



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 64, Nr. 2, 2026
doi: 10.21243/mi-02-26-21
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Das Paradox der Medienkompetenz. Wirken Dark Patterns dort, wo Medienpädagogik nicht hinreicht?

Ronny Krug

Warum erliegen Jugendliche Dark Patterns, obwohl viel Anstrengungen unternommen werden, ihre Medienkompetenz zu stärken? Der Beitrag entwickelt die These einer neuropsychologischen Kluft: Dark Patterns adressieren das schnelle, unbewusste System 1 (Kahneman) sowie evolutionär ältere Belohnungsstrukturen im Gehirn. Medienkompetenz hingegen operiert über das langsame, bewusste System 2 – und kommt strukturell zu spät, weil Plattformen kritische Reflexionsmomente systematisch unterdrücken. Der Beitrag versteht sich als essayistisches Gedankenspiel und Diskursanstoß und plädiert für eine interdisziplinäre Forschungsagenda, die neuropsychologische und medienpädagogische Perspektiven verbindet, um medienpädagogische Me-

thoden gezielt weiterzuentwickeln – etwa durch langfristige Trainings zur Etablierung kritischer Unterbrechungsroutinen.

Why do young people succumb to dark patterns despite significant efforts to strengthen their media literacy? This article develops the thesis of a neuropsychological gap: Dark patterns address the fast, unconscious System 1 (Kahneman) as well as evolutionarily older reward structures in the brain. Media literacy, on the other hand, operates via the slow, conscious System 2 – and comes structurally too late because platforms systematically suppress critical reflection. This article presents itself as an essayistic thought experiment and a catalyst for discussion, advocating for an interdisciplinary research agenda that combines neuropsychological and media education perspectives to further develop media education methods – for example, through long-term training to establish critical interruption routines.

1. Einleitung

Im vergangenen Jahr durfte ich einen Elternabend durchführen, bei dem mich einige Schülerinnen und Schüler begleiteten. Sie hatten sich für ihre Abschlussarbeit mit dem Thema Social Media beschäftigt und sprachen über die Wirkungen von TikTok, Instagram und Co. Das Gespräch kam schnell zu Snapchat und seinen „Flammen“. Diese Flammen erhält man, so erklärten es die Schülerinnen und Schüler, wenn man jeden Tag etwas mit einer Freundin oder einen Freund teilt – ein Foto oder einen Clip. Dadurch erscheint eine Zahl vor der Flamme, die mir und den anderen zeigt, wie viele Tage in Folge ich das bereits geschafft habe. Eine Schülerin hatte weit über 1000 dieser Flammen gesammelt. Auf die Frage einer Mutter, warum sie das tue und welchen Vorteil es bräch-

te, sagte sie: keinen. Doch sie werde weitermachen, denn es bereite ihr Freude, es brächte einen gewissen Status und sollte sie einen Tag nichts posten, wären alle Flammen weg.

Ich möchte im Folgenden dieses Beispiel als Beleg dafür nehmen, dass die Mechanismen dieser Apps wirken und das obwohl sich diese Schülerinnen und Schüler intensiv mit dem Thema Medien und Mediensucht beschäftigt hatten. Ihnen war klar, wie der Mechanismus funktioniert und dass hier nichts zu gewinnen ist, dass es keine klaren Vorteile bringt und die Plattform damit auf eine Nutzenmaximierung abzielt. Doch beim Blick auf diese App und auf die kleine Flamme setzte sich ein Prozess in Gang, der tiefer zu gehen scheint als die erworbene Medienkompetenz. Beim Nachdenken über die Zusammenhänge stellen sich mir immer wieder Fragen wie: Scheitern medienpädagogische Angebote an diesen Mechanismen? Warum scheinen die Schulungen zum Medienkompetenzerwerb kaum Früchte zu tragen? Warum nehmen Depressionen, Angststörungen und Verzerrungen des eigenen Körperbildes im Zusammenhang mit einer gesteigerten Medienutzung zu, obwohl wir Medienkompetenz vermitteln, um diesen negativen Effekten entgegenzuwirken?

