

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, Medienkompetenz 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 internale 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	Behandlungsmodule 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