2025/11/28 10:50 1/6 Digitale (Neue) Medien

< zur Übersicht

Digitale (Neue) Medien

Zitiervorschlag: Rieß, A. (2020). "Digitale (Neue) Medien". Abgerufen von URL https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:verhalten:theorien verhalten:digitale medien, CC BY-SA 4.0

Der Alltag von Kindern und Jugendlichen ist untrennbar mit der Nutzung und der Einflussnahme durch digitale Medien verbunden. In Schule und Freizeit werden das Informationsnetz und die Kommunikationsmöglichkeiten genutzt. Für die Kinder und Jugendlichen ist es unverzichtbar, Kompetenzen im Umgang mit den Medien zu entwickeln. Die Grundvoraussetzung zu dieser Teilhabe wird als "Medienkompetenz" (Baacke 1996; Groeben 2004) bezeichnet. Auch wenn die aktuell jüngere Generation als sogenannte "digital natives" (Prensky 2001) mit digitalen Medien aufwächst, so müssen die Anwendung der Tools, die Verwendungsformen und Interessen der jeweiligen Anbieter verstanden und das Hinterfragen von Informationen und deren Nutzen, sowie das Wissen über Gefahren und Fehlformen der Kommunikation, der Informationsbeschaffung und Verbreitung aufgebaut und geübt werden. Anders gewendet: Fehlende Medienkompetenzen können zu Fehlformen der Mediennutzung führen und damit ein Risiko für Lernen und die Sozialisierung sein. In der Folge kann auffälliges Verhalten beschrieben und wahrgenommen werden. Neben den Gefahren ermöglichen die neuen Medien selbstverständlich auch eine Vielzahl an positiven Nutzungsmöglichkeiten. Hierzu gehören insbesondere der Zugriff zu vielfältigen (Fach-) Informationen, die weltweite Kommunikation, der Nutzen von digitalen Dienstleistungen und Möglichkeiten der (künstlerischen) Selbstverwirklichung (Porsch/ Pieschl 2014). Medien bilden bei kompetenter Nutzung echte Chancen für eine positive Lernentwicklung und sie tragen im Optimalfall zur gesellschaftlichen Teilhabe des Individuums bei. Einige Zahlen: Jugendliche im Alter von 12 bis 25 Jahren sind im Schnitt fast 4 Stunden pro Tag im Internet. Dabei ist das Smartphone der wichtigste Zugang zum Internet (Shell Studie 2019). Die Veränderungsdynamik in der Mediennutzung zeigt sich in folgender Tabelle:

Kurzbeschreibung

Freizeittypologien (Shell Studie 2019) "Was machst du üblicherweise in der Freizeit?"

	2015 (in%)	2019 (in %)
Musik hören	55	57
Im Internet surfen	52	50
Videos, Filme, Serien anschauen	15	45
Soziale Medien nutzen (Facebook, Twitter,)	36	34
Fernsehen	49	33
An der Spielekonsole oder am Computer spielen	23	23

Last update: 2024/10/16 wsd:verhalten:theorien_verhalten:digitale_medien https://www.wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:verhalten:theorien_verhalten:digitale_medien 11:35

