

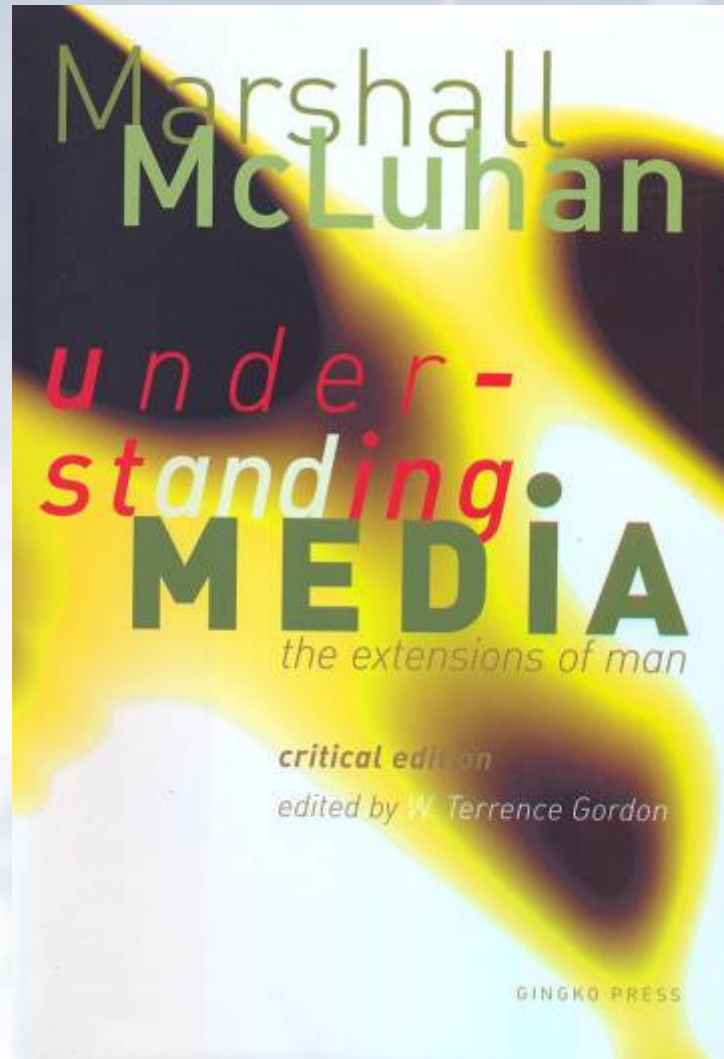
Pathologischer PC/Internetgebrauch

Medientheoretische Grundlagen

Dr. Jörg Petry

Arbeitsgruppe „pathologischer PC/Internetgebrauch
der AHG Allgemeinen Hospitalgesellschaft 2016.

Das Medium ist die Botschaft



McLuhan, M. (1994).
Die magischen Kanäle.
Dresden: Verlag der Kunst
(Amerik. Original 1964).

Gedankenexperiment*

Stellen Sie sich eine Welt vor, die mit unserer identisch ist, bis auf einen Unterschied: Video- und Computerspiele sind lange vor Büchern erfunden und verbreitet worden. In dieser Welt spielen Jugendliche und Erwachsene schon seit vielen Hundert Jahren solche virtuellen Spiele – aber plötzlich erscheinen gedruckte Texte auf dem Markt und sind in kürzester Zeit der letzte Schrei.

Was würden Kulturpessimisten zu dieser neuen „Bucherepidemie“ und „Lesesucht“ wohl sagen?

Umbruchzeiten

Es lassen sich drei größere Umbrüche in der Geschichte der Medien feststellen, die unsere Realitätswahrnehmung mitbestimmen:

Der Gebrauch der Sprache (Oralität),
die Entstehung der Schrift (Literalität)
und die Entwicklung
elektronischer Medien (Virtualität).

Die Durchdringung des Alltages durch die Literalität als Folge des mechanischen Druckverfahrens (Gutenberg-Galaxie) wird aktuell durch die digitale Technik des Computers (Turing-Maschine) in Verbindung mit dem Internet zurück gedrängt.

Damit entbrennt erneut der Streit zwischen Utopisten und Kulturpessimisten.

