

11. Medienbildung und Medienprävention zusammendenken – eine Herausforderung

Brigitte Pemberger

Der Schutz vor Medienrisiken wird gegenwärtig in fast allen nationalen und internationalen Bildungs- und Orientierungsplänen implizit oder explizit gefordert. Obgleich auch die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen dazu verpflichtet, Kinder und Jugendliche zu befähigen und zu schützen, kommt der Perspektive Medien(sucht)prävention in der öffentlichen Debatte um Digitale Bildung bisweilen meist eine Nebenrolle zu. Viele Herausforderungen bei der Gestaltung langfristig nachhaltiger Medienbildung gehen aus der Tatsache hervor, dass Kinder und Jugendliche erstens auf die „digitale Fürsorge“ der Erwachsenen angewiesen sind. Zweitens zeigen Erkenntnisse aus der Präventionsarbeit, dass dafür aufklärungs- und abschreckungsbasierende Ansätze nicht hilfreich sind. Was also bietet langfristig wirksamen Schutz vor Medienrisiken?



Kinder im Leben stärken

In der Präventionspraxis – auch zur Vorbeugung einer problematischen oder suchartigen Bildschirmmediennutzung¹ – erweisen sich diejenigen Ansätze langfristig am vielversprechendsten, die danach fragen, was Kinder stark macht, was sie gesund erhält und was sie beim Erwerb einer allgemeinen Lebenskompetenz² und beim Aufbau von Resilienz unterstützt. Dieser salutogenetische Ansatz³ konzentriert sich weniger auf die Ursachenbekämpfung als vielmehr auf Maßnahmen, die dem Menschen beim individuellen Entwicklungs- und Erhaltungsprozess von Gesundheit dienen.

Anhand von zwei Expert:innen-Interviews befasst sich dieses Kapitel mit Fragestellungen, die für die Gestaltung einer mündigkeitsorientierten Medienbildung, die Medienprävention und Medienkompetenzförderung zusammenbringt, von essenzieller Bedeutung sind.

¹ Für eine Übersicht siehe *Gefährdungsatlas Digitales Aufwachsen. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln* der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Abschnitt Gefährdungserhebung ab S. 76. www.bzjkj.de.

² Für vertiefende, auch internationale Literatur Schlagwort *life skills training* verwenden. Siehe auch *medienmündig* von Paula Bleckmann, genaue Literaturangabe in Kapitel 8 (S. 185).

³ Aaron Antonovsky (1923–1994), israelisch-amerikanischer Medizinsociologe, gilt als Vater der Salutogenese. Der salutogenetische Ansatz schaut auf die Gesundheit und Gesunderhaltung, der pathogenetische Ansatz auf Krankheit und krankmachende Komponenten. Antonovsky vertrat die Sichtweise, dass sich Salutogenese und Pathogenese bei Fragen um die Gesundheit bzw. Gesunderhaltung des Menschen gegenseitig ergänzen.



6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN

5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN

4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN

3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN

2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN

1. BEDIENEN /
ANWENDEN

11.1 Kinder gemeinsam vor Cybergewalt und Cyberkriminalität schützen⁴

Interview mit Susanne Peter, Referentin in der Prävention und Gesundheitsförderung

„Wer im realen Leben nicht gelernt hat, Grenzen zu setzen, selbst NEIN oder STOPP zu sagen oder dies von seinem Gegenüber zu respektieren, wird es sehr schwer haben, bei einer Grenzüberschreitung in virtuellen Räumen entsprechend reagieren zu können.“ Susanne Peter



Im Gespräch mit Susanne Peter

⁴ Siehe Kompetenzziele für Klasse 8 bzw. 10 im Medienkompetenzrahmen NRW, insbesondere Teilkompetenzen 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit, Kapitel 2.4 Informationskritik und Kapitel 3.4 Cybergewalt und -kriminalität, ebenfalls Kapitel 4.4 Rechtliche Grundlagen und Kapitel 5.4 Selbst-regulierte Mediennutzung.

? Sie arbeiten seit vielen Jahren in der Medienprävention und für eine Fachstelle gegen sexuellen Missbrauch. Was ist für Grundschullehrkräfte bei der Begleitung ihrer Schüler:innen in Bezug auf das Thema Medien wichtig zu wissen?

Zuerst einmal: Das Thema Medien ist ein weites und großes Feld. Kinder und Jugendliche bewegen sich in ihrer Freizeit in sehr verschiedenen Medienwelten – vom Lesen in gedruckten Büchern über Hörbuchgeschichten bis hin zu Fortnite „zocken“, Videos anschauen oder eigene Videos veröffentlichen über TikTok, YouTube oder andere Social-Media-Plattformen.

