

Wirkung von Bildern auf Kinder und Jugendliche

R. Antony EB Meerbusch

Angesichts ihrer unterschiedlichen Wirkungsweise von Bildern können wir drei Kategorien voneinander abgrenzen.

1. Wirkungen von Standbildern / Fotos / Abbildungen
2. Wirkungen von bewegten Bildern in Film / Fernsehen / DVD / Videofilm
3. Interaktives Bilderleben und -wahrnehmen im PC-Spiel

1. Bildsprache von Standbildern / Fotos:

Das Betrachten von Bildern setzt ähnliche psychische Abläufe in Gang, wie sie auch beim Hören oder Lesen von Sprache (Rede, Schriftsprache) vorkommen. Ähnlich wie dort werden Bilder entschlüsselt, auf Informations- und Bedeutungsaspekte analysiert und mit eigenen Sinnzusammenhängen bzw. Bewertungen angereichert. Bilder werden in der Regel rezipiert (Ausnahme man fotografiert oder filmt selbst), d.h. aufgenommen, verarbeitet und gedeutet, nicht aber zum Selbstaussdruck genutzt (wie das beim Zeichnen und Malen der Fall ist, wo das Kind in den gefertigten Bildern eine Botschaft zum Ausdruck bringt).

Aus Bildern werden Informationen über die Welt entnommen; Bilder ergänzen und bestätigen die Sicht auf die Welt. Sie werden außerdem als Anregung genutzt, um die eigene, aktuelle Befindlichkeit zu vergegenwärtigen. „Was ich in ein Bild hinein sehe, ist das, was ich in mir sehe“; so könnte der Leitspruch dieses projektiven Vorgangs sein. Reaktionen auf Bilder spiegeln somit bei Kindern / Jugendlichen wieder wie sie sich und wie sie die Welt wahrnehmen.

Abbildungen enthalten somit für den BetrachterIn einen:

- Informationsaspekt, der zeigt, wie etwas ist (Bauplan einer Kathedrale, Landschaft, Foto von Verwandten) Der emotionale Begleitgehalt der Bilder ist hierbei geringfügig, kann allerdings je nach lebensgeschichtlicher Situation mit einem Bedeutungszusammenhang belegt werden (wie bei Verwandtenfotos z.B.). Bilder besitzen eine große Wahrhaftigkeit / Plausibilität im Erleben von Kindern, weil sie im Bereich des sinnesmäßig Überprüfbareren angesiedelt sind. „Was ich mit eigenen Augen gesehen habe, das wird stimmen“. Gesehenes ist bis zum Alter von 7 / 8 Jahren Fakt. Zu fördernde Medienkompetenz soll dem Kind / Jugendlichen die Fähigkeit verleihen Medienrealität von Wirklichkeit zu trennen und zu begreifen, wie Medien in Auswahl und Gestaltung z.B. von Berichterstattung oder Fiktion, Wirklichkeit überarbeiten.
- Identifikations- oder Nichtidentifikationsaspekt, Das Bild hat für das betrachtende Kind eine persönliche Relevanz. Diese Zusammenhänge sind manchmal offensichtlich (das Mädchen auf dem Bild liebt Ponys wie ich), symbolisch (die Flagge des Lieblingsfußballvereins), metaphorisch

(das Bild vom Baumhaus als abenteuerliches Zuhause neben dem eigenen Heim) oder allegorisch (das Bild vom Sarg, das den als abstrakt wahrgenommenen Prozess des Sterbens in den Vordergrund bringt). Die Bedeutungsmerkmale des Bildes werden mit dem eigenen Bedeutungsgeschehen in Verbindung gebracht (Identifikation).

„So wie das Bild ist, bin ich“. "So wie es auf dem Bild ist, ist es auch bei mir.“ Die Zusammenführung von Bilderleben und eigener Befindlichkeit ist besonders stark bei Kindern vorhanden, da sie entwicklungsbedingt dazu neigen Wahrnehmungen egozentrisch auf sich zu beziehen.

Effekte: Bilder bestätigen, vermitteln Geborgenheit und das Gefühl in einer Gemeinschaft von vielen Betrachtern aufgehoben zu sein. Bildwahrnehmung vermittelt durch den Umstand des Betrachtens das Gefühl, Zugang zu einer Welt außerhalb des eigenen Seins zu haben als auch gleichzeitig die eigene psychische Erlebensrealität in die Gemeinschaft einbringen zu können.

Im Fall von innerer Distanzierung vom Bild - „ich mag aber gar keine Ponys“ – verhilft die reflektierte Betrachtung dazu, sich vom Gesehenen, vom Bildinhalt / der Bildbotschaft abzugrenzen und im Vergleich Bild / Ego zu einer distanzierten Position zu gelangen

Effekt: Die Wirkung des Bildes besteht darin, in der Auseinandersetzung mit dem visuellen Material die eigene Rolle, Befindlichkeit, Stellung zu definieren.

- Kompensatorischer Aspekt / Bedeutungszuschreibung, hier wirkt das Bild als Ergänzung, als Anhängsel, als Zusatzgefühl zu lückenhaft, teilzeitlichem Erleben. „So wie es auf dem Bild ist, so sollte es auch für mich sein“. "So wie die / der aussieht, so möchte ich auch sein“. Das Bild dient als Ergänzung zum eigenen Ich. Es vervollständigt durch seine Botschaft, was dem Betrachter abhanden gekommen zu sein scheint. Durch das Anschauen von Fotoalben, Bilderbüchern, Bildersammlungen (von Fußballspielern, Stars..) kann sich das betrachtende Kind die über Anschauen assoziierten oder dargestellten Attribute / Fähigkeiten zu eigen machen. Stellvertretend kann es durch Bildbetrachtungen über die Stärken, Fähigkeiten Stimmungen verfügen, die es selbst besitzen möchte. Das Ansehen von Bildern ermöglicht somit abzutauchen, Gegenwärtigem zu entfliehen und im Bilderbuch, in der Fotosammlung durch die Abbildung der Sehnsuchtsobjekte Gefühle zu erleben, die in der Realität nicht möglich sind.

Effekte: Gegensätzlichkeiten werden gesucht, Bilder werden überstark gedeutet, interpretiert, mit eigenen subjektiven Erfahrungen in Verbindung gebracht. Das was fehlt, wird ergänzt durch Aneignung von Inhalten bildhafter Darstellungen.

Die kompensatorische Funktion kann auch in ihr Gegenteil, in eine Ablehnung und Abspaltung der wahrgenommenen Inhalte umschlagen. Manchmal ist eine emotional stark ablehnende, verwerfende Haltung des angeschauten Bildmaterials ein Hinweis auf eine Betroffenheit, die so überwältigend ist, dass der persönliche Aspekt darin nicht zugelassen werden kann.

Bei allen Bildbetrachtungen finden kognitive Prozesse der Interpretation und Entschlüsselung (Decodierung) von Sinnzusammenhängen statt. Diese Leistung ist abhängig vom Alter, der Lebenserfahrung, Lebenswelt und der Seherfahrung des

betrachtenden Kindes / Jugendlichen. Die Wirkung erfolgt subliminal (unterschwellig), vorbewusst, so dass sie im günstigen Fall auf Nachfrage herausgearbeitet werden kann.

Projektive Testverfahren nutzen die Wirkung von Bildern, um Aufschluss über die Persönlichkeitsparameter von Personen zu erhalten. In der Therapie können ebenfalls Bilder und Karten eingesetzt werden, um einen Zugang zu den inneren Vorstellungen und Bildern von Kindern und Jugendlichen zu bekommen.

Weitere Qualitäten und Abläufe beim Betrachten von Bildern:

- Die Bedeutungsverknüpfung erfolgt vorwiegend assoziativ.
- Für einen innerpsychischen „Wirrwar“, der sich sprachlich nicht genau beschreiben und fassen lässt, werden meist symbolhafte (Kinder) bzw. abstrakte (Jugendliche → cf. Graffiti) Abbildungen bevorzugt.

2. Wirkung von bewegten Bildern in Film / Fernsehen / DVD

- Das Kind nimmt Bilder wesentlich einzelheitlicher wahr als der Erwachsene. Jede Szene, jede Bildsequenz hat eine eigene, vom Kontext des gesamten Filmgeschehens losgelöste Wirkung. Dadurch können die einzelnen Episoden besonders krass wirken, weil sie in ihrer Aussage und Anmutung nicht durch den Gesamtkontext abgemildert werden. Bei üblen Szenen hilft das Happy-End nicht sich von deren Wirkung zu erholen.

- Neben dem Erzählen und Darüberreden ist bei Kindern die Nachinszenierung, das Nachspielen von erlebten Situationen oder auch das Darstellen in kreativem Tun eine wichtige Verarbeitungsform, um Erregung und beeindruckende Filmbilder zu bewältigen. Filmszenen, die mit hoher innerer Beteiligung / Erregung einher gehen, werden häufig im Spiel nachgestellt. Dadurch wird eine Abreaktions- und Verarbeitungsmöglichkeit geschaffen. Für Kinder entsteht dann eine Überforderungssituation, wenn die Menge an Eindrücken so groß und intensiv ist, dass die Verarbeitung nicht mithalten kann oder wenn es keinen Platz, keinen Raum gibt, wo das Nachspielen möglich wäre bzw. Eltern aus Unverständnis wüste Rollenspiele nicht zulassen. Als unangemessene „Lösungsform“ erfolgt dann eine emotionale Abstumpfung und Gewöhnung, um das Verhältnis zwischen Anspannung und Entspannung wieder zu regulieren. Die Menge der konsumierten aufregenden Filmanteile spielt somit im Entstehen von Unruhe eine bedeutsame Rolle.

- Beim Zusehen der Handlung reagiert der kindliche Organismus dank der Spiegelneuronen (= mitfühlende Gehirnzellen, 1990 von RIZZOLATTI entdeckt) so, als wären die Kinder / Jugendliche aktiv an der Aktion beteiligt. Das, was als Vorteil für Beobachtungslernen ausgelegt ist, wird zur Plage beim PC-Spielen oder Fernsehen, weil die Medien den Körper und die Gehirnprozesse so stimulieren als würden Kinder / Jugendliche das Gesehene und Erlebte selbst durchführen.

- Es werden beim Fernsehen auch Umgebungsreize aufgenommen. Kinder

schauen nicht permanent hin. Dauerbeachtung erfolgt nur bei starken dargebotenen Reizen, wobei Geräusche und Musik für Kinder sehr erregungsstimulierend sind.

- Bilderfolgen, die innerhalb von 15 Sekunden fesseln, bewirken, dass das Kind sich weiterhin mit ihnen beschäftigt. Je länger es dies tut, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass es dran bleibt. Ab einem bestimmten Zeitpunkt sind Kinder sehr schlecht in der Lage, aus eigenem Antrieb heraus sich aus dem Sog der laufenden Unterhaltung zu lösen. Umweltreize werden zunehmend ausgeklammert (Aufmerksamkeitstunnel).

Das Kind hat sich gedanklich wieder weiter mit dem Vorgegebenen beschäftigt, sich zu dem Stoff innere Fragen gestellt und Erwartungen in das Geschehen gesetzt. Eltern sollten um diese Sogwirkung (attentional inertia ANDERSON) wissen, um nicht vorwurfsvoll und enttäuscht zu sagen: "Er / sie schaltet nicht ab, obwohl wir es so ausgemacht haben". Statt dessen sollten sie ihren Kindern durch wohlwollende Nachdrücklichkeit dazu verhelfen den Aus-Knopf zu bedienen (und sie für diese erbrachte Leistung zu loben).

