

Surf the Lord

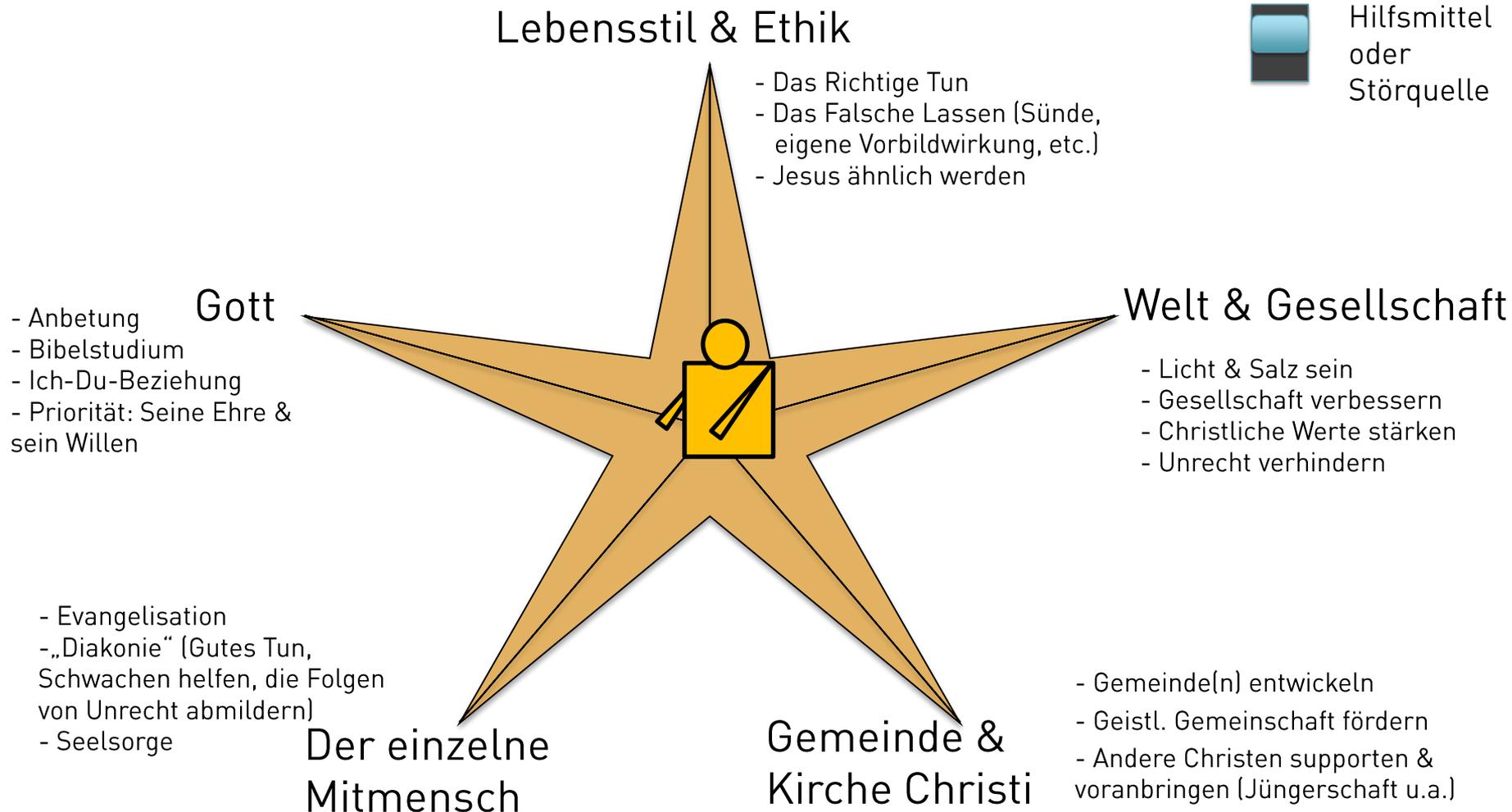
Internet zur Ehre Gottes?



Nachfolge = die menschliche Rückseite der Gnade:
Ich beantworte Gottes bedingungslosen *Zuspruch* in einem
geänderten *Anspruch* an meine Lebensweise.