https://www.wsd-bw.de/ Printed on 2025/11/28 10:50

```
Im Zusammenhang von auffälligen Verhalten und der Nutzung digitaler Medien werden fürf Risikobereiche benannt (Eichenberg & Kühn 2014):
- Ezzessive Nutzungsweiser (z.B. Linternetsucht)
- Spellsschändigende Nutzungsweiser (z.B. Sudiof-Foren, Ritzer Seiten)
- Selbsschändigende Nutzungsweiser (z.B. Sudiof-Foren, Ritzer Seiten)
- Deviatrie Nutzungsweiser (z.B. Sudiof-Foren, Ritzer Seiten)
- Deviatrie Nutzungsweiser (z.B. Sudiof-Foren, Ritzer Seiten)
- Deviatrie Nutzungsweiser (z.B. Sudiof-Forenburg und Staklen, seueule Gewalt)
- Zur Ordnung des thematischen Gesamtkomplexes schlagen Porsch & Pieschi (2014) folgende Systematisierung vor: 1.
- Urfkrung von Merchung
                                                                                                                                                                                                                                                                                               ur Ordnung des thematischen Gesamtkomplexes sch
Wirkung von Werbung
Cybermobing/ Cyberbullying
Sexuelle Belästigung/ Sexuelle Gewalt im Inte
Gewalthaltige Videospiele
Computerspiele und Internetabhängigkeit
                                                                                                                                                                                                                                                                                               . Online Foren für Menschen mit sel

    Wirkung von Werbung
    Information und Statistik

                                                                                                                                                                                                                                                                                         Information und Statistic

Werbung wirkt über Alssänsiches oder operantes Konditionieren durch Beobachtungslemen

Stufermodel der Werbeunistung: Werbung wirkt durch der Prozesskonponenten - Kognitür (learn), konativ (do), affektör (feel) (Meister 6. Sander 1997)

Das Verständiss der Winnung vom Werbung halpt mit der entwickungsges/holojachen Gernstalenen und der Intelligiere zusammen.

46 der Erstüßdeer gelehen "Werbung vom Werbung zu mögen. S. Klassier mir och zu 1259; Mobeston, Sondiere 2001)

Recht auf der Verstüßdeer gelehen "Werbung zu mögen. S. Klassier mir och zu 1259; Mobeston, Sondiere 2001)

Recht auf der Verstüßdere gelehen "Werbung zu mögen. S. Klassier mir och zu 1259; Mobeston, Sondiere 2001)

Recht auf der Verstüßdere gelehen "Werbung zu mögen. Werbung "Werbung "Werbung
                                                                                                                                                                                                                                                                               Einder verbringen ist der Mediennttzungszeit bei Medien mit häufiger Werbung. (Diergarten, Nieding, unser zus 4)

[Mass Wirksung
Merbung wirkt nicht dierst. Der Grad der Wirkung von Werbung ist von sogenannten "Moderstorenvariablen" abhängig (Loth 2011). Gemeint ist damit der sozioökonomische Status, innerfamiliäre Gespräche, Geschiecht, Alter, Medienkom

— Einer Knied Konfolkse entstelben durch quergeln

— Stenstellen der Status, innerfamiliäre Gespräche, Geschiecht, Alter, Medienkom

— Bernachter von der Status, innerfamiliäre Gespräche, Geschiecht, Alter, Medienkom

— Stenstellen der Status, innerfamiliäre Gespräche, Geschiecht, Alter, Medienkom

— Stenstellen der Status, innerfamiliäre Gespräche, Geschiecht, Alter, Medienkom

— Verbringen in Status, innerfamiliäre Gespräche, Geschiecht, Alter, Medienkom

— Verbringen in Status, innerfamiliäre Gespräche, Geschiecht, Alter, Medienkom

— Verbringen in Status, innerfamiliäre Gespräche, Geschiecht, Alter, Medienkom

— Verbringen in 
                                                                                                                                                                                                                                                                        The discrete Externation of Externation (Externation of Externation of Externatio
                                                                                                                                                                                                                                                                            periones Selbstwertgetfühl
köpferlich Schwing. Und unsicher,
Lauf den engindsannen und stellen Persönlichkeiten gehören,
Fergelan angerseit und wenig annabenden Merkmale bestizten [12. Blautfarbe, Behinderung, Gewicht, Kleidung),
- Lauf den engindsannen und stellen Persönlichkeiten gehören,
Fergelan angerseit, Steberieri 7. Neuflich gehören,
Fergelan angerseit der Gehören der Uberangsstam gin der Familie.
Möbbing und Cybermobbing häben gemeinsem Risklodskonen, Cybermobbing betroffen (Tokunga 2010, Katzer et al. 2009a)

Lauf Lättlang
Lauf Lättla
                                                                                                                                                                                                                                                                     Titler von Cybermobbing zeigen hafung einestidespusstsein, zeigen mehr depressive Symptome, mehr soziale Ängste, mehr sulzidale Gedanken und weisem mehr aff.

