



Pro Stunde bekommen die Zuseher deutscher TV-Kanäle neun schwere Gewalttaten auf den Bildschirm serviert.

## „Vorsicht Bildschirm!“

Der deutsche Gehirnforscher Manfred Spitzer\* warnt: Gewalt am Bildschirm schädigt die Gesellschaft nachhaltig.

**K**inder in den USA haben mit zehn bis elf Jahren mehr als 8.000 Morde im Fernsehen miterlebt und mehr als 100.000 Gewalttaten gesehen. Bis zum 18. Lebensjahr erhöht sich die Zahl auf 32.000 Morde und 40.000 Mordversuche. Die virtuelle Realität ist grausam: Das US-Fernsehen zeigt jede Stunde zehn Gewaltakte und einen Mord. Drei von vier TV-Mördern kommen ungestraft davon. Kaum besser ist das deutsche Fernsehen: In knapp 80 Prozent aller Sendungen spielt Gewalt eine tragende Rolle. Dieser Wert lag Anfang der neunziger Jahre noch unter 50 Prozent. Pro Stunde bekommen die Zuseher neun schwere Gewalttaten zu sehen.

Univ.-Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer, einer der führenden Gehirnforscher in Deutschland, hat in seinem neuen

*\*Univ.-Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer, 48, studierte Medizin, Psychologie und Philosophie. Seit 1997 hält er den Lehrstuhl für Psychiatrie der Universität Ulm; Leiter der Universitätsklinik für Psychiatrie, Psychotherapie und Psychosomatik; zwei Gastprofessuren an der Harvard-Universität.*

Buch „Vorsicht Bildschirm!“ Studien zusammengetragen und Argumente gesammelt, die sich mit Auswirkungen von Fernsehen und Computer auf Zuseher und Nutzer beschäftigen. Er kommt zu dem Schluss, die Auswirkungen der Bildschirm-Medien auf das menschliche Gehirn seien vergleichbar mit den Auswirkungen der Umweltverschmutzung auf unsere Umwelt in den siebziger Jahren. „Vermüllte Köpfe bedrohen unsere zukünftige Existenz ebenso wie eine vermüllte Landschaft“,



**Manfred Spitzer:  
„Bildschirmmedien  
machen unsere  
Kinder dumm, dick  
und gewalttätig.“**

schreibt Spitzer. „Deswegen dürfen wir nicht länger zuschauen.“ Der Forscher fordert die Einleitung von Maßnahmen – so wie vor dreißig Jahren damit begonnen wurde, umweltschützende Maßnahmen zu ergreifen. Das Hauptproblem

sieht Spitzer in der Menge des Medienkonsums. In den USA sehen Kinder unter sechs Jahren durchschnittlich zwei Stunden pro Tag fern. Für Zweijährige bedeutet das, dass sie bis zu einem Fünftel ihrer Wahrnehmungen nicht aus der Realität schöpfen, sondern aus einer irrealen Welt. Gerade in diesem Lebensalter sammelt der Mensch einen Schatz an Vorerfahrungen an, die sein weiteres Leben prägen.

**Entkopplung der Sinne.** Untersuchungen weisen darauf hin, wie wichtig es ist, die Welt gleichzeitig mit mehreren Sinnen zu erfahren – mit den Augen, Ohren, der Nase, dem Mund und den Fingern. Am Bildschirm sind Kindheitserfahrungen auf zwei Sinne beschränkt, die noch dazu oft nicht übereinstimmen, etwa wenn Filme in eine andere Sprache synchronisiert werden. So kommt es, dass ein Schauspieler am Schirm ein „Ga“ spricht und aus dem Lautsprecher ein „Ba“ kommt. Das Gehirn des Menschen interpretiert das dann als „Da“ (McGurk-Effekt). Untersuchungen ergaben, dass das Lip-

penlesen das gesprochene Wort beeinflusst und umgekehrt. Unstimmigkeiten verwirren das Gehirn, „Entkopplungen rufen Störungen in der Wahrnehmung hervor“, schließt Spitzer aus den Forschungen. Zum McGurk-Effekt kommt eine Reihe weiterer Verzerrungen, etwa wenn ein einzelner Lichtblitz mit mehreren Tönen einhergeht, interpretiert das Gehirn mehrere Lichtblitze.

