

Catherine Gunzenhauser

Erziehung im Kontext Schule (WiSe 2021/2022): Nutzung digitaler Medien im Jugendalter

- ☰ Einführung
- ☰ Gefahren des digitalen Medienkonsums
- ☰ Funktionen sozialer Medien
- ☰ Abschluss

Einführung



Catherine Gunzenhauser



03:57

**Herzlich willkommen zur Sitzung "Nutzung digitaler Medien im Jugendalter"!
Hören Sie hier eine Einführung zu dieser Sitzung.**

Hier finden Sie die Zusammenfassungen der [KIM-Studie 2020](#) und der [JIM-Studie 2021](#) des medienpädagogischen Forschungszentrums Südwest (Kooperationsprojekt der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz.)



Lernziele für die heutige Sitzung

- Sie können **Wirkmechanismen von Gewalt in den Medien auf Verhalten von Kindern und Jugendliche beschreiben.**
- Sie können **wichtige empirische Befunde zu Gewalt in Videospielen und aggressivem bzw. gewalttätigem Verhalten zusammenfassen.**
- Sie gewinnen einen Überblick über weitere **Risiken der Nutzung digitaler Medien.**
- Sie können die **Funktionen der sozialen Medien** beschreiben.
- Sie können zusammenfassen, wie Jugendliche soziale Medien zur **Unterstützung bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben** nutzen.

Die Sitzung beinhaltet neben diesem Überblick zwei Abschnitte. Bitte arbeiten Sie alle Abschnitte durch.

1

Gefahren des digitalen Medienkonsums

2

Funktionen sozialer Medien

CONTINUE

Gefahren des digitalen Medienkonsums



Catherine Gunzenhauser

"Squid Game" als Vorlage für Schulhof-Spiele





Ende 2021 veröffentlichte Netflix die erfolgreiche Serie "**Squid Game**" – vielleicht haben Sie sie ja selbst auch angeschaut. In der Serie kommen Erwachsene vor, die traditionelle Kinderspiele spielen, wobei aber die Verlierer getötet werden. Die Serie ist von Netflix ab 16 Jahren empfohlen. Bald wurde jedoch international und auch aus Freiburg berichtet, dass Kinder und Jugendliche – zum Teil schon an Grundschulen und sogar an Kitas – Squid Game "nachspielen".

*Was würden Sie denken oder tun, wenn Sie dieses Phänomen in Ihrer fünften Klasse beobachten?
Denken Sie, die Eltern der Kinder hätten verhindern können, dass diese von "Squid Game" hören?*

Das Landesmedienzentrum hat Informationen und Handreichungen für Eltern und Lehrkräfte zum "Squid-Game" veröffentlicht. Bei Interesse können Sie die Informationen [hier](#) einsehen (nicht prüfungsrelevant).

Gerne können wir bei unserer Zoom-Sitzung über die Vorschläge diskutieren.

Gewalt in den Medien und aggressives Verhalten

Eltern und pädagogische Fachkräfte sorgen sich häufig, dass der Konsum von Gewalt in den Medien dazu führt, dass Kinder sich gewalttätig oder aggressiv verhalten. Es gibt theoretische Annahmen darüber, warum dies der Fall sein könnte. Interessant sind darüber hinaus aber insbesondere empirische Studien, die untersuchen, ob sich ein solcher Zusammenhang wirklich zeigen lässt.

Gewalt in den Medien und aggressives Verhalten: Empirische Ergebnisse

Im zwanzigsten Jahrhundert wurde diese Frage mit Blick auf Gewalt in Film und Fernsehen beforscht. In den letzten Jahren standen **Bildschirmspiele mit Gewalthandlungen** vermehrt im Fokus, bei denen man ja durch die interaktive Spielweise ins Geschehen einbezogen wird und sich in der Rolle als "Täter*in" oder "Opfer" finden kann.

Eine Meta-Analyse von Prescott et al. (2018) zur **Beschäftigung mit gewalthaltigen Bildschirmspielen und offen aggressivem Verhalten** bei Jugendlichen ergab tatsächlich einen sogenannten **Sozialisationseffekt**: Beschäftigung mit gewalthaltigen Bildschirmspielen sagte über die Zeit hinweg eine Zunahme körperlich aggressiven Verhaltens vorher. Allerdings verringerte sich dieser statistische Effekt, wenn weitere Hintergrundfaktoren – sowohl allgemeine soziodemographische Faktoren also auch näher an der Thematik liegende Faktoren wie z. B. Überwachung des Medienkonsums durch die Eltern oder Gewalt in der Familie – mit in die Analysen mit einbezogen und so berücksichtigt wurden (vgl. Prescott, 2018; von Salisch, 2020).



