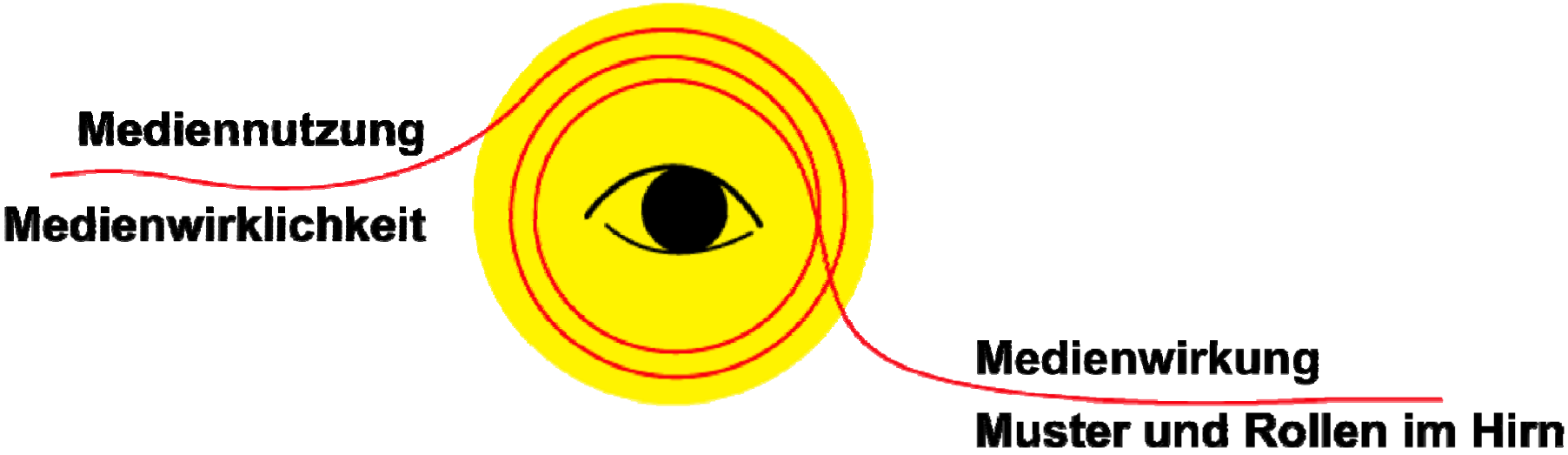
Herzlich Willkommen! Very Welcome! Hos Geldiniz!

„Kinder, Glotze und Computer“

- Mediennutzung und Medienwirkung -

v. Hans-Peter Meier, Wilh.Leibl-Str.10, 81479 München, tel. 089/799092, mail:meierfilm@hotmail.com

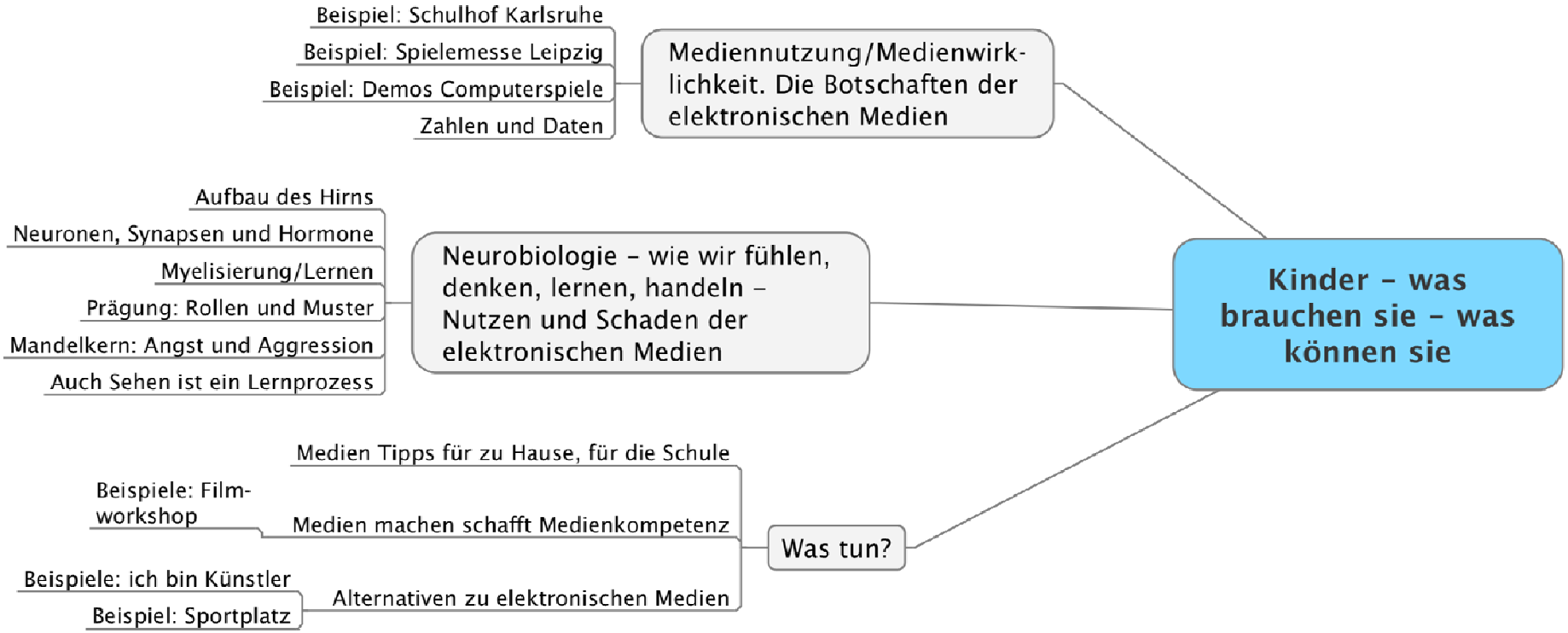
Kinder



was Kinder brauchen
was Kinder können

Was können wir tun?

Kinder, Glotze und Computer



(Ahmet Yesil)

Was geht Ihnen durch den Kopf, wenn Sie dieses Bild betrachten ... ?

Was sehen Sie hier ?!

Die „Wirklichkeit“ – ein Kino im Kopf

Bild ...

Etwa 80 % aller Sinneserregungen laufen (auch) über das Auge, über Bilder aller Art. Wir denken, lernen, phantasieren, fühlen, träumen (immer auch) in Bildern, sie wirken unmittelbar.

Bilder sind (meist auch) Symbolträger, Film ist Bildsprache. Bilder können die Wirklichkeit, Wahrheiten, aber auch Lügen verbreiten, manipulieren, faszinieren, erregen, abstumpfen.

Seit Jahrtausenden beeinflusst die suggestive Macht der Bilder – weit mehr als Worte - unsere Meinungen, Gefühle und Handlungen, unser Weltbild, Politik, Kultur, Gesellschaft, den Alltag - im Guten wie im Schlechten.

... und Wirklichkeit

Spiel und Wirklichkeit

*„Spiel ist eine **freiwillige Handlung** ..., die ... nach freiwillig angenommenen ... Regeln ...verrichtet, ... ihr Ziel in sich selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der **Spannung** und **Freude** und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als das „ gewöhnliche Leben.“* *(J.Huizinga, Homo ludens)*

“Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.” *(Fr. Schiller „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“)*

Ein Großteil unserer kognitiven, emotionalen und motorischen Entwicklung findet unstreitig durch Spielen statt. Umstritten sind jedoch die ***„kompetenzfördernden Potentiale (welche Kompetenzen?!) populärer Computerspiele“*** (JFF, Gebel u.a.).

Ivan Marovic´
ist Gründungsmitglied der serbischen Bürgerrechts-bewegung OTPOR, die im Jahre 2000 entscheidend zum Sturz von Milosévic´ beitrug. Die Revolutionäre von damals sind Trainer in Sachen fried-licher Revolution in anderen Ländern des Ostens, so 2003 in Georgien und 2004 in der Ukraine, geworden und haben ein Computerspiel zum Training friedlicher Revolution entwickelt.

Marovic´:
„Gegen das Virus der neuen Freiheit, weitergegeben über die globalisierten neuen Medien, gibt es wenig Gegenmittel.“

Von (gekauften) Bilderwelten … zu (je ureigenen) Weltbildern “

„Die Kunst des Krieges: BATTLEFIELD 2 “ (USK: frei ab 16 Jahren, € 49,80) Umsatz Dtschl. 2008: € 2,68 Mrd. (Kino € 795 Mio)

(äußeres Bild)

Ein 12-jähriges Mädchen aus Palästina. Dies ist ihr Bild von einem Krieg, den sie erlebt hat.

(inneres Bild)

Einspielung Schulhof Pesta-Schule

Alltägliche Medien-Nutzung bei Kindern: „Digital natives“, omnipräsente Handys und Rollenspiel-Muster, ein (kompetentes?) Surfen in Bilderwelten

Eckdaten zu Mediennutzung / Lernen / Leben:

Statist. Bundesamt, „Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen“Nomos 2007, Science Daily

- 2/3 der Schulabbrecher (insg. ca. 8 %, ca. 20 % bei Migrationshintergrund) und 3/4 der „Sonderschüler“ (insg. ca. 4,5%) sind männlich.
- Jungs bleiben – im Vergleich der vergangenen 10 Jahre - in ihren Leistungen deutlich hinter den Mädchen zurück.
- Gymnasialempfehlung Mädchen 40,6 %, Jungs 31,1 %.
- Die intensive Nutzung von Filmen und Computerspielen, hier insb. die Nutzung gewaltbetonter Spiele, geht mit schlechteren Schulleistungen einher.
- Gesamtnutzungsdauer Medien: Schüler aus Elternhäusern mit hoher formaler Bildung 77min., Schüler aus Elternhäusern mit geringer Schulbildung 177 min., (Daten bezogen auf 4.Klässler). **40.000 TV-Werbespots/Jahr**
- Jungs weisen im Vergleich zu Mädchen deutlich längere FS- und weit längere Spiele- Nutzungszeiten auf (werktags insg. 144 zu 93 min., an Sonntagen 236 zu 139 min.) Mädchen sind werbe + Kaufsucht - anfälliger.
- Die tägliche Mediennutzungszeit von Kinder mit Migrationshintergrund liegt mit 178 min. ca. 1 Stunde höher als die der Kinder deutscher Ab-stammung.

- 3 % der Mädchen, aber 21,3 % der Jungs (10-Jährige) spielten zum Befragungszeitpunkt mindestens ein erst ab 16 oder 18 freigegebenes Spiel.

- Bei eigener Spielkonsole im Kinderzimmer verdoppelt sich die Spielzeit der Jungs.

- Kinder mit eigener Spielkonsole spielten rund zwei (USK 16) bis drei (USK 18) mal häufiger Spiele, die für sie wegen des Gewaltinhalts ungeeignet waren.

- SchülerInnen mit eigenem PC im Kinderzimmer gaben deutlich am häufigsten an, Spiele ab 16 bez. 18 „oft“ (USK 16:51,5 %, USK 18: 52,2%) zu spielen.

- (SF –Dok: Schweizer Studie 08) 50 % der 11-jährigen und 90 % der 15-jährigen Jungs (1/3 der Mädchen) kennen Pornos aus dem Internet.

- Computerspielen kann Reiz-Reaktionsvermögen und visuelle Wahrnehmung trainieren (Dye ua, Univ. of Rochester 2009) – vgl. Videotraining der US-Army.

- Frühkindlicher FS-Konsum (USA 90 % der -2-Jährigen) führt zu einer um 28 % höheren ADHS - Belastung, zu Schreckhaftigkeit, Konzentrationsstörungen, überhöhter Impulsivität (Metastudie Christakis, Seattle 2009, Hancox, Univ.Otago), ADHS wiederum zu einem deutlich höherem gen. Suchtrisiko bei 14 - 15 – Jährigen (Bilke, Humbold-Klinikum Bln).

  3 % der Jungs (0,3 % der Mädchen) sind abhängig, weitere 4,7 % der Jungs (0,5 %) gefährdet, 15,8 % der Jungs (4,3%)spielen exzessiv (Befrag. 44.610 Schüler. KFN 07/08)

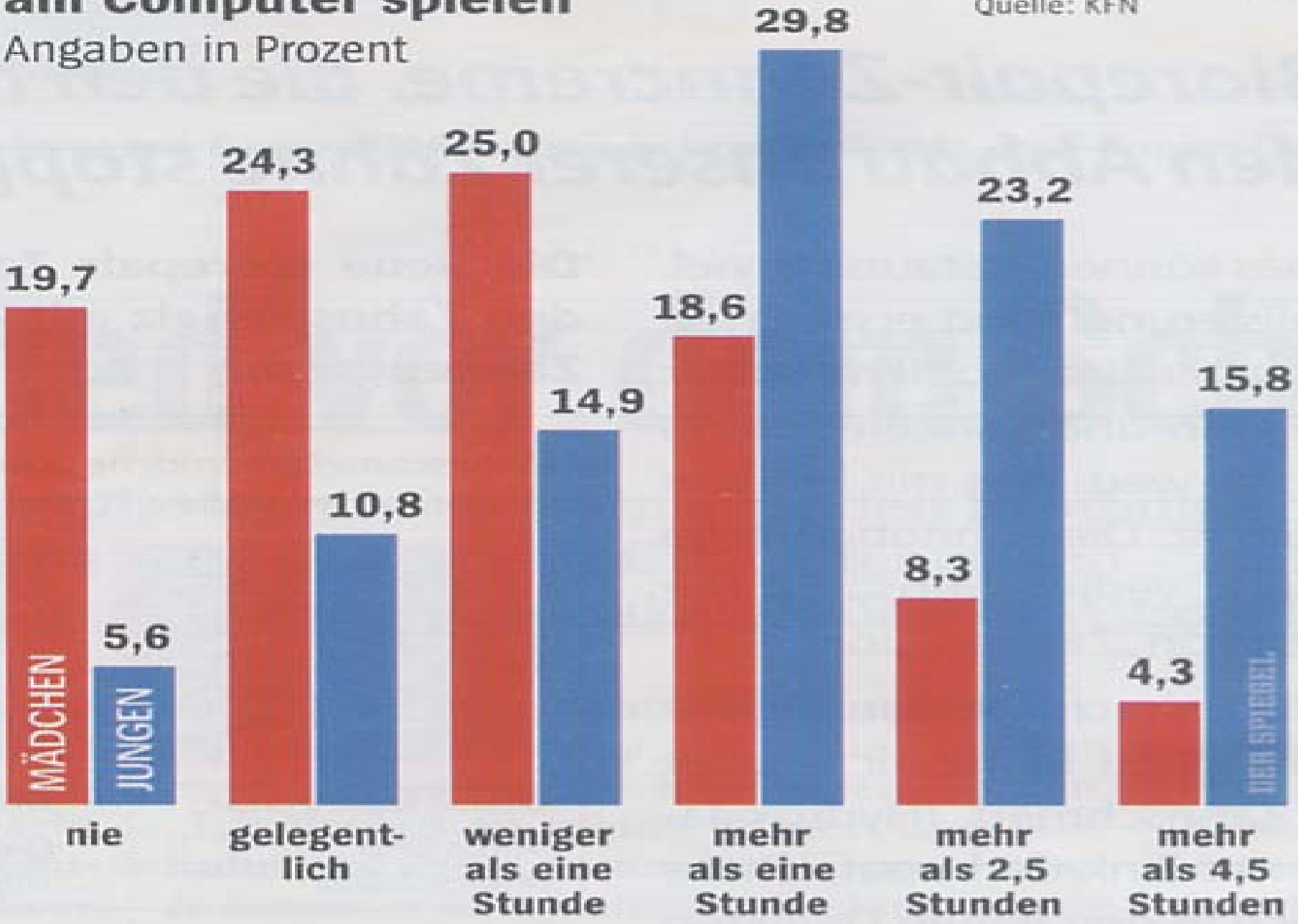
Einspielung Leipzig Games Convention GC

Die Faszination der Spielewelt, Selbstdarstellung und Selbstverständnis der Spiele-Industrie

Wie lange Neuntklässler täglich am Computer spielen

Angaben in Prozent

rund 44 000 Befragte; Quelle: KFN



Gesamt-Nutzungsdauer Bildschirm-Medien (Doppelnutzung – 2 Std):

Jungen: 457 min. = 7,62 Stunden - ohne Handy-Nutzung

Mädchen: 370 min. = 6,17 Stunden - ohne Handy-Nutzung

Top Ten der beliebtesten Computerspiele – Bestenliste November 08:

(zitiert aus idealo.de - news: 9 von 10 Spielen = Kampfspiele)

1. **Fussball Manager 09:**
   Die neuste Version (2009) der bekannten Sport-Serie.
2. **World of Warcraft – Wrath of the Lich King** (Add-On) (PC/Mac) (teils Nazi-Ästhetik: Führer=Lichtgestalt, Massen, Blut und Ruhm, Gefolgschaft, Treue, „Allianz“ gegen „Horden“. Suchtpotential durch intermittierende Belohnung (Ca.8,5% abhängig, ca. 11,6 % gefährdet . 15-Jähr. = fast 4 Std/tgl).
3. **3. Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3**:
   Auch der dritte Teil der Strategie-Spiel-Serie weiß zu überzeugen und holte Bestnoten.
4. **James Bond – Ein Quantum Trost**:
   Passend zum Kinofilm kam zeitgleich das James Bond-PC-Spiel auf den Markt.
5. **Grand Theft Auto 4:**
   Auf der PS3 und Xbox 360 hat GTA 4 schon alle Rekorde gebrochen ...
6. **Far Cry 2:**
   Die Erwartungen waren hoch. Grafisch weiß Far Cry 2 auch definitiv zu überzeugen.
7. **Need for Speed – Undercover:** EA wird die Rennspiel-Fans mit einem neuen Teil der Need for Speed-Serie beglücken.
8. **Call of Duty 5 – World at War:** CoD5 spielt abermals im Zweiten Weltkrieg. Vor allem vom Multiplayer-Modus versprechen sich Shooter-Fans jede Menge Spaß. (vgl. Dokus des realen Krieges)

Tabelle 3. Top 10 Lieblings-Spiele männlicher Jugendlicher = 9.Klässler (n = 22.620 gewichtete Daten) (KFN 2009)

Def.: MMORPG=Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel)

Titel des Spiels	Genre	USK-Freigabe	Häufigkeit	Prozent
1. Counterstrike	Shooterspiel	16 - 18	6110	27.0
2. FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	3647	16.1
3. Need for Speed	Rennspiel	0 - 12	2581	11.4
4. Grand Theft Auto	Genremix	16 - 18	2277	10.1
5. World of Warcraft	MMORPG	12	2222	9.8
6. Call Of Duty	Shooterspiel	18	1766	7.8
7. Battlefield	Shooterspiel	16	1161	5.1
8. Warcraft	Strategiespiel	12	1118	4.9
9. Pro Evolution Soccer	Sportspiel	0	1092	4.8
10.Guild Wars	MMORPG	12	601	2.7

Tabelle 4. Top 10 Lieblings-Spiele weiblicher Jugendlicher (9.Klassen = 21.509 gewichtete Daten) KFN 2009

Titel des Spiels	Genre	USK-Freigabe	Häufigkeit	Prozent
1. Die Sims	Simulation	0	4853	22.6
2. Singstar	Partyspiel	0	1471	6.8
3. Need for Speed	Rennspiel	0 - 12	1042	4.8
4. Solitair	Denkspiel	0	779	3.6
5. Super Mario	Geschicklichkeit	0 - 6	620	2.9
6. Grand Theft Auto	Genremix	16 - 18	532	2.5
7. Counterstrike	Shooterspiel	16 - 18	513	2.4
8. FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	291	1.4
9. Tomb Raider	Action-Adventure	12 - 16	273	1.3
10.World of Warcraft	MMORPG	12	272	1.3

Ego-Shooter „Unreal Tournament“ (USK 18)

Ein Sprecher kommentiert die eskalierende Strategie des erfolgreichsten Killers:

Der Spieler *„randaliert ...“ „läuft Amok ...“ „ist unstoppbar..“. „ ist gottgleich“*

Spielregeln der Ego-Shooter-Spiele:

Der Spieler wählt den **Avatar** - sein virtuelles Ich - und die Waffen. Der weitere Verlauf ist fremd-bestimmt: Die **Quests**, die militärischen Aufgaben, gibt der Computer vor.

Es geht nicht mehr um den Kampf der Guten gegen die Bösen, um den Sieg des Rechts über das Verbrechen, sondern nur noch um den permanenten Kampf Freund gegen Feind, Mann gegen Mann, Clan gegen Clan, um das Überleben in einem raffiniert geführten Krieg, um die Karriere in immer höhere Level im Zwangs-System einer quasi militärischen Hierarchie.