Studien belegen regelmäßig die negativen Folgen von Smartphone und Social Media. Viele Kampagnen wurden durchgeführt, um Menschen vor den negativen Einflüssen zu schützen. Und doch sind die Erfolge überschaubar. Die Nutzungszahlen und -zeiten sind nach wie vor hoch, ebenso die Erkrankungen, die durch übermäßige Nutzung hervorgerufen oder begünstigt werden. Jo-

nathan Haidt legt in seinem Buch *Generation Angst* (2025) dar, dass sich mit der Einführung des Smartphones die psychischen Erkrankungen stark verbreiteten und davon vor allem Jugendliche betroffen sind (Haidt, 2025, S. 38ff). Die DAK-Suchtstudie aus dem Jahr 2025 fand heraus, dass Jugendliche durchschnittlich 2,5 Stunden pro Wochentag und fast 4 Stunden pro Tag am Wochenende mit Social Media verbringen (Wiedemann et al., 2025, S. 12). Das alles lässt mich daran zweifeln, wie viel Kinder- und Jugendschutz wir mit der Vermittlung und Förderung von Medienkompetenz erreichen können.

Doch warum sind die Effekte, trotz des immensen Aufwands, so gering? Meine Vermutung zielt auf das menschliche Gehirn und seine Funktionsweise. Denn während die Plattformbetreiberinnen und -betreiber auf Spaß, Anerkennung und Belohnung setzen, arbeitet die Medienpädagogik eher mit einer kritisch-rationalen Logik. Während TikTok, Insta und Co. unsere (unbewussten) Triebe anzapfen, dreht sich die Medienkompetenzvermittlung um die Vermittlung von Wissen und Hinterfragen von Zusammenhängen. Das könnte bedeuten, dass unsere pädagogischen Methoden nicht ankommen, weil sie die eigentlichen Prozesse nicht tangieren.

Auf den folgenden Seiten möchte ich diesem Gedankengang in einer essayistischen Form nachgehen. Und da ich mich als Medienpädagoge auf ein mir relativ unbekanntes Terrain begeben, erlaube ich mir Lücken und bewusste Auslassungen. Es geht mir in diesem Text nicht um eine umfängliche Ausarbeitung des Themas,

sondern vielmehr um den spielerischen Versuch, Erkenntnisse der Hirnforschung auf Fragen der Medienkompetenz zu übertragen. Es geht um das Sichtbarmachen einer möglichen Leerstelle und die Einladung zum Diskurs darüber.

2. Dark Patterns – Die neuropsychologische Manipulation

Das Smartphone hat sich in den vergangenen Jahren zu einem Gerät entwickelt, das den Menschen auf Schritt und Tritt begleitet und spätestens im Übergang von der Grund- zur weiterführenden Schule wird es auch für die große Mehrheit der Kinder zum täglichen Begleiter (mindline media GmbH, 2025, S. 7). Wir nutzen es zur Kommunikation, als Informationsquelle, um uns die Zeit zu vertreiben, zum Einkaufen und Navigieren und viele Unternehmen haben ihre Produkte und Angebote genau an diesem Gerät ausgerichtet. Durch verschiedene Mechanismen und Tricks versuchen sie, ihre Kunden an Angebote zu binden, Dinge zu kaufen oder Inhalte zu teilen. Dabei entscheiden sich die Nutzerinnen und Nutzer häufig für ein Verhalten, das dem Unternehmen nützt, ihren eigenen Absichten aber widerspricht. Harry Brignull (2023) spricht in diesem Zusammenhang von *dark patterns* oder aktueller *deceptive patterns* und bezeichnet damit Elemente der Oberflächengestaltung oder Mechanismen, die Nutzerinnen und Nutzer dazu bringen sollen, von Anbieterinnen und Anbietern gewünschte Entscheidungen zu treffen.

Dark Patterns nutzen eine große Bandbreite von Designs wie beispielsweise Druck durch das Einblenden von Countdowns, Ver-

weise auf das Verhalten anderer Nutzerinnen und Nutzer, grafische Hervorhebungen, voreingestellte Eingaben und suggestive Fragen (Martini et al., 2021, S. 49). Auch die Autoplay-Funktion, das Infinite Scroll und der unendliche Strom von Bildern und Clips verbunden mit Spaß oder Aufregung halten die Userinnen und User bei der Stange. Elemente, die uns zum Abschalten bewegen könnten, werden eliminiert und Inhalte präsentiert, die nach kurzer Zeit verschwinden, um die Angst, etwas zu verpassen, auszunutzen (Fear of Missing Out – FOMO; Petzschner/Keller/Verhoeven, 2024, S. 21f).