Gewalt in den Medien und aggressives Verhalten: Prozesse

Was könnten Gründe dafür sein, dass mediale Gewaltdarstellungen aggressives Verhalten verstärken?

Anderson und Kolleg*innen (z. B. Anderson et al., 2017) fassen im **General Aggression Model (GAM)** Prozesse zusammen, die aggressives Verhalten erklären können. Das GAM kann auf verschiedene Bereiche angewendet werden, unter anderem auch auf mögliche Wirkungen von Gewalt in den Medien (zusammenfassend siehe von Salisch, 2020).

Nach dem GAM (vgl. von Salisch 2020) kann die dauerhafte Beschäftigung mit gewalthaltigen Medien

- **aggressive Einstellungen, Wahrnehmungen, Erwartungen und Verhaltensskripte** (d.h. Verhaltensweisen, die man in einer bestimmten Situation erwartet und bevorzugt zeigt) fördern, sozusagen zur erlebten Normalität lassen und
- eine **Abstumpfung der emotionalen Reaktion** auf Schädigung der Opfer begünstigen.

Dies kann in Folge zu einer Zunahme aggressiven Verhaltens führen.



Gefahren sozialer Medien

Online-Aktivitäten sind mit einigen **Risiken** verbunden. Neben der Konfrontation mit Gewaltdarstellungen und -handlungen kann dies beispielsweise Konfrontation mit Pornografie oder mit extremistischen Inhalten oder Angriffe durch andere Nutzer*innen (z. B. Sexting, Cyberbullying) betreffen.

Zur **Häufigkeit** berichtet die EU Kids Online-Studie (2010, zitiert nach Glüer, 2018), dass in

Deutschland **8% der befragten neun- bis 16-Jährigen** angaben, dass sie online bereits mit Risiken und Gefahren konfrontiert wurden. Ein vergleichbares Bild ergibt sich aus der **aktuellen KIM-Studie** (MPFZ, 2020): in der Altersgruppen der 10- bis 11-Jährigen bzw. der 12- bis 13-Jährigen bis berichteten 9% bzw. 8% der befragten Internetnutzer*innen, dass sie online schon einmal mit Inhalten konfrontiert waren, die für Kinder ungeeignet waren. Der Anteil der Kinder, die Berichten, dass ihnen Inhalte unangenehm waren, liegt bei den 10- bis 11-Jährigen bei 7%, bei den 12- bis 14-Jährigen bei 6% (MPFZ, 2020); in beiden Altersgruppen berichten 4%, dass ihnen etwas Angst gemacht habe. Allerdings ist **nicht gesichert, inwieweit Kinder und Jugendliche Gefahren wie z. B. Sexting als solche identifizieren** (vgl. Glüer, 2018).

Die aktuelle JIM-Studie (MPFZ, 2020) befragte die Jugendlichen, ob sie im letzten Monat online mit Hassbotschaften, Fake News, extremen politischen Ansichten, Verschwörungstheorien oder beleidigenden Kommentaren konfrontiert waren. Nur 23% der Befragten berichteten, dass sie keinem der genannten Phänomene begegnet seien.

CONTINUE

Funktionen sozialer Medien



Catherine Gunzenhauser

"Honeycomb of social media"

Das **Wabenmodell der sozialen Medien** nach Kietzmann et al. (2011; zitiert nach Glüer, 2018) hat zwei zentrale Aspekte:

- zum einen zählt es **wichtige Funktionen** sozialer Medien auf (diese Funktionen haben soziale Medien übrigens natürlich nicht nur für jugendliche Nutzer*innen)
- zum anderen macht es deutlich, dass **unterschiedliche soziale Medien sich darin unterscheiden, wie stark einzelne Funktionen im Zenrum stehen.**

Die Funktionen sozialer Medien nach Kietzmann (2011, zitiert nach Glüer, 2018)

Selbstdarstellung (Identity)

In den sozialen Medien können Nutzer*innen bestimmen, wie sie sich darstellen und damit auch den Eindruck kontrollieren, den sie auf andere machen

("**Impression Management**"). Wie Sie

Konversation (conversation)

Soziale Möglichkeiten erlauben **Kommunikation** mit anderen, z. B. über Nachrichten, Chats oder Kommentare.

Die Nutzung der Konversationsfunktion

Austausch (sharing)

Austausch und Verbreitung von Texten, Bildern, Videos etc.

Dies bezieht sich auf die

Präsenz (Presence)

Möglichkeit, sich für andere ansprechbar zu machen - etwa über zugängliche Profile oder direkter über das Signal eines Online-Status.