- Manche Eltern vermuten Hochbegabung bei ihrem Kind, weil es schon früh zählen und Buchstaben lesen kann. Frühes Faktenwissen und das Erlernen von Buchstaben und Zahlen ist in den meisten Fällen eine der positiven Folgen des Lehr- und Übungsmeisters Fernsehen.

- Fernseherfahrungen addieren sich zu den eigenen Erfahrungen. Sie werden in der Regel nur langsam integriert. Deshalb werden Bedrohungselemente aus Film und Fernsehen stärker aufgenommen. Sie kommen zu den Ängsten des Lebensumfeldes dazu. In anderen Worten: die über TV- Bilder erlebte Bedrohung kumuliert mit den persönlichen Bedrohungen aus der eigenen Entwicklungsgeschichte. Es entsteht ein Kumulationseffekt (Angst im Doppelpack).

- Die Fernsehbilder geben Modelle vor. Fernsehen definiert Verhaltensweisen. Die Bilder machen deutlich, was wichtig und „in“ ist. Medien prägen den Interessensalltag der Kinder. Das was vorgeführt wird vom heimlichen Erzieher Fernsehen wird als bedeutsam erlebt. Dabei spielt das latente Wissen eine Rolle, dass diese visuellen Informationen zeitgleich von zahlreichen anderen Gleichaltrigen ebenfalls gesehen werden. Die Peergruppe ist für Kinder und Jugendliche erfahrungsgemäß meinungsbildend, so dass den über Bilder transportierten Informationen besondere Bedeutung zugemessen wird.

- In der Herstellung von Filmen tragen viele Komponenten - für die Kinder und Jugendliche in unterschiedlicher Bedeutung - zur Gesamtwirkung eines Filmes bei (Musik, Geräusche, Rhythmus, Montage, Handlung, Schnitt, Charaktere, Beleuchtung etc.).

Je nach Unvorhersehbarkeit oder Komplexität der Filmmontage, des Filmschnittes entstehen für Kinder Verständnisprobleme.

Ebenfalls bekannt ist die angstverstärkende Wirkung von lauter, disharmonischer Musik und von lauten, hervorgehobenen Geräuschen. Die Angstentstehung wird weiterhin begünstigt durch Dunkelheit, Schatten, unklare Lichtverhältnisse. Die Angst erzeugende Wirkung von bestimmten Inhalten (real: einstürzende Hochhäuser am 11. September, Golfkrieg oder fiktiv: Grusel - / Horrorfilme) ist belegt. Und gewollt.

Entstehung von Angstaffekten durch das Betrachten von Filmen:

Es sind nicht nur die archaischen Ängste von Dunkelheit und Ungewissheit, die für sich genommen zu Angstgefühlen führen. Im Unheimlichen werden infantile archaische Welten wieder belebt. Es handelt sich dabei um normales psychisches Erleben und Geschehen.

Wie verbindet sich das Erleben einer Filmsequenz mit bereits vorhandener Seherfahrung zu neuen Konzepten / Bedeutungszuweisungen?

Antwort: Die Filmsequenz verdichtet sich mit anderen, dem Kind eigenen Erlebnisinhalten zu einem neuen Problemkomplex.

Läuft der Film und die Kinder packen ihre Gefühle dazu? Im Filmablauf wird eine Befindlichkeit angesprochen, nahe gelegt und vom Betrachter erlebt. Wenn verstanden werden soll, was in diesem Filmgeschehen das Kind, den Jugendlichen anspricht, so ist es notwendig diese im Film enthaltene Stimmung zu beschreiben. Was vermittelt die Sequenz? Das Kind nimmt angedeutete Hilflosigkeit, Befremdung, Trennungsangst z.B. wahr, weil es diese Emotionen kennt, sie sind ihm vertraut aus eigener lebensgeschichtlicher Bedeutung heraus. Diese Filmbotschaft wird aufgegriffen und weiterverarbeitet.

In den "guten" Filmsequenzen kann man mithalten, den Durchblick behalten. Unsympathie wird aufgefangen / bestätigt und begründet. Bilder glätten sich statt sich zu sperren. Es kommt zu sicheren Formen (es entsteht dabei auch schnell Langeweile: Harmonie und Eintracht ätzt auf die Dauer). Ende gut alles gut. In den Filmbotschaften werden psychische Prozesse angesprochen, aufgezeigt und nahegelegt wie z.B. Trost, Hoffnung. Es werden Geschichten erzählt in denen nahe gelegt wird durchzuhalten, nicht aufzugeben oder sich zu trauen seine eingefahrene Rolle zu verlassen. Es wird Mut gemacht und vorgeführt, dass es für Probleme auch Lösungen gibt. Fähigkeiten kommen heraus und werden im Handlungsverlauf aktiviert oder es wird auf gute Beziehungen, Freundschaft, Liebe gebaut, um Zuversicht zu vermitteln.

Filme wirken therapeutisch. Das Fernsehen wird genutzt als Hausmittel gegen Depressionen und Kummer. Es wirkt kurzfristig am besten zusammen mit was Leckerem zum Essen und Trinken. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie den Programmdirektor oder Produzenten.

In den „bösen“ Sequenzen spiegelt sich Hineinprojiziertes, in den Filmbildern wieder gefundene eigene Lebensgeschichte, Fremdartiges, Ungewolltes, Faszinierendes, Verbotenes, Entsetzen, Gefangensein. Nach anfänglichem Sträuben und Gegenwehr werden nicht nur jugendliche Betrachter in das Unvermeidliche hineingezogen, hinein gedrängt in Beängstigung, Fassungslosigkeit. Was ist noch sicher, was ist noch glaubhaft, worauf kann man sich noch verlassen?

