

http://www.faz.net/-gsi-6ug8y

HERAUSGEGEBEN VON WERNER D'INCA, BERTHOLD KOHLER, GÜNTHER NONNENMACHER, FRANK SCHIRRMACHER, HOLGER STELTZNER

Home > Feuilleton > Debatten > Digitales Denken > iSpielzeug: Kinderköpfe brauchen Ruhe

iSpielzeug

19.10.2011, 16:47 Uhr

Kinderköpfe brauchen Ruhe

19.10.2011 · Gebt ihnen ein Handy, aber erst, wenn sie vierzehn sind. Ansonsten sorgt dafür, dass Kinder kein iSpielzeug in die Hände bekommen, sonst landen sie im elektronischen Fegefeuer. Ein Plädoyer für die wirkliche Welt.

Von DAVID GELERNTER

Artikel



Moderne Computer sind wunderbar für Jugendliche und Erwachsene - aber nicht für unsere Kinder © DAPD

Wenn ich ein Kind von elf, zwölf, dreizehn Jahren sehe, das an seinem Pad oder Pod oder Laptop oder Handy herumspielt, Kurznachrichten liest, mit Freunden chattet, von einer Website zur nächsten springt wie ein zufriedener Feldmarschall, der nicht alle seine Truppen inspizieren kann, dann weiß ich: Etwas stimmt hier nicht. Was es ist, erschließt sich aber nicht sofort.

Das Kind beschäftigt sich mit einem flachen Stückchen Welt, das weder Leben noch Substanz hat; aber es ist faszinierend, hypnotisierend und substanzlos wie sich kräuselnder Zigarettenrauch. Die ewigen Telefongespräche, die das Kind mit seinen Freunden führt, sind so nuanciert wie eine Micky Maus-Geschichte. Mit Hilfe seines Webbrowsers betrachtet es eine reduzierte Welt, ohne sie zu fühlen oder zu riechen oder ihre verborgenen Echos oder ein fernes Murmeln zu hören.

Ständiges Telefonieren als Amnestie

Das ist so, als würde man Lafite mit Wasser und Coca-Cola trinken. Oder durch das Guckloch in eine Häftlingszelle spähen oder stundenlang im Haus hocken und mit dem Hund spielen. Ich liebe Hunde, aber sie sind nicht allzu intelligent, und nach ein paar Stunden wird man von ihnen nicht mehr viel lernen. Endlos mit einem Hund zu spielen ist aber besser, als endlos mit iSpielzeug zu spielen. Zumindest kann man abschalten, mit den Gedanken woanders sein. Und der Hund hat seinen Spaß.

Mit iSpielzeug spielen ist, als würde man ein Kinderlexikon durchblättern und sich nur die Bilder anschauen, ohne ein einziges Wort zu lesen. Das Lexikon hat jedoch einen entscheidenden Vorteil: Es ist langweilig. Das Kind sucht sich also etwas anderes. Modernes iSpielzeug erlaubt kein Abschweifen der Gedanken. Wenn Dante sein Fegefeuer heute neu schriebe, würden die Protagonisten mit iPhones herumlaufen, sie müssten mit Apps spielen und einander ständig anrufen, bis sie ihre Strafe verbüßt haben; sie werden nicht arbeiten, nicht ruhen, nichts schaffen, an das sie sich mit Freude oder Stolz erinnern.

Die Hand an der Maus: Kinder lernen nicht mehr, bei einem schwierigen Thema nicht gleich wegzurennen



© DPA

Unsere Kinder studieren oder haben das Studium schon hinter sich, so dass man leicht Regeln für Kinder aufstellen kann. Ich muss sie ja nicht befolgen! Und in der modernen Welt wird allzu oft Alarm geschlagen. Es ist viel leichter, sich zu beklagen, als sich von Neuem inspirieren zu lassen.

Keinerlei Möglichkeiten für die kindliche Phantasie

Moderne Computer, große oder kleine, sind wunderbar - für Jugendliche und Erwachsene. Aber bei einem Kind würde ich warten, bis es vierzehn oder fünfzehn ist. Ich würde ihm ein einfaches Handy geben, damit es zu Hause anrufen und notfalls mit seinen Freunden sprechen kann, und es ansonsten zum Spielen rausschicken.