Hilfsmittel
oder
Störquelle



1. Kor. 3

9 ff.: Denn wir (=Apollos & Paulus) sind Gottes Mitarbeiter, ihr seid Gottes Ackerfeld und Bau. Ich habe den Grund gelegt (...). Ein jeder aber sehe zu, wie er darauf baut. Einen anderen Grund kann niemand legen außer dem, der gelegt ist, welcher ist Jesus Christus.

Wenn aber jemand auf den Grund baut Gold, Silber, Edelsteine, Holz, Heu, Stroh, so wird das Werk eines jeden offenbar werden.

Die Funktion verstehen



Raum 5:

PC, Handy & Internet als

Werkstatt

*(Medien als Werkzeug,
Hilfsmittel, Stütze,
Lastverminderer)*

Raum 2:

Parallel World

*(Medien als Portal,
Abkürzung oder Kanal)*



Raum 1:

**Das echte
Leben
(Real Life)**

Raum 4:

Alternate World

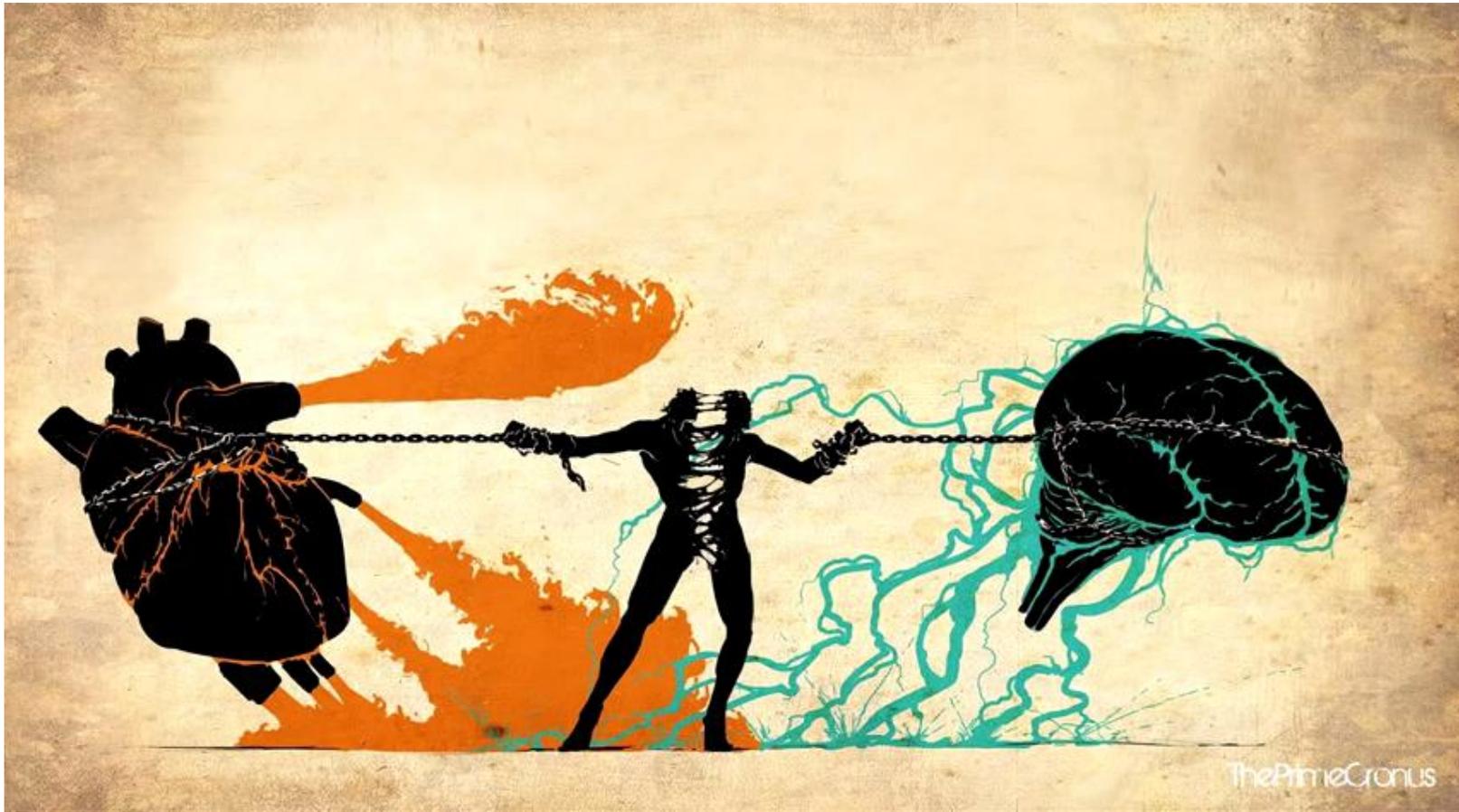
*(Medien als Club, Märchen
oder Legende)*

Raum 3:

Chill out area

*(Medien als emotionale
Dusche, gemütliches Klo,
always-okay-Option oder
Transformator)*

Neue Medien als Freund & Feind!



Bildnachweis: Screenshot aus einem Musicvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=IPON5FSDHkk>

Gedanke 1:

Moderne Medien benötigen ihrem Wesen nach einen starken inwendigen Menschen, denn sie sind immer zugleich Werkzeug und Versuchung.

2. Welche Effekte hat die Mediennutzung

Wirkungseffekte

oder

Unterlassungseffekte

... die täglich bis zu einer Stunde fernsehen.



DER SPIEGEL

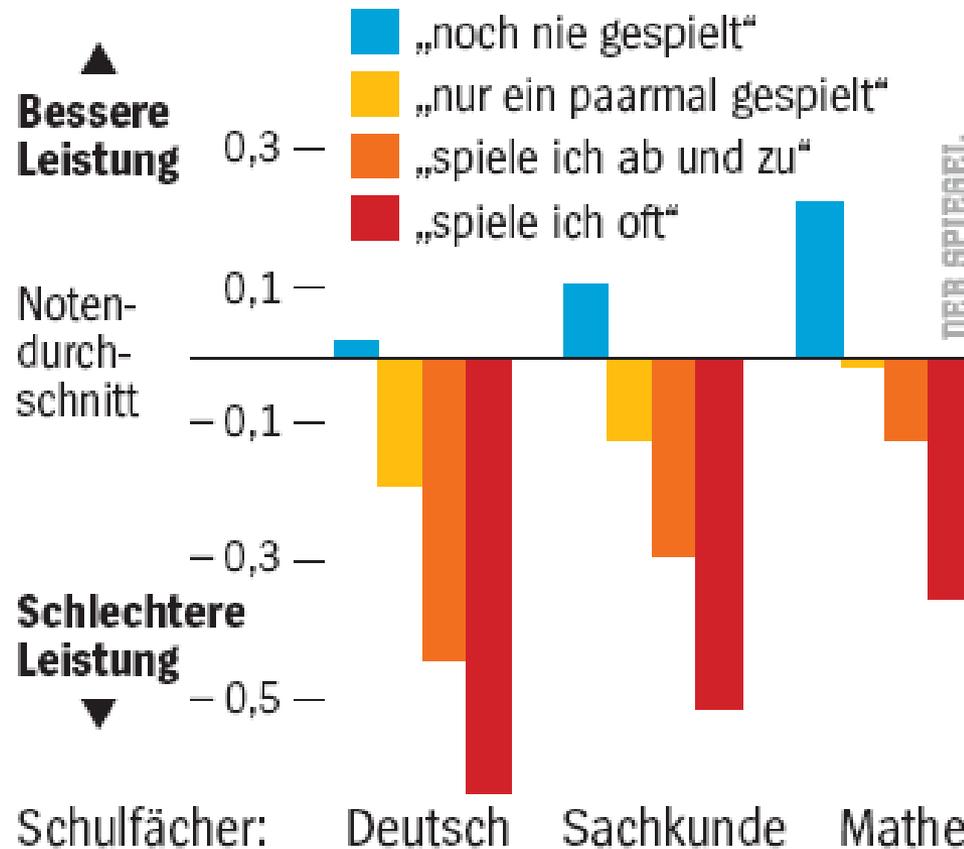
... die täglich mindestens drei Stunden fernsehen.



