

[< 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

Kurzbeschreibung	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>Die Veränderungsdynamik in der Mediennutzung zeigt sich in folgender Tabelle:</p>
-------------------------	---

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

Grenzen	Die Medienform an sich und die Nutzungsformen verändern sich durch neue Angebote, veränderte Vorlieben und Trends bei Kindern und Jugendlichen sehr schnell. Die Forschungslage ist somit nicht immer aktuell. Die hier beschriebenen Daten sind wissenschaftlich gesehen eher als lückenhaft zu bewerten (Pieschl, Porsch 2014). Kausalitäten zwischen dem erlebten Verhalten und der Mediennutzung zu beschreiben wäre fallspezifisch auch mit entsprechenden Forschungsergebnissen kaum möglich. Die Auswahl der Medien, die Formen der Nutzung von Kindern und Jugendlichen und die Einflussnahme der Medien sind Teil deren Lebenswirklichkeit. Somit gilt es die Informationen aus den unterschiedlichen Themenfeldern in Bezug zueinander setzen, um damit den Nutzen der Medien oder die Auswirkung von Nutzungsgewohnheiten der Medien fallspezifisch verstehen zu können. Der öffentliche Diskurs bzgl. der Wirkung von Medien auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ist häufig geprägt durch Glauben, Meinungen und populärwissenschaftliche Berichterstattung (Pieschl, Porsch 2014). Nicht selten führen diese zu falschen Annahmen und Reaktionen.
Diagnostische Fragestellungen im Zusammenhang mit der Theorie	- Welche Medien werden ausgewählt und wie oft und lang werden diese genutzt? - Mit welchem Ziel wird das Medium ausgewählt? - Wie wirkt sich die Nutzung des Mediums auf den Alltag aus? - Wie nutzt das Umfeld die digitalen Medien? - Wie ist die Medienkompetenz zu bewerten? (Anwendung, reflektierter Umgang ...)
Konkrete diagnostische Methoden im Zusammenhang mit der Theorie	Für die konkrete Diagnostik werden vor allem informelle Beobachtungen und Interviews empfohlen. Wenn eine krankhaft anmutende Symptomatik beobachtet wird, gilt es medizinisches Fachpersonal zu konsultieren. Da die Nutzung von digitalen Medien häufig im privaten Rahmen erfolgt, müssen Erzählungen der Kinder und Jugendlichen sowie der Eltern mit eigenen Beobachtungen und der eigenen Intuition verknüpft 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. Archievrns 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 Jugendsozialarbeit EJSA, Frauen für Frauen e.V. Leipzig (Hrsg), Auswirkungen 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

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 longitudinal 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 qualitative study of children, young people and „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 research on cyberbullying victimization. *Computers In Human Behavior*, 26 (3), 277-287. DOI: 10.1016/j.chb.2009.11.014

Ybarra, M, Mitchell, K. (2004). Online aggressor/ targets, aggressor, and target: A comparison of associated youth characteristics. *The journal of Child Psychology and Psychiatry*, 45 (7), 1308-1316. DOI: 10.1111/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

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

From:
<https://wsd-bw.de/> -

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

Last update: **2024/10/16 11:35**