3. Sexuelle Bestätsgung Sexuelle Gewalth im Internet
Information und Statistik
Formen der seulentigung Sexuelle Gewalth im Internet
Information und Statistik
Formen der seulentigung Sexuelle Gewalth im Internet
Information und Statistik
Formen der seulentigen Gewalth im Internet
Information und Statistik
Formen der seulentigen Gewalth in Internet
Information und Statistik
Formen der seulentigen Gewalth in Internet
Information und Statistik
Formen der seulentigen Gewalthen Internet
Information und Statistik
Formen der Stati
                                                                                                                                                                                                                                                                                         häufiger nachstizera
Opfer von Cybermorbbing besitzen weniger Selbstbewusstsein, zeigen mehr depressive Symptome, mehr soziale Ängste, mehr suziolale Gedanken und weisen mehr affektive Störungen aus (Ybarra 2004, Ybarra, Mitchell 2004)
Täter von Cybermorbbing zeigen häufig ein niedriges Selbstbewusstsein, häufig suziolale Gedanken, mehr hyperaktive, depressive und psychosomatische Symptome, zeigen ein stärkeres delinquentes Verhalten und häufigeres Versagen in der Schule (Hinduja, Patchin 2010; Ybarra, Mitchell 2004)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       ng
on mit pornographischen Produkten
ctimisierung über Videoplattformen
                                                                                                                                                                                                                                                                                         Aus 1 Wirkung
Seruelle Gewalt im Internet hat u.a. aus psychotraumatischer und entwicklungspsychologischer Sicht Folgen
Dauerhafte emotionale Belastung (Katzer 2011)
Behinderung phasenspeafischer Ertwicklungsaufgaben von Kindern und Jugendlichen (Eichenberg, Roffler,
                                                                                                                                                                                                                                                                                         Less des electroneme orients a natural para des treecte zurott. yes fumen sich auch langmrisig stark beastet (schenberg, Maiberg 2011).

4. Gewalthaftiger Videospiele
Informationen und Statistik
2001 berringer Anne den sogene den eur USK (ör ab 16 oder ab 18 getestet wurden 20,7%. Shooter machen einen Anteil von 5,3% aus. 68% der Spiele kommen Gewalt vor (Smith, Lachman, Tamborin 2003)

2. auf Gestligkeit und Beklampfung von Langeweile,
2. auf Gestligkeit und Beklampfung von Langeweile,
3. auf Gestligkeit und Beklampfung von Langeweile,
4. aufgrund einer Proxi Friebens wahlrend des Spiele,
4. aufgrund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
4. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
4. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
4. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
4. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
4. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
4. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
4. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
5. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
6. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
6. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
6. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
6. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
6. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
6. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens,
6. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens und Gestaltens,
6. auf grund der Moglichkeit des Eingreifens,
6. au
Wie kann die Theorie beim Erklären
von Verhalten helfen?
                                                                                                                                                                                                                                                                        Land Studies Gene wayse curyones yearners.

Land Studies Gene wayse curyones yearners.

Land Land Wintows

Attacl Bild test on unrished the control of the c
                                                                                                                                                                                                                                                                                  5. Computerspiele und Internetabhängigkeit
Informationen und Statistik
Der belohnende Charakter und die ständine Verfünd
                                                                                                                                                                                                                                                                                         Informationen und Statistik

The Tebehoment Character und die ständige Verfügbarkeit kann bei einigen Kindem und jugendikhen zu einem zunehmend psychopathologischen Symptomenkomplex führen, die Ähnlichkeiten zu klassischen Suchterkrankungen aufweist. Das internet- bzw. Computerspielnutzungsverhalten der symptomenen der psychtischen Abklängigkeit.

Abklängigkeit von monetieren Angeboten wie Glücksspiel, Auktions- und Shoppingseiten

Ein abklängigkeit von monetieren Angeboten wie Glücksspiel, Auktions- und Shoppingseiten

