

Mediengebrauch im Frühbereich- gestern, heute, morgen

Einige Kommentare aus Sicht der Entwicklungspsychologie

Prof. Dr. Trix Cacchione



Überblick

- Kinder und Medien: Wandel im Zeichen kultureller Orientierungssuche
 - Exkurs: Psychologische Grundlagen
- Wirkung von Bildschirmmedien (z.B. TV, Handy, Tablet, Computer)
Passungscharakter mit soziokultureller und kognitiver «Natur» des Menschen?
- Medienkompetenz als Antwort auf Euphorie und Ängste

Kinder und Medien: Kultureller Wandel kann Hoffnungen wecken, aber auch Ängste schüren...



Kinder und Medien: Wandel im Zeichen vieler Unbekannter



- > Wie beeinflussen Medien das Kind?
- > Welches sind positive/negative Effekte auf die kindliche Psyche (kognitiv, emotional)?
- > Wann droht emotionale und kognitive Überforderung?
- > In welcher Form soll man Medien in der Bildung nutzen?

Kinder und Medien: Wandel im Zeichen kultureller Orientierungssuche



- > Medien sind weder gut noch schlecht
- > Gesellschaftliche Debatte neigt zur Verteufelung/Idealisierung
- > Grundlagenforschung: Information über Medienwirkung
- > Bildung: **Medienkompetenz** als Eröffnung von Chancen und Schutz vor negativen Einflüssen

Medien als Träger kultureller Zeichensysteme

- > Teilnahme an der Kultur erfordert Beherrschung kultureller Zeichensysteme (Vygotszki 1978)
- > Nie zuvor mussten Kinder so viele mediale Zeichensysteme erlernen, um funktionale Mitglieder der Gesellschaft zu werden (DeLoache 2004).
- > bereits vor Schuleintritt intensiver Kontakt zu unterschiedlichsten Medien (z.B. Comics, Bilderbücher, Hörspiele, Kinderradio, Film, Fernsehen, Computer/Internet, Tablet, Handy usw.)

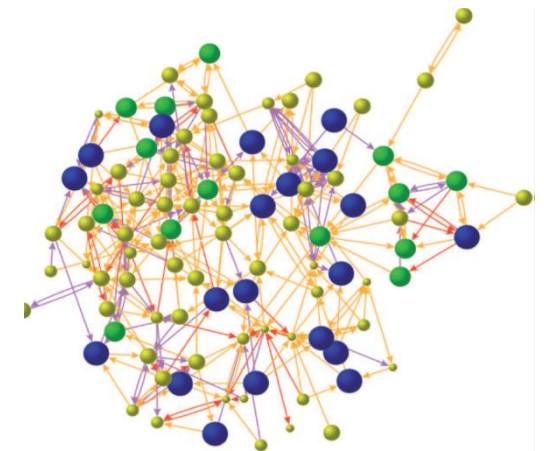


Exkurs: Psychologische Grundlagen

Mensch und seine symbolische Kultur

- > Das psychische System der Menschen entstand im Dunstkreis sozialer Interaktion
 - Wahrnehmen, Fühlen, Lernen, Wissen, Wollen, Urteilen erwachsen aus **sozialem Austausch und sozialer Interaktion** und ermöglichen diese

Unser Denken und Fühlen ist eng verwoben mit der Notwendigkeit, sich in einer menschlichen Gemeinschaft funktional verhalten zu können
(Whiten & van Shaik, 2007)



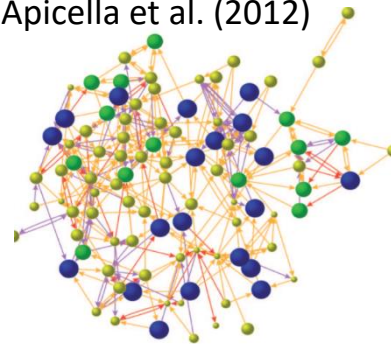
Geschenke-Netzwerk bei den Hazda; Apicella et al. (2012)

Menschen sind von «Natur aus» kooperative Gruppenwesen

- gemeinsame Ziele
- Schaffung eines überindividuellen «WIR»
- Austausch und Interaktion in sozialen Netzwerken
- Gilt über viele Generationen und Kulturen hinweg
→ Überdauernde soziokulturelle Bedürfnisse



Geschenke-Netzwerk bei den Hazda; Apicella et al. (2012)



Aus gemeinsamer sozialer Aktivität resultiert:

- Spezifisch menschliche kulturelle Kognition
- Herstellung und Verwendung von Zeichensystemen
- Herstellung von sozialen Normen und Institutionen
- Tradierung von kulturellen Ressourcen (z.B. Wissen/Techniken)

Unsere Nutzung und Interpretation von Medien geschieht im Kontext sozialer Werte und Normen.



