

DIGITALE MEDIEN BIS HIN ZUR COMPUTER- UND SPIELSUCHT UND DEREN BEDEUTUNG IN DER ELEMENTAREN MUSIK- UND TANZPÄDAGOGIK

1. DIGITALE MEDIEN IM KINDES- UND JUGENDALTER

1.1. FAKTEN

Der Gebrauch und die Verfügbarkeit von digitalen Medien nahmen im letzten Jahrzehnt extrem zu. Die Forschung kommt bei einer derartigen schnellen Entwicklung noch nicht mit, weshalb derzeit wenig tragfähige Aussagen zu möglichen Folgen in positiver und negativer Hinsicht für die Entwicklung des Menschen gemacht werden können (Bilke & Brisinski, 2009).

Neben und aufgrund der meist durchgängigen und allgegenwärtigen Möglichkeit, das Internet zu nutzen, verbreitet sich auch das Computerspiel in alle Lebensbereiche hinein und wird durch Tablet und Smartphone mobil und somit überall nutzbar. Hinzu kommt, dass Computerspiele auch gesellschaftlich nicht mehr nur von „Computerfreaks“ genutzt werden, sondern breite Akzeptanz und Anwendung finden – in Schulen als Lernmethode, als Familienbeschäftigung (z.B. Wii-Spiele), oder in Kliniken für therapeutische Zwecke (Beil, 2013). Da auch bereits im Alltag von Kindern und Jugendlichen digitale Medien und Spiele eine bedeutende Rolle spielen, wird die Beschäftigung mit dem Thema für Pädagogen zunehmend wichtig (siehe Grafiken zur Mediennutzung bei Kindern/Jugendlichen in der Präsentation) (Mpfs, 2014; Safer Internet Day, 2013).

1.2. GEWINN

Die steigende Anwendung und Verfügbarkeit von digitalen Medien bringt einige Gewinne insbesondere für Kinder und Jugendliche mit sich. So geht man inzwischen von positiven Auswirkungen auf die emotionale und kognitive Entwicklung bei mäßigem Fernsehkonsum aus. Zusätzlich ist der schnelle und einfache Zugang zu Information für das Lernen und den Wissenszuwachs von Vorteil. Kinder, die heutzutage aufwachsen, haben sicherlich einen größeren Wissensschatz als Kinder vor dem digitalen Zeitalter. Außerdem gibt es eine Vielfalt von Computerspielen für Kinder, bei denen mit Spaß Lerninhalte vermittelt werden. Computerspiele und Internet ermöglichen auch viele neue Methoden zum kreativen und mit Spaß verbundenem Lernen in der Schule (Schulte-Markwort, 2005).

1.3. GEFAHREN

Manfred Spitzer (2012) weist in seinem Buch „Digitale Demenz“ auf die Gefahren der digitalen Medien für die Entwicklung von Kindern hin. Er verknüpft mit einem hohen und dauernden Konsum von digitalen Medien vielfältige Folgenproblematiken. Mögliche Gefahren, die auch er sieht, sind eine zunehmende Vereinsamung, da reale Freundschaften durch virtuelle ersetzt werden, ein Verlust der motorischen Fähigkeiten aufgrund der mangelnden Aktivität oder eine verschlechterte Speicherkapazität des Gehirns, die darin begründet läge, dass Wissen immer verfügbar ist und daher nicht mehr wirklich gemerkt werden müsse. Alles in allem ist der Forschungsstand bei vielen dieser Themen allerdings noch nicht eindeutig und Spitzers Meinung wird auch vielfach kritisiert.

Eine weitere Gefahr ist die Abhängigkeit von derartigen Medien. Digitale Medien werden konsumiert, wie viele andere Dinge auch – sie werden dazu benutzt, um unser psychosoziales Wohlbefinden zu steigern, und dies ohne dass wir großen Aufwand betreiben müssen. Bei Sucht

geht es nicht immer um materielle Abhängigkeit wie beispielsweise von Drogen, Alkohol, etc., sondern auch um „stoffungebundene“ Sucht wie die Spiel- und Internetsucht. Sucht kann als „zwanghafter Drang, durch bestimmte Reize Lustzustände herbeizuführen oder Unlustzustände zu vermeiden“ beschrieben werden (Witte, 1991, S.211). Im Falle der digitalen Medien, die breit akzeptiert, zugänglich und angewandt werden, ist eine weitere Gefahr, dass eine Abhängigkeit nicht erkannt wird, da die Grenze zwischen normalem und pathologischem Konsum schwer zu ziehen ist.

Entscheidend für die Entwicklung einer Abhängigkeit bzw. eines problematischen Verhaltens im Umgang mit digitalen Medien ist aber die psychosoziale Ausgangslage des Kindes/Jugendlichen (EU Kids online III, 2012)!

