

# Virtuelle Sozialräume gegen soziale Isolation – Und das ist „heftig“?

Wie junge Menschen in virtuellen Räumen soziale Kontakte aufrechterhalten und Erwachsene aus Langeweile spielen

*Ein Kommentar von Annkathrin Schwerthelm*

„In der Corona-Krise verbringen Kinder und Jugendliche einer neuen Studie zufolge deutlich mehr Zeit im Netz. Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung bezeichnete den Anstieg als ‚heftig‘ und warnt“ (tagesschau 2020, H.i.O.). Diese Schlagzeile eines Artikels in dem Onlineformat der tagesschau stößt bitter auf. Nicht nur, weil einzig die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Daniela Ludwig (CSU), zu Wort kommt, was allein schon auf eine deutlich bewahrpädagogische Haltung gegenüber „dem Netz“ schließen lässt. Auch das öffentlich-rechtliche Nachrichtenformat scheint die Ergebnisinterpretation recht unreflektiert zu reproduzieren. Aber vor allem stellt sich die Frage, ob erwartet wurde, dass Kinder und Jugendliche während des Lockdowns ihre Sozialkontakte schlicht hätten abbrechen sollen. Die Drogenbeauftragte fasst die Ergebnisse gegenüber der Funke-Mediengruppe wie folgt zusammen: „Kinder und Jugendliche spielen und chatten satte 75 Prozent mehr als vor der Corona-Pandemie – das ist ein heftiger Anstieg, der so nicht weitergehen darf“ (Berliner Morgenpost 2020). Nun, mich persönlich würde interessieren, wie die Drogenbeauftragte mit ihren Familienangehörigen und Freund\*innen in Kontakt geblieben ist, als die Kontaktbeschränkungen hoch waren und alltägliche Orte des Zusammenkommens geschlossen blieben. Vielleicht hat sie Postkarten geschrieben. Aber sie hat wohl nicht vermehrt mithilfe digitaler Endgeräte „im digitalen Universum“ (BMG 2020) ihre sozialen Kontakte aufrechterhalten. Das wäre schließlich ganz schön heftig.

Aber darum soll es hier nicht gehen. Vielmehr ist der Umgang von Bundesregierung und Öffentlich-Rechtlichen mit den Ergebnissen der Studie alarmierend: Im Vordergrund steht, dass junge Menschen etwas tun, was für nicht gut befunden wird und woraus eine verstärkte Kontrolle resultieren müsse. Nicht bedacht wird von den Akteur\*innen, die zur Ergebnisinterpretation zu Wort kommen, dass in Online-Spielen und Social Media Sozialität ein entscheidender Faktor ist. Eine Sozialität, die Kinder und Jugendliche in Zeiten von geschlossenen Schulen, Vereinen oder Einrich-

tungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit außerhalb der virtuellen Sozialräume nur sehr begrenzt erfahren konnten. Doch für die CSU-Politikerin zeigt die Studie, dass „Eltern, Lehrer und Politiker achtsamer sein“ (tagesschau 2020) sollten und fordert „eine ‚bessere Medienkompetenz‘ bei Kindern und jungen Erwachsenen“ (ebd., H.i.O.), bei der es wohl darum ginge, selbst einschätzen zu können, „wie viel Nutzung der Onlinemedien ‚okay‘ sei und ab wann es zu viel werde“ (ebd., H.i.O.).

Der Anstieg, der hier als „heftig“ beschrieben wird, stammt aus der Studie „Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona“ der Krankenkasse DAK in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Zentrum für Suchtfragen



Foto: free-photos\_pixabay

des Kindes- und Jugendalters am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf. Klar, wenn Krankenkasse und Suchtforschung fragen, beantwortet sich die Frage, warum die Drogenbeauftragte der Bundesregierung hierzu Stellung bezieht, ebenso wie die Frage nach der Risikoorientierung. Die Befragung von 10- bis 18-Jährigen hat ergeben, dass 75% von ihnen „an sieben Tagen in der Woche“ (DAK 2020: 6) Social Media nutzen. An Schul- resp. Werktagen verwenden die Befragten, die mindestens einmal wöchentlich soziale Medien nutzen, durchschnittlich 193 Minuten je Tag auf die Nutzung sozialer Medien, was ein Plus von 77 Minuten zum September 2019 ausmacht. Sicher kann dieses Nutzungsverhalten nun problematisiert werden, insbesondere aus einer suchtpreventiven Perspektive, aber vergessen werden darf dann bitte auch nicht, dass viele Kinder und Jugendliche zur

Wie ist die Drogenbeauftragte mit ihren Familienangehörigen und Freund\*innen in Kontakt geblieben als die Kontaktbeschränkungen hoch waren?

Zeit der Erhebung Ende April 2020 digital beschult wurden. Sprich, sie saßen auch des Unterrichts wegen vor digitalen Endgeräten und mussten Wege finden sich auszutauschen. Ebenfalls nicht ausgeblendet werden sollte, dass 89% der Befragten, die regelmäßig soziale Medien nutzen, angegeben haben, dass sie dies tun, um ihre sozialen Kontakte aufrecht zu erhalten. Der Anstieg der Nutzung von „digitalen Spielen“ (ebd.: 20) liegt im April 2020 bei durchschnittlich 5,1 Tagen im Vergleich zu 4,5 Tagen im September 2019. Auch hier geben 55% der Antwortenden an, dass ihre Intention zum Spielen in dem Aufrechterhalten sozialer Kontakte liegt. 75% der befragten Eltern geben übrigens an, dass sie spielen, um Langeweile zu bekämpfen und werktags durchschnittlich 126 Minuten auf Social Media verwenden.

