

[< 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. 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

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

<p>Im Zusammenhang von auffälligen Verhalten und der Nutzung digitaler Medien werden fünf Risikobereiche benannt (Eichenberg & Kühn 2014):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exzessive Nutzungswese (z.B. Internetzucht) - Dysfunktional Nutzungswesen (z.B. Informationsüberflutung, Cyberchondrie) - Selbstschädigende Nutzungsformen (z.B. Surfen, Forum, Blättern Seiten) - Deiktische Nutzungswesen (z.B. Cybermobbing und Stalking, sexuelle Gewalt) - Jugendgefährdende Inhalte (z.B. politischer Extremismus) <p>Zur Ordnung des thematischen Gesamtkomplexes schlagen Porsch & Plesch (2014) folgende Systematisierung vor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Werbung 2. Cybermobbing/ Cyberbullying 3. Sexuelle Belästigung/ Sexuelle Gewalt im Internet 4. Gewaltähnliche Videospiele 5. Computerspiele und Internetabhängigkeit 6. Online Foren für Menschen mit selbstschädigendem Verhalten
<p>1. Wirkung von Werbung</p> <p>Information und Wirkung</p> <p>- Werbung wirkt über klassisches- oder operantes Konditionieren durch Beobachtungselemen</p> <p>- Steigerung der Werbewirkung: Werbung wirkt durch drei Prozesskomponenten - Kognitiv (learn), kognitiv (do), affektiv (feel) (Meister & Sander 1997)</p> <p>- Das Verständnis der Wirkung von Werbung hängt mit den entwicklungspsychologischen Grenzensteinen und der Intelligenz zusammen.</p> <p>- 68% der Erstklässler geben an, Werbung zu mögen, 5. Klässler (10-11 Jahre) zu 25% (Robertson, Rositer 2001)</p> <p>- Kinder und Jugendliche sind besonders an Werbung für Medien mit häufiger Werbung. (Diergert, Meidig, Goch 2014)</p> <p>(Aus) Wirkung</p> <p>Werbung wirkt nicht direkt. Der Grad der Wirkung von Werbung ist von sogenannten „Moderatorvariablen“ abhängig (Loth 2011). Gemeint ist damit der soziokonomische Status, innerfamiläre Gespräche, Geschlecht, Alter, Medienkompetenz, sowie Peergruppe und deren Einstellung zu verschiedenen Marken.</p> <p>- Eltern und Konflikte entstehen durch querigen</p> <p>- Trauer des Kindes über nicht Befriedigung von Wünschen</p> <p>- gesteigerte materialistische Einstellung</p> <p>- verändertes Essverhalten, insbesondere Wahl von eher ungesunden Produkten</p> <p>- eher überwiegende Kinder in einer Gesellschaft (Zimmermann, Bell 2010)</p>
<p>2. Cybermobbing/ Cyberbullying</p> <p>Information und Wirkung</p> <p>Definition: Cybermobbing sind alle Formen von Schikane, Verunglimpfung, Identitätsklau, Verrat und Ausgrenzung mithilfe von Informations- und Kommunikationstechnologie, bei denen sich das Opfer hilflos oder ausgeliefert fühlt. Oder bei denen es sich voraussichtlich so fühlen würde, falls es von diesen Vorfallen wüsste. (vgl. Plesch, Porsch, 2012)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es gibt bei Mobbing und Cybermobbing eine Konzidenz. Bei Mobbing und Cybermobbing geht es häufig um die gleichen Opfer und Täter (Gradinger, Strohmeier, Spiel 2009) <p>Risikofaktoren auf der Seite der Täter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Langlebige und der Drang nach Abschöpfung, - Abrechnung von Konflikten mit anderen - Kompensation eigener Schwächen, Angst und Ohnmachtsgefühle durch Abwertung anderer, - eigene Unzufriedenheit in der Schule (Freundschaften, Leistung), - Wettbewerbsorientierung (z.B. Gewalt in der Familie) an andere, - maßgebende Konfliktsituationen - Interesse an Machtausübung und Kontrolle über andere, - Wunsch nach Anerkennung in der Schule, Nied, Fremdenfeindlichkeit u.a., - eigene Erfahrungen als Mobbingopfer, - Unpässendes Machtverhältnis zwischen Erwachsenen und Kindern/ Jugendlichen. <p>Risikofaktoren auf der Seite des Opfers:</p> <ul style="list-style-type: none"> - geringes Selbstwertgefühl - körperlich schwach, - ängstlich, überempfänglich und unsicher, - zu den Kindern und deren Persönlichkeiten gehören, - erregbar, aggressiv und wenig anpassungsbereit, - von der Klassennorm abweichende Merkmale besitzen (z.B. Haarfarbe, Behandlung, Gewicht, Kleidung). <p>- Als Opfer von Mobbing und Cybermobbing werden sich selbst entwertet werden,</p> <p>- etwas besitzen oder tun, das Sozialität hervorruft (z.B. teure Kleidung, neue technische Geräte) oder</p> <p>- Konfliktvermeidendes Verhalten oder Überangepasst in der Familie.