

Medienmündigkeit

- Was können wir dafür tun?



Handreichungen

zum Elternabend

vom 25.März 2014

Liebe Eltern,

mit Bezug auf den gemeinsamen Elternabend haben wir hier einige Adressen, Buchtiteln und Auszüge von Artikeln bzw. Broschüren als Handreichung zusammengestellt, die wir Ihnen guten Gewissens empfehlen können:

- Reife Tests für CD, DVD und PC von Paula Bleckmann aus dem Buch „Medienmündig“
- Literaturliste
- Empfehlenswerte Links zum Thema
- „Zu Risiken und Nebenwirkungen“ ein Artikel von Uwe Buermann
- „Kinder und Computer – worauf Eltern achten sollten“ Interview mit Uwe Buermann
- „Virtuelles Rollenspiel verändert erleben in der realen Welt“ Aufsatz von Prof. Ulrich Weger
- SLR Besprechung zu einem Kurzfilm über Gefahren im Netz

Aus dem Buch von Paula Bleckmann „Medienmündig“

CD-Reife Test (auch Kasette, MP3 etc.

1. Spielt ihr Kind regelmäßig mit Geschwistern oder Freunden?	
2. Ist ihr Kind regelmäßig an der frischen Luft körperlich aktiv?	
3. Kann ihr Kind rennen und rückwärts laufen?	
4. Gibt es in dem Haushalt, in dem ihr Kind lebt, mindestens 100 Bücher?	
5. Kann ihr Kind auf Zehenspitzen stehen?	
6. Interessiert sich ihr Kind für Bücher, die (fast) nur aus Text bestehen?	
7. Braucht ihr Kind nachts noch Windeln?	
8. Wie alt ist ihr Kind?	
9. Kennt ihr Kind zehn Märchen so, dass es sie kurz nacherzählen könnte?	
10. Kann ihr Kind auf einem einfachen Instrument (Rassel, Flöte, Trommel ...) musizieren?	
11. Kann ihr Kind über den Stuhl auf den Tisch klettern und zurück?	
12. Kann ihr Kind drei Lieder auswendig singen?	
13. Hat ihr Kind schon drei Geschichtenkassetten gemeinsam mit den Eltern angehört?	

So berechnen Sie die Punkte für den CD-Reifetest:

Frage 1 – 6 : Jeweils ein Punkt für „ja“

Frage 7 : ein Punkt für „nein“

Frage 8 : pro Jahr ein Punkt

Frage 9 – 13: jeweils ein Punkt für „ja“

Auswertung:

0 – 7 Punkte

Frau Dr. Bleckmann empfiehlt: Es gibt noch so vieles für ihr Kind zu entdecken, was nicht aus der „Konserve“ kommt. Hoppe Reiter, Höhlen bauen, Kaninchen füttern, Apfelmus kochen. Apropos Apfel: Wenn Sie mit ihrem Kind auf die Obstwiese zum Äpfel sammeln gehen, wird es vielleicht fragen: Mama, warum sind in den Äpfeln hier am Boden immer Würmer drin? Der Grund ist: Wenn der Apfel noch am Baum hängt und merkt, dass ein Wurm in ihm sitzt, dann bleibt er klein, wird schneller reif und fällt schneller ab. Seine Geschwister oben am Baum brauchen länger, werden aber größer und saftiger. „Notreife“ nennt sich das, aber das brauchen sie ihrem Kind ja nicht zu erzählen. Glücklicherweise die Äpfel (die Kinder), die so lange reifen dürfen, bis sie ausgewachsen sind!

Und wenn Ihre Nachbarin Sie damit nervt, dass sie dauernd stolz erzählt, wie Klein-Celine schon die Vorspultaste auf ihrem „My first Sony“ findet, denken Sie im Stillen: Im frühen Apfel sitzt der Wurm.

8 - 12 Punkte: Grenzfall

In einigen Bereichen ist Ihr Kind schon fit für die CD, in anderen weniger. Wenn es bei den Fragen nach Bewegungsfähigkeiten nur wenige Punkte gab, spricht das eher gegen die CD, denn dann sollten Sie vermeiden, dass Ihr Kind so viel still sitzt. Die Frage ist jedenfalls, ob es Ihnen wichtig ist, dass es jetzt schon losgehen muss. Wenn ja, fangen Sie doch so an: Nehmen Sie für die Oma eine Liederkassette selbst auf. Singen, Trommeln, Klatschen, alles ist erlaubt. Das freut die Oma, und Ihr Kind lernt nebenbei spielerisch dass hinter jeder Kassette eine von echten Menschen irgendwann live dargebotene Aufführung steckt. Dr. Bleckmanns Spezial-Tipp für Eltern mit empfindlichen Ohren: Wählen Sie sorgfältig aus, was Sie ihrem Kind zu hören geben, sonst müssen Sie nachher mit den Folgen leben (Quietsch, Pläng, Har-Har)

Über 13 Punkte: Bahn frei für die CD!

Achten Sie trotzdem darauf, dass Kassetten/CD nicht zur Hintergrundberieselung wird. Es sollte selbstverständlich sein, dass Ihr Kind die Pause-Taste drückt, wenn es z.B. zur Toilette geht. Beachten Sie außerdem, dass andere Tätigkeiten nicht verdrängt werden. Gute Hörmedien sind besser für Ihr Kind als schlechte, dafür leider teurer. Aber keine Sorge: Wenn Sie schon bei den Kassetten mit dem Tausch im Bekanntenkreis anfangen, ist der Markt für den späteren DVD-Tausch bereits erschlossen. Bonus: Sie können auch schon beginnen, sich kennenzulernen und abzusprechen.

DVD – Reife Test (auch Fernseher, Video etc.)