2. SUCHTPROBLEMATIK IM BEREICH DER DIGITALEN MEDIEN

2.1. DEFINITIONEN

Das multiaxiale Klassifikationsschema für psychische Störungen im Kindes- und Jugendalter (MAS) hat Kriterien von schädlichem Gebrauch und Abhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen definiert (siehe Präsentation). Diese Kriterien werden allerdings eher als „Härtefall“ gesehen, in dem dann wirklich Behandlungsbedarf besteht. Eine Definition von Vorstufen (Missbrauch von digitalen Medien) steht noch aus. Außerdem werden verschiedene Typen von pathologischem Mediengebrauch unterschieden (siehe Präsentation), die auch wieder verschiedene Ursachen haben und unterschiedlich behandelt werden müssen, wozu aber in den offiziellen Klassifikationssystemen auch noch nichts ausgearbeitet ist (Bilke & Brisinski, 2009).

2.2. VERBREITUNG

In der PINTA-Studie aus dem Jahr 2011 wurden folgende Daten zur Internetabhängigkeit in Deutschland ermittelt (Bundesministerium für Gesundheit, 2015):

Bei den 14-16-Jährigen fallen 4% in die Kategorie Abhängigkeit, bei den 14-24-Jährigen sind es nur noch 2,4% (über 25 Jahre: 0,7%). Die Jungen verfallen vor allem den Online-Spielen und die Mädchen eher den sozialen Netzwerken.

Zur Computerspielsucht nannte das Bundesministerium für Gesundheit (2015) eine Studie bei Neuntklässlern in Niedersachsen (n=11.003) mit einem durchschnittlichen Alter von 15 Jahren. 1,2 % erwiesen sich als computerspielsüchtig, wovon 90% männlich waren. Des Weiteren war es von der Schulform abhängig – je höher das Bildungsniveau, desto weniger Abhängigkeit zeigte sich. Verhaltensbezogene Einengung, also das andere Freizeitaktivitäten vernachlässigt werden, scheint ein sehr bedeutendes Kriterium für eine Abhängigkeit darzustellen.

2.3. SYMPTOME

Symptome einer Internet- und Computersucht sind folgende (Schuhmacher, 2012):

- Einengung von Denken und Verhalten
- Regulation negativer Gefühle
- Toleranzentwicklung
- Entzugserscheinungen wie Unruhe, Nervosität und Aggression
- Kontrollverlust

- Rückfälle
- Anhaltender Konsum trotz schädlicher Wirkungen.

Internet- und Computersucht tritt sehr oft in Kombination mit anderen Störungen auf, insbesondere mit Depression, Störungen des Sozialverhaltens, Angststörungen, Störungen der Impulskontrolle, Aufmerksamkeitsstörungen, Persönlichkeitsstörungen und Autismus-Spektrums-Störungen. Wie bereits oben beschrieben, ist eine psychische Beeinträchtigung oft die Ursache einer Abhängigkeit, obwohl die Computerabhängigkeit dann auch rückwirkend wieder die andere psychische Störung negativ beeinflusst – ein Teufelskreis also, bei dem die Ursachen und Folgen nicht so leicht zu identifizieren sind. Kinder und Jugendliche mit psychischen Störungen erfahren im Computerspielen oder Internetsurfen oft eine Kompensation von sonst fehlender sozialer Belohnung, sie fliehen aus einer realen, unerträglichen Welt in eine virtuelle Welt, oder sie bekommen bei einem Computerspiel schnelle Belohnungen auf ihren hohen Einsatz, was sie im Alltag beispielsweise bei Impulskontrollstörungen nicht so erleben (Bilke & Brisinski, 2009).

3. DIE ROLLE DER EMTP IM ZUSAMMENHANG MIT DIGITALEN MEDIEN

3.1. VERWENDUNG VON DIGITALEN MEDIEN IN DER EMTP

Auf der Internet-Startseite des Instituts für Musikpädagogik der LMU Münchens (2016) gab es folgende Zeilen zu lesen:

„Digitale Medien spielen im Leben vieler Kinder und Jugendlicher eine wesentliche Rolle. Durch den unkomplizierten Zugang zu Musik durch Internet und Datenträger ergeben sich vielfältige Möglichkeiten, musikalische Erfahrungen zu machen und die eigene musikalische Identität zu gestalten. Insbesondere im Kontext von Inklusion, einem Thema, das in Pädagogik und Musikpädagogik momentan intensiv diskutiert wird, eröffnen digitale Medien Kindern und Jugendlichen mit speziellen Bedürfnissen oder Behinderungen neue Formen der musikalischen Erfahrungen. Die Erforschung, didaktische Vermittlung und Nutzbarmachung spezieller Software ist dafür eine wichtige Voraussetzung.“

Neben der Abhängigkeits-Problematik bleibt nicht zu vergessen, welche vielfältigen Möglichkeiten die digitalen Medien auch im Unterricht den Musik- und TanzpädagogInnen bieten. Sicherlich kann das Spektrum von musikalischen und tänzerischen Erfahrungen dadurch erweitert werden und es bleibt spannend, was die Zukunft dazu noch bringen wird.