Quelle: „Kinder- und Jugendarzt“ 4/2006

Gewalt im Spiel

Abweichungen der schulischen Leistungen von 10-jährigen Jungen nach Häufigkeit der Nutzung von Spielen mit Altersfreigabe ab 18



Du

Prägungen
Erfahrungen
Entscheidungen

Du
(Heute)

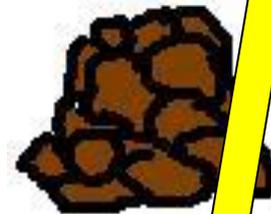
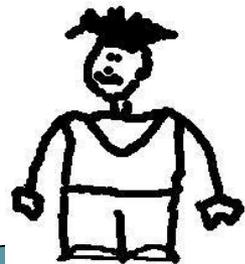
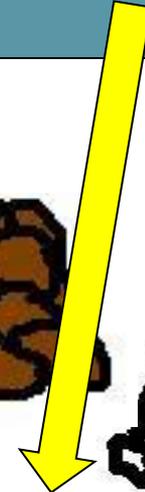
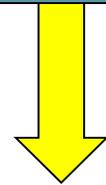
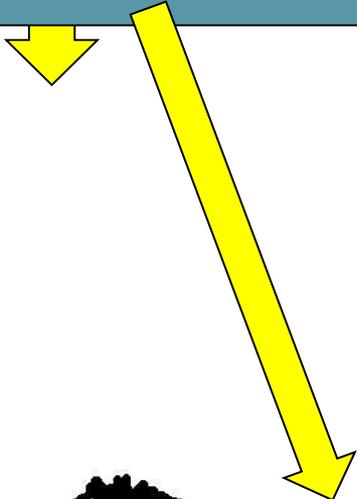
Prägungen
Erfahrungen
Entscheidungen

WEISSES
KREUZ

Fähigkeiten,
Wissen

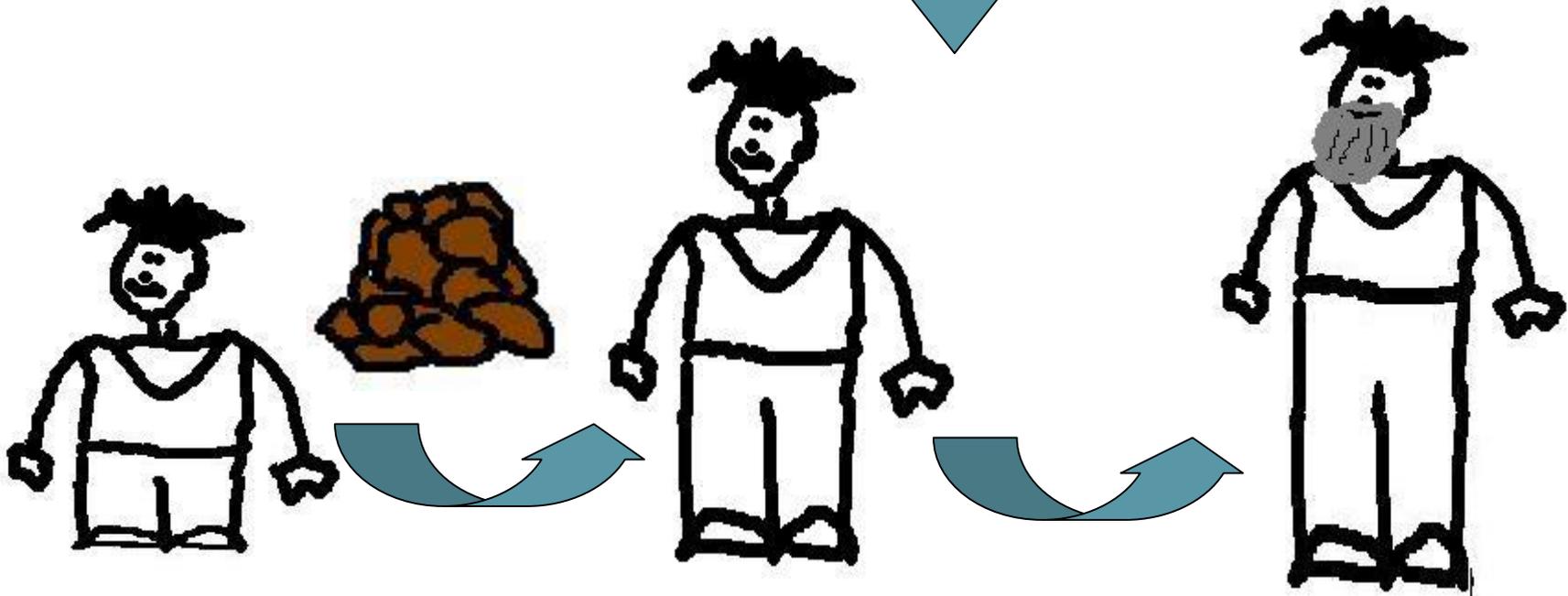
Charakter

HIRN



Anlage / frühe
Kindheit

Du bist hier!



