

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Multimedia und Fernsehen als neues **transformatives Gesellschaftsmedium** ist informativ, vernetzend, politisch, wirtschaftlich, sozial bedeutsam und kann gleichzeitig **personale Lebenszeit vernichten** und die Weltsicht **durch digitale Bevormundung einengen** und Privatheit vernichten! Der Umgang mit ihm erfordert **Medienkompetenz** und bewusstes **strukturelles, konzeptionelles, kategoriales, praediktives, reflektierend-vertiefendes, transkodierendes und visionäres Denken**.

Multimedia fördert **Aufklärung** (Einführung von Demokratie) **in arabischen, islamischen Ländern und auch bei uns** (Sensibilisierung für Verluste von Selbstbestimmung (s. „S21“)! Es fördert die Darstellung von Gewalttätigen (z. B. Angehörige der Geheimpolizei und gewalttätigen Demonstranten usw.).

„Das Netz macht nicht Geschichte, aber Geschichte wird heute mit dem Netz gemacht. Anders gesagt: Das Internet ist längst nicht mehr als bloß technische Infrastruktur, mit dem wir arbeiten, kommunizieren, uns vergnügen.

Das Netz besitzt eine fast radioaktive Kraft, die alles verändert – politische Institutionen, demokratische Prozesse. Die Welt, in der uns eingerichtet haben.“ (Wefing H: NeustartDie Zeit 2011, Nr. 43, S.1)

Die **Medien überschreiten die Aufnahmekapazität des Einzelnen**. Es kommt zu einer Überschreitung der ‚personalen Randbedingungen mit Grenzcharakter‘.

Das Netz erzwingt zukünftig eine **Transformation in das interaktiv Personale**. Dadurch treten wir in eine, **posttechnische Postnetzära**‘ ein, bei der die bewusste personale, lebensdienliche **Selektion** von Information und die personale Entfaltung von Information mit Hilfe von Diskursen auf den Ebenen des ‚**hermeneutischen Zirkels**‘ und der ‚**verschränkten Emergenz**‘ einen personalen **Systemsprung 2. Ordnung** (das System wird verändert) bewirkt.

Das Netz fördert jedoch auch das „an den Pranger“ stellen Unschuldiger!

Stichwortartige Seminarunterlagen für Schüler, Eltern, Singles und Senioren

in Kooperation mit der Memory-Liga e. V. Zell a. H.

sowie dem Verband der Gehirntainer Deutschlands VGD®

und Wisiomed® Akademie Haslach (www.wisiomed.de)

Die Unterlagen dürfen in jeder Weise in unveränderter Form unter Angabe des Herausgebers in nicht kommerzieller Weise verwendet werden!

Wir sind dankbar für Veränderungsvorschläge, Erweiterungen, Anregungen und Korrekturen, die sie uns jederzeit unter memoryfischer@gmx.de oder memory-liga@t-online.de zukommen lassen können.

Gliederung

Herausgeber, Mitarbeiterinnen	5
Die zeitfressende Mattscheibe: Fernsehen und /Multimedia	6
Welche Auswirkungen hat das Fernsehen/Multimedia auf die geistige Entwicklung und die geistige Entfaltung?	24
Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf emotionale Reaktionen?	28
Wie wird die Aufmerksamkeit durch Fernsehen/Multimedia beeinflusst?	33
Wahrnehmungsbesonderheiten durch zu viel Fernsehen/Multimedia	36
Das Arbeitsgedächtnis leidet unter dem Fernsehen/Multimedia	39
Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf kognitive/schulische Leistungen?	44
Lernen und Fernsehen/Multimedia	49
Langzeitgedächtnis und Fernsehen/Multimedia	52

Erinnerungsfähigkeit und Fernsehen/Multimedia	53
Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf das motorische Verhalten?	54
Sprachentwicklung und Fernsehen/Multimedia	61
Sprachlosigkeit und Fernsehen/Multimedia	62
Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf das Kommunikationsverhalten? Gibt es eine Onlinesucht?	65
Vereinzelung und Fernsehen/Multimedia Konsequenzen aus dem Leben eines Onlinesüchtigen Versuch der Definition einer Onlinesucht	
Maulheldentum und Fernsehen/Multimedia	81
Gewalt und Fernsehen/Multimedia	81
Fernsehen und Adipositas, Diabetes Typ 2, Sterberisiko, Depressivität	88
Computerspiele und Depressivität bei Jugendlichen	89

Lesen und Fernsehen/Multimedia	90
Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf die musische Entfaltung?	91
Fernsehen und Schlafverhalten von 5-6-jährigen Kindern	91
Fernsehen und Alzheimerrisiko	93
Fernsehen, Web-Camera und megalomane (Größenwahn)	94
Pseudobedeutsamkeit bzw. megalomane pseudoautonome Selbstentfaltung	
Welche Schlussfolgerungen ergeben sich aus den vorliegenden Untersuchungen?	96
„Therapie“ des Fernsehens/Multimedia	
Fernsehen/Multimedia, Kinder und Erwachsene: Erlernen einer neuen Kulturtechnik: Selektieren (auswählen) und beenden	102
Multitasking	138
Glossar	144
Literaturhinweise	158-167

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de
Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Herausgeber

Prof. Dr. med. Bernd Fischer

Hirnforscher und Begründer der wissenschaftlichen Methode des Integrativen/Interaktiven Hirnleistungstrainings IHT® und des Brainjogging® sowie Mitbegründer des Gehirnjoggings. Autor/Koautor von mehr als 60 Büchern und ca. 400 Veröffentlichungen. Chefarzt a. D. der ersten deutschen Memoryklinik. Träger des Hirt - Preises. Präsident des Verbandes der Gehirntainer Deutschlands VGD® und der Memory - Liga.

Adresse: 77736 Zell. a. H., Birkenweg 19, Tel. : 07835-548070 www.wisiomed.de

Mitarbeiterinnen

Dr. med. Uta Fischer

Fachärztin für Neurologie und Psychiatrie.

20 Jahre Konsiliartätigkeit in der ersten deutschen Memoryklinik. Seit 1972 an der Entwicklung des Hirnleistungstrainings beteiligt. 2. Vorsitzende der Memory - Liga.

Adresse: 77736 Zell. a. H., Birkenweg 19, Tel. : 07835-548070

Hannjette Mosmann

Gesundheitspädagogin. Fachfortbildungsleiterin des Verbandes der Gehirntainer Deutschlands VGD®. Schriftführerin der Memory-Liga. Geschäftsführerin des WissIOMed® Akademie. IHT® - Ausbildungsleiterin für FachassistentInnen für Hirnleistungstraining für Gesunde FAH® , für Fachkräfte für Hirnfunktionstraining für Kranke FKH®, für VitalitätstrainerInnen®. Trägerin des Memory-Preises.

Adresse: 77716 Haslach i. K., Eichenbachstr. 15, Tel. : 07832-5828 Fax: 07838-4804

© by B. Fischer, U. Fischer, H. Mosmann.

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved. Tous droits réservés.

Wisiomed@Haslach, Eichenbachstr. 15. www.wisiomed.de email:wisiomed@t-online.de

Edition, 12

Korrespondenzadresse: Prof. Dr. med. Bernd Fischer, Birkenweg 19, 77736 Zell a. H., Tel: 07835-548070

Die zeitfressende Mattscheibe

Fernsehen und Multimedia

Der Fernsehkonsum/ Multimedia ist in allen Bevölkerungsschichten zu hoch.

Das hat vielfältige Auswirkungen auf den beruflichen und privaten Bereich.

Es ist die große Zeitvernichtungsmaschine. (z. B. „Web 2.0“) Sie verleiht einem eine Pseudobedeutsamkeit und greift gleichzeitig persönliche Daten ab, die gehandelt und missbraucht werden können; weiterhin sind solche Daten später schwer zu löschen; sie können, da sie auch von Personalbüros eingesehen werden, stark karrierehemmend sein.

Vorab einige „nackte“ Zahlen:

Zweijährige sehen ca. eine Stunde fern pro Tag. (Gatterburg 2007)

Kindergartenkinder kommen mit dem Informationsmüll, der ohne reale

Handlungen abläuft ohne Elternbegleitung nicht klar. Sie sind irritiert und können

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

keine Erfahrungen, die sie lebensdienlich anwenden können. Sie lernen durch

Medien nichts. Spitzer.2010

Tägliches Vorlesen (Baby: 8-16 Monate) erhöht deren zukünftige

Sprachentwicklung.

Baby TV und das Ansehen von DVD's wirken sich auf die Sprachentwicklung

doppelt so schlecht aus, wie sich das Vorlesen gut auswirkt. (Spitzer 2007, Spitzer.2010)

Babys lernen durch das Fernsehen/Internet/DVD (sog. Baby-Einstein) nichts (bis

zum dritten Lebensjahr). „Tatsächlich kam eine große Studie amerikanischer

Kinderärzte mit mehr als tausend Säuglingen 2007 zu dem Ergebnis, dass der

Konsum von Baby-Einstein-DVDs auf die Sprachentwicklung der Kleinen einen

doppelt so negativen Effekt hatte, wie sich tägliches Vorlesen hierauf positiv

auswirkte.“ (Spitzer 2007/Spitzer.2010)

Kinder und Jugendliche lernen häufig das Falsche. (Spitzer 2007)

„Neun bis elf Monate alte Monate alte Säuglinge konnten chinesische Laute von

einer Chinesin lernen, die ihnen vorlas. Wenn sie dieselbe Chinesin auf CD oder

Video hörten oder sahen, lernten sie jedoch nichts. Säuglinge brauchen

den sozialen Kontakt

und eine Stimulation über alle Sinne,

was zudem räumlich und zeitlich genau zusammenpassen muss.“ (Spitzer.2010)

(sog. ganzheitliches Lernen)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Drei- bis Dreizehnjährige sehen pro Tag ca. 94 Minuten fern.

Durchschnittlicher Werte für ältere Schüler sind heute:

7 Stunden verbringen sie mit Schlafen. Spitzer.2010

5,5 Stunden verbringen sie in Deutschland mit Mediennutzung. Spitzer.2010

In den Vereinigten Staaten verbringen Jugendliche 7,5 Stunden mit digitalen

Medien. (Spitzer.2010)

„Viele Menschen verbringen ihre fast ihre gesamte wache Zeit online.“ (mod. n.

Spitzer.2010)

„Der Publizist Nicholas Carr beschreibt die subjektiv erlebten Folgen des Internetgebrauchs wie folgt: ‚das Netz scheint meine Fähigkeiten zur Konzentration und zur Kontemplation zu zerstören. Mein Geist erwartet, Informationen in genau der Weise aufzunehmen, wie sie im Netz geliefert werden: in Form eines rasch bewegten Stroms kleiner Teilchen...Meine Freunde sagen dasselbe: Je mehr sie das Netz benutzen, desto mehr müssen sie kämpfen, um sich auf das Schreiben längerer Abschnitte zu konzentrieren‘.“ (Spitzer.2010; s. a. Carr , Dedekind, 2010

4 Stunden verbringen sie in der Schule. (Spitzer 2007)

Durchschnittliche Werte für Werbung für Heranwachsende sind:

65% dieser Werbung beschäftigt sich mit ungesunder Nahrung, die zu 100%

ungesund ist. Diese Art von Werbung ist in England verboten. (Spitzer 2007 Spitzer.2010)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Schüler lesen pro Tag im Durchschnitt 16 Minuten außerschulische Bücher

USW. (Spitzer 2007)

Der Zugang zum Computer bei 12-Jährigen verschlechtert deren Schulleistungen.

(Spitzer 2007, Spitzer.2010

)

Pro Tag bewegen sich Kinder nur im Durchschnitt nur in 3% der Wachzeit. (Spitzer

2007)

Kinder sollten zum selektiven, zeitbegrenzten Fernsehen und Computergebrauch erzogen im Sinne des Erlernens eine Kulturtechnik erzogen werden.

Ihnen sollte möglichst früh die Erfahrung vermittelt werden, dass man ein Bild nicht kneifen kann und das eine Mensch nicht zurücklacht oder zurückbrüllt, wenn man ihn anlacht oder anbrüllt. Dies entspricht einem Lernen im dreidimensionalen Raum, die mit einer „eindrücklichen“ Erfahrung verbunden ist.

11-jährige Gymnasialschüler sehen im Durchschnitt ca. 1,9 Stunden fern, 15-jährige Gymnasialschüler sehen im Durchschnitt ca. 2,2 Stunden fern. (Myrtek et al. 2000)

11-jährige Vielseher sehen ca. 2,9 Stunden fern, Wenigseher des gleichen Alters sehen ca. 0,8 Stunden fern.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

14-jährige sehen täglich ca. 2,5 Stunden fern. Innerhalb von 10 Jahren ist die

Fernsehzeit um eine halbe Stunde angestiegen. (Gatterburg 2007)

15-jährige Vielseher sehen ca. 3,3 Stunden fern, Wenigseher des gleichen Alters

sehen ca. 1,1 Stunden fern.

Erwachsene Deutsche sehen täglich 3 Stunden und 23 Minuten fern. (Gesellschaft für

Konsumforschung;

50-Jährige sehen ca. 262 Minuten fern

Die Hälfte der Zuschauer ist mehr als 50 Jahre alt.

Über 65-jährige Frauen sehen täglich ca. 5 Stunden fern. (Aufhebung der sog.

Randbedingung mit Grenzcharakter)

Zusätzlich fördert Fernsehen die Adipositas. Nach Berechnungen von Manfred

Spitzer (2007) sind in 20 Jahren durch die „Fernsehadipositas“ ca. 20000 Todesfälle

im Jahr zu erwarten. (im Vergleich: Todesfälle durch Autounfälle ca. 3500)

Im Schlafzimmer wird immer länger ferngesehen.

2008 lief in bundesdeutschen Haushalten der Fernseher im Wohnzimmer va. 205

Minuten pro Tag.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Im Schlafzimmer waren 2003 64 Minuten zu verzeichnen, 2008 stieg die

Fernsehzeit auf 81 Minuten an. Dies ergibt innerhalb von fünf Jahren einen Anstieg um 27%.

Singles sehen im Schlafzimmer 174 Minuten fern.

Familien mit Kindern sehen im Schlafzimmer 58 Minuten fern.

36% der deutschen Haushalte besitzen zwei Fernsehgeräte, 9% der Haushalte weisen drei Fernsehgeräte auf. (Pressemitteilung online: www.sevenonemedia.de)

Internet:

Zwei Drittel aller Menschen über 14 Jahre in Deutschland gehen regelmäßig online, „während Kino, Zeitungen, Zeitschriften und Radio an Publikum verlieren und das Fernsehen bei jugendlichen Netzsurfern vor allem für das (A.d.V: geistige) Hintergrundrauschen sorgt.“ (Hamann 2006, 21)

„Inzwischen sind die *digital natives* - die Eingeborenen des Internet - einfach überall. Ihre Vorlieben werden zum Maß in der Werbung und im Medienangebot, und nur wer die Eingeborenen genau beobachtet, kann den tiefen kulturellen Wandel verstehen, indem sich die Medienindustrie befindet.“ (Hamann 2006, 21)

...Ein sichtbares Zeichen für die neue Machtverteilung in der Medienbranche ist die Suchmaschine Google. Indem sie die Inhalte des Internet sortiert und dazu passende Anzeigen erstellt, hat sie im vergangenen Jahr mit 6000 Mitarbeitern mehr als zwei Milliarden Dollar Gewinn vor Steuern und Zinsen gemacht, während Time Warner, der größte traditionelle Medienkonzern der Welt, mit 85000 Mitarbeitern auf 4,5 Milliarden kam.

Google ist effizienter, profitabler und gerade einmal 8 Jahre alt. Während in anderen Branchen etablierte Konzerne die Fusionswelle vorantreiben, geben in der Medienindustrie junge Unternehmen, die sich in der digitalen bewegen, das Tempo vor. (Hamann 2006, 21)

„...Welches traditionelle Mediengeschäft wird in fünf oder zehn Jahren noch genug einbringen, um es zu betreiben.“ (Hamann 2006, 22)

In Schweden verbringen Jugendliche ca. 45 Minuten mit dem „chatten“. (Hamann 2006, 22)

„83% der 12-19-jährigen sitzen täglich vor dem Rechner, Spielen Computer oder surfen im Internet. Die tägliche Mediennutzung liegt bei rund 10 Stunden. – diese hohe Zahl kommt dadurch zustande, weil etwa Computer und Fernsehen oft gleichzeitig laufen.“ (Gatterburg 2007, S. 44)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

„...70000 Deutsche haben sich beim Online-Rollenspiel „World of Warcraft“

angemeldet, insgesamt sind es über 8 Millionen.“ (Gatterburg 2007, S. 44)

Die Firmen, die die Chaträume anbieten verdienen ihr Geld neben einer geringen

Grundgebühr von 2-3 Euro pro Monat mit Fragebögen von

Konsumgüterkonzernen, die sie den Jugendlichen zum ankreuzen (in

Jugendsprache) im Chatroom zusenden.

10% aller Internet-Nutzer geben an, sie hätten, seit sie surfen aufgehört,

Zeitungen und Zeitschriften zu kaufen. (Hamann 2006, 22)

In Deutschlandsurfen im Jahre 2006 die Deutschen im durchschnitt 58

Minuten täglich im Internet, „ein Wert, der sich in den kommenden Jahren

noch mehr als verdoppeln wird.“ (Hamann 2006, 22)

„Die Zahl der Zeitungsleser zwischen 14 und 29 Jahren ging in den

vergangenen vier Jahren (2002-2006) um zehn Prozent zurück.

Das Kino hat seit 2002 ein Drittel seiner Zuschauer verloren. (50 Millionen weniger verkaufte Tickets)

Das Radio erreichte im vergangenen Jahr sechs Prozent weniger Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren.

In Deutschland wurden 2005 11% weniger Tonträger verkauft. Bezahlte

Musik aus dem Internet glich das nicht aus.

Fernsehen erreicht nur noch 59% der deutschen Kinder - drei Prozent

weniger als vor 5 Jahren.“ (Hamann 2006, 22)

Der heutige Egomane (Narziss) will nicht in intellektueller Manier z. B. den Fortschritt vorhersagen. Er will sich feiern, sich zeigen, individuell sein. Es ist eine neue Art von virtuellem Hedonismus, der nicht von echtem Handeln begleitet wird. Es sind parasoziale/pseudosoziale Handlungen, die eine soziale Isolation maskieren, die einen sozialen Reifungsstopp verdecken und die eine pseudoautonome Selbstentfaltung dokumentieren.

Weiterhin wollen sich viele „Normale“ nicht mehr von den Medien manipulieren oder gängeln lassen. Sie wollen Medienunternehmer in eigener Sache werden.

Viele wollen sich und ihre Erlebnisse per Bild und Ton im Internet darstellen. „Die „digital natives“ sind ichbezogen und egalitär zugleich. Sie glauben an den Wert dessen, was sie zu sagen haben, und aus dieser Überzeugung teilen sie, indem sie sich mitteilen.“ (Hamann 2006, 22; s. a. Fahle et al. 2006)

Hier bedroht ein sog. Karnevalssyndrom (Umkehrung der Machtverhältnisse) die Medienkonzerne.

„Die Eingeborenen des Netzes sind in ihrem Umgang mit Medien das Gegenteil des bloßen Zuschauers. Sofern sie politisch interessiert sind, stellen sie das Gegenteil des trägen Untertanen dar.

Beides bedroht das Geschäftsmodell und damit die Existenz von Fernsehsendern, Radiostationen, Zeitschriften und Zeitungen. Denn es besteht darin, dass Profis für den Inhalt zuständig sind und der interessierte, aber passive Konsument bezahlt.

(Hamann 2006, 22)

Andererseits verlagern sich die Werbeetats. Im Jahre 2006 wurden ca. 1,3 Milliarden Euro für Online-Werbung ausgegeben; die Werbebudgets stiegen allein von 2004 auf 2005 um ca. 60%; 2006 wird das Werbeetat noch einmal um ca. 50% steigen. (Hamann 2006, 22)

Die Folgeerscheinungen dieses grenzenlosen „Genusses“ sind unübersehbar:

1. Die Entwicklung eines sog. Nebenbeifernsehens ist im Moment in vollem Gange. (Beispiel: Wer wird Millionär?) Ein zusammenhängendes (kohärentes) Denken ist dabei nicht mehr erforderlich.
2. Zusätzlich entwickelt sich ein sog. Multitasking (mehrere Tätigkeiten werden gleichzeitig durchgeführt: SMS senden oder empfangen; Fernsehprogramm

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

ansehen; downloaden eines Programms) Das Multitasking belastet den

Hirnstoffwechsel auf das Äußerste und fördert sehr stark

Aufmerksamkeitsstörungen.

3. Es kommt zur Entwicklung eines virtuellen Miteinbezugs in das Fernsehen

(Als-ob-Bedeutsamkeit). Der Benutzer kann mit Hilfe von SpeziaSystemen sich in

das laufende Fernsehprogramm projizieren. (Die Zeit .2004)

Wenn wir diese Fakten lesen, kommt einem folgende „Lebensweisheit in den Sinn:

„Der Tatsache, dass es schwachsinnig ist, verdankt das Fernsehen ja gerade seine

Unwiderstehlichkeit, seinen Erfolg.“ (Hans Magnus Enzensberger)

4. Die Kultur wird verändert.

Hierzu einige Bemerkungen:

4.1 Kultur: Alles was der Mensch selbst gestaltend hervorbringt (Cultura:

colere: bebauen, pflegen)

4.2 Kultur ist die Fähigkeit des Menschen, formend die Welt und sich selbst zu

verändern und ideelle Sinn- und Handlungsmuster entwerfen zu können.

eines Volkes.

4.3 Der Mensch ist nicht nur Schöpfer der Kultur, sondern zugleich ihr Geschöpf.

„Erst lenken wir die Technik, dann lenkt sie uns.“ (Heuser 2010)

Die Eigendynamik der Kulturleistung trägt ihn auf etwas hin, was er planend gar nicht hätte hervorbringen können.

Die Eigendynamik der Kultur kann den ursprünglichen Absichten entgegengesetzt sein. Wird die Kultur zu komplex, zu unüberschaubar, zu schnell wandelbar, führt sie zur Sinnentfremdung. Eine sinnvolle Lebensorientierung ist dadurch nicht mehr möglich.

In Bezug auf das Internet könnte die Botschaft lauten: (Heuser 2010)

„Das Medium ist die Botschaft.“ „Werbung wurde zur Videokunst.“

Das Internet „ordnet sich die bestehende nicht unter, sondern ordnet diese Welt neu.“ Das Medium selbst beeinflusst uns beharrlich, ohne auf großen Widerstand zu stoßen, „revolutioniert, wie wir denken und handeln.“ (Heuser

2010; s. a. . Carr , Dedekind, 2010)

„Der Publizist Nicholas Carr beschreibt die subjektiv erlebten Folgen des Internetgebrauchs wie folgt: „das Netz scheint meine Fähigkeiten zur Konzentration und zur Kontemplation zu zerstören. Mein Geist erwartet, Informationen in genau der Weise

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

aufzunehmen, wie sie im Netz geliefert werden: in Form eines rasch bewegten Stroms

kleiner Teilchen...Meine Freunde sagen dasselbe: Je mehr sie das Netz benutzen, desto

mehr müssen sie kämpfen, um sich auf das Schreiben längerer Abschnitte zu

konzentrieren'.“ (Spitzer.2010; s. a. Carr , Dedekind, 2010

„Früher war ich ein Taucher in der See der Worte', schreibt er, 'jetzt rase ich auf der

Oberfläche entlang wie jemand auf einem Jet-Ski' ...'Mein Gehirn', so dramatisiert es

Carr in einem weiteren Sprachbild, 'war hungrig. Es wollte gefüttert werden, so wie das

Netz es füttert'.““ (Heuser 2010; s. a. Carr , Dedekind, 2010

Wir werden abgelenkt, besser zu reflektieren. Wir konsumieren

Informationen oberflächlicher. Der ‚Surfer‘ ‚erfasst intuitiv mehr, doch er

versteht insgesamt weniger.“ (Heuser 2010)

Das Arbeitsgedächtnis wird schneller, jedoch wird die Gedächtnisspanne nicht länger.

„Studien liefern Indizien dafür, dass wir weniger behielten und lernten, wenn wir eine Geschichte auf Netzart lesen.“ (Heuser 2010)

„Das Gehirn werde auf Effizienz im Sinne des Netzes gedrillt –und lerne

leichter, über die Dinge hinwegzugehen.“, auch über Aufmerksamkeit,

Aufgeregtheit; man wendet sich ohne große Erregung einfach etwas anderem

zu. Tiefgehende soziale Innovationen werden weitgehend verunmöglicht:

Dazu fehlt einfach die Zeit. Sog. Bienenkorb-Geist (hive mind) (Heuser 2010)

Unser Langzeitgedächtnis wird schwächer, da es Repräsentationen nicht mehr erarbeitet, sondern sie ins Powerpoint bzw. Netz verlagert. (Heuser 2010)

„Und, so schreibt Carr, „Wenn wir mit dem Web das persönliche Gedächtnis zu ersetzen beginnen, wenn wir dadurch nicht mehr zulassen, dass sich das Wissen konsolidiert, dann riskieren wir, unser Gehirn seines Reichtums zu berauben. (Heuser 2010)

Wie kann einem unreflektierten Internetgebrauch vorgebeugt werden?

Hierzu äußert sich Heuser (2010): „Man kann das Netz deswegen nicht schließen. Man kann es auch gar nicht. Neil Postmann mochte kategorische Sätze nicht besonders. Ein – nur halb ironisch so genanntes – „Gesetz“ hatte er trotzdem: Das neue Medium gewinnt immer.

Doch am Anfang, noch bevor die Menschen seine Botschaft verinnerlicht und wieder vergessen haben, bevor es also ins Unterbewusste driftet, können sie ihm Grenzen setzen und die Verluste klein halten.

Allein durch die Selbstbestimmung des Einzelnen geht das nicht. Die Schulen müssen früh einsteigen in die Aufklärung über das neue Medium – und nicht bloß seine begeisterte Nutzung. Politiker müssen Nezfirmer einen

Rahmen setzen, der allzu unverschämte Praktiken von vornherein

ausschließt.“ (sog. Randbedingung mit Grenzcharakter) (Heuser 2010)

4.4 Kultur im Sinne lokaler Lebensweisen (soziale Kultur) (Institutionen einer

Gemeinschaft , Kleidung, Rituale, äußerlich sichtbare Rollen, Verhaltensweisen, politische und soziale Einrichtungen etc.) (Northoff 2009) kommt immer mehr mit der Globalisierung in Konflikt. Globalisierte Konzerne, die an und für sich in diesem Sinne „kulturlos, kulturfrei“ sind, müssen lokale Kulturen berücksichtigen, um überlebensfähig zu bleiben.

Die Globalisierung kann auf diese Art von Kultur nicht verzichten, denn diese Kultur ist gelebte Erfahrung.

Sie ist u. a. unverzichtbar für die Erziehung und der Vermittlung eines stabilen Wertesystems für Kinder. Ein afrikanisches Sprichwort drückt das so aus: **Um eine Kind zu erziehen, braucht es ein ganzes Dorf.**

Alle Personen sind Seinsverhalte und keine Bewusstseinsache. Sie dürfen nicht verzweckt werden. Eine autonome unvorhersehbare Entfaltung ist ihnen zu ermöglichen.

5. Das Gegenteil der Kultur ist die Natur. Sie ist ohne menschliche Eingriffe entstanden.

Auch die geistigen Folgeerscheinungen sind sehr bedeutsam. (Butzmann 2004)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

In folgenden Bereichen der geistigen Leistungsfähigkeit kommt es zu

Verminderungen/Verschlechterungen:

Intelligenz (Spitzer 2007)

Sprachentwicklung

Lesefähigkeit in der Grundschule

Lese-Rechtschreibfähigkeit (Spitzer 2007)

Kommunikationsfähigkeit, Verminderung des sozialen Verhaltens; Zunahme von

Aggressionen (Spitzer 2007)

Kohärentes Denken (Denken in Zusammenhängen); Nachrichten haben im Internet

eine Halbwertszeit von ca. 36 Stunden. (Breidenich 2006)

Interessenausbildung

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Konzentration auf aktuelle Geschehnisse: Vermehrte Geistesabwesenheit

(Verwechslung mit Schwerhörigkeit!)

Sprachausdrucksentwicklung

Deutschnoten

Schulnoten und Menge des Fernsehkonsums korrelieren negativ (bei Viertklässlern) in Bezug auf Mathematik, Leseverständnis und Naturwissenschaft.

(Butzmann2004; Borzekowski et al. 2005, Rumbaut1996)

„Wer eine eigene Konsole im Zimmer hat, liegt in diesen Fächern eine halbe Note unter dem Durchschnitt...Die Noten sinken umso mehr, je häufiger Spiele mit Freigaben ab 16 und 18 genutzt werden. Zehnjährige Jungen, die Spiele ab 18 noch nie genutzt haben, liegen in Deutsch über dem Klassendurchschnitt, wer sie häufig nutzt, wird im Durchschnitt fast um eine halbe Note abgehängt...Gewalt als Unterhaltungsfaktor ist ein Risikofaktor für die Bildungskarriere – vor allem für Kinder in den ohnehin ‚bildungsfernen‘ Schichten.“ (Lau 2006)

Bemerkenswerterweise wirkt sich ein eigener Computer, sofern sich keine Sucht nach dem Computer entwickelt, vorteilhaft auf die Entwicklung der Kinder aus. Er

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

kann unter richtiger Anleitung die Selbstständigkeit (Autonomie) fördern. (Borzekowski et

al. 2005)

Je früher Kinder fernsehen, desto schwächer sind ihre späteren Lernerfolge.

(Lau 2006)

Kinder, die mehr als 3 Stunden vor dem Fernsehgerät sitzen, haben öfter keinen Schulabschluss im Vergleich mit Kindern zu einem niedrigen Fernsehkonsum.

Kinder mit niedrigem Fernsehkonsum weisen unabhängig vom IQ und sozialen Einflüssen die häufigsten Universitätsabschlüsse auf. (Hancox et al. 2005)

Weiterhin haben Kinder (Schuleingangsuntersuchung), die mehr als 2 Stunden Fernsehen, die zehnpromtente Chance, übergewichtig zu sein (und dadurch auch geistig und körperlich träger zu werden), im Gegensatz zu Kindern, die keinen Medienkonsum angaben. Bei den Letzteren waren nur 4,3% übergewichtig. (Ärztzeitung

2006)

Dieser Zusammenhang gilt auch für den übermäßigen Gebrauch von elektronischen Spielen. (Stettler et al. 2004)

PS: 24 Prozent aller Fünf- und Sechsjährigen haben bereits einen eigenen Fernseher im Kinderzimmer. (Ärztzeitung 2006; Stettler et al. 2004, Pfeiffer 2006, Schmidt 2006, weiß 2000)

63,5% aller männlichen Viertklässler haben ein eigenes Fernsehgerät, 56% können ungefragt eine Spielkonsole, 54% einen Computer benutzen. (Schmidt 2006)

„Jeder zweite Junge im Alter von 10 Jahren verfügt bereits über eigene Erfahrungen mit Computerspielen, die erst ab 16 Jahren freigegeben sind.“ (Lau 2006)

80% der 14-15-Jährigen spielen zumindest gelegentlich und jeder dritte spielt sogar häufig Computerspiele, die erst für Erwachsene erlaubt sind. (Pfeiffer 2006)

Dabei wirken Altersbeschränkungen wie Reklame. (Lau 2006)

„In Dortmund verbringen männliche Viertklässler ... pro Jahr ... mehr Zeit vor ihrem eigenen Fernsehgerät und ihrer Playstation als im Schulunterricht - 1430 Stunden zu 1140 Stunden.“ (Schmidt 2006)

Im Fernsehkonsum gibt es ein Nord-Südgefälle. Der Fernsehkonsum ist im Norden höher.

