

Resonanz in digitalen Zeiten

Virtuelle Welt und menschliche Entwicklung

DIE WIRKUNG NEUER MEDIEN AUF KINDER UND HERANWACHSENDE WIRD VIEL DISKUTIERT. ES GIBT REISSERISCHE SCHLAGZEILEN DAZU UND WARNUNGEN VOR EINER DIGITALEN DEMENZ. ABER WIE KÖNNEN WIR DIESE WIRKUNGEN DES DIGITALEN AUF UNSERE MENSCHLICHE ENTWICKLUNG UND UNSER VERSTÄNDNIS DES MENSCHSEINS IN DER TIEFE VERSTEHEN? WIR SPRACHEN DARÜBER MIT PAULA BLECKMANN, DIE SICH ALS PROFESSORIN FÜR MEDIENPÄDAGOGIK INTENSIV MIT DIESEN FRAGEN BESCHÄFTIGT.

Digitale Unterforderung

e: Macht es vielleicht diese Komplexität auch so schwierig, die Folgen der digitalen Medien vor allem bei Heranwachsenden wirklich abzuschätzen?

evolve: Was ist neu und anders an der Umgebung, in die Menschen heute hineingeboren werden und in der sie aufwachsen?

Paula Bleckmann: Seit Jahrhunderten haben wir virtuelle Abbilder der Wirklichkeit geschaffen, diese Abbilder waren meistens als solche zu erkennen. Wenn ich eine Geschichte in einem Buch lese, muss ich lesen können und fähig sein, innere Bilder zu schaffen. Dann kann ich durch ein Buch in mir ein gewisses Abbild der Realität lebendig werden lassen. Das Neue an den digitalen Medien ist, dass es zunehmend möglich wird, Umgebungen zu gestalten, die nicht real sind. Sie schaffen eine so gute Illusion von Realität, dass wir sie oft nicht mehr von der Wirklichkeit unterscheiden können.

e: Wie wirkt sich diese Umgebung auf die Entwicklung speziell junger Menschen aus, die mit dieser digitalen Welt aufwachsen?

PB: Die Generation, die noch ohne diese digitalen Medien aufgewachsen ist, die sogenannten »digitalen Immigranten«, hat es leichter, mit den neuen Medien umzugehen. Diese Menschen haben in ihrem »analogen« Leben die Fähigkeiten erworben, die man als Basis braucht, um die Möglichkeiten der digitalen Medien auszuschöpfen und gleichzeitig die Risiken einschätzen zu können. Die Auswirkungen dieser digitalen Umgebung auf junge Menschen, die darin schon als Kleinkinder aufwachsen, kennen wir zum Teil aus Schlagzeilen wie »Ballerspiele machen aggressiv«. Und in der Forschung gibt es Hinweise auf diese negativen Wirkungen wie Aggression, Empathieverlust, Übergewicht, Kurzsichtigkeit durch das Fokussieren auf einen Bildschirm, Schlafprobleme, also kürzerer und schlechterer Schlaf. Bei längeren Bildschirmzeiten in den frühen Lebensjahren sieht man auch schlechtere Schulleistungen und Konzentrationsstörungen.

Diese Wirkungen folgen aber keinem kausalen Wirkmodell, sondern es spielen verschiedene Faktoren eine Rolle. Deshalb greifen die alarmierenden Schlagzeilen zu kurz. Nehmen wir das Beispiel Übergewicht. Hier spielt natürlich die Ernährung der Eltern eine Rolle oder die Veranlagung, aber auch die Bildschirmstunden und bestimmte Inhalte, wie Werbung für ungesundes Essen, sind bedeutsam. Wir sehen also ein komplexes Zusammenwirken verschiedener Aspekte, das aber nicht gleichzusetzen ist mit einer Wirkungslosigkeit dieser digitalen Einflüsse.

