

Gemeinsam isoliert

Interview mit Uwe Buermann

von Katharina von Bechtolsheim



Uwe Buermann, geb. 1968 in Oldenburg. Zwei Jahre Studium der Architektur an der Alanus Hochschule bei Bonn, danach vierjährige Ausbildung zum Klassenlehrer mit Nebenfach Werken am Lehrerseminar in Stuttgart. Von 1993 bis 1998 Mitarbeit im Kollegium der Jugendsektion in Dornach. Seit 1996 freie Vortrags- und Forschungstätigkeit. Seit 2000 Lehrer für Computerkunde an der Rudolf-Steiner-Schule in Hamburg-Farmsen. Mitbegründer und wissenschaftlicher Mitarbeiter bei IPSUM, dem „Institut für Pädagogik, Sinnes- und Medienökologie“. Autor des Buches „Techno, Internet, Cyberspace“ (Stuttgart 1998) und zahlreicher Artikel in verschiedenen Zeitschriften.

Internet und die modernen Medien überwinden Distanzen, verbinden Menschen, sparen Zeit und erleichtern den Alltag. Theoretisch ermöglichen sie uns, unsere Aufmerksamkeit auf die Dinge zu konzentrieren, die uns wirklich wichtig sind. Sie stehen uns zu Diensten.

Wie ist es dann möglich, daß immer mehr Menschen sich diesen Medien ganz und gar ausliefern, so, daß sie den Bezug zum wirklichen Leben verlieren, sich isolieren und an ihrer Sucht beinahe zugrundegehen?

Einem Alkoholkranken zollen wir Mitleid aus gewisser Distanz, ein Junkie veranlaßt uns zum Grübeln über sein Schicksal – und wir atmen insgeheim auf, daß uns die Abgründe erspart bleiben, die er durchleben muß.

Die Mediensüchte aber spazieren direkt in unsere Familien und Wohnstuben: Internet verschafft uns Zugriff auf alles – und somit sind wir vom Sexchat nicht weiter entfernt als von unserer E-Mail-Adresse. Wenn wir wollen, sind wir mit drei Fingerbewegungen dabei, ohne jeden äußeren Aufwand.

Internet, Computer, Fernsehen und Handy stellen Fragen an uns, an unsere Wachheit, an unsere Pädagogik, an unsere Bequemlichkeit und unsere Vorlieben – und an unsere Freiheit. Hier gibt es niemanden mehr, der für uns Vorzensur leistet, wir müssen selbst aktiv werden. Mit bequemer Verteufelung ist ebenso wenig getan wie mit kritikloser Hingabe.

Uwe Buermann beantwortet in diesem Interview Fragen zu den virtuellen Welten, in denen die meisten von uns sich immer routinierter im Alltag und in der Freizeit bewegen. Er beschreibt den Reiz dieser Welten und die Gefahren, besonders für junge Menschen – und warum viele diesen Gefahren erliegen. Er spricht über Computer- und Fernsehtechnik und ihre suchtfördernde Wirkung; über Chat, SMS, Computerspiele und die Fernsehgewalt. Er beleuchtet gesellschaftliche Mängel und geistige Hintergründe und hat dabei immer auch Therapie und Pädagogik im Auge. Und er spricht in weiten Teilen über Dinge, die uns alle unmittelbar angehen.

Katharina von Bechtolsheim: Sie unterscheiden zwischen substanzgebundener und substanzungebundener Sucht. Wonach ist der oder die Süchtige bei Mediensucht oder Onlinesucht süchtig, wenn nicht nach einer bestimmten Substanz?

Uwe Buermann: Nach einer Idee im umfassenden Sinne. Nach einer Idee, an die sich Empfindungen und Vorstellungen koppeln. Einerseits ist es die Suche nach dem Kick, nacheinem positiven Gefühl. Da funktioniert ein eigendynamischer Belohnungsmechanismus, der aber nicht zur wirklichen Befriedigung führt – das macht ja letztlich den Suchtcharakter aus. Auf der anderen Seite gibt es eben die entsprechende Negativvariante: Der Betroffene läuft einem permanenten Mangel hinterher. Hier steht also nicht unbedingt der Kick im Vordergrund, sondern eigentlich

das Zwischengefühl; das Mangelerlebnis, aus dem sich ein suchtartiges Verhalten entwickelt.

