

Internet als Medium



das medium ist die botschaft

Marshall Mc Luhan (1911-1980)



Moderne Gesellschaftstheorien

| Modell | Autor (en) | Jahr | Psychodynamische Problematik |
|--|------------------------|-------------------|-----------------------------------|
| Risikogesellschaft Weltgesellschaft | U. Beck R. Stichweh | 1992;2017 2000 | Angst/Metamorphose Komplexität |
| Paranoide Gesellschaft | N. Freeman | 2004 | Angst |
| Liquide Gesellschaft | Z. Bauman | 2004 | Haltlosigkeit |
| Beschleunigungs- gesellschaft | H. Rosa, P. Glotz | 1993;2004 | Beschleunigung |
| Computer- gesellschaft | D. Baecker | 2008 | Komplexität |
| Unbehagen in der Gesellschaft | H. Ehrenberg | 2010 | Angst |



Die Metamorphose der Welt

(Ulrich Beck, 2017)

- Keine intendierte Veränderung der Gesellschaft
- Keinerlei revolutionäres Bewusstsein
- Beschleunigung als Grundprinzip
- Reflexive Unbewusstheit der Technikfolgen
- Koexistenz von Nichtwissen und globalen Risiken
- Bedeutungshorizont und Koordinaten des Handelns verändern sich schnell

- Pränatal kosmopolitisierte Patchworkfamilien
- Weltstädte begründen neue Welt der Inklusivität



Media Generation self reflection test

(MGSRT 3.0) www.MIT gamma-Version3.@`^2015a

1. Kennen Sie noch das «Test-Bild» im TV?
2. Gab es einmal eine Zeit mit nur 2 TV-Programmen?
3. Wann hatten Sie Ihr erstes «Handy»? Und wie viel wog es?
4. Kennen Sie noch Wählscheiben-Telefone?
5. Haben Sie einer lieben Person Kassetten mit Musik bespielt?
6. Kennen Sie die sinnvolle Verbindung von Bleistift und Kassette?
7. Was war Pauspapier?
8. Was machte das HB-Männchen? Und was Clementine?
9. Wer war Christiane F.? Wer war Erik Ode?
10. Hätte Werner Höfer stilles Mineralwasser anbieten können?
11. