

Goethe – Schiller - Gymnasium

Fach: Informatik

Thema:
Einfluss digitaler Medien auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen

Seminararbeit

eingereicht bei Herrn Angerhoefer

(Fachlehrer(in) für Informatik)

von Rebecca Zoe Bulgrin

Klassenstufe 12

Schuljahr 2018/2019

Anschrift Jüterbogerstraße 32
14913 Kloster Zinna

Ort/Datum Jüterbog, den 07.11.2018

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Einleitung	1
2. Inhalt	2
2.1 Digitale Medien	2
2.2 Mediensucht	3
2.3 Geschichtliches	4
2.4 Einfluss digitaler Medien auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen	7
2.4.1 Kognitive Intelligenz	8
2.4.2 Sportlich – Kinästhetische Intelligenz	10
2.4.3 Emotionale Intelligenz	12
2.5 Eltern als Vorbildfunktion in Hinsicht auf das mediale Nutzungsverhalten	21
3. Fazit / Ausblick	23
4. Literaturverzeichnis	24

Vorwort

Vor Ihnen liegt die Seminararbeit „Einfluss digitale Medien auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen“. Von Januar bis November 2018 beschäftigte ich mich mit dem Recherchieren und Schreiben dieser Arbeit. Mithilfe meines Fachlehrers Herr Angehofer war es mir möglich mein Thema, wie auch meine Hauptthesen zu finden, welche ich durch quantitative Forschung schlussendlich beweisen konnte.

Im Laufe der Arbeitszeit stand mir mein eben genannter Fachlehrer stets zur Seite, um wichtige Fragen zu beantworten und mich somit beim Voranschreitenden meiner Arbeit unterstützte. Aus diesem Grund liegt es mir nahe, mich hiermit für diese Einsatzbereitschaft zu bedanken. Ebenso gilt mein besonderer Dank meinem Vater, der mich in verzweifelten Situationen immer wieder aufbaute und mich motivierte. Genauso möchte mich durch die Erwähnung der 100 Teilnehmer meiner Umfrage erkenntlich zeigen. Mit einer großen Wahrscheinlichkeit kenne ich mindestens 50% der Probanden nicht, so möchte ich mich dennoch für die Teilnahme bedanken, da es ohne sie kaum möglich gewesen wäre meine Arbeit in einem solchen Rahmen und Umfang zu schreiben.

Ich hoffe, dass Sie viel Freude beim Lesen haben

Rebecca Zoe Bulgrin

Kloster Zinna, 02.11.2018

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 „Wie alt bist du?“ (Umfrage 2018)	7
Abbildung 2 „Was machst du am liebsten/meisten in deiner Freizeit?“ (Umfrage 2018)	11
Abbildung 3 „Freizeit – und Medienaktivität von Kindern“ (DIVSI U9 - Studie: Kinder in der digitalen Welt, 2015)	12
Abbildung 4 „Wie viele Stunden verbringst du täglich mit diesen Medien?“ (Umfrage 2018)	15
Abbildung 5 „Ich verbringe lieber Zeit vor/mit digitalen Medien als mit meinen Freunden.“ (Umfrage 2018)	16
Abbildung 6 „Anstieg der Antidepressiva – Verordnung in der BRD“	18
Abbildung 7 „Anzahl der Internetnutzer weltweit in den Jahren 1997 bis 2014 sowie eine Schätzung für die Jahre 2015 und 2016 (in Millionen)“	18
Abbildung 8 „Würdest du sagen, digitale Medien können Depressionen hervorrufen oder sie verstärken?“ (Umfrage 2018)	19
Abbildung 9 „Würdest du sagen dein Medienkonsum hat etwas damit zutun?“ (Umfrage 2018)	19
Abbildung 10 „Feste Regelungen zum Gebrauch digitale Medien vermindern die Suchtgefahr“ (Umfrage 2018)	22

1. Einleitung

Digitale Medien sind heutzutage überall. Ob morgens beim Frühstücksfernsehen, das Radio während der Autofahrt, der PC am Arbeitsplatz oder die Handyspiele als Hilfe gegen Langeweile. Ein Leben ohne digitale Medien ist heutzutage nicht mehr vorstellbar. Besonders die junge Generation, aufgewachsen im Umfeld der Digitalisierung, ist sich dem Ausmaße dieser digitalen Revolution gar nicht mehr bewusst, aufgrund der Alltäglichkeit. Zahlreiche Studien haben sich bereits mit den Folgen der digitalen Reize auf Kinder auseinandergesetzt und zahlreiche physische Probleme aufdecken können, wie Übergewicht, Haltungsschäden und Schlafprobleme. Aber wie viel Einfluss haben diese digitalen Geräte wirklich auf Kinder und Jugendliche? Das gilt es herauszufinden. Zu Anfang dieser Seminararbeit werde ich „Digitale Medien“, wie auch den Begriff der Mediensucht definieren. Desweiteren werde ich auf die Geschichte digitaler Medien eingehen und mir angucken, wie sie schlussendlich zu Massenmedien werden konnten. Mithilfe einer Umfrage und weiteren Studienergebnissen werde ich abschließend herausfinden, inwieweit die Digitalisierung die verschiedenen Bereiche der Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinflusst. Ebenso liegt es mir nahe dabei auch auf mögliche psychische Probleme, welche aufgrund der digitalen Mediennutzung auftreten könnten, einzugehen, speziell orientiert auf sozialer Isolation, Depressionen und die vorher definierte Mediensucht. Auch werde ich mir lösungsorientiert das Verhalten von Eltern in Bezug auf digitale Medien angucken und inwieweit diese einen Einfluss auf das Konsumverhalten ihrer Kinder haben. Abschließend folgt ein Fazit mit einer Zusammenfassung und meinem eigenen Meinungsbild über dieses Thema, schlussfolgernd aus herausgefundenen Informationen. Für meine Recherchen bin ich in drei verschiedenen Bibliotheken gewesen (Jüterbog, Luckenwalde, Potsdam) und habe mir bis zu sechs Bücher ausgeliehen. Allerdings fanden nur drei davon Verwendung, da es zu meinem Thema zwar recht viele Bücher gibt, jedoch in allen im Gesamtbild das Gleiche drin stand.

2. Inhalt

2.1 Digitale Medien

Digitale Medien, oder auch Neue Medien genannt, werden unter anderen von elektronischen Geräten verkörpert, die der Datenverarbeitung und dem Informationsaustausch dienen sollen und somit ein wichtiges Mittel zur Kommunikation der heutigen Gesellschaft darstellen. Die Basis bildet die Computertechnik mit dem damit zusammenhängenden binären Zahlensystem¹. Darunter versteht man, die Verarbeitung von Daten mithilfe zwei diskreter Zustände „0“ und „1“. In diesem System werden die entstandenen Werte sozusagen abgetastet und dementsprechend ab – oder aufgerundet. Dabei werden nur Signale übernommen, die den Spannungen „0“ oder „1“ entsprechen. Demzufolge kann die digitale Signalübertragung nur einen bestimmten Wert annehmen.

Dem gegenüber steht die analoge Signalübertragung. Analoge Signale agieren mithilfe von Wellen. Sie sind stufenlos, weswegen die angegebenen Werte extrem genau sind, wie der Zeiger einer Uhr, der auch zwischen den Sekunden stehen bleiben kann. Diese Art von Signalübertragungen ist sehr anfällig für Störfaktoren der Umwelt, wodurch meist nur ein „ähnliches“ Signal beim Empfänger ankommt, als vom Sender geschickt wurde². In der heutigen Zeit werden vermehrt analoge Signale in digitale umgewandelt. Diese dadurch entstehenden Werte können beliebig gespeichert und kopiert werden³. Zu den heute bekanntesten digitalen Medien gehören der Computer, das Handy und der Fernseher

¹ https://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Medien - 25.08.2018

² <https://www.funkkopfhoerer-infos.de/artikel/analoge-und-digitale-signale-technik> - 25.08.2018

³ <https://www.unterschied-zwischen.net/der-unterschied-zwischen-analog-und-digital/> - 05.11.2018

2.2 Mediensucht

Heutzutage sind diese eben definierten digitalen Medien erfolgreich in unseren Alltag etabliert worden. Das hat wiederum die Entwicklung eines neuen Krankheitsbildes zur Folge: Mediensucht. Auch als Internetabhängigkeit oder Internetsucht bekannt. Der Begriff lässt sich als Sammelbegriff verstehen, welcher ein breites Feld in Bezug auf Internet – und Computeraktivitäten abdeckt⁴. Im Allgemeinen versteht man darunter das Verhalten, sich exzessiv mit Gebrauchsmedien zu beschäftigen. Genau wie bei anderen Abhängigkeiten rührt das suchtartige Verhalten auf der Ausschüttung von Endorphinen beim Gebrauch. Die können speziell bei der Medienabhängigkeit, zum Beispiel beim Erhalten einer Nachricht vom Handy oder Computer, eintreten. Diese Glücksgefühle verleiten zum Wiederholen dieser Tätigkeit, was letztendlich zur Sucht führt. Dabei werden soziale Kontakte, wie auch andere Verpflichtungen meist vernachlässigt. Genauso können auch gesundheitsschädigende Begleitfaktoren auftreten, wie Übergewicht und schmerzende Gliedmaßen, welche meist auch auf das vermehrte Sitzen vor den jeweiligen Medien zurückzuführen ist. Zu den bekanntesten Mediensüchten zählen Computer -, Handy – oder Fernsicht⁵. Ein ebenfalls wichtiger Faktor hierbei ist, dass es erst zu einem Problem wird, wenn es auch der Betroffene als ein solches betrachtet⁶.

Schätzungsweise zeigen heute ungefähr 250 000 der Vierzehn – bis Vierundzwanzigjährigen ein suchtartiges Verhalten in Bezug auf die Neuen Medien. Bis zu 1,4 Millionen gelten als „*problematische Internetnutzer*“⁷.