Permanent online

K.v.B.: Gibt es ernstzunehmende statistische Erhebungen, wie viele Menschen weltweit unter Onlinesucht leiden – und wie viele in Deutschland?

U. Buermann: Es gibt nur Hochrechnungen. Von verschiedenen Stellen, wie z.B. der TU Berlin, wurden größere Umfragen durchgeführt, die zu dem Ergebnis kommen, daß man bei etwa 10 Prozent der Onlinenutzer von einer Suchtgefährdung, wenn nicht von reinem Suchtverhalten sprechen kann. Darüber hinaus gibt es die Foren Betroffener. Hier kann man dem ansteigenden Zustrom entnehmen: Die Zahl der Betroffenen wächst. Gleichzeitig gibt es natürlich eine sehr große Dunkelziffer. Wir haben einen stetigen Anstieg der Nutzer. Normalerweise wird dem Nutzer sein Suchtverhalten erst dann bewußt, wenn er selber in eklatante Probleme kommt. Am ehesten geschieht das durch Finanzdruck. Wenn der Gerichtsvollzieher vor der Tür steht, wenn der Strom abgestellt wird, wenn die Telefonleitung gesperrt wird, dann ist das der Moment, in dem für ihn eklatant erlebbar wird, daß er sich nicht mehr in der Hand hat. Abkapselung von Freunden und realen Bezügen sind noch nicht unbedingt die Stadien, die der Betroffene als Leidensdruck erlebt. Das ist eher für das Umfeld schlimm, nicht für ihn selbst. Er hat ja seine neuen Freunde, seine neuen Bezüge in der Onlinewelt, so daß er dies nicht unbedingt als Mangel erlebt.

Eine Flatrate kostet heute etwa 30 Euro im Monat; das ist nicht wirklich viel Geld. Ich kann also ohne finanziellen Druck unbegrenzt online meine Zeit verbringen. Daher ist es inzwischen noch schwieriger zu beurteilen, wie viele Menschen wirklich süchtig sind. Immer mehr Menschen sind permanent online, unabhängig davon, ob sie vor dem PC sitzen oder nicht. Der Nutzer weiß meist selbst gar nicht mehr genau, wieviel Zeit er im Laufe des Tages im Netz ist. Mitten im Tagesgeschehen geht er immer wieder, wie er denkt, für kurze Zeit ins Internet, hat aber das Gefühl, ganz viel anderes erledigt zu haben. So, wie man das noch vor einiger Zeit in der Presse finden konnte – horrende Rechnungen, bedrohte Existenzen – ist das heute nicht mehr.

Ich habe sowieso keine Chance

K.v.B.: Wie schätzen Sie den Anteil der Suchtgefährdeten oder Süchtigen ein? Sind es bedeutend mehr junge Menschen, also im Alter bis 25 Jahren?

U. Buermann: Ja, da gibt es einen starken Zuwachs. Die Leidtragenden der Perspektivlosigkeit in unserer Gesellschaft sind ja vornehmlich die Jugendlichen. Die Perspektivlosigkeit ist real da und wird geschürt. In bezug auf die Schule stellen wir fest: Es gibt immer mehr Schulverweigerer. Die Einstellung: „Ich habe sowieso keine Chance, ob ich da hingehere oder nicht!“ nimmt zu: Die Jugendlichen fühlen sich nicht gebraucht, es entsteht ein permanentes Mangelerlebnis. Gerade diese Jugendlichen weichen auf die virtuelle Realität aus, wo sie Bestätigung erleben und eine sichere Funktion haben.

Auf der anderen Seite greift die Perspektivlosigkeit in der Erwachsenenwelt genauso um sich und bewirkt auch da eine stetige Zunahme an Onlinesucht. Arbeitslosigkeit, verdeckte Arbeitslosigkeit, andere aussichtslose Perspektiven, von denen wir ja nicht zu wenige haben, treiben die Menschen in die virtuelle Welt. Und es sind oft Menschen, die zu den anderen Süchten keinen Bezug haben, die zunächst kein Rauscherlebnis suchen, sondern rein unter diesem Mangelerlebnis leiden. Nicht zufällig sind es auch immer mehr Frauen.

Wer bin ich?

K.v.B.: Bei Alkohol oder Drogen ist es ja der Körper, der die Substanz irgendwann fordert. Welcher Teil des Menschen will bei Onlinesucht seinen Mangel befriedigt haben?

