



Leseprobe aus Renz-Polster und Hüther, Wie kinder heute wachsen,
ISBN 978-3-407-86738-4 © 2022 Beltz Verlag, Weinheim Basel
[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/
gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-86738-4](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-86738-4)

INHALT

	NATUR – UND DANN? 9
EINS	ENTWICKLUNG, VON OBEN BETRACHTET 11 Verbundenheit 27
ZWEI	DER SCHATZ DORT DRAUSSEN 35 Hingabe 71
DREI	NATUR UND GESUNDHEIT 77 Langsamkeit 90
VIER	WARUM SCHLAGEN WIR DAS ANGEBOT AUS? 95 Mitgefühl 107
FÜNF	DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN 113 Geduld 168
SECHS	IST DIE NATUR DENN GEFÄHRLICH? 173 Vertrauen 191
SIEBEN	WEGE IN DIE NATUR 197 Achtsamkeit 223
ACHT	NATURERFAHRUNGEN IN EINER BEDROHTEN WELT 229 Beharrlichkeit 236
	Danksagung 240
	Anmerkungen und Quellen 241
	Die Autoren 256

FÜNF

DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN

Kein Freispruch

Also Freispruch für die Neuen Medien? Nein. Auch wenn die genannten Vorwürfe der Grundlage entbehren – viele andere Sorgen der Eltern sind berechtigt, und wir sollten sie ernst nehmen.

Da ist zum einen der Vormarsch zu den Kleinen. Ziel der Geräteentwickler ist die intuitive und möglichst einfache Bedienung. Das haben schon die kleinen Kinder drauf, tatsächlich ist bei den heutigen Tablets und Smartphones die Bedienung selbst für kleinste Patschefinger kein Problem mehr, und sprechen kann man mit den kleinen Dingen ja auch. Musste früher mit einem steinerweichenden »Noch mal!« gebeten und gebettelt werden, damit das Dopamin im Kopf noch eine Runde fließen durfte, sitzt das Kind jetzt selbst am Drücker und kann sich seine Abenteuergeschichten per Touch oder Sprachbefehl abrufen. So praktisch das ist, birgt dies doch eine Gefahr – nämlich die des »beziehungslosen« Konsums (das wird uns noch beschäftigen).

Das Fesselungspotenzial ist erheblich. Das Sinnen und Trachten der MedienentwicklerInnen ist es, dem/der NutzerIn eine optimierte Erlebniswelt zu liefern – also eine Welt, in der das Dopamin möglichst leicht, möglichst hochkonzentriert und möglichst lange fließt. Da kommen die immer besseren Möglichkeiten, den/die NutzerIn mit der digitalen Welt direkt interagieren zu lassen, wie gerufen. Joystick, Touchpad und akustische Hinterlegung schaffen ja eine regelrecht sinnliche Verbindung zwischen dem eigenen Körper und dem Spielhelden. Und durch die Möglichkeit, sich online zu vernetzen oder sonstwie in Resonanz zu treten, kommen sogar die sozialen Bedürfnisse zum Zug. Der/die NutzerIn kann sich als Teil eines Stammes fühlen und zusammen mit diesem für die gute Sache kämpfen. In nicht wenigen Spielen bestimmen die NutzerInnen damit praktisch selbst, wie viel Zaubertrank sie sich einverleiben – und da geht es jetzt geradezu um ein Zaubertrank-Konzentrat! Dopamin pur! Und wenn uns das jetzt an die potenzierte Welt der Süßigkeiten erinnert, dann deshalb, weil hier ganz genau dieselben Prinzipien am Walten sind: Lockte der Zucker die Kinder früher zu den reifen Beeren (und vielleicht mal zu einem Bienennest), zieht er sie heute zu Snickers, Mars und Co. Und eben weil diese so überirdisch lecker sind, kleben sie daran auch allzu gerne fest. Dasselbe bei den digitalen Versuchungen:

Immerhin gehen 3 bis 5 Prozent der Kinder den Wirksamkeitsspielen so auf den Leim, dass sie *spielsüchtig* werden, d. h. dass sich ihr Tagesablauf und ihr Lebensinhalt praktisch immer nur um diese Spiele drehen.

Wie wir gleich noch sehen werden, geht die Resonanz aber noch weiter unter die Haut. Inzwischen sind die sozialen Medien konsequent auf emotionale Rückkoppelung eingestellt: man bewertet und wird bewertet. Man »liked« oder man zerreit einen Beitrag. Umgekehrt bekommt man »Likes« – oder wird zerrissen. Und das zunehmend in einem künstlichen Dampfdrucktopf. Denn mit wem man interagiert, folgt nicht nur der eigenen Nase, sondern Algorithmen – und die präsentieren den Nutzern nicht nur die tollsten Hechte, sondern auch solche mit einem ähnlichen Profil wie dem eigenen: Na, dann vergleicht Euch mal schön!

Das eingebaute Übernutzungspotenzial mag auch damit zusammenhängen, dass es bei vielen Anwendungen und vor allem bei Spielen einen Schluss gar nicht mehr gibt. Bei den realen Spielen, von Fang den Hut bis Mühle, galt: Schluss war dann, wenn nur noch ein Hütchen im Spiel ist. Selbst die Bibliothek der Karl-May-Bücher war irgendwann zu Ende gelesen. World of Warcraft oder andere Onlinespiele jedoch gehen auch nach Mitternacht weiter. Und es fehlt nie an Mitspielern. Selbst wenn da jemand aufs Klo muss, das Spiel läuft weiter.

Überall dabei. Genauso wie Smartphone & Co lieen sich auch Bücher überallhin mitschleppen. Nicht jedoch ganze Bibliotheken und Mediatheken. Wenn demnächst jedes Handy auch noch mit einem Beamer ausgestattet sein wird, ist praktisch an jeder glatten Oberfläche großes Kino möglich. Und die Film- und Spielbibliothek dafür hat immer offen – per Breitband-Stream kann in Sekundenschnelle auf praktisch jede digitale Anwendung dieser Erde zugegriffen werden. Zumeist sogar kostenfrei. Das muss nicht heißen, dass dann überall immer nur gedaddelt oder geglotzt wird – aber ins Medien-Schlaraffenland ist die Gefahr der Übernutzung selbstverständlich mit eingebaut.

Und die Inhalte?

Und dann wäre da noch die Frage der Inhalte – von jeher eigentlich eine der ganz zentralen Fragen der Erziehung: Welche Inhalte und Erfahrungen

FÜNF

DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN

gen sind für mein Kind richtig? Welche nicht richtig? Je nachdem, wie diese Fragen beantwortet wurden, wurde die Welt dann eingerichtet. Die Eltern versteckten ihre allzu offenherzige Lektüre hinterm Sofa, die Reizwäsche lag auch nicht im Schrank bei den Hemden (von der Peitsche ganz zu schweigen). Das Verstecken galt aber auch als wichtige gesellschaftliche Aufgabe – da gab es etwa ein Jugendschutzgesetz, das dafür sorgte, dass sich auch die Läden und Lokale der Republik an die »richtige« Auswahl hielten. Schon sich den legalen Stoff am Kiosk zu organisieren war da eine Art Mutprobe.

Heute ist die Lage anders – die Kinder kommen sowieso an alles ran, und zwar barrierefrei – an den allermeisten Inhalten hängt nicht einmal mehr ein lästiges Preisschild. Die Welt ist durch das Internet sozusagen gläsern geworden. Die Frage, welche Inhalte für Kinder entwicklungsgerecht sind, wurde früher zwar auch meist recht willkürlich (und oft falsch) beantwortet. Aber heute wird sie zumindest auf gesellschaftlicher Ebene gar nicht mehr *gestellt*. Heute kann jedes Kind, wenn es nur will, sich anschauen, was bei einem Gangbang so alles passiert. Es kann an Schlachten teilnehmen, gegen die die Nibelungensage eine Gutenachtgeschichte ist. Und während es über sein Smartphone wischt, wird es auch noch per Dauerwerbung auf allen Kanälen in eine andere Geschichte hineingezogen – in die schleichende Ausbildung zum willigen und allzeit bereiten Freischärler der Konsumgesellschaft.

Zugegeben, manches ist hier überzeichnet. Aber vielleicht ist das auch gut so. Denn obwohl nicht wenige Wissenschaftler sich damit befassen, ob und in welcher Weise sich Kinder durch den Konsum der Neuen Medien ändern – Tatsache ist 25 Jahre nach Beginn der Digitalisierungswelle: Wir haben nur ein paar Hinweise. Das liegt in dem Thema selbst begründet. Man kann nun einmal keine sauberen Experimente machen, in denen man Kinder unterschiedlichen Gewohnheiten zuordnet und nach vielen Jahren dann das Resultat vergleicht: Kinder, die montags geboren werden, landen in der Hoch-Konsum-Gruppe, die dienstags Geborenen betreiben wenig Konsum und so weiter ... In Wirklichkeit landen die Kinder eben nicht per Zufall in der einen oder anderen Gruppe, sondern wegen und mitsamt ihren ganzen Lebensum-

ständen, wegen und mitsamt ihrer ganzen Persönlichkeit, wegen und mitsamt ihren ganzen Problemen. Das ist der Grund, weshalb sich die Studien zu den Auswirkungen des Medienkonsums auf Persönlichkeit, Werte und Lebensgestaltung so häufig widersprechen und jeder je nach Standpunkt »seine« Studie zitieren kann.

Tatsächlich spielt sich rund um die Frage der »Schädlichkeit« intensiver Mediennutzung durch Kinder und Jugendliche auch in der Wissenschaft ein epischer Streit ab. Für die einen Forscher hat der Mediengebrauch kaum einen Einfluss auf das Wohlbefinden von Teenagern. Das Tragen einer Brille – so die Psychologin Amy Orben – schlage da stärker negativ zu Buche.⁷ Andere PsychologInnen widersprechen heftig – und das nach einer Auswertung genau des gleichen Datenbestandes! Sie rechnen den sozialen Medien einen sehr starken Einfluss auf das Wohlbefinden zu, und sie greifen dabei zum Teil zu drastischen Vergleichen: der Einfluss der sozialen Medien auf das Wohlbefinden sei zumindest für die Mädchen stärker als der von Übergewicht oder der von sportlicher Betätigung. Er sei sogar durchaus mit dem Einfluss von Heroingebrauch vergleichbar!⁸

Dahinter steht ein ebenso episches Problem. Um etwaige Effekte zu erkennen, verrechnen die Wissenschaftler verschiedene Einflüsse auf das Wohlbefinden mathematisch. Von manchen Einflüssen ist aber nicht einmal bekannt, auf welche Weise sie denn ihre Wirkung auf das Wohlbefinden entfalten, und ob sie vielleicht nur für andere, in den Befragungen nicht gemessene, Einflüsse stehen. Kein Wunder kann sich jedes Lager sein Scheibchen abschneiden.

Tatsächlich ist alles eine Frage der Wertung. So gibt es Hinweise, dass Kinder, die viel am Computer spielen, über mehr Hirnrinde verfügen und in Intelligenztests besser abschneiden.⁹ Aber was heißt das? Sollen wir die Kinder jetzt an die Computer scheuchen, damit sie intelligenter werden? Was ändert sich denn an den Kindern sonst noch?⁹ Sind die zusätzlichen Intelligenzpunkte mit ein paar Minuspunkten in anderen Bereichen erkauft? Auch beschränken sich Forschungsfragen oft auf das leicht Messbare: Werden die Kinder durch Mediennutzung zu Psychopathen? Bekommen sie Probleme in der realen Welt? Solche Fragen lassen sich eher beantworten als die Fragen nach den Einflüssen

FÜNF

DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN

auf die Persönlichkeitsentwicklung: Welcher Mensch würde aus diesem Kind werden, einmal mit und einmal ohne seine – starken oder weniger starken – Medienerfahrungen? Diese Frage nach den tieferen Persönlichkeitswirkungen lassen sich eben nicht so einfach beantworten – sie sind aber trotzdem relevant.

Für mich ist dies übrigens wieder ein Grund, warum man in solchen Fragen durchaus auch seinen gesunden Menschenverstand einsetzen darf: Was sonst noch im Leben eines jungen Menschen läuft, dürfte für die Auswirkungen des Mediengebrauchs eine Rolle spielen – das Wohlbefinden und das innere Wachstum speisen sich ja aus vielen Quellen. Die Dosis dürfte eine Rolle spielen, denn die Frage ist ja nicht nur: Welche Erfahrungen machen die Kinder online, sondern auch: Welche Erfahrungen *verpassen* sie? Und die Inhalte dürften eine Rolle spielen – schließlich kleiden die jungen NutzerInnen damit ja auch zumindest teilweise die Innenwände ihrer Seele aus. Auch dort, wo es darum geht, dass sie ihren Weg zu sich selbst finden – in der Liebe, im Leben, in dem was sie beflügelt oder eben nicht.¹⁰ Deshalb erscheint mir auch die manchmal zu hörende Meinung nicht ganz ausgereift, alles käme ja nur darauf an, wie es um die Beziehungen in der Familie steht: Bindung gut, alles gut? Ich glaube, es ist nicht ganz so einfach. Die tragenden Beziehungen sind ein Schutz, eindeutig – und das passt auch zu den Befunden der Medienforschung, nach denen viele der Effekte der Mediennutzung von vorbestehenden »Beziehungs«-Einflüssen abhängen (wie etwa widrigen Kindheitserfahrungen, einem schwachen Beziehungsnetz oder einem hohen Stresspegel in der Familie).¹⁰ Nur: Schutzfaktoren machen ein Kind *weniger* anfällig, sie schwächen nachteilige Effekte ab. Sie sind deshalb noch lange keine Neutralisatoren.

Ein wahrer Dschungel

Es ist also eine wahrhaft komplexe, widersprüchliche Welt, die da entstanden ist. Ein Dschungel. Voller Früchte, voller Farben, voller Sümpfe, voller Gefahren. Da lauern Raubtiere, aber da sind auch tolle Badeplätzchen. Und da wächst ständig Neues, an jeder Ecke, unterirdisch, überirdisch. So viel Schatten, so viel Licht! Und das oft ganz dicht beieinander!

Vielleicht kommen wir da wirklich mit der Frage nicht weiter, ob »Computer« oder »Smartphones« nun gut sind oder schlecht. Vielleicht sollten wir einmal einfach nur staunen.

Über die noch nie gesehenen Wasserfälle etwa. Ja, warum sollen wir nicht dankbar sein dafür, dass die neuen Spiele unsere Kinder (und uns Große!) davon erlöst haben, Spiele à la Fang den Hut zu spielen? Oder Mensch, ärgere dich nicht (das ja eigentlich Mensch, ärgere dich heißen sollte!). Immer von einem Würfel über einen Pappkarton getrieben, einer Figur hinterher, deren Schicksal wir weder durch Können noch durch Strategie noch durch auch nur eine einzige Zuckung einer Synapse beeinflussen konnten. Danke!

Und mancher wird auch darauf einen Toast ausbringen: Viele der klassischen Kinderspiele stammen aus einer Zeit, als es überall ziemlich viele Kinder gab – aus der Zeit der agrarischen Hyperfertilität, wie Soziologen sagen. Da wimmelte es von Kindern, und es war wirklich kein Problem, ein paar davon an einem normalen Nachmittag um ein Spiel herum zu versammeln. Aber heute? Da passt die Vernetzung per Onlinespiel schon besser. Und apropos: Wie hätten die Kinder eigentlich die Pandemie überstanden ohne Zugriff auf das »Netz«?

Dann aber sind da auch diese funkelnden Augen in der Dunkelheit, und wer weiß, was passiert, wenn sie zum Sprung ansetzen! Diese im wahrsten Sinne des Wortes nervtötenden, endlosen Wirksamkeitsspiele. Tumben Ausführungsspiele. Exekutionsspiele, in denen die Synapsen in Dauerzuckung versetzt werden durch einen gnadenlosen Strom, der das ganze Spiel in eine Art epileptischen Anfall verwandelt. Rauschhaft und deshalb bestimmt nicht sündig, aber wehe dem, der an diesem Hochspannungskabel hängen bleibt.

Aber gleich daneben gibt es auch so viel Putziges, Betuliches – man legt einen Garten am Bildschirm an, der Salat wächst, wie nett und harmlos, aber auch irgendwie leblos. Oder das richtig Lächerliche – die Klötzchen-App für Kleinkinder etwa. Da sollen die Kleinen ihre Türmchen bauen, ohne auch nur einen der Quader in die patschigen Händchen zu nehmen. Ernst meinen es auch die Leute, die den Babys das Sprechen per Video beibringen wollen. Nach dem, was da versprochen wird, werden bald sogar die Affen im Dschungel lesen können.

FÜNF

DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN

Und das liegt alles dicht nebeneinander. Die funkelnden Augen, die wilden Kerle, die Gärtchen, die Quellen, die Wasserfälle. Die echten Früchte und die pappsüßen Instantmischungen, jede Anwendung mit einem eigenen Zucker-, Alkohol- und Kaloriengehalt.

Anders als im Schlaraffenland wird der Speiseplan von jedem/er NutzerIn selbst geschrieben: Wie viel ist er da unterwegs? In welchem Alter? Was für ein Mensch ist er? In welcher Stimmung ist er? Mit wem zusammen? Für welches Ziel? Was läuft sonst noch in seinem Leben? Und vor allem: *Was genau macht er am Computer?* Ja, da gibt es manchmal nur »virtuellen Nachtisch«, manchmal Junkfood pur. Aber auch Haute Cuisine: Manche der viel gescholtenen Computerspiele werden heute sogar zur Behandlung von Depressionen bei Jugendlichen eingesetzt¹¹ – und wenn man der wissenschaftlichen Auswertung glaubt, sind sie der herkömmlichen Psychotherapie mindestens ebenbürtig. Ähnliches gilt für die Legasthenie¹² – betroffene Kinder machen mit bestimmten Spielen mehr Fortschritte als bei der konventionellen Lesetherapie.

Überhaupt. Da wird ja nicht nur gespielt und konsumiert. Da wird auch gestaltet, werden neue Wege angelegt. Da wird gesucht. Da werden neue Stämme aufgebaut – auch von denen, die früher im echten Leben wegen ihrer sozialen Hemmungen eher als komische Typen, als »Nerds«, empfunden wurden. Eindeutig: Für manche ist es ein Segen, dass im Netz die üblichen Voreinstellungen und Vorverurteilungen nach Aussehen, Macht und Status entfallen. Und wo es in den bisherigen Medien immer um die Werke der anderen ging, was die geschrieben, gefilmt und erlebt haben, können wir jetzt auch auf die andere Seite schlüpfen. Selbst kreativ werden. Künstler sein, Erfinder, Experte. Inhalte selbst schaffen. Die Blogosphäre etwa, mit der viele Menschen – und gerade Jugendliche – ja auch eine Art Identitätssuche und Persönlichkeitsentwicklung betreiben, gestaltet heute die Welt mit. Demokratisiert sie, macht sie transparenter. Teilhabe ist etwas Wunderbares.

Wenn sie klappt. Dazu aber braucht es in diesem Dschungel etwas ganz Wichtiges: einen Kompass. Und gemeinerweise sind gerade die ohne Kompass unterwegs, die sowieso schon fußlahm sind – die Kinder mit Problemen. Weil es bei denen in vielen Fällen eben auch mit den Beziehungen im echten Leben hapert, werden sie ohne eigenen

Orientierungssinn regelrecht ins Netz eingesogen. Und landen eher selten bei Gestaltungs-, Kompetenz- und Strategiespielen, sondern in den Schlammlöchern, sozusagen – bei reinen Wirksamkeitsspielen, bei Pornografie und Co. Und das oft in unbegrenzter Dosis. Wer darauf festgenagelt wird, hat es im echten Leben noch schwerer, in der Schule, mit den Freundschaften, mit sich selbst. Denn wie und wo soll so ein Kind denn die Kompetenzen entwickeln, die es da draußen braucht? Und – um den Teufelskreis zu schließen – was liegt näher, als sich schließlich noch mehr in die simplere virtuelle Welt zurückziehen, in der man jemand ist?

Andererseits: Bei den allermeisten Kindern klappt die Vereinbarkeit von Leben und Medien ganz gut – zumindest nicht schlechter als bei ihren Eltern. Fragt man Jugendliche, so sind ihnen auch heute die persönlichen Kontakte, Sport und »analoge« Freizeitgestaltung wichtiger als das Internet.¹³ Und es ist auch nicht so, dass von Mund zu Mund keine Geschichten mehr erzählt würden. Oder keine Lieder mehr gesungen werden. Im Gegenteil: Heute wird sogar in gesellschaftlichen Schichten gesungen, getanzt und gerappt, die noch vor 40 Jahren nur Radio konnten. Und dank Youtube, TikTok und Co. steht heute sogar mancher Junge auf der Bühne, der im Musikunterricht seinerzeit keinen Ton rausgebracht hätte. Und wenn man die Kinder und Jugendlichen genau anschaut, sind sie in ihrem Leben ganz gewiss mit mehr beschäftigt als mit Adden, Posten, Liken oder Mobben. Und Shoppen tun sie auch nicht mehr als ihre Eltern.

Licht und Schatten, eng beieinander

Nein, die Horrorszenarien der ersten MedienkritikerInnen haben sich nicht bewahrheitet. Sind ihre Warnungen deshalb heute obsolet?

Dass sie das nicht sind, zeigt eine Arbeit, die zum Nachdenken anregt. Nein, auch diese Analyse ist nicht die definitive Weisheit, zudem kommt sie von zwei Wissenschaftlern, die zwar zu den profiliertesten forschenden PsychologInnen unserer Zeit gehören – aber auch schon durch ziemlich pauschale Urteile aufgefallen sind (etwa die Kritik von Jean Twenge und Jonathan Haidt an der angeblich super-narzisstischen »Generation Ich«¹⁴).

FÜNF DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN

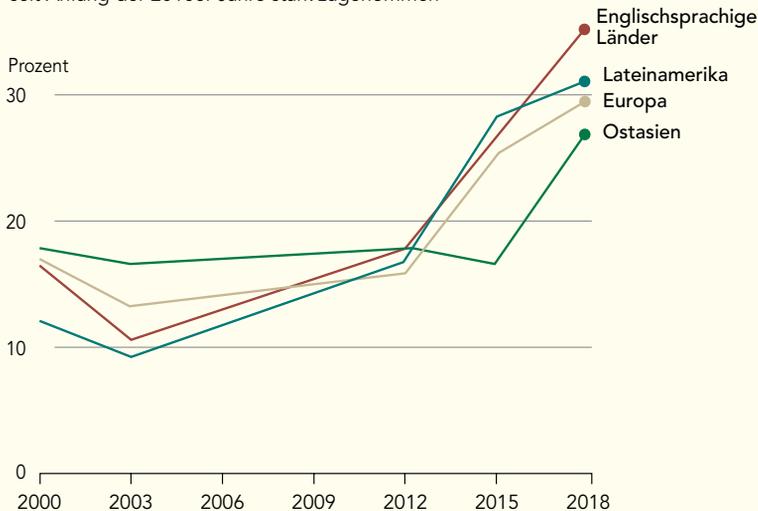
Trotzdem enthält diese Studie plausible Hinweise, dass sich die Kindheiten durch die sozialen Medien vielleicht doch stärker verändern als manchmal gedacht.

Das Autorenpaar beginnt mit einem Blick in die USA,¹⁵ hier werten sie einen großen Datensatz aus, der alle paar Jahre zum Befinden und zur seelischen Gesundheit der Jugendlichen und jungen Erwachsenen erhoben wird. Kurz zusammengefasst: Ab dem Jahr 2012 stiegen die Raten an Depression, Einsamkeit, Selbstverletzung und Selbsttötung unter Teenagern steil an. Bis zum Jahr 2019 – kurz vor Beginn der Pandemie – hatte sich die Rate an Depressionen unter Teenagern fast verdoppelt (ein wichtiger Hinweis, dass manche schwerwiegende Probleme unserer Kinder schon ein ganzes Stück vor der Corona-Pandemie begonnen haben dürften).