</p> <p>Mobbing und Cybermobbing haben gemeinsame Risikofaktoren. Cybermobbing bietet hingegen keinen Schonraum (Informationen lassen sich kaum entfernen). Eine genaue Prävalenz von Cybermobbing kann aufgrund von unterschiedlichen Definitionen und Untersuchungsansätzen nicht benannt werden. Ca. 20% - 40% der Betroffenen sind alle paare von Cybermobbing betroffen (Tokunaga 2010, Katzer et al. 2009)</p> <p>(Aus) Wirkung</p> <p>Großteil der Opfer von Cybermobbing berichtet über deutlich negative emotionale Folgen. (68% erleben Wut, 22% erleben sich verzweifelt, 17% können schlecht schlafen, 7%-8% leiden unter Kopf und Bauchschmerzen, 4% der Opfer gehen nicht mehr zu Schule, 9% berichten, dass sie Freunde meiden)</p> <p>Opfer von Cybermobbing haben mehr Schwierigkeiten bei der sozialen Anpassung in Gruppen, zeigen sich häufiger delinquenter und konsumieren häufiger Drogen (Tokunaga 2010, Ybarra, Mitchell 2004), können sich schlechter konzentrieren, zeigen schlechtere schulische Leistungen (Bian et al. 2012), müssen häufiger nachsitzen</p> <p>- Opfer von Cybermobbing bestehen häufig ein niedriges Selbstbewusstsein, zeigen mehr depressive Symptome, mehr soziale Ängste, mehr suizidale Gedanken und weisen mehr affektive Störungen aus (Ybarra 2004, Ybarra, Mitchell 2004)</p> <p>- Täter von Cybermobbing zeigen häufig ein niedriges Selbstbewusstsein, häufig suizidale Gedanken, zeigen stärkeres delinquentes Verhalten und häufigeres Versagen in der Schule (Hinduja, Patchin 2010; Ybarra, Mitchell 2004)</p>
<p>3. Sexuelle Belästigung/ Sexuelle Gewalt im Internet</p> <p>Information und Statistik</p> <p>Formen und Auswirkungen für Kinder und insbesondere im Jugendalter nach Eichenberg, Malberg (2011):</p> <p>Sexting: Austausch von Bildern mit sexuellen Inhalten und Gefahr der Erpressung und Biostellung</p> <ul style="list-style-type: none"> - 15 bis 40% (abhängig von Alter) der Jugendlichen praktizieren Sexting (Rimrose, Gill, Livingstone, Harvey 2012) - 75% der Jugendlichen jenseits der 12. Klasse haben schon mit einer sexuellen Erpressung zu tun (Brecht 2013) <p>Grooming: Kontaktanfahrt Pädophiler Mensch zu potentiellen Opfern über Foren und Instant Messaging, wie WhatsApp usw.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 50% aller Befragten (auch Erwachsene) einer Studie geben an sich mit jemanden, den sie aus einem Chatroom kannten, getroffen zu haben (Katzer, Fechthauer 2007) <p>Mutprobieren: indirekt pornografische Seiten oder Fremderdarstellungen von Genitalverstümmelung angeschaut werden.</p> <p>Goldmedaillen: Nacktfotos von Männern, Frauen, oder für Bilder von anderen in Badeanzug oder Unterwäsche.</p> <p>Erstellung und Verbreitung von Kindernpornografie</p> <p>Cyberstalking: Konfrontation mit pornografischen Produkten</p> <p>Sexuelle Visktimisierung über Videoplattformen</p> <p>(Aus) Wirkung</p> <p>Sexuelle Gewalt im Internet hat u.a. aus psychosozialmatischer und entwicklungspsychologischer Sicht Folgen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dauerhafte emotionale Belastung (Katzer 2011) - Beeinträchtigung phasenspezifischer Entwicklungsaufgaben von Kindern und Jugendlichen (Eichenberg, Röffer, Wutka 2011), z.B. Akzeptanz des eigenen Körpers wird durch erotisch-pornografische Konfrontation mit Idealkörper erschwert, z.B. begrenzt die Beziehungsentwicklung zu Peers bedient Geschlecht durch emotionale Verwirrung - 2/3 der befragten Mädchen geben an, sexuelle Belästigung als unangenehm erlebt zu haben (46% waren wütend, 20% frustriert, 16% waren verletzt und verängstigt, 12% fühlten sich niedergeschlagen (Katzer, Fechthauer 2007) - 14% der Betroffenen denken häufig auf das Erste zurück, 9% fühlen sich auch langfristig stark belästert (Eichenberg, Malberg 2011).
<p>4. Gewaltähnliche Videospiele</p> <p>Information und Statistik</p> <p>2011 betrug der Anteil an Spielen die von USK für 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)</p> <p>Videospiele werden von Jugendlichen als Gewaltwelt...</p> <ul style="list-style-type: none"> - zur Gewalt ausgesetzt - aufgrund eines Flow-Erlebens während des Spiels, - mit dem Wunsch nach Entspannung, - mit dem Wunsch nach Flucht aus dem Alltag, - zur Stressreduktion - aufgrund der Möglichkeit des Eingreifens und Gestaltens, - um Selbstwirksamkeit zu erleben, - um Erfolgsergebnisse zu erreichen, - um sich Herausforderungen zu stellen, - um sich einer Gruppe zugehörig fühlen. <p>(Aus) Wirkung</p> <p>Aktuell gibt es eine uneinheitliche Forschungslage wie gewaltähnliche Spiele wirken. So nimmt z.B. Anderson et al. (2012) an, dass Spielerinnen und Spieler von gewaltähnlichen Videospielen aggressiver denken, fühlen, handeln. Gewaltvorfälle an Schulen können jedoch nicht allein mit Gewaltspielen in Verbindung gebracht werden (Gentil et al. Test & Review Panel 2007). Personen mit einem eher aggressiveren Naturell wählen lieber Gewaltspiele. Gleichzeitig wird auf den Wirkungsseffekt von Gewaltspielen hingewiesen, so dass von einer Wechselwirkung ausgegangen wird. Gewaltspiele sind ein Risikofaktor für aggressives Verhalten.</p> <p>Die meisten Studien legen nahe, dass es einen Zusammenhang zwischen gewaltähnlichen Videospielen und verschiedenen Dimensionen der Aggression gibt. „Der Konsum gewaltähnlicher Spiele scheint jedoch weder ein notwendiger noch ein hinreichender Faktor zur Entstehung von aggressiven Verhalten zu sein.“ (Happ, Melzer, Steffgen 2016)</p> <p>Bedenkt man, dass es sich um ein Gewaltspiel und das anschließende Verhalten scheinen die moralischen Bewertungen der Inhalte zu sein. (Gollwitzer, Melzer 2012)</p> <p>- Gewaltspielen fördern aggressive Gedanken, Aggressive Gefühle und steigern Herzrate und Blutdruck, Empathie und Hilfverhalten werden reduziert (Anderson et al. 2011)</p> <p>- Nach dem Spiel gewaltähnlicher Spiele kann eine größere Bereitschaft gemessen werden Anderen Schaden zu zufügen (Whitaker, Melzer, Steffgen, Bushmann 2013)</p> <p>- Kurzfristig tritt nach einem Spiel aggressiver Gedanken auf, die unter Umständen zu aggressiven Verhalten führen können (Anderson, Carnagey 2009)</p> <p>- Dieses desensibilisierende Wirkung von Gewaltspielen im Sinne einer Reduzierung der physiologischen Reaktion auf Gewaltinhalte ist belegt. (Bartholow, Bushmann, Setir 2006)</p>
<p>5. Computerspiele und Internetabhängigkeit</p> <p>Informationen und Statistik</p> <p>Der belohnende Charakter und die ständige Verfügbarkeit kann bei einigen Kindern und Jugendlichen zu einem zunehmend psychopathologischen Symptomkomplex führen, die Ähnlichkeiten zu klassischen Suchterkrankungen aufweist. Das Internet- bzw. Computerspielnutzungsverhalten der Betroffenen zeigt Symptome einer psychischen Abhängigkeit.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Abhängigkeit von Internet- und Computerhobby 2. Abhängigkeit von Onlinebeziehungen 3. Abhängigkeit von monetären Angeboten wie Glücksspiel, Auktions- und Shoppingseiten 4. Ein Abhängiger Genuß und Reizsuchten 5. Abhängigkeit von Online-Spielen 6. Abhängigkeit von Offline-Spielen - Zuwenigen und zuviel Spielzeit - Werden sie als problematisch spielerisch ausgewiesen (Festl et al. 2013) <p>Belohnungsreaktion für Computerspiel- und Internetabhängigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - männlich - Eine hohe Impulsivität (Collins, Freeman, Charnano-Premuzic 2012) - Erhöhte Gewaltakzeptanz (Grüsser, Thalemann 2007) - Eine geringe soziale Kompetenz (Festl et al. 2013) - Geringe soziale Kompetenz (Parikh, Palkovitz, Schell, Wood 2008) - Verminderter Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen (Lemmerling et al. 2011) - Mangel an Erfolserlebnissen in der realen Welt - Schulschwänze - Zurückgezogene und abgeschrägte Wiederholung - Geringe elterliche Unterstützung - Eltern, die ebenfalls viel spielen - Ein hoher Gewaltanteil - Probleme in der Peergruppe insbesondere beim Übergang 5. und 6. Klasse <p>Bzgl. des Bildungshintergrund ist die Datenelage noch nicht eindeutig</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hohe Schulleistung bilden einen Schutzfaktor - Distanz zu Eltern und Elternschaftsorientierung eingeschränkter Strategie- und Shooter-Spiele (Rehbein 2013) - Welche Spielerstrukturen Merkmale bedeutsam sind ist noch nicht abschließen geklärt. Belohnungsvergabe spielt wahrscheinlich eine große Rolle. - Wenn eine Kompensation von negativen Gefühlen durch das Spiel erfolgt. (Battshany et al. 2009) - Erfolgs- und Belohnungsregulation mit dem Computerspiel <p>(Aus) Wirkung</p> <p>Leistungsbezogene Anstrengung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nach eigenen Angaben können Computerspielabhängige ihre Aufgaben in der Schule schlechter bewältigen (Kiddo-KINDL; Ravens-Sieberer, Billinger 2000) - machen sich häufiger Sorgen um die Zukunft - haben häufiger Angst vor schlechten Noten - können sich schlechter im Unterricht nach einer Einschätzung schlechter konzentrieren (Battshany, Müller, Berker, Wollring 2009) - Computer-spielabhängige Jugendliche haben eher eine negative Einstellung zu Schule. Gehen weniger gern zu Schule (Möller 2012) - Computerspielabhängige Jugendliche schwänzen häufiger die Schule (Rehbein 2010). ½ der jugendlichen berichteten Schulschwänze, um Computer spielen zu können. <p>Computerspielabhängige Jugendliche haben signifikant schlechtere Noten in den Fächern Deutsch, Mathematik, Geschichte und Sport. Eine Wechselwirkung zwischen schulischer Leistung und Computerspielverhalten kann beschrieben werden.</p> <p>Leidensdimensionen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computerspielabhängige Jugendliche zeigen sich psychisch belasteter und weniger lebenszufrieden (Festl et al. 2013) - Ein Großteil der betroffenen Schüler führen eher starke bis starke Beeinträchtigungen im Bereich Freizeit (57%), Wohlbefinden (50%), Soziales (41%), Familie (34%) - Jugendliche die als computerspielabhängig klassifiziert werden, empfinden sich häufig als störsich nach Computerspielen. - Schätzungen ist durch das Computerspiel reduziert (Rehbein, Möller 2013) - jeder fünfte Computerspielabhängige Jugendliche berichtet über erhöhte Angst und Verunsicherung - 13% der Computerspielabhängigen haben häufig suizidale Gedanken - Computerspielabhängige Jugendliche sind im erhöhten Maße von weiteren psychischen Erkrankungen, eher als Folge denn als Ursache von Computerspielabhängigkeit, betroffen. Hierzu gehören Depression, Angstneigung (Gentil et al. 2011) - Insbesondere eine Komorbidität zu ADHS wird als wechselseitige Verstärkung beschrieben.
