Georg Milzner (2016): Digitale Hysterie. Warum Computer unsere Kinder weder dumm noch krank machen.

Rezension von *Christine Feil*

Wie dem Titel unschwer zu entnehmen ist, handelt das Buch „Digitale Hysterie" von den Chancen und Gefahren der Computernutzung für Kinder und Jugendliche. Gestützt auf seine Erfahrungen mit jugendlichen Klientinnen und Klienten aus seiner psychotherapeutischen Praxis sowie auf seine Kenntnisse als Bewusstseinsforscher und Vater computerspielender Kinder nimmt *Georg Milzner* zu den „brennenden Fragen zur Computerisierung der Kindheit und Jugend" (S. 19) positiv-entwarnend Stellung. Der Autor erklärt einleitend, dass er seine Aufgabe darin sieht, dem hysterischen Geschrei über die Folgen der Computernutzung, als da sind Suchtgefahren, Gewaltbereitschaft und Verdummung, eine „ernsthafte und konstruktiv beratende Haltung entgegenzusetzen" (S. 19). Dies verweist bereits darauf, dass sich die vorliegende Publikation weniger an ein wissenschaftliches Publikum als vielmehr an Eltern wendet. Die aufgeführten wissenschaftlichen und literarischen Quellen dienen dementsprechend auch zuvörderst dazu, die eigene Sicht auf die Dinge mit widersprechenden Standpunkten zu kontrastieren, um schließlich den Eltern den Unterschied zwischen berechtigten Sorgen und irrationalen Ängsten vor Augen zu führen.

Die „konkreten Fragen" der Eltern, ob Kinder und Jugendliche „computersüchtig oder internetsüchtig", „schleichend immer dümmer" oder „unkreativ" werden können, und wie sie die Heranwachsenden „am besten" auf die digitale Lebenswelt vorbereiten können (S. 20), beantwortet *Georg Milzner* nicht – wie in Ratgebern üblich – mit einem mehr oder weniger familientauglichen Regelwerk zur Mediennutzung von Kindern. Ganz im Gegenteil, er setzt sich von „vordergründigen Lösungen", wie beispielsweise Zeitvorgaben, ab und plädiert für eine „wohlwollende Aufmerksamkeit" der Eltern gegenüber den digitalen Aktivitäten ihrer Kinder (S. 23). Mit dieser Strategie will der Autor Eltern von ihren Medienerziehungsnöten befreien. Hierfür macht er sie mit zwei Argumentationssträngen zur realistischen Einschätzung des Computerumgangs von Kindern bekannt, die sich durch

Georg Milzner (2016): Digitale Hysterie. Warum Computer unsere Kinder weder dumm noch krank machen. – Weinheim: Beltz, 256 S., ISBN: 978-3-407-86406-2.

sein gesamtes Werk ziehen: Unter dem Schlagwort „Information“ thematisiert er aus gesellschaftlicher Perspektive die „durchtechnisierten Lebensformen“ und deren Konsequenzen für das Aufwachsen. Unter dem Schlagwort „Beziehung“ führt er aus, wie sich das gestörte Verhältnis zwischen Erziehenden und Kindern – basierend auf dem Auseinanderdriften der Lebens- bzw. Medienwelten – stellvertretend an Fragen und Konflikten rund um die Computernutzung konkretisiert. Dass Kinder Probleme mit ihrer Computernutzung haben können, ist *Milzer* aus seiner therapeutischen Praxis wohlbekannt; er bestreitet sie nicht, er hält sie für lösbar. In den Kontext der Argumente von Medienkritikern gestellt, dient die Kinderperspektive dann doch eher als Vehikel, um Gefechte zwischen deren theoretischen Annahmen und eigenen praktischen Erfahrungen auszutragen. Als „Grundannahme“ seiner Ausführungen hält *Milzer* fest, dass die von den digitalen Medien begeisterten Kinder und Jugendlichen zum „Großteil nicht degenerieren, sondern sich vielmehr für die Zukunft rüsten, die weit über den heutigen Stand hinaus von der digitalen Technologie geprägt sein wird“ (S. 17). Mit einem derart instrumentalisierenden Blick auf den Computerumgang der Kinder lässt sich dann auch formulieren: „Was heute als Störungsbild wirkt, kann morgen eine Kernkompetenz sein.“ (S. 17)