„Zwischen den Geschlechtern tut sich eine Schere auf: Mehr Jungen als Mädchen gehen auf Hauptschulen, bleiben sitzen, brechen die Schule ab. Mädchen bekommen mehr Gymnasialempfehlungen, schließen besser ab, steigen häufiger zwischen den Schultypen auf. Mädchen haben seltener Fernseher und Spielkonsolen in ihren Zimmern, und sie nutzen Computerspiele, zumal solche ohne Jugendfreigabe, wesentlich weniger häufig als Jungen. Nur drei Prozent der zehnjährigen Mädchen spielte zum Zeitpunkt der Befragung nicht altersgemäße Computerspiele, bei den Jungen waren es 21%.“ (Lau 2006)

Welche Auswirkungen hat das Fernsehen/Multimedia auf die geistige Entwicklung und die geistige Entfaltung?

Die Systeme der geistigen Leistungsfähigkeit sind eng miteinander verbunden. Die zeigt auch das unten aufgeführte Diagramm.

Zur besseren Übersichtlichkeit wird der Einfluss des Fernsehens auf die einzelnen Systeme getrennt behandelt.

Hierbei handelt es sich um folgende Systeme:

1. Emotion

2. Aufmerksamkeit

Diese beiden Systeme beeinflussen die nachfolgenden Systeme der geistigen Leistungsfähigkeit in erheblichem Ausmaß.

3. Wahrnehmung

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de
Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

4. Arbeitsgedächtnis

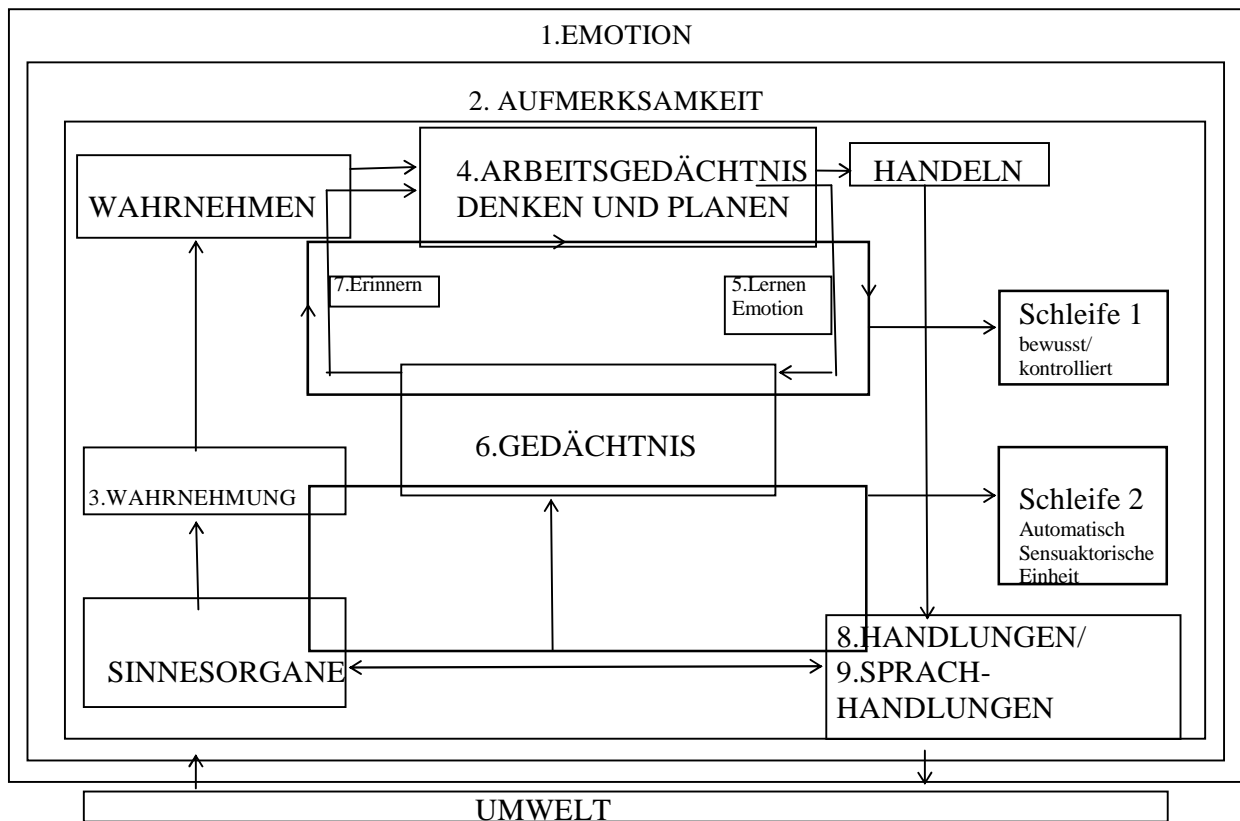
5. Lernen

6. Langzeitgedächtnis

7. Erinnern

8. Handeln, Sprache, Lesen, Kommunikation (Tanimura et al. 2007, Zimmerman et al. 2007)

Kognitionskreislauf



Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf emotionale Reaktionen?

1. Das in einer Sekunde vorüberziehende Bild wird als fast alleiniger Informationsträger verehrt (**Bilderverehrung**). (Anders 2002, Kersebaum 2005)

Johann Wolfgang von Goethe äußerte sich visionär dazu (Faust I):

„Dummes Zeug kann man viel reden,

Kann es auch schreiben,

Wird weder Leib noch Seele töten.

Es wird alles beim alten bleiben.

Dummes aber, vors Auge gestellt,

hat ein magisches Recht.

Weil es die Sinne gefesselt hält,

Bleibt der Geist ein Knecht.“

2. Vielseher sollen ängstlicher sein als Wenigseher. Fernsehkonsum verstärkt die

Angst.

3. Die körperliche Mitbeteiligung, z. B. in Form von Herzklopfen, nassen Händen usw., ist gegeben. Eine echte personale Emotion, die immer die Anwesenheit von echten Partnern erfordert, ist jedoch nicht vorhanden. (Anders 2002)

4. Trotzdem kommt es insgesamt zu einer emotionalen Verarmung; es ist eine geringere emotionale Betroffenheit gegenüber Fernsehinhalten festzustellen; gleichwohl ist durch die Dauer des Fernsehkonsums die emotionale Belastung insgesamt hoch.

5. Die emotionale Belastung ist somit in der Freizeit höher als in der Schulzeit. Die Herzfrequenz steigt in der Freizeit an.

Die Hauptursache ist das emotional sehr belastende Fernsehen.

6. Die emotionale Beanspruchung ist bei Vielsehern höher als bei Wenigsehern.

7. Diese emotionale Beanspruchung wird aber von den Schülern nicht

wahrgenommen.

8. Die emotionale Belastung steigt bei **älteren Vielsehern** in der Schule höher an.

Ältere Vielseher (15-jährige Schüler) klagen über erhöhten Schulstress.

Möglicherweise führt die direkte Kommunikation (Angesicht zu Angesicht; face to face) mit **realen Personen** im Vergleich zur Virtualität des Fernsehens (hier kann man ja sofort abschalten oder umschalten) zu der erhöhten emotionalen Belastung.

Manchmal bauen sich eingebildete Scheinbeziehungen (parasoziale Beziehungen)

zu Serienhelden auf. (Kersebaum 2005, Winterhoff-Spurk 2005)

9. „Das emotionale Erlebnis von Gewalt, Action, Horror als virtueller Akteur im Computerspiel stellt andere Erlebnisse in den Schatten und entwertet sie.

Schulerlebnisse und Lernerfolge werden durch das drastische Geballere am

Bildschirm regelrecht verdrängt. Horror als Lebensstil...mache vergesslich und

dumm: Die Daueraufgewühltheit (A.d.V. Pertinenzfilter) der Spieler am

Nachmittage löscht evtl. Bildungsfortschritte des Vormittags. Es ergibt sich ein

Teufelskreis: Vor allem Eltern mit niedrigen Einkommen erlauben ihren Kindern den unkontrollierten Konsum von Gewaltmedien. Dieser Konsum macht dumm,

dick, aggressiv – und verhindert den Ausbruch aus der Bildungsmisere.“ (Lau 2006)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Ein solches Verhalten (verbotene Gewalt – und Kontrollfantasien auszuleben) ist

„das Inbild misslingender, weil unerwünschter Männlichkeit... Jungen brauchen Auswege in eine produktive Männerrolle, als die Spiele sie anbieten. Wir können es uns nicht leisten, sie in den virtuellen Horrorwelten verkommen zu lassen, mit denen die Computerspielindustrie ihre Fantasie vergiftet.“ (Lau 2006)

10. Personen, die in sozialen Netzwerken besonders aktiv sind, haben in drei Bereichen des Schläfenlappens (rechter oberer temporaler Sulcus, linker mittlere temporaler Gyrus entorhinaler Kortex: soziale Wahrnehmung, assoziatives Gedächtnis) volumenmäßige Vergrößerungen, u. a. der entorhinale Kortex, der für das Zuordnen und Merken von Namen und Gesichtern verantwortlich ist.

PS. Jede Art von Beschäftigung schlägt sich im Gehirn nieder. So sind bei Affen, die sehr häufig ihren Daumen bewegen im entsprechenden Hirnareal Vergrößerungen feststellbar.

Bei Personen mit einem großen realen Bekanntenkreis ist vor allen Dingen die rechte Amygdala vergrößert.

Hieraus ergeben sich insgesamt folgende Schlussfolgerungen:

Die emotionale Belastung ist zwar während der Freizeit durch das Fernsehen höher.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Sie führt aber zu einer verminderten Reaktionsbereitschaft, messbar an der

Herzfrequenz während des Fernsehens. Vielleicht ist das ein „Trick“ des Gehirns, um die Fernsehsendungen als angenehm zu erleben.

Fernsehsendungen, die emotional beanspruchen, werden als subjektiv weniger angenehm erlebt.

Der empfundene Schulstress ist möglicherweise durch die direkte Kommunikation mit realen Personen bedingt. Die direkte Kommunikation birgt Unvorhergesehenes, das ausgehalten und unter Umständen ausdiskutiert werden muss. Diese direkte Kommunikation kann nicht wie das Fernsehen durch Knopfdruck einfach gelöscht werden.

10. Die Vielseher weisen in der Regel eine reduzierte Spontankommunikation, weniger Freunde und eine geringere künstlerische Entfaltung auf. Beispielsweise haben Vielseher „keinen Bock“, ein Musikinstrument zu erlernen. (Myrtek et al. 2000)

11. Echte emotionale Ausbrüche (Disco, Loveparade usw.) sind als Ausgleich zu dem zweidimensionalen „Fernsehbrei“ zu verstehen.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Disco- und Loveparadestampfschritte erinnern an Opfertänze des Dionysoskultes

des alten Griechenland. Der Philosoph Anders bezeichnet diese

Bewegungsausbrüche als „industriellen Dionysoskult.“ (Anders 2002)

12. Übermäßige Internetbenutzung (ca. 6 Stunden surfen im Internet)soll keine

Suchterkrankung sein. 80% der Studienteilnehmer litten unter einem depressiven

Syndrom. Zur Zeit der Untersuchung lagen keine Zeichen einer typischen

Suchterkrankung vor. (Ärztezeitung 2006)

Wie wird die Aufmerksamkeit durch Fernsehen/Multimedia beeinflusst?

**1. Die Dauer des Fernsehkonsums bis zum 3. Lebensjahr hängt eng mit
Aufmerksamkeitsproblemen im 7. Lebensjahr zusammen.** (Christakis et al. 2004; Spitze 2007)

2. Fehladaptation geistiger Muster durch übermäßigen Multimediagebrauch

Die geistige Flexibilität wird vermindert. Man ist natürlich in der Lage, bestimmte normierte Tätigkeiten, wie Essen, Trinken, Fernseher anschalten usw.

durchzuführen.

Die Bewältigung neuartiger und überraschender Situationen fällt zunehmend schwerer. (Anders 2002)

Häufige multimediale Angebotsnutzung wie Facebook oder YouTube hat bei Jugendlichen eine Verkürzung der Aufmerksamkeitsspanne zur Folge. Sie können sich nicht mehr über längere Zeit auf eine Sache fokussieren (Buch lesen,

Hausaufgaben erledigen). Ihre neuronalen Schleifen sind auf dauernd wechselnde

Reize, ohne Ruhezeiten für das Gehirn („Off-line-Zeiten“) programmiert. (online

http://cyber.law.harvard.edu/communia2010/sites/communia20107/images/Kolikant_2010_Digital_Natives_Better_Learners.pdf)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

PS: 10 Tage Yoga Übungen (Haltung, Atmung, Ruhe, Spiele zum

Aufmerksamkeitstraining und Gedächtnis) verbessert bei 9- bis 13-jährigen

Kindern die Handruhe. (Telles et al. 1993)

3. Dezentrierung

Es kommt zu einer Dezentrierung der Familie. Die Familienmitglieder wandeln sich um von aktiven Sprach- und Handlungsakteuren zu weitgehend passiven sprach- und handlungsfreien Bild- und Tonaufnehmern. (Anders 2002)

„Es ist ein dauerndes Springen zwischen Online- und Offline-Leben. Was mitunter auf der Strecke bleibt, sind **Konzentrationsfähigkeit** und **Sozialverhalten**“ (Hornig et al. 2008, 80) und Erlebnisse im realen Leben sowie Daueraufmerksamkeit, um z. B. ein Buch zu lesen oder eine Arbeit geistig zusammenhängend (kohärent) und zeitlich kontinuierlich zu erledigen.

„Etwa 50-mal pro Tag öffnet ein typischer „Informationsverarbeiter“ sein E-Mail-Fenster, 77-mal wendet er sich dem Instant-Messaging-Programm für den schnellen Versand von Nachrichten zu, nebenbei werden noch etwa 40 Webseiten besucht.“ (Hornig et al. 2008, 81)

Bei dem Versuch mehrere Aufgaben auf einmal zu erledigen (sog. Multitasking), sinkt die Intensität der Gehirnaktivität um 40% ab. (Just et al. 2007, 2008)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Soap Opern („Seifenoper“) (Risiko um das 13,5fache erhöht) und Talk Shows

(Risiko um das 7,3fache erhöht) erniedrigen die psychomotorische

Geschwindigkeit und die Aufmerksamkeit für Planen, Problemlösen usw.

(Exekutivfunktionen) (Fogel et al. 2006)

Wahrnehmungsbesonderheiten durch zu viel

Fernsehen/Multimedia

Die Bilderflut bewirkt folgende Veränderungen:

Bilder werden präkognitiv (bevor sie im Arbeitsgedächtnis aktiv kontrolliert verarbeitet werden) automatisch und mühelos verarbeitet.

Die visuelle Intelligenz nimmt zu. (Johnson 2008, Wolf 2010)

Dies ist meist mit mangelnder Reflexion verbunden. (Johnson 2008, Wolf 2010)

Die Unterhaltung mit dem eltern wird umso mehr reduziert, je länger Kinder vor dem Fernseher sitzen. Kommunikative Wechselbeziehungen sind für Kinder in Bezug auf ihre kognitive Entwicklung unabdingbar. (Wolf 2010)

Präkognitiv werden geistige Muster vor allem durch konkrete Handlungen und nicht durch Bilder - außer sie sind sehr emotional- verändert.

Da konkrete Handlungen während des Fernsehens nicht stattfinden, ist man in dieser Zeit den Bildern „hilflos“ ausgeliefert.

Prägnante neuronale Wiederholungsschleifen erzeugen eine Abhängigkeit von der Informationsdroge Bild.

Die Bilderflut ist meist mit einer Reduktion der Kommunikation verbunden. Die Bilder sind eine Art Ersatzgespräch.

74% der Älteren schalten das Fernsehgerät nach Gebrauch komplett aus.

Bei den 16- bis 29-Jährigen sind es nur 47%.

Die nächste Generation wird gar nicht mehr wissen, was ein Ausschaltknopf

ist. (Asendorpf, D: Always on. Die Zeit, Nr. 10, 03.03.2005, S.39)

Bei Spielfilmen ist die Bildfolge mit Gesprächen und Musik gekoppelt. Die unterlegte Musik als Hintergrundbegleitung wird häufig so vordergründig, dass sie das Verstehen der Gesprächsbeiträge massiv stört. Häufig können nur durch erhöhte Lautstärke die Gespräche überhaupt. Diese Störung (Interferenz) durch Musik zieht viel geistige Prozesskapazität beim Zuhörer ab. Der Zuhörer erschöpft geistig dadurch leichter. Er bekommt immer weniger von der Handlung mit. Der

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Spielfilm wandelt sich evtl. in Zukunft zu einer Art Musikvideoclip, bei dem

Informationen nur eine Nebenrolle spielen. Somit wird durch diese Art der

Filmaufbereitung eine Verdummung gefördert.

Das Arbeitsgedächtnis leidet unter dem Fernsehen/Multimedia

1. Das Bild liefert bereits eine fertige (vorweggenommene) Bewertung einer Tatsache. (**Bildurteil**)

Dies entspricht einer „Bewertungsfertigware“.

Z. B.: Der Bauer „**sät**“ das Korn. (als Bildinformation)

Der Rentner „**mäht**“ den Rasen. (als Bildinformation)

Somit ist der Bote (hier das Bild) der Herr des Herrn. (Anders 2002)

2. Voraussetzung der Wirksamkeit in der virtuellen Welt ist ein

Multiplikationseffekt. Einzeleffekte sind in der virtuellen Welt nicht wirksam und damit in der virtuellen Welt nicht „wirklich“ (d. h. wirksam durch Multiplikation).

„**Individuelle Information existiert nicht mehr bzw. wird nicht mehr**

wahrgenommen.“ Somit kommt es zu einer Entfernung von der Realität, zu einem

„second life“, das durch seine Zweidimensionalität einer Identitätsausbildung eine

Schranke aufbaut. Es besteht die Gefahr der Entwicklung zu einem

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

werteverwarlosten Nobody, der nur genießt und sich von Extremreizen überfluten,

um überhaupt noch etwas zu fühlen, wenn er/sie sich nicht von dieser Cyberwelt

lösen bzw. abgrenzen kann (Greenfield 2008)

Informationen, Handlungen, die einzeln auftreten, werden immer weniger akzeptiert.

Die Akzeptanz einer Einzelhandlung (z. B. ein Gedicht schreiben, ein Tagebuch führen usw.) ist dadurch reduziert, dass das Produkt nicht oder nicht umgehend vervielfältigbar ist und dass bei ihm noch nicht auf eine allgemein akzeptierte Zustimmung zurückgegriffen werden kann.

Folgende Äußerungen, die in sich widersprüchlich sind, sollen zur Reflexion anregen.

„Eine einzelne Information existiert nicht, ist nichts!“

„Eine einzelne Information ist jedoch der notwendige Motor des Fortschritts.“ (Anders 2002)

Der Schauspieler, Musiker und Maler Armin Mueller-Stahl fasst diese Überlegungen in einem Interview (Freitag 2008) in folgende Worte:

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Frage: ‚Ist Deutschland aus Ihrer Sicht immer noch das Land der Dichter und

Denker?‘

Antwort: ‚Natürlich können wir stolz sein auf eine Kultur zu einer bestimmten Zeit, wo Dichter, Denker, die Kultur ein Land noch prägen konnten.

Heute haben das die Medien übernommen, und die sind meiner Ansicht nach nicht denkend, sondern im Gegenteil: Gedanken wegwerfend.

Frage: ‚Woran liegt das?‘

Antwort: ‚An ihrer Schnelllebigkeit. Um die Quote in die Höhe zu treiben, richten sich die Medien vor allem nach dem allgemeinen Geschmack derjenigen, die - wenn ich das so sagen darf - nicht so gebildet sind.

So verbilden sie uns.

Wenn ich jahrelang auf einer verstimmtten Geige spiele, verbilde ich auch mein Gehör und höre die Intonation nicht mehr richtig. Genauso verhält es sich mit dem Geschmack, wenn ihm zur Unterhaltung permanent Kitsch serviert wird.

Die Medien unserer Tage machen den Klugen klüger und den Dummen

dümmter.“

3. In der echten, konkreten subjektiven Lebenswelt des Ich, das mit dem Du und der Umwelt (**subjektive Lebenswelt**) verkoppelt ist, wird durch die o.g. Faktoren 1 und 2 die Anpassung an neue Situationen erschwert. (Anders 2002)

Soap Opern („Seifenoper“) (**Risiko** um das **13,5fache** erhöht) und **Talk Shows**

(**Risiko** um das **13,5fache** erhöht) **erniedrigen** das unmittelbare Behalten

(**Merkspanne**). (Fogel et al. 2006)

Mit Seifenoper sind auch Power-Point-Präsentationen zu vergleichen.

Sie nehmen dem Vortragenden die Mühe der freien Formulierung ab. Sie nehmen den Zuhörer nicht mehr mit auf eine Gedankenreise, die sich in der Gegenwart abspielt.

Powerpoint ist eine Abspulung von Gedankenwelten, die bereits bis zur fertigen Formulierung in der Vergangenheit vorgedacht wurden. Sogar die Präsentation (s, Seifenoper) ist streng geregelt: Überschrift, Unterzeile, Unterpunkt usw.)

Die Präsentation ersetzt die präsentische, d. h. in der Gegenwart des Vortrags stattfindende Reflexion. Fragen und Hinterfragen werden durch die multimediale Technik erstickt. Ein Ringen mit dem Worten findet nicht mehr statt. Ein Spannungsbogen, der den Zuhörer durch die frei formulierten Worte des Redners in seinen Bann zieht, findet nicht statt. Der Zuhörer bewundert höchstens die Technik, die multimediale Show, jedoch nicht das individuelle rednerische Können. Der

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Vortrag ist mutiert zu einem „Sehtrag“. Der Vortrag ist zu einer geistigen

„Konserven“, zu einer „Seifenoper“ verwandelt worden.

Der Power-Point-Redner denkt nicht nach, das Publikum denkt nicht nach. Es

entsteht keine reflektive geistige Nachhaltigkeit; medial induzierte

Powerpointdumpfheit und Dummheit macht sich im Vortragssaal breit.

Studenten reflektieren manchmal nicht über ihre geistigen Repräsentanten wie das

Google oder Wikipedia.

Sie nehmen die „ergoogelten“ Fakten als wissenschaftlich recherchierte Wahrheit

hin; somit verfallen sie einem Oberflächenwissen, das durch sorgfältige

Recherchen in Büchern, die ja oft nicht gelesen werden, ungetrübt bleibt.

4. Unser Arbeitgedächtnis wird schneller, jedoch nicht länger. (Heuser 2010)

Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf kognitive/schulische Leistungen?

Vielseher haben im Fach Deutsch schlechtere Noten als Wenigseher

Evtl. lesen diese Schüler seltener ein Buch und trainieren weiterhin durch den eingeschränkten Bekanntenkreis ihre Kommunikationsfähigkeit weniger.

Erhöhter Fernsehkonsum im 3.-5. Lebensjahr geht einher mit einer erhöhten Rate an Lese-Rechtschreibschwäche im 7.-9. Lebensjahr. (Spitzer 2005)

Bei Kindern kommt es zu Sprachentwicklungsstörungen, wenn im Alter bis zu vier Jahren zu viele zeitliche Kontakte mit digitalen Medien stattfinden

(Fernseher, Videorekorder, Computer).

Diese Medien fördern eine Einwegkommunikation ohne Handlungskonsequenzen.

Bei älteren Kindern/Schülern kommt es zu Kommunikationsstörungen. Sie unterhalten sich weniger, die Deutschkenntnisse entfalten sich nicht optimal.

Kostenfreier Verteilung von Computern an arme

Kinder

Armen Kindern in Rumänien wurden kostenfrei Computer zur Verfügung gestellt.

Folgende Wirkungen konnten festgestellt werden:

- Verbesserung der räumlichen Vorstellungsfähigkeit und Verbesserung räumlicher, induktiver Schlussfolgerungen. (Raven – Progressiver- Matrizen-Test)
- Verbesserung der digitalen Kompetenz.
- Verschlechterung der Sprachfähigkeiten in der Muttersprache
- Verschlechterung der mathematischen Fähigkeiten
- Verschlechterung der Fremdsprachenfähigkeiten (hier: Englisch)

Schlussfolgerungen:

Um die Computernutzung und die schulischen Leistungen gleichzeitig optimal zu fördern, müssen Eltern ihren Kindern eine regelhafte Lernstruktur (Metakognition) vermitteln.

Malamud, Ofer and Pop-Eleches, Cristian: Home Computer Use and the Development of huma Capital (March 2010) NBER Working Paper

Series Vol: w15814, pp. -, 2010. Available at SRRN: <http://ssrn.com/abstract=1569232> (NBER: National Bureau of Economic Research

Sie müssen mit ihnen einen Lernvertrag abschließen.

Metakognitive Fähigkeiten: Frageraster (Unterteilung durch bewusste Fragen! = Metakognition: verbalisiertes Wissen über kognitive Prozesse)

Fähigkeiten, wie man die eigenen Lernleistungen reflektiert, strukturiert, kritisch beurteilt, kontrolliert und eine Wertebeurteilung

vornimmt. (Ackermann 2008, 47, Nr. 12, 12-23, S, 20)

Vermittlung von metakognitiven Fähigkeiten durch die Eltern (Abkommen mit dem Kind) sind für die Allgemeinbildung des jeweiligen Kindes unabdingbar. Dies wären in diesem Falle folgende Fähigkeiten inkl. deren Kontrolle:

Wissen über Wissen

Welches Wissen habe ich?

Bevor ich an den Computer gehe, mache ich auf jeden Fall meine Hausaufgaben.

Welche Strategien kenne ich?

Ich bemühe mich besonders sorgfältig zu sein, wenn ich die Hausaufgaben in meiner Muttersprache, in Mathematik und in Englisch (Fremdsprache) durchführe

Welche Strategien wähle ich aus?

Wenn ich nach Hause komme, setze ich mich als erstes an meine Hausaufgaben.

Regulation von Wissen

Wie plane ich meinen Wissenserwerb?

Ich habe einen Kalender, in dem ich meine Lernzeiten für eine Woche regelmäßig im voraus eintrage.

Wann lerne ich?

Wie lange lerne ich?

As lerne ich wann und wie lange?

Wie führe ich einen kooperativen Wissenserwerb durch (Interaktion, Portfolio, persönliche Vernetzung)?

Im Kalender streiche ich jeden Tag durch, wenn ich die Aufgaben durchgeführt habe.

Ich lerne mindestens einmal pro Woche mit einer Freundin/einem Freund zusammen.

Wie überprüfe ich meinen Wissenserwerb?

Ich lasse von anderen (Mutter, Vater, Großvater usw. Freundin, Freund usw.) mein Hausaufgaben überprüfen.

Wie beurteile ich meinen Wissenserwerb und meine Strategien zum Wissenserwerb? (Sinnfrage)

Ich finde die Regeln gut, weil ich anschließend andere Dinge tun kann, ohne dauernd an die Hausaufgaben denken zu müssen

Vereinbarung/Vertrag

Bevor ich an den Computer gehe, mache ich auf jeden Fall meine Hausaufgaben.

Ich bemühe mich besonders sorgfältig zu sein, wenn ich die Hausaufgaben in meiner Muttersprache, in Mathematik und in Englisch (Fremdsprache) durchführe.

Wenn ich nach Hause komme, setze ich mich als erstes an meine Hausaufgaben.

Ich habe einen Kalender, in dem ich meine Lernzeiten für eine Woche regelmäßig im voraus eintrage.

Wann lerne ich?

Wie lange lerne ich?

Was lerne ich wann und wie lange?

Ich lasse von anderen (Mutter, Vater, Großvater usw. Freundin, Freund usw.) mein Hausaufgaben überprüfen.

Ich finde die Regeln gut, weil ich anschließend andere Dinge tun kann, ohne dauernd an die Hausaufgaben denken zu müssen.

Unterschrift

Unterschrift

Schüler

Eltern

„Die Studenten tun sich immer schwerer mit dem Schreiben **zusammenhängender Klausuren**. Konditioniert auf das Herumsurfen im Netz, stoppeln sie sich per Copy-and-paste zwar Texte zusammen, durchdenken aber nur mühsam eine komplexe Aufgabe. „Seriöse Internetseiten zur Literaturgeschichte können diese Studenten oft nicht von Fan-Webpages unterscheiden, dafür sind sie Experten im Finden von Onlinedissertationen. Semmer (Fachdidaktikerin am Institut für Anglistik Halle-Wittenberg) hat für solche Mangelerscheinungen ein englisches Wort, das so ähnlich klingt wie illiterat und den neuen Analphabetismus im Internetzeitalter bezeichnet: ‚**computerliterate**‘: (Finger 2008)

Lernen und Fernsehen/Multimedia

Babies lernen vom Fernsehen nichts und Kinder lernen durch das Fernsehen und Internet häufig das Falsche. (Spitzer

2007)

Ein Kind lernt schwerer, wenn der Lernstoff nicht mit Bildern unterfüttert ist.

„Viertklässler mit einem eigenen Fernsehgerät, einer Spielkonsole oder einem Computer haben schlechtere Noten in den Fächern Deutsch, Mathematik und Sachkunde als ihre Schulkameraden, die ihre Freizeit nicht unbeaufsichtigt vor einem dieser Geräte verbringen.“ (Schmidt 2006)

Computerspiele aktivieren den sog. automatischen Überraschungsfiler. Diese Aktivierung kann so stark sein. (u. a. Erhöhung des Botenstoffs Dopamin), dass andere Lernformen, wie schulisches Lernen, dadurch behindert werden da sie nicht zu einem solchen automatischen emotionalen Stress führen. Es kommt dadurch zu einer Löschung von Lernmaterial, dass vor oder nach den Computerspielen gelernt werden soll. (retroaktive und proaktive Hemmung)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Weiterhin führen Computerspiele zum sog. „Craving“: „Das Kind wehrt sich gegen

den Entzug, es wird bockig und schreit.“ (Gatterburg 2007)

Genau das gleiche Phänomen ist bei einigen Erwachsenen schon zu beobachten.

Diese verhalten sich wie Pawlowsche Hunde: Wenn das E-Mail-Postfach einen

Eingang vermeldet, wird, da man ja ständig online ist, geklickt. (Doidge 2008)

Wir führen virtuelle Wechselbeziehungen (Interaktionen) durch. Sie sind nicht

personal geprägt. Dieses Klicken am Computer aktiviert alte Zentren im Gehirn

(z.B. Nucleus accumbens), in denen Glückshormone (Dopamin) ausgeschüttet

wird.

Dieses Klicken führt zur kurzfristigen Befriedigung, jedoch nicht zu Reflexion. Es

entspricht einer mentalen Verfettung. (Doidge 2008)

Reines Interagieren führt dazu, dass unser echtes Lernen, Erinnerungsvermögen,

geistiges Durchhaltevermögen und Reflexionsvermögen/Urteilsvermögen abnimmt.

(Doidge 2008)

Vergleichbar ist dies mit dem Besuch einer Party, bei der man alle Gäste mit einem

kurzen Hallo begrüßt und bei der man kein einziges tiefergehendes Gespräch mit

einem einzelnen Gast führt. Anschließend kann man sich weder an Namen noch an

die Gesichter der Gäste, geschweige denn an ein besonderes Ereignis während der

Party erinnern.