Ein abklängigkeit von Glünksbeichungen

Abkl
                                                                                                                                                                                                                                                                                  Erfolgreiche Stressregulation mit dem computerspreiß

(Macs) Wilkrum

(Macs)

(Macs) Wilkrum

(Macs)

                                                                                                                                                                                                                                                                                      Computerspielabhängige jugenülche haben signifikant schlechtere köten in der Fächern Deutsch, Mathematik, Geschichte und Sport. Eine Wechselwirkung zwischen schulischer Leistung und Computerspielverhalten kann beschrieben werder Gesundheitsbezonen Beeinträchtigung.
Computerspielabhängige jugenülche zeigen sich psychisch belasteter und weniger leienszuhlichen (Fest es al. 2011)
Computerspielabhängige jugenülche zeigen sich psychische belasteter und weniger leienszuhlichen (Fest es al. 2011)
Jegenülche die als computerspielabhängige jugenülche zeischen einem einhöhten psychosozialen Konflikt
Computerspielabhängige jugenülche erleben einem einhöhten psychosozialen Konflikt
Schlafzels ist durch als computerspielabhängige jugenülch derschreit über erhebliche Einschlafschwierigkeiten
Jeder fürster Computerspielabhängige jugenülche derschreit über erhebliche Einschlafschwierigkeiten
Jeder fürster Computerspielabhängige jugenülche derschreit über erhebliche Einschlafschwierigkeiten
Jeder fürster Computerspielabhängige jugenülche derschreit über erhebliche Bischalfschwierigkeiten
Jeder fürster Computerspielabhängige jugenülche Berchiebliche Bischalfschwierigkeiten
Jeder fürster Gerchalfschwierigkeiten
Jeder fürster Gerchalfschwierigkeit
                                                                                                                                                                                                                                                                               6. Online-Foren für Menschen mit selbstschädigendem Verhalten indermaldizert und Statistik.

Medium zur information
Medium zur information
Medium zur information
Medium der synchronen und asynchronen Komerunikation
Medium und information
Medium der synchronen und asynchronen Komerunikation
Medium, und Offentlichkeit her zu stellen, z.B. Blogs, Hompages, Youtube.
Medium, und Offentlichkeit her zu stellen, z.B. Blogs, Hompages, Youtube.
Medium, und Offentlichkeit her zu stellen, z.B. Blogs, Hompages, Youtube.
Mazer suchen die Seiten auf, um in der wesentlichen emotionalen Uterertützung zu bekommen.
Peligeder Foren werden besucht, um die eigne Krankheit weiter zu kuttivieren.

Foren zu stellscherletztendem Verhalten

Laus-Likkrapper.

Laus-Likkrapper.

Laus-Likkrapper.

Laus-Likkrapper.
                                                                                                                                                                                                                                                                                      Audit Summitted

Audit Summitted

Therapeutische Wett Online Selbstihllegruppen werden als therapeutisch wertvoll erleit (Mandara, White 1997, zülert nach King, Moreggi), wenn parallel Einzel- oder Gruppentherapie stattf

- Isolierung entgegenwirken: Online-Selbstihllegruppen emröglichen den sozialen Austausch öhne Stignatslierung (Eichenberg 2014).

- Kollektives Wissen: Der Grüde pierer Gruppe ermöglicht eine gründer Menge an vertigbanen Wissen.

- Motivation und professionele Hiller Kann ermutigen sich hillsfinsglichketen vor Ort zu suchten.

- Unrahlänging ond Erru offer Err Errichenst ist eine zeitlicher Periolitätt möglich. Des Mass nicht vertiassen zu missen barn eberfalls unschab, hillreich ein und bliefet Sicherheit und Schutz.

- Errichalber und Errichen und Erkrankungen werden durch die digitalen Medien öffentlich und können dannt Teil der gesellschaftlichen Diskussion werden.

Bisken
                                                                                                                                                                                                                                                                                  Risker
Heikie Selbstoffenbarung, Anonymität erleichten Selbstüderungen. Unsersible Reaktionen oder missverstandene eigene Anliegen können zu Enttäuschung und Abwehr führen und somit womdglich zu einer Verschleichterung des eigenen Zustands. (Eichenberg 2014)

- Deerforderung: Nutzer können sich durch die Problemen anderer Betroffener überfordert fühlen. (Eichenberg 2014)

- Begregute könnmanhabe Bandreiter Chrine Sebstülligengen inzers metz. "sprüchrorbe Überste" De dauch entstehende zeitverstete Kommunikation können in aluten Krisenzeten belastend sein. Nonverhale Hinweisreize fehlen für eine vertiefende internation. (Eichenberg 2014)

- Begregute kommunikation beständer in der Sebstülligen und Krisenzeten belastend sein. Nonverhale Hinweisreize fehlen für eine vertiefende internation. (Eichenberg 2014)

- Fürster der Senschaftstüngen und Einhalt der Symptomatik beltragen. (Eichenberg 2014)

- Erschwert Gemeinschaftstüngen beit dauge einer Gemeinschaftstüngen einer Gemeinschaftstungen einer
```

