

## Herausforderungen der Mediennutzung heute

Univ.-Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Mainz)  
<https://aufenanger.de> – [stefan.aufenanger@gmail.com](mailto:stefan.aufenanger@gmail.com) - @aufenanger

1

## Digitalisierung

# „Wir unterschätzen die Radikalität des Wandels“

- Sascha Labo -

2

## Was kennzeichnet die Digitalisierung?

3

## De-materialisierung des Alltags

4

## Die ‚nächste‘ Gesellschaft

<p>Schrift</p> <p>Beteiligung von Abwesenden an Kommunikation</p>	<p>Buchdruck</p> <p>Möglichkeit des kritischen Vergleichs</p>	<p>Computer</p> <p>Beteiligung von Maschinen an Kommunikation</p>
---	---	---

Dirk Baecker 2007

5

„Gesellschaftliche Strukturen müssen entwickelt werden, in denen die überschüssige Sinnproduktion aufgefangen, verarbeitet und normalisiert werden kann“  
 (Baecker 2007, 81)

6



7



8

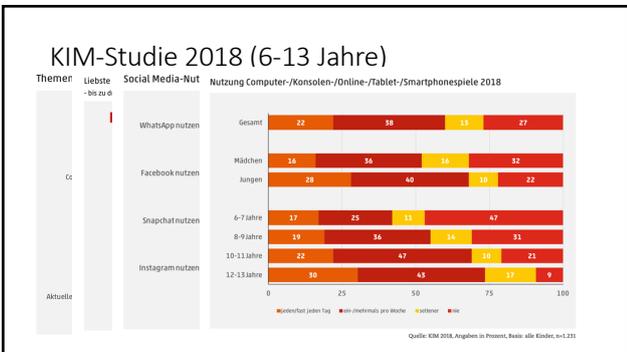
### Digitalisierung verändert Familienleben

9

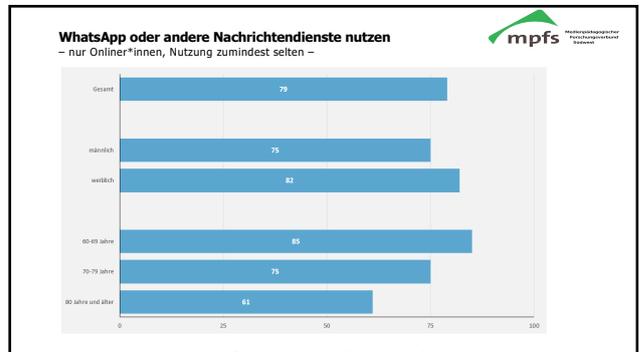
### Pädagogische Herausforderungen

- Allgegenwart digitaler Medien
- Attraktivität digitaler Medien für Kinder (und nicht nur für die!)
- Unübersichtlichkeit der digitalen Welt
- Einfluss der Freundschaftsgruppe und sozialer Netzwerke
- Kommerzialisierung