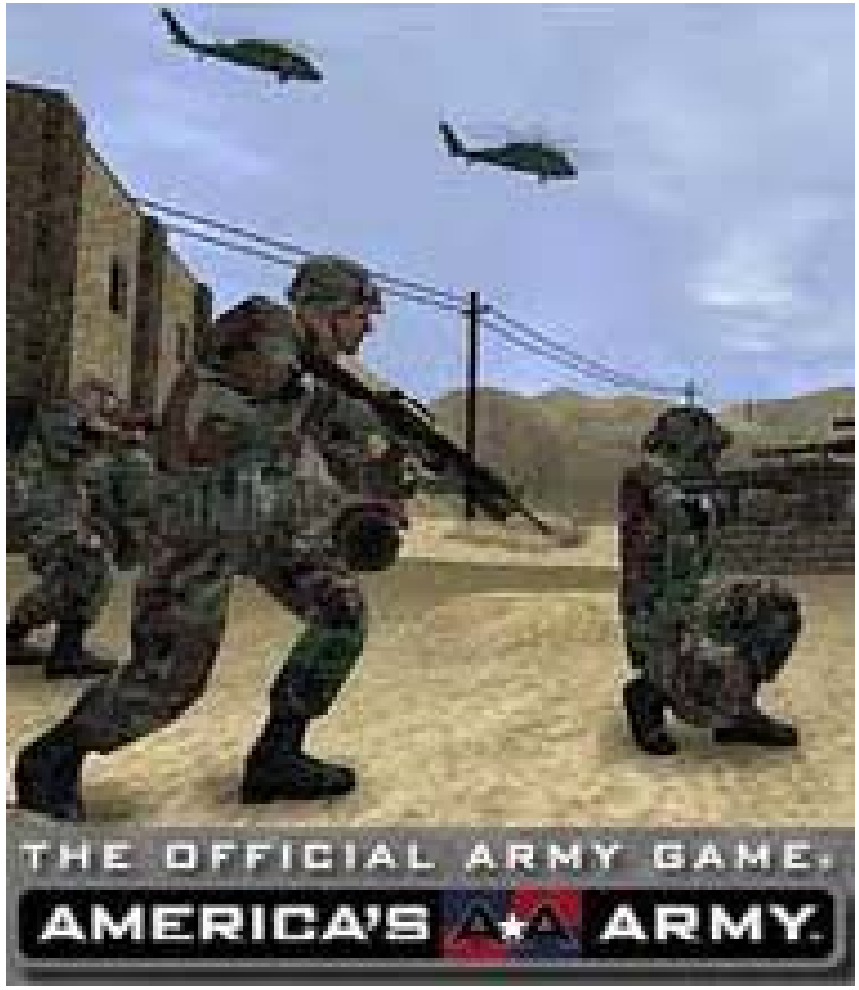
Archaische Clan-, Männlichkeits-, Gewalt- und Allmachtsphantasien „jenseits von Gut und Böse“ begegnen und konsolidieren sich in den „modernen“ Botschaften der Egoshooterspiele.

„Spielregeln“ der Seele:

Vier Grundbedürfnisse, Sehnsüchte prägen in allen Kulturen die Kindheit und Jugend: **Abenteuer, Anerkennung, Freundschaft, Liebe.** Ihr Gegenpol ist **Angst**, zu verlieren, zu versagen. Angst aber macht aggressiv, Versagensangst blockiert, Schulangst macht „dumm“. Unsere Gesellschaft verheißt – für die Mehrheit unerreichbar - **Karriere und Konsum als Sinnsuche/Sinnversprechen.**

In diesem Spannungsfeld bewegen sich Jugendliche auf dem konfliktreichen Weg **zum andern, zu sich selbst**, zu ihrem **ureigenen Weltbild**. Hieran knüpfen die modernen Computerspiele erfolgverheißend an.

US army und Computerspiele-Industrie – eine un-heimliche Allianz



Was ist gefährlicher: „Verrohende“ Egoshooter oder Militärsimulationen, die Krieg als „chirurgisch“, als Planspiel – aseptisch frei von Blut, roher Gewalt und fern dem politischen Hintergrund und dem Leid der Opfer zeigen?!

US-army u Rüstungsindustrie arbeiten eng mit der Computer-spiele-Industrie zusammen, um jugendlichen Nachwuchs zu rekrutieren und die Bevölkerung an das Konfliktlösungsdenken in militärischen Kategorien zu ge-wöhnen.
Kommerzielle Kriegssimulations-Spiele werden zu Ausbildungs-zwecken eingesetzt. Dieses von der army selbst entwickelte Spiel soll Freiwillige werben und “realistisch“ auf die militärische Ausbildung und den Einsatz, auf Gehorsam, Pflichterfüllung und „Bewährung“vorbereiten.
„Saubere chirurgische Schläge“, hightech-Waffen, hochauflösend photo-realistisch, als adäquates Instrument der Politik: Nicht Gewaltverherrlichung, sondern Gewalt-Abstraktion als Lernziel!
(vlg. Gieselmann „Der virtuelle Krieg“)

Gamescom Köln 2012 – statt Familienspiele großflächig propagierte Kriegsspiele:

Fa.Crytek (dtsch. Computerspielpreis) wirbt mit Attrappe für „Warface“ = AAA-Grafik

Die Bundeswehr wirbt „unverkrampft“ mit einem echten Aufklärungspanzer

Bilder H.Gieselmann)

Einspielung Computerspiele - best of ...

1. FIFA
2. World of warcraft WoW
3. gta –San Andreas (USK 16-18)
4. Backyard Wrestling 2 (USK 16)
5. Prey (USK 18)
6. Der Pate (USK 18)
7. Counterstrike (USK 16, engl. Fassung USK 18)
8. Hitman (USK 18)

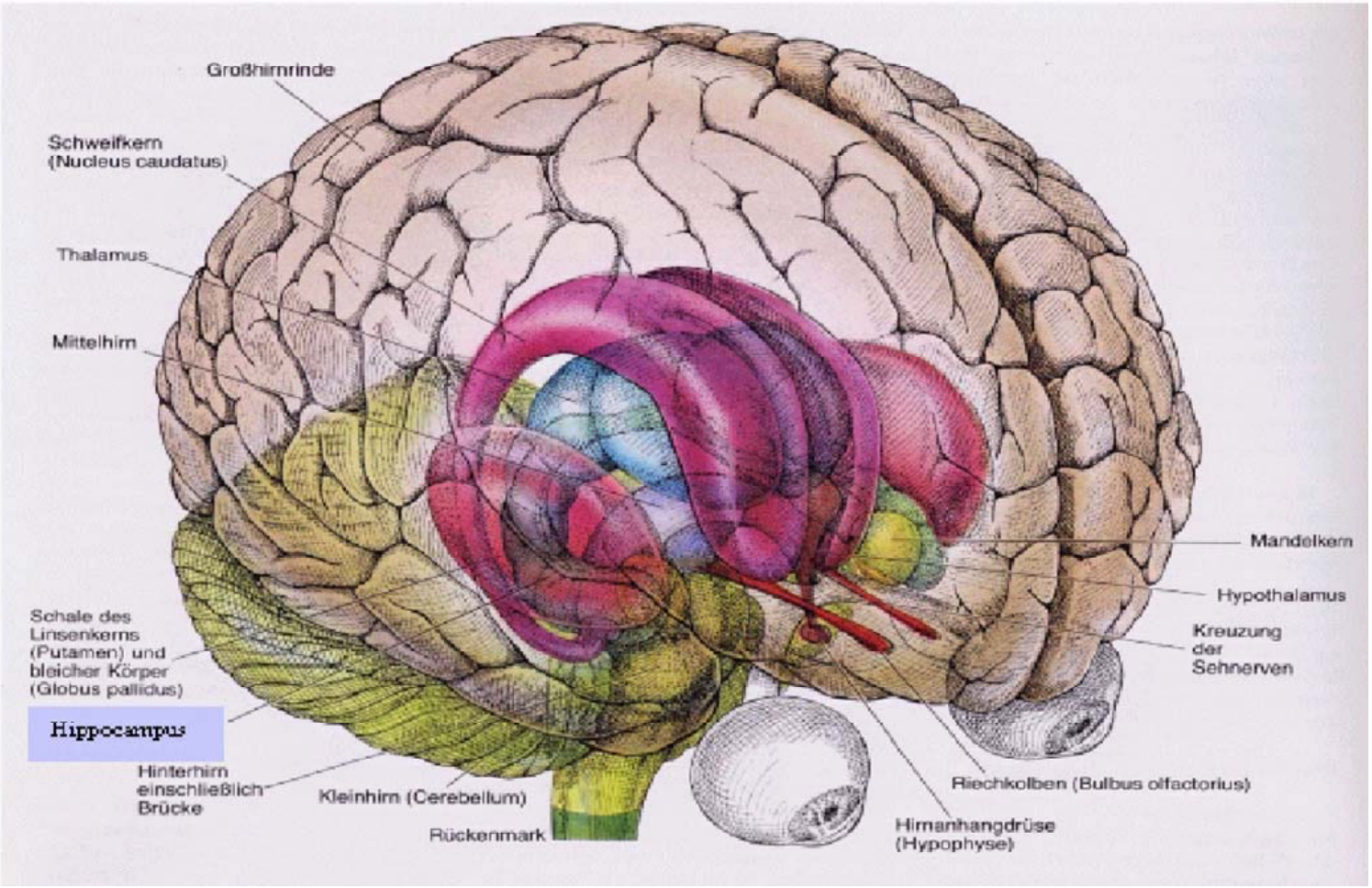
Was sehen Sie hier ?!

„Training zum Kopfschuss“ (Spiegel 20/12 aus „Comm.Reseach“:)
Bushman, Ohio State Univ.:
Eine Gruppe Studenten spielt „Resident Evil 4“ – zielt bevorzugt auf den Kopf und trifft fast doppelt so oft wie Probanten, die ein harmloses Coputerspiel spielen. „Die Spieler pauken Lektionen, die sie auch in der Wirklichkeit anwenden können.“ Denn ...

... unser Hirn lernt permanent – es kann gar nicht anders- , indem es Regeln und Muster bildet, Realität „konstruiert“ (dunkles Kino)

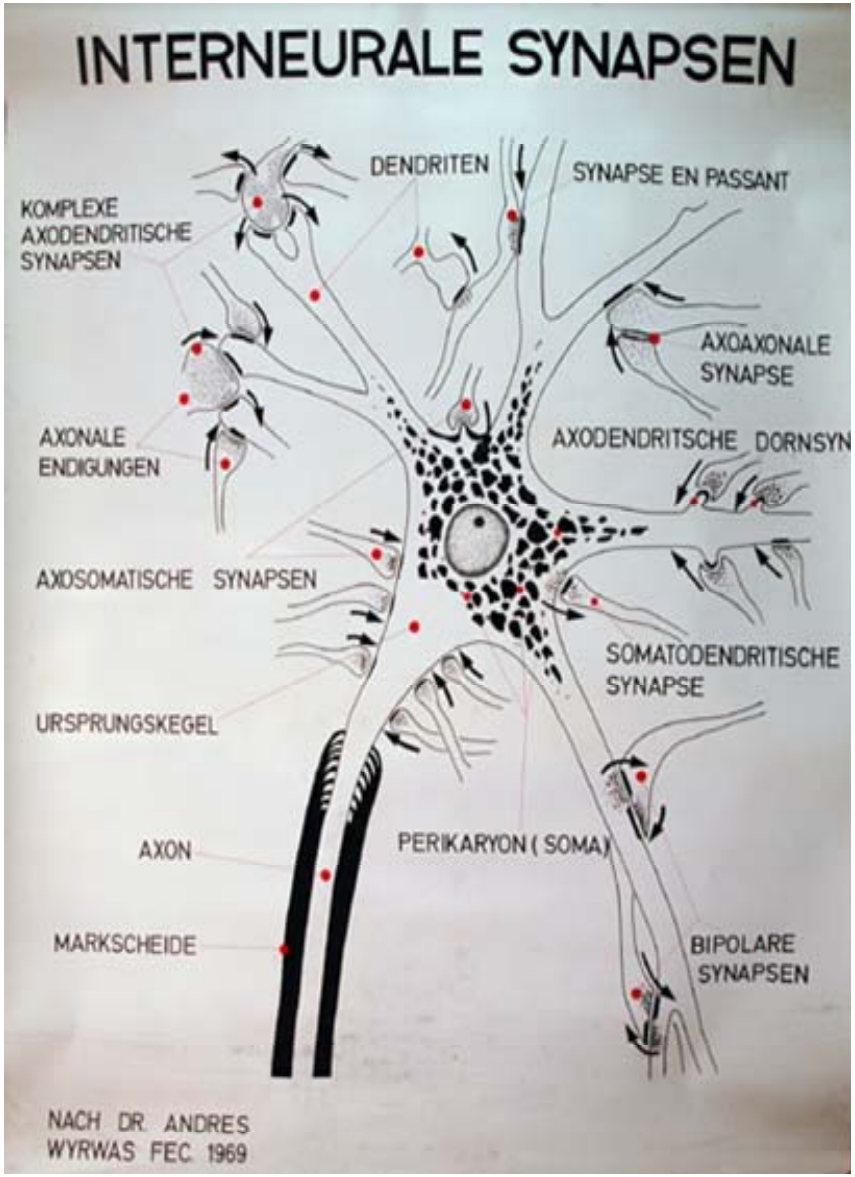
Geist und Wirklichkeit oder Wie wir werden, die wir sind:

Das menschliche Hirn, etwa 100 Milliarden Nervenzellen, durch jeweils bis zu 10 000 Verbindungen (insg. ca.eine Trilliarde Axone und Dendriten) vernetzt zur komplexesten und kostbarsten Struktur auf der Erde.

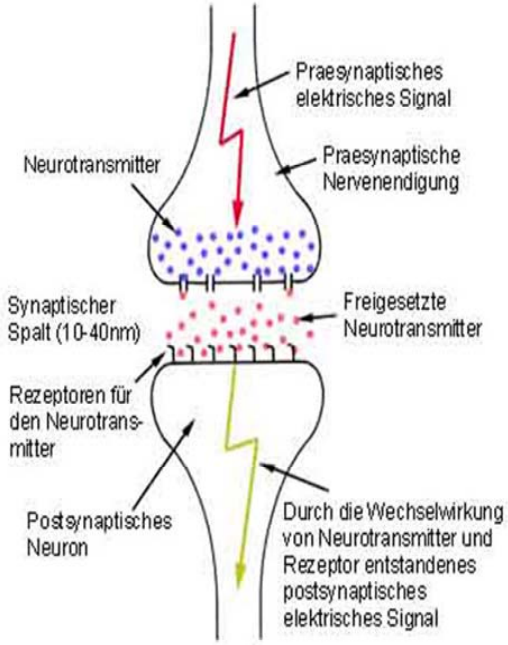


Evolutionär sehr alte Zentren im Hirnstamm regeln „automatisch“ die Wachheit. Thalamus, Mittelhirn und Parietalhirn steuern die selektive Aufmerksamkeit. Der Hippocampus (im limbischen System!) sortiert, was ins Langzeitgedächtnis kommt. Erst das - evolutionär jüngste - Frontalhirn befähigt uns zur Konzentration auf das Wesentliche, (auch) auf bewusstes Wahrnehmen, Denken und Lernen.

Wer wir sind, was wir denken, fühlen, lernen, tun ...



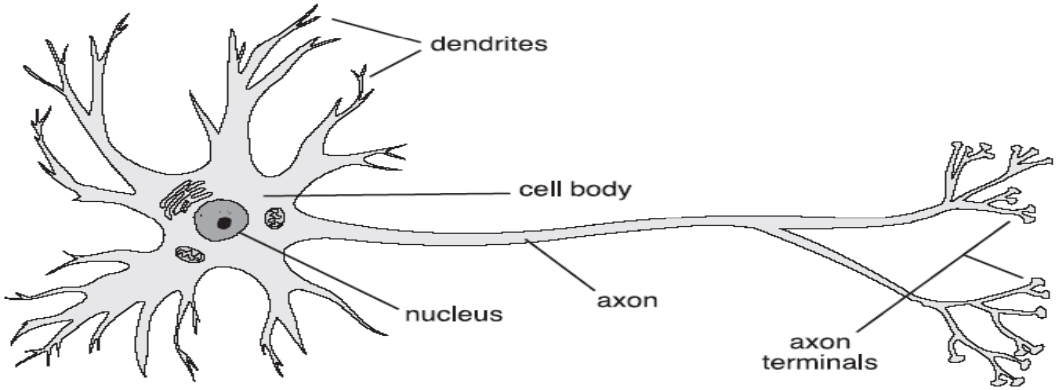
Beginnend vor der Geburt, lernt unser Hirn permanent, lebenslang und lustvoll, indem es Synapsen bildet, an denen es die elektrischen Signale der Zelle über biochemische Botenstoffe weiterleitet.

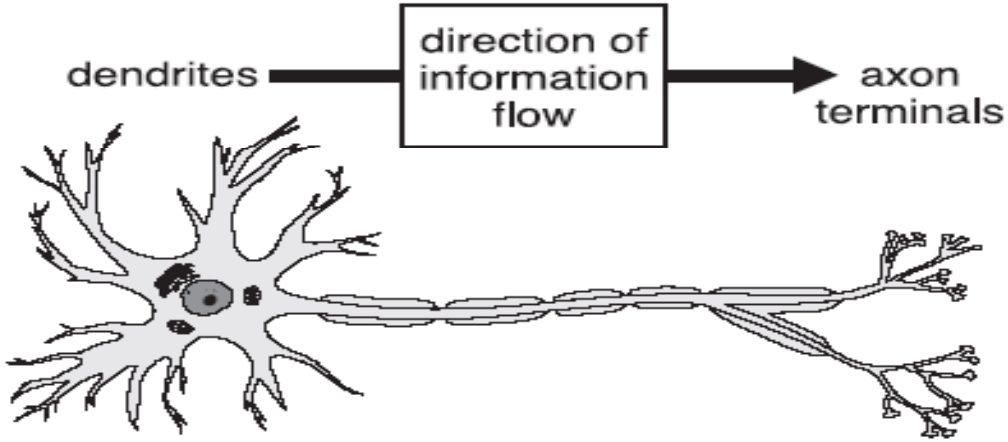


Stärke und Zahl der Synapsen hängen ab von der Intensität der Reize, dh der Qualität der vom Hirn aufgenommenen und eingeordneten Erfahrungen.
Wer wir sind, was wir denken, lernen, fühlen, tun, ist also stets das Resultat der Neuronenaktivitäten unseres Hirns.

... ist stets ein Zusammenspiel von Elektrizitätswerk und Chemie-Küche.

Verdickung der synapt. Verbindung (Myelinschicht) = Lernen = vom Kurzzeit- ins Langzeitgedächtnis

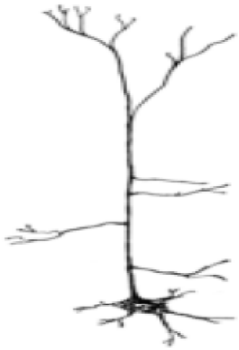




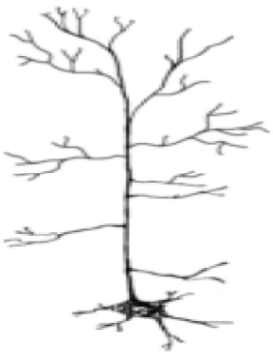
dh das kindliche Hirn braucht Zeit, Entspannung, Bewegung - positive, nicht aufwühlende Reize -, um am Nachmittag (Wiederholung) das in das Langzeitgedächtnis zu übertragen, was es am Vormittag gelernt hat.

Wachstum der Synapsen bei Mäusen je nach Umwelteinfluss

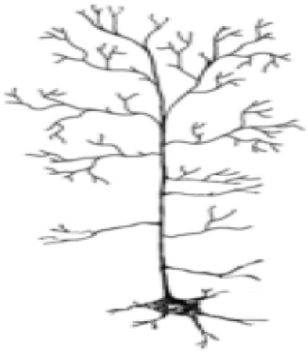
Mouse 1: Standard Cage,
No Water Maze Activity



Mouse 2: Standard Cage,
Practiced Morris Water Maze



Mouse 3: Enriched Cage,
No Water Maze Activity



Mouse 4: Enriched Cage,
Practiced Morris Water Maze

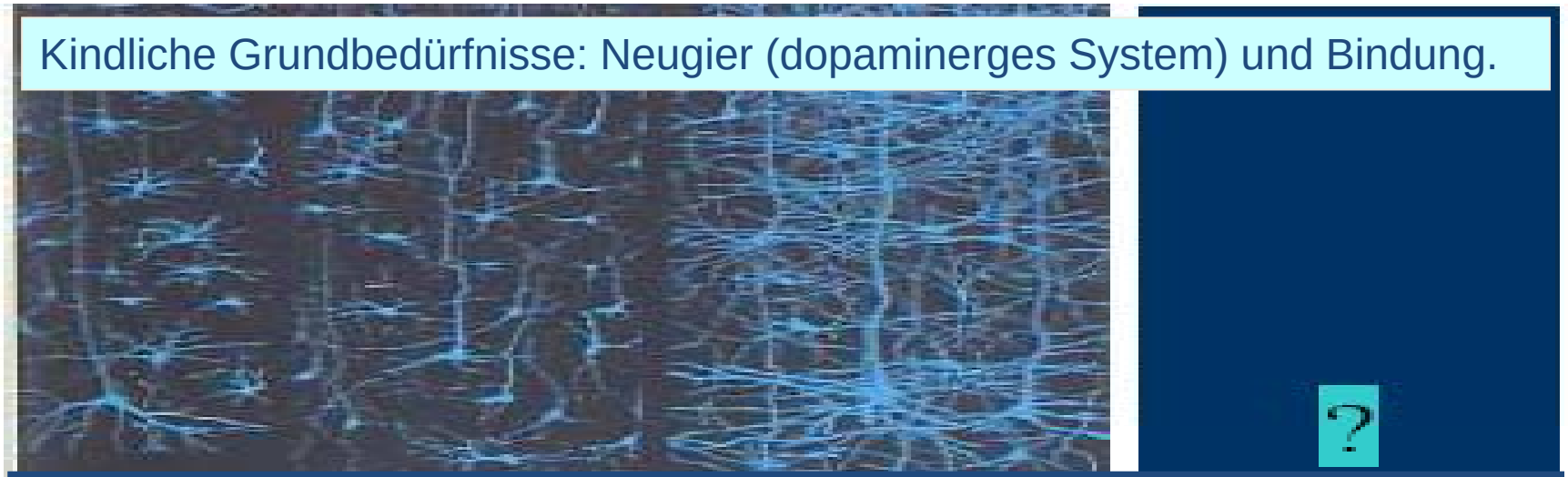
Beispiele Ausgewilderte Esel, Küken und Muttersuche, Hunde bei längerem Saugen:

Die Gene bilden nur (im Überfluss) Neuronen, die synaptischen Verbindungen und Erregungsmuster entwickeln sich nicht genetisch, sondern erfahrungsabhängig.

Unser Hirn lernt, beginnend im Mutterleib, lustvoll und permanent (es kann nicht anders!)

Schon das Neugeborenen ist neuronal dicht vernetzt. Die weitere Reifung seiner synaptischen Verbindungen ist abhängig von der **Umwelt**, dh von **Anregungen** (Neugier = dopaminerges System) und **Zuwendung**, von **Liebe,** von **Bewegung** (= die Synapsen reifen von den motorischen und sensorischen hin zu den intermediären Neuronen) und **Gefühl.** (Entdeckung der Epigenetik!)