Aber das Internet kann auch den schulischen Alltag bereichern.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

„Der einfache Zugriff vieler Schüler auf diverse Wissensquellen wird den

Unterricht bereichern, ebenso wie die phantastischen Möglichkeiten der

Computersimulation. Das Lernen wird mit zunehmendem Alter individueller gestaltet.

Das Lernen außerhalb der Schule wird wichtiger.

Damit werden die Lehrer stärker als jetzt Begleiter des Lernens ihrer Schüler. Sie müssen auf andere Art als heute einen Vorsprung vor den Schülern behalten: **Das**

Vermitteln von Orientierungswissen wird wichtiger als das Vermitteln von Verfügungswissen.

Ganz anders als die Schulen werden jedoch die Universitäten von den

Auswirkungen des Internets überrollt werden. Wer in der Schule unter sanfter

Führung durch Lehrer gelernt hat, sein Leben selbst zu steuern, dem steht nach der

Schulzeit bald die ganze Welt als Studienort offen. Und damit werden die

deutschen Hochschulen in einen dramatischen internationalen Wettbewerb

gestoßen. Gewinnen wird, wer weltweit die besten Vorlesungen, Seminare und die

beste Betreuung über das Internet bietet.

Wer Politik studieren will, dem wird Stanford ein Angebot machen. Informatiker

werden MIT (dem Massachusetts Institute of Technology) angezogen und

Literaturliebhaber von Oxford. Das Branding, der Klang der Marke, wird im

globalen Wettbewerb an Bedeutung gewinnen.“ (Kerstan 2008)

Langzeitgedächtnis und Fernsehen//Multimedia

Bei 80% der Einjährigen, die täglich mehrere Stunden vor dem Fernseher verbracht haben, wurden in 80 % der Fälle **Sprachentwicklungsverzögerungen** festgestellt.

(Ward 1994, s. Butzmann 2004, 395)

Nach 12 Schuljahren hat der US-amerikanische Durchschnittsschüler **ca. 13000 Stunden in der Schule** verbracht.

Weiterhin hat er **25000 Stunden vor dem Fernseher** verbracht. 18000 Stunden waren dabei der Gewalt „gewidmet.“ (Spitzer, 2002, 362)

Erinnerungsfähigkeit und Fernsehen/Multimedia

Ein Erinnern ohne Bilder ist bei Kindern erschwert. Dadurch können auch rein sprachliche Informationen nur erschwert abgerufen werden. (Ward 1994, s. Butzmann 2004, 395)

Soap Opern („Seifenoper“) (Risiko um das 13,5fache erhöht) und Talk Shows (Risiko um das 7,3fache erhöht) erniedrigen den verzögerten Abruf. (Fogel et al. 2006)

Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf das motorische Verhalten?

Vielseher sind weniger oft unterwegs als Wenigseher. (Jordan 2004)

Für 31 % der Vielseher ist das Fernsehen die wichtigste Freizeitbeschäftigung.

Die Einschaltquoten des Fernsehs sind bei einer schlechten Qualität des Wohnumfeldes sechsmal höher als bei einer guten Qualität des Wohnumfeldes.

(Hüttenmoser 2002)

Die Aufnahme von Bild und Ton erfolgt passiv. Eine eigene aktive Beteiligung in Bezug auf Kommunikation und Handlung ist nicht gegeben.

Diesen Ausfall charakterisiert man als pseudosoziale/parasoziale Handlung.

Bei ihr findet kein aktives kommunikatives und handlungsmäßiges Zugehen in

Bezug auf den Partner statt. (Anders 2002)

Wenn Kinder ihr Interesse zu stark auf elektronische Medien richten, kommen die Ausführungen von wahrnehmungsbedingten Handlungen (z. B: Ballfangen) sowie sensuaktorisches (pseudosoziale, parasoziale) Einheiten zu kurz.

Dies ist z. B. der Fall, wenn Kinder bis zum vierten Lebensjahr mehr als 2 bis 4 Stunden fernsehen, zu viele Videofilme ansehen oder zu lange Gameboy spielen (Verwöhnung ohne eigene Aktivität – Hedonismus). Das Kind wird dadurch nicht mit einer konkret erfahrbaren rückgekoppelten Realität konfrontiert. Es setzt sich nur mit einer virtuellen Welt auseinander, in der pseudosoziale/parasoziale Handlungen stattfinden.

Die Denkweise wird szenenhaft und unverbunden, (incl. kommunikativer Fertigware, die eine flexible Anwendung der Sprache verunmöglicht und dadurch eine Sprachlosigkeit fördert). Die Szenen sind meist Handlungen, bei denen besonders das reflektive Denken nicht unbedingt besonders gefordert wird.

Die Merkmale tragen zur Errichtung eines geistigen Ghettos bei. . (Lem 2000)

Vielseher haben im Vergleich zu Wenigsehern eine eingeschränkte körperliche Belastbarkeit, insbesondere in Bezug auf das Gehen und Fahrradfahren.

Sie vermindern ihre Gleichgewichtsfähigkeit, ihre Kommunikationshäufigkeit und ihre Kommunikationsfähigkeit. (Anders 2002)

Kinder, die täglich 2 Stunden vor dem Fernseher oder Computer sitzen, haben im Alter von 14 Jahren eine signifikant schlechtere Körperkoordination als Kinder, die regelmäßig Sport betreiben. (Steffen 1996, s. a. Myrtek et al. 2000.)

Bei Kindern ist das Gangbild mit 3,5 bis 4 Jahren voll entwickelt. (Sutherland 1997) Die Haltungskontrolle (posturale Kontrolle) zur Kontrolle der Balance wird erst im 5. bis 6. Lebensjahr erreicht. (Breniere et al. 1998)

Voll entwickelt ist die Haltungskontrolle erst zwischen dem 8. bis 12. Lebensjahr. (Mercer, et al. 1997)

Zu viel sitzen vor diesem Zeitpunkt dürfte schlecht für die Entwicklung des Gangbildes sein. (Sutherland 1997)

Wenn Kinder ihr Interesse zu stark auf elektronische Medien richten, kommen die Ausführungen von sensuaktorisches Einheiten (wie Spielen, Ballfangen usw.) zu kurz.

Dies ist z. B. der Fall, wenn Kinder bis zum vierten Lebensjahr mehr als 2 bis 4 Stunden fernsehen, zu viele Videofilme ansehen oder zu lange Gameboy spielen.

Das Kind wird dadurch nicht mit einer konkret erfahrbaren rückgekoppelten Realität konfrontiert. Es setzt sich nur mit einer virtuellen Welt auseinander, in der pseudosoziale/parasoziale Handlungen stattfinden.

„Doch was ist mit den Vorteilen der Digitalisierung unseres Denkens, die in populärwissenschaftlichen Artikeln gefeiert werden: dass frühes Computerspielen Kinder intelligenter mache oder das das Internet die Lesefähigkeit trainiert? Um hier zu harten Forschungsergebnissen zu kommen, hat Spitzer 2004 das ‚Transferzentrum für Neurowissenschaft und Lernen‘ gegründet. Konfrontiert man

den Direktor des ZNL mit der These namhafter Medienpädagogen, Computerspiele

trainierten die Auge-Hand-Koordination, fällt dem sonst so bedachtsam

formulierenden Forscher einem wütend ins Wort: ‚Blödsinn! Das trainiert man

weitaus besser mit Tischtennis. Gelesen wird im Internet auch nicht wirklich, mehr

geklickt, geguckt, raubkopiert.‘ Und was ist mit strategischen Denken,

Reaktionsvermögen, Aufmerksamkeit? ‚Die sogenannten Medienpädagogen reden

fast alle Stuss, weil sie von Softwarekonzernen finanziert werden. Aufmerksamkeit

wird vom Computer insofern beeinflusst, als der Nutzer sich auf alle Elemente des

Bildschirms gleichzeitig zu konzentrieren lernt. Dies aber führt zur

Defokussierung. Wer noch keine Aufmerksamkeitsstörung hat, kann sich mit Hilfe eines Ego-shooters schnell eine antrainieren.‘

‚Das ZNL führte kürzlich ein Experiment mit zwei Gruppen von

Ingenieurstudenten durch, die dasselbe mathematische Problem lösen sollten.

Dabei durfte nur eine Gruppe den Computer benutzen. Diese verzettelt sich im

Umgang mit der Software und verlor zeitweise das Problem, gänzlich die Eleganz

der Problemlösung aus den Augen.

Leider fehlen umfassende Studien zum Einfluss des Internet auf unser Denken, was

auch daran liegt, dass Internet sich schneller als alle Medien zuvor in der gesamten

Gesellschaft durchgesetzt hat.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Analysten haben vorgerechnet, dass das Radio 40 Jahre brauchte, um weltweit 50

Millionen Nutzer zu erreichen, der Fernseher 13 Jahre, der PC sogar 16, das

Internet jedoch weniger als fünf. Heute finden die Forscher keine repräsentativen

internetfernen Bevölkerungsgruppen mehr, die sich mit internetkompetenten

vergleichen lassen.

Immerhin hat die neuere Hirnforschung bestätigt, was medienkritische Linguisten

schon Ende der Achtziger befürchteten: dass unsere Sprache schludriger wird und

unsere Denkprozesse sich fragmentieren, das nicht wir den Computer beherrschen,

sondern er uns.“ (Finger 2008)

Diese multimediale Welt wirkt sich gravierend auf die Kommunikationsfähigkeit

der Kinder aus. Heute haben 25 % aller Kinder (früher 4 %) erhebliche

Artikulationsprobleme beim Sprechen. Weiterhin entfalten sie nicht ihre

Kommunikationsfähigkeit.

Da sie sich, bedingt durch die elektronischen Medien, nur täglich einen Kilometer

anstatt 5 bis 6 Kilometer bewegen, haben viele Kinder erhebliche

Kommunikationsprobleme, da sie sich während des Gehens nicht mehr mit anderen

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Kindern unterhalten. Weiterhin weisen sie erhebliche Koordinationsprobleme auf,

die sich beim Fallen, beim Schreiben usw. bemerkbar machen. (Mainzer Uniklinik für

Kommunikationsstörungen 1996)

Bei diesen Kindern ist demnach die Basisfähigkeit der Orientierung, die

Orientierung des eigenen Körpers im Raum mit Hilfe der eigenen Gliedmaßen,

vermindert. (Spitzer, 2002, 223)

Sogar geistig retardierte Kinder können Bewegungsfolgen behalten, insbesondere,

wenn sie an der Auswahl der Bewegungsfolgen aktiv beteiligt waren. (Kelso et al. 1979)

Bewegungspräsentationen mit Video dürften, außer wenn die Beteiligten selbst im Video zu sehen sind, keinen großen Behalten- und Nachahmungseffekt haben.

Kinder vermindern die Fähigkeit, Sehen und Hören im Raum sinnvoll zu verbinden.

„Wenn in der Wirklichkeit sich links vorne etwas bewegt, dann raschelt es auch

links vorne. Das Gehirn kann gar nicht anders, als anhand solcherlei

Zusammenhänge seine Wahrnehmungssysteme zu strukturieren. Der Computer

bietet demgegenüber nur eine Art „**Bildsoße**“ (A.d.V: zweidimensional), die von

einer „**Klangsoße**“ begleitet wird. Beides hat wenig miteinander zu tun, ist

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

schlecht korreliert und bietet den Gehirnen keine Möglichkeiten, die den Reizen

zugrunde liegenden Regelmäßigkeiten der Umgebung zu extrahieren.“ (Spitzer, 2002, 224)

Die gezeigten Bilder können zwar angeklickt werden, sie haben aber keine „echte“

Bedeutung (Superman, Erdnüsse usw.), die für das reale Leben von besonderer

Bedeutung ist. Es sind keine echten „Supermans“, es sind keine echten

Naschereien.

Auch wenn die Industrie incl. der von ihr gesponserten Untersuchungen uns zum

Glauben verführen will, dass wir ohne die alle geistige Seeligkeit bringenden

„Braingames“ wir nur 10% unserer Gehirnkapazität nutzen, sind diese Spiele keine

Spiele, die mit unserer konkreten Welt (authentische Wechselbeziehungen ohne

Zwischenschaltung von elektronischen Medien) etwas zu tun haben. Sie sind

abwechslungsreich, sie aktivieren den Überraschungsfiler und sie haben vor allem

einen hohen wirtschaftlichen Nutzen für die Industrie. (Rosenfelder 2006)

Soap Opern („Seifenopern“) (Risiko um das 13,5fache erhöht) und Talk Shows

(Risiko um das 7,3fache erhöht) erniedrigen die psychomotorische

Geschwindigkeit. (Fogel et al. 2006)

Sprachentwicklung und Fernsehen/Multimedia

Bei 80% der Einjährigen, die täglich mehrere Stunden vor dem Fernseher verbracht haben, wurden in 80 % der Fälle **Sprachentwicklungsverzögerungen** festgestellt.

(Tanimura et al. 2007, Ward 1994, Zimmerman et al. 2007 s. Butzmann 2004, 395)

Videos und DVDs hemmen in diesem Alter die Sprachentwicklung. Jede Stunde, die 8-16 Monate alte Kinder Kleinkindervideos anschauen wirkt sich dramatisch aus: Sie verstanden im Durchschnitt 6-8 Worte weniger als Kleinkinder, die ohne diese als „Lernhilfe“ angepriesenen Produkte aufwuchsen. In der Zeit, in der diese Kinder im raumzeitlichen (dreidimensional) Umgang mit Bezugspersonen echt lernen könnten, wird ihr Gehirn durch die zweidimensionalen Videos lernmäßig „zugenagelt“. (Zimmermann et al. 2007, s. a. Christakis et al. 2004)

10% der Fernsehkinder bekommen Aufmerksamkeitsstörungen.(ADHS) (Zimmerman et al. 2007)

Im Schüler- und Erwachsenenalter kann es zu einem postliterarischen Analphabetentum kommen.

Die Ausbildung bestimmter Bildungsstandards ist

- infolge mangelnder Akzeptanz - nicht mehr gewährleistet. (Anders 2002)

Sprachlosigkeit und Fernsehen/Multimedia

Da keine aktive, echte Kommunikation mit realen Personen stattfindet, reduziert sich die Fähigkeit, sich sprachlich exakt auszudrücken. Die Beredsamkeit – sprachliche Eloquenz - ist dann nicht mehr gegeben. (Anders 2002)

Virtuelle Freunde (e-mail) ersetzen nicht das reale Gespräch.

Soziale Kontakte über das Internet sind parasoziale Kontakte.

Sie erfolgen nicht im dreidimensionalen Raum. Im echten Gespräch werden 85% der Informationen nonverbal übertragen. Dies trägt zur sozio-emotionalen Intelligenz bei.

Bei e-mail- oder SMS- Informationen entfallen diese 85% der Informationen. Die sozio-emotionalen Fähigkeiten verkümmern unbemerkt.

Das Gespräch wird mühsamer.

Folgende Daten sollten zum Reflektieren anregen:

Nur noch 36 % der 14-19-Jährigen halten das persönliche Gespräch für angenehmste Form der Kommunikation

Die 14-19-Jährigen weisen folgende Vorlieben auf:

Sie bevorzugen statt eines Gesprächs lieber

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

das smsen (52%) (Nebenwirkung: 33% der SMS-Anhänger werden bei längeren Gesprächen

leicht ungeduldig. Nur 20% derjenigen, die gerne auf anderen Wegen kommunizieren, werden

bei längeren Gesprächen ungeduldig; „gleichzeitig wundern sie sich über die Oberflächlichkeit

und Belanglosigkeit vieler Gespräche, haben Meinungsführerqualitäten und geben auch eher

Persönliches von sich preis.“),

das chatten im Internet (67%),

das telefonieren (52%) oder

das e-mail (47%).

Das persönliche Gespräch wird von den „Älteren“ in folgenden Prozentsätzen für die angenehmste Form der Kommunikation gehalten:

20-29-Jährigen: 50%.

30-44-Jährigen: 66%,

45-Jährigen und Ältere: 70%.

PS: von den 60-Jährigen und Älteren schreiben nur 3% gerne e-mails und 20% gerne Briefe.

Themen der persönlichen Kommunikation:

Nahthemen:

Neuigkeiten aus dem Freundes- und Bekanntenkreis 73%

Wetter 71%

Ereignisse des Alltags 66%

Familie 62%

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Beruf, Urlaub, Reisen 58%

Neuigkeiten aus der Nachbarschaft oder

Näheren Umgebung, Ernährung, Zukunftspläne ca. 50%

Sexualität (2005: 39%) (Tabuthemen:

unter 20-Jährige haben weniger Tabuthemen) 34%

Finanzielle Lage (Tabuthemen:

unter 20-Jährige haben weniger Tabuthemen) 34%

Fernthemen:

Obama 82%

Wirtschaftskrise 79%

(Allensbacher Berichte: Institut für Demoskopie Allensbach: Auf dem Weg von der persönlichen zur virtuellen Kommunikation? Veränderungen der Gesprächskultur in Deutschland 2009/Nr.3: Auftrag von Bild der Frau und Firma Jacobs)

Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf das Kommunikationsverhalten?

Gibt es eine Onlinesucht?

Vereinzelung und Fernsehen/Multimedia

Vielseher sind tagsüber öfter allein als Wenigseher.

Es findet eine verminderte Abfuhr von mobilisierter Energie durch echte
Spiele statt.

Auch wenn wir gemeinsam fernsehen, bleibt man weitgehend ein Einzelner. Dieser
Mangel wird auch nicht durch sog. **interaktive Chat- Rooms**
(Pseudopartizipation), durch Anrufe beim Sender während der Fernsehsendung,
durch eingestreute Kommentare behoben.

Bei einer anschließenden gemeinsamen Diskussion über das Gesehene
Fernsehstück, bei der das Fernsehen ausgeschaltet ist, wird die Vereinzelung
aufgehoben. (Anders 2002)

Inzwischen ist eine Erkrankung in Japan und Oman unter dem Namen

„**Hikikomori**“ („sich einschließen“) bekannt geworden.

Diese Erkrankung ist vergleichbar mit einem „technologischen Autismus“, die zu einer elektronischen Vermüllung, zu einer Wohlstandsverwahrlosung der

Lebenswelt des Kindes führt. ((Gatterburg 2007, S. 44)

„Das japanische Gesundheitsministerium definiert Hikikomori als Menschen, die ihr Elternhaus für mindestens sechs Monate nicht verlassen - meist isolieren sie sich sogar für Jahre. (Der Hikikomori taucht sozial ab.) Die seltsame Erkrankung gleicht einer stillen Epidemie. Bis 1,2 Millionen junge Menschen ...haben sich gegenwärtig in ihr Elternhaus (Japan) eingegipelt, ein Viertel davon seit mehr als fünf, acht Prozent ...seit mehr als zehn Jahren...40% waren zwischen 16 und 25 Jahre alt, ein Fünftel zwischen 25 und 30. Hikikomori ist vor allem in der jungen Generation in Japan verbreitet...“ (Uhlhaas 2006, S. 32, 33)

Vielleicht wollen Kinder dadurch aus der bildungsbesessenen japanischen Gesellschaft ausklinken.

„Manfé (2005) sieht im Hikikomori-Syndrom eine verschärfte Variante des

Otakismus („zu Hause“; „Ihr Haus“) (ca. 1,7 Millionen Japaner), also der

obsessiven Leidenschaft für ein (oftmals virtuelles) Hobby...Otakismus kann zum

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Hikikomori-Syndrom führen. Gerade in Asien verlieren aktuell viele Menschen

ihren Kopf in Online-Rollenspielen.

Wenn sie keine sozialen Kontakte mehr pflegen werden sie zu Otaku oder

Hikikomori.“ (Manfé 2005, Uhlhaas 2006, 33)

„Während der Hikikomori sich im Zimmer verbarrikadiert, also räumlich abschottet, schafft sich der Otaku einen medialen Rückzugsraum. Er widmet sich mit maximaler Intensität einem virtuellen Hobby und macht dieses zu seiner einzigen Leidenschaft, die seinen Alltag strukturiert.“ (Uhlhaas 2006, 34)

„Das Ideal des Otaku ist der Experte, der in seinem eng umzirkelten Interessengebiet alles kennt und besitzt. In seinem Bereich möchte er zum König der Otaku, zum „Otaking“ aufsteigen. (Er bleibt aktiv und gestaltet)

Auch in **Deutschland** kommt dieses Phänomen vor. 2-6% der Internetbenutzer gelten in Deutschland als internetabhängig. Ob man die als Sucht oder exzessives Internetverhalten beschreibt (WHO) ist eine akademische Wolkenschieberei.

„Wie die meisten Wissenschaftler spricht die Psychologin Sabine Meixner von der freien Universität Berlin lieber von exzessiven Internetverhalten. „Von den maßgeblichen Institutionen wie der WHO ist Internetabhängigkeit nicht als Sucht anerkannt, weil die Abhängigkeit nicht stoffgebunden ist“ sagt Meixner. Die

heißt dann aber doch www.internetsucht.de .“

Die Pinta Studie (Prävalenz der Internetabhängigkeit) der Universitäten Lübeck und Greifswald (2011) zeigen folgende Ergebnisse:

Mädchen sind offensichtlich anfälliger für Internetsucht in Bezug auf soziale Netzwerke.

Jungens sind anfälliger für Internetsucht für Onlinespiele.

„Häufigkeiten von Internetabhängigkeit und problematischen Internetgebrauch in verschiedenen Altersgruppen“

Alters- gruppe	Internetab- hängigkeit (%)	Internetab- hängigkeit (%)	Internetab- hängigkeit (%)	Problemat- ische Inter- netnutzung %	Problemat- ische Inter- netnutzung %	Problemat- ische Inter- netnutzung %
	Gesamt	Weiblich	Männlich	Gesamt	Weiblich	Männlich
14-64	1,0	0,8	1,2	4,6	4,4	4,9
14-24	2,4	2,4	2,4	13,6	14,8	12,4
14-16	4,0	4,9	3,1	15,4	17,2	13,7

Internetabhängigkeit“

Aktivitäten online	Weiblich %	Männlich %
Soziale Netzwerke	77,1	64,8
Onlinespiele	7,2	33,6
E-Mail	11,7	-
Unterhaltung (Musik, Filme etc.)	4,0	-
Internettelefonie	-	1,5

(Dyckmans M: Drogenbeauftragte der Bundesregierung. Mitglied des deutschen Bundestages:Handout für die Pressekonferenz zur Vorstellung der PINTA-Studie, 26.09.2011)

„Problematisch sei, dass eine Internetnutzung, die manchen Eltern als exzessiv vorkomme, von anderen als normal angesehen werde.

„Der Toleranzwert hängt vor allem vom Bildungshintergrund und der eigenen Internetaffinität ab“, sagt Thomasius. Gut ausgebildete Eltern seien in der Regel sensibler, was das Surfverhalten ihrer Kinder angehe.“ (Pfeffer S, Wiedemann J: Wenn das Netz zur

Sucht wird. Die Welt, 27.09.2011, S. 23)

Die Charaktere, die zur Internetsucht neigen sind nach Gabriele Meixner“ in

Der Regel Personen mit einer unreif-gehemmten Persönlichkeitsstruktur. Problem-

User, wie Meixner sie nennt, hätten meistens schon ein gewisses Profil. Sie fühlten sich von gewissen Alltagsaufgaben überfordert, gingen Herausforderungen lieber aus dem Weg und lenkten sich ab. Das Internet sei für solche Leute ein ideales Problembewältigungsinstrument, sagt Meixner.“

Für Frau Gabriele Farke, eine ehemals selbst Online-Internetsüchtige...ist diese Benennungsfrage eine haarspalterische Diskussion.“ Für sie steht fest: „Es gehe darum, wer dominiere. Sobald die virtuelle Realität wichtiger als die reale werde, die Cyber-Romanze bedeutsamer als die private Beziehung und man Freunde und Anerkennung eher im Netz finde als in der realen Welt, sei von einer Internetsucht auszugehen. Die Übergänge seien jedoch fließend. Oft wüssten die Betroffenen selbst nicht, ob sie sich als süchtig bezeichnen sollten.“ (Thiel 2006)

Die FAZ (5.01.2006, Nr.4, S. 7; Thiel, T.) beschreibt dieses Phänomen sehr genau, bedrückend und eindringlich. Man hat beim Lesen das Gefühl, dass jungen Menschen die Seele geraubt wird. Einige Auszüge aus diesem Artikel lassen das Ausmaß der Einsamkeit lassen dieser geistig-virtuellen „Internetnomaden“ nur erahnen. „Thomas Kittners (Name geändert) Welt hatte eineinhalb Jahre lang fast ausschließlich aus der virtuellen Welt „World of Warcraft“ bestanden.

Mit 15 Jahren hatte er mit dem Online-Spiel angefangen, das in Deutschland von

rund sechs Millionen Usern gespielt wird. Zuerst zwei Stunden täglich. Dann

verbrachte er immer mehr Zeit vor dem PC, und er begann, sich ganz von der

Außenwelt zurückzuziehen. Kaum aus der Schule zurückgekommen, ging es ihm

bald nur noch darum, sich möglichst schnell in die Online-Community einzuloggen

und bis in die späten Abendstunden durchzuspielen. Mit seiner Familie sprach er in

dieser Zeit fast kein Wort mehr. Ein Privatleben jenseits des Internet existierte für

ihn nicht mehr. ‚Ich habe meine Zeit mit den Leuten dort verbracht. Das waren

meine Familie und meine Freunde.‘

Für Kittners Mutter, die nicht tatenlos zusehen wollte, wie sich ihr Sohn immer

mehr in der virtuellen Welt verschanzte, war es die letzte Rettung, dass Internet von

einem Techniker abstellen zu lassen. Auch wenn ihr Sohn ihr den kalten Entzug bis

heute nicht verzeiht, ist er letztlich froh über die Konsequenz seiner Mutter. ‚Das

kann richtig krass Familien zerstören‘, sagt Kittner. ‚Ich kenn viele, die sich durch

ihre Online-Sucht die schulische Karriere zerstört haben.‘

...Seine Mitspieler auf der virtuellen Spielwiese der „World of Warcraft“

beschreibt er als Abbild seiner selbst: Außenseiter, die sich untereinander gut

verstehen. Er selbst sei zwar eine ‚relativ charakterstarke Persönlichkeit‘; aber

nachdem er fast alle Freunde in seinem Offenbacher Umfeld verloren hatte, sei auch

er immer weiter in die Spielsucht hineingerutscht. Die Spielergemeinschaften,

zu denen sich die „World of Warcraft“-Spieler zusammenschließen, hätten ihn dazu

gezwungen, mindestens vier Stunden am Tag vor dem Computer zu verbringen.

Wenn es darum geht, schwierige Aufgaben zu lösen, müssen sich alle Mitglieder

dieser sogenannten Gilden treffen. Wer in solchen Momenten fehlt, riskiert vom

Gildenmeister ausgeschlossen zu werden und die Anerkennung zu verlieren, die er

sich in der Spielergemeinschaft erworben hat.

Die Kompensation fehlender Anerkennung ist einer der vielen Gründe für das

große Suchtpotential des Internets. ‚in der virtuellen Welt ist die Gratifikation

leichter zu erhalten‘, sagt der Kölner Medienwissenschaftler Jürgen Fritz.

Das Netz ist eine Welt niedriger Zugangsschwellen. In einem Chat fällt das

Artikulieren der eigenen Wünsche wesentlich leichter als im ‚realen Leben‘. Die

Kommunikation in den Foren ist wesentlich ungehemmter. Schon nach wenigen

Minuten gemeinsam verbrachter Online-Zeit kommen die Chatter umstandslos zur

Sache.

Die Beziehungen, die sie dabei eingehen, sind wiederum leicht kündbar. Sie

bleiben hinter Pseudonymen versteckt und müssen keine negativen Konsequenzen

befürchten. ‚Das Internet war wie geschaffen wie jemand für mich‘ schreibt ein

ehemals Internetsüchtiger auf onlinesucht.de . ‚Ich hatte die Möglichkeit,

unbegrenzt und vor allen anonym all meine Wünsche und Bedürfnisse zu

befriedigen. Ich brauchte keine Angst mehr zu haben, dass mich jemand verletzen

könnte, dass jemand mit meinen Gefühlen spielen würde’.

Zudem bekommt man im Netz ziemlich einfach Zugang zu einer Gemeinschaft, die sich als Elite gibt. Man braucht eben kein Talent für „World of Warcraft“, sagt

Tom Kittner. Wer nur genügend Zeit investiere, könne die Karriereleiter innerhalb des Spiels hochsteigen und bekomme die Anerkennung und Bewunderung, die ihm

im Leben sonst vorenthalten blieben. ‚Im Internet war ich wer!, schreibt ein anderer

Teilnehmer von Farkes Onlineforum. ‚In dem Spiel gab es gewisse Stufen, die man

erreichen konnte. Je höher die Stufe, je höher das Ansehen. Innerhalb von acht

Monaten hatte ich die höchste Stufe erreicht. Ich wurde geachtet, ich wurde

gemocht. Genau das, was ich immer wollte. Im Real haben mich meistens alle

gehänselt, ich war ein Niemand. Aber im Spiel war ich ein JEMAND.’

...Den meisten Online-Süchtigen kommt ihre unmittelbare Umwelt unwirklich und falsch vor. Weil sie den Mitmenschen virtuell eher unter taktischen

Gesichtspunkten kennenlernte. Und Auge und Hand die einzigen Notwendigkeiten

sein, die im Internet notwendig seien, könne es ‚zu einer unbewussten

Vernachlässigung bestimmter Sinneseindrücke kommen, die letztlich zu einer

Veränderung des Repertoires menschlicher Ausdrucksmöglichkeiten führt’,

schreibt der Informatiker Wolfgang Hesse von der Universität Marburg.

Tom Kittner hat eine glückliche Flucht aus der Abhängigkeit vor allem seiner

Mutter zu verdanken. Er kenne viele Mitschüler, deren Eltern es gleichgültig

gewesen sei, wenn ihre Kinder bis in die frühen Morgenstunden spielten, die

Schule schwänzten und in der Notenskala abrutschten. Anders seine Mutter.

„Sie ist einzigartig“, sagt Tom Kittner. „Eine krass gute Persönlichkeit und eine

Powerfrau. Hut ab!“ (Thiel, 2006)

Im Chatforum onlinesucht.de berichten Internet-Nutzer über ihre Sucht.

„Ich spielte sehr gerne, aber auch das war für mich damals nur ein Spiel. Keine

ernste Sache. Bis ich die verschiedenen Kommunikationsforen (IRC, Skype, TS

usw.) entdeckte. Von da an war ich nicht mehr allein in meinem Wohnzimmer,

ich war ein Teil der Community. Ich hatte Freunde, im Spiel zwar, aber ich kannte

sie besser als jeder andere, und sie kannten mich. Ich saß manchmal bis ein oder

zwei Uhr nachts am Spiel, bin dann morgens zur Arbeit, in die Berufsschule ging

ich so gut wie nie, war ja auch nicht so wichtig. Jede freie Minute verbrachte ich ab

jetzt auf dem Sessel in meinem Wohnzimmer.