Exkurs: Psychologische Grundlagen

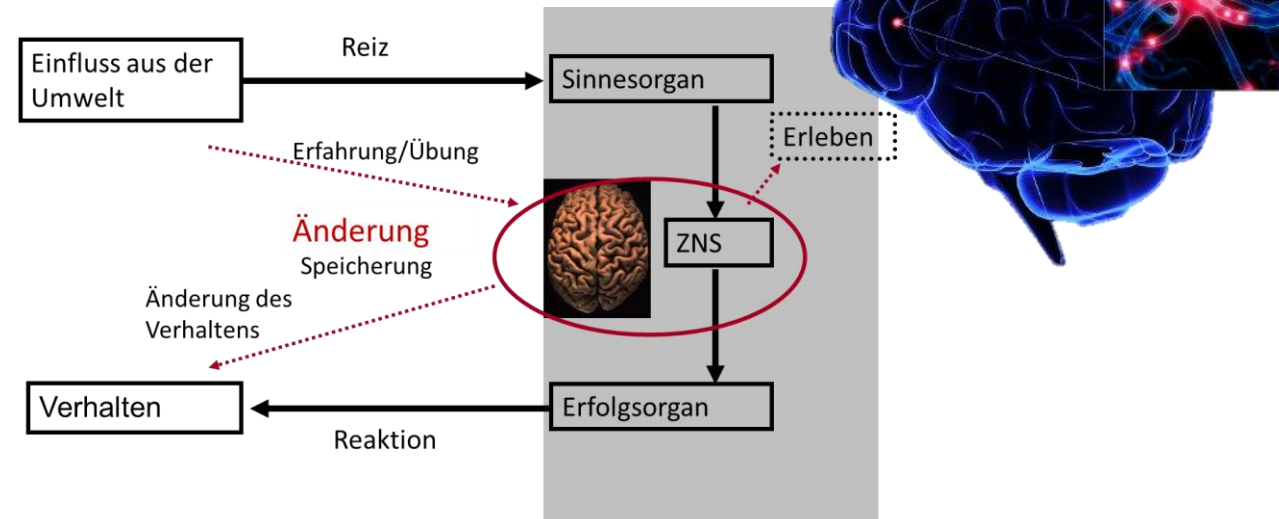
Mensch und sein kognitives System

> Erfahrungen...

- Ideen
- Einsichten
- Lösungen
- Erkenntnisse usw..

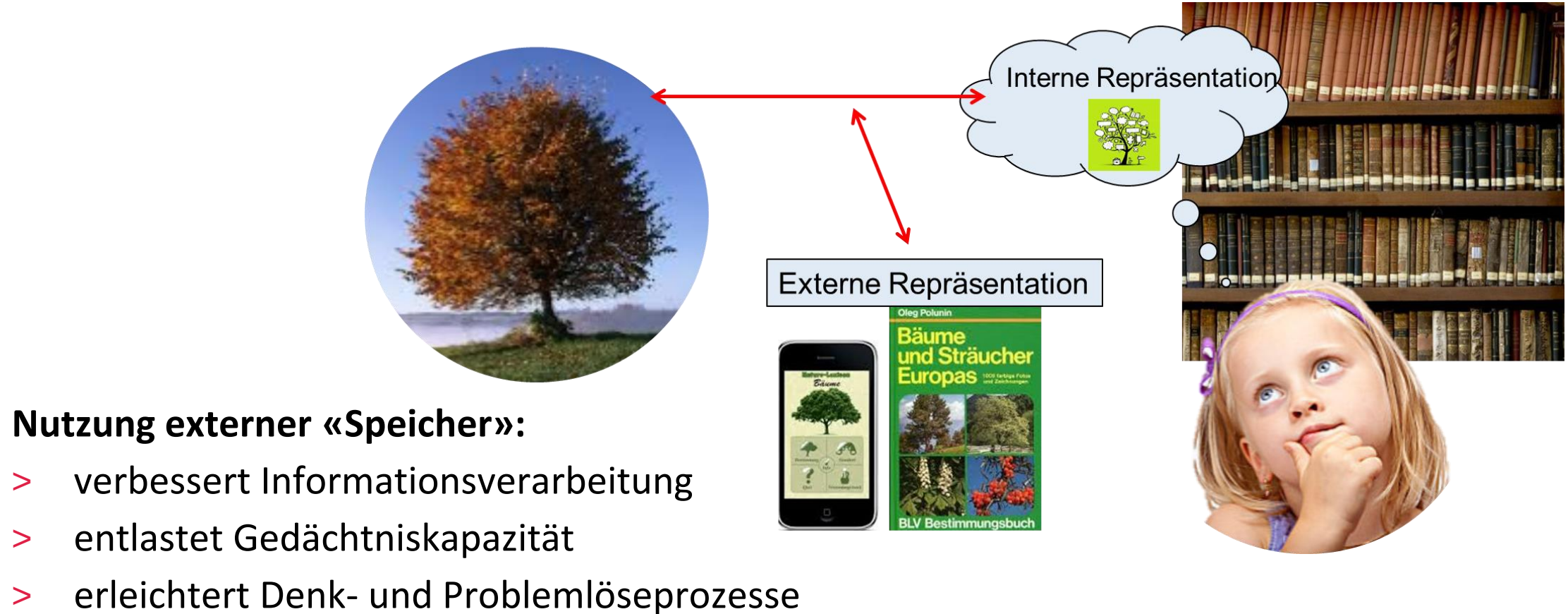
>...die uns in der Zukunft von Nutzen sein könnten, aufbewahren können!

Erfahrungen nicht nur *machen*, sondern *sammeln* und *aufbewahren* können!



Aber: Unsere Gehirne sind besser im Verwerten als im Speichern von grossen Informationsmengen.

Medien sind zeichenbasierte externe Repräsentationen



Für den modernen Menschen laufen fast alle Informationsverarbeitungsprozesse in einem Zusammenspiel von internen und externen Repräsentationen ab.

