

# Die Bedeutung der Fiktion für die Realität

## Medienumgang von Kindern und Jugendlichen als Entwicklungsaufgabe

Was finden Kinder und Jugendliche an Medieninhalten interessant und wie können sie diese verarbeiten? Welche Rolle spielen Gewalt oder sexuelle Darstellungen? Warum sind Tabubrüche in Fernsehsendungen für Jugendliche so attraktiv? Über diese Fragen sprach *tv diskurs* mit Dr. Daniel Süss, Professor an der Hochschule für Angewandte Psychologie in Zürich und dort Leiter des Forschungsschwerpunkts Entwicklungs- und Schulpsychologie, Kommunikations- und Medienpsychologie. An der Universität Zürich ist er Privatdozent für Publizistikwissenschaft und Medienpädagogik.



**Jugendliche hören einerseits Musik von Popinterpreten wie Robbie Williams, andererseits aber auch Deutsch-Rap oder Hip-Hop – Songs, in denen Sexismen, Frauenverachtung und Verbrechen verherrlicht oder verharmlost werden. Was bedeutet diese Form von Jugendkultur?**

Solche Phänomene sehe ich unter dem Aspekt, dass Jugendliche Entwicklungsaufgaben zu bearbeiten haben. Eine davon ist die Entwicklung der eigenen Identität, und das heißt natürlich, dass man ausprobieren muss. Denn das Ziel, die eigene Identität zu finden, lässt sich nicht einfach gradlinig ansteuern. Es ist bekannt, dass eine übernommene Identität als Zwischenstation auftreten kann – wie etwa, dass man die Vorbilder von Eltern oder anderen Bezugspersonen übernimmt, ohne kritisch nachzufragen. In der Regel braucht es eine Versuchsphase, in der zwischen Extremen hin- und hergependelt wird. So kommt es, dass Jugendliche manches vorübergehend toll finden, was sie dann zwei oder drei Jahre später ablehnen. An ihre frühere Begeisterung dafür wollen sie dann nicht mehr erinnert werden. Doch natürlich gibt es auch Veränderungen dadurch, dass sich die Angebotsstruktur in den Medien weiterentwickelt hat. Es ist eine enorme Diversifizierung vorhanden, eine größere Bandbreite, in der die Grenzen ausgelotet werden. Der Wertpluralismus wird in den Medien sichtbar, und so ist das Rohmaterial, mit dem die heutige Jugendgeneration arbeitet, größer und vielfältiger geworden, als es noch in deren Elterngeneration der Fall war.

**Wäre eine so hochkomplizierte und differenzierte Gesellschaft wie die unsere im ökonomischen, wissenschaftlichen und wertpluralistischen Bereich überhaupt möglich ohne Medien?**

Dies ist eine rhetorische Frage! Es ist ganz klar, dass das nicht möglich wäre. Die Medien sind Motor und Katalysator dieser Gesellschaft, die nicht umsonst auch als Mediengesellschaft bezeichnet wird. Zahlreiche Prozesse in der Weiterentwicklung von Wissenschaft, Kultur oder Politik können nur mit diesem vielfältigen Mediensystem funktionieren.

**Täten Eltern einem Kind von 2 oder 3 Jahren einen Gefallen, wenn sie ihm die Medien möglichst lange verweigerten?**

Der Kollege Spitzer vertritt die Meinung, dass man genau dies tun sollte. Meines Erachtens ist nicht zentral, dass man kleine Kinder vor den Medien generell schützen sollte, sondern dass man sie nicht mit Medien allein lässt. Was Kinder und Jugendliche tatsächlich brauchen, ist Zeit, die ihnen von ihren Bezugspersonen geschenkt wird. Im breiten Medienangebot liegt das Risiko, dass Erziehende davon ausgehen, sie hätten ihre Aufgabe erfüllt, wenn sie dieses Angebot zur Verfügung stellen. Die Elterngeneration der heute 2- bis 3-jährigen Kinder ist 25 bis 35 Jahre alt; es sind Erwachsene, die selbst gerne Computerspiele spielen und sich eigentlich in einer Populärkultur bewegen, die die 50-Jährigen noch als Jugendkultur einschätzen. Wenn solche jungen Eltern davon ausgehen, dass mit der Bereitstellung eines reichhaltigen Medienangebots für ihre Kinder die Erziehungsaufgabe erfüllt ist, wäre das natürlich fatal. Für Kinder muss man sich Zeit nehmen, ihnen Geschichten erzählen, mit ihnen viel unternehmen.



