

Gespräch zwischen Ute Pannen und Christian Pfeiffer

Für jedes Kind ein Laptop?

Welche Rolle spielt das Internet bei der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen? Funktionieren Bildung und Unterricht heute überhaupt noch ohne Computer und Zugang zu Online-Medien? Über diese und andere Fragen diskutierten Ute Pannen, Social Media-Beraterin für Akteure in Politik und NGOs und Fellow bei der Stiftung Neue Verantwortung, und Christian Pfeiffer, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen. Die Fragen stellten Christian Füller (taz) und Tobias Konitzer.

NG/FH: Frau Pannen, Herr Pfeiffer, wie informieren Sie sich morgens über die Welt?

Christian Pfeiffer: Als erstes die gute alte Zeitung. Wenn ich dann im Zug sitze, sehe ich mir das Nachrichtengeschehen online an.

NG/FH: Frau Pannen, gucken sie zuerst, was Ihre Freunde auf Facebook oder Twitter gepostet haben?

Ute Pannen: Nein, morgens höre ich als erstes Radio. Total altmodisch, oder? Dann sehe ich in mein Smartphone und verfolge die Schlagzeilen in den Social Networks.

NG/FH: Frau Pannen, Herr Pfeiffer, alle Täter von Schulmassakern haben Ego-Shooter gespielt, meistens exzessiv. Gibt es einen Zusammenhang zwischen Killerspielen im Netz und dem Morden in der Realität?

Pannen: Meiner Meinung nach ist das eine unzulässige Verkürzung. Das Internet ist Spiegel unserer Gesellschaft. Da passieren die gleichen Dinge wie in unserem Alltag, auf dem Schulhof, auf der Straße und, leider, auch bei Verbrechen. Also: Nein, es gibt keinen Zusammenhang zwischen online-Gaming und Massakern.

Pfeiffer: Pardon, aber es besteht heute kein vernünftiger Zweifel mehr, dass es einen verstärkenden Zusammenhang gibt. Wer regelmäßig solche Spiele spielt, der desensibilisiert sich gewissermaßen für das, was er anrichtet. Er stumpft seelisch ab und seine Hemmungen nehmen ab, mögliche Tatfantasien vielleicht auch wirklich umzusetzen.

NG/FH: Das eine löst das andere aus?

Pfeiffer: Nein, einen kausalen Zusammenhang gibt es so nicht. Man wird kein Amokläufer, weil man Killerspiele gespielt hat. Der Hass auf die Menschen, die man tötet, ist nicht im Netz, sondern im realen Leben entstanden. Aber der Zusammenhang, dass regelmäßiges Spielen von Gewaltspielen das Risiko von Gewalttaten erhöht, ist klar belegt durch Längsschnittstudien und Experimentaluntersuchungen. Dazu gibt es heute weltweit um die hundert Studien.

Pannen: Ich finde, wir sollten da sehr genau hinschauen. Computerspiele und gewalttätige Computerspiele sind zwei verschiedene Dinge. Ich widerspreche der pauschalen Behauptung, dass Spiele, die Gewaltelemente enthalten, gewissermaßen automatisch zu Mordtaten führen können.

ten. Kein seelisch stabiler Mensch steht am Tag nach so einem Spiel auf, um seine Mitschüler zu erschießen. Der normale Nutzer, der einmal pro Woche ein Spiel konsumiert, wird durch ein solches Spiel nicht ferngesteuert und nicht hypnotisiert. Es wäre absolut verkürzt, solche Szenarien zu konstruieren.

Pfeiffer: Das behauptet ja auch niemand.

Pannen: Wenn man sich die Studien anschaut, dann sind nur 0,5 % der Kinder suchtgefährdet, die Computer- und Onlinespiele spielen. Es ist also ein sehr kleiner Teil, der sich auf gefährlichem Terrain bewegt.

Pfeiffer: Erstens hat Sucht doch nichts mit Gewalt zu tun. Zweitens beziehen sich die 0,5 % auf die Gesamtbevölkerung ab dem Alter von 14. Für Jugendliche liegt der Suchtfaktor viel höher.

Pannen: Es handelt sich immerhin um eine Erhebung der Landesmedienanstalten.