Viele dieser Mechanismen wirken auf das Belohnungssystem des Gehirns und führen dazu, dass Dopamin ausgestoßen wird. Dieser Botenstoff gilt für Lembke als ein Indiz zur Messung des Suchtpotenzials einer Droge und sie vergleicht das Smartphone mit einer Heroinspritze, da es uns rund um die Uhr mit digitalem Dopamin versorgt (Lembke, 2022, S. 1f). Auch wenn dieses Bild sehr drastisch erscheinen mag, im Botenstoff Dopamin wird ein Schlüssel dafür gesehen, warum digitale Angebote derartig wirken können. Denn jeder Like oder Kommentar, jedes Bild und jeder Clip können einen Dopaminausstoß erzeugen und uns motivieren weiterzumachen. Jedoch wird Dopamin nicht nur ausgeschüttet, wenn wir eine Belohnung erhalten, sondern auch dann, wenn wir eine Belohnung erwarten. Eben diesen Zusammenhang machen sich Soziale Medien zunutze, indem sie für Rückmeldungen (z. B. Likes) sorgen und damit die Motivation zur Nutzung hochhalten (Rat für Digitale Ökologie, 2023, S. 12).

Wie die Abläufe im Gehirn verarbeitet werden, ist gut untersucht. Hier reicht es zu wissen, dass diese Prozesse über das mesolimbische System mit dem ventralen Striatum laufen. Dieses wird zwar häufig als Belohnungszentrum bezeichnet, scheint aber vor allem für Enthusiasmus und Motivation zuständig zu sein (Montag, 2018, S. 25f). Von hier aus wird das limbische System und der Hypothalamus aktiviert (Baring, 2018, S. 6), da auf diese Weise auch körperliche Reaktionen angesprochen werden. Hervorzuheben ist, dass die Prozesse im limbischen System unbewusst ablaufen (Roth & Strüber, 2017, S. 85) und die Anbieter von Apps und Co. machen sich dies zunutze. Denn entgegen der Meinung, Menschen handeln rational und nutzenmaximierend, zeigt sich, dass Menschen eher auf der Grundlage von Daumenregeln (Heuristiken) handeln, um Probleme schneller zu lösen (Mörgeli, 2022, S. 6). Vor diesem Hintergrund können wir davon ausgehen, dass viele Entscheidungen in Bezug auf die Nutzung von Smartphones, Apps und Sozialen Medien nicht auf der Grundlage tiefgreifender Erwägungen getroffen werden, sondern auf der Basis schneller, unbewusster Prozesse und Entscheidungen.

Übertragen wir dies auf das Smartphone und die damit verbundenen Apps und Angebote, können wir von folgenden Aspekten ausgehen: Der Griff zum Smartphone ist habitualisiert und wird nicht mehr durchdacht. Ein kleiner Impuls, ein Ton, eine Situation und wir greifen zum Gerät – denn der nächste Glücksmoment wartet schon. Gleichzeitig helfen Designs wie *infinite scroll* und *autoplay* die sogenannten *pain points* auszuschalten, um Unterbre-

chungen durch das Bewusstwerden des Nutzungsverhaltens zu vermeiden. Der Druck, der durch die sozialen Prozesse entsteht, tut sein Übriges.

Klar ist, dass Dark Patterns nicht zwangsweise und bei allen Menschen gleichermaßen funktionieren, aber das müssen sie auch nicht, denn beim Einsatz geht es eher um einen statistischen Wert, verbunden mit einer erwartbaren Erhöhung der Nutzung, der Kaufbereitschaft, der Aktivitäten usw. Es kann davon ausgegangen werden, dass sich durch den Einsatz verschiedener Dark Patterns die Chancen einer Verhaltensmanipulation erhöhen lassen. Übertragen auf unser Beispiel der Snapchat-Flammen haben wir es mit einer Mischung aus Softwaredesign und sozialen Elementen zu tun, welche die Chancen erhöhen, dass die Schülerin in unserem Beispiel auch in den kommenden Tagen einen Post absetzen wird.