Jeder Mensch braucht Ruhe und Tätigkeit. Wir entspannen uns, wenn wir die Gedanken schweifen lassen, wenn wir ihnen erlauben, ziellos umherzutreiben, hier und da innezuhalten und durch die weite Welt der Erinnerung zu streifen. Das Denken arbeitet, wenn irgendwo ein mentales Seil herabhängt, an dem es hinaufklettern kann; wenn die Eindrücke alle Sinne auf einmal ansprechen (weil man an einem strahlend schönen Tag auf einem schnellen Vaporetto über die glitzernde Lagune auf San Marco zurast oder man draußen steht und den Regen spürt); wenn man unter lebendigen Menschen ist (nicht mit ihren Telefonstimmen und Computerfotos kommuniziert), jeder mit seinen verrückten Ideen und heimlichen Vorhaben und schlaun Plänen, voller Aura und Magie; oder wenn man durch eine Stadt streift, durch ein Dorf oder eine Landschaft mit Menschen, Wolken, fernen Bergen, einem gelegentlich vorbeifahrenden Ferrari oder einem schönen Mädchen, das einem auffällt. Oder wenn man ein Buch liest.

Computerspiele legen die Aufmerksamkeit jedoch in Ketten, so dass die Gedanken nicht abschweifen können und der Kopf nicht die Ruhe findet, die er braucht. Und digitale Spiele geben der kindlichen Phantasie nichts zu tun, geben ihr kein Seil, an dem sie hinaufklettern kann, denn sie sind passiv, unterwürfig, gehorsam. Sie haben keinen Charakter. Sobald man sich langweilt, steigt man mit einer einzigen Fingerbewegung oder einem Mausklick aus, so wie Heinrich VIII. in Hampton Court seinen Teller mit majestätischer Geste zu Boden warf und sich etwas anderes bringen ließ, wonach ihm gerade der Sinn stand.



Infantile Gefangenschaft: Computer legen
Kindergedanken in Ketten

© PHOTOTHEK

Natürlich verschwenden Kinder seit Jahren ihre Zeit mit elektronischer Unterhaltung, und es hat ihnen nicht geschadet, jedenfalls nicht sehr. Wir sind diese Kinder, und wir sollten Bescheid wissen! Stundenlang haben wir uns Filme angesehen, Radio gehört, Schallplatten gehört, vor dem Fernseher und vor altmodischen Computern gesessen - und wir sind die klügste, toleranteste, verantwortungsvollste, ethischste Generation seit mindestens tausend Jahren, nicht wahr? Natürlich.

Kinder sollen also ruhig Filme sehen und vor dem Fernseher sitzen und Musik hören. Jedenfalls hat die Geschichte nur wenige scharfe Linien oder Grenzen - Geschichte ist Turner, nicht Dürer -, und ein Spielzeug, das in einem Jahr ungefährlich ist, kann nicht im nächsten Jahr plötzlich gefährlich sein. Manche Kinder werden eine interessantere und glücklichere Kindheit haben, weil sie sich jeden Tag stundenlang mit ihren iSpielsachen abgeben.

Der reinste Vergeudungsspielplatz

Aber altmodische Filme geben der Phantasie etwas zu tun. Im Kino kann man nicht per Mausklick auf einen anderen Film umschalten. Bei altmodischer Elektronik konnten die Gedanken abschweifen und ruhen, weil Fernsehen und Computerspiele mit niedriger Bildauflösung schnell langweilig wurden. Selbst wenn man Stunden vor dem Fernseher saß, war man nicht immer aufmerksam. Man konnte in Gedanken woanders sein. Und konzentriert Musik hören ist, als läse man ein Buch. Aber das moderne iZeug ist zu gut und doch nicht gut genug. Es ist das elektronische Fegefeuer.

