

# **SÜDWESTRUNDFUNK**

## **SWR2 AULA - Manuskriptdienst**

*(Abschrift eines frei gehaltenen Vortrags)*

### **Mediale Umweltverschmutzung?**

#### **Wie reagiert das Gehirn auf Gewalt im TV?**

Autor: Prof. Manfred Spitzer \*  
Redaktion: Ralf Caspary  
Sendung: Sonntag, 27. Februar 2005, 8.30 Uhr, SWR 2

Seit 50 Jahren gibt es Bildschirme in Wohnzimmern. Mittlerweile haben 98 Prozent der Haushalte in Deutschland einen Fernseh-Apparat. Brauchte es etwa 40 Jahre, bis es weltweit 50 Millionen Radios gab, so dauerte es nur gut 10 Jahre, bis es 50 Millionen Fernseh-Apparate oder Computer gab. Sechs Jahre nach der Einführung des Mediums Internet war die Zahl der Nutzer schon auf 50 Millionen gestiegen. Es geht also alles sehr schnell.

Mein Punkt ist im Grunde ganz einfach: Was bedeutet es eigentlich, dass wir einen großen Teil unserer Erfahrung, die wir ja normalerweise mit der Welt machen - wir nehmen die Welt wahr und wirken auf sie ein - ersetzen durch die Erfahrung am Bildschirm, also im Grunde Glas, hinter dem bunte Lichter leuchten, und Lautsprecher, aus dem Klänge kommen. Nun könnte man sagen ‚na ja, was da auf dem Bildschirm erscheint und was da aus dem Lautsprecher kommt, entspricht ja auch der wirklichen Welt, insofern hat sich eigentlich gar nichts geändert‘. Aber es hat sich eben doch was geändert, und es lohnt sich, dem nachzugehen.

Beim erwachsenen Menschen verursacht der Bildschirm eigentlich wenig Probleme. Erwachsene wissen, dass wenn es sich irgendwo bewegt und klappert, die Bewegung und das Geklapper zusammen hängen; selbst dann, wenn es z. B. links klappert und sich rechts bewegt, weil eben der Lautsprecher sich links und der Bildschirm sich rechts befindet. Ein kleines Kind jedoch muss erst noch lernen, dass Objekte, die sich bewegen, bei der Bewegung Geräusche machen können. Deswegen bekommen Babys von der Oma gewissermaßen Bewegungs- und Geräusch-Konverter geschenkt; gemeint sind die Rasseln. Die Kinder lernen, indem sie die Rasseln heftig betätigen, wie es zusammenhängt, wenn sich etwas bewegt und Krach macht. Babys finden das toll. Was sie dabei lernen ist, dass es Objekte gibt, die widerständig sind und deren visuelle und

akustische Eigenschaften miteinander übereinstimmen. Nebenbei muss dann nicht nur das Gerassel und die Bewegung vom gleichen Ort kommen, das muss auch zeitlich haargenau zusammenpassen. Wenn da nur hundert Millisekunden zwischen Geräusch und Bewegung liegen, kann das Baby das nicht zueinander beziehen. Das konnte man durch Experimente nachweisen.

Daraus folgt, wenn ich über ganz grundlegende Eigenschaften der Welt etwas wissen will, dann lerne ich das von Bildschirmen eher schlecht. Die mögen noch so bunt und der Klang noch so toll sein, letztlich kommt aus dem Bildschirm eine Bildsauce und aus dem Lautsprecher eine Klangsauce. Und beides hat meistens recht wenig miteinander zu tun. Wenn man die Zusammenhänge schon kennt, wie erwachsene Menschen das tun, dann macht es nichts, wenn die Dinge uns sozusagen getrennt voneinander dargeboten werden. Wenn man es aber erst lernen will, hat man einen Nachteil von Bildschirmen. Und da muss man noch gar nicht darüber reden, dass die Bildschirme ja flach und nicht tief sind wie die wirkliche Welt, dass es nicht riecht, nicht schmeckt, dass man es nicht anfassen kann. Es ist, kurz gesagt, eine vereinfachte Realität, von der man selbst über ganz einfache Aspekte der realen Welt wenig lernen kann.