Dass dieser Trend nicht nur die USA angeht, zeigen die Autoren dann ausgerechnet an den PISA-Studien, die alle drei Jahre seit der Jahrtausendwende auch Daten zur seelischen Verfassung der SchülerInnen in den 37 teilnehmenden Ländern abfragen (und zwar über 6 Fragen

Einsam in der Schule

Der Anteil an SchülerInnen, der von einem hohen Maß an Einsamkeit berichtet, hat seit Anfang der 2010er-Jahre stark zugenommen



Englisch sprechende Länder beinhaltet Australien, Irland, Kanada, Neuseeland, USA und dem Vereinigtem Königreich.

zu »Einsamkeit« in der Schule). Nun ist Einsamkeit natürlich nicht das gleiche wie Depression, aber ein Zusammenhang dürfte bestehen; auch ist soziale Vereinsamung in sich ein entwicklungsrelevanter Faktor. Das Ergebnis ist auf Seite 128 dargestellt.¹⁶

Auch im PISA-Datensatz zeigt sich also zwischen den Jahren 2012 und 2018 insgesamt eine Verdopplung der Zahl der betroffenen Jugendlichen. Und zwar in 36 der 37 teilnehmenden Länder.

Auch auffällig: Die Rate an Einsamkeit bei Teenagern war zwischen der Jahrtausendwende und 2012 relativ konstant – etwas unter 18 Prozent der Jugendlichen waren im Schnitt betroffen. Ein dramatischer Anstieg war dann auch hier ab 2012 zu verzeichnen. Und auch hier *verdoppelte* sich die Zahl der Betroffenen – auf über ein Drittel. Und zwar sowohl in den englischsprachigen Ländern als auch in Europa.

Beide analysierten Datensätze haben eines gemeinsam. Unter allen untersuchten Einflüssen – sozioökonomischen Indikatoren, Änderung der Familiengröße und Einkommensungleichheit – ließen sich die Änderungen nur mit *einem* Megatrend korrelieren: der Intensität der Nutzung von Internet und sozialen Medien. Dieser Einfluss verlief in beiden Datensätzen tatsächlich im Gleichschritt mit den gemessenen Veränderungen bei den Jugendlichen.

Woher der Knick?

Haidt und Twenge zeichnen nach, dass ab 2012 nicht nur Smartphones in praktisch allen Teenagerhänden waren, sondern dass sie dort auch immer intensiver genutzt wurden. Vor allem aber, dass sich ab 2012 die Erfahrungswelt im Internet und in den sozialen Medien komplett verändert hat.

Und zwar hin zu dem, was sie »engagement« nennen: Reingezogen-Werden, weil die Inhalte jetzt vor allem auf *Emotionen* abzielen und darauf zugespitzt werden. Instagram mit der Möglichkeit, sich von Tür zu Tür zu vergleichen, wuchs explosionsartig, und damit das Potenzial für »compare and despair« – vergleiche dich und verzweifle dabei. Die Like-Buttons wurden installiert, die Feeds auf das zugeschnitten, was dich fesselt. Und damit ein Rennen entfacht, das viele nur verlieren können (darunter übrigens deutlich mehr Mädchen als Jungs, auch das

FÜNF

DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN

ein überraschender Befund, noch vor 15 Jahren redete die Kindheitsforschung ja eher von den Jungs als dem verletzlicheren Geschlecht).

Ist die Erklärung plausibel?

Hier will ich noch einmal auf die Perspektive der Kinder eingehen, deren soziale Entwicklung war ja Thema im ersten Teil des Buches. Die Kinder entwickeln sich in einem Spannungsfeld von Individuation (sich selbst werden) und Sozialisation (Teil der Gruppe werden). Und das hat es in sich, und wie. Kinder wollen, nein *müssen* einerseits dazugehören, andererseits aber auch in ihrer eigenen Art herausragen. Sie müssen sich anpassen, aber auch selbst eine Rolle in der Gruppe haben. So leben sie im beständigen Spagat zwischen Gleichheit und Besonderheit, und wer mit Teenagern lebt, der weiß, wie schwierig diese Selbstfindung dann in diesem Entwicklungsabschnitt wieder ist. Dazugehören!, heißt es jetzt, und wie laut!

Diese Aushandlung zwischen dem »Eigenen« und dem »Fremden«, der Individualität und der Gruppe, ist im echten Leben schon ein echter Spagat, er läuft über den eigenen Beitrag zum gemeinsamen Spaß, über den »Ruf«, den man sich angesammelt hat, über gelungene Kooperation, über Konflikte und wie sie gelöst werden, darüber, welche persönlichen Ressourcen man einbringt, von Spielideen bis Streit schlichten können oder Passwörter knacken können. Ein unglaublich vielfältiger Prozess, der auf Hunderttausenden von Interaktionen und Lernschritten beruht. Wie gesagt: schon im echten Leben schwierig, zumal für Kinder, die wenig beflügelt zur Sache gehen müssen.

In einer immer konsequenter auf Vergleich und Bewertung getrimmten Kunstwelt müssen viele Kinder an diesem sozialen Dilemma verzweifeln. Sie geraten in einen Wettlauf um Anerkennung für das eigene Selbst, den sie kaum gewinnen können.

Und ja, das macht einsam.

Auch die Peergroup insgesamt verändert sich

Da ist aber noch ein zweiter Prozess, auf den Haidt und Twenge hinweisen. Dadurch, dass der Prozess der immer intensiveren Nutzung des virtuellen Sozialraums die ganze Gruppe der Altersgenossen betrifft,

verändert sich nicht nur die emotionale Welt des *Einzelnen*. Es ändert sich auch die Gruppe der Mitmenschen, in die jeder Einzelne hineinwachsen muss. Was, wenn sich diese Gruppe auflöst in Menschen, die auch jeder für sich alleine »sozial« sein können? Wo bleiben dann irgendwann die echten sozialen Interaktionen, die wir alle brauchen, um uns in unserer menschlichen Gemeinschaft wohl zu fühlen, eben weil wir in Abertausenden von Schritten gelernt haben, kompetent darin zu kommunizieren und zu agieren?