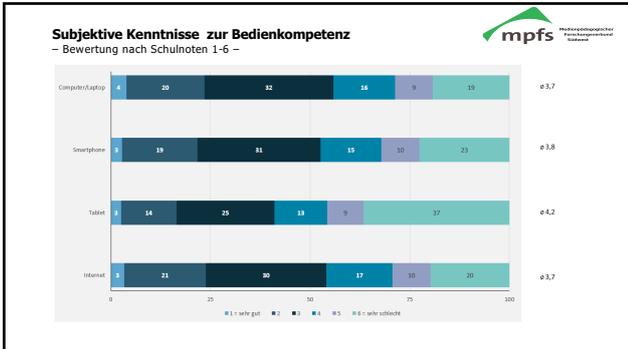
10



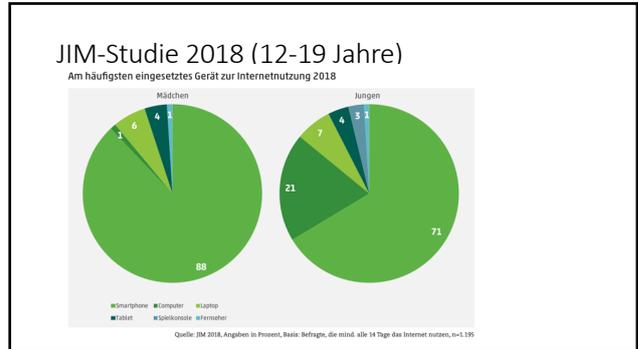
11



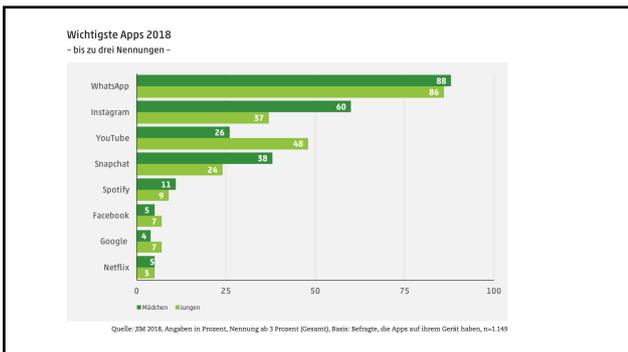
12



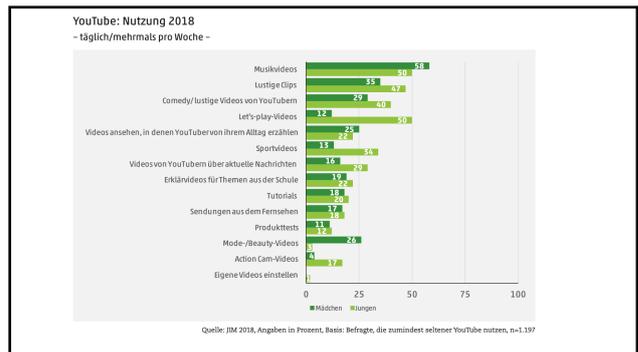
13



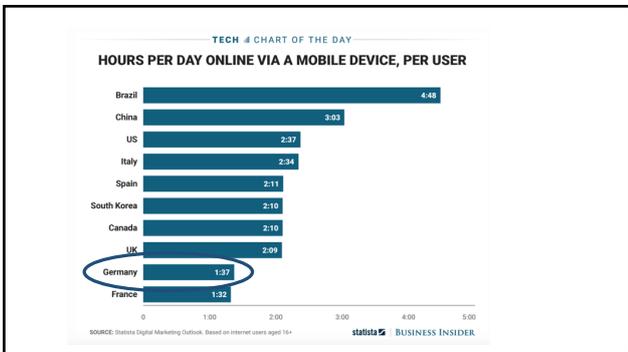
14



15



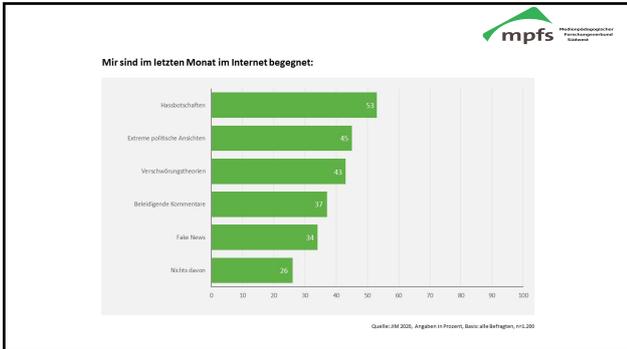
16



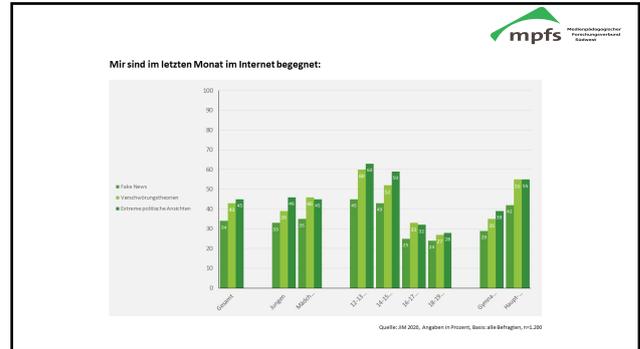
17

Problembereich

18



19



20

### Computerspiele und ‚Suchtverhalten‘

**Prävalenzraten:**

- 1,2% - 5,7% (D)
- Studien in unterschiedlichen Altersgruppen
- Höchste Werte zwischen 15. und 16. Lebensjahr; danach abfallend

**Diskussion:**

- Definition der Kriterien
- Unklare Forschungslage
- Anerkennung als Krankheit
- Problem der Komorbidität
- Positive Aspekte des Computerspielens

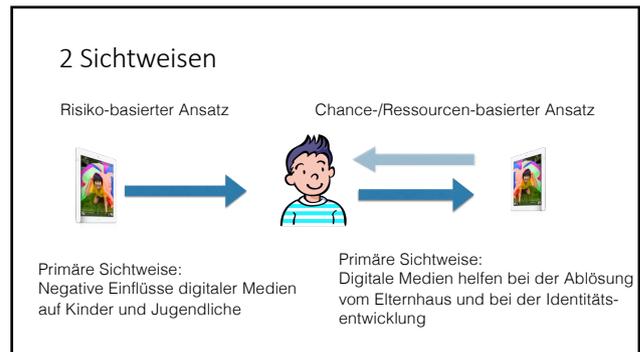
**Forschungsbedarf:**

- Erforschung der ‚süchtigmachenden‘ Mechanismen im Spiel
- Entstehungsmechanismen und biografische und soziale Aspekte einer Computerspielabhängigkeit
- Längsschnittstudien

**WHO ICD-11: „Gaming Disorder“**

- 1) Beeinträchtigung der Kontrolle über das Spielen (z. B. Beginn, Häufigkeit, Intensität, Dauer, Beendigung, Kontext);
- 2) zunehmende Priorität des Spielens in dem Maße, dass das Spielen Vorrang vor anderen Lebensinteressen und täglichen Aktivitäten hat; und
- 3) Fortsetzung oder Eskalation des Spielens trotz des Auftretens von negativen Konsequenzen.

