

Inhalt

1 Prolog: Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen – eine kontroverse Diskussion	11
2 Medien bestimmen die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen	17
2.1 Besitz und Zugang zu Medien	17
2.2 Mediennutzung bei Jugendlichen	18
Die schulische Nutzung von Medien	18
Die Nutzung von Medien in der Freizeit	19
2.3 Stellenwert von Medien im Alltag Jugendlicher	20
Nutzungszeiten	20
Nutzungsinhalte	21
2.4 Mediennutzung bei Kindern	25
Themeninteressen	25
Genutzte Medien, Mediенkompetenz und Freizeitverhalten	26
Nutzungsdauer von Medien	30
Die Haltung der Eltern	31
Empfehlungen für Bildschirmzeiten	33
Mediennutzung im Langzeitverlauf	35
2.5 Computer-, Konsolen- und Online-Spiele	37
Spiele bei Jugendlichen	37
Spiele bei Kindern	39
2.6 Internationale Studien zur Mediennutzung	40
Europäischer Forschungsverbund EU Kids Online	40
Großbritannien	46
Vereinigte Staaten	47
3 Auswirkungen auf kognitive und sozio-emotionale Prozesse	51
3.1 Vorbemerkung	51
3.2 Einfluss digitaler Mediennutzung auf das Gehirn	54
3.3 Auswirkungen spezieller Medienaktivitäten	56
Computerspiele	56
Fernsehen	57
3.4 Spezifische kognitive Auswirkungen	59
Aufmerksamkeitsprozesse	59
Gedächtnis	61
3.5 Sozio-emotionale Auswirkungen	62

4 Mediales Multitasking	65
4.1 Häufigkeit von Multitasking	65
4.2 Definition, Einflussgrößen und Modelle	67
4.3 Neurologische Strukturen	68
4.4 Kognitionspsychologische Faktoren	69
4.5 Entwicklungspsychologie und Lernprozesse	71
4.6 Folgen für das psychische Befinden	73
5 Mediennutzung und schulische Leistung	79
5.1 Allgemeine Nutzung von Bildschirmmedien	80
5.2 Einfluss von Computerspielen	81
5.3 Einfluss sozialer Medien	82
6 E-Learning differenziert betrachtet	83
6.1 Digitale Bildung in der Schule	83
6.2 E-Learning – Pro und Contra	84
6.3 Methoden und Einsatzmöglichkeiten	86
6.4 Digitale versus analoge Lernmedien	89
6.5 Die Sicht der Lehrer und der Schüler	91
7 Mediennutzung und Schlaf	95
8 Mediennutzung und körperliche Gesundheit	99
9 Gewaltbezogene Computerspiele und aggressives Verhalten	103
10 Cybermobbing	106
11 Pornografie im Internet	111
12 Computerspiele und Internetnutzung unter rechtlichen Aspekten	116
12.1 Jugendschutz versus Gestaltungsfreiheit	116
12.2 Rechtliche Bestimmungen	118
12.3 Neues Jugendschutzgesetz	120
12.4 Prüfung der Alterseignung am Beispiel von Computerspielen	122
13 Persönliche Daten und missbräuchliche Nutzung des Internets	127
13.1 Spezielle Gefahren und Risiken	130
13.2 Verstärkung selbstgefährdenden Verhaltens	131
13.3 Medienschutz vom Kind aus denken	134

14 Pathologische Nutzung und psychische Störungen	136
14.1 Internet-/Computerspielsucht und interne Störungen	137
Depressionen	137
Soziale Ängste	139
14.2 Internet-/Computerspielsucht und ADHS	142
Pathogenetische Faktoren bei ADHS und Suchtverhalten	144
Psychosoziale Bedingungsfaktoren	144
Spezifische Befunde zu Computerspielsucht und ADHS	145
15 Computerspiel- und Internetsucht	147
15.1 Spielimmanente Besonderheiten und psychosoziale Risikofaktoren	147
15.2 Risikomodelle für die Entstehung	151
15.3 Parallelen zu stoffgebundenen Süchten	157
15.4 Neurobiologische Befunde	158
15.5 Epidemiologie	159
15.6 Klinische Befundbeschreibung	160
15.7 Diagnostik	164
15.8 Verlauf Internetsucht-bezogener Störungen	167
16 Prävention und Behandlung der Computerspielstörung/Internetsucht	169
16.1 Allgemeine Voraussetzungen	169
16.2 Beratungs- und Behandlungsalgorithmen	171
16.3 Prävention und Frühintervention	172
Prävention	172
Frühintervention	174
16.4 Konkrete Inhalte einer qualifizierten Suchtberatung	174
16.5 Ambulante und stationäre therapeutische Maßnahmen	177
16.6 Konkretes therapeutisches Vorgehen bei manifester Computerspielstörung/ Internetsucht	180
16.7 Klinisch-therapeutische Arbeit mit dem Jugendlichen	181
16.8 Behandlungsmodul der klinisch-therapeutischen Arbeit	184
16.9 Wirksamkeit von Behandlungsverfahren	185
17 Materialien für Eltern und andere Bezugspersonen	188
17.1 Zehn Tipps zum Umgang mit digitalen Medien	188
17.2 Acht Entscheidungshilfen zur Erkennung einer Computerspiel- und Internetsucht	190
17.3 Anlaufstellen und Materialien zum Thema Mediensucht	191
18 Epilog: Neue Kompetenzen für das digitale Zeitalter!	197
Literatur	200