3. Medienkompetenz – Das aufklärerische Gegenmodell

Haben wir es bei Dark Patterns mit Mechanismen zu tun, die Verhalten ausnutzen oder steuern wollen, kann die Medienpädagogik als Gegenspieler betrachtet werden. Sie möchte den Menschen zu einem reflektierten Umgang mit Medien und einer kritischen Mediennutzung bewegen (Hüther & Podehl, 2005, S. 2). Hierbei sieht sie sich in einer aufklärerischen Tradition, die die Emanzipation des Individuums vorantreiben und die Selbstbestimmung und Partizipation fördern möchte (Baacke, 1996, S. 113). Prozesse die Abhängigkeiten erzeugen oder manipulieren,

gilt es aufzudecken und diese zu hinterfragen. Die Medien sollen von Menschen für reflexive Bildungs- und Lernprozesse, Kommunikation, Selbstausdruck und Partizipation genutzt werden können (Niesyto, 2017, S. 3). Hier fällt uns Kant ein, der den Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit befreien wollte, um ein aufgeklärtes Leben führen zu können (Kant, 1913, S. 1). In die Gegenwart übertragen bedeutet dies, dass der Mensch durch seine intellektuellen Fähigkeiten und sein rationales Handeln Abhängigkeiten und Manipulationen von und durch Medien erkennen und überwinden kann, um so Medien selbstbestimmt und für seine eigenen Interessen in Gebrauch zu nehmen.

Um diesem Ziel näher zu kommen, ist die bisherige Antwort die Vermittlung von Medienkompetenz. Einigen gilt sie als Sinn aller medienpädagogischer Bemühungen (Maier, 1998, S. 30). Heute wird statt auf Verbote auf die Vermittlung von technischen Kenntnissen und Medienkompetenz gesetzt (Bitkom e.V., 2025, S. 2), wobei sich diese Forderung regelmäßig wiederholt. Martin Lorber (Jugendschutzbeauftragter bei Electronic Arts, 2009) plädiert für Medienkompetenz statt strengerer Regelungen, Staatssekretär Lutz Stroppe fordert Förderung der Medienkompetenz von Anfang an (lifePR, 2013) und die *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur* (GMK) sieht in ihr einen entscheidenden Grundpfeiler für die mündige politische Beteiligung in einer digital geprägten Welt (Berlenbach et al., 2024).

Doch was lehrt uns das Beispiel der Schülerin und ihrer Snapchat-Flammen? Trotz erworbener Medienkompetenz ist die Jugendli-

che in gewisser Weise diesem Sog verfallen. Zwar ist sie sich darüber im Klaren, dass sie hierdurch keinen Gewinn ziehen kann, doch die Mechanismen wirken. Wie kann das sein, wenn doch Medienkompetenz die Antwort und die Befreiung aus den Zwängen sein soll?

Eine mögliche Antwort: Während Dark Patterns auf alte, schnelle und unbewusste Hirnareale zugreifen, operiert Medienkompetenz womöglich auf jüngeren, langsameren und bewussteren Arealen. Während Dark Patterns automatisch ablaufen ist Medienkompetenz ein schwieriger Prozess, der Aufwand und Energie erfordert. Könnte vielleicht hierin der Kern dessen liegen, warum Medienkompetenz scheinbar kaum wirkt?

Mit Dieter Baacke, dem Vorreiter der Medienpädagogik, kann Medienkompetenz in vier Dimensionen unterteilt werden, die jeweils unterschiedliche Aspekte in den Blick nehmen. Er spricht von *Mediengestaltung* als Fähigkeit, Medien zu verändern, und von *Mediennutzung* als Fähigkeit, Medien zu benutzen. *Medienkunde* meint das Wissen über Mediensysteme und ihre Bedienung. Schließlich ist *Medienkritik* mit dem Wissen über medieninduzierte problematische gesellschaftliche Prozesse und der Anwendung dieses Wissens auf das eigene Medienhandeln verbunden. Dabei geht es auch um die Übertragung dieses Wissens auf die Gesellschaft und die medialen Auswirkungen von Medienkompetenz (Baacke, 1996, S. 120). Aus ethischer Perspektive spielen bei der Dimension der Medienkritik auch Werturteile gegenüber den Medien eine Rolle (Ganguin & Sander, 2023, S. 10). Schorb und Wagner (2013,

S. 20f) sprechen in diesem Zusammenhang von der Fähigkeit, Interessen hinter den Medien zu erkennen, sowie Angebote, Strukturen und Techniken kritisch zu reflektieren. In diesem Sinne kann die medienkritische Auseinandersetzung mit Medien auch zur Ablehnung führen, sodass das Individuum sich gegen die Nutzung von Medien bzw. eines bestimmten Mediums entscheidet.