In meiner Seminar- und Vortragstätigkeit zeigt sich immer wieder ganz klar, dass viele Lehrkräfte über analoge Medien und Medienformen gut Bescheid wissen. Hingegen über die virtuellen Welten, in denen sich die Kinder mittlerweile schon im Grundschulalter aufhalten, scheinen sie sich eher wenig auszukennen.

? Wäre es als Grundschullehrkraft gut zu wissen, in welchen Cyberwelten sich die Schüler:innen bewegen, um sie gut begleiten zu können?

Unbedingt! Aber Achtung, es geht nicht um Detailwissen, was genau zum Beispiel in einem Computerspiel gespielt wird. Das wäre ja auch überhaupt nicht leistbar, bei all dem, was in manchen Klassen medial konsumiert wird. Es geht darum, dass die Lehrkräfte als Bezugspersonen ein Interesse haben sollten an dem, was ihre Schüler:innen beschäftigt und was sie von zu Hause bzw. von ihrer freien Zeit in die Lebenswelt der Schule und somit auch in die Klassengemeinschaft hineintragen.

Ich arbeite seit 2015 in der Medienprävention. Herausforderungen und Phänomene, die sich früher in der Grundschule zeigten, treten heute bereits in den KiTas auf.

? Nehmen wir an, Kinder in der 3. Klasse spielen Fortnite. Wie kann die Begleitung durch die Lehrkraft aussehen?

Da ist es wichtig zu wissen, dass Fortnite gemäß Altersfreigabe erst ab 12 Jahren gespielt werden darf. Aber wir müssen Ihre Frage ganzheitlicher betrachten. Die Begleitung der Kinder und Jugendlichen sollte viel früher ansetzen: nicht bei der Intervention, sondern bei der Prävention. Die Frage lautet dann, wie und was Schule und Elternhäuser gemeinsam dazu beitragen können, dass Kinder und Jugendliche medienmündig werden.

? Wo fängt man mit der Prävention am besten an?

Prävention ist nicht etwas Einmaliges, sondern alltägliche Bildungs- und Erziehungsarbeit, die Schule und Elternhäuser mitsamt allen Bezugspersonen der Kinder gemeinsam verantworten. Da geht es in erster Linie darum, gesunde Lebens- und Erfahrungsräume für die Kinder zu schaffen und zu erhalten. Kinder brauchen zuallererst Erfahrungen und tragfähige Beziehungen im realen Leben. Dort setzt auch die Förderung der wesentlichen Säulen der Präventionsarbeit zum Beispiel gegen Cybermobbing an: die Stärkung von Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeit und vertrauensvollen Beziehungen im realen Leben sowie die Vermittlung sozialer und kommunikativer Kompetenzen.

? Kompetenzen, die am besten nicht erst am Bildschirm gelernt werden?

Ja. Man sollte sich bewusst sein, dass soziale Kompetenzen wie Einfühlungsvermögen, Konflikt- und Kritikfähigkeit, die Fähigkeit zum Perspektivenwechsel, Toleranz und Respekt grundsätzlich nicht am Bildschirm gelernt werden können!

6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN1. BEDIENEN /
ANWENDEN

? Wie dann?

Dafür braucht es das direkte und persönliche Miteinander, das Wahrnehmen des Gegenübers, das Lernen in Gemeinschaft und vor allem auch das Kennenlernen der eigenen Bedürfnisse. Unverzichtbar sind erwachsene Bezugspersonen, die den Kindern dabei ein authentisches Vorbild sind, Grenzen aufzeigen und darauf achten, dass diese eingefordert und akzeptiert werden. Wer im realen Leben nicht gelernt hat, Grenzen zu setzen, selbst NEIN oder STOPP zu sagen oder dies von seinem Gegenüber zu respektieren, wird es sehr schwer haben, bei einer Grenzüberschreitung in virtuellen Räumen entsprechend reagieren zu können.

? Deuten Sie damit auch auf den Schutz vor Cybergrooming hin?

Cybergrooming wie Cybermobbing gehören aktuell zu den häufigsten Kommunikations- und Interaktionsrisiken im Internet. Cybergrooming bezeichnet die Anbahnung sexueller Kontakte mit Minderjährigen im Netz. Das englische Wort „grooming“ bedeutet „striegeln, zurechtmachen, vorbereiten“ und steht für das subtile Annähern von Täter:innen an Kinder und Jugendliche.



Im realen Leben *Stopp* sagen lernen

? Wie können die Kinder vor Risiken dieser Art geschützt werden?

Das ist eine sehr gute Frage, die auch Kerstin Claus, die Unabhängige Beauftragte für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs beschäftigt. Unterdessen ist Konsens, dass Kinder ein Recht auf Schutz in der digitalen Welt haben. Aber: Die Schwierigkeit liegt dabei kurz gesagt in der kindlichen Unbedarftheit, die von Täter:innen mit ihren strategischen Vorgehensweisen ausgenutzt wird. Daher ist der beste Schutz immer noch der „Eltern-Filter“!

? Der Eltern-Filter? Was muss man sich darunter vorstellen?

Es bedeutet, dass Eltern und Bezugspersonen dafür sorgen, dass Kinder so lange wie möglich keinen Zugang zu internetfähigen Geräten haben.

? Falls doch, was dann?

Dann nur in Begleitung von Erwachsenen und möglichst mit aktivierter Schutzsoftware. Zur digitalen Fürsorge gehört auch, dass es die Aufgabe der Erziehungsberechtigten ist, die Heranwachsenden darüber aufzuklären und zu zeigen, wie und wo in der virtuellen Welt im Notfall Hilfe und Unterstützung geholt und aktiviert werden kann. Vertrauensvolle Beziehungen im realen Leben sind jedoch in jedem Fall der beste Rückhalt. Das gehört mit zu den wichtigsten Präventionsbotschaften. Die Schüler:innen müssen wissen, an wen oder wohin sie sich wenden können.

? Was bedeutet dies für die Elternzusammenarbeit?

Schulen, die diesbezüglich vorbildlich unterwegs sind, denken beispielsweise Medienkompetenzförderung immer in Kombination mit Medienprävention, eventuell auch unter Einbeziehung von externen Expert:innen. Das Thema (digitale) Medien und Medienkonsum wird hier selbstverständlich und regelmäßig an Elternabenden und Elterngesprächen mit einbezogen und angesprochen – es wird also benannt und nicht ignoriert, auch wenn keine offensichtlichen Probleme bestehen.

Der Fokus liegt klar auf der Stärkung des Kindes und seiner gesunden Entwicklung in einer kinder- und fehlerfreundlichen Umgebung. Dies kann nicht früh genug beginnen und setzt immer im realen Leben an.

? **Wie lässt sich Prävention perspektivisch mit den aktuellen Forderungen nach mehr Digitaler Bildung in Grundschule und Kita vereinbaren?**

Dringend notwendig ist eine Gegenüberstellung und Abwägung dieser Forderungen mit aktuellen Studienergebnissen zur Wirkung von Nutzung und Nutzungszeiten digitaler Medien im Kindes- und Jugendalter. Die Ergebnisse der DAK-Längsschnittstudie⁵ sprechen für sich: Seit 2019 hat sich die Mediensucht⁶ bei Kindern und Jugendlichen mehr als verdoppelt. In Deutschland sind inzwischen mehr als 6 Prozent der Minderjährigen abhängig von Computerspielen und sozialen Medien. Hier ist die „nur“ problematische Nutzung nicht einberechnet. Zu Recht sehen die DAK und die Mediziner:innen eine alarmierende Entwicklung und fordern dringend mehr Prävention. Das muss mehr als ernst genommen werden!

? **Was ist Ihrer Meinung nach für die Gesunderhaltung der Kinder und Jugendlichen in der heutigen digital geprägten Zeit besonders wichtig?**

Für die psychosoziale Reifung und die Bewältigung der alterstypischen Entwicklungsaufgaben sind soziale Lern- und Begegnungsräume sowie eine gute Verankerung im echten Leben unabdingbar. Es ist wichtig, dass Schulen dazu beitragen, die ohnehin zu hohen Bildschirmzeiten nicht noch unnötig zu erhöhen. In Bezug auf die digitale Bildung scheint mir die Verbreitung des Ansatzes „analog vor digital“ sehr vielversprechend.

Zum Weiterlesen und -hören

- Podcast mit Susanne Peter: „Kinder sicher begleiten im digitalen Zeitalter“. 15.08.2022. Präventionsnetzwerk Ortenau.
<https://pno-podcast.podigee.io/5-digitalezeiten>
- Wendepunkt e. V. – Fachstelle gegen sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen.
www.wendepunkt-freiburg.de
- Unabhängige Beauftragte für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs (UBSKM).
<https://beauftragte-missbrauch.de/themen/definition/sexuelle-gewalt-im-internet>
- DAK- Längsschnitt-Studie 2023 [mit 5 Erhebungszeitpunkten weltweit einmalig].
www.dak.de/dak/bundesthemen/dak-studie-in-pandemie-hat-sich-mediensucht-verdoppelt-2612364.html#/

⁵ Siehe unten bei „Zum Weiterlesen und -hören“.