Wer willst du in 10 Jahren sein?
Geistlich?
Persönlich?

2.2 Attraktoren

Spielen

Abenteuer

„Gebraucht werden“

„sich kümmern“

„Etwas bewirken“

„Erfolg“

Macht

Zugehörigkeit

Entwicklung

Beschäftigung

Ablenkung/
Vermeidung

„Rang kennen“

Gedanke 1:

Moderne Medien benötigen ihrem Wesen nach einen starken inwändigen Menschen, denn sie sind immer zugleich Werkzeug und Versuchung.

Gedanke 2:

Zugleich schwächen Moderne Medien die Stärkung dieses inwändigen Menschen in unserer frühen Charakterentwicklung.

Exkurs Pornografie

1. Was der Psyche fehlt, wird durch Sexualität ausgeglichen.

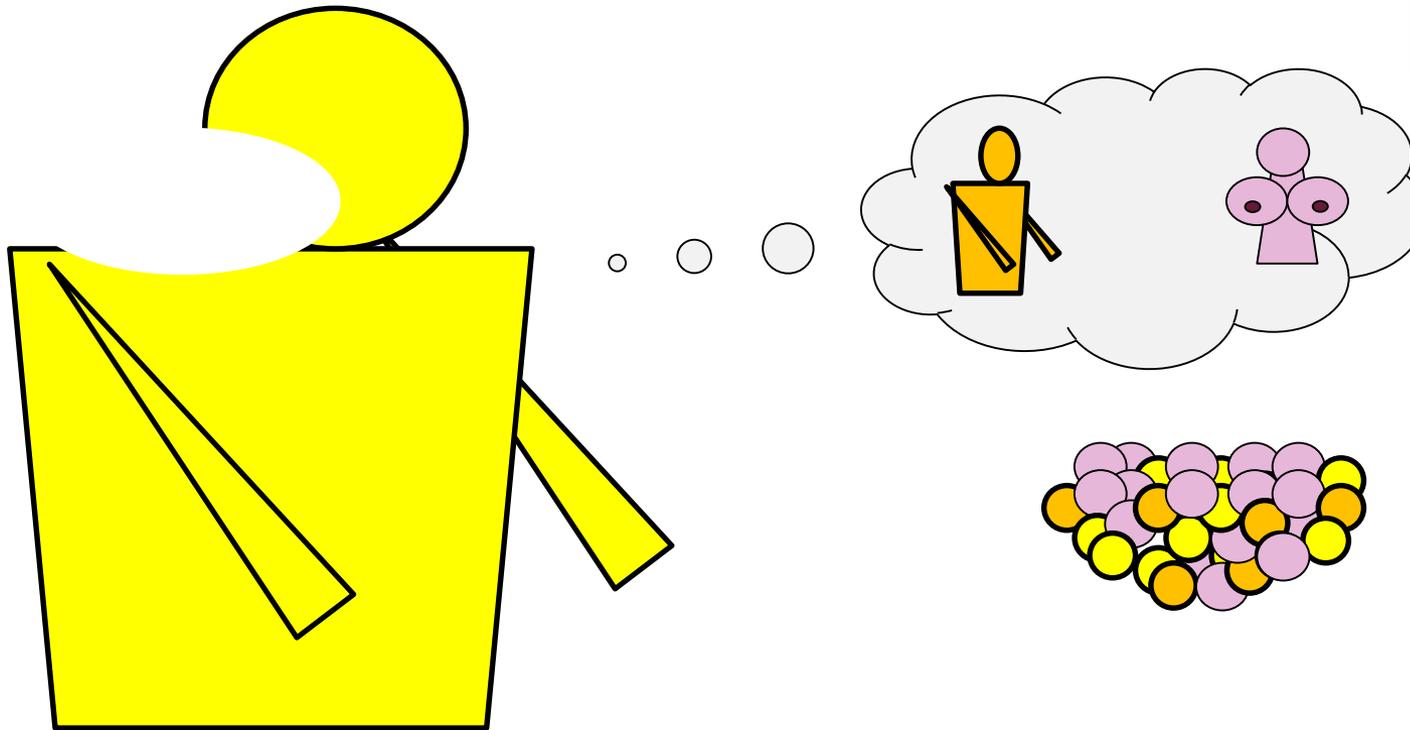


2. Nicht regulierte Emotionen werden häufig mit Sexualität verknüpft. (Stress, Frust, Demütigung...)



-> Je größer der Mangel und je stärker nicht regulierte Emotionen, umso problematischer wird Sexualität wahrgenommen.

