

„Zuviel Fernsehen und Computerspiele macht dick, krank, dumm und traurig“

Bei dem folgenden Artikel handelt es sich um eine Zusammenfassung eines Interviews mit Prof. Pfeiffer, das am 11. Februar 2007 um 8.30 Uhr in SWR 2 unter dem Titel „Viel fernsehen, wenig lernen - Wie sich Medienkonsum auf die Schulleistungen auswirkt“ ausgestrahlt wurde. Wörtliche Zitate aus dem Manuskript werden in dem Artikel kursiv gedruckt.

Autor:

Professor Christian Pfeiffer, geboren 1944, studierte Rechtswissenschaften und Sozialpsychologie in München und London. Er war nach dem Studium kurze Zeit als Rechtsreferendar an einem OLG und gleichzeitig ehrenamtlich als Bewährungshelfer tätig. 1984 Promotion, 1985 Berufung auf eine C3-Professur und gleichzeitig Berufung zum stellvertretenden Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen; seit 1988 alleiniger Direktor. 2002 – 2003 war Pfeiffer Justizminister des Landes Niedersachsen. Er zählt zu den engagiertesten Kriminologen Deutschlands.



Forschungsschwerpunkte: Einfluss von Medienkonsum auf Kinder, Jugendkriminalität, Gewalt in Familien, Umgang der Medien mit Gewaltverbrechern.

1. Ansatz des Interviews

Wie wirkt intensiver Medienkonsum auf Kinder und Jugendliche, macht er sie gewaltbereiter, wie wirken sich brutale Spiele auf die Nutzer aus, werden sie aggressiver?

Die gute alte Medienpädagogik hat auf diese Fragen niemals eindeutig geantwortet, zu viele Faktoren schienen eine Rolle gespielt zu haben, wenn es um die Psychologie von gewalttätigen Jugendlichen ging.

Mittlerweile hat sich das geändert, denn die Medienforscher, die Psychologen können nun auf Ergebnisse einer harten naturwissenschaftlichen Disziplin zurückgreifen, auf Ergebnisse der Hirnforschung. Und die zeigt: Der Konsum aggressiver Filme wirkt sich ganz eindeutig negativ auf bestimmte Gedächtnisleistungen aus.

Genau dieser Aspekt steht auch im Mittelpunkt einer Studie, die Professor Christian Pfeiffer mit 23.000 Schulkindern durchgeführt hat.

Pfeiffer ist Chef des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen und er wollte mit der Studie herausfinden, wie sich intensiver Medienkonsum auf die Schulleistungen auswirkt, wie er sich auf das Gehirn auswirkt.



2. Medienkonsum: statistische Ergebnisse

Auflistung des Medienkonsums:

14 Jahre, Hauptschule, täglicher Konsum

Jungen: 5 Stunden

Mädchen: 3 Stunden

Grund für den Unterschied von Jungen und Mädchen:

Es haben deutlich mehr Jungen als Mädchen ein Fernsehgerät bzw. einen Computer im Zimmer. Das verführt natürlich zu mehr Konsum. Generell stellen wir fest, wer



über eine eigene Spielkonsole verfügt, spielt doppelt bis drei Mal so viel wie jemand, der dazu erst ins Wohnzimmer gehen muss. Gleiches gilt für den Fernsehkonsum. Das heißt also, die Verfügbarkeit der Geräte ist ein entscheidender Grund.

Auflistung in Hinblick auf die Schulformen:

Extensiver Medienkonsum bei den Haupt- und Sonderschülern

durchschnittlich: Realschüler

Nur 50% des Medienkonsums der Hauptschüler: Gymnasiasten

Auflistung in Hinblick auf regionale Unterschiede:

Die riesigen regionalen Unterschiede decken sich mit den Ergebnissen der PISA-Studie!

Vergleich zwischen Dortmund und München:

	Dortmund	München
10-Jährige, Fernsehgerät im Zimmer	56 %	22 %
Playstation im Zimmer	42 %	19 %

Untersuchungsergebnis:

Unsere Untersuchungen belegen, dass die 10-jährigen Kinder, die einen eigenen Fernseher und eine Playstation auf dem Zimmer haben, nur halb so oft eine Empfehlung für das Gymnasium bekommen. Umgekehrt sind Gymnasiasten die Schüler, die ohne Gerät aufwachsen, von Ausnahmen abgesehen.