⁶ Nach den Kriterien der WHO Computerspiel- und Social Media Sucht.



6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN

5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN

4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN

3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN

2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN

1. BEDIENEN /
ANWENDEN

11.2 Vom Reiz des Digitalen und der Widerständigkeit der realen Welt: Innere Medialität als Schlüssel zur Medienkompetenz

Interview mit Dr. Bert te Wildt, Psychiater, Psychosomatiker und Psychotherapeut; Professur für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Ruhr-Universität Bochum

„Das Wichtigste wäre, dass, wenn alle Medien ausgeschaltet sind, wir es nicht nur gut mit uns aushalten, sondern uns auch in unserem Inneren geistig und emotional bewegen können. Zum Beispiel so, dass Menschen in der Vorstellung bei uns sein können, auch wenn sie gerade nicht da sind – also dass nicht alle und alles immer gleich einfach eins-zu-eins verfügbar sein muss und wir uns trotzdem mit der Welt und unseren Bezugspersonen verbunden fühlen.“ Bert te Wildt



Im Gespräch mit Prof. Dr. Bert te Wildt, Chefarzt der Psychosomatischen Klinik Kloster Dießen

? **Sie beschäftigen sich seit vielen Jahren mit den Begleiterkrankungen von Internetabhängigkeit. Was interessiert Sie daran besonders?**

Geisteswissenschaftliche Fragestellungen interessieren mich besonders. Als Kliniker bin ich bei der Behandlung von Menschen mit Internetsucht viel mit den leidvollen Seiten konfrontiert, also wo die Wechselwirkung zwischen dem Menschen und den digitalen Medien ganz eindeutig ins Negative gekippt ist. Mich interessieren aber auch die therapeutischen Anwendungsmöglichkeiten der digitalen Medien. Am meisten schlägt mein Herz allerdings für Fragen, die über den klinischen Horizont hinausgehen.

? **Gibt es Lieblingsfragen?**

Ja, wenn man so will, sind es Fragen aus der Medienphilosophie, der Mediensoziologie, aber genauso der Medienpädagogik – also die ganz großen, nicht nur individuellen, sondern auch kollektiven Fragen. Was macht die Digitalisierung, die digitale Transformation mit uns? Inwieweit stellt sie unser Menschsein infrage? Inwieweit wirft sie uns vielleicht auch positiv auf die Frage zurück: „Was macht den Menschen eigentlich aus?“

? **Vor 20 Jahren wurden Sie für Ihre Fragestellungen und praxisorientierten Anliegen bezogen auf die Internetabhängigkeit noch belächelt, heute sind Sie ein anerkannter Experte. Was sind die Hauptgründe für diesen Wandel?**

Ein Grund ist, dass es tatsächlich jetzt viel mehr Menschen mit Internetnutzungsstörungen gibt, vor allen Dingen quantitativ im Sinne eines suchartigen Gebrauchs von digitalen Medien. Mittlerweile kann gut benannt werden, was im Netz süchtig machen kann und warum das Internet eine ganz neue Dimension von Medialität ausmacht gegenüber den Vorläufermedien. Ich glaube, dass die Durchsetzung des Themas damit zu tun hat, dass quasi alle Menschen in Gesellschaften wie unserer, also Erwachsene und längst auch Kinder und Jugendliche, dieses Suchtpotenzial spüren und diesbezüglich bereits ihre Erfahrungen gemacht haben.

? **Was machen das Internet und die digitalen Medienwelten derart anziehend?**

Ein großer Unterschied zu den Vorläufermedien ist die Interaktivierung, die schon im Namen steht. Wenn man so will, ist es die Einführung der Beziehungs-Dimension ins Mediale. Früher gab es eine Trennung von Darstellungsmedien, die passiv konsumiert werden, und Kommunikationsmedien wie das Telefon oder den Brief, die ganz klar für die Kommunikation, also das Interpersonale gedacht sind. Beim Internet ist die Mischung aus Kommunikations- und Darstellungsmedium entscheidend für seinen Einfluss.

? **Und die Spiel-Elemente?**

Diese „spielen“ für die Pädagogik eine besondere Rolle. Letztendlich kann man ja so etwas wie Brettspiele auch schon als interpersonale Medien verstehen, die darstellende mit kommunikativen Komponenten verbinden. Dabei gibt es über Punktesysteme und Gewinne bis hin zu Geldgewinnen bei bestimmten Spielen auch Belohnungen. Da mischt sich eine besondere Art und Weise der Ansprache des Belohnungssystems hinein, die mittlerweile recht gut beforscht ist.

