

Wir kommen zum Schluss unserer diesjährigen Tagung.

Am Freitagabend hat uns Eberhard Freitag mitgenommen auf den Ozean des Internets und anhand von Beispielen und Situationen aus seinem Alltag dargestellt, wie wichtig der Kiel unter dem Segelboot ist, das diesen Ozean bereist.

Dabei ist deutlich geworden, dass die exponentielle Entwicklung der Technologien die menschliche Entwicklungslinie längst gekreuzt hat. Menschen bleiben weit hinter den Möglichkeiten der Technik zurück.

Kinder und Jugendliche, denen diese Technologien zur Verfügung stehen, befinden sich in einem Spannungsfeld, das von der Verfügbarkeit der Medien einerseits und der eigenen psychosozialen Reife andererseits begrenzt wird. Vielfach stehen Kindern mehr Bildschirmzeiten und Bildschirmhalte zur Verfügung, als sie von ihrer Reife her bewältigen können.

Veranschaulicht wurde uns der fragliche Umgang mit Bildschirmmedien durch die Absperrgitter vor Treppen, um Kleinkinder vor einem Fall schützen, oder den Umgang mit scharfen Werkzeugen, die tlw. auch Erwachsene nicht ohne Nachweis nutzen dürfen. Demgegenüber würden digitale Medien, die einen Zugang zu allen Facetten des Lebens ermöglichen, auf Verlangen und ohne Prüfung der Reifeschritte zur Verfügung gestellt. Der äußere Druck dazugehören, wirke so stark auf Eltern und Kinder ein, dass sie den Eindruck haben, sich nicht entziehen zu können. Eine erzieherische Verantwortung bestehe aber darin, dass Erwachsene den Kindern das geben, was sie brauchen, und nicht das, was sie haben wollen. Ähnlich wie im realen Leben, wo abhängig von der motorischen Entwicklung die Treppengitter wieder abgebaut werden, sollte auch die psychosoziale Entwicklung des Kindes über seine Selbstständigkeit im Umgang mit dem Internet entscheiden. Dazu gehöre, dass man Kindern und Jugendlichen ein Fundament gibt, auf dem sie gelernt haben, Spannungen auszuhalten und unerfüllte Bedürfnisse und Frustrationen zu ertragen. Sie sollten eigene Ziele formulieren können und mit ihren – besonders auch negativen – Gefühlen konstruktiv umgehen können.

Während Offline-Spiele die Fantasie der Kinder anregen, werden ihnen in den Bildwelten der digitalen Medien viele Impulse gleichzeitig angeboten. Kinder lernen viele Bildeindrücke gleichzeitig wahrzunehmen und mit dem Finger darauf zu reagieren, allerdings gebe es für diese Fähigkeit keinen übertragbaren Nutzen in der realen Welt. Die Attraktion der Online-Spiele liege darin, dass sie zu einem schnellen Erfolg führen und Jugendliche sich darin in einem permanenten Wettbewerb befinden. Durch das offene Ranking erhalten sie einen sichtbaren Platz in der Reihe ihrer Mitbewerber und Freunde, der ihnen Sicherheit gibt. Außerdem bräuchten sie das Gefühl, dass sie wichtig sind. In den Spielen werde ihnen Verantwortung übertragen und das Zutrauen, diese auch zu erfüllen. Auf jedes Scheitern folgt zudem eine neue Chance, so dass die Motivation nicht abnimmt. Durch dieses ausgewogene Verhältnis von Anstrengung und Erfolg entstehe bei den Kindern ein sogenannter „Flow“. Die hinter den Spielen liegenden Algorithmen passen den

Spielverlauf so an, dass dem Spieler weder langweilig werde, noch er sich frustriert abwende. Auch auf die verschiedenen Spieler-Typen habe die Spiele-Industrie sich längst eingestellt. Für jeden gebe es inzwischen eine Nische.

Da in allen Spielen eine schnelle Abfolge von erfolgsverstärkenden Faktoren eingebaut ist, erscheint Jugendlichen das Leben in der realen Welt oft langweilig, da die Belohnungserfahrungen ausbleiben. Besonders für Jugendliche, die nicht gelernt haben, sich mit frustrierenden Erfahrungen auseinanderzusetzen, könne so der Erfolg im Netz zu einer Kompensation für das reale Leben werden. Häufig verspürten Jugendliche allerdings von sich aus eine Spannung zwischen ihren verschiedenen Zielen, nämlich einen guten Abschluss zu machen einerseits und ein guter Zocker zu sein andererseits. Eine Entscheidung zu treffen sei nicht leicht, andererseits müssen Jugendliche mit der Realität konfrontiert werden, damit sie lernen, Verantwortung wahrzunehmen.

Auch soziale Medien verfügen über eine hohe Anziehungskraft. Anders als in der realen Welt gibt es dort keine Grenzen. Damit verwischen aber die Grenzen für das, was man sagt oder nicht sagt. In den social Media werde der Mensch zu seinem eigenen Objekt, das sich danach beurteilt und darstellt, wie andere es sehen sollen. Durch die Angst, etwas zu verpassen, entstehe ein Druck, sich immer wieder an der vermeintlichen Außenwahrnehmung zu überprüfen. Statt ihrem Inneren Ausdruck zu verleihen, versuchen sie, mit ihrem Äußeren Eindruck zu schinden (Bürki). Selbst in den eigenen vier Wänden sei man nicht mehr allein, sondern lebe mit der ständigen Anwesenheit der Clique.