3.2. DIE ROLLE DER EMTP IN PRÄVENTION UND THERAPIE VON SUCHTVERHALTEN

„Kinder müssen die Möglichkeit haben, umfassende Sinneserfahrungen zu machen, indem sie frei spielen, draußen sind, sich bewegen, vorgelesen bekommen – anstatt nur von visuellen und auditiven Reizen überflutet zu werden. Fröhliche, aktive, interessierte Kinder könnten selbstbewusst mit dem Computer umgehen“ (Schuhmacher, 2012, S. 281).

Dieses Zitat stammt aus einem Forschungskontext, der zunächst einmal nur mit digitalen Medien und nichts mit Musik und Tanz zu tun hat. Die umfassenden Sinneserfahrungen, die angesprochen werden, sind jedoch etwas, was ein zentrales Thema unseres Musik- und Tanzpädagogik-Unterrichts ist. Die EMTP kann also einen wichtigen Erfahrungs-Gegenpol zur digitalen Medienwelt bieten, der Kinder sonst in ihrem Alltag ausgesetzt sind.

Man kann es sogar noch stärker formulieren: der EMTP-Unterricht kann zur Suchtprävention in Bezug auf digitale Medien beitragen. Die Suchtprävention ist mindestens so wichtig wie die Therapie, da sie schon vor der Sucht ansetzt: wenn präventiv eine risikokompetente Persönlichkeit ausgebildet wird, kann diese Konsumanimationen durchschauen und ihnen auch besser widerstehen. Dazu gehört also der Aufbau von Selbstvertrauen und Selbstwert, die Fähigkeit, soziale Kontakte zu knüpfen und Konflikte zu lösen usw. (Schlömer, 2003). Viele dieser Fähigkeiten werden durch EMTP gefördert.

Neben diesen Basisfähigkeiten ist ein weiterer Aspekt das Selbermachen, der so wichtig wird, wenn sonst – vor allem auch bei digitalen Medien - ständig der Konsum im Mittelpunkt steht. Auch das kann die EMTP leisten - darum geht es eigentlich vorrangig. Durch das selbst Tun erleben sich die Personen als aktiv Gestaltende, haben positive Gruppenerlebnisse und können psychische Schwierigkeiten über Emotionsansprache in der Musik kompensieren. Dieses Aktive führt zu einer erlebnisreichen realen Welt, was die Computerwelt uninteressanter macht (Witte, 1991).

4. FAZIT

Wir Musik- und Tanzpädagoginnen können uns mit unserer Arbeit durchaus als MultiplikatorInnen der Suchtprävention verstehen – bezogen auf die Gefahr der Abhängigkeit, die beim Konsum von Digitalen Medien und schweren psychosozialen Umständen besteht. Wir müssen uns auch bewusst sein, dass übermäßiger Medienkonsum nicht nur bei den Kindern und Jugendlichen passiert, sondern auch wir diesem gesamtgesellschaftlichen Phänomen unterliegen. Auf der anderen Seite können digitale Medien auch vielseitig sehr förderlich in unserem Unterricht eingesetzt werden. Deshalb ist eine Sensibilität von uns Musik- und TanzpädagogInnen bezüglich dieses Themas durchaus wichtig.

5. LITERATURVERZEICHNIS

Beil, B. (2013). *Game studies. Eine Einführung*. Berlin: LIT Verlag.

Bilke, O., & von Brisinski, I. S. (2009). Pathologischer Mediengebrauch. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 157(5), 433-442.

Bundesministerium für Gesundheit (2015). *Drogen- und Suchtbericht. Mai 2015*. Rostock: Publikationsversand der Bundesregierung.

EU Kids Online III, Universität Salzburg (2012). *Neue Ergebnisse zur exzessiven Internetnutzung von Kindern*. Pressemitteilung 13.11.2012.

Institut für Musikpädagogik, LMU München. *Digitale Medien, Musikpädagogik und Inklusion*. Verfügbar unter http://www.musikpaedagogik.uni-muenchen.de/forschung/forsch_projekte/digital/index.html [31.03.2016]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014). *KIM-Studie 2014. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: LfK Baden-Württemberg.

Safer Internet Day (2013). *Internet und die Jüngsten. Internetnutzung und digitale Kompetenz im Vorschulalter (2013), Ergebnisse der Studie zum Safer Internet Day 2013*. Verfügbar unter

https://www.saferinternet.at/fileadmin/files/Presse/Pr%C3%A4sentation_PK_Safer_Internet_Day.pdf [10.04.2016]

Schlömer, H. (2003). Entwicklung der Suchtprävention in Deutschland: Konzepte und Praxis. *Suchttherapie*, 4, 175-182.

Schuhmacher, B. (2012). Rollenspiele, Chats und Cybersex. Die neuen Jugenddrogen. *Pädiatrie hautnah*, 24 (4), 280-281.

Schulte-Markwort, M. (2005). Kinder und Computer. *Wiener klinische Wochenschrift. The Middle European Journal of Medicine*, 117 (5-6), 173-175.

Spitzer, M. (2012). *Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. Droemer eBook.

Witte, W. (1991). Kultur- und medienpädagogische Ansätze sucht-präventiver Jugendarbeit. *Deutsche Jugend*, 5, 209-215.