U. Buermann: Die Seele; der Mangel entsteht im Seelischen.

Bei der Onlinesucht haben wir auf der einen Seite die Chatsüchtigen, also diejenigen, die der Online-Echtzeit-Kommunikation rein textbasiert erliegen. Das Wesentliche dieser Kommunikationsform ist: Man hat nur den Text, und man versteckt sich dahinter. Das ist gerade für die Jugendlichen attraktiv! Während des Erwachsenwerdens sind sie mit der Frage konfrontiert: „Wer bin ich?“ Sie stellen fest, daß sie alle möglichen Rollen spielen: Sie sind das Kind ihrer Eltern, der Schüler der Schule, das Kind in der Klasse. Das Auflehnen gegen dieses Rollenbewußtsein zeichnet die Pubertätsphase aus, aber dieses Auflehnen lebt sich zunächst nicht anders aus – weil man es nicht anders kennt –, als daß die Jugendlichen zunächst

in andere Rollen schlüpfen. Die Online-Kommunikation bietet mir jetzt die Möglichkeit, alles auszuprobieren. Ich kann in ein anderes Geschlecht schlüpfen, ich kann in eine andere Altersstufe schlüpfen, ich kann eine virtuelle Repräsentanz aufbauen. Das Spannende daran ist: Wie weit komme ich damit? Inwieweit bin ich in der Lage, wirklich in diese Rolle hineinzuschlüpfen, so daß ich nicht gleich nach zwei Sätzen auffliege? Das ist das eine.

Das andere ist: Wir spielen in einem Chatforum letztlich alle ein Rollenspiel. Letztendlich weiß ich das, wenn ich mich einlogge, mache es mir aber nicht während des Chats bewußt, weil ich mit meinem eigenen Spiel so beschäftigt bin. Intellektuell taucht der Gedanke, daß die anderen auch nicht echt sind, vielleicht am Rande auf. Ich möchte aber trotzdem, daß sie diejenigen sind, als die sie sich darstellen. Durch die Fülle der Kommunikationspartner treffe ich immer auch auf solche, die mich in dem, was ich da von mir gebe, bestätigen. Hier finde ich also immer eine positive Kommunikationsebene, eine Bestätigung. Sobald Kritik kommt, bin ich in der Lage, über Mausklick oder kurze Befehlseingabe auf der Tastatur einzugeben, daß Beiträge der mich kritisierenden Person für mich nicht mehr existent sind.

Gefährliche Spielweise

Neben diesem verständlichen Reiz, den diese Spielweise hat – dem Ausprobieren von Persönlichkeitsmustern – entsteht ein Riesenmanko: Sobald ich mich in meine eigenen Vorstellungen verliebe, habe ich keine Korrektur mehr.

Wenn ich in meiner Klassengemeinschaft über eine Zeit zum Sternchen oder Püppchen werde und nur noch mit hochgezogener Nase durch den Klassenraum stolziere, dann bekomme ich bald die Quittung dafür, indem meine Klassenkameraden mich hoffentlich liebevoll und hoffentlich hartnäckig auf den Boden der Tatsachen zurückholen. Diese soziale Korrektur fällt im Internet einfach weg – und das ist die Gefährdung. Je nachdem, wie gefestigt die Persönlichkeit des Jugendlichen ist: Er oder sie wird möglicherweise 18 Stunden am Tag mit Genuß chatten und den Reiz voll auskosten, wird aber ab einem gewissen Zeitpunkt sagen: So, jetzt ist es gut. Ich habe es ausprobiert, es hatte seinen Reiz, aber jetzt ist wieder anderes dran.

Die Ursachen für eine wirkliche Suchtgefahr können vielseitig sein: Es kann sein, daß der Jugendliche von sich aus in seiner Persönlichkeit noch

nicht gefestigt ist, es kann damit zusammenhängen, daß in seinem realen sozialen Umfeld zu viele Frustrationserlebnisse da sind, daß Mangel-erlebnisse einschneidend auftreten, daß er zu hören bekommt: „Du kannst nix, du taugst nix!“ Dann gewinnt diese virtuelle Welt natürlich verstärkt an Attraktivität. Denn dort werde ich ja bestätigt, angehimmelt, angebaggert, trotz meiner realen oder eingebildeten Unzulänglichkeiten. Da beginnt es also im Seelischen gefährlich zu werden.