Plombentheorie nach Stoller, Morgenthaler, Schorsch, Hoffmann...



Skripte, Inszenierungen, Märchen

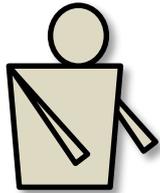




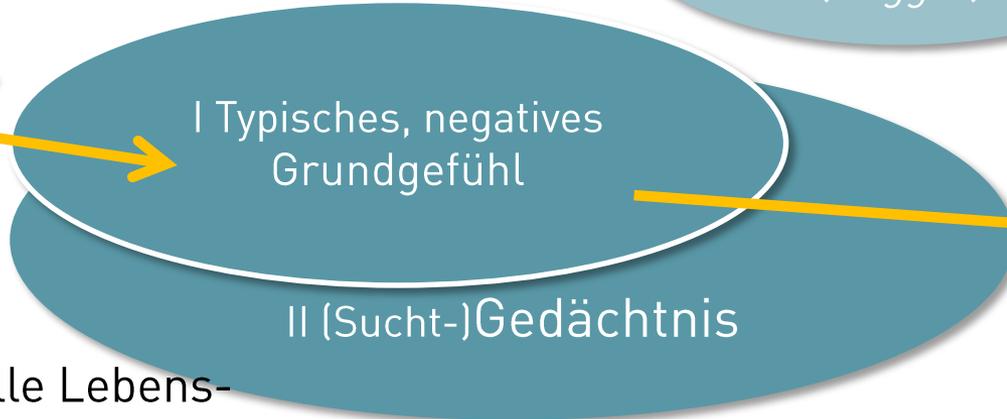
Internet(sex)sucht als Gefühlsregulation

(VIII) Kulturelle & gesellschaftliche Ursachen

(VII) Persönlichkeit & Biografie



(VI) Aktuelle Lebensumstände



III Auslöser des Suchtverhaltens (Trigger)

Beginn des Konsums

IV Ritual (= kurzfristig positive Gefühle)

V Selbstverstärkende Effekte der Sucht (Kreisläufe, Verriegelungen & Dynamiken)

WEISSES

IX Zweck (= finale Ursache)



Gedanke 3: „Inwiefern drückt meine Mediennutzung meine Beziehung zu Gott aus und fördert sie?“

These: Medien (insb. Gaming + Pornos) tendieren dazu, in direktem Wettbewerb mit dem drei-einigen Gott zu geraten.

Durch den Geist haben wir

Trost
Erinnerung

Aus Christus haben wir

Rettung
Heilung
Frieden
Auftrag (=Zeit)

Durch den Vater haben wir

Versorgung
Identität & Berufung

In all dem neigen PC und Handy in Bezug zu Spielen und Erotika selbst als Quelle dieser Güter Raum in unserem Leben zu nehmen.

Wir verlieren unsere spirituelle Mündigkeit.

Gedanke 4: „Inwiefern hindert oder stärkt
Mediennutzung meine allgemeine oder spezifische
Berufung? Ist es ein Werkzeug zu gutem Zweck?“