Wie funktioniert unser Gehirn? Es funktioniert letztlich dadurch, dass wir Erfahrungen machen und diese Erfahrung in unserem Gehirn Spuren hinterlassen, genauso – mein Lieblingsbild - wie beispielsweise Menschen, die durch einen verschneiten Park laufen, im Schnee Spuren hinterlassen. Wenn alle durcheinanderlaufen, gibt es ein wildes Getrappel, man erkennt nicht viel. Wenn aber irgendwo in dem Park eine Glühweinbude ist und an der anderen Ecke vielleicht eine Toilette, dann sieht man irgendwann einen Trampelpfad von der Glühweinbude zur Toilette. D. h. es gibt eine gebrauchtsabhängig entstandene Spur in diesem verschneiten

Park. Und genauso wie die Regeln der Benutzung festlegen, wie und welche Spuren in dem Park entstehen, entstehen Spuren im Gehirn durch die Benutzung des Gehirns. Diese Spuren entstehen nicht von Einzelheiten, sondern, weil regelhafte Erfahrungen immer wieder gemacht werden, von allgemeinen Dingen, den Regeln. Unser Gehirn ist also eine Art „Regelaufsaugmaschine“, die aus einzelnen Beispielen, die es erlebt, die Regeln dahinter macht. Und wenn man sich das klar macht, dann weiß man auch, es braucht die richtigen Beispiele. Wenn diese Beispiele dem Gehirn durch ein Gerät dargeboten werden, das die Wirklichkeit ersetzen soll, dann sollten gerade kleine Kinder besondere Schwierigkeiten haben, wenn sie einen Gutteil ihrer Erfahrungen vor dem Bildschirm machen. Denn der Bildschirm kann nie so gut sein wie die Wirklichkeit.

Nun muss man wissen, dass eine kürzlich erschienene amerikanische Studie, von der Kaiser Family Foundation an über 1.000 Familien durchgeführt, gezeigt hat, dass Zweijährige in den USA im Durchschnitt bereits zwei Stunden vor dem Bildschirm verbringen (in Deutschland ist es etwa eine Stunde). Was heißt das? D. h., dass diese Zweijährigen, die ja auch noch durchschnittlich 12 Stunden am Tag schlafen, schon 20 Prozent ihrer Erfahrungen mit dem Bildschirm machen. Sie wird gemacht in einer Umwelt, die für das Kind verarmt ist und nicht so klar strukturiert, wie die wirkliche Rassel oder der wirkliche Sandkasten. Man kann außerdem nicht mit ihm umgehen, es ist nicht widerständig und es unterliegt nicht dem eigenen Einflussbereich. Es ist also in vielerlei Hinsicht wesentlich ungünstiger. Wenn also Kinder ihre Erfahrung in der Welt durch den Bildschirm ersetzen oder ersetzt bekommen, was wird passieren? Die Spuren, die durch das Erfahren im Gehirn entstehen, werden – davon kann man ausgehen – nicht so schön klar und deutlich eingeschliffen werden wie das beim Umgang mit der wirklichen Realität der Fall ist, sondern sie werden unschärfer werden in verschiedener Hinsicht.

Wenn das so ist und man sowieso Probleme mit dem Fokussieren seiner Aufmerksamkeit, mit dem Ausblenden von Dingen, die gerade nicht wichtig sind, und wenn man dann noch zusätzlich viel Zeit im Kindergartenalter vor dem Fernseher verbracht hat, dann ist die Chance, dass man eine Aufmerksamkeitsstörung hat, die in der Schule wichtig wird, durchschlägt und die Noten verschlechtert, größer. Das ist mittlerweile keine graue Theorie mehr, sondern

nachgewiesen. Eine große amerikanische Studie an 2.623 Kindern, deren Fernsehkonsum im ersten und dritten Lebensjahr gemessen wurde und deren Aufmerksamkeitsstörung im siebten Lebensjahr diagnostiziert wurde, zeigte ganz klar einen Zusammenhang: Je mehr die Kinder im frühen Lebensalter vor dem Bildschirm gesessen haben, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie in der Grundschule unter Aufmerksamkeitsstörungen litten.

