

Humer, Stephan G.

## **Anfang falsch, alles falsch – zur Digitalisierung der Lebenswelt**

*formal überarbeitete Version der Originalveröffentlichung in:*

*formally revised edition of the original source in:*

*Pädagogische Führung (2011), [4] S.*

urn:nbn:de:0111-opus-57719



### **Nutzungsbedingungen / conditions of use**

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

### **Kontakt / Contact:**

**peDOCS**  
Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF)  
Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
Schloßstr. 29, D-60486 Frankfurt am Main  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

## Anfang falsch, alles falsch – zur Digitalisierung der Lebenswelt

Stephan G. Humer, Universität der Künste Berlin

Der Mensch als soziales Wesen sucht auch im digitalen Raum den Kontakt zu anderen, weshalb seine Identität auch hier durch ein komplexes Wechselspiel von Innen und Außen geprägt wird. Dies stellt eine besondere Herausforderung für alle Beteiligten dar, denn das Arbeitsfeld ist immer noch neu und oft werden bereits existente Strategien und Methoden zur Bewältigung der digitalen Herausforderungen nicht ausreichend wahrgenommen und eingesetzt. Deshalb führen zahlreiche Grundannahmen über die digitale Sphäre zu falschen Schlüssen, wodurch die darauf aufbauenden Experimente, Theorien und Schlussfolgerungen leider ebenso falsch sind. Dieser Beitrag soll anhand eines beispielhaften Aufsatzes beleuchten, wie das *Phänomen der falschen Grundannahmen* definiert und mithilfe bekannter Erkenntnisse überwunden werden kann. Denn erst, wenn Digitalisierung grundlegend verstanden worden ist, können weitere Schritte folgen.

In der Theorie ist vieles einfach: Wenn etwas so gravierende Auswirkungen auf die Gesellschaft hat wie die Digitalisierung, dann sollte man eigentlich davon ausgehen können, dass gerade sozialwissenschaftliche Analysen eine besondere Beachtung erhalten, denn schließlich geht es um soziale, nicht um ausschließlich technische Phänomene. Die Praxis sieht leider anders aus. Die Gründe dafür sind so vielfältig wie individuell: Mal ist es das hohe Tempo der Digitalisierung, das Forschungsstrukturen herausfordert, mal ist es die Technikgläubigkeit vieler Menschen, die Innovationen kritiklos adaptieren und sich dann über die Folgen wundern, mal ist es das Unverständnis für die neuen Räume, die sich durch die digitale Vernetzung eröffnen. Erstaunlich und bedauerlich ist es allerdings, wenn gerade Wissenschaftler entsprechenden Fehlannahmen erliegen, denn es mangelt heutzutage nicht an gleichermaßen anerkannten wie auch bekannten Forschern und Institutionen, die sich der Digitalisierung der Lebenswelt auf vernünftige und solide Art und Weise widmen (z.B. das Berkman Center der Harvard University, aber auch das Oxford Internet Institute oder das Institut für Internet und Gesellschaft des Hans-Bredow-Instituts Hamburg). Brauchbare Grundannahmen erfordern zudem keine speziellen Kenntnisse, die sich nur den Vertretern der jeweiligen Disziplin erschließen.

Was aus falschen Grundannahmen folgen kann, soll nun am Beispiel des Aufsatzes „Gewalttraining am Computer“ von Manfred Spitzer gezeigt werden, der in der Ausgabe 3/2011 der Fachzeitschrift „Pädagogische Führung“ erschienen ist. Dabei geht es nicht um die Beurteilung der Erkenntnisse vonseiten der Psychiatrie, denn die kann der Verfasser als medizinischer Laie nicht hinreichend bewerten. Vielmehr geht es um die Stellen des Aufsatzes, die sich *gerade nicht* auf eine medizinische Betrachtung beschränken. Die Kernaussage von Spitzer lautet: „Zahlreiche Studien belegen, dass Gewalt in den Medien die Gewaltbereitschaft im realen Leben erhöht“. So verkürzt, wie es Spitzer darstellt, wirken Medien jedoch nicht. Dagegen spricht nicht nur die allgemeine Lebenserfahrung, dagegen sprechen auch zahlreiche Studien (vgl. z.B. „Medien und Gewalt. Befunde der Forschung von 2004 – 2009“ von Michael Kunczik und Astrid Zipfel). Spitzer hingegen versucht, seine Kernaussage mit fragwürdigen Grundlagen zu unterfüttern, von denen drei besonders eklatant sind.

