



Christiane Eichenberg
Felicitas Auersperg

Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche

Ein Ratgeber für Eltern
und Pädagogen

Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche

**Christiane Eichenberg
Felicitas Auersperg**

Chancen und Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche

Ein Ratgeber für Eltern
und Pädagogen



Prof. Dr. Christiane Eichenberg, geb. 1973. Studium der Psychologie in Köln. 2006 Promotion. 2010 Habilitation. 2013–2016 Professorin für Klinische Psychologie, Psychotherapie und Medien an der Sigmund Freud Privatuniversität, Wien. Seit 2016 Leiterin des Instituts für Psychosomatik an der Medizinischen Fakultät der Sigmund Freud Privatuniversität, Wien. Forschungsschwerpunkte: Schnittstellen von Psychologie und Internet; E-Mental Health; Psychotraumatologie; Psychotherapieforschung.

M.Sc. Felicitas Auersperg, geb. 1989. 2008–2013 Studium der Psychologie in Wien. 2013–2014 Universitätsassistentin am Lehrstuhl für Innovationsmanagement an der Privatuniversität Schloss Seeburg. 2014–2015 Lehrauftrag an der MedUni Wien. Seit 2014 Universitätsassistentin an der Psychologischen Fakultät der Sigmund Freud Privatuniversität, Wien.

Wichtiger Hinweis: Der Verlag hat gemeinsam mit den Autoren bzw. den Herausgebern große Mühe darauf verwandt, dass alle in diesem Buch enthaltenen Informationen (Programme, Verfahren, Mengen, Dosierungen, Applikationen, Internetlinks etc.) entsprechend dem Wissensstand bei Fertigstellung des Werkes abgedruckt oder in digitaler Form wiedergegeben wurden. Trotz sorgfältiger Manuskriptherstellung und Korrektur des Satzes und der digitalen Produkte können Fehler nicht ganz ausgeschlossen werden. Autoren bzw. Herausgeber und Verlag übernehmen infolgedessen keine Verantwortung und keine daraus folgende oder sonstige Haftung, die auf irgendeine Art aus der Benutzung der in dem Werk enthaltenen Informationen oder Teilen davon entsteht. Geschützte Warennamen (Warenzeichen) werden nicht besonders kenntlich gemacht. Aus dem Fehlen eines solchen Hinweises kann also nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

Copyright-Hinweis:

Das E-Book einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar.

Der Nutzer verpflichtet sich, die Urheberrechte anzuerkennen und einzuhalten.

Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG
Merkelstraße 3
37085 Göttingen
Deutschland
Tel. +49 551 999 50 0
Fax +49 551 999 50 111
verlag@hogrefe.de
www.hogrefe.de

Umschlagabbildung: © pressureUA – iStock.com by Getty Images
Satz: Mediengestaltung Meike Cichos, Göttingen
Format: PDF

1. Auflage 2018

© 2018 Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG, Göttingen

(E-Book-ISBN [PDF] 978-3-8409-2647-1; E-Book-ISBN [EPUB] 978-3-8444-2647-2)

ISBN 978-3-8017-2647-8

<http://doi.org/10.1026/02647-000>

Nutzungsbedingungen:

Der Erwerber erhält ein einfaches und nicht übertragbares Nutzungsrecht, das ihn zum privaten Gebrauch des E-Books und all der dazugehörigen Dateien berechtigt.

Der Inhalt dieses E-Books darf von dem Kunden vorbehaltlich abweichender zwingender gesetzlicher Regeln weder inhaltlich noch redaktionell verändert werden. Insbesondere darf er Urheberrechtsvermerke, Markenzeichen, digitale Wasserzeichen und andere Rechtsvorbehalte im abgerufenen Inhalt nicht entfernen.

Der Nutzer ist nicht berechtigt, das E-Book – auch nicht auszugsweise – anderen Personen zugänglich zu machen, insbesondere es weiterzuleiten, zu verleihen oder zu vermieten.