⁴ Porsch, T./ Pieschl, S. (2014): „Neue Medien und deren Schatten – Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz“, Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG, S.220 – 221 – 31.10.2018

⁵https://www.sozialministerium.at/site/Gesundheit/Gesundheitsfoerderung/Drogen_Sucht/Verhaltens-suechte/Mediensucht/ - 16.08.2018

⁶ <https://www.netdokter.at/krankheit/mediensucht-6891153> - 16.08.2018

⁷ Spitzer, M.: Digitale Demenz – Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, 2012, S.7 – 13.10.2018

2.3 Geschichtliches

Die Geschichte digitaler Medien beginnt ungefähr Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts. Schon seit Anbeginn der Zeit war es den Menschen ein Bedürfnis zu Kommunizieren und ihre Neuigkeiten so vielen Menschen, wie möglich mitzuteilen. Zur Hilfe kamen ihnen da die Massenmedien. Bevor die heutigen digitalen Medien unsere Welt verbanden und es somit zu einem Leichten machten, Nachrichten um die halbe Welt zu verschicken, waren noch Printmedien als solche tätig. Zeitungen, Briefe und Bücher waren die bekanntesten Kommunikationsmittel im 19. Jahrhundert⁸. Was uns Menschen jedoch ebenso ausmacht, wie der Drang zur Kommunikation, ist das Verlangen sich zu entwickeln. Um also ihre Nachrichten auf schnelleren und einfacheren Weg, als es die damaligen Printmedien schafften, an eine möglichst hohe Anzahl der Bevölkerung zu bringen, entwickelten sich nach und nach die heute bekannten digitalen Medien⁹. Die ersten Medien dieser Art, wie wir sie heute kennen, waren allerdings noch analog und hatten es zunächst schwer, sich durchzusetzen. Der Rundfunk oder auch das Radio gilt wohl als erstes Medium dieser Art, welches seinen Durchbruch schaffte¹⁰. Am 22. Dezember 1920 war die erste Ausstrahlung in Deutschland (in den USA schon 1906). Ab 1923 wurde regelmäßig ein Sender übertragen. Im Laufe der nächsten zehn Jahre entwickelte es sich zu einem Massenmedium. Besonders zu NS – Zeit wurde es gerne zur Verbreitung von Propaganda verwendet¹¹.

Inspiziert vom Radio wurde schon bald ein weiteres Gerät entwickelt, damals geltend als „audiovisueller Rundfunk“, heute besser bekannt als „der Fernseher“. Schon 1930 erfand Manfred von Ardenne eine Möglichkeit vollelektronisches, von Radiowellen übertragenes Fernsehen zu zeigen. Ab dem Jahr 1935 wurde dann das erste öffentliche Fernsehprogramm in Berlin. Mit dem heutigen Standard, sich im Wohnzimmer davor zu setzen, hatte dies allerdings noch recht wenig zu tun. Es gab „öffentliche Fernsehstellen“, in welchen ungefähr 70 Personen Platz hatten. Drei Mal pro Woche wurden dort Kurz -, Spielfilme und Wochenschauen übertragen. Jedoch hielt sich diese Möglichkeit nicht so lange, da 1939 zu Kriegsbeginn die Filmindustrie erst mal

⁸ <https://historischdenken.hypothesen.org/2621> - 05.11.2018

⁹ <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/medien/die-evolution-der-medien/> - 05.11.2018

¹⁰ https://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_des_H%C3%B6rfunks – 05.11.2018

¹¹ <https://historischdenken.hypothesen.org/2621> - 05.11.2018

stillgelegt wurde und wie gesagt, vermehrt das Radio als Übertragungsmittel genutzt wurde¹².

Ein prägende Zeit der digitalen Mediengeschichte waren die 1950er Jahre. Zu der Zeit wurde der Fernseher wieder Publik, ein erstes mobiles Telefon wurde erfunden und sogar die Entwicklung des heute bekannten Computers als Massenmedium wurde mehr und mehr in die Wege geleitet. Da die ersten hochelektronischen Datenverarbeitungsmaschinen (Computer), erfunden schon zu Zeiten des zweiten Weltkrieges, einen gesamten Raum ausfüllen konnten und ständig gewartet werden mussten, wurden in den 50ern die Transistoren entwickelt, welche erheblich kleiner waren¹³. Das Problem mit der Größe hatte anfangs nicht nur der Computer. Das erste mobile Telefon, was mit 16kg Gewicht nur als mobil galt, da es sich mit dem Autokofferraum transportieren ließ und es somit nicht nur an einen Ort gebunden war, hatte unschwer zu erkennen ähnliche Schwierigkeiten¹⁴. Es war damals schwierig, so viel Technik in einen kleinen Raum zu bekommen. Die eben genannten Erfindungen waren demzufolge noch lange keine Massenmedien, sondern galten eher als Luxusgut.

Erst in der 1960er Jahren konnte sich der Fernseher als erstes der drei Luxusgüter durchsetzen. Mithilfe der Erfindung des Farbfernsehens und des Wirtschaftswunders war es nun viel mehr Menschen möglich, sich den Traum eines solchen Gerätes zu erfüllen und es wurde schlussendlich zu dem Leit – und Massenmedium, wie wir es heute kennen. Mit der Etablierung des Privatfernsehens 1984 digitalisierte sich das Massenmedium schließlich auch und es entstand eine Sendervielfalt, die wir auch heute noch kennen. Über die Jahre hinweg kristallisierten sich nur noch ein paar Feinheiten heraus und aus einer ehemaligen Röhre wurde der Flachbildfernseher¹⁵. Die beiden anderen Erfindungen mussten noch etwas auf ihren Ruhm warten und weitere Entwicklungsstufen durchmachen. So kam 1975 der erste Heimcomputer auf den Markt, der Altair 8800. Auch wenn viele mit diesem Gerät nichts anzufangen wussten, da es weder eine Tastatur, noch Maus, noch Monitor besaß, sondern lediglich aus eine

¹² https://www.zeit.de/2007/01/Kurze_Geschichte_des_Fernsehens - 05.11.2018

¹³ https://www.planet-wissen.de/technik/computer_und_roboter/geschichte_des_computers/index.html - 05.11.2018

¹⁴ <https://www.wissen.de/die-geschichte-der-mobiltelefone/page/0/1> - 05.11.2018

¹⁵ https://www.zeit.de/2007/01/Kurze_Geschichte_des_Fernsehens/seite-2 - 05.11.2018

Vielzahl verschiedener Klippschalter bestand, so traf es dennoch den Nerv vieler Technikbegeisterten. Aus diesen bildeten sich zu der Zeit sogenannte „Altairclubs“, in welchen an diesen Heimcomputern rumgebastelt und erfunden wurde. So entstanden erste Schnittstellen, an welchen Monitore oder Tastaturen befestigt werden konnten, wodurch schließlich die ersten Kleincomputer erfunden und auf den Markt gebracht wurden. Ebenso trafen sich Steve Jobs und Steve Woznik in diesen Clubs und gründeten zusammen die Firma Apple. In den 1980er Jahren entwickelte der Kleintüftler Bill Gates die noch notwendigen Softwareprogramme, wodurch auch dieser den Eintritt in die Welt der Massenmedien fand¹⁶.

Ganz anders und noch lange nicht so einfach hatte es das Mobiltelefon. Dieses wurde zwar ab 1986 mit einem akzeptableren Gewicht von 800 Gramm erfunden, war aber mit 10.000 Mark immer noch ein Luxusgut, welches sich nur reiche Geschäftsleute leisten konnten. Denen diente es allerdings seitdem als Statussymbol. Seit den 1990er Jahren begann sozusagen ein Konkurrenzkampf. Die Telefone wurden immer leichter und auch immer günstiger. Genauso variierten mit der Zeit die Modelle. Dennoch war es dem Mobiltelefon erst ab 1998 gegönnt als Volksgut zu gelten, da es in diesem Jahr zur einer Senkung der Grundgebühren kam und es demzufolge für mehrere Menschen zugänglich war. Ab 1999 war es den Menschen auch möglich mobiles Internet mit ihren Handys zu nutzen¹⁷.

Heutzutage sind wohl alle dieser digitalen Medien weit verbreitet und kaum noch wegzudenken. Mithilfe des Computers werden mittlerweile Autos, Flugzeuge und Schiffe mit gesteuert. Sie sind nützlich in sämtlichen Bereichen der Wissenschaft und Medizin¹⁸. Aber nicht nur der Computer zählt heutzutage als unausweichliches Massenmedium. In so gut wie jedem privathaushalt ist mindestens ein Fernseher zu finden¹⁹ und bis zu 95% der Weltbevölkerung besitzt momentan ein Handy²⁰.

¹⁶ https://www.planet-wissen.de/technik/computer_und_roboter/geschichte_des_computers/index.html - 05.11.2018

¹⁷ <https://www.wissen.de/die-geschichte-der-mobiltelefone/page/0/7> - 05.11.2018

¹⁸ https://www.planet-wissen.de/technik/computer_und_roboter/geschichte_des_computers/index.html - 05.11.2018

¹⁹ https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/EinkommenKonsumLebensbedingungen/AusstattungGebrauchsgueter/Tabellen/Unterhaltungselektronik_D.html - 05.11.2018

²⁰ <https://www.mobile-zeitgeist.com/95-prozent-der-weltbevölkerung-besitzen-mindestens-ein-handy/> - 05.11.2018

2.4 Einfluss digitaler Medien auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen

Ein Kind sitzt alleine in seinem Zimmer vor dem Computer. Neben ihm, eine schon wieder halbleere Packung Chips. Früher hat es noch mit Freunden draußen gespielt, war in einem Fußballverein. Heute nicht mehr. Das Computerspiel ist wichtiger geworden. Seine Noten in der Schule haben sich stark verschlechtert. Wozu braucht man denn Schule? Man hat doch Google. Plötzlich geht der Bildschirm aus. Das Kind hat sich nicht mehr unter Kontrolle und schreit den Computer an. Fängt an zu weinen und zu fluchen. Es hätte doch beinahe seinen Highscore geknackt.