Grenzen	Die Medienform an sich und die Nützungsformen verändenn sich durch neue Angebete, veränderte Vorlieben und Teredab bei Kindern und zugeränden sehr sollt. Die Franzkungslage ist somit nicht immer aktuell. Die hir beschriebenen baten sich wie sich sollt
Diagnostische Fragestellungen im Zusammenhang mit der Theorie	- Worker Medien werden ausgewählt und wie oft und lang werden diese genutzt? - Hit werlehen 22 wird das Nederlum ausgewähl? - Wie wirk sich die Nutzung des Nederlum sind zu ein Ausgewähl? - Wie wirk sich die Nutzung des Nederlums auf den Alltag aus? - Wie sich die Nederlumsgebarz zu bewerfere (Annendung, reflektierter Umgang,)
Konkrete diagnostische Methoden im Zusammenhang mit der Theorie	Für die konkrete Diagnostik werden vor altem Informeile Beobachtungen und Interviews empfohlen. Wern eine krankhaft amrutende Symptomatik beobachtet wird, gilt es medizinisches Fachpersonal zu konsultieren. Da die Nutzung von digitalen Medien häufig im privaten Rahmen erfolgt, müssen Erzählungen der Konder und jugenflichen sowiel der Eltem mit eigenen Beobachtungen und er eigenen intüllion verkrünigt werden.