1. Erzielt Ihr Kind bei den Fragen nach der Kassettenreife mindestens 12 Punkte?	
2. Beherrscht Ihr Kind Rückwärts-Purzelbaum und/oder Kopfstand?	
3. Hat Ihr Kind schon eine Höhle oder ähnliches in der freien Natur gebaut?	
4. Kann Ihr Kind sich eine halbe Stunde lang allein (ohne Medien) beschäftigen?	
5. Wie alt ist Ihr Kind?	
6. Hängt Ihr Kind öfter vor den Werbebildschirmen (in Baumärkten oder Drogerien) fest?	
7. Beherrscht Ihr Kind den Konjunktiv (hätte, könnte, würde)?	
8. Ist Ihr Kind schon allein zum Einkaufen gegangen?	
9. Hat Ihr Kind ein (nicht-mediales) Hobby, für das es sich begeistert?	
10. Kann Ihr Kind Abmachungen einhalten: „Um halb sieben zum Abendessen reinkommen“?	
11. Hat Ihr Kind schon selbst Fotos geknipst und ein Fotoalbum (mit)gestaltet?	
12. Kann Ihr Kind Unterbrechungen aushalten: „Morgen lese ich das nächste Kapitel vor“?	
13. Hat Ihr Kind ein Seepferdchen-Abzeichen oder vergleichbare Schwimmkenntnisse?	
14. Hilft Ihr Kind regelmäßig im Haushalt mit (Tisch decken, Staubsaugen, Mülleimer leeren ...)?	
15. Hat Ihr Kind schon 15 verschiedene Tierarten in freier Wildbahn gesehen?	
16. Kann Ihr Kind selbst ans Telefon gehen und mit fremden Menschen sprechen?	
17. Hat Ihr Kind einen guten Freund oder eine Freundin, mit dem/der es sich regelmäßig trifft?	
18. Hat Ihr Kind eine Bezugsperson, der es vollständig vertrauen kann und deren Nein es akzeptiert?	

So berechnen Sie die Punkte für den DVD-Reifetest:

- Frage 1 : 5 Punkte für ein „ja“
Frage 2 - 4 : jeweils ein Punkt für „ja“
Frage 5 : 1 Punkt pro Jahr
Frage 6 : 1 Punkt für „nein“
Frage 7 - 16 : jeweils ein Punkt für „ja“
Fragen 17 & 18 : jeweils drei Punkte für „ja“

Auswertung:

0 - 7 Punkte: Kommt nicht in die Tüte!

Vorsicht Bildschirm! Wenn Ihr Kind jetzt schon mit DVD/Fernsehen beginnt, kann dies einer Einstiegsdroge in die Mediensucht gleichkommen. Sie wollen aber als Eltern nicht, dass das Kind vom Medium beherrscht wird, sondern genau umgekehrt. Manchmal ist ein Rückschritt ein Fortschritt. Im Interesse Ihres Kindes: Testen Sie zunächst auf CD-Reife!

8 - 20 Punkte: Nur mit erheblichen Bedenken!

Dr. Bleckmann meint: Hier ist schon Einiges passiert auf dem Weg zur DVD-Reife, aber anderes fehlt noch ganz. Wenn es ein Medium sein muss, ist die CD oder Kassette das Richtige. Wenn Sie das Gefühl haben, es entsteht durch Fernsehentzug eine riesige Neugier auf das „Verbotene“, erklären Sie Ihrem Kind: „Wir haben Besseres zu tun“. Und sorgen Sie dafür, dass das auch stimmt! Zur Not können Sie mit „Bedenken“ schon einmal gemeinsam einen kurzen Film anschauen. Aber warum fangen Sie nicht mit Daumenkino an oder drehen mit Ihrem Kind selbst einen Film und schauen ihn später zu Hause an?

21 - 29 Punkte: Ein Kann – aber kein Muss!

Die DVD-Reife Ihres Kindes ist weitgehend erreicht. Einfache Grundregeln: Das Kind nicht vor dem Gerät allein lassen. Kein eigenes Gerät im Kinderzimmer! Eher DVD`s als Fernsehen (Vorsicht Werbung!). Fernseher nach dem Ausschalten im Schrank verschwinden lassen. (Aus den Augen, aus dem Sinn!). Klare Zeitbegrenzungen, etwa nur am Wochenende.

Dabei die grundsätzliche Skepsis nicht vergessen: Wie Fernsehreif bin ich selbst? Viele Medienmündige Erwachsene verzichten auf den Fernseher, weil sie wissen, wie das Gerät auf verschiedenen Ebenen wirkt, ohne das an sich vollständig davor schützen kann.

Ab 30 Punkte: Es wird höchste Zeit!

Gibt es auch ein „Zu spät“? Ihr Kind ist groß, es kann schon viel, und das ist gut. Wie sollen denn die ersten Erfahrungen aussehen, die Ihr Kind zwangsläufig mit Fernsehen(DVD machen wird? Darüber können Sie jetzt (noch) mitbestimmen. Allein oder heimlich bei Freunden? Eher nicht. Wenn Sie als Eltern selbst nicht Fernsehe/DVD schauen wollen, aber für ihr Kind Begleitung dabei wünschen, könnten Sie Paten, Bekannte oder Großeltern fragen. Jetzt aber flott, denn bald kommt die Pubertät, und da wird die Aussicht auf erwachsene „Begleitung“ den Jugendlichen nicht mehr so stark begeistern.

PC – Reife Test

1. Erzielt Ihr Kind bei den Fragen nach der Fernsehreife mindestens 25 Punkte?	
2. Hat Ihr Kind schon einen Berg bestiegen?	
3. Liest Ihr Kind regelmäßig Zeitung?	
4. Wie alt ist Ihr Kind?	
5. Hat Ihr Kind wegen eines enttäuschenden Erlebnisses ein Hobby aufgegeben?	
6. Gibt es mit Ihrem Kind Streit um zu lange Fernsehzeiten?	
7. Hat Ihr Kind einen Fahrradführerschein?	
8. Hat Ihr Kind schon zehn Postkarten oder Briefe geschrieben?	
9. Kann Ihr Kind allein mit dem Zug fahren?	
10. Rastet Ihr Kind öfter einmal völlig aus?	
11. Hat Ihr Kind schon zehn Bücher (keine Comics) allein gelesen?	
12. Ist Ihr Kind ein guter Verlierer?	
13. Kann Ihr Kind Stadtpläne/Landkarten lesen?	
14. Kann Ihr Kind in einem mehrbändigen Lexikon Stichwörter nachschlagen?	
15. Spart Ihr Kind sein Taschengeld auch für größere Anschaffungen?	
16. Trifft sich Ihr Kind regelmäßig mit Freunden (im realen Leben)?	