Da all diese Dimensionen von Medienkompetenz verschiedene Fähigkeiten voraussetzen, kann davon ausgegangen werden, dass diese auch in verschiedenen Arealen des Gehirns verarbeitet werden. So wäre anzunehmen, Medienhandeln in Arealen zu verorten, die für die Motorik verantwortlich sind, Medienkritik hingegen, die Dimension die ich hier herausgreifen möchte, in Arealen, die Wissen voraussetzen, dieses reflektieren und schließlich anwenden.

Übertragen auf das Beispiel des Mädchens und ihrer Snapchat-Flammen könnte sich hier folgende Einsicht ergeben: Snapchat nutzt die Flamme als Element des Statusgewinns. Hierdurch wird Druck in zweierlei Sicht aufgebaut: durch den möglichen Verlust der Flammen, sollte sie nicht erneut posten, und durch den sozialen Druck, der durch den Vergleich mit anderen entsteht. Gleichzeitig sorgen neue Fotos und Videos anderer Nutzerinnen und Nutzer für das Gefühl, etwas zu verpassen, sollte die App nicht weiter genutzt werden (FOMO). Die Kommentare und Beiträge wiederum sorgen für den regelmäßigen Dopaminkick, der schließlich die Motivation aufrechterhält, die App wieder zu nutzen.

Um diesen Kreislauf zu durchbrechen und sich der Funktionsweise bewusst zu werden, bedarf es der Medienkompetenz bzw. der Medienkritik. Mit dieser Fähigkeit können Zusammenhänge erkannt und Konsequenzen gezogen werden – bis hin zu einem bewussten Nein zur Nutzung. Um jedoch auf diese Reflexions- und schließlich Handlungsebene zu kommen, bedarf es einer Instanz, die den oben genannten Reizen Einhalt gebieten kann. Montag (2018, S. 27f) spricht in diesem Zusammenhang von der „kognitiven Denkmütze“, die als regulierende Kraft eintreten kann und Emotionen kontrolliert. Oben wurde bereits vom Belohnungssystem gesprochen, dass bei Belohnungen oder Belohnungserwartungen feuert. Diese Informationen erreichen auch den präfrontalen Cortex und seine Aufgabe in diesem Zusammenhang ist es, die Hirnareale des mesolimbischen Systems von oben nach unten in Schach zu halten, also nicht jeder Erwartung oder Emotion nachzugeben, sondern diese abzdämpfen. Leider scheint diese Regulation bei einer Internet- oder Smartphonesucht aber gestört. Ähnliches zeigt sich aber auch bei Jugendlichen, bei denen das Belohnungssystem und das limbische System (Emotionen, Konditionierung, Motivation) bereits entwickelt ist, die präfrontalen Hirnareale jedoch noch in der Entwicklung (Konrad et al., 2013, S. 316f).

4. Die neuropsychologische Kluft

Wie sich zeigte, wirken Dark Patterns auf das Belohnungssystem des Menschen und damit auf alte, unbewusste Strukturen. Dem-

gegenüber ist Medienkritik eine Fähigkeit, die Wissen voraussetzt bzw. anwendet und damit auf Strukturen einwirken kann, die planvolles Handeln ermöglichen. Dies wiederum bedarf eines größeren Aufwandes und einer längeren Verarbeitungszeit. Kahneman geht auf dieses Phänomen aus Sicht der Kognitionspsychologie und Verhaltensökonomie ein. Er schlägt vor, sich dem Problem über die Vorstellung zweier Systeme zu nähern. Kahneman spricht von *System 1* und *System 2* oder dem schnellen und langsamen Denken. *System 1* ist schnell, arbeitet automatisch, mühe-los und ohne willentliche Steuerung (Kahneman, 2017, S. 33). Genau dieses System haben Anbieter von Social Media usw. im Visier und sprechen damit das nicht rationale Handeln des Menschen an. Denn durch Zeitdruck, knappe kognitive Ressourcen oder fehlendes Wissen greifen Menschen beim Treffen von Entscheidungen auf Automatismen zurück (Mörgeli, 2022, S. 6f). Diese bringen schnelle Lösungen, sind aber anfällig für Fehler. Hier greifen also Dark Patterns und Co.