**Warum sind Medienkritiker derzeit so populär?**

Der Grund für diese starke Medienkritik liegt wohl darin, dass Eltern immer wieder erleben, wie schwierig es ist, Kinder zu erziehen. Sie fühlen sich häufig hilflos und sind unsicher, ob sie etwas falsch gemacht haben, wenn sich Kinder beispielsweise nicht so entwickeln, wie man gehofft hat. Dann sucht man nach Erklärungen und gewinnt nicht selten den Eindruck, als Eltern relativ ohnmächtig zu sein. Den Medien wird viel Macht zugeschrieben, zum einen wegen ihres wirtschaftlichen Potentials, zum anderen wegen ihrer ständigen Verfügbarkeit. Dass Erziehende Medien sehr kritisch gegenüberstehen, hat eine lange Tradition. Die aktuell besonders starke Kritik an den Bildschirmmedien beruht auf der sogenannten Bilderskepsis: Bilder werden eher als problematisch denn als bildend eingestuft, dem gesprochenen bzw. geschriebenen Wort wird dagegen ein höheres Bildungspotential zugeschrieben. Die konstruierten Kausalzusammenhänge – zum Beispiel: je mehr Fernsehen im Kinderzimmer, desto schlechter die Schulleistungen – halte ich für sehr verkürzt und ziemlich unsinnig. Auch international vergleichende Studien, die wir in der Schweiz durchgeführt haben, zeigen, dass man diesen einen Faktor nicht monokausal interpretieren kann. Länder mit sehr hoher Internetnutzung, wie beispielsweise Finnland, schneiden bei Pisa sehr gut ab. Sicher spielen weitere Faktoren eine Rolle. Wenn ein Fernseher im Zimmer eines Kindes steht, heißt das auch, dass die Eltern weniger restriktiv sind, was die Medienauswahl, Fernsehzeiten und andere Regeln



betrifft. So gesehen gibt es sicherlich Konstellationen, in denen Kinder ihre Freizeit selbständiger gestalten und weniger schulorientiert sind. Insofern könnte man den Fernseher im Kinderzimmer als einen möglichen Indikator in einem solchen Geflecht ansehen. Doch es ist schon wieder ein Unterschied, ob ein 7-jähriges Kind einen Fernseher im Zimmer hat oder ein 12-jähriges. Jugendliche möchten sich zurückziehen können, stärker ihre eigene Welt aufbauen. Für sie ist ein Fernseher im eigenen Zimmer sinnvoller als für deutlich jüngere Kinder.

**In Computerspielen wird viel Gewalt angeboten. Was interessiert Jugendliche daran?**

Dazu existieren zahlreiche Studien. Wir haben die Motive von Jugendlichen betrachtet, die sich bei Onlinespielen engagieren und in einem Game-Clan Mitglied sind. Dabei haben wir ein Multimotiv-Modell angewandt und gesehen, dass ein wichtiger Faktor die Kompetenzerfahrung ist. Beherrscht ein Kind ein Computerspiel und springt von Level zu Level, bekommt es eine positive Rückmeldung im Sinne von: ‚Ich fühle mich kompetent, ich beherrsche das, ich kann sofort sehen, wie ich meine Leistungsfähigkeit weiterentwickle.‘ Ein zweiter, damit zusammenhängender Punkt ist der Wettbewerb. Der Spieler misst sich nicht nur mit sich selbst, sondern auch mit anderen, er kann somit erleben, wo er steht, kann Ansehen und Prestige erlangen, wenn er ein hohes Level erreicht, kann an Turnieren teilnehmen und sogar Preisgelder gewinnen. Das sind Motive, die für Jugend-

liche wichtig sind – auch im Kontext ihrer Identitätsentwicklung. Sie wollen in ihrer Peergroup Anerkennung finden. Andere Motive haben dagegen stärker mit dem Inhalt zu tun. Bei Gewaltdarstellungen geht es meiner Meinung nach nicht um die Gewalt per se, sondern um damit verknüpfte Erlebnisse wie die Spannung, die in diesen Situationen aufgebaut wird. Das bedeutet in einem Ego-Shooter-Spiel, dass man sich konzentrieren, permanent wachsam sein und schnell reagieren muss. Das sind Spannungsmomente, die natürlich am einfachsten durch Gewaltszenarien hergestellt werden können. Sie lösen eine Art Flow-Gefühl aus. Es gibt nicht so etwas wie ein Bedürfnis nach Gewalt, das irgendwie befriedigt werden muss – nach dem Motto: Wenn es im Alltag nicht gelebt werden kann, dann muss es irgendwo anders gelebt werden.