Pfeiffer: Ja, aber es waren pro Jahrgang der Jugendlichen nur etwa 20 Leute – die hier befragt worden sind – viel zu wenige, um Suchtprozente ermitteln zu können. Die einzige deutschlandweit repräsentative Studie zum Suchtverhalten Jugendlicher konnten wir vor drei Jahren unterstützt von der Bundesregierung durchführen mit immerhin 15.000 Neuntklässlern.

NG/FH: Was kam dabei heraus?

Pfeiffer: 0,3 % der Mädchen sind süchtig und weitere 0,5 % können wir als hoch gefährdet einstufen. Bei den Jungen sind 3 % süchtig und weitere 4,7 % müssen wir als gefährdet ansehen, süchtig zu werden.

NG/FH: Warum werden die nicht alle im richtigen Leben zu Tätern?

Pfeiffer: Weil die Studien auch zeigen, dass ein gewaltverstärkender Effekt nur bei denen zu beobachten ist, die bereits gefährdet sind. Damit meine ich, einfach ausgedrückt, die geprügelten Jungs, die im Leben nicht erfolgreich sind, die schwach auf den Beinen sind und sich deswegen stark geben müssen. Bei denen stößt die Möglichkeit, im virtuellen Spiel zu einer wirksamen Person zu werden, auf großes Interesse – im Spiel ist das ein Killer.

NG/FH: Gibt es durch Computerspiele nicht auch positive Effekte bei Jugendlichen zu beobachten?

Pannen: Das Verteufeln der Games führt zu nichts. Wir wissen heute, dass die meisten Spiele die Reaktionsfähigkeit und das strategische Denken schulen, zum Beispiel, wenn die Jugendlichen den komplexen Aufbau von Siedlungen durchspielen. Es fördert die Kreativität, wenn sie am Computer Zivilisationen oder ganz neue Welten erfinden – das ist eine originelle Leistung. Wir sind inzwischen so weit, dass es einen beginnenden pädagogischen Zweig gibt, der mit so genannten *Serious Games* in die Schule geht, um Jugendliche zum Lernen zu motivieren. Es gibt heute sehr viele sehr gute Lernspiele, mit denen Kinder das lernen können.

Pfeiffer: Das Ärgerliche für die Spielentwickler ist nur, dass die Kinder sie so gut wie nicht spielen, jedenfalls nicht freiwillig. Die Jungen ziehen Spiele vor, die Abenteuer verheißen, in denen sie Kämpferrollen einnehmen. Lernspiele haben dagegen keine Chance. Für mich ist es aber gar nicht die entscheidende Frage von Killerspielen, ob sie jemanden zur Waffe greifen lassen. Im Zentrum unserer Forschung steht die säkulare Leistungskrise der Jungen.

NG/FH: Was meinen Sie damit?

Pfeiffer: Wir haben heute 30.000 weniger

männliche Abiturienten als weibliche – obwohl es 1990 noch gleich viele waren. Von 100 Schulabbrechern sind 63 % männlich und von den Sitzenbleibern 62 %. Die Hauptursache dafür ist, dass die Jungs viel zu viel Zeit mit dem exzessiven Konsum von Games verplempern. Kurz gesagt: Killerspiele bringen nicht Barbaren hervor, sondern schlicht Bildungsverlierer.

NG/FH: Frau Pannen, Herr Pfeiffer, bereiten die Schulen Kinder auf diese virtuelle Welt verantwortungsvoll vor?

Pannen: Nein, in Schulen muss das Lernen mit Computern viel stärker integriert werden. Die Schüler müssen einen bewussteren Umgang mit allen Online-Medien lernen. In manchen Familien gibt es für

Kinder so etwas wie *open access* zu allen Medien.

Pfeiffer: Die Schulen haben hier ein großes Defizit. Die meisten Lehrer sind überhaupt nicht imstande, Kindern die Computerwelten zu erklären – weil die davon viel mehr verstehen.

Pannen: Was man nicht den Lehrern vorwerfen kann, weil auch sie nicht darauf vorbereitet wurden. Selbst junge Lehrer haben keine Unterstützung innerhalb ihrer Ausbildung, den Umgang mit Internet und Social Media vernünftig zu lernen.

