

Editorial

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 60 (2011) 9, S. 715-716

urn:nbn:de:bsz-psydok-52343

Erstveröffentlichung bei:

Vandenhoeck & Ruprecht WISSENSWERTE SEIT 1735

<http://www.v-r.de/de/>

Nutzungsbedingungen

PsyDok gewährt ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit dem Gebrauch von PsyDok und der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Kontakt:

PsyDok

Saarländische Universitäts- und Landesbibliothek
Universität des Saarlandes,
Campus, Gebäude B 1 1, D-66123 Saarbrücken

E-Mail: psydok@sulb.uni-saarland.de

Internet: psydok.sulb.uni-saarland.de/

EDITORIAL

Computer- und Internetgebrauch bei Kindern

Unter den Bedingungen des Aufwachsens für Kinder und Jugendliche hat sich in den letzten 20 Jahren eine Revolution vollzogen, deren Auswirkungen noch nicht ganz abzusehen sind: Auf leisen Sohlen haben die digitalen Medien in die Welt der jungen Generation Einzug gehalten. Hatten Computer zu Beginn der neunziger Jahre noch Seltenheitswert, so sind sie nach der repräsentativen KIM-Studie inzwischen in 88 % der deutschen Haushalte mit Kindern im Grundschulalter zu finden; 15 % der Kinder haben uneingeschränkten Zugang zu einem eigenen Rechner. In finanziell eingeschränkten Familien sind Computer (und vor allem Spielkonsolen) kaum weniger verbreitet (Feierabend u. Rathgeb, 2010a). Unter den Jugendlichen steigt nach der ebenfalls repräsentativen JIM Studie der Anteil der Computerbesitzer auf mehr als drei Viertel, unter den Schülerinnen und Schülern der Hauptschule sind es kaum weniger. Etwas mehr als die Hälfte der Jugendlichen besitzt einen eigenen Zugang zum Internet; die Tendenz ist hier ebenso wie bei den anderen Zahlen steigend (Feierabend u. Rathgeb, 2010b).

Zudem verschiebt sich das Einstiegsalter in die Welt der Computer nach unten. Auch wenn viele nordamerikanische Kinder schon mit vier Jahren den Einschaltknopf für den Computer kennen (Rideout, Vandewater, Wartella, 2003), erfolgt der Beginn einer regelmäßigeren Beschäftigung doch meist ab dem Schulanfang. Das Hauptvergnügen der Grundschulkinder am Computer ist das Spielen, oft von einfachen „Jump-and-Run-Spielen“. Über die Grundschuljahre erliegen immer mehr Kinder der Faszination der Beschäftigungen mit dem Computer, sodass schließlich nur noch eine kleine Minderheit bleibt, die nie vor dem Rechner sitzt (Feierabend u. Rathgeb, 2009a). Jugendliche sind noch aktivere Computernutzer, die das Internet vorrangig zum Spielen (eher unter den Jungen) und zur Unterhaltung durch Musik, Videos oder Bilder nutzen. Daneben stehen aber soziale Funktionen wie E-Mails, Chatten und der Austausch über soziale Netzwerke für die meisten im Vordergrund, wobei sie für Mädchen im Allgemeinen von etwas größerer Bedeutung sind als für die Jungen (Feierabend u. Rathgeb, 2010b).

Das Potenzial des Internets liegt, wie oft beschrieben, in der Emotionsregulation beim Konsum von Unterhaltungsangeboten und in der Beschaffung von Informationen für schulische und private Zwecke. Das schließt natürlich den Zugang zu Online-Foren ein, die speziell auf Jugendliche und ihre Sorgen und Nöte zugeschnitten sind. In den Forums-Beiträgen von www.kids-online.de lässt sich beispielsweise für die Heranwachsenden nachlesen, welche Besorgnisse ihre Altersgenossen zu Themen wie Pubertät, romantische Beziehungen, Eltern, schulische Problemen, Glaubensfragen oder Sinnkrisen umtreiben und welche Tipps sie dazu von anderen Gleichaltrigen, halb-professionellen Peer-Moderatoren oder ggf. von professionellen Spezialisten erhalten. Wenn gewünscht, können die Jugendlichen dort auch selbst Ratschläge geben

(und sich auf diese Weise vielleicht als selbstwirksam erleben). Problematisch sind natürlich jene Webseiten, in denen Jugendliche sich gegenseitig zum Suizid anregen.