Definition: Medien

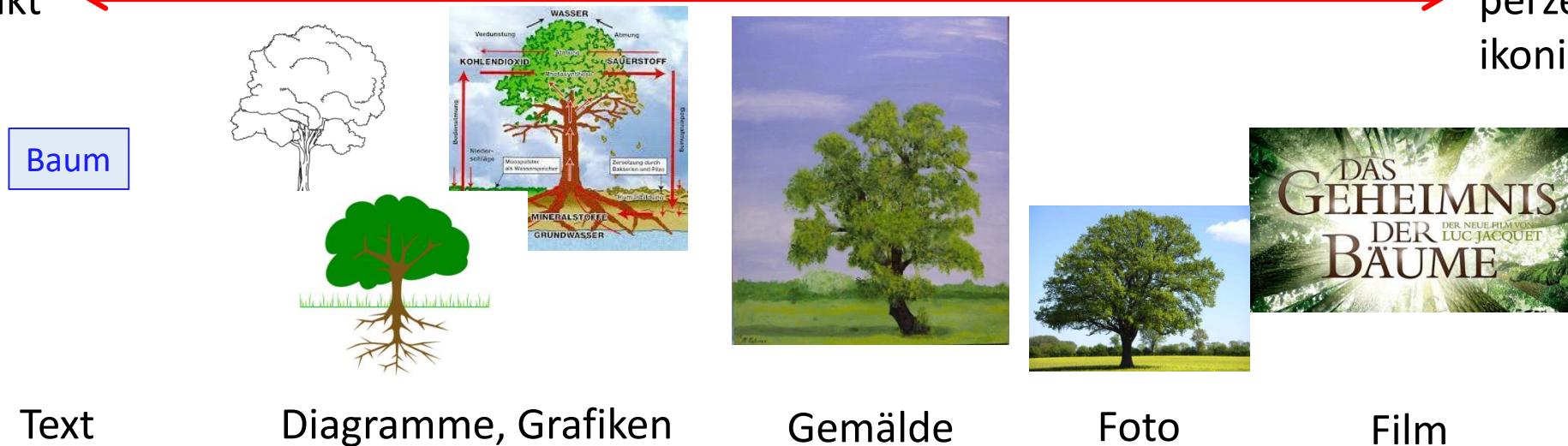
- > Klassifikation nach Art des Zeichensystem
 - **Abstrakte Symbole** (zufällig, erlernt, keine Ähnlichkeit mit dem Referenten)
 - **Perzeptuelle Symbole** (wahrnehmungsnah, Ähnlichkeit mit dem Referenten)



Neu:
Immersionserfahrung,
Interaktivität

abstrakt

perzeptuell,
ikonisch



Baum

Text

Diagramme, Grafiken

Gemälde

Foto

Film

Nutzen und Gefahren von Medien

> Passungscharakter mit soziokultureller und kognitiver «Natur» des Menschen?



- > Medien sind wichtige kulturelle Erzeugnisse, dank derer unsere Gesellschaft sich weiter entwickelt hat (z.B. Sprachzeichen, Buchdruck usw.)
- > Aber welche Wirkung haben (neue) Medien auf die (kindliche) Psyche & Verhalten?
- > **Aufbruch zu unbekannten Ufern führt zu gesellschaftlichen Debatten**
 - **Orientierung, Interpretation zwischen Euphorie und Verlustangst**

Neue Medien machen Angst

Die Lesesucht

...die Jugend ist „verlohren — ohne Rettung verlohren.“

Die unvermeidlichen Folgen der ???-Sucht seien...

...„unüberwindliche Trägheit, Eckel und Widerwillen gegen jede reelle Arbeit [...] ewige Zerstreuung und unaufhörliche Ratlosigkeit der Seele, die nie eine Wahrheit ganz fassen, nie einen Gedanken ganz fest halten kann.“

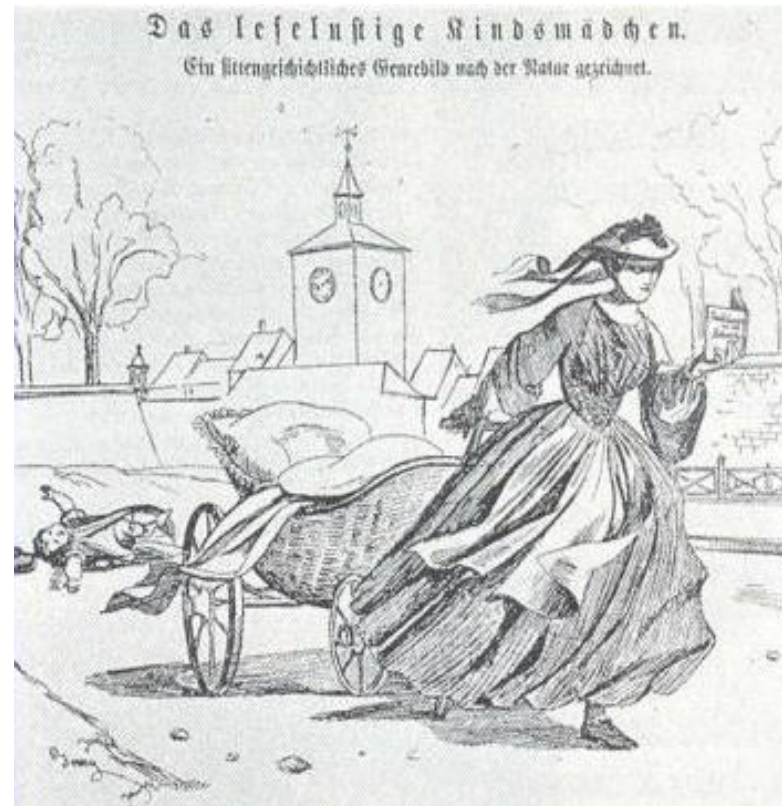
(Friedrich Burchard Beneken, 1788)