Pfeiffer: Das halte ich für ein riesiges Problem. Denn von allein lernen Schüler keinen vernünftigen Umgang. Die großen Zeitbudgets, die für die Internetnutzung drauf gehen, sind ganz eindeutig bei den Spielen. Fast 16 % der 14- bis 16-jährigen Jungen sind täglich mit viereinhalb Stunden Computerspielen dabei, von den Mädchen aber nur 4 %. Wenn man die Wochenenden und Ferien einbezieht, dann verbringen Jungen mehr Zeit zuhause sitzend vor dem Bildschirm als in der Schule. In meinen Augen ist das eine kranke Welt – und eine krank machende. Das Hirn braucht – sehr einfach gesprochen – auch Bewegung, um seine Synapsen vernetzen zu können. Vor allem die Jungen verlieren zu viel Zeit mit Computerspielen. Wegen der üblichen Halbtagschule können die schon um zwei oder drei Uhr nachmittags loslegen. Darauf muss der Staat reagieren.

NG/FH: Was kann der Staat mit seinen Schulen tun?

Pfeiffer: Meines Erachtens brauchen wir eine Ganztagschule, die nicht nur ans Lesen und Schreiben, sondern auch an das Internet herangeführt. Und eine Schule, die vor allem Lust auf Leben weckt: Sport trei-

ben, Theater spielen, Musik, ganz allgemein Herausforderungen, die genauso spannend sind wie diese Spiele. Die Schule ist aber immer noch primär eine Wissensvermittlungsstelle.

Pannen: Wir müssen mit dem Thema Internet und Schule ganz anders umgehen. Die »Enquete-Kommission für Internet und Digitale Gesellschaft« schlägt so et-

» In Schulen muss das Lernen mit Computern viel stärker integriert werden. Die Schüler müssen einen bewussteren Umgang mit allen Online-Medien lernen.«

(Ute Pannen)

was wie eine digitale Bildungsrevolution vor: Sie beginnt mit »One Laptop per Child«.

Pfeiffer: Für jedes Kind ein Laptop?

Pannen: Ja.

Pfeiffer: Um Gottes Willen. Jede Stunde Bildschirmkonsum im Kindergartenalter erhöht das Risiko von Hyperaktivität. Und verringert die Chance, das Leben mit anderen Kindern in direkter Interaktion zu erobern.

Pannen: Stopp! Kinder sind auch Schulkinder, Herr Pfeiffer. Kindsein endet doch nicht mit sechs Jahren. »One Laptop per Child« heißt ja auch Betreuung. Die Grundannahme ist, dass jeder Schüler einen mobilen Computer haben muss, um den Anforderungen unserer Gesellschaft künftig gerecht werden zu können.

NG/FH: Frau Pannen, Herr Pfeiffer, die Grundschule als der letzte Hort der analogen Welt. Wäre das in ihren Augen ein Gewinn – oder ein Horrorszenario?

Pannen: Kein Gewinn: Grundschulern würden so wichtige Möglichkeiten des Lernens abgeschnitten.

Pfeiffer: Ich warne davor. Wer Kinder zu früh mit dem Bildschirm konfrontiert, der weckt erst die Lust am eigenen Gerät. In der Grundschule brauchen Kinder grundsätzlich keine Computer, sondern Natur.

Pannen: Ab sechs Jahren sollte man mit dem Online-Lernen am Computer beginnen. Manche Forscher empfehlen sogar,

auch im Kindergarten den Laptop nicht vor den Kindern zu verstecken, sondern sie – genau wie man sie ans Fernsehen heranführt – in den verantwortlichen Umgang mit Computern einzuüben. Begleitet mit den Eltern mal eine Viertelstunde...

Pfeiffer: Entschuldigen Sie, diese Erkenntnisse stammen aus Studien, die die Industrie finanziert hat. All das, was sie an pädagogischen Träumereien erzählen – für Kinder im Grundschulalter ist das nicht mehr als eine vage Hoffnung. In Berlin haben wir den Medienkonsum von 8- bis 13-Jährigen begleitet und das mit ihren Schulnoten, ihrer Fitness und ihrem Body-Mass-Index in Beziehung gesetzt. Da schneiden jene Kinder klar besser ab, die keine Bildschirmgeräte in ihren Zimmern haben – und die von der Nutzerzeit niedriger liegen als Kinder mit eigenen Geräten. Kinder unter zehn Jahren können mit Computern nicht verantwortungsvoll umgehen, Frau Pannen.

