

I Internet, digitale Medien und psychodynamische Grundannahmen

1 Internet und digitale Medien – ein Lebensraum von Kindern und Jugendlichen

1.1 Einzug digitaler Medien im Leben von Kindern und Jugendlichen

Nichts ist so beständig wie der Wandel.
Heraklit

Ungefähr um die Jahrhundertwende hielten digitale Medien scheinbar unvermittelt in den Kinderzimmern Einzug. Es gab Nintendo, Playstation, Wii, Computerspiele speziell für Kinder kreiert, um nur Einiges davon zu nennen. In Wahrheit hatte sich diese Entwicklung lange vorbereitet: »die neuen Technologien trafen (...) auf bereits laufende gesellschaftliche Transformationsprozesse. Sie konnten erst entwickelt werden, nachdem eine Vorstellung formuliert worden war, was mit ihnen möglich sein sollte.« (Stalder, 2021, S. 21–22) Seither ist eine rasante Fortschreitung zu beobachten:

Es gibt PC-Spiele, die man vernetzt, interaktiv mit über der ganzen Welt verteilten Spielerinnen spielen kann, Messenger wie WhatsApp, Signal, Telegram, Twitter etc., über die man mit anderen Menschen, auch wenn sie weit weg sind, in Kontakt gehen kann, und über die Fotos, Filme, Musikstücke, Nachrichten etc. geteilt werden können. Soziale Netzwerke wie Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok sind entstanden, Influencerinnen und Influencer, die mit »Likes«, mit denen eine möglichst große Anzahl anderer Menschen die Filme bewerten, die sie über sich, ein persönliches Hobby o. ä. online stellen, ihr Geld verdienen, um nur einiges zu nennen.

Die digitale Welt verändert sich rapide, und längst sind Smartwatch und Smartphone in den Kinder- und Jugendzimmern angekommen. Die Smartwatch ist häufig bereits ein elterliches Geschenk in der Schultüte und bietet insbesondere den Eltern die Möglichkeit, jeden Schritt ihrer Sprösslinge zu überwachen. Das Smartphone kann als Initiationsobjekt ins frühe Jugendalter (Fatke, 2021) betrachtet werden und ist in vielen Fällen ein Geschenk, das Kinder nach Abschluss der Grundschule erhalten. Im Lauf der Adoleszenz wird das Smartphone von Nutzerinnen und Nutzern nicht selten als ihr wichtigster Besitz bezeichnet (Calmbach et al., 2020).

Die digitale Welt hat sich im Lauf der Jahre zu einem bedeutsamen »Lebensraum« für Kinder und Jugendliche entwickelt. Soziologen bezeichnen Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene als »digital natives«, Ureinwohner, Muttersprachler, da sie inzwischen von Anfang ihres Lebens an digitale Medien erleben und intuitiv nutzen (Sabbadini, 2016), ältere Erwachsene hingegen müssen den Umgang mit digitalen Medien oft mühsam erlernen.

1.2 Digital und Analog

Die Begriffe digital und analog werden dabei als Gegensatzpaar verwendet und – gerade im Zusammenhang mit Kindern und Jugendlichen – vielfach emotional hoch aufgeladen, diskutiert: es ist von »digitaler Demenz«, »Smartphoneepidemie« oder »Cyberkrankheit« zu lesen. Von vielen Pädagoginnen und Pädagogen wird der Einzug der digitalen Welt in die Kinder- und Jugendzimmer als entwicklungsgefährdend betrachtet, ein hohes Suchtpotential wird beschrieben (Spitzer, 2014), von einer drohenden »Aufmerksamkeitsdefizitkultur« wird gesprochen (Türcke in: Gätjen, 2022, S. 186).

Kulturpessimistische Vorahnungen gab es zu allen Zeiten und bei vielen neuen Entwicklungen.

Zum ersten Mal revolutionär wandelte sich die menschliche Kommunikation mit der Erfindung des Buchdrucks: »Es ist jedoch gerade einmal

etwa 200 Jahre her, dass das Lesen Auslöser und Gegenstand äußerst kritischer Diskussionen war, deren Inhalte bis hin zu einer diagnostizierten Lesesucht und entsprechenden Leseverboten reichten.« (Paul, 2010, ohne Seitenangabe).