Das entgeltliche oder unentgeltliche Einstellen des E-Books ins Internet oder in andere Netzwerke, der Weiterverkauf und/oder jede Art der Nutzung zu kommerziellen Zwecken sind nicht zulässig.

Das Anfertigen von Vervielfältigungen, das Ausdrucken oder Speichern auf anderen Wiedergabegeräten ist nur für den persönlichen Gebrauch gestattet. Dritten darf dadurch kein Zugang ermöglicht werden.

Die Übernahme des gesamten E-Books in eine eigene Print- und/oder Online-Publikation ist nicht gestattet. Die Inhalte des E-Books dürfen nur zu privaten Zwecken und nur auszugsweise kopiert werden.

Diese Bestimmungen gelten gegebenenfalls auch für zum E-Book gehörende Audiodateien.

Anmerkung:

Sofern der Printausgabe eine CD-ROM beigelegt ist, sind die Materialien/Arbeitsblätter, die sich darauf befinden, bereits Bestandteil dieses E-Books.

Inhaltsverzeichnis

1	Bedeutung digitaler Medien in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen	7
1.1	Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen	8
1.1.1	Zur Verfügung stehende Medien	9
1.1.2	Nutzungsgewohnheiten	11
1.2	Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen	27
2	Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche	31
2.1	Identitätsentwicklung	31
2.1.1	Selfies	32
2.1.2	Selbstdarstellung als Ausdruck der Persönlichkeit	33
2.1.3	Gefahren digitaler Selbstdarstellung	36
2.1.4	Positive Effekte der Selbstdarstellung im Internet	38
2.2	Soziale Kompetenzen und Beziehungen	42
2.3	Lernen	44
2.3.1	Wissensbezogene Inhalte	45
2.3.2	Filtersoftware	48
2.3.3	Kindergarten	49
2.3.4	Grundschule	50
2.3.5	Weiterführende Schulen	52
2.3.6	Gesundheitsbezogene Inhalte	55
2.4	Spielen	58
2.4.1	Warum Kinder spielen	59
2.4.2	Serious Gaming	60
2.4.3	Gewalt am Bildschirm	64
2.4.4	Kreativität und digitale Medien	66
2.5	Informationsaustausch und Meinungsbildung	68
2.5.1	Filterbubbles	69
2.5.2	Das Internet und der Abbau von Vorurteilen	70
2.6	Psychosoziale Hilfestellung bei typischen Problemen im Jugendalter	72
2.6.1	Selbsthilfeforen	72
2.6.2	Sexualität und Aufklärung im Internet	74

3	Risiken digitaler Medien für Kinder und Jugendliche	77
3.1	Fünf Risikobereiche	77
3.1.1	Exzessive Nutzungsweisen: Internetsüchte	77
3.1.2	Dysfunktionale Nutzungsweisen: Informationsüberflutung, Cyberchondrie & Co.	87
3.1.3	Selbstschädigende Nutzungsweisen: Suizid-Foren, Ritzer-Seiten und Pro-Ana-Bewegung	90
3.1.4	Deviante Nutzungsweisen: Cybermobbing, Cyberstalking und sexuelle Gewalt	102
3.1.5	Jugendgefährdende Inhalte – Beispiel Politischer Extremismus	124
3.2	Interventionsmöglichkeiten bei Internetsucht und Cybermobbing	126
3.2.1	Therapeutische Aspekte im Umgang mit Online-Sucht	126
3.2.2	Interventionsmöglichkeiten bei Cybermobbing	129
3.2.3	Präventive Maßnahmen	131
4	Medienkompetenz sinnvoll vermitteln	133
4.1	Medienkompetenz in der Familie	135
4.1.1	Strategien zur Vermittlung von Medienkompetenz bei Kindern	137
4.1.2	Strategien zur Vermittlung von Medienkompetenz bei Jugendlichen	140
4.1.3	Mediennutzung und intergenerationale Konflikte in der Familie	142
4.2	Medienkompetenz in der Schule	144
4.2.1	Konzepte zur Vermittlung von Medienkompetenz bei Kindern	147
4.2.2	Konzepte zur Vermittlung von Medienkompetenz bei Jugendlichen	148
4.3	Fazit	153
Literatur		155
Anhang		173