? **Was ist bereits bekannt?**

Wir wissen, dass insbesondere in Computerspielen, bei denen es unter anderem darum geht, dass man Geld verlieren und gewinnen kann, Glücksspielelemente enthalten sind, die süchtig machen können. Das ist oft auch bei Spielen der Fall, die gar nicht als Glücksspiele daherkommen, die sich aber an Kinder und Jugendliche richten. Hier wird das Belohnungssystem ganz besonders angesprochen, mit eingebauten Mechanismen, die zum Ziel haben, die Nutzer:innen möglichst lange auf der Plattform zu halten und die eben auch Abhängigkeiten erzeugen. Glücksspielsucht galt bis vor Kurzem noch als die einzige Verhaltenssucht, die von der WHO anerkannt wurde. Computerspielsucht ist nun als zweite Verhaltenssucht dazugekommen.

6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN1. BEDIENEN /
ANWENDEN

? Wie sieht es bei den Sozialen Medien aus?

Da sind es vielmehr bestimmte Beziehungserfahrungen, die das Belohnungssystem ansprechen können und die im Gegensatz zu den Spielen eher bei Mädchen von Bedeutung sind, wenn es um Suchterfahrung geht. Die Währung in den Sozialen Medien ist Aufmerksamkeit in Form der Anzahl der Likes, der Follower, der Klicks, der Daumen, die nach oben gerichtet sind, die das Belohnungssystem ansprechen. Ganz davon abgesehen, dass soziale Medien durchaus auch spielerische Elemente integrieren.

? Um welche Art von Beziehungen geht es in den Sozialen Medien?

Das muss man genau differenzieren. Es geht hier in der Regel viel um Aufmerksamkeitsökonomie und gar nicht so sehr um gleichgerichtete Beziehungen auf Augenhöhe. Die Beziehungsmomente, die wir als Erwachsene mit tieferem Verständnis und Einfühlen verbinden, die spielen dort gar nicht so eine große Rolle.

Ein dritter großer Bereich ist – und da wird es dann besonders gefährlich für Kinder und Jugendliche – das Thema Pornografie und ganz allgemein alles Verbotene, wie zum Beispiel Darstellungen von realer Gewalt jenseits von Computerspielen mit gewalttätigen Inhalten.

? Geht es da auch um eine Art Belohnung oder worum geht es?

Nicht nur das Belohnungssystem, sondern überhaupt das Erregungssystem – über das Ausschütten von Adrenalin – wird stark angesprochen. Das ist besonders heikel, weil leider immer mehr Kinder und Jugendliche davon angezogen werden beziehungsweise sich über digitale Endgeräte Zugang dazu verschaffen können.

Wir wissen: Je früher ein Kind auf ein potenzielles Suchtmittel trifft, je häufiger und mehr es benutzt wird, desto größer ist die Gefahr, davon süchtig zu werden beziehungsweise dass davon eine entwicklungsbeeinträchtigende Wirkung ausgeht. Man muss sich zudem darüber im Klaren sein, dass Kinder bis zu einem gewissen Alter gar nicht anders können, als Erwachsenensexualität als einen Akt von Gewalt zu erleben. Es ist Aufgabe der Erziehungsverantwortlichen, sie vor solchen Inhalten zu schützen – das wird aber immer schwieriger, zum Beispiel durch die omnipräsente Verfügbarkeit von internetfähigen Geräten von älteren Geschwister- oder Nachbarskindern.

? Auf Vorträgen und in Ihren Büchern betonen Sie, dass der Aufbau von Medienkompetenz mit dem Aufbau einer „inneren Medialität“ einhergehen sollte. Können Sie für uns zusammenfassen, was mit innerer Medialität gemeint ist?

Ja, diesen Begriff habe ich mir tatsächlich ausgedacht, aber ich weiß nicht, ob er nicht schon vorher irgendwo existierte. Ich finde ihn nach wie vor hilfreich. Mit der Sicht des Psychotherapeuten weiß ich, dass wir Menschen über einen persönlichen geistigen Binnenraum verfügen. Wir sind ja nicht nur ein Körper. Wir sind auch nicht nur triebgesteuert, indem wir einfach immer nur stoisch unseren Bedürfnissen nachgeben, sondern wir können uns selbst erleben, uns in unseren Gefühlen und in unserem Denken wahrnehmen. Wir haben die Möglichkeit, Dinge vor unserem inneren Auge auftauchen zu lassen und sie anzuschauen, uns Geschichten auszudenken, Fantasien nachzugehen und zu träumen. Wir haben dadurch auch die Möglichkeit, bewusst das Für und Wider von Entscheidungen abzuwägen, ohne dass irgendetwas im Außen passiert oder es jemand mitbekommt.

