

Digitale Medien und die Familien:

Wie haben sich die Medien im Laufe der Zeit verändert und welche Auswirkungen haben sie auf die Familien und die kindliche Entwicklung?

Digital media and families: How has media changed over time and which repercussions does it have on families and their childrens' development?

Bachelorarbeit an der Fakultät 11 für angewandte Sozialwissenschaften der
Hochschule München

Studiengang:

Bildung und Erziehung im Kindesalter

Eingereicht von:	Marleen Klitzke
Matrikelnummer:	43861116
Adresse:	Schopenhauerstraße 69, 80807 München
E-Mail:	klitzke@hm.edu
Erstgutachter:	Dominik Hanakam
Zweitgutachter:	Prof. Dr. Andreas de Bruin
Ort und Datum der Abgabe:	München, 28.03.2019

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	3
Einleitung	4
1. Definition Medien (nach Hartmut Winkler)	6
2. Die zeitliche Aufstellung der Entwicklung von Medien	7
2.1 Das Medium Fernseher und seine Integration in die Familien	7
2.2 Die Unterhaltungsmedien Computer und Videogames	10
2.3 Die heutige Mediengeneration	13
3. Die Auswirkungen der Medien	16
3.1 Mediale Auswirkungen auf die Familie.....	16
3.2 Die medialen Auswirkungen auf die kindliche Entwicklung	25
4. Pro und Kontra Meinungen zum Gebrauch von digitalen Medien	30
5. Ein guter Umgang mit den Medien	35
6. Die Bedeutung für die Kindheitspädagogik	42
7. Fazit	45
Literaturverzeichnis.....	47

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Computernutzung 6 bis 13- Jährige	9
Abbildung 2: Handy-/Smartphonebesitz der Kinder 2016	11
Abbildung 3: Kontakt zu Freunden 2016 (jeden/fast jeden Tag)	12
Abbildung 4: Vergleich der Medienausstattung in den Haushalten des Jahres 2014 und 2016	17
Abbildung 5: geschätzte Nutzungsdauer der 2 bis 5- Jährigen Minute/Tag ..	18
Abbildung 6: geschätzte Nutzungsdauer der 6 bis 13- Jährigen in Minuten .	19
Abbildung 7: Situationen/Zeiten in denen den Kindern die Mediennutzung verboten wird	38

Einleitung

In der heutigen Gesellschaft entstehen durch die Medien vielerlei soziale Veränderungen (vgl. Petzold 2000, S.14f.), denn Familien und Medien stehen durch die Mediensozialisation und die Medienerziehung im Kontext (vgl. Schäffer 2007, S.462). Sowohl die kindliche Entwicklung als auch die familiären Strukturen sind durch die Medien über die Jahre beeinflusst und verändert worden. Eltern sowie Kinder sind tagtäglich von digitalen Medien umgeben und die heutige Generation wird in diese technisch versierte Gesellschaft hineingeboren und wächst mit den Auswirkungen und Gegebenheiten von Medien auf. Somit gewinnt ein Großteil der Kinder ihre Lebenserfahrungen und viele neue Handlungs- und Kommunikationsmöglichkeiten über digitale Medien (vgl. Petzold 2000, S.117; vgl. Schäffer 2007, S.463). Viele Forschungen, zunächst in den USA, dann auch in Deutschland, beschäftigten sich mit den unterschiedlichen Konsequenzen von digitalen Medien und untersuchten, inwieweit die kindliche Entwicklung davon beeinflusst und eventuell geschädigt oder gefördert wird. In der beruflichen Praxis sind für pädagogische Fachkräfte die Lebenslagen von Kindern zentrale Ausgangspunkte ihres professionellen Handelns. Deshalb ist es von besonderer Bedeutung die aktuellen Themen und Interessen von Kindern und ihren Familien aufzugreifen und sie durch pädagogische Hilfestellungen zu unterstützen bzw. zu ergänzen. Da sich die Medien im stetigen Wandel befinden und weiterhin in der Gesellschaft eine wichtige Instanz bilden, ist es von hoher Bedeutung, Fachwissen über digitale Medien zu besitzen um in der pädagogischen Arbeit neue Möglichkeiten zur Förderung von Kindern und Familien aufgreifen zu können.

An diesen Punkt wird die vorliegende und literaturgestützte Bachelorarbeit zum Thema „Digitale Medien und die Familien: Wie haben sich die Medien im Laufe der Zeit verändert und welche Auswirkungen haben sie auf die Familien und die kindliche Entwicklung?“ im Rahmen des Studiums der „Bildung und Erziehung im Kindesalter“ anknüpfen.

Der Aufbau dieser Arbeit ist in fünf große Abschnitte untergliedert. Zu Anfang wird eine kurze Definition von Medien in das Thema einführen. Hierauf baut sich dann eine Erläuterung der zeitlichen Entwicklung der digitalen Medien, mit Bezug auf die Veränderungen in den Familien, auf. Ausgehend von diesen Aspekten wird der Bezug zum Hauptteil hergestellt bei dem die Familien und Kinder im Fokus stehen. Hierbei werden die konkreten Auswirkungen von digitalen Medien auf die familiäre Struktur und die kindliche Entwicklung ausführlich erläutert und auf unterschiedliche Problematiken und Anforderungen eingegangen. Anschließend wird anhand von verschiedenen literarischen Pro und Kontra Meinungen das Dilemma der Medienpädagogik und Medienerziehung beschrieben. Darauf folgt eine Reihe von pädagogischen Angeboten und Orientierungshilfen für einen guten Umgang mit digitalen Medien. Im letzte Abschnitt dieser Arbeit wird die Thematik in die Bedeutung für die Kindheitspädagogik eingebettet und zeigt auf, warum das Thema rund um digitalen Medien für die Kindheitspädagogik einen zentralen Stellenwert hat. Mit einem abschließenden Fazit wird diese Bachelorarbeit beendet.

1. Definition Medien (nach Hartmut Winkler)

Hartmut Winkler ist ein bekannter Medienwissenschaftler der sich unter anderem mit der Definition von Medien befasst hat und dieses komplexe Themengebiet erklärt. Seiner Arbeit nach lässt sich der Begriff Medien nicht eindeutig definieren, da verschiedene Basisthesen zur Erläuterung des Begriffs zusammenwirken. Ihm zur Folge unterteilt sich der Begriff Medium zunächst in die Thesen Kommunikation, Technik, Form, Inhalt, symbolischer Charakter, Überwindung von Zeit und Raum, Zeichen und Codes sowie der Unsichtbarkeit von Medien (vgl. Winkler 2008, S.11). So besitzen Medien die Aufgabe als technische Maschinen eines gesellschaftlichen Zeichenprozesses zu agieren, weshalb sie sich von anderen gesellschaftlichen Formen unterscheiden. Somit wird deutlich, dass Medien immer technisch sind und sich über Distanzen hinweg erstrecken können, wie z.B. das Telefon oder der Fernseher (vgl. Winkler 2008, S.313). Zudem werden sie durch ihre Selbstverständlichkeit unbewusst genutzt (vgl. Winkler 2004, S.9f.). Anhand von Medien, sowohl auf der technischen als auch auf der kommunikativen Ebene, entwickeln sich Netzwerke (vgl. Winkler 2004, S.10f.). Hierbei geht es nicht nur um die Verbreitung von Telefonleitungen oder den Ausbau des Datennetzes sondern viel mehr um das menschliche Netzwerk, welches heutzutage durch die Medien beschleunigt und vereinfacht wird. Außerdem grenzen Medien die symbolischen und tatsächlichen Ebenen von einander ab, ermöglichen also reversible Handlungsmöglichkeiten (vgl. Winkler 2008, S.313). Daraus ergibt sich, dass anhand von Medien viele neue Handlungs- und Kommunikationsmöglichkeiten entstehen. Mediensozialstation muss sich immer mehr mit dem Umgang und der Vermittlung von sozialen und gesellschaftlichen Ressourcen, die durch die Medien an die Kinder herangetragen werden, beschäftigen. Hierbei geht es insbesondere darum inwieweit Medien diese vermitteln können bzw. wie in der Familie mit der Vielzahl von Medien umgegangen wird und wie darüber gesprochen wird (vgl. Schäffer 2007, S.462f.). Um in dieses Themengebiet einzusteigen wird im nachfolgenden Kapitel eine kurze Übersicht von verschiedenen digitalen Medien und deren Entwicklung sowie ihren Auswirkungen auf die Familien und Kinder gegeben.

2. Die zeitliche Aufstellung der Entwicklung von Medien

Medien dienen hauptsächlich als Mittel zur Kommunikation und entwickeln sich stetig weiter (vgl. Pietraß 2013, S.85).

Die heutige Generation wird ab 1980 datiert und nimmt die Medien als vorhanden hin, während die Generationen der vor 1980 Geborenen die durch die Medien hervorgerufenen Unterschiede, sowie die Entwicklung dieser, genauer nachvollziehen kann (vgl. Pietraß 2013, S.85).

In diesem Kapitel wird die Entwicklung der Medien genauer aufgezeigt, wobei Bezug auf die daraus resultierenden Auswirkungen auf die Familien und die Kinder genommen wird. Um einen genaueren Einblick gestalten zu können werden die größten medialen Einschnitte unterteilt und anschließend bündig beschrieben.

2.1 Das Medium Fernseher und seine Integration in die Familien

Durch die Erfindung des Fernsehers wurde ein großer Einfluss auf die innerfamiliäre Kommunikation und Interaktion genommen (vgl. Schäffer 2007, S.469). Zu Beginn befanden sich Fernseher nur in öffentlichen Räumlichkeiten wie Bars oder Restaurants, dann wurden sie immer mehr in die heimischen Wohnzimmer integriert. Es wurden Liveübertragungen von Nachrichten oder sportlichen Ereignissen möglich und die Familienstrukturen so wie das soziale Wissen wurden dahingehend verändert, das der Fernseher zum Mittelpunkt und Treffpunkt des familiären Alltags wurde (vgl. Schäffer 2007, S.463). Im Jahr 1986 besaßen von 100 Haushalten 96,4 Prozent einen Fernseher (vgl. Barthelmes, Sander 1990, S.8). Zu Beginn war die Programmauswahl sehr begrenzt. 1960 bis 1970 hatten die Familien durchschnittlich zwei bis drei Fernsehprogramme, aus denen sie auswählen konnten. Im Jahr 1990 waren es durchschnittlich acht Programme während 1995 die Anzahl um das vierfache anstieg und somit 32 wählbare Programme vorhanden waren. Ab den 2000er Jahren konnte der Zuschauer unter 38 Programmen auswählen (vgl. Schäffer 2007, S.457).

Durch die weiterhin stetige Ausweitung des Kabelnetzes und die daraus resultierende Vielzahl von neuen Programmen, verändern die neuen Medien den Freizeitbereich von Kindern in soweit, dass vor allem viele jüngere Kinder mehr Zeit vor dem Fernseher verbringen. Allerdings ist es, trotz der Bemühungen pädagogisch sinnvolle und auf die kindliche Entwicklung angepasste Serien und Filme zu entwickeln, schwierig das gewünschte Publikum zu erreichen, da die entsprechenden Programme vor allem in den Nachmittagsstunden ausgestrahlt werden. Allerdings beschäftigen sich viele Kinder zu dieser Zeit gerne mit anderen Aktivitäten, wie z.B. Sportvereinen oder dem Treffen mit Freunden (vgl. Petzold 2000, S.15f.). Zudem zeigt sich, dass diese Art von Aktivitäten, ob drinnen oder draußen, insbesondere bei den 2 bis 5- Jährigen deutlich auf dem ersten Platz als Lieblingsaktivitäten liegen. Allerdings schafft es der Fernseher in dieser Altersspanne bereits auf den dritten Platz (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.7). Des Weiteren ermittelten Klinger und Feierabend (2005), dass die durchschnittliche Fernsehdauer von 3 bis 13- jährigen Kindern bei 93 Minuten täglich liegt (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.108). Die dominante Rolle des Fernsehers in den Leben der Familien und die daraus resultierende Probleme in der Erziehung wurden häufig wissenschaftlich untersucht und zeigen, dass es unterschiedliche Konsumwerte gibt, welche von Familie zu Familie unterschiedlich sind (vgl. Petzold 2000, S.15).

In der heutigen Zeit wird der Fernseher eher selten als gemeinsames Medium genutzt, da jeder einen eigenen Fernseher besitzt oder zu unterschiedlichen Zeiten geschaut wird, zumal die Kommunikation der Familienmitglieder beim Fernsehen ausbleibt (vgl. Petzold 2000, S.20 ff.). Dennoch führt der Fernseher einige Familien auch zusammen, da das Fernsehprogramm als familienbezogener Gesprächsanlass dient (vgl. Schäffer 2007, S.464) und die Mediennutzung der Familien abhängig von ihren individuellen und sozialen Rahmenbedingungen ist (vgl. Petzold 2000, S.29).

Weiterhin nennen Eltern mit Kindern aller Altersgruppen den Fernseher auf Platz eins für den gemeinsamen Mediengebrauch (vgl. Ebert 2013, S.94f.).

Allerdings legen Eltern bei der Programmauswahl ihrer Kinder mehr Wert auf pädagogische Sendungen, während Kinder eher an Zeichentricksendungen interessiert sind, wodurch es oftmals zu Problemen und Konflikten kommen kann (vgl. Petzold 2000, S.28). 29 Prozent der Eltern bejahen das ihre Kinder Wissenssendungen schauen. Hierbei schauen 41 Prozent der vier bis fünf Jährigen und 16 Prozent der zwei bis drei Jährigen solche Sendungen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.15).

Das klassische Medium des Fernsehers wurde in den letzten Jahren in die Multimedia - Systeme eingebunden und schließt sich dadurch mit dem Internet und dem Computer zusammen (vgl. Petzold 2000, S.9). Nichts desto trotz ist der Fernseher in eigentlich jedem Haushalt vorhanden und dient des Öfteren der Ritualisierung. So können die Kinder jeweils ihre Sendung nach der Schule oder vor dem zu Bett gehen schauen, oftmals die Zeit mit den Eltern zum gemeinsamen schauen nutzen und dies als Familienzeit auskosten (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.10f.).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass anhand des Fernsehers Kindern so wie Erwachsenen die Teilnahme an den Geschehnissen rund um die Welt ermöglicht wurden und dies ohne die nötigen Vorkenntnisse des Lesens. Somit wird ein schneller und einfacher Zugriff auf eine Fülle von Wissensmaterial eröffnet, welcher sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf die menschliche Entwicklung bedeutet (vgl. Petzold 2000, S.16). Des Weiteren dienen die heutigen Fernseher nicht mehr nur dem Unterhaltungszweck, sondern ermöglichen eine Vielzahl an Zugängen zu Filmen, Serien, individuellen Ereignissen auf der ganzen Welt und lassen sich durch den Zuschauer selbstbestimmen.