Ich bewirke Gewaltiges

Bei den Online-Spielen dagegen wird generell mit Konkurrenzgefühlen gearbeitet. Es geht immer darum: Wer gewinnt? Der Computer, man selber – oder ein virtueller oder realer Gegner? Pure Konkurrenz also. Auf der anderen Seite geht es um Machtkitzel. Mit Mausclick oder Tastatureingabe bewirke ich Großes: Eine ganze Welt geht zugrunde, Menschen sterben virtuell durch mich, ich verändere und bewirke Gewaltiges. Das ist natürlich Illusion. Ich bin Sklave des Spielprogramms, des Programmcodes, ich kann nicht wirklich bestimmen, ich muß exakt im richtigen Moment exakt den richtigen Knopf drücken, damit das Spiel überhaupt weitergeht, ich bin nicht frei. Aber die Illusion der Macht ist da. Deswegen besteht auch der Drang, sich Spielgemeinschaften anzuschließen. Wenn ich alleine vor meinem Computer sitze, ist der Machtkitzel zwar da; aber ich bemerke irgendwann, daß ich real nicht viel bewirke.

Die Online-Spielgemeinschaften aber wirken eben doch bis in die Realität der Teilnehmer hinein – anders als die Chatforen, wo es eher die Ausnahme ist, daß Mensch und Mensch sich real begegnen. Bei den Clangemeinschaften sind die Spieler in festen Gruppierungen und tauchen völlig in ihre Rollenrepräsentanz ein. Die Identitäten, die sie annehmen, kommen natürlich aus der Fantasy-Welt, also etwa Paladin oder Hexe oder was auch immer – oder, wenn von den Ego-Shooter-Spielen die Rede ist, dann eben Lieutenant soundso oder Corporal soundso. Die Spielstrukturen solcher Gemeinschaften werden aber bis in die Realität hinein wirksam: Ein Clanführer einer Spielgemeinschaft hat wirklich Führeranspruch. Wenn er für seinen Clan den Befehl erteilt, daß dann und dann Clan-Schlacht ist, so hat man als Clanmitglied daran teilzunehmen, oder man wird aus dem Clan ausgeschlossen. Es herrschen also rigorose Umgangsformen und diktatorische Strukturen. Aber eben

freiwillig gewählt, selbst auferlegt, indem ich mich dort anschließe. Einerseits wird mit Machtgelüsten kokettiert, andererseits wird die Leistung in der Spielewelt neben die z. B. mangelnden Leistungen in der Schule als Realität gestellt. Damit ist der Mangel an Erfolgserlebnis an anderer Stelle scheinbar ausgeglichen. Die Seele ist scheinbar befriedigt. Scheinbar!

Jeder Mensch will wahrgenommen werden

K.v.B.: Welche gesellschaftlichen Mängel außer der Perspektivlosigkeit veranlassen die jungen Menschen, die Realität zu fliehen und vor dem Bildschirm oder im Internet kleben zu bleiben?

U. Buermann: Das läßt sich beschreiben mit gesellschaftlichem Aufmerksamkeitsdefizit, nicht zu verwechseln mit ADS (Aufmerksamkeitsdefizit-Syndrom, Anm. d. Red.). Durch die Urbanisierung, durch die Vereinzelung, durch das ganze Konkurrenzgebaren der heutigen Zeit wird mit veranlaßt, daß beinahe jeder Zeitgenosse das Gefühl hat, nicht wirklich, nicht echt, nicht ausreichend wahrgenommen zu werden. Werfen wir einen Blick in die Schulen: Welche Schüler werden wahrgenommen? Das sind die, die versagen, die im negativen Sinn aus dem Rahmen fallen, die verweigern – oder eben die, die im positiven Sinne aus dem Rahmen fallen. Dazwischen sind aber Schülerinnen und Schüler, über die nie ein Wort verloren wird. Das bedeutet: Sie werden nicht wirklich wahrgenommen! Wenn sie einen Tag fehlen, merkt das niemand. Ein solches Aufmerksamkeitsdefizit hat irgendwann Folgen.

Jeder Mensch will wahrgenommen werden. Wenn ihm das verweigert wird, ist zwangsläufig vorgegeben, daß er dafür sorgt, wahrgenommen zu werden. Das ist in der Schulpraxis der Grund, weswegen Schüler, die jahrelang einwandfrei „funktioniert“ haben, plötzlich irgend etwas produzieren, das die Aufmerksamkeit auf sie lenkt. Sei es, daß sie sich ausklinken, sei es, daß sie Alkoholexzesse praktizieren, sei es, daß sie in die Magersucht verfallen – oder was auch immer: Irgend etwas werden sie inszenieren, um wahrgenommen zu werden.