Es stellen sich Gefühle von Minderwertigkeit und Versagen ein, weil es nicht gelingt das Unverständliche zu bewältigen. Wenn der Held oder die Heldin bzw. das liebgewonnene Tier bedroht sind, scheitern, verletzt werden und schlussendlich für eine Weile das "Böse" ein Gefühl des Ausgeliefertseins erzeugt, dann verbinden sich kindliche Urängste mit den intendierten Botschaften der Filmsequenzen zu einer neuen Erlebenseinheit. Es gelingt dem Kind / Jugendlichen dann nicht mehr sich vor

den ausgelösten Empfindungen zu schützen. Aus dem Geschehen ist psychischer Ernst geworden, vor allem deshalb, weil die Gefühle und Empfindungen im Leben des Kindes / Jugendlichen Realität waren oder sind.

Peng!! Alles erfolgt in Sekundenschnelle bei weit aufgerissenen Augen und voll wachen Sinnen, da die voranschreitende Musik, Ton und Geräusche schon Vorbereitungsarbeit geleistet und die Wachheit aktiviert haben.

Ein weiterer sehr wichtiger Aspekt kommt hinzu.

Das Kind, der Jugendliche spürt Hilflosigkeit / Trauer / Ohnmacht beim Filmerleben. Er / sie nimmt Reaktionen seiner Umgebung zu diesen Erfahrungen auf (im schlimmsten Fall eine Abwertung: „Memme“, sagt der Bruder; aber auch subtilere Missbilligungsreaktionen werden mit dem Filmerleben in Zusammenhang gebracht). Die Reaktionen der Umgebung auf inneres Erleben werden mit dem Film, dem Bild gespeichert. Es entsteht Angst vor der Angst. Angst, dass sich das Kind in ähnlicher Art und Weise wieder ängstlich, traurig, hilflos fühlen könnte, was es jedoch auf jeden Fall vermeiden möchte. Da das Kind seine Gefühle jedoch nicht kontrollieren kann muss es sich bei ähnlichen Themen, Darstellungen immer wieder erneut sorgen, dass es zu ungewollten Gefühlsausbrüchen kommen kann. Es erlebt sich somit als kontrollverlustig und ausgeliefert.

Entwicklungsbeeinträchtigung: Überforderung durch kindliche Schockerleben
(sensu LUKESCH)

„Entwicklungsbeeinträchtigend sind Angebote die durch Hervorrufen einer erheblichen Irritation von Kindern und / oder Jugendlichen in Bezug auf ihre gewöhnliche Lebenswelt geeignet sind, auf die Entwicklung der Persönlichkeit von Kindern und Jugendlichen einen negativen, dem Menschenbild des Grundgesetzes widersprechenden Einfluss auszuüben und somit die Entwicklung zu einem eigenverantwortlichen, sich innerhalb der sozialen Gemeinschaft frei entfaltenden Menschen zu hemmen, zu unterbrechen oder zurückzuwerfen.“

Worin besteht denn nun die entwicklungsbeeinträchtigende Hemmung?

Antwort: Im Auftreten von: Panik, Angst, Furcht, Desorientierung, Ekel und im Erleben von auf die eigene Person bezogene Feindseligkeit. Wieder stellt sich die Frage dazu.: in welchem Umfang müssen denn diese Affekte auftreten, damit sie die Entwicklung beeinträchtigen und die Entwicklung der Persönlichkeit beeinträchtigen. Sind diese Affekte durch Film / Video / PC-Spiele zu erreichen?

1. **ANGST/ PANIK/ FURCHT**

Die Entwicklungsbeeinträchtigung entsteht durch nicht altersentsprechende Inhalte und ist gepaart mit der Gewissheit : es könnte auch mir geschehen. Bilder erzeugen

auf Grund der schon beschriebenen Konditionierungsvorganges Angst und Panik. Diese Gefühle sind nachhaltig, d.h. sie bestehen weiter, wenn die Filmsequenz schön länger vorbei ist. Meist halten Sie über Stunden, Tage, Wochen an und ähneln den Symptomen einer posttraumatischen Belastungsstörung. Diagnostisch sollte man von Anpassungsstörung sprechen. Der posttraumatischen Belastungsstörung sind die Folgen entwicklungsbeeinträchtigender Wahrnehmungen in Medien nicht zuzuschreiben, da der Realbezug des eigenen Erlebens fehlt. Um den schon stark beanspruchten Begriff der Traumatisierung nicht noch weiter zu verwässern, wäre es naheliegend einen eigenen Störungsbegriff bezüglich inadäquater Medienverarbeitung zu schaffen.

Veranschaulichung anhand eines Beispiels:

Im Gegensatz zum abgebildeten Grundriss einer gotischen Kathedrale erzeugt das Bild eines Wüterichs, der mit ärgerverzerrtem Gesicht ein Messer in die Kamera hält Angst, die je nach Alter und kognitiver Verfassung des betrachtenden Kindes unterschiedlich ausfällt.

Ein *zweijähriges Kind* wird beim Betrachten des messerschwingenden Wüterichs vielleicht irritiert sein, vielleicht beeindruckt sein von der Faszination eines selten wahrgenommenen mimischen Erregungszustandes. Es findet in der Regel keine Angstentwicklung statt, weil keine assoziativen Verknüpfungen und Erfahrungen mit der Abbildung vorhanden sind (außer das Kind hat in seinem familiären Umfeld mit 2 Jahren schon Wutanfälle seiner Eltern miterlebt).