**Antrainierte Störungen.** Die Aufmerksamkeit des Menschen im Sinne seiner Konzentrationsfähigkeit wird durch übermäßigen TV-Konsum gestört. „Probleme mit der Aufmerksamkeit sind die häufigsten Verhaltensstörungen im Kindesalter“, sagt Manfred Spitzer. Sie kommen bei vier bis zwölf Prozent der Kinder vor. Das „Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom“ und das „Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitäts-Syndrom“ sind keine Modekrankheiten, sie haben eine physische Veränderung im Gehirn als Grundlage. Sie haben eine erbliche Komponente und eine erfahrungsbedingte. Bei einem durchschnittlichen TV-Konsum von 3,6 Stunden im Alter von knapp vier Jahren treten Störungen der Aufmerksamkeit bei zehn Prozent der Kinder auf. Je mehr Zeit Kinder vor dem Fernseher sitzen, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, an Aufmerksamkeitsstörungen zu leiden.

Verstärkt wird die Aufmerksamkeitsstörung durch Computerspiele. In der Vergangenheit wurde Computerspielen ein positiver Effekt auf die Aufmerksamkeit zu geschrieben: Die Kinder an den Bildschirmen würden ständig mit überraschenden Neuigkeiten konfrontiert, etwa mit Raumschiffen, die aus dem Nichts auftauchen und abgeschossen werden müssen. Dadurch – so die überholte Hypothese – würde die Konzentrationsfähigkeit der Kinder trainiert.

Abgesehen davon, dass die Kinder in diesen Fällen das Töten trainieren, wird laut Spitzer eine Aufmerksamkeitsstörung antrainiert. Konzentration bedeute die Fokussierung der Aufmerksamkeit auf einen Punkt; Konzentrationsfähigkeit definiere sich durch die Fähigkeit, Ablenkungen aus dem Umfeld zu widerstehen. Wer sich in ständiger Gefahr wähne, von irgendeiner Seite her bedroht zu werden, verliert die Fähigkeit, sich auf einen Punkt zu konzentrieren – etwa auf das Vokabellernen.

Die Schule steht mit dem Bildschirm ohnedies zunehmend auf Kriegsfuß. Untersuchungen zeigen, Fernsehkonsum schwächt Lese- und Schreibleistungen – mit steigender Dosis um so mehr. Laptopklassen gelten als gescheitert. Die „Medienkompetenz“ täuscht eine Leistungskompetenz vor: Nicht das Programmieren von Software, die die Menschheit weiterzuentwickeln in der Lage sind, lernen die Kinder am Computer. Sie erwerben in der Schule lediglich „oberflächliche Kenntnisse verbreiteter Anwendersoftware“, sagt Spitzer. Diese sei noch dazu mit Fehlern behaftet.

**800 Studien.** In den letzten Jahren wurden 800 Studien zu den Auswirkungen von Gewaltdarstellungen in den Medien veröffentlicht. 2.400 Effekte wurden darin untersucht. Alle deuten in eine Richtung: Gewalt am Bildschirm zu beobachten, bedeutet „Lernen am Modell“. Der Mensch lernt sein Verhalten von Geburt an durch Imitation seiner Umwelt. Er beobachtet seine Eltern und ahmt sie nach. Später kommen andere Vorbilder hinzu. Nicht selten entstehen sie am Bildschirm.

Lernen ist ein Vorgang, bei dem im Gehirn Nervenverbindungen an Dicke

zunehmen, wenn Impulse über sie drüberlaufen – je öfter, desto stärker werden sie. Dasselbe passiert beim Fernsehen. „Wer Gewalt sieht, wird selbst gewalttätig“, sagt der kalifornische Forscher Albert Bandura von der Stanford-Universität. Hinzu kommt, dass Gewalt im Fernsehen mit positiven emotionalen Signalen verbunden wird. Der „Gute“ ermordet den „Bösen“. „Wir sollten in der Tat damit aufhören, einer Generation multimedial beizubringen, Leid mit Vergnügen zu verbinden“, warnt Spitzer. Fernsehgewalt führt laut Spitzer besonders dann zu „vermehrten realen Gewaltakten“, wenn unter anderem „moralisch gerechtfertigte Gewalt“ gezeigt werde, der Aggressor besonders sympathisch sei oder wenn das Opfers als „feige und hinterlistig“ dargestellt werde, wenn Gewalt belohnt werde oder wenn „sehr realistische Gewalt“ dargeboten werde. Studien, die auf die Wirkungen im Zusammenhang mit Gewalt hinweisen, werden laut Spitzer unterschätzt oder heruntergespielt, und zwar von jenen oder im Auftrag jener, die aus der Mediengewalt finanziell profitieren.