Neue Medien machen Angst

> Im 19. Jh «**Die Lesesucht**»

„...die unmäßige, unregelte auf Kosten anderer nöthiger Beschäftigungen befriedigte Begierde zu lesen, sich durch Bücherlesen zu vergnügen.“

Joachim Heinrich Campe (1809)



Neue Medien machen Angst: Die Lesesucht



- > Kritik am übermässigen Lesen sowie am Lesen aus reinem Vergnügen
- > Angst vor sozialen, moralischen, psychischen Folgen

Zügelloses, unkontrolliertes Lesen:

- > Ist ein sozialschädliches Verhalten
- > Führt zum Verfall von Sitte und Ordnung
- > Überreizt die Phantasie, verdirbt die Moral, lenkt von der Arbeit ab
- > Führt zu Müssiggang, Luxus, Langeweile
- > Schadet dem Denken

Neue Medien machen Angst: Die Lesesucht



... und auch **physischen Folgen**:

- > Die «*erzwungene Lage und der Mangel aller körperlichen Bewegung beym Lesen*» sowie die «*gewaltsame Abwechslung von Vorstellungen und Empfindungen*»...

...erzeuge «Stockungen und Verderbnis im Bluthe, reizende Schärfen und Abspannung im Nervensysteme, Siechheit und Weichlichkeit im ganzen Körper»

...wirke «namentlich bey dem weiblichen Geschlecht, recht eigentlich auf die Geschlechtstheile»

Karl G. Bauer (1787)

Neue Medien machen Angst: Die Geschichte wiederholt sich



- > Kino (ab ca. 1915):
 - «schädlich, demoralisierend, eine Gefahr für die Jugend»
 - «sehen von Gewalt hat desaströse Konsequenzen»

- > Radio (ab ca. 1920)
 - «bewirkt störende Veränderung im Verhalten der Kinder»
 - «nimmt Kinder unüberwindbar in Beschlag»

- > Comics (ab ca. 1930)
 - «Einladung zum Analphabetismus»
 - «führt zu delinquentem Verhalten und abnormer Sexualität»

- > Fernsehen (ab ca. 1950)

Kritik bei Medieninnovationen

- > Deutliche Ähnlichkeit der Argumente:
 - Abstumpfung, Verdummung
 - Verrohung, Aggressionssteigerung
 - Trägheit, Realitätsverlust
 - Gesundheitliche Konsequenzen

«...jede grundlegende technische Veränderung in der Produktion von Fiktionalität [erzeugt] – sobald ihre soziale Verbreitung beobachtet wird – Abwehrreaktionen bei den Besitzern des nun von Entwertung bedrohten kulturellen Kapitals.»

Spode (1997)



Digitale Medien führen zu
«Sprachstörungen, Aufmerksamkeitsstörungen, schlechtere Noten im Lesen und Schreiben (...) Empathieverlust, sozialen Anpassungsschwierigkeiten und Neigung zu kriminellen Verhalten, Angst etwas zu verpassen, Suchtverhalten und Übergewicht.»

Wirkung von Bildschirmmedien (z.B. TV, Handy, Tablet, Computer)

Passungscharakter mit soziokultureller und kognitiver «Natur» des Menschen?



Nicht unerhebliche Gefahren!

- > Suchtgefahr & Schuldenfalle (system. Verleitung zum Konsum)
- > Kurzsichtigkeit (auch Bücherlesen)
- > Weniger Schlaf, Einschlafstörungen (Licht?); Cheung et al. 2016
- > Spielen gewalttätiger Games:
 - Geringe Effekte auf Sozialverhalten (mehr aggressive Verhaltensweisen); Greitemeyer & Mügge, 2014
 - Veränderte Einstellung zu aggressivem Verhalten; Möller & Krahé, 2009
 - Scheint legitimes Mittel
 - Wird Fremdverhalten eher unterstellt
- > Neue und umfassende Formen von Belästigung, Mobbing und sozialer Ausgrenzung
- > Gefahr sich unbewusst Machtverhältnissen und Manipulation auszusetzen (z.B. Umgang mit Privatsphäre und persönlichen Daten)

Wirkung von Bildschirmmedien (z.B. TV, Handy, Tablet, Computer)

Passungscharakter mit soziokultureller und kognitiver «Natur» des Menschen?



... aber auch nicht unerheblicher Nutzen!