Literatur

Anderson, C.A. et al. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of reational video games. In D.G: Singer & J.L. Singer (EDS.), Handbook of children and the media (2nd ed.pp.249-272). Thousand Oaks, CA: Sage

Albert, M., Hurrelmann, K.; Quenzel, G. (2019). Jugend 2019 Eine Generation meldet sich zu Wort. Weinheim Basel

Eichenberg, C., Auersperg, F. (2018). Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Ratgeber für Eltern und Pädagogen. Göttingen

Eichenberg, C., Malberg, D. (2011). Sexualität und Internet: Zwischen Hilfsangeboten und virtuellen Überschriften für die psychotherapeutische Praxis. Psychotherapeut 2, 177-190 DOI: 10.1007/s00278-012-0894-z

Eichenberg, C. Roffler, R., Wutka, B. (2011). Internet und Selbsthilfe im Jugendalter: Potenziale und Gefahren aus psychologischer Perspektive. Zeitschrift für Psychotraumatologie, Psychotherapiewissenschaft und Psychologische Medizin, 4, 67-81.

Eichenberg, C. (2014). Online Foren mit selbstschädigenden Problematiken. In: Neue Medien und deren Schatten; Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. (S. 245 – 272) Göttingen

Festl, R., Schwarkow, M., Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. Addiction, 108, 592-599. DOI: 10.1111/add.12016

Gardinger, P., Strohmeier, D., Spiel, C. (2009). Traditional Bullying and cyberbullying: Identification of risk groups for adjustment problems. Zeitschrift für Psychologie/ Journal of Psychology, 217 (4), 205-213, DOI:10.1027/0044-3409.217.4.205

Happ, C., Melzer A., Steffgen G., (2014). Gewalthaltige Videospiele. In: Porsch T., Pieschl S. (2014). In: Neue Medien und deren Schatten; Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. (S.191 – 218) Göttingen

Hinduja, S., Patchin, J. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. Archievrs of Suicide Research, 14, 206-221. DOI:10.1080/13811118.2010.494133

Katzer, C. (2011). Tatort Internet – Sexuelle Gewalt in den neuen Medien: Problemanalyse, Prävention, Intervention. In Evangelische Jugend Sachsen, Evangelische Jugensozialarbeit EJSA, Frauen für Frauen e.V. Leipzig (Hrsg), Auswikrungen von sexueller Gewalt auf Kinder und Jugendliche und notwendige Konsequenzen (S. 13-21). Dresden: Ev.- Luth. Landesjugendpfarramt Sachsens.

Katzer, C., Fechtenhauer, D. (2007). Cyberbullying: Aggression und sexuelle Viktimisierung in Chatrooms. In M. Gollwitzer, J. Pfetsch, V. Schneider, A.Schulz, T. Steffke, C. Ulrich (HRSG) Gewaltprävention bei Kindern und Jugendlichen (S.123 – 138) Göttingen Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs, 2019). JIM 2019 – Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie

https://www.wsd-bw.de/ Printed on 2025/11/28 10:50

2025/11/28 10:50 5/6 Digitale (Neue) Medien

zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). Zugriff am 3.01.2021 https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM 2019.pdf

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs, 2016). KIM 2016 – Kinder + Medien, Computer+ Internet.Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang sechs- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). Zugriff am 3.01.2021 https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM 2016 Web-PDF.pdf

Pieschl S., Porsch T. (2012). Schluss mit Cybermobbing! Das Trainings- und Präventionsprogramm "Surf Fair". Weinheim

Porsch T., Pieschl S. (2014). Neue Medien und deren Schatten; Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. Göttingen

Rehbein, F. (2014). Computerspiel – und Internetabhängigkeit In: Neue Medien und deren Schatten; Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. (S. 219-243) Göttingen

Rehbein, F., Baier, D. (2013). A five-year longtudinal study investigating family, media and school related risk factors of video game addiction. Journal of Media Psychology, 25 (3), 118-128. DOI:10.1027/1864-1105/a000093

Rehbein, F (2011). Mediengewalt und Kognition. Eine experimentelle Untersuchung der Wirkung gewalthaltiger Bildschirmmedien auf Gedächtnis- und Konzentrationsleistung am Beispiel der Computernutzung. Baden Baden: Nomos. DOI: 10.5771/9783845229041

Ringrose, J., Gill, R., Livingstone, S., Harvey, L. (2012). A qualitive study of children, young people ans "sexting". London: NSPCC.

Robertson, T.S., Rossiter, J.R. (2001). Children and commercial persuasion: An attribution theory analysis. The journal of Consumer Research, 1, 13-20. DOI 10.1086/208577

Tokuinga, R.S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of reserch on cyberbullying victimization. Computers In Human Behavior, 26 (3), 277-287. DOI: 10.1016/j.chb2009.11.014

Ybarra, M, Mitchell, K. (2004). Online aggressor/ tragets, aggressor, and target: A comparison of associated youth characteristics. The journal of Child Psychology and Psychiatry, 45 (7), 1308-1316. DOI: 101111/j.1469-7610.2004.00328.x

Zimmermann, F.J, Bell, J.F. (2010). Associations of television content type and obesity in children. American Journal of Public Health, 100(2), 334 -340. DOI:10.2105/AJPH.2008.155119

< zur Übersicht

Layout und Gestaltung: Christian Albrecht, Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) Baden-Württemberg From:

https://www.wsd-bw.de/ -

Permanent link:

×

https://www.wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:verhalten:theorien_verhalten:digitale_medien

Last update: 2024/10/16 11:35

https://www.wsd-bw.de/ Printed on 2025/11/28 10:50