Insbesondere Frauen und Kinder wurden als gefährdet eingestuft. Die Befürchtungen reichten vom Missverstehen gelesener Inhalte über eine reale Gefahr an Leib und Leben (Bewegungsmangel mit entsprechenden Folgen sowie entwicklungsgefährdende, gefährliche Literatur) bis hin zur beschriebenen Suchtgefahr.

Sogar noch im 20. Jahrhundert – in der unmittelbaren Erfahrungswelt der Nachkriegs- und Babyboom-Generation der 1960er Jahre gab es Lektüre, die als gefährlich wahrgenommen wurde. So entwickelte sich um den Kinderbuchklassiker »Pippi Langstrumpf« in den 1950er Jahren eine heftige Diskussion, in dem Buch würden Realität und Phantasie verschwimmen, die Gefahr bestünde, dass Kinder nicht mehr unterscheiden könnten. Die Protagonistin Pippi wurde in dieser Debatte als gefährliches Vorbild für Kinder eingestuft (Strömstedt, 2001). Einige Jahre später wurden Comics als Lektüre verteufelt, da sie Kinder und Jugendliche verdummen würden und zu einer Sprachverarmung führten.

In der Vergangenheit war es immer wieder das Neue, Unbekannte, das in die Kinder- und Jugendzimmer Einzug hielt und bei dem auf keinerlei Erfahrungswerte zurückgegriffen werden konnte, das Erwachsenen Angst machte.

Bei keiner dieser Entwicklungen wurden die kulturpessimistischen Befürchtungen bestätigt.

Die Angst vor derartigen kulturellen Veränderungen hatte und hat allerdings immer eine Spaltung zur Folge: neue Phänomene werden entweder verharmlost oder polemisch überpathologisiert (Gätjen, 2022).

Da sich die Digitalisierung jedoch nicht mehr aufhalten lässt, scheint es wenig zielführend zu sein, vor allem die Gefahren der Nutzung digitaler Medien herauszustreichen und apokalyptische Entwicklungen heraufzubeschwören.

Wichtiger scheint mir eine umfassende Auseinandersetzung mit den neuen Medien, die bei den Gedanken zu Begrifflichkeiten beginnt. Was ist unter digital und analog also eigentlich zu verstehen? Bei beiden Worten handelt es sich zunächst um Termini aus Technik und Informatik.

Digital bezeichnet ein Gerät, ein technisches Medium, das im binären System programmiert wurde, das Inhalte demnach binär überträgt, verlässlich stets im Zustand von 0 oder 1. Dies bedeutet, digital übermittelte Inhalte sind – funktionierende Technik vorausgesetzt – beliebig reproduzierbar und können immer in der gleichen Qualität übertragen werden, stets reliabel im binären System.

Analog – im technischen Sinn – bedeutet entsprechend, vergleichbar, ähnlich; analoge Geräte können beliebig viele Zustände annehmen, analoge Technik ist »störanfälliger« verliert an Qualität, sobald ihre Inhalte kopiert werden (Zimmerli, 2018).

Alles, was Menschen betrifft, ist ganz klar analog; was schon allein der Wortbedeutung entnommen werden kann: gr. *Aná logos* Wort, Begriff, Gedanke, göttlicher Ursprung aller Dinge, Menschen handeln bezogen aufeinander, vielfältig, störanfällig. Menschen kommunizieren miteinander – und sie kommunizieren immer (Watzlawick et al., 2016).

In der Kommunikationstheorie wird mit dem »digitalen Aspekt« (Watzlawick et al., 2016, S. 70) der Inhaltsaspekt bezeichnet, während der Autor unter den »analogen Aspekt« der Kommunikation alles subsumiert, was sich neben dem Inhalt in einem Kommunikationsprozess noch transportiert.

Digital und analog – sowohl in der Technik als auch in der Kommunikationswissenschaft Gegensatzpaare?

Digitale Medien – ein PC oder ein Smartphone – sind binär programmiert, sie übertragen alle Inhalte in diesem binären Seinszustand. Nutzerinnen und Nutzer digitaler Medien empfangen diese Inhalte technisch in immer der gleichen Qualität.

Bei der Nutzung digitaler Medien wird allerdings nicht das Gerät genutzt, sondern der jeweilige Inhalt, mit dem sich Nutzerinnen und Nutzer befassen.