Die Publikation umfasst zehn Kapitel, die durch kurze, für sich selbst stehende Abschnitte gegliedert und mit griffigen Überschriften versehen sind. Dies mag dem Zielpublikum entgegenkommen, welches im Ich-Erzählstil, mit direkter Anrede und vereinnahmendem „Wir“ durch die Argumentation geführt wird. Einer systematischen Zusammenfassung der Kapitel steht die sprunghafte Vielfalt der Argumentation jedoch entgegen, die sich im ständigen Wechsel zwischen dargestellten Fallbeispielen, kritisierten wissenschaftlichen Studien und Elternansprache zeigt. Reduziert auf den Kern der Themen lässt sich festhalten: Kapitel eins bis fünf beschäftigen sich mit den öffentlich diskutierten Risiken, Vorurteilen und wissenschaftlichen Werturteilen gegenüber der Computernutzung von Kindern und Jugendlichen, wobei der Fokus auf der Auseinandersetzung mit Computerspielen liegt. Albträume von Kindern als Folge der Nutzung ungeeigneter Computerspiele, Gebanntsein und Bindung von Zeit werden ebenso aufgegriffen (Kapitel 1) wie Computer und Lernen, Computerspiel und Schulleistung (Kapitel 2), Gefahren des Computerspiels (Kapitel 3), Computersucht (Kapitel 4) und Gewalt im Computerspiel (Kapitel 5). Kapitel sechs, ein Einschub, setzt sich gegen die phantasietötende Annahme der Beschäftigung mit dem Computer ab und befasst sich mit dessen kreativem Potential. Kapitel sieben und acht behandeln Beziehungsveränderungen, das eine widmet sich dem Thema Aufmerksamkeit in Interaktionen, das andere dem virtuellen Mit- und Gegeneinander in sozialen Netzwerken. Die beiden letzten Kapitel haben empfehlenden Charakter: Im neunten Kapitel sind Eltern aufgefordert, digitale Spiele zu akzeptieren. Im zehnten Kapitel geht es darum, wie Kinder unterstützt und auf die digitale Zukunft vorbereitet werden können. In jedem dieser Kapitel werden elterliche Bedenken, Sorgen und Ängste mit Blick auf den Computerumgang ihrer Kinder aufgegriffen und relativiert, aber nicht widerlegt. Der Autor will sie gelassen ordnen und ihre Berechtigung prüfen: „Wir werden miteinander erkunden was an unseren Ängsten eigentlich dran ist.“ (S. 37)

Auf diesem Pfad der gemeinsamen Erkundung der potentiellen Probleme bei der Computernutzung von Kindern und Jugendlichen ist das argumentative Ja-Aber-Verfahren des Autors konstitutives Element. Dies könnte als unvoreingenommenes und differenziertes Denken wahrgenommen werden, wenn *Milzner* nicht ausschließlich mit Quellen aufwarten würde, an deren gegenläufigen Standpunkten er sich plakativ reiben kann. Im Rückgriff auf in der Medienszene nicht unumstrittene Studien, wie z.B. die des

Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachen zum Zusammenhang von Computerspielen und Schulnoten, der Techniker Krankenkasse zu den Gesundheitsrisiken für die „Jugend 3.0“ oder *Manfred Spitzers* Bestseller „Digitale Demenz“, klärt er Eltern darüber auf, dass wissenschaftliche Ergebnisse generell zu hinterfragen sind. Nahezu Wissenschaftsfeindlichkeit lässt der Abschnitt „Experten in der Irrtumsschleife“ (S. 67) vermuten. Gerade auf Grundlage ihres Wissens neigten Experten zu „absurden Fehleinschätzungen“ (S. 68), zu „fehlerbesetzten Denkschleifen“ (S. 69), insbesondere wenn es um Computerspiele geht. Dem Laien, der sukzessive Kompetenzen erwirbt, sei eher zu trauen (S. 69).

Das Buch bietet im Rahmen der zwar populären, aber inzwischen überkommenen Pro- und Contra-Debatte zur Nutzung digitaler Medien durch Kinder keine neuen Erkenntnisse. Mit Blick auf die Zielgruppe Eltern ist festzuhalten, dass es sich hier um einen Ratgeber für das Bildungsbürgertum handelt, das sich einerseits von den Sorgen der Hinwendung ihrer Kinder zu den digitalen Medien entlasten und sich andererseits in seinem Erziehungsverhalten bestätigen lassen kann. Die Aufmerksamkeit dieser Eltern ist den Kindern sowieso gewiss. „Digitale Hysterie“ ist ein Gegenentwurf zur „Digitalen Demenz“, somit ein Buch für Eltern und pädagogische Fachkräfte, die sich über die populärwissenschaftliche Debatte zu den Chancen und Gefahren der digitalen Mediennutzung von Kindern auf dem Laufenden halten wollen.