Kindliche Grundbedürfnisse: Neugier (dopaminerges System) und Bindung.



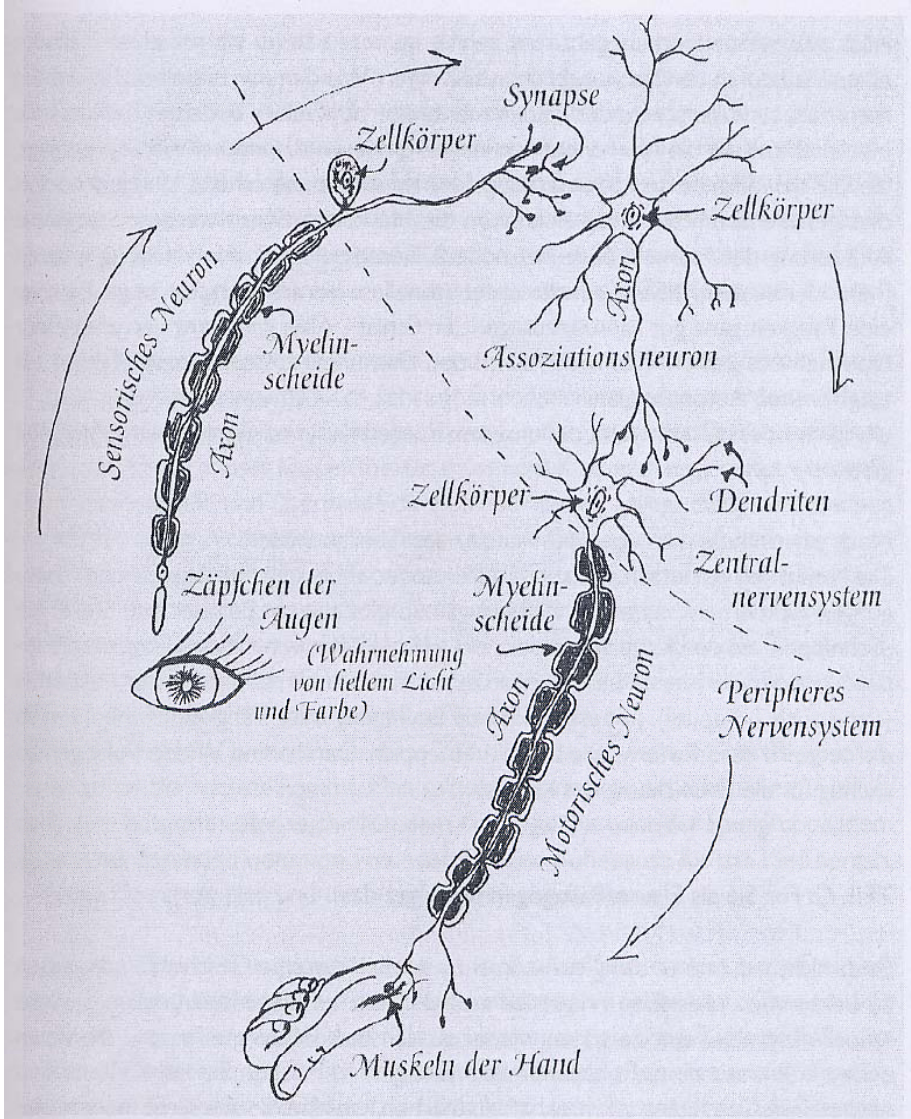
Bei der Geburt - nach 3 Monaten - nach 2 Jahren - nach 10 Jahren

Das Geheimnis der Sinnes – „Erfahrung“, die Zauberkraft der Bewegung

Unsere Nervenzellen können grob in drei Gruppen / Systeme eingeteilt werden: **Sensorisch – intermediär – motorisch.**

Nicht das (intermediäre) Zentralnervensystem des Kindes steuert, was seine Sinne aufnehmen, seine Muskeln ausführen. Es sind die Sinnesreize und die Muskelbewegungen, die – absorbierend / durch ständiges Üben – (M.Montessori) im kindlichen Hirn die Muster ausbilden, die uns zum Fühlen, Denken, Handeln befähigen – das Hirn lernt **vom Greifen zum Be-greifen.**

Beispiel Tier-Kinder:
Das Küken entwickelt noch im Ei durch die Bewegung des Schnabels und der Stimmbänder ein Muster für Piepsen. Wenn es schlüpft, „erinnert“ das Piepsen der Henne an dieses Muster - das Küken „läuft seinem eigenen Piepsen hinterher“. Verklebt man den Schnabel im Ei, hat es kein Muster für Piepsen gelernt und läuft daher nach dem Schlüpfen ziellos umher. (nach Hüether)



Neuronentypen; entnommen aus Hannford, Bewegung, das Tor zum Lernen

Lernen = Erfahrungsabhängige Synapsenbildung:

Lernen geschieht durch Veränderung der synaptischen Übertragungsstärke auf Grund **emotionaler Erregung**, verbunden mit der **Freisetzung von Dopaminen,** aktiviert im **Suchtzentrum** = nucleus accumbens, **und Endorphinen** (Glücksgefühl), dh. **Belohnung**, **ausgelöst** bestenfalls **durch** interpersonale **Erfolge**, im schlechtesten Fall durch **Drogen**.

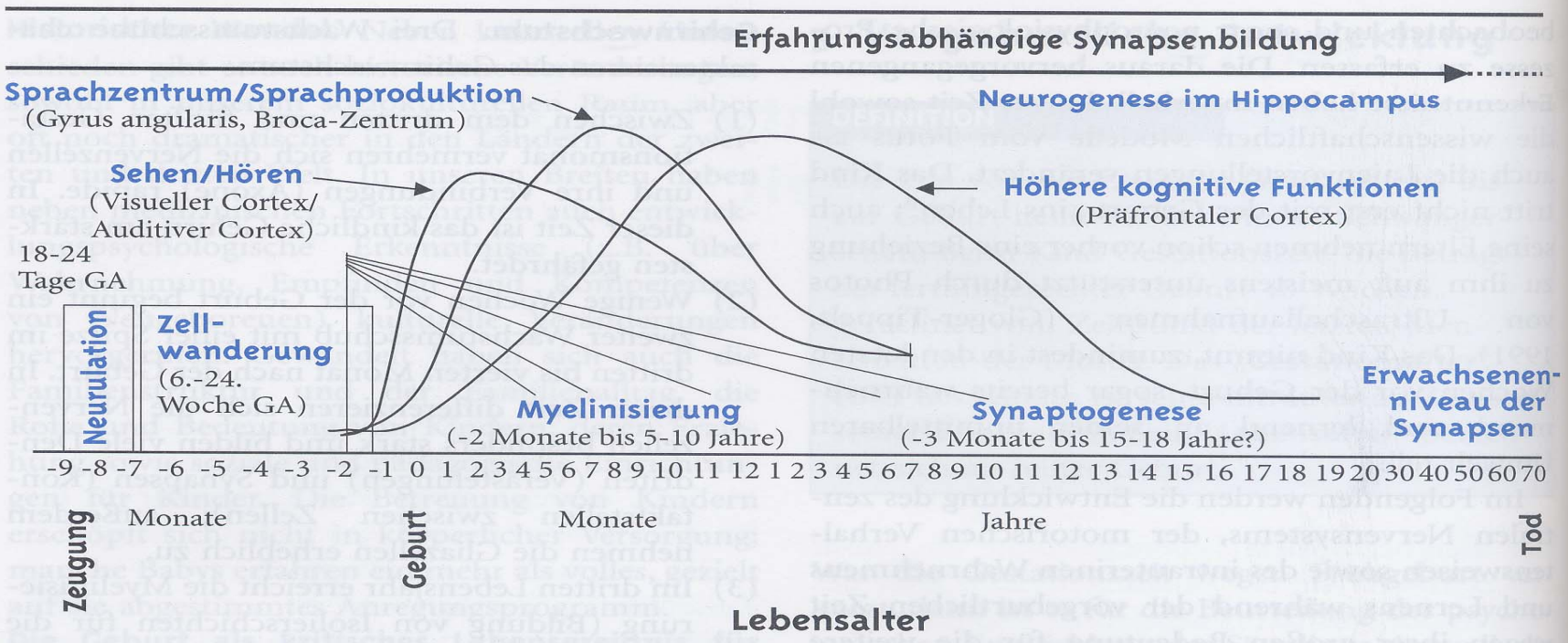
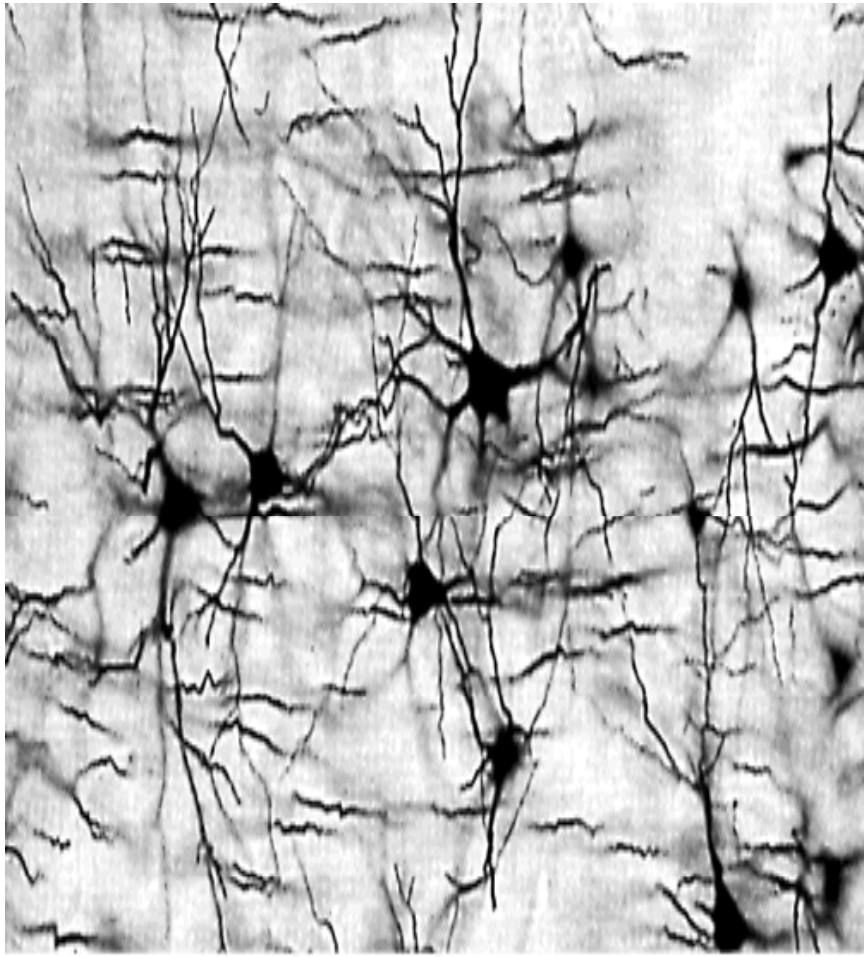


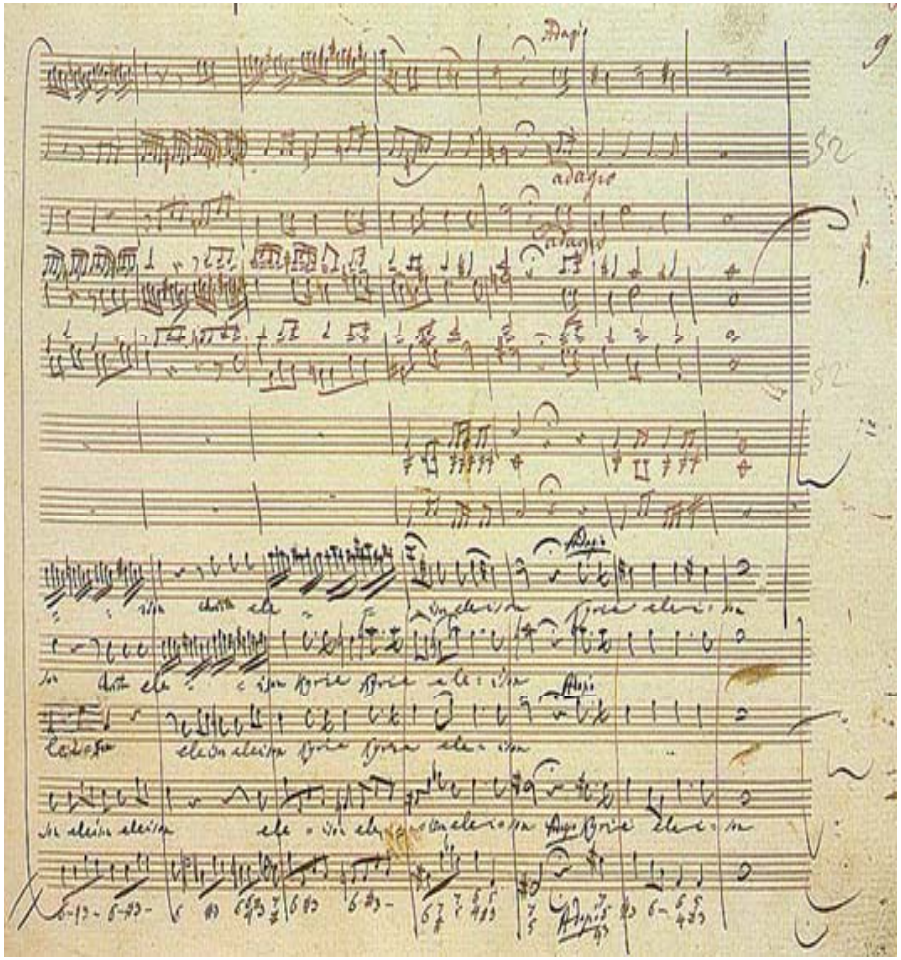
Abbildung 5.1. Verlauf der Gehirnentwicklung beim Menschen. Dieser Graph veranschaulicht die Ereignisse aus der vorgeburtlichen Zeit, wie die Bildung des Neuralrohres (Neurulation), und die Zellwanderung. Kritische Ereignisse der Synapsenbildung und der Myelinisation finden vor dem dritten Lebensjahr statt. Auf Erfahrung basierende Synapsenbildung und Neurogenese in einer Schlüsselregion des Hippocampus kann fast das gesamte Leben lang andauern (nach Thompson & Nelson, 2001, S. 8)

Das Geheimnis unserer Identität: 100 Mrd. Neuronen „spielen“ zusammen – wie Instrumente in einem Orchester, bilden Harmonien/Disharmonien:

„Jedes aus dem Körper zum Gehirn weitergeleitete Signal führt zum Aufbau eines charakteristischen Erregungsmusters innerhalb der im Gehirn bereits ausgebildeten neuronalen Netzwerke.“ *(Gerald Hüther)* – Musik ~ Mathematik)



Neuronale Vernetzung im Cortex



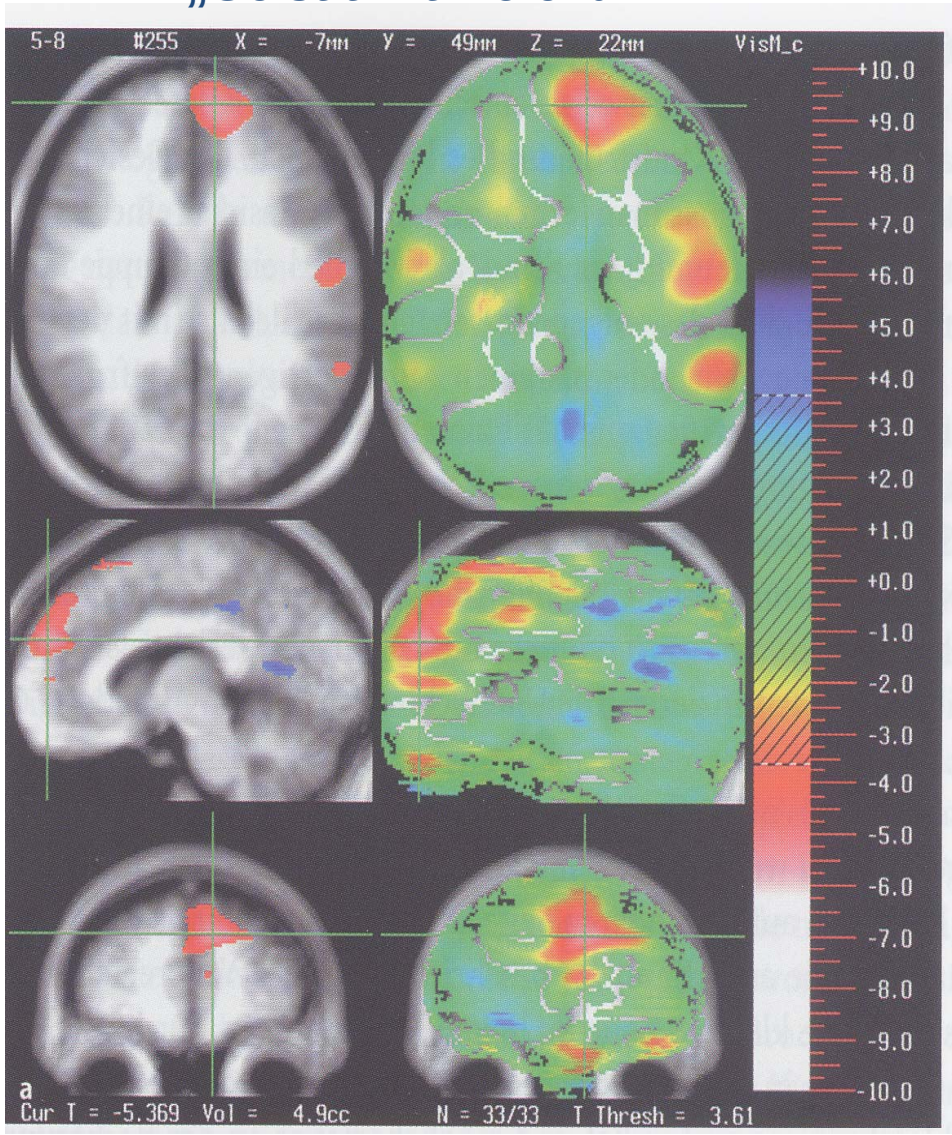
Partitur „Kyrie“ (Handschrift W.A.Mozart)

„Es tut mir weh, Dich leiden zu sehen - ich freue mich mit Dir...“

Die **Spiegelneuronen** ermöglichen Empathie, Nachahmen, Modelllernen (positiv / negativ), Kommunikation, Intuition, soziales Lernen – Wurzel auch des Spieltriebs.

Was geschieht, wenn wir dieses System in den sensibelsten Phasen seiner Entwicklung mit primitiven Gewaltmustern, Bilder-Schrott, Hässlichkeit überfüttern ...?!

„Geist trifft Molekül“



Experimente und bildgebende Verfahren (fMRT , PET) geben Hinweise, wo und wie wir wahrnehmen, fühlen, denken, lernen.

*„Der Geist entwickelt sich am Berührungspunkt neuro-physiologischer Prozesse und zwischen-menschlicher Beziehungen / **Lernen am (personalen) Modell** (vgl. Chinesin) Beziehungserlebnisse beeinflussen das Gehirn sehr stark, weil die für die **soziale Wahrnehmung zuständigen ... Schaltkreise** Erlebtem einen Sinn (bzw. eine Bedeutung) zuschreiben, Körperzustände regulieren, Emotionen modulieren, das Gedächtnis organisieren und die Fähigkeit zur inter-personalen Kommunikation steuern..*

Somit hat interpersonales Erleben zu Beginn des Lebens entscheidenden Einfluss auf die Entwicklung der Gehirnstruktur... “ (D.J.Siegel, „Wie wir werden die wir sind“)

*„Die frühkindliche neuronale Entwicklung wird geprägt von Körperbedürfnissen und beglückenden Körper- bez. Sinneserfahrungen. Etwa ab dem 4. Lebensjahr muss (schmerzhaft) ein realistisches Ich-/Weltbild entwickelt werden. Der im (Computer-) Spiel erzeugte **„Flow“ („Spaß“)** lässt uns zurück in das frühkindliche **Omnipotenz-Para-dies flüchten ...*** (Bergmann/Hüther, „Computersüchtig“)

Bewusstsein zwischen Realität und virtuellen Welten

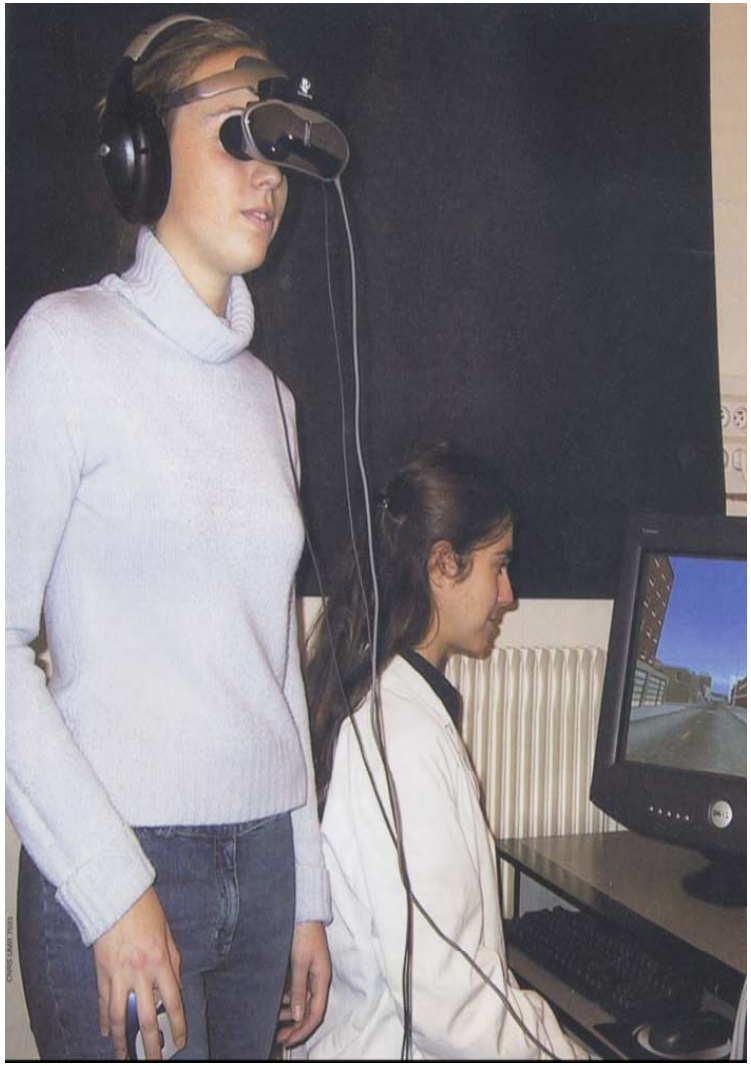
„Bewusst sein“ ist die kostbare menschliche Fähigkeit, sich permanent mit sich selbst, mit dem Ich, dem eigenen Handeln, Denken und Fühlen, mit der Realität, auseinander zu setzen. **Am Anfang** (ab etwa 3 Monaten) steht das **Staunen**, das Ziel ist **Selbstvertrauen..**

Mit seinen Sinnen **„sammelt“** das Kind Weltwissen, es entwickelt sein „perzeptives“, wahrnehmendes Bewusstsein. Etwa ab dem 18. Monat lernt das Kind, (vgl. Flecktest im Spiegel) die Objekte seiner Umgebung, deren Permanenz und Regelhaftigkeit, **in seinem Ich** wahrzunehmen (reflexives Bewusstsein), die Welt qualitativ wie quantitativ zu betrachten, Systematik und Mathematik hin zum abstrakten, formallogischen Denken zu entwickeln – ein auch emotional hochaktiver dopaminerger Prozess im präfrontalen Kortex.