Sich mit Inhalten befassen, ist seit der Antike eine Möglichkeit des Menschen, mit der Welt in Beziehung zu treten. Menschen treten mit den Inhalten in Kontakt, zu denen sie innerlich eine Resonanzbeziehung entwickeln; Inhalte bekommen eine Bedeutung (Rosa, 2016), die sich von Person zu Person unterscheidet:

Zwei Kinder gleichen Geschlechts, gleichen Alters, gleichen IQs und vergleichbarer sozialer Herkunft sitzen vor dem PC und bekommen in einer Schulfunksendung den Bleistift gezeigt, mit dem die nachfolgende Aufgabe zu lösen sein wird.

Kind A schreibt schon lange gerne Geschichten. Beim Anblick des Bleistifts erscheint vor dem inneren Auge des Kindes der schöne, schwarze Füller der Mutter. Mit Bleistift schreiben hat dieses Kind schon lange geübt. Der Bleistift auf dem Bildschirm löst den Wunsch aus, endlich einen Füller zu besitzen.

Kind B spielt gerne draußen. Es hasst schriftliche Arbeiten, Hausaufgaben werden als nervige Störfaktoren empfunden. Kind B ist genervt über den Bleistift. Es ärgert sich darüber, denn es verknüpft damit die nachfolgende Aufgabe, die als störend empfunden wird.

Ein Inhalt wird digital übertragen, beide Kinder sehen den gleichen Bleistift. Jedes Kind tritt jedoch analog auf unterschiedliche Art und Weise mit dem Inhalt in Resonanz. Jede Nutzerin digitaler Medien verwandelt den digital übermittelten Inhalt in eine analoge Botschaft.

Dies wirft die Frage auf, ob Inhalte digitaler Endgeräte tatsächlich als digital zu betrachten sind oder ob nicht jeder Inhalt auch analoge Aspekte in sich trägt – ob nicht sogar jeder Inhalt, um eine Bedeutung für die jeweilige Person zu erhalten, analog werden muss.

Digital und analog sind Begriffe aus Technik und Informatik. Dort handelt es sich klar um ein Gegensatzpaar. Doch ist dieses Gegensatzpaar einfach so von hier nach da übertragbar, oder wird nicht vielmehr ein künstliches Gegensatzpaar geschaffen, – im Sinne von Adolf Muschg – um etwas handelt, »was sich nach etwas anhört. Und zwar nach so viel, dass keiner mehr auf die Frage kommt, was denn dahinter ist (...)« (Zimmerli, 2018, S. 10).

Digital und analog als Gegensatzpaar außer Acht lassend, könnte dies also folgendes bedeuten:

Kinder und Jugendliche nutzen gehäuft digitale Medien, weil der Einsatz dieser Medien nicht mehr zu stoppen ist.

Jede Nutzerin empfängt jede einzelne Nachricht jedoch analog, das heißt auf der Basis der eigenen Lebensgeschichte, der persönlichen inneren und äußeren Entwicklung verbunden mit Vorlieben, Schwächen und

Stärken, dem Selbstwert oder dem mangelnden Selbstwertgefühl etc. Die digital übermittelten Nachrichten, die in Fülle und Flut auf Kinder und Jugendliche treffen, beliebig kopierbar sind oder weiterverbreitet werden können, werden durch die Transformation der jeweiligen Nutzerinnen analog und damit störanfällig.

1.3 Bedeutung digitaler Medien für Kinder und Jugendliche

Die Nutzung digitaler Medien ist verführerisch, sie bedient frühe orale Bedürfnisse des Menschen in einer Weise, wie es keinem Medium zuvor je gelungen ist.

Sämtliches, das genutzt werden kann, ist zu jeder Zeit, nahezu an jedem Ort und vor allem sofort und auf der Stelle verfügbar. Internetnutzung, Nutzung sozialer Netzwerke, ja alles, was im Internet getan werden kann, benötigt weder Bedürfnisaufschub noch irgendeine sonstige Anstrengung, denn Sämtliches ist per Click auf dem Bildschirm aufrufbar.