- > Interaktiv, motivierend, z.B. grösserer Wortschatz nach digitalem Geschichtenbuch mit Vorlesefunktion statt selber Buch ansehen; Zipke, 2017
- > Bessere Feinmotorik bei Handy/Tabletnutzern im Alter von 2-3J; Bedford et al. 2016
- > Games stimulieren verschiedene kognitive Fähigkeiten:
 - Bessere Aufmerksamkeitssteuerung; Spence, & Feng, 2010; Hubert-Wallander et al., 2011
 - Bessere räumliche Aufmerksamkeit; Green & Bavelier, 2012; Dye et al., 2009; Feng et al., 2007; Green et al., 2006
 - Besseres räumliches Denken; Greenfield, 1994
 - Bessere Hand-Auge-Koordination; Green et al., 2006
- > Prosoziale Games fördern Hilfeverhalten und Verringern aggressives Verhalten; Greitemeyer & Mügge, 2014; Strasburger et al. 2013
- > Teilweise grösserer Wortschatz nach Educational TV/Hörspielen (z.B. Sesamstrasse, da interaktiv) (2-3J.); Rice et al., 1990; Linebarger & Walker, 2005; Ritterfeld et al., 2006
- > Je nach Inhalt pos. Einfluss auf Lesefähigkeit und EF; Ennemoser & Schneider, 2007; Nathanson et al., 2014

Wirkung von Bildschirmmedien

Fernsehen und Spracherwerb (Rice et al., 1990)

Grösserer rezeptiver Wortschatz dank Sesamstrasse?

Einflussfaktoren, die den Wortschatz vorhersagen:

	3 Jährige Kinder	5 jährige Kinder
Ausgangswortschatz	.39**	.51**
Bildung der Eltern	.14	.19
Geschlecht des Kindes	-.20	-.17
Regelmässiges Sesamstrasse schauen	.23**	.02

- Wichtig ist aktive Rolle/“Interaktion“ beim TV gucken wie Sesamstrasse dies stimuliert
- Effekt ist altersabhängig
- **Aber: TV bringt nichts, was normale soziale Interaktion nicht auch vermitteln kann!** Ausser: bietet zusätzliche aktive Auseinandersetzung mit Sprache.



Beispiel Spracherwerb

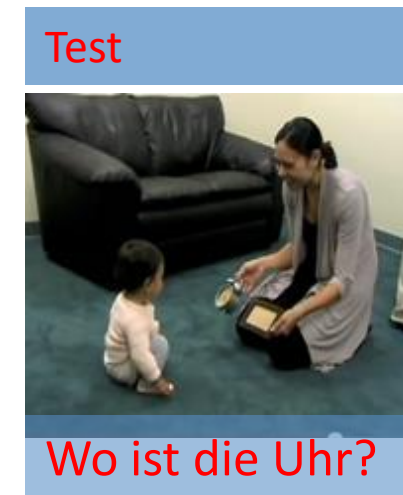
Wirkung von Bildschirmmedien

Fernsehen und Spracherwerb

(DeLoache et al., 2010)



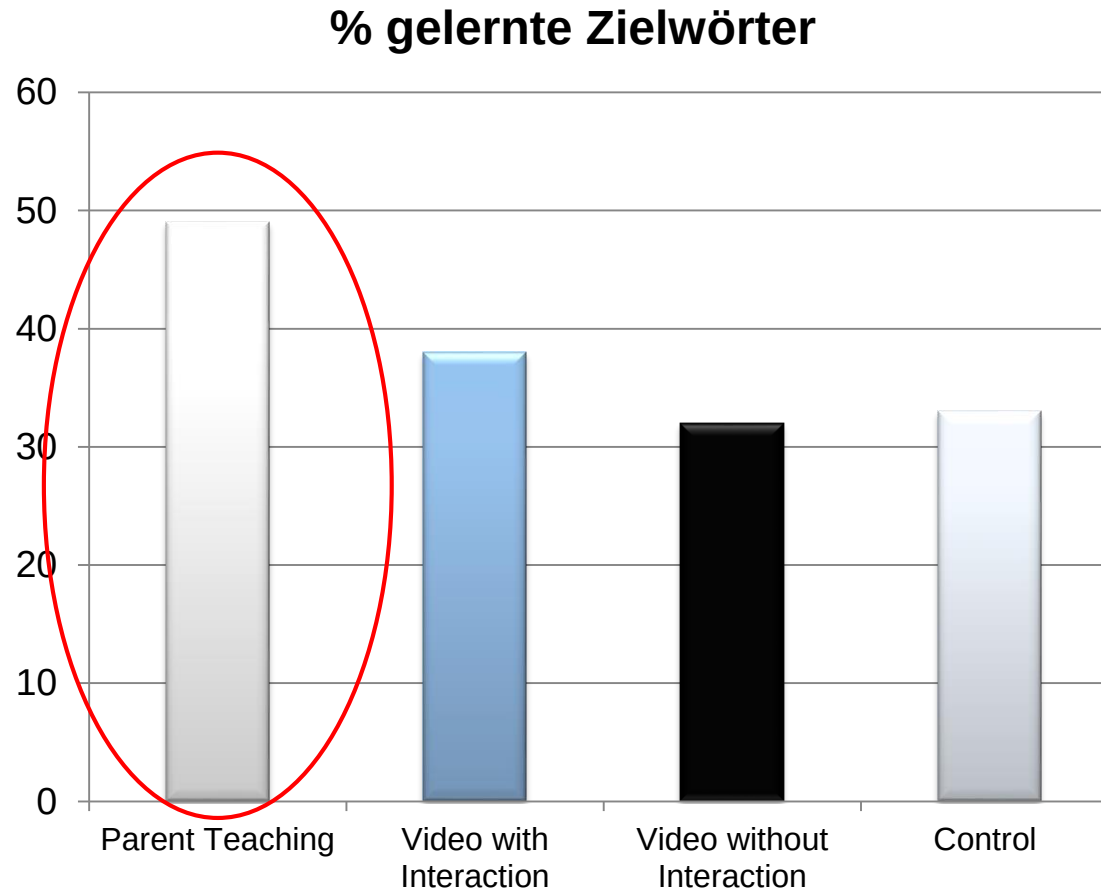
- > **Frühförderungsprodukte** z.B. Baby Einstein Video
- > Teilnehmer: 72 (12- 18 Monate)
- > Best-selling Video zum Wörter lernen (4 Wochen gezieltes Schauen mind. 5x pro Woche)
- > Individuelles Set von unbekannten Wörtern pro Kind (5-12 Worte)
- > 4 Bedingungen
 - Eltern „unterrichten“ Wörter;
kein Fernsehen
 - Eltern schauen mit und Interagieren
 - Kinder schauen alleine
 - Kontrollgruppe