Das *sechsjährige Kind* beurteilt die Szene mit wesentlich größerer Anteilnahme. Es stellt sich Fragen und sucht altersentsprechend nach Erklärungen, Bedeutungszusammenhängen, die ihm vielleicht vorerst verschlossen bleiben, Was will der? Was macht der? Ist der böse? Die Irritation und Angst entsteht weniger durch die Bedrohung mit dem Messer als durch Unsicherheit, ausgelöst durch Unverständnis. Die Ängste entstehen durch eine Schwierigkeit das Gesehene einzuordnen.

Das *zehnjährige Kind* ist sich der Abläufe die sich aus einem wutverzerrten Gesicht mit erhobenem Messer ergeben können schon bewusst. Weiterhin besteht die Möglichkeit sich mit dem vielleicht in vorherigen Szenen dargestellten, vermutlichen Opfer bzw. Objektperson der zielgerichteten Bedrohung zu identifizieren, so dass die Wahrscheinlichkeit einer Angstentwicklung am hier am stärksten sein kann. Es ist auch am wahrscheinlichsten, dass in diesem Alter sich lebensgeschichtlich relevantes Material - soweit erlebt - zu einem Bedeutungszusammenhang mit dem Gesehenen verbindet. (Vielleicht entstehen Schuldgefühle, weil es selbst schon jemanden bedroht hat.)

Bei der / dem *vierzehnjährigen Jugendlichen* kann man davon ausgehen, dass sie / er schon über Seherfahrung von Bedrohungsszenen verfügt; es ist nicht die erste Szene dieser Art, die erlebt wird; es hat vermutlich schon eine Habituation, eine Gewöhnung statt gefunden, die dazu verhilft sich emotional distanziert zum Geschehen zu positionieren und den Ablauf unbeteiligter aufnehmen zu können.

Es geht somit um die Bedeutungszumessung auf Grund eigener Entwicklung und Lebenserfahrung, ob es in einer Szenerie zu einer Betroffenheit kommt oder nicht. Die Bedeutungszumessung ist wiederum abhängig von:

der Lebenserfahrung aktuell / habituell, der Befindlichkeit(Organismusvariable), den Zielen und Absichten* .

Jeder Stimulus ist theoretisch geeignet dazu beizutragen, dass Unbehagen Aversion, Missstimmung, Angst, Desorientierung entsteht.

Es gibt allerdings eine graduelle Hierarchie, an deren oberstem Ende die Traumatisierung steht, die nicht nur durch subjektive Bedeutungszusammenhänge zustande kommt, sondern Folge einer Konditionierung / Desorganisation ist.

2. SCHOCK DURCH DESORIENTIERUNG

Wann erfolgt ein Schock durch Desorientierung des psychischen Erleben?

Ein Schock entsteht, wenn eine positive Zuneigung sich entwickelt hat, eine persönliche Beziehung hergestellt ist aus der heraus man Anteil nimmt am Wohlergehen einer anderen Person oder eines anderen Lebewesens (Kinder sind auch geschockt, wenn sie in Tiersendungen mitbekommen wie ein Löwe eine Zebrafohlen reißt).

Der Schock ist abhängig von der Gegensätzlichkeit der gleichzeitig aufgerufenen, starken Gefühle / Gedanken (meist weniger intensiv), die zu einer Interferenz führen und inkongruente Verläufe andeuten. Dieser Zustand wird als Irritation, Haltlosigkeit, Fassungslosigkeit (Boden bricht weg) beschrieben und ruft Angst und Furcht im Nachgang aus. Dieser Schock ist begleitet von der Wahrnehmung innerer körperlicher Veränderung (Stressreaktion mit entsprechendem physiologischem Verlauf).

Werte und Erfahrungen, die die Basis des Beziehungsgefüges darstellen, werden durcheinander gewirbelt und die Bilder werden als unverträgliches Fremdmaterial, als Wahrnehmungsspuren im Gedächtnis abgespeichert.

Von dem Wahrgenommenen kalt erwischt werden, überrascht werden (ist abhängig von Zielen und Erwartungen: im Chat z.B.: Flirten, freundliche Kommunikation, Romantik wird gesucht und dann kommen Pics aus der Schmutzdecke an, Großaufnahme von Geschlechtsteil). Die erfolgte Desorientierung ist nicht ohne weiteres verarbeitbar. Sie wird nicht abgewehrt, weil die wahrgenommenen schockierenden Filmsequenzen unmittelbar mit einer persönlichen Bedeutungszumessung gekoppelt werden.

Eine Verarbeitungsform ist kaum möglich, weil es dem Kind selten gelingt, sich vor Schuldgefühlen zu schützen. Meist fühlen sich Kinder schuldig solche Schockszenen überhaupt betrachtet zu haben. Oft haben sie schon gehört es sei nicht für sie geeignet. Der Umstand, dass sie zum Betrachter geworden sind, macht sie in ihrem eigenen Selbstverständnis meist schon zu Schuldner, die jetzt in Form einer emotionalen Überforderung die Quittung für ihr "Vergehen" bekommen haben.

**Es ist wichtig zu unterscheiden, ob man allg. Maßstäbe anlegt, die sich an statistischen Durchschnittswerten orientieren oder ob man individuelle Maßstäbe anlegt und die individuelle Geschichte von Personen berücksichtigt. Je nach Vorgehen kommt man zu unterschiedlichen Erkenntnissen und Handlungsentscheidungen.*

Der Stress eines medialen Schocks lässt sich fast ausschließlich über den Weg eines familiären Schonraumes mildern, in dem über emotionalen Rückhalt und Gespräche, sich die emotionalen Verkrampfungen durch Verständnis und Trost lösen. Dabei ist es wichtig Schuldgefühle anzusprechen und aus Elternsicht Stellung zu beziehen.