Verheerend ist, daß heute auf die Frage „Was ist denn wirklich wichtig?“ durch die übermäßige Medialisierung die Antwort lautet: „Nur das, was in den Medien auftaucht.“ Das heißt, ich in meinem kleinen Umfeld bin nicht wichtig. Nun schalte ich den Fernseher ein und sehe dort: Daniel Küblböck ist plötzlich wichtig! Das Fernsehen vermittelt mir also, diese Person in ihrer Nichtigkeit ist wichtig. Das setzt mich, je nachdem, wie

mein Selbstwertgefühl geartet ist, sofort zurück! Als junger, vielleicht perspektivloser Mensch entsteht in mir das Gefühl: „Ja, warum ist der denn wichtig? Ich kann doch viel mehr! Ich kann besser reden, ich kann besser lesen, ich kann vielleicht sogar besser singen!“ Damit wird also immer wieder an diesem Aufmerksamkeitsdefizit herumgestachelt.

Bei einer Werbekampagne waren einmal auf rotem Teppich Glamour-girls zu sehen mit dem eingeblendeten Text: „Die Aufmerksamkeit anderer ist der erste Schritt zum Ruhm!“ Geschickt gemacht – aber: Aufmerksamkeit ist ja nicht der erste Schritt zum Ruhm, sondern Grundvoraussetzung für Menschlichkeit!

Da liegt die Verzerrung in der gesellschaftlichen Entwicklung: Aufmerksamkeit ist heute nicht mehr normal, obwohl sie es sein sollte – und sie rutscht dadurch in eine Überbewertung und treibt dann solch exzessive Blüten. Im Internet habe ich die Möglichkeit, egal, wer ich bin, egal, wie unbedeutend ich gesellschaftlich gesehen sein mag, mir ein Aufmerksamkeitsforum zu schaffen. Sei es durch die Chatwelt, sei es durch die Spielwelt: Endlich werde ich in meinem Tun wahrgenommen, erhalte Rückmeldung, bin anerkannt.

Wilde Phase oder Sucht?

K.v.B.: Wo würden Sie selbst denn den Beginn von Suchtverhalten ansiedeln, unabhängig von äußeren Erhebungen?

U. Buermann: Den Beginn des Suchtverhaltens auszumachen, ist nicht leicht. Im Jugendalter z.B. kann es unter Umständen einfach wilde, exzessive Phasen geben. In solchen Phasen sind etliche der Suchtkriterien scheinbar erfüllt: Während der Jugendliche vorher noch fleißig ein Instrument geübt hat, zum Reiten gegangen ist, wird all das von einem Augenblick auf den anderen vernachlässigt. Er tritt aus dem Sportverein aus, Freunde werden unwichtig – er oder sie sitzt tage- und nächtelang vor dem Computer. Ist das jetzt schon manifestiertes Suchtverhalten? Hier kann man leicht zu Fehldiagnosen kommen. Ob es nur eine Phase ist und bleibt, aus der der Jugendliche von selbst wieder herauskommt, oder ob diese Phase sich auswächst und eine dauerhafte Sucht entsteht, ist eine individuelle Frage. Den Zwischenpunkt abzuspüren, wann es ins Suchtverhalten übergeht, ist meiner Meinung nach schwierig und hat stark mit dem Lebensalter zu tun. Bei Erwachsenen, die Onlinesucht entwickeln, ist es einfacher zu erkennen, daß man es nicht nur mit einer

Phase zu tun hat, weil zu einem gewissen Alter gewisse Verhaltensmuster nicht mehr passen.

Ausgetrickst!

K.v.B.: Ein Onlinesüchtiger wird ja irgendwann zum Dauerkunden für gewisse Firmen und Anbieter. Also müßte die Entwicklung vom kontrollierten Gebrauch zur Sucht im Interesse der Anbieter liegen. Fördern die Anbieter die Sucht? Stacheln sie sie gar an – und wie?

U. Buermann: Ja, beides trifft zu. Schon aus Konkurrenzgründen wird ja mit allen Mitteln gearbeitet. Allein in der Werbung wird ganz direkt an der Suchtanlage gestachelt.