Ergebnis der Langzeitstudie (23 Jahre) von Prof. R. Hancox (Neuseeland):

Hancox zeigt auf, dass diejenigen, die im Alter von 26 Jahren in ihrem Beruf attraktive aussichtsreiche Positionen bekleiden, in ihrer Kindheit wenig vor dem Fernseher gesessen sind. Umgekehrt, die Personen, die viel fern gesehen haben, müssen meist Vorlieb nehmen mit mittleren bis schlechteren Positionen.

Zusammenfassung:

Im Vergleich schneiden die Mädchen deutlich besser ab als die Jungen, die Süddeutschen besser als die Norddeutschen, die Deutschen besser als die Ausländer.

Begründung:

Vielleicht ist es ja gar nicht so sehr die Schulpolitik, die hier benannt wurde als die Quelle der süddeutschen Überlegenheit, sondern vielmehr die schlichte Tatsache, dass im Süden die Familien intakter sind, dass dort das Vereinsleben mehr blüht, dass die Kinder mehr Freizeitalternativen haben, dass es mehr beispielsweise Musikschulen gibt, die die Kinder wunderbar an sinnvolle Aktivitäten heranführen. Es gibt weniger Scheidungen in den Familien, weniger Stress durch Arbeitslosigkeit oder durch Armut, Sozialhilfe- bzw. Hartz IV-Empfang. Das alles könnten Ursachen sein, warum im Süden die Kinder soviel weniger Geräte in den Zimmern haben und deswegen nicht so leicht verführt werden.

3. Medienkonsum: Jungen / Mädchen

Unterschiedlicher Fernsehkonsum von Jungen und Mädchen:

Wenn Mädchen im Durchschnitt zwei Stunden weniger fernsehen, haben sie mehr Zeit zum Lernen!



Computerspiele, die erst ab 18 Jahren freigegeben sind!

Wieder regionale Unterschiede:

München: kein signifikanter Leistungsunterschied zwischen Jungen und Mädchen
Dortmund: enorme Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen

Qualität der Fernsehfilme:

Mädchen: Soaps (harmlos, kosten nur Zeit)
Jungen: Bilder des Schreckens in Computerspielen und Actionfilmen
2/3 spielten am Befragungstag

Ergebnis aus neurobiologischer Sicht:

Frage, wie entsteht das Gedächtnis. Und die Neurobiologen sagen uns, durch Gefühle. Die Emotionen bestimmen, was wir uns bestens merken und was wir schnellstens vergessen. Entsetzliche Dinge behalten wir in Erinnerung.

Was passiert im Hirn, wenn ein Gewaltfilm auf einen einströmt und man das aushalten muss? Frauen und Männer reagieren unterschiedlich. Bei Frauen wird ein Fluchtreiz ausgelöst, Männer zeigen geweitete Pupillen, sie sind gierig nach noch mehr Gewalt... Offenbar sind die unterschiedlichen Prägungen in der Reaktion auf Gewalt zwischen Frauen und Männern auch stark genetisch bedingt.

Lerntipps aus neurobiologischer Sicht:

... die Jungen sind viel gefährdeter, das im Kurzzeitgedächtnis vorläufig noch flüchtig gespeicherte Wissen wieder einzubüßen – es dauert ja etwa 12 bis 14 Stunden, bis sich Wissen in unserem Langzeitgedächtnis festgesetzt hat. In dieser Zeit kann viel passieren. Man hat vielleicht brav gelernt am Nachmittag, und dann geht die Mutter zum Einkaufen, der große Bruder ist nicht da, man holt sich heimlich dessen Videofilm und guckt ihn mit einem Freund an. Das, sagen die Neurobiologen, ist keine so gute Idee, besser hätte man Fußball gespielt, das ist nicht so gefährlich für das im Kurzzeitgedächtnis gespeicherte Wissen.