1 Bedeutung digitaler Medien in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen

Das Leben von Kindern und Jugendlichen ist heute untrennbar mit der Nutzung von und der Einflussnahme durch digitale Medien verbunden. Für alltägliche Aktivitäten, Freizeit, Schule oder Beruf steht ihnen ein gewaltiges Informationsnetz zur Verfügung, das mehr und mehr an Bedeutung gewinnt. Die Kompetenz, mit der überwältigenden Bandbreite an Nutzungsmöglichkeiten umgehen zu können, ist unverzichtbar – sowohl für das Schul- und Berufs- als auch für das Privatleben. Somit ist es inzwischen eine entscheidende Aufgabe von Eltern und anderen Erziehungspersonen, Kinder und Jugendliche früh damit vertraut zu machen und Fähigkeiten zur sicheren und effizienten Nutzung zu vermitteln. Gelingt diese Vermittlung, ist sie von unschätzbarem Wert im Rahmen der Entwicklung von Medienkompetenz als inzwischen wichtiger „Skill“ für nahezu alle Bereiche des Lebens. Neben der häufig zitierten Vereinfachung bzw. Vervielfältigung der Kommunikation leisten digitale Medien große Beiträge zur Wissenschaft und Forschung, zu Kunst und Kultur und zur Wirtschaft. Auch die Bereiche Bildung und Unterhaltung, d.h. Lernen und Spielen wurden und werden durch den Einsatz und die Entwicklung digitaler Medien verändert. Kinder wachsen mit dieser Bandbreite an Möglichkeiten wie selbstverständlich auf und hinterfragen dabei nur selten, welche Gefahren neben all diesen Chancen in der Nutzung digitaler Medien liegen. Das auf diese Art ausgesparte Thema wird umso intensiver von besorgten Erziehungs- und Bezugspersonen aufgegriffen, die in den meisten Fällen nicht in einer digitalisierten Welt aufgewachsen sind und sich die sogenannte „Kindheit 2.0“ daher kaum vorstellen können.

In diesem Ratgeber soll auf häufige Fragen und Sorgen von Eltern, Lehrern und anderen Bezugspersonen eingegangen werden, ohne die spielerische und selbstverständliche Herangehensweise der Kinder und Jugendlichen dabei zu vernachlässigen oder zu unterschätzen. Bereits sehr früh entwickeln Kinder heute Strategien und Verhaltensmuster im Umgang mit digitalen Medien. Die sogenannten „digital natives“ sind im Gegensatz zu ihren Eltern mit den Möglichkeiten des Internets aufgewachsen

und sind Erwachsenen in der Nutzung oftmals weit voraus. Deren Pflicht ist es nun, mindestens ebenso kompetent mit neuen Medien umgehen zu können, um zum einen zu wissen, was ihre Kinder beispielsweise im Internet und mittels ihres Smartphones heute so tun und andererseits ihren Kindern in problematischen Situationen zur Seite stehen zu können. Diese Kompetenz zu erlangen ist unter anderem so eine Herausforderung, weil es inzwischen eine Vielzahl an digitalen Medien gibt, die unseren Alltag mit unterschiedlichen Anwendungen begleiten (vgl. Kap. 1.1).