Man wundert sich nicht, wenn man ein bisschen weiß, wie das Gehirn funktioniert. Ich denke, diese Untersuchung ist ein schönes Beispiel dafür, dass die Gehirnforschung über solche empirische Korrelationen – man misst etwas, misst noch etwas und findet einen statistischen Zusammenhang - hinausgehen kann. Die Gehirnforschung zeigt eben nicht nur, es gibt Zusammenhänge, sie zeigt auch, wie man diese Zusammenhänge zu verstehen hat, wie sie zustande kommen können. So versteht die Gehirnforschung, wie es sein kann, dass wenn bestimmte Erfahrungen auf andere Weise ablaufen, bestimmte Resultate entstehen können und wie unangenehme Auswirkungen von Bildschirmmedien sich manifestieren können. Wir sind also nicht mehr nur auf statistische Zusammenhänge angewiesen. Nein, wir haben die Mechanismen verstanden, die da funktionieren.

Ich möchte das an einem weiteren Beispiel erläutern: Fernsehen, das hat eine neuseeländische große Studie ergeben, macht dick und sorgt dafür, dass man raucht.

Warum macht Fernsehen dick? Fernsehen hat doch keine Kalorien. Das ist ja ein ganz eigenartiger Zusammenhang, könnte man meinen. Aber man hat folgendes herausgefunden: Wer fernsieht, und das trifft ganz besonders für Kinder zu, hört auf, sich zu bewegen. Kleine Kinder zappeln ja meistens, auch wenn es unbemerkt ist, und verlieren dadurch Energie. Das ist gut so, weil sie heute sowieso in unserer Gesellschaft zuviel essen und deswegen die Energie wieder verbrennen. Wenn sie aber damit für ein, zwei, drei oder vier Stunden täglich aufhören, weil sie vor dem Fernsehapparat sitzen, und damit ihren Energieverbrauch wesentlich reduzieren, dann werden die Kalorien nicht verbrannt. Sie setzen in Fett an. Das ist das erste. Zweitens wissen wir, dass gerade an Kinder gerichtete Werbung im Fernsehen zu 65 Prozent aus Werbung für Nahrungsmitteln besteht und diese Nahrungsmittel praktisch ausnahmslos ungesund, weil dickmachend sind. Und drittens

wissen wir, wer Fernsehen schaut, isst eben auch allen möglichen Kleinkram, Flips, Chips, Riegel usw., isst weniger zu den Mahlzeiten. Deswegen wird er sich ungesünder ernähren und zunehmen. Der Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum und Körpergewicht ist so, dass etwa 17 Prozent der Dicken auf das Konto des Fernsehens gehen. Das, wie gesagt, sind Daten aus Neuseeland. Man kann davon ausgehen, dass dort der Fernsehkonsum nicht ganz so hoch war wie z. B. in den USA. Und trotzdem gehen 17 Prozent der dicken Menschen auf das Konto des Fernsehkonsums!

Nun weiß man ja, dass Dicksein ein Risikofaktor darstellt und dass letztlich – diese Daten sind wiederum für die USA publiziert – allein dort etwa 400.000 Tote pro Jahr auf Übergewicht zurückzuführen sind.

Wenn man alle diese Daten in den Computer eingibt und ihn entsprechend rechnen lässt, ergibt sich für Deutschland eine Zahl von schätzungsweise 20.000 Toten pro Jahr, die wir dem Bildschirmmedien- bzw. Fernsehkonsum zu verdanken haben. Diese Zahl ist vorsichtig geschätzt, denn die neuseeländische Studie, auf die ich mich beziehe, hat eigentlich nur untersucht, wie viel mehr Leute dick sind dadurch, dass sie mehr als zwei Stunden Fernsehen gucken. Es ging also immer um den Vergleich der Gruppe, die zwei Stunden Fernsehen schaut, mit der Gruppe, die drei oder vier Stunden Fernsehen geschaut hat.

Man kann heute gar nicht mehr untersuchen – das ist auch interessant – wie der Unterschied ist zwischen denen, die kein Fernsehen schauen, und denen, die Fernsehen schauen. Das liegt daran, dass man kaum noch jemanden findet, der kein Fernsehen schaut! Man kann also nur noch den Unterschied zwischen Wenigsehern und Vielsehern feststellen. Das ist forschungslogisch sehr spannend.