**Man müsste die Studie abbrechen.**

Als Wissenschaftler Ende der achtziger Jahre die vorbeugende Wirkung von Aspirin für Herzinfarkte untersuchten, stellten sie nach einiger Zeit fest: In der Aspirin-Gruppe kam es im Untersuchungszeitraum bei 0,94 Prozent der Teilnehmer zu einem Herzinfarkt; in der Gruppe, deren Mitglieder nicht regelmäßig Aspirin verabreicht bekamen, betrug die Quote 1,71 Prozent. Die Wissenschaftler brachen die Studie ab, weil sie es nicht verantworten konnten, dass die Gruppe der Nicht-Aspirin-Nehmenden einem höheren Herzinfarktrisiko ausgesetzt waren. „Würde man es heute fertig bringen, (...) eine Studie zu den Auswirkungen des Fernsehens an einer größeren Gruppe (...) durchzuführen, würde diese Studie mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit aus ethischen Gründen vorzeitig abgebrochen werden müssen“, schreibt Spitzer.

Die freiwillige Selbstkontrolle der Medien ist gescheitert. Gut gemeinte Kindersendungen dienten lediglich als „Einstiegsdroge“. Untersuchungen zufolge sehen Kinder mehr Erwachsenensendungen als Filme, die für sie bestimmt wären. „In Deutschland sitzen um 22 Uhr noch etwa 800.000 Kinder

**BUCHTIPP**

**Vorsicht Bildschirm!**

„Die Evidenz, dass Fernsehen gewalttätig macht, ist überwältigend“, sagt der Gehirnforscher Manfred Spitzer. Der Wissenschaftler analysiert im Buch das Thema Gewalt und Bildschirmmedien konsequent und leicht verständlich. Als Fazit empfiehlt er: „Werfen Sie Ihren Fernseher weg, vor allem, wenn Sie Kinder haben. Und wenn Sie Ihren Kindern etwas Gutes tun wollen, dann kaufen Sie ihnen keinen Computer.“



Manfred Spitzer: *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, München, 2006.*

im Kindergartenalter vor dem Fernseher, um 23 Uhr noch etwa 200.000 und selbst nach Mitternacht noch etwa 50.000 Kinder“, sagt Spitzer. Die lehrreiche Serie „Sesamstraße“ ist um diese Zeit längst im Bett.

**Aktives Gewaltlernen.** Um eine weitere Stufe verschärfend wirkt sich das Gewaltlernen aus, wenn Kinder und Jugendliche die Gewalttaten selbst am Bildschirm verüben. Gebrochen wurde das Gewalttabu in Videospielen erstmals zu Weihnachten 1993, als ein Spiel auf den Markt kam, bei dem die Spieler die Aufgabe hatten, die Gegner zu köpfen, ihnen das Herz aus dem Leib zu reißen oder ihnen Gliedmaßen abzutrennen.

Verschärfend wirkt bei Videospielen nicht nur, dass sich selbst ausgeführte Handlungen viel besser im Gehirn einprägen als solche, die man bei einem anderen beobachtet. Der Spieler erlebt die Aggression aus der „Ich-Perspektive“ und identifiziert sich dadurch zu hundert Prozent mit dieser Rolle. Im Fernsehen werden oft nur Handlungsausschnitte gezeigt, im Videospiel muss sie der Spieler durchleben. Er hat keine Zeit, über seine Handlungen nachzudenken, er verübt sie unreflektiert – und das nicht nur einmal, sondern immer und immer wieder. Das führt zur Abstumpfung und einem dauerhaften Mangel an Einfühlungsvermögen. Die Gedankenwelt verändert sich; aggressive Gedanken werden mit aggressiven Gefühlen verknüpft und führen zu aggressiven Verhaltensweisen. „Gewalt wird zum Normalfall“, schreibt Spitzer.