Sexualethisch desorientierend

Bei wahrgenommenen Bildern, die mit der Sexualerziehung nicht konform sind, die im Gegensatz stehen zur Sexualität als einer positiv erlebten Lebensäußerung entsteht kognitive Verwirrung und Desorientierung (der fachliche Ausdruck ist recht harmlos bezogen auf die ausgelöste Gefühlskollusion). Extrem überwältigend und schockierend werden Darstellungen drastischer, erniedrigender, sadistischer Sexpraktiken erlebt

Desorientierung durch Gewaltdarstellungen:

- Comics werden nicht als Gewalt definiert, weil sie zu realitätsfremd sind. Realitätsfremdes wird von Kindern und Jugendlichen nicht als Gewalt angesehen, wirkt allerdings aggressionssteigernd. LUKESCH / SPITZER.
-
- Zu TV und Gewalt gibt es inzwischen ausgesprochen viele Studien. Die Untersuchungen wurden durchgeführt mit unterschiedlichsten Methoden (Experimental-, Feld-, Längsschnitt-, Querschnitt-, Laborstudien, Metaanalysen etc.). Es zeichnet sich ein deutlicher Trend ab. Gewaltmedienkonsum erhöht die Aggressionsbereitschaft. Es gibt somit wenig Zweifel daran, dass die Rezeption von Fernsehgewalt einen kausalen Einfluss auf das aggressive Verhalten von männlichen Jugendlichen ausübt. (HUESMANN - langjährige Längsschnittuntersuchung).
- Es handelt sich bei der Rezeption der Gewaltwahrnehmung um einen sich selbst verstärkenden Prozess: Mediengewalt erhöht die Wahrscheinlichkeit des Auftretens von aggressivem Verhalten, aggressiven Einstellungen, aggressiven Phantasien → die steigert wiederum die Präferenz für Gewaltdarstellungen.
- Begleitende Faktoren, welche die Dynamik beschleunigen, sind: Isolation, geringer Selbstwert, spannungsreiche, konfliktreiche Familiensituation.
- Es erfolgt eine Identifikation mit gewalttätigen, sozial unverantwortlichen Verhaltensmustern, in denen Gewalt als Konfliktlösung angepriesen wird.
- Wird die Wirkung von Gewalt verharmlost, als Notwehr legitimiert, als notwendige Vorbeugung definiert oder mit anderen Rechtfertigungsstrategien verbrämt, dann entsteht bei Kinder und Jugendliche eine anhaltende Empfindung von Bedrohung. Sie sind oft nicht in der Lage oder haben oft nicht die Zeit diese ethisch-moralischen Verflechtungen zu durchschauen und sich kritisch mit ihnen auseinander zu setzen. Ein ähnliches Gefühl taucht auch auf, wenn

gesellschaftliche, staatliche Sanktionen nicht einsichtig sind und als Willkür erlebt werden (strukturelle "Gewalt").

Sozialethisch desorientierend:

Falsche, bagatellisierende Informationen über durch den Nationalsozialismus, unzureichend erläutertes Kriegsgeschehen oder anonymisiertes Kriegsgeschehen wirken ebenfalls desorientierend. Zwischen Empfinden, gefühlsmäßiger Anmutung und kognitiver Verarbeitung entsteht durch die Wahrnehmung der Filmbotschaften eine Dissonanz / Inkongruenz (Zwiespalt, Spaltung), die angesichts der existentiellen Bedeutung des Dargestellten, nicht aufgelöst werden kann und zu Verwirrung führt.

Desorientierung durch hervorgerufene Ekelempfindungen:

Gewaltverherrlichungen, brutale, grausame, realistische Darstellungen von Gewalt oder Widerwärtigkeiten, Zynismus Opfer gegenüber, Lächerlichmachen des Leidens anderer, Erniedrigungen wirken in gleicher Weise desorientierend und können mediale Schockwirkungen verursachen.

Desorientierung durch einen Identifikationsprozess, in dem eine Sequenz als persönlichen erlebten Angriff wahrgenommen wird:

Das Gewährwerden und das Erkennen, dass jemand von dem ich als Kind, Jugendlicher es nicht erwarte und auf den ich mich nicht einstellen konnte, überraschend mich mit massiver Feindseligkeit bedroht, führt ebenfalls zu schockartiger Desorganisation des Reaktionssystems. Eine schädigende Intention wird persönlich genommen. Es gibt stellvertretende Aggressionen, die man an anderen auslässt, die ursächlich nichts mit der Aggressionsursache zu tun haben (Chef beschimpft Vater → beschimpft Mutter → beschimpft Kind → beschimpft Puppe oder Hund). Dieser schon fast karikaturale Ablauf ist bestens vertraut. Ähnlich gibt es auch als stellvertretend für das eigene Ich wahrgenommene Angriffe, die mittels Identifikation mit dem Opfer sich selbst zugeschrieben werden.

Bewertungsleitfaden (1)

Wir fragen uns:

Hemmt das Material den Verlauf der seelischen Entwicklung?
Steht es im Widerspruch zu gesellschaftlichen, familiären, religiösen Normen / Werten (Aids / Schwangerschaft / Rollenbilder Frau Mann)?
Steht es im Widerspruch zum Wissensstand und zur Vertrautheit?

Bei Wissenschaft / Nachrichten sind entsprechende Identifikationen mangels fiktiver Einbettung selten, so dass davon keine so große Traumatisierung ausgeht, obwohl die Angstentwicklung hier nicht unerheblich ist (siehe oben unter 1).