Über die Grundschuljahre dehnen sich die Sitzungen am Computer in der Regel aus, sodass etwas mehr als ein Drittel der Zwölfjährigen mehrere Nachmittage in der Woche über eine Stunde am Computer verbringt (Feierabend u. Rathgeb, 2009a). Unter Jugendlichen, die zu 90 % fast täglich online sind, steigert sich die durchschnittliche Internetnutzung von täglich 91 Minuten mit 12 bis 13 Jahren auf täglich 172 Minuten mit 18 bis 19 Jahren, wobei Jugendliche aus Hauptschulen und Realschulen sich im Mittel sehr viel länger im Internet tummeln (nämlich 163 bzw. 151 Minuten) als ihre Altersgenossen aus dem Gymnasium (121 Minuten). Angesichts des massiven Anstiegs der Nutzungszeiten von 99 Minuten (2006) auf 134 Minuten (2009), ist nicht mit weiteren Steigerungen zu rechnen (Feierabend u. Rathgeb, 2010b). Angesichts der vielen Stunden, die die meisten Jugendlichen mit Maus und Co. vor ihrem Rechner sitzen, sorgen sich viele Eltern (und die Gesellschaft) über die psychische Befindlichkeit und die Leistungsfähigkeit dieser jungen Menschen bzw. ihren Zugang zum Arbeitsleben. Darüber hinaus gibt es aber noch eine kleine Gruppe, die so sehr an Computerspielen oder Internet „festklebt“, dass man von einem exzessiven Gebrauch sprechen kann, den manche unter die stoffungebundenen Süchte einordnen. Wartberg, Sack, Petersen und Thomasius (2011) greifen dieses Thema auf und präsentieren in ihrem Beitrag Ergebnisse von jugendlichen Nutzern von Therapieangeboten zum pathologischen Internetgebrauch.

Wie oben ausgeführt, ist die Beteiligung an sozialen Netzwerken eine der größten Attraktionen des Internets. Soziale Netzwerke sprechen Jugendliche in ihrer Peer-Orientierung an, bieten sie doch unzählbare Möglichkeiten zum Feilen an der eigenen Selbstpräsentation, zur Selbstvergewisserung durch den sozialen Vergleich mit anderen und zum Austausch mit anderen Teenagern von nah und fern. Dass diese Beschäftigungen zum Aufbau der Identität der heutigen Jugendlichen beitragen, liegt auf der Hand. Wie Medienberichte immer wieder grell hervorheben, liegen die Gefahren dieser Netzwerke in der Benutzung von unmoderierten Gerüchte-Seiten, die zu Rufmord geradezu auffordern. In der Wirkung wahrscheinlich ebenso verheerend ist die Verbreitung von Lügen und Gerüchten über andere Mitschüler/innen auf den bekannten sozialen Netzwerken. Diese Praktiken sind unter dem Begriff „Cyberbullying“ bekannt und Kindern und jüngeren Jugendlichen in ihrer Tragweite („das Internet vergisst nie“) kaum bewusst (Steinberg, 2002). Wie verbreitet Cyberbullying in einer größeren Stichproben von 11- bis 17-Jährigen aller Schularten ist und welche Ähnlichkeiten und Unterschiede zum bereits leidvoll bekannten Bullying bestehen, schildert der Beitrag von Wachs und Wolf (2011).

Am Bildschirm zu spielen ist nach wie vor die beliebteste Beschäftigung von Jungen und Mädchen. Dies ist nicht nur am Computer möglich, sondern auch an den vielen mobilen Geräte, eben an den Spielkonsolen und Gameboys, den i-pods und Handys, mit den vielen „Applications“ (Apps), auf denen sich ebenfalls Spiele spielen lassen. Manche von ihnen haben einen Online-Anschluss. Etwa die Hälfte der Jugendlichen spielt (nahezu) täglich am PC, im Internet oder an der Konsole. Auch wenn sich die Spielgewohnheiten