1.1 Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen

Die unterschiedlichen Formen digitaler Medien prägen somit unser Leben und sind fester Bestandteil unseres Alltags. Wir lassen uns vom individuell gewählten Ton unseres Handyweckers aus dem mittels App überwachten Schlaf reißen, lesen noch im warmen Bett die ersten Mails am Tablet und lachen beim morgendlichen Kaffee über eine witzige Facebook-Nachricht der Kollegin. Kommunikation, Information, Unterhaltung – diese Lebensbereiche werden für die meisten von uns von neuen Medien beherrscht. Die tatsächlichen Nutzungsmuster sind hierbei allerdings sehr unterschiedlich. Der gerade geschilderte Tagesbeginn ist, selbst bei Nutzung der exakt gleichen Geräte, abhängig von persönlichen Vorlieben, Nutzungsmotiven, milieu- und peerspezifischen Besonderheiten und nicht zuletzt dem Alter der Hauptakteure. Das Fernsehen wurde in den letzten Jahren bereits unter den verschiedensten Blickwinkeln von Wissenschaftlern unterschiedlicher Disziplinen untersucht. Die ständige Entwicklung technischer Innovationen eröffnet ein Forschungsfeld, das nie stillsteht und innerhalb dessen immer neue Fragen aufgeworfen werden. Hierbei ist insbesondere die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in das Interesse der breiten Öffentlichkeit gerückt, wobei sich die Darstellung deren Medienwelt meist auf potenzielle Gefahren konzentriert und dabei die damit verbundenen Möglichkeiten vernachlässigt. Den Risiken aber auch den Chancen widmen sich Kapitel 2 und 3 dieses Buches. Zunächst sollten aber die Besonderheiten des Medienalltags von Kindern und Jugendlichen aufgedeckt werden. Nur wenn wir die tatsächlichen Gewohnheiten der mit digitalen Medien aufwachsenden Generation kennenlernen, sind wir in der Lage, Problemfelder zu erken-

nen, Irrtümer zu identifizieren aber auch die Potenziale digitaler Medien für den Nachwuchs auszuschöpfen.

1.1.1 Zur Verfügung stehende Medien

Mit der Welt ihrer Eltern ist auch die Welt von Kindern und Jugendlichen von Medien durchdrungen. In Deutschland wird das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen besonders detailliert in zwei großen Langzeitprojekten erforscht: Die KIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest, die sich mit dem Stellenwert neuer Medien im Leben der 6- bis 13-Jährigen beschäftigt (Feierabend, Karg & Rathgeb, 2013a), und die ebenfalls vom Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest initiierte JIM-Studie (Feierabend, Karg & Rathgeb, 2013b), eine im jährlichen Turnus durchgeführte Basisstudie zum Medienumgang von 12- bis 19-Jährigen. Laut Feierabend et al. (2014) zählen Fernseher, Computer, Internetzugang und Handy zur Grundausstattung eines Haushaltes in Deutschland und auch MP3-Player, Radio, CD-Player und Digitalkameras finden sich dort in 9 von 10 Fällen. Spielkonsolen stehen immerhin in drei Viertel aller Haushalte zur Verfügung. Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren besitzen häufig CD-Player, Radios, Spielkonsolen oder Kassettenrekorder. Jedes zweite Kind in dieser Altersgruppe besitzt ein eigenes Handy, jedes dritte einen eigenen Fernseher. Die Medienausstattung steigt mit dem Alter und wird offenbar auch vom Geschlecht beeinflusst. Jungen sind meist umfangreicher ausgestattet als Mädchen, insbesondere mit Spielkonsolen, dafür besitzen Mädchen eher Handys, Kassettenrekorder und Digitalkameras. Diese Verteilung könnte darauf zurückzuführen sein, dass die Wahrnehmung der Mediennutzung stark durch Stereotype beeinflusst wird: Männern werden technische Kompetenzen zugeschrieben, während Frauen eher als Nutzer wahrgenommen werden (Ahrens, 2009). Diese in der sozialen Wahrnehmung verankerten Vorurteile könnten das Kaufverhalten der Eltern und somit das Repertoire, das Kindern zur Verfügung steht, beeinflussen.

Das Internet wird ab etwa 8 Jahren zumindest gelegentlich genutzt, im Alter von 12 bis 13 Jahren zählen 93 % der Kinder zu Internetnutzern, wie aus der KIM-Studie (Feierabend, Karg & Rathgeb, 2013a) hervorging. Die KIM-Studie 2016 zeigt, dass fast alle Kinder heute zumindest potenziell aufgrund der technischen Möglichkeiten das Internet zu Hause nut-