Wäsche waschen? Das kann ich morgen noch. Duschen gehen? Ja Moment, ich

schreib noch schnell was zu Ende. Es ist komisch, das zuzugeben, aber ich war ein

richtiges Schwein zu der Zeit. Aber warum? Ganz einfach, im Internet war ich

wer.“ (Thiele 2006)

„Irgendwie hab ich das Gefühl, das Lernen verlernt zu haben. Ich weiß nicht, wie ich das beschreiben soll. Meine Gedanken schweifen immer wieder zum PC und den Spielen.“

„Ich bin „World of Warcraft“ (WoW)-süchtig und kann einfach nicht aufhören. Es ist das Wichtigste in meinem Leben, ich schaffe es nicht mal mehr, zwei Tage weg zu sein. Ich habe meine Schule abgebrochen und spiel nun ca. 18-20 Stunden am Tag, und das sieben Tage die Woche. Ich bin Gildenleader von der besten Gilde des Servers und ich habe eine große Verantwortung. Ich kann und ich darf nicht aufhören. Ich will es aber.

Ich wohne in einer WG mit drei anderen Leadern der Gilde. Wir schlafen fast nicht mehr und essen auch sehr wenig. Deswegen haben wir auch sehr abgenommen, und ich vergesse auch manchmal, auf die Toilette zu gehen. (...) Ich tue mir selbst leid und denke viel über Selbstmord nach. Unser Tagesablauf: Aufstehen – PCs hochfahren, frühstücken, -Farmen - Raids montags, dienstags, donnerstags, freitags und sonntags (...) schlafen – Wiederholung von alle dem“ (Thiel 2006; www.onlinesucht.de)

Michael Manfé führt in seinem Otakismus-Buch vier Formen des Otaku auf:

Den Puppen-Otaku, der Platikpuppen in Barbie-Format sammelt und eine

Beziehung zu ihnen aufbaut, die der zu realen Personen gleichkommt.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Der Foto-Otaku, der eine Obsession für erotisch angehauchte Fotos realer Personen

in möglichst alltäglichen Posen hat.

Den Idol-Otaku, einen manischen Verehrer von Stars und Sternchen auf ständiger

Suche nach Paparazi-Aufnahmen seiner Idole.

Den Manga-Otaku, Fan jener charakteristischen Comics, von denen in Japan jedes

Jahr mehr als zwei Milliarden Hefte verkauft werden.“ (Uhlhaas 2006, 34)

Man kann sich als Mangafigur verkleiden und trifft sich auf Veranstaltungen mit

Gleichgesinnten, bleibt aber sonst auf Distanz. (s. a. Sakamoto et al. 2005, Watts 2002)

Inzwischen ist diese Verführung zur Online-Sucht durch das „**Second-life**“ –

Phänomen noch verstärkt worden. (de.wikipedia.org/wiki/Second_life-60-8Mai2007)

“Second Life (von den Teilnehmern kurz “SL” genannt) ist eine Web-3D

Simulation einer vom Benutzer gestalteten virtuellen Welt, in der Menschen

interagieren, spielen, Handel treiben und anderweitig kommunizieren können. Das

seit 2003 online verfügbare System hat inzwischen mehr als sechs Millionen

registrierte Nutzer, von denen rund um die Uhr durchschnittlich zwischen 15.000

und 38.000 das System aktiv nutzen“... Dies kann in einer Grundversion kostenfrei

und in anderen Versionen kostenpflichtig installiert werden.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Es werden häufig Rollenspielgemeinschaften, in denen man auch als Pelztier,

Vampire und z. B. als Gestalt aus der Sagen- und Drachenwelt agieren kann.

Firmen, Institutionen (z. B. Greenpeace, virtuelle schwedische Botschaft), Parteien

(Frankreich: rechtsextrem Front national; Madame Seglène Royal und Nicolas

Sarkosy) und auch Länder (z. B. Baden-Württemberg) benutzen Second Life zu

PR-Zwecken.

Auch besteht die Gefahr der Realitätsflucht, der Sucht und der Verschuldung.

Weiterhin sind ansatzweise bereits kriminelle Aktivitäten bekannt worden.

(virtuelle Vergewaltigung von Kindern, kinderpornographische Inhalte) (mod. nach

de.wikipedia.org/wiki/Second_life-60-8Mai2007)

Konsequenzen aus dem Leben eines Onlinesüchtigen:

„Die Onlinesucht

- birgt die Gefahr der Abkapselung zur realen Welt (Isolation)
- gefährdet die Partnerschaft
- lässt Ehen zerbrechen
- lässt Kinder vernachlässigen
- gefährdet den Arbeitsplatz
- gefährdet den Schulbesuch
- gefährdet den Notendurchschnitt in der Schule

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

- gefährdet den Tag-Nacht-Rhythmus

- gefährdet die Durchführung persönlicher Hygiene

- gefährdet die Einnahme von regelmäßigen Mahlzeiten

- birgt massive gesundheitliche Probleme (Haltungsschäden, Augenschäden,

Mager- oder Essucht, Depressionen)

- bringt teilweise immer noch massive finanzielle Verluste mit sich.“ (www.onlinesucht.de)

Versuch der Definition einer Onlinesucht:

„Onlinesucht nennt man den exzessiven Gebrauch des Internets. Der Betroffene wird vom Internet beherrscht, statt es selbst zu beherrschen. Ein Verzicht auf das Internet erscheint ihm völlig undenkbar. Der Bezug zur realen Welt geht zunehmend verloren und er findet in virtueller Welt seine Anerkennung, seine Freunde, sein neues Leben.“ (www.onlinesucht.de)

„Wie erkenne ich, dass ich computersüchtig bin?“

Vorbemerkung: 10% der Grundschüler (6-10 Jahre) sind gefährdet computersüchtig zu werden.

800000 der über 10-jährigen sind von einer Computerspielsucht bedroht.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

„In einer repräsentativen Umfrage ermittelte Christian Pfeiffer: 3% der

Neuntklässler sind süchtig. (Jungen): 0,3 % der Neuntklässler (Mädchen) sind

süchtig. (Vitzthum 2009)

10% aller 15-jährigen sind exzessive „Gamer“. Per Definition verbringen sie

mehr als 4,5 Stunden vor dem PC. 3% der männlichen Jugendlichen sind

computersüchtig. 0,3% der weiblichen Jugendlichen sind computersüchtig. Diese

Sucht geht quer durch alle sozialen Schichten.

Besonderes Abhängigkeitspotential: World of Warcraft (WoW) als Massen-

Mehrspieler-Online-Rollenspiel (MM-PORG Massively Multiplayer Online-Role-

Playing Game)

Sie erhalten virtuell durch das Spiel: Selbstwirksamkeit, Macht und Kontrolle.

Merkmale des Gefährdungspotentials:

Jugendlicher fühlt sich in seinem sozialen Umfeld benachteiligt.

Jugendlicher kann nicht gut mit Stress umgehen.

Jugendlicher weist eine geringe soziale Kompetenz auf. (Göring 2010)

- In Ihrer Partnerschaft beginnt es zu kriseln, weil es ständig Krach mit dem Computer gibt.

- Freunde beschweren sich, weil ständig die Telefonleitung besetzt ist.

- Telefon- und Internetkosten erreichen schwindelnde Höhen.

- Schulden wachsen und Mahnbescheide flattern ins Haus.

- Interesse an Offline-Geselligkeiten lässt merklich nach.

- Sie sitzen täglich vier bis sechs Stunden vor dem Bildschirm. Sie haben ein unwiderstehliches Verlangen zu spielen. Sie können, auch wenn sie wollten, das Spielen nicht einschränken oder aufgeben. Wenn Sie nicht spielen können, kommt es bei Ihnen zu Konzentrationsstörungen, Reizbarkeit und

Schlafstörungen. (Wölfling 2009)

- Andere Interessen werden vernachlässigt.

- Besuch ist eher lästig geworden, weil Sie doch viel lieber am Computer sitzen würden. Sie fühlen sich in Ihrer virtuellen Welt wohler als in der realen Welt.

(Bermann, Hüther)

- Falls Sie (noch) berufstätig sind, lässt ihr Elan und Engagement deutlich nach.

- Ihnen macht der mangelnde Schlaf zu schaffen und Sie sind erschöpft.

- Sie bekommen Schlafstörungen, sobald Sie nicht mehr spielen.

- Sie können durch das Internet Frust, Wut, Schmerz, Traurigkeit abbauen.

- Sie erleben parasoziale (unechte, nicht lebenswirkliche) Sympathie, Freunde, Zuwendung. Sie erkennen diese Pseudoannäherung nicht als Suchtpotential.

- Sie gehen statt real zu shoppen, viel lieber online einkaufen.

- Ihre Kondition lässt merklich nach, da die Bewegung an der frischen Luft

fehlt.

- Sie fühlen sich nicht mehr in die Familie integriert, sondern sie fühlen sich eher als Außenseiter.

- Sie haben das Gefühl, von Freunden, Kollegen, und der Familie nicht mehr verstanden zu werden. Dies bestätigt sich täglich.

- Sie kapseln sich mehr und mehr von Ihrem „alten Leben“ ab.“

(www.onlinesucht.de)

PS: Der amerikanische Autor Steven Johnson versucht nachzuweisen, dass

Computerspiele und TV klüger machen. Er verkennt dabei zwei Dinge:

1. Die sog. gemessene Intelligenz kann in umschriebenen mentalen Feldern schon durch extreme Übung, (deren zeitliches Ausmaß noch durch ein Belohnungssystem, das auf simpler Konditionierung beruht, dauernd in unerträglichem Ausmaß ansteigt), der leicht ansteigen.

2. Es entsteht durch die Spiele oft eine Abhängigkeit, die einer Kreativität abträglich ist.

3. Die sozio-emotionale Intelligenz nimmt dabei drastisch ab. (s.o.) Dadurch nutzt der diskret angestiegene IQ, dessen Messungen meist ausschließlich auf induktiven

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Aufgabenstellungen beruhen, im Alltag nicht nur nichts, sondern durch den

Zeitaufwand und die Abhängigkeitskomponente, mit denen dieses Ergebnis erzielt

wurde, erzeugt sie Nebenwirkungen (drastischer Abbau der sozio-emotionalen

Intelligenz), die die Wirkungen weit in den Schatten stellen. (Johnson 2006)

Maulheldentum und Fernsehen/Multimedia

Weiterhin hängt langer Fernsehkonsum mit der Entwicklung zum Angeber

(Maulheld) zusammen. (Zimmerman et al. 2005)

Gewalt und Fernsehen/Multimedia

Gewalt wird durch Computerspiele trainiert. (Browne et al. 2005, Chil wise 2007, McLellan 2002, Spitzer, 2002, 224, 2005)

„Kinder (Viertklässler) mit einem eigenen Fernseher im Zimmer entwickeln später eine erhöhte Gewaltbereitschaft.“ (z. B Hänseln, Schlagen) (Schmidt 2006)

„Der Besitz einer Spielkonsole verdoppelt ...das Risiko, dass ein Kind gewaltauffällig wird.“ (Schmidt 2006; Spitzer.2010)

Der Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und mehr Gewalt in der realen Welt ist „etwa so stark wie der zwischen Rauchen und Lungenkrebs.“ (Spitzer 2007)

„Das allerhöchste Risiko gewalttätigen Verhaltens haben die Schüler, die alle Geräte im Zimmer stehen haben - also Fernseher, Spielkonsole und Computer...

Ihr Risiko ist dreimal höher als das der Schüler ohne Geräte.“ (Schmidt 2006)

„Kinder und Jugendliche mit eigenen Fernsehgeräten und Computern im Zimmer werden natürlich nicht automatisch zu Amokläufern...“ (Schmidt 2006)

Zu einer erhöhten Gewaltbereitschaft gehören vielmehr weitere Faktoren:

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Die Kombination aus falschen Freunden, dem falschen Schulsystem (Hauptschule),

regelmäßig Gewaltfilmen oder -spielen sowie innerfamiliärer Gewalt erhöhe

allerdings eindeutig die Wahrscheinlichkeit, dass ein Kind oder ein Jugendlicher

selbst irgendwann gewalttätig werde.

„Jugendliche, die gewaltverherrlichende Computer- und Videospiele spielen haben

ihre Emotionen offenbar schlechter unter Kontrolle als Nutzer von wenig

gewalttätigen Spielen. Weiterhin scheinen Videospiele mit viel Gewalt der

Konzentrationsfähigkeit zu schaden... Bei den Teilnehmern mit Gewalt-Spiel kam

es während der Tests (MRT: Funktionelle Magnetresonanz-Tomographie) zu einer

verminderten Aktivierung in Regionen des präfrontalen Kortex, also Bereichen, die

die Konzentration und Selbstkontrolle steuern.

Dagegen kam es bei den Teilnehmern im Vergleich zur Gruppe ohne Gewaltspiele

zu einer erhöhten Aktivierung des Amygdala, also einem Hirnbereich, der die

emotionale Erregung steuert. Personen, bei denen die Amygdala stark aktiv ist, sind

sehr wach und reaktionsbereit. Die kognitive Leistung ist dabei jedoch reduziert.

(Ärztezeitung 2006, S.4)

Den insgesamt größten Einfluss habe das Elternhaus. Wir stellen fest:

Entscheidend ist letztlich der Bildungsgrad der Eltern.“ (Schmidt 2006)

Gewalt ist eine Form von körperlicher Umweltverschmutzung. (Pfeiffer, 2000, Schmidt 2006)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

„Es gibt einen klaren Zusammenhang zwischen dem Betrachten von Gewalt im

Fernsehen und Gewalt in der realen Welt. Tückisch in diesem Zusammenhang ist, dass sie sich – ähnlich wie es sich mit Rauchen und Lungenkrebs verhält – mit einer zeitlichen Verzögerung von mindestens einem Jahrzehnt realisiert. Steigt die Gewalt an, ist es bereits zu spät...

Wer immer wieder Gewaltfilme anschaut, reagiert weniger auf einzelne Gewaltszenen in einzelnen Filmen.

Das Verhalten generalisiert vom Film auf die Realität.

Das dauernde Anschauen von Gewalt im Fernsehen führt dazu, dass gewalttätige Verhaltensweisen dem Betrachter zunehmend normaler vorkommen.

Das Verhalten der Personen ändert sich entsprechend.

Kurz: Gewalt im Fernsehen führt auf Grund unserer neurobiologischen Verfassung zu mehr Gewalt in der Welt...

Kinder bis zum Alter von 18 Jahren haben in den USA 200.000 Gewaltakte allein im Fernsehen gesehen.“ (Spitzer, 2002, 378,379)

„Dabei erklärte der amerikanische Militärpsychologe Dave Grossman schon vor zehn Jahren, dass die Armee der USA bei der Rekrutenausbildung den meisten Erfolg im Abbau von Tötungshemmungen immer dann erzielt, wenn sie

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Videosimulatoren einsetzt. Nur dann gelingt es ihr, die Wirklichkeit des Krieges in die Köpfe der Soldaten zu bringen.“ (Rückert 2009)

Nachdem in den 50er Jahren in den USA und Kanada das Fernsehen eingeführt wurde, kam es dort zu einer Verdoppelung von Tötungsdelikten innerhalb von 10-15 Jahren. Während des gleichen Zeitraums nahm die Zahl der Tötungsdelikte in Südafrika um 7% ab. Nach der Einführung des Fernsehens in diesem Land im Jahre 1975 stiegen im Zeitraum bis 1987 die Tötungsdelikte um 130%. Der Autor kommentiert:

„Sofern das Fernsehen nie entwickelt worden wäre, gäbe se heute in den Vereinigten Staaten jährlich 10.000 weniger Tötungsdelikte, 700.00 weniger Vergewaltigungen und 700.000 weniger Delikte mit Verletzungen anderer Personen.“ (Spitzer, 2002, 369)

In England sehen Jugendliche (5-16 Jahre) ca. 4,6 Stunden Medien (Fernsehen/Internet). Das verbindende Glied zwischen dem Medienkonsum und der brutalen, oft tödlichen Gewalt, wird sowohl in den medialen Gewaltszenen und der Vernachlässigung durch die Eltern gesehen. Sie führt zur Isolation der Jugendlichen im virtuellen Raum und zu einem Herausfallen aus sozialen Wertennetzen. (Child Wise 2007)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Vielseher führen weniger Gespräche als Wenigseher.

Vielseher haben weniger Kontakt zu Freunden als Wenigseher.

Vielseher lernen nicht, wie man mit anderen Kindern umgeht.

Inzwischen produzieren Jugendliche, um eine virtuelle Pseudoanerkennung bemüht, sog. „Happy Slapping“- Filme. In diesen Filmen zeigen Jugendliche Aufnahmen mit Prügeleien oder Quälereien, die sie selbst „veranstalten“ und in denen sie der Hauptakteur sind. Weiterhin drehen Jugendliche heimlich Filme über sexuelle Begegnungen mit Mädchen. Diese sog. Schlampenvideos stellen sie dann, wie auch die „Happy-slapping“- Filme in das Internet. Sie arbeiten demnach mit Aggressionen oder Entwürdigungsstrategien, um sich eine Pseudobedeutsamkeit zuzulegen. (Gatterburg 2007)

Dass diese Personen ihre Berufschancen minimieren, da die „Produktionen“ nur sehr schwer zu entfernen sind, wird von ihnen nicht bedacht.

Weitere Untersuchungen bestätigen diese Befunde (44600 Neuntklässler): (Rehbein et al. 2009)

2005 haben männliche Jugendliche (15 Jahre; Neuntklässler) ca. 90 Minuten mit Computer- und Videospiele verbracht.

2008 steigerte sich die Zeit auf 130 Minuten.

3% der männlichen Jugendlichen gelten als computersüchtig.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Weiter 4,7% der männlichen Jugendlichen sind wegen ihrem exzessivem

Spielverhalten suchtfährdet.

Bevorzugte Spiele:

z. B. „Counterstrike“ (beliebtestes Killerspiel bei 15-Jährigen; 27% der

Neuntklässler spielen es; das Spiel ist erst ab 16 -18 Jahren, je nach Version,

freigegeben) und

extrem zeitaufwendige Rollenspiele (**größtes Suchtpotential**): Verlust des

Interesses an Beruf, Schule, Beziehungen; es besteht ein Zusammenhang mit der

Zeitdauer, die in den virtuellen Parallelwelten verbracht werden.

Für eine einzige positive Nebenwirkung könnten diese Rollenspiele verwendet werden: Vielleicht wären diese Rollenspiele in Kombination mit geldlichen Anreizen eine Möglichkeit männliche Terroristen in virtuellen Welten real zu neutralisieren.

Wirkung der Killerspiele: Aggressionsverstärker (besser, schneller, stärker:

Ausleben von Macht- und Herrschaftsphantasien; Pseudoanerkennung und

Pseudoerhöhung des Selbstwertgefühls in virtuellen Parallelwelten),

Gewaltgewöhnung (Habituation); Training für Kampfszenen in der Realität

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

2005 haben weibliche Jugendliche (15 Jahre; Neuntklässler) ca. 19 Minuten mit

Computer- und Videospiele verbracht.

2008 steigerte sich die Zeit auf 53 Minuten. Nur 5% sehen sich Gewaltspiel an.

0,3% der weiblichen Jugendlichen gelten als computersüchtig.

Weitere 0,5% der weiblichen Jugendlichen sind wegen ihrem exzessivem

Spielverhalten suchtfährdet.

Bevorzugte Spiele:

Spiele, die das gewöhnliche Leben simulieren; z. B. „Die Sims“ (Häuser bauen,

Freundschaften schließen, Familie gründen: Simulation des gewöhnlichen Lebens)

Fernsehen, Adipositas, Diabetes, Sterberate,

Depressivität

In USA hängt die **Adipositas** (BMI) bei Kindern mit der Fernsehwerbung für ungesunde Lebensmittel zusammen. Immerhin sehen 90% der unter Zweijährigen bereits regelmäßig fern. 4000 Werbespots pro Jahr konsumieren sie ab diesem Lebensalter. (Zimmerman , Bell 2010)

Mehr als 2 Stunden Fernsehen pro Tag erhöht das Risiko (+20%) für

Diabetes Typ 2. (Meta-Analyse EMBASE database 1974-2011; 8 Studien; 175.938 Personen)

Mehr als 3 Stunden Fernsehen pro Tag erhöht die **Sterberate** (gesamt: +13%). (Meta-Analyse dto. s. o.)

Die geschätzte absolute **Risikodifferenz** pro zusätzliche 2 Stunden/Tag

Fernsehkonsum beträgt: 176 Typ 2 Diabetes, 38 **Sterbefälle** infolge

Herz-Kreislaufkrankungen, 104 Todesfälle insgesamt berechnet auf 100.000

Personen. (Grontved, HU 2011)

Fernsehzeit und Lebenserwartung

Die Lebenserwartung verkürzt sich um 4,8 Jahre, sofern die tägliche vor dem Fernseher (nach dem 25. Lebensjahr) verbrachte Zeit ca. sechs Stunden beträgt.

Pro Stunde Fernsehkonsum verkürzte sich statistisch die Lebenserwartung um 21,8 Minuten.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

s.a. Eine Zigarette verkürzt statistische die Lebenserwartung um 11 Minuten. (Veerman

et al. 2011)

Die **Depressionsrate** ist bei männlicher Jugendlichen (Alter: 21,8 Jahre) am

höchsten, wenn sie sieben Jahre vorher viel ferngesehen hatten. Video und

Computerspiele beeinflussten die Depressionsrate nicht. (Primack et al. 2009)

Jugendliche und junge Erwachsene haben dann eine erhebliche Adipositas, wenn

ihr Fernsehkonsum als Schüler 5 Jahre vorher besonders hoch (mehr als 5 Stunden

täglich) war. (Barr-Anderson et al. 2009)

Computerspiele und Depressivität bei Jugendlichen

Werden Computerspiele mit gewalttätigem Inhalt von Jugendlichen (ca. 24 Jahre)

extrem genutzt, führt dies eher zu depressivem (42%) und impulsivem Verhalten

als zu aggressivem Verhalten.

Vielleicht erfüllt das extreme Spielverhalten diesen Personen die Funktion der

Flucht vor der wirklichen Welt, die als kränkend erlebt wird. Die virtuelle Welt ist

dann eine depressive Regression; ein aggressiver Impuls wird dabei im Sinne einer

neurotischen Konfliktlösungsstrategie neutralisiert. Aggressivität und Depression

hängen hier wie die zwei Seiten einer Medaille zusammen. (Te Wildt et al. 2007)

Lesen und Fernsehen/Multimedia

Vielseher (über 3,3 Stunden gegen 1,1 Stunden) sind **schlechter im Lesen** und Lernen in der zweiten und dritten Klasse. Dies betrifft vor allem Schüler aus wohlhabenden Familien.

Weiterhin haben die Schüler schlechtere Noten in Deutsch, und sie haben einen **Bewegungsmangel** (11- bis 15jährige Schüler) (Spitzer 2003)

Bei Kindern kommt es zu Sprachentwicklungsstörungen, wenn im Alter bis zu vier Jahren zu viele zeitliche Kontakte mit digitalen Medien stattfinden (Fernseher, Videorekorder, Computer).

Diese Medien fördern eine Einwegkommunikation ohne Handlungskonsequenzen.

Bei älteren Kindern/Schülern kommt es zu Kommunikationsstörungen. Sie unterhalten sich weniger, Die Deutschkenntnisse entfalten sich nicht optimal.

Bei Kindern/Schülern, die täglich mehr als 2, 2 Stunden vor dem Fernseher sitzen, ist im Alter von 14 Jahren eine schlechtere Körperkoordination im Vergleich zu sporttreibenden Gleichaltrigen zu bemerken.

Häufiger Fernsehkonsum in den ersten drei Lebensjahren wirkt sich negativ auf spätere Mathematikfähigkeiten und Lesefähigkeiten aus. (Zimmermann et al. 2005)

Welchen Einfluss hat das Fernsehen/Multimedia auf musische Entfaltung?

Vielseher lernen seltener ein Musikinstrument als Wenigseher!

Fernsehen und Schlafverhalten von 5-6-jährigen Kindern

In einer finnischen Studie wurde nachgewiesen, dass bei 5-6-jährigen Kindern die Kombination von in den befragten Familien (321) der Fernseher im Durchschnitt 4,2 Stunden angeschaltet war. Die Kinder schauten im durchschnitt 1,4 Stunden aktiv Fernsehen und waren ca. 1,4 Stunden passivem Fernsehen ausgesetzt.

21% der befragten Familien gaben an, einen Fernseher i zusätzlich im Kinderzimmer aufgestellt zu haben.

Die aktive Fernsehzeit (ohne passiven Fernsehkonsum) und das Ansehen von Kinderfernsehen waren nicht mit Schlafproblemen verbunden

Der passive Fernsehkonsum (Nebenbeifernsehen) führte zu Schlafstörungen, vermutlich weil für Kinder eher unverdauliche „Kost“ über den Bildschirm flimmert.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Die Schlafstörungen traten sogar auf, wenn der Fernsehapparat im Nebenzimmer stand. Dieses Ergebnis war unabhängig von familiären Konflikten, vom Einkommen, sozioökonomischer Status und der Arbeitszeit (Arbeitsbeginn, Arbeitsende) des Vaters.

Das Ansehen von auf Erwachsene zugeschnittene Programme, wie Kriminalfilme, Spielfilme, Serien, Magazine usw. und ein passiver Fernsehkonsum von > mehr als 2,1 h/Tag erhöhten die Anzahl der Schlafstörungen. . (Paavonen et al. 2006, s.a. Edelstone 1978;

Owens et al. 1999 ; Tazawa et al. 2001 ; Toyran et al. 2002; Weissbluth et al. 1981)

Es traten folgende Störungen auf:

Einschlafschwierigkeiten (allgemeiner Fernsehkonsum)

Kürzere Schlafzeiten

Störungen des Schlaf-Wach-Rhythmus mit häufigem Aufwachen (Fernsehkonsum kurz vor dem Schlafengehen)

Tagesmüdigkeit (Fernsehkonsum kurz vor dem Schlafengehen; (s.a. Baucum et al. 1974))

Generelle Schlafstörungen (auch bei unter 3-jährigen Kindern mit erhöhtem Fernsehkonsum)(Thompson et al. 2005)

Das Fernsehen ist ein kulturell anerkannter Tagesschlaf.

Fernsehen und Alzheimerisiko

Immerhin erhöht jede zusätzliche Stunde (pro Tag) Fernsehen das Risiko für die Entwicklung einer Alzheimerdemenz um das 1,3fache. Stimulierende geistige Aktivitäten senken das Risiko deutlich. (Lindstrom et al. 2005)

Freizeitaktivitäten vermindern das Risiko eines kognitiven Abfalls im Alter ab 55 Jahre. Fernsehen erhöht das Risiko eines kognitiven Abfalls im Alter. (Wang et al. 2006,

Iglseder 2010)

Fernsehen, Web-Camera und megalomane

(Größenwahn) Pseudobedeutsamkeit bzw.

megalomane pseudoautonome Selbstentfaltung.

Gordon Bells, der Computer - Pionier dokumentiert seit 2001 jeden Augenblick seines Daseins mit der Web-Camera. Er nennt sein Projekt „Lifelogging“ bzw. „MyLifeBits“. Seinen größenwahnsinnigen Erfinderstolz drückt er folgendermaßen aus: „Ich kann alles, was ich je gehört, gesehen oder getan habe, zum Vorschein bringen“, sagt Gordon Bells mit Erfinderstolz.“ (Schmitt 2007)

Ob jemand anders oder auch ihn selbst das jemals interessieren wird, kommt ihn in seiner areflektiven Seinsweise überhaupt nicht in den Sinn.

„Dass Vergessen, wie das seelenverwandte Vergeben, eine Gnade ist und dem Leben erst Sinn und Richtung geben kann, dass einen Nicht-Vergessen-Können um den Verstand bringen kann, lässt er nicht gelten.

Das Rätsel, wer Muße und Lust hat, ihm oder anderen beim Web-Camera-Leben zuzuschauen, kann er nicht beantworten.

Seine größte Megalomane Sorge ist, dass in absehbarer Zeit durch das Aufkommen neuer Techniken, seine ganze verrückte Arbeit auf einem nicht mehr decodierbaren elektronischen Müllhaufen landet, wo es auch hingehört. (Schmitt 2007)

Welche Schlussfolgerungen ergeben sich aus den vorliegenden Untersuchungen in Bezug auf Fernsehen, Multimedia?

Multimedia und Fernsehen als neues **transformatives Gesellschaftsmedium** ist informativ, vernetzend und kann gleichzeitig **personale Lebenszeit vernichten** und die Weltsicht **durch digitale Bevormundung einengen** und Privatheit vernichten! Der Umgang mit ihm erfordert **Medienkompetenz** und bewusstes **strukturelles, konzeptionelles, kategoriales, praediktives, reflektierend-vertiefendes, transkodierendes und visionäres Denken.**

Multimedia fördert **Aufklärung** (Einführung von Demokratie) **in arabischen, islamischen Ländern und auch bei uns** (Sensibilisierung für Verluste von Selbstbestimmung (s. „S21“)!)

Es fördert die Darstellung von Gewalttätern (z. B. Angehörige der Geheimpolizei und gewalttätigen Demonstranten usw.).

„Das Netz macht nicht Geschichte, aber Geschichte wird heute mit dem Netz gemacht.

Anders gesagt: Das Internet ist längst nicht mehr als bloß technische Infrastruktur, mit dem wir arbeiten, kommunizieren, uns vergnügen.

Das Netz besitzt eine fast radioaktive Kraft, die alles verändert – politische Institutionen, demokratische Prozesse. Die Welt, in der uns eingerichtet haben.“

(Wefing H: Neustart Die Zeit 2011, Nr. 43, S.1)

Der Kerngedanke von F. Kittler lässt sich so beschreiben: „...,dass die ‚Aufschreibesysteme‘ einer Epoche, also all jene Techniken und Systeme, die einer Kultur zur Speicherung, Verbreitung und Verarbeitung zur Verfügung stehen, bestimmen, was der Mensch ist, denkt und von sich hält. ‚Was Mensch heißt,...bestimmen keine Attribute, die Philosophen den Leuten zur Selbstverständigung bei- oder nahe legen, sondern technische Standards.’... Die Medien sind Kinder des Krieges...Der Computer wir alle anderen Medien schlucken. Problematisch erscheint ihm vor allem, dass der Computer alles in den binären Code von Nullen und Einsen umsetzt, in die Formel eines Ja/Nein. Das sei aber genau die Form des Kommandos, ‚die Sprache der oberen Führung‘ ...Das Einzige, was er in Aussicht stellte, war die vielleicht die Freude, die Technik zwar nicht beherrschen, aber durchschauen zu können.“ (Probst 2011: s.a. Kittler 1985)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Die Medien überschreiten die Aufnahmekapazität des Einzelnen. Es kommt zu

einer Überschreitung der ‚personalen Randbedingungen mit Grenzcharakter‘.

Das Netz erzwingt zukünftig eine **Transformation in das interaktiv Personale.**

Dadurch treten wir in eine ‚**posttechnische Postnetzära**‘ ein, bei der die bewusste personale, lebensdienliche **Selektion** von Information und die personale Entfaltung von Information mit Hilfe von Diskursen auf den Ebenen des ‚**hermeneutischen Zirkels**‘ und der ‚**verschränkten Emergenz**‘ einen personalen **Systemsprung 2. Ordnung** (das System wird verändert) bewirkt.

Das Netz fördert jedoch auch das „an den Pranger“ stellen Unschuldiger!