Demgegenüber steht das *System 2*. Es ist langsam und wird für anstrengende mentale Aktivitäten sowie komplexe Berechnungen genutzt. Beispiele hierfür sind: das Verhalten auf soziale Situationen anpassen, die Aufmerksamkeit auf ein Geräusch richten oder eine mathematische Aufgabe lösen (Kahneman, 2017, S. 33f). Wie Kahneman schreibt, sind beide Systeme immer aktiv, wenn wir wach sind, wobei *System 1* aber automatisch läuft und *System 2* sich in einem Modus geringer Anstrengung befindet. Erst wenn *System 1* irritiert wird, wenn etwas nicht passt oder Unvorhergese-

henes eintritt, wird *System 2* aktiviert. Es hilft das Verhalten zu steuern und die Kontrolle zu bewahren (Kahneman, 2017, S. 38). Übertragen auf die oben genannten Aktivitäten im Gehirn könnte man den Schluss ziehen, dass die Mechanismen, die hier ablaufen, mit den Arealen des limbischen und des Belohnungssystems in Verbindung stehen – also ihre neuroanatomischen Ebenbilder sind. So einfach ist dieser Vergleich in der Praxis sicher nicht – als Bild jedoch dürfte er treffen. Was bedeutet das für unsere These, wenn *System 2* immer dann die Kontrolle übernimmt, wenn *System 1* auf eine Kontroverse stößt?

Die Mechanismen der Plattformanbieterinnen und -anbieter arbeiten genau an der Nahtstelle von Erregung, Belohnung und Erwartung, jedoch möglichst immer in dem Zustand, wenig ins Bewusstsein dringen zu lassen. Das Bewusstwerden von Abläufen, das Stoßen an Grenzen oder das Auftauchen aus dem Flow der Likes soll verhindert werden. Als Beispiele lassen sich *infinite scroll*, *autoplay* und andere Versuche, *pain points* zu entfernen, nennen. Denn jede Unterbrechung könnte dazu führen, dass wir uns unserer Tätigkeit bewusstwerden, *System 2* in den Prozess eingreift und unsere Aufmerksamkeit vom Smartphone abziehen könnte. Übertragen auf das Beispiel des Mädchens, dass seine Snapchat-Flammen im Blick behalten „muss“: Sobald sie ihr Smartphone entsperrt, einen Signalton hört, eine Benachrichtigung von Snapchat bekommt, greift der Automatismus des *Systems 1*. Das Belohnungssystem oder das *wanting* setzt ein und nun folgen Routinen. Innerhalb von Sekundenbruchteilen werden Entscheidungen ge-

troffen, erfolgen Handlungen und wird die App und das eigene Belohnungssystem bedient – und das unbewusst. Zu Kontroversen oder Abweichungen kommt es nicht, denn alles in der App ist wie immer. Es ist „normal“. *System 2*, die Steuerungszentrale, springt nicht an, um das Verhalten zu unterbinden. Zwar haben wir beim Elternabend gehört, dass sich das Mädchen sehr gut mit der App auskennt, sie begreift die Abläufe und kann die Mechanismen benennen, in dem Moment jedoch, wenn sie allein am Smartphone sitzt, ist dieser reflektierende Moment, diese Unterbrechung nicht vorhanden. Und genau an dieser Stelle steht das Paradox der Medienkompetenz. Sie liegt im *System 2*, im reflektierenden und kontrollierenden Teil des Hirns. Dieses wird aber nicht geweckt. Es kommt zu spät, da die Entscheidungen über das Medienverhalten bereits an anderer Stelle getroffen wurden. Dies unterstreicht die Vermutung: Medienpädagogik und manipulierende digitale Technologien arbeiten auf völlig unterschiedlichen Ebenen im Gehirn.