der Geschlechter im Grundschulalter mittlerweile angeglichen haben, so sind unter den Intensivspielern doch weitaus mehr Jungen zu finden (Feierabend u. Rathgeb, 2010a). Im Jugendalter weitet sich die Schere zwischen den Geschlechtern: Über die Hälfte der männlichen, aber nur 14 % der weiblichen Jugendlichen beschäftigen sich weiterhin mehrfach in der Woche mit FIFA, Sims oder Grand Theft Auto (GTA), um drei der aktuell beliebtesten Spieletitel zu nennen, wobei die jungen Frauen neben den Sims vor allem an Karaoke-Angeboten interessiert sind (Feierabend u. Rathgeb, 2010b). Besorgniserregender ist, dass Spiele mit hohem Gewaltpotential ab 14 Jahren Platz 2 der Favoritenliste bei den Jungen einnehmen und besonders im Milieu der Hauptschule beliebt sind. Auch wenn diese Computerspiele oft unappetitliche Details in großer Eindringlichkeit zeigen oder durch ihre „sauberen“ Darstellung von Gewalt auf dem Bildschirm, die das Leid der Opfer ausblendet, Anlass zur Sorge bieten, so mag die Beschäftigung mit ihnen doch nur der letzte Punkt in einer langen Kette von aggressionsfördernden Bedingungen sein. Dass das Gewaltpotential der Computerspiele nur selten ursächlich für eine Verstärkung aggressiven Verhaltens ist, lässt sich zum einen einer Meta-Analyse von 2010 mit über 140 Studien und über 130.000 Teilnehmern aller Altersgruppen entnehmen, in der zwar ein Zusammenhang zwischen der Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen und dem aggressiven Verhalten nachgewiesen wurde, der sich aber in Längsschnittstudien zum aggressiven Verhalten außerhalb des Labors deutlich reduzierte (von $r+ = .198$ auf $r+ = .075$), wenn das Geschlecht der Probanden und der Ausgangswert ihres aggressiven Verhaltens einbezogen wurden (Anderson et al., 2010). Zum anderen legt die KUHL-Studie nahe, dass es am Beginn der „Computerspielkarriere“ im Grundschulalter vor allem die als aggressiv bekannten Kinder waren, die ihre Vorliebe für gewalthaltige Bildschirmspiele über die Zeit intensivierten (von Salisch, Vogelgesang, Kristen, Oppl, 2011). Diese Selektionseffekte lassen vermuten, dass es eine Art Experimentierphase gibt, in der die Heranwachsenden sich allmählich auf bestimmte Genres spezialisieren, darunter eben auch auf Gewaltspiele (von Salisch, Kristen, Oppl, 2007). Dass die intensive Beschäftigung mit gewalthaltigen Spielen (und anderen Medien) später im Jugendalter eine Verstärkung feindseliger Einstellungen begünstigt, belegen andere Längsschnittstudien aus den USA (Slater, Henry, Swaim, Anderson, 2003) und Deutschland (Möller u. Krahé, 2009). Aus praktischer Sicht ist es bedeutsam, nach weiteren Bedingungen zu fragen, die Selektion und Wirkung der Beschäftigung mit brutalen und blutigen Bildschirmspielen beeinflussen, wie etwa das Temperament der Jugendlichen oder das Kontrollverhalten ihrer Eltern. Eben dies tut Staude-Müller (2011) in seinem Beitrag.

Weil junge Menschen von Computerspielen fasziniert sind, bieten diese vielfältige Möglichkeiten, therapeutisch genutzt zu werden und Heranwachsende auf unterhaltsame Weise zu informieren, bspw. über Ernährungsgewohnheiten oder über chronische Krankheiten wie Diabetes und Asthma. Selbst Heranwachsenden mit Aufmerksamkeitsstörung und Hyperaktivität (ADHS) scheint in der strukturierten und motivierenden Lernumgebung der Computerspiele die Inhibition unerwünschter Handlungstendenzen besser zu gelingen (Shaw, Grayson, Lewis, 2005). Dieses Potenzial macht sich Brezinka (2011) zunutze, die das verhaltenstherapeutische Compu-

terspiel „Schatzsuche“ inklusive Belegen zu seiner Akzeptanz unter Psychotherapeut/innen und ihren jungen Klient/innen vorstellt.

Maria von Salisch

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytical review. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173.
- Brezinka, V. (2011). „Schatzsuche“ – ein verhaltenstherapeutisches Computerspiel. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 60, 762-776.
- Feierabend, S., Rathgeb, T. (2010a). KIM Studie 2010: Kinder und Medien. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Feierabend, S., Rathgeb, T. (2010b). JIM Studie 2010: Jugend, Information und Medien. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Möller, I., Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35, 75-89.
- Rideout, V., Vandewater, E. A., Wartella, E. A. (2003). Zero to six. Electronic media in the lives of infants, toddlers, and preschoolers. Studie der Kaiser Family Foundation. Erhältlich unter der URL: <http://www.kff.org>, Abruf am 24.11.2006.
- Salisch, M. v., Kristen, A., Oppl, C. (2007). Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart: Kohlhammer.
- Salisch, M. v., Vogelgesang, J., Kristen, A., Oppl, C. (2011). Preferences for violent electronic games and aggressive behavior among children: The beginning of the downward spiral? *Media Psychology*, 14, 253-279.
- Shaw, R., Grayson, A., Lewis, V. (2005). Inhibition, ADHD, and computer games: The inhibitory performance of children with ADHD on computerized tasks and games. *Journal of Attention Disorders*, 8, 160-168.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., Anderson, L. R. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Communication Research*, 30, 713-736.
- Staudé-Müller, F. (2011). Computerspielgewalt und Aggression: Längsschnittliche Untersuchung von Selektions- und Wirkungseffekten. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 60, 745-761.
- Steinberg, L. (2002). *Adolescence* (7. Aufl.). New York: McGraw-Hill.
- Wachs, S., Wolf, K. (2011). Zusammenhänge zwischen Cyberbullying und Bullying – erste Ergebnisse aus einer Selbstberichtsstudie. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 60, 735-744.
- Wartberg, L., Sack, P. M., Petersen, K. U., Thomasius, R. (2011). Psychische Befindlichkeit und Leistungsmotivation bei Jugendlichen mit pathologischem Internetgebrauch. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 60, 719-734.