Mittlerweile ist dies wohl die in unseren Köpfen verankerte Vorstellung des Einflusses digitaler Medien auf die Persönlichkeit der heutigen Generation. Eine Abnahme der schulischen Leistungen, eine Isolation von der Außenwelt, ein Vernachlässigen von körperlicher Aktivität und ein unkontrolliertes Verhalten. Alles zusammen: Symptome von Suchtverhalten. Was man unter Mediensucht versteht wurde bereits in einem vorigen Kapitel erklärt. Nun stellt sich jedoch die Frage: Ist ein solches Verhalten heutzutage normal? Wie stark sind die Auswirkungen der so weit vorangeschrittenen Digitalisierung wirklich?

Für die folgenden Kapitel hab ich es mir zur Aufgabe gemacht diesen Fragen auf den Grund zu gehen und den Einfluss der digitalen Welt auf die einzelnen Bereiche der Intelligenz zu untersuchen. Anschließend werde ich auch noch das Nutzungsverhalten der Eltern unter die Lupe nehmen und diesen dann in Zusammenhang mit derer Vorbildfunktion auf ihre Kinder untersuchen.

Dabei werde ich Ergebnisse meiner von Juni bis Juli 2018 vorgenommenen Umfrage mit einbeziehen. An dieser haben insgesamt 100 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen „unter 13“ und 19 Jahren teilgenommen.

Wie alt bist du?
100 Antworten

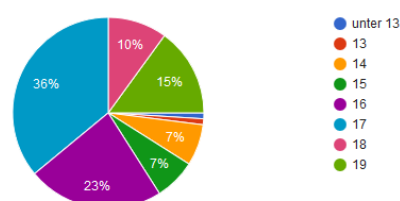


Abbildung 1 „Wie alt bist du?“ (Umfrage 2018)

Ebenso werde ich mich auf vorhandene Studienergebnisse und Bücher beziehen, um meine Ergebnisse mit diesen abzugleichen.

2.4.1 Kognitive Intelligenz

Zu der kognitiven Intelligenz gehören drei grundlegende Faktoren, die sich schlussendlich zu dieser zusammensetzen. Zum einen die sprachlich – linguistische Intelligenz, worunter man die Fähigkeit versteht, Sprache richtig einzusetzen und diese dann auch rückbezüglich im Zusammenhang mit einer Kommunikation zu verstehen. Hinzu kommt der logisch – mathematische Bereich, welcher zum Einen die Kompetenz mit Zahlen und Mengenangaben im richtigen Zusammenhang umgehen zu können beschreibt, wie auch das Herausfiltern wichtiger Informationen und damit verbundenen Rückschlüsse zu ziehen, wie auch zu verstehen. Ebenso gehört der Umgang mit Abstraktionen und Strukturen zu diesem Bereich dazu. Der dritte Aspekt der kognitiven Intelligenz stellt der räumlich – bildliche Bereich dar. Darunter ist das Vermögen visuelle Reize aufzunehmen, zu adaptieren und zu restrukturieren²¹. Alle zusammen ergeben dann die kognitiven Fähigkeiten.

Schon mehrmals wurde nachgewiesen, dass sich die Mediennutzung auf die Entwicklung des Gehirns, besonders auf den sensomotorischen Cortex, auswirkt. In diesem Bereich werden optische Reize verarbeitet. Ebenso ist er für die Koordination des Daumens zuständig. Dieser Bereich des Gehirns soll nach neueren Angaben bei der heutigen Generation größer sein, weshalb es Kindern, welche mit digitalen Medien aufgewachsen sind leichter fallen soll die Funktionen des Bereiches zu koordinieren. Allerdings scheinen sich andere Sektoren, welche durch die Reizüberflutung, zu welcher es bei der exzessiven Mediennutzung kommen kann, mehr oder weniger vernachlässigt werden, zurückbilden. Regionen der Mimik und Gestik könnten durch die überhöhte Nutzung von sozialen Netzwerken als Ersatz zur persönlichen Kommunikation darunter betroffen sein. Das zeigen auch die Ergebnisse der BLIKK – Studie, bei welcher 5573 Eltern mit deren Kindern mit einbezogen wurden. Es wurde herausgefunden,

²¹ <https://open-mind-akademie.de/intelligenz-konfetti/> - 06.10.2018

dass ein direkter Zusammenhang zwischen der Mediennutzung und Konzentrations – wie auch Sprachentwicklungsstörungen vorliegt²².

Aber das ist noch nicht alles. Betsy Sparrow, eine Psychologin der Columbia Universität in New York, hat sich näher mit dem sogenannten „Google – Effekt“ beschäftigt. Heute eher bekannt als digitale Demenz. Darunter versteht man das Phänomen, der Mensch würde durch die heutzutage erhöhte Nutzung digitaler Medien gewohnte Verhaltensmuster verlernen oder einfach der Anwendung beraubt werden, aufgrund des seltenen Gebrauchs dieser²³. Ein abnehmendes Leistungsvermögen des Gehirns aufgrund fehlender Reize, die es trainieren könnten²⁴. Auch der deutsche Psychiater Manfred Spitzer untersuchte in seinem 2012 erschienen Buch „Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen“ das gleichnamige Phänomen²⁵. Das Ergebnis beider Untersuchungen zeigt deutlich: Digitale Medien fördern den geistigen Abstieg²⁶.

Andere Studien zeigen allerdings, dass die Auswirkungen digitaler Medien mit dem jeweiligen Einsetzen der zur Verfügung stehenden Technologien zusammenhänge. Ein gewisser Klingberg nutzte diese, zum Beispiel, zur Entwicklung eines Computerspiels, mit welchem es Kindern möglich sei, ihr Arbeitsgedächtnis, wie auch ihre kognitiven Fähigkeiten zu verbessern. Nach einem fünf wöchigen Testlauf zeigte dieses Spiel sogar Wirkung. Bei 15-20% der Teilnehmer hatte es positive Auswirkungen, wodurch sich auch deren Schulnoten verbessert haben sollen. Ebenso zeige der Einsatz digitaler Inhalte im Unterricht eine positive Wirkung. Schüler seien motivierter und aufmerksamer²⁷.

Um den Einfluss der Digitalisierung auf die kognitiven Fähigkeiten zusammenzufassen, so zeigen sich deutlich zwei Wirkungen, welche abhängig von der Nutzungsweise

²²http://pr-o-file.de/wp-content/uploads/2017/08/SP_Digitale_F%C3%BCrsorge_Phoenix_TEAM_NEWS_Magazin_03_2017_A4-2.pdf – 06.10.2018

²³ https://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Demenz - 07.10.2018

²⁴ <https://karrierebibel.de/digitale-demenz/> - 07.10.2018

²⁵ https://de.wikipedia.org/wiki/Manfred_Spitzer - 07.10.2018

²⁶ <https://www.augsburger-allgemeine.de/panorama/Hirnforscher-warnt-vor-Digitaler-Demenz-id21479261.html> - 07.10.2018

²⁷ <https://www.heise.de/tr/artikel/Von-wegen-duemmer-2611756.html> - 06.10.2018

der Technologien ist. Sie können als ein Suchtmedium benutzt werden, was schlussendlich zur Verschlechterung der kognitiven Fähigkeiten führt. Allerdings ist es auch möglich die positiven Seiten digitaler Medien zu nutzen, zum Beispiel als Gehirntraining, was wiederum das geistige Leistungsvermögen verbessert.

2.4.2 Sportlich – Kinästhetische Intelligenz

Nicht nur geistliche Fähigkeiten zählen zu den Bereichen der Intelligenz, sondern auch körperliche Eigenschaften. Koordination, Gleichgewicht, kurz gesagt Kontrolle des eigenen Körpers gehören zur der sportlich – kinästhetischen Intelligenz²⁸. Man könnte diesen Bereich ebenso physische Intelligenz nennen.

Inwieweit aber beeinflussen digitale Medien diesen Bereich unserer Intelligenz?

Die schon im letzten Kapitel erwähnte BLIKK – Studie scheint die Antwort auf diese Frage zu kennen. Ein stärkerer Genuss an Süßigkeiten, Übergewicht, Hyperaktivität, Entwicklungsstörungen. Diese Studie lässt keine der verheerenden Folgen eines erhöhten Medienkonsums auf die physische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen aus²⁹. Den Ergebnissen zu Folge ist es 69% der Kinder zwischen zwei und fünf Jahren nicht möglich sich länger als zwei Stunden ohne digitale Medien zu beschäftigen³⁰.

Wie ein Artikel des „Ärzteblattes“ beschreibt wirkt sich der Fernsehkonsum nicht nur negativ auf das Gewicht und die physische Verfassung des Nutzers in der Gegenwart aus, sondern führt auch zu einem höheren BMI im Erwachsenenalter. Auch werden in diesem Artikel Kopfschmerzen und generelles Augenleiden auf den übermäßigen Konsum der Bildschirmmonitore zurückgeführt. Ebenso zählen Nacken - Schulter – und Rückenschmerzen zu häufig auftretenden Symptomen eines erhöhten Medienkonsums³¹. Auch der bereits erwähnte Buchautor Manfred Spitzer sieht eine Verbindung zwischen erhöhtem Medienkonsum und Bewegungsmangel. Je höher der Medienge-

²⁸ <http://psychologie-news.stangl.eu/17/modell-der-multiplen-intelligenz-nach-gardner> - 08.10.2018

²⁹ https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Ab-schlussbericht_BLIKK_Medien.pdf - 08.10.2018

³⁰ <http://www.codingkids.de/wissen/blick-studie-digitale-medien-kinder> - 08.10.2018

³¹ <https://www.aerzteblatt.de/archiv/56968/Uebermaessiger-Medienkonsum-von-Kindern-und-Jugendlichen-Risiken-fuer-Psyche-und-Koerper> - 08.10.2018

brauch, desto weniger Zeit wird für Gruppenaktivitäten verwendet. Gruppenaktivitäten sind zu 94% verbunden mit sportlicher Betätigung. Und dieses Defizit sportlicher Betätigung führt zu allen bereits erwähnten gesundheitlichen Folgen³².