Bei Computerspielen können die Spieler das Spiel z.B. nicht ohne weiteres beenden. Es werden Tricks eingebaut, die den Spieler immer wieder zurück ins Spiel bringen und das Spielende hinauszögern.

Beim Chatten: Jemand, der chatten möchte, will natürlich Chatpartnern begegnen. In einem leeren Chatraum bleibt keiner. In fast allen Chaträumen, egal, zu welcher Tageszeit und an welchem Wochentag, sind wenigstens zwei Gesprächspartner. Dazu bieten gewisse Anbieter sogenannte Bot-Programme. Sie kommen also in einen Chatroom, und da sind schon zwei, die untereinander ein wenig plaudern. Sie klicken sich in die Kommunikation ein, es werden Ihnen Fragen gestellt, die Sie beantworten. Aus Ihren Antworten bauen diese Programme neue Fragen, also etwa so: Das Programm fragt: „Wie geht’s Dir?“ Sie antworten: „Ach, grade nicht so gut.“ Dann greift das Programm „nicht so gut“ auf und fragt: „Warum geht’s Dir nicht so gut?“ Also kommen Sie ins Erzählen: „Ach, ich hatte einen schlechten Tag.“ Das Programm fragt: „Warum hattest Du einen schlechten Tag?“ Sie werden also in ein Gespräch verwickelt, haben das Gefühl, ernstgenommen zu werden und kommen nicht im entferntesten auf die Idee, daß sie mit einem Programm kommunizieren, das Sie an den Chatraum bindet, obwohl kein Chatpartner da ist. Dazu kommt, daß Sie frühmorgens und spätnachts ihrer Neigung nicht nachgehen könnten, wenn keiner da wäre; daß Sie ihrem Bedürfnis also zu Unzeiten nachgehen, veranlassen diese Trickprogramme noch zusätzlich.

Schwerwiegende Folgen

K.v.B.: Welchen suchtfördernden Anteil haben eigentlich Medien – also PC und Bildschirm – rein technisch gesehen?

U. Buermann: In bezug auf den Kathodenstrahlmonitor, sprich Röhrenmonitor, gibt es ein physiologisches Element: Beim Röhrenmonitor entsteht kein geschlossenes Bild. Der Bildaufbau geschieht durch den Elektronenstrahl, der mit hoher Geschwindigkeit die Fluoreszenzschicht abtastet und zum Leuchten bringt. Genauso wie es den hellsten Punkt dort gibt, wo die Fläche leuchtet, gibt es Teilbereiche des Monitors, die ganz dunkel sind. Wir werden im Sehverhalten getäuscht: Wir haben den Eindruck, ein Bild zu sehen, aber wir sehen es nicht auf der Monitorfläche, sondern auf der Innenseite der Netzhaut oder im Sehzentrum.

Sobald wir vor einem solchen Röhrenmonitor sitzen, wird die Augenaktivität heruntergedämpft, heruntergelähmt. Der Konsum hat Auswirkungen bis in den Stoffwechsel hinein, die Stoffwechselfähigkeit wird in allen Verdauungsabschnitten um 15 Prozent verlangsamt oder zurückgefahren, auch das Hirnstrommuster wird verändert. Erst kürzlich erschien in den USA eine neurowissenschaftliche Studie, die belegt, daß übermäßiger Bildschirmkonsum in frühen Lebensjahren zu Veränderungen in der Gehirnstruktur führt und ursächlich ist für Hyperaktivität im Schulalter. Es treten also physiologische Veränderungen ein, die schwerwiegende Folgen haben.

Willenslähmung und Krampf

Zusammengefaßt: Der Kathodenstrahlmonitor hat unabhängig vom ausgestrahlten Inhalt eine willenslähmende Wirkung. Wir kennen das. Es ist immer einfacher, einen Fernseher oder Computer einzuschalten, als ihn auszuschalten. Das ist nicht mit persönlicher Schwäche zu begründen, sondern es ist etwas, was allein in dem Wechselspiel von technischer Gestaltung und menschlicher Physiologie zu suchen ist. Es betrifft jeden, unabhängig vom Alter. Die Willensdämpfung ist da, und ein gewisser Suchtanreiz ist rein technisch gegeben.

K.v.B.: Kann überhöhter Bildschirmkontakt epilepsieartige Anfälle sogar mit auslösen?