Überall im Internet laufen Kinder und Jugendliche zudem Gefahr, mit pornografischen Inhalten konfrontiert zu werden. Durch die Anonymität des Internets gebe es kaum Möglichkeiten, die bestehenden Paragraphen zum Schutz der Kinder vor diesen Inhalten durchzusetzen. Die vorliegenden Zahlen, nach denen 20 % der 16-19-jährigen Jungen täglich Pornographie konsumieren, sind erschreckend, dennoch gibt es keine offiziellen Studien zu diesem Thema.

Eine unserer Aufgaben oder Chancen könnte darin bestehen, Eltern dabei zu stärken, ihre Erziehungsverantwortung wahrzunehmen und ihnen zu helfen, eigene Ziele zu setzen, anstatt sich vom Konsumdruck beeinflussen zu lassen. Dazu könne u. a. auch gehören, ihnen gemeinsam mit den Kindern medienfreie Zeit zu empfehlen, die offline wertvoll gefüllt wird und dabei auch Langeweile zuzulassen.

Am Samstagvormittag hat uns zunächst Conni Busche weitere Wellen aufgezeigt, die im Ozean der sozialen Netzwerke entstehen können. Dazu gehörte beispielweise der Hinweis, dass sich die Mädchen äußerlich immer ähnlicher werden, da sie die Schönheitsideale, mit denen sie in den sozialen Netzwerken Anerkennung verknüpfen, nachahmen. So werde in den sozialen Netzwerken gemäß dem Behaviorismus gewünschtes Verhalten durch positive Verstärkung erzeugt. Eine wesentliche negative Folge der sozialen Netzwerke besteht durch das Cybermobbing. Die Opfer befinden sich in einer nicht entrinnbaren sozialen Isolation,

da die Täter auch im realen Leben präsent sind. Opfer brauchen externe Hilfe, um sich befreien zu können und einen Erwachsenen, der dazu beiträgt, dass die entsprechenden Spuren im Netz gelöscht werden. 59 % der Jugendlichen geben an, selbst schon Opfer von Mobbing gewesen zu sein. Auch fake news verbreiten sich innerhalb der sozialen Medien besonders schnell, da die Kuriosität einer Nachricht ihr höhere Aufmerksamkeit beschert, und deshalb öfter geteilt wird als eine normale.

Die Logik der Algorithmen führt dazu, dass den Jugendlichen ständig das gezeigt wird, was sie ohnehin schon gut finden. Sie geraten in einen Sog, ja keine neue Information zu verpassen und werden der Ruhezeiten beraubt, die das Gehirn braucht, um sich zu regenerieren. Die fehlende Langeweile führe zu einer inneren Leere, die dann wieder mit neuen Inhalten aus dem Netz gefüllt wird. Das Handy habe für viele Jugendliche eine Schutzfunktion inne, ohne die sie sich nicht aus dem Haus trauen würden.

Die Sehnsucht nach Freundschaft und Zugehörigkeit, die sich in der extensiven Nutzung der sozialen Medien zeigt, kann durch dieses Medium nicht befriedigt werden, da die Dimension der festgelegten, fürsorgenden Bindung fehlt, die einer Beziehung Stabilität gibt. So kann es bei online-Beziehungen nur kompensatorische Freundschaften geben, die einen Mangel verwalten, aber nicht die Sehnsucht nach einer komplementären Freundschaft erfüllen, in der sich zwei Menschen einander als Gegenüber anvertrauen.

In dem kurzen Online-Quiz fiel auf, dass das öffentliche Ranking auf die hinter einem stehende Mannschaft hingewiesen hat, sodass man selbst besser war als die Vergleichsgruppe. Für eine falsche Antwort bekam man den tröstenden Hinweis, dass die Frage recht schwer gewesen sei.

Daniel Rose hat uns anhand der 4 Stadien– Probe, Gewöhnung, Missbrauch, Sucht – den schleichenden Prozess der Suchtentwicklung aufgezeigt. Die Suchtkriterien setzen sich aus 4 Punkten zusammen, die alle für einen Zeitraum von mindestens 6-12 Monaten erfüllt sein müssen. Dazu gehören Kontrollverlust, Priorisierung, Verdrängung negativer Auswirkungen und Verschlechterung der realen Beziehungen. Die erwartete Prävalenz liege bei 1,2 %. Jedes einzelne Kriterium sei aber ernst zu nehmen, da die Suchtwahrscheinlichkeit bereits bei dem Vorhandensein von nur einem Kriterium 45 % beträgt und sich bei zweien auf 89 % erhöht.