Kurz, wir werden nicht umhinkommen, uns immer wieder auf die Suche zu machen. Wie können die sozialen Medien gestaltet werden, dass sie eben NICHT die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gefährden? Wie kann das »compare and despair« – die eingebaute Verzweiflung am beständigen Vergleich – entschärft werden? Wie können wir die Kinder besser begleiten, damit sie nicht verletzt werden? Wie können wir ein reales Gegengewicht im echten Leben fördern? Sollten Schulen vielleicht doch Smartphone-freie Räume werden (ich bin dafür)? Wo erlernen Kinder und Jugendliche eine kritische Distanz zu den Zauberkräften der Influencer?

Elektronische Medien für die Kleinen?

Es geht also um nicht weniger als die Frage, wie wir denn am besten dafür sorgen können, dass unsere Kinder im Licht und nicht im Schatten landen!

Beginnen wir bei den Kleineren – bei den Kindern, die noch nicht in die Schule gehen. In der Welt der Krippen, KiTas und Kindergärten also.

Wer auch nur ein bisschen in die Vergangenheit schaut, den beschleicht gerade bei den jüngeren Kindern ein ungutes Gefühl. Weil wir es da schon einmal nicht so genau genommen haben. Weil wir da schon einmal an billigen Annahmen hängen geblieben sind.

Das Lern-Versprechen

Es ging los mit der Sesamstraße. Sie versprach den Eltern, dass hier den Kleinen die Welt erklärt werde, kindgerecht natürlich und ohne

FÜNF

DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN

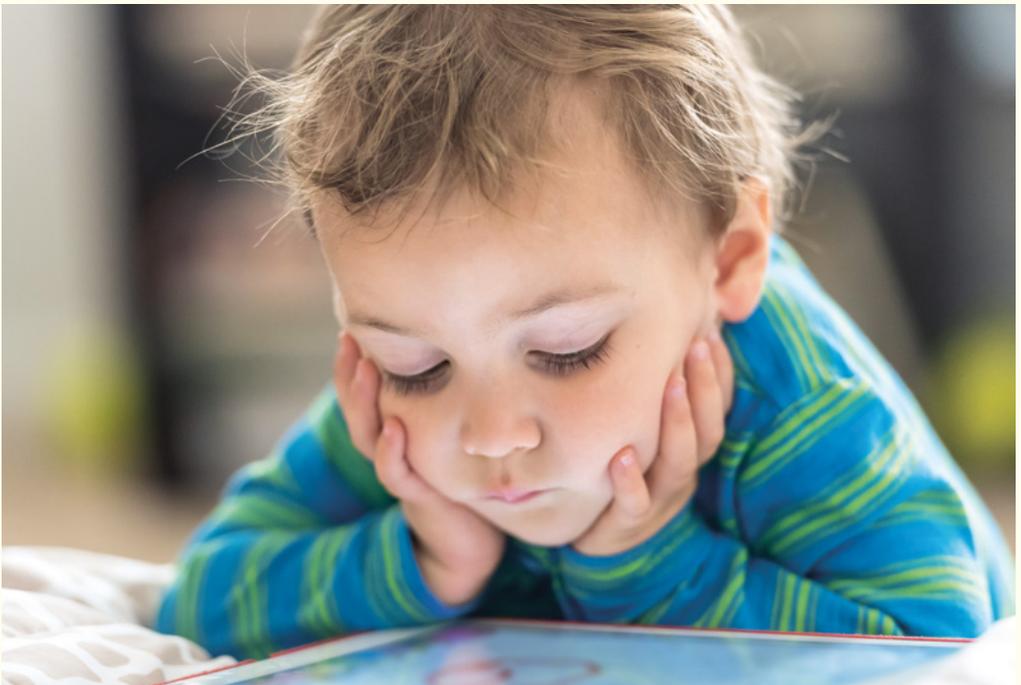
das übliche Durcheinander – die Kinder essen dort ihr Gemüse und sie gehen lieb miteinander um. Kein Problem ohne Lösung – und keine Schimpfwörter.

Dann ging es weiter mit den DVDs, und da waren jetzt auch die ganz Kleinen dran. Baby Einstein. So hießen die ersten Lern-DVDs – schon die Marke ein geniales Versprechen. Der Clou: Mithilfe der von »Experten« entwickelten Videos sollten die Kleinen das Sprechen lernen – besser und schneller jedenfalls als die Babys in der einsteinfreien Wildbahn. Schließlich bilden sich die entscheidenden Synapsen *jetzt*, und was *jetzt* nicht gelernt wird, kann selbst die Logopädin später nicht mehr ausbügeln. Diese Einstein-Geschichte, wer wollte da nicht dabei sein?

Die geplatzte Blase

Die Kleinen, die dabei waren, hatten jedenfalls nichts davon. Mehr noch: Sie hatten sogar Nachteile in ihrer Entwicklung. Es lohnt sich, den Ursachen dafür nachzugehen, das sind wir den Kindern schuldig. Denn die nächste Verheißung steht schon vor der Tür – immer noch ein Stückchen größer, noch moderner.

Hier der Befund: Nach fast zwei Jahrzehnten Einsatz der Lern-DVDs à la Baby Einstein und Brainy Baby – mit einem jährlichen Umsatz von



über einer Milliarde US-Dollar – sagt die sonst meist gespaltene Medienforschung klar und eindeutig: Die speziell zur kognitiven und sprachlichen Förderung konzipierten Videos bringen die Sprachentwicklung der Kinder nicht voran. Die umfangreichste Studie zu dem Thema belegt sogar das Gegenteil: Je mehr »Einstein« Kinder unter zwei Jahren schauten, desto schlechter war später ihr Vokabular!¹⁷

Wir hätten es uns ja denken können. In Kapitel 2 haben wir beschrieben, auf welch verschlungenen Pfaden die Kinder ihre grundlegenden Kompetenzen entwickeln. Und welche Rolle dabei *Beziehungserfahrungen* spielen. Es wäre verwunderlich, wenn gerade das Sprechen eine Ausnahme wäre, das ja wegen seiner vielen Dimensionen und Bezüge – emotionaler, kognitiver, sozialer Art – nicht umsonst als Epizentrum der kindlichen Entwicklung gilt.