So berechnen Sie die Punkte für den PC-Reife Test:

Frage 1 : 10 Punkte für „ja“

Frage 7 - 9 : jeweils ein Punkt für „ja“

Frage 2 – 3 : Jeweils 1 Punkt für „ja“

Frage 10 : 1 Punkt für „nein“

Frage 4 : Ein Punkt pro Jahr

Frage 11 - 15 : Jeweils ein Punkt für „ja“

Frage 5 - 6 : Jeweils ein Punkt für „nein“

Frage 16 : 3 Punkte für „ja“

Auswertung des PC – Reife Tests:

0 - 12 Punkte: Kommt nicht in Frage!

Ich empfehle: Hände weg vom PC! Echten Spielraum schaffen! In der IT-Branche herrscht Fachkräftemangel, weil zu viele Kinder schon zu früh am PC sitzen, sagt der Computer-Pionier Joseph Weizenbaum. Warum? Am PC lernen Kinder auch im besten Fall nur Software kennen, die in 15 Jahren komplett veraltet ist, im schlimmsten Fall wird nur Zeit vertan, und die fehlt in beiden Fällen für das echte Leben. Kreativität, logisches Denkvermögen, Gemeinschaftssinn werden nicht am Bildschirm erworben, sind aber für das ganze spätere Leben ein Gewinn – auch dann, wenn Ihr Kind später gar nicht IT-Fachmann werden will!

13 - 24 Punkte: Allenfalls in Begleitung der Eltern!

In einigen Bereichen ist die Grundlage für einen späteren guten Umgang mit dem Computer schon vorhanden, in anderen fehlt sie noch. Gönnen Sie Ihrem Kind ruhig noch etwas Zeit. Von Ihrem guten Vorbild hängt viel ab, machen Sie sich vielleicht auch selbst PC-Fit, etwa im Volkshochschulkurs. Natürlich kann Ihr Kind ruhig zuschauen, wenn Sie einmal eine Zugverbindung im Internet nachschlagen, und vor allem, wenn Sie hinterher wieder ausschalten. Zeigt Ihr Kind lebhaftes Interesse am PC, könnten Sie gemeinsam ein altes Gerät auseinanderbauen, oder es könnte schon einmal mit einem 10-Finger-Tippkurs beginnen.

25 - 34 Punkte: PC – Reife

Herzlichen Glückwunsch: Ihr Kind kann mehr als so mancher Erwachsene und Sie können es an den PC lassen, zunächst besser in Begleitung als allein, vor allem, wenn der PC Internet-Anschluss hat. Wichtig sind dabei ausgewählte Inhalte und klare Zeitbegrenzungen. Besser als technische Lösungen sind dabei menschliche: Statt Filterprogramm und Kindersicherung mit Zeitbegrenzung könnte der PC einfach an einer Stelle stehen, wo immer mal wieder jemand vorbeikommt (Küche?). Die Freiheiten Ihres Kindes sollten immer mit seinen Fähigkeiten wachsen, Verantwortung zu übernehmen.

Ab 35 Punkte: Beim Ankreuzen gemogelt?

Entweder Sie haben den Test wirklich für Ihr Kind angekreuzt, dann Hut ab! Volle PC – Reife beim Kind und Kompliment an Sie als Medienmündige Eltern, die dem Frühförderungswahn so aufrecht entgegengetreten sind. Jetzt ist es Zeit für den PC. Oder Sie haben für sich selbst angekreuzt. Das kann auch nicht schaden, denn medienmündige Eltern haben bessere Chancen, dass ihre Kinder auch medienmündig werden. Bleiben Sie dran! Zum Beispiel mit dem kostenlosen Medienmündigkeits-Test für Erwachsene =>

Medienmündigkeits-Test für Erwachsene

Dazu brauchen Sie nur Durchhaltevermögen, gute Fähigkeiten zur Selbstbeobachtung und eine Woche Zeit. Sie verzichten eine ganze Woche lang auf Fernsehen, DVD, Computer, iPhone, einfach komplett auf alles, was Bildschirme hat. Wie lange halten Sie durch?

- 0 - 1 Tag : Schwerer Fall von Bildschirm-junkie
- 2 - 4 Tage : Lesen Sie dieses Buch noch einmal, es scheint nicht gewirkt zu haben
- 5 - 6 Tage : Eingeschränkt Medienmündig
- 7 und mehr : Herzlichen Glückwunsch! Sie haben be(ver)standen!

Der Test wird zur jährlichen Wiederholung empfohlen!

Literaturliste:

- **Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen.** Von Manfred Spitzer bei Droemer, München 2012, **ISBN 978-3-426-27603-7**
- **Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft.** Von Manfred Spitzer bei Droemer, München (2005), **ISBN 3-12-010170-2**
- **Internet- und Computersucht; Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern** von Christoph Möller **ISBN-13: 978-3170218741**
- **Medienmündig werden – Wie unsere Kinder selbstbestimmt mit den Medien umzugehen lernen;** mit Tipps und Tricks für den Alltag von Paula Bleckmann **ISBN-13: 978-3608946260**
- **Leere Seelen. Was treibt sie in den Amok?** Taschenbuch aus der Reihe „Flensburger Hefte“, verschiedene Autoren **ISBN-13: 978-3935679572**
- **Sucht: Neue Drogenwirkungen, Onlinesucht, Beziehungssucht** Taschenbuch aus der Reihe „Flensburger Hefte“, verschiedene Autoren **ISBN-13: 978-3935679206**
- **Mensch und Computer** Taschenbuch aus der Reihe „Flensburger Hefte“, verschiedene Autoren **ISBN-13: 978-3-926841-64-3**

- **Techno, Internet, Cyberspace** von Uwe Buermann
ISBN-13: 978-3772512483

- **Gefangen im Netz?: Onlinesucht: Chats, Onlinespiele, Cybersex** von Gabriele Farke ISBN-13: 978-3456849430

„**Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien**“ von Bergmann und Hüther, Düsseldorf 2006,
ISBN 3-530-42212-6

„**Da spiel ich nicht mit!**“ von Rudolf und Renate Hänsel (Hrsg.), Donauwörth 2005,
ISBN 3-403-04268-5

„**Kalte Herzen**“ von Peter Winterhoff-Spurk, Stuttgart 2005,
ISBN 3-608-94102-9

„**Künstliche Welten – wirkliche Bilder. Vom Umgang mit den Medien**“ von Uwe Buermann, Heidelberg 2005,
ISBN 3-921132-36-3

Empfehlenswerte Links:

Umfangreiche Seite mit weiterem Material und Links

<http://www.erziehung-zur-medienkompetenz.de>

Link zur umfangreichen Broschüre zu Thema Handy-Nutzung vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen, Jugend (Pdf):

<http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/handy-ohne-risiko-broschuere,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf>

Auf dieser Seite kann man sich kundig machen wie man u.a. Facebook Einstellungen ändert Von Jugendlichen für Jugendliche:

netzchecker.wordpress.com

Mediennutzung 2013

Zu Risiken und Nebenwirkungen . . .