Umbruchzeiten

Die Verbreitung neuer Medien wird von der Angst vor moralischem Verfall und gesellschaftlicher Revolte begleitet. So wurde 1768 von Thümmel vor der Lesesucht als Gefahr vor allem bei Frauen und niederen sozialen Schichten gewarnt und noch im 19. Jahrhundert werden in der Zeitschrift „The Hour“ die Gefahren des Romans beschworen:

„Millionen junger Frauen und Hunderttausende junger Männer werden durch Romane in die absolute Verdummung getrieben. Romanleser sind wie Opiumraucher; je mehr sie davon haben, desto mehr wollen sie davon, und die Verleger ... machen weiterhin ein Vermögen mit dieser Betrügerei.“
(Tebbel, 1975: S. 171).

Totales Entertainment



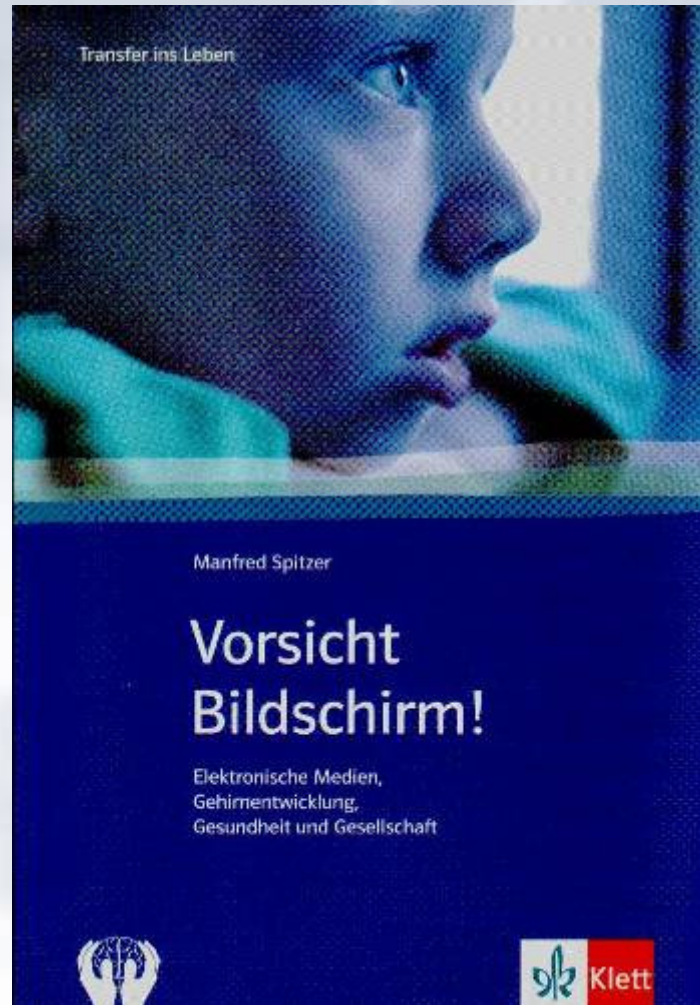
Totales Entertainment

Postman vertritt die populärwissenschaftliche Gegenposition zu McLuhan. Er stimmt mit ihm jedoch darin überein, dass das Medium, also die Form und nicht der Inhalt, bestimmend ist.

Er prophezeit den Verfall der Kultur, der menschlichen Urteilskraft und Demokratie durch das totale Entertainment.

Die Menschen gewöhnen sich daran, statt der Welt ausschließlich die Bilder von ihr ernst zu nehmen.

Intelligenzentwicklung



Intelligenzentwicklung

Der Autor erläutert die Schädigungen des Gehirns durch verfrühten und zu häufigen Medienkonsum.

Dem Grundgedanken, wonach aufgrund der bis in das zweite Lebensjahrzehnt andauernden Reifung des Gehirns ein altergemäßer Umgang mit Medien für die kindliche Entwicklung sehr bedeutsam ist, kann uneingeschränkt zugestimmt werden.

Der Autor nimmt jedoch eine kulturpessimistische Position ein und argumentiert dabei einseitig, indem er feststellt:

„ *Elektronische Bildmedien – Fernsehen und Computer - machen dumm, dick und gewalttätig.*“ (a. a. O.: S. 245).

Daraus leitet er als Vorhersage ab:

„ *...dann verursachen Bildschirme im Jahr 2020 - vorsichtig aus den bekannten Daten errechnet – jährlich etwa 40 000 zusätzliche und vermeidbare Tote ...*“ (Klappentext a. a. O.).

Intelligenzentwicklung



Intelligenzentwicklung

Der Autor verweist darauf, dass der Intelligenzquotient stetig angestiegen ist (Flynn Effect). Dies gilt für die bildungsabhängige (mathematische und sprachliche) und noch stärker für bildungsunabhängige (schlussfolgerndes Denken) Intelligenz (Pietschnig & Voracek, 2015).