Allerdings schließt dieses neue Nutzen des Fernsehers die Kompatibilität mit einem Computer ein. Da dieser nach dem Fernseher einen sehr großen medialen Einfluss in den Familien erlangt hat, soll im nächsten Abschnitt näher auf die Entwicklung und die Auswirkungen der Computer eingegangen werden.

2.2 Die Unterhaltungsmedien Computer und Videogames

Der erste Computer kam in den 80iger Jahre auf den Markt und wurde zum neusten und interessantesten Medium dieser Zeit. Danach entwickelten sie sich rasant weiter und es entstanden neue Betriebssysteme so wie Marken und Modelle (vgl. Konitzer o.J., S. 5ff.). Zunächst diente der Computer mit Spielen und Videogames dem Unterhaltungszweck (vgl. Petzold 2000, S.19). Aus einer wissenschaftlichen Datenerhebung des statistischen Bundesamtes von 1999 ging hervor, dass in 74 Prozent der Haushalte ein Computer verfügbar ist, wobei die Rentnerhaushalte nicht mit einbezogen wurden. Somit waren die aussagekräftigen Daten hauptsächlich von Familien mit Kindern und aus diesen Erhebungen ging hervor, dass in zweidrittel der Haushalte ein Computer vorhanden war, auf den unter Anderem Kinder Zugriff hatten (vgl. Petzold 2000, S.40f.). Hinzu kommt das 71 Prozent dieser Computer ein CD Laufwerk aufwiesen, wodurch die Spielegeneration dargestellt wird (vgl. Petzold 2000, S.41).

Zu Beginn galt der Computer als Spielvariante, nun sind Computer Hilfsmittel im Alltag. Sie dienen als Steuergerät, Telefon, Fernseher und zur alternativen Kommunikation wie dem Emailkontakt. So wurden familiäre Kommunikationsmöglichkeiten durch den Emailverkehr verbessert denn der Kontakt zu den Verwandten, welche eventuell weit entfernt leben, wurde vereinfacht und kann leichter aufrechterhalten werden (vgl. Schäffer 2007, S.475). Weiterhin sind die Möglichkeiten der Recherche durch das Internet immens gestiegen und vereinfacht worden. Diese neuen Möglichkeiten sind besonders auf die, seit den 1980er Jahren, veränderten und ausgebauten Computerleistungen zurückzuführen, wodurch diese nun mehr Leistungen erbringen und die unterschiedlichsten Verknüpfungen gewährleisten können. Dies ist beispielsweise an den neuen Smart TVs deutlich zusehen. Hier erhalten Familien und Kindern immer mehr selbststeuerbare Möglichkeiten der Einwirkung z.B. im Bezug auf die Bestimmung des eigenen Fernsehprogrammes (vgl. Schäffer 2007, S.457f.). Der Computer erhält in den Familien immer mehr Wichtigkeit und beeinflusst die verschiedenen Altersgruppen von Kindern in ihrer Entwicklung.

So führte bereits im Jahr 1987 die Universität Dortmund eine Befragung mit Grundschulern zum Mediengebrauch durch und konnte dabei herausarbeiten, dass jeder vierte Haushalt über einen Computer mit einem Zugang zu Spielen verfügte (vgl. Institut für Schulentwicklungsforschung der Universität Dortmund 1987, S.122). Des Weiteren zeigten die Forschungsergebnisse der Media- Analyse aus dem Jahr 1990 auf, dass 24 Prozent der 14 bis 19-Jährigen einen eigenen Computer besaßen (vgl. Petzold 2000, S.40). Hinzu kommen die erhobenen Daten von Weiler (1997) aus denen hervorgeht, dass in den Jahren 1993 bis 1995 der Gebrauch von Computern durch Kinder stark angestiegen ist (vgl. Petzold 2000, S.40).

Im Jahr 1995 besaß jedes zehnte Kind zwischen sechs und elf Jahren einen eigenen Computer wobei es im Alter von 12 bis 13 Jahren bereits jedes fünfte Kind war (vgl. Petzold 2000, S.40). In den 90er- Jahren haben sich die Computerspiele und dessen Markt stetig und unmittelbar verändert, weshalb das Interesse und die Beschäftigungsdauer von Kindern am Computer wesentlich gestiegen ist (vgl. Petzold 2000, S.43). In der Studie „Kinder und Medien“ des Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest aus dem Jahr 2005 konnte aufgezeigt werden, dass sich 63 Prozent der 6 bis 13- Jährigen regelmäßig oder täglich mit dem Computer beschäftigen (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.108). Dahingegen waren es im Jahr 2016 nur 48 Prozent der 6 bis 7- Jährigen die den Computer oder Laptop nutzen während es bei den 12 bis 13 Jährigen bereits 98 Prozent waren (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2017, S.28).

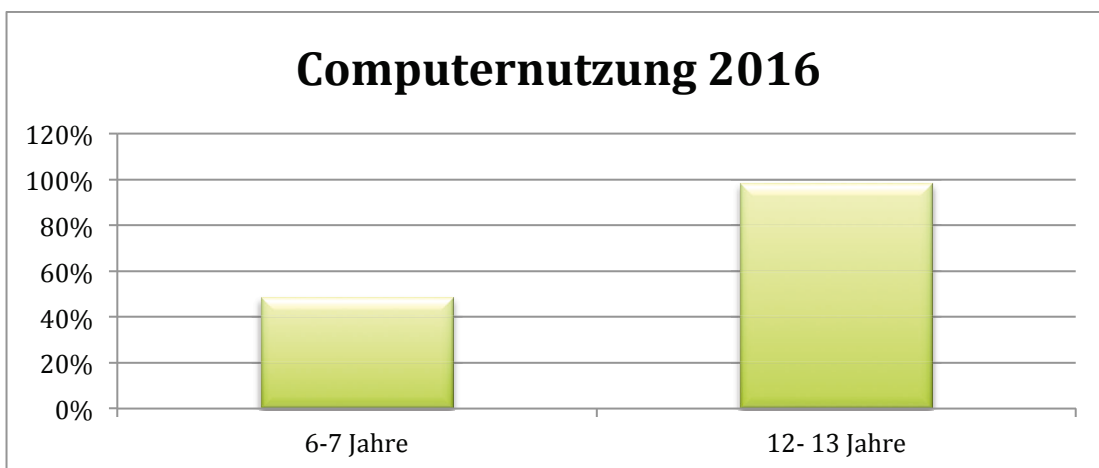


Abbildung 1: Computernutzung 6 bis 13- Jährige (vgl. KIM-Studie 2016, S.28)

Bei Kindern im Vorschulalter lässt sich weiterhin beobachten, dass sie, im Gegensatz zu älteren Kindern, eine geringere Zeit mit Computern, Laptops oder Spielkonsolen verbringen, also gerade einmal 75 Prozent der 4 bis 5-Jährigen digitale Spiele spielt. Allerdings spielen die Kinder nicht jeden Tag. Prozentual gesehen gibt es mehr Kinder, die nicht täglich Onlinespiele konsumieren als Kinder, die jeden Tag Onlinespiele konsumieren (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.19).

Die heutigen Computer- und Videospiele dienen als Treffpunkte zur Unterhaltung mit Freunden (vgl. Petzold 2000, S.41). Fehr und Fritz (1993) sehen Computerspiele als Spielmaterial an, welches im Zusammenhang mit dem alltäglichen Leben von Kindern und Jugendlichen steht und eventuelle Probleme und gesellschaftliche Tendenzen aufnimmt (vgl. Fehr und Fritz 1993, S.88). Somit lassen sich in Computer- und Videospiele bestimmte Verhaltensmuster erlernen bzw. erproben, ohne tatsächliche in das reale Leben eingreifende Sanktionen hervorzurufen. Des Weiteren gibt es sogenannte „Blacklist“ und „Whitelist“. Diese werden von Filterprogrammen kontrolliert, um Kinder vor gefährlichen Inhalten zu schützen und ihnen besonders gute sowie von Experten empfohlene Seiten zu zeigen bzw. zu empfehlen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.22f.). Dennoch geben viele Eltern an sich nicht mit Filterprogrammen für das Internet zu beschäftigen, diese für zu kompliziert zu halten und oftmals mit der Funktion und Anwendung überfordert sind (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.23).

Doch nicht nur die Computer sind heutzutage für die Familien und die Kinder unersetzbar. Durch die Weiterentwicklung der digitalen Medien entstand der mobile Zugang zum Internet und das Handy wurde zum Smartphone weiterentwickelt. Inwieweit das Internet und das Smartphone die Kinder und ihre Familien heute beeinflussen und welche Bedeutung sie in der heutigen Generation haben, wird im folgenden Abschnitt erläutert.

2.3 Die heutige Mediengeneration

Die digitalen Medien verschmelzen immer mehr miteinander, breiten sich aus, werden schneller, kleiner und nehmen immer mehr andere Kommunikations- und Unterhaltungsmedien auf. So entstehen durch das Zusammenfügen von Fernseher und Computer die Smart TVs und auch das Telefon gewinnt durch seine Mobilität und spätere Internetfähigkeit an Bedeutung (vgl. Schäffer 2007, S.457). Die älteren Generationen waren in ihrer Kindheit mit den vielen unterschiedlichen digitalen Medien und Technologien nicht konfrontiert. Soziale Kontakte wurden anhand von Briefen und später über das Festnetztelefon gepflegt und Freundschaften sowie soziale Kontakte wurden beim Spielen an der frischen Luft geknüpft. Heutzutage ist die Kommunikation der sozialen Kontakte nicht mehr nur auf die nähere Umgebung beschränkt, sondern lässt sich anfangs durch das Handy, später dann durch das Smartphone, immer weiter ausweiten (vgl. Petzold 2000, S.17).

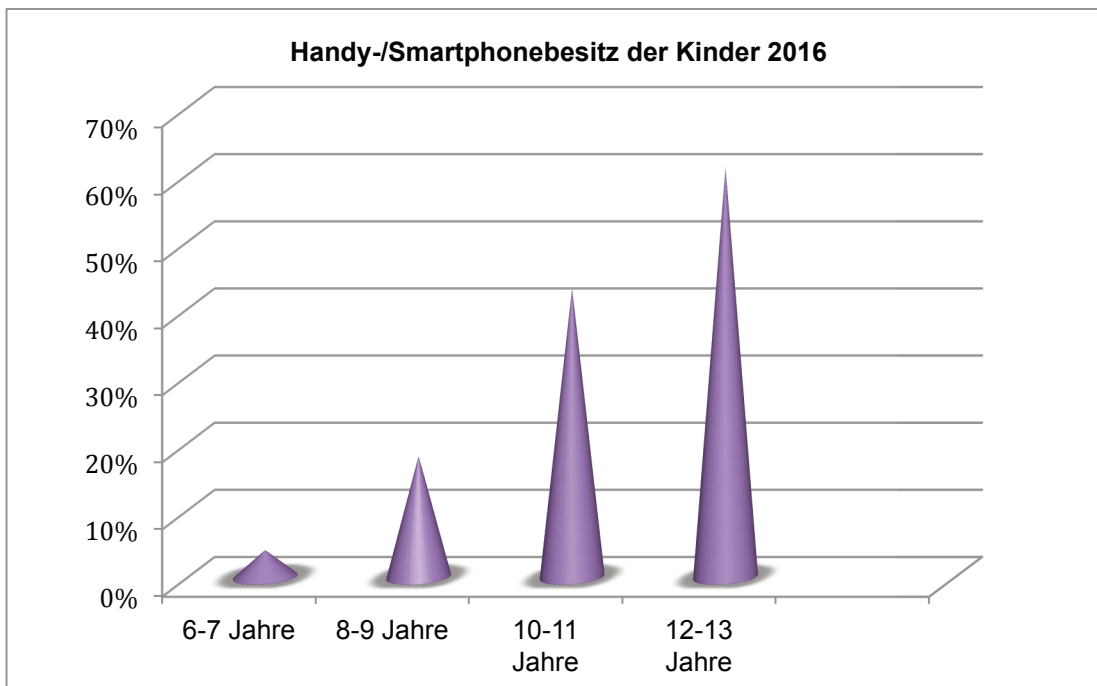


Abbildung 2: Handy-/Smartphonebesitz der Kinder 2016 (vgl. KIM-Studie 2016, S.30)

In der Abbildung 2 ist zu erkennen, dass der Handybesitz mit steigendem Alter wächst, wobei bereits 6 bis 7- Jährige ein eigenes Handy oder Smartphone besitzen. Der Besitz eines Smartphones steigt beim Eintritt in die weiterführende Schule rapide an.

Auf Grund der vielen unterschiedlichen Modelle wurde in der folgenden Abbildung zwischen konventionellen Handys und Smartphones nicht unterschieden. Anhand dieser Daten lässt sich aufschlüsseln, auf welche Art und Weise Kinder mit ihren Freunden in Kontakt bleiben.