Wer heute noch glaubt, dass die Medien keine Nebenwirkungen haben oder das Medienkompetenz sich von allein einstellt, sobald man einen Zugang zur Technik hat, ist auf dem Stand der Zeit von Röhrenradio oder Wählscheibentelefon.

Allein die Tatsache, dass die Bundesregierung in ihren letzten Suchtbericht Internetsucht als Erkrankung aufgenommen hat, zeugt von großer Brisanz. In der Altersgruppe der 14- bis 24 Jährigen liegt die pathologische (krankhafte) Nutzung des Internets auf Platz Eins – vor dem Missbrauch von Alkohol und Nikotin. Wer kann da von Medienkompetenz sprechen?

Es wird höchste Zeit für eine wirklich sachliche Auseinandersetzung über die Wirkungen und Nebenwirkungen der Medien, damit wir aufgrund von gesicherten Erkenntnissen nicht nur die Nebenwirkungen bekämpfen und therapieren, sondern gemäß der Salutogenese die Gesundheitskräfte im Sinne einer ganzheitlichen Medienkompetenz fördern können.

Hierzu ist es unerlässlich, sich von allen Debatten wie „Ist das Internet gut oder schlecht?“ oder „Ist Facebook gut oder schlecht?“ zu verabschieden. Stattdessen müssen wir die Frage stellen, unter welchen Bedingungen diese und andere Angebote sinnvoll und nebenwirkungsreduziert genutzt werden können.

Wir müssen weg von der „Entweder-oder-Logik“ und begreifen, dass es hier, wie in anderen Lebensbereichen auch, nur ein Sowohl-als-Auch geben kann. Was in der einen Situation angemessen und hilfreich ist, kann in einer anderen Situation gefährlich oder schädlich sein.

Zu den Faktoren, die hierbei eine Rolle spielen, gehört vor Allem das Lebensalter. Mancher Erwachsene ist in soziale Netzwerke eingetreten, um sich auf die Suche nach ehemaligen Klassenkameraden zu machen, um die 20- oder 30 Jährige Abi Feier zu organisieren und das hat funktioniert und war ohne Frage auch sinnvoll. Auch wenn wir zunächst nicht verstehen, warum 13-jährige in Facebook wollen, muss uns als Eltern und Pädagogen klar sein: Ihre Intention ist eine vollkommen andere. Kein 13-jähriger sucht ehemalige Kindergarten- Kameraden!

So wie das Lebensalter eine Rolle spielt, so ist auch die Reihenfolge entscheidend, in der ich mich den verschiedenen Angeboten zuwende und die verschiedenen Fertigkeiten erwerbe. Ein unumstößliches Grundgesetz der Medien ist: Solange ein Medium eine Ergänzung darstellt, bedeutet es eine Erweiterung der menschlichen Fähigkeiten. Sobald es aber zum Ersatz wird, bedeutet es eine Behinderung der menschlichen Fähigkeiten.

Wer ein Face-to-Face Gespräch mit Augenkontakt führen kann, telefonieren kann, eine Handschrift besitzt, die nicht nur er, sondern auch andere lesen können, wer tippen und Texte wahlweise ausdrucken oder elektronisch versenden kann und gelernt hat, eine SMS zu schreiben, dem steht das komplette Tableau der modernen Kommunikation zur Verfügung und er kann in jeder konkreten Lebenssituation entscheiden, was der jeweils angemessene Weg ist.

*Solange ein Medium eine Ergänzung darstellt, bedeutet es eine Erweiterung der menschlichen Fähigkeiten.
Sobald es aber zum Ersatz wird, bedeutet es eine Behinderung der menschlichen Fähigkeiten.*

Wer dagegen keine leserliche Handschrift besitzt und keinen Drucker hat, muss auch ein Kondolenzschreiben als E-Mail oder SMS versenden.

Dabei gilt, dass sich die Reihenfolge nicht beliebig verändern lässt. Eigentlich lernen Kinder so ziemlich alles nebenbei durch Nachahmung und Probieren, nicht so jedoch das Handschreiben.

Hierfür benötigen auch sie mindestens zwei Jahre Unterricht und Training und einige auch deutlich länger. Je nach Alter braucht es bei Erwachsenen Analphabeten wesentlich länger und gelingt zum Teil nie. Diese Menschen lernen zwar Lesen und das Schreiben einzelner Worte, aber nicht das flüssige freie Schreiben nach Diktat.

Wie die neurobiologische Forschung der letzten Jahre gezeigt hat, gibt es hierfür physiologische Gründe. Um das dritte Lebensjahr herum haben wir die größte Dichte an Synapsen Verknüpfungen im Gehirn. Im weiteren Leben bauen sich die Synapsen, die durch innere oder äußere Stimulation „befeuert“ werden, aus (es bildet sich z.B. die Myelinschicht um die Synapsenfäden), wohingegen diejenigen, die so gut wie nie oder nie „befeuert“ werden, sich zurückbilden und verschwinden. Je nach Hirnregion gibt es unterschiedliche Entwicklungsfenster, in denen sich diese Bildungsprozesse manifestieren.

Schließen sich diese Fenster, so hat eine nachträgliche Veränderung des Verhaltens kaum noch Gehirnbildende Wirkungen. Jetzt zeigt sich, dass umso mehr Synapsen Verknüpfungen stimuliert und stabilisiert werden, je komplexer eine Tätigkeit ist.

Dies bezieht sich vor allem auf die Kinder und Jugendjahre. Nach Diktat handschriftlich korrekt schreiben zu können, ist eine der komplexesten Tätigkeiten, die ein Mensch lernen kann.

Wer eine Taste auf einer Tastatur drückt, schießt eine Rakete ab, wer ein Diktat schreibt, erlebt Silvester!