(vgl. Piaget: Test Steinchen- Reihe, Mehler: Test Bonbon-Reihe).

*„Diese Integrationsleistung trägt zum Gefühl einer **Identität** und zum **Ich-Bewusstsein** bei. Der Druck des Bodens auf meine Füße ... die Sonnenstrahlen auf meiner Haut, bestätigen mich in dem Bewusstsein, dass ich existiere ...“*

Cyperwelten aber sind eine Derealisierung, ein Schatten des Originals, ein Konstrukt nicht der vielfältigen Natur, sondern der Willkür des Entwicklers. Die Integration der verschiedenen Bewusstseinsebenen *„ ... bringt das Hirn an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit ... Wenn unsere Umgebung immer virtueller wird, müssen wir neue Strategien entwickeln, um unser Bewusstsein für Realität aufrecht zu erhalten.“.*
(I.Viaud-Delmon, R.Jouvent, Univ.Paris VI)



Links vor Rechts - nur die linke Gehirnhälfte repräsentiert waches Bewusstsein.

„Die linke Hemisphäre ist verbal, rational, analytisch, zeitlich, linear und logisch orientiert, d.h. sie verarbeitet seriell einen Impuls nach dem anderen. Die rechte Hemisphäre ist unsere parallele Seite, die ganzheitlich, bildhaft, musisch, kreativ, intuitiv, zeitlos, räumlich, emotional und körperorientiert ist. Auch das Tier in uns, das uns z.B. in Wut geraten lässt, sitzt in der rechten Hemisphäre. Die kontrollierende Instanz, die uns schließlich daran hindert, den Wutanfall auszuleben, stammt wiederum aus der linken Hemisphäre.“ (G.Haffelder, Inst.f.Komm.u.Gehirnforschung, EEG-spectralanalytische Messverfahren der Gehirnwellen)

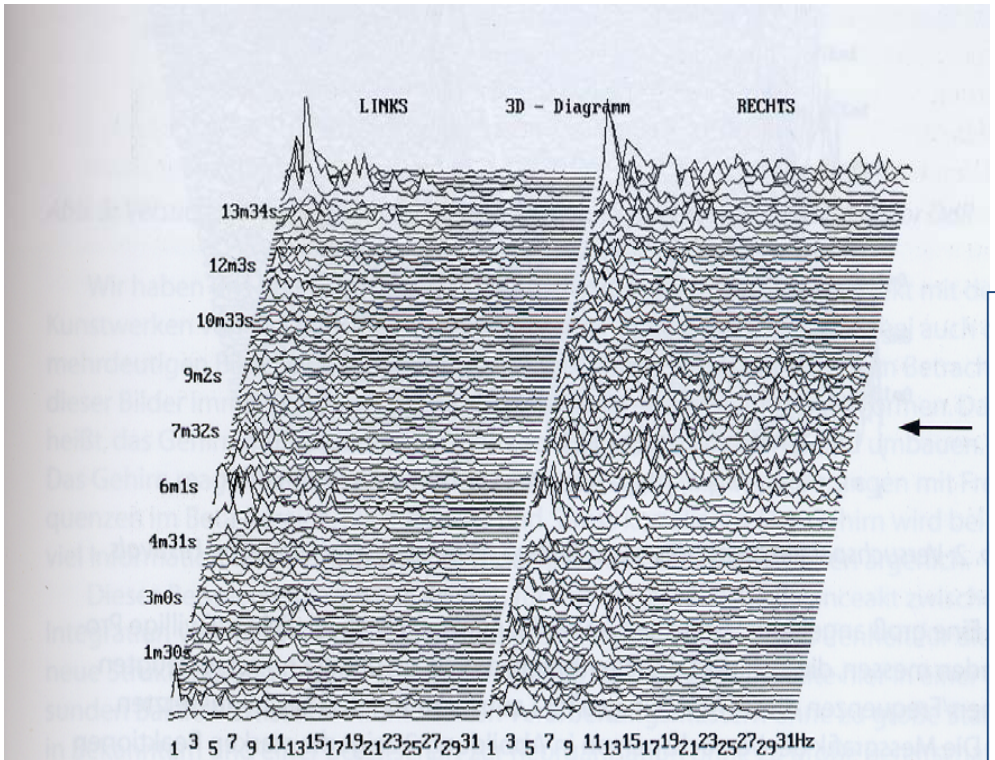


Abb. 1: Chronospectrogramm einer Versuchsperson während des Betrachtens einer Gewaltszene

Die rechte Gehirnhälfte nimmt in paralleler Wahrnehmung bis zu 60 Mrd. Bits/sec auf, die linke Gehirnhälfte in serieller (bewusster) Verarbeitung nur c. 20.000 Bits/sec. **Nur das synchrone Zusammenspiel beider Hälften ermöglicht wahrnehmende Vernunft.**

„Die Versuchsperson sieht eine Gewaltszene, die ihr angeblich nicht viel ausmacht ... Ihr Gehirn widerlegt diese Aussage ... Rechtshemisphärisch reagiert diese Person sehr stark unbewusst ...Das aktivierte Band von ca. 6 – 10 min korreliert mit Angst, Wut, Stress und Aggression. Die durch die Gewaltszene ausgelösten Gefühle ... gelangen nicht in die linke Hemisphäre ... nicht ins Bewusstsein ... sind jedoch rechtshemisphärisch unbewusst vorhanden ... und bestimmen (unbewusst) unsere Gefühle und auch unser Handeln“ (G.Haffelder)

Freier Wille und Verantwortung ?!

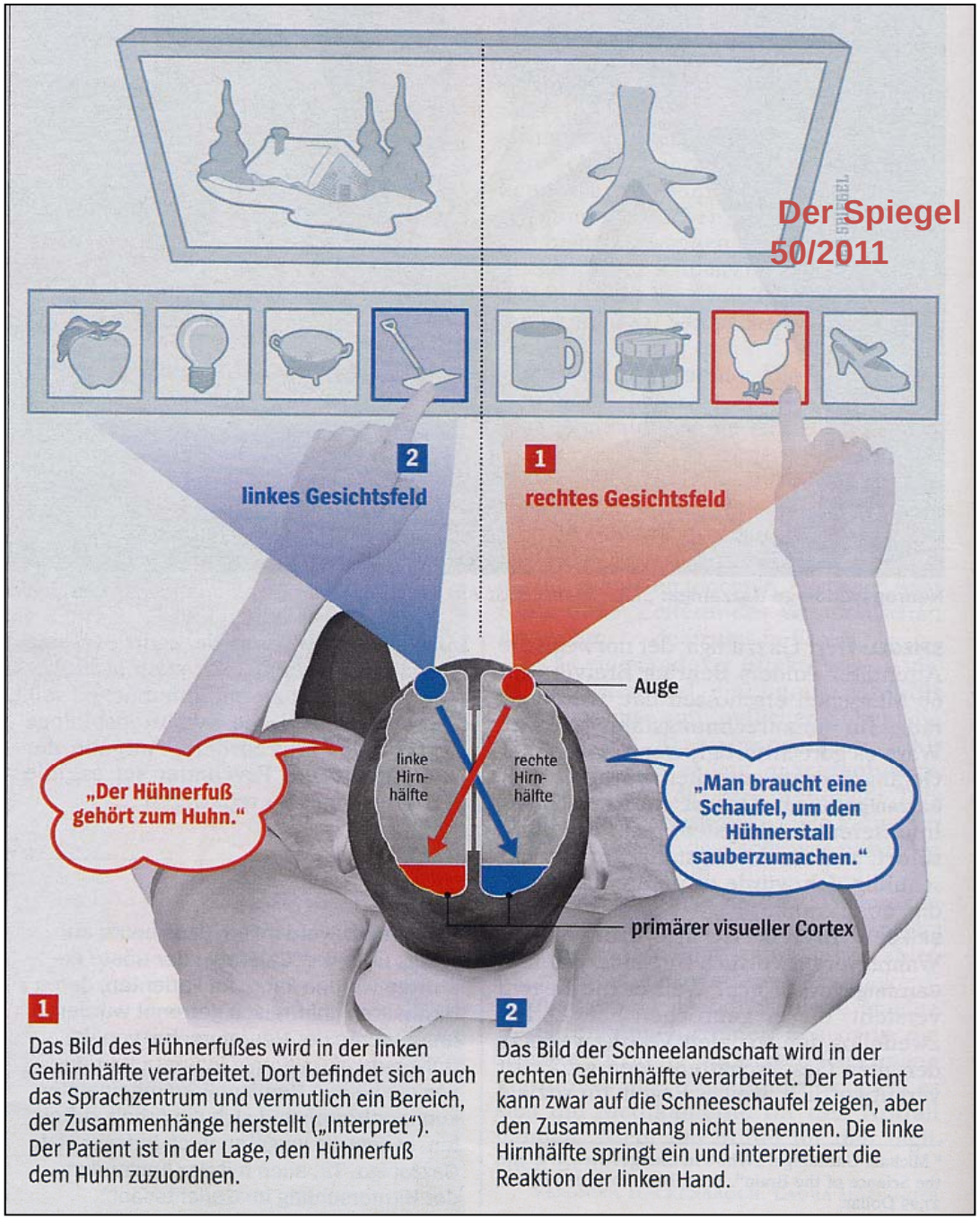
Das linke Gesichtsfeld wird in der rechten Gehirnhälfte, das rechte Gesichtsfeld in der linken Gehirnhälfte verarbeitet.

Eine Person mit operativ durchtrenntem Balken (Linderung epileptischer Anfälle), sieht links eine Schneelandschaft, rechts ein Hühnerbein. Sie kann – links - die Landschaft identifizieren, aber nicht benennen, rechts aber das Bein benennen und dem Huhn zuordnen. Nach der Zuordnung der Schaufel befragt, sagt sie (statt „Schneeräumen“) : „Damit kann man den Hühnerstall ausräumen.“

Visuelles (rechts) und Sprache (links) können sich nicht koordinieren. Aber ...

*„In der **linken Gehirnhälfte** sitzt ein **Geschichtenerzähler**, der ständig eine schlüssige **Interpretation der „Wirklichkeit“** liefert.“ (M.Gazzaniga „Who`s in Charge“)*

Geschichtenerzähler im Stress: Was geschieht im kindlichen Hirn, wenn es ständig medial überfordert, überreizt wird?!



Beobachten wir kleine Kinder beim Spielen, dh. Forschen, Entdecken, Lernen:

Kinder sind von Natur aus neugierig, sie wollen die Welt entdecken, sehen, riechen, schmecken, begreifen. Und sie wollen es selber tun...

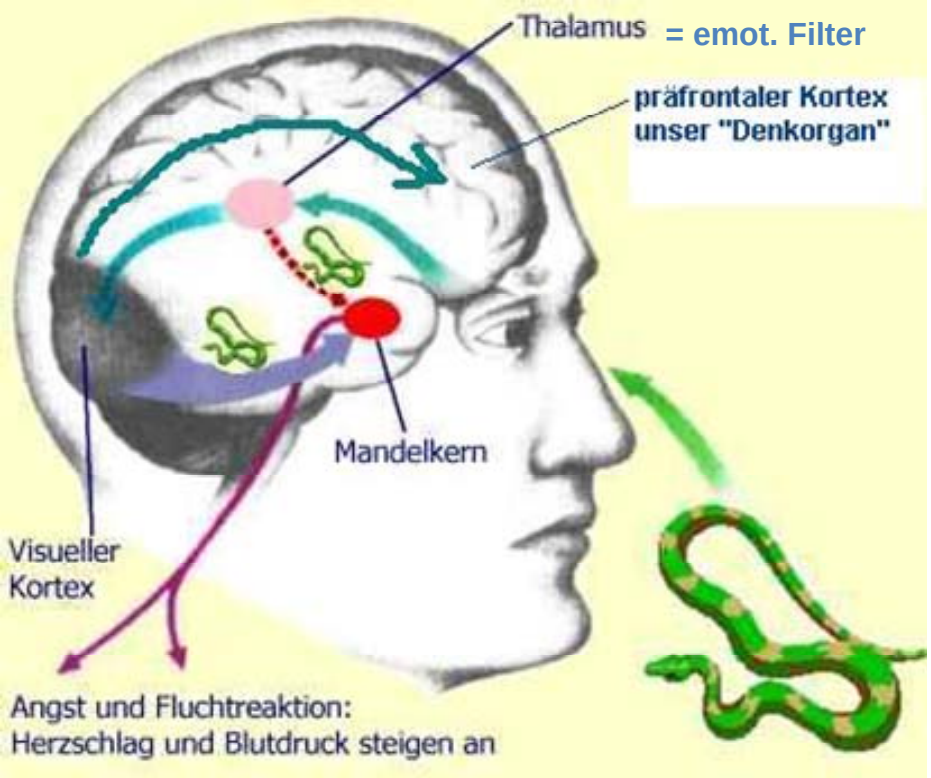
... vom Erlebnis zur Erkenntnis, zur Einübung, dann Einordnung des Erkannten.

Fassen wir zusammen:

- Dieser lustvolle kindliche Gestaltungs- und Forschungsdrang bedarf weniger der Anweisung als vielmehr der vielfältigen sinnlichen, emotionalen, geistigen Nahrung,
- des Trainings der rechten und linken Gehirnhälfte, der Motorik, der Bewegung in der Natur, des ständigen Ausreizens der Grenzen.
- Sinne und Bewegung (Musik!) sind der Schlüssel zur Intelligenz, die Brücke vom Ich zur äußeren Realität. (Dies geht weit über die Lehrpläne, weit auch über die sinnlich engen Bildschirmangebote hinaus.)
- (Warum lernen kleine Kinder so unermüdlich gerne?) Lernen, dh. die Verfestigung der neuronalen Vernetzung von Lerninhalten, ist eng mit der Aktivierung des „Belohnungszentrums“/ „Suchtzentrums“ in unserem Hirn verknüpft.
- „Dieses schüttet Signalstoffe wie Dopamin aus, unter deren Einfluss bereits vorhandene Synapsen zwischen den Nervenzellen permanent verstärkt werden. Gleichzeitig steigen Stimmung (Endorphinausschüttung) und Motivation (Lust auf mehr).“ **(G.Hüther)**
- Das heißt: Unser Hirn belohnt sich für Lernerfolge ständig selbst, wird süchtig nach mehr. Auf dem Fußballplatz muss man rennen, im Computerspiel kommt der Erfolg im Sekundentakt (bei WoW immittierend!) – vor allem auf einem derart überreizenden Belohnungssystem beruht der Erfolg der E.-Spiele - Dramaturgie.

Einspielung GC Leipzig – Olympic Games „Geld und Spaß“ – was verbirgt sich, was verbergen die Macher hinter diesen Begriffen?

Gefühl und Wirklichkeit - oder - Kleine Helden in Not:



Das Beispiel mit der Schlange:
Das Auge wandelt Lichtwellen (Schlange) in elektrische Impulse um. Diese werden im Thalamus nach ihrer Bedeutung „sortiert“ und an den Kortex, die Goßhirnrinde, gleichzeitig aber auch an das Gefühlszentrum weitergeleitet.
Der visuelle Kortex entschlüsselt das Bild der Schlange und leitet es an den präfrontalen Kortex weiter. Dieser „entscheidet“, was zu tun ist. Längst vorher hat der Mandelkern, die Amygdala, unbewusst und blitzartig das Signal „Achtung Schlange = tötliche Gefahr!“ ausgelöst. Puls und Blutdruck steigen, der hierdurch ausgelöste Stress befähigt uns zur lebensrettenden Reaktion. Die Amygdala kennt nur zwei Alternativen des Überlebens:

Flucht oder Angriff.

Kinder lernen etwa bis zum 8. Lebensjahr, um auf dem Bildschirm zwischen Realität, Fiktion und Werbung zu unterscheiden. (Ausnahme: Wrestling!)
Unsere in Millionen Jahren der Evolution auf Angriffs- oder Fluchtimpuls „programmierte“ Amygdala hat jedoch nie gelernt, zwischen physisch realer und durch Bilder vermittelter, phantasierter Gefahr zu unterscheiden. Sie reagiert daher, wie Bildgebende Verfahren (f MRT) vermuten lassen, auf Bilder fiktiver Gewalt - je nach deren Intensität - ähnlich heftig wie auf real erlebte und erinnerte Gewalt.
„Angstlust“ = unser Gefühlssystem kann sich Angstbildern nicht entziehen

Rennstrecke zum Mandelkern=Angst/Aggression, Kriechspur zum Verstand

- Intensiver medialer Gewalt-Konsum erzeugt unbewusste Angst- und Aggressionsimpulse.
- Je jünger die Adressaten, desto intensiver sind Prägungen und emotionaler Dauerstress. „Echte“ Jungs aber fliehen nicht, sie greifen an.
- Diese Gewaltbilder erzeugen Gewaltmuster; sie prägen und gefährden Jungs daher – vor allem unter Stress - mehr als Mädchen.

Zitiert aus „Brave New Brain” S. 355, Nancy Andreasen, Universität Iowa, USA, Springer-Verlag Berlin 2002

Die „Kriechspur“ ermöglicht Denken und Kreativität, ist aber zeit- und energie - intensiv

Noradrenalin aktiviert Muskeln und Wachsamkeit, blockiert Denken = spart Energie auf für Angriff/Flucht - Routine statt Differenzierung (G.Roth)

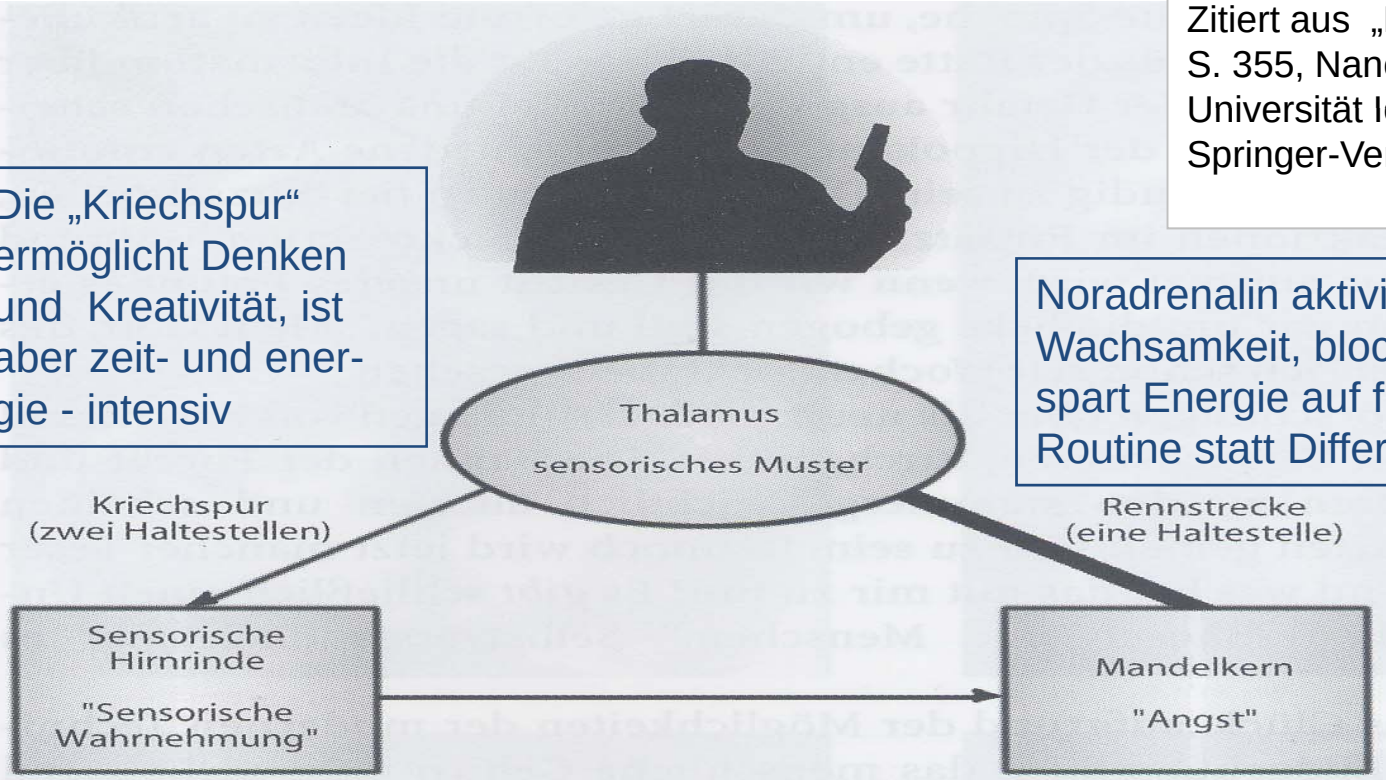


Abb. 11-4. Konditionierte Angst: Rennstrecke und Kriechspur zum Mandelkern. Die Rennstrecke ermöglicht eine „schnelle und unsaubere“ Reaktion, die sich als Überreaktion erweisen kann. Die Kriechspur erlaubt der Hirnrinde, den Reiz genauer zu beurteilen und die Reaktion erforderlichenfalls zu korrigieren

Natürlich lernt ein Kind auch beim Computerspiel (Reiz-Reaktion), aber nicht unbedingt das, was es für ein kreatives, differenziertes Weltbild braucht. Beim Ego Shooter (**Adrenalin**) folgt fast jedem Schuss (lustvolle Erregung – **Dopamin**) ein Treffer, dh hormonelle Belohnung **(Endorphin**) im Sekundentakt. Diese „Dopamindusche“ erklärt auch die neurobiologische Basis von Computerspielsucht. (Suchtambulanz Uni Mainz, Computersuchtforschung Charité Berlin.)