Matth. 5, 13 Wir sind das Salz der Welt

Salz muss zerstreut werden

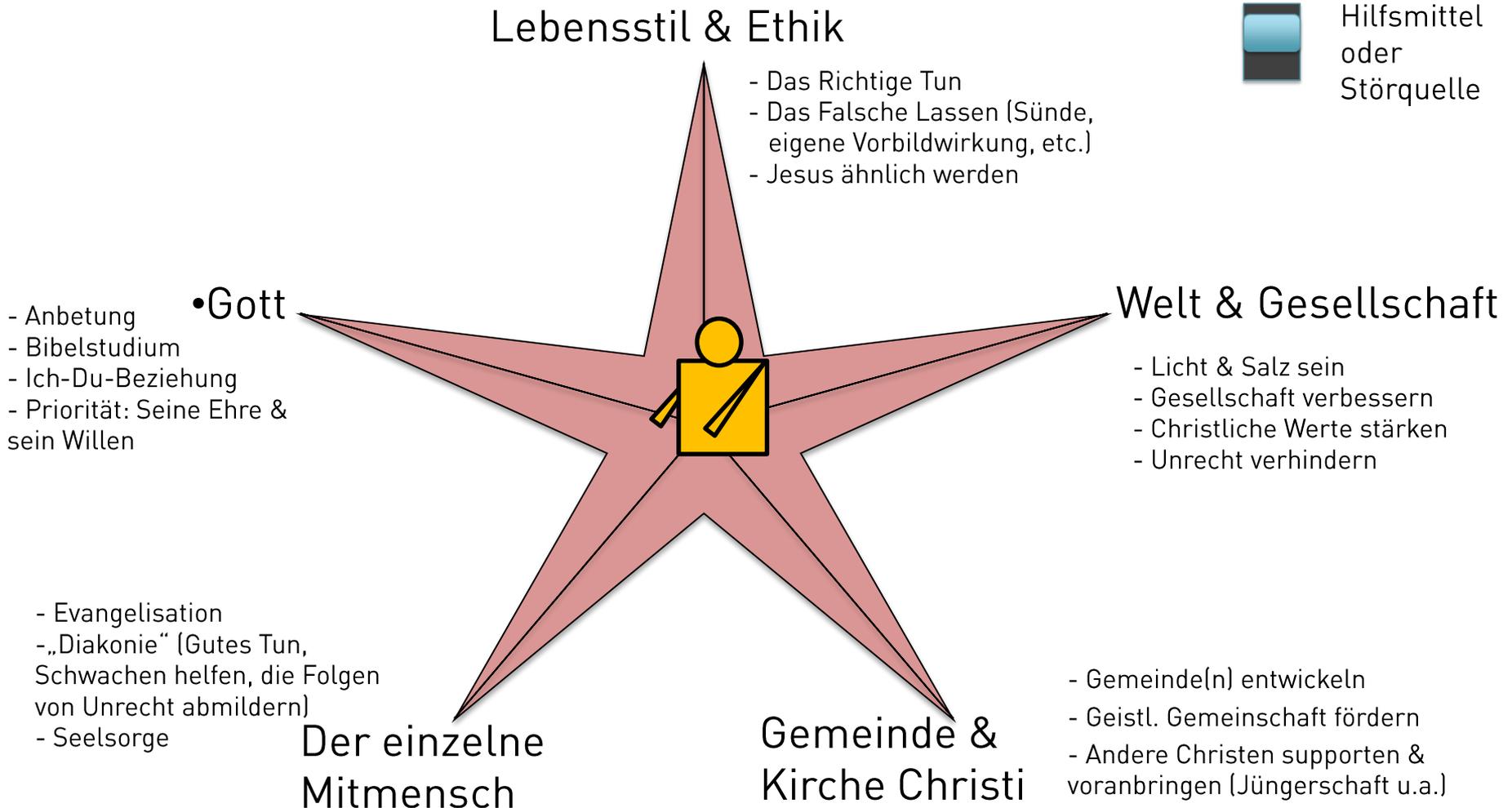
Salz kann verfaulen

Salz sollte an die richtige Stelle kommen

Nachfolge = die menschliche Rückseite der Gnade:
Ich beantworte Gottes bedingungslosen *Zuspruch* in einem
geänderten *Anspruch* an meine Lebensweise.



Hilfsmittel
oder
Störquelle



Gedanke 5: „Inwiefern kann ich Medien als Mittel zur Optimierung der „täglichen Mühen“ einsetzen oder dienen sie mir als Genussmittel? Machen sie mein Leben leichter oder schöner? (komplementäre Mediennutzung)?“

Raum 5:

PC, Handy & Internet als

Werkstatt

*(Medien als Werkzeug,
Hilfsmittel, Stütze,
Lastverminderer)*

Raum 2:

Parallel World

*(Medien als Portal,
Abkürzung oder Kanal)*



Raum 1:

**Das echte
Leben
(Real Life)**

Raum 4:

Alternate World

*(Medien als Club, Märchen
oder Legende)*

Raum 3:

Chill out area

*(Medien als emotionale
Dusche, gemütliches Klo,
always-okay-Option oder
Transformator)*

6. Ein paar Erziehungstipps

! Kinder unter 3 Jahren sollten nicht fernsehen. Auch Computerspiele sind frühestens ab 4 Jahren geeignet.

! Vorschulkinder zwischen 3 und 5 Jahren sollten nicht länger als eine halbe Stunde fernsehen oder am Computer spielen.