Beziehungen (Relationships)

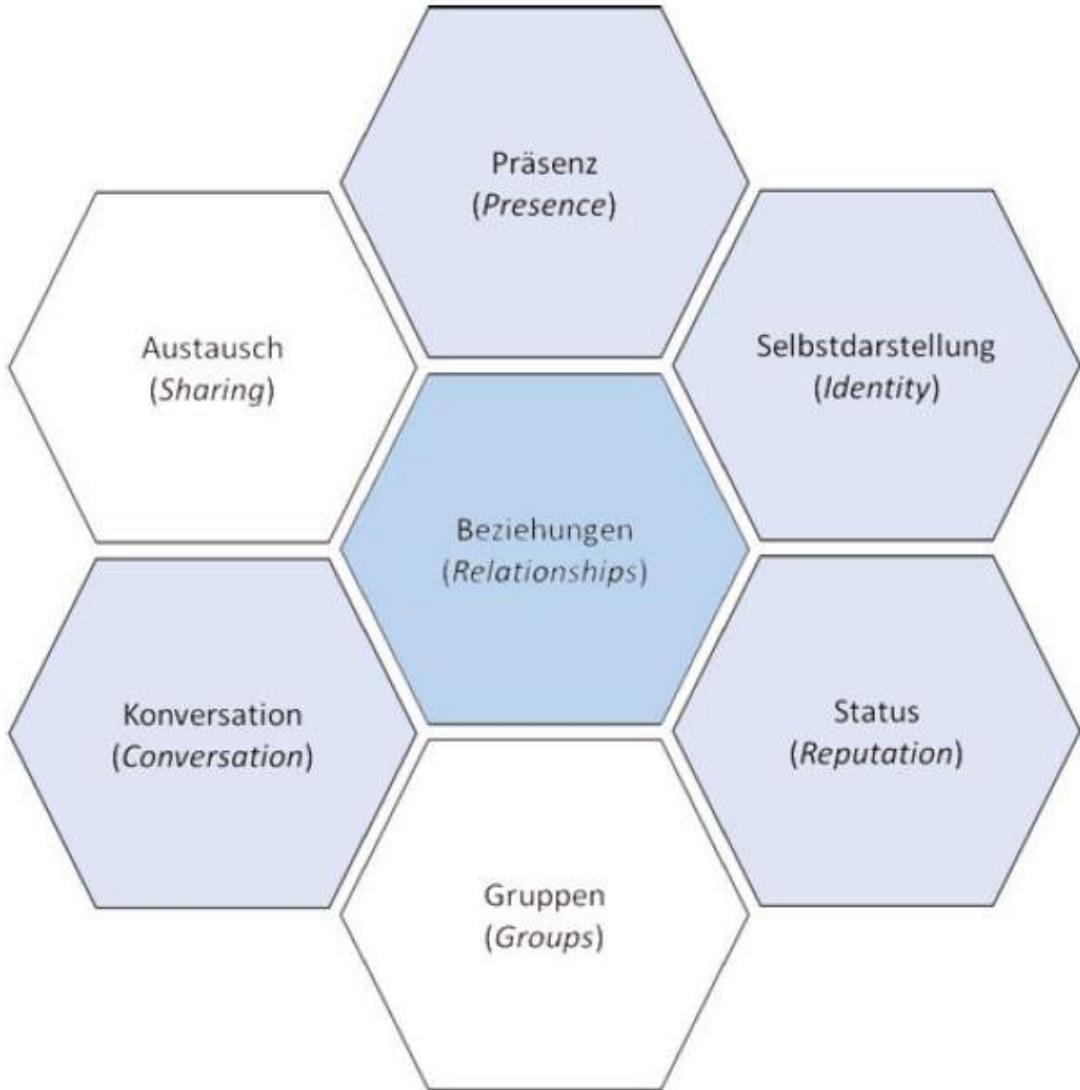
Soziale Medien **ermöglichen Aufnahme und Aufrechterhaltung (und Dokumentation) von Kontakten** mit anderen.

Status (Reputation)

Soziale Medien haben oft Funktionen, über die sich Unterschiede im sozialen Status ausdrücken lassen (z. B. Likes, Empfehlungen, Kommentare).

Gruppen (Groups)

Nutzer*innen können sich einer bestimmten Gemeinschaft zuordnen (z. B. Interessengruppen).



■ Abb. 9.2 Funktionen sozialer Medien am Beispiel von Facebook: Das Wabenmodell sozialer Medien („honeycomb of social media“); *dunkelgraue Waben* primäre Funktion, *hellgraue Waben* sekundäre Funktionen, *weiße Waben* tertiäre Funktionen. (Mod. nach Kietzmann et al. 2011, mit freundlicher Genehmigung von Elsevier)

aus: Glüer (2018)

Links sehen Sie das "Wabenmodell" der Funktionen sozialer Medien angewandt auf Facebook – hier steht laut Kietzmann et al. (2011, zitiert nach Glüer, 2018) besonders die Beziehungspflege im Vordergrund.