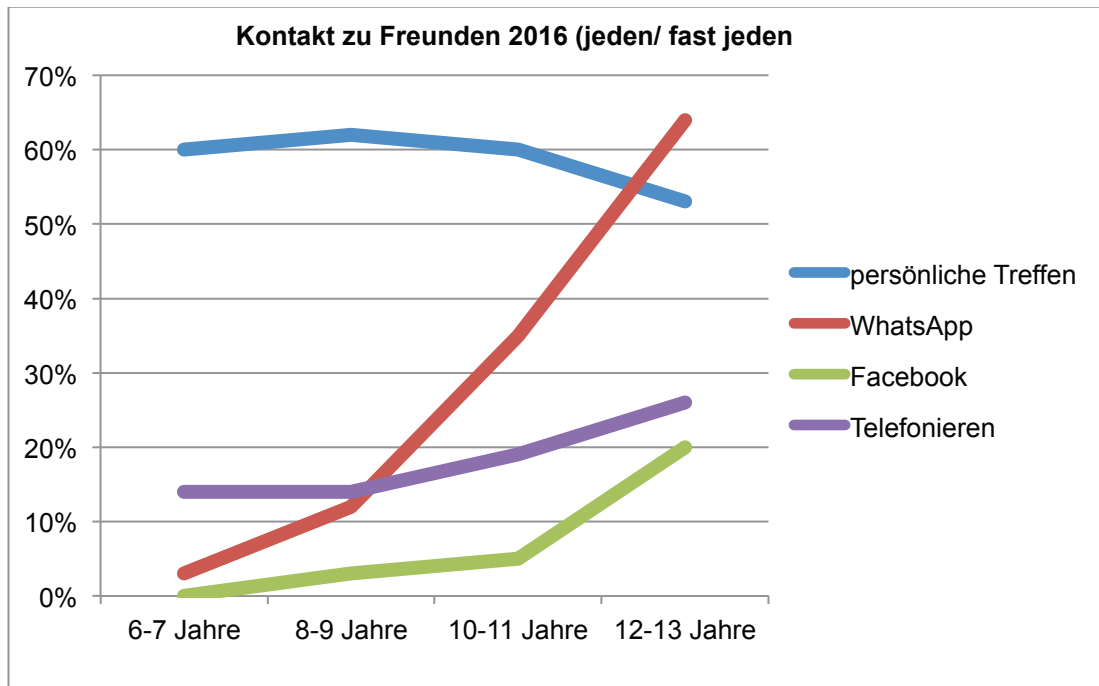


Abbildung 3: Kontakt zu Freunden 2016 (jeden/fast jeden Tag) (vgl. KIM-Studie 2016, S.38)

In Abbildung 3 ist zu beobachten, dass mit steigendem Alter die Medien als Kontaktmittel zu Freunden stetig ansteigen während im Gegenzug die persönlichen Treffen abnehmen. Hieraus lässt sich schließen, dass die aufgrund der vermehrten medialen Möglichkeiten die spontanen Treffen seltener werden und diese über WhatsApp, das Telefon oder Facebook erst mal vereinbart werden und dann stattfinden.

Kinder und vor allem Jugendliche erhalten durch Mobiltelefone mehr Freiheiten, aber auch für die Eltern dienen die Handys und Smartphones als eine Art Sicherheit, denn die Kinder sind jederzeit zu erreichen und können in Notfällen telefonisch Bescheid geben. Dennoch: In der FIM Studie wurde herausgearbeitet, dass weiterhin die persönliche Kommunikation mit den Kindern die Wichtigste ist. So sprechen 87 Prozent der Eltern mit ihren Kindern von Angesicht zu Angesicht (vgl. Ebert 2013, S.94), nur 14 Prozent benutzen das Telefonat, um mit ihren Kindern zu kommunizieren.

90 Prozent der Eltern verwenden weder SMS, Chat noch Telefonate, um innerhalb der Familie zu kommunizieren.

Allerdings spielt hierbei das Alter der Kinder eine Rolle: Kinder unter 12 Jahren kommunizieren mit anderen Kindern und ihren Eltern eher persönlich, während mit steigendem Alter die Nutzung von Telefonen, Smartphones und dem Internet zunimmt (vgl. Ebert 2013, S.94f.). Zudem geben vollzeitbeschäftigte Eltern an, Telefon sowie SMS oder Chats hauptsächlich zur Abstimmung mit ihren Kindern zu benutzen, da diese im Bezug auf Terminabsprachen oder sonstige Vereinbarungen leichter zu verwenden sind (vgl. Ebert 2013, S.94).

Es ist dennoch besonders wichtig Kinder in Bezug auf die Angaben ihrer persönlichen Daten sowie ihrer Fotos und Videos im Internet zu sensibilisieren (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2017, S.65) um sie vor möglichen Gefahren und/ oder Missbrauch ihrer Daten zu schützen.

Die digitalen Medien entwickeln sich immer weiter und formen somit eine neue Generation. Immer mehr Kinder erhalten einen größeren Zugang zu dieser faszinierenden Welt weshalb es umso wichtiger ist, die möglichen Auswirkungen auf die kindliche Entwicklung sowie auf die Familienstrukturen zu kennen. Dies soll im nächsten Kapitel näher erläutert werden.

3. Die Auswirkungen der Medien

3.1 Mediale Auswirkungen auf die Familie

Erst in den letzten Jahrzehnten haben die digitalen Medien an Aufmerksamkeit gewonnen und sich immer mehr in die Familien integriert (vgl. Petzold 2000, S.14). Wird ein genauerer Blick auf die Entwicklung der Medien in den Familien geworfen ist deutlich festzustellen, dass die heutige Elterngeneration ohne die digitalen Medien aufgewachsen ist. Dies hat zur Folge, dass viele von ihnen die neuen und dennoch sehr interessanten Alltagshelfer als Bedrohung für ihre Kinder ansehen. Des Weiteren haben sich die älteren Generationen unter Anstrengungen die Fähigkeiten des Umgangs mit diesen Medien angeeignet, wobei sie des Öfteren von ihren Kindern begleitet und unterstützt wurden. Insbesondere die Kommunikation innerhalb der Familie verändert sich da sie immer mehr durch Medien stattfindet und sich dies weiter ausbauen wird (vgl. Barthelmes, Sander 1990, S.65).

Hierzu lässt sich die Ansicht Hurrelmanns von 1989 wie folgt zusammenfassen:

„Die Häufigkeit sowie Art und Weise medienbezogener Gespräche hängt ferner von den soziokulturellen Bedingungen der jeweiligen Familien und damit unmittelbar vom Bildungsniveau sowie der Gesprächspraxis der jeweiligen Familien ab.“ (Hurrelmann 1989, zit. nach Barthelmes, Sander 1990, S.29)

Die Familie gilt weiterhin als soziale Basis. Durch die sich weiterentwickelnden Medien können unterschiedlichste Auswirkungen entstehen, die in Folge das Alltagsleben der Familien beeinflussen (vgl. Petzold 2000, S.26).

Fest steht, dass Familien und Medien durch Mediensozialisation und Medienerziehung im Kontext stehen (vgl. Schäffer 2007, S.462), Die Familie ist, neben der Schule, den Peers und dem Kindergarten, einer der größten Einflussfaktoren auf die Medienerziehung (vgl. Schäffer 2007, S.462). Medien werden strategisch, sowohl von Eltern als auch von Kindern genutzt, um den alltäglichen Stressoren zu „entkommen“. Durch das bewusste „nichts tun“ werden die Alltagsprozesse entschleunigt. Dies tun Erwachsene, aber bereits auch Kinder, bewusst (vgl. Lange 2013, S.63).

Medien werden in den Familien unterschiedlich genutzt und haben verschiedenste Funktionen. Eine zentrale Funktion spielen sie bei der Kommunikation, sowohl in der Familie als auch mit befreundeten Personen. Hierbei wird vor allem auf internetbasierende Messenger, wie z.B. WhatsApp, Snapchat und Facebook, zurückgegriffen, da Telefonieren bei den Kindern eher unbeliebt wird (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.9). In der Familie dienen sie als Kommunikationsmittel, bieten aber auch Gesprächs- und Diskussionsthemen (vgl. Ebert 2013, S.87). Dennoch können Probleme auftreten, wenn die Kinder einen größeren Wissensschatz bzw. Medienumgang haben als die Eltern und somit diesen in gewissen Situationen überlegen sind. Positiv zu sehen ist, dass sie ihren Eltern helfen und ihnen neuere Technologien und Medien näherbringen können, allerdings verändert dies die familiäre Struktur und sollte deshalb mit Vorsicht gehandhabt werden (vgl. Schäffer 2007, S.476).

Werden die Medien nun einzeln betrachtet, lassen sich noch deutlichere Auswirkungen auf die Familien erkennen. So untersuchte Bettina Hurrelmann die verschiedenen Familienformen im Bezug auf die Auswirkungen des Fernsehers und konnte folgende Ergebnisse erlangen. In einer traditionellen Familie mit einem bis zwei Kindern gilt der Fernseher als relativ selbstverständlich. Es gibt Regeln, welche sich auf den Konsum, die Dauer und das Programm beziehen, bei denen sich die Eltern sicher sind, dass sich ihre Kinder an diese halten und auch außerhalb der Familie keine Programme oder Serien schauen, die ihnen nicht erlaubt sind. Somit gilt die Fernseherziehung als kontrolliert und organisiert und die Eltern wissen über den Konsum ihrer Kinder Bescheid. Dem gegenüber steht die Ein-Kind-Familie. In diesen Familien besteht die größte Fernsehakzeptanz wobei die Kinder gemeinsam mit den Eltern Fernsehen schauen. Jedoch besitzen sie relativ früh ein eigenes Gerät. Die Unterhaltungen innerhalb der Familie erfolgen in beidseitigem Kontakt und handeln dann meist über das Angesehene. Bei den kinderreichen oder Ein-Eltern-Familien besteht eine höhere Problematik im Bezug auf den Fernsehkonsum. Die Eltern fühlen sich unsicher bei der Medienerziehung oder wissen es meistens nicht besser weshalb häufiger auf Regeln verzichtet wird (Hurrelmann et al. 1996, zit. nach Petzold 2000, S.27f.).

Oftmals fühlen sie sich beim Schauen gestört und es gibt Streit um die Programmauswahl. Zum Schluss sind die alleinerziehenden Mütter zu nennen. Sie sind dem Fernsehen gegenüber eher skeptisch, da sie oftmals keine genaue Kontrolle über das was ihre Kinder schauen, haben. Zudem erlangt der Fernseher einen höheren Stellenwert, trotz der knapp bemessenen Zeit die Mutter und Kind gemeinsam miteinander verbringen könnten (Hurrelmann et al. 1996, zit. nach Petzold 2000, S.27f.). Nach Keller (1980) war der Fernseher eher ein Kommunikationshemmer in der Familie, da schweigend vor dem Gerät gesessen wurde und keine Interaktion stattfand (vgl. Barthelmes, Sander 1990, S.27). Im Jahr 1983 stellten Stoneman und Brody hingegen fest, dass es hierbei auch auf die körperlichen, physischen und das Interessensgebiet der jeweiligen Person ankommt. Wurde im selben Interesse der Fernseher angeschaltet und ein Programm ausgewählt, dass für jeden Zuschauer interessant war und zudem keinerlei psychische oder physische Belastung vorlag, fand eher Interaktion statt (vgl. Barthelmes, Sander 1990, S.28). Somit lässt sich festhalten, dass die Mediennutzung der Familien abhängig von den individuellen und sozialen Rahmenbedingungen ist und auch einige Familien durch den Fernseher zusammengeführt werden (vgl. Petzold 2000, S.29).

Anhand von Computerspielen können ebenfalls unterschiedliche Kommunikationsanlässe in den Familien entstehen. Hierbei sind die Eltern-Kind-Kommunikation und die Kind-Kind-Kommunikation eingeschlossen, wobei der Austausch über das Erlebte und eventuell Gelernte unterschiedlich stattfindet (vgl. Petzold 2000, S.48f.). Seymore Papert sieht durch den Computer in den Familien eine Chance um die Kommunikation, den Wissensschatz und die Lernkultur zu verändern und zu verbessern (vgl. Schäffer 2007, S.475). Weiterhin dienen Computer, Smartphones und Festnetztelefone im Alltag zur Vereinbarkeit und Balancemanagement in der Familie. Treffen, Vereinbarungen und die Erreichbarkeit sind dadurch leichter zu organisieren und vor allem gewährleistet (vgl. Schier 2013, S.50f.). Hinzu kommt, dass die Kommunikation mit den sozialen Kontakten, sich nicht mehr nur auf die nahe Umgebung beschränkt, sondern lässt sich durch das Handy, Internet oder den Computer ausweiten (vgl. Petzold 2000, S.17).

Um einen Überblick zum Medienkonsum von Kindern zu erlangen wurde erstmals im Jahr 2011 die FIM Studie (Familie, Interaktion und Medien) durchgeführt. Diese eröffnete Einblicke in den Kommunikationsumgang, die Mediennutzung und Medienerziehung von deutschen Familien (vgl. Ebert 2013, S.87). Die Gesamtheit der Studie betraf 18 Millionen deutschsprachige Haushalte, mit einem oder mehreren Kindern im Alter von drei bis neunzehn Jahren in Deutschland. Zur repräsentativen Quotenstichprobe wurden davon 260 Familien befragt wobei alle Kinder ab drei Jahren in die Befragung mit einbezogen wurden. Herausgeber der FIM Studie ist der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, welcher von der Landesanstalt für Kommunikation Baden- Württemberg und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland- Pfalz getragen wird (vgl. Ebert 2013, S.87f.). Des Weiteren wurden neuere Daten anhand der miniKIM-Studie 2014 und der KIM-Studie in 2016 gewonnen. Zusehen war in diesen, dass in den Haushalten der heutigen Familien bereits ein breites Repertoire an Medien vorhanden ist, wozu mindestens ein Fernseher, Computer und/ oder Laptop und ein Handy bzw. Smartphone zählen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.5).

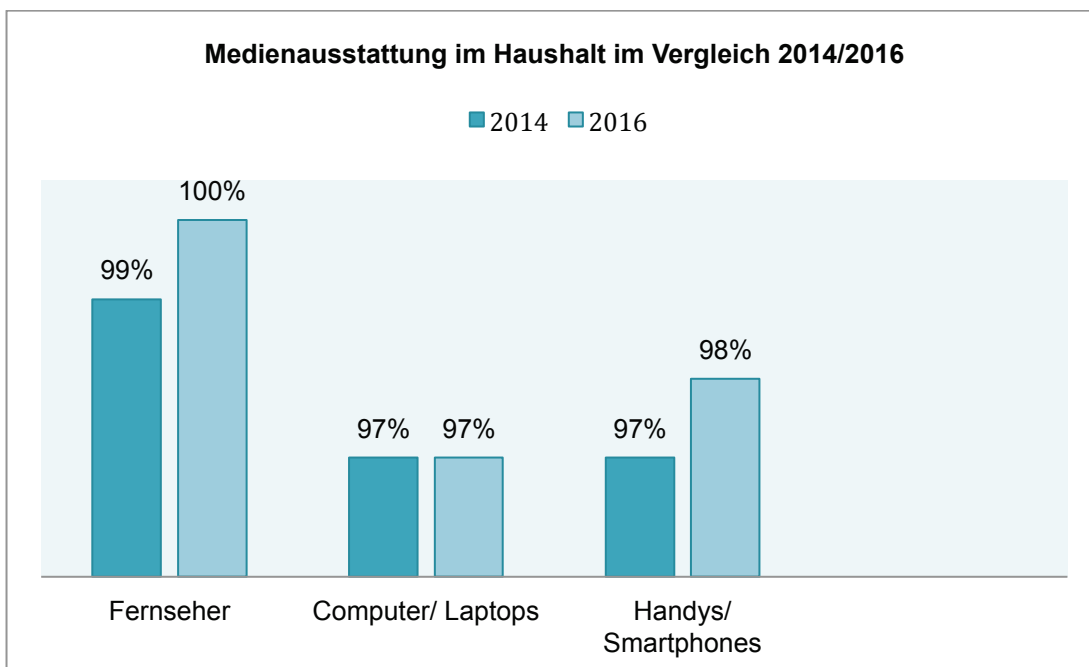


Abbildung 4: Vergleich der Medienausstattung in den Haushalten des Jahres 2014 und 2016 (vgl. KIM-Studie 2015, S.8 und miniKIM-Studie 2014, S.5)

Den Eltern nach verbringen 2 bis 3- Jährige pro Tag 34 Minuten mit fernseh- schauen, gerade mal eine Minute am Tag im Internet oder am Computer und beschäftigen sich ebenfalls nur eine Minute am Tag mit dem Handy oder Smartphone. Die 4 bis 5- Jährigen hingegen verbringen bereits 52 Minuten am Tag vor dem Fernseher, fünf Minuten am Computer, drei Minuten im In- ternet und zwei Minuten sind sie am Tag mit dem Handy oder dem Smart- phone beschäftigt (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.10).