PB: Der Forschungsstand ist umso eindeutiger, je kleiner die Kinder sind. Bei Jugendlichen ist es viel schwieriger einzuschätzen. Bei Kindern vor der Einschulung kann man sagen, Bildschirme sind vor allem deshalb schädlich, weil der Bildschirm das Kind unterfordert, nicht überfordert, wie manche Eltern denken. Der Bildschirm ist flach und spricht nur Auge und Ohr an und nicht die gesamten Sinne, die in einer direkten Begegnung mit der Welt und anderen Menschen angesprochen werden. Manchmal erkläre ich es Eltern mit einem Vergleich: Die Bildschirme sind so, wie die grauen Herren in »Momo«, die uns Zeit rauben. Und Kinder werden ja oft richtig hineingesogen in die Spielkonsole, so als würde der Bildschirm ähnlich wie die grauen Herren sagen: Gib mir deine Zeit, ich kann damit etwas viel Spannenderes anfangen als du selbst. Diese Faszination ist nicht zu verwechseln mit Konzentration. Faszination ist eher ein Sog, wohingegen Konzentration bedeutet, dass ich meinen Willen auf etwas richte.

Es gibt noch einen ganzen Bereich von Wirkungen der digitalen Medien, der schwerer messbar ist, mir aber mehr Sorgen macht. Dazu gehört der Verlust von Muße oder Langeweile. Es gibt nichts, was so kreativitätsfördernd ist wie ein angenehmes Mußegefühl. Was gerade bei Kindern zudem verlorengeht, ist die Fähigkeit zum kreativen Rollenspiel, sich also eigene Geschichten auszudenken. Damit geht gesamtgesellschaftlich auch eine Verschiebung im Weltbild einher. Wir sehen uns mittlerweile oftmals als eine eher schlecht funktionierende Biomasse. Wir denken, das Gehirn funktioniert ähnlich wie ein Computer und alles ist durch physikalische Prozesse erklärbar. Wir nehmen an, wir seien Materie, die leider eine geringere Speicherkapazität hat als unser Smartphone. Diese Annahmen finden wir vor allem auch bei Jugendlichen, die deshalb gar nicht verstehen, warum sie überhaupt noch etwas lernen sollen, weil ihre Speicherkapazität nie die ihres Smartphones erreichen wird.

Joseph Weizenbaum hat vor vielen Jahren das Buch »From Judgement to Calculation« geschrieben, in dem er die Bewegung von der Urteilskraft zur Berechnung analysiert. Viele Menschen, die nicht genau wissen, wie Computer grundlegend funktionieren, verwechseln die eigene Urteilsfähigkeit mit der großartigen Rechenleistung eines Computers. Dadurch wird aber der Mensch mit einer Maschine verwechselt.

Was geschieht mit Kindern, die nicht mehr zwischen einem lebendigen Wesen oder der lebendigen beseelten Natur und der maschinellen Sphäre unterscheiden können? Heute sehen Kinder teilweise mehr Menschen auf dem Bildschirm als in der Realität. Sie sehen also abwesende Menschen, die sich bewegen und sprechen, in einer Phase, in der die Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen belebter und unbelebter Natur noch gar nicht erworben wurde.

— WAS GESCHIEHT MIT KINDERN, DIE NICHT MEHR ZWISCHEN EINEM LEBENDIGEN WESEN UND DER MASCHINELLEN SPHÄRE UNTERSCHIEDEN KÖNNEN? —

Kalte Herzen

e: *Ich möchte noch einmal auf den Bildschirm zurückkommen, der, wie Sie gesagt haben, nur wenige unserer Sinne anspricht. Es ist ja auch eine ganz andere Gestik, ob ich mit den Fingern über einen Bildschirm wische oder beispielsweise versuche, einen Baum hochzuklettern. Würden Sie sagen, dass durch diese Bildschirmwelt auch eine Verflachung in der Sozialisation geschieht?*