Das Gehörte muss unmittelbar in abstrakte Buchstaben, dazu das Ungehörte in abstrakte Satzzeichen übertragen werden. Mehr oder weniger gleichzeitig müssen diese Vorstellungen dann in koordinierte, fein differenzierte Bewegungen der Schulter und des Unterarms, des Handgelenks und der den Stift führenden Finger umgesetzt werden, ohne dass die geführte Aufmerksamkeit sich hiervon abziehen lassen darf, denn sie muss beim Sprecher bleiben.

Im Gehirnscan zeigt sich hierbei ein wahres Feuerwerk in allen möglichen Gehirnregionen. Wer eine Taste auf einer Tastatur drückt, schießt eine Rakete ab, wer ein Diktat schreibt, erlebt Silvester!

Durch diese Tätigkeit werden nicht nur die einzelnen Hirnregionen stimuliert, sondern, beim wiederholten Tun, die Synapsen Verknüpfungen nachhaltig etabliert.

Diese Verbindungen bleiben bestehen, auch wenn wir später im Leben nur ab und an eine kurze Notiz nach Diktat machen. Wird diese Tätigkeit jedoch in der Kindheit nicht trainiert, verkümmern die Verbindungen und können dann auch später nicht reaktiviert werden.

SMS schreiben kann man auch mit 80 Jahren lernen, wie unsere Eltern und Großeltern beweisen, Handschreiben nach Diktat nicht.

Soziale Netzwerke sind dazu da, das ich mich als Persönlichkeit präsentiere, um mit anderen Menschen in Kontakt zu pflegen oder andere Menschen kennenzulernen, die gleiche oder ähnliche Interessen und Anliegen haben. Voraussetzung ist also, dass ich weiß wer ich bin, welche Interessen ich habe und was ich von anderen Menschen erwarte.

Wichtig ist, dass ich in all dem authentisch bin, denn nur dann kann eine virtuelle Bekanntschaft auch in der Realität fortgesetzt werden. Zum Wesen der Pubertät gehört, dass die Jugendlichen noch nicht wissen, wer sie sind und was sie vom Leben und ihren Mitmenschen wollen.

Das heißt aber, dass kein 13-jähriger ein Abbild seiner Persönlichkeit ins Internet stellen kann, denn er besitzt noch keine. Dementsprechend kann es sich dabei nur ausgedachte Entwürfe einer Persönlichkeit handeln, die man vielleicht einmal sein möchte. Kriterium für die Gestaltung des Entwurfs ist die Rückmeldung der jeweiligen Community, also all jener, die Zugang zu diesem Profil haben, die sogenannten Freunde.

Solange deren Rückmeldungen positiv sind („Du siehst süß aus“, „Du bist nett“ etc.), geht es einem gut, sobald das Ganze jedoch kippt und zum Mobbing wird („Du Schlampe“, „Du bist sooo peinlich“, etc.), beginnt ein unsägliches Martyrium. Dabei sind es die seelische Abhängigkeit von der Community und die nicht ausgereifte Persönlichkeit, die die Opfer zu Opfern werden lassen und im Extremfall in den Suizid führen können.

Bevor diese Reifezustände erreicht sind, gilt die elterliche Aufsichts- und Fürsorgepflicht nicht nur in der Realität, sondern auch in der Virtualität.

Ein Mensch mit Selbstwertgefühl wird sich Beleidigungen verbitten und, wenn sie trotzdem fortgesetzt werden, aus dem sozialen Netzwerk einfach aussteigen. Wer dieses Selbstbewusstsein nicht besitzt und in Abhängigkeit von der Community lebt, wird weiter verzweifelt um Anerkennung kämpfen.

Und es ist dieses Ringen, diese permanente Rechtfertigen und „posten“ von Gegendarstellungen, was weitere Täter auf den Plan ruft, den/die betroffene/n Jugendliche/n als „Opfer“ identifiziert und alles nur noch schlimmer werden lässt.

Dabei wäre es so einfach, sich den Eltern oder einem Lehrer anzuvertrauen oder eine der Hotlines anzurufen, etc. Aber diese Option besteht für die Betroffenen nicht, denn was würden einem all diese vernünftigen Erwachsenen raten? „Melde dich ab, ganz einfach.“

Aber genau das ist für diese Jugendlichen unmöglich, denn es würde bedeuten, die virtuelle Persönlichkeitskonstruktion aufzugeben, bzw. umzubringen, also eine Art Suizid bei aufrechterhaltenem Bewusstsein. Dann lieber physisch sterben und die virtuelle Präsenz auf ewig weiterexistieren lassen.

Zusammenfassend kann man sagen, dass für die sinnvolle Nutzung der modernen Kommunikations- und Informationsmedien nicht nur entwicklungsphysiologische, sondern auch entwicklungspsychologische Voraussetzungen nötig sind.

Bestimmte Lernprozesse müssen nicht nur einmal stattgefunden haben, sondern solange, bis sie sich Gehirn gestaltend manifestiert haben. Zudem braucht es eine gewisse seelische Reife, die sich im Besitz einer Persönlichkeit mit Selbstwertgefühl und Empathie anderen gegenüber äußert.

Nur unter diesen Bedingungen kann eine eigenverantwortliche Nutzung der Medienangebote gelingen. Bevor diese Reifezustände erreicht sind, gilt die elterliche Aufsichts- und Fürsorgepflicht nicht nur in der Realität, sondern auch in der Virtualität. Im Sinne einer individuellen Medienökologie müssen Eltern und Pädagogen sehr genau abwägen, wann sie welchem Kind / Jugendlichen unter welchen Bedingungen welches Medium zugänglich machen, denn die Nebenwirkungen stehen eben nicht auf der Packungsbeilage!

Uwe Buermann

Uwe Buermann: Kinder und Computer - Worauf Eltern achten sollten



Uwe Buermann, geb. 1968, ist Lehrer für Computerkunde an der Freien Waldorfschule in Kiel, Gastdozent an den Waldorflehrerseminaren Kiel und Hamburg, freier Medien- und Suchtberater und seit 2001 wissenschaftlicher Mitarbeiter des [IPSUM-Instituts](http://www.ipsum-institut.de). Er hat die Homepage www.erziehung-zur-medienkompetenz.de ins Leben gerufen.

Spiel und Zukunft: Kinder nutzen heute immer mehr und vor allem immer früher das Medium Computer. Haben Sie dazu aktuelle Zahlen für uns?