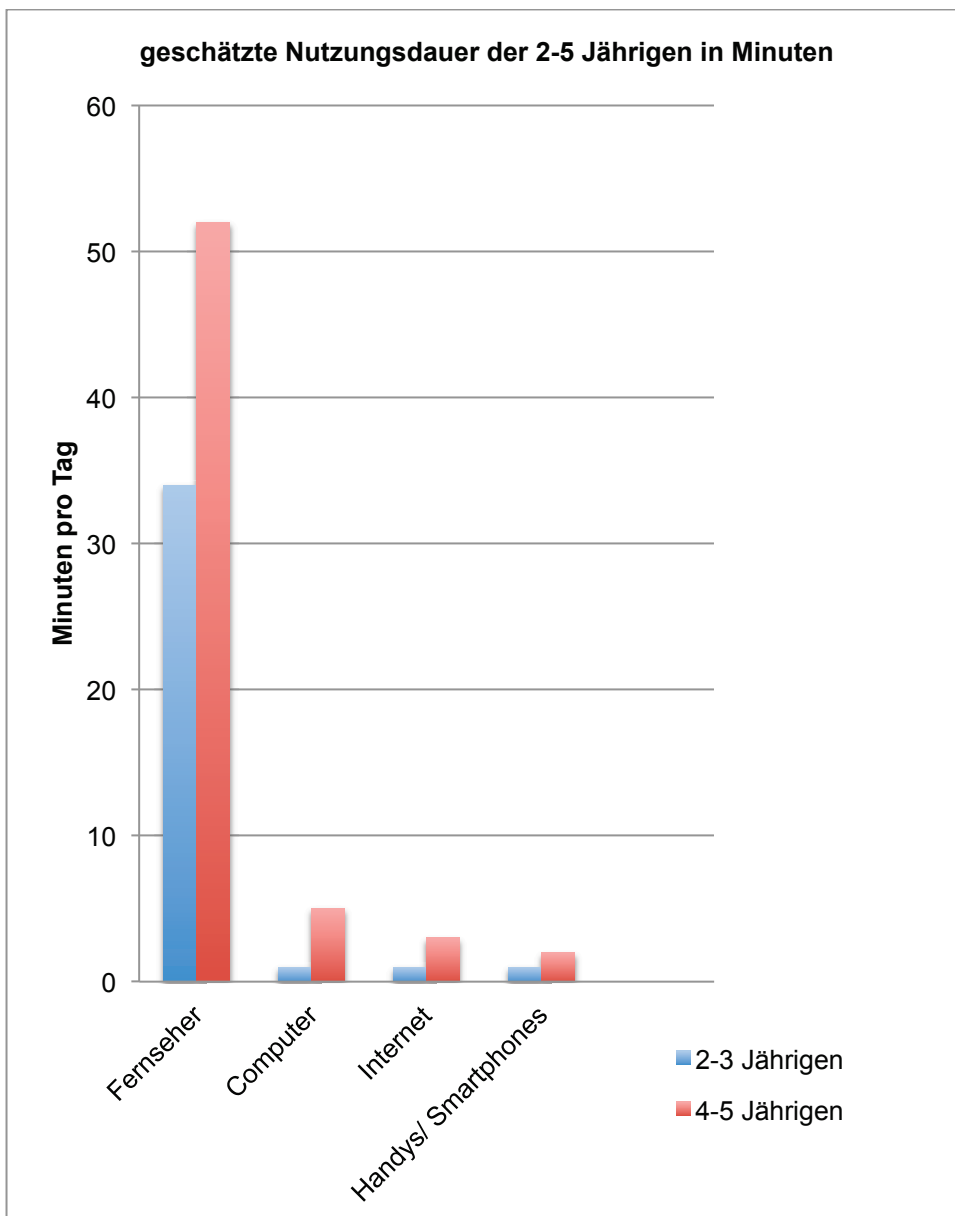


Abbildung 5: geschätzte Nutzungsdauer der 2 bis 5- Jährigen in Minuten/Tag (vgl. miniKIM- Studie 2014, S.10)

Anhand der KIM-Studie im Jahr 2016 ließ sich bei den 6 bis 13- Jährigen folgende Mediennutzung feststellen:

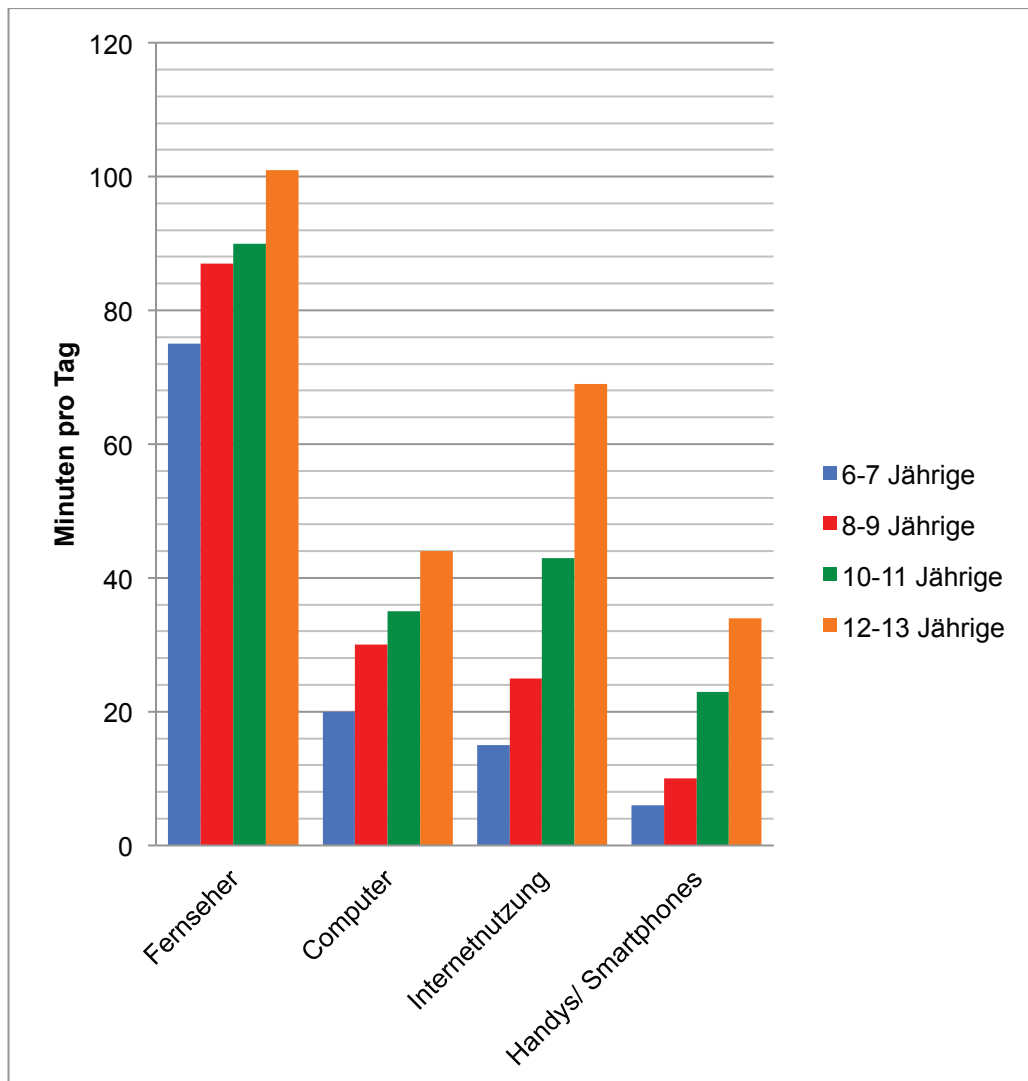


Abbildung 6: geschätzte Nutzungsdauer der 6 bis 13- Jährigen in Minuten (vgl. KIM-Studie 2016, S.72)

Mit zunehmendem Alter steigt die Nutzungsdauer von Medien durch die Kinder an. Insbesondere das Internet, die Smartphones und Handys sowie der Computergebrauch steigern sich erheblich. Im Vergleich zu den 2 bis 3- Jährigen hat sich die Minutenanzahl der 6 bis 7- Jährigen mehr als verdoppelt. Ebenso verdoppelt sich bei den 12 bis 13- Jährigen die Computernutzung. Zudem wird deutlich, dass viele Kinder die Medien gemeinsam mit den Eltern, Geschwistern oder Freunden benutzen.

Dabei ist entscheidend zu sehen, dass die jüngeren Kinder einen größeren Teil ihrer Mediennutzung mit den Eltern zusammen ausüben und mit steigendem Alter eine alleinige Nutzung aufzuzeigen ist (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.11, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2017, S.14). Somit ist deutlich zu erkennen, dass Medienerziehung in den Familien eine wachsende Rolle spielt und nicht nur in außerfamiliären Institutionen vermittelt werden sollte (vgl. Petzold 2000, S.37), denn vor allem auf den familiären Kreis haben sich die Medien ausgewirkt. Aus diesem Grund ist es besonders wichtig, dass Eltern ihre eigenen Ziele und Wünsche kennen und umsetzen (vgl. Scholz 2016, S.11f.). Sie dienen als Vorbild für ihre Kinder und sollten diesen vermitteln woran sie selbst Freude haben, welchen Ausgleich sie pflegen und woran sie Spaß haben. Weiterhin sollten sie ihre Kindheitserinnerungen mit den Kindern teilen, denn dadurch möchten die Kinder herausfinden, wie sich solche Empfindungen und Ereignisse anfühlen und sie entwickeln ihre eigenen Interessen auf der Basis der elterlichen Vorbetrachtungen (vgl. Scholz 2016, S.26). Oftmals haben Mütter das Verlangen durchgehend vernetzt zu sein, allerdings wirkt sich dies auf die Kinder aus. Hierbei ist zu beobachten, dass sobald die Pubertät erreicht wird und sie sich den Medien mehr widmen als ihren Pflichten im Haushalt oder der Schule fangen vor allem Mütter an sensibel zu werden und versuchen meist dies zu unterbinden (vgl. Scholz 2016, S.54).

Dahingehend sind Väter des Öfteren diejenigen, welche ihre Hobbys mit der Nutzung von Medien verbinden und sehen den Umgang der Kinder mit diesen zunächst nicht so streng. Meistens muss ein ausschlaggebender Grund gegeben sein, damit ein Vater sich gegen die Mediennutzung seines Kindes ausspricht (vgl. Scholz 2016, S.55f.). Die Studie zeigt, dass die Medien besonders die Familien der Mittelschicht beeinflussen. Eltern, welche dieser Schicht angehören, sind bemüht ihre Kinder gut auszubilden. Dies resultiert aus den eigenen Erfahrungen und dem immer noch spürbaren Druck, welcher durch die Gesellschaft und die immer schneller werdenden Medienveränderungen, vorhanden ist. Somit möchten sie ihren Kindern auf eine vielfältige Art und Weise die unterschiedlichsten Möglichkeiten, Fertig- und Fähigkeiten ermöglichen (vgl. Lange 2013, S.64).

Dabei sollten Eltern dennoch erkennen, was ihre Kinder begeistert und ihnen gefällt und sie in diesem Bereich unterstützen. Allerdings ist es wichtig zu schauen, dass die Interessen und Zeitaufwendungen ausbalanciert bleiben (vgl. Scholz 2016, S.18). Viele Eltern befürchten eine Verschlechterung der schulischen Leistungen ihrer Kinder und deren Konzentration im Zusammenhang mit Medien (vgl. Lange 2013, S.65). Zudem stehen sie den neuen Medien und den immer weiter fortschreitenden Entwicklungen häufig kritisch und distanziert gegenüber, ganz im Gegensatz zu ihren Kindern (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.99). Dies wird durch die begrenzten Einblicke in das Medienverhalten ihrer Kinder verstärkt. Kinder nutzen digitale Medien oftmals zeitlich und räumlich von ihren Eltern getrennt, wodurch eine Kontrolle erschwert wird (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.99). Um einen guten Medienkonsum und – Kontakt zu fördern, benötigen Eltern eine gewisse Art von Kontrolle. Diese bezieht sich eher sekundär auf die stationären Medien wie dem Fernseher und Computer, da die Eltern bei diesen, trotz unterschiedlicher Verwendungszeiten oder Nutzung verschiedener Geräte, ihre Kinder nicht komplett kontrollieren aber beschränken können. Primär sind die Befürchtungen den Smartphones und dem Internet gegenüber größer (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.13f.). Hinzukommen die oftmals negativ belasteten Berichte über die Medien und dessen Konsum in Bezug auf Kinder. Eltern werden durch diese gesellschaftliche Unruhe verunsichert und reagieren ambivalent. Dennoch ist eine komplette Abschirmung vor den Medien nicht machbar und in der heutigen Zeit aus pädagogischer Sicht auch nicht mehr zeitgemäß (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.114).

Somit lässt sich festhalten: Die Medien haben sich zu einem bedeutsamen Sozialisationsfaktor entwickelt denn Medienerfahrungen haben sich zu Alltagserfahrungen ausgebildet und sind in die familiäre Sozialisation eingebunden worden (vgl. Barthelmes, Sander 1990, S.5). Zudem ist deutlich zu erkennen, dass die neuen digitalen Medien immer mehr als eine Art Selbstverständlichkeit gelten und wesentlich mehr Zeit und Aufmerksamkeit im Alltag der Familien beanspruchen (vgl. Petzold 2000, S.10). Digitale Medien können heute nicht mehr als isolierter Bereich innerhalb der Familien gesehen werden. Sie ermöglichen den Familien eine bessere Organisation, erleichtern alltägliche Aufgaben und insbesondere die Kommunikation.