Das Suchtpotential der Spiele liegt in dem ihnen innewohnenden Belohnungssystem. Anfängliche Erfolge können schnell gesteigert werden, Niederlagen ermöglichen einen Neuanfang, sodass Siegen zu einem Rauschzustand führen kann, durch den alles andere ausgeblendet wird. Die Lebenswelt der Gamer bleibe nicht auf die tatsächlichen Spielzeiten beschränkt. In der Comfort-Zone gibt es via YouTube und Teamspeak viele Möglichkeit, sich in Foren über Neuigkeiten des Spiels oder das eigene Ranking auszutauschen und zu vergleichen.

Die Faszination der Spiele liegt in der geschickten Verbindung von Attraktivität und Spaß. Die Jugendlichen werden durch beherrschbare Herausforderungen, die strengen Regeln folgen, und ein sofortiges Feedback über Erfolg und Misserfolg in einen Flow versetzt, in dem alles andere nebensächlich wird. Die Spieleindustrie bietet für jeden potentiellen Spieler eine Nische, die seinen Spaßfaktor berücksichtigt. Je mehr Spaßfaktoren miteinander kombiniert werden, desto größer ist die Attraktivität des Spiels. In Online-Spielen wird das Spaßerleben gezielt gesteuert und dosiert. Außerdem gibt es regelmäßig Neuerungen, so dass die Attraktivität nicht nachlässt.

Der Vortrag machte deutlich, dass die Gaming-Welt durch die hochpotente Verbindung von Spaß und regelmäßigen kleinen Belohnungen für Jugendliche deutlich interessanter ist, als die reale Welt, in der viele Stressfaktoren auf sie einwirken.

In der anschließenden Fragerunde wurden wir ermutigt, den Blick auf die Möglichkeiten zu richten, die wir in den Begegnungen mit Jugendlichen und mit deren Eltern haben. Wir haben die Chance, mit Eltern zu reden und ihnen eine wertschätzende Einschätzung unserer Beobachtungen zu geben. Wir können sie darin stärken, die Verantwortung für ihren Erziehungsauftrag wahrzunehmen. Im Gespräch mit Jugendlichen können wir Fragen stellen, um uns ihre Welt erklären zu lassen. Unser ehrliches Interesse an ihnen erlaubt es auch, Fragen zu stellen, die die Welt innerhalb der digitalen Medien mit der realen Welt in Beziehung setzen. Sowohl Eltern, als auch Jugendliche können wir dazu ermutigen, konkrete Entscheidungen anhand der eigenen Begabungen und Interessen zu treffen, anstatt die unendlichen Möglichkeiten des Internets durch weitere in der realen Welt zu ergänzen. Letztendlich *begreifen* wir Menschen nach wie vor durch Greifen und *erfassen* durch *Anfassen*. Intrinsische Motivation besteht aus konkreten Zielen und geht weit über das Belohnungssystem hinaus.

In kleinem Umfang seien Komponenten der Online-Spiele auch in die reale Unterrichtssituation zu übertragen. Allein die Begriffsänderung von „Aufgabe“ in „Challenge“ könne einen Motivationsschub auslösen. Außerdem sollten wir den Mut haben, feste Regeln nicht nur einzuführen, sondern auch konsequent einzufordern, denn das sei das System der Spiele, die den Jugendlichen gefallen.

In den Seminaren sowie den Gesprächsgruppen am Abend konnten wir das Gehörte vertiefen und voneinander hören, wie Wertschätzung im Berufsalltag geschehen kann und hatten die Möglichkeit, für- und miteinander zu beten.

Und heute hörten wir im Gottesdienst, dass Gott das böse, unfruchtbar machende Wasser gesund macht. Er hält seinen Bund mit den Menschen. Das JA Gottes steht über unserem Leben. Das große JA Gottes dürfen wir den Jugendlichen zusprechen. Es ist das stabilisierende Gewicht unterm Kiel, das ihrem Segelschiff auf dem Ozean der virtuellen Welt Halt gibt.

Diese Tagung hat uns viele Aspekte der virtuellen Welt aufgezeigt und die Untiefen, in die Jugendliche versinken können. Sie hatte stärker den Blick auf unser Gegenüber im Berufsalltag gerichtet als auf unsere Belange, wie beispielsweise eigene Grenzen und Schwierigkeiten. Wir erhielten auch keinen Ideenkoffer, wie wir die Untiefen aufheben könnten, stattdessen aber die Bestätigung, dass die realen Dinge, nämlich das, was Gott geschaffen hat, und die Zusagen in seinem Wort uns den Halt geben, den wir brauchen.

Im kommenden Jahr werden wir uns dann wieder mehr mit dem beschäftigen, was auch unseren Alltag betrifft. Wie bereits mehrmals angeklungen, findet die kommende Tagung vom 01.-03.11.2019 in Fulda statt. Unter dem Arbeitstitel „Das macht doch jeder – Wie relativ sind unsere Werte?“ wollen wir uns damit beschäftigen, wie Kinder und Jugendliche Werte entwickeln. Unsere Gesellschaft verändert und entwickelt sich immer schneller. Auch Werte sind dem Wandel unterworfen. Wir wollen uns selber fragen (und fragen lassen), welche Werte uns wichtig sind und wie wir sie Kindern, Jugendlichen und ihren Eltern vermitteln können.