4. Medienkonsum: Gewaltfilme

Auswirkungen von Gewaltfilmen auf das Verhalten von Jugendlichen:

Jugendlichen wurden „Macho“-Statements vorgelegt, z.B.: „Ein richtiger Kerl nimmt keine Beleidigung hin, sondern schlägt sofort zu.“

Untersuchungsergebnis:

Am ehesten zu gewalttätigem Verhalten neigen männliche Jugendliche, die in hohem Maße gewalttätige Verhaltensnormen verinnerlicht haben, die darin auch nochmal durch gleichaltrige Freunde bestärkt werden, die ähnlich denken - die sogenannte Peer-Group, die Gruppe der Gleichaltrigen, spielt also eine Verstärkerrolle.

Schlussfolgerungen von Prof. Pfeiffer:

Forderung nach Ganztagschulen:

Unsere Kinder unterstehen größtenteils, zu 95 Prozent, einem Halbtagschulsystem,



d. h. um zwei Uhr nachmittags sitzen manche schon vor dem Fernseher oder der Spielkonsole. Die Gesamtzeit pro Jahr, die sie vor den Kisten verbringen, ist deutlich höher als die Gesamtzeit des Schulunterrichts. Wie absurd! Fernsehen und Computerspiele als Hauptzieher unserer Kinder? Das können wir nicht so stehen lassen. Besonders betroffen sind die sozial Benachteiligten, weil sie außerdem noch weniger mit guten Freizeitangeboten versorgt ist. Die Antwort muss deshalb lauten: Flächendeckend

Ganztagschule für alle, aber bitte nicht als Kinderverwahranstalt mit Suppenküche zwischendrin, sondern vormittags Unterricht und nachmittags nach einem guten Mittagessen, einer Pause und Erledigung der Schularbeiten, dann Lust auf Leben wecken. Sport, Musik in Partnerschaft mit Musikschulen, Kultur, Theater spielen usw.

5. Medienkonsum: Zusammenfassung

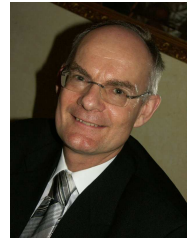
Konkreter Ratschlag:

Vor 12 keinen Fernsehapparat oder Computer ins Zimmer. Und den Konsum begrenzen. Bei den unter 12-Jährigen maximal eine Stunde pro Tag, maximal eine halbe Stunde Computerspielen.

Zusammenfassende Position:

In Blick auf Fernsehkonsum und Medienkompetenz sind aber Kinder unter 10 oder 12 einfach noch überfordert, und es ist für mich völlig absurd, dass jedes vierte 6-jährige Kind in Deutschland einen eigenen Fernseher hat. In meinen Augen ist das Körperverletzung, wenn man die Auswirkungen betrachtet: Bewegungsarmut. Unsere Studien in Berlin, die wir nun seit 4 Jahren mit denselben Kindern betreiben und die noch weitere 4 Jahre andauern soll, belegen folgenden Zusammenhang: „Zuviel Fernsehen und Computerspielen macht dick, krank, dumm und traurig“.

Zusammengestellt von: Klaus Schenck



Persönliches Votum:

Meine Kindheit verbrachte ich in einem fernsehfreien Elternhaus auf dem Land, meine Freizeit war nicht organisiert, sondern bestand fast ausschließlich aus dem Spontan-Spielen mit „Freunden“ außerhalb der Wohnung. Im Jahr (!) komme ich jetzt als Lehrer während der Unterrichtszeit auf 2-3 Spielfilme, dafür sehe aber fast täglich die Nachrichten und öfters ZDF-Dokumentationen, - wenn Spielfilme, dann fast ausschließlich in den Ferien.

Mich langweilt fernsehen, es fordert mich zu wenig, es ist nichts, wo ich mich einbringen kann, was meinen Willen zum aktiven Handeln befriedigt. Durch meine Prägung in meinem engagierten Elternhaus kommt Medienkonsum für mich als Freizeitbeschäftigung in keiner Weise in Frage.

Quellenangaben:

<http://www.swr.de/swr2/programm/sendungen/wissen/archiv/-/id=660334/w9hse1/index.html>

Nachweis der Bilder aus Computerspielen in ihrer Reihenfolge:

1. <http://itpro.no/images/omtaler/Spill/maxpll1.jpg>
2. http://xbox.advancedmn.com/images/media/far_cry2_001.jpg
3. <http://gameb.free.fr/Counter-Strike/vlcsnap-168188.png>
4. http://www.truquesedicas.com/imagens/jogos/m/max_payne_screen_002b.jpg