? Was macht eine gesunde innere Medialität aus?

Das Wichtigste wäre, dass, wenn alle Medien ausgeschaltet sind, wir es nicht nur gut mit uns aushalten, sondern uns auch in unserem Inneren geistig und emotional bewegen können. Zum Beispiel so, dass Menschen in der Vorstellung bei uns sein können, auch wenn sie gerade nicht da sind – also dass nicht alle und alles immer gleich einfach eins-zu-eins verfügbar sein muss und wir uns trotzdem mit der Welt und unseren Bezugspersonen verbunden fühlen.



Offline und trotzdem verbunden? Seeblick auf das Kloster Dießen

? **Der persönliche Binnenraum also als Gegenstück zum Außenraum, zu dem auch Medien gehören?**

Ja, am Ende sind Medien auch ein Außen und sie mögen zwar viel widerspiegeln, was wir im Innen haben. Aber sie bleiben ein Außen und suggerieren uns, dass uns die ganze Welt immer sofort zur Verfügung steht, mittlerweile jederzeit und allerorten auch mit unserem Smartphone.

? **Für die Medienpädagogik wäre demnach der Aufbau der inneren Bilderwelt bedeutsam, richtig?**

Ja, sehr bedeutsam, denn wenn wir keine inneren Bilder haben, dann brauchen wir immer äußere, sind sozusagen angewiesen auf die äußere Zufuhr von Bildern. Wenn uns eine freie Spielfähigkeit fehlt oder abhandengekommen ist, brauchen wir immer Spielangebote von außen, die möglichst bunt, schnell und belohnend sind. Der Aufbau von innerer Medialität ist wichtig, um ein gesunder erwachsener Mensch zu werden – autonom, selbstständig, selbstreflektiert und fantasiebegabt. Und sie ist wichtig, um uns davor zu schützen, nicht den Medien zu verfallen. Je ausgeprägter die innere Medialität ist, desto weniger lassen wir uns von unseren wirklichen Zielen ablenken, desto besser und eher wird es auch als Gesellschaft möglich, die Digitale Transformation wirklich selbst in die Hand zu nehmen und sie menschenwürdig zu gestalten.

? **Dann ist innere Medialität erforderlich, um im besten Fall äußeren Medienwelten und -phänomenen kritisch begegnen zu können?**

Ja genau, denn wir brauchen innere Medialität, um wirklich abgleichen zu können – meine Innenwelt mit der Außenwelt. Diese Eigenschaft hat eine Nähe zum Begriff der Mentalisierungsfähigkeit. Wenn ich in zu jungen Jahren von dem *Eye-Candy*, also „Süßigkeiten fürs Auge“, der digitalen Welt mit ihrem unendlich breiten Angebotsspektrum immer bedient werde und immer diese Abkürzung nehme, um zum Beispiel meine Laune anzuheben, dann hat die analoge Welt kaum eine Chance. Damit hat auch der Mensch kaum eine Chance, sich an der Widerständigkeit der analogen Welt und anhand von vielen realweltlichen Erfahrungen eine gesunde innere Medialität aufzubauen.

? **Kann man sagen, dass gerade im Zeitalter von Fake News, Deep Fake, den Möglichkeiten mit Chat GPT und weiteren Nachfolgemodellen dieses Unterscheidenkönnen und Abgleichenkönnen von innen und außen tendenziell künftig noch wichtiger wird?**

Ja, das glaube ich schon. Mit der Verbreitung der künstlichen Intelligenz kommt jetzt etwas, was sowohl in der familiären als auch in der professionellen Pädagogik notwendig macht, noch genauer hinzuschauen

6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN1. BEDIENEN /
ANWENDEN

und Grenzen zu setzen. Denn innere Medialität entsteht aus meiner Sicht erst einmal über analoge, unmittelbare Erfahrung mit der Welt, insbesondere natürlich mit der körperlichen, physischen Welt, der Natur, den Tieren und alle derartigen Erscheinungen, aber vor allem im Zwischenmenschlichen.

? Also analog vor digital?