Wirkung von Bildschirmmedien

Fernsehen und Spracherwerb

(DeLoache et al., 2010)



Ergebnisse

- > Nach 1 Monat Video schauen gleich wie Kontrollgruppe!
- > Parent teaching ohne Video am besten
- > **Vermutung:** Art des Mediums (TV) schränkt die Interaktion ein

Wirkung von Bildschirmmedien

Fazit: Beispiel Spracherwerb

- > Vorsicht vor zu einfachen Pauschalurteilen!
- > Fernsehen *kann* den Sprach- und Leseerwerb unterstützen
 - Je mehr Sprache man hört, umso besser
- > Aber: es kommt auf die Art des Inhalts an
 - Didaktische Aufbereitung
 - Interaktive (!) Angebote
- > Für den Spracherwerb am allerbesten ist *soziale* Interaktion
 - Sich gemeinsam mit Gegenständen, Geschichten befassen und darüber sprechen
 - Gilt unabhängig vom Medium, aber verschiedene Medien
 - lassen Interaktion unterschiedlich zu
 - machen es Bezugspersonen untersch. leicht sich zurückzuziehen

Medienkompetenz als Antwort auf Euphorie und Ängste



- > **Medienkompetenz als Entwicklungsaufgabe:**
 - Lernen, wie Medien zu benutzen sind
 - Nutzen durch Mediengebrauch maximieren
 - sich vor negativen Einflüssen schützen können

- > **Basale Medienkompetenz:**
 - Verständnis für mediale Zeichensysteme (Symbolverständnis)

- > **Fortgeschrittene Medienkompetenz:**
 - vertieftes **Verständnis** von medialen Botschaften
 - Befähigung zur **kritischen Auseinandersetzung** mit medial transportierten Inhalten
 - Hintergrundwissen über Medienarten, ihre Nutzung durch die Gesellschaft und ihre **Wirkungen** auf den Menschen

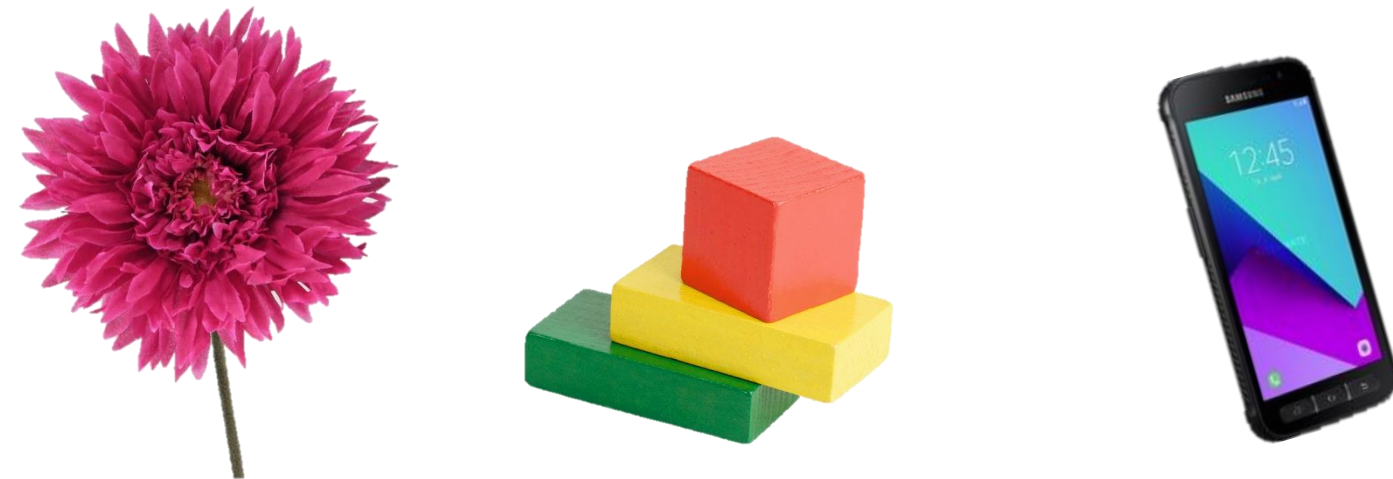
Medienkompetenz als Antwort auf Euphorie und Ängste

Missverständnisse im Umgang mit (neuen) Medien

*«Kleinkinder brauchen kein Smartphone. Sie müssen erst einmal lernen, mit beiden Beinen sicher im **realen Leben** zu stehen.»*