! Grundschul Kinder zwischen 6 und 10 Jahren sollten nicht länger als eine Stunde fernsehen oder am Computer spielen.

! Kinder unter 10 Jahren sollten nicht ohne Begleitung eines Erwachsenen im Internet surfen.

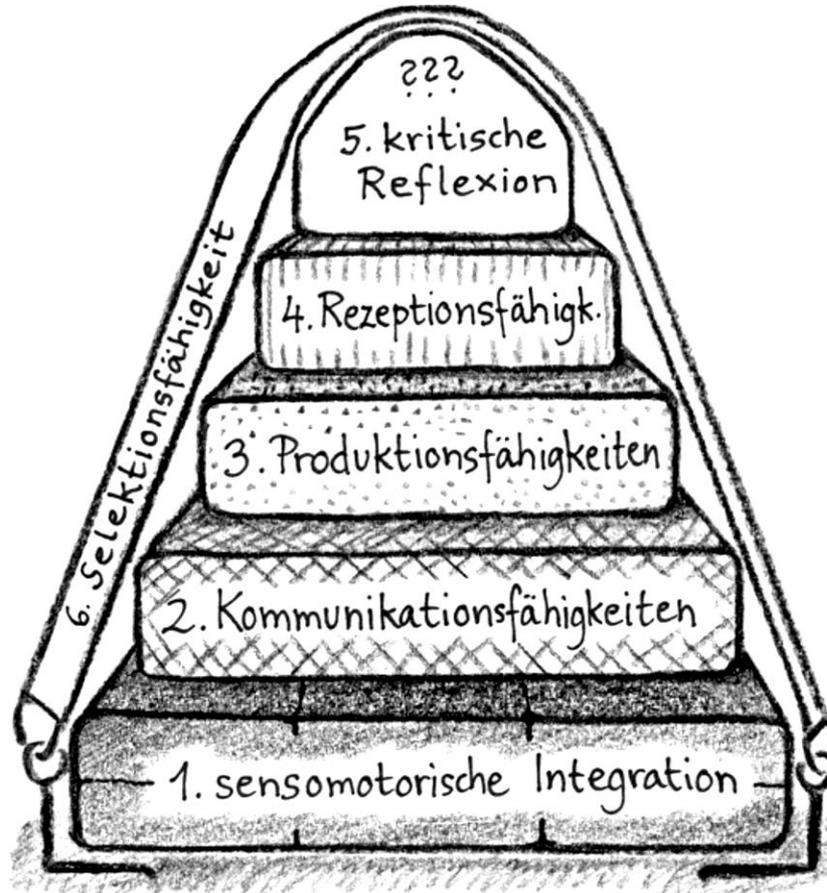
WEITERE TIPPS:

Legen Sie eine feste Fernseh- und Computerzeit fest.

- Lassen Sie Ihr Kind nur einmal am Tag fernsehen und am Computer spielen.
- Lassen Sie Ihr Kind immer nur eine Sendung anschauen, danach wird der Fernseher ausgemacht.
- Sollte ein kindgerechter Film länger als eine Stunde dauern, dann teilen Sie den Film anhand des DVD-Rekorders oder Videorekorders in altersgerechte Portionen auf.
- Probieren Sie es mal mit einem fernsehfriem Tag in der Woche oder einem fernsehfriem Wochenende.

Turm der Medienmündigkeit

Paula Bleckmann



Grundsätzliche Erziehungstipps:

1. Sich auf Medien WIRKLICH einlassen. Mitspielen, interessieren.
Youtube-Videos: Spielname + (Lets play) eingeben.
2. Erziehungsziele definieren. (Medienfreie Sphären?)
3. Vorbild sein – intentional und beiläufig
4. Dynamiken an 3. Person und an Modell, ggf. sich selbst erklären.
(Verstehen)
5. Plausibilität herstellen. (Sinn)
6. Lösungs-Schritte an sich selbst modellieren. (Handhabbarkeit)
7. Entwicklungssensibel vorgehen, bspw. mit Schutzsoftware. (Salfeld:
„Kindersicherung“ [PC] oder „Chico Browser“ [Handy])
8. Den mediengeprägten Bereich einhegen (Vgl. „Aquarium“)
9. Schon früh auf den Charakter christlicher Nachfolge hin erziehen

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Gebet, Kritik, bitte um Rat,
Checklist Medienerziehung oder Folien:

n.franke@weisses-kreuz.de