„Damit der gelernte Stoff fest im Langzeitgedächtnis verankert wird, (ein Prozess, der ebenfalls im Gefühlszentrum, im **Hippocampus**, verankert ist!), *sollten Störeffekte wie übermäßiger Medienkonsum vermieden und die Lerninhalte am Nachmittag vertieft werden. Wenn neue Informationen innerhalb von 24 bis 48 Stunden wiederholt werden, verstärkt das die Bautätigkeit der Nervenzellen an ihren Synapsen.“* *(vgl. Experiment Lernfähigkeit nach Sport/Killerspiel)*

(Henning Scheich, Uni Magdeburg, der deshalb die Ganztagsschule fordert.)

Aber: Was geschieht, wenn Lernen nicht mit Lust, sondern mit Angst (vor Versagen, Noten, Strafe, Scham) verknüpft wird? („Herdplatte=Aversives Lernen“) Denken wir an die Amygdala - sie kennt nur Flucht oder Angriff ...

(s. G. Roth: **Notfallprogramm / Noradrenalin:** Angriff oder Flucht oder Erstarrung)

„Wenn wir mit Angst lernen, wird jedes Mal, wenn unser Gedächtnis den Lerninhalt abruft, die Angst mit abgerufen **(und blockiert uns)** ***... Nur wenn Kinder mit positiven Gefühlen lernen, können sie ihr Wissen später für kreative Problemlösungen verwenden ...Statt mit den Stärken der Schüler zu arbeiten, beschäftigen wir uns nur mit ihren Defiziten.“*** **(M.Spitzer)**

Fassen wir zusammen:

Flucht und Angriff, Glück und Angst, Reflex, Gefühl und Verstand – es ist (immer auch) ein „Spiel“ der Hormone:

- Nicht der Verstand, das Gefühl = der Thalamus entscheidet, welche der 10.000 Sinnesreize unser Hirn aufnimmt. Kriterium: **Birgt es Glück – oder Gefahr.**

- Was immer wir mit unseren Sinnen aufnehmen, was wir zB hören und sehen, wird von Ohr und Auge in elektrische Impulse umgewandelt. Bruchteile von Sekunden, bevor unser Hirn sie im visuellen und auditiven Kortex als Bild und Ton entschlüsselt und zur bewussten Verarbeitung an den frontalen Kortex, unsere „Entscheidungsinstanz“ sendet, gelangen diese Impulse in das limbische System, das „Gefühlszentrum“.

- Dort bewirken sie die Ausschüttung von Hormonen, die Emotionen wie Euphorie, Harmonie, Aggression oder Angst auslösen.

- Diese Emotionen wiederum geben uns die Motivation und Kraft zum „vernünftigen“ oder auch „blindwütig“- panischen Handeln, sie können uns enthemmen, belohnen oder blockieren.

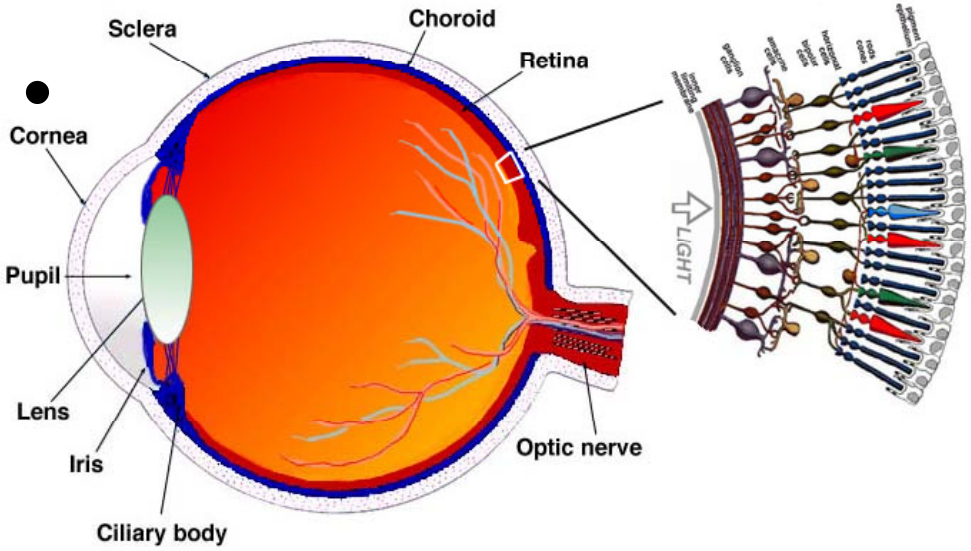
- Was wir hören und sehen, beeinflusst uns also bereits unbewusst emotional, noch bevor wir das Gehörte und Gesehene bewusst wahrnehmen und bewerten.

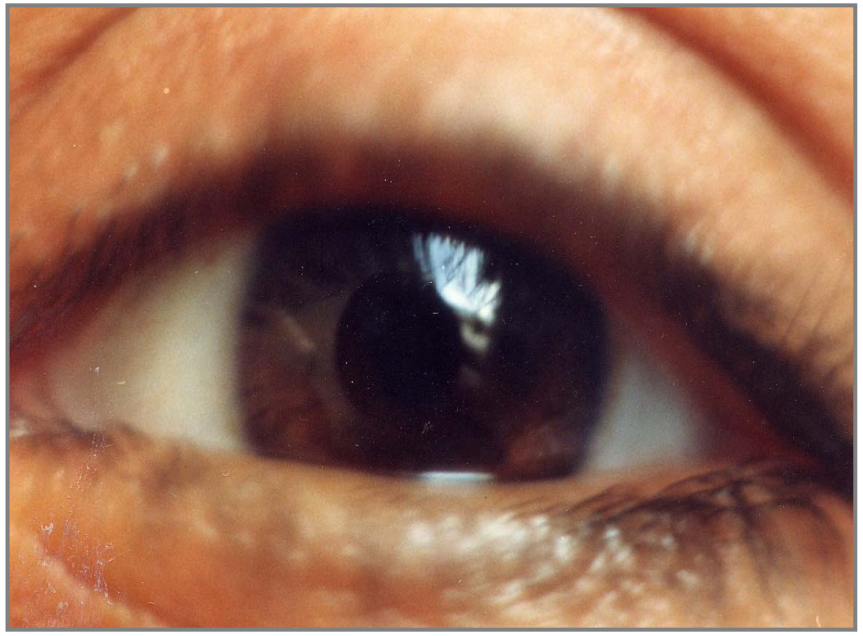
Einspielung GC Leipzig.

Großaufnahmen Jungen / Mädchen an Computer oder Playstation: Gesichter, Hände, Körperhaltung zeigen Anspannung ... lustvolle Erregung ... Glücksgefühl ... Frust ... Anspannung ...

Das menschliche Auge – auch Sehen will gelernt sein:

Unsere Netzhaut ist von Sinneszellen (ca. 130 Mio Stäbchen und ca. 6 Mio. Zäpfchen) bedeckt. Das Scharfsehen konzentriert sich jedoch auf eine winzig kleine Stelle am hinteren Augenpol, die fovea centralis (1,4 mm). Diese erfasst aus unserem horizontalen Blickfeld von ca. 200 Grad lediglich etwa 2 Grad. Die Augenmuskeln tasten daher das Objekt in Sprüngen = „Sakkaden“ (bis 5 x pro Sek./ca.25 millisec.) ab. Erst die Summe aus Muskelbewegungen und optischem Reiz lassen im Sehzentrum ein – höchst subjektives - Bild entstehen.





„Die volle Sehschärfe eines Menschen ist nach etwa 7 Lebensjahren erreicht, eine gesunde und in allen Teilen normale Entwicklung vorausgesetzt. ... Damit ist die Voraussetzung dafür geschaffen, dass die Kinder ihr foveales Sehen und die große Zahl von Gehirnzellen, die dafür zur Verfügung stehen, auch einsetzen können.
(B.Fischer „Blickpunkte, S.223)

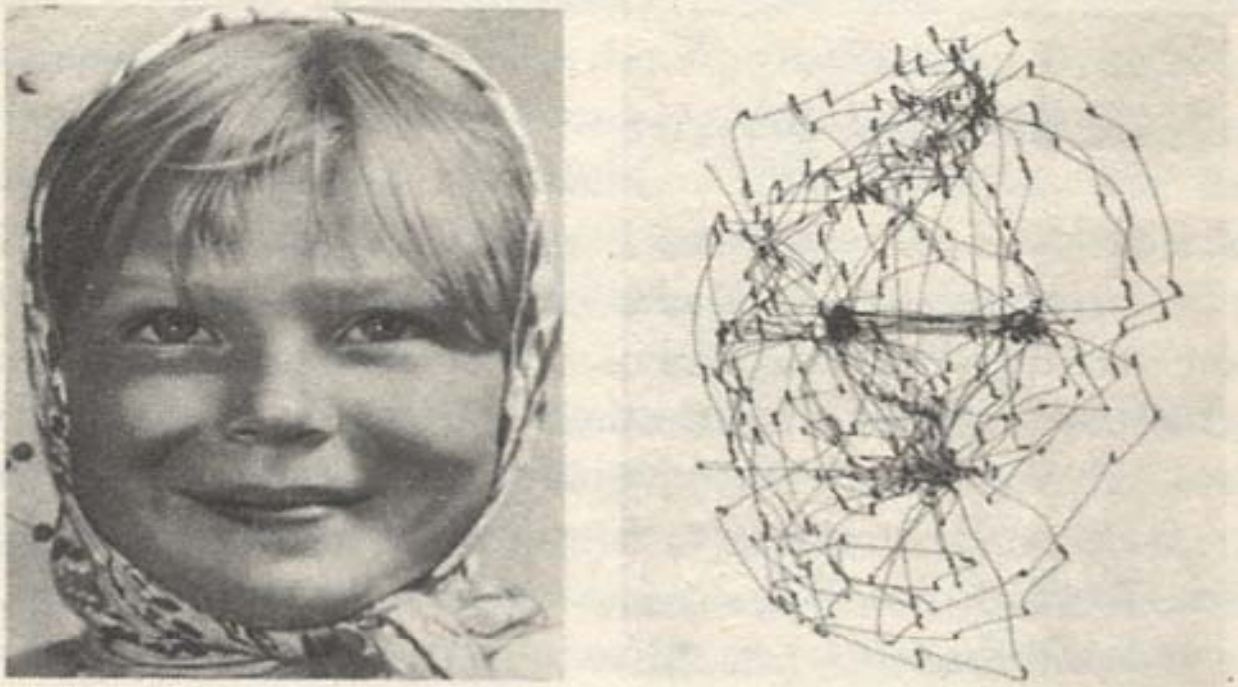


Abbildung 1: Links ein Foto, das mehrere Minuten betrachtet wurde. Rechts die Aufzeichnung des Blickverlaufs: Die Sprünge von einem Fixationspunkt zum nächsten sind mit Linien markiert (nach Yarbus 1967).

von beta nach alpha - warum zu viel Bildschirm ua dick macht:

Die Bildröhre liefert keine „natürlichen“ Bilder – ein Leuchtpunkt rast über die Phosphorscheibe, der Blickwinkel ist von 200 auf 6 – 7 Grad verengt, das Auge kann nicht akkommodieren.

Die Sakkaden können dem über die Röhre rasenden Leuchtpunkt nicht folgen, der Blick auf den FS wird starr. Damit nehmen die Beta-Wellen des Gehirns stark ab, die Alpha-wellen, die Tranceähn-liche Zustände repräsentieren, dominieren.
Das aktive, vom Willen geleitete Sehen wandelt sich vor dem FS in „Glotzen“.
Am PC kommt es zum „Flow“, Immersion, dem (den Umsatz steigernde) willenlosen Eintauchen in die virtuelle Bilderwelt.

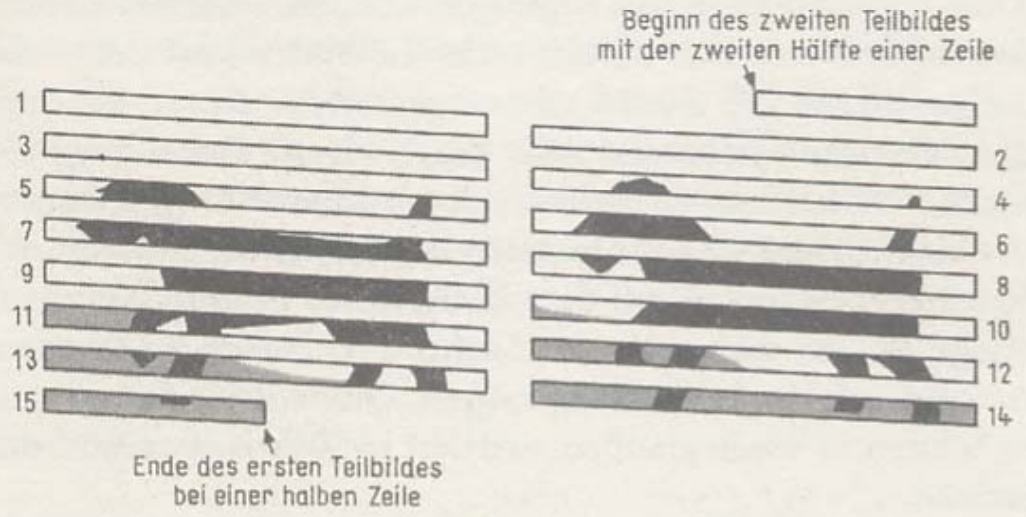


Abbildung 2: Zeilenweise Übertragung eines Fernsehbildes in zwei Teilbildern, zuerst die ungeradzahligen Zeilen, dann die geradzahligen. (Schematische Darstellung von O. Liman, 1976.)

In dem Zustand des „Glotzens“ geht der Energieverbrauch des Körpers (über 20 % entfallen allein auf das Hirn, 50 % bei Säuglingen) deutlich zurück.
Fernsehen macht auch deshalb dicker.

Fassen wir zusammen:

Was immer wir erleben, ob Angst, Gewalt, Glück, Liebe, Hass, was wir - bewusst oder meist unbewusst - an Bildern, Gedanken, Emotionen, Botschaften in uns hineinlassen, sei es aus der Realität oder aus dem Bildschirm, es **prägt uns** von frühester Kindheit an, ob wir wollen oder nicht, denn ... **unser Hirn lernt permanent ...(Manfred Spitzer) ... die Seele vergisst nichts.“** (Sigmund Freud)

„Schule der Phantasie“ - Hubschrauber, Karussell mit Solarantrieb

Erfnden, konstruieren: Alle Sinne sind beteiligt

Games Convention, Leipzig

Aktion auf dem Bildschirm. Wohin mit der Hand ?!

Einspielung GC Leipzig:

Zielgruppenstrategien, Spaß-Botschaften, Rollenmuster, neueste Spiele für Jungs / für Mädchen

Ein 3 ½ – jähriger Junge.
Er malt, was er kennt und gerne mag:
Einen Bildschirm, dann Männer
mit Pistolen:
„ Das ist die Mafia, die schießen
aufeinander ...“
Seine Mutter berichtet voller Stolz:
„ Das geht blitzschnell, zack zack,
ich weiß nicht, wie, und schon hat
er alles aus dem Internet runter geladen ...
der kann das alles ...ich weiß nicht, woher,
aber er kann das ... “

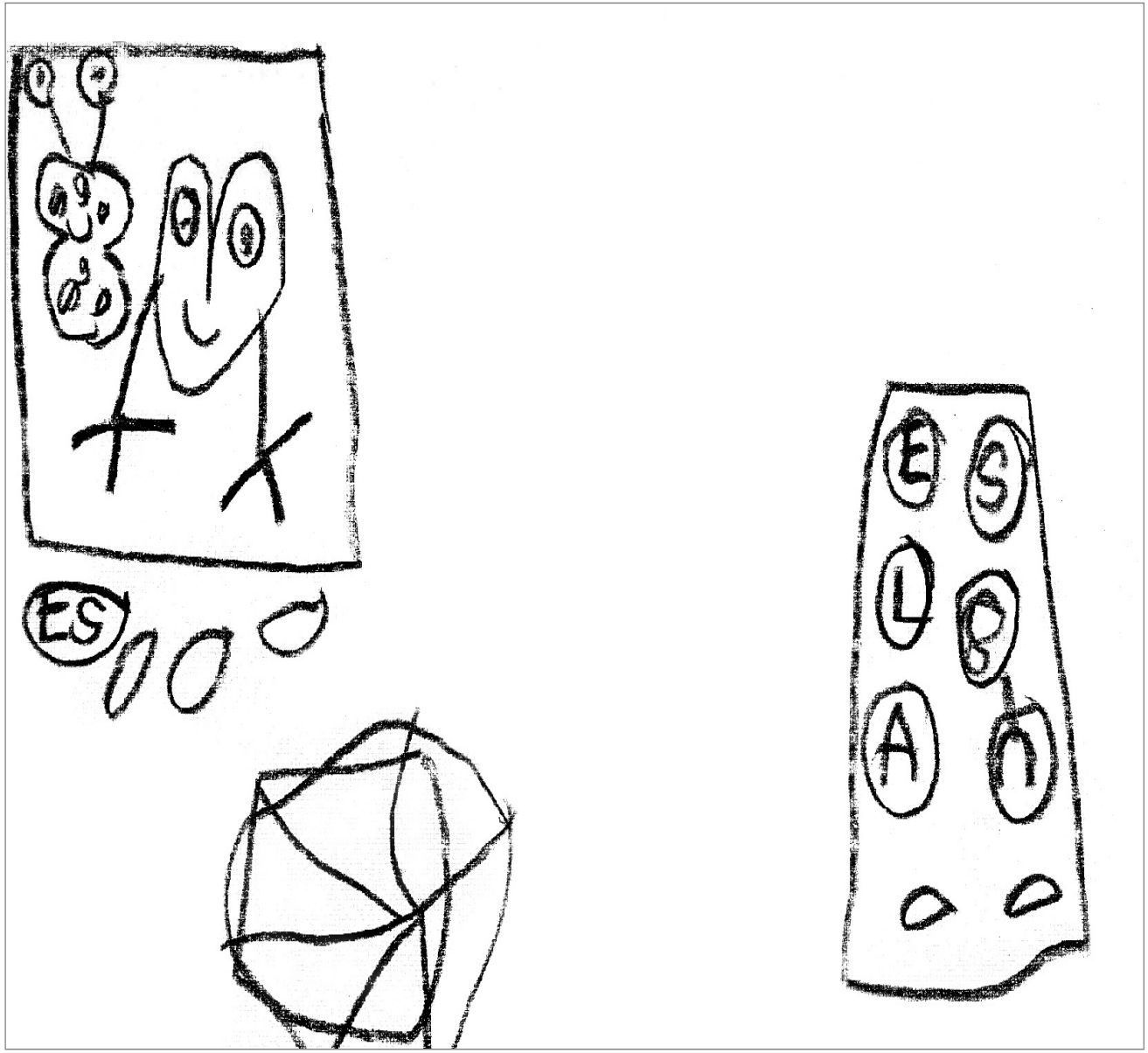
Eigentlich (warum?!) sollte er Baum, Haus und sich selbst malen.

Kindliche - allgemein menschliche - Grundbedürfnisse: Abenteuer, Anerkennung, Freundschaft, Liebe ...

(vgl. Hüther: Grundbedürfnisse einer reichen neuronaler Entwicklung sind Neugier/Autonomie und Bindung. Notfallprogramm: Angriff, Flucht, Erstarrung

Was bietet die Spiele-Industrie? Level (Karriere) und Clans (WoW), Kamerad/Feind, gut/böse, für mich/gegen mich, Held/Verlierer, Gewaltlösung, sims (= Puppenstube für Mädchen)

Schöne digitale Kinderwelt ...



Ein 5 – jähriges Mädchen. Es malt, was es erlebt und gerne mag:

Einen Fernseher mit Fernbedienung
Auf dem Bildschirm ein Herz und ein Schmetterling, Symbol für Liebe und Schönheit. Außerhalb des Bildschirms ein Ball.

Im Fernsehen läuft vielleicht die Lieblings-Serie. Vielleicht ist es aber auch ein Traum. Vielleicht ist es auch ein Selbstbildnis.

Eigentlich (warum?!) sollte sie Baum, Haus und sich selbst malen.

Geistige und visomotorische Entwicklung bei Vorschulkindern (6-jährig) in Abhängigkeit von ihrem TV-Konsum und der Nikotinsucht der Eltern.

(aus „Kinder- und Jugendarzt“ 4/2006)

Nach aktuellen Messungen können diese Kinder nicht gut rückwärts gehen, auf einem Bein stehen, hüpfen. Schnelle Bildfolgen hindert die Kinder am Mitdenken, das heißt, ihr Denkvermögen zu entwickeln. Auch „gute“ Sendungen bedürfen daher des Gesprächs, der Grenze.