→ **Kinder machen zunächst einfache Erfahrungen mit Objekten:**

- haben bis im Alter von ca. 19 Monaten kein Verständnis für symbolische Welten
- Virtuelle und reale Objekte bieten für das Gehirn in Abhängigkeit zu ihren Eigenschaften unterschiedliche «Erfahrungen» (ob wertvoll oder nicht kann nur mit Blick auf Erziehungsziele definiert werden)



Basale Medienkompetenz: Symbolverständnis:

A symbol is something that someone intends to stand for something other than itself (DeLoach, 1995)

Symbole haben eine **duale Natur**:

- > z.B. ein Bild kann als...
 - Konkretes **physisches Objekt**
 - **Abstrakter** Verweis auf ein anderes Objekt

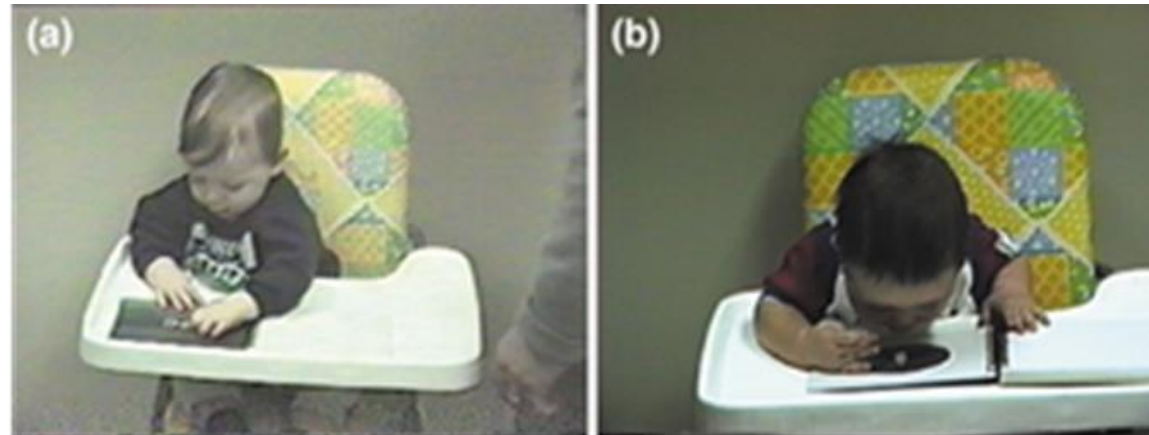
...wahrgenommen werden



Basale Medienkompetenz: Symbolverständnis

- > Kinder behandeln Bild und (abgebildeten) Gegenstand gleich
z.B. DeLoache et al., 1998; Pierroutsakos & DeLoache, 2003).

z.B. betasten, reiben, tätscheln, versuchen die abgebildeten Objekte zu ergreifen



z.B. Kind (b) versucht den Sauger eines abgebildeten Fläschchens in den Mund zu nehmen

- **Fazit:** Vor ca. 19 Monaten kein duales Verständnis von Symbolen

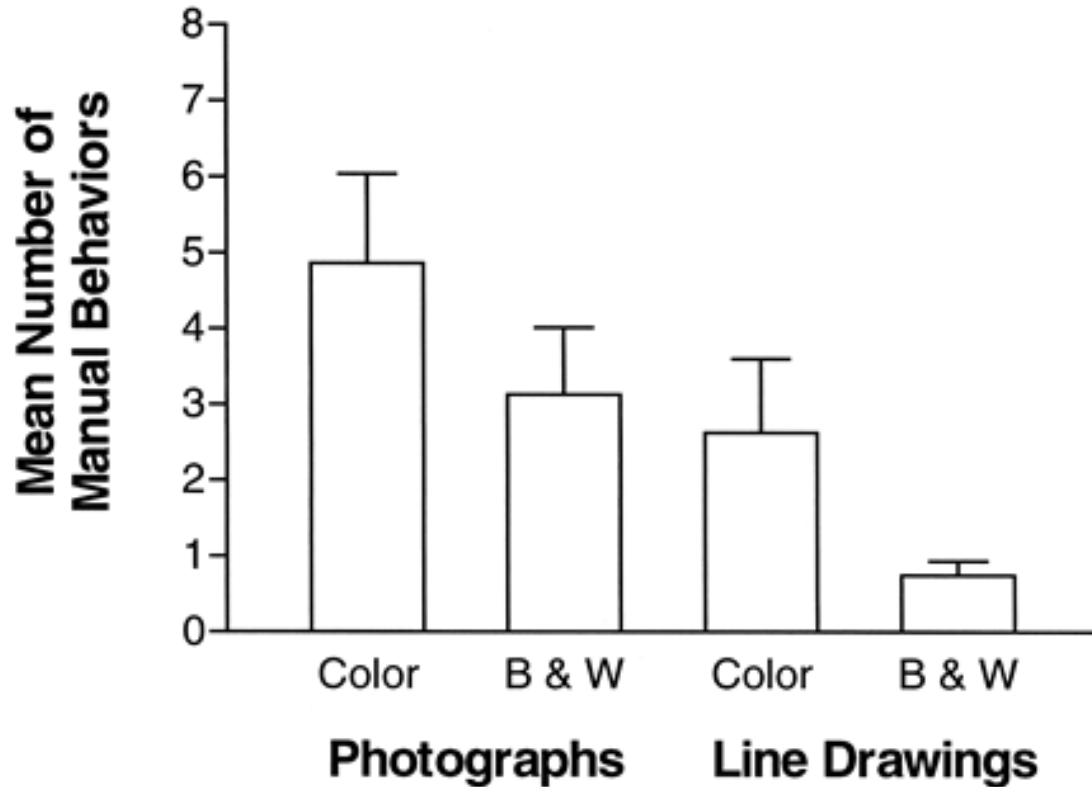
Basale Medienkompetenz: Filme verstehen

- > Film als Symbol: ähnlicher Entwicklungsverlauf wie bei Fotos oder Modellen
 - rudimentäres Verständnis relativ früh entwickelt
 - 9-Monatige versuchen Objekte rauszugreifen
 - 15- bis 19-Monatige reagieren mit Zeigegesten