Aber nicht nur die generellen physischen Leiden, auf welche digitale Medien einen Einfluss haben sollen in diesem Kapitel zur Sprache kommen. Eine durchaus auch interessante Frage liegt in der heutigen Freizeitbeschäftigung der Kinder und Jugendlichen. Bei einem so erhöhten Medienkonsum, scheint es doch fast undenkbar, dass non – digitale Medien sich durchsetzen könnten.

Die Ergebnisse meiner Umfrage beweisen das Gegenteil. Auch wenn, mit 69% Musik hören ganz vorne steht, folgt dicht dahinter „Freunde treffen“ mit 61%. „Fernseh gucken“ (21%) zählt anders, als erwartet nur zu einer Minderheit der Teilnehmer als liebste Freizeitaktivität. Ebenso die anderen digitalen Beschäftigungen, wie „Internet surfen“ mit 36% und „Videospiele spielen“ mit 28%.

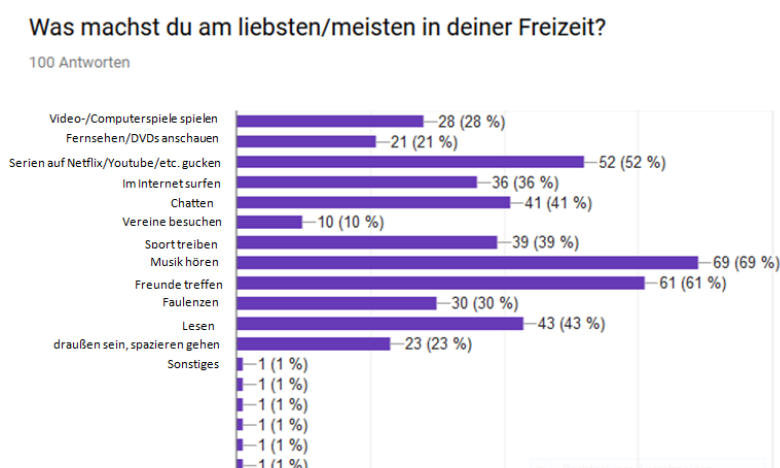


Abbildung 2 „Was machst du am liebsten/meisten in deiner Freizeit?“ (Umfrage 2018)

³² Spitzer, M.: Digitale Demenz – Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, 2012, S.263 – 264 – 09.10.2018

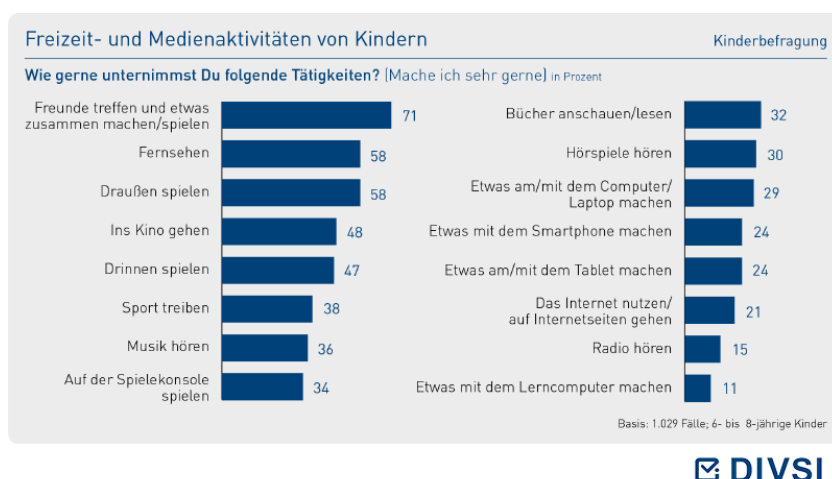


Abbildung 3 „Freizeit – und Medienaktivität von Kindern“ (DIVSI U9 - Studie: Kinder in der digitalen Welt, 2015)

Ähnliche Ergebnisse zeigt auch die DIVSI – U9 Studie über Kinder in der digitalen Welt aus dem Jahr 2015. Selbst, wenn „Fernsehen“ hierbei mit 58% an zweiter Stelle steht, so scheint die Priori-

tät mit 71% bei den Freunden zu liegen.³³

Ebenso zeigt die Kinder – Medien - Studie 2018, welche das mediale Nutzungsverhalten von 7,26 Millionen Kindern in Deutschland untersucht hat, dass die Kinder von heute es schaffen, *„eine gute Balance zwischen analogen und digitalen Beschäftigungen“* zu erreichen. *„Es ist kein „entweder oder“, sondern ein „sowohl als auch“-Prinzip“*³⁴.

Zusammenfassend lässt sich zum Einfluss der Digitalisierung auf die sportlich – kinästhetische Intelligenz sagen, dass ein erhöhter Medienkonsum zu verheerenden Folgen der Gesundheit und der körperlichen Fitness führen kann. Allerdings scheinen die non – digitalen Freizeitbeschäftigungen nicht so stark drunter zu leiden, wie zu vermuten war.

2.4.3 Emotionale Intelligenz

Viele Wissenschaftler sehen in diesem Bereich eigentlich eher das Gegenteil des typischen Intelligenzbegriffes, was sich jedoch als Irrtum herausstellte. Es ist lediglich eine Erweiterung der kognitiven Intelligenz und stellt eine wichtige Voraussetzung für

³³ <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u9-studie-kinder-der-digitalen-welt/4-digitale-medien-im-alltag-von-kindern/4-2-stellenwert-digitaler-medien-im-kinderalltag/> - 17.09.2018

³⁴ https://www.boersenblatt.net/artikel-ergebnisse_der_kinder-medien-studie_2018.1500830.html - 17.09.2018

den Erfolg im Leben dar. Daniel Goleman definiert diesen Begriff mit folgenden Eigenschaften: Kenntnis der eigenen Emotionen, Beeinflussung von Emotionen, Umsetzen dieser Emotionen, Empathie³⁵ und den Umgang mit Beziehungen³⁶.

Die emotionale Intelligenz findet sich im präfrontalen Cortex des Gehirns wieder, welcher für die Aufmerksamkeit, die Emotionen und das Verhalten eines Menschen zuständig ist. Dieser ist ebenso ein wichtiger Faktor in mehreren Untersuchungen und Studien der Auswirkungen digitaler Medien auf die Persönlichkeit³⁷.

Um diesen Auswirkungen genau auf den Grund zu gehen, unterteile ich diesen Bereich in die intrapersonale und die interpersonale Intelligenz und untersuche beide Arten auf Auffälligkeiten in Bezug des Einflusses digitaler Medien.

2.4.3.1 Interpersonale Intelligenz

Dieser Bereich der emotionalen Intelligenz beschreibt die Kompetenz der Empathie. Eine Art des Hineinversetzens in die Emotionen anderer und ein wichtiger Faktor zwischenmenschlicher Beziehungen³⁸. Wie schon im Bereich der sportlich – kinästhetischen Intelligenz festgestellt, kann es durch erhöhte Mediennutzung zu einer Vernachlässigung gesellschaftlicher Aktivitäten kommen. Dies hat nach Manfred Spitzer nicht nur Auswirkungen auf die physische Gesundheit, sondern auch auf die psychische. Wie er in seinem Buch beschreibt ist ein „realer Kontakt“ zu Gleichaltrigen besonders im Jugendalter besonders wichtig, um sich in die Gesellschaft integrieren zu können. Und genau dies scheint seiner Meinung nach bei erhöhtem Medienkonsum auf der Strecke zu bleiben³⁹. Aber ist dies wirklich der Fall? Sind digitale Medien wirklich Auslöser sozialer Isolation?

³⁵ Empathie, die: bezeichnet die Fähigkeit und Bereitschaft, Empfindungen, Gedanken, Emotionen, Motive und Persönlichkeitsmerkmale einer anderen Person zu erkennen und zu verstehen - <https://de.wikipedia.org/wiki/Empathie> - 05.11.2018

³⁶ https://de.wikipedia.org/wiki/Emotionale_Intelligenz - 12.10.2018

³⁷ http://pr-o-file.de/wp-content/uploads/2017/08/SP_Digitale_F%C3%BCrsorge_Phoenix_TEAM_NEWS_Magazin_03_2017_A4-2.pdf – 06.10.2018

³⁸ https://de.wikipedia.org/wiki/Emotionale_Intelligenz - 12.10.2018

³⁹ Spitzer, M.: Digitale Demenz – Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, 2012, S.263 – 12.10.2018

Soziale Isolation beschreibt sich vor allem durch das Vernachlässigen des Soziallebens. Es ist Teil des Vermeidungsverhaltens. Die betroffene Person fühlt sich der jeweiligen sozialen Situation nicht mehr gewachsen und isoliert sich als Reaktion von jeglichen sozialen Kontakten, um diese Situation und das damit verbundene Gefühl zu vermeiden⁴⁰.

Digitale Medien dienen hierbei als gute Fluchtmöglichkeit vor der realen Welt und den damit verbundenen unvermeidbaren Situationen. Die Tatsache der heutigen nahezu unbegrenzten Möglichkeiten des Internets/der Virtualität, lässt das eigene reale Leben langweilig und nicht lebenswert genug wirken, als, dass man sich damit befassen möchte⁴¹. Insgesamt könnte man annehmen digitale Medien seien somit der Auslöser sozialer Isolation.