Deswegen sind diese Schätzungen eher konservative Schätzungen. Die gleiche neuseeländische Studie fand, dass ein ähnlicher Prozentsatz des Rauchens der Menschen jetzt auf das Konto des Fernsehkonsums in der Kindheit zurückging. Die Studie in Neuseeland war ganz langfristig angelegt. Die Leute wurden schon in den 70er Jahren immer wieder aufgesucht, damals waren es noch kleine Kinder, es wurde genau geschaut, was tun die, gucken sie Fernsehen, wie viel usw. Und jetzt sind diese Menschen Anfang 30. Heute kann man schauen, ob sie z. B. gesund sind usw. Man fand heraus, dass

diejenigen, die zwischen 5 und 15 viel Fernsehen geschaut haben, heute zu einem höheren Prozentsatz rauchen. Das ist deswegen so interessant, weil in Neuseeland seit 1963 die Fernsehwerbung für Tabakwaren verboten ist. Die Studie fing aber erst 1972 an. Wie kann es dann trotzdem sein, dass derjenige, der mehr Fernsehen schaut, mehr raucht?

Die Antwort ist eigentlich einfach: Es gibt nämlich nicht nur explizite Werbung im Fernsehen, sondern auch das sogenannte Product Placement, also z. B. der rauchende Krimiheld. Studien zeigen, dass immer dann, wenn die Tabakwerbung verboten wird, das Product Placement für Rauchwaren zunimmt. So ist verständlich, dass bei drei, vier Stunden Fernsehkonsum täglich die Wahrscheinlichkeit steigt, dass das, was vorgemacht wird, auch nachgemacht wird.

Annähernd 20 Prozent der heutigen Raucher rauchen, vereinfacht ausgedrückt, aufgrund ihres Fernsehkonsums in der Kindheit und Jugend. In den USA sterben nach Hochrechnungen 435.000 Menschen an den Folgen des Tabakkonsums. Wenn man diese Zahlen auf Deutschland bezieht, kommt man auf noch mal etwa 20.000 Tote, die wir haben werden wegen unseres Fernsehkonsums. Vorsichtig geschätzt wohl gemerkt, denn es geht wiederum nur darum, wie der Unterschied zwischen den Wenig- und Vielsehern sich verhält, nicht um Fernsehen versus Nicht-Fernsehen.

Diese Zusammenhänge sind natürlich statistischer Art, und dazu möchte ich auch noch ein Wort verlieren. Statistische Zusammenhänge sind bekannt im Hinblick auf Rauchen und dem Lungenkrebs. Jeder weiß, Rauchen verursacht Lungenkrebs, jeder weiß aber auch, dass es Leute gibt, die ihr ganzes Leben lang geraucht haben und mit 80 vom Lastwagen überfahren wurden. Und jeder kennt die Geschichte des 30Jährigen, der nie geraucht hat, aber schon in jungen Jahren an Lungenkrebs verstorben ist. D. h. es gibt immer auch Ausnahmen. Die Ausnahmen sprechen aber nicht dagegen, dass es einen statistischen Zusammenhang gibt. Sie machen uns nur die Bedeutung dieser Zusammenhänge klar. Männer sind größer als Frauen – im Durchschnitt. Es gibt viele Frauen, die größer sind als mancher Mann. Aber im Durchschnitt sind Männer größer als Frauen. Es gibt einen statistischen Zusammenhang zwischen Geschlecht und Körpergröße. Und genauso gibt es einen statistischen Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum und Übergewicht und zwischen

Fernsehkonsument und Rauchgewohnheiten. Wie gesagt, der Zusammenhang ist rein statistisch. Genauso wie man sagen kann, in Deutschland sterben rein statistisch etwa 5.000 Menschen jährlich durch das Autofahren, am Verkehrsunfall. Das heißt für jeden Einzelnen erst mal gar nichts. Deswegen ist es so wichtig, sich darüber klar zu sein, dass der Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum und Rauchen bzw. Übergewicht ein statistischer ist. Aber er ist ein sehr deutlicher, und auf die Gesamtbevölkerung bezogen ist er ein weitaus tödlicherer als der Straßenverkehr, denn wir sind immerhin schon bei hochgerechnet 40.000 Toten jährlich durch Bildschirmmedien, vorsichtig geschätzt. 40.000 Tote zusätzlich allein durch die Auswirkungen des Bildschirmmedienkonsums.

Die Auswirkungen der Bildschirmmedien beschränken sich nicht nur auf Aufmerksamkeitsstörungen in der Schule oder Übergewicht, was sich übrigens durchzieht vom Kindes-, über das Jugend- bis hin ins Erwachsenenalter. Es gibt noch weitaus mehr Gefahren:

Ein 18-Jähriger in den USA hat im Schnitt 13.000 Stunden in der Schule verbracht und 25.000 Stunden vor dem Fernseher. Dabei hat er 32.000 Morde gesehen und 200.000 Gewalttaten, bei Kabelanschluss noch mehr.