Kinder und Jugendliche sind im Kontakt zueinander, ohne ihr Gegenüber zu sehen. Für die einzelnen Accounts werden bereits in den Profild Bildern, mit Hilfe derer sich die Kinder und Jugendlichen präsentieren, ihre Wunschvorstellungen sichtbar. In Spielen bestimmen Avatare, selbst kreierte Charaktere, den Spielverlauf. Wünsche für sich selbst, das eigene Leben, Freundschaft und Liebe, Phantasien über sich selbst werden externalisiert und in dieser Externalisierung körperlos ausgelebt, wobei der Körperlosigkeit angesichts der vielen Symptombilder, die sich gerade in der Adoleszenz am eigenen Körper inszenieren, eine besondere Bedeutung zukommt (Lemma, 2016).

So sitzt mir beispielsweise in der Therapie ein sozial ängstlicher, dicklicher Jugendlicher gegenüber, der mir auf dem Bildschirm einen sportlich athletischen, sozial eingebundenen Avatar präsentiert, einen

»Siegertyp«, den der Jugendliche gemäß seinen Wünschen einfach erschaffen konnte, der sich nicht anstrengen muss, keine Ambiguität zu entwickeln, um innere Probleme in den Griff zu bekommen, dem einfach unangestrengt alles gelingt.

In der digitalen Welt erhalten auch Begriffe wie Freundschaft und Liebe neue Bedeutungen; die unzähligen »Freunde«, die man in sozialen Netzwerken »haben« kann, mögen Menschen, die mit diesem Begriff etwas anderes verbinden und solche Plattformen nutzen, als inflationär gebrauchtes Wort erscheinen. Für Kinder und Jugendliche sind diese mit *Dazugehören* verbunden.

Nicht mehr Eltern sehen und spiegeln das Kind und geben ihm – insbesondere, weil Spiegelung immer einen Realitätsbezug der Andersheit eines Anderen enthält – Nahrung für seine seelische Entwicklung. Diese Rolle übernehmen die *Freunde im Netz*, indem sie aber in ihrer Spiegelung einzig und alleine das bestehende Selbstbild bestätigen, so dass weder eine Reflexion noch eine Erweiterung in Gang gesetzt werden kann, wie es in menschlicher Begegnung meist der Fall und für die Entwicklung der Persönlichkeit wichtig ist.

Alles geschieht in schneller Bedürfnisbefriedigung, mit einer »nahezu unendlich erscheinenden Vergrößerung des Vergleichshorizonts« (King, 2022, S. 170), was – bei zunehmendem Rückzug aus der Realität – zur Infantilisierung führen kann (Guignard in Lemma, Caparrotta, 2016).

Das Leben vieler Jugendlicher ist bestimmt vom Gebrauch digitaler Medien, von ihrer allgegenwärtigen, dauerhaften Verfügbarkeit, die die Nutzung digitaler Medien nahezu betörend macht. »Sehnsüchte nach Verbundenheit«, Gesehenwerden und anerkannt sein (King, 2022, S. 170), werden vermeintlich gestillt. Jugendliche können in ihren Zimmern und damit in der Zurückgezogenheit vom sozialen Leben »zusammensein«. Die Auseinandersetzung mit entwicklungsbedingten Ängsten (peinlich zu sein, nicht »richtig« zu sein, nicht »cool genug« etc.) muss nicht unbedingt im realen sozialen Leben erfolgen, sie kann sogar vollständig abgewehrt werden oder abgewehrt bleiben, indem Jugendliche ihr aufgepepptes, geschöntes Selbstbild, das sie im Internet präsentieren, durch die »Likes« und »Flammen« immer neu zu speisen verstehen. Nicht selten entsteht hierdurch ein fataler Kreislauf, denn im Innersten ist den meisten Jugendlichen

klar, dass sie dem kreierte Bild nicht entsprechen, und dass die Likes ihrem »geschönten Selbst« gelten bzw. dass sie für ihr wahres Ich niemals so viele Likes oder Flammen erhalten würden. Dies kann zu einem fortwährenden Selbstwert-Optimierungskonflikt führen, der mit der Entwicklung eines gesunden Selbstwertgefühls nichts zu tun hat.