PB: In seinem Buch »Kalte Herzen« beschreibt Peter Winterhoff-Spurk einen ganz neuen Sozialisationstypus, den »Histrio«. Er vergleicht diesen Typus mit dem Holländer-Michel aus dem Märchen »Das kalte Herz«, der den Menschen das Herz rausreißt und es durch einen Stein ersetzt. Diese Menschen »funktionieren« dann gut als Homo oeconomicus im globalen Wirtschaftswettbewerb. Der moderne Holländer-Michel, der Histrio ist zwar innerlich kalt, wirkt aber äußerlich lebendig, anteilnehmend, selbstoptimiert. Er hat ein kaltes Herz, das in einem antrainiert perfekten Äußeren wohnt. Es gibt ja heute für alles einen Coach, und wenn etwas nicht aus dem Herzen kommt, kann man es von Außen antrainieren. Diesen Typus gibt es auch schon unter Jugendlichen.

e: *Diese Unterscheidung »aus dem Herzen heraus« gefällt mir. Für mich wäre es eine Frage im Hinblick darauf, wie sich Identität entwickelt, welchen Unterschied die direkte menschliche Interaktion macht, im Vergleich zum Austausch über ein flaches Medium. Wir lernen ja auch durch Frustrationen. Wenn ein Kind versucht, auf einen Baum zu klettern, und es einige Male nicht schafft, lernt es trotzdem etwas dabei über sich und sein In-der-Welt-sein.*

PB: Oft denken wir, dass die neuen Medien so gefährlich sind. Aber ich denke, das Problem ist eher, dass diese Medien so ungefährlich sind. Es gibt keine richtige Rückmeldung für Fehler. Die reale Welt kann so gestaltet werden, dass Kinder aus Schaden klug werden: hingefallen, aufgestanden, etwas gelernt. Auf dem Bildschirm haben Fehler kaum eine Konsequenz. Wenn man in einem Computerspiel scheitert oder »stirbt«, kann man schnell wieder »auferstehen« und weitermachen. Es ist eine fehlertolerante, aber keine fehlerfreundliche Umgebung.

In der Welt ankommen

e: *Gibt es Ihrer Erfahrung nach bestimmte grundsätzliche Fähigkeiten, die Kinder analog entwickeln müssen, damit sie angemessen mit den digitalen Medien umgehen können?*

PB: In den heutigen medienpädagogischen Modellen fängt man mit der Betrachtung häufig viel zu spät an, beispielsweise wenn das Kind bereits lesen kann. Meines Erachtens muss man bereits das frühere Lebensalter betrachten. Wir haben den »Turm der Medienmündigkeit« entwickelt, in dem das unterste Stockwerk die sensomotorische Integration ist. Das heißt, zunächst einmal mit allen Sinnen in der Welt ankommen und eine direkte Begegnung mit der Welt und den Menschen erfahren. Das betrifft die ersten drei Lebensjahre, erstreckt sich aber bis ins fünfte und sechste Lebensjahr. Einen gleichen Stellenwert hat die Kommunikationsfähigkeit, die Fähigkeit, mit anderen in Beziehung zu sein. Hierzu gehören die Entwicklung von Mimik, Gestik und Sprache, also das Sprechen und Zuhören. Das ist die Basis, die durch den Bildschirm eher gefährdet als gefördert wird. In Zukunft wird das, so fürchte ich, zu einer starken sozialen Spaltung führen, weil vor allem in den benachteiligten sozialen Schichten der Schutz vor zu vielen digitalen Inhalten in der frühen Kindheit nicht so gut gelingt.

e: *Wir scheinen hier soziokulturell an einem Wendepunkt zu stehen, wo das Digitale immer mehr in den analogen Alltag eindringt. Welche Herausforderungen sehen Sie in der Spannung zwischen diesen beiden Welten?*