Ich hatte vorhin klar zu machen versucht, dass unser Gehirn nicht einzelne Episoden abspeichert, sondern es manifestieren sich – denken Sie an die verschneite Parklandschaft – durch immer wiederkehrende ähnliche Erfahrungen die allgemeinen Regeln hinter diesen Erfahrungen. Wenn also ein 18-Jähriger 200.000 Gewalttaten erlebt hat, und dabei ist es egal, ob er die real oder im Fernsehen erlebt hat, dann hat sich das im Gehirn niedergeschlagen. In einer amerikanischen Studie hat man 2.500 Stunden des Fernsehprogramms dahingehend untersucht, wie die Gewalttaten im einzelnen und im Kontext stattfanden. Es kam folgendes heraus: Nur 4 Prozent der Konflikte wurden gewaltfrei gelöst. In mehr als 50 Prozent aller gezeigten Gewalttaten tut die Gewalt nicht weh, salopp ausgedrückt: Sie hauen sich und lachen dabei. Und in mehr als 70 Prozent der im Fernsehen gezeigten Gewalttaten kommt der Täter ungestraft davon. Wenn man also Fernsehen schaut, und ich habe vorhin gesagt, der 18-Jährige hat 200.000 Gewalttaten im Fernsehen gesehen, kann man nur erfahren: erstens, es gibt viel Gewalt in der Welt, zweitens, es gibt keine Alternative dazu, drittens, es tut nicht weh und viertens, man kommt davon.

Es ist im Grunde skandalös, dass wir in einer Gesellschaft leben, die mit unglaublichem technischem, finanziellem und zeitlichem Aufwand ihren Kindern und Jugendlichen mehrere Stunden täglich nichts Besseres beizubringen weiß als genau dies. Die Auswirkungen von Gewalt im Fernsehen sind in vielen hundert (!) Studien untersucht worden und sind immer klarer und deutlicher hervorgetreten.

Es gibt Skeptiker, die diese Ergebnisse leugnen. Ihnen muss man entgegenhalten, dass sie Daten entweder nicht zur Kenntnis nehmen oder falsch interpretieren. Keine einzige Studie hat z. B. je einen Beleg für den oft diskutierten Katharsis-Effekt erbracht. Der Katharsis-Effekt bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Gewaltszenen im Fernsehen quasi stellvertretend für mich als Zuschauer meine Aggressionen abführen; deswegen werde ich gewaltloser. Diese These ist schlichtweg falsch, wird aber bis heute immer wieder behauptet. Umgekehrt wird aber auch die sogenannte Nachahmungsthese diskutiert, also dass Gewalt zu mehr Gewalt führt. Und dann wird gesagt, es gibt eben beide Theorien, wir wissen nichts Genaues. Das stimmt nicht! Diese Meinung, wir wissen nichts und brauchen noch mehr Forschung dient oft nur der Rechtfertigung dafür, dass man nichts tut. Und das ist in diesem Fall ganz fatal. Die Zusammenhänge sind nachgewiesen. Es gibt genügend Anlass, nicht länger zuzuschauen, wie wir die Gehirne unserer Kinder und Jugendlichen mit Gewalt zumüllen, sondern etwas zu ändern. Dazu komme ich später.

Ich möchte noch die neueste Variante der Bildschirmmedien ansprechen. Wir haben guten Grund zur Annahme und die ersten Studien beweisen das auch bereits, dass noch gefährlicher als Gewaltkonsum am Fernsehapparat die Computerspiele sind. Denn hier wird Gewalt nicht passiv rezipiert, sondern aktiv trainiert. Das ist noch mal ein großer Unterschied.