Bei einem kleinen, aber durchaus bedeutungsvollen Prozentsatz der jugendlichen Internetnutzerinnen entwickeln sich deutliche, von der Norm abweichende Symptome im Umgang mit dem Internet (Müller, 2013). Diese werden inzwischen in fünf Kategorien eingeteilt: »A: Exzessive Nutzungsweisen: Internetsüchte. B: Dysfunktionale Nutzungsweisen: Informationsüberflutung, Cyberchondrie & andere. C: Selbstschädigende Nutzungsweisen: Suizid-Foren, Ritzer-Seiten und Pro-Ana-Bewegung. D: Derivante Nutzungsweisen: Cybermobbing, Cyberstalking und sexuelle Gewalt. E: Jugendgefährdende Inhalte: Pornographie, politischer Extremismus.« (Van Loh, 2022, S. 204) und können heute mit standardisierten Verfahren gut diagnostiziert werden.

Pathologisches Internetverhalten geht in der Regel mit Komorbiditäten einher, wobei selten geklärt werden kann, ob es sich dabei um Ursprung oder Folge pathologischen Internetverhaltens handelt – beides wird beobachtet (Müller, 2013; King, 2022).

1.4 Notwendigkeit der Begleitung durch Erwachsene im Umgang mit digitalen Medien

Die digitale Welt ist aus dem Leben Kinder und Jugendlicher nicht mehr wegzudenken und sie gewinnt immer früher und in zunehmendem Maß an Bedeutung für diese.

In welchen Lebensräumen auch immer sich Kinder und Jugendliche vor der Zeit der Digitalisierung bewegt haben, war eine Tatsache in ihrem Heranwachsen bedeutsam: Erwachsene hatten in nahezu allen Bereichen,

denen Kinder und Jugendliche auf ihrem Weg begegneten, mehr Erfahrung, konnten Entwicklungen begleiten, vor Gefahren schützen, Begrenzungen setzen, diese überprüfen, so dass Kinder und Jugendliche nach und nach selbst Kompetenzen ausbildeten, der Vielfältigkeit des Lebens zu begegnen, sich darin zu entwickeln, aber auch zu schützen.

In der *Bedienung*, dem Wissen um die Vielfalt der Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medien sind Kinder und Jugendliche ihren Eltern allerdings meist haushoch überlegen.

Um die Auseinandersetzung mit ihrer Unterlegenheit zu vermeiden, lassen Erwachsene ihre Kinder und Jugendliche mit PC, und Smartphone häufig alleine.

»Kinder und Jugendliche ungeschützt das Internet nutzen zu lassen, ist vergleichbar damit, Kinder und Jugendliche nachts in einer Großstadt alleine zu lassen«, sagte mir einmal ein Internetbeauftragter der Kripo. Er meinte damit, dass Kinder, die immer früher mit digitalen Medien in Kontakt treten, in deren Nutzung von Erwachsenen dringend begleitet und reguliert werden müssen. Darunter wird nicht nur die zeitliche Limitierung der Nutzung verstanden, sondern die vielfältige und kritische Auseinandersetzung mit den neuen Medien.

Kinder und Jugendliche, die entwicklungsbedingt weder über ausgereifte Stärke noch über ein ausgeprägtes Selbstwertgefühl verfügen, benötigen gerade in der Pubertät die Stärke und das Selbstwertgefühl Erwachsener, sozusagen in einer (auch begrenzenden) Hilfs-Ich-Funktion. Bei den Peers sagen zu können »Ich hab so blöde Eltern, die erlauben mir dies und jenes nicht«, stellt keine Gefahr für die eigene Coolness junger Jugendlicher dar, hingegen sagen zu müssen: »Diese Ballerspiele sind mir unheimlich«, »Ich habe Angst vor den »Hatern« im Netz«, »Ich habe Angst davor, nicht geliked zu werden« etc. verkörpert in diesem Alter zumindest phantasmatisch eine Gefahr für die eigene Beliebtheit und wird dadurch eher vermieden. So ist es wichtig, dass Eltern ihren Kindern zur Seite stehen und Psychotherapeutinnen sich »der fortgesetzten kulturpsychoanalytischen und klinischen Reflexion einer digitalisierten Zivilisation nicht verschließen« (Döser, 2022, S. 224).

Hierzu ist es notwendig, den Einzug der Digitalisierung als Gegebenheit anzuerkennen, sich Bedienungskompetenzen anzueignen sich mit Smart-