Dadurch wirken sie sowohl auf die einzelnen Familienmitglieder als auch auf das komplette Konstrukt Familie ein (vgl. Lange 2013, S.67f.).

Bereits Forschungsarbeiten aus den 80iger Jahren zeigen, dass sich die Medien komplikationslos in die Familien integriert haben und zu einem festen Bestandteil von ihnen wurden (vgl. Barthelmes, Sander 1990. S.7).

Allerdings sollte bei der Integration der Medien in den Familienalltag weiterhin drauf geachtet werden, welche Fähigkeitsentwicklungen durch sie begünstigt werden und ob diese eventuell auch ohne den medialen Einfluss funktionieren würden. Hierbei geht es besonders um den Erhalt einer ausgewogenen Balance (vgl. Scholz 2016, S.27). Computer, Smartphones oder Festnetztelefone dienen in Familien der Vereinbarkeit und Gewährleistung von Treffen, Vereinbarungen oder der Erreichbarkeit (vgl. Schier 2013, S.50f.).

Doch nicht nur das Familienkonstrukt wird durch die digitalen Medien beeinflusst, sondern insbesondere auf die kindliche Entwicklung üben Medien einen besonderen Einfluss. Welche Auswirkungen diese sind wird im nächsten Abschnitt beschrieben.

3.2 Die medialen Auswirkungen auf die kindliche Entwicklung

Die heutige Kindheit ist von Beginn an vom Medienkonsum geprägt, da die Kinder mit ihnen aufwachsen. Bereits im Kleinkindalter spielen Kinder mit elektronischen Medien (vgl. Petzold 2000, S.9) und gewinnen einen Großteil ihrer Lebenserfahrungen über sie (vgl. Petzold 2000, S.117). Für die Kinder und Jugendlichen, welche in die medienüberflutete Welt hineingeboren wurden und von Beginn an mit ihr in Kontakt kamen, sind die Medien nichts Neues und Faszinierendes mehr, sondern gehören im Alltag dazu (vgl. Petzold 2000, S.14). Dadurch ergibt sich eine Vielzahl von unterschiedlichen Auswirkungen auf die kindliche Entwicklung.

So weisen Computerspiele eine Vielzahl von Strukturen auf welche bei Kindern verschiedene Interessensgebiete ansprechen, da ihr alltägliches Leben in ihnen vorkommt und sie dadurch das Gefühl erhalten, dass durch das Spielen ihre Lebensentfaltung vorangebracht wird. Aus diesen Gründen kann dann eine Art Reiz für bestimmte Spiele entstehen (vgl. Petzold 2000, S.46). Des Weiteren weisen die Spiele oftmals eine Handlung auf, welche festgelegt oder veränderbar ist, wodurch bestimmte Reaktionen und weitere Handlungen hervorgerufen werden und diese beeinflussen den weiteren Werdegang des Spiels. Meistens werden gelöste Aufgaben belohnt oder der Spieler erlebt eine unerfreuliche Überraschung. Dennoch muss sich der Spieler durchkämpfen, um weiterhin sein Ziel erreichen zu können. Anhand solcher Spiele werden die Reaktionsfähigkeit, das räumliche Denken, die Hand-Augen-Koordination sowie das Durchhaltevermögen und die Stressresistenz gefördert (vgl. Petzold 2000, S.45). Computerspiele sind interaktiv und werden vom Kind auf verschiedenste Weisen aktiv beeinflusst. Sie können dort zeichnen, puzzeln, Abenteuer erleben oder sich Wissen aneignen (vgl. Kohnstamm 2006, S.397f.). Gute Computerspiele lassen den Kindern weiterhin Raum für Kreativität, Fantasie und Erfindungskraft, denn diese Spiele sind vielfältig und bieten eine große Auswahl an unterschiedlichen Möglichkeiten, wodurch jedes Kind sein individuelles Erlebnis genießen kann (vgl. Kohnstamm 2006, S.398). Zudem sind Rollenspiele möglich, welche sich mit der Verpflegung eines Tieres, das Einrichten von Häusern wie bei die Sims oder ähnlichem beschäftigen.

Kinder können so bereits spielerische Erfahrungen mit Verantwortungsgefühlen und den Alltagsaufgaben machen (vgl. Kohnstamm 2006, S.398).

Die heutigen persönliche Netzwerkrahmen bestehen nicht mehr nur aus der Nachbarschaft und der angrenzenden Schule oder Kita, sondern die Kinder können anhand des Internets viel lernen, ihre Kommunikation verändern sowie weiter ausbauen und ebenfalls die unterschiedlichsten Menschen kennenlernen (vgl. Petzold 2000, S. 118). Weiterhin wird argumentiert, dass Chats dazu führen, dass die Kinder wieder mehr miteinander in Kontakt sind und somit keine soziale Isolation entstehen kann. Dies ist auch richtig, allerdings sind Onlinekontakte oberflächlicher und nicht wie persönliche Kontakte zu verstehen (vgl. Spitzer 2012, S.25f.) weshalb dies mit Vorsicht zu betrachten ist.

Weitere Auswirkungen auf die kindliche Entwicklung ist die Tatsache, dass die digitalen Medien als Gesprächsanlässe sowohl in der Familie als auch unter Gleichaltrigen dienen. Dies ist für Kinder besonders wichtig, um sich mit einer sozialen Gruppe identifizieren zu können. Außerdem können die Medien eine belehrende Wirkung auf die Kinder haben und somit als nützliche Erfahrungen für den Alltag gelten und ebenfalls dabei helfen, diese zu erlangen. Allerdings ist hierbei die Sprache von wissenserweiternden und lehrreichen Programmen. Des Weiteren dienen sie auch als Entspannungsmöglichkeit (vgl. Barthelmes, Sander 1990, S.45). Zudem werden ebenfalls die Schnelligkeit, Geduld sowie die Aggressions-Frustrations-Toleranz in einigen Spielen geschult. Ebenfalls können mediale Spiele gemeinsam mit Freunden oder Geschwistern gespielt werden, wodurch die Aufgabenverteilung und die sozialen Verhaltensweisen so wie die Sprache geschult werden (vgl. Kohnstamm 2006, S.399f.). Ergebnisse der MoFAM Studie von 2018 zeigen auf, dass kleine Kinder durch Rituale im Alltag ein Gefühl für Strukturen erhalten (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.1). Dem Ritual des Fernsehprogrammes liegen bestimmte vorherige Regeln, wie den Schlafanzug anziehen und die Zähne zu putzen, zu Grunde. Somit erhalten besonders kleinere Kinder ein Gefühl für die Zeit indem sie ihre zeitliche Abfolge erleben (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.11).

Des Weiteren entstehen durch die Medien neue Möglichkeiten, da sich eine Informationsgesellschaft gebildet hat, wodurch direkte und durch die Medien verbreitete Informationen zu weiterem Wissens- und Kompetenzwachstum führen (vgl. Petzold 2000, S.36f.). Dennoch sind digitale Medien mit Vorsicht zu genießen denn ein ausgiebiger Medienkonsum in der frühen Kindheit lässt wenig Freiraum für die Entwicklung der eigenen Kreativität (vgl. Scholz 2016, S.27) und zudem ist eine kompetente Sprachentwicklung nur durch die aktive und direkte Interaktion gewährleistet (vgl. Scholz 2016, S.27). Kinder lernen anhand von realen Erlebnissen und Bedingungen nachhaltiger und diese sollten ihnen im direkten Kontakt vermittelt werden. Hirnforscher Gerald Hüther weist daraufhin, dass es besonders wichtig ist reale Beziehungen aufbauen und diese pflegen zu lernen (vgl. Scholz 2016, S.30).

Heutzutage wird das Sozialverhalten von Kindern durch viele online Kontakte geprägt. Dies hat zur Folge, dass immer weniger Kinder lernen, wie sie sich im Umgang mit anderen Menschen zu benehmen haben und dadurch eine Verkleinerung des sozialen Gehirnareales auftritt (vgl. Spitzer 2012, S.127f.). Ein exzessiver Medienkonsum kann bei Kindern ein Zeichen zur Ausblendung von Beziehungsarbeit oder Beziehungsproblemen sein. Deshalb sollten Eltern dies genauer beachten und auf die Signale der Kinder achten (vgl. Scholz 2016, S.22f.). Zudem verlieren sich Kinder schnell in den virtuellen Abenteuerwelten, wenn sie keine natürlichen Abenteuer erfahren können oder dürfen, weshalb es wichtig ist ihnen solche Erfahrungen zu ermöglichen (vgl. Scholz 2016, S.47). Somit ist zu beachten, dass der Fernseher ein bildliches und kein sprachliches Medium ist (vgl. Postman 1983, S.66) und im Fernsehprogramm oftmals die Kindheit und das Erwachsenenalter verschwimmen. Dieses Verschwimmen entsteht daraus, dass an das Denken und Verhalten des Zuschauers keinerlei Anforderungen gestellt werden und keine Einstufung des Zuschauers verlangt wird (vgl. Postman 1983, S.67). Zudem führt viel Fernsehen zu motorischen Einschränkungen und gesundheitlichen Problemen (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.111). Weiterhin ergab die Studie von Ennemoser (2003), dass Kinder, die vor dem Schuleintritt und während des ersten Schuljahres konsistent Fernsehen nicht denselben Leistungszuwachs aufwiesen wie es die Normal- und Wenigseher taten (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.111f.).

Außerdem schnitten Schülerinnen und Schüler mit einer erhöhten Nutzungszeit von Medien in den schulischen Leistungen schlechter ab (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.113).

Stetiges und vermehrtes Spielen am Computer, insbesondere bei verbotenen oder nicht altersgerechten Spielen, kann zu erhöhtem Aggressionspotenzial und antisozialem Verhalten führen (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.113). Ein früher Gebrauch des Computers kann bei jüngeren Kindern zu Aufmerksamkeitsstörungen und bei älteren Kindern zu Lesestörungen führen. Weiterhin zeigen sowohl amerikanische als auch neuste deutsche Studien auf, dass der Computergebrauch im Schulalter zu sozialer Isolation führen kann (vgl. Spitzer 2012, S.25).

Dies lässt sich durch ein Zitat von Thomas Fuchs und Ludger Wößmann verdeutlichen:

„Das bloße Vorhandensein von Computern zu Hause führt zunächst einmal dazu, dass die Kinder Computerspiele spielen. Dies hält sie vom Lernen ab und wirkt sich negativ auf den Schulerfolg aus. [...] Im Hinblick auf den Gebrauch von Computern in der Schule zeigte sich einerseits, dass diejenigen Schülerinnen und Schüler, die nie einen Computer gebrauchen, geringfügig schlechtere Leistungen aufweisen als diejenigen, die den Computer einige Male pro Jahr bis einige Male pro Monat benutzen. [...] Auf der anderen Seite sind die Leistungen im Lesen und Rechnen von denjenigen, die den Computer mehrmals wöchentlich einsetzen, deutlich schlechter. Und das Gleiche zeigt sich auch für den Internetgebrauch in der Schule.“ (Fuchs, Wößmann 2004, S.15f.)

Wissen muss erlernt, wahrgenommen und hinterfragt, verstanden, kritisiert oder aber angenommen werden (vgl Spitzer 2012, S.17). Die digitalen Medien erleichtern viele dieser Prozesse, lassen die Menschen dabei aber auch faul werden. So werden viele Dinge, wie zum Beispiel Geburtstage oder Termine, digital abgespeichert und somit als erledigte Handlung angesehen, weshalb sie dann allerdings nicht in unserem Gehirn verankert werden, denn die digitale Abspeicherung ermöglicht es immer wieder, einfach nachzusehen ohne groß darüber nachdenken zu müssen (vgl. Spitzer 2012, S.108).

Doch Kinder müssen die Welt begreifen. Sie müssen sich ihr Wissen und das zu Erlernende aneignen indem sie die Dinge selbst ausführen und sich mit ihnen durch ihre Sinne vertraut machen (vgl. Spitzer 2012, S.183f.).

Dabei ist zu berücksichtigen, dass Kinder sich so lange mit einem interessanten Gegenstand oder Spielzeug befassen, bis sich der Reiz, der von ihm ausgeht, vorbei ist. Dasselbe passiert wenn Kinder sich mit den Medien beschäftigen, wobei sie den Reiz an ihnen nie verlieren werden, da sich diese stetig weiterentwickeln (vgl. Scholz 2016, S.50)

Zudem sind Kinder leichter durch die Medien und Werbung zu beeinflussen. Sie besitzen noch nicht die Lebenserfahrung, Kritikfähigkeit und Vergleichsmöglichkeiten um schlussendlich rationale Schlüsse über Qualität und Nutzen zu fällen (vgl. Petzold 2000, S.30). Erst ab dem Grundschulalter sind sie kognitiv so weit entwickelt, dass sie tatsächlich unterscheiden können zwischen wichtig und unwichtig und allgemein kritischer werden (vgl. Petzold 2000, S.33). Vor allem aggressive Handlungen im Fernsehen, Computerspielen oder Videos, haben auf jüngere Kinder stärkere Auswirkungen. Hierbei ist vor allem darauf zu achten, inwieweit die aggressive Person belohnt wird und wie real sie den Kindern erscheint, denn dann hat sie eine Wirkung auf ihr Urteilsvermögen und Verhalten (vgl. Kohnstamm 2006, S.330).

Anhand dieses Kapitels konnte genauer erläutert werden, welche Auswirkungen die Medien auf die Familien, ihre Kinder und auf deren Entwicklung haben. Im folgenden Kapitel sollen nun verschiedene Meinungen im Bezug auf die Medien in Familien und dem kindlichen Alltag aufgezeigt werden um einen kurzen gesellschaftlichen Rahmen und Diskussionen zu präsentieren.

4. Pro und Kontra Meinungen zum Gebrauch von digitalen Medien

Im Bezug auf die Medienentwicklung und die Auswirkungen auf die kindliche Entwicklung sowie die familiären Auswirkungen gibt es unterschiedlichste Meinungen. Um diesen Kontrast genauer zu erläutern wird in diesem Kapitel Bezug auf die Pro und Kontra Meinungen, welche über die Jahre in der Literatur erschienen sind, genommen. Dabei soll zunächst ein Bezug zwischen Pro und Kontra Meinungen hergestellt werden um am Ende eventuelle Kompromisse aufgezeigt werden.