Die Forscherin Elisabeth Miller widerspricht dieser Annahme jedoch. Ihrer Meinung nach dienen digitale Medien nicht als Auslöser, sondern mehr als Verstärker der Einsamkeit. „Es ist möglich, dass junge Erwachsene, die sich bereits sozial isoliert fühlten, als Ausweg vermehrt soziale Medien nutzten und ihre Gefühle so verstärkten.“

Die Studienergebnisse der Universität Pittsburgh sind da anderer Meinung. Menschen mit erhöhtem Medienkonsum, über zwei Stunden, seien anfälliger auf Gefühle der Einsamkeit, als Probanden, welche nur 30 Minuten am Tag vor digitalen Medien sitzen⁴².

⁴⁰ https://flexikon.doccheck.com/de/Soziale_Isolation - 20.10.2018

⁴¹ <http://www.haz.de/Hannover/Aus-der-Stadt/Uebersicht/Kinder-fluechten-sich-in-Parallelwelt-Internet> - 20.10.2018

⁴² <https://www.stern.de/neon/studie-belegt--soziale-medien-machen-ihre-nutzer-einsam-7355770.html> - 12.10.2018

Setzt man dieses von der Uni Pittsburgh aufgestellte Schema ins Verhältnis mit den Ergebnissen meiner Umfrage, so müssten bis zu 92% meiner Teilnehmer, welche

mehr als zwei Stunden ihrer täglichen

Zeit mit digitalen Me-

dien verbringen, deutliche Zeichen von Einsamkeit verspüren. Wie das Ergebnis zeigt, ist die Mehrheit der Probanden „zwei bis vier Stunden“ (42%) täglich mit digitalen Inhalten beschäftigt. Eine deutliche Minderheit stellt hingegen die Nutzung von „maximal zwei Stunden“ (8%) täglich dar.

Auch das Forsa – Institut hat zu diesem Thema 2015 eine Umfrage erstellt, bei welcher 1000 Mütter und Väter zu dem Nutzungsverhalten ihrer Kinder befragt wurden. Das Resultat zeigte eine Durchschnittszeit von 2,6 Stunden, welche die Kinder täglich online verbringen und im Ungefähren auch mit meinen Ergebnissen übereinstimmen. Außerdem gaben 7% der Eltern an, dass sie durch den erhöhten Konsum ihrer Kinder einen deutlichen Verlust des Soziallebens, bei welchen die sozialen Kontakte, wie auch die schulischen Leistungen zählen, derer feststellen konnten, was ebenfalls die These von Elisabeth Miller widerlegt⁴³.

Wie viele Stunden verbringst du täglich mit diesen Medien?

100 Antworten

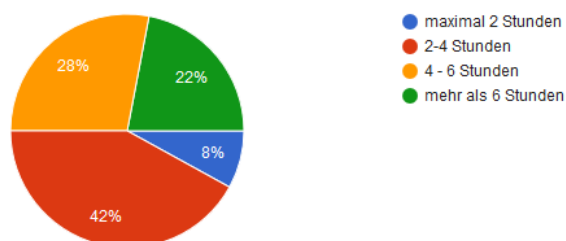


Abbildung 4 „Wie viele Stunden verbringst du täglich mit diesen Medien?“ (Umfrage 2018)

⁴³ <https://www.tagesspiegel.de/weltspiegel/studie-zur-internetsucht-von-jugendlichen-verloren-im-netz/12659880.html> - 29.10.2018

Ich verbringe lieber Zeit vor/mit digitalen Medien als mit meinen Freunden.

100 Antworten

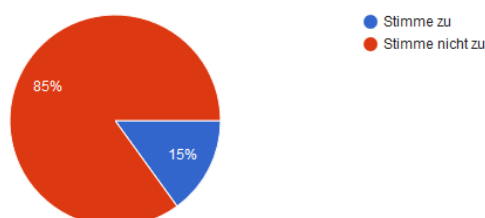


Abbildung 5 „Ich verbringe lieber Zeit vor/mit digitalen Medien als mit meinen Freunden.“ (Umfrage 2018)

Gemäß meiner Umfrage ergab sich, dass 85% der Befragten, die Zeit mit sozialen Kontakten mehr bevorzugen, als die Nutzung digitaler Medien. Im Verhältnis zu der eben erwähnten Umfrage des Forsa – Institutes, ist die Tatsache, dass 15% meiner Teilnehmer, was eine

Mehrheit von 8% im Vergleich zu den Ergebnissen des Institutes darstellt, diese hier aufgeführte Aussage bejahen, alarmierend. Demzufolge stellen 15 von 100 Jugendlichen ihr Sozialleben hinter deren medialen Nutzungsbedürfnissen und zeigen somit deutliche Anzeichen einer sozialen Isolierung.

Auch eine Studie der Klinik für Psychosomatische Medizin der Universitätsmedizin Mainz zeigt die deutlichen Auswirkungen des Internetkonsums auf das Sozialleben. Dazu wurden 2400 Jugendliche im Alter von 12 – 18 Jahre befragt. Resultierend wurde festgestellt, dass Jugendliche, welche sich häufig mit Onlinespielen und Ähnlichem beschäftigen, eine schlechtere Bindung zu ihren Freunden aufbauen können, einen deutlichen Mangel an Kommunikation zeigen und stärkere Probleme sich einzugliedern. Laut den Ergebnissen zeigen 3,4% der Befragten ein suchtartiges Verhalten, wodurch sich schwere Konsequenzen auf familiärer, privater und schulischer Ebene vermerken ließen⁴⁴

Im Allgemeinen lässt sich demzufolge feststellen, dass ein überhöhter Medienkonsum ohne Zweifel eine negative Auswirkung auf das Sozialverhalten von Kindern und Jugendlichen hat. Nicht nur, dass Aktivitäten mit sozialen Kontakten vernachlässigt werden können, da mehr Zeit mit digitalen Geräten verbracht wird. Es scheint auch mit vermehrter Nutzung schwerer soziale Kontakte überhaupt aufzubauen und diese dann auch halten zu können, was letztendlich zur totalen Vereinsamung führen kann. Es

⁴⁴ <http://www.uni-mainz.de/presse/64212.php> - 30.10.2018

lässt sich immer noch streiten, ob digitale Medien nun der Auslöser sozialer Isolation oder „nur“ als Verstärker der Einsamkeit dienen. Den Forschungsergebnissen und auch den Ergebnissen meiner Umfrage zu Folge scheinen digitale Medien jedoch deutlich als Urheber des Problems hervorzugehen und können demzufolge eine Gefahr für den interpersonalen Bereich der Intelligenz darstellen.

2.4.3.2 Intrapersonale Intelligenz

Zu diesem Bereich gehören vor allem die Kompetenzen seine eigenen Gefühle zu kontrollieren, zu reflektieren und mit diesen umgehen zu können. Er ist wichtig für Entscheidungen, das Selbstwertbewusstsein und die generelle Selbstkenntnis⁴⁵. Schädigungen in diesem Bereich können äußerst fatale Folgen haben und sich auch auf die anderen Bereiche der Intelligenz auswirken. Nun stellt sich die Frage, ob der Einfluss digitaler Medien zu diesen schädigenden Auswirkungen beitragen kann oder sogar als Verursacher gilt.

Eine der wohl bekanntesten Krankheiten, welche in Zusammenhang mit diesem Sektor steht, ist wohl die Depression. Sie gilt mittlerweile als Volkskrankheit und hat eine Bandbreite an Symptomen. Hauptsächlich zählen Angstzustände, Interesse – und Lustlosigkeit, wie auch ein erniedrigtes Selbstwertgefühl dazu. Diese Symptome wiederum sind Auslöser weiterer, welche die Lebenssituation des Betroffenen erheblich beeinträchtigt⁴⁶. Depressionen können über einen längeren Zeitraum auftreten oder auch vereinzelt immer wieder erscheinen und hindert den Menschen an bestimmten Lebenssituationen teilhaben zu können⁴⁷. Durch diesen unerträglichen Zustand fühlen sich Betroffene oft dazu gezwungen, den „Freitod“ als letzten Ausweg anzusehen⁴⁸.

⁴⁵ <https://open-mind-akademie.de/intelligenz-konfetti/> - 12.10.2018

⁴⁶ <https://www.apotheken-umschau.de/Depression> - 01.11.2018

⁴⁷ <http://www.euro.who.int/de/health-topics/noncommunicable-diseases/pages/news/news/2012/10/depression-in-europe/depression-definition> - 01.11.2018

⁴⁸ Spitzer, M: Cyberkrank! – Wie das digitale Leben unsere Gesundheit ruiniert. Droemer Verlag, 2015, S.303 – 01.11.2018

Eine hier dargestellte Grafik zeigt eine zeitliche Darstellung der seit 1990 verabreichten Antidepressiva⁴⁹ in der Bundesrepublik Deutschland. Wie man unschwer erkennen kann, ist die Rate bis zum Jahr 2015 erheblich gestiegen. Seit 1990 stiegen die Tagesdosierungen (DDD) von knapp unter 300 Millionen auf fast 1,5 Milliarden⁵⁰. Natürlich können auch politische Veränderungen Grund für diesen Anstieg sein. Nach dem Fall der Mauer wurden sehr viele arbeits-

los. Es gab nicht mehr die gewisse Sicherheit der Zukunft, wie es sie bis 1989 gab, was letztendlich auch Auslöser von Depressionen sein könnten⁵¹.

