

Die Perspektive der Wissenschaft (Ollermann)

Die wissenschaftliche Befundlage

- Allgemein:
 - Medienkonsum ist nie alleinige Ursache für gesundheitliche Probleme
 - Einfluss des Medienkonsums auf Gesundheit ist insgesamt klein
 - Andere Variablen sind meist weitaus einflussreicher
 - Der Einfluss von Medienkonsum auf die Gesundheit ist umso schädlicher,
 - je früher im Leben der Medienkonsum beginnt
 - je intensiver die Medien konsumiert werden
 - je problematischer die Medieninhalte sind
- Beispielhafte Metaanalysen:
 - Übergewicht
 - Metaanalyse Marshall et al. (2004)
 - Kleiner Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum und BMI ($r = .08$), vor allem bei Kindern unter 12 Jahren
 - Kein signifikanter Zusammenhang zwischen Computerspielen und BMI ($r = .13$)
 - Übergewicht größtenteils von anderen Faktoren verursacht
 - Aggressivität
 - Metaanalyse Anderson et al. (2010)
 - Positiver Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Videospielen und aggressivem Verhalten ($r = .24$), aggressiven Kognitionen ($r = .18$) und aggressivem Affekt ($r = .12$)
 - Allgemeiner Konsens:
 - Mediengewalt ist eine kausale Ursache für aggressives Erleben und Verhalten.
 - Einfluss von Medien auf Gewalt ist klein
 - Wichtigere Einflussgrößen sind Familie, Freundeskreis, gesellschaftl. Rahmenbedingungen

Der Einfluss von Medienkonsum auf die Gesundheit ist schwierig zu erfassen

- Problem: große Vielfalt an Medien und Medieninhalten
 - Wissenschaftlich lassen sich immer nur einzelne Beispiele herausgreifen, Verallgemeinerungen sind schwierig
- Problem: Medienkonsum in komplexen und heterogenen Kontexten eingebunden
 - Isolierte Betrachtung oder Manipulation des Medienkonsums nicht möglich
- Problem: Jeder Untersuchungsansatz hat Schwächen
 - Laborstudie
 - Meist nur kurzfristige Effekte messbar (solange die Probanden im Labor sind), andernfalls verwässern andere Einflüsse die Ergebnisse
 - Laborsituation nicht realitätsnah (geringe externe Validität)
 - Feldstudie
 - Komplexe Gemengelage, Einflussgrößen nicht isolierbar, viele Alternativerklärungen für Befunde denkbar (geringe interne Validität)
 - Experiment

- zufällige Zuordnung zu Versuchsbedingungen nicht immer möglich (z. B. aus ethischen Gründen, Beispiel: Konsum vs. Nicht-Konsum von gewalthaltigen Spielen bei Minderjährigen)
 - zufällige Zuordnung zu Bedingungen sorgt für unrealistische Kombination von Einflussfaktoren und Randbedingungen
- Korrelative Studien oder Quasi-Experimente
 - Beim Aufgreifen bereits bestehender Unterschiede (z. B. in der Intensität der Mediennutzung) können Störvariablen/Konfundierungen vorliegen → Kausalität nicht nachweisbar
 - Beispielergebnis: Intensivspieler verhalten sich aggressiver als Gelegenheitsspieler. Mögliche Alternativerklärung: Intensivspieler verhalten sich aggressiver, weil sie ein ungünstiges soziales Umfeld haben (z. B. Gewalterfahrungen); Intensivspiel ist, wie die Aggressivität, lediglich eine weitere Folge des ungünstigen sozialen Umfelds. M. a. W.: Die als Intensivspieler klassifizierten Personen wären auch dann aggressiver, wenn sie diese Spiele nicht spielen würden.
- Befragungen sind unzuverlässig
 - Systematische Urteils-, Gedächtnis- und Attributionsfehler (Phänomene werden vielleicht richtig beobachtet, aber auf die falschen Ursachen zurückgeführt)
 - Beispiel: Kinder unter- und Eltern überschätzen die Dauer des kindlichen Medienkonsums.
- Aber auch objektive Daten lösen nicht alle Probleme
 - Dieselbe Variable (z. B. Aggressivität) kann unterschiedlich operationalisiert werden (z. B. aggressive Äußerungen, aggressives Verhalten, aggressive Gedanken).
- Statistisches Problem: Selbst wenn Medienkonsum in Wirklichkeit keinen Einfluss hat, wird aufgrund der meist gewählten Irrtumswahrscheinlichkeit von 5 % in 5 von 100 Fällen allein schon aus Zufall herauskommen, dass er doch einen Einfluss hat.

Es ist schwierig, die Befundlage richtig einzuschätzen

- Neurowissenschaftliche Begründungen sind überzeugender als andere Arten von Begründungen (auch wenn sie inhaltlich schlecht, z. B. zirkulär, sind).
- Anekdoten sind überzeugender als abstrakte Metaanalysen (Beispielargumentation: Die Befundlage ist eindeutig. Nur ein Beispiel: ...)
- Man berücksichtigt und akzeptiert bevorzugt solche Befunde, die den eigenen Standpunkt bestätigen (confirmation bias).

Wie kommt es überhaupt dazu, dass Kinder und Jugendliche so viel Medien konsumieren?

- Erläuterung motivationaler Aspekte
 - Spannungszustand durch unerledigte Handlungsabsichten, der umso größer ist, je näher man sich seinem Ziel wähnt
 - Flow-Erleben incl. völligem Aufgehen in einer Handlung und verzerrter Zeitwahrnehmung
 - Spieltrieb als Basismotiv
- Kinder und Jugendliche verfügen (noch) nicht über ausreichende Selbststeuerungskompetenzen, um ihren Medienkonsum einzuschränken.
 - Präfrontaler Cortex (wichtig für Handlungskontrolle) reift erst spät

- Beispiel Marshmallow-Test
- Aspekt Impulskontrolle
- Motivation vs. Volition
 - Motivation: Prozesse bis zur Umsetzung eines Ziels in eine Handlungsabsicht
 - Volition: Tatsächliche Umsetzung der Absicht in Handlung(en) (auch gegen innere und äußere Widerstände und ggf. über einen längeren Zeitraum)
- Medien sind gezielt so gestaltet, dass die Kinder kaum aufhören können.
 - seltene Abbruch- und Speichermöglichkeiten
 - Bestrafung für seltenes Spielen (z. B. durch Punkt- oder Wertverlust)
 - Sozialer Druck, wenn Clans, Gilden o.ä. unter eigener Passivität leiden
 - (z. B. ständige explizite und implizite Aufforderungen zum Weiterspielen).
- Neue Medien bieten viele Möglichkeiten und Vorteile
 - Spaß
 - Kommunikation

Mögliche allgemeine Maßnahmen:

- **Selbstkompetenzen aufbauen**
- **Maßnahmen altersspezifisch wählen**
- **Kontext einbeziehen**