## *Das Anprangern von Medienkonsum*

Zu Beginn seines Beitrages behauptet Spitzer: „Schon vor 15 Jahren hatte ein Durchschnittsschüler in den USA nach zwölf Schuljahren nicht nur etwa 13.000 Stunden in der Schule, sondern auch 25.000 Stunden vor dem Fernsehapparat verbracht. Er hat 32.000 Morde und 40.000 versuchte Morde sowie 200.000 Gewalttaten gesehen.“ Dies ist nicht nur eine fragwürdige Verquickung von Quantität (*wie viel* wird geschaut?) und Qualität (*was* wird konkret geschaut und unter welchen Bedingungen?). Für eine Diskussion über die Gefahr von „Killerspielen“ taugt das Fernsehen nur bedingt, denn digitale Geräte stellen etwas völlig Neues dar, das sich nicht einfach von analog auf digital übertragen lässt. Das Internet ist keine Weiterentwicklung des Fernsehers, sondern etwas revolutionär Neues. Zudem sind Spitzers Zahlen aus den USA und nicht aus Deutschland, was insofern einen Unterschied macht, als Gewalt in Fernsehen und Kino eine ganz andere Tradition in der amerikanischen Kultur hat.

## *Der Mythos von der „Tötungstrainingssoftware“*

Spitzer schreibt: „Diese Tötungstrainingssoftware ist noch effektiver als das Fernsehen“, junge Menschen „aktualisieren und verfeinern (...) uralte Verhaltensprogramme, die vielleicht vor zweihunderttausend Jahren wichtig waren, heute jedoch einem geordneten Zusammenleben im Wege stehen.“ Dies erscheint im Lichte aktueller Erkenntnisse kaum haltbar: Computerspiele steigern bei Jugendlichen weder Effizienz noch Effektivität und sind deshalb auch keine „Tötungstrainingssoftware“, zumindest wenn man den Aussagen der US-Armee Glauben schenkt, die ja immer wieder als starker Verfechter digitaler Trainingsstrategien genannt wird, Videospiele zu Trainingszwecken jedoch explizit ablehnt („Killerspiele sind Landminen für die Seele“ – <http://www.golem.de/0812/64247-2.html>, 12. Oktober 2011). Die Leute seien durch das Spielen am Computer „zu weich“ geworden. Es scheint also einen signifikanten Unterschied zwischen dem Schießen auf einen digitalen Pixelhaufen und dem Combat-Drill von Spezialeinheiten und Infanterie jenseits digitaler Räume zu geben, und zwar so signifikant, dass die US-Armee nach zahlreichen Studien, Experimenten und Feldtests nur noch digitale Trainingsszenarien einsetzt, die *zuvor* analog erworbenes Wissen verstärken – nicht umgekehrt. Kurz gesagt: Wenn man nicht schon vorher ein „Killer“ war, wird man es wohl kaum durch ein Computerspiel. Ein Killersoldat kann hingegen mit digitaler Technik eine sinnvolle Trainingsergänzung erhalten.