Uwe Buermann: Nach einer aktuellen Studie des Kinderkanals (Stand 2006), haben bereits 47% der 6- bis 7-jährigen Kinder Zugang zu einem Computer, 41% nutzen bereits das Internet und 46% nutzen eine Spielkonsole. Bei den 12- bis 13-jährigen sind es bereits 81 %, die Zugang zum Computer haben und 70%, die das Internet nutzen können. Bedeutsam in diesem Zusammenhang ist, dass immer mehr Kinder eigene Medien in ihrem Zimmer haben und sie somit de facto unkontrolliert nutzen können.

Kinder und Jugendliche sind erstaunlich „fit“ am Computer, oft fitter als ihre Eltern. Aber welchen Einfluss hat die Nutzung des Computers auf die Entwicklung der Kinder?

Eine sehr wichtige Frage, die man natürlich nur sehr schwer in der Kürze beantworten kann. Wichtig ist zunächst mal sich klarzumachen, dass die Kinder vor allem fitter in der Handhabung sind, was aber nicht mit Medienkompetenz gleichzusetzen ist. Zur Medienkompetenz gehört neben der Handhabung eine gesunde Selbsteinschätzung (Wann und wie lange ist es für mich ganz persönlich gut, ein Medium zu nutzen?), eine gesunde Urteilsfähigkeit (Stimmt das, was in den Medien berichtet wird? Wie verhält es sich in der Wirklichkeit?) und Kreativität.

Außer dem Umgang kann ich keine der genannten Fähigkeiten am Medium erwerben, ich muss sie vielmehr mitbringen, nur dann kann ich die Medien auch kompetent nutzen.

„Kinder lernen beim Umgang mit dem Computer den Umgang mit dem Computer!“ Ein banaler aber sehr wichtiger Satz.

Wer meint, die Kinder könnten auf diesem Wege fit für das reale Leben werden, täuscht sich. So wird zum Beispiel räumliches Vorstellungsvermögen am Computer nur dann geschult, wenn ich bereits ein räumliches Vorstellungsvermögen besitze. Der Umgang mit der Maus ist ein abstrakter Arbeitsprozess. Während sonst jede Tätigkeit im Leben durch Augen-Handkoordination erworben wird, muss ich bei der Maus auf der Ebene die Bewegung ausführen und auf dem Bildschirm die Bewegung verfolgen. Erschwerend kommt hinzu, dass die Bewegung der Hand viel kürzer ist, als die Bewegung des Cursors auf dem Bildschirm, auf diesem Wege wird bei den kleinen Kindern das räumliche Wahrnehmungsvermögen zerstört! Und wenn wir dann bei immer mehr Schulkindern erleben, dass sie fein- und grobmotorische Schwächen haben, was wir gerne mit Begriffen wie ADHS, Indigokinder und Sternenkinder abtun, bzw. adeln, haben wir es in vielen Fällen eigentlich mit deutlichen Medienschäden zu tun.

Einige Neurobiologen, allen voran Manfred Spitzer, weisen ja auch darauf hin, dass Medienkonsum in der frühen Kindheit nicht nur seelische, sondern auch organische Schäden mit sich bringt (Literatur siehe unten).

Ab welchem Alter würden Sie Kinder an den Computer heranzuführen?

Wie bei allen anderen Medien auch idealerweise erst ab 10 Jahren! Die Betonung liegt in diesem Zusammenhang auf idealerweise. Es gibt keinen Grund zur Panik, wenn das eigene Kind schon vorher mal auf

einen Bildschirm schaut. Aber der Umstand, dass das eigene Kind beim Freund am PC gespielt hat, ist eben auch kein Grund, um ihm einen eigenen PC hinzustellen. Wichtig ist in diesem Zusammenhang, dass wir keine verbohrtete Bewahrpädagogik betreiben. Solange unsere Kinder nur Verbote bekommen und dabei ein Defizit erleben, erziehen wir sie eher zur späteren Mediensucht, als zur Medienkompetenz. Nur wenn die Kinder subjektiv gleichwertige Erlebnisse haben, werden sie auch ohne Probleme auf die Medien verzichten können.

Ist es nicht realitätsfern, wenn man fordert, dass Kinder erst ab einem gewissen Alter mit dem Computer umgehen sollten? Wie können Eltern ganz praktisch den Umgang mit dem Computer regeln? Haben Sie ein paar Tipps?

Nein, wieso? Kein Vater käme auf die Idee sein 3-jähriges Kind an die Kreissäge zu lassen, egal wie sehr es bittelt. Kein Elternteil lässt sein Kind mit 14 Autofahren - und nicht nur weil es verboten ist, sondern weil wir wissen, dass diese Kinder noch nicht reif dazu sind, diese Maschinen zu bedienen. Dieses Bewusstsein brauchen wir auch (wieder) in Bezug auf die Medien. Gemeinerweise sind die Schäden durch die Medien nicht so offenkundig wie die der Kreissäge, was aber nicht heißt, dass sie für die kindliche Entwicklung nicht ebenso gravierend wären.

Eltern sollten den Computer vorbildlich als Arbeits- und Informationsgerät nutzen. Sobald sie den Kindern den Zugang zum Computer gestatten, müssen sie im Auge behalten, was die Kinder bzw. Jugendlichen machen. Die Eltern und die Schulen haben hier eine große Informationspflicht. Es liegt an ihnen, die Kinder über die Gefahren und die rechtlichen Seiten aufzuklären. Natürlich können Eltern nicht jede Minute neben einem Jugendlichen sitzen und alles genau beobachten, aber sie müssen zumindest für eine pädagogische Präsenz sorgen. So sollte ein Computer, der auch von den Kindern genutzt wird z.B. im Wohnzimmer oder Flur stehen, so dass derjenige der daran sitzt jederzeit damit rechnen muss, dass ein anderes Familienmitglied vorbeikommt und sieht was gerade gemacht wird.

Mit den Heranwachsenden sollten Zeiten verabredet werden. Hierbei ist wichtig, sowohl dem allgemeinen Zeitwahrnehmungsverlust an Bildschirmmedien Rechnung zu tragen, wie auch der Suchtfördernden Gestaltung vieler Computerspiele. Eine Regel wie 60 Minuten PC pro Tag lässt sich bei Spielen häufig gar nicht einhalten, da nicht alle Spiele jederzeit gespeichert werden können. Besser ist es Kontingente zu verabreden, einmal für die Schultage (Montag bis Donnerstag) und einmal für das Wochenende. Schließlich sollen die Jugendlichen ja auch im Umgang mit dem Computer einmal selbständig werden. Solche Verabredungen setzen aber voraus, dass sie auch von allen Beteiligten kontrolliert werden.