Beim Computerspiel schlüpft man ja sozusagen direkt in die Haut des Akteurs im Spiel, man reagiert auf Gegner und übt Gewalt regelrecht ein. Mehr als die Hälfte der 10-jährigen Kinder heute spielen Computerspiele, die auf dem Index sind, d. h. deren Abgabe sogar an Personen über 18 verboten ist. Noch mal: Über 50 Prozent unserer 10-jährigen Kinder spielen verbotene Computerspiele, die oft mit Gewalt zu tun haben. Die gleichen Spiele spielen auch Soldaten in den USA, und zwar ganz offiziell,

weil z. B. die Armee diese Spiele eingekauft und für sich lizenziert hat. Sie hat mittlerweile selbst Spiele auf den Markt gebracht, die zunächst nur für Soldaten gedacht waren. Die sind aber so populär geworden, dass man sie jetzt weltweit über das Internet anbietet. Sie werden sogar von der amerikanischen Armee dazu benutzt, Soldaten zu rekrutieren. Das funktioniert über die e-Mail-Adressen der Spieler, die sich besonders hervortun, z. B. als gute Schützen oder als besonders reaktionsschnell im Abschießen von Gegnern. Im Grunde genommen handelt es sich hier um an Kinder gerichtete Soldatenrekrutierung. Hierzulande ist das per Gesetz verboten. Die Amerikaner machen das mittlerweile flächendeckend und haben die Welt mit diesen Produkten geradezu überschwemmt. Mehr als 50 Millionen dieser Spiele sind weltweit heruntergeladen worden und im Umlauf.

Was kann man dagegen tun? Zuerst muss man wissen, welchen Gesetzen der Markt unterliegt, der die Bildschirmmedien reguliert. Nehmen wir als Beispiel das Fernsehen – mit Computerspielen ist es analog: Fernsehen verkauft nicht Programme an Zuschauer; das ist nur oberflächlich der Fall. Der Marktmechanismus funktioniert anders. Beim Fernsehen werden Zuschauer an Werbeagenturen verkauft. Man nennt das auch Vermarktung von Zielgruppenkontaktschancen. Die Agenturen wiederum vermarkten diese Zielgruppen an Firmen etc., die werben wollen. Wenn das nun so ist, dann geht es um Einschaltquoten, weil dann mehr verkauft werden kann. D. h. die Programme müssen so gemacht werden, dass viele Leute zuschauen. Das gelingt am besten dann, wenn eine Sendung an ganz archaisch in uns gelegene Reaktionsmuster anknüpft. Wer vor 100.000 Jahren weggeschaut hat, wenn sich zwei Menschen balgten oder liebten, weil es ihn nicht interessiert hat, von dem stammen wir ganz gewiss nicht ab. Ganz einfach deswegen, weil Menschen über das Zuschauen lernen. Wir stammen also von denen ab, die immer hingeschaut haben. Das Zuschauen haben wir in uns. Wir sind neugierig.

Deswegen sind die Fernsehsendungen, die an unsere Neugier appellieren, von vorneherein mit hohen Einschaltquoten behaftet. Nun könnten auch die Medienanstalten Programme produzieren, die nicht an unsere natürliche Neigung, Sex and Crime anzuschauen, appellieren; aber solche Programme sind schwieriger zu produzieren und deswegen teurer. Und weil am Markt letztlich der gewinnt, der billig produziert und teuer verkauft, werden die Programme sogar noch zunehmen, die wir heute ohnehin schon

haben. 80 Prozent der Sendungen enthalten Gewalt, ab Mitternacht sind es 100 Prozent. Und es werden mehr werden, wenn sich der Trend der Vergangenheit in der Zukunft fortsetzt. (Noch vor einigen Jahren hatten wir 50 Prozent gewalthaltige Sendungen.) Das liegt an den Marktmechanismen, denen das Fernsehen unterliegt.

Die Lösung? Wir müssen uns klarmachen, dass die Gewalterfahrung und allgemein negative Erfahrung, die wir über das Fernsehen und andere Bildschirmmedien machen, letztlich genauso zu betrachten sind wie die Verschmutzung der Umwelt beim Produktionsprozess. Es geht hier um sogenannte negative Externalitäten, d. h. um wirtschaftliche Folgen, die ungünstig sind, die aber im Preis des Produkts nicht drinstecken.