5. Conclusio

Was lässt sich aus diesem Essay nun ableiten? Was bedeuten diese Zeilen für die Medienkompetenzentwicklung und die medienpädagogische Arbeit im Allgemeinen? Für mich ist dieser Essay zunächst ein Gedankenspiel und eine Aufforderung zum Diskurs. Denn sollten diese Thesen Bestand haben, müssen wir klären, wie wirksam die Medienpädagogik im Kontext täuschender und manipulierender Muster im digitalen Raum sein kann. Meine Darstel-

lungen sind verkürzt und wenig ausgereift, aber greift Medienkompetenz vielleicht doch zu kurz, scheitert sie an den neurologischen Gegebenheiten? Wäre dem so, müssten wir liebgewonnene Sichtweisen, Ansätze und Gewissheiten hinterfragen. Dann sollten wir schauen, wie wir unsere Methoden anpassen können, um wirksamer zu sein.

Bevor wir jedoch an diesem Punkt sind, bedarf es der Forschung. Die Aspekte, die ich hier nur holzschnittartig gezeichnet habe, müssen in einem größeren Zusammenhang, in einem größeren Forschungskonzept erarbeitet werden. Hierbei sollte geklärt werden, wo Medienkompetenz ansetzt und welche Hirnareale zum Tragen kommen. Es braucht psychologische und neurologische Untersuchungen, die durch bildgebende Verfahren versuchen, den „Sitz der Medienkompetenz“ im Gehirn nachzuzeichnen. So kämen wir in die Lage, verlässliche Schlüsse zu ziehen und diese ins medienpädagogische Feld zu übertragen. Eventuell könnten wir Belege dafür finden, dass kurze medienpädagogische Projekte, wie sie im Moment stattfinden, kaum Wirkung erzielen und wir stattdessen von längerfristigen Trainings ausgehen müssen. Dabei könnten wir den Versuch unternehmen, Unterbrechungsroutrinen zu etablieren, die Kinder und Jugendliche in die Lage versetzen, ihr Wissen auch in Handeln zu übertragen. Mit Blick auf *System 1* und *System 2* könnte so geschehen, dass die Medienkritik ein Automatismus wird, ein Prozess der routinemäßig mitläuft und nicht erst durch eine Störung aktiviert werden muss. Wie dies konkret aussehen könnte, muss jedoch an anderer Stelle erarbei-

tet werden. Für das Mädchen und die manipulierenden Designs bei Snapchat könnte das zu einem Bruch oder zu einer bewussten Entscheidung führen, welche die Manipulation durch Dark Patterns mitdenkt.

Literatur

Baacke, D. (1996). Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In A. von Rein (Hrsg.), *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff* (S. 112–124). Klinkhardt. https://www.die-bonn.de/esprid/dokumente/doc-1996/rein96_01.pdf

Baring, A. (2018). *Untersuchung zur Rolle fronto-striataler neuronaler Netzwerke bei dynamischer Handlungsanpassung mittels fMRT*. https://macau.uni-kiel.de/servlets/MCRFileNodeServlet/macau_derivate_00001256/Baring,%20Anna%20Dissertation.pdf

Berlenbach, N., Eder, S., Fries, R., & von Gross, F. (2024). *Berliner Plädoyer für mehr Medienkompetenz und Demokratiebildung*. https://mehr-medienkompetenz.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/01/Berliner_Plaedoyer_fuer_mehr_Medienkompetenz_und_Demokratiebildung.pdf

Bitkom e.V. (Hrsg.). (2025). *Zum Einsatz von Smartphones und mobilen Endgeräten an Schulen*. <https://www.bitkom.org/sites/main/files/2025-07/2025-positionspapier-smartphones-schulen-bitkom.pdf>

Brignull, H. (2023). *Deceptive Patterns*. <https://www.deceptive.design/book/contents/about-the-author>

Ganguin, S., & Sander, U. (2023). *Dimensionen von Medienkompetenz. Medienkompetenz in einer digitalen Welt*. Informationen zur politischen Bildung / izpb.

Haidt, J. (2025). *Generation Angst: Wie wir unsere Kinder an die virtuelle Welt verlieren und ihre psychische Gesundheit aufs Spiel setzen* (J. Wissmann & M. Niehaus, Übers.; 1. Auflage). Rowohlt.