Nach Johnson lässt sich dies nur mit dem zunehmenden Gebrauch technischer Medien erklären:

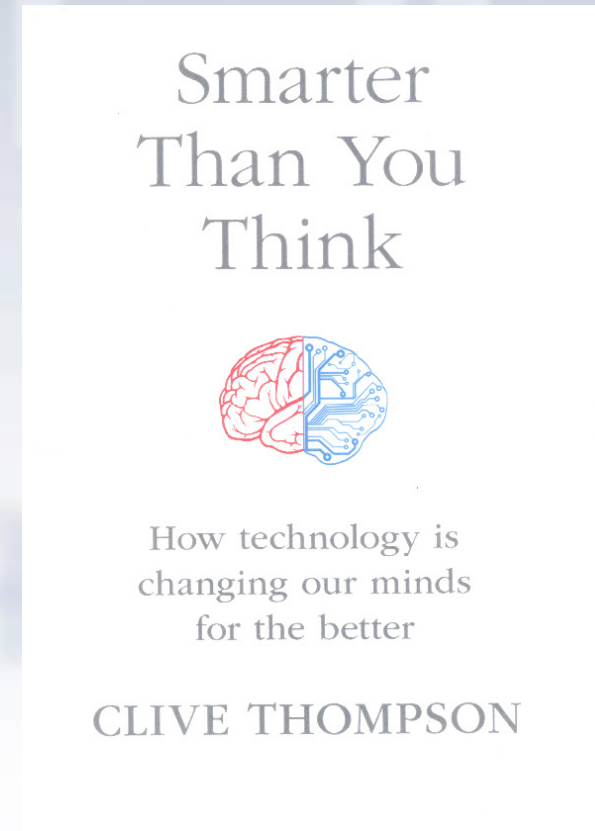
Filme, Fernsehserien und PC-Spiele besitzen unabhängig vom Inhalt eine komplexer werdende Anforderungsstruktur für den Benutzer, die dem steigenden Intelligenzniveau entspricht.

In Bezug auf die Auswirkungen der Neuen Medien besteht ein komplexes Bedingungsgefüge von sozialen Lebensbedingungen, technischem Medienfortschritt und den Eigenschaften des Nutzers.

Johnson, S. (2006). Neu Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Köln: Kiepernheuer & Witsch.

Pietschnig, J. & Voracek, M. (2015). One Century of Global IQ Gains: A Formal Meta-Analysis of Flynn Effect (1909 – 2013). *Perspectives on Psychological Science*, 10(3), 282 – 306.

Aktuelles Pro und Contra



Medienwelten



Medienwelten



Das Medium PC/Internet



Die Medialität des PC/Internets

Die Integration aller bisherigen Medien (Brief, Telefon, Film, Radio, Fernsehen) erfolgt als digitale Verrechnung multimedialer (schriftlicher, auditiver und visueller) Texte und deren „Verlinkung“ als Hypertexte.

Durch die Kombination des digitalen **P**(ersonal)**C**(omputer)s mit dem **Inter**(connected)**net** entsteht eine neue Qualität:

„Unbegrenzter“ Zugriff auf Texte
Beliebige kommunikative Vernetzung
Nutzerbezogene Interaktivität

Dies führt zur dem allen Nutzern bekannten Erleben der Zeitversunkenheit (Time Sink).

Medienphilosophische Bewertung

Sowohl Utopisten als auch Kulturpessimisten postulieren ein Apriori der Medien gegenüber der realen Welt und ontologisieren den Cyberspace als eine menschenunabhängige „virtuelle Realität“.

Sie fallen damit hinter die erkenntnistheoretische Position zurück, dass es für den Menschen immer nur einen indirekten, d. h. durch unsere Sinne und Sprache vermittelten Zugang zur Welt geben kann.

Unberücksichtigt bleibt auch, dass die digitalen Datenräume an die materiellen Prozesse der Rechenmaschinen und die körperliche Handhabung des Nutzers (Sensomotorik und zentrales Nervensystem) gebunden sind.

Ästhetik des Computerzeitalters

Die Philosophie des 20. Jahrhunderts versteht unter Ästhetik nicht mehr die Lehre von der Schönheit, sondern die Theorie der sinnlichen Erkenntnis im Sinne der griechischen Wortbedeutung (aísthesis).

In der Erkenntnistheorie finden wir eine wechselhafte Gegenüberstellung von rationaler und sinnlicher Welterfahrung (Begriff vs. Bild). Extrempositionen bildeten die klassische deutsche Philosophie (Kant) durch Betonung der aufklärerischen Vernunft und die romantische Gegenbewegung von Poeten und Malern (Caspar David Friedrich), die eine ganzheitliche Emotionalität der rational-begrifflichen Weltentzauberung entgegensetzten.