**Durch die Berichterstattung wissen wir heute schneller denn je, dass Unfälle, terroristische Anschläge und Katastrophen überall auf der Welt geschehen. Das Bedrohungsszenario ist also existent, real erfährt der Einzelne es in seinem Umfeld aber kaum. Ist vielleicht genau diese Diskrepanz ein Grund dafür, dass man eine Situation, die man erleben könnte, simuliert, um besser darauf vorbereitet zu sein?**

Das ist eine interessante Hypothese, die ich allerdings noch nirgends untersucht gefunden hätte und von der ich nicht sagen könnte, dass es dafür empirische Belege gibt. Ein menschliches Grundmotiv ist das Bedürfnis nach Sicherheit. Das heißt, jeder möchte gewappnet sein für Bedrohungen, jeder möchte in einem solchen möglichen Fall gewinnen. Es ist auch eine Entwicklungsaufgabe, Konfliktlösungskompetenzen auszubilden, also zum Beispiel zu wissen, wie man sich verhalten muss, wenn man in einer Bedrohungssituation steckt. Sicherlich kann das eine gewisse Attraktivität und Faszination von Gewaltdarstellungen mitbewirken, auch im Sinne eines sozialen Vergleichs: Was macht der Akteur in der Situation, wie löst er das Problem? Könnte man selbst das auch?

Allerdings haben wir bisher nicht nach Gruppen differenziert, denn es steht fest, dass die Faszination für und das Interesse an Gewaltdarstellungen bei Jungen viel ausgeprägter sind als bei Mädchen. Das hat etwas mit Rollenbildern zu tun: Das Gefühl, in Bedrohungssituationen wissen zu müssen, was zu tun ist, scheint bei Jungen viel stärker verankert zu sein.

**Die Differenzierung nach Geschlechtern ist sicherlich sehr wichtig. Aber es gibt auch Mädchen, die gewalthaltige Computerspiele spielen...**

Das sind allerdings nach wir vor deutlich weniger. In allen Studien, die wir selbst oder Kollegen durchgeführt haben, ist offensichtlich, dass Mädchen weniger Computerspiele spielen – und wenn, dann sind es eher Mysteryszenarien, in denen die gesuchte Lösung mit klugen Strategien herauszufinden ist. Beliebt sind auch Simulationen wie Die Sims, wo es um Beziehungsgeschichten geht, die man steuern kann. Gewalt ist höchstens ein Thema im Sinne von psychischer Gewalt: Wie trickst man wen aus, wie kann man wen so beeinflussen, dass die eigenen Interessen umgesetzt werden? Diese Art von Konfliktlösung und Durchsetzung setzt viel Empathiefähigkeit voraus – und das ist etwas, worüber Mädchen und Frauen stärker verfügen als Jungen und Männer. Es wurde übrigens auch schon empirisch belegt, dass die Empathie mit den Figuren – beispielsweise in gewalthaltigen Computerspielen – völlig zurückgestellt wird. Man kann das aber auch funktional nennen. Denn wenn ich mit der Computerfigur mitleide, habe ich schon verloren.

**Doch der Spieler muss eine Hemmschwelle überwinden und selbst auf der Simulationsebene töten. Lernt der Jugendliche durch diesen Prozess, auch im realen Leben Gewalt einzusetzen?**

Die Vergleiche zwischen dem Agieren in Computerspielen und dem in der Realität würde ich gleichsetzen mit Kindern, die miteinander balgen und solchen, die miteinander kämpfen, weil sie wirklich wütend aufeinander sind. Das Balgen und Raufen ist

etwas, was nur Kinder tun, die einander mögen. Mit jemandem, den man nicht mag, rauft man nicht in diesem freundschaftlichen Sinne. Von weitem mag es so ähnlich wie ein Kampf aussehen, aber Kinder, die miteinander balgen, lachen. Sie haben ein Spielgesicht und sind entspannt. Es gibt für das Balgen Regeln, wenn einer besiegt ist, ist das Spiel abgeschlossen. Bei einem echten Streit ist das etwas ganz anderes. Da ist man wütend, verletzt, oder man will sich an jemandem rächen. Es stehen also ganz andere Motive dahinter.

