merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Mareike Schemmerling/Klaus Lutz/Karin Knop: Editorial: Mediensucht – Ein Thema für die Medienpädagogik?! Impulse für das Zusammenspiel von Medien, Mediensucht und Mediensuchtprävention

Beitrag aus Heft »2022/04 Medien. Mediensucht. Mediensuchtprävention«

Wie die Mediennutzung von jungen Menschen und deren Bezugspersonen eingeschätzt wird, ist oft im erheblichen Maße abhängig von deren persönlicher Einstellung dem jeweiligen Medium gegenüber. Jedes Medium scheint in der Geschichte seine eigene verlorene Generation zu generieren. Der immer wieder – anhand spezifischer medienhistorischer Phänomene – aufflackernde Diskurs um suchtartige Nutzung unterschiedlicher Medien nimmt in der Corona-Pandemie mit neuer Intensität Fahrt auf. Unter ‚Mediensucht' wird dabei ein exzessiver Umgang mit einzelnen oder mehreren elektronischen bzw. digitalen Medien verstanden. Der Begriff wird als Sammelbegriff für vieles gebraucht – häufig wird unter anderem zwischen Computerspielsucht, Social-Media-Sucht, Onlinesucht, Computersucht, Handysucht unterschieden. Dabei ist der Übergang von durchschnittlicher über exzessive bis zur suchtartigen Mediennutzung fließend.

Auffallend ist in aktuellen Diskussionen der oft undifferenzierte Fokus auf die reinen Nutzungszeiten. Zunahmen der Nutzungsdauer von Bildschirm- und Onlinemedien werden im Kontext der Corona-Pandemie mit Nachdruck kommuniziert. Diese erhöhen die Sorge von Eltern und Pädagog*innen. Die reine Quantität der Nutzung sagt jedoch wenig bis gar nichts darüber aus, ob Kinder und Jugendliche den Bereich des selbstbestimmten, funktionalen und kompetenten Medienhandelns verlassen, der ihnen beispielsweise Teilhabe an Bildung und soziale Kontakte ermöglicht.

Vielmehr müssen zur Diagnose von konkreten Mediensüchten spezifische Kriterien wie Kontrollverlust, Vernachlässigung anderer Lebensinhalte und Alltagsaktivitäten sowie die Fortsetzung des Verhaltens trotz negativer Konsequenzen über einen längeren Zeitraum festgestellt werden. Auch wird in der Diskussion häufig übersehen, dass Lockdown, Homeschooling und die Einschränkung alternativer Freizeitaktivitäten unweigerlich zur Erhöhung der Nutzungszeiten führen müssen. Den positiven Aspekten wie dem E-Learning, der Weiterführung sozialer Kontakte und Beziehungen wird zwar Rechnung getragen, die Risikoperspektive dominiert jedoch.

So fordert beispielsweise die DAK-Gesundheitsstudie eine „Präventionsoffensive gegen Mediensucht" (Thomasius 2021). Die Autor*innen tun dies mit Rekurs auf die beeindruckend hohe Zahl von 700.000 Kindern und Jugendlichen in Deutschland, deren Gaming- und Social-Media-Nutzung als riskant oder pathologisch eingestuft wird. Eine differenzierte Betrachtung des Zusammenspiels von Medien, Mediensucht und Mediensuchtprävention ist daher notwendiger denn je.

Bemerkenswert ist, dass bis vor knapp zehn Jahren keine Form von Mediensucht in einem der einschlägigen medizinischen Manuale geführt und definiert wurde. Felix Reer und Thorsten Quandt legen in ihrem Beitrag entsprechend dar, wie Mediensüchte derzeit definiert werden und welche Risikofaktoren für das Zustandekommen einer suchtartigen Mediennutzung ausschlaggebend sind. Sie geben damit eine Hilfestellung für eine differenziertere Unterscheidung zwischen intensiven und suchtartigen Nutzungsweisen. Neben dieser

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Grundlegung widmen sie sich der Frage, welchen Einfluss Corona in Hinblick auf eine Ausbreitung suchartiger Mediennutzungsformen hat(te).

Klaus Lutz und Ulrike Wagner nehmen in ihrem Artikel den Stellenwert von Medien im Aufwachsen junger Menschen und konkret der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben in den Blick. Sie fordern, dass das Eingrenzen von Mediennutzungszeiten und damit verbundenen Konflikte im Erziehungsalltag viel stärker aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen gesehen werden müssen. Sie legen folglich einen Fokus auf die zentrale Rolle des Medienhandelns in der Sozialisation von Kindern und Jugendlichen. Ein Steckbrief des GG – E-Sport und Gaming Jugendzentrum dient anschließend als Beispiel für ihr angeführtes Praxisvorhaben.

Mareike Schemmerling hat das Gespräch mit Philipp Benz-Verhülsdonk gesucht. Er arbeitet in der psychosozialen (Sucht-)Beratung für Einzelpersonen, Angehörige und Familien bei der Drogenhilfe Köln. In ihrem Austausch widmen sie sich beispielsweise der Frage, inwiefern sich stoffgebundene Süchte und exzessiven Mediennutzung vergleichen lassen und welche Rolle die Diagnose ‚Sucht' im Beratungskontext spielt. Benz-Verhülsdonk gibt darüber hinaus Einblicke in seinen Beratungsalltag.

Auf Basis wissenschaftlicher Studien stellt Karin Knop – nach einer Begriffsbestimmung und einem Exkurs zur Geschichte der Mediensüchte – aktuelle Ergebnisse zur Mediennutzung und Mediensucht von Kindern und Jugendlichen vor und während der Corona-Pandemie vor. Die Befunde zieht Knop heran, um die zeitlos hohe Bedeutung von Medienkompetenzförderung und die Förderung von (medienbezogener) Selbstregulationsfähigkeit und achtsamem Medienhandelns am Beispiel exzessiv-funktionaler bis pathologischer Mediennutzung zu verdeutlichen.

Am Beispiel des Jugendmedienzentrums Connect stellt Florian Seidel präventive Praxisaktivitäten vor. In einer von digitalen Medien durchdrungenen Welt exzessiver und suchtartiger Mediennutzung mit Abstinenz zu begegnen ist für ihn kein zielführender Ansatz. Er beschreibt vielmehr die Bedeutung medienpädagogischer Angebote, in denen Kinder und Jugendliche im Sinne eines handlungsorientierten Ansatzes notwendige Fähigkeiten und Kompetenzen entwickeln können. Ausgehend von Formaten wie FürthCraft und MakerKids geht er auf Potenziale ein, welche medienpädagogische Gamingaktivitäten zur Prävention von problematischen Medienhandeln bieten. Zwischendurch kommen an verschiedenen Stellen immer wieder Jugendliche selbst zu Wort, in Form von markanten Statements aus dem ACT ON!-Jugendpodcast Was geht … ?.

Nicht zuletzt möchten wir mit diesem Titelthema auch Einblicke geben, wie Jugendliche selbst ihr Medienhandeln erleben, beschreiben, reflektieren, problematisieren und sich damit auseinandersetzen, was eine zuträgliche oder problematische, gar suchtartige Nutzungsweise darstellt.

Literatur

Thomasius, Rainer (2021). Mediensucht während der Corona Pandemie: Ergebnisse der Längsschnittstudie zu Gaming und Social Media. www.dak.de/dak/download/praesentation-2508260.pdf [Zugriff: 06.07.2022]

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de