Wenn Kinder zuerst analoge Kulturtechniken erlernen, die durchaus dabei helfen, auch mit dem Kopf zu rechnen, Geschichten zu behalten, zu erfinden und fortzuspinnen und so weiter, dann ist das eine gute Vorbereitung, um mit zunehmender Reife auch komplexeren, bunten und schnelleren Medien den Platz zu geben, der ihnen gebührt.

? Der Begriff „RFU-Kompetenz“ ist die Abkürzung für Realitäts-Fiktions- Unterscheidungskompetenz. Wie bildet sich diese und in welchem Alter vollziehen sich bei Kindern dahingehend welche Entwicklungsschritte? Wann in etwa kann ein Kind Realität und Fiktion auseinanderhalten?

Ich glaube nicht, dass ich gut erklären kann, wie sich diese Kompetenz wirklich entwickelt – da geschieht vieles im Versteckten. Ich glaube aber, dass es sinnvoll ist, einen Meilenstein ungefähr bei acht Jahren zu verorten. Vor diesem Hintergrund halte ich es für eminent wichtig, dass in den ersten zwei Jahren der Grundschule die ersten analogen Kulturtechniken erlernt werden. Es ist wichtig, dass Kinder diesen Schritt vollziehen beim Lesen-, Schreiben-, Rechnenlernen und besonders beim Handarbeiten, das die Hand-Augen-Koordination besonders gut fördert. Und mit etwas Ausdauer entstehen schöne Ergebnisse, die Freude bereiten.

? Was ist, wenn der Erfahrungsschatz an realweltlichen Erfahrungen klein bis sehr klein ist? Hat dies Auswirkungen auf die Entwicklung der RFU-Kompetenz?

Die große Sorge besteht ja darin, dass es zu einem Realitätsverlust kommt. Da kann man sich verschiedene Szenarien vorstellen, auch im Hinblick auf übergriffiges oder gewalttätiges Verhalten. Man kann fragen, inwieweit jemand überhaupt die Konsequenzen seines Handelns richtig einschätzen kann, wenn es ihm an Erfahrung im „echten“ Leben fehlt. Ich glaube aber, das noch größere Problem liegt eine Schicht tiefer.

? Erzählen Sie uns mehr? Was beobachten Sie?

Ich beobachte bei Patienten, besonders bei jungen Männern, eine große Unsicherheit im Hinblick auf soziale Beziehungen. Das Ausmaß ist besorgniserregend, auch unabhängig von der Internetsucht, die wir hier in der Klinik behandeln.

? Was liegt da vor, was sind Ihre Gedanken dazu?

Es geht um die Widerständigkeit der analog-realen Welt. Im Vergleich mit digitalen Welten ist es in der analogen Welt sehr viel anstrengender, etwas zu erreichen. Gerade auch im Zusammenhang mit anderen Menschen ist es analog viel schwieriger, ja vielleicht sogar mühsam, selbst wenn es langfristig viel erfüllender ist.

Die Unsicherheit, sich in der analogen Welt als soziales Wesen in einem physischen Körper zu bewegen, scheint zunehmend größer zu werden. Das macht mir die größte Sorge.

? Woran zeigen sich diese Unsicherheiten?

Sie zeigen sich an den Erwartungen an den eigenen Körper, an der Körperwahrnehmung grundsätzlich, darin, dass Jugendliche immer unzufriedener sind mit ihrem eigenen Körper. Sexualität wird gar nicht mehr gelebt, sondern interessanterweise weniger – trotz des vielen Pornokonsums –, weil das, was sich manche Menschen am Bildschirm anschauen, so weit entfernt ist von der Realität. Die Art der Körper, die sie sehen, und die Spielarten von Sexualität sind so extrem oder so akrobatisch, dass sie bei der eigenen sexuellen Exploration viel Desorientierung und Verunsicherung schaffen.

? Wenn Patient:innen bei Ihnen in der Klinik ein Bild zeigen, dass sie sehr unsicher sind im Umgang mit anderen Menschen und auch unsicher mit sich selbst, was sind erste therapeutische Maßnahmen?

Das eine ist natürlich, dass es bei uns um Entzug vom Suchtmittel geht. Das heißt, die Patient:innen geben tatsächlich am Anfang ihre Geräte ab. Sie bekommen ein Tastenhandy, mit dem sie noch SMS schreiben und telefonieren können.

Ich habe heute mit einem Patienten gesprochen, der sagte sinngemäß, dass er schmerzhaft auf sich selbst zurück und in den Kontakt zu den Mitmenschen und Mitpatient:innen geworfen sei. Das sei für ihn eine extreme Herausforderung, die ihn sehr stresse. Wir arbeiten hier tagtäglich daran, dass sich die Menschen bald neue alternative Handlungsspielräume erschließen.

