

rezensionen:kommunikation:medie n

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

Georg Milzner: Digitale Hysterie

Martin Gehr · Freitag den 18. November 2016

Rezensiert von Martin Gehr



Laut gesellschaftlicher Diskussion ist der Tenor, dass Computer, insbesondere das anarchische Internet sowie die Flut an gewalthaltigen und immer realistischer werdenden Computer- und Videospielen, Kindern und Jugendlichen in der Entwicklung schaden. Die Inhalte seien stereotyp, in der Intensität unangemessen, würden nervös und aggressiv machen und ein überzeichnetes Bild der Welt schaffen, in dem virtuelles Handeln unbegrenzt und Taten – mögen sie auch noch so kriminell veranlagt sein – letztlich folgenlos sind. Ist schließlich alles nur ein Spiel. Andere Forschungen besagen, das lange Sitzen vor dem Computer fördere Kurzsichtigkeit (Stein 2015), Übergewicht (Chaput et al. 2011) und Gedächtnisstörungen (Spitzer 2012). Georg Milzner liefert nun mit *Digitale Hysterie* einen weiteren Beitrag zur Debatte.

Das Buch ist im Beltz Verlag erschienen, der mit *Computersüchtig?* (Bergmann/Hüther 2010) und *Abschalten statt Abdriften* (Schuhler/Vorgelsang 2011) bereits zwei solcher medienpädagogischen Denkschriften im Bestand hat. Psychologe Georg Milzner allerdings soll aufzeigen, dass die Charakterisierung der digitalen Kindheit und deren Folgen nicht allein (wenn überhaupt) dem Computer anzurechnen sind. Die Lage sei ambivalenter, als der panische Endzeit-Duktus bisheriger Veröffentlichungen (u.a. Lembke/Leipner 2015; Spitzer 2015; Wildt 2015) glauben machen will.

Ein Problem essayistisch geprägter Publikationen ist die Subjektivität der Argumentation. Milzner scheint diesen Zweifel zunächst dadurch auszuräumen, dass er nicht bloß eine Gegenpredigt hält, sondern neben persönlichen Erfahrungen als Psychotherapeut 70 wissenschaftliche Sekundärwerke

in seine Bestandsaufnahme einfließen lässt. Er wolle sich nicht in die Reihe der Autoren stellen, die „in schriller Tonlage“ vor den Folgen der Computernutzung warnen, sondern dem „grelle Effekt bei geringer Substanz“ eine „ernsthafte und konstruktiv beratende Haltung entgegenstellen“ (S. 19). Es fehle „eine Stimme, die gelassen ordnet, was uns da alles angeboten wird, und die dann klärt, inwieweit der Alarmzustand gerechtfertigt ist“ (S. 37).

Dass dies für ihn nicht der Fall ist, stellt er aber schon vorher klar. Der Gebrauch könne für die Entwicklung der Kinder sogar unumgänglich sein: „Meine Grundannahme ist die, dass die Kinder und Jugendlichen, die heute so begeistert Bildschirmspiele spielen, bei Facebook unterwegs sind und ihre medialen Möglichkeiten nutzen, zum Großteil keineswegs degenerieren, sondern sich vielmehr für eine Zukunft rüsten, die weit über den heutigen Stand hinaus von der digitalen Technologie geprägt sein wird. [...] Was heute noch wie ein Störungsbild wirkt, kann morgen eine Kernkompetenz sein“ (S. 17).

In zehn Kapiteln, die Themen wie Sucht, Brutalität, Kommunikationsverhalten und Realitätsverschiebung behandeln, liefert er eine Inventur der digitalen Gesellschaft, ihrer Zwiespältigkeit und wie Kinder, Jugendliche und Erwachsene damit umgehen. Daher richtet sich das Buch auch an Eltern, die „sich selbst unter die Lupe nehmen“ (S. 20) und ihre „Alarmbereitschaft reduzieren“ sollen (S. 22) – vor allem, indem sie die Medienerkundung ihrer Kinder begleiten (vgl. S. 38) statt sie zu ignorieren oder zu verteufeln. Denn, so einer der klügsten Sätze in Milzners Analyse: „Angst bekämpft man am besten durch mehr Wissen“ (S. 93).

Sein Buch ist jedoch kein Ratgeber, der To-do-Listen vorlegt, sondern inspirieren soll. Hierfür zieht der Autor vereinzelt Beispiele aus seiner Praxis heran, wobei die Fallgeschichten aufgrund der ärztlichen Schweigepflicht so gestaltet sind, „dass kein Patient darin wiedererkannt werden kann“ (S. 244). Damit stellt er sich in die Tradition von Berufskollegen wie Michael Winterhoff, der in seinen pädagogischen Bestsellern (*Warum unsere Kinder Tyrannen werden*, 2008ff.) ähnlich vorgegangen ist.