Allerdings zeigt eine weitere Grafik, dass auch das Internetnutzungsverhalten im ungefähr gleichen Zeitraum (von 1997 – 2016) ähnliche Ausmaße angenommen hat. Seit 1997 stiegen die Internetnutzer von 121 Millionen auf 3,425 Milliarden Menschen weltweit⁵². Demzufolge ist es möglich, dass

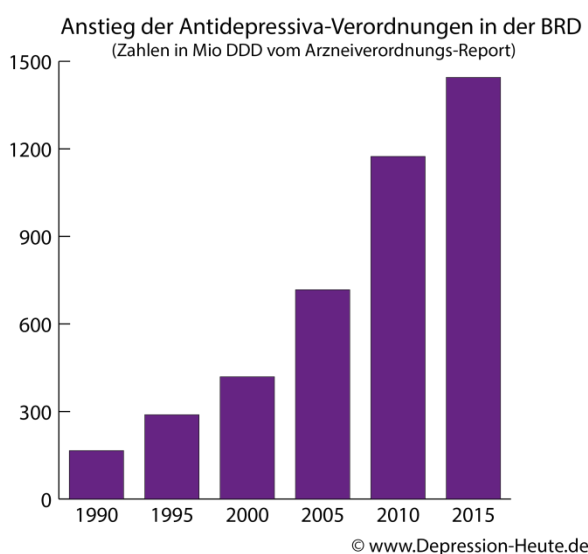


Abbildung 6 „Anstieg der Antidepressiva – Verordnung in der BRD“

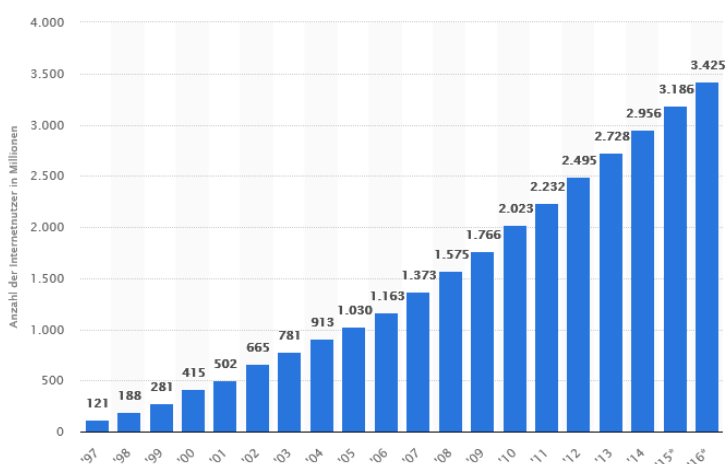


Abbildung 7 „Anzahl der Internetnutzer weltweit in den Jahren 1997 bis 2014 sowie eine Schätzung für die Jahre 2015 und 2016 (in Millionen)“

⁴⁹ Antidepressiva, die: auch Thymolptika, sind eine Klasse Psychopharmaka und werden meist für die Behandlung gegen Depressionen verwendet - <https://de.wikipedia.org/wiki/Antidepressivum> - 01.11.2018

⁵⁰ <https://www.depression-heute.de/blog/die-zunahme-der-antidepressiva-verordnungen-in-der-brd> - 01.11.2018

⁵¹ <https://www.mtholyoke.edu/acad/germ/neh/gruppe3/Vornach.html> - 01.11.2018

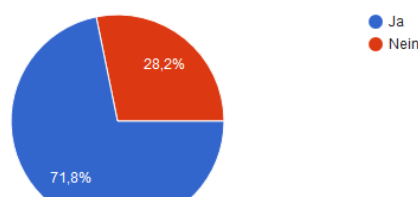
⁵² <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/186370/umfrage/anzahl-der-internetnutzer-weltweit-zeitreihe/> - 01.11.2018

zwischen dem angestiegenen medialen Nutzungsverhalten und der Krankheit eine Verbindung besteht. Aber trifft dies auch auf Kinder und Jugendliche zu?

Laut meiner Umfrage bestätigen 71,8% der 78 Jugendlichen, welche von den 100 Teilnehmern noch nie mit Depressionen zu kämpfen hatten, die Annahme, digitale Medien seien fähig Depressionen hervorzurufen oder zu verstärken.

Würdest du sagen digitale Medien können Depressionen hervorrufen oder sie verstärken?

78 Antworten



Dem gegenüber steht allerdings die Meinung der 22 Jugendlichen, welche zugaben,

Abbildung 8 „Würdest du sagen, digitale Medien können Depressionen hervorrufen oder sie verstärken?“ (Umfrage 2018)

schon einmal an dieser Krankheit gelitten zu haben oder es immer noch tun. Eine 72,8%ige Mehrheit war sich sicher, ihr Medienkonsum hätte nichts mit ihrer Krankheit

Würdest du sagen dein Medienkonsum hat etwas damit zutun?

22 Antworten

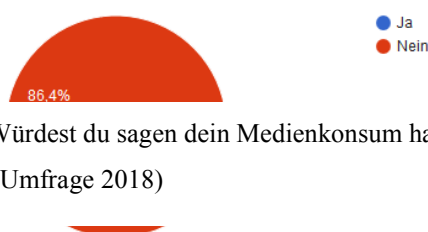


Abbildung 9 „Würdest du sagen dein Medienkonsum hat etwas damit zutun?“ (Umfrage 2018)

zu tun, während 13,6% diese hier aufgeführte Aussage bejahten.

Britische Wissenschaftler jedoch, welche für ihre Nachforschungen im Jahr 2010 1319 Jugendliche zur

ihrer Nutzungsintensität befragten und dazu depressive Symptome mittels standardisierte Skalen erhoben, kamen auf das Ergebnis es gäbe einen klaren Zusammenhang zwischen der Internetnutzung und dem Auftreten von Depressionen⁵³.

Weitere Studien untersuchten ebenfalls diesen Sachverhalt. So fand eine schwedische Studie bei der Befragung von 7757 Jugendlichen im Alter von 13 – 17 Jahren im Jahr

⁵³ Spitzer, M: Digitale Demenz – Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, 2012, S.265 – 01.11.2018

2015 heraus, dass fast eine fünffache Steigerung des Risikos an Depressionen zu erkranken bei einer täglichen fünfstündigen Nutzung von Computerspielen entstehe⁵⁴.

Vergleichend mit den bereits im vorigen Kapitel aufgezeigten Resultaten meiner Umfrage zur Nutzungsintensität meiner Probanden, bestehe somit für ganze 50% ein solches Risiko⁵⁵.

Auch eine amerikanische Studie hat sich im Jahr 2015 mit diesem Thema beschäftigt. Bei einer Untersuchung mit 136 befragten Jugendlichen, konnte ebenfalls ein Zusammenhang zwischen intensiver Smartphone – und Fernsehkonsum und depressiven Symptomen festgestellt werden können⁵⁶.

Dieser festgestellte Zusammenhang rührt insbesondere auch daher, dass viele der bereits in dieser Seminararbeit untersuchten negativen Auswirkungen digitaler Medien als Symptome depressiver Mentalität gelten können. Die im Kapitel der sportlich kinästhetischen Intelligenz beschriebene Nebenwirkung von Übergewicht durch einen erhöhten Mediengebrauch und dem daraus resultierenden Bewegungsmangel zum Beispiel, kann zu einem geringeren Selbstwertgefühl führen. Daraus kann letztendlich auch soziale Isolation hervortreten aufgrund einerseits dem möglichen eigenen Abschotten infolge des Glaubens, man sei nicht gut genug, andererseits auch durch das Ausschließen von anderen angesichts des äußeren Erscheinungsbild⁵⁷. Eine 2014 durchgeführte Studie mit 2393 befragten Jugendlichen im Alter von 15 bis 19 Jahren bewies, dass das Ausmaß der sozialen Unterstützung

durch die Familie und Freunde ausschlaggebend für die psychische Gesundheit der jungen Erwachsenen sei. Es wirke sich demnach positiv auf die Psyche aus und beugt Depressionen vor⁵⁸.

⁵⁴ Spitzer, M: Cyberkrank! – Wie das digitale Leben unsere Gesundheit ruiniert. Droemer Verlag, 2015, S.305 – 01.11.2018

⁵⁵ siehe Kapitel 2.4.3.1. Seite 15

⁵⁶ Spitzer, M: Cyberkrank! – Wie das digitale Leben unsere Gesundheit ruiniert. Droemer Verlag, 2015, S.305 – 01.11.2018

⁵⁷ Spitzer, M: Digitale Demenz – Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, 2012, S.264 – 01.11.2018

⁵⁸ Spitzer, M: Cyberkrank! – Wie das digitale Leben unsere Gesundheit ruiniert. Droemer Verlag, 2015, S.304 – 305 - 01.11.2018

Schlussfolgernd aus den erörterten Ergebnissen ist es deutlich, dass digitale Medien einen deutlichen Einfluss auf das psychische Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen haben. Schon allein die Tatsache, dass die einzelnen Symptome der Depression als Folge digitalen Medienmissbrauches einhergehen, beweist diese Konklusion.

2.5 Eltern als Vorbildfunktion in Hinsicht auf das mediale Nutzungsverhalten

Die Eltern gehen zusammen mit ihrem Kind in ein Restaurant. Sie bestellen dem Kind und sich selbst etwas zu essen. Während sie warten gucken sie verträumt auf ihr Kleines, ab und zu trinken sie auch etwas aus ihrem Glas. Dann kommt das Essen. Alle drei verspeisen ihre Mahlzeit. Mehrmals ehrmahnen die Eltern ihr Kind etwas ordentlicher zu essen. Als es nach seinem Colaglas greifen möchte kippt es um. Fast auf das aufgeschlagene Tablet, welches die ganze Zeit vor dem kleinen Jungen seine Lieblingssendung abspielt.