Was raten Sie Eltern, die von der Sorge umgetrieben werden, dass ihre Kinder in der Welt von morgen nicht bestehen können, wenn sie nicht von Früh an entsprechend vorbereitet werden?

Lassen Sie sich nicht durch falsche Angstpropaganda beeinflussen! Die Bedienung der Geräte wird ja immer einfacher und jeder gesund entwickelte Mensch, der gelernt hat zu lernen, kann den Umgang mit dem Computer in kurzer Zeit erlernen. Wir haben ja bereits eine Heerschar von Anwendern, die in der Lage sind Computer zu bedienen und sich schnell in neue Programme einzuarbeiten. Was uns gesellschaftlich aber zunehmend fehlt, sind Menschen die kreativ und sozialkompetent sind. Wie häufig kriegen wir im Alltag von Menschen zu hören „das geht nicht“ und wenn wir nachfragen erfahren wir, dass die Software, die sie benutzen schuld an dieser Beschränkung ist. Wenn ich einen Tischler bitte mir eine Küche zu bauen und er feststellt, dass die Module in seiner Planungssoftware nicht in meine Küche passen, erwarte ich von ihm, dass er eine andere Lösung findet und nicht den Satz „das geht so aber nicht“ verknüpft mit Hinweisen darauf, auf was ich alles verzichten soll.

Kinder die sich gesund entwickeln, die nicht aufhören Fragen zu stellen, die gegebene Informationen weiter hinterfragen, die an Themen dranbleiben, die sie interessieren, die mit der Realität verwurzelt sind und ein grundsätzliches Interesse an anderen Menschen haben, werden beizeiten auch den Computer und andere Medien sinnvoll nutzen können.

Für die sinnvolle Verwendung von Werkzeugen gibt es eine einfache Formel. Ob der Einsatz eines Werkzeuges sinnvoll ist oder nicht, hängt ab von meiner konkreten Aufgabe in Relation zu meinen konkreten Fähigkeiten. Das heißt, solange ich eine Handschrift habe, die ich und andere lesen können, macht es auch im Jahre 2007 Sinn eine kurze Notiz zunächst handschriftlich anzufertigen, einfach weil es schneller geht. Wenn ich meine eigene Handschrift nicht mehr lesen kann (was ja immer häufiger vorkommt) muss ich entweder darauf verzichten, mir etwas zu notieren, oder ich muss mein Handy, mein PDA oder mein Notebook bemühen. Wir müssen dafür sorgen, dass die Kinder so viele Fähigkeiten wie möglich entwickeln, nur dann können sie wirklich kompetent und souverän im Umgang mit Werkzeugen im allgemeinen und den Medien im Besonderen werden. Wie sich zeigt, verhindert der frühe Einsatz der Computer die Entwicklung etlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten, so dass gerade die Kinder, die früh an den Computer gebracht werden, später in ihren Auswahlmöglichkeiten beschränkt sind. Sie werden letztendlich zu einer lebenslangen Abhängigkeit von den Computermedien erzogen. Und wer will das schon?

Wie erzieht man überhaupt zu einem sinnvollen Umgang mit den Medien?

Vieles ist ja bereits angeklungen. Wir brauchen ein breites Spektrum von Fähigkeiten und vor allem ein im positiven Sinne kritisches Bewusstsein. Aufgrund der Informationsflut hören immer mehr Menschen auf, Fragen zu stellen. Das liegt nicht zuletzt daran, dass ja die Informationsmedien uns ständig Antworten geben auf Fragen, die wir nie gestellt haben. Das ist zwar interessant, aber auch lähmend. Hier müssen wir auch in der Pädagogik wieder ganz neu denken und handeln. Bei dem Bestreben, standardisierte Tests zu bekommen (Zentralprüfungen, etc.) kommt es ja dazu, dass der Unterricht auf die Prüfungsinhalte ausgerichtet wird. Gelehrt wird, was man für die Prüfung braucht. Und in diesem Zusammenhang erleben die Kinder, dass die Lehrer entweder immer schon alle Antworten wissen oder aus Zeitmangel Nachfragen abblocken, um mit dem notwendigen Stoff durchzukommen. Heraus kommt dann diese Form von Wissen, die für „Wer wird Millionär“ ausreicht. Wenn wir aber wirklich von einer Informationsgesellschaft zu einer Wissensgesellschaft werden wollen, müssen wir das Fragen wieder kultivieren und zulassen - vor allem all jene Fragen, auf die es nicht direkt eine Antwort gibt. Schließlich hat genau diese innerlich gelebte Fragehaltung alle Entdeckungen und Erfindungen hervorgebracht. Wer so lernt zu leben, wird Medien nutzen und sich nicht von den Medien benutzen lassen.

Virtuelles Rollenspiel verändert Erleben in der wirklichen Welt

Psychologen der Universität Witten/Herdecke: „Grenze zwischen menschlicher und maschinenhafter Realität verschwimmt“

Millionen von Menschen verbringen große Teile ihrer Freizeit in digitalen Welten. In virtuellen Rollenspielen agieren sie aus der Perspektive eines erfundenen Charakters, eines so genannten Avatars. Neue Forschungen von der Universität Witten/Herdecke (UW/H) beschäftigen sich nun mit den Auswirkungen des virtuellen Rollenspiels auf das Erleben in der realen Welt. Ein überraschendes Ergebnis der Studie: Die Empfindlichkeit gegenüber Eindrücken in der realen Welt - hier verdeutlicht am Beispiel von Schmerzempfindungen - sinkt bei den Spielern.