Neigen gewalttätige Menschen zu Videospiele oder werden sie durch Videospiele gewalttätig? Was ist Ursache, was Wirkung? Eigentlich könnten die Aussagen der US-Armee die Diskussion beenden, doch Spitzer bezieht sich stattdessen auf ein beispielhaftes Experiment: Studierende spielen entweder ein gewalttätiges oder ein gewaltfreies Videospiele. Nach dem Spiel wird die Aggressivität aller Studierenden gemessen, indem Versuchspersonen die Dauer und die Lautstärke eines Lärmgeräuschs im Raum eines vermeintlichen Gegenspielers festlegen, wenn dieser verloren hat. Wurde das aggressive Spiel gespielt, nahm der Bestrafungslärm für den Gegenspieler zu – laut Spitzer verhielten sich die Versuchspersonen also eindeutig aggressiver.

Auch wenn der Zusammenhang auf den ersten Blick schlüssig erscheinen mag, tauchen schnell neue Fragen auf: Haben die erwachsenen Spieler den vergleichsweise harmlosen Bestrafungslärm nicht nur auf ihren Spielerfolg bezogen, ähnlich Fußballfans, die auch wild schreien und brüllen, aber nicht umgehend ausrasten, nur weil sie ein bewegendes Fußballspiel erleben?

Spitzer bringt ein weiteres Beispiel: Spieler eines Gewaltspiels reagierten auf ein hörbares Nothilfeszenario deutlich langsamer als Spieler, die ein gewaltfreies Spiel gespielt haben. Seine Schlussfolgerung: „Wer gerade medial Gewalt ausgeübt hatte, war gegenüber der real wahrgenommenen Gewalt abgestumpft“. Auch hier stellt sich die Frage nach der *lebensweltlichen* Praxistauglichkeit: In diesem Labor-Setting mag das Ganze plausibel erscheinen, aber wie sieht es beispielsweise mit der Langzeitwirkung aus? Und wie realistisch ist es, dass der Fußballfan, dessen Mannschaft just ein entscheidendes Spiel verliert, positiver reagieren wird, zumal sich in dem von Spitzer erwähnten Setting alle Ereignisse im Wesentlichen im Kopf des Rezipienten abspielen und eben nicht "real" vorliegen? Dass nach einem aufputschenden Computerspiel (bzw. Fußballspiel, Karatewettbewerb, Marathonlauf ...) weniger Empathie vorhanden ist – wen mag es überraschen? Wenn dies ein Beleg für die „Verrohung der Sitten“ durch Computerspiele sein soll, müsste man auch für ein Verbot von Fußballspielen, Boxkämpfen oder Rugby plädieren. Eine Beschränkung auf Computerspiele scheint hingegen bedenklich.

### *Videospielentwicklung darstellen*

Spitzers Simplifizierungsschema wird seiner Kernaussage und damit seinem Anliegen kaum gerecht. Besonders problematisch ist allerdings, dass nicht nur Szenarien verkürzt werden und eine lebensweltliche Einbettung fehlt. Vielmehr sind die medienhistorischen Daten schlicht und ergreifend falsch. Spitzer schreibt: „Videospiele begannen vor etwa 25 Jahren zunächst ganz harmlos; man spielte friedlich Ping-Pong, Tetris oder Pacman. Dies änderte sich vor etwa 15 Jahren mit der Entwicklung immer leistungsfähigerer Rechner.“ Hier lassen sich gleich drei schwerwiegende Fehler ausmachen:

- 1) Videospiele begannen keineswegs vor 25 Jahren, sondern bereits vor 50 Jahren, und das auch nicht harmlos, sondern kämpferisch, nämlich in Form des 1961 von Bostoner Studenten programmierten Spiels „Spacewar!“
- 2) Die Leistungsfähigkeit des Computers hat kaum etwas mit dem Aufkommen von Gewaltspielen zu tun – Gewaltelemente sind bei besseren Darstellungsmöglichkeiten lediglich offensichtlicher. In Fachkreisen hat Gewalt in Computerspielen schon vor Jahrzehnten für Aufmerksamkeit gesorgt, auch ohne realitätsnahe Darstellungen gewalthaltiger Szenen. So sagte Elke Monssen-Engberding, Leiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, die auch mit Indizierungen und Verboten von Computerspielen zu tun hat: „Man kann darüber sehr viel streiten, aber natürlich gibt es Spiele, bei denen man sagt, man würde sie heute nie wieder indizieren. Und es gibt Spiele, die würde man heute auch noch indizieren. Ich gebe offen zu: *River Raid* würden wir heute nicht mehr in die Liste aufnehmen. Man kann davon ausgehen, dass solche Spiele keine Wirkung mehr auf Jugendliche ausüben“ (zit. nach: Gewalt und Computerspiele, <http://www.heise.de/tp/artikel/35/35366/1.html>, 11. Oktober 2011; *River Raid* ist ein altes Computerspiel, in dem sich der Spieler in die Rolle eines Kampfpiloten versetzt).
- 3) Die Spiele, auf die sich Spitzer in seinem Aufsatz bezieht, sind für Kinder und Jugendliche nicht freigegeben und teilweise sogar für Erwachsene verboten. Dass er diese Fragen trotzdem diskutiert, deutet zumindest an, dass ihm die lebensweltliche Relevanz bewusst ist. Interessanter wäre in diesem Zusammenhang jedoch die Frage, wie man Kindern und Jugendlichen den Umgang mit solchen Spielen vermitteln und eine entsprechende Medienkompetenz fördern kann. Den Zugang zu Gewaltspielen kann man in Zeiten der globalen Vernetzung schließlich nicht verhindern.

Insgesamt darf bezweifelt werden, dass Spitzer hier die richtigen Fragen stellt – nämlich unter Berücksichtigung *aller* relevanten Komponenten und Fakten. Denn letztlich kommt er aufgrund seiner Fehlannahmen zu Ideen und Empfehlungen, die im Lichte der bisherigen Betrachtungen weitgehend hilf- und wirkungslos erscheinen, so zum Beispiel der Vorschlag, eine Steuer auf die Herstellung gewalthaltiger Spiele zu erheben. Warum Erwachsene, also mündige Personen, eine Strafsteuer für etwas zahlen müssen, das laut Spitzer Kindern und Jugendlichen schadet, wird nicht deutlich. Gerade dieser Fall zeigt jedoch, dass eine Steuer Kinder und Jugendliche völlig unberührt ließe, da diese die beschriebenen Computerspiele ohnehin nicht kaufen, sei es, weil Jugendschutzmaßnahmen sie davon abhalten oder weil sie solche Spiele gleich aus dem Internet herunterladen. Software aus P2P-Systemen wird von keiner Steuerbehörde erfasst, während ehrliche Käufer mit einer Spielesteuer gesetzlich für etwas zur Kasse gebeten werden, das es laut Gesetz gar nicht geben darf.

Wir sollten die lebensweltliche Einbettung digitaler Phänomene, Geräte und Netzwerke viel stärker berücksichtigen, denn eine (künstliche) Trennung zwischen „analog“ und „digital“ ist lebensfremd und technisch unsinnig. Ferner bedarf es einer interdisziplinären Zusammenarbeit, um falsche Grundannahmen so weit wie möglich zu minimieren. Um eine Stärkung der Sozial- und Medienkompetenz kommen wir ebenso wenig herum, mag die revolutionäre Entwicklung der Digitalisierung auch noch so schnell voranschreiten. Soziale Phänomene lassen sich jedenfalls nicht nur mit technischen oder medizinischen Methoden erfassen, auch wenn uns in vielen (aber eben nicht in allen) Bereichen die sozialen Methoden und Praktiken für einen gewinnbringenden Umgang mit der Digitalisierung noch fehlen. Was bisher herausgefunden wurde, sollte Anwendung finden. Sonst gilt in Anlehnung an das Motto „Ende gut, alles gut“ das genaue Gegenteil: Anfang falsch – alles falsch.