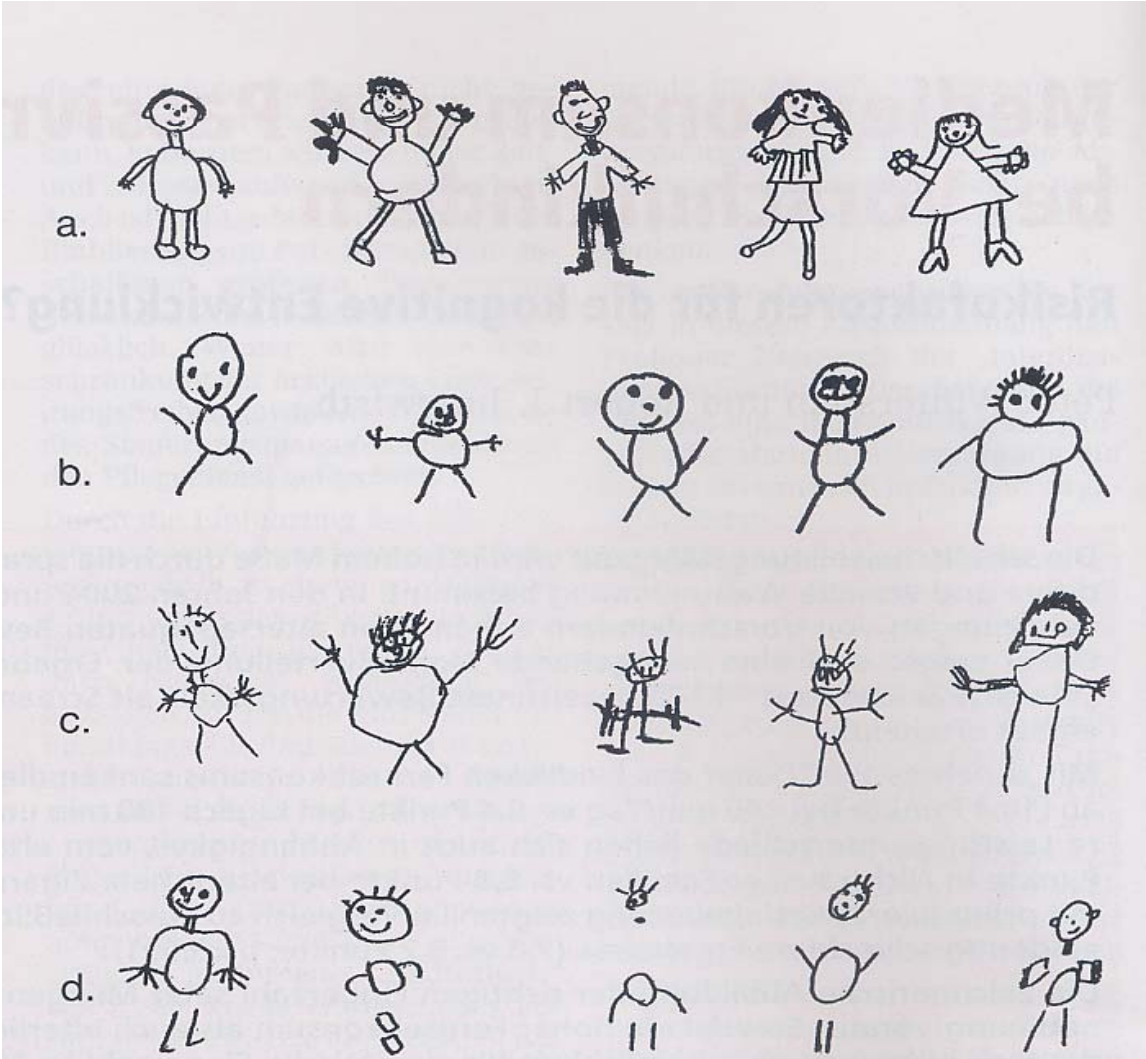


Abb. 1: Typische Mensch-Zeichnungen von Vorschulkindern
a.) aus Nichtraucher-Familien und einer täglichen Fernsehdauer bis 60 Minuten,
b.) bei einem täglichen Fernsehkonsum von mindestens 3 Stunden,
c.) bei einem elterlichen Nikotinabusus von mindestens 20 Zigaretten täglich und
d.) fragmentierte Mensch-Zeichnungen

Hierzu ein Beispiel aus H.D. Erlinger (KoPäd München, 2001):

„Kinder und ihr Symbolverständnis“

1998 veranstaltete das ZDF einen Geschichten-Wettbewerb für Grundschul-Kinder. Bezogen auf die 3 Figuren aus der Serie „Siebenstein“, den kindlich-frechen Raben Rudi, den griesgrämig-altklugen Herrn Koffer und die witzig -gescheite Frau Siebenstein, sollten sich die Kinder eigene Reiseabenteuer-Geschichten ausdenken.

Die Auswertung von 350 Geschichten (über 20.000 Einsendungen) ergab:

Die Kinder haben die Figuren tatsächlich in „ihr“ Weltbild integriert. Dieses Weltbild entsprach allerdings kaum den liebenswert-widersprüchlichen Charakteren der Serie „Siebenstein“, sondern ...

... sondern größtenteils den aus US / RTL2 – Serien geläufigen Helden- und Weibchen-Schemata:

> Der Rabe Rudi mutierte zum sterilen Super-Helden, der die hilflose Frau Siebenstein aus den Fängen von bösen Verbrechern /Geistern /Piraten rettete, der lästige Herr Koffer wurde weitgehend vergessen.

Der Autor kommt zum Ergebnis, „ ...*dass sich allgemein benutzte mediale Muster, ... die wir im alltäglichen Umgang mit den Medien erwerben, auch in kindlichen Erzählungen niedergeschlagen haben ...Kinder wachsen mit den* ***Höhepunkt-Erzählungen*** *und mit den* ***„leeren“ Helden*** *ihrer Medien auf. Beides verweist sie auf die* ***pure Aktion*** *als einzigen spannungserzeugenden Zug der narrativen Dramatik und Dramaturgie.*

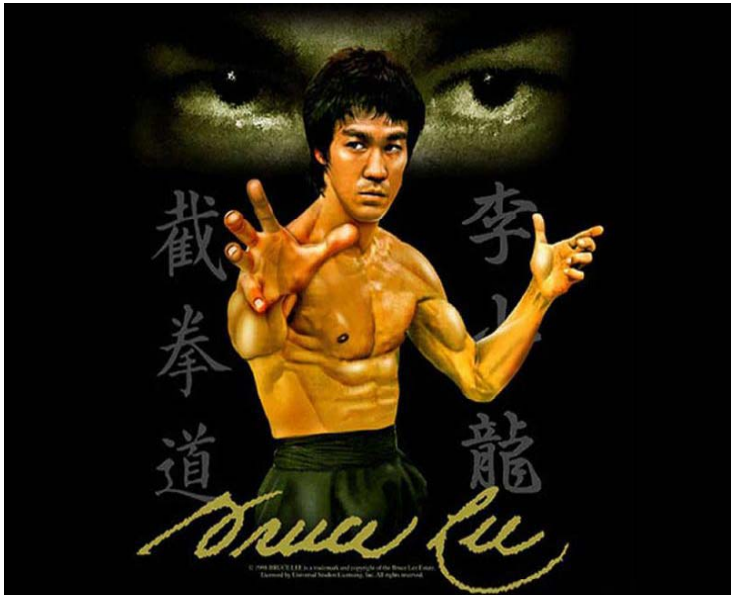
Man kann Mutmaßungen darüber anstellen, ob Kinder, die wenig andere Erzählkost bekommen, ein Gespür für die Verhandelbarkeit von Konflikten und abweichendem Verhalten entwickeln (können), ...“

Die Schule soll daher, so der Autor „... *Fähigkeiten für individuelle Formen und kreativere Lösungen ... vermitteln“.*

so ändern sich die Zeiten: Die Botschaften für Jungs ...

<u>Vor 25 Jahren:</u> Ein 15-jährigen Junge auf die Frage, warum Bruce Lee sein Vorbild sei:

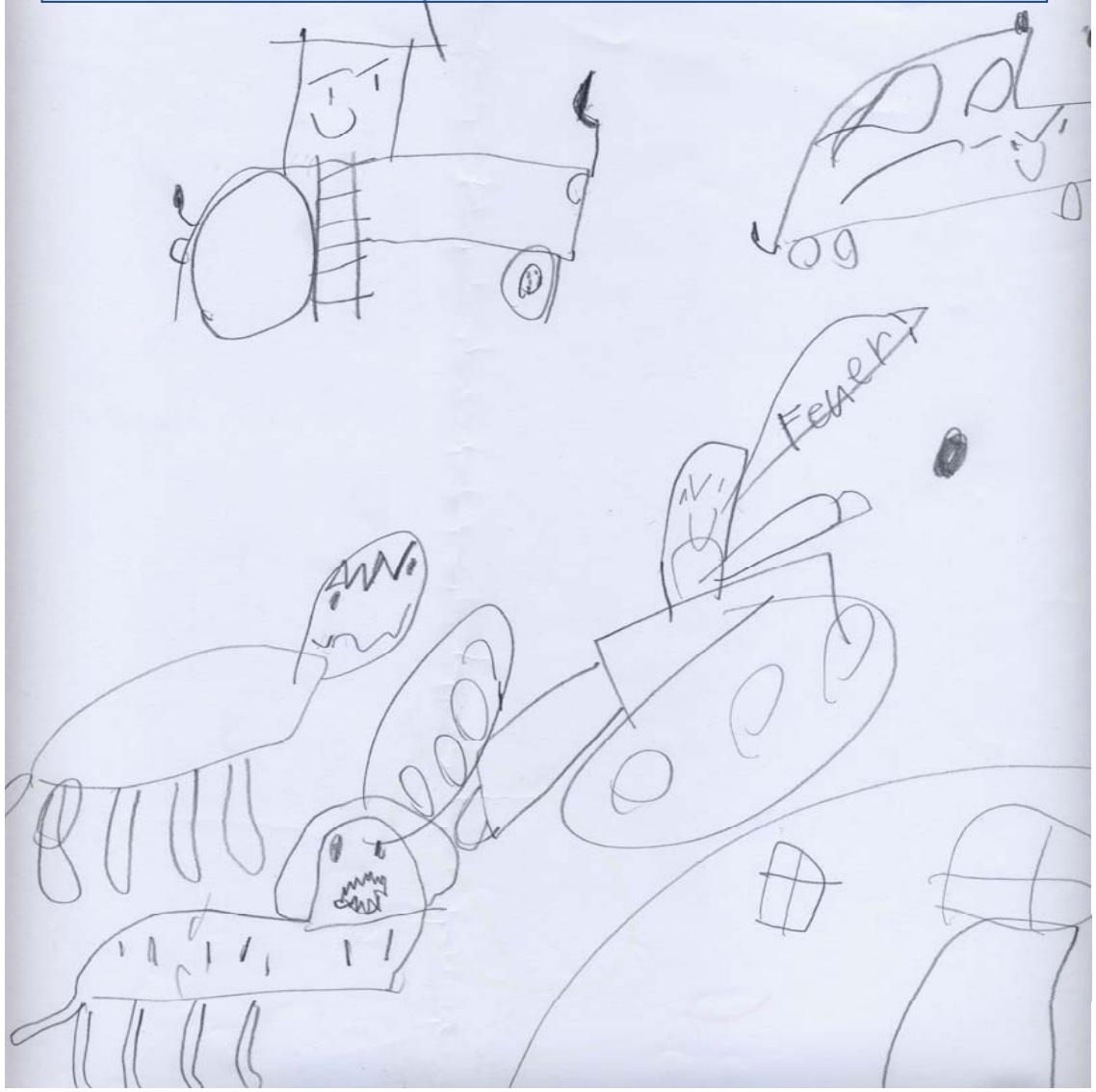
„ Bruce Lee ... er kämpft allein, wir kämpfen auch allein ... "
(Frage: Aber er siegt doch nur mit Gewalt?!)
„ ... nein, nicht nur, er hat das Recht und die Magie auf seiner Seite."



<u>Im Jahre 2004:</u> „Unreal Tournament "
Ein Sprecher kommentiert die eskalierende Strategie des erfolgreichsten Helden jenseits von Gut und Böse:
„Der Spieler *randaliert „läuft Amok ... ist unstoppbar.. ist gottgleich"*
Archaische Gewalt- Männlichkeits-Allmacht-Phantasien (Führer – Horde) konsolidieren sich photorealistisch.

Ein 8-jähriger, gut begabter türk. Junge,

sehr gut in Mathe, wg. Sprachentwicklungs- und Konzentrationsstörung in der „Sonderschule“, er malt Papa/Mama als Löwe/Leopard, die große Schwester als Traktor, den kleinen Bruder als altes Auto, sich selber als Panzer



Er spielt ua „Call of Duty“:

„Da kann man ein Mann werden, dazu 2 Waffen mitnehmen ... ich schaffe 3 levels ohne zu sterben ...in Afghanistan bin ich mit Hubschrauber hingekommen ... Und habe ich ein Auge getroffen und ist gleich gestorben ... Da kommt ein email da steht was Du machen sollst: Töte die Terroristen mit Panzer ...

(Wer sind diese Terroristen?)
Das sind die Feinde der Soldaten, ich töte sie, weil sie Ärger machen, sie wollen Stadt vernichten und die ganze Welt für sich alleine ... Ich bin mit 3-sternigem Kommandanten zusammen die sind amerikanisch und ich habe meine Männer benim alamlarim die kommen hinter mir her beni takip ediorlar (wo hast Du das alles her?) „von You Tube“

Die Eltern sind überzeugt, er spielt nur Sport- und Autospiele.

Der Vater hat Angst, dass der Junge „Terror macht“, wenn er ihm die Spiele verbietet. Die Schule berichtet von „latenter Aggressions- und Gewaltbereitschaft“.

... die Botschaften für Mädchen: Der Kampf mit dem Schönheitsideal

(Dieses Bild ist original aus einem „Trend-magazin“, dh hier nicht künstlich gestreckt!)

Eine Studie aus den 80- er Jahren:

Kinder betrachteten Photos von dicken / dünnen Kindern – wen hätten sie gerne zum Freund / zur Freundin. Einige Kinder bevorzugten Dicke – die seien gemütlich und verlässlich.

Vor kurzem wurde die Studie wiederholt:

Kein einziges Kind wollte einen dicken Freund / Freundin, Dicke sind stigmatisiert. Attraktiv ist nur, wer schlank ist. Schon Kinder haben heute dieses Schönheitsideal verinnerlicht ...
(Beate Herpertz-Dahlmann, Kinder-Jug.psych. Uni-Klinik Aachen)

Der Preis :

Ein Drittel der Mädchen leiden unter Esstörungen und den damit verbundenen psychischen Problemen, jedes 200.ste an Magersucht, jedes 50.-100.ste an Bulimie.

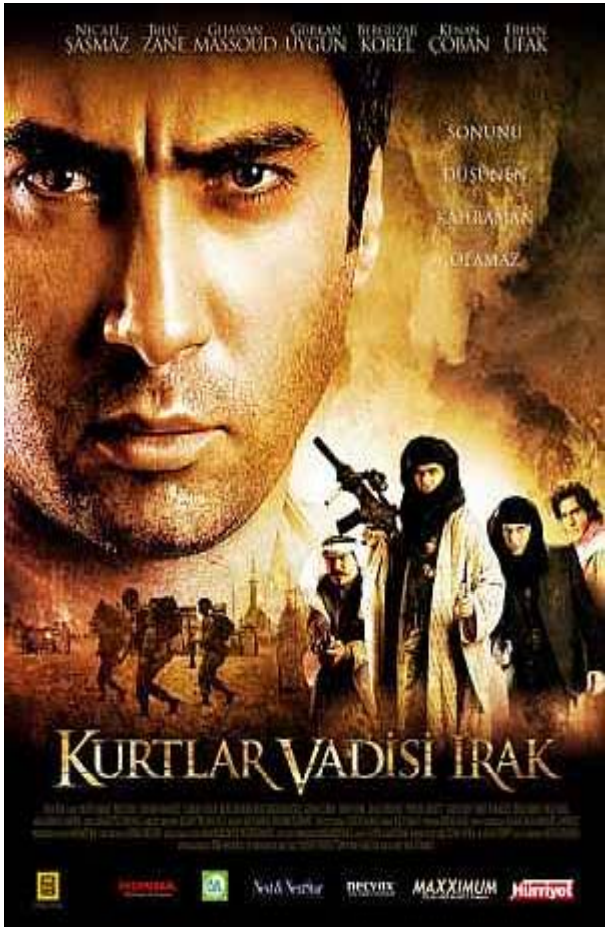
Das heißt:
Medien, so die speziell auf Mädchen zugeschnittenen Programme (vgl. H. Klums „Germany´s Next Topmodel“) und Jugendzeitschriften **„konstruieren Entwick-lungsnormen“.** Zur Sexualität werden **viel zu frühe faktische Normen** des ersten Geschlechtsverkehrs verbreitet. (Hoppe-Graf ua in „Entwicklungspsychologie“)

"Dead or Alive“ ... zum Frauenbild im Computerspiel: Opfer, Begleiterin oder Sexspielzeug. Die Stars sind auch 2012 meist weiß, heterosexuell und männlich.

Für dieses sog. Beat-'em-up-Video-Kampfspiel "Dead or Alive“haben die Entwickler sogar eine eigene Mechanik für das perfekte Hüpfen der weiblichen Brust erfunden.

Die globalisierten FS – Serienhelden / Opfer / Bösewichte = konfektionierte, archaische Männlichkeits- und Weibchen - Rollen- und Gefühlsmuster

US-FS-Serie „THE WIRE“

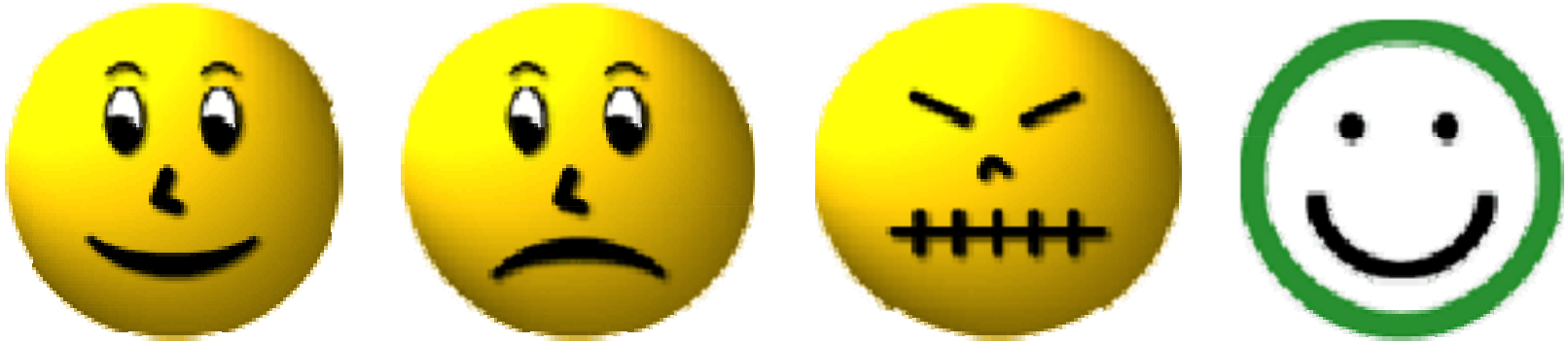


türkische FS-Serie „TAL DER WÖLFE“

Einspielung Szenen „New Yorker“

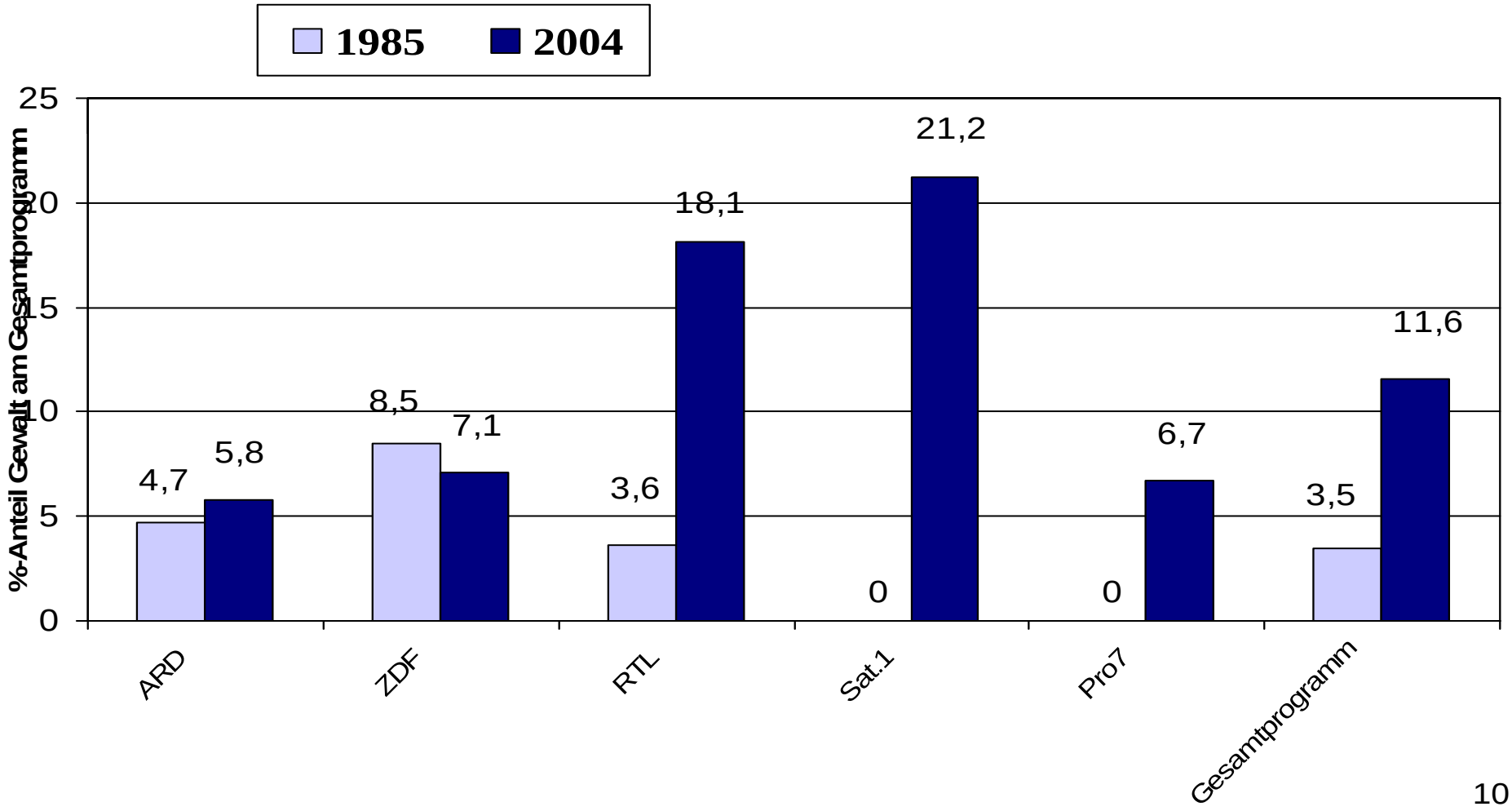
Kitsch in Dosen = Böse Jungs, shoppende Mädchen, die starken Polizisten als Retter