**Gefördert wird das Morden** von staatlicher Seite: Die US-Army zum Beispiel bot im August 2002 erstmals kostenlos im Internet das Spiel „America's Army“ an. Es richtet sich an Männer zwischen 17 und 24 Jahren: Nach einigen Trainings- und Exerzierübungen werden die virtuellen Rekruten auf Terroristenjagd geschickt. Die US-Army speichert die E-Mail-Adressen der Burschen, die mitmachen, und ihre Spielerfolge. Daraus soll möglicherweise abgelesen werden, wer für den Militärdienst geeignet sein könnte. Einer Untersuchung zufolge haben vier von fünf zivilen Videospielen Gewalt und Aggression zum Thema. Jedes fünfte Spiel beschäftigt die Spieler mit Gewalt gegen Frauen. Es



**Kinder erwerben am Computer alles andere als „Medienkompetenz“.**

ist das Ziel, virtuelle Figuren gefangen zu nehmen, sie zu verwunden oder zu zerstückeln. Weit weniger realistisch ist der Wunsch, die Gewaltspiele durch Verbote aus der Welt der Jugendlichen zu verbannen.

**Verbote wecken Interesse.** Über 80 Prozent der 10- bis 16-Jährigen sind mit indizierten oder beschlagnahmten Computerspielen in Kontakt gekommen, mehr als 60 Prozent spielen sie und über 33 Prozent haben sie zu Hause. Ebenso unrealistisch denkt, wer Rollenspiele im Internet für sozial und kommunikativ hält: Sie bergen ein Suchtpotenzial in sich und verhelfen kaum zu sozialen Kontakten. Durchschnittlich beschäftigen „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ die Spieler fast 27 Stunden pro Woche. Nach einer Untersuchung geht das bei einem Fünftel der Jugendlichen auf Kosten der Arbeit oder der Schule, bei einem weiteren Fünftel auf Kosten des Schlafs. Besonders fortschrittliche Schulen in Bayern erlaubten ihren Schülern, die Computer in den EDV-Sälen an Wochenenden für „LAN-Partys“ zu einem Netz zusammenzuschließen („Local Area Network“). Die Verantwortlichen glaubten, damit die „Medienkompetenz“ der Schüler zu stärken. Die Schüler verwendeten die LAN-Partys dazu, sich gegenseitig virtuell zu metzeln. Im Herbst 2003 wurden die Schulspiele verboten.

Mit Verboten allein ist es laut Manfred Spitzer nicht getan. Der Wissenschaftler fordert einen Geist, wie es ihn zu Beginn der Umweltschutzaktivitäten gegeben hat. Es müsse mit Vorurteilen

aufgeräumt werden, wie jenem, dass die Verwendung von Computern in Schulen die Medienkompetenz der Jugendlichen fördere. Ein möglicher Weg wären Steuern pro gezeigtem Gewaltakt, multipliziert mit der Einschaltquote. „Die Auswirkungen der Bildschirm-Medien sind dosisabhängig“, schreibt Spitzer. „Es geht um eine Reduktion.“ Denn, wer tagtäglich Stunden auf der Fernseh-Couch liege und den Rest der Zeit vor dem Computer verbringe, werde „dumm, dick und gewalttätig.“

**Düstere Prognose.** „Im Jahr 2020 werden in Deutschland 20.000 Menschen an den Folgen von Übergewicht sterben“, sagt Spitzer. Zehntausende würden unter erhöhtem Blutdruck leiden, unter erhöhtem Cholesterinspiegel und Altersdiabetes (in jungen Jahren) sowie unter mangelndem Selbstwertgefühl, Depressionen und unter Gelenksbeschwerden im Bereich der Beine. Rechne man die jährlichen Therapiekosten zu den indirekten Kosten durch Krankheit und Tod, so koste das Fernseh- und Computerspiel-Faible die Deutschen eine zweistellige Milliarden-summe.

Spitzer hofft, dass seine Prognosen falsch sind. Aber das werde nur dann der Fall sein, wenn die Gesellschaft handle. Aufgerufen seien alle: „Alle müssen etwas tun“, betont Spitzer. So wie FCKW als schädlicher Stoff bekannt ist oder das früher an Menschen verwendete DDT als giftig entlarvt ist, sollten die Menschen dessen gewahr werden, dass Gewalt am Bildschirm schädlich ist, und zwar für unser Gehirn.

*Gerhard Brenner*