Pannen: Es schadet keinem Kind, wenn es kontrolliert 15 Minuten mit einem Laptop arbeitet oder ein Video auf YouTube ansieht. Sie vermitteln den Eindruck, dass vom Laptop eine ansteckende Krankheit ausgeht. Wichtig ist, dass die Kinder gut be-

gleitet ans Internet herangeführt werden. Auch im Kindergartenalter. Ich würde sogar weiter gehen. Wenn wir in einer Gesellschaft mit Mobilität und Interaktivität leben, dann brauchen wir eine digitale Bildungsrevolution.

NG/FH: Was meinen Sie damit?

Pannen: Digitale Instrumente und Möglichkeiten müssen ganz selbstverständlicher Teil des Unterrichts werden. Wir brauchen ein projektorientiertes Arbeiten mit Lernsoftware und multimedialen Angeboten. Das bereitet Jugendliche auf die Herausforderungen vor, mit denen sie später als Erwachsene konfrontiert wer-

Köpfe der Kinder stopfen wollen. Wir haben noch nicht begriffen, dass es heute stärker darauf ankommt, Kinder neugierig zu machen, selbst zu lernen und zu forschen. Aber wir dürfen unsere Schulen auch nicht zu einer Art Internetcafés machen. Auch der Rest des Lernens muss dort so spannend sein, dass das Miteinander zwischen Menschen von den Kindern als ein Gewinn empfunden wird.

NG/FH: Es wird gern vom kollaborativen Lernen gesprochen, was bedeutet dieser Begriff?

Pannen: Das ist die ganz neue Lernerfahrung, dass es durch Online-Medien neue

» Wer Kinder zu früh mit dem Bildschirm konfrontiert, der weckt erst die Lust am eigenen Gerät. In der Grundschule brauchen Kinder grundsätzlich keine Computer, sondern Natur.«

(Christian Pfeiffer)

den: Im Netz schnell und effizient recherchieren zu können. Die Lehrer bekommen dabei eine ganz neue Rolle: Ihr Job ist es nicht mehr, Wissen verbal weiterzugeben, sondern Rechercheberater der Kinder zu sein. Die Schüler setzen sich selbst ihre Lernziele, die Lehrer moderieren viel mehr.

NG/FH: Wollen Sie damit sagen, dass durch Online-Medien im Unterricht der ganze Bildungsbegriff verändert wird?

Pannen: Ja, die Form des Lernens wird sich grundsätzlich ändern: Es wird viel selbstständiger. Medien wie das Smartphone mit Netzzugang und Vokabel-App werden selbstverständlich benutzt werden. Die Säulen für das Lernen der Zukunft sind interaktive, ortsunabhängige und communitybasierte Medien.

Pfeiffer: Das Problem ist, dass unsere Einrichtungen immer noch Paukanstalten sind, die per Frontalunterricht Wissen in die

Formen des gemeinsamen Denkens, Schreibens und Lernens gibt. Konkret heißt das, mit *Google Docs*, *Crocodoc* oder *EtherPad* gemeinsam zu schreiben und dabei auch ganz viele soziale Fähigkeit zu erlernen.

NG/FH: Was müssen Kinder in der Schule lernen, um sich in der virtuellen Welt zurecht zu finden: reicht es, Tippen zu lernen – oder bedarf es Urteilskraft?

Pfeiffer: Natürlich kann man es nicht aufs Tippen reduzieren, was Schüler lernen müssen. Sie müssen lernen die Gefahren zu erkennen und einzuschätzen. Zum Beispiel die Tatsache, dass die Chatpartner der 12-, 13-, 14-Jährigen gar nicht 14 sind – auch wenn sie so tun, als wären sie gleichaltrig. Pädophile und Menschen, die sexuelle Kontakte zu Kindern suchen, nutzen das Internet. Sie tarnen sich. Erst im Moment der Begegnung sehen sich die Kinder nicht Gleichaltrigen gegenüber, sondern einem Erwachsenen, der scharf auf Kinder ist. Eltern haben übrigens oft keine Ahnung,

welche neuen Bekanntschaften ihre Kinder im Netz schließen.