? Wie muss man sich solche alternativen Spielräume vorstellen?

Es werden ganz viele Brettspiele gespielt oder Spiele, die draußen gemacht werden können. Wir bieten viele natur- und tiergestützte Therapien an. Ich blicke hier gerade auf die Schafherde, die Apfelbäume, den See und den Garten, der auch von den Patient:innen mit bewirtschaftet wird.



Schafe im Klostergarten



Erntezeit – naturgestützte Therapie

Unsere Gesellschaft müsste sich viel mehr damit beschäftigen, wie die analoge Welt präsent, attraktiv und für alle zugänglich bleibt. Die „reale“ Welt darf nicht schleichend zu einem Luxusgut für privilegiere Menschen werden.

? Gerne möchte ich den Blick wieder der Bildungslandschaft zuwenden. Wo fangen Grundschulen am besten an, wenn sie den Kindern eine Medienkompetenzförderung ermöglichen wollen, die langfristig auch Schutz vor digitalen Risiken bietet?

Dafür habe ich kein fertiges Rezept bereit. Aber mir ist wirklich wichtig, dass Kindern und Jugendlichen weiter die Möglichkeit gegeben wird, die mediale Evolution nachzuschreiten. Dass sie auf diese Weise einerseits behutsam auf die immer komplexer werdenden Medien vorbereitet werden können und andererseits geschützt werden vor einer im qualitativen und quantitativen Sinne exzessiven schädlichen oder gar süchtigen Nutzung. Das sehe ich auch als Aufgabe der Schule. Gleichzeitig würde ich mir wünschen, dass Schule erkennt, dass sie sich der Digitalisierung, der digitalen Transformation, nicht komplett verweigern kann und sollte. Das ist eine Herausforderung mit Chancen und Risiken.

? Was wäre dabei für Ihr Dafürhalten besonders wichtig?

Ich halte für eminent wichtig, dass Lehrkräfte die Gelegenheit bekommen, sich mit der digitalen Revolution vertraut zu machen. Sie müssen Zeit bekommen, um sich weiterzubilden. Sowohl eine komplett ablehnende als auch eine technikeuphorische Haltung ist aus meiner Sicht eine Gefahr. Eine solide Auseinandersetzung mit medizinischen, entwicklungspsychologischen und geisteswissenschaftlichen Aspekten braucht Zeit und Expertise von außen. Man kann nicht erwarten, dass dies alle von selbst hinkommen und daraus dann zukunftsfähige Gestaltungsimpulse in die Welt gelangen.

6. PROBLEMLÖSEN /
MODELLIEREN5. ANALYSIEREN /
REFLEKTIEREN4. PRODUZIEREN /
PRÄSENTIEREN3. KOMMUNIZIEREN /
KOOPERIEREN2. INFORMIEREN /
RECHERCHIEREN1. BEDIENEN /
ANWENDEN

? Beziehen Sie dies auch auf die Ausbildung von innerer Medialität?

Natürlich wünsche ich mir, dass sich die Pädagogik mit dem Thema innere Medialität auseinandersetzt und erkennt, dass jede Pädagogik heute im Grunde Medienpädagogik ist. Dies scheint mir deshalb so wichtig, weil Schule zwar auf das Leben vorbereiten soll, aber eben nicht in erster Linie als ein Dienstleistungsbetrieb gesehen werden darf, der die Heranwachsenden auf die Wirtschaft vorbereitet. Schule muss als soziale und kulturelle Keimzelle zusammen mit den Eltern wichtige Impulse für das gesellschaftliche Zusammenleben geben. Das ist eine große Aufgabe.

Zum Weiterlesen

- Möller, Christoph / Fischer, Frank M. (Hrsg.) (2023). Internet- und Computersucht: ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Kohlhammer.
- Illy, Daniel / Florack, Jakob (2022). Ratgeber Videospiele- und Internetabhängigkeit: Hilfe für den Alltag. Elsevier.
- te Wildt, Bert (2012). Medialisation: Von der Medienabhängigkeit des Menschen. Vandenhoeck & Ruprecht.
- te Wildt, Bert (2015). Digital Junkies: Internetabhängigkeit und ihre Folgen für uns und unsere Kinder. Droemer.

Bildnachweise zu diesem Kapitel

Seite	242	© Michal Jarmoluk / Pixabay
	243	© Susanne Peter
	245	© Brigitte Pemberger
	247	© Peter J. Kierzkowski
	250	© Rainer Dittrich / Westend61 GmbH
	252	© Peter J. Kierzkowski