21



22

### Medienerziehung in der Familie

- Mediennutzung der Kinder beobachten und begleiten
- Gespräche über Computerspiele und soziale Netzwerke führen; Spiele sich zeigen lassen, eigenen Standpunkt deutlich machen
- Regeln für Nutzungszeiten vereinbaren
- Rechtzeitig Grenzen setzen, im Notfall Hilfe holen (Beratungsstelle kontaktieren)

23

### Familiäre Medienerziehung

- Offenheit gegenüber den Entwicklungen im Bereich digitaler Medien
- Vorlesen und Lesen als weiterhin basale Eltern-Kind-Interaktionen in der digitalen Welt
- kritisches Interesse an den medialen Erfahrungswelten von Kindern und Jugendlichen
- Vermittlung von grundlegenden Kompetenzen zum selbstbestimmten und kompetenten Handeln in einer mediengepägten Welt

24

## Digitale Bildung in Schulen

- Früh Schüler\*innen digitale Kompetenzen vermitteln
- Zeigen, wie man mit digitalen Medien lernen kann
- Problembereiche der Nutzung rechtzeitig ansprechen



- **Digitale Bildung als die Befähigung zum souveränen, selbstbestimmten und sozial-verantwortlichen Handeln in einer durch Digitalisierung geprägten Welt verstehen**



25



Besten Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

<https://aufenanger.de> | [stefan@aufenanger.de](mailto:stefan@aufenanger.de) | @aufenanger

26