In bisherigen Studien zum Thema ging es in der Regel um die Frage, inwiefern aggressives Verhalten im virtuellen Raum sich durch Einübung und Anwendung in die reale Welt überträgt. Die neue Studie geht nun noch einen Schritt weiter. Unabhängig davon, ob ein Spiel gewaltfrei oder gewalttätig ist, versetzt sich der Spieler bei virtuellen Rollenspielen in einen Avatar, der in der Regel als roboterartiges Wesen in einer künstlichen Welt auftritt. Die Fragestellung war, ob unabhängig von einem gewalttätigen Inhalt das reine Hineinversetzen in einen Avatar dazu führt, dass die Spieler roboterhaftes Verhalten und Erleben einstudieren und in die wirkliche Welt übernehmen. „Zu roboterhaftem Verhalten gehören bekanntermaßen Eigenschaften wie mechanisches Auftreten, kühle Rationalität und emotionale Kälte“, erläutert Prof. Ulrich Weger, Leiter des Departments für Psychologie und Psychotherapie an der UW/H. „In unserer Studie hat sich gezeigt, dass Versuchspersonen, die sich während eines so genannten immersiven Rollenspiels in die Perspektive eines Avatars hineinversetzen, diese roboterhaften Eigenschaften teilweise auch in die wirkliche Welt übernehmen und dadurch auch unempfindlicher gegenüber eigenen Schmerzen und den Schmerzen anderer werden.“ So war die Unempfindlichkeit gegenüber eigenen Schmerzen bei virtuellen Rollenspielern um durchschnittlich 18 Prozent erhöht. Die verringerte Empfindlichkeit gegenüber fremden Schmerzen zeigte sich an einer verminderten Empathie für die Schmerzen anderer. Auch Fälle, in denen Spieler bis über die Grenze der absoluten Erschöpfung hinaus gespielt und am Rechner zusammengebrochen oder sogar zu Tode gekommen waren, stehen offensichtlich mit einem Realitätsverlust in Zusammenhang - eine dramatisch zugespitzte Form dessen, was in der vorliegenden Studie in noch eher leisen Tönen zum Ausdruck kommt. Prof. Weger: „Die aktuellen Befunde legen nahe, dass durch Rollenspiele die Grenze dessen, was wir als gesunden Abstand zwischen menschlicher und maschinenhafter Realität erleben, unklarer wird.“



Vor dem Bildschirm - vor den virtuellen Welten. (c) Foto: Blizzard Entertainment

Auf der anderen Seite gebe es allerdings auch Befunde, dass soziale Spiele auch zu sozialen Verhaltensweisen im wirklichen Leben führen. Prof. Weger: „In der Tat zeigen solche Studien ganz allgemein, dass wir das

Verhalten, das wir in der virtuellen Welt einüben und erlernen, auch in die wirkliche Welt übertragen. Im Sinne der hier durchgeführten Studie würde ich aber behaupten: Das Verhalten, das wir so durch das immersive Rollenspiel erlernen, egal ob aggressiv oder sozial, ist von eher serienmäßiger, mechanischer, geistloser Natur, denn es wirkt lediglich über die roboterhafte Rolle des Avatars. Wenn Kinder soziales Verhalten erlernen sollen, so werden sie dies am besten im unmittelbaren Mensch-zu-Mensch Kontakt tun.“

Die Vermischung von Menschlichem und Maschinenhaftem zeige sich in unserer Lebenswelt allerdings auch von der umgekehrten Seite als bei den Rollenspielen. In der anderen Richtung werde die Grenze nämlich dadurch verwischt, dass Maschinen immer mehr die Aufgaben von Menschen übernehmen - angefangen von Animationsfiguren, virtuellen Verkaufsassistenten, roboterhaftem Spielzeug, das die Liebe und Zuwendung von Kindern erweckt, bis hin zu Robotern, die Einsatz finden im psychotherapeutischen Kontext. Prof. Weger: „Wir müssen uns heute fragen, wie wir mit dieser Verwässerung umgehen; wie wir die eigene Balance finden zwischen sinnvollem Nutzen und unreflektierter Abhängigkeit; und wie wir negative Einflüsse verhindern oder zumindest ausbalancieren können. Dazu sollten wir uns fragen, was es wirklich bedeutet, Mensch zu sein und als Mensch in dieser Welt zu stehen und tätig zu werden“.

Private Universität Witten/Herdecke

Ein bemerkenswerter (Kurz)Film zu den „Gefahren“ im Netz aber eher am Rande des Themas:

Netzfilm der Woche: “SLR”

Von [Eike Kühl](#) 16. März 2014 um 10:03 Uhr

Grenzen sind nicht immer leicht zu definieren. Das stellt Elliott, der Protagonist aus [Stephen Fingletons](#) Kurzfilm-Thriller *SLR* eines Tages fest. Er überschreitet sie nämlich selbst: Er sammelt Bilder von leicht bekleideten Frauen im Park, Aufnahmen von versteckten Kameras in Umkleidekabinen, von sogenannter Voyeur-Pornografie. Doch als in seinem Stammforum plötzlich Bilder seiner eigenen 17-jährigen Tochter auftauchen, steht Elliott plötzlich auf der anderen Seite. Er macht sich auf die Suche nach dem Fotografen – und hinterfragt dabei seine eigenen Triebe.

Die Idee für *SLR* kam Fingleton, nachdem er einen Artikel gelesen hatte, in dem eine Journalistin herausfand, dass sie heimlich fotografiert wurde. Der Tipp kam ausgerechnet von einem Kollegen – der auf der gleichen Website, auf der die Bilder gepostet wurden, unterwegs war.

Sechs Jahre lang dauerte die Produktion von *SLR* von der ersten Idee bis hin zum fertigen Film, [sagte](#) Fingleton dem Blog *One Small Window*. So lange habe er benötigt, um die Finanzierung sicherzustellen, und ihn gleichzeitig nach seinen Wünschen drehen zu können. Zunächst sollte der Film nur 10 Minuten lang sein. Erst mithilfe einer Filmförderung des Britischen Filminstituts und zusammen mit einem erfahrenen Produzenten konnte Fingleton das Script schließlich auf 20 Minuten ausweiten.

Dass *SLR* auch in dieser Länge funktioniert, ist nicht nur den überzeugenden Schauspielern zu verdanken. Der Kurzfilm nimmt sich wie ein guter Thriller die Zeit, die innere Zerrissenheit seines Protagonisten herauszuarbeiten. Er erzählt dabei aber nicht die klassische Geschichte einer Läuterung: Fingleton weiß, dass sich sexuelle Vorlieben nicht einfach abstellen und unterdrücken lassen. In einer bemerkenswerten Szene zum Schluss blicken die Zuschauer – in dieser Situation gewisser Weise selbst Voyeure – dem Protagonisten ins Gesicht. Und fragen sich, ob er die Grenzen wirklich neu gezogen hat.