Wenn im Computerspiel geschossen wird und Gegner vernichtet werden, dann wird das als Spiel erlebt und nicht als echter Kampf. Der Spieler hat auch keine Bedrohungsgefühle, durch welche er sich existenziell gefährdet fühlt. Eine solche Situation kann nur dann umschlagen, wenn man beispielsweise sehr viel Geld in die Teilnahme an einem E-Sport-Event investiert hat oder als Jugendlicher die Schule hat sausen lassen, um bei solch einem Event möglichst weit zu kommen. Merkt man dann, dass man von einem anderen Spieler ausgetrickt wird, der sich in einem Ego-Shooter-Spiel zum Beispiel irgendwo verbunkert hat, dann kann echte Wut, Aggression und Frustration entstehen, wenn man verliert. Diese Problematik haben wir kürzlich in einem Seminar an der Universität diskutiert. Wir stellten fest, dass es auch Menschen gibt, die bei einem traditionellen Kartenspiel wütend und aggressiv auf den anderen Spielpartner werden. Strenggenommen könnte und müsste man hier also genauso sagen, dass Kartenspiele aggressionsauslösend sind.

**Nach der Lerntheorie von Bandura könnte jedoch die Gefahr bestehen, dass ein Lernprozess einsetzt und sich am Modell manifestiert, dass Gewalt etwas Normales und Erlaubtes ist.**

Vor dem Hintergrund der sozialkognitiven Lerntheorie nach Bandura zeigen die Befunde, dass ein solcher Lernprozess mehrstufig ist. Das heißt, es braucht Aufmerksamkeits-, es braucht situative Prozesse. Wie geht es demjenigen sonst, kann er sich auf anderem Wege durchsetzen oder ist er erfolgreich? Haben wir einen Schüler vor Augen, der in der Schule durch gute



Noten glänzt, bedeutet dessen Erfolg im Computerspiel etwas anderes als für den Schüler, der in der Schule ständig Misserfolge erntet oder ausgegrenzt wird und nur im Computerspiel mit seiner Strategie erfolgreich ist.

Das andere betrifft die Umsetzung des Gelernten in konkretes Handeln. Hier werden ebenfalls Faktoren vorausgesetzt, wie etwa erwartete Belohnungen und Bestrafungen für das Verhalten oder auch die Verfügbarkeit von Mitteln, etwas umzusetzen.

Dave Grossman zieht in seinem Buch *Stop teaching our kids to kill* den Vergleich zum Militär, das in Simulationen den Umgang mit der Waffe übt und dann im Einsatz ohne Hemmungen schießt. Besitzt ein Jugendlicher im Alltag echte Waffen, ist ein möglicher Transfer eher gegeben, als wenn man dafür sorgt, dass Kinder und Jugendliche keinen Zugang zu echten Waffen erhalten.

**Also ist die Übertragungsmöglichkeit eine andere, wenn ein Szenario gezeigt wird, in dem beispielsweise Messer benutzt werden und eine Umsetzung damit relativ einfach erscheint, als wenn es um einen Krieg in Vietnam geht, der über Waffen und Mittel verfügt, die der Einzelne in seinem normalen Alltag gar nicht zur Verfügung hat?**

Je weiter entfernt das Gezeigte vom Alltag und den konkreten Handlungsmöglichkeiten ist, desto weniger finden solche Transferprozesse statt. Je älter die Kinder und Jugendlichen sind, desto mehr können sie sich die Konsequenzen ihres Handelns realistisch vorstellen und einschätzen, worin die Unterschiede zwischen der Spielwelt

und der Realwelt liegen. Bereits Kinder im Vorschulalter, die beispielsweise sehr intensiv Rollenspiele oder ganz vertieft mit Plastikfiguren bzw. Holzstückchen spielen, sind durchaus imstande zu unterscheiden, was in ihrer Spielwelt möglich ist und was in der Realität. Würde sich nämlich eine solche Plastikfigur plötzlich allein fortbewegen, würde das die Kinder sehr erschrecken. Das heißt, sie wissen sehr wohl, dass sie die Figur beleben und führen müssen.