U. Buermann: Ja. Das hat einerseits mit dem physiotecnischen Bildaufbau zu tun, mit dem Flackerlicht, von dem ich sprach. Es ist lange bekannt, daß die Darstellung auf Bildschirmen – also eine kontrastreiche Darstellung wie in Musikvideos, Actionfilmen mit hoher Schnittgeschwindigkeit oder bei Computerspielen – mit ihren stark flackerhaften Bildern bei Epileptikern Anfälle auslösen können. Lange Zeit ging man

davon aus, daß Menschen, die ihren ersten Anfall vor einem Bildschirmgerät hatten, auch vorher schon epileptisch veranlagt waren – und der Bildschirm nur der Ort der Erstmanifestation war. Man konnte ja nie wissen, ob es vorher schon unbemerkte Anfälle gegeben hatte.

1997 gab es in Japan einen Vorfall bei der Ausstrahlung von Folge 34 von Pokémon, einer Kindersendung. Dort kam es im Hintergrund zu einer Wechselwirkung zwischen einem blauen und einem roten Stroboskop. Diese eine Szene führte bei über 600 Kindern, die vor dem Fernseher saßen, zu epileptischen Anfällen – landesweit! Diese 600 Kinder landeten in Krankenhäusern; man muß also davon ausgehen, daß noch einige mehr betroffen waren. Der Vorfall ging damals auch durch die allgemeine Presse. In der allerersten Stellungnahme behauptete Nintendo, daß es sich um entsprechend veranlagte Kinder gehandelt haben mußte. Bei der großen Anzahl der betroffenen Kinder war diese Argumentation jedoch nicht haltbar. Es gab leider keinen Gerichtsprozeß in dieser Sache – eine außegerichtliche Einigung fand statt. Die betroffenen Familien erhielten Schadenersatzzahlungen, die an die Bedingung gekoppelt waren, daß sie sich zu diesbezüglichen Fragen nicht weiter äußern sollten.

Spätestens seit diesem Zeitpunkt weiß man aber, daß eine Übertreibung des ohnehin gegebenen Flackereffekts auch bei völlig gesunden Menschen zu Anfällen führen kann. Sachlich richtig muß man natürlich immer sagen, daß es sich „nur“ um epilepsieartige Anfälle handelt. Die betroffenen Kinder bekamen derartige Anfälle nie wieder. Es war also tatsächlich eine Reaktion auf diese optische Überreizung, die, gekoppelt an den Röhrenbildschirm, zu einer solchen Stauung und Krampfauslösung führte.

Eingebrannt

K.v.B.: Steiner beschreibt Epilepsie ja, ganz vereinfacht ausgedrückt, als Stauung der höheren Wesensglieder, die bei gesundem Weg über den physischen Leib für Bewußtheit sorgen. Verlangsamt also die Bildschirmtechnik den Stoffwechsel und paralyisiert den Willensbereich? Wird die aktive Sinneswahrnehmung reduziert und zurückgedrängt? Würden Sie auch so weit gehen zu sagen, daß die höheren Wesensglieder zurückgeschoben werden?

U. Buermann: Ja, das kann man durchaus so beschreiben. Der Vorgang läßt sich auch an einer anderen Seite festmachen. Normalerweise gehen Erinnerungen, die wir haben, über das Ätherische in unseren

physischen Leib. Das heißt, was wir seelisch-geistig aufnehmen, wird dem Ätherleib vermittelt und dann dem physischen Leib eingepägt, spannen- derweise überall am Leib. Deswegen hilft es auch zurückzugehen, wenn Sie in der Küche etwas vorhatten und Sie sich bereits im Flur befinden, wo Sie bemerken, daß Sie nicht mehr wissen, was Sie eigentlich tun wollten. Sie gehen nochmals in die Bewegung und zurück an den ur- sprünglichen Ort – und das sorgt dafür, daß Sie sich erinnern. Die Erinnerung sitzt in diesem Fall in den Beinen.

An medial vermittelte Bilder erinnern Sie sich unmittelbar: Wenn Ihnen eine Filmszene einfällt, ist sie komplett. Wenn Ihnen eine Lebens- scene einfällt, dann ist das zwar ein kompletter Eindruck, aber er ist nicht ausgestaltet. Zur Erinnerung müssen Sie sich in einen aktiven und an- strengenden Prozeß hineinbegeben. Erinnerung ist also eigentlich etwas Aktives. Diese Aktivität ist bei der Erinnerung an Filmbilder nicht not- wendig.