Zunächst einmal können Schwierigkeiten in der direkten sozialen Kommunikation auftreten, wenn nur auf Computer- oder Handykontakt wert gelegt wird. Des Weiteren verändern sich die Hemmschwellen: Beleidigungen oder sogar rassistische Äußerungen sind leichter geschrieben und öffentlich gemacht, als wenn sie im direkten Kontakt mit einer zu sehenden und fühlenden Person ausgesprochen werden und die Reaktionen des Gegenübers zu spüren sind (vgl. Petzold 2000, S.20).

Zudem kann Achtung, Liebe, Empathie und Wertschätzung gegenüber anderer Menschen nur im direkten Kontakt entstehen und wird von den Eltern an die Kinder vermittelt. Über digitale Medien sind sie nicht zu erhalten. Ebenfalls lassen sich nonverbale Kommunikationsmittel, wie Mimik oder Gestik, nicht in einem Chat erlernen, da das menschliche Gehirn auf einer Vielzahl von neuronal empfangenen Gegebenheiten reagiert und menschliche Kommunikation nicht nur auf der verbalen Ebene basiert (vgl. Scholz 2016, S.95). Somit lässt sich festhalten, dass wiederkehrende Angesicht-zu-Angesicht Kontakte die Basis für zwischenmenschliche Kommunikation bilden und nur kurzweilig durch medial vermittelte Praktiken ersetzt werden können (vgl. Schier 2013, S.52). Dennoch bietet das Internet den Raum zum Erproben bzw. Experimentieren mit dem eigenen Verhalten ohne direkte Sanktionen befürchten zu müssen, denn im „realen“ Leben sind Rollenmuster und Verhaltensweisen vorgegeben wodurch die Überschreitung von Grenzen oftmals nicht möglich ist (vgl. Petzold 2000, S.20).

Zudem können Kinder mit Hilfe des Internets viel lernen, ihre Kommunikation verändern, ausbauen und ebenfalls die unterschiedlichsten Menschen kennenlernen, denn in der heutigen Zeit besteht der persönliche Netzwerkrahmen nicht mehr nur aus der Nachbarschaft und der angrenzenden Schule, Kita und anderen Treffpunkten (vgl. Petzold 2000, S. 118).

Natürlich sind mit den neuen Medien auch viele Gefahren verbunden: Kinder können beispielsweise Zugang zu Gewaltszenen erhalten, viele Inhalte werden über das Internet oder den Fernseher falsch aufgenommen und verinnerlicht, z.B. das Kühe lila sind. Des Weiteren sorgen sich Eltern, dass ihr Kind ein Einzelgänger werden könnte, wenn es den Großteil seiner Zeit bzw. Freizeit im Internet verbringt (vgl. Petzold 2000, S.118f.). Allerdings konnte bei Computerspielen, vor allem bei denen die eine intrinsische Motivation hervorrufen, beobachtet werden, dass sie als förderlich angesehen werden können. Denn geht das Gelernte mit einer Belohnung einher, werden die Inhalte besser behalten und verstanden (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.110).

Durch die Medien ist eine Informationsgesellschaft entstanden, wodurch sich neue Möglichkeiten für die Entwicklung im kindlichen Alter ergeben, denn die direkt durch die Medien verbreiteten Informationen führen zu einem weiteren Wissens- und Kompetenzwachstum (vgl. Petzold 2000, S.36f.). Dennoch ist dies mit Vorsicht zu genießen da zu häufige Internet- und Fernsehnutzung zu einem verminderten Glücksempfinden führen kann. Die inneren Kräfte verringern sich und Bewältigungsaufgaben werden vermieden und somit nicht gelöst, wodurch Traurigkeit entstehen und die Glücksgefühle ausbleiben (vgl. Scholz 2016, S.89). Zudem ist wissenschaftlich bewiesen, das Wissen erlernt, wahrgenommen und hinterfragt oder kritisiert werden muss, denn nur so wird das Gelernte verstanden und angenommen, wodurch ein Lernprozess entsteht (vgl. Spitzer 2012, S.17). Darum sind Fernseher und Computer definitiv keine guten Babysitter (vgl. Spitzer 2012, S.154). Evaluationsstudien zur Überprüfung des pädagogischen und lernförderlichen Gebrauchs und Nutzen des Fernsehers richten sich auf Sendungen welche mit pädagogischen Intentionen erarbeitet wurden (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.108).

Hierbei zeigen amerikanische Studien auf, dass vor allem Kinder im Alter von 3 bis 5 Jahren von lernorientierten Sendungen, wie beispielsweise die Sesamstraße, profitieren und Langzeitwirkungen nachweisbar sind (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.109). Dennoch führt ein höherer Fernsehkonsum zu motorischen Einschränkungen und gesundheitlichen Problemen (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.111). Ebenfalls ergab die Studie von Ennemoser (2003), dass Kinder die vor dem Schuleintritt und während des ersten Schuljahres kontinuierlich Fernsehen, nicht denselben Leistungszuwachs aufwiesen, den Kinder mit einem normalen oder geringen Fernsehkonsum zeigten (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.111f.). Zudem schnitten Schülerinnen und Schüler mit einer erhöhten Nutzungszeit von Medien in den schulischen Leistungen schlechter ab (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.113). Weiterhin konnten Studien feststellen, dass Unterhaltungssendungen negative Auswirkungen, insbesondere auf das Leseverhalten der Kinder, haben (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.109f.). Psychiater und Neurologe Manfred Spitzer erläutert in seinem Buch „Digitale Demenz“, dass digitale Medien Stress auslösen, da sie zur Behinderung und Störung der Selbstkontrolle beitragen (vgl. Spitzer 2012, S.256). Oftmals führen digitale Medien zu Schlafproblemen, da Mediennutzung des Öfteren noch vor dem Schlafengehen stattfindet. Dies kann zu gesundheitlichen Problemen führen (vgl. Spitzer 2012, S.261f.). Zudem treten Probleme auf, wenn die Kinder einen größeren Wissensschatz bzw. Medienumgang haben als ihre Eltern und diesen somit in speziellen Situationen überlegen sind (vgl. Schäffer 2007, S.476). Allerdings kann dies auch positiv gesehen werden, da sie ihren Eltern helfen und ihnen neuere Technologien und Medien näherbringen, wobei sich die familiäre Struktur verändern kann. Dies hat zu Folge, dass der Medienkonsum und Umgang weiterhin mit Vorsicht zu gestalten ist (vgl. Schäffer 2007, S.476).

Zum Schluss entsteht auf Seiten der Eltern eine Art Dilemma und es gestalten sich neue Herausforderungen für sie, denn die Medien sind heutzutage ein elementarer Bestandteil im Alltags- und Sozialleben von Kindern. Medienkompetenz wird als eine Grundlage für die berufliche Zukunft der Kinder gesehen (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.99), weshalb die Eltern ihnen den Umgang und die Erprobung mit den Medien nicht verbieten möchten.

Andererseits werden die Medien in Berichten häufig in ein negatives Licht gestellt, es gibt alarmierende Aussagen zu ihrem Gebrauch und zudem soll es negative Auswirkungen mit sich tragen, wenn Kinder zu viele Medien konsumieren (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.99).

Somit lässt sich deutlich aufzeigen, dass der Konsum von Medien sowohl positive als auch negative Aspekte aufweist. Deshalb ist es wichtig, die Kinder beim spielen am Computer, Smartphone oder Tablet zu beobachten und eventuelle Verhaltensänderungen wahrzunehmen. Des Weiteren lassen sich Medien für die musische, sprachliche und kognitive Entwicklung als Unterstützung nutzen, sollten aber nicht als Komplettlösung zu sehen sein (vgl. Scholz 2000, S.134f.). Dies bestätigen medienpädagogische Ansichten im Bezug zu Medienritualen. Der Fernseher sollte als Babysitter nur bedingt genutzt werden. Einerseits lassen sich viele Aufgaben schneller erledigen, wenn die Kinder beschäftigt sind. Dennoch sollten an Tagen, an denen der Stress und Druck nicht sehr groß sind, die anfallenden Aufgaben mit den Kindern gemeinsam erledigt werden, da dies ebenfalls eine positive Auswirkung auf das Beziehungsgefüge in der Familie haben kann. Des Weiteren lernen die Kinder dadurch bestimmte Fähigkeiten und Fertigkeiten welche für ihr späteres Leben wichtig sind (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.28). Definitiv sollten Rituale gepflegt und eingeführt werden, um Zeit mit den Kindern zu verbringen und sich diese einzuräumen. Die Kinder sollen lernen, sich auf diese Zeit mit ihren Eltern oder Geschwistern freuen zu können und das sie eine Regelmäßigkeit besitzen (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.28f.). Dennoch ist ein bewusster Einsatz von Medienritualen mit einer stetigen Überprüfung verbunden. Ihre Notwendigkeit und Bedeutung sollten regelmäßig reflektiert und eventuell angepasst werden (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.29). Zudem sollten Kinder die Möglichkeit erhalten, sich selbständig mit den digitalen Medien auseinander zu setzen um ein Gefühl für sie zu erlangen, eine selbstständige Steuerungs- und Verantwortungsfähigkeit im Umgang mit den Medien zu entwickeln und um eine eigene Kritikfähigkeit ihnen gegenüber auszubauen (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.114). Allerdings ergeben sich Schwierigkeiten in der direkten sozialen Kommunikation, wenn nur auf Computer- oder Handykontakt wert gelegt wird.

Kontakte und Beziehungen im Internet sind eher oberflächlich und ersetzen nicht die direkten und realen Beziehungen (vgl. Petzold 2000, S.21). Des Weiteren verändern sich die Hemmschwelle von Menschen im digitalen Netzwerk: Beleidigungen oder sogar rassistische Äußerungen sind leichter geschrieben und veröffentlicht, wenn sie nicht im direkten Kontakt mit einer zu Gegen seienden Person zu tun haben. Die Gefühle und eventuelle Verletzung oder Scham des Gegenübers lassen sich nicht erkennen und können somit zu keiner auslösenden Reaktion führen (vgl. Petzold 2000, S.20).

Dennoch bietet das Netz eine Möglichkeit zur Erprobung und des Experimentierens mit dem eigenen Verhalten ohne direkte Sanktionen befürchten zu müssen. Im „realen“ Leben sind bestimmte Rollenmuster vorgegeben wodurch die Überschreitung von Grenzen wie beispielsweise das Stehlen von Autos oftmals nicht möglich ist (vgl. Petzold 2000, S.20).

Anhand der aufgeführten Meinungen zeigt sich erneut, dass die Medien weiterhin ein sehr hohes Diskussionspotenzial besitzen und sowohl viele positive als auch negative Einflüsse aufweisen. Im folgenden Kapitel soll deshalb ein guter Umgang mit den Medien beschrieben und erläutert werden um sowohl Eltern als auch pädagogischen Fachkräften die Möglichkeit für eine sichere Arbeit mit den Medien und Kindern zu geben.

5. Ein guter Umgang mit den Medien

Die Medienkompetenz ist in der heutigen Gesellschaft eine wichtige Grundvoraussetzung. Deshalb sollten auch Kinder die Fähigkeiten und Fertigkeiten mit den Bildschirm Medien erproben und die Wirkung im Vergleich zu anderen Alternativen, wie zum Beispiel die Sinneserfahrungen in der Natur, kennenlernen um einen konstruktiven Medienkonsum erlernen zu können (vgl. Scholz 2016, S.25).

Unter anderem wurde hierzu in der MoFam Studie von 2017 bei Kindern im Alter von 0 bis 10 Jahren untersucht wie diese mit digitalen und mobilen Medien aufwachsen und welche Bedeutung diese in den Familien haben. Zudem wurde erforscht wie sich die Kinder den Umgang und das Verständnis für die Medien aneignen (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.1). Dabei konnte herausgearbeitet werden, dass Medienrituale in den Alltag der Familien integriert sind und somit etwas Besonderes und Einzigartiges werden. Hierbei spielen vor allem die Mediengewohnheiten und die Mediennutzung der Eltern eine entscheidende Rolle, da sie das Beziehungsgefüge der Familienmitglieder beeinflussen (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.1). Somit sollten Eltern ihren eigenen Medienkonsum reflektieren, kritisch hinterfragen und um einen ausgeglichenen Konsum bemüht sein. Zudem sollten sie die neue Medien verstehen und sich deren Nutzen aneignen und Hintergrundinformationen besorgen (vgl. Scholz 2016, S.11 und Schäffer 2007, S.462). Eltern können somit eine bessere Basis schaffen, um die Mediennutzung zu vermitteln und bei Diskussionen mit den Kindern einen Standpunkt mit guten Begründungen vorweisen (vgl. Schäffer 2007, S.462). Viele Eltern können sich nicht vorstellen, die Mediennutzung ihrer Kinder zu verkürzen, da für sie bestimmte tägliche Rituale oder Routinen mit den Medien nicht mehr wegzudenken sind. Oftmals erleichtern sie den Eltern den Alltag oder ermöglichen ihnen zumindest einen gewissen „Freiraum“, sei es auch nur eine halbe Stunde (vgl. Lange 2013, S.68), dienen aber auch der Strukturierung des Tagesablaufs. Eltern und Kinder erhalten ihre Auszeit, aber die digitalen Medien können auch erzieherische Vorteile haben (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.1).

So finden zum Beispiel einige Eltern die Sanktion durch den Entzug von Medien als pädagogisch nicht wertvoll, benutzen dies allerdings als letzten Ausweg, während einige Eltern den Entzug komplett ablehnen oder bewusst einsetzen (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.12).

Werden nun die unterschiedlichen digitalen Medien und die Ergebnisse der MoFam betrachtet kann festgestellt werden, dass der Fernseher in eigentlich jedem Haushalt vorhanden ist und am häufigsten der Ritualisierung dient. Die Kinder können jeweils ihre Sendung nach der Schule oder vor dem zu Bett gehen schauen. Viele Eltern benutzen den Fernseher auch als dominierendes Bestrafungselement und betonen, dass die Kinder eher Fernsehen dürfen, um im sozialen Gefüge mitsprechen zu können bzw. wenn Fernsehen gesehen wird dann bestimmte Programme und Sendungen (vgl. Götze, Röhr- Sendlmeier, Stichel 2008, S.114). Diese können auch als Ritual für die Beziehungsarbeit mit nur einem Elternteil dienen. Dies sind meist die Väter, welche mit den Kindern gemeinsam Fernsehen oder ihnen, auch auf dem E-Book, Geschichten vorlesen oder Hörbücher anhören (S.10ff.).