Ein digitales Medium in einem Restaurant, um sicher zu stellen, dass das Kind ruhig ist und auch bleibt. Vielleicht hat das Kind auch ausdrücklich verlangt, im Restaurant seinen Sendung weiterzugucken. Die Geschichte scheint fast absurd, aber dennoch stiftet sie zum nachdenken an. Wenn viele nun denken, ich beschreibe hier die Zukunft, so liegen sie falsch. Eine reale Geschichte, die ich vor nicht allzu langer Zeit mit ansehen durfte. Wissen die Eltern heutzutage überhaupt von den negativen Auswirkungen erhöhter medialer Nutzung?

Die Wahrheit deutet auf das Gegenteil hin. Eltern sind nicht so mit den heutigen Möglichkeiten der Technologien vertraut, wie es ihre damit aufgewachsenen Kinder sind und fühlen sich infolgedessen meist verunsichert und überfordert⁵⁹. Jedoch ist gerade deren Medienkompetenz in Hinsicht auf ihre Erziehung wichtig, wie es die U9 – Studie mithilfe ihrer Befragung von 1800 Eltern zeigt. Wie die Ministerin Schweswig erläuterte, so sei eine ausgeprägte mediale Kompetenz wichtig, um die Bildungs – und

⁵⁹ <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/handlungsfelder/familie.html> - 02.11.2018

Teilhabechancen aller Kinder zu bewerkstelligen⁶⁰. Demzufolge sind Eltern verpflichtet, sich über die heutigen Nutzungsformen zu informieren und diese dementsprechend zusammen mit ihrem Kind zu behandeln. Die im Jahr 2017 durchgeführte BLIKK – Studie fand heraus, dass ein erhöhtes Risiko der Sucht bestehe, wird eine richtige Mediennutzung nicht frühzeitig erlernt⁶¹.

Suchtexperten empfehlen dazu, feste Regelungen anzulegen, um den Kindern eine optimale Möglichkeit zu bieten, den Umgang richtig zu lernen⁶².

Hinsichtlich meines Umfrageergebnisses halten sogar 59% der Teilnehmer ebenfalls feste Regelungen für sinnvoll, um einen Kontrollverlust hingegen der Mediennutzung zu vermeiden.

Allerdings sieht die Umsetzung, wie auch das Durchsetzen dieser Regelungen etwas schwieriger aus, wie die

DAK – Studie aus dem Jahr 2015 zeigt. Hierzu wurden 1000 Mütter und Väter hin-

sichtlich der Internet – und Computernutzung ihrer Kinder befragt. Nach den Ergebnissen, halten sich fast 50% der Kinder der befragten Eltern nicht an die vorgenommenen Absprachen. Aber nicht nur die Kinder stellen hier ein Problem der Umsetzung dar. Werden feste Regelungen vorgenommen, so werden diese nur von fast 42% der Eltern umgesetzt⁶³.

Wissenschaftler sehen das Problem möglicherweise in der Gleichberechtigung. Sollen Kinder Regeln befolgen, so sollten es die Erwachsenen ebenfalls tun und mit gutem Beispiel vorangehen. Einer Fact – Umfrage zu urteilen, bei welcher 1014 Kinder und

Feste Regeln zum Gebrauch digitaler Medien vermindern die Suchtgefahr.

100 Antworten

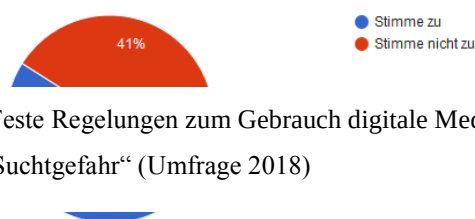


Abbildung 10 „Feste Regelungen zum Gebrauch digitale Medien vermindern die Suchtgefahr“ (Umfrage 2018)

⁶⁰ <https://www.schau-hin.info/news/artikel/medienkompetenz-der-eltern-beeinflusst-ihre-medienerziehung.html> - 02.11.2018

⁶¹ <https://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressekontakt-und-mitteilungen/2017/2017-2-quartal/ergebnisse-der-blikk-studie-2017-vorgestellt.html> - 02.11.2018

⁶² <https://www.tagesspiegel.de/weltspiegel/studie-zur-internetsucht-von-jugendlichen-verloren-im-netz/12659880.html> - 29.10.2018

⁶³ <https://www.dak.de/dak/download/forsa-studie-internetsucht-im-kinderzimmer-1728400.pdf> - 02.11.2018

Jugendliche teilnahmen, finden bis zu 89% der Kinder feste Regelungen gar nicht so schlimm, so lange für ihre Eltern die gleichen gelten und diese sich beispielhaft daran halten. Wenn Erziehungsberechtigte Regeln aufstellen, welche nur für ihre Kinder gelten, für sie aber nicht, so sind sich 37% der befragten Kinder einig, diese Vorgaben mit weniger Elan zu beachten oder infolgedessen sogar zu missachten⁶⁴.

Allerdings wird ebenfalls davor gewarnt, es mit den Regeln zu übertreiben. Viele Eltern versuchen durch einen totalen Online – Verbot ihre Kinder vor möglichen Risiken zu schützen, wobei vermehrt deren eigene Unsicherheit spricht. Dabei wird sich meist nur auf die negativen Aspekte der Digitalisierung bezogen⁶⁵. Wie aber schon im Kapitel der kognitiven Intelligenz festgestellt, ist es auch möglich mithilfe von Gehirntraining mittels digitaler Lernspiele und – plattformen eine positive Wirkung zu erzielen.

Zusammenfassend lässt sich demzufolge sagen, dass Eltern sich mit den digitalen Inhalten, mit welchen sich ihre Kinder tagtäglich beschäftigen auseinandersetzen müssen, um ihnen eine bestmögliche Chance der Kompetenzvermittlung zu ermöglichen. Dabei gelten feste Regelungen im Allgemeinfall als äußerst hilfreich, um dem Kind ein gewisses Maß der Nutzung zu vermitteln und infolgedessen eine Sucht ausschließen zu können. Es ist wichtig, sich bei der Informationssuche für eine optimale Medienerziehung nicht nur auf die negativen Einflüsse digitaler Medien zu beziehen, sondern besonders die positiven Reichweiten zu verstärken und mit diesen vermehrt zu arbeiten.

3. Fazit / Ausblick

Aus den hier festgestellten Ergebnissen lässt zusammenfassend sagen, dass digitale Medien einen erheblichen Einfluss auf jeglichen Bereich der Intelligenz und somit der Persönlichkeitsentwicklung ausüben. Dabei scheinen die negativen Auswirkungen zu

⁶⁴ <https://www-de.scoyo.com/eltern/kinder-und-medien/studie-regeln-fuer-kinder-mediennutzung> - 02.11.2018

⁶⁵ <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u9-studie-kinder-der-digitalen-welt/8-chancen-und-risiken-digitaler-medien-aus-elternsicht/8-3-die-risikowahrnehmung-der-eltern-ist-auf-das-internet-fokussiert/> - 02.11.2018

überwiegen. Von körperlichen Leiden, wie Übergewicht und Schlafmangel, bis hin zu Konzentrationsstörungen und fatale Auswirkungen auf die psychische Gesundheit durch soziale Isolation und Depressionen. Trotz dieser erdrückenden Anzahl negativer Auswirkungen sehe ich digitale Medien nicht gleich als „böse“ an. Viel mehr glaube ich, dass es ein neutrales Gut ist. Es kommt darauf an, was wir Menschen daraus machen. Wofür wie die Medien benutzen oder auch wie wir sie benutzen bestimmt letztendlich die jeweiligen Auswirkungen. Wie bewiesen wurde, kann durch eine geregelte Medienerziehung der Suchtfaktor dieses Gutes vermindert oder gar ausgelöscht werden. Wenn es zu keiner unkontrollierten Nutzung digitaler Medien kommt, so können, meiner Schätzung nach, bis zu 90% der herausgefunden Nebenwirkungen vermieden werden. Übergewicht durch vermehrtes Sitzen, Schlafmangel und die damit verbundene schwächere Immunabwehr, eine soziale Isolation durch ein Vernachlässigen der Kontakte aufgrund eines suchartigen Medienkonsums, wie auch das Auftreten von Depressionen, was von allen anderen negativen Begleitfaktoren exzessiver Medienutzung begünstigt werden kann. Es scheint mir wichtig, besonders in der heutigen digitalisierten Welt die positiven Einflüsse der Medien hervorzuheben und sich mehr auf diese zu konzentrieren. Wie zum Beispiel die Möglichkeiten des Gehirntrainings um das Leistungsvermögen des Gehirns zu stärken und der „Digitalen Demenz“ entgegenzuwirken.

Ein weiteres Voranschreiten der Digitalisierung ist, meines Erachtens, kaum aufzuhalten, weswegen es von Nöten ist, sich damit auseinanderzusetzen und dementsprechend den Umgang damit frühzeitig zu erlernen.

Schlussfolgernd bin ich also der Meinung, dass eine gute Balance zwischen medialer Nutzung und Aktivitäten außerhalb des Computers heutzutage wichtig ist und vielerlei Probleme vorbeugen kann.