3. PC- Spiele / Online Spiele (sensu SPITZER / STECKEL) :

- Die Auswirkungen sind stärker als beim Fernsehen oder Film, weil über die eigene aktive Beteiligung eine größere Identifikation mit den Abläufen, dem Geschehen aufgebaut wird.
- Gewalt wird über die Bildfolgen, auf die eine Reaktion zu geschehen hat, aktiv trainiert.
- Es erfolgt eine Identifikation mit dem Aggressor, dessen Sicht eingenommen wird und in dessen Rolle man schlüpft.
- Handlungen werden ganz ausgeführt. Im TV gibt es nur Handlungsausschnitte, die es ermöglichen, die Beobachterrolle im Geschehen beizubehalten. Das Gefühl bleibt passiver Sehnutzer der Handlungsabläufe zu sein.
- Handlungen drehen sich ausschließlich um Kampf und Gewalt (kein Blumenpflücken zwischendurch); Kampfhandlungen sind kontinuierlich, ohne Pause und erfordern angestrengte Aufmerksamkeit. Konzentrationseinbrüche werden sofort durch einen Misserfolg bestraft, so dass eine "persönliche Verantwortlichkeit" für den Werdegang der Handlungsabläufe entsteht. Dadurch verbrauchen PC-Spiele auch enorme Mengen an psychischer Energie. PC-spielende Kinder und Jugendliche sind geschafft, genervt, gestresst (Wie auch physiologische Messungen belegen: PC-Spiele steigern das Erregungsniveau und führen zu vermehrter Adrenalin, - Noradrenalin und Testosteronausschüttung, erhöhen den Puls und den Blutdruck.) Die Kinder und Jugendlichen stehen somit stundenlang unter Stress.
- Erfolgreiche Gewaltanwendung hingegen wird belohnt (Neurobiologischer Prozess kommt in Gang mit Ausschüttung von körpereigenen, opiumähnlichen endogenen Opioiden, die zu positiven Emotionen führen; verstärkte Dopaminausschüttung sorgt für verstärktes Lernen im Frontalhirn, dem - wie man inzwischen weiß - Bedeutungs-Generierungs-System).
- Im Traumschlaf wiederholen und aktivieren sich die tagsüber festgelegten Bahnen und Spuren und konsolidieren die Inhalte der Spiele.

Das 1000fache, wiederholende Üben immer dergleichen Gewalthandlungen begünstigt *Lernen der besonderen Art*

→ Abstumpfung: (Desensibilisierung gegenüber Gewalt (emotional: keine starken Emotionen mehr, weniger Mitgefühl; wenig kritischer Distanz zu Gewalt, die Welt wird aggressiver wahrgenommen).

→ alle sind sie Feinde

→ aggressiv zu fühlen, aggressiv zu denken, aggressiv zu handeln

→ es vermindert Mitgefühl und Empathie

→ durch Bahnungseffekte (priming) werden bestimmte aggressive Verknüpfungen eingeschliffen

→ sich ungesund zu halten (Haltungsschmerzen, Gelenkschmerzen) und schlecht zu ernähren (Übergewicht bei Mittel-viel-Spielern)

→ den Kontakt zu Gleichaltrigen zu meiden und in Spannungen mit anderen zu geraten (zu Eltern / Gleichaltrigen)

→ vermehrt depressiv zu sein

→ wie man an dem schulischen Lernen am besten vorbei kommt, um mehr Zeit für den PC zu haben (verringertes Schulerfolg bis hin zu vermehrtem Schulversagern)

Zukunft Cyberspace?

Welche Effekte entstehen, wenn sich zukünftig zwei Kinder bzw. jugendliche Spieler im Cyberspace begegnen können, um sich im Cyberspacespiel zu bekriegen, in diversen angenommenen Rollen in der Lage sind, sich zu verletzen, zu foltern, zu vergewaltigen und zu massakrieren?

Lautet die Botschaft: ich darf alles, es ist ja nicht echt? Entwickelt sich dabei nicht eine Repräsentation, dass es psychisch echt ist und dass es erlebt wird, als sei es echt (für die Hormonausschüttung, den Blutdruck, die Psycho-Logik, die hirnorganische, psychische Infrastruktur ist es echt)!

Gewaltbilder stellen Lernangebote dar, welche die Bereitschaft gewalttätig zu handeln, fördern; sie verstärken aggressive Dispositionen, geben Muster unfriedlicher Konfliktlösungen; sie liefern Legitimationen für Gewalt (Notwehr, Rache, dem Angreifer zuvor kommen, Familie schützen, gegen das Böse kämpfen, andere retten...) und dämonisieren statt zu solidarisieren.

Abschliessende Statements zur Wirkung von Bild / Film / PC-Spiel auf Kinder / Jugendliche:

- Sie profitieren thematisch von den Anregungen, die das TV anbietet, wenn die Kinder bislang wenig eigene Fantasie entwickelt haben, die Sendung zur Fantasieentfaltung angelegt ist und wenn danach das sendungsspezifische Spielmaterial zur Verfügung steht
- Sie verfügen nicht über ausreichend erprobte Verarbeitungsweisen, um mit Gewaltdarstellungen umzugehen (wenig Orientierung, wenig Schutzmechanismen).
- Es fehlt ihnen meist die elterlicher Aufmerksamkeit und Begleitung, um das Gesehen einzuordnen.
- Sie verlieren durch TV / PC den Kontakt zu ihren realen Bedürfnissen. Sie erfüllen sich statt dessen Scheinbedürfnisse.
- Sie werden in der Entwicklung von sozialer Kompetenz behindert, dadurch dass sie sich - mangels Zeit und mangels Inhalte - nicht im gemeinschaftlichen Tun miteinander abstimmen müssen. Die Erfahrung, Gestaltungsideen entwickeln und umsetzen zu müssen, fehlt ihnen.
- Sie bekommen Antworten auf Fragen die sie gar nicht gestellt haben.
- Sie sitzen dem Humor in Comic- oder Gewaltfilmen auf, ohne zu erkennen, dass er Gewalt verschleiert und dazu dient, Schadenfreude als Form der Aggression zu transportieren. "Lustiges" trägt dazu bei, Gewalt zu verharmlosen oder als Witz zu rechtfertigen. (...war doch nur Spaß!)