Gefühle aus der digitalen Retorte – konfektioniert, käuflich



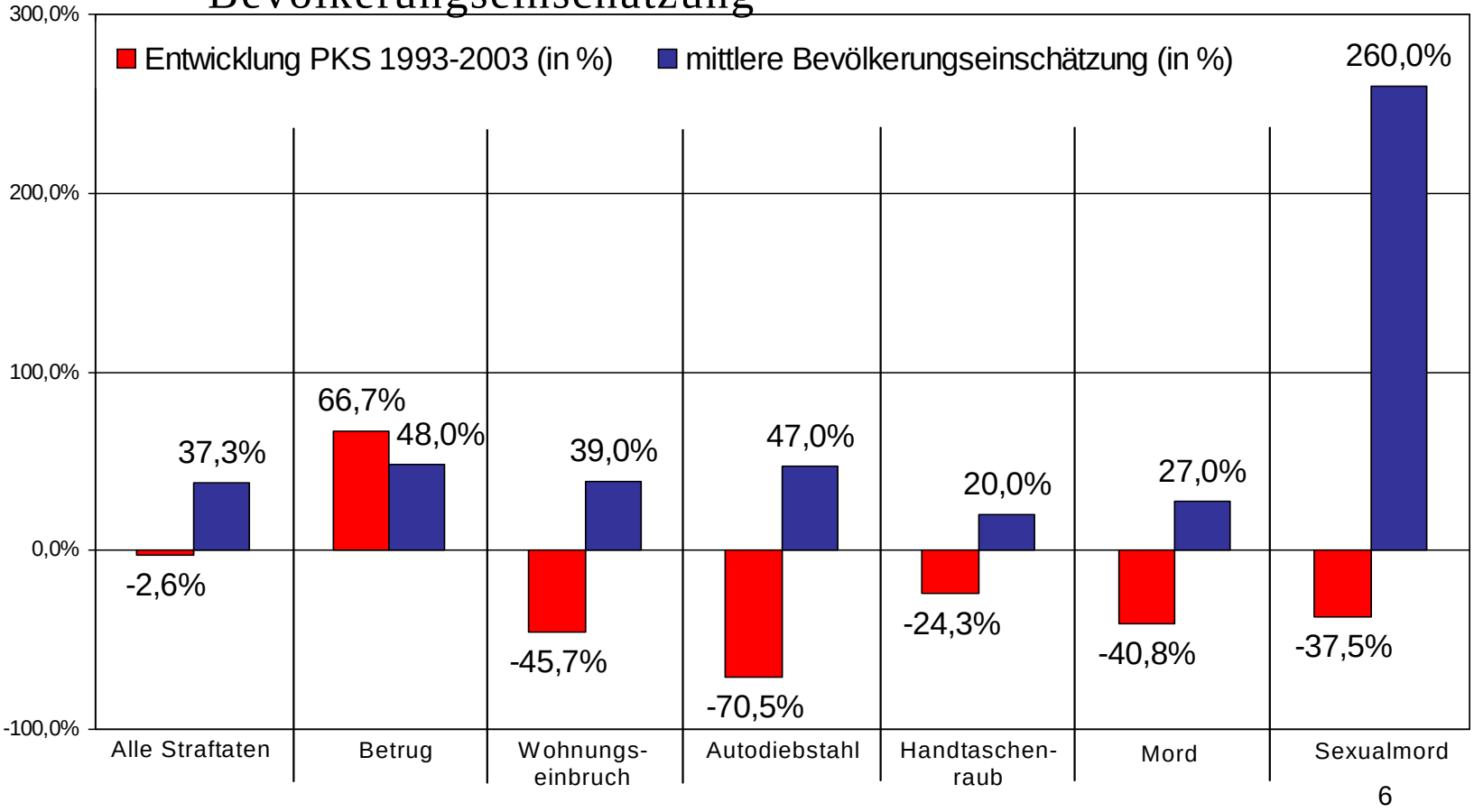
Die Filmindustrie experimentiert wie die Spiele-Industrie mit computer-generierten Schauspielern. Die wunderbare Vielfalt menschlicher Mimik und Gestik, die Sprache der Gefühle – wo wird sie überleben? In Avataren ... ?

Anteil kriminalitätshaltiger Sendungen am ausgewiesenen Gesamtprogramm für ausgewählte Sender und das Gesamtprogramm (in %)



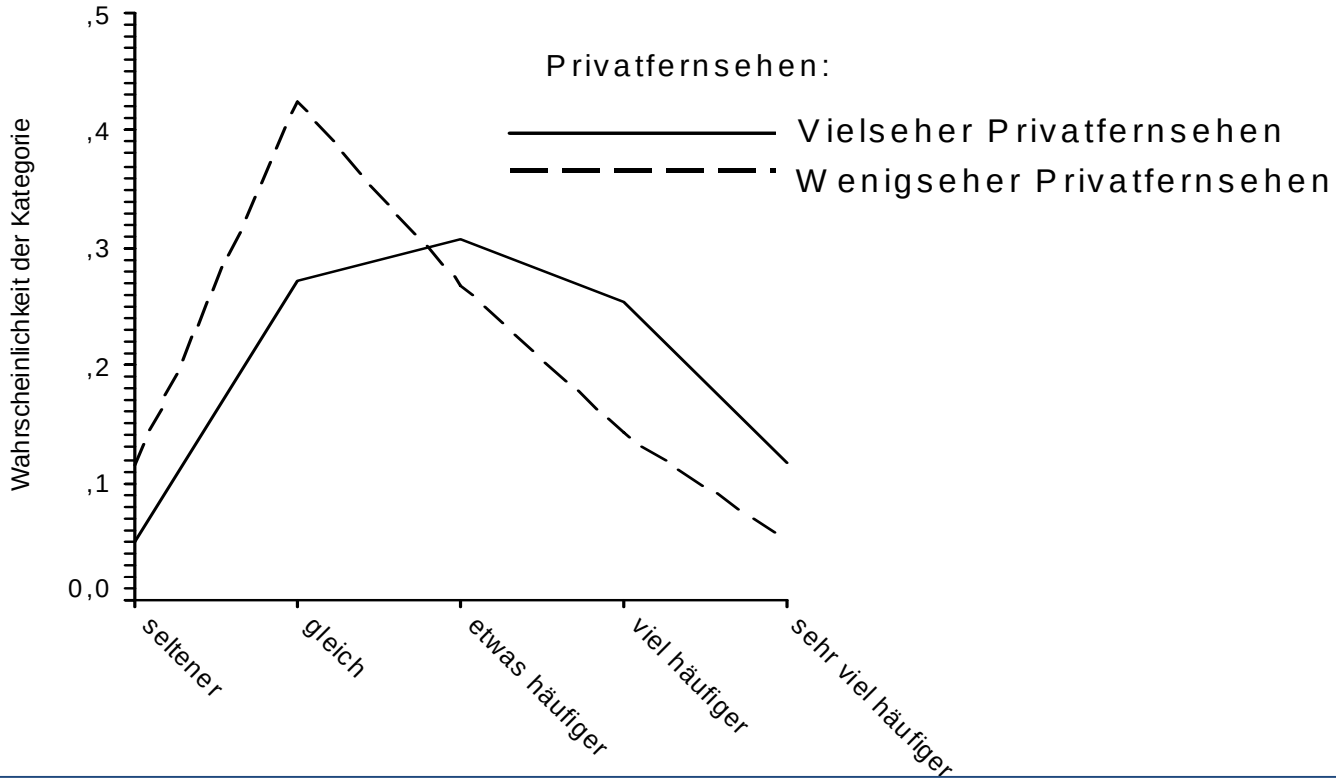
Weltbild und Wirklichkeit oder **„Die Dämonisierung des Bösen“** (Ch. Pfeiffer)
am Beispiel des neben Sex beliebtesten und profitabelsten Themas der meisten Print- und Bildschirmmedien, des Themas **Gewalt und Kriminalität** (Zahlen = KfN) :

Vergleich: Entwicklung der Kriminalität von 1993 – 2003 in der Polizeilichen Kriminalstatistik und in der Bevölkerungseinschätzung



Wirklichkeit in den Köpfen je nach Nutzung des Privatfernsehens:

Vermutete Kriminalitätsentwicklung Raubmord



Die armen Vielseher des Privatfernsehens sind demnach etwa doppelt so häufig überzeugt von einer drastischen Zunahme zB von Raubmord wie Wenigseher. – „ Unterschicht-Fernsehen“ ?!

(H.Thoma / RTL: „Dem Fisch muss der Wurm schmecken, nicht dem Angler ...“

Vorurteile als Integrationshindernis ... „ein Syndrom der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit “.

Wer für ein Vorurteil anfällig ist, ist dies auch für andere – es ist eine „Ideologie der Ungleichheit“.

Je autoritärer eine Gesellschaft, desto mehr Vorurteile, je mehr Demokratie, desto weniger Vorurteile.

Nach M. Montessori liegt es in der Natur der Kinder, sich ohne Vorurteile zu begegnen.
Ist es anders, so haben sie es von den Erwachsenen gelernt.

Wer ohne Vorurteile ist,
der werfe den ersten Stein ...

Europa: Eine Union der Vorurteile

STUDIE Forscher belegen massive Vorurteile gegen Minderheiten. Deutschland liegt im Mittelfeld

BERLIN *taz* | Vorurteile gegen Minderheiten sind in Europa in einem „alarmierenden Ausmaß“ verbreitet. Das zeigt eine Studie, die das Institut für interdisziplinäre Konflikt- und Gewaltforschung der Universität Bielefeld in acht europäischen Ländern durchgeführt hat.

JedeR zweite EuropäerIn aus diesen Ländern stimmt den Aussagen „Es gibt zu viele Einwanderer“ und „Der Islam ist eine Religion der Intoleranz“ zu. 43 Prozent der Befragten halten Homosexualität für unmoralisch, fast ein Drittel geht von einer „natürlichen Hierarchie zwischen schwarzen und weißen Menschen“ aus, ein Viertel unterstellt, dass „Juden zu viel Einfluss“ haben.

Die WissenschaftlerInnen haben für ihre repräsentative Studie je 1.000 Staatsbürger in Großbritannien, Frankreich, Deutschland, den Niederlanden, Italien, Portugal, Polen und Ungarn befragt. Sie zeigen, dass unterschiedliche Vorurteile in einem „Syndrom der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit“ zusammenhängen. Wer also für ein Vorurteil anfällig ist, ist dies mit großer Wahrscheinlichkeit auch für andere. Denn der Kern, so die Wissenschaftler, sei „eine Ideologie der Ungleichheit“. Für Deutschland untersuchen die Bielefelder dies seit vielen Jahren in einer Langzeitstudie unter der Leitung von Wilhelm Heitmeyer, auf europäischer Ebene ist es die erste Studie dieser Art.

„Diese Vorurteile werden in Europa weitgehend geteilt“, sagt Wissenschaftler Zick

„In Europa werden diese Vorurteile weitgehend geteilt“, sagt Psychologie-Professor Andreas Zick, auch wenn das Ausmaß der Zustimmung in den acht Ländern unterschiedlich sei. Im Durchschnitt sind die untersuchten Vorurteile in Polen und Ungarn am höchsten und in den Niederlanden und Großbritannien am wenigsten ausgeprägt. Doch von dieser Tendenz gibt es auch Ausreißer: So würden besonders viele BritInnen eine Partei wählen, die Einwanderung begrenzt. Besonders viele NiederländerInnen würden nicht in ein Wohnviertel ziehen, in dem viele MigrantInnen leben. Deutschland liegt bei allen Fragen im Mittelfeld. Auffällig ist, dass es beim Antisemitismus große Unterschiede zwischen den Ländern gibt; besonders in Polen und Ungarn ist er stark ausgeprägt, in Großbritannien und den Niederlanden eher schwach. Bei der Islamfeindlichkeit ist dies nicht der Fall: Die Zustimmung ist in allen Ländern hoch.

Zu den Ursachen für gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit gehören nach Ansicht der Wissenschaftler autoritäre Einstellungen, ein subjektives Gefühl der Bedrohung durch Fremde und die Zurückweisung von kultureller Unterschiedlichkeit.

SABINE AM ORDE

Meinung + Diskussion SEITE 10
Die Studie ist im Netz unter www.amadeu-antonio-stiftung.de zu finden

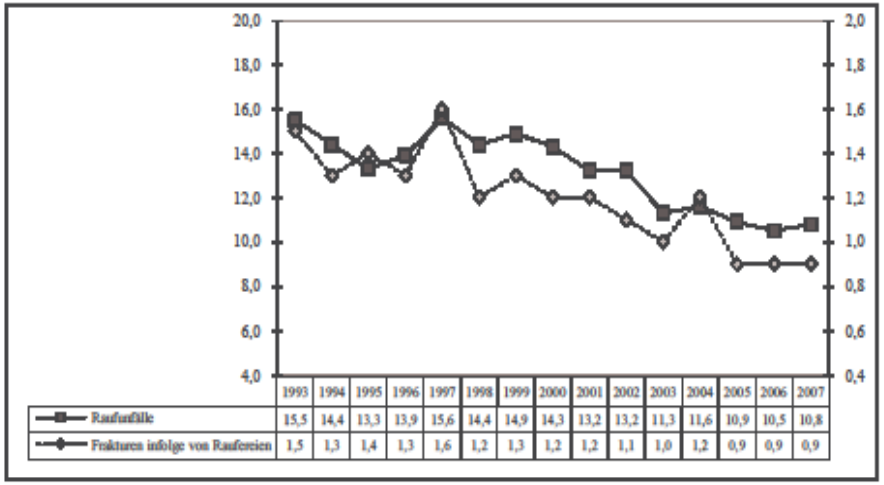
Jugend und Gewalt – eine verlogene (entlastende) Diskussion:

- Kernfrage ist nicht Medien / Gewalt, sondern: Was brauchen/was können Kinder auf ihrem Weg zu einer gesunden Entfaltung.
- Die Jugend hat die Gewalt nicht erfunden. Der gefährlichste Ort, um Täter oder Opfer von Gewalt zu werden, ist nicht die Straße, sondern die Familie.
- Der Streit um Kausalität, um die Statistik, verdrängt die Suche nach Lösungen.
- Den Nutzen hat die Medien-Lobby, den Schaden haben die Kinder u. Jugendlichen.
- Die Jugendgewalt ist seit 98/99 – 08 gleich bleibend bis rückläufig, die polizeiliche Anzeigen-Statistik ist irreführend.
- Anhängig von der ethnischen Zugehörigkeit wird um 20 – 50 % häufiger angezeigt.
- Prävention und Rückgang gewaltfördernder Lebensbedingungen führen zu einem Rückgang der Jugendgewalt.
- Jugendliche Migranten sind deutlich gewaltbereiter. Vergleicht man die Milieus, nivellieren sich die Unterschiede.
- Negativ wirken Cliquen, soziale Netzwerke, Gewaltmuster. Positiv wirken ua Verbesserungen der Bildungschancen.

Abbildungen zum Forschungsbericht Nr. 107
„Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt“

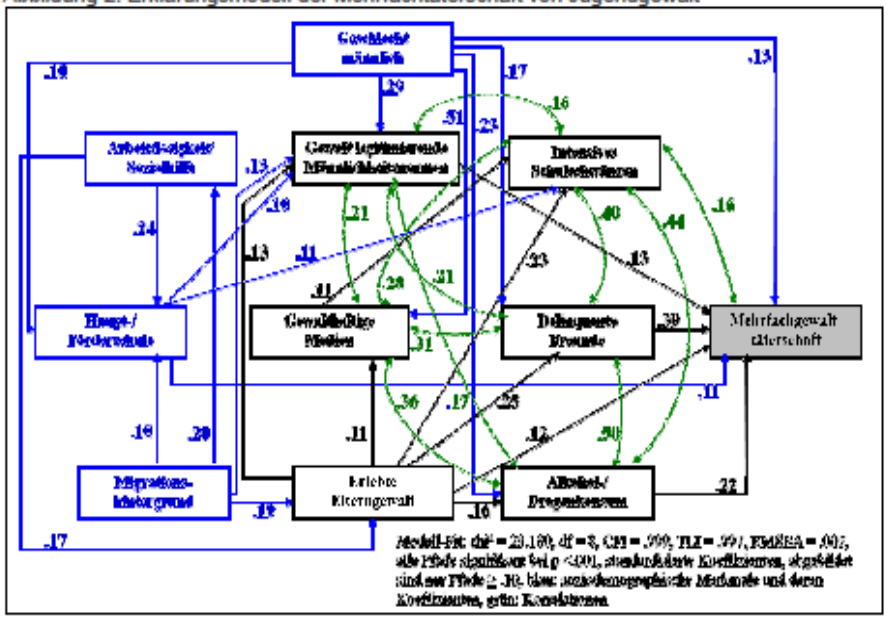
(KFN 2009, Befrag.44.610 Jug./15 J.)

Abbildung 1: Entwicklung von Schulen gemeldeter „Raufunfälle“ und Frakturen infolge von Raufereien je 1.000 versicherte Schüler 1993 bis 2007 (Quelle: Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung)



	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
Raufunfälle	15,5	14,4	13,3	13,9	15,6	14,4	14,9	14,3	13,2	13,2	11,3	11,6	10,9	10,5	10,8
Frakturen infolge von Raufereien	1,5	1,3	1,4	1,3	1,6	1,2	1,3	1,2	1,2	1,1	1,0	1,2	0,9	0,9	0,9

Abbildung 2: Erklärungsmodell der Mehrfachtäterschaft von Jugendgewalt



Mediennutzung und Gewalt - Kernproblem: Desensibilisierung der Jungs

(Vgl.Forschungsbericht KFN Nr. 108: („Computerspielabhängigkeit im Kindes- u. Jugendalter", 2009)

- Gewaltbereitschaft ist immer auch ein (aufhaltbarer) Entwicklungs- und Lernprozess!
- Bei Jugendlichen, die auf Grund von familiären und psycho-sozialen Belastungsfaktoren - insb. innerfamiliärer Gewalt, niedrigem Selbstbewusstsein, emotionaler Vernachlässigung, Schulangst / Schulversagen, psychischen Störungen - besonders gefährdet sind, können medial vermittelte Gewaltdarstellungen im Verlauf einer pubertären Abwärtsentwicklung als Identifikations- und Handlungsmuster fungieren.
- Übermäßiger Spielekonsum führt dann bei Kindern wie Jugendlichen zu höherer Impulsivität, Kontrollverlust und entsprechenden Verhaltensproblemen mit Gleichaltrigen
- und vor allem bei männlichen Jugendlichen ab etwa 15 (noch nicht bei Kindern, so KFN 2009) zu einem signifikanten Verlust an Empathiefähigkeit (und Kommunikation).
- All diese wechselseitigen Wirkfaktoren begünstigen ua Gewaltakzeptanz und schließlich Gewaltprävalenz, dh Einsatz von Gewalt zur Konfliktlösung und/oder Spannungsabfuhr.
- Vor allem Jungs können dann zu Tätern wie Opfern manifester Gewalt werden. Mediengewalt ist insofern ganz überwiegend ein Problem pubertierender, psychosozial gefährdeter männlicher Jugendlicher.
- Es gibt also keine monokausale Gewaltverursachung durch gewalthaltigen Medienkonsum. Weitere Wirk-Faktoren: Delinquente Clique, Alkohol/Drogen, Macho-Kultur.
- Unterhalb der Schwelle der Gewalt kann allein aus dem übermäßigen Medienkonsum - je nach Nutzungsdauer und Nutzungsart - eine Reihe von Lern- und Entwicklungs-störungen erwartet werden. (Anpassungsdruck, Mobbing via Schule und Internet ua).
- Ähnliche Desensibilisierungstechniken sind ua erprobt in der Verhaltenstherapie (Entspannung/Flow + Konfrontation, Reizüberflutung gegen Angst) und Militärpsychologie.