4. Literaturverzeichnis

1. Buchquellen

Porsch, Torsten/Pieschl, Stephanie 2014: *Neue Medien und deren Schatten - Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz*. Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG

Spitzer, Manfred 2015: *Cyberkrank! – Wie das digitale Leben unsere Gesundheit ruiniert*. Droemer Verlag

Spitzer, Manfred 2012: *Digitale Demenz – Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. Droemer Verlag

2. Internetquellen

Wikipedia – Die freie Enzyklopädie URL:https://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Medien (Stand: 25.08.2018)

Peters, M. (2017): „Analog und Digital: Das ist der Unterschied“ URL:<https://www.funkkopfhörer-infos.de/artikel/analoge-und-digitale-signale-technik> (Stand: 25.08.2018)

<https://www.unterschied-zwischen.net/der-unterschied-zwischen-analog-und-digital/> - 05.11.2018

Bundesministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit und Konsumentenschutz: „Mediensucht“ URL:https://www.sozialministerium.at/site/Gesundheit/Gesundheitsfoerderung/Drogen_Sucht/Verhaltenssuechte/Mediensucht/ (Stand: 16.08.2018)

Beer, A. (2016): „Mediensucht (Onlinesucht, Internetsucht)“ URL:<https://www.netdoktor.at/krankheit/mediensucht-6891153> (Stand: 16.08.2018)

Historisch denken: „Zeitleiste Mediengeschichte im 19. und 20. Jahrhundert“ URL:<https://historischdenken.hypotheses.org/2621> (Stand: 05.11.2018)

Zukunftsinstitut: „Die Evolution der Medien“ URL:<https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/medien/die-evolution-der-medien/> (Stand: 05.11.2018)

Wikipedia – die frei Enzyklopädie: „Geschichte des Hörfunks“ URL:https://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_des_H%C3%B6rfunks (Stand: 05.11.2018)

ZEITmagazin online (2006): „Kurze Geschichte des Fernsehens“ URL:https://www.zeit.de/2007/01/Kurze_Geschichte_des_Fernsehens (Stand: 05.11.2018)

Delvaux de Fenffe, G.(2018): „Geschichte des Computers“ URL:https://www.planet-wissen.de/technik/computer_und_roboter/geschichte_des_computers/index.html (Stand: 05.11.2018)

Wissen.de: „Die Geschichte der Mobiltelefone“ URL:<https://www.wissen.de/die-geschichte-der-mobiltelefone/page/0/6> (Stand: 05.11.2018)

Destatis – Statistisches Bundesamt: „Ausstattung privater Haushalte mit Unterhaltungselektronik – Deutschland“ URL:https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/EinkommenKonsumLebensbedingungen/AusstattungGebrauchsgueter/Tabellen/Unterhaltungselektronik_D.html - (Stand: 05.11.2018)

Scholz, H. (2011): „95 Prozent der Weltbevölkerung besitzen mindestens ein Handy“ URL:<https://www.mobile-zeitgeist.com/95-prozent-der-weltbevölkerung-besitzen-mindestens-ein-handy/> (Stand: 05.11.2018)

OpenMind Akademie: „Intelligenzkonfetti – Die unterschiedlichen Intelligenzformen“ URL:<https://open-mind-akademie.de/intelligenz-konfetti/> (Stand: 06.10.2018)

Leipner, I. (2017) „Mehr digitale Fürsorge! Wie gefährlich sind Smartphone, Tablet und Co. für unsere Kinder?“ URL:http://pr-o-file.de/wp-content/uploads/2017/08/SP_Digitale_F%C3%BCrsorge_Phoenix_TEAM_NEWS_Magazin_03_2017_A4-2.pdf (Stand: 06.10.2018)

Wikipedia – die freie Enzyklopädie: „Digitale Demenz“ URL:https://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Demenz (Stand: 07.10.2018)

Warkentin, N. „Digitale Demenz: Macht das Internet dumm?“ URL:<https://karrierebibel.de/digitale-demenz/> (Stand: 07.10.2018)

Wikipedia – die freie Enzyklopädie: „Manfred Spitzer“ URL:https://de.wikipedia.org/wiki/Manfred_Spitzer (Stand: 07.10.2018)

Augsburger Allgemeine (2012): „Hirnforscher warnt vor digitale Demenz“ URL:<https://www.augsburger-allgemeine.de/panorama/Hirnforscher-warnt-vor-Digitaler-Demenz-id21479261.html> (Stand: 07.10.2018)

Wolfangel, E./Szentpetery, V. (2015): „Von wegen dümmel!“ URL:<https://www.heise.de/tr/artikel/Von-wegen-duemmer-2611756.html> (Stand: 06.10.2018)

Psychologie News – Neues aus der Psychologie: „Modell der multiplen Intelligenz nach Gardner“ URL:<http://psychologie-news.stangl.eu/17/modell-der-multiplen-intelligenz-nach-gardner> (Stand: 08.10.2018)

BLIKK - Medien: „Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Geräten“ URL:https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf (Stand: 08.10.2018)

Coding Kids – Magazin für digitales Verstehen (2017): „Studie warnt vor Mediennutzung bei Kindern“ URL:<http://www.codingkids.de/wissen/blick-studie-digitale-medien-kinder> (Stand: 08.10.2018)

Egmond – Fröhlich, A./Mößle, T./Ahrens – Eipper, S./Schmid – Ott, G./Hüllinghorst, R./Warschburger, P.(2007) : „Übermäßiger Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen: Risiken für Psyche und Körper“ URL:<https://www.aerzteblatt.de/archiv/56968/Uebermaessiger-Medienkonsum-von-Kindern-und-Jugendlichen-Risiken-fuer-Psyche-und-Koerper> (Stand: 08.10.2018)

DIVSI U9 - Studie: „Kinder in der digitalen Welt“ URL: <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u9-studie-kinder-der-digitalen-welt/4-digitale-medien-im-alltag-von-kindern/4-2-stellenwert-digitaler-medien-im-kinderalltag/> (Stand: 17.09.2018)

Boersenblatt.net – Das Portal der Buchbranche (2018): „Kinder mögen am liebsten gedruckte Bücher“ URL:https://www.boersenblatt.net/artikel-ergebnisse_der_kinder-medien-studie_2018.1500830.html (Stand: 17.09.2018)

Wikipedia – Die freie Enzyklopädie: „Emotionale Intelligenz“ URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Emotionale_Intelligenz (Stand: 17.09.2018)

DocCheck Flexikon – Das Medizinlexikon zum Medmachen: „Soziale Isolation“ URL:https://flexikon.doccheck.com/de/Soziale_Isolation (Stand: 20.10.2018)

Harbart, F.(2013): „Reale Flucht ins Virtuelle“ URL:<http://www.haz.de/Hannover/Aus-der-Stadt/Uebersicht/Kinder-fluechten-sich-in-Parallelwelt-Internet> (Stand: 20.10.2018)

NEON – Redaktion (2017): „Allein, allein: Wie die Nutzung soziale Medien uns einsam macht“ URL:<https://www.stern.de/neon/studie-belegt-soziale-medien-machen-ihre-nutzer-einsam-7355770.html> (Stand: 12.10.2018)

Woratschka, R.(2015): „Verloren im Netz“ URL:<https://www.tagesspiegel.de/weltspiegel/studie-zur-internetsucht-von-jugendlichen-verloren-im-netz/12659880.html> (Stand: 29.10.2018)

Johannes Gutenberg Universität Mainz (2015): „Intensiver Internetkonsum stört Bindungsfähigkeit Jugendlicher zu Gleichaltrigen“ URL:<http://www.uni-mainz.de/presse/64212.php>
<https://www.apotheken-umschau.de/Depression> (Stand: 01.11.2018)

Weltgesundheitsorganisation – Regionalbüro für Europa: „Definition einer Depression“
URL:<http://www.euro.who.int/de/health-topics/noncommunicable-diseases/pages/news/news/2012/10/depression-in-europe/depression-definition> (Stand: 01.11.2018)

Wikipedia – die frei Enzyklopädie: „Antidepressivum“ URL:<https://de.wikipedia.org/wiki/Antidepressivum> (Stand: 01.11.2018)

Depression Heute – unabhängige Informationen: „Die Zunahme der Antidepressiva – Verordnungen in der BRD“ URL:<https://www.depression-heute.de/blog/die-zunahme-der-antidepressiva-verordnungen-in-der-brd> (Stand: 01.11.2018)

Der Spiegel (1995): „Arbeitsblatt zum Thema: Ostdeutschland vor und nach der Wende“ URL:<https://www.mtholyoke.edu/acad/germ/neh/gruppe3/Vornach.html> (Stand: 01.11.2018)

Das Statistik – Portal: „Anzahl der Internetnutzer weltweit in den Jahren 1997 bis 2014 sowie eine Schätzung für die Jahre 2015 und 2016 (in Millionen)“ URL:<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/186370/umfrage/anzahl-der-internetnutzer-weltweit-zeitreihe/> (Stand: 01.11.2018)

Medienkompetenzportal – Portal NRW: „Familie – Treffen der Generationen“ URL:<https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/handlungsfelder/familie.html> (Stand: 02.11.2018)

SCHAU HIN – Was dein Kind mit Medien macht (2015): „Medienkompetenz der Eltern beeinflusst ihre Medienerziehung“ URL:<https://www.schau-hin.info/news/artikel/medienkompetenz-der-eltern-beeinflusst-ihre-medienerziehung.html> (Stand: 02.11.2018)

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung (2017): „Ergebnisse der BLIKK – Studie 2017 vorgestellt“ URL: <https://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressekontakt-und-mitteilungen/2017/2017-2-quartal/ergebnisse-der-blick-studie-2017-vorgestellt.html> (Stand: 02.11.2018)

DAK – Gesundheit (2015): „Internet – und Computergebrauch bei Kindern und Jugendlichen“ URL:<https://www.dak.de/dak/download/forsa-studie-internetsucht-im-kinderzimmer-1728400.pdf> - (Stand: 02.11.2018)

Scoyo – Eltern! Magazin: „Papa, leg das Smartphone weg!“ Studie zum Umgang mit Medien in der Familie“ URL:<https://www-de.scoyo.com/eltern/kinder-und-medien/studie-regeln-fuer-kinder-mediennutzung> (Stand: 02.11.2018)

Erklärung des Verfassers

Ich versichere hiermit, dass ich diese Facharbeit selbständig angefertigt und keine weiteren als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe. Wörtlich oder inhaltlich übernommene Textstellen sind als solche gekennzeichnet.

Jüterbog, 07.11.2018