Pannen: Kinder müssen meines Erachtens nicht lernen, wie man mit zehn Fingern tippt. Das stammt doch aus einer anderen Zeit! Kinder müssen verstehen, wieviel Zeitmanagement, Selbstmotivation und Selbstdisziplin man für das Netz braucht. Vor allem aber müssen sie lernen, was im Internet wahr ist.

NG/FH: Wie bringt man Kindern diese Unterscheidungskraft für das Internet bei?

Pannen: Indem man früh damit anfängt. Das schaffen auch Kinder im Alter von acht, wenn sie Webseiten anschauen und dabei lernen, ob sie sich darauf verlassen können, was da dargestellt ist.

NG/FH: Welche Infrastruktur braucht die Schule, was fehlt unseren Schulen?

Pannen: Beinahe alles! Die Lehrerausbildung muss intensiviert werden. Zudem muss die Hardware stimmen. Es ist immer noch nicht Standard, dass in jedem Klassenraum ein Rechner steht.

NG/FH: Grundsätzlich gefragt, sind die Online-Medien Chance oder Gefahr für die Heranwachsenden?

Pfeiffer: Beides. Auch die Chancen sind riesig. Wenn wir die politischen Bewegungen in den arabischen Ländern betrachten, so wären diese ohne das Internet nicht entstanden. Aber wir sehen zugleich das Risiko: Die Londoner Plünderungen sind sehr effizient über Smart-Telefone organisiert worden. Die Schläger haben sich via soziale Netzwerke zu asozialen Zwecken verabredet.

Pannen: Mir ist die Diskussion über den Nutzwert des Internets grundsätzlich zu sehr angstgesteuert. Nach dem Anschlag

von Oslo oder den Londoner Krawallen kam erneut nur die Kehrseite des Netzes zum Vorschein. Ich stelle eher die Chancen in den Vordergrund. Das Internet und vor allem seine sozialen Dienste bieten ein ungeheures Potenzial für mehr Partizipation und mehr Mitbestimmung. Trotzdem meine ich, dass das Internet nicht per se gut oder schlecht ist.

Pfeiffer: Ich stelle mit Sorge fest, dass das Internet Radikalisierungstendenzen fördert. Wenn man sieht, wie sich bestimmte Attentäter im Netz Giftcocktails aus Ideologie und Hass zusammenmischen, dann kann einen das nicht kalt lassen. Und unsere Regierungen können damit überhaupt nicht umgehen. Der Bundesinnenminister glaubt, er könne per Dekret die Anonymität von Texten im Netz verbieten. Ich weiß

nicht, ob er damit nach Wählern fischt. Hassprediger und Netzextremisten wird er so jedenfalls nicht fangen.

Pannen: Die Politik ist vollkommen ahnungs- und hilflos. Der deutsche Kulturstaatsminister etwa hat Angst davor, dass das Internet bald voll sein könnte. Und der britische Premier glaubt, er könne die Randalierer bei Twitter abmelden. In der traditionellen Parteien- und Politiklandschaft herrscht große Unkenntnis über das Medium Internet und die sozialen Netzwerke.

NG/FH: Können die sozialen Netzwerke auch Katalysator für demokratische Einstellungen sein?

Pannen: Das Netz ist zunächst einmal für die bestmögliche Information bedeutsam. »Wenn eine Nachricht wichtig ist«, so lautet eine gern verwendete Formel, »dann kommt sie über die sozialen Medien zu mir«.

NG/FH: Was meint dieser Satz?

Pannen: Nachrichten werden nicht mehr aktiv aus der Zeitung geholt, sondern man entdeckt sie, wenn morgens der erste Blick dem Facebook-Konto gilt. Da sieht man nicht nur, wer Geburtstag hat, sondern wer von meinen Freunden schon Zeitung gelesen hat – denn die schicken mir den Link zu den interessantesten Texten, die sie gelesen haben. Das bedeutet, alle Medien werden heute ganz anders rezipiert.