Wenn Sie jetzt auch noch untersuchen, woher diese Filmbilder denn genau auftauchen, dann kommen Sie zu dem Ergebnis: aus dem Kopf, nirgendwoher sonst. Und dann stellen Sie fest, daß diese Bilder dort wirklich abgespeichert sind – abrufbar! Der Erinnerungsprozeß ist kein aktiver. Das ist nur dadurch zu erklären, daß die höheren Wesensglieder zurückgedrängt werden und wir eine unmittelbare Einprägung, ein Ein- brennen der Bilder in den Ätherleib und in den physischen Leib haben – also rein auf der Ebene des Kopfdenkens, unter Umgehung der höheren Wesensglieder. Daher rührt auch das stark Manipulative der Medien. Auch wenn wir uns eine Viertelstunde nach den Nachrichten nicht wirk- lich erinnern können, was inhaltlich Thema war, die Bilder stecken fest, ohne daß wir wirklich Zugriff auf sie haben. Das hat mit dem Bewußt- seinszustand zu tun, in den man kommt, wenn Ich und Astralleib zurück- gedrängt werden, besonders, wenn das Ich zurückgedrängt wird: Man kommt in einen latent hypnotischen Zustand.

Deshalb funktioniert die Sache mit der Werbung ja auch so wunder- schön. Werbeslogans, Werbemelodien und die Bilder dazu setzen sich in uns fest. Schlagen Sie in einem Raum, der voller Menschen ist, die ersten Töne einer Werbemelodie oder eines Slogans an: Sie erkennen an der Reaktion sofort, wer Fernsehkonsument ist, denn was Sie begonnen haben, wird unmittelbar fortgesetzt von den Anwesenden; das steckt tief drin und kommt dann unmittelbar hoch. Wenn Sie während eines Vor- trags die ersten Worte von „De bello gallico“ anschlagen, funktioniert

das durchaus nicht, obwohl viele der Anwesenden das Große Latinum haben und ihnen die ersten Zeilen entsprechend eingebimst wurden.

Im Widerspruch zur Weltlogik

K.v.B.: Legt die Bildschirmtechnik auch den Ätherleib lahm, also das Raumpfinden, Zeitempfinden und das klare lebendige Denken?

U. Buermann: Ja. Anthroposophisch bezeichnet: Wir haben es mit einem Zurückziehen oder Zurückschieben der Lebenskräfte, der Ätherkräfte, aus bestimmten Körperbereichen zu tun. Das merken Sie ja: Sie bekommen kalte Füße, das gesamte Zeitgefühl und das Temperaturgefühl kommen durcheinander, die Gliedmaßen sind unterversorgt – es kommt zu Verschiebungen.

Darüber hinaus sind Computer zwangsläufig formal logisch, sie zwingen Sie in ein reines Kopfdenken, das geht nicht anders. Diese formale Logik muß immer vorhanden sein, sonst würde der Computer nicht funktionieren. Diese Logik steht mitunter in eklatantem Widerspruch zur realen Weltlogik. Ein einfaches Beispiel: Wenn Sie Windows beenden wollen, müssen Sie auf „Start“ drücken. Das widerspricht zunächst einmal unserer Weltlogik und kostet einen lebensnah denkenden Menschen eine gewisse Überwindung.

Diese Diskrepanz zwischen echtem Denken und Computerlogik zeigt auf die Dauer Nachwirkungen. Jemand, der viel mit Computerprogrammen arbeitet, fängt irgendwann an, seine Alltagserinnerungen in Ordern zu strukturieren. Nach und nach gleicht sich das ganze Denkschema dem an, was einem hier in der formalen Logik vorgegeben wird. Man schafft Ordner und Unterordner – und irgendwann gerät man in ein Schubladendenken, das weder der Welt, in der man lebt, noch den Menschen, die es betrifft, irgendwie angemessen ist.

Diese Rückwirkung auf das Leben hängt damit zusammen, daß Sie Ihr Denken der formalen Logik des Computers anpassen müssen, um mit ihm arbeiten zu können. Wir sind weit davon entfernt, daß der Computer sich dem Menschen anpaßt. Auch wenn es verschleiert geschieht: Der Benutzer muß sich dem Gerät und seinen Strukturen bis ins Denken hinein unterordnen.

Konditionierung

K.v.B.: Was halten Sie denn von Computerlernprogrammen für Kinder?