Hüther, J., & Podehl, B. (2005). Geschichte der Medienpädagogik. In J. Hüther & B. Schorb (Hrsg.), *Grundbegriffe Medienpädagogik* (4. Aufl., S. 116–127). kopaed.

Kahneman, D. (2017). *Schnelles Denken, langsames Denken*. Penguin.

Kant, I. (1913). Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung? In A. Bechenau & E. Cassirer (Hrsg.), *Immanuel Kants Werke. Band IV. Schriften von 1783-1788* (S. 167-176/538-539). <http://www.gutenberg.org/ebooks/30821>

Konrad, K., Firk, C., & Uhlhaas, P. J. (2013). *Brain Development During Adolescence. Neuroscientific Insights Into This Developmental Period*. <https://doi.org/10.3238/arztebl.2013.0425>

Lembke, A. (2022). *Die Dopamin-Nation: Balance finden im Zeitalter des Vergnügens* (3. deutsche Auflage 2023). Unimedica ein Imprint der Narayana Verlag.

lifePR. (2013, Juli 10). *Lutz Stroppe: „Wir wollen Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche“*. lifePR.de. <https://www.life-pr.de/pressemitteilung/bundesministerium-fuer-familie-senioren-frauen-und-jugend/lutz-stroppe-wir-wollen-medienkompetenzfoerderung-fr-kinder-und-jugendliche/boxid/424451>

Lorber, M. (2009, Juni 5). *Kommentar: Wir brauchen mehr Medienkompetenz – WELT*. welt.de. <https://www.welt.de/debatte/kommentare/article6074690/Kommentar-Wir-brauchen-mehr-Medienkompetenz.html>

Maier, W. (1998). *Grundkurs Medienpädagogik Mediendidaktik – Ein Studien- und Arbeitsbuch*. Beltz.

Martini, M., Weinzierl, Q., Seeliger, P., & Drews, C. (2021). Dark Patterns. Phänomenologie und Antworten der Rechtsordnung. *Zeitschrift für Digitalisierung und Recht*, (47–74). https://www.unispeyer.de/fileadmin/Lehrstuehle/Martini/2021_Dark_patterns_zfdr_mit_Weinzierl_Seeliger_Drews_S_74ff.pdf

mindline media GmbH. (2025). *Kinder Medien Monitor 2025* [Umfrage]. <https://kinder-medien-monitor.de/downloads/>

Montag, C. (2018). *Homo Digitalis: Smartphones, soziale Netzwerke und das Gehirn*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-20026-8>

Mörgeli, L. (2022). *Dark Patterns – Nur für manche dunkel? Untersuchung Digitaler Kompetenz als Einflussfaktor auf die Wirkung von Dark Patterns*. Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften.

Niesyto, H. (2017). Medienpädagogik und digitaler Kapitalismus. Für die Stärkung einer gesellschafts- und medienkritischen Perspektive. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 27, 1–29. <https://doi.org/10.21240/mpaed/27/2017.01.13.X>

Petzschner, F., Keller, M., & Verhoeven, A.-M. (2024). *Abhängig von TikTok und Co. Wie Social-Media-Algorithmen die Mechanismen des Lernens ausbeuten und auf die Gehirnentwicklung junger Menschen einwirken* (Rat für Digitale Ökologie, Hrsg.).

Rat für Digitale Ökologie. (2023). *Social Media als Verhaltenssucht*.

Roth, G., & Strüber, N. (2017). *Wie das Gehirn die Seele macht* (Siebte, durchgesehene Auflage). Klett-Cotta.

Schorb, B., & Wagner, U. (2013). Medienkompetenz – Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft. In Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und

Jugend (Hrsg.), *Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche* (S. 18–23).

Wiedemann, H., Paschke, R., & Paschke, K. (2025). *Problematische Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland – Ergebnisbericht 2024/2025. Ausgewählte Ergebnisse der siebten Erhebungswelle im September/Oktober 2024* (DAK-Gesundheit, Hrsg.). <https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/91840/data/7e8e26f78f4c5d590a9060daaceb15c3/250312-download-ergebnisbericht-pk-mediensucht.pdf>