Fernsehen als ‚**Aufmerksamkeitsraub**‘ ist ein Delikt, das bislang in keiner Gesellschaft bestraft wird... Auch hier haben wir es mit der Kantschen Grenz zu tun, dass der Mensch nicht verzweckt werden darf. Denn jeder Missbrauch durch Militär und Geheimdienst, aber eben auch durch Marketing und Unterhaltungselektronik, enthält zumindest Aspekte der Verzweckung.“ (Precht 2007)

Fernsehen erniedrigt bei jugendlichen Vielsehern die emotionalen Reaktionen während des Fernsehens. Diese sind auf die Dauer erniedrigt.

Fernsehen erhöht bei jugendlichen Vielsehern die emotionalen Reaktionen in der Schule. Diese sind auf die Dauer erhöht.

Fernsehen erniedrigt bei jugendlichen Vielsehern die Flexibilität des Denkens, den geistigen Perspektivenwechsel, die Reflexionsfähigkeit, die Kommunikationsfähigkeit und die Sprachentfaltung. (Kappos 2007)

Ein alter Lehrsatz des Wissenschaftlers Forgas, der diese Erkenntnisse untermauert, lautet: **Wir können Sprache nur lernen, weil wir auch wissen, wie wir uns in Wechselbeziehungen (Interaktionen) mit anderen Personen verhalten.**

„Sprache wird nicht gelernt, sondern im sozialen Handeln buchstäblich erarbeitet: die bizarren Fehler Analogien und logischen Fehler der Kinder sind ein genaues Protokoll der Wege und Irrwege ihrer Weltaneignung.“ (Geffrath 2009)

Multimedia macht bindungsärmer und damit auch sprachärmer in Bezug auf eine differenzierte Sprache bzw. differenzierte Ausdrücke. (Spitzer.2010)

Auch die soziale Verbindlichkeit der Sprache nimmt ab: Die sog. automatische Selbstverpflichtung zu den eigenen Gedanken. (Brandom 2000)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

15 Jährige: Je mehr Zeit vor dem Fernseher verbracht wird, je mehr Zeit mit

Computerspielen verbracht wird, je weniger gelesen wird, je weniger

Hausaufgaben durchgeführt werden die Lesezeit,

desto geringer ist die Bindung an die Eltern und gleichaltrige Bekannte.

(Richards R et al. 2010)

Dies wird in Zukunft noch eine stärkere Rolle in allen Bevölkerungskreisen der EU spielen. Hier ist in Zukunft erlaubt Filme, TV-Serien und sogar Ratgebersendungen mit Werbung zu vermischen. (Hamann 2005). Nur Nachrichtensendungen, Sendungen über das Zeitgeschehen und das Kinderprogramm soll von Werbung (Product-Placement; Schleichwerbung) frei sein. Die EU- Kommissarin nennt dies zeitgemäße „Flexibilität“.

„Aber wie viel Unabhängigkeit und Glaubwürdigkeit bleibt Journalisten, die in Ratgebersendungen über Wirtschaftsthemen berichten, wenn sie demnächst von diversen Firmen finanziert werden? Angenommen, ein Pharmakonzern bezahlt einen Beitrag. Und im Anschluss wären die Journalisten frei genug, um eine Medikament oder eine Therapie desselben Unternehmens zu kritisieren?“

In USA ist ein solches Verhalten gang und gäbe. „Gerade wegen der Erfahrung mit Product- Placement wächst in USA die Kritik. Zuletzt hat der Verband der amerikanischen Drehbuchautoren ein dramatisches Weißbuch verfasst. Darin klagen die Autoren: Sie seien degradiert. Gute Drehbücher seien heute solche, in denen „kaum auffällt, wenn dem Zuschauer etwas verkauft wird.“ Die Einnahmen aus dem Product-Placement sind im Jahre 2004 um 84% gestiegen, und im gleichen Maße wächst der Druck. „Wir werden genötigt als Werbetexter zu arbeiten, aber so

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

zu tun, als würden wir Geschichten erzählen.“ Das wünscht sich die EU-

Kommissarin Reding auch für Europa. Dabei fällt ihr gar nicht auf, dass sie die

Kreativen im Namen der Freiheit in Freiwild verwandelt.“ (Hamann 2005).

Fernsehen erniedrigt bei jugendlichen Vielsehern die Bewegungsintensität, die

körperliche Belastbarkeit und die künstlerische Entfaltung. (Myrtek et al. 2000)

Die elektronischen Enthemmungsmedien fördern somit eine infantile Gesellschaft,

auch in Bezug auf Bildung, bei einem gleichzeitigen Verschwinden der Kindheit.

(Butzmann, , 2004, Postman 1986)

Stundenlanges Sitzen mit geringer Bewegung erhöht das Adipositasrisiko innerhalb

von 15 Jahren um das Vierfache. (Hancox et al. 2004, Ludwig et al. 2004, Mendoza et al. 2007, Wirth, 2004)

Der übermäßige Fernsehkonsum erhöht bei Jugendlichen die Adipositasrate um

mehr als das Doppelte. Die **Umwelt** prägt unseren inneren Gewichtspegel

(**Setpoint**). (Wirth, 2004)

Ein elfjähriges adipöses Kind wird auch mit 70 % Sicherheit als Erwachsener

adipös sein.

Ein adipöser Sechzehnjähriger wird sogar mit 80- 90 % Sicherheit als Erwachsener

adipös sein. (Herden 2007)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

„Von **zwanzig Abnahmewilligen** schafft es im Durchschnitt nur **einer**, die

schlanke Linie wenigstens über einige Jahre zu halten.“ (Herden 2007)

Das Mobilfunkfernsehen wird in Kürze Millionen Menschen erreichen.

Hat das Handy Internetzugang „werden TV-Programme, die einem zeitlichen

Ablaufplan folgen, zur Randerscheinung. Stattdessen wachsen riesige, digitale

Bibliotheken heran. In ihnen mischen sich private Videos mit Musik- und

Bezahlfernsehen...Die Übertragungsnetze sind zunehmend national (Mobilfunk),

kontinental (Satellit) oder sogar global (Internet)...Für ARD und ZDF, die

Medienpolitik und die Medienaufsicht ist das wenig verlockend, ja sogar

bedrohlich. Denn der Mobilfunk hat vieles mit dem Internet gemeinsam. Beides

zusammen verändern das Fernsehen so sehr, dass sich jeder fragen muss, worin

seine zukünftige Rolle besteht. Und ob er eine hat.“ (Hamann 2006)

Der Zusammenhang von Informationen, die einem gemeinsam bewegen, könnte

verloren gehen. **Es besteht die Gefahr eines elektronischen**

Schnipseluniversums ohne verbindende Gemeinsamkeiten.

Fernsehen macht entsprechend den Untersuchungen von Prof. Manfred Spitzer

dick, dumm und aggressiv. (Spitzer 2005)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Ältere Menschen können Dialogen in Fernsehserien nicht mehr folgen, da

diese sehr häufig von Musik im Hintergrund begleitet werden.

Weiterhin ärgern sich Menschen über 50 am meisten über:

„zu reißerische Beiträge,

laute Musik, besonders wenn sie mit Stimmen überlagert wird,

fluchen,

zu viel Sex,

zu viel Gewalt,

Leute, die sich gegenseitig ins Wort fallen.“ (Slagter 2008)

Weiterhin können durch Facebook usw., Firmen und Fachkräfte durch „Angebote“ ausspioniert werden. Das Beste ist es, sich nicht anzumelden.

Therapie des Fernsehens/Multimedia

Fernsehen/Multimedia, Kinder und Erwachsene:

Erlernen einer neuen Kulturtechnik:

Selektieren, Beenden, Tagesplan, aktive

Filmproduktion

„Therapie“ des Fernsehens:

Leben Sie verantwortungsbewusst!

Seien Sie sich über die zukünftige Macht des Internet im klaren:

„Die Macht des Internet liegt in der Entgrenzung von Information und

Kommunikation. Darin liegt auch die Gefahr für Privatheit und Bürgerlichkeit.

Beide gehören zu den bedrohten Arten. Das Internet aber lässt kein Vakuum und

erfindet täglich neue Anwendungen. Eine Revolution des Alltags ist in Gang. Es

entsteht zwar ein weltweiter Marktplatz der Meinungen, ein herrschaftsfreier

Diskurs, aber kein Fest der Freiheit oder gar ein Triumph der Wahrheit; schöne

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

neue Welt ohne Respekt und Distanz. Darin liegt beides, Verheißung, aber auch

Gefahr.“ (Stürmer 2011, 3)

Es ist ein apersonales psychopathisches Verhalten, das keine Verantwortung und kein Schuldbewusstsein kennt und keine Änderungsbereitschaft erkennen lässt. Das Verhalten ist therapieresistent.

Möglicherweise wird die Zulegung einer falschen Identität eine regelhafte Schutzmaßnahme.

Fernsehen und Computer in Bezug auf Schichtzugehörigkeit. (Köcher 2011)

Unterschicht:

Der Computer und der Fernseher werden als Babysitter eingesetzt.

Drei Stunden und mehr Fernsehen pro Tag: 73%

ARD und ZDF: keine Präferenz in Bezug auf Schichtzugehörigkeit.

Internet: „Kommunikation und Unterhaltung“. (Köcher 2011)

Mittelsschicht:

Drei Stunden und mehr Fernsehen pro Tag: 54 %

ARD und ZDF: keine Präferenz in Bezug auf Schichtzugehörigkeit

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Private Sender, die **nicht speziell auf Informationen** ausgerichtet sind, werden genutzt.

Oberschicht:

Drei Stunden und mehr Fernsehen pro Tag: 34 %

ARD und ZDF: keine Präferenz in Bezug auf Schichtenzugehörigkeit

Private Sender, die auf **Informationen** ausgerichtet sind, werden genutzt.

Internet: „Aktuelle Informationen und die Vorbereitung für Transaktionen und Kaufentscheidungen.“ (Köcher 2011)

Hören Sie mehr **Radio**. Es kommt zu einer **Renaissance der Hörens**. (Fuchs 2008)

Das Ohr versinkt im Klangraum des Realen. Die prosodischen Qualitäten der Sprache werden ästhetisch wirksam.

Führen Sie Gespräche.

Neurophysiologie, Kommunikation und Multimedia

Zuviel Multimedia und Fernsehen (apersonale, zweidimensionale

Pseudokommunikation) vernichtet personale Lebenszeit und fördert eine

ausgelagerte Pseudozweitintelligenz ("informationsfettsüchtige

Kühlschränkintelligenz": Es wird alles abgelagert. Nichts an Informationen wird „gekaut“ (reflektiert) und verdaut (in das vorhandene Wissen nahtlos eingebaut).

Der Möglichkeit des unbegrenzten Informationszugriffs (es erzeugt ein Gefühl

der unbegrenzten Freiheit, da wegen der aufgehobenen Raum- und

Zeitschranke ein Gefühl der Gleichzeitigkeit, der sofortigen Verfügbarkeit

(Instantaneität) entsteht. Gefordert sind im Sinne der personalen geistigen

Emergenz folgende Fähigkeiten: Fokussierung. metakognitive Fähigkeiten um

mit dem Computer umgehen zu können und gleichzeitig von ihm Abstand

gewinnen zu können, Modellbildungsfähigkeiten im Sinne einer didaktischen

Reduktion. Sinnzuweisung: Umgang mit komplexen global verfügbaren und

sich dauernd verändernden, sich verdichtenden und sich verflüchtigen

Informationen (Wahrscheinlichkeiten im Sinne von ‚heavy tails‘:

Wahrscheinlichkeitsverdichtungen im Extrembereich von

Wahrscheinlichkeitsverteilungen. Sie zeigen damit singuläre, jedoch keine

personalen Singularitäten auf. Umgang mit einem personalen Gespräch in

Bezug auf Rhetorik, Dialektik, hermeneutischen Zirkel und verschränkter

Emergenz). Hinterfragung von Wahrheitsgehalten, Vertrauen.) steht die

Realität der begrenzten Informationsverarbeitung des einzelnen Menschen

gegenüber. Um Information wirksam werden zu lassen, muss der Einzelne sie

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

situationsgerecht intrinsisch verarbeiten können. Ein elektronisches Netzwerk

hilft hier nicht weiter. Es verschleiert höchstens das Problem durch

Erzeugung einer Phantasievorstellung: Wenn ich in die elektronische

Gemeinschaft eintauche, bin ich eine Persönlichkeit, bin ich ein Teil von ihr.

Spätestens beim Abschalten der Elektronik wird vielen das Gefühl der

innerlichen Leere signalisieren, dass diese Überlegungen fehlgeleitete

Überlegungen sind. (Schirmmacher 2009)

Ansonsten kommt bei jedem ein neuer Menschentyp zum Vorschein:

Der sozial hyperaktive, der um "Status und Witz kämpfende Höfling, der

reaktionsschnelle und bewertungssüchtige, geistreiche Parvenü."

(Emporkömmling) (Soboczynski 2009)

Neurophysiologie, Kommunikation und Multimedia

Zuviel Multimedia und Fernsehen (apersonale, zweidimensionale

Pseudokommunikation) vernichtet personale Lebenszeit und fördert eine

ausgelagerte Pseudozweitintelligenz („informationsfettsüchtige

Kühlschrankintelligenz“). Der Möglichkeit des unbegrenzten Informationszugriffs

(es erzeugt ein Gefühl der unbegrenzten Freiheit) steht die Realität der begrenzten

Informationsverarbeitung des einzelnen Menschen gegenüber. Um Information

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

wirksam werden zu lassen, muss der Einzelne sie situationsgerecht intrinsisch

verarbeiten können. Ein elektronisches Netzwerk hilft hier nicht weiter. Es

verschleiert höchstens das Problem durch Erzeugung einer Phantasievorstellung:

Wenn ich in die elektronische Gemeinschaft eintauche, bin ich eine Persönlichkeit,

bin ich ein Teil von ihr. Spätestens beim Abschalten der Elektronik wird vielen das

Gefühl der innerlichen Leere signalisieren, dass diese Überlegungen fehlgeleitete

Überlegungen sind. (Schirmmacher 2009)

Ansonsten kommt bei jedem ein neuer Menschentyp zum Vorschein:

Der sozial hyperaktive, der um „Status und Witz kämpfende Höfling, der

reaktionsschnelle und bewertungssüchtige, geistreiche Parvenü.“

(Emporkömmling) (Soboczynski 2009)

Die Multimediageräte wie iPad verführen evtl. noch mehr seine persönliche

Lebenszeit der elektronischen Bedienung (touchscreen) zu opfern und evtl. noch

leichter multimediasüchtig zu werden.

Allmählich werden wir von Elektronik eingehüllt und eingelullt, die uns geistigen

Leistungen und unsere Sinneswahrnehmungen sowie unsere personale

Kommunikation radikal verändern können, wenn wir uns ihr ausliefern und nicht

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

das Gesetz des geistigen Handelns, die geistige Autonomie in unseren Händen

behalten bzw. rückerobert.

Sie vereinen

Druck

Musik

Video

Photo

Audio-Multimedia

Internet

Der französische Philosoph Michel Serrin (*1930) ist in Bezug auf das Internet fast euphorisch. Er überspitzt die Aussage folgendermaßen. „Der Buchdruck hat unser Gedächtnis zerstört, auf der Festplatte hat es wieder einen Ort gefunden.“ Er bezeichnet dies als „eine Auslagerung des Kopfes“.

Diese Auslagerung ist eine schöne bildhafte Beschreibung, die jedoch leider falsch ist.

Um denken zu können, müssen wir nicht nur Wissen aufnehmen oder übernehmen, sondern verarbeiten, mit unserem eigenen Wissen verquicken und es so zubereiten, dass wir es anderen im offenen Gespräch mitteilen können; in diesem Gespräch verändert sich bereits wieder unser Wissen.

Somit ist Wissen ein sozialdynamischer Prozess, der nie bis zum eigenen

Lebensende zum Abschluss kommt. Es ist auf keinen Fall ein statischer Prozess, der auf Festplatten gebannt werden kann. Dieses Festplattenwissen ist, um im Bild zu bleiben, mit einem Kühlschrank zu vergleichen, in dem ich die Wissensnahrung abgelegt habe und hinter oder neben mir herziehe. Aber die im Kühlschrank abgelegte Information ist weder gekaut noch verdaut.

Was wir heute haben, ist die Möglichkeit (Potentialität), unbegrenzte Mengen von Wissen zur Verfügung zu haben.

Die Bedingung (Konditionalität), mit Hilfe derer wir den Zugriff zu diesem Wissen erhalten, ist einerseits der einzelne Mensch, der aus der unbegrenzten Informationsmenge pro Zeiteinheit nur eine begrenzte Menge an Informationen handlungsmäßig auswählen kann und andererseits das einzelnen Gehirn des einzelnen Menschen, das von dieser Auswahl an Informationen wiederum nur eine sehr begrenzte Informationsmenge bewusst verarbeiten kann.

In der Wirklichkeit (Realität) können wir nicht mehr Informationen wie früher verarbeiten.

Wir sitzen jedoch vor dem Internet und verbrauchen soziale, personale Lebenszeit.

Die extreme Erweiterung der „Jetztzeit“ des Internet (der sog Lifestream ist eine

virtuelle aufgeblähte Jetztzeitblase, die, ohne Spuren zu hinterlassen, platzen kann) **ist eine**

Gefahr die Jetztzeit nicht mehr personal, sondern nur noch instrumentell zu

nutzen und somit ein Einzelgänger mit pseudosozialen Netzwerken zu werden,

die man im übertragenen Sinne als elektronische „Kühlschränke“ mit sich

herumträgt.

Wir können dank den Textverarbeitungsprogrammen jedoch schneller

(Quantität) als früher Informationen verarbeiten, jedoch nicht besser.

(Qualität)

Wir haben jedoch einen schnelleren Zugriff zu unbegrenzten

Informationsmengen.

Wir benötigen keinen „Raum“ (z. B. Gang zur Bibliothek) mehr, um an

Wissen zu gelangen.

Wir benötigen kaum Zeit, um an das entsprechende Wissen zu gelangen.

Dieser Raum-Zeitverlust kann das virtuelle Gefühl vermitteln, allwissend zu

sein, da ein Zugriff zu unbegrenzt apersonal vorhandenem Wissen vorhanden

ist.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

„Nicht die Zeit organisiert die Informationen, die Informationen organisieren die

Zeit.“ (Schirrmacher 2011)

Das Internet kann jedoch einer „digitalen Demenz“ Vorschub leisten. (Schirrmacher

2011; Sparrow et al. 2011)

Die Information kann jederzeit im Internet wiedergefunden werden. Man muss nur wissen, wo. Dem Suchvorgang wird eine höhere Bedeutung beigemessen als der Information selbst. Sie wird verwendet, ohne sie für denjenigen, der sie braucht zu individualisieren, d.h. zu reflektieren und unter verschiedenen geistigen Gesichtspunkten zu betrachten. Deshalb wird die Information nur extern, aber nicht intern vernetzt. Dies hat Konsequenzen für die autonome, singuläre Selbstentfaltung. Sie wird ersetzt durch externe multiplizierbare, elektronische Vernetzung. Evtl. leiden hierunter das lebenslange Lernen und die Kreativität.

(Sparrow et al. 2011)

Wirksames Wissen ist jedoch immer personal gebunden und im einzelnen Gehirn intrinsisch vorhanden.

Wem stelle ich meine Zeit zur Verfügung? Dem Internet, einem Artikel eines reflektierenden Feuilletons in einer Zeitung, einem Gespräch, einer Diskussionsrunde? Die Beantwortung dieser Frage scheidet die zukünftigen Gestalter (der eine geistige Kontinuität, Kohärenz, Konvergenz, dialogische

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Emergenz und Biophilie aufweist) von den elektronisch Gestalteten, Manipulierten

und Verwalteten.

Die evolutionären Gefahren seien hier aufgeführt.

Evolutionäre Entwicklung Aufmerksamkeit (A) im Rahmen der Sprachentwicklung

Die evolutionäre Entwicklung der Aufmerksamkeit geht von selbstbezogener (egozentrierter, diadischer) über gemeinsamer (geteilter, triadischer) extern orientierter Aufmerksamkeit (**Öffnung des Sozialraums; erweiterte sozialer Raum durch Kooperation mit anderen fürsorglichen Wesen**) zu einer lebensdienlichen (biophilen) sprach- bzw. dialogbegleitenden gemeinsamen (geteilten) kognitiv intern orientierten Aufmerksamkeit im Rahmen eines hermeneutischen Zirkels und eines kognitiv emergenten Dialogs.

Elektronische Vernetzung führt zu Pseudoerweiterung des sozialen Raums: die Oberflächenstruktur der apersonalen Vernetzung, jedoch nicht die Tiefenstruktur in Form von personalen Beziehungen, erweitert sich.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de
Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Man wird klettverschlussartig auf Dauer abhängig von dieser kognitiv

ausgerichteten pseudokommunikativen „Brutpflege“. Sie erzeugt eine

Pseudovertrautheit, deren „Links“ jederzeit und ohne Konsequenzen, gekappt werden können.

Es ist im übertragenen Sinne somit gleichzeitig eine

„**Retroevolution**“ in Bezug auf infantile Abhängigkeit von der

„**Informationshorde**“ und eine

„**Pseudoevolution**“ (nicht echte, nur nachgeahmte), insofern eine

„**Surrogatevolution**“ (nicht vollwertiger Ersatz) sowie eine

„**Sackgassenevolution**“ (dead end evolution)

in Bezug auf eine humane Weiterentwicklung im biologischen (z. B.

Fortpflanzung), psychologischen (z. B. soziale Intelligenz), sozialen (verlässliche, authentische Gruppen) und geistig mentalen Bereich (Kreativität).

Blaffer Hrdy S: Mütter und andere (Mothers and others) Berlin Verlag, 2010

Tomasello M: Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation. Suhrkamp, 2009

Weiterhin führt es immer mehr zu einer **digitalen Bevormundung** (Filter bubble

(Pariser), Informationskokkons) (Stadler 2011, Pariser; Sunstein 2001 s. a. Schmitt 2011)

Durch Hintergrundprogrammierer werden Inhalte für den Einzelnen Benutzer

vorsortiert, aussortiert, selektiert, oder um in der Sprache des Informationszeitalters

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

zu bleiben, völlig „personalisiert“ (Negroponte 1997) (Sunstein 2011: Cyberbalkanisierung) (hier wird der

richtige Ausdruck „manipuliert“ schönrednerisch (euphemistisch) mit dem Ausdruck

„**personalisiert**“ maskiert.).

Die Programmierer sortieren vor (Einengung der Weltsicht des Nutzers durch

Ausklammerung von unerwarteten Themen (Sunstein 2001)) (Pariser), durch Beobachtung der

digitalen Wege des einzelnen Benutzers, was ihn zu einem weiteren Klick verleiten

könnte. (Schmitt 2011)

Dies entspricht einem Aufbau einer fremdkonstruierten virtuellen Welt im Sinne

einer klickenden „self-fulfilling prophecy“ oder einem fremdgesteuerten virtuellen

„Spiegelverhalten“. (Gelernter 1991)

„Mit dem Begriff ‚Spiegelrealität‘ hat der Informatiker 1991 die Konsequenz

vorweggenommen –ein virtuelles Konstrukt, das just deswegen so problematisch

ist, weil es die Realität wiederzuspiegeln scheint.“ (**Surrogatrealität**) (Schmitt 2011)

(Facebook, Gmail, Google, GoogleDocs, Picasa, YouTube) (Stalder 2011)

Dieses Klickverhalten wird von ihnen mit dem Ausdruck „**relevant**“ belegt.

Dies ist eine Umdeutung. Ursprünglich bedeutet ein Überraschungsfiler (z. B. ein

Löwe steht plötzlich vor mir) ein **Pertinenzfilter**, ein Bedeutungsfilter (z. B. mein

Baby schreit) ein **Signifikanzfilter** (hierher würde das Klickverhalten gehören) und ein

Auswahlfilter (z. B. ich entscheide mich mit dem Auto statt mit der Bahn zu

fahren) ein **Relevanzfilter**. Im geistigen Bereich bedeutet ‚relevant‘, dieser

Themenbereich ist für mich so interessant, dass ich darüber mehr wissen will, um

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

seine Inhalte zu verstehen. Im digitalen Bereich ist der Begriff nicht

Nutzerorientiert sondern Firmenorientiert (Facebook, Gmail, Google, GoogleDocs, Picasa,

YouTube usw.): „Wie bringe (konditioniere: automatische Aufmerksamkeit) ich den

Nutzer zu einem weiteren Klick.“ (Negroponte 1997)

Facebook will Menschen dazu verführen ein digitales Lebensprofil anzulegen.

„Facebook kann (dann) Bitt für Bitt die Vorlieben seiner Benutzer erkennen, was

sie mögen, lesen, sehen, spielen, essen, künftig auch kaufen oder suchen. Das

Ergebnis ist die Möglichkeit des fast perfekten Zuschnitts der Werbung und der E-

Commerce-Angebote...Facebook wird also die Spinne im Netz – ob die deutschen

Datenschützer das wollen oder nicht. **Die Nutzer müssen entscheiden, ob sie da**

mitmachen wollen.“ (Schmidt 2011)

Gegenwehr:

Nicht anmelden bei sozialen Netzwerken

Suchverhalten immer wieder chaotisieren

Transparenz der Firmen (rechtlich verpflichtend): darauf hinweisen, dass Daten

personalisiert wurden. Rechtliche Verpflichtung: Firmen müssen darauf hinweisen,

welche Daten weggelassen wurden.

Durch dieses Multimedia können die kommunikative Basisfunktionen können

dadurch erheblich verändert bzw. gestört werden.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Um das zu verhindern, benötigen wir mehr als früher (um die schädlichen

Nebenwirkungen der Multimedia unschädlich zu machen) das persönliche

Gespräch und das Gespräch in der Gruppe.

Die kommunikativen Basisfunktionen werden folgendermaßen unterteilt:

1. Helfen: Der Mensch ist darauf angelegt, den anderen zu behilflich zu sein. Er hat einen angeborenen Altruismus

1.1 Dieser Mechanismus ist z. B. in der Handlung des „**Aufforderns**“ (Hilfe verlangen (früheste Form der Kommunikation)) eingebaut. Wenn ein Kind auf einen Ball deutet, (und mich vorher angesehen hat und dann den Ball deutet), dann ergreife ich den Ball und gebe ihm, ohne lang zu überlegen, den Ball. Der Ball, das Deuten auf den Ball, das Übereichen des Balles ist ein gemeinsam erzeugter geistiger Hintergrund, mit Hilfe dessen das Kind einen kleinen Ausschnitt der realen Welt durch mich als Person vermittelt bekommt.

Fernsehen kann bei sehr jungen Kindern die **Fähigkeit**, sich über die reale Welt mit Hilfe von konkreten Handlungen zu informieren, erheblich **stören**.

Das Fernsehen ist für Kinder deshalb **interessant**, weil sich etwas **bewegt**. Diese Bewegung ist jedoch nicht das Ergebnis eines gemeinsamen Ziels, sondern es ist neurophysiologisch nur eine unspezifische Erregung durch Unterschiedserkennung. (Bewegung) Das Kind wird wach oder bleibt wach, interessiert. Da die gemeinsame Zielvorstellung und die konkrete Handlung im dreidimensionalen Raum jedoch fehlen, **lernt das Kind** dabei **überhaupt nichts**. Nicht sein bewusst

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Informationen verarbeitendes Arbeitsgedächtnis, sondern nur sein präkognitiv,

automatisch arbeitendes Wahrnehmungssystem wird aktiviert.

Johann Wolfgang von Goethe äußerte sich bereits visionär zur medial induzierten Verdummung (Faust I):

„Dummes Zeugs kann man viel reden,

Kann es auch schreiben,

Wird weder Leib noch Seele töten.

Es wird alles beim alten bleiben.

Dummes aber, vors Auge gestellt,

hat ein magisches Recht.

Weil es die Sinne gefesselt hält,

Bleibt der Geist ein Knecht.“

1.2 Weiterhin wollen wir **dem anderen helfen**, indem wir ihm **nützliche Information liefern** wollen.

1.3 Multimedia ist nur ein **virtuelles Helfen**, Multimedia liefert nur virtuelle Informationen.

Warum?

Multimediaformationen fehlen die Beziehungen zwischen mir, den anderen Personen und der jeweiligen Information, bzw. dem jeweiligen Gegenstand. (sog. Dreierbeziehung oder triadische Beziehung).

Durch Multimedia besteht die Gefahr, **dass kein gemeinsamer geistiger Erlebnishintergrund** mehr aufgebaut wird. Im übertragenen Sinne entspricht dies dem biblischen „Turmbau zu Babel“: Die Kinder verstehen nicht mehr, was das für Informationen sind, die sie sehen. Sie reagieren nicht auf Inhalte, sondern auf visuelle Bewegungen.

Weiterhin liefert das Internet bei gezielter Suche nach Informationen gezielte Antworten auf gezielte Fragen.

Daneben werden jedoch Informationen produziert, die der persönlichen triadischen Beziehung nicht entsprechen. Sie zeichnen sich häufig durch folgende Merkmale aus.

1. Zeitraubende, banale, triviale (z. B. Twitter), (durch Zeitraub fehlt Zeit für personale Begegnungen: somit sind sie persönlichkeitsentwicklungshemmend.), asymmetrische, personal nicht rückgekoppelte Informationen.

Kinder und Jugendliche sowie einige Erwachsene können diese Informationen deshalb nicht persönlichkeitsstimulierend nutzen.

2. Richtig und falsch ist nicht, sofern keine gemeinsamer geschichtlicher

Hintergrund durch Bildung besteht, auseinanderzuhalten. (z. B. Behauptung der iranischen Führung: Holocaust hat nicht existiert.)

3. Einseitige Hetze (z. B. politisch, religiös, pseudoreligiös)

4. Trivial

5. Maskierte, manipulatorische Informationen

2. Teilen: Der Mensch ist darauf angelegt, mit anderen etwas zu teilen.

Das kleine Kind ist fröhlich, wenn es den Ball von Mama oder Papa oder einer anderen Person bekommt. Mama, Papa oder eine andere Person sind ebenfalls fröhlich und zufrieden, wenn sie den Ball dem kleinen Kind geben.

2.1 Alle Beteiligten **teilen** demnach **Gefühle und Einstellungen**.

Es werden soziale Bindungen durch die **Erweiterung des sozialen Hintergrundes** (Handlung mit dem Ball) hergestellt.

2.2 Wenn Kinder älter sind, wollen sie **Geschichten** hören. „**Opa! Erzähle eine Geschichte!**“

Dies entspricht einem Teilen von **Ereignissen**, die nicht in der Gegenwart stattfinden (**Erzählung**)

2.3 Multimedia ist nur ein virtuelles Teilen:

Fernsehen erzeugt kein reales Teilen von Dingen.

Fernsehen erzeugt kein reales Teilen von Ereignissen in der Vergangenheit

(Erzählung) oder Gegenwart.

Eher positive Wirkungen:

- Es kann durch die globalisierte und schnelle Verbreitung von Daten der Transparenz von verbrecherischen Machenschaften von Diktaturen dienen und somit Maskierung von Verbrechen verhindern helfen.
- Weiterhin kann es Bürgerbegehren eine multiplikative, jedoch in Zukunft auch eine manipulative Wirkung verleihen.

Eher negative Wirkungen:

- Es kommt zu einer Zunahme des apersonalen zweidimensionalen Informationsaustauschs durch Multimedia bei extremer zeitlicher Inanspruchnahme (Zeitblockade für Kreativität).
- Durch den verminderten persönlichen Austausch (anwesende Personen) besteht die Gefahr einer mangelnden Ausbildung der sozio-emotionalen Intelligenz.