- Sie werden zu Experten, wenn sie den hundertsten Mord gesehen haben. Wenn man viel kennt, sieht man differenziert die Unterschiede und nimmt sensibel wahr oder aber man stumpft ab.
- sie vermissen sinnliche Erfahrungen in der Natur und im Spiel, weil TV / PC die Zeit klaut.
- Sie erhalten eine Prägung des Weltbildes durch Gewalt - 70 Morde in der Woche auf den Bildschirmen; siehe Sehgepflogenheiten USA und zunehmend auch BRD - und Aggressionsthemen. (Amerikaner sind misstrauischer, ängstlicher, haben mehr Angst vor Verbrechen).
- Sie nutzen die Flucht in Scheinwelten als Problemlösung; Identifikation mit Superhelden.
- sie erleiden einen Verlust an Erfahrungen, wie soziale Konfliktlösung funktioniert, weil es nach dem Dafürhalten der Kinder so ablaufen soll, wie im TV. Vielseher sind weniger in Verbänden, Vereinen organisiert Sie haben weniger Gelegenheit zu Gruppenlernerfahrungen zu kommen (Pause und Schule reicht als Erfahrungsraum nicht aus).
- Sie sehen Trickfilme, Slapstickgewalt gerne, weil physikalische Gesetze aufgehoben werden, Charaktere nach dem Geschmack der Kinder gestaltet sind, es bewegungsreich zugeht, unerwartete Verläufe überraschen.
- Sie empfinden einen Film desto gewalttätiger, je realistischer er ist.
- Sie können früh zwischen realer und fiktiver Gewalt unterscheiden.
- Sie haben Stress im PC-Spiel; sind somit chronisch von Misserfolgen bedroht und versuchen Misserfolgsresistenz zu entwickeln, Selbstwert zu steigern, Versagensängste zu überwinden → führt zu psychischer Abhängigkeit. Zuerst brocken sie sich eine kaum / schwer lösbare Aufgabe ein und dann versuchen sie, mit großer Anstrengung und ewig währendem Einsatz, die Herausforderungssuppe auszulöffeln.
- Sie bekommen durch das Medium Prioritäten gesetzt. Das Fernsehen definiert anzustrebende Verhaltensweisen und macht deutlich, was wichtig und „in“ ist. Medien prägen den Interessenalltag der Kinder.

*„Neue Medien werden nur dann ein Erfolg, wenn sie den psychischen Möglichkeiten und den Bedürfnissen der Menschen entsprechen“.
(Dies kann man zuversichtlich oder als Gefahr sehen, je nachdem was man von der menschlichen Natur hält)*

Literatur / Downloads:

ANDERSON, Daniel R. et al.:

Attentional inertia reduces distractibility during young children's TV viewing.
Child Development 1987, 68 (3):398-806

BELZ, U.
Jugend, Gewalt und Fernsehen. Der Umgang mit bedrohlichen Bildern. Berlin 1997

FISCHER, Hardi:
Entwicklung der visuellen Wahrnehmung.
Weinheim 1995

HUESMANN, Rowell L. et al.:
Longitudinal Relations Between Children's Exposure to TV Violence and Their Aggressive and Violent Behaviour in Young Adulthood: 1977-1992.
Developmental Psychology 2003, Vol. 39, No. 2, 201-221.

JONES, Gerard:
Kinder brauchen Monster
München 2003

JONG, Theresa de:
So mache ich mein Kind fernseh- und medienfit. Frankfurt am Main 2003

LUKESCH, Helmut:
Das Weltbild des Fernsehens. Ergebnisse einer inhaltsanalytischen Studien anhand ausgewählter Beispiele
Tagungsvortrag München 2004

LUKESCH, Helmut:
Werteentwicklung und Wertewandel bei Jugendlichen und das "Weltbild des Fernsehens"
Tagungsvortrag Berlin 2005

SALBER, Wilhelm:
Wirkungseinheiten. Kastellaun / Wuppertal 1969

SPITZER, Manfred:
Vorsicht Bildschirm
Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft
Stuttgart 2005

STECKEL, R.:
Aggressionen in Videospiele. Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern? Münster 1998

WEGHORN, Florian:
Auf Neues einlassen. Perspektiven für eine wirkliche Renaissance des Kinderkinos.
filmdienst Heft 22/ 2004

www.iu-bremen.de (2)

<http://idw-online.de>

→ Pressemitteilungen: Wie Bilder Angst machen oder Freude erzeugen.

Konferenz zur Emotionalisierung durch Bilder an der International University Bremen (UIB)

www.eim.org (6)

→ GROEBEL, Jo:

Kinder und Medien in der internationalen Forschung.

www.familienundmedien.de/service/eltern_literatur.html (4)

→ zahlreiche downloads zum Thema

www.familienonlinehandbuch.de (5)

→ LUKESCH, Helmut:

Machen Medien unsere Kinder gewaltbereiter?

→ LUKESCH, H.elmut: Statement zum Begriff der Entwicklungsbeeinträchtigung in § 5 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags 5/2002

<http://www.fsm.de/inhalt.doc/Entwicklungsbeeintraechtigung.pdf> (1)

www.kfn.de Stichwort: Projekte → Mediennutzung und Schulleistung (3)

Beratungsstelle für Kinder, Jugendliche und Eltern der Stadt Meerbusch
Hochstr. 3 40670 Meerbusch Tel.: 02159 / 814311 Fax: 02159 / 814318

Mail: beratungsstelle@meerbusch.de

Download weiterer Materialien zur Beratung:

www.meerbusch.de → Jung und Alt → Erziehungsberatungsstelle → Materialien zur Beratung