

Logging in

Na, wollen Sie kurz mal reinschauen, was es im Internet zum Thema moderne Medien gibt?

Einige kleine Kostproben gefällig?

»Gefangen im Netz: Die Internet-Blüte in Südkorea treibt viele Menschen in die Abhängigkeit – und manche in den Tod.«

Zu abschreckend? Wie wär's damit:

»Unterhaltung, Orientierung, Faszination. Kinder wachsen mit Medien auf und sind in der Lage, ein breites Ensemble an Medien zu nutzen. Egal, ob Fernsehserie oder Computerspiel, die Mädchen und Jungen gehen bedürfnisorientiert mit dem Angebot um.«

Oder hier, die Nachricht eines 25-jährigen Patienten, der seit 10 Jahren in Psychiatrischen Kliniken behandelt wird:

»Meine Symptomatik: Ich habe u. a. Probleme mit alten Elementen von Computerspielen, die eigentlich in Vergessenheit geraten sind und so weit gefiltert wurden, dass sie auf den kleinen Zellen nicht mehr gespeichert sind. Ich glaube, diese 3D-Spiele im Alter von 15 Jahren haben den Verlauf meiner Erkrankung verschlechtert. Vereinzelt treten solche Bilder ein und machen mir Angst.«

Einzelchicksale interessieren Sie nicht so sehr? Was halten Sie davon:

»Early television exposure and subsequent attentional problems in children.«

Zu wissenschaftlich und dazu noch in Englisch? Dann vielleicht das:

»Fernsehen macht blöd.«

Oder:

»Nervöse Schüler im Zeitalter globaler Medien«

und

»Übermäßiger TV-Konsum im Kindesalter hat gesundheitliche Langzeitfolgen.«

Falls Sie schon etwas älter geworden sind, interessiert Sie vielleicht diese Meldung:

»Fernsehen fördert Alzheimer-Demenz.«

Alles zu negativ? Kein Problem, es geht auch anders:

»Computerspiele fördern höhere Intelligenz.«

und

»Leichteres Lernen durch Schockvideos.«

Auch nicht das Richtige?

Aber vielleicht reicht das auch erst einmal für den Anfang.

Sie haben hier sowieso ein Buch aufgeschlagen, in dem es etwas anders zugeht als in Ihrem PC, wenn Sie im World Wide Web nach Einträgen zum Thema moderne Medien, Hirnentwicklung und Computersucht suchen. Erstens etwas geordneter und zweitens deutlich langsamer. In diesem Buch wird es nicht darum gehen, eine spektakuläre Meldung an die andere zu reihen, sondern darum, die Sogkraft der modernen Medien zu verstehen. Vielleicht ist es an der Zeit, allmählich aufzuwachen und sehr genau hinzuschauen. Was spielt sich da eigentlich in den Köpfen unserer Kinder ab? Vielleicht müssen wir wieder zur Besinnung kommen, um einander wieder begegnen zu können, um uns selbst und unsere verlorenen Kinder wiederzufinden.

1st Task

Aufwachen:

Die Beschaffenheit der Welten,
in die unsere Kinder und Jugendlichen
hineinwachsen

Die Verlockungen virtueller Welten

Stellen Sie sich vor, es gäbe die Möglichkeit, sich eine virtuelle Welt zu schaffen, eine Welt, die man mit Hilfe moderner Geräte erzeugt, in die man eintauchen kann und in der man seine Vorstellungen ganz so, wie es einem gefällt, umsetzen, also in Gedanken leben kann. Geträumt haben die Menschen von solch einer Welt der unbegrenzten Möglichkeiten wohl schon immer. Aber erst jetzt zu Beginn des 3. Jahrtausends ist dieser Traum zum ersten Mal zu einer zumindest für die meisten Menschen der hochentwickelten Industriestaaten greifbaren Realität geworden.

Was für eine ungeheure Grenze damit überschritten wurde, ist aber nur den wenigsten bewusst. Warum? Weil sich bisher kaum jemand vorstellen konnte, dass die Strukturierung des menschlichen Gehirns so sehr davon abhängt und dadurch bestimmt wird, wie und wofür man sein Gehirn benutzt. Stellen Sie sich vor, was es bedeutet, wenn immer mehr Menschen ihr Gehirn nicht mehr in erster Linie dazu einsetzen, um sich in der realen Welt, in lebendigen Beziehungen mit anderen Menschen zurechtzufinden. Was geschieht im und mit dem

Gehirn dieser Menschen, die in eine durch elektronische Geräte erschaffene, virtuelle Welt eintauchen und dort einen Großteil ihrer Zeit, also ihres Lebens verbringen? Es wird nichts nutzen, angesichts dieser Entwicklung den Mund zu halten und zu hoffen, dass nicht wahr wird, was längst traurige Wirklichkeit geworden ist. Wenn Sie es nicht auszusprechen wagen, dann sagen wir es Ihnen in diesem Buch: Wer in den Strudel virtueller Welten eintaucht, bekommt ein Gehirn, das zwar für ein virtuelles Leben optimal angepasst ist, mit dem man sich aber im realen Leben nicht mehr zurechtfindet.