PB: Wir dürfen die Technikfolgenabschätzung nicht nur technologiezentriert vornehmen, sondern müssen uns fragen: In welcher Zukunft wollen wir leben? Und welche Technologien helfen uns, in diese Zukunft zu gelangen? Das wäre eine problemzentrierte Technikfolgenabschätzung. Wir müssen also die grundlegende Frage stellen, ob die zunehmende Digitalisierung des Alltags uns der Zukunft, in der wir leben wollen, näherbringt. Aber es gibt milliardenschwere Technologiekonzerne, die verhindern wollen, dass wir solche Fragen stellen und diskutieren. Wir müssen die Technikfolgenabschätzung so in den Diskurs einbringen, dass wir in demokratischen Entscheidungsprozessen herausfinden können, in welcher Zukunft wir leben wollen. Erst dann können wir wirklich darüber sprechen, ob wir in bestimmten Lebensbereichen mehr oder weniger Digitalisierung brauchen. Die Digitalisierung sollte eigentlich dem Menschen dienen und nicht umgekehrt.

Ein guter Freund von mir, Ivan Illich, hat vor 20 Jahren einen Begriff geprägt, der heute durch den Soziologen Hartmut Rosa eine Renaissance erfahren hat: Resonanz. Ivan Illitsch schrieb: »Freundschaft ist, wenn meine größte Freude darin besteht, zu sehen, wie du aufleuchtest, dadurch, dass ich da bin. Und du siehst, dass ich aufleuchte, dadurch, dass du da bist.« Dieses Phänomen der unmittelbaren leiblichen Begegnung, wenn zwei Menschenwesen aufeinandertreffen, beschrieb er mit dem Wort Resonanz. Und in Bezug zur nächsten Generation würde ich mir wünschen, dass eine solche Resonanz Erfahrung nicht durch zunehmende Digitalisierung verdrängt wird.

Wir als Erwachsene können unsere Vorerfahrungen aus unserem Erinnerungs- und Erfahrungsschatz hinzufügen. Wenn ich mit einem geliebten Menschen telefoniere, dann schöpfe ich auch aus Resonanz Erfahrungen mit diesem Menschen, oder auch wenn wir jetzt über Videokonferenz sprechen, dann kann ich eine Verbundenheit spüren. Ich sage also nicht, das kann nicht digital stattfinden, aber es ist ohne diese realweltliche Basis von Resonanz Erfahrungen nicht möglich.

— **DIE DIGITALISIERUNG SOLLTE EIGENTLICH
DEM MENSCHEN DIENEN UND NICHT
UMGEKEHRT.** —

— ICH WÜNSCHE MIR, DASS RESONANZERFAHRUNGEN NICHT DURCH ZUNEHMENDE DIGITALISIERUNG VERDRÄNGT WERDEN. —

Resonantes Leben

e: *Haben wir damit die Verantwortung, Sorge dafür zu tragen, dass Kinder heute wirklich aus dieser gesamten Bandbreite des menschlichen Erfahrungsschatzes lernen können, bevor die Begegnung mit der digitalen Welt erfolgen sollte?*

PB: Das ist richtig. Sobald man aber sagt, wir haben eine Pflicht, dann ist es nicht mehr ganz richtig. Ich habe viel über medienpädagogische Elternberatung nachgedacht. Ich kenne die Medienwirkungsforschung, ich weiß, dass viele Kinder heute schon zu früh, sagen wir mit elf Jahren ein Smartphone bekommen. Wenn es mir aber um die Qualität von resonanten Beziehungen geht, dann werde ich bei der Beratung der Eltern nicht weit kommen, wenn ich sage: »Sie haben die Pflicht, Ihr Kind zu schützen, sonst sind Sie schlechte Eltern.« Dann schaffe ich als Beraterin nicht diese resonante Beziehungsqualität mit den Eltern. Sobald ich mich aber auf das Gegenüber einlasse und versuche, zu verstehen, was Eltern wichtig ist, kann ich gemeinsam mit ihnen nach Wegen zu einem angemessenen Umgang mit den digitalen Medien suchen. Und manchmal bedeutet es, dass das Kind vielleicht erst mit dreizehn ein Smartphone bekommt. Das ist immer noch nicht ideal, aber es gibt dem Kind zwei Jahre mehr für eine Entwicklung ohne starke digitale Einflüsse.