Milzners Ausführungen sind sowohl fachkundig als auch inhaltlich sehr verständlich. Dies basiert u.a. darauf, dass er sich als Bewusstseinsforscher und dreifacher Vater angewöhnt habe, Phänomene von zwei Seiten zu erkunden: „einmal vom wissenschaftlichen Standpunkt her, [...] aber auch aus einer Position, die man nur durch Selbsterfahrung bekommt“ (S. 52). So testete er Spiele auf ihren Reiz und ihre praktische Relevanz – von Autorennen wie *Mario Kart* bis zu kriegerischen Szenarien wie *Call of Duty* (vgl. S. 76-86). Wobei er zugibt, „nicht tief in die Materie des Spielens am Computer eingedrungen zu sein“ (S. 85), weswegen die kurzen Schilderungen seiner Spiel-Erfahrungen in diesem Kapitel für den Leser keinen nützlichen Einblick bieten. Zudem betritt er auch mit dieser Methode kein Neuland: Christoph Bareither von der Universität Tübingen etwa spielte für seine Dissertation „Hunderte Stunden selbst bei diversen Spielen mit, um virtuelle Gewalt zu erforschen“ (Gross 2016: 8; vgl. Bareither 2016).

Georg Milzner gehört dennoch zu den Autoren, die von sich beanspruchen, die ‚richtigen‘ Ansichten zu haben, während es sich andere zu einfach machen würden: Die Gesellschaft stelle „gegenwärtig die falschen Fragen“ (S. 242), während Experten „absurde Fehleinschätzungen“ lieferten (S. 68). Seine Formulierungen scheinen hingegen ausdrücken zu wollen, er besitze ein angemessenes Urteilsvermögen und eine objektive Sichtweise. Gleichwohl merkt man, dass er bei der Eingliederung von Sekundärliteratur diejenigen wissenschaftlichen Erkenntnisse hervorhebt, die seine Auffassung unterstützen, während er die Darstellungen, die nicht zu seinen Eindrücken passen, als „künstlich dramatisch“ (S. 200) oder „falsche Sorgen“ (S. 242) bewertet. Diese

Strategie mag für die Publikationsform eines Essays akzeptabel erscheinen, wirkt in ihrer kommunikativen Absicht aber manipulativ und daher nicht weniger konstruiert als die Werke, die er kritisiert.

Mehrfach versucht er zu erklären, dass man die Schwierigkeiten kindlicher Entwicklung nicht pauschal auf die Computer schieben darf. „Im Zweifelsfall müssen sie für jede erdenkliche problematische Entwicklung als Begründung herhalten“ (S. 183). Nur ist diese Kritik ebenfalls wenig originell. „Psychologe Dietrich Dörner von der Universität Bamberg nannte ‚Killerspiele‘ einmal den ‚geborenen Sündenbock‘: Sie ersparten jedes Nachdenken über die tatsächlichen Ursachen von Gewalt“ (zit. n. Gross 2016: S. 8; vgl. Dörner 2010: S. 30). Milzner geht auf Einflussfaktoren ein, die er für viel bedeutender hält, darunter die Naturentfremdung (vgl. S. 87) und der Verlust an differenzierten Erfahrungsräumen (vgl. S. 88). Kinder würden immer mehr nur in Innenräumen aufwachsen (vgl. ebd.), konstatiert er und regt dazu an, den Waldspaziergang als elementares Erlebnis wiederzuentdecken (vgl. S. 232).

Der Experte scheint deutlich machen zu wollen: Sozialverhalten und Computernutzung bedingen einander, aber nach seiner Auffassung in umgekehrter Richtung als der gemeinhin angenommenen: Das Sozialverhalten von Kindern und Jugendlichen wird nicht problematisch, weil sie soviel am Computer sitzen, sondern sie spielen so viel am Computer, weil ihre soziale Umgebung problematisch ist. So würden sie teilweise Erfolgserlebnisse im Virtuellen suchen, weil sie ihnen im realen Leben verwehrt bleiben (vgl. S. 116f.).

Dabei sind manche seiner Thesen gut gemeint, aber ungewollt provokant: Computersucht bezeichnet er nicht als Sucht, sondern orientiert sich an den Begriffen „Störung“, „Leidenschaft“ und „Gewohnheit“ (S. 99ff.), was das zugrunde liegende Verhalten aber noch lange nicht besser macht. Erst vergangene Woche sagte die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Marlene Mortler, „Internetabhängigkeit, insbesondere die Abhängigkeit von Online-Spielen und sozialen Medien, sei heute keine Randerscheinung mehr“, sondern ein Medienphänomen (zit. n. Emmrich 2016: 1). In Deutschland gelten eine halbe Million Menschen als internetabhängig (vgl. ebd.).