Warum kann die Sprache den Kindern aber nicht von Ernie und Bert oder den Sprecherinnen auf den Einstein-DVDs eingeflüstert werden? Die Antwort mag uns über ein paar Haarnadelkurven führen, doch können wir uns diese Reise mitten in die Köpfe der Kinder nicht ersparen.

Wie Kinder sprechen lernen

Die Sprachentwicklung von Kindern ist fast schon ein Krimi – ganz zentral ist nämlich hier wie dort die Frage nach dem Täter. Wer bringt die Sprache in die Kinder?

Die erste Antwort war natürlich: diejenigen, die schon sprechen können! Die Großen! Je mehr die mit den Kleinen reden, desto besser entwickelt sich deren Sprache. Und dafür gibt es eindeutige Belege. Betty Hart und Todd Risley aus den USA konnten schon 1994 zeigen, dass sich Babys in solchen Familien, in denen viel gesprochen wird, sprachlich schneller entwickeln.¹⁸ Je mehr sprachlicher Input, desto mehr Output bei den Kindern! Die Aufgabe der Eltern erscheint damit klar: möglichst viel mit den Kleinen reden. Sie beim Wickeln antexten, beim Füttern und beim Spielen sowieso.

Da ist nur ein Haken: Wie erklärt sich dann, dass auch die Babys in solchen Kulturen gut sprechen lernen, in denen traditionell wenig mit den Kleinen geredet wird? Tatsächlich berichten die Kulturwissenschaftler, dass sich die Mütter in vielen Ländern dieser Erde mit ihren Klei-

FÜNF

DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN

nen bloß in einer Art Minimalsprache unterhalten. Da wird nicht mehr geredet als nötig, und auch die hierzulande übliche »Kommentarsprache«¹⁹ (»Ach, was für ein kleiner Schreihals du heute wieder bist ...«) entfällt oft komplett. Dennoch mangelt es diesen Kindern später nicht im Geringsten an sprachlichen Kompetenzen.

Schauen wir also genauer hin, wie Kinder wirklich sprechen lernen. Ein erster Hinweis ergibt sich aus Experimenten, in denen Babys verschiedene Sprachen vom Tonband vorgespielt bekommen, die sie noch nie gehört haben. Die Kleinen schenken dem »Lärm« nicht einmal ein Quäntchen ihrer Aufmerksamkeit – selbst dann nicht, wenn sie das Kauderwelsch regelmäßig hören! Lässt man sie aber immer wieder mit fremdsprachigen *Personen* spielen, so ändert sich das: Die Kleinen werden immer aufmerksamer und lernen, die in der jeweiligen Sprache verwendeten Lauteinheiten zu unterscheiden!

Was bietet ein »lebender« Sprecher den Kleinen, das ihnen der Lautsprecher nicht bietet? Das zeigt sich, wenn man die Augenbewegungen der Kleinen auswertet. Sie hängen ihrem sprechenden Gegenüber nämlich regelrecht an den Lippen. Und dabei sind sie so aufmerksam, dass sie sogar auf einem stumm geschalteten Video erkennen, wann ein Sprecher etwa zwischen ihrer eigenen Muttersprache und einer Fremdsprache hin und her wechselt – und das schon mit 4 Monaten! Die Analyse der Lippenbewegungen hilft den Kleinen, ihr erstes kleines Kunststück beim Spracherwerb zu vollbringen: die *Segmentation*²⁰. Babys müssen ja zunächst herausfinden, wo in diesem ganzen Sprachstrom überhaupt die Wörter stecken! Erst wenn sie Beginn und Ende der Wörter kennen, können sie damit beginnen, dem Gehörten bestimmte Bedeutungen zuzuordnen – also ihre Vokabeln zu lernen.

Bedeutungen erkennen

Klappt die Segmentation (das ist meist schon mit 7 Monaten der Fall), kann das nächste Kunststück angegangen werden: Jetzt wird den aus dem Sprachbrei gefischten Stückchen die richtige Bedeutung zugeordnet.²¹ Hier reichen die über das Lippenlesen erfahrbaren Informationen nicht aus. Das Kind muss sich jetzt in die Gedanken- und Empfindungswelt des Sprechenden einklinken. Denn nur, wenn es den *Kontext* ver-

steht, der das Gesprochene begleitet, kann es begreifen, welche Bedeutung das gesprochene Wort wohl haben könnte. Also: Es muss jetzt die Gefühlswelt des Sprechenden verstehen!

Dazu schaut das Baby nicht mehr nur auf die Lippen, sondern auch auf die obere Hälfte des Gesichts sowie den Rest des Körpers. Es registriert etwa die Blickrichtung des Sprechenden, dessen Mimik und Gestik. Es versucht also indirekt, dem Sprechenden ins Gehirn zu schauen, um dort »Kommentare« abzufischen, wie das Gehörte wohl zu verstehen ist. Tatsächlich ist das Sprechen lernen nicht von der Entwicklung einer »Theorie des Geistes« (die wird uns noch beschäftigen!) zu trennen: Ohne sich in den Geist der anderen einklinken zu können – eine Fähigkeit, die auch als *mind reading* bezeichnet wird –, kann keine sinnvolle Kommunikation aufgebaut werden. Im natürlichen Lernraum sind die Kompetenzschritte also umgekehrt gereiht: Noch vor dem Sprechen kommt das Lesen – des Geistes, wohlgemerkt.

Ziehen wir ein erstes Fazit: Der treibende Faktor im frühen Spracherwerb ist nicht die schiere Menge der gehörten Wörter – sondern der menschliche *Austausch*, in dem sie mit Bedeutung beladen werden. Kinder lernen sprechen, indem sie in einen emotionalen Austausch mit dem Sprechenden eintreten. Sprechen lernen ist also nicht das Resultat bloßen Zuhörens – es ist das Resultat gelungener menschlicher Interaktion und damit ein *Beziehungsprozess*.