In späteren Jahren besteht durch Multimedia bei Jugendlichen folgende

Gefahr:

- Der Jugendliche wird durch Internetfirmen „verzweckt“:

- Private Daten werden von Firmen ohne Genehmigung der einzelnen Personen anderen Firmen gegen Bezahlung zugänglich gemacht und somit ökonomisch missbraucht. (z. B. Facebook, Twitter, StudiVZ, Google)

- Nutzung der privaten Daten für Überwachungszwecke der einzelnen Nutzer.

(Personen- und Ortsprofile z. B. Apple)

- **Nicht genehmigtes virtuelles Teilen** durch das Internet: Durch das **Internet** (z. B. nicht genehmigte Bilder erscheinen im Internet) wird der **öffentliche Raum apersonal, global geschichtslos, unverbindlich, die betreffende Person missachtend, entwürdigend und kriminell**. Es ist ein global allgemeiner, jedoch kein triadisch lokal gemeinsamer öffentlicher Raum. Weiterhin werden **verbindliche Konventionen missachtet in Bezug auf die Achtung und Unverletzlichkeit der Privatsphäre missachtet** und es erfolgen **keine Sanktionen**.

- **Beabsichtigtes virtuelles Teilen** durch das Internet: Die Öffentlichmachung der eigenen Privatsphäre kann ein Ausdruck dafür sein, einem Drang zu einer **Pseudobedeutsamkeit** nachzugeben; dass dies gleichzeitig dazu führen kann, die eigenen beruflichen Zukunftschancen zu vernichten bzw. zu minimieren, geht im Rauschzustand der Pseudoanerkennung unter.

Die bewusste und am besten mit anderen gemeinsame bewusste Selektion dieser unbegrenzten Informationsmengen sowie deren optimale Verarbeitung ist die kulturelle Fähigkeit (kooperative Informationsverarbeitung), die in der heutigen Zeit lebenslang geübt und angewandt werden sollte.

Immerhin werden z. B. in Frankreich 2009 bereits 31 Stunden pro Woche vor dem Bildschirm verbracht. (10 Stunden Internet, DVD; 21 Stunden Fernsehen)

Die Fernsehzeit stagniert oder geht bei 15-24Jährigen zurück, die Zeit für Video- und Computerspiele steigt an.

Die Zeit für die Lektüre von Büchern geht kontinuierlich zurück: (Frankreich)

1997: 30% der Männer und 24% der Frauen haben im zurückliegenden Jahr **kein Buch** gelesen.

2009: 36% der Männer und 25% der Frauen haben im zurückliegenden Jahr kein Buch gelesen.

10 Bücher pro Jahr:

1997: 35% der Männer und 41% der Frauen haben im zurückliegenden Jahr 10 Bücher gelesen.

2009: 26% der Männer und 34% der Frauen haben im zurückliegenden Jahr 10 Bücher gelesen.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Vielleicht in Richtung Medienzeitalter folgendes Szenario denkbar: Junge

Menschen, die perfekt mit Multimedia in Bezug Interentfernsehen, Fernsprechen und Fernbestellen umgehen können, jedoch das vertiefende Lesen und sogar das Fernlesen nie gelernt haben. (Hanimann 2009)

Die neuen elektronischen Gerätschaften wie Handys, Smartphone, Facebook im Internet usw. vernichten personale Gemeinschaftserleben. Es ist nicht mehr privat, da es jederzeit ohne Zustimmung der jeweiligen Gemeinschaft im Internet auftauchen kann.

Handys erzeugen eine symbiotische elektronische „Nabelschnur“. Es wird dauernd der Signifikanzfilter aktiviert. Man muss abnehmen und antworten. (Reiz-Reaktionsmechanismus aktiviert: implizites Belohnungssystem aktiviert). Diese Unterbrechungen vernichten kreative Leistungen, da die Musezeiten deaktiviert werden.

Faust II: „Der Zukunft nur gewärtig,

und so wird er niemals fertig.“

Oscar Wilde: Gar nichts zu tun,

das ist die allerschwierigste Beschäftigung und

zugleich diejenige, die am meisten Geist voraussetzt.“

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Muse bedeutet. Nichtzielgerichtetes, nicht ökonomieorientiertes, auch

gemeinsames biophiles (lebensdienliches) glückliches, glückendes Nachdenken

über sich, die Welt, die Gemeinschaft und die Transzendenz. Handeln mit dem Ziel

des inneren, freudigen Interessiertseins und Handeln. (Contra calvinistischem

Lebensprinzip).

Die heutige Aufgabe der Muse ist es u. a. externe und interne Probleme geistig zu

überdenken, zu strukturieren, handhabbar, abgrenzbar, musenfähig, autonomiefähig

zu machen und sich gleichzeitig dabei mit anderen geistig zu entfalten.

Die Muse sagt uns, dass es die perfekte Lösung nicht gibt. Eine einzige Lösung ist

dem Problem nicht adäquat. Sie würde immer Teile des Gefüges des komplexen

verletzen. Es gibt jedoch ein exploratives, lebensdienliches Lernen und

Nachdenken in der Muse mit einer dauernden Optimierung bzw. geistigen

Entfaltung, die sich der Problemlösung annähern will.

Wir brauchen, um unsere soziale Intelligenz zu entwickeln, personale

Gemeinschaften. „Digitales Fasten“ bei gleichzeitig erhöhtem

Fernsehkonsum ist der falsche Weg. (Rühle 2010, Koch 2010). Es erzeugt nur

musefreien Zonen mit einer im übertragenen Sinne „Verkrebsung“ der

Gegenwart mit sinnlosen Aktivitäten und einer Entgrenzung der eigenen

Person. (Aufhebung einer personalen Randbedingung mit Grenzcharakter)

Die elektronischen Gerätschaften vermitteln zwar ein **virtuelles**

Pseudoheimatgefühl, wenn jemand (ein Scheinfreund) auf eine Eigendarstellung

im Facebook antwortet. Dies darf jedoch nicht mit wirklicher Freundschaft

verwechselt werden. **Man ist nur ein Punkt im Netz und man hat keinen**

Gegenpol, kein personales Gegenüber mehr; das Individuelle verkümmert

gerade dadurch, dass man sich zur Schau stellt, dass man sein Inneres nach außen

kehrt, dass man sich nicht mehr zurückzieht, um alleine zu reflektieren, dass man

das Gefühl der Einsamkeit, des bereden Schweigens mit sich selbst elektronisch

maskiert und damit seinen inneren Reifungsprozess und seine sich als zartes

Pflänzchen sich entwickelte Kreativität das lebensspendende Wasser des Gesprächs

mit sich selbst entzieht. (Simons 2009)

Es wird damit eine pseudoautonome, homogenisierte, konvergente, imitierte,

einförmig inszenierte Selbstentfaltung gefördert. (s. Elektronik Mobiltelefone,

Karaoke, Eliteuniversitäten, Science Citation Index usw.)

„Soziale Netzwerke verringern nur dann die Einsamkeit, wenn es sich bei

Online-Kontakten gleichzeitig um Bekannte aus dem richtigen Leben

handelt. Versuchten Senioren jedoch, damit neue Leute kennen zu lernen,

fühlten sie sich sogar einsamer als vorher...

„Mangel an Sozialkontakten ließen sich...als Vorboten für eine

Mitgliedschaft bei Facebook & Co ausmachen...

Personen, die Probleme mit der Interaktion von Angesicht zu Angesicht

haben, kommen mit der Onlinekonversation besser zurecht...

Vor allem diejenigen mit geringem Selbstwertgefühl profitierten

(Onlinenetzwerke) deutlich davon. Ihre Selbstachtung stieg, was wiederum

bessere soziale Fähigkeiten, mehr Zufriedenheit und größere Selbstsicherheit

mit sich brachte...

Narzissten verhalten sich wie im übrigen Leben...Vor allem drei

Eigenschaften verrieten die Egomanen:

Eine riesige Anzahl von Kontakten

Ein glamouröses Erscheinungsbild

Ein gestellt wirkendes Foto...

Am Ende könnte sich unsere Gesellschaft in eine Ansammlung

voneinander getrennter Cliques verwandeln, deren Mitglieder kaum

noch über die jeweiligen Grenzen hinausblicken.

So oder so: Bald dürfte das soziale Netzwerken mit sämtlichen

Kommunikationstechnologien untrennbar verwoben sein. Damit werden sie

grundsätzlich und dauerhaft die Art und Weise verändern, wie wir

miteinander umgehen – und letztlich auch uns selbst.“ (Disalvo 2010:56, 57,58,59)

Privat sind nur noch Kleinstgruppen, die sich einen Ehrencodex geben und die sich jahrelang kennen und bereits Auseinandersetzungen kreativ, ohne Öffentlichkeit bewältigt haben.

Die neue Elektronik schafft auf die Dauer eine Kultur des Misstrauens, das sie beginnende Karrieren fast willkürlich vernichten kann.

Smartphones können in Zukunft auch von Unbeteiligten Daten per Gesichtsscan abfragen und dadurch Privatheit vernichten. Vielleicht muss der Mensch der Zukunft sich im öffentlichen Raum verkleiden und sein Gesicht per Perücke und Maskenbildner unkenntlich machen um seine Privatheit zu schützen und die totale soziale Kontrolle zu vermeiden.

Auch könnte man in Zukunft zu folgenden Maßnahmen gezwungen sein:

Im Internet eine andere Identität annehmen.

Intranetverbindungen aufbauen.

Reaktivierung des Postverkehrs mit CD.

Irrelevante e-Mails verschicken, um die normale erkennbare Datenspur zu verwischen und zu dekonstruieren

Permanente Diskussion und Versuch einer Theoriebildung in Bezug auf die neue elektronische Diskussion.

In Bezug auf:

Technologie

Wirtschaft, Patentschutz

Nichtveröffentlichung von Ergebnissen

Freiheitsschutz, Schutz der privaten Sphäre

Regulierung

Globale Rechtsverbindlichkeiten

Schutz der politischen Kultur inkl. der Entwicklung von

Langzeitzielen

Vermeidung der Fixierung auf vordergründige Kurzzeitziele

Vermeidung von reiner Darstellung, Schauspielerei

Vermeidung von reiner Demagogie, Emotionalität.

„Anstelle der Tragödie haben wir das Melodram bekommen.

Der Unterschied zwischen der Tragödie und dem Melodram

aber besteht darin, dass in der Tragödie beide Parteien recht

haben, während im Melodram nur eine Partei recht hat. Kurz es

gibt einen Guten und einen Bösen...Im 20. Jh. spüren wir den

Verlust der Tragödie bis ins Mark, denn an ihre Stelle und

aufgrund ihres Ausschlusses haben wir nun das bloße

Verbrechen, den Holocaust, den Gulag, die repressiven

Diktaturen und die nackte Verachtung der Menschlichkeit

(A.d.V: auch vielfach im heutigen Bereich des Politischen und Religiösen). Das ist die Frucht dieser manichäischen Haltung: ich bin die Quintessenz des Guten, du bist das Böse: ich werde dich vernichten...Die abendländische Welt hat damit ihr Zentrum zerstört, als sie die Tragödie abgeschafft und durch die Utopie ersetzt hat. Wir richten unser Streben nach der Zukunft aus und erwarten von der Zukunft obligatorisch eine bessere Gesellschaft... Ich glaube, dass wir in einem Werdeprozess stehen, indem wir weder auf eine feste Identität noch auf sichere Werte verlassen können.“ (Fuentes 2009, 78.79, 89, 90, 95)

Vielleicht müssen wir unsere Identität im biophilen Gespräch und in der biophilen Handlung immer wieder weiter entfalten, indem wir unseren Egozentrismus biophil und durch bewusste Annahme von Ungewissheit, von in Frage stellen, von Zweifeln, überwinden.

Vermeidung der Übergewichtung von medienorientierten

Vermittlern in Politik, Musik (Dirigent wichtiger als Komponist),

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Theater, (Regisseur wichtiger als Dichter), Literatur (Kritiker wichtiger

als Autor). (Barloewen et al. , s. Debray 2009, 65,66)

Revitalisierung eines sachbezogenen Diskurses: Diskursivität

versus Reaktivität

Private Eyewatcher an Gebäuden oder in der Nähe von Privathäusern können in Zukunft die Gewohnheiten von Personen erfassen. Kriminelle Aktivitäten können nicht ausgeschlossen werden, wenn diese Informationen illegal vermarktet werden. (Stim A, 2009)

Ein klein wenig Internet ist jedoch günstig:

Ältere Personen und Internet

Jede Art geistiger Tätigkeit, so auch Informationssuche, Informationssammlung und Beantwortung von bereits formulierten Fragen mit Hilfe des Internets führt zu einer Erhöhung der Aktivitäten in den Regionen, die für Lesen, Sprache, Erinnerung und Sehen zuständig sind. (insbes. Stirnhirn). Hier handelte es sich demnach um eine gezielte Anwendung und nicht um ein planloses surfen.

Es ist dadurch als metakognitive Tätigkeit einzuordnen.

Moody 2009; Small et al. 2009

Bloggen und Retroevolution

Bloggen im Internet führt zur Retroevolution.

Hierzu ein **phantasiertes Selbstgespräch:**

„Ich bin zunehmend begeistert von mir, von meiner Kunst, etwas

Unspezifisches zu tun, nur keiner merkt es, außer mir.

Ich verwandle mich zum Surrogatkommunikator. Ich suche in einer

Surrogatwelt das Heil, die nach dem Abschalten der Elektronik nicht

verschwindet, nein, sie ist einfach nicht da; das Nichts hat sich genichtet, um

diesem Gefühl eine paradoxe Wendung zu geben.

Ich zwingen mich die Banalitäten zu lesen, die mein Bloggen ausgelöst hat

und die meist völlig unwichtig sind. **Ich vernichte für mich**

unwiederbringliche Lebenszeit, die der gemeinsamen personalen,

lebensdienlichen Entfaltung unseres Geistes hätte dienen können.“

Vielleicht bildet sich in der Jugend bald ein Zweiklassensystem heraus. Die

pseudoautonomen Selbstentfaltungsexhibitionisten des Multimedialultes versus den

nur sehr begrenzt elektronisch tätigen Elite, die in kleinen Zirkeln das personale

Gespräch suchen und pflegen.

Über Facebook und ähnliche Dienste teilen Personen aus folgenden Gründen sehr

persönliche Dinge mit. Dies ist eine Form der Enthemmung:

1. Gefühlsmäßige Selbstversicherung
2. Emotional instabile Personen
3. Nach sehr starker körperlicher Anstrengung werden ca. dreimal soviel private Informationen preisgegeben.

(Buechel, Berger 2011)

Internetgeneration und Selbsteinschätzung von Lernfähigkeiten

Jugendliche glauben, dass sie durch die permanente Kommunikation mit dem Internet eine kürzere Daueraufmerksamkeitsleistung erbringen würden, als die Generation, die ohne Computer aufgewachsen sei.

Es falle ihnen schwerer, sich auf eine einzige Aufgabe zu konzentrieren, wie z. B. Hausaufgaben zu machen oder ein Buch zu lesen.

Sie sind fast abhängig von ständig wechselnden Impulsen. Ruhezeiten die das Gehirn benötigt, um wesentliche Informationen im Langzeitgedächtnis als abrufbare Strukturen/Repräsentationen reflektiv zu verankern, werden vernachlässigt.

Die Internetgeneration wird vielfach als „**Clickerati**“, „**Digital Natives**“, „**Net Generation**“ oder „**Screenagers**“ bezeichnet.

In Bezug auf erforschendes Lernen, strukturieren und vertiefendes Beschäftigen

mit einer Aufgabe werden folgende Möglichkeiten diskutiert:

Die Kohärenz eines geistigen vertiefenden Strukturierungsprozesses wird durch folgende Merkmale teilweise ersetzt:

- Zusammenbasteln von Informationen, ohne Quellensuche und Quellenangabe

(extrem schnell ohne vertiefende Aspekte).

- Oberflächendenken, spielerisches Herumnavigieren („three X generation: eXploring,

eXpressing, eXchanging ideas using technologica means), Anzapfen von zufälligen

Multiplikatoren im Vergleich zu validen, induktivem, linearen, deduktiven und

abstrakten Schlussfolgern mit Originalliteratur und anschließender personaler

Diskussion.

- Macht ausüben

-- Zusammenkünfte können schneller im persönlichen Umfeld erledigt werden.

-- Zusammenkünfte z. B. um eine Demonstration durchzuführen, können sehr schnell verabredet werden.

Das ‚Warum‘ und das Ziel der Demonstration muss, um wirksam sein zu können, zumindest ansatzweise bekannt sein und akzeptiert sein. (z. B. Freiheit)

Diese Kollektive sind ohne Zentrum. Es sind dezentrale, nicht-hierarchische, locker verbundene Kollektive

Heutige Gruppenbildungen besitzen eine Verbindung von **Kollektivität**

(Erschaffung durch ihren **Zweck, der von innen heraus formuliert und initiiert wird**)

(räumliche Organisation von Individuen mit gleicher Affizierung: Set von
Gemeinsamkeiten (Kontext, Vorwand) und

Konnektivität (Muster von Verknüpfungen und Relationen) (Bedingung für

Kollektivität, nicht umgekehrt), die Gruppenbildung wird erst durch die

spezifische Technologie der Vernetzung ermöglicht. Konnektivität kann auch
ohne Kollektivität existieren (keine Aggregation, keine Gruppenbildung zum Zwecke
des gemeinsamen Handelns)

PS: Wissenskonstitution im Web.2.0 (z. B. Wikipedia, Nachrichten-Blogs)

Die Dezentralisierung von Wissen und der ungegrenzte Zugang zu Fakten ist
kein Kriterium für Demokratie und kritischem, reflektiven Denken. Es
könnte auch ein Kriterium für mangelnde Kreativität sein, im Sinne des
instrumentellen ‚Don’t think, click‘. (Horn et al. 2009)

Die Zusammenkünfte und der Wissenszugriff (was nicht in Google, Pubmed usw, steht
hat keine Realität mehr) können durch Konzerne, die z. B. Twitter, Facebook, Google
kontrollieren, manipuliert werden.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Die Zusammenkünfte basieren manchmal auf einer einfache binäre Logik des

Ja/Nein oder Bilder oder Metaphern oder mitgestaltende symbolhafte

Psychomotorik. Nicht ein Führer ist wesentlich (Er ist nur Projektionsfigur für die

Massivität der Masse), sondern das Funktionieren der Massen ist zentral als Ausdruck

eines selbstorganisierenden Prozesses.

Kontrolle **in** der Masse wird durch selbstreferentielle Wirkung der Masse auf die

Masse selbst ausgeübt. Der einzelne erlangt in der Masse (vgl. Hadsch; Hunnen,

arabische Demonstrationen) schon durch die Tatsache der Menge ein Gefühl der

unüberwindlichen Macht. (Horn et al. 2009)

Es ist eine „Wette auf Resonanz“. (Schmiechen 2011)

Ohne Visionen versagen sich Massen der fremdreferentiellen Kontrolle und

sind meist nur noch einem hedonistischen Trunkenheitsgefühl verbunden das

konstruktiv (Gesang z. B. bei Fussballsieg) oder destruktiv (Zerstörung bei

Niederlage oder beim Aufkommen allgemeiner Lust am Zerstören) sein kann.

Im harmlosesten Falle ist es eine Freude am undifferenzierten Hedonismus.

(Horn et al. 2009)

- Nützlichkeitsdenken: Die Generation Ich (generation me) ab 1970: „Generation Me

is more self-focussed, to the point of narcissism, and less motivated to learn something unless it

immediate benefits are clear.“

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Kolikan Y Ben-David: Digital natives, better learners? Student's belief about the Internet influenced their ability to learn.. Computers in Human

behavior (2010), doi:10.1916/j.chb.2010.04.012

PS: Ein individuelles Bildungsportfolio, wie es bei Wisiomed unter

„www.wisiomed.de ,Downloads Bildung’“ vorgestellt wird und zur Nachahmung empfohlen wird, scheint für als Ergänzung und Ergänzung zum IT dringend erforderlich.

Weiterhin fördert das **Training der freien Rede und der Diskussion in kleinen**

Gruppen (ohne Benutzung von Power Point und vorgefertigten Texten) die

Verankerung von jederzeit abrufbarem Wissen. Weiterhin fördert es das assoziative

Denken. Dies ist eine Grundvoraussetzung für kreative Denkprozesse

Lesen Sie vor.

Keine Fernseher in das Kinderzimmer stellen.

Fernseher im Kinderzimmer sind eine Art sozialer Vernachlässigung in Form einer geistigen „Misshandlung“ (unspezifische Reizüberflutung bei gleichzeitigem Reizentzug (Deprivation) und Ausgrenzung von wichtigen gruppenmäßigen familiären Impulsen.)

„40% der Zwei-Fünffährigen haben ein Audiogerät.

10% der Vier-fünf-jährigen haben bereits einen eigenen Fernseher im Zimmer

Setzen sie Fernsehzeitgrenzen (Tugend: Mäßigkeit) wie beim Alkoholgenuss.

Kinder unter drei Jahren sollten nicht Fernsehen. Bilderbücher sind das

Mittel der Wahl. (Christakis et al. 2006, Thompson et al. 2007, Zimmermann et al. 2007)

Die Fernsehzeit sollte

zwischen **drei und fünf Jahren** sollte maximal eine **halbe Stunde**

zwischen **sechs und neun Jahren** maximal eine **Dreiviertelstunde** und

ab 10 Jahren maximal **eine Stunde** betragen. (Broschüre des Bundesministerium für Familie, Senioren,

Frauen und Jugend 2008: „Geflimmer im Zimmer“)

Alternativen, wie kreative Hobbies (Malen, Reiten, Pfadfinder, Musikinstrument lernen, Theater spielen, Film- oder Fernseh eigenproduktionen, Abenteuerromane schreiben und vortragen, freie Rede, Umgang mit der Sprache üben, usw.) fördern den autonomen, selbstbestimmten Umgang mit der Freizeit.

Zwischen dem 3-5 Lebensjahr sollten Kinder höchstens ½ Stunde kindergerechte Fernsehsendungen ansehen, am besten zusammen mit Erwachsenen.

Sechsjährige Kinder sollten höchstens ½ Stunde kindergerechte Fernsehsendungen ansehen, **am besten zusammen mit Erwachsenen oder durch eine gemeinsame Vorauswahl mit Erwachsenen.**

Sprechen Sie anschließend mit den Kindern über die entsprechende Sendung: Was war schön? Was war schlecht?

Das Kind kann auch Rollenspiele (auch mit Puppen) aufführen, um eine stressige

Sendung innerlich besser zu verarbeiten. (Broschüre des Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und

Jugend 2008: „Geflimmer im Zimmer“)

Akzeptieren sie die Vorlieben für bestimmte Fernsehsendungen ihrer Kinder.

(Broschüre des Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2008: „Geflimmer im Zimmer“)

Sie sollten nicht alleine im Internet surfen. Manfred Spitzer sagt: Nicht das

Fernsehen ist das Problem, sondern die mangelhafte Betreuung.“ (Spitzer, DTV)

Lernsendungen, wie die Sesamstraße oder Strategie- und Simulationsspiele wie die „Sims“ gemeinsam ansehen.

Surfportale für ältere Kinder sollten von Eltern eingerichtet werden, wie z. B.

„Blinde Kuh“. (Gatterburg 2007)

Gemeinsame Mediennutzung schafft Medienkompetenz. (Largo)

Achten Sie auf die Altersfreigabe von Fernsehsendungen. (Broschüre des Bundesministerium für

Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2008: „Geflimmer im Zimmer“)

Bei älteren Kindern sollte eine gemeinsame Absprache über die Mediennutzung pro Tag und pro Woche erfolgen. (Fernsehen, Internettelefon, Computernutzung, Gameboynutzung, Konsolen, Handy)

Einmal pro Monat sollte eine gemeinsame Sitzung über neue Möglichkeiten der Mediennutzung (alle Medien, auch z. B. Zeitungen) erfolgen, bei der die Kinder und Jugendlichen ihre neuen Erfahrungen den Eltern vermitteln.

Dies ist deshalb wichtig, dass die Altersklasse bis 30 Jahre sich anders informiert als ältere Generationen.

Das Interessenspektrum der jungen Leute unter 30 hat sich seit 1998 bis 2008 folgendermaßen verändert:

Zunahme:

Erhöhung des Grundwortschatzes (Medienbedingt) bei gleichzeitiger Abnahme des Verstehens abstrakter Begriffe. Abnahme der Lesezeit. (Wolf 2010)

Computernutzung: + 18%

„In den nur zwei Jahren von 2000 bis 2002 wurde das Internet in der jungen Altersklasse vom Minderheiten- zum Massenmedium.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Damals nutzten 59 Prozent dieser Altersklasse, jedoch nur ein Drittel der

Gesamtbevölkerung das Internet; heute sind bereits 86% der jungen Generation online, 60 Prozent der Bevölkerung...

„Je länger kleine Kinder vor dem Fernseher sitzen, desto weniger unterhalten ihre Eltern mit ihnen. Gerade im Vorschulalter aber ist die menschliche Interaktion besonders wichtig für die kognitive Entwicklung.“ (Wolf 2010)

Fernsehen und Internet sind bei den Jüngeren keine Substitution einer Tageszeitung, sondern eine ganz andere Nutzungsgewohnheit und damit einen Paradigmenwechsel im Umgang mit Information.

Je mehr Zeit 15-jährige Jugendliche vor dem Fernseher (oder Computerspielen) verbringen und je weniger sie lasen oder Hausaufgaben machten umso geringer ist der Bindungsgrad an die Eltern. (Richards et al. 2010)

Fernseher und Internet werden in der Altersklasse bis 30 Jahre keineswegs der Tageszeitung vergleichbar für die kontinuierliche tägliche Information genutzt. Trotz einer Reichweite von 86% spielt das Internet als Informationsquelle über das aktuelle Geschehen in der jungen Generation nur eine geringe Rolle.

Stichprobenbefragungen belegen, dass im Durchschnitt nur 15% dieser Altersklasse sich mit Hilfe des Internets über das aktuelle Geschehen informieren.“ (Köcher 2008)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Internet wird meistens nur bedarfsorientiert genutzt und nicht als generelle

Bildungsmöglichkeit genutzt.

Datenverarbeitung am Bildschirm ist ca. 6-8mal schlechter als von gedruckten

Informationen. (Russ 2009)

Ca. 2,3 Stunden sitzen Jugendliche vor dem Computer um in sozialen Netzwerken virtuelle Aktivitäten zu entfalten.

Wir sind Datengeber für den Staat („homo reticuli“), für unbekannte „Netzfrende“ und tragen zum ökonomischen Wohl von Unternehmen (Google, Facebook, StudiVZ usw.) und zur Datenüberwachung durch den Staat bei. (biometrischer Pass usw. Eine neue Datensouveränität könnte den Grundsatz haben: So wenig wie möglich, so viel wie unabdingbar möglich. (Rieger, Kurz, 2011)

Kosmetik, Make-up (Gepflegtes Aussehen)	:+ 13%
Mode, Modetrends	+ 9%
Psychologie:	+ 5%
Gesunde Ernährung und Lebensweise:	+ 3%
Berufliche Weiterbildung:	+/- 0% (unverändert)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Genau hier liegen die Chancen der neuen Medien für die Jugend, die Erwachsenen, die Älteren und die Langlebigen.

Die Globalisierung kann die Autonomie in Bezug auf Bildung fördern. Hierzu sind keine politischen, kirchlichen, machstrukturierten Repräsentanten mehr erforderlich.

Weiterhin kann es, wie im arabischen Raum (bes. Ägypten) jugendliche erfolgreiche Revolten durch führen lassen.

„Wenn wir Glück haben, dann erleben wir jetzt eine Globalisierung der Aufklärung, eine Globalisierung der Werte, die Globalisierung der Menschenrechte.“ G. Westerstelle 2011

Aber die Repräsentanz in geistig-struktureller Hinsicht, in Vorbildfunktion und zeitlicher Hinsicht der Eltern oder anderer anerkannter ehrenamtlich (ohne dogmatische Fixierung) tätiger Personen sind umso mehr erforderlich.

Fernstudien mit punktuellen personalen Austausch ermöglichen eine **geistige**

Autonomie von bisher ungeahntem Ausmaß.

Gemeinschaftliche lebensdienliche (biophile) Fernprojekte mit Praxisprojekten dienen der **Entwicklung der sozialen Intelligenz.**

Auch ein **Studium generale** mit gegenseitigem Austausch kann hierbei initiiert werden.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Durch ihren gleichberechtigten Charakter dienen sie der **Aufhebung**

hierarchischer Machtrepräsentanz.

Zur Übung kann ein vernetzter antihierarchischer Antiverein initiiert werden.

Innerhalb dieser ehrenamtlichen Projekte kann eine „**Feierkultur**“ entstehen, die mit gemeinsamen Ritualen verbindet.

Weiterhin sollte unbedingt die Kunst der freien Rede geübt werden.

Die inflationäre Anwendung von Powerpoint vereinfacht die Inhalte, und spiegelt immer häufiger eine Pseudokompetenz (sog. Powerpoint-Karaoke) vor. Es wird mit Powerpoint höchstens eine Assoziationstechnik, jedoch keine kohärente und vertiefende Darstellung von bestimmten Inhalten geübt.

Eine freie Rede mit freier Diskussion beugt solcher Scharlatanerie vor.

Werteskala Veränderungen:

Wichtiger als vor einem Jahrzehnt:

Erfolg im Beruf

Gepflegtes Aussehen

Eigene Familie zu haben

Eigene Kinder zu haben

Abnahme:

Gartenpflege: - 39%

Naturschutz, Umweltschutz - 39%

Kunst, Kultur (insbesondere Interesse an

Literatur und klassische Musik) - 34%

„Gegenläufig (A.d.V. im Vergleich zur Computernutzung) ist die Lektüre von Tageszeitungen bei den Jugendlichen bis 30 Jahren erdrutschartig gefallen.

Dies setzte nicht erst Ende der neunziger Jahre mit dem Siegeszug des Internet ein, sondern bereits beschleunigt nach **1990**.

Damals lasen noch **66 Prozent** dieser Altersklasse regelmäßig eine Tageszeitung.

2000 **53 Prozent,**

heute (2008) **41 Prozent.**

In der gesamten Bevölkerung ist die Reichweite von Tageszeitungen zwar ebenfalls gesunken, liegt jedoch auch heute noch bei rund 70 Prozent.

Untersuchungen nach Altersklassen zeigen jedoch, dass kaum zu erwarten ist, dass der Einstieg in die Zeitungslektüre nur zu einem späteren Zeitpunkt erfolgt. Wer

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

sich vor seinem 30. Geburtstag weitgehend dem Zeitungslesen verweigert, gewöhnt

sich die Lektüre im Allgemeinen auch später nicht an.“ (Köcher 2008)

Wirtschaftsthemen, Wirtschaftsfragen

(Rückgang um 8%) - 29%

Politik - 24%

Wissenschaft, Forschung - 21%

Urlaub, Reisen - 18%

Lokale Ereignisse, Geschehnisse am Ort - 17%

Bücher - 15%

Kochen Rezepte - 10%

Je mehr Jugendliche Fernsehen,

desto mehr verbringen sie auch Zeit

am Computer. Weiterhin verbringen

sie weniger Zeit mit Lesen, Hausarbeiten

und Eltern. (Richards et al. 2010)

Im Jahre 2009

Rückgang der Akzeptanz von

Web.2.0 (Horn, Gisi 2009)

Beispiele:

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

- Reduktion der Lust an der Teilhabe an ehrenamtlicher Arbeit an

„Wikipedia“ wegen zu hoher und undurchschaubarer Regelungsdichte. (Verlust von 50000 Autoren im ersten Quartal 2009) (Werner 2009)

- Nur 5,55% der Twitter schreiben mindestens einmal pro Monat eine

Mikroblognachricht.