Der Rest ist einfach: Wer dort angekommen ist, für den ist die Fiktion zur lebendigen Wirklichkeit und das reale Leben zur bloßen Fiktion geworden. Ein solcher Mensch ist dann nicht einfach nur abhängig von den Maschinen und Programmen, die seine virtuellen Welten erzeugen. Er kann in der realen Welt nicht mehr überleben.

Wenn niemand da ist, der ihn mit dem Notdürftigsten versorgt, ihm Nahrung und Wasser bringt, stirbt er. Sie halten das für übertrieben? Die ersten Fälle von vor ihrem Computer vertrockneten und verhungerten Menschen sind bereits in der Rubrik »Was sonst noch passierte« durch die Presse gegangen. Sie sind wohl nur die Spitze des Zuges, der sich, wie in der Geschichte vom Rattenfänger, längst in Bewegung gesetzt hat. Wie damals sind es auch heute die Kinder und Jugendlichen, vor allem die Jungen, die sich diesem Zug angeschlossen haben. Es wird Zeit, dass wir aufwachen, sonst können nicht nur sie, sondern wir alle nicht mehr in der realen Welt leben.

Aufbruch in eine neue Welt

»Und alles, selbst die schwarze Farbe
schien blank gerieben, hell und schillernd
selbst das Feuchte glänzte in Kristall
gewordenem Strahl ... Und kein Gestirn
von Sonne keine Spur, um solche
Seltsamkeiten zu erhellen...«

So heißt es in Baudelaires Gedicht »Pariser Traum«. Ein Text über eine Metropole, von ihren Passagen, Markthallen, ihrem Gewühl und ihrer undurchdringlichen Anonymität. Ob wir Baudelaires Gedichte, Poes Text »Gesicht in der Menge« oder die erschrockenen Betrachtungen von Friedrich Engels angesichts der Großstadt London nehmen – immer finden wir Motive, die sich auch in den Datenwelten, den Computerspielen, wieder zeigen.

Die Landschaften in einem Computerspiel haben dieselbe abweisende Härte, wie Baudelaire sie schon wahrgenommen hatte und ihm charakteristisch für eine neue Zeit zu sein schien; ihr Licht ist eines, das nicht von der Sonne herrührt, alle Dinge glänzen aus sich heraus, und noch ihrem kalten, kristallinen Glanz ist ihre Herkunft aus der Mathematik anzumerken. Sie überspringen die Realität, und eben diese Künstlichkeit und Fremdheit macht die Computerspiele und ihre Ästhetik für Kinder und Jugendliche so verführerisch.

Computerbilder sind ganz anders

Computerwelten sind auf eigentümliche Weise der Zeit enthoben und von den Bindungen und Beengungen des Raumes befreit. Sie lassen fantastische Welten auf dem Monitor entstehen, dringen in die Tiefen des Mikrokosmos, befreien sich mit einem Schlag daraus und fliegen hoch hinaus, erzeugen magische Bildbewegungen von jener Grenzenlosigkeit, die wir im

Universum vermuten. *Grenzenlos, zeitlos, traumlos* – und dabei (fast) immer von ungeheurer Geschwindigkeit. Diese Geschwindigkeit wirkt wie ein Sog. Sie zieht den Spieler in die fantastischen Welten hinein. Sie formt seine Aufmerksamkeit, umhüllt seine Konzentration – die Geschwindigkeit ist eine zweite Dimension der Künstlichkeit, in die ein Spieler am Computer hinein rast und aus der er sich, einmal eingefangen, nur schwer wieder lösen kann.

Die Bilderwelten, in die der Spieler sich verfängt, sind keine Bilder im alten Sinn. Ein Bild ist in der Regel ein Gegenüber, in dem der Betrachter sich reflektiert. Die Romantiker beschrieben es so: »Ein Bild belehnt den Betrachter mit der Fähigkeit, die Augen aufzuschlagen.« Das Betrachten eines Bildes ist immer Reflexion aufs eigene Selbst und auf das in ihm enthaltene, oft ungewusste, oft entstellte Humane an sich.

Bei Computerspielen ist das nicht so. Der Zeit enthoben, vom Räumlichen befreit, in übermenschliche Geschwindigkeiten und andere Potenzialitäten eingebunden, finden sie keinen Widerhall in der Erfahrung des Zuschauers oder Spielers. In ihnen begegnet ihm nichts als Fremdheit, das rein Gerechnete, das kein natürliches und kein ethisches Modell der Wirklichkeit benötigt.

Wo der Spieler sich in diese Welt einfindet, ihre Gefahren pariert und ihrer Schnelligkeit Stand hält, da vermengt er sich eher mit ihr, als dass er sie betrachtet und sich in ihr reflektiert. In den Computerwelten und -spielen ist weniger von der Verführung durch Bilder zu reden als von der Eigenart einer Mensch-Maschine-Synergie, die es so – so total! – vorher noch nie gegeben hat.

Eine Welt ohne Gegenstände und doch real – wie denkt man über sie nach, wie kommuniziert man über sie? Wie gibt es in dieser Welt Verständigungen, Regeln, Festlegungen, Werte? Wer formuliert sie und in welcher Sprache? Wer macht sie verbindlich und wie? Davon wird im Folgenden die Rede sein.