Überlegen Sie: Welche Funktionen stehen Ihrer Meinung nach bei den aktuell von Jugendlichen häufiger genutzten sozialen Netzwerken Instagram und TikTok im Mittelpunkt?

Entwicklungsaufgaben im Jugendalter und soziale Medien

Viele typische Entwicklungsaufgaben von Jugendlichen sind mit der **Entwicklung der eigenen Identität** verbunden – etwa die Entwicklung der eigenen Geschlechtsidentität und sexuellen Identität und die Entwicklung des eigenen Wertesystems – oder stehen in Zusammenhang mit der **Entwicklung sozialer Beziehungen** – etwa die Neuorientierung der Beziehungen zur Herkunfts-familie, die Entwicklung von Freundschaften, romantischen und sexuellen Beziehungen (vgl. Eschenbeck & Knauf, 2018). Jugendliche können **soziale Medien zur Bewältigung dieser Anforderungen** nutzen: In den sozialen Medien können sie wie oben beschrieben mit Identitäten experimentieren, Beziehungen knüpfen und pflegen und finden Möglichkeiten, ihren sozialen Status zu repräsentieren.

Im Gegensatz zu Offline-Kontakten bieten soziale Medien in mancher Hinsicht **mehr Kontrolle durch die folgenden drei Eigenschaften** (Valkenburg & Peter, 2011; zitiert nach Glüer, 2018):

- **Anonymität:** Jugendliche können sich ohne Preisgabe ihrer wahren Identität über Themen informieren oder sich mit anderen austauschen. Dies kann erleichternd wirken, wenn Jugendliche ein Thema schwierig oder verunsichernd finden und sich im persönlichen Kontakt nicht trauen würden, danach zu fragen.
- **Asynchronität:** Durch die zeitverzögerte Kommunikation kann man in sozialen Medien im Vergleich zum direkten Gespräch vorher mit mehr Ruhe überlegen, was man kommunizieren möchte, und sich ggf. vor dem Absenden korrigieren.
- **Zugänglichkeit:** Durch soziale Medien kann man relativ niedrigschwellig Kontakte knüpfen und Interaktionspartner auswählen – beispielsweise findet man online relativ leicht Zugang zu Personen oder Gruppen mit denselben Interessen, die man vielleicht im persönlichen Umfeld nicht so leicht kennen lernen könnte.



02:41

Hören Sie hier einen abschließenden Kommentar.

CONTINUE

Abschluss



Catherine Gunzenhauser

Nach Bearbeitung dieser Sitzung...

- ... können Sie **Wirkmechanismen von Gewalt in den Medien auf Verhalten von Kindern und Jugendlichen** beschreiben.
- ... können Sie **wichtige empirische Befunde zu Gewalt in Videospielen und aggressivem bzw. gewalttätigem Verhalten** zusammenfassen.
- ... haben Sie einen ersten Überblick über weitere **Risiken der Nutzung digitaler Medien**.
- ... können Sie die **Funktionen der sozialen Medien** beschreiben.
- ... können Sie zusammenfassen, wie Jugendliche soziale Medien zur **Unterstützung bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben** nutzen.

Organisatorisches

Sie können diese E-Learning-Sitzung unten als pdf downloaden. Rückfragen können Sie wie immer in der Zoom-Sitzung – diesmal im Anschluss an die "technische Probeklausur" (ca. 13:30 Uhr) am 04.02.2022 – stellen.

Ich wünsche Ihnen eine gute Woche!



Literatur

Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2017). General Aggression Model. In P. Roessler, C. A. Hoffner, & L. van Zoonen (Eds.) International Encyclopedia of Media Effects. Wiley-Blackwell.

Eschenbeck, H., & Knauf, R.-K. (2018). Entwicklungsaufgaben und ihre Bewältigung (pp. 197-222). Springer

Glüer, M. (2018). Digitaler Medienkonsum. In A. Lohaus (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie des Jugendalters* (pp. 23 - 50). Springer.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021). *KIM-Studie 2020: Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger.*

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2021). JIM-Studie 2021: *Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.*

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf

Prescott, A. T., Sargent, J. D., Hull, J. G. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proceedings of the National Association of Science*, 115, 9982–9988.

von Salisch, M. (2018). Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen und offen aggressives Verhalten bei Kindern und Jugendlichen: Ein Literaturüberblick zur Wirkrichtung. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 69, 109 – 125.