Als ich mich vor langer Zeit gegen Internetanschlüsse in amerikanischen Grundschulen aussprach (ich habe den Streit verloren), hatte ich den Eindruck, dass das Internet allein durch seine Struktur - ein Klick auf einen Hyperlink, und schon ist man in einer anderen Cyberwelt - die Aufmerksamkeitsspanne der Kinder verkürzt. Kinder lernen nicht mehr, bei einem schwierigen Thema nicht gleich wegzurennen. Aber inzwischen sind SMS und das ständige Telefonieren noch perfekter geeignet, das elektronische Kind in eine Komödie zu verwandeln, in der es dauernd zu Unterbrechungen kommt. Das Kind wartet gespannt auf den Klingelton und die allerneueste SMS, es ist immer bereit, sich unterbrechen zu lassen, um seine Zeit auf möglichst viele unterschiedliche Weisen zu vergeuden.

Weitere Artikel

Glosse: TV tödlich ›

Kinder im Netz: Die Wendung mit der Maus ›

Studie: Kinder werden zu früh an Medien herangeführt ›

Vor noch längerer Zeit (1991) veröffentlichte ich mein Buch „Mirror Worlds“, in dem ich eine Vision von Dingen wie Internet und Cloud entwarf, aber ganz bewusst ambivalent schloss. Der Epilog war ein Streitgespräch zwischen den beiden Seiten in mir, die eine für, die andere gegen die aufregende neue Software, die dazu führen werde, dass die reale Welt sich in der Cybersphäre spiegeln wird wie ein Dorf im Wasser eines stillen Weihers.

Die neue Software würde die Welt transparent machen, würde den Menschen die Kontrolle über ihre immer komplizierteren Welten geben, von der Spitze eines elektronischen Eiffelturms würden sie den ganz großen Überblick haben. Jeder würde überall hingehen können, ohne auch nur das Bett verlassen zu müssen. „Dieses Buch beschreibt etwas, das in naher Zukunft stattfinden wird“, hieß es in der Einleitung. „Wir werden auf einen Computerbildschirm schauen und die Wirklichkeit sehen. Ein Teil unserer Welt wird dort in scharfen bunten Bildern auftauchen, abstrakt, aber erkennbar, und sich subtil an tausend Orten bewegen.“

Nichts für Kinderhände

Doch der Skeptiker in mir klagt, dass diese neue Cyberwelt einem ausbetonierten Flussbett gleicht. Am Ende hat man einen perfekten Kanal, aber die Natur und den Fluss hat man verloren. Der Skeptiker klagt, dass die Mirror World (beziehungswise das heutige Web) „die ganze menschliche Welt, die Wirklichkeit zeigt, und wie ein Mikroskop zeigt es uns, tief, ernsthaft, umfassend, analytisch - es ist faszinierend! - und auf geschmacklose, geruchlose Weise, in absolut sauberer, analytischer Lautlosigkeit, was passiert. Und schon ist es passiert. Das Flussbett ist ausbetoniert.“ Der Skeptiker zitiert Goethes Worte über die Schönheit der Wahrnehmung mit allen Sinnen. Er zitiert John Ruskin: „In der Welt gab es schon immer mehr, als der Mensch sehen konnte, und sei er noch so langsam gegangen. Er wird nicht besser sehen, wenn er schneller geht.“

In meinem Buch gewinnt der Skeptiker den Streit. Heute, da die Mirror World immer realer wird, bin ich sehr wohl für das Internet und die Cybersphäre und moderne iMaschinen und Alkohol und notfalls Schlaftabletten. Aber bitte nicht in Kinderhand.



© JULIA ZIMMERMANN

David Gelernter: Netz-Vordenker

David Gelernter, geboren 1955, hat mit seinen Forschungen die Grundlagen des World Wide Web geschaffen. Sein Name ist eng mit dem Siegeszug des digitalen Zeitalters verbunden, sein Buch „Mirror Worlds“ (1991) nimmt die wichtigsten Entwicklungen digitaler Kommunikation aus den vergangenen zwei Jahrzehnten vorweg, bis hin zum iPad. Am 24. Juni 1993 wurde er durch einen Sprengsatz des Unabombers Ted Kaczynski schwer verletzt, der die Köpfe jener Revolution töten wollte und sich einen der bedeutendsten Protagonisten ausgesucht hatte. David Gelernter lehrt heute Computerwissenschaft in Yale.

Aus dem Englischen von Matthias Fienbork.

Zur Homepage FAZ.NET

Quelle: F.A.Z.

Hier können Sie die Rechte an diesem Artikel erwerben›

Themen zu diesem Beitrag: Laptop | iPhone | Alle Themen