**Das Sehen von Gewalt erzeugt Emotionen, der Einzelne muss lernen, diese durch bestimmte Strategien zu beherrschen. Könnte sich eine solche Desensibilisierung auch auf reale Gewalt übertragen?**

Die bisherigen Untersuchungen zu diesem Thema konnten tatsächlich zeigen, dass es eine Habitualisierung gibt, was die Reaktion auf Medieninhalte angeht. Ein sehr versierter Krimi- oder Horrorfilm-Zuschauer wird sowohl rein physiologisch als auch in seinem psychischen Erleben nicht im selben Maße reagieren wie jemand, der das Genre nicht kennt. Genrekenner reagieren weniger heftig als einer, der etwas nicht kennt und kalt überrascht wird. Auf der einen Seite lässt sich sagen, dass dies eine menschliche Fähigkeit ist, ohne die wir nicht überleben könnten. Dass diese Anpassung auch auf den Alltag und reale Situationen transferiert wird, ist so allerdings nicht belegt. In der Hirnforschung wird neuerdings argumentiert, dass beim Rezipieren von Gewaltdarstellungen dieselben Hirnregionen aktiviert werden wie auch in realen Konfliktsituationen. Doch diese Erkenntnis sagt noch nichts darüber aus, welche Bedeutung Gewaltdarstellungen im Sinne des Erlebens und der kognitiven Verarbeitung zukommt. Es kann sein, dass eine erhöhte Erregung Ausdruck von angenehmer Aktivierung ist – im Sinne von Angstlust und positiver Stimulation. Es kann allerdings auch zunehmenden Stress bedeuten, der subjektiv unangenehm erlebt wird.

**Welche Entwicklungsaufgaben haben Kinder zu bewältigen, die von Medien tangiert werden?**

Im Augenblick diskutiert man die Frage, welchen Sinn Fernsehen für Kleinkinder macht. Eine zentrale Entwicklungsaufgabe für kleine Kinder ist es, die Welt handelnd zu erkunden. Dies können sie nicht, indem sie einfach zuschauen, sondern sie müssen die Dinge anfassen, damit handeln und dann schauen, welche Reaktion entsteht. Sie versuchen, erste Konzepte zu entwickeln, was Dinge generell sind und darüber ihre kognitiven Schemata aufzubauen. In diesem Zusammenhang ist es auch so, dass eine Geschichte, die mit Rückblenden und anderen komplexen Erzählweisen arbeitet, eine Überforderung für die Kinder darstellt. Der Effekt dabei ist, dass sie von Vertrautem zum nächsten springen und versuchen, es in ihr Denkvermögen und Weltbild einzuordnen. Das macht die Frage, wie man programmieren soll, schwierig, denn Kleinkinder können von etwas erschreckt und irritiert werden, was eine erwachsene Person als völlig unbedenklich bezeichnen würde. Vielleicht bellt ein Hund, und man sieht einen Mann, der vorbeiläuft, dazu eine Frau mit einem Kind. Das zuschauende Kind macht sich einen Reim darauf, wie diese Dinge miteinander zusammenhängen könnten und erschrickt dann über etwas, was es nicht einordnen kann. So gesehen ist es wichtig, dass Kleinkinder nicht einfach vor einem Programm sitzen, welches nicht auf sie zugeschnitten ist.

**Wie kommt es, dass bereits kleine Kinder ein sehr unterschiedliches Interesse am Fernsehen haben?**

Bereits kleine Kinder bringen unterschiedliche Präferenzen mit. Das heißt, es gibt Kinder, die das Audiovisuelle sehr attraktiv finden, aber auch solche, die stärker auf Spielangebote reagieren und Bilder-geschichten im ersten Moment noch weniger attraktiv finden. Es gibt bereits Persönlichkeitsunterschiede, die sich entsprechend auswirken können. Darüber hinaus kommt auch die Aufmerksamkeitssteuerung zum Tragen, also wie gut kann man selbst die Aufmerksamkeit steuern

oder wird diese schnell durch ein bewegtes Bild angezogen, von dem man sich nicht mehr lösen kann. Hier sind die Entwicklungsstadien von gleichaltrigen Kindern sehr unterschiedlich. Die neuere Forschung wie die des Zürcher Kinderarztes Remo Largo zeigt, dass es weitaus mehr Varianten gibt als ursprünglich angenommen und auch Präferenzmuster bei Kleinkindern sehr unterschiedlich sein können.

Das Interview führte Joachim von Gottberg.