Die meisten Medienrituale entstehen zur Entlastung der Eltern, welche diese Zeit nutzen um den Haushalt, das Essen oder etwaige andere Aufgaben zu erledigen. Hierbei setzen viele Eltern dennoch auf ein „sinnvolles“ Programm und behalten ihre Kinder im Auge bzw. sind in unmittelbarer Nähe (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.15). Somit dienen die Medien des Öfteren als Babysitter, zur Strukturierung im Alltag und Unterhaltung, der Pflege von sozialen Kontakten oder aber dem Erlernen und Erweitern von Wissen (vgl. JFF- Jugend Film Fernsehen e.V. 2018, S.19ff.). Dennoch sollten die Kinder nicht zu lange und zu häufig fernsehen oder am Computer spielen und weiterhin von ihren Eltern im Auge behalten werden um bei eventuellen Schwierigkeiten als Begleitperson zu agieren. Wichtig ist hierbei Kind orientierte Spiele auszuwählen und sich zu vergewissern, dass es vernünftige Spiele sind, denn der Großteil der Eltern schaut eher bei Büchern auf die Qualität, als bei digitalen Medien, wobei es schließlich auch schlechte Kinderbücher gibt (vgl. Kohnstamm 2006, S.400). Weiterhin ist darauf zu achten, dass kleinere Kinder mit Eltern gemeinsam Fernsehen, damit diese bei eventuellen schwierigen Darstellungen den Kindern die nötige Erklärungen geben können (vgl. Kohnstamm 2006, S.330).

Hierzu zeigen die Ergebnisse der MoFam Studie auf, dass es vielen Eltern schwer fällt eine eigene Haltung gegenüber den Medien und der Medienerziehung aufzubauen, da sie selbst mit diesen in ihrer Kindheit nicht in Kontakt kamen (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.8). Dennoch sieht die Mehrheit der Eltern die Medien als in den Alltag integriert an und ihrer Meinung nach sind diese aus den Leben der Kinder nicht mehr wegzu-denken (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.8f.). Zudem wollen Eltern ihre Kinder zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit den digitalen Medien erziehen (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.9). Aus diesem Grund wollen Eltern die Medienkompetenz ihrer Kinder fördern, sie vorbereiten und ihnen den richtigen und gemäßen, so wie altersentsprechenden Umgang lehren aber die tägliche Nutzung auch pädagogisch sinnvoll beschränken (vgl. Petzold 2000, S.119f.). Allerdings benennen die Eltern hierbei Schwierigkeiten zu haben da sie selbst keine oder kaum Erfahrungen aus ihrer eigenen Kindheit miteinbringen können.

In einer Studie der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, welche den Auftrag durch das JFF und das Hans-Bredow-Institut durchführen ließ, wurden die Medienerziehungskonzepte von Eltern untersucht. Hierbei ging es um die alltägliche Nutzung von Fernsehern, Computern und dem Internet, Computerspielen und vermindert um die Mobiltelefonnutzung (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.100). Einen Fokus hatte die Studie vor allem auf die eigenen Medienkompetenzen der Eltern, ihre persönliche Vorstellungen von Medienerziehung und wie sie sich dessen Umsetzung im Alltag vorstellen, sowie ihr eigene Medienbiografie zu erfahren und in welcher Abhängigkeit dies zum Alter und Geschlecht der Kinder steht (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.100f.). Festzustellen ist, dass einigen Eltern weiterhin nicht bewusst ist, dass es der medialen Erziehung bedarf und dies eines der vielen Felder ist, welchem sich Eltern gemeinsam mit ihrem Kind widmen sollten (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.103f.). Zudem spielen die Medienkompetenz und der damit verbunden Medienkonsum der Eltern bei der Erziehung ihrer Kinder eine wichtige Rolle. So sind sie wesentlich aufgeschlossener und meistens sehr darauf bedacht, ihre Kinder medienorientiert zu erziehen, wenn sie selbst sehr aktiv digitale Medien konsumieren (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.104).

Da hingegen zeigt sich ein eher distanzierter und eingeschränkter Umgang mit den Medien durch die Kinder, wenn ihre Eltern eine negative Einstellung den Medien gegenüber aufweisen (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.104f.). Weiterhin können Reibungspunkte auftreten, wenn die Elternteile sich in der Medienerziehung uneinig sind (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.106f.).

Genauso hegen sie weiterhin die Sorge und die Skepsis gegenüber den möglichen Gefahren, welche von den digitalen Medien ausgehen können. Deshalb versuchen sie sich an anderen Problemlösungsmöglichkeiten wie den gesetzlichen Regelungen zu orientieren (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.13). Hierzu lässt sich feststellen, dass Eltern eine gewisse Art von Kontrolle benötigen um einen guten Medienkonsum und – kontakt bei ihren Kindern zu fördern. Bei stationären Medien wie dem Fernseher und Computer, haben Eltern zwar durch unterschiedliche Verwendungszeiten oder verschiedene Geräte nicht die komplette Kontrolle, können diese aber ausweiten und beschränken wenn sie wollen. Dennoch haben sie weiterhin das Gefühl präsent zu sein und die Kinder mit den Medien im Auge zu behalten (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.13f.). Bei den mobilen Medien wie dem Smartphone oder Handy fühlen sie sich eher verpflichtet diesen Konsum genauer zu kontrollieren. Hierbei kommen sie an ihre eigenen Kompetenzgrenzen, es gibt Konflikte und die Eltern fühlen sich unter Druck gesetzt und gestresst durch die ewige Überprüfung. Deshalb müssen sie einen eigenen Standpunkt entwickeln und diesen auch vertreten (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.8f.).

Zudem geben viele Eltern an, sich nicht mit Filterprogrammen zu beschäftigen, diese für kompliziert zu halten und auch keinerlei Ahnung über dessen Funktion oder Handhabung zu haben (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.23). Weiterhin stellen die Eltern fest, dass ihre Kinder es benötigen, von ihnen eingeschränkt zu werden und die Medien abzugeben um eventuell draußen etwas zu unternehmen, da sie selbst keine eigenen Beschützungsoptionen haben (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.14f.). Eltern legen Regeln und Konsequenzen zum Umgang mit den Medien fest allerdings nicht um gegen die Kinder zu arbeiten, sondern um einen guten Familienalltag zu ermöglichen (vgl. Scholz 2016, S.11).

Hierzu müssen Regeln und Gefahren mit dem Kind besprochen werden und Kindersicherungen sind Pflicht um mögliche seelische Gefahren durch Bilder oder Inhalte im Internet für die Kinder auszuschließen (vgl. Scholz 2016, S.36f.). Dies kann mit dem Beispiel des Erlernens vom Fahrrad fahren deutlich gemacht werden. Das Kind lernt Stück für Stück das Fahren, wobei zunächst mit dem Rollerfahren, dann mit Stützrädern und später ohne jegliches Hilfsmittel begonnen wird aber immer ein Helm getragen wird um sie zu schützen. So sollte auch mit dem Erlernen der Medienkompetenz umgegangen werden.

Deshalb sind situationsbezogene Regeln festzulegen, da feste Zeitregelungen oder Zeitpunkte für den Gebrauch durch die unterschiedlichsten Alltagsbewegungen verändert werden und dadurch nicht immer eingehalten werden können. Dennoch gibt es einige Regeln, welche von den Kindern als fester Bestandteil angesehen werden sollten zum Beispiel den Flugmodus während der Hausaufgaben oder das Weglegen des Handys beim gemeinsamen Essen sowie das Ausschalten am Abend und in der Nacht (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.14). Hierbei wurde festgestellt, dass es wichtig ist, auch bei Kindern unterschiedlichsten Alters, die Regeln gemeinsam mit ihnen zu klären und festzulegen sowie die älteren Geschwister dahingehend zu bestärken die unterschiedlichen Regelungen einzuhalten (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.16f.). In weiteren Studien wurde herausgearbeitet, dass vier von fünf Eltern Regeln benutzen um den Fernsehkonsum ihrer Kinder zu regeln. 84 Prozent der Kinder müssen Absprachen im Bezug auf das Fernsehprogramm mit ihren Eltern treffen. Zudem gaben die befragten Eltern an, dass bei den 4 bis 5- Jährigen eher Regelungen getroffen werden und diesen auch nachgegangen wird, da die Kinder bereits ein besseres Verständnis für diese besitzen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2015, S.28). So nannten 75 Prozent der Eltern, dass sie Absprachen im Bezug auf die Dauer der Nutzung von Computer, Internet und Fernseher mit ihren Kindern getroffen haben.

Strengere Regeln oder sogar Verbote gibt es bei der Nutzung von Handys und Smartphones insbesondere in Bezug auf das gemeinsame Essen, die Hausaufgaben und vor dem zu Bett gehen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2017, S.72f.).

Dies wird in der folgenden Grafik ausführlicher aufgezeigt.

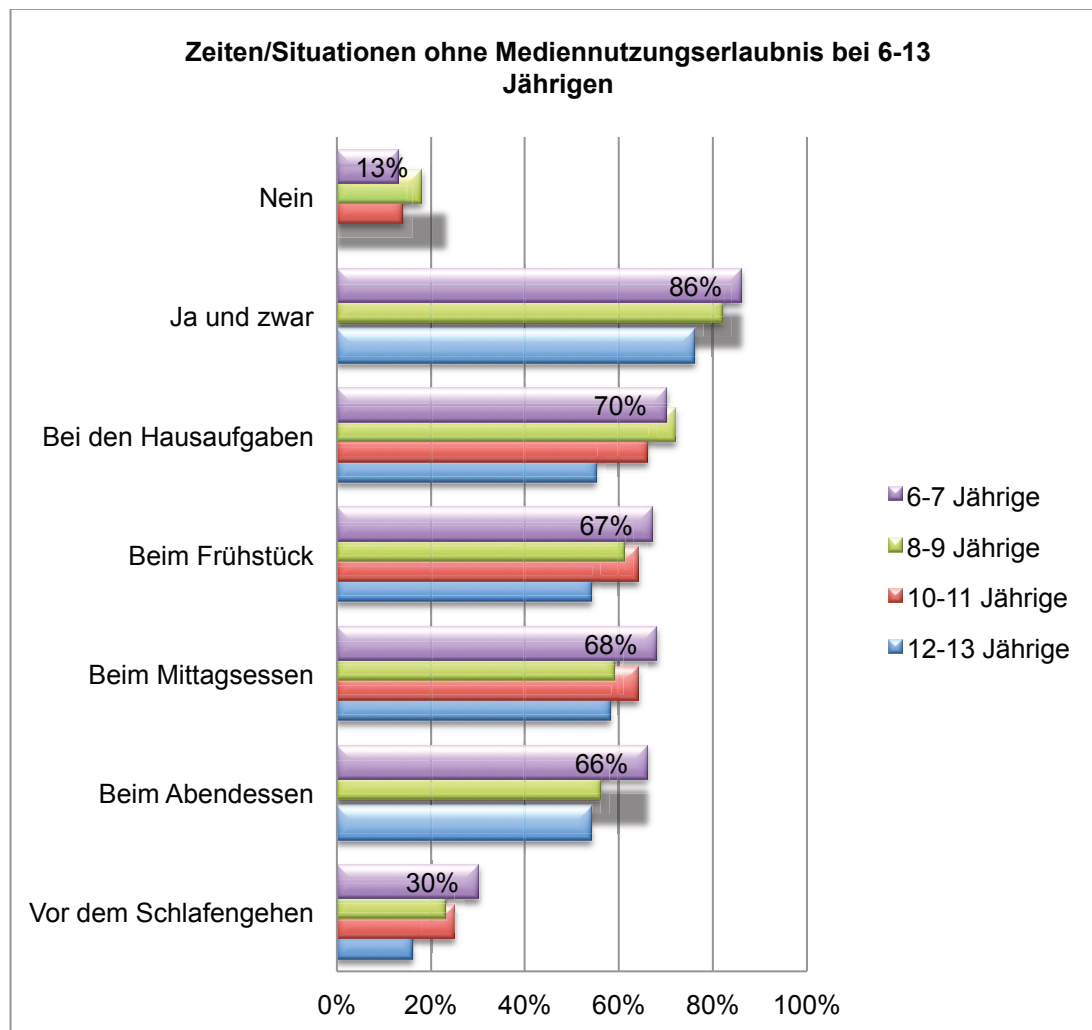


Abbildung 7: Situationen/Zeiten in denen den Kindern die Mediennutzung verboten wird (vgl. KIM-Studie 2015, S.74)

Hierbei ist wichtig zu wissen, dass Kinder den Fernseher, Videos oder den Computer zu Unterhaltungszwecken verwenden (vgl. Institut für Schulentwicklungsforschung der Universität Dortmund 1987, S.122) wobei jüngere Kinder den Computer für Spiele nutzen und ab der Grundschule wird er des Öfteren zum Lernhelfer (vgl. Petzold 2000, S.63). Meistens verbringen die Kinder die Zeit vor dem Computer nicht alleine, sondern mit einem Elternteil, Geschwistern oder Freunden (vgl. Petzold 2000, S.63). Dennoch stehen Eltern vor einer Herausforderung. Sie sind selbst medienorientiert und arbeiten täglich mit dem Computer, dem Handy oder schauen Fernsehen. Bei ihren Kindern sind sie skeptischer eingestellt, insbesondere weil öffentliche Diskussionen oftmals negativ zum Mediengebrauch von Kindern stehen.

Dennoch möchten sie ihre Kinder auf die zukünftigen medialen Veränderungen vorbereiten und ihnen auch einen Zugang zu den Medien gewähren, vor allem Dingen wenn Kinder an bestimmten Figuren oder Sendungen Interesse zeigen (vgl. Lange 2013, S.65f.). Für die Kinder sind die digitalen Medien ein verlockendes Angebot und meistens gefallen ihnen nicht die selben Spiele oder Videos, die ihre Eltern für sie aussuchen. Im Bezug auf ihre Interessen orientieren sie sich an ihren Peers wofür Eltern ein Verständnis entwickeln müssen. Wichtig ist dabei, dass sie mit ihrem Kind auf Entdeckungstour gehen und sie langsam und geduldig an die Medien heranzuführen, sich dann zurücknehmen und die Kinder forschen und ausprobieren lassen (vgl. Scholz 2016, S.33ff.).

6. Die Bedeutung für die Kindheitspädagogik

Eine der zentralen Fragen, die sich zum Ende hin stellt ist weshalb das Fachwissen über Medien und ihre Auswirkungen auf Familien und deren Kinder eine entscheidende Rolle in der Profession von Kindheitspädagogen beziehungsweise der Kindheitspädagogik einnimmt.