Zudem ist Milzner nicht der Meinung, dass Computerspiele die Grundlage für Amokläufe und andere Gewaltexzesse sein können (vgl. S. 120): „Wer nicht zuvor schon gravierende Störungsmuster aufwies, wird durch Computerspiele allein kein Gewalttäter“ (S. 143). Widerlegen kann er diese Risiken aber nicht. Er argumentiert lediglich, dass es auch ohne Ego-Shooter weiterhin Amokläufe gäbe und eine andere Auffassung naiv sei (vgl. S. 122), zumal es medial eine „Tendenz zur Darstellung von immer drastischeren Formen der Gewalt“ gebe (S. 129) und es im Trend sei, „krasse Reize“ zu bieten (S. 133).

Mit der ständigen Ambivalenz seiner Darlegung nervt der Therapeut aber auch. Beurteilungen der Sorte „Ja schon, aber ...“ (S. 214) finden sich in den 250 Seiten zuhauf. Dies führt dazu, dass der Leser bei einer Argumentation bereits vorher weiß, dass sich gleich eine Relativierung anschließen wird. Diese Vorhersehbarkeit macht die Lektüre umso langweiliger, je weiter man vordringt. So bringt er häufig erst Beispiele, die die Gefahren von Computerspielen (etwa virtuelles Waffentraining) bestätigen, mahnt dann allerdings, eine Gleichsetzung mit realen Gewalthandlungen sei „töricht“ (S. 138).

Manchmal ist seine Beweisführung auch unlogisch: So behauptet er, die Verrohung der Kommunikation liege nicht am Computer, sondern sei ein Phänomen der sozialen Netzwerke (vgl. S. 196). Dabei sind diese Netzwerke erst durch den Computer entstanden und dadurch Teil des

Mediums. Zudem ist die Positionierung, woher das niveaulose Kommunikationsverhalten der Generation Shitstorm stammt, kein Grund, es zu rechtfertigen.

Eins hat Milzner mit seinem Buch in jedem Fall geschafft: Es regt definitiv zur Diskussion an.

Literatur:

- Bareither, Christoph: *Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens*. Bielefeld [transcript] 2016
- Bergmann; Wolfgang; Gerald Hüther: *Computersüchtig? Kinder im Sog der modernen Medien*. Weinheim [Beltz] 2010
- Chaput, Jean-Philippe et al.: Video game playing increases food intake in adolescents: a randomized crossover study. In: *The American Journal of Clinical Nutrition*. 93(6), 2011, S. 1196-1203. <http://ajcn.nutrition.org/content/93/6/1196.full.pdf+html>
- Dörner, Dietrich: „Killerspiele“ und Gewalt. Vortrag auf der *International Computer Game Conference Cologne 2010*. Vortragsmanuskript Bamberg/Köln 2010. <https://www.uni-bamberg.de/fileadmin/ba2dp4/PDF/Killerspiele.pdf>
- Emmrich, Julia: Schärfere Regeln für Online-Spiele. Drogenbeauftragte Mortler will Altersfreigabe ändern und „ab null Jahre“ streichen. In: *Westdeutsche Allgemeine Zeitung*, 07.11.2016, S. 1
- Gross, Gisela: Gewalt zum Vergnügen. Vor allem Jugendliche spielen Kriegsspiele und Ego-Shooter. Was machen die da eigentlich? Ein Forscher hat Buch geführt. In: *Westdeutsche Allgemeine Zeitung*, 09.11.2016, S. 8
- Lembke, Gerald; Ingo Leipner: *Die Lüge der digitalen Bildung. Warum unsere Kinder das Lernen verlernen*. München [Redline] 2015
- Schuhler, Petra; Monika Vogelsang: *Abschalten statt Abdriften. Wege aus dem krankhaften Gebrauch von Computer und Internet*. Weinheim [Beltz] 2011
- Spitzer, Manfred: *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München [Droemer] 2012
- Spitzer, Manfred: *Cyberkrank! Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert*. München [Droemer] 2015
- Stein, Annett/dpa: Smartphone & Co lassen Kurzsichtigkeit explodieren. In: *welt.de*, 06.09.2015. <https://www.welt.de/gesundheit/article146081080/Smartphone-Co-lassen-Kurzsichtigkeit-explodieren.html>
- Wildt, Bert te: *Digital Junkies. Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder*. München [Droemer] 2015
- Winterhoff, Michael; Carsten Tergast: *Warum unsere Kinder Tyrannen werden. Oder: Die Abschaffung der Kindheit*. Gütersloh [Gütersloher Verlagshaus] 2008

Links:

- [Verlagsinformationen zum Buch](#)
- [Webpräsenz von Georg Milzner](#)
- [Webpräsenz von Martin Gehr](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag den 18. November 2016 um 17:10
in der Kategorie: [Essay](#), [Rezensionen](#).
Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden.

Kommentare und Pings sind momentan geschlossen.