Ein 9 Monate altes Kind versucht eine Schnecke zu ergreifen, die über den Bildschirm kriecht.

Trennung von Objekt und Abbild



Je abstrakter das Bild, desto weniger manuelle Exploration
(Pierrousakos & DeLoache, 2003)

Je wahrnehmungsähnlicher, desto attraktiver!

Hypothese:

Reale Welt > Film > Bild > Text

- Welche Eigenschaften sind hier relevant?
 - Interaktivität? Immersion? Wahrnehmungsähnlichkeit?

Hypothese:

- Je mehr Manipulationsmöglichkeiten, desto attraktiver?
- Ist vor 19 M z.B. Handy ev. attraktiver als Buch?

→ Fragen für die zukünftige Forschung!

Medienkompetenz als Antwort auf Euphorie und Ängste

Missverständnisse im Umgang mit (neuen) Medien



«*Kreative Unfähigkeit als Folge der Digitalisierung im Kinderzimmer*»

→ **Kreativität: wichtig ist WIE man sich beschäftigt, nicht womit! Das Medium analysieren:**

- **Freiheitsgrade:** kann das Kind selber aktiv verändern, gestalten, die Fantasie benutzen oder muss es sich einer vorgegeben Struktur anpassen
- **Interaktivität:** kann man auf etwas einwirken? Gibt es «Antworten» auf das eigene Verhalten/Feedback? Durch welche Kanäle?
- **Soziale Interaktion:** Kann man es mit anderen gemeinsam Spielen?
- **Implizite Rollen und Werte:** Werden Rollenbilder und Werte vorgelebt, die nicht reflektiert werden?
- **Sicherheit:** kann das Kind frei Spielen, ohne sich in eine Gefahrensituation zu bringen (z.B. Verleitung zu Konsum; Gefahr durch Dritte z.B. Chat, andere Spieler; z.B. emotionales Ausgesetzt sein/Altersgerechtigkeit)?

Medienkompetenz als Antwort auf Euphorie und Ängste

Missverständnisse im Umgang mit (neuen) Medien

„In fünf Jahren können nur 15 Prozent der Drei- bis Fünfjährigen ihre Schuhe binden, aber jedes dritte Kind kann ein iPad bedienen.“

Feinmotorik kann man auf viele Arten schulen:

Wer das Tablet bedienen kann, kann vielleicht auch schneller Schuhe binden lernen!



Bessere Feinmotorik bei 2-3J. Techniknutzenden
(Bedford et al. 2016)

Medienkompetenz als Antwort auf Euphorie und Ängste

Missverständnisse im Umgang mit (neuen) Medien

«Es geht (..) darum, die Kindheit der Kleinen zu schützen und sie im angemessenen Alter zu kompetenten Nutzern all dieser Technologien zu machen! Denn eines ist doch klar: Kinder und Jugendliche lernen den Umgang mit Smartphone und Co. sehr schnell. Sie brauchen nicht Jahre sondern nur wenige Tage, um damit umgehen zu können.»

Medienkompetenz heisst nicht, ein Tablet bedienen können!

- Gefahren sind mannigfaltig, erheblich (!) und sehr schwer zu erkennen
- Kinder im Umgang mit Medien kompetent anleiten und begleiten erfordert einen langen und kontinuierlichen Lernprozess!

Medienkompetenz als Antwort auf Euphorie und Ängste

Missverständnisse im Umgang mit (neuen) Medien

- Medienregeln sind wichtig, aber sollten aufgrund wissenschaftlicher Befundlage ausgesprochen und angepasst werden.
- Aktuell ist Befundlage noch sehr gering, Orientierung ist schwierig!

Huggie Muggie's 5 Medienregeln



Bildschirmkonsum ist erst für Kinder ab 3 Jahren!

TV, PC, Handy und Spielkonsolen gehören nicht ins Kinderzimmer.

→ Geht aus aktueller Befundlage nicht hervor

Fazit



- Wie das Buch, Film und Fotografie bieten neue Medien der Gesellschaft sehr viel Entwicklungspotential im Bereich der Bildung
- Gefahren und Chancen liegen nicht im Medium selber, sondern in der Art des Umgangs damit
- Kinder müssen nicht vor den «gefährlichen» Medien abgeschirmt werden, sondern lernen, diese sinnvoll auszuwählen und damit sicher und kompetent umzugehen
- Kein Medium ersetzt die Bezugsperson: Medien sind nur Mittel, die soziales Interagieren und Lernen gestalten und unterstützen

Fazit

Medienkompetenz



Wichtig ist nicht nur das «WAS» und «WIE OFT».....

.....sondern vor allem auch das «WIE» und «MIT WEM»!