Da anhand der Medien in der Gesellschaft soziale Veränderungen entstehen und weiterhin Form und Inhalt von Botschaften, einschließlich die von Medien übertragenen, für die menschliche Kommunikation wichtig sind (vgl. Petzold 2000, S.14f.), stellt dies nicht nur für Eltern eine große Herausforderung dar, sondern fordert ebenfalls die Kindheitspädagogen zu neuen Denkweisen und Verständnisfragen auf. Da der Hauptfokus, sowie der Berufsalltag, von Kindheitspädagogen überwiegend von den Lebenslagen der Kinder ausgeht, benötigen sie ein facettenreiches Handlungsrepertoire. Dies besteht aus Praxiserfahrungen welche durch passende Theoriebezüge ergänzt werden. Anhand von diesem Wissensschatz und den Erfahrungen aus der Praxis können Kindheitspädagogen die Entwicklungsstände von Kindern adäquater einschätzen, mögliche Risiken wahrnehmen und darauf zugeschnittene pädagogische Hilfen anbieten. Wichtig ist hierbei, dass die Kindheitspädagogen ihre eigene Mediennutzung reflektieren und kennen, denn die Medien verändern ihre Kommunikation genauso sehr wie die der Kinder.

Laut der MoFam Studie von 2016 können Fachkräfte sowohl eine persönliche als auch eine professionelle Haltung gegenüber den Medien haben und diese auch entsprechend umsetzen. Sie sind bemüht bei der Medienerziehung eine Balance zu halten, aber dennoch weiterhin zu ergründen, weshalb Kinder so fasziniert sind von Medien und wie deren Umgang mit den Medien ist. Durch die Spezialisierung auf das Alter 0 bis 12 Jahre können die Kindheitspädagogen den Kinder einen anderen Rahmen, abseits von der medialen Aufmerksamkeit, bieten (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.27) da Kinder weiterhin lernen sollten sich selbst beschäftigen zu können und somit die Notwendigkeit eines medialen Babysitters nicht erst entsteht (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.38).

Trotz einer weiterhin herrschenden Skepsis gegenüber den Medien erleichtern sie einige erzieherische Punkte wie zum Beispiel die Vielzahl an neuen, kreativen Ideen oder Vorlagen für Angebote mit den Kindern (vgl. JFF - Jugend Film Fernsehen e.V. 2016, S.25). Allerdings sehen sich pädagogische Fachkräfte sowie Kindheitspädagogen mit dem stetigen Medienüberfluss des Öfteren überfordert. Deshalb wird, ein pädagogisch ausgearbeitetes Konzept sowie geschultes Fachpersonal benötigt, um die Kinder medienpädagogisch gut vorzubereiten und anlernen zu können, insbesondere wenn Laptops oder Computer in Kitas und Schulen eingesetzt werden sollen. In dieser Hinsicht haben Kindheitspädagogen in ihrem Studium Fachwissen erlangt welches theoriebezogene und ausgearbeitete Angebote mit den Kindern einschließt. Somit können sie die Kinder bei der Erforschung und dem Erlernen von digitalen Medien anleiten und schrittweise in das Themengebiet einführen.

Oftmals fragen sich Erzieher/innen, inwieweit sie Eltern professionell unterstützen können, um deren Kinder zu schützen und in der Medienerziehung zu fördern. Hierbei ist es wichtig einen persönlichen Kontakt und eine persönliche Beratung der Eltern, besonders in Familien mit schwierigen Familienverhältnissen, zu erreichen. Hierbei ist es wichtig die Problemlagen der Familien zu verstehen und eine sensible Herangehensweise zu erarbeiten um eine gemeinsame Grundlage bilden zu können (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.108). Deshalb ist es ratsam, mehrere Familien in den Dialog zum Austausch kommen zu lassen. Den Eltern sollte der Druck genommen werden und stattdessen soll versucht werden sie zu erreichen und für bestimmte Themen zu sensibilisieren. Es ist ratsam die gesamte Familie mit einzubeziehen und über Medien zuzusprechen. Ebenfalls sollte das Thema bei den Kindern thematisiert werden und mit ihnen darüber gesprochen werden, vor allem wenn das Kind eventuelle Ängste oder Sorgen entwickelt (vgl. Eggert, Gebel 2013, S.108f.). Für genau diese Bereiche der Beratung, Familienarbeit und der zu pflegenden Sensibilität sind Kindheitspädagogen ausgebildet und können die Erzieher/innen dahingehend unterstützen. Außerdem können Eltern anhand von medienpädagogischen Angeboten Hilfestellungen erhalten um einen Überblick der heutigen und neuesten digitalen Medien zu erhalten und inwieweit sie ihre Kinder mit diesen vertraut machen können.

Weiterhin sollten Eltern den Kindern ein Verständnis für die Faszination der Medien vermitteln und den Konsum dieser im Auge behalten beziehungsweise diesen beschränken (vgl. Schäffer 2007, S.462). Um genau dieses Wohl der Kinder zu wahren und mögliche Hilfestellungen zu geben sind Kindheitspädagogen in der heutigen pädagogischen und bildungsorientierten Arbeit so wichtig und sollten in ihrem Berufsfeld die gleichen Chancen erhalten wie Sozialpädagogen.

7. Fazit

Diese Bachelorarbeit hat sich mit der Frage „Digitale Medien und die Familien: Wie haben sich die Medien im Laufe der Zeit verändert und welche Auswirkungen haben sie auf die Familien und die kindliche Entwicklung?“ beschäftigt. Anhand einer umfassenden Recherchearbeit konnte ein umfassendes Bild über digitalen Medien mit dem Bezug zur kindlichen Entwicklung und den Auswirkungen auf die Familien erlangt werden.

Die Ergebnisse zeigen auf, dass die digitalen Medien im stetigen Wandel sind und weiterhin die Familien und Kinder beeinflussen werden. Kinder werden in die neue, digitale Welt geboren und die Medien sind für sie von Beginn an eine Selbstverständlichkeit. Diesem natürlichen gesellschaftlichen Wandel müssen sich Eltern und eventuell auch Großeltern stellen, da sie in einer Zeit aufwuchsen, die gar nicht oder nur teilweise von den Medien geprägt war. Anhand der zeitlichen Aufstellung über die Entwicklung der Medien wie dem Fernseher, dem Computer und den Smartphones wird deutlich, wie schnell sie sich weiterentwickeln und sich dabei stetig in die Gesellschaft integrieren. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Auswirkungen der digitalen Medien in den familiären Strukturen sowohl positive als auch negative Entwicklungen hervorgerufen haben. So dienen sie damals wie auch heute als gemeinschaftlicher Treffpunkt, für Gesprächsanlässe, der Ritualisierung und der Kommunikation sowie Pflege von sozialen Kontakten. Dennoch sind sie weiterhin mit vielen negativen Begleiterscheinungen, wie der Stressförderung, eventuellem Suchtpotential, körperlichen und kognitiven sowie sprachlichen Vernachlässigung, verknüpft. Aus diesen Gründen ist es bedeutsam eine Balance im Bezug auf den Gebrauch der Medien zu halten. Hierbei sind insbesondere die Eltern anzusprechen, da sie als das Fundament der Familie die Grundbasis für die weiteren Entwicklungen ihrer Kinder bilden. Dennoch zeigen die Recherchen auf, dass viele Eltern den digitalen Medien skeptisch und distanziert gegenüberstehen insbesondere wenn es den Konsum dieser durch ihre Kinder betrifft. Allerdings stehen sie einem Dilemma gegenüber, da sie ihren Kindern auf der einen Seite die gesellschaftliche An-

erkennung und Teilhabe, welche häufig über die Medien stattfindet, nicht verwehren wollen. Auf der anderen Seite fühlen sie sich durch die Medien oft verzweifelt oder sogar ohnmächtig, da Kinder dem medialen Reiz nicht widerstehen können und somit viel Zeit vor dem Fernseher, dem Computer oder an ihrem Smartphone verbringen. Dies wiederum führt dazu, dass eventuelle andere Aufgaben, wie die Schule, vernachlässigt werden. Weiterhin zeigt sich, dass mit steigendem Alter die Aufmerksamkeit und das Interesse an den digitalen Medien zunimmt.

Oftmals sind jüngere Kinder an naturverbundenen Aktivitäten oder der sozialen Aufmerksamkeit interessiert. Die Medien lösen einen gewissen Reiz bei ihnen aus, allerdings dienen sie häufig nur zur kurzen Entspannung oder Beschäftigung. Mit steigendem Alter werden Kinder unabhängiger und es wird schwieriger sie zu kontrollieren. Deshalb ist es wichtig, dass Eltern einen offenen Kontakt mit ihren Kindern pflegen und diesen schon im Kleinkindalter anstreben. So entsteht eine Vertrauensbasis in der sich sowohl Kind als auch Erwachsener wohl fühlen können. Des Weiteren sind Schutzmaßnahmen ein wichtiges Thema. Hier müssen sich Eltern, aber auch pädagogisches Fachpersonal, erkundigen und informieren, um Kinder vor gefährlichen Inhalten zu bewahren.

Im Großen und Ganzen lässt sich feststellen, dass die Medien viele positive Eigenschaften im Bezug auf die Familien und die kindliche Entwicklung zeigen, wobei diese trotzdem einzuschränken sind und erst ab einem Alter von ca. 3 Jahren an die Kinder herangeführt werden sollten. Dennoch sollten sich Familien darum bemühen, die Medienerziehung und ihre eigene Medienkompetenzen häufiger zu reflektieren, zu hinterfragen und gegebenenfalls an neue Situationen und Gegebenheiten anpassen. Zudem ist es von Nöten Kinder medienpädagogischer zu begleiten und dahingehend passende Angebote zu entwickeln und insbesondere geschultes Fachpersonal auszubilden. Somit können Kindern und Familien eine sichere und stabile Zukunft ermöglicht werden.

Literaturverzeichnis

Barthelmes, Jürgen und Sander, Ekkehard (1990) Familien und Medien. Forschungsergebnisse und kommentierte Auswahlbiographie; eine Literaturanalyse zum Medienumgang von Familien. Weinheim und München: Juventa Verlag.

Hammer, Michael, Hurrelmann, Bettina und Stelberg, Klaus (1996) Familienmitglied Fernsehen. Opladen: Leske + Budrich.

Kohnstamm, Rita (2006) Praktische Kinderpsychologie. Die ersten 7 Jahre; Eine Einführung für Eltern, Erzieher und Lehrer. 4. Auflage. Bern: Huber Verlag.

Petzold, Matthias (2000) Die Multimedia- Familie. Mediennutzung, Computerspiele, Telearbeit, Persönlichkeitsprobleme und Kindermitwirkung in Medien. Opladen: Leske + Budrich.

Postman, Neil (1983) Das Verschwinden der Kindheit. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag GmbH.

Scholz, Detlef (2016) #Familie- Entspannter Umgang mit digitalen Medien. 1. Auflage. Heidelberg: Carl- Auer Verlag GmbH.

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

Winkler, Hartmut (2008) Basiswissen Medien. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag GmbH.

Ecarius, Jutta (Hrsg.) (2007) Handbuch Familie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Wagner, Ulrike (Hrsg.) (2013) Familienleben: Entgrenzt und vernetzt?!. München: kopaed.
- Ebert, Lena, Karg, Ulrike et al. (2013) Mediale Interaktion und Kommunikation in der Familie. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.) Familienleben: Entgrenzt und vernetzt?!. München: kopaed. S.87-98.
- Eggert, Susanne, Gebel, Christa (2013) Muster medienerzieherischen Handelns in der Familie als Ausgangspunkte für Unterstützung. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.) Familienleben: Entgrenzt und vernetzt?!. München: kopaed. S.99-114.
- Fehr, Wolfgang und Fritz, Jürgen (1993) Videospiele und ihre Typisierung. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) Computerspiele. Bunte Welt im grauen Alltag. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S.67-88.
- Lange, Andreas (2013) Medien und die gefo(e)rderte Familie. Thesen und Befunde aus interdisziplinärer Sicht. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.) Familienleben: Entgrenzt und vernetzt?!. München: kopaed. S.59-75.
- Pietraß, Manuela (2013) Medienwandel und Generationenunterschiede. Zur Haltbarkeit der These von den „Digital Natives“. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.) Familienleben: Entgrenzt und vernetzt?!. München: kopaed. S.77-86.
- Schäffer, Burkhard (2007) Medien. In: Ecarius, Jutta (Hrsg.) Handbuch Familie. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S.456-479.
- Schier, Michaela (2013) Räumliche Entgrenzungen- Multilokales Familienleben. Spezifische Anforderungen einer mehrörtigen Alltagsgestaltung und die Rolle von Medien. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.) Familienleben: Entgrenzt und vernetzt?!. München: kopaed. S.39-55.

Winkler, Hartmut (2004) Mediendefinition. In: MEDIENwissenschaft: Rezensionen/ Reviews: Jg. 2004 (1) S. 9-27.

Götze, Irina, Röhr- Sendlmeier, Una M. und Stichel, Rebecca (2008) Medienerziehung in der Familie: Regeln und Motive, Umfang und Auswirkungen der Nutzung von Computer, Fernseher und Videokonsole. In: Zeitschrift für Familienforschung: 20. Jg. (2) S. 107- 130.

JFF – Jugend Film Fernsehen e.V. (Hrsg.) (2016) MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie. München.

JFF – Jugend Film Fernsehen e.V. (Hrsg.) (2018) Medienrituale und ihre Bedeutung für Kinder und Eltern. Erster Bericht der Teilstudie „Mobile Medien und Internet im Kindesalter – Fokus Familie“. München.

Ifo Institute for Economic Research at the University of Munich, Fuchs, Thomas und Wößmann, Ludger (2004) Computers and Student Learning: Bivariate and Multivariate Evidence on the Availability and Use of Computers at Home and at School. München.

Institut für Schulentwicklungsforschung der Universität Dortmund (1987) Kinder und Medien. Ergebnisse einer Befragung von Dortmunder Grundschulern und ihren Eltern. Werkheft 26. Dortmund.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2015) miniKIM 2014. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchungen zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2017) KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13- Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Konitzer, Andreas (o.J.) Geschichte des Computers. Die Geschichte des Computers von den Anfängen bis heute. Karlsruhe: Landesmedienzentrum Baden- Württemberg. Verfügbar über: <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/medienwissen/informatik-robotik/historisches/geschichte-des-computers/#main> (Letzter Zugriff: 09.03.2019)

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel *„Digitale Medien und die Familien: Wie haben sich die Medien im Laufe der Zeit verändert und welche Auswirkungen haben sie auf die Familien und die kindliche Entwicklung?“* selbständig verfasst habe, dass ich sie zuvor an keiner anderen Hochschule und in keinem anderen Studiengang als Prüfungsleistung eingereicht habe und dass ich keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen der Arbeit, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen oder aus anderweitigen fremden Äußerungen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Ort, Datum, Unterschrift