<p>6. Online-Foren für Menschen mit selbstschädigendem Verhalten</p> <p>Informationen und Statistik</p> <p>Menschen mit selbstschädigendem Verhalten erhalten durch die digitalen Medien eine Vielzahl von unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medien - Medium der synchronen und asynchronen Kommunikation - „One to one“-Kommunikation oder „one to many“-Kommunikation - Medien, um Öffentlichkeit zu stellieren, z.B. Blogs, Homepages, YouTube - Ca. 50% der Betroffenen nutzen soziale Netzwerke, um sich sozial zu betätigen (Eichenberg 2014) - Nutzer suchen die Seiten auf, um in der wissenschaftlichen emotionalen Unterstützung zu bekommen. - Die Gruppen haben meistens eine Etikette gegen Ratschläge zur Aufrechterhaltung der Erkrankung und gegen die Unterstützung von selbstschädigendem Verhalten. - Folgen der Betroffenen werden beschrieben, um die eigene Krankheit weiter zu kultivieren: - Suizidforen - Foren zu selbstverletzendem Verhalten - Pro-Ana Foren (Anorexi-Foren) - (aus) Anorexi-Foren - Chancen - Therapeutischer Wert: Online-Selbsthilfegruppen werden als therapeutisch bewertet erachtet (Mandara, White 1997, zitiert nach King, Moreggi), wenn parallel Einzel- oder Gruppentherapie stattfindet. - Isolation entgegenwirken: Online-Selbsthilfegruppen ermöglichen den sozialen Austausch ohne Stigmatisierung (Eichenberg 2014). - Kollektives Wissen: Die Größe einer Gruppe ermöglicht eine große Menge an verfügbarem Wissen. - Motivation und potentielle Hilfe: Kann aufgrund der Hilfesuchenden im Ort zu suchen. - Isolation und Zeit der Einsamkeit: Eine Freundschaft kann eine wichtige Ressource sein, die nicht verlassen zu müssen kann ebenfalls zunächst hilfreich sein und bietet Sicherheit und Schutz. - Unabhängigkeit von Eltern: Die Foren ermöglichen eine Ausländersetzung und Kommunikation mit anderen, wodurch ein Entwurf eines eigenen Lebensstils gefördert wird. - Enttabuisierung: Die Themen und Erkrankungen werden durch die digitalen Medien öffentlich und können damit Teil der gesellschaftlichen Diskussion werden. <p>Risiken</p> <ul style="list-style-type: none"> - Heute Selbstoffenbarung: Anonymität erleichtert Selbstüllersungen, Unreale Reaktionen oder missverstandene eigene Anliegen können zu Enttauscht und Abwehr führen und somit womöglich zu einer Verschlechterung des eigenen Zustands. (Eichenberg 2016) - Überforderung: Nutzer können sich durch die Probleme anderer Betroffener überfordert fühlen. (Eichenberg 2014) - Begrenzte kommunikative Bandbreite: Online-Selbsthilfegruppen nutzen meist „asynchrone Dienste“. Die dadurch entstehende zeitversetzte Kommunikation können in akuten Krisenzeiten belastend sein. Nonverbale Hinweisezeichen fehlen für eine vertiefende Interaktion. (Eichenberg 2014) - Kann die Gruppen zu Verstärkung und Erhalt der Symptomatik beitragen. (Eichenberg 2014) - Erschwert Gemeinschaftsbildung: Die Bildung einer Gemeinschaft dauert durch die Anonymität länger, erhöht die Fluktuation von Mitgliedern und ermöglicht aggressive und sozial unangemessene Äußerungen. - Foren, die föderative Kriterien nicht erfüllen: Foren die keine Hinweise auf therapeutische Möglichkeiten enthalten, Foren die z.B. Essstörungen nicht als Krankheit anerkennen, Foren die einen destruktiven Umgangsformen mit der Erkrankung einfordern, Foren die Aufnahmekriterien, wie z.B. BMI haben können - Schärfere negativ auf die Symptomatik auswirken.

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). Kausalzüge zwischen dem erlebten Verhalten und der Mediennutzung wäre fälschlich auch mit entsprechenden Forschungsergebnissen kaum möglich. Die Auswahl der Medien, die Formen der Nutzung 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? - 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 Diagnose 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

Gardiner, 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), 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 sechsst- 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](#)

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**