Einspielungen zur Subjektivität der Wahrnehmung:

1. Aufmerksamkeitstest: Selektive Wahr-nehmung,
2. Gruppendruck: Stärker als die eigene Wahrnehmung.

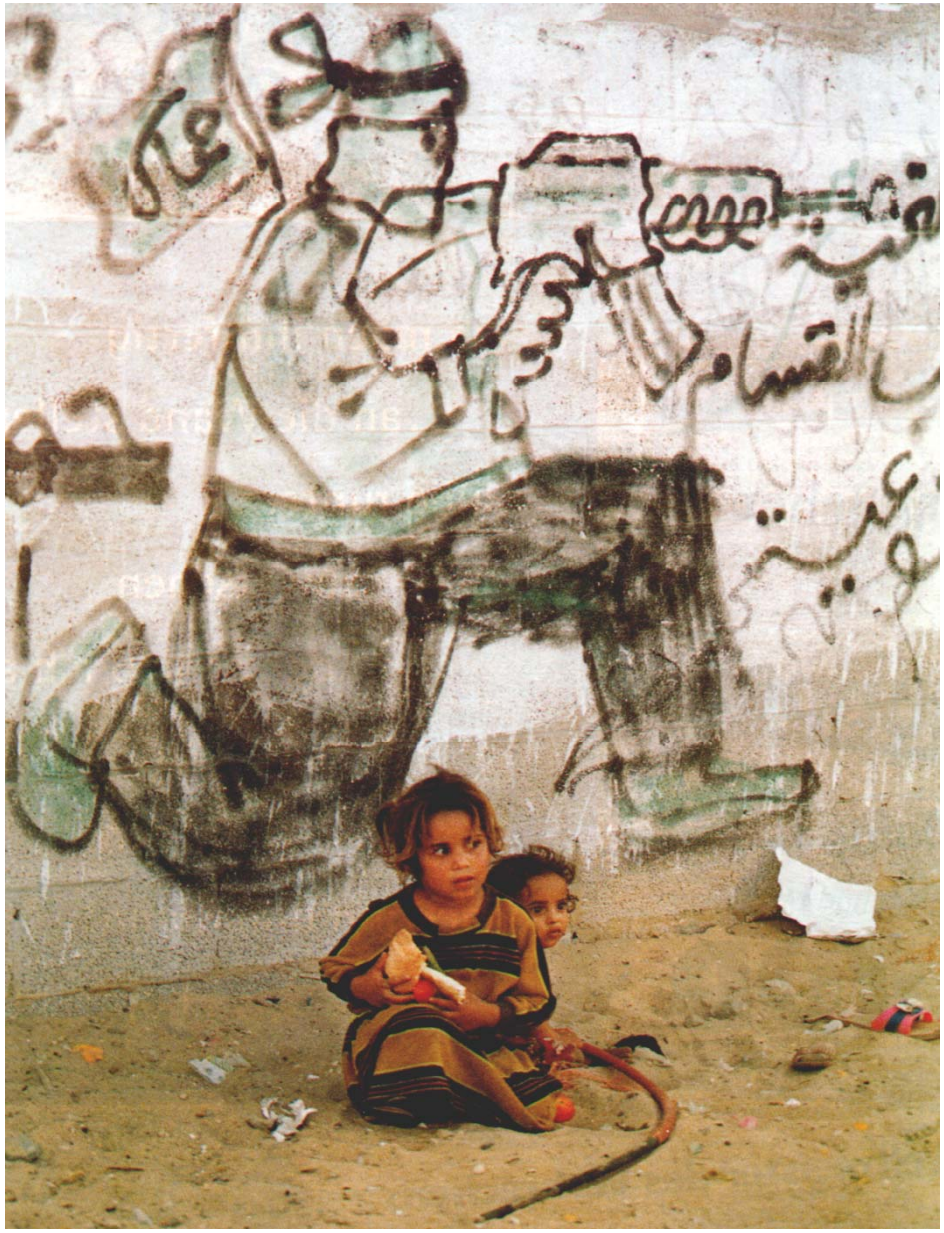
Fassen wir zusammen: „Bild ... und Wirklichkeit“

Etwa 80 % aller Sinneserregungen laufen (auch) über das Auge, über Bilder aller Art. Wir denken, lernen, phantasieren, fühlen, träumen (immer auch) in Bildern. **Bilder** sind (meist auch) **Symbole**, **Botschaften**.

Film ist Bildsprache.

Unser Auge, dh unser Hirn sieht keine objektive „Wirklichkeit“, sondern das, was es sehen „will“. Aus Vorhandenem, dh **aus Erlebtem und aus Neuem konstruiert es ständig höchst subjektiv seine eigene Wirklichkeit.**

Die **elektronischen Medien** liefern („second life“) ein Komplettangebot an Weltbildern und Lebensentwürfen. **Die Wirklichkeit** bleibt, **wird** aber **entwertet.**



Was tun ... ?

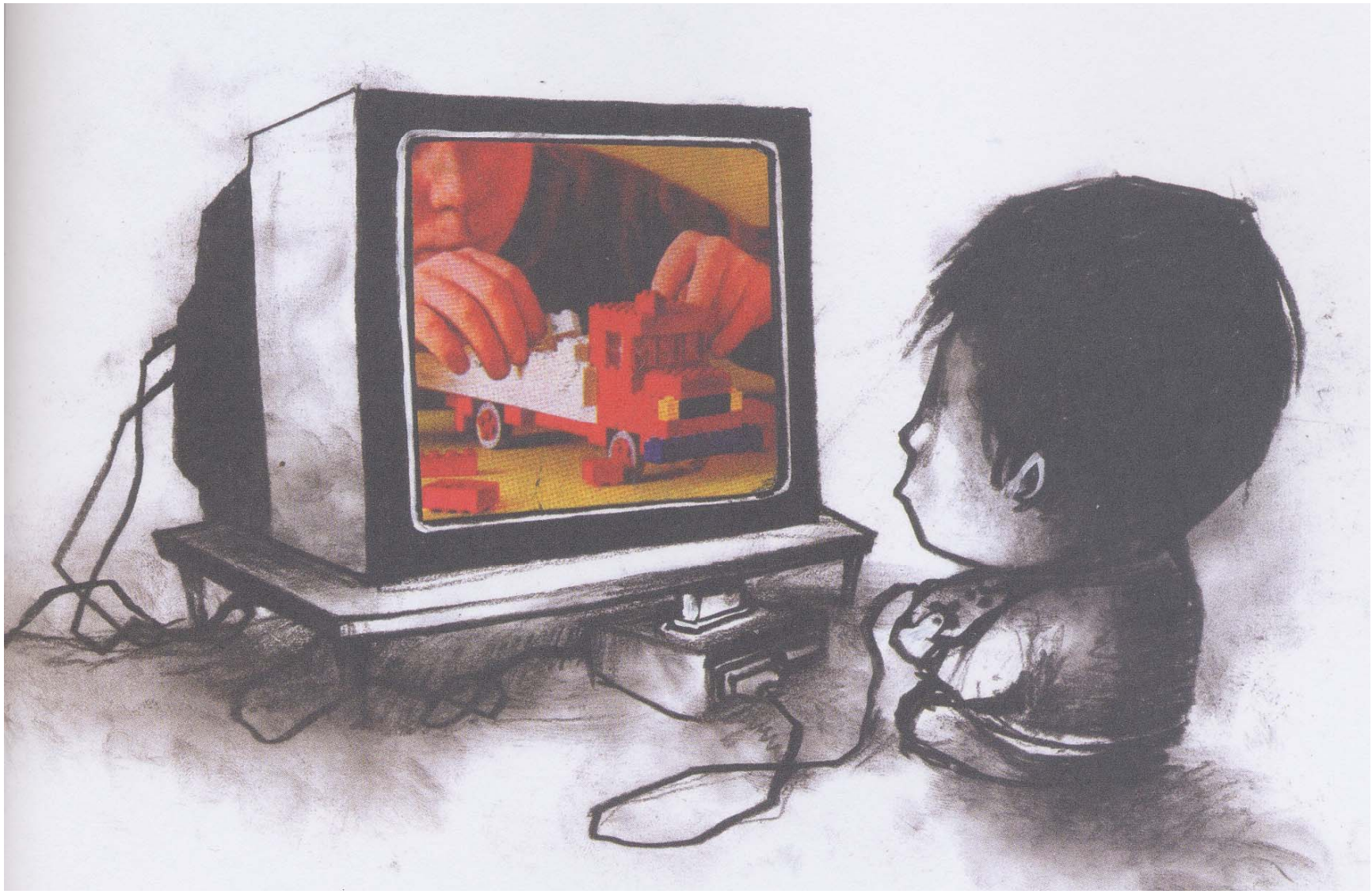
Dieser philippinische Junge zeigt uns, wie man Dinge auf den Punkt bringt – nicht auf dem Bildschirm, sondern beim hierzulande fast vergessenen Murmelspiel:

Voller Lust und Konzentration wirft er die Glaskugel punktgenau ins Ziel

Das Geheimnis seines Erfolgs:

Die vollkommene körperliche und mentale Balance ...

„Kompetenzfördernde Potentiale“ moderner Computerspiele.

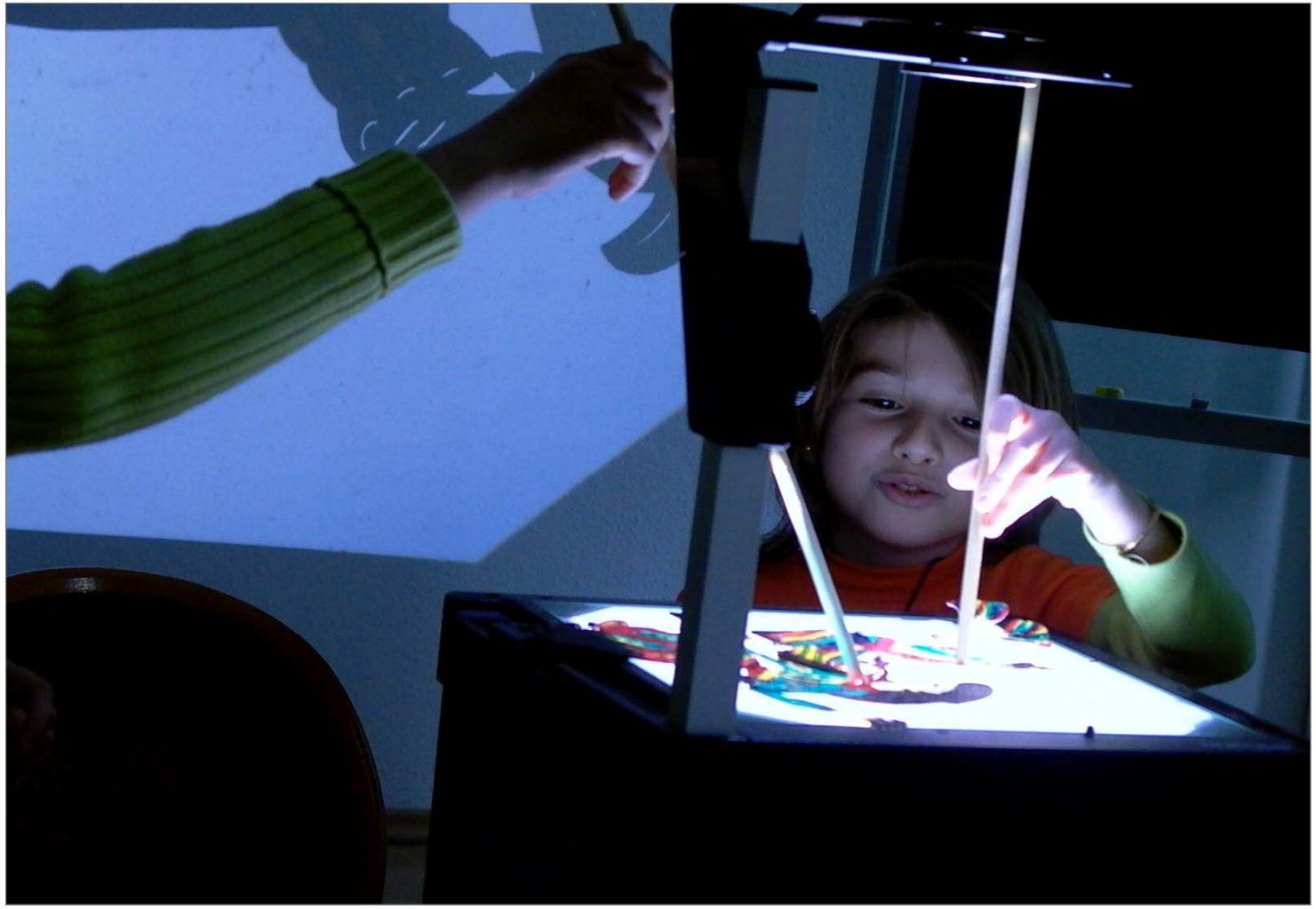


Dran „LA TELEVISION“

Umgangs-Tipps für zu Hause:

- ✓ Treffen sie Abmachungen (Versprechungen und Konsequenzen) und halten Sie sich daran.
- ✓ Eine freundliche Berührung anstatt vieler Worte.
- ✓ Entdecken Sie die Stärken Ihres Kindes. Statt auf Störverhalten herumzureiten, verstärken Sie positive Ansätze.
- ✓ Loben Sie die kleinen Schritte – auch Anstrengung will belohnt sein. Geben Sie reines Lob. (4xLob ./. 1xTadel)
- ✓ Schöner Abschied, schöner Empfang. Schöne Rituale, Gespräche statt Glotze.

Medien selber machen schafft Medienkompetenz.



Warum? Unser Hirn lernt vom Greifen zum Be-greifen, vom Erlebnis zur Erkenntnis, dann zur Einübung, dann Einordnen des Erkannten. (H.v.Hentig)

Traumfabrik Home – Studio: Entmystifiziert

v. dran LA TELEVISION

Medien-Tipps für zu Hause:

- ✓ Bis 3 Jahre: Kein Bildschirm. Kinder können zB Auge-Hand- und Bild-Ton-Koordination nur in der Realität lernen! Die ir-reale Bildmontage verwirrt, die Kinder bleiben geistig zurück.
- ✓ Bis 6 Jahre: Max. ½ Std., bis 10 max. 1 Std. Bildschirm (BZGA).
- ✓ Schauen Sie, was Ihre Kinder sehen, spielen, dabei fühlen.
- ✓ Diffamieren Sie nicht die Mediennutzung Ihrer Kinder. Fragen Sie nach, versuchen Sie zu verstehen, welche Bedürfnisse, welche Kompetenzen dahinter stehen?
- ✓ Sehen Sie gemeinsam Filme/Spiele und sprechen Sie dar-über. Klare Regeln. 1 Sendung. Ein- und ausschalten.
- ✓ Spielen Sie viel gemeinsam – am Computer oder am Küchen-tisch, planen Sie gemeinsam Alternativen in Sport, Natur.
- ✓ Motivieren Sie Ihre Kinder, selbst zu photographieren und zu filmen. Computer als Text- und Photolabor, Musikinstrument!
- ✓ Beginnen Sie früh! Mit 13-14 schwindet Ihr Einfluss, umso mehr prägt die Clique, prägen die (medialen) Vorbilder.

Einspielung „Rache an Scarlett“

Entwicklung von Drehbuch und Regie in Bausteinen / szenischen Zitaten

Jede Schule braucht (auch) eine Photo- und Filmwerkstatt !

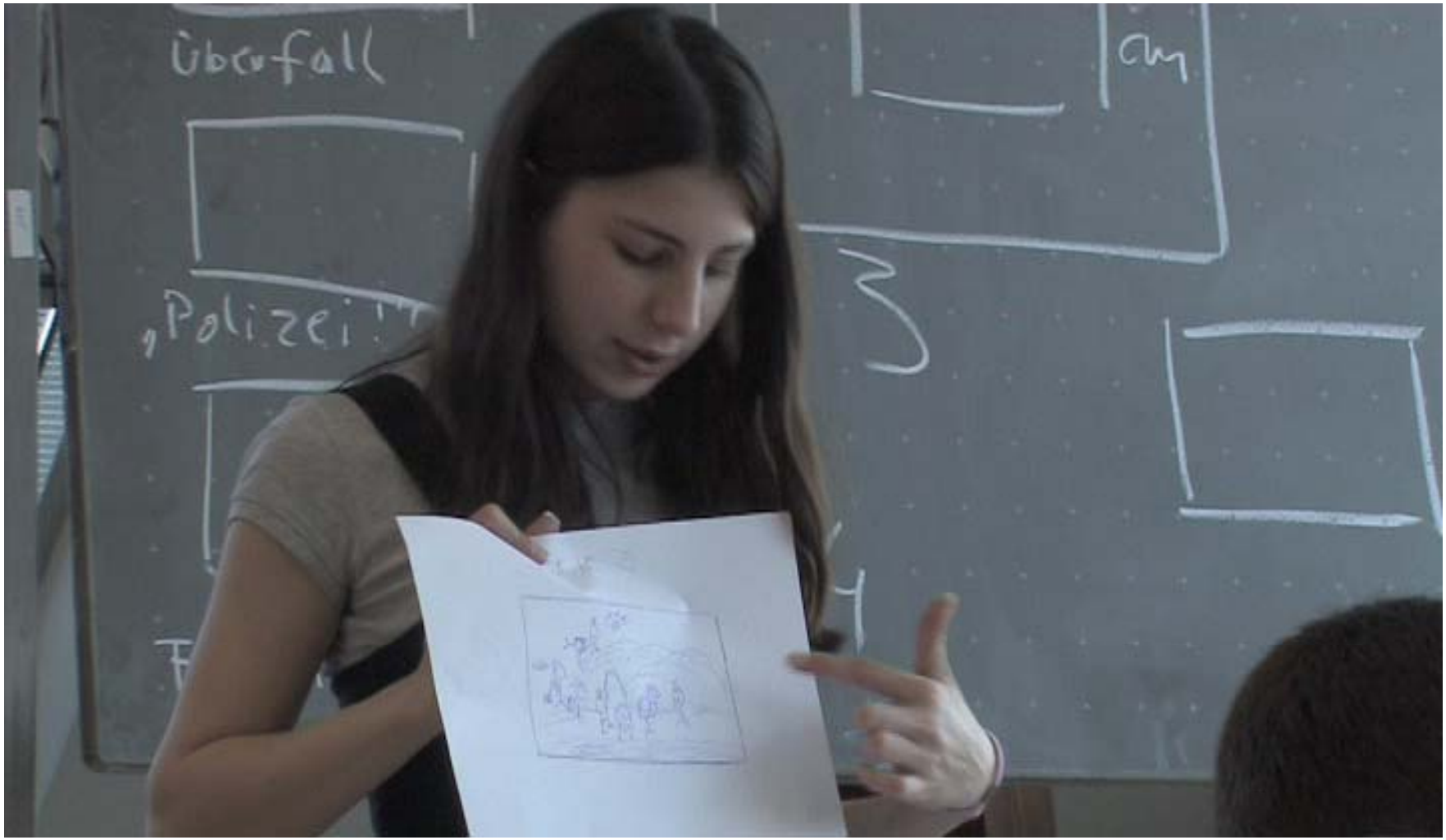
Wenn nicht vorhanden, dann suchen Sie ein gutes Jugendzentrum.

Je mehr Kinder/Jugendliche selber filmen, desto weniger hängen sie vor dem Bildschirm. - Warum?!

Beim Selbermachen werden Film/Computer „entmystifiziert“ – die magische Anziehungskraft der Bilder weicht dem kritischen Blick.

Die Zauberei der Kamera und der Montage, die Tricks der Macher, werden durchschaut - Kinder sind hier intelligenter, als wir oft meinen.

Story und Bildgestaltung werden analysiert. So entsteht ein Qualitätsbewusstsein.



Film, auch Computerspiel, wird als Produkt,
Filmemachen und Spieledesign werden als Handwerk begriffen.

Die Arbeit mit dem Beamer und am Computer-Schnittplatz ermöglicht eine kritische Reflexion und Selbstreflexion.
Die Geschichten und die filmische Qalität werden immer besser.

Die Kamera in der Hand, die Story im Kopf – was passiert im Hirn?

Erfolgserlebnisse ... Selbstbewusstsein ... Medienbewusstsein ... Übung ... Kompetenz ... Anerkennung ... Selbstbewusstsein ...

... die Phantasien sprudeln, Geschichten entstehen, zuerst Kitsch in Dosen á la RTL, dann Lachen über sich selbst, dann authentisches „Schülerleben“

... und im Hirn sprudeln Dopamine und Endorphine, dh Motivation, Energie, Belohnung und Lust auf immer mehr und besser.

Denn unser Hirn will lernen. Und es lernt am liebsten, dh am besten am Beispiel, dh in Bildern, in Geschichten, nicht in klugen Thesen.

Ganzheitliches Denken, Forschen, Teamarbeit, Kommunikation und Disziplin werden geübt, neue Projekte, Freundschaften entstehen.

Einspielung Pesta-Schule (Menuhin-Projekt)

Malen, Gestalten, Photolabor - „ich bin Künstler“

Und lassen wir unsere Kinder das ganze Spektrum der Kultur erforschen:
Sport, Musik, Tanz, Theater, Malen und Gestalten ... mit allen Sinnen ...

... und jedem Kind nach seinen ganz eigenen Neigungen und Stärken.

Fassen wir zusammen: Aller Anfang ist hart, aber dann ...

- ✓ Generelle Verbote nützen nichts, aber klare Absprachen und dann deren Kontrolle funktionieren – nur Mut, üben, Vorbild sein.
- ✓ Kein FS, Video, Computer oder Play Station im Kinderzimmer. Kein dauernd laufender FS im Wohnzimmer. Ständiges Zappen überreizt, um so mehr Langweile. Statt dessen bewusst wählen.
- ✓ Sorgen Sie, dass Ihr Kind Sexualität und Liebe altersgemäß, sensi-bel erfährt. Porno und Gewalt – im Internet frei zugänglich – vergif-ten die Phantasie. Einziger Schutz: Sie selbst und ein Internet-Filter.
- ✓ Tauschen Sie sich mit anderen Eltern / Schule aus, Helfen Sie mit, dass Gruppen + Freundschaften + Projekte praktiziert werden.
- ✓ Selber photographieren, filmen und schneiden - Medien machen schafft Medienkompetenz. Aber lesen, malen, Musik machen, Fußball, Fahrrad, Schwimmen, sind mindestens genau so wichtig.
- ✓ Sport, Kultur, Natur sind (meist) bessere Lehrer als nur Fernseher oder Computer! Vor allem aber: Ihr Kind braucht Gespräch, Zuwendung, Liebe. – So entsteht Familie täglich neu.

Schauen wir in die Zukunft:

„Alles, was an Großem in der Welt geschah, vollzog sich zuerst in der Phantasie der Menschen, und wie die Welt von morgen aussehen wird, hängt in hohem Maße von der Ein – bildungs - kraft derer ab, die gerade jetzt lesen lernen.“

(Astrid Lindgren)

Danke für Ihre Aufmerksamkeit! Thank´s for your attention! Dikkatiniz icin tesekkür ederiz!