Schweppenhäuser, G. (2007). Ästhetik: Philosophische Grundlagen und Schlüsselbegriffe. Frankfurt/M. Campus.

Ästhetik des Computerzeitalters

In der Literatur und Malerei des 19. Jahrhunderts entwickelt sich eine Synthese beider Positionen im Symbolismus.

Einen Höhepunkt dieser Ästhetik der Moderne findet sich in den späten Werken von Paul Gauguin (1848 bis 1903), den man als einen Begründer der modernen Malerei ansehen kann.

Ausgehend von der sinnlichen Weltanschauung des Impressionismus schafft er eine neue Kunstästhetik durch das Synthetisieren, indem er von einer Idee ausgehend das Wesen eines Gegenstandes abstrahierend darstellt. In Verbindung mit der neuen Maltechnik des Cloisonnismus (Cloison = Trennmauer) grenzt er Farbfelder voneinander ab, um die Gegenstände als eigenständige Vertreter ihrer Gattung zu erfassen.

Haftmann, W. (2000). Malerei im 20. Jahrhundert: Eine Entwicklungsgeschichte. München: Prestel.

Ästhetik des Computerzeitalters

Im Umbruch von der Literalität als rational dominierter Weltsicht zur Virtualität muss eine neue Ästhetik gefunden werden, die ein ausgeglichenes Verhältnis von Bildhaftigkeit und Begrifflichkeit herstellt. Die neuen Techniken und Medien verändern unsere Weltsicht. Sie beeinflussen die Künste (z .B. Webkunst) aber auch unseren Alltag (z. B. High-Tech-Turnschuhe).

Bisherige Analysen betonen die zunehmende Bedeutung des Visuellen (Kino, Film, Video), die aktivere Teilhabe des Publikums (Webblog, Podcasting) und die Vernetztheit (Hypertext) als Bestimmungsstücke einer synthetischen (Bild und Begriff), diskursiven (Interaktivität) und nichtlinearen (Vernetztheit) Denkweise.

Die Balancierung von Individuum und Kollektiv, Selbstverlust und Selbstfindung sowie Wahrheit und Verfälschung stellt neue Anforderungen.

Der Reiz des Gamens

Die Games dienen dem Erleben von Gefühlen (Von Brincken & Konietzny, 2012) bei der Bearbeitung von Entwicklungsthemen im Identifikationsprozess mit dem virtuellen Stellvertreter (Avatar).

Die Mehrpersonen Onlinespiele (McGonigal, 2012) beziehen sich auf Kampf und Wettbewerb und die Übernahme einer Rollen als Teil von etwas Größerem (episches Narrativ).

Aufgrund der Interaktivität des Spielablaufs mit einem schnellen Handlungsfluss entstehen Glücksgefühle (Flow) und Selbstwirksamkeitserfahrungen.

Durch die Vernetzung mit den Mitkämpfern bildet sich ein Gefühl der Zugehörigkeit mit sozialer Anerkennung (Gee, 2007).

Gee, J.P. (2007). What Video Games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave.

McGonigal, J. (2012). Besser als die Wirklichkeit! München: Heyne.

Von Brincken, J. & Konietzny, H. (Hrsg.). (2012). Emotional Gaming. München: Epodium.

Der Reiz des Chats

Die Anonymität, zeitliche Kontrolle und der unkörperliche Kontakt sind für Mädchen und Frauen attraktiv, da durch die hergestellte Distanz besonders intime, Beziehungen entstehen können. Nach Walters (1996) ermöglichen die idealisierenden wechselseitigen Projektionen „hyperpersonale Beziehungen“.

Der Chat ermöglicht den Austausch von Erlebnissen, Gedanken und Gefühlen und eine freie Selbstdarstellung (dies besonders durch Profile in sozialen Gemeinschaften). Jenseits von traditionellen Rollenvorstellungen können nach Döring (2010) sonst nicht zugebilligte Bedürfnisse in einem geschützten Rahmen ausgelebt werden. Dies gibt insbesondere für den Flirt bei Mädchen und den erotischen Austausch bei Frauen.

Döring, N. (2010). Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaft. In W. Schweiger, K. Beck (Hrsg.). Handbuch Online-Kommunikation (S. 159 – 183). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Walther, J.B. (1996). Computer-mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaktion. Communication Research, 23, 3-43.

Das alles und noch viele
mehr:

www.computersucht.help