- Strukturlosigkeit und Beliebzigkeitszunahme sowie sinnfreie Einträge durch

Maximierung der Zunahme der Informationen bei den Plattformen Schüler-VZ (5,5

Millionen Nutzer). Neben der eigenen geistigen Einkapselung und der Glaube an

Wirkmächtigkeit dieser geistigen Verkapselung (Solipismus) hindert jeden durch

das eigene, immer begrenzte Zeitbudget, an der eigenen geistigen Entwicklung,

wenn man sein Gehirn mit irrelevanten Informationen zumüllt. Die Selektion von

individuell Relevantem ist eine nächste Stufe in der geistigen Entwicklung.

Das solipistische Pseudobedeutsamkeits- und geistig-stripteasehafte

Selbstdarstellungsverhalten verzeichnet zumindest keine Zunahmen mehr.

Trotzdem waren diese Netze von Vorteil, da sie einen demokratischen Wandel der

Öffentlichkeit ermöglicht haben. (Münker 2009; Werner 2009;)

Ob diese neue kulturelle Machtmöglichkeit einen lebensdienlichen Strukturwandel

ermöglicht oder eine neue Form einer unverbindlichen Beliebzigkeit darstellt, bei

der die Ermöglichung eines demokratische Wandel nur eine zufällige

Nebenwirkung darstellte, muss sich erst noch erweisen. (Münker 2009)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

- Ein Kollektiv ohne Zentrum ist nicht geeignet, ein tragfähiges Konzept einer

Wissensgesellschaft zu erstellen. (Horn 2009)

Weniger wichtig als vor einem Jahrzehnt:

Gesellschaftliche Ziele

Eigene politische Aktivitäten (Abnahme von 9% auf 6%)

Die CDU/CSU wird von 40% der politisch Interessierten dieser Altersgruppe

bevorzugt, jedoch nur von 24% der politisch Desinteressierten in dieser

Alterskohorte

Andere Parteien:

Bessere Ergebnisse bei politisch Desinteressierten

Soziale Gerechtigkeit

(Reduktion von 60% auf 53%)

Kontinuierliche Information über aktuelle Geschehnisse

Abnahme des Bedürfnisses sich auf dem Laufenden halten von 45% auf 37% (in

den letzten 5 Jahren).

Ursache der Veränderungen:

Tiefgreifender Umbruch der Mediennutzung (Köcher 2008)

Setzen sie sich Fernsehzeitgrenzen (Tugend: Mäßigkeit) wie beim
Alkoholgenuss.

„Der Mediengebrauch der Kinder orientiert sich am Bildungsstand, vor allem am
Mediengebrauch der Eltern.“ (Gatterburg 2007)

Führen sie ein kontrolliertes gemeinsames kurzes Fernsehen durch.

„Die Sesamstraße“ hat in den vergangeneren Jahren ca. 200 Millionen Kinder
unterstützt, lesen, schreiben und Zählen zu lernen. Wie eine Studie zeigte, lernten
vor allem Kinder der Mittel- und Oberschicht schnell und mühelos. Kinder der
Unterschicht blendeten die Lernimpulse der Sendung einfach aus. **In**
bildungsfernen Haushalten, wo viel und wahllos geklotzt wird, verpuffen die
medialen Lernreize.“ (Gatterburg 2007)

**Fernsehen wird vor allem zur Unterhaltung und nicht zu Bildungszwecken
genutzt.**

Informationshaltige Sendungen sehen meist Personen über dem 30.

Lebensjahr. (Köcher 2008)

Fazit:

„Dies führt zunehmend zu einer Spaltung der Gesellschaft in die, die sich sowohl durch Zeitungen wie über Fernsehen, Rundfunk und Internet informieren, und jene, die das Informationsangebot nur selektiv in Anspruch nehmen.

Dies verändert auch die Voraussetzungen für den gesellschaftlichen und besonders den politischen Diskurs.

Eine Gesellschaft, die teilweise auf kontinuierliche Information und

Urteilsbildung verzichtet, wird spontaner, in der Urteilsbildung beweglicher,

sogar sprunghafter und anfälliger für Manipulation.“ (Köcher 2008)

Multitasking

Auch **Multitasking** ist eine echte Gefahr für die geistige Leistungsfähigkeit.

Die Aufgaben werden nicht parallel, sondern nur sehr schnell hintereinander erledigt. Reflektiert und abgespeichert können diese erledigten Aufgaben nicht mehr. Nach Pöppel (2008) führt dies, da die Großhirnrinde bei dieser Art der Aufgabenlösung kaum noch benutzt wird, zur „partiellen Verblödung“.

Folgende Veränderungen werden durch Multitasking im Gehirn bewirkt:

Erhöht wird die figurale Intelligenz und evtl. in diesem Rahmen das analytische Denken in diesem Bereich.

Erhöht wird die Fähigkeit der wechselnden Aufmerksamkeit bei gleichzeitiger Zunahme von Fehlern (Wolf 2010)

Verminderte Leistung erbringen folgende Kognitionssysteme:

1. Mangelnde Fokussierung bzw. leicht Ablenkung durch Reize. Der Relevanzfilter (Auswahlfilter: bewusst) wird durch den Signifikanzfilter (Bedeutungsfilter) ersetzt. Die Multitasker lassen sich durch störende Signale leichter ablenken.
2. Die Ausblendung irrelevanter Reize, die spezifische Leistung der selektiven Aufmerksamkeit, ist somit bei Multitasking gestört. (Atkinson et al.

1977; Orphir et al. 2009)

Multitasker schneiden im Stroop Test schlechter ab. Der Test führt zu schnellen

Ermüdungserscheinungen im EEG. (Wolf 2010)

Multitasking fördert nicht vertiefendes Wissen; es verhindert es. (Korte 2010)

3. Selektion der Information in relevante (wichtige) und irrelevante (unwichtige) ist gestört. (Orphir et al. 2009) Dadurch leidet die Daueraufmerksamkeit.

Bei der Informationsaufnahme werden schnelles Überfliegen von Titeln, Inhaltsverzeichnis lesen und Zusammenfassungen bevorzugt. Vertiefendes Lesen wird vernachlässigt. (Wolf 2010)

4. Die geistige Flexibilität ist gestört. Multitasker benötigen länger, um von einer echten (nicht mechanischen) geistigen Tätigkeit zu einer anderen überzuwechseln. Dies ist ein Ausdruck des Mangels an geistiger Flexibilität.

(Orphir et al. 2009)

5.Reduktion der Sprachkompetenzen, der haptischen Fähigkeiten und der Empathie. (Korte 2010)

6. Echtes Multitasking ist unserem Gehirn nicht möglich. (Koch et al. 2010)

Entweder nimmt die Leistungsgüte oder die Schnelligkeit ab. (Dux et al. 2009; Meyer et al. 1977)

Der präfrontalen Kortex ist darauf ausgerichtet eine Aufgabe zu erledigen. Die Schnelligkeit dieser Ausführung kann er steigern; dadurch kann der Eindruck entstehen, dass er gleichzeitig zwei Aufgaben erledigt.

Er kann auch von einer unerledigten Aufgabe zur anderen wechseln. Dadurch wird aber die Leistungsgüte und/oder die Schnelligkeit vermindert. (Dux et al. 2009)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de
Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Besprechen Sie das Gesehene. Reflektieren sie das Gesehene in Bezug auf werbemäßige Manipulation.

Führen Sie tägliche persönliche Gespräche von Angesicht zu Angesicht.

Lesen Sie täglich ½ Stunde vor oder erzählen Sie und spielen Sie gemeinsam.

Lassen sie sich nicht zum Nebenbeifernsehen verführen.

Erlauben Sie keinen eigenen Fernseher im Kinderzimmer.

Eine halbe Stunde vor dem Zubettgehen sollte der Fernseher ausgeschaltet werden.

Seien Sie als Erwachsener in Bezug auf Fernsehen ein Vorbild.

Werden Sie in zwei Vereinen aktiv.

Lernen Sie Yoga.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Führen Sie regelmäßig Trampolinübungen durch.

Trampolinübungen (mit Haltestange)

sind besonders günstig zur Koordinations- und Gleichgewichtsschulung.

Durch Trampolinspringen erfolgt ein unmittelbarer und erfolgreicher Ausgleich bei

Bewegungsmangel bei unauffälligen Kindern und bei hyperaktiven Kindern.

Motorische Probleme werden wie in der Zeitlupe erkannt.

Es kommt zu einem positiven Erfolgserlebnis. Die Kondition erhöht sich, das

Selbstbewusstsein erhöht sich, der Muskelaufbau wird stimuliert, der

Bewegungsablauf wird harmonischer.

Die Schlafqualität wird besser. Die REM-Phasen-Anteile erhöhen sich. (Buechegger et al.

1991)

Führen Sie regelmäßig IHT®-Training durch. (Integratives/Interaktives

Hirnleistungstraining)

Diese Ratschläge gelten bereits für Kinder. Neben der geistigen Entfaltung bzw.

fernsehbedingten „Einfaltung“ sind es auch medizinische Risikofaktoren, die durch

erhöhten Fernsehkonsum gefördert werden, auf keinen Fall zu unterschätzen. Der

Forscher Hancox (2004) konnte nachweisen, dass ein überdurchschnittlicher

Fernsehkonsument (in etwa mehr als zwei Stunden pro Tag) im Alter zwischen 5 und

15 Jahren war mit der Erhöhung folgender Risikofaktoren verbunden ist:

1. Erhöhter Body Mass Index (BMI)
2. Geringere körperliche Fitness
3. Vermehrte Rauchgewohnheiten
4. Erhöhtes Serumcholesterin

In statistischen Zahlen ausgedrückt, ist der erhöhte Fernsehkonsum zwischen dem 5 und 15 Lebensjahr in folgenden Prozentsätzen an den o.g. Risikofaktoren beteiligt:

Adipositas:	17%
Geringe körperliche Fitness:	15%
Vermehrte Rauchgewohnheiten:	17%
Erhöhtes Serumcholesterin:	15%

Glossar

Moorsches Gesetz: Innerhalb von festen Zeitabständen kommt es zur

Verdoppelung von Informationen: Im Internet beträgt die Verdoppelungsrate z Zt.

ca. 5 Jahre

Black Hat

Krimineller Hacker (vgl. White Hat: gutartiger Hacker) (Der Spiegel 27/2011, S. 30)

Bluetooth (Hommage an den im 10. Jahrhundert lebenden dänischen Wikingerkönig Harald

Blauzahn, der für seine Kommunikationsfähigkeit weit bekannt war.)

Industriestandard gemäß IEEE 802.15.1 für die Funkübertragung zwischen Geräten auf kurze Distanz (WPAN)

Cloud Computing

Verlagern von Computerleistungen, Speichern und Diensten auf Rechenzentren.

Sie können je nach Bedarf aus dieser „Cloud“ (Wolke) wieder über das Internet abgerufen werden.

z. B. e-mails, Photos, Musik, Texte bei GMX oder web.de, You-Tube-Webseite

Finanzagent/Money Mule

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Strohmann für Finanztransaktionen von Web-Gangstern. (Der Spiegel 27/2011, S. 30)

FUD

„Fully undetected’: Getarnte Angriffssoftware.“ (Der Spiegel 27/2011, S. 30)

iPad (Notizblock)

Multifunktionsgerät, das mit einer Multitouch-Interaktion arbeitet.

„Apple setzt auf die Kanalisierung des Internets via Endgerät...Apple will ,Maut kassieren, indem es Musik, Filmen oder Büchern den Weg zum Kunden bahnt.“

(Freund 2010)

Folgende Funktionen sind darin vereint:

Druck

Musik

Video

Photo

Audio-Multimedia

Internet

In diesem iPad kann nichts verändert werden, z.B. Erstellung von eigenem Unterrichtsmaterial. Es kann nur im sog. App-Store gekauft werden.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Ein Autor, der sein Werk im App-Store hochgeladen hat, kann dies nur noch zu

Rechten, die Apple ihm einräumt, weitergeben. Apple behindert damit die freie

Weitergabe von Informationen.

“Das iPad ist also kein Computer im Sinne einer Universalmaschine mehr, sondern

eine Abspielplattform für die Inhalte der Medienkonzerne. Das iPad macht aus dem

Two-Way-Web wieder eine Einbahnstraße und zwar eine, für deren Nutzung

gezahlt werden muss.

Dies führt letztlich zur Entmündigung der Nutzer...

Ein Computer, auf dem keine einzige Programmiersprache läuft, ist kein Computer,

sondern eine Fernbedienung...

Google

Google hat dafür in Zukunft mindestens ein Betriebssystem, das diesen Namen

verdient: ‘Andriod’ ist eine freie und quelloffene Plattform für Mobiltelefone, für

die jeder Software schreiben und verkaufen darf. Es basiert, wie Googles zweites,

ebenfalls freies und quelloffenes Betriebssystem, ‘Chrome S’, das für Netbooks

gedacht ist, auf Linux und bringt eine Java Virtuelle Maschine (JVM), also eine

Umgebung, in der Java-Programme laufen, mit.” Bei Apple bin ich Käufer, bei

Google bin ich Anbieter. (Kantel, J: Das iPad ist nur eine Fernbedienung: FAZ, 03.02.2010, Nr. 28, s. 31)

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

„Googles Geschäftsmodell lautet: Tausche Suchergebnis gegen

Konsumentenprofil. Googles zahlende Kundschaft sind die Werbetreibenden, nicht die Kundschaft.“ (Freund 2010)

„Google setzt auf die Datenwolke, die es mit immer neuen Diensten zu beherrschen sucht...Google will Daten kassieren, die es weiterverkauft, und im Gegenzug zum Beispiel Bücher ohne Entgelt vermitteln...

Google ordnet sein Antworten nach dem Page-Rank-Prinzip. Als beste

Suchergebnis gilt die Seite, auf die am häufigsten verlinkt wird...Das führt zu einer Verarmung (der Information). Es kommt zu Schleifenbildungen Eine Phänomen, das die Folksonomien noch verstärken (Freund 2010, s. a. Becker 2009)

Folksonomien: Ob es bei Google auf Dauer zu validen Suchergebnissen kommt, ist fraglich.

„Der Begriff setzt sich aus ‚Folk‘ (Volk, Leute) und der Endung ‚-onomie‘, wie in

Taxonomie zusammen. Gemeint ist das Social Tagging (eine Form der freien

Verschlagwortung (Indexierung), bei der Nutzer von Inhalten die Deskriptoren (Schlagwörter: tags:

mehrere Tags können zusammen als Tag Cloud visualisiert werden.) mit Hilfe verschiedener Arten von

Sozialer Software ohne Regeln zuordnen. Die bei diesem Prozess erstellten Sammlungen von

Schlagwörtern werden zu Deutsch Folksonomien genannt) im Web 2.0. (Schlagwort, das für

eine Reihen interaktiver und kollaborativer Elemente des Internets, speziell des World Wide Web

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

verwendet wird...Die Benutze erstellen, bearbeiten und verteilen Inhalte in quantitativ und

qualitativ entscheidendem Maße selbst.) (wikipedia)“ (Freund 2010)

Keylogger

Spionageprogramm für Tastatureingaben (Der Spiegel 27/2011, S. 30)

iPhone (Bedienung mit Hilfe von zwei Tasten, einer Wippe und eines Schiebeschalters)

Smartphone, dass die Firma Apple entwickelt hat, das über einen iPod-ähnlichen Medienspieler verfügt und weitgehend über den Bildschirm gesteuert wird. Er besitzt wie de iPod touch eine Multi-Touch-Funktionalität. Eine Bedienung mit mehreren Fingern gleichzeitig ist möglich.

Folgende Funktionen sind darin vereint:

Breitbild-video-iPod-Medienpieler

Mobiltelefon

Digitalkamera

Internetzugang

iPod

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

i = Internet; Information

pod = Hülse, Gehäuse

Serie von tragbaren digitalen Medienabspielgeräten, sog. **Portable Media Player**

iTunes

Multimedia-Verwaltungsprogramm von der Firma Apple zum Abspielen,

Konvertieren, Organisieren und Kaufen von Musik, Filmen und Spielen.

Inhalte angeschlossener iPods und iPhones können verwaltet werden

Podcasting (Kombination von: pod Hülse Gehäuse; boadcasting: senden)

Produzieren und anbieten von abonnierten Mediendateien (Audio oder Video) über das Internet.

Smartphone

(Untergruppe der Electronic Organizer mit PIM-Qualität):

Kombination (vom Leistungsumfang her) eines Mobiltelefons mit einem Personal

Digital Assistants (PDA)

PIM

(personal information manager: persönliche Informationsverwaltung (elektronische

Variante eines Organizers): Software für persönliche Daten, z. B. Aufgaben,

Notizen, Termine, Vorträge: Organisation und Verwaltung)

WPAN

Wireless Personal Area Network: Sonderfall des Personal Area Network.

Kurzstreckenfunktechnik, die Kabelverbindungen unnötig macht.

WLAN

Wireless Local Area Network: drahtloses lokales Netzwerk

Überbrückt kürzere Distanzen (0,2-50m) als WPAN. Persönlicher Bereich des

Senders

Vision: „Double-Decker“-Pod:

1. PC 1 mit Internet, e-mail usw.
2. PC 1 ist seine eigene Serverstelle
3. PC 1 kann sich an einen üblichen Server ankoppeln
4. Scanner bzw. Kopierer implementiert. Er kopiert/scannt interessierende Informationen. Er arbeitet wie ein Drucker (kann, muss aber nichts ausdrucken; er speichert die Informationen und scannt diese gedruckten Dateien sofort in PC 2 ein. Durch seine Entkoppelung von PC 1 kann er nicht infiziert werden.
5. PC 2 ist völlig von PC 1 entkoppelt.

6. PC 2 kann unifiziert und unzugänglich für PC 1 seine Informationen

bearbeiten.

7. Er kann diese Daten zum versenden auf eine interne Diskette laden und

danach wird sie auf PC 1 geladen. PC 1 versendet sie.

8. Dadurch ist PC 2 von PC 1 völlig entkoppelt. Der Benutzer bedient eine

Tastatur. Die internen Umschaltmechanismen laufen automatisch.

Multitaskingzellen (in Bezug auf eine **Doppelcodierung**, **nicht** auf eine **verteilte** oder **geteilte Aufmerksamkeit**) existieren im **praefrontalen Kortex**

Neurone im praefrontalen Gehirn von Affen zeigen bei ca. einem Drittel seiner Neuron ein arbeitsteiliges Verhalten.

Ein Neuron ist in der Lage auf die Kategorie „Hund“ und die Kategorie „Katze“ zu reagieren. Weiterhin kann sie die beiden Kategorien unterscheiden. Dies tritt dann besonders, auch in der Schnelligkeit und Zielsicherheit der elektrischen Antwort zu

Tage, wenn die Bilder nicht ganz klar zuordenbar waren. (Hundebilder katzenartig verfremdet)

Cromer JA, Roy JE, Miller EK: Representation of multiple, independent categories in the primate prefrontal cortex. Neuron 2010 Jun

10;66(5):796-807

Evolutionäre Entwicklung Aufmerksamkeit (A)

im Rahmen der Sprachentwicklung

Die evolutionäre Entwicklung der Aufmerksamkeit geht von selbstbezogener (egozentrierter, diadischer) über gemeinsamer (geteilter, triadischer) extern orientierter Aufmerksamkeit (**Öffnung des Sozialraums; erweiterte sozialer Raum durch Kooperation mit anderen fürsorglichen Wesen**) zu einer lebensdienlichen (biophilen) sprach- bzw. dialogbegleitenden gemeinsamen (geteilten) kognitiv intern orientierten Aufmerksamkeit im Rahmen eines hermeneutischen Zirkels und eines kognitiv emergenten Dialogs.

Elektronische Vernetzung führt zu Pseudoerweiterung des sozialen Raums: die Oberflächenstruktur der apersonalen Vernetzung, jedoch nicht die Tiefenstruktur in Form von personalen Beziehungen, erweitert sich.

Es wird nur eine echte Erweiterung des sozialen Raums, wenn sich die elektronisch vernetzen Personen real treffen und personale Beziehungen aufbauen.

Man wird klettverschlussartig auf Dauer häufig abhängig von dieser kognitiv ausgerichteten pseudokommunikativen „Brutpflege“. Sie erzeugt eine Pseudovertrautheit, deren „Links“ jederzeit und ohne Konsequenzen, gekappt werden können.

Es ist im übertragenen Sinne somit gleichzeitig eine „**Retroevolution**“ in Bezug auf infantile Abhängigkeit von der „**Informationshorde**“ und eine

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

„**Pseudoevolution**“ (nicht echte, nur nachgeahmte),

„**Surrogat-evolution**“ (nicht vollwertiger Ersatz), „**Sackgassenevolution**“ („dead end evolution“)

in Bezug auf eine humane Weiterentwicklung im biologischen (z. B.

Fortpflanzung), psychologischen (z. B. soziale Intelligenz), sozialen (verlässliche, authentische Gruppen) und geistig mentalen Bereich (Kreativität).

Blaffer Hrdy S: Mütter und andere (Mothers and others) Berlin Verlag, 2010

Tomasello M: Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation. Suhrkamp, 2009

Im Bereich der sozialen Intelligenz scheinen bereits jetzt Defizite offenbar zu werden. (Meinungsinstitut Forsa: Befragung 1003 Personen von 14 bis 29 Jahre)

Folgende Ergebnisse wurden ermittelt:

1. 44% würden eher auf den Partner verzichten als auf das Handy oder das Internet.
2. 84% können sich ein Leben ohne Internet nicht vorstellen.
3. 97% können sich ein Leben ohne Handy nicht vorstellen.
5. 55% können sich Leben ohne Handy und Internet nicht vorstellen.

Damit ist das Kriterium der Abhängigkeit in der sogenannten **Webciety** (Wortneuschöpfung aus. Web und society) erfüllt.

6. Es existiert eine Zweiklassengesellschaft in Bezug auf das Internet:

Unter 50-jährige Personen benutzen das Internet doppelt so häufig wie unter 50-jährige Personen.

Gesundheit und virtuelle Welten

Weiterhin weisen Jugendliche, die mehr als 120 Textnachrichten pro Tag verfassen

(SMS) folgende Besonderheiten auf: (Scott 2010)

- 20% der befragten Jugendlichen gehörten dieser Kategorie an.
- Die Mehrzahl der SMS Verfasser waren Frauen mit niedrigem sozioökonomischen Status, die aus einer Minderheit und einem vaterlosen Haushalt stammten.
- Das Risiko, Raucher zu sein war um 40% erhöht
- Die Rate der Alkoholtrinker war doppelt so hoch wie bei der Gesamtheit der befragten Jugendlichen.
- 43% hatten schon ein „Bing-Trinking“ (Trinken bis zur Bewusstlosigkeit) hinter sich.
- 41% bejahten den Gebrauch illegaler Drogen. (gelegentlich)
- 55% zeigten aggressives Verhalten mit Schlägereien
- 90% hatten häufigere Sexkontakte (Beziehungen zu vier oder mehr Sexualpartnern)

Jugendliche, die mehr als 3 Stunden computermäßig soziale Netzwerke an

Unterrichtstagen verbunden sind, weisen folgende Besonderheiten auf (Scott 2010):

11,5% der befragten Jugendlichen gehörten dieser Kategorie an.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

- Das Risiko, Raucher zu sein war um 62% erhöht

- Die Rate der Alkoholtrinker war 79 % höher wie bei der Gesamtheit der befragten Jugendlichen.

- 69 % hatten schon ein „Bing-Trinking“ (Trinken bis zur Bewusstlosigkeit) hinter sich.

- 84 % bejahten den Gebrauch illegaler Drogen. (gelegentlich)

- 94 % zeigten aggressives Verhalten mit Schlägereien

- 60 % hatten häufigere Sexkontakte (Beziehungen zu vier oder mehr Sexualpartnern)

- Erhöhter Konsum von zusätzlichem Fernsehen

- Erhöhte Schulprobleme

- Mehr gesundheitliche Beeinträchtigungen durch:

Depressionen

Schlafschwierigkeiten

Multitasking und geistige Leistungsfähigkeit

Multitasking (z. B. parallele, Arbeiten am PC; Handy telefonieren beim Autofahren; Arbeiten im Großraumbüro, Fernsehen und Zeitungslesen usw.) ist eine echte Gefahr für die geistige Leistungsfähigkeit.

Die Aufgaben werden meist nicht parallel, sondern nur sehr schnell hintereinander

erledigt. Oder sie aktivieren rechts und links das Frontalhirn; wobei nicht

festgestellt werden kann, ob das rechte Frontalhirn nur eine sehr kurze

Haltefunktion, um die Aufgabe dann dem linken Frontalhirn zur endgültigen

Bearbeitung zuzuführen.

Nach John Medina (2010), Direktor des Brain Centers der Universität Seattle,

USA, ist es ein Mythos, eine Multitaskingfähigkeit des Menschen anzunehmen

Reflektiert und abgespeichert können diese erledigten Aufgaben nicht mehr. Nach

Pöppel (2008) führt dies, da die Großhirnrinde bei dieser Art der Aufgabenlösung

kaum noch benutzt wird, zur „partiellen Verblödung“.

Folgende Veränderungen werden durch Multitasking im Gehirn bewirkt:

1. Mangelnde Fokussierung bzw. leicht Ablenkung durch Reize. Der Relevanzfilter

(Auswahlfilter: bewusst) wird durch den Signifikanzfilter (Bedeutungsfilter)

ersetzt. Die Multitasker lassen sich durch störende Signale leichter ablenken. (Spitzer

2007)

2. Die Ausblendung irrelevanter Reize, die spezifische Leistung

der selektiven Aufmerksamkeit, ist somit bei Multitasking gestört. (Atkinson et al.

1977; Orphir et al. 2009, Spitzer.2010)

3. Selektion der Information in relevante (wichtige) und irrelevante (unwichtige) ist

gestört. (Orphir et al. 2009, Spitzer.2010)

4. Die geistige Flexibilität ist gestört. Multitasker benötigen länger, um von einer echten (nicht mechanischen) geistigen Tätigkeit zu einer anderen überzuwechseln.

Dies ist ein Ausdruck des Mangels an geistiger Flexibilität. (Orphir et al. 2009; Spitzer.2010)

5. Die geistige Kontinuität ist gestört. Der typische Multitasker springt von Aufgabe und kehrt zu seiner Ursprungsaufgabe nicht mehr zurück. (Spitzer.2010)

Er entwickelt ein sog. hive-mind. (Hive: Bienenkorb; Schwarmintelligenz)

6. Echtes Multitasking ist unserem Gehirn nicht möglich. (Koch et al. 2010)

Entweder nimmt die Leistungsgüte oder die Schnelligkeit ab. (Dux et al. 2009; Meyer et al. 1977)

Der präfrontalen Kortex ist darauf ausgerichtet eine Aufgabe zu erledigen. Die Schnelligkeit dieser Ausführung kann er steigern; dadurch kann der Eindruck entstehen, dass er gleichzeitig zwei Aufgaben erledigt.

Er kann auch von einer unerledigten Aufgabe zur anderen wechseln. Dadurch werden aber die Leistungsgüte und/oder die Schnelligkeit vermindert. (Dux et al. 2009)

Werden zwei Aufgaben gleichzeitig angeboten, verteilt das Gehirn diese im Rahmen der Problemlösung auf die linke Gehirnhälfte (medialer frontaler Kortex)

(sequentielles Arbeiten) und auf die rechte Gehirnhälfte (paralleles Arbeiten)

Der anteriore frontale Kortex verbindet dann beide Aufgaben. Mehr Aufgaben kann das Gehirn nicht verarbeiten. Diese Untersuchungen zeigten nur formal an, welche Gehirnregionen (brain imaging) beteiligt waren. Sie können keine Aussagen über inhaltliche Fragestellungen beantworten.

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Geschlechtsunterschiede waren nicht festzustellen. (Charron, Koechlin 2010)

Charron S, Koechlin E: Divided representation on concurrent goals in the human frontal lobes. *Science* 2010; Vol. 328, , no. 5976, pp. 360-363

Dux PE, Tombu MN, Harrison S, Rogers BP, Tong F, Marois R: Training improves multitasking performance by increasing speed of information processing in human prefrontal cortex *Neuron* 2009 Jul 16;63(1):127-138

Koch I, Gade M, Schuch S, Phillipp AM: The role of inhibition in task switching: a review. *Psychon Bull Rev.* 2010 Feb;17(1):1-14

Medina J: Gehirn und sein Erfolg. Spektrum, Heidelberg, 2010

Meyer DE, Kieras DE: (1977): A computational theory of executive cognitive processes and multiple task performance Part I: Basic mechanism.