Kein Sprachunterricht – sondern Sprechspiele

Tatsächlich lernen Babys die Bedeutung von Wörtern zunächst in »Sprechspielen«²², also im wechselseitigen Hin und Her von Wörtern und Gefühlen, etwa beim Wickeln, beim Füttern oder beim Knuddeln. Ob ein Sprechspiel zustande kommt, hängt nicht davon ab, wie viel die Bezugsperson redet, sondern davon, ob das Baby in den Sprachfluss mit einsteigen kann – ob aus dem Sprachangebot also ein Dialog, ein »Sprachtanz« entsteht. Ein solcher Tanz gelingt dann, wenn sich die Bezugsperson mit ihren Gefühlen und ihrer Sprache intuitiv auf die Aufmerksamkeitsspanne, die Reaktionszeiten und die Emotionen des Babys einstellen kann und ihm so eine auf seine »Innenwelt« abgestimmte Resonanz gibt.²³ Was das Kind vom Lallen zum Sprechen führt,

FÜNF

DAS GROSSE DRINNEN. VON COMPUTERN UND KINDERSPIELEN

ist also nicht das Sprachangebot an sich – sondern die Abstimmung auf die Möglichkeiten des Kindes.²⁴

So bauen Mütter, denen es gut geht (anders als etwa depressive Mütter), im Umgang mit ihren Kindern intuitiv »Sprachgerüste« für ihre Kleinen auf. Ein solches Gerüst ist etwa der Baby-Talk²⁵ (»Mutteresisch« – also der übertriebene Singsang, in dem wir mit Babys reden). Auch die Gestik ist ein solches Lerngerüst – je reichhaltiger das soziale Umfeld eines Kindes, desto eher wird darin auch gestikuliert.²⁶ Wie wichtig das soziale Netz drumherum ist, zeigt die Beobachtung, dass es einem Kind leichter fällt, das richtige Wort mit der richtigen Bedeutung zu verknüpfen, wenn es dasselbe Wort von verschiedenen Sprechern hört.

Und hier kommen dann auch die anderen Kinder ins Spiel. Im Rollen- und Fantasienspiel nehmen die Kinder einander ja ständig mit auf Sprachreisen. Sie begleiten ihr Spiel mit Kommentaren und liefern den anderen damit auf Schritt und Tritt einen emotionalen und situativen Kontext, aus dem sich Wortbedeutungen erschließen lassen. Ja, vieles spricht dafür, dass der Austausch unter Kindern sogar Sprachkompetenzen fördert, die durch die Kommunikation mit Erwachsenen gar nicht abgedeckt sind. So zeigen Studien, dass Kinder – entgegen der Annahme vieler Erwachsener – beim Spiel untereinander eine didaktisch effektivere Sprache benutzen, als Erwachsene das im Spiel mit Kindern tun.²⁷ Schließlich reden sie mit anderen Kinder ja auch über unsichtbare Dinge, Fantasiegeschöpfe und erfundene Welten, die sie nicht mit fertigen Begriffen belegen, sondern komplex umschreiben müssen, um ihre Spielpartner mit auf die Reise nehmen zu können.

Wir sind einem Missverständnis aufgefressen

Gehen wir aber kurz zurück zu der klassischen Beobachtung, dass Babys in Haushalten, in denen viel gesprochen wird, schneller sprachlich vorankommen als in Haushalten, in denen wenig gesprochen wird. Diese Beobachtung – wir verdanken ihr immerhin die in Ratgebern tausendfach ausgesprochene Empfehlung, mit kleinen Kindern möglichst viel zu sprechen – ist korrekt und inzwischen vielfach belegt. Nur die Erklärung bedarf einer Ergänzung. Dass die Kinder in den Elternhäusern, in denen viel geredet wird, besser sprechen lernen, liegt nicht an

der höheren Zahl der dort gesprochenen Wörter. Die vielen Wörter stehen für etwas anderes – in diesen Haushalten ist auch das *Beziehungsangebot* reichhaltiger. Die dort aufwachsenden Kinder leben in einem lebendigeren Bindungssystem, bekommen mehr emotionale Resonanz und feinfühligere Austausch. Sie erhalten mehr Gelegenheiten, Wörter mit Bedeutungen zu verbinden.²⁸

Die Statistiken bestätigen dies auf geradezu brutale Art: Sprachentwicklungsstörungen werden in Deutschland bei etwa 4 Prozent der sozial gut gestellten Kinder beobachtet. Bei den sozial benachteiligten Kindern aber mehr als viermal so oft.

Selbst durch schwere Strafen könnte man ein gesundes Kind in einem normalen Elternhaus nicht davon abhalten, seine Muttersprache zu erlernen. Dass ein Kind in einer »beziehungsvollen« Welt sprechen lernt (ob eine Muttersprache oder eine Fremdsprache), ist nicht Resultat großer erzieherischer Anstrengung. Es ist unvermeidlich.

Das heißt nicht, dass Eltern das ständige Gequassel mit ihren Babys einstellen sollen. Aber sie brauchen sich nicht unter Druck zu setzen, aus dem Sprechen einen »Unterricht« machen zu müssen. Weder muss man Kinder schulmeisterlich korrigieren, noch muss man ihnen die Sprache aus der Nase ziehen.

Das Gesagte bedeutet aber auch, dass Sprachförderung eben nicht ganz so einfach ist, wie sich das manche (und auch manche BildungspolitikerInnen) erhofft haben. Wie einfach wäre es doch, die Kleinen wie in der Schule mit Sprache zu beliefern – die ErzieherInnen machen die gute Sprache vor, und die Kleinen machen sie nach. Wer Kinder sprachlich fördern will, muss – leider – einen schwierigeren Weg gehen: Er muss die Kinder in eine reichhaltige Beziehungswelt eintauchen lassen – zu den ErzieherInnen und auch zu den anderen Kindern. Ein paar Logopädiestunden reichen da nicht aus. Kein Wunder, dass die wissenschaftliche Auswertung der »sprachschulenden« Ansätze so ernüchternd ausfällt.²⁹