Es wäre also dringend geraten nicht nur darüber zu sprechen, was Kinder und Jugendliche machen, sondern vor allem warum und wie sie etwas machen. Eine defizitorientierte Problematisierung des Nutzungsverhaltens von Kindern und Jugendlichen und die Forderung nach einer weder fachlich noch politisch noch curricular klar definierten „besseren Medienkompetenz“ bringt den jungen Menschen in der Situation einer pandemiebedingten sozialen Isolation wohl wenig. Eher

89% der Befragten, die regelmäßig soziale Medien nutzen, haben angegeben, dass sie dies tun, um ihre sozialen Kontakte aufrecht zu erhalten.

sollten sie dafür Anerkennung bekommen, dass sie virtuelle Sozialräume selbsttätig als Realisierungsmöglichkeit für Sozialität entdeckt und genutzt haben, die in ihren gewohnten realweltlichen Sozialräumen zur Zeit des Lockdowns nicht möglich war. Wir sollten mit ihnen als Mitglieder unserer Gesellschaft darüber sprechen, welche Erfahrungen sie in virtuellen Sozialräumen sammeln und wie diese sich auf ihr Handeln, ihre soziale Praxis, in realweltlichen wie auch virtuellen Sozialräumen auswirken, anstatt sie als handlungsunfähige und kontrollbedürftige Problemgeneration Online zu stigmatisieren, die es vor etwas zu bewahren gilt. Und dies geschieht, wie die öffentliche Rezension der Studie erneut zeigt, obwohl Kinder und Eltern darin übereinstimmen, dass junge Menschen ab dem 13. Lebensjahr über mehr „online skills“ verfügen als ihre Eltern (vgl. Hasebrink 2019). Aus einer sozialpädagogischen Perspektive müsste der Rat also eher lauten, virtuelle Räume endlich als Sozialräume anzuerkennen, sie so pädagogisch bearbeitbar, mögliche Potenziale nutzbar, aber auch Risiken reduzierbar zu machen. Und ein Ratschlag an öffentlich-rechtliche Redaktionen muss wohl lauten, dass es nicht ausreicht, die erste Seite einer deutlich verorteten Studie zu lesen und zu reproduzieren, was die Drogenbeauftragte sagt: Vielmehr sollten die Öffentlich-Rechtlichen doch junge Menschen mit ihren Perspektiven und Lebenssituationen als Adressat\*innen ihrer Angebote ernstnehmen und ihre Meinungen gleichberechtigt abbilden – insbesondere, wenn diese betroffen sind.



#### Literatur:

- Berliner Morgenpost (2020): Corona-Krise lässt Medienkonsum von Kindern explodieren. Link: [www.morgenpost.de/vermischtes/article229614210/Corona-Krise-laesst-Medienkonsum-von-Kindern-explodieren.html](http://www.morgenpost.de/vermischtes/article229614210/Corona-Krise-laesst-Medienkonsum-von-Kindern-explodieren.html) [30.7.2020].
- Bundesministerium für Gesundheit (2020): „Familie.Freunde.Follower“ – Drogenbeauftragte Daniela Ludwig startet gemeinsam mit Staatsministerin Dorothee Bär neue Präventionskampagne zum gesunden Umgang mit digitalen Medien. Link: [www.drogenbeauftragte.de/presse/pressekontakt-und-mitteilungen/2020/i-quartal/familiefreunde-follower.html](http://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressekontakt-und-mitteilungen/2020/i-quartal/familiefreunde-follower.html) [4.8.2020].
- DAK (2020): Mediensucht 2020 – Gaming und Social Media in Zeiten von Corona. DAK-Längsschnittstudie: Befragung von Kindern, Jugendlichen (12-17 Jahre) und deren Eltern. Link: [www.dak.de/dak/meine-familie/mediensucht-bei-kindern-2295590.html#](http://www.dak.de/dak/meine-familie/mediensucht-bei-kindern-2295590.html#/) [30.7.2020].
- Hasebrink, Uwe (2019): Onlinenutzung und Onlineerfahrung von Kindern und Jugendlichen. Fachtagung „Sexualisierte Grenzverletzungen in der digitalen Welt – Schutz von Kindern und Jugendlichen in pädagogischen Kontexten“. Link: [www.empirische-bildungsforschung-bmbf.de/media/content/BMBF\\_Fachtagung\\_Berlin.pdf](http://www.empirische-bildungsforschung-bmbf.de/media/content/BMBF_Fachtagung_Berlin.pdf) [30.7.2020].
- tagesschau (2020): Kinder verbringen deutlich mehr Zeit im Netz. Link: [www.tagesschau.de/inland/mediennutzung-kinder-101.html](http://www.tagesschau.de/inland/mediennutzung-kinder-101.html) [30.7.2020].

#### Annkathrin Schwerthelm



ist Studentin des M.A. Erziehungs- und Bildungswissenschaft an der Universität Hamburg und setzt sich mit der Sozialräumlichkeit virtueller Räume auseinander. Außerdem ist sie gelernte Kauffrau für Marketingkommunikation und hat im Bereich Sozialmarketing gearbeitet.