Psychological Review 104, 3- 65

Meyer DE, Kieras DE: (1977): A computational theory of executive cognitive processes and multiple task performance Part I. *Psychological*

Review 104, 749-791

Orphir E, Nass C, Wagner AD: Cognitive control in media multitaskers. *Proc Natl Acad Sci U.S.A.* 2009 Sep 15;106(37): 15583-15587

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H., Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de
Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Literaturhinweise

Allensbach: Institut für Demoskopie

Allensbacher Berichte: Institut für Demoskopie Allensbach: Auf dem Weg von der persönlichen zur virtuellen Kommunikation? Veränderungen der Gesprächskultur in Deutschland 2009/Nr.3: Auftrag von Bild der Frau und Firma Jacobs

Anders, G.: Die Antiquiertheit des Menschen. 1.2. Beck, München 2002

Anderson DR, Lorch EP, field DE, collins PA, Nathan JG: Television viewing at home. Child develop. 1986Aug;57(4):1024-1033
Breniere et al. 1998

Archives of Peridiatrics and Adolecent Medicine: Online: <http://archpedi.ama-assn.org/cgi/content/abstract/165/1/68>

Ärztzeitung: Medienkonsum fördert Adipositas bei Kindern: 08.06.2006 Nr. 104, Jg. 25, S. 3

Ärztzeitung: Gibt es eine Internetsucht? 18.11.2006, Nr. 214, S. 16 Te Wilt Bert, Putzing Ingrid Med. Hochschule Hannover

Ärztzeitung: Gewaltvideospiele schaden Gefühlen und Konzentration 95.12.2006, S. 4

Asendorpf, D: Always on. Die Zeit, Nr. 10, 03.03.2005, S.39

Baccum DG, Smith AE, Weisberg P: Elimination of disturbing naptime behaviors of preschool children through withdrawal and re-presentation of TV audio reception

Barloewen C von, Naoumova G: das Buch des Wissens, Fink, München 2009

Barr-Anderson DH, Larson NI, Nelson MC et al.: Does television viewing predict dietary intake five years later in high school students and young adults. Int J Behav Nutr Physical Activ 2009, 6:7 doi 10.1186/1479-5868-6-7

Batinic B, Appel M (Hrsg.): Medienpsychologie, Springer, Heidelberg, 2008

Becker K: Deep Search The Plitics of search beyond Google, Studien Verlag 2009, ISBN-13:978-3706547956

Bergman W, HütherG: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien, Walter Verlag, Düsseldorf, 2006

Bickenbach M, Maye H: Metapher Internet. Literarische Bildung und Surfen. Kulturverlag Kadmo, Berlin 2009

Blaffer Hrdy S: Mütter und andere (Mothers and others) Berlin Verlag, 2010

Borzekowski DL, Robinson TN: The remote, the mouse, and the no. 2 pencil:the household media environment and academic achievement among third grade students. Arch Pediatr Adolesc. Med 2005 Jul;159(7):607-613

Borzekowski DL, Robinson TN: The 30-second effect: an experiment revealing the impact of television commercials on food preferences of preschoolers J Am diet Assoc 2001 Jan;101(1):42-46

Brandom, B.: Expressive Vernunft. Suhrkamp, Frankfurt (2000)

Breidenich M: Nur 36 Stunden im Rampenlicht FAZ 19.07.2007, Nr. 165, Seite N1

Breniere, Y., Bril, B.: Development of postural control of gravity forces in children during the first 5 years of walking.Exp. Brain res. 121 (1998) 3, 255-262

Brown KD, Hamilton-Giachrisis C. Zhe influence of violent media on children and adolescents: a public health approach. Lancet 2005 feb 19-25; 365(9460): 702-710

Buchegger, J. Fritsch, R., Meier-Koll, A., Riehle, H.: Does trampolining and anaerob fitness affect sleep? Perceptual Mot. Skills 1991 Aug; 73 (1): 243-252

Buechel E, Berger J: Therapy facebook. Why do people share self-relevant content online? 2011

Butzmann, W., Butzmann J: Wie Kinder sprechen lernen. Franke, Tübingen, 2004)

Caincross F: The Death of distance ISBN: 0-75281-252-1

Carr N, Dedekind H.: Wer bin ich der ich online bin... und was macht mein Gehirn solange? – Wie das Internet unser Denken verändert. Blessing Verlag, 2010

Carr N, Dedekind H.: Wer bin ich der ich online bin... und was macht mein Gehirn solange? – Wie das Internet unser Denken verändert. Blessing Verlag, 2010

Child Wise Privates Forschungsinstitut The Old Bakery 111 Queens Road Norwich NR 13PL United Kingdom e-mail: research@childwise.co.uk
Trends in children's TC viewing

Christakis DA, Zimmerman FJ, DiGiuseppe DL, McCarty CA: Early television exposure ans subsequent attentional problems in children. Pediatrics 2004 Apr;113(4):708-713

Christakis DA, Ebel BE, Rivara FP, Zimmerman FJ: Television, video, and computer game usage in children under 11 years of age J. Pediatr. 2004 Nov; 145(5):652-656

Christaakis DA; Zimmerman FJ: Associations between content types of early media exposure and subsequent antisocial behavior. Pediatrics Aug 2007

Christakis DA, Zimmerman FJ. Viewing television bevor age 3 is not the same as viewing television at age 5. Pediatrics 2006 Jul; 118(1): 435

Die Zeit Internet Spezial Mai 2008

Die Zeit 24.06.2004. Nr. 27

Disalvo D: Digitale Bande Gehirn& Geist 6_2010, 54-59

Doidge N: Neustart im Kopf. Wie sich unser Gehirn selbst repariert. Campus Verlag, 2008

Döring N: Sozialpsychologie des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Hogrefe, Göttingen 2003

Döring N: Die virtuelle Umarmung. Gehirn&Geist 10/2005, 38-42

Dux PE, Tombu MN, Harrison S, Rogers BP, Tong F, Marois R: Training improves multitasking performance by increasing speed of information processing in human prefrontal cortex Neuron 2009 Jul 16;63(1):127-138

Dyckmans M: Drogenbeauftragte der Bundesregierung. Mitglied des deutschen Bundestages:Handout für die Pressekonferenz zur Vorstellung der PINTA-Studie, 26.09.2011)

Edelston H: Children and television. Community Health (Bristol). 1978 May;9 (4):225-226

Fahle O, Engell L: Philosophie des Fernsehens. W. Fink, München 2006

Feuerstacke T et al: Computerlernspiele für Kinder –pädagogische wertvoll? Grin, München 2007

Finger E: Verzettelt im Netz Die Zeit Internet Spezial Mai 2008, 10- 11

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H, Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

- Fogel J, Carlson MC:** Soap operas and talk shows on television are associated with poorer cognition in older women. *South Med J* 2006 Mar; 99 (3): 226-233
- Freitag J:** Für das Fernsehen lebe ich jedenfalls nicht. Ein Gespräch mit dem Schauspieler Armin Mueller-Stahl. *FAZ* 02.07.2008, S. 38
- Freund W:** Interview mit dem Interentaktivist Konrad Becker: Apple lässt sich nicht mit der Kirche vergleichen. *Die Welt* 15.02.2010, S. 23
- Fuchs S:** Die Renaissance des Hörens und die Zukunft des Radios. *Dtschlandfunk* 21.12.2008
- Fuentes C:** die Odyssee auf Krolisch oder das Drama Lateinamerikas und die Mythologien der Zukunft. In: Barloewen C von, Naumova G: das Buch des Wissens, Fink, München 2009, 70-95
- Garlender David:** *Mirror worlds: or the Day Software Puts the Universe in a Shoebox. How it will happen and what it will mean.* Oxford University Press 1991
- Gatterburg A:** Aliens im Kinderzimmer. *Der Spiegel* 20/2007, 42-54
- Geißler, K.A.:** *Zeit.* Quadriga Verlag, Weinheim (1996)
- Glogauer, W.:** *Die neuen Medien machen uns krank.* Deutscher Studienverlag, Weinheim 1999
- Göring C:** Zu Hause nur noch virtuelle Welten *MMW-Fortschr. Med.* Nr. 4/2010(152 Jg.),17
- Götz M:** Fernsehen von -0,5 bis 5. *Television* 20 (1) 12-17, 2007
- Gray JR, Braver TS, Raichle ME:** Integration of emotion and cognition in the lateral prefrontal cortex *Proc Natl Acad Sci USA* 2002 #March 19; 99 (6): 4115-4120
- Greenfield S:** i.d. *The Quest for identity in the 21 st century.* Hodder&Stoughton Ltd, London 2008, ISBN 9 780 340 93600 9 (Hardback); ISBN 9 780 340 93606 1 (Trade Papaerback)
- Grontved A, Hu FB:** Television viewing and risk of type 2 diabetes, cardiovascular disease, and all cause mortality: a meta-analysis. *JAMA* 2011 Jun 15;305(23):2448-2455
- Hamann G:** Fernsehen ohne Grenzen *Die Zeit*, Nr. 51 15.12.2005, S.27
- Hamann G:** Die Eingeborenen des Internet. *Die Zeit*, 2006, Nr. 12, S. 21, 22
- Hancox RJ, Milne BJ, Poulton R:** Association of television viewing during childhood with poor educational achievement. *Arch Pediatr Adolesc Med* 2005 Jul;159(7):614-618
- Hancox RJ et al.:** Association between Child and adolescent television viewing and adult health: a longitudinal birth cohort study. *Lancet* 364(2004), 254-262
- Hanimann J:** Wer lernt uns das Fernlesen? *FAZ* 17. November 2009, Nr. 267, S. 32
- Herden B:** Dick bleibt dick *Die Zeit* 22.03.2007, Nr. 13, S.45-46
- Heuser UJ:** Denken, wie das Netz es will. *Die Zeit*; 23.09.2010; Nr. 39, S. 26
- Hoppe-Graff S, Oerter R:** Spielen und Fernsehen. Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der #Welt des Kindes. *Juventa Weinheim* 2000
- Horn E, Gisi LM:** Schwärme –Kollektive ohne Zentrum Eine Wissensgeschichte zwischen Leben und Information. *Transcript*, 2009, ISBN: 978-3-8376-1133-5
- Hornig F, Müller U, Weingarten S:** Die Datensucht *Der Spiegel* 33/2008, S. 80-92
- Hüttenmoser, M** 01.11.02 *Medienforum im Kornhausforum, Basel:* „und es bewegt sich noch! Bewegungsmangel bei Kindern: Ursachen, Folgen, Maßnahmen
- Iglseider B:** Epidemiologie und Risikofaktoren der Demenz. *EuroJGer* Vol. 12(2010, No. 2: 63—77
- Jordan A:** The role of media in children’s development: an ecological perspective. *J Dev Behav Pediatr.* 2004 Jun; 25(3): 196-206
- Johnson J:** *Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden.* Kiepenheuer & Witsch, Köln, 2006
- Johnson GM:** Cognitive Processing differences Between Frequent and Infrequent Interent Users. *Computers in Human Behavior* 2018; 24, S. 2094-2106
- Jürgs M:** *Seichtgebiete – Warum wir hemmungslos verdummen.* Bertelsmann, 2009
- Just MA, Keller TA, Cynkar J:** A decrease in brain activation associated with driving when listening to someone speak. *Brain Res* 2008 Ap 18;1205: 70-80
- Just MA, Varma S:** The organisation of Thinking: what functional brain imaging reveals about neuroarchtecture of complexe cognition. *Cogn Affect Behav Neurosci* 2007 Sep; 7(3): 153-191
- Kantel, J:** Das iPad ist nur eine Fernbedienung: *FAZ*, 03.02.2010, Nr. 28, s. 31
- Kappos AD:** The impact of electronic media on mental and somatic children’s health *Int J Hyg Environ Health* 2007 Oct; 210 (5): 555-562
- Kersebaum S:** Powered by emotions *Gehirn&Geist* 10/2005, 33-35
- Kerstan T:** Seminar beim Atavar *Die Zeit Internet Spezial* Mai 2008, 12-13
- Kissler A:** *Dummgeklotzt – Wie das Fernsehen uns verblödet.* Gütersloher Verlagsanstalt, 2009
- Kittler F:** *Aufschreibesysteme 1800/1900* Wilhelm Fink, München 1985
- Klingberg T:** *Multitasking* Wie man Informationsflut bewältigt. Beck, Münchn 2008
- Koch I, Gade M, Schuch S, Phillipp AM:** The role of inhibition in task switching: a review. *Psychon Bull Rev.* 2010 Feb;17(1):1-14
- Koch C:** *Ich bin dann mal off-line.* Blanvalet, München 2010
- Köcher R:** *Schleichende Veränderung: Die Altersklasse bis 30 Jahre fügt sich nicht nahtlos in die Gesamtbevölkerung ein. Sie informiert sich anders und interessiert sich für anderes als die Generation davor.* *FAZ* 20.08.2008, Nr. 194, S. 5
- Köcher R, Prof:** *Produzieren wir eine Schicht sozialer Verlierer.* *FAZ* 17.08.2011, Nr. 190, N5
- Kolikan Y Ben-David:** Digital natives, better learners? Student’s belief about the Internet influenced their ability to learn.. *Computers in Human behavior* (2010), doi:10.1916/j.chb.2010.04.012
- Korte M.:** Was soll nur aus unseren Gehirnen werden? *FAZ.* 17.05.2010 Feuilleton *Forschung und Lehre*; s. a. Korte M: *Wie Kinder heute lernen* DVA
- Kunczik M, Zipfel A:** *Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch.* Böhlau, UTB 2725 Köln, 2006
- Largo ,R:** *Kinderjahre.* Piper, München 2006
- Lau J:** *Spiele ohne Grenzen* *Zeit* Nr. 45, 02.11.2006; *Zeit* Nr. 47, 10.11.2006, S. 22
- Lehmann K, Schetsche H:** *Die Google Gesellschaft. Vom digitalen Wandel des Wissens.* Transcript Verlag, Bielefeld 2005
- Lem, S:** *Die Technologiefalle.* Insel, Frankfurt, 2000
- Lerchenmüller-Hilse H, Hilse J:** *Kinder und Fernsehen. Was, wann, wie oft, warum überhaupt?* Humboldt, München 1998
- Levin SR, Petros TV, Petrella FW:** Preschoolers’ awareness of television advertising *Child Dev* 1982 Aug;53(4):933-937

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H., Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

- Lindstrom HA, Fritsch T, Petot G, Smyth KA; Chen CH, Debanne Sm, Lerner AJ, Freidland RP:** The relationship between television viewing in midlife and the development of Alzheimer's disease in a cas- control study. *Brain Cog.* 2005 Jul;58(2):157-165
- Lorch EP, Castle VJ:** Preschool children's attention to television: visual attention a probe response time *J Exp Child Psychol* 1997Jul;66(1):111-127
- Ludwig DS, Gortmaker SL:** Programming obesity in childhood. *Lancet* 2004 Jul 17-23; 364(9430):226-227
- Mainzer Uniklinik** für Kommunikationsstörungen 1996
- Malamud, Ofer and Pop-Eleches, Cristian:** Home Computer Use and the Development of huma Capital (March 2010) NBER Working Paper Series Vol: w15814, pp. -, 2010. Available at SRRN: <http://ssm.com/abstrat=1569232> (NBER: National Bureau of Economic Research
- Mancé M:** Otakismus. Mediale subkultur und neue Lebensform – eine Spurensuche. Bielfeld: Transcript 2005
- McLellanF:** Do violent movies make violent children? *Lancet* 2002 Feb 9; 359(9305): 502
- Mendoza JA, Zimmermann FJ, Christakis DA.** Television viewing, computer use, obesity, and adiposity in US preschool children. *Int J Behav Nutr Phys Act* 2007 Sep 25; 4(1): 44
- Mercer CD, Mercer AR** (1998) Teaching students with learning problems (5th edition) Upper saddle River, NJ:Prentice Hall
- Mercer, VS., Sahrman, SA., Diggles-Buckles, V., Abrams, RA., Norton, BJ.:** Age group differences in postural adjustments associated with a stepping task. *J. Motor Behavior* 1997, Vol. 29. No. 3, 243-253)
- Meyer DE, Kieras DE:** (1977): A computational theory of executive cognitive processes and multiple task performance Part I. *Psychological Review* 104, 749-791
- Meyer DE, Kieras DE:** (1977): A computational theory of executive cognitive processes and multiple task performance Part II: Basic mechanism. *Psychological Review* 104, 3- 65
- Moody TD et al.:** Neural activation paterrens in older adults following internet training. Poster session 382.3/GG2, Human Cognition and Behavior. Aging Studies. Presented Mon, Oct 19, at Neuroscience 2009 in Chicago.
- MünkerS:** Emergenz digitaler Öffentlichkeiten. Die sozialen Medien im Web 2.0 Suhrkamp, 2009
- Myrtek M, Scharff C:** Fernsehen, Schule und Verhalten. Untersuchungen zur emotionalen Beanspruchung von Schülern. Huber, Bern 2000
- NegroponteN:** Total Digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder die Zukunft der Kommunikation, München 1997 ISBN 3570122018
online http://cyber.law.harvard.edu/communia2010/sites/communia20107images/Kolikant_2010_Digital_Natives_Better_Learners.pdf
- Orphir E, Nass C, Wagner AD:** Cognitive control in media multitaskers. *Proc Natl Acad Sci U.S.A.* 2009 Sep 15;106(37): 15583-15587
- Owens J, Maxim R, McGuinn M, Nobile C, Msall M, Alario A:** Television-viewing habits and sleep disturbances in school children. *Pediatrics* 1999 Sep;104(3):e27
- Palumbo FM, Dietz WH :** children's television : its effect on nutrition and cognitive development *Pediatr Ann* 1985 Dec ; 14(12) :793,796-798,800-801
- Pantke K-H:** Mensch und Maschine. Mabuse, Frankfurt, 2010
- Pariser Eli:** The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You. Penguin Press New York ISBN: 9781594203008
- Patrick, L., Leber, M., Johnston, S.:** Aspects of cognitive status as predictors of mobility following geriatric rehabilitation aging clin. *Exp. Res.* 8 (1996), 328-333
- Paavonen EJ, Pennonen M, Roine M, Valkonen S, Lahikainen AR:** TV exposure associated with sleep disturbances in 5- to 6-year old children *J Sleep Res.* 2006 Jun;15(2)154-161 Teil des Projektes: Lahikainen AR: Children's Well-Being and Media in Cultural and Social Context
- Pfeiffer S, Wiedemann J:** Wenn das Netz zur Sucht wird. *Die Welt*, 27.09.2011, S. 23
- Postman, N.:** Die Verweigerung der Hörigkeit. Frankfurt a. M., Fischer 1988
- Postman, N.:** Das Technopol, Fischer, Frankfurt 1992
- Postman, N.:** Die multiplen Gefahren der multiplen Medien. In: Alfred Herrhausen Gesellschaft für Internationalen Dialog: Multimedia. Eine revolutionäre Herausforderung. Schäffer-Poeschel Verlag, Stuttgart (1995), 7 – 33
- Postman, N.:** Wir amüsieren uns zu Tode. Frankfurt a. M., Fischer 2000 (14. Auflage)
- Postman, N.:** Die zweite Aufklärung, Berliner Verlag, Berlin 2000
- Pfeiffer C:** Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen Hannover: Gewalt im Kinderzimmer; Schülerbefragung 2005
NOMOS Buchreihe 2007: Interdisziplinäre Beiträge zur kriminologischen Forschung;
- s. a. **Pfeiffer C, Baier D** (2006): Innerfamiliäre Gewalt gegen Kinder und Jugendliche. Aktuelle Befunde aus der KFN-Schülerbefragung 2005 HÄB4/06, 194-196
- Pfeiffer C, Windzio M, Baier D** (2006): Elf Vorschläge zur Gewaltvorbeugung und sozialen Integration. In: Heitmeyer W, Schöttle M (Hrsg.): Gewalt, Beschreibung, Analysen. Prävention (s. 276- 290) Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung
- Pöppel E:** Zum Entscheiden geboren, Hanser, 2008
- Postman, N.:** Amusing ourselves to death. Harmondsworth: Penguin 1986
- Precht RD:** Wer bin ich und wenn ja, wie viele? Goldmann, München 2007
- Primack B, Swanier B, Georgiopoulos AM et al:** Association between media use in adolescence and depression in young adulthood: a longitudinal study. *Arch Gen Psychiatry* 2009 Feb;66(2):181-188
- Rehbein F, Kleimann M, Mößle T:** Computerabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter Kriminologischer Forschungsinstitut Niedersachsen E. V. (KNF): Forschungsbericht Nr.108, 2009
- Richards R. et al.:** Adolescent screen time and attachment to parents and peers. *Arch Pediatr Adolesc Med* 2010;164(3)258-262
- Rieger F, Kurz C:** Die Datenfresser: Wie Internetfirmen und Staat sich unsere persönliche Daten einverleiben und wie wir die Kontrolle darüber wieder zurückerlangen.. Fischer, 2011
- Rogge JU.** Kinder können fernsehen. Vom Umgang mit der Flimmerkiste. Rowohlt, Reinbek 1999
- Rogge JU.** Ängste machen Kinder stark, Rowohlt, Reinbek 2001
- Rosenfelder A:** Machen Sies kurz Professorchen FAZ. 21.07.2006, Nr. 167, S. 35
- Rückert S, Willeke S:** Wir sind verdammt göttlich. *Die Zeit*, 19.03.2009, Nr. 13, S. 13
- Rühle A:** Ohne Netz. Klett-Cotta, Stuttgart, 2010
- Rumbaut, RG:** „Becoming American: Acculturation, Achievement, and Aspirations among Children of immigrants.“ Lecture presented at a session on “Growing Up America: Dilemmas of the secon generation. “Annual Meeting of the American Association for the Advancement of
- Russ K:** Das pädagogische Tamagotchi. *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung* 29.11.2009, Nr. 48, S. 11
- Saarenpaa-Heikkila O, Laippala P, Koivikko M:** Subjective dytime sleepiness in schoolchildren. *Fam Pract.* 2000 Apr;17(2):129-133

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H., Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

- Sahrmann, SA., Diggles-Buckles, V., Abrams, RA., Norton, BJ.:** Age group differences in postural adjustments associated with a stepping task. *J. Motor Behavior* 1997, Vol. 29. No. 3, 243-253)
- Sakamoto N, Al-Adawi S et al.:** Hikikomori, is it a culture-reactive or an culture-bound syndrome? Nidotherapy and a clinical vignette from Oman. *Intern J Psychiatry in Medicine* (2005); 35, S. 191-198 Campus, 2009
- Schirmmacher F:** Payback. Warum wir im Informationszeitalter gezwungen sind zu tun, was wir nicht wollen, und wie wir die Kontrolle über unser Denken zurückgewinnen. Blessing 2009
- Schirmmacher F:** Die Revolution der Zeit. *Frankfurter Allgemein Sonntagszeitung* Nr. 28 17.07.2011, S. 19
- Schmiechen F:** Die Digitalen kommen. *Welt am Sonntag* 13.11.2011, 19—22
- Simons M:** Vom Zauber des Privaten. Was wir verlieren, wenn wir alles offenbaren.
- Schmidt P-P:** Gewalt im Kinderzimmer. Was Gewalt anrichtet. *FAZ* 14.06.2006, Nr. 136, S.9
- Schmidt V:** Das FaceBook-Imperium *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*.25-09.2011, Nr. 38. S. 38
- Schmitt S:** Automatisch vorsortiert. *Die Zeit*, 22.06.2011, Nr. 26, S. 37-38
- Schmitt U:** Gedächtnis total. *Die Welt* 26.07.2006, S. 10
- Scott F:** American Public health association's 138th annual meeting & exposition, Denver, 09.11.2010; Session 4272: Hypertexting and hyper-networking: A new health risk category for teens?
- Slagter J:** Radio- und Fernsehsender MAX (Zoetermeer) Europäischer Kongress „Demographischer Wandel als Chance: Wirtschaftliche Potenziale der Älteren: BAGSO im Auftrag des BMFSF, Berlin, 17 und 18. April 2007 74-76
- Small GW, Moody TD, Siddarth P, Bookheimer SY:** Your brain on Google: patterns on cerebral activation during internet searching. *Am J Geriatr Psychiatry* 2009 Feb;17(2):116-126
- Soboczynski A:** Höfische Gesellschaft 2.0. *Die Zeit*, 22. Oktober 2009, Nr. 44, S. 47
- Sparrow B, Liu J, Wagner DM:** Google effects on Memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips. *Science* 2011 Jul 14. Epub ahead of print
- Spitzer M** Fernsehen und Kinder in Deutschland. *Nervenheilkunde* 22 (2003) 98-103
- Spitzer M.:** „Vorsicht Bildschirm“ Welchen Einfluss hat die tägliche Bilderflut auf unser Denken und Handeln? Der Einfluss von elektronischen Medien auf Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Vortrag 24.10.2007 Stadthalle Haslach i. K.
- Spitzer M.:** „Vorsicht Bildschirm“ Der Einfluss von elektronischen Medien auf Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Klett, 2005
- Spitzer, M.** Lernen. Spektrum, Heidelberg, 2002
- Spitzer M:** Erfolgreich lernen in Kindergarten und Schule 13.06.2005 Tuttingen www.auditorium-netzwerk.de Jokers Edition
- Spitzer M:** „Vorsicht Bildschirm“ Deutscher Taschenbuchverlag, München, 2006
- Spitzer M:** Im Netz. *FAZ*, 22.09.2010, Nr. 220, S. 8
- Stalder Felix** (2011): Wikileaks: Neue Dimension des Medienaktivismus. In: *Kommunikation@gesellschaft*, www.kommunikation-gesellschaft.de Jg 12, Beitrag 1. Online-Publikation: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0228-201112018>
- Steffen, T et al.:** Sozialpäd. Ki Pra 7, 1996, 392
- Stege A:** Virtuell töten – real morden? Eine Analyse zum Zusammenhang zwischen Gewalt-Computerspielen und aggressivem Verhalten: Hausarbeit 2004 zur Prüfung für das Lehramt an Grund- Haupt- und Realschulen. Universität Lüneburg
- Stettler N, Signer TM, Suter PM:** Electronic games and environmental factors associated with childhood obesity in Switzerland. *Obesity research* 2004;12(6):896-903
- Stirn A:** Die neue Wirklichkeit. *Zeit Wissen* Nr. 6, Oktober, November 2009, 71-73
- Struck P:** Das Erziehungsbuch: Primus Verlag, Darmstadt, 2006
- Stürmer M:** Das Ende der Privatheit. *Die Welt* 29.07.2011, S. 3
- Sunstein CS:** Republic.com 2.0 Princeton University Press 2001
- Sutherland, D.:** The development of mature gait. *Gait and posture* 6 (1997), 163-170
- Tamis-LeMonda CS, Shannon JD, Lamb ME:** Fathers and mothers at play with their 2- and 3-year olds: contribution to language and cognitive development. *Child Dev.* 2004 Nov-Dec; 75(6): 1806-1820
- Tanimura M, Okuma K, Kyoshima K.** Television viewing, reduced parenteral utterance, and delayed speech development in infants and young children. *Arch Pediatr Adolesc Med* 2007 Jun; 161(6):618-619
- Tazawa Y, Okada K:** Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatr Int* 2001 Dec;43(6):647-650
- Telles, S., Hanumathaiah, B., Nagarathna, R. et al.:** Improvement in static motor performance following yogic training of school children. *Percept mot. Skills* 76 (1993) 3 Part 2, 1264-1266
- te Wildt BT, Putzig I, Zedler M, Ohlmeier MD:** Internet dependency as a symptom of depressive mood disorder. *Psychiatr Prax* 2007<sep;34
- Thal DJ, tobias S:** Communicative gestures in children with delayed onset of or. Epressive vocabulary *J speech Hear Res* 1992 Dec;35(6):1281-1289
- Thiel T:** Im Spiel war ich ein Jemand. *FAZ* 5.01.2006, Nr.4, S. 7
- Thomas M, Sing h, Belenky G, Holcomb H, Mayberg H, et al:** Neural basis of alertness and cognitive performance impairment during sleepiness. *J Sleep Res* 2000 Dec;9(4):335-352
- Thompson DA, Christakis DA.** The association of maternal mental distress with television viewing in children under 3 years old. *Ambul Pediatr* 2007 Jan-Feb; 7(1):32-37
- Tomasello M:** Die Ursprünge der menschlichen Kommunikation. Suhrkamp, 2009
- Toyran M, Ozmert E, Yurdakok K:** Television viewing and its effect on physical health of schoolage children *Tur J Perdiatr.* 2002 Jul-Sep;44(3):194-203
- Uhlhaas C:** Jugendkultur Otaku allein zu Hause. *Gehirn&Geist* 6/2006, S 32-35
- Veerman JL, Healy GN, Cobiack LJ et al.:** Television viewing time and reduced life exoectancy: a tlife table analysis. *Br J Sports Med* doi: 10.1136/bjism.2011.085662
- Vitzthum T:** Gute Spiele – böse Spiele *Die Welt* 04.07.2009, S. 2
- Wang JY, Zhou DH, Zhang M, Tang M, Gao C, Li J, Lian Y, Chen M:** Leisure activity and the risk of cognitive impairment: The Chongqing aging study. *Neurology* 2006 Mar 28; 66(6): 911-913
- Ward, S.:** The predictive value of a treatment method for auditory perceptual disorder in young children. In: *The Speech, Language and Hearing Centre London* 1994, s. Butzmann, W., Butzmann J: Wie Kinder sprechen lernen. Franke, Tübingen, 2004, 395
- Watts J:** Public health experts concerned about “Hikikomori”. *Lancet* (2002); 359, S.1131

Studium generale

© Herausgeber: B. Fischer, 77736 Zell a.H., Birkenweg 19 Tel: 07835-548070 www.wisiomed.de

Fernsehen/ Internet/ iPad usw. und geistige Leistungsfähigkeit

Weiß RH: Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern Hogrefe, Göttingen, 2000

Weffing H: Neustart Die Zeit 2011, Nr. 43, S.1

Werner H: Das Prinzip Offenheit läuft sich tot. Die Welt 02.12.2009, S. 25

Weissbluth M, Poncher J, Given G, Schwab J, Mervis R, Rosenberg M: Sleep duration and television viewing J Pediatr. 1981 Sep;99:486-488

Westerhoff N: Gemeinsam sind wir – anders Gehirn & Geist 6_2010, 46-52

Winterhoff-Spurk P: Kalte Herzen – Wie Fernsehen unseren Charakter formt. Klett-Cotta, Stuttgart 2005

Wirth A: Lebensstiländerungen zur Prävention und Therapie von arteriosklerotischen Krankheiten. Dtsch Ärzteblatt Jg. 101, Heft 24, 11 Juni 2004 C1398-C1405)

Wolf C: Intelligenz 2.0 Gehirn und Geist 4_2010, 42-48

Wolf C: IQ 2.0 Gehirn & Geist Basiswissen I, 35-41

Wolf M: Das lesende Gehirn. Spektrum Verlag, Heidelberg 2009

Wölling K: Sucht nach virtuellem Prestige Interview von Christiane Gerlitz. Gehirn & Geist Dossier Die neuen seelischen Leiden. Nr. 3/2009,28-32

Zimmerman FJ, Bell JF: Associations of television content type and obesity in children. Am J Public Health 2010 Feb;100(2):334-340

www.bke-sorgenchat.de Onlineberatungsangebot für Jugendliche

www.blinde-kuh.de Kindersuchmaschine

www.br-online.de/jugend/izi/

www.bs-atlas.de

www.de.wikipedia.org/wiki/Second_life-60-8Mai2007

www.dkhw.de

www.dunkelziffer.de/de/infosfuerkids.html Infos und Beratung bei sexuellem Missbrauch

www.flimmo.de

www.internet-abc.de Infos rund ums Internet. Links zu Schulfächern, Hörtipps und betreuter Chat

www.internet-seepferdchen.de Sicherheitsregeln für Kinder im Netz

www.jugendschutz.net

www.kids-hotline.de Für Sorgen für Kinder und Jugendliche

www.kika.de

www.kinderinfo.de

www.kindernetz.de

www.kindersache.de

www.klicksafe.de

www.loveLine.de Jugengerechte sexuelle Aufklärung

www.mail4kidz.de E Mail Dienst für Kinder

www.onlinesucht.de

Pressemitteilung online: www.sevenonemedia.de)

www.seitenstark.de Links von der AG vernetzter Kinderseiten sowie betreuter Chat

www.sin-net.de

www.sodis.de

www.sowieso.de Onlinezeitung für junge Leser

www.tagesschau.de Nachrichten für Kinder

www.tivi.de

www.totlol.de Videocommunity für Kinder

www.totlol.com Kindergerechte Trickfilme mit Tieren

Service Nummern:

0228 376631: Empfehlenswerte Medien

0800 11120333 Kostenloses Sorgentelefon für Kinder und Jugendliche montags bis freitags von 15-19 Uhr

Links für Eltern:

www.bmfs.de

www.bundesprüfstelle.de

www.familienhandbuch.de

www.jugendschutz.net

www.klicksafe.de

www.mpfs.de

www.saferinternet.org

Zentsch M: Fernsehen will gelernt sein. Gehirn & Geist 9_2008, 16-23

Zimmerman FJ, Christakis DA: Children's television viewing and cognitive outcomes: a longitudinal analysis of national data Arch Pediatr Adolesc Med 2005 Jul;159(7):619-625

Zimmerman FJ, Christakis DA, Meltzoff AN: Television and DVD/Videos viewing in children younger than 2 years. Arch Pediatr Adolesc Med 2007 May;161(5):473-479

Zimmerman FJ, Glew GM, Christakis DA, Katon W: Early cognitive stimulation, emotional support, and television watching as predictors of subsequent bullying among grade-school children. Arch Pediatr Adolesc Med 2005 Apr;159(4):384-388

Zimmerman FJ, Christakis DA, Meltzoff AN: Associations between media viewing and language development among children under 2 years of age. J. Pediatrics Aug. 2007 Oct; 151(4): 364-368

Zimmerman FJ, Christakis DA: Association between content types of early media exposure and subsequent attentional problems. Pediatrics Aug. 2007