Interessanterweise kann auch das Digitale genutzt werden, um dieses Anliegen zu unterstützen. Als man nach und nach herausfand, dass die Gründer der großen Technologiekonzerne wie Steve Jobs oder Bill Gates ihren Kinder erst recht spät, so mit vierzehn Jahren, den Zugang zur digitalen Welt ermöglichten, entstand die Elterninitiative »Wait Until Eighth«. Hier schlossen sich Eltern online zusammen, die mit dem Zugang zum Digitalen bis zur achten Klasse warten wollen. Über die Webseite www.waituntil8th.org können sie sich mit anderen Eltern mit dem gleichen Anliegen vernetzen, auch in der Klasse ihres Kindes. Damit sind die Eltern und Kinder dann nicht mehr allein und fühlen sich nicht ausgeschlossen.

e: *Gibt es für Sie eine Art Schreckgespenst, in das die digitale Sozialisation münden könnte? Und was wären Ihre optimistischsten Ideen für eine positive Wirkung des Digitalen auf unser Menschsein?*

PB: Das Schreckgespenst ist für mich die Furcht vor einer massiven gesellschaftlichen Spaltung. Es könnte der neue Luxus werden, dass man es sich noch leisten kann, analog zu leben. Jemand hat es mal so auf den Punkt gebracht: »In 20 Jahren werden nur noch die Kinder reicher Eltern Lehrer haben. Die anderen werden von Computern unterrichtet.« Das könnte man auch auf Partner oder Freunde übertragen: In der Zukunft haben nur noch die

Privilegierten andere Menschen um sich und die anderen haben virtuelle Partner und Freunde und sind schon so aufgewachsen, dass sie dagegen gar nicht mehr aufbegehren, weil sie es gewöhnt sind. Und teilweise sind wir schon auf diesem Weg. Bei dem Skandal um die Dating-Plattform für Seitensprünge Ashley Madison, die gehackt wurde, hat man herausgefunden, dass die Hälfte der Accounts nicht Menschen gehörten, sondern Bots.

Auf gesamtgesellschaftlicher Ebene habe ich das Schreckgespenst, dass es uns nicht gelingt, die starke künstliche Intelligenz zu regulieren. Wir müssen jetzt schon festlegen, was passiert, wenn sie sich so weiterentwickelt, dass sie irgendwann unsere Entwicklung als Menschen und als Kultur in die Hand nehmen will.

Das optimistischste Szenario ist eines, das ich auch schon erlebe, wenn ich hier in unserer Mensa die Studierenden beobachte. Wenn sie sich konzentriert besprechen wollen, dann legen sie ihre Smartphones auf einen Haufen in die Mitte. Und wer zuerst danach greift, muss eine Runde ausgeben. Sie haben also ein hohes Bewusstsein für die Schaffung einer guten Balance. In manchen Schulen werden die Lehrer, die ganz modern sein wollen und viele digitale Elemente in den Unterricht bringen, von den Schülern gebremst, die das eher als Ablenkung sehen. Es bilden sich also neue soziale Formen, in denen wir fragen: Was sind jetzt meine Ziele und Bedürfnisse? Und welcher Weg ist hier am besten geeignet, der analoge, der digitale oder eine Verbindung von beidem? Bei solchen Jugendlichen fordert der Umgang mit diesen Maschinen, die so viel können, die Frage heraus: Was macht uns denn dann als Menschen aus? In Teilen ist dies eine hochgradig spirituelle Generation. **!**

Das Gespräch führte Nadja Rosmann.



PROF. PAULA BLECKMANN ist Professorin für Medienpädagogik an der Alanus Hochschule für Kunst und Gesellschaft, Computerspielsuchtforscherin sowie Autorin von »Medienmündig« und mit Co-Autor Ingo Leipner von »heute mal bildschirmfrei«.