Vor 30 Jahren noch war es so, dass derjenige, der am dreckigsten produziert hat auch am billigsten produziert hat. Der Dreck, der uns alle belastet hat, steckte nicht im Preis drin. Deswegen hatten die „Dreckigen“ einfach die Oberhand. Es war überhaupt nicht klar, wie die Welt jemals wieder sauberer wird. Ich kann mich an diese Zeit noch gut erinnern: Der Rhein war dreckig, der Bodensee war dreckig, die Flüsse waren dreckig. Und wir haben gedacht, so muss das eben sein. Damals gab es ein paar Romantiker, die meinten, es muss eben eigentlich nicht so sein. Wir müssen nur darauf achten, dass wir alle ja einen zusätzlichen Preis bezahlen und dass dieser Preis eigentlich das Produkt teurer machen müsste; und wenn wir den Preis in das Produkt hineinholen, dann zahlen wir zwar ein bisschen mehr, aber dann sorgen wir auch dafür, dass vielleicht derjenige, der sauber produziert, vielleicht sogar wettbewerbsfähig ist einfach dadurch, dass der Dreck mitbezahlt werden muss in irgendeiner Weise. Man internalisiert also eine negative Externalität und schlägt sie auf den Preis des Produktes auf.

Wir müssen also dafür sorgen, dass es nicht mehr nichts kostet, die Köpfe der Kinder und Jugendlichen – bei denen macht es am meisten aus, weil sie am schnellsten lernen – mit ungünstigen Inhalten zu vermüllen, wie dies derzeit geschieht. Wenn dies extra kosten würde, würde sich die Werbewirtschaftslandschaft verschieben. Rechte zur Ausstrahlung von Gewalt müssten etwas kosten, z. B. eine Gewaltsteuer. Man könnte an der Stellschraube drehen, mit der der Marktmechanismus ungünstige, über die Medien verbreitete Inhalte bislang sehr stark begünstigt. Eine weitere Möglichkeit wäre die Unterstützung der öffentlich-rechtlichen Medienanstalten, denn sie unterliegen zum

Teil den Marktgesetzen, mussten sich sogar anpassen, ihre Programme wurden immer gewalttätiger und ungünstiger im Hinblick auf die Erfahrung von Kindern und Jugendlichen. Wenn es nun so wäre, dass alle wüssten, wie die Auswirkungen von „schlechten“ Bildschirmmedien auf uns sind, wenn es weiterhin so wäre, dass die öffentlich-rechtlichen Medienanstalten genug Geld zur Verfügung hätten, um gute Programme zu produzieren, die nicht an unsere niedrigen Instinkte appellieren, die wir aber trotzdem anschauen, weil sie eben gut sind, dann würde etwas passieren, was zunächst sehr romantisch klingt: die kommerziellen Sender würden andere Programme herstellen müssen, weil keine Mutter ihr fünfjähriges Kind mehr vor das Fernsehprogramm eines kommerziellen

Senders setzt, denn sie weiß, das ist schädlich für ihr Kind. Das würde heißen, der Mechanismus des Vorbildes würde sich umdrehen. Der öffentlich-rechtliche Sender wäre Vorbild für den kommerziellen Anbieter. Und wir hätten eine wirkliche Umkehr der Medienlandschaft, von der ich noch gar nicht zu träumen wage.

Aber vor 30 Jahren gab es auch ein paar Träumer, die vom sauberen Bodensee und vom sauberen Rhein geträumt. Warum sollen wir heute nicht träumen von einem gewaltfreien Fernsehen und von Computerspielen, bei denen man wirklich was lernt?

**\* Zum Autor:**

Manfred Spitzer, geb. 1958, Studium der Medizin, Psychologie und Philosophie, Weiterbildung zum Psychiater, 1989 Habilitation im Fach Psychiatrie; 1990 - 97 Oberarzt an der Psychiatrischen Universitätsklinik in Heidelberg, seit 1997 hat Spitzer den neu eingerichteten Lehrstuhl für Psychiatrie an der Universität Ulm inne, seit 1998 leitet er die dortige Psychiatrische Universitätsklinik; ab 2004 ist Spitzer Leiter des von ihm gegründeten Transferzentrums für Neurowissenschaften und Lernen in Ulm.

**Bücher:**

- Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Klett Verlag.
- Selbstbestimmen. Gehirnforschung und die Frage: Was sollen wir tun. Spektrum Verlag.
- Musik im Kopf. F. K. Verlag.
- Lernen. Gehirnforschung und die Schule des Lebens. Spektrum Verlag.
- Schokolade im Gehirn. F. K. Verlag.
- Ketchup und das kollektive Unbewußte. F. K. Verlag.
- Geist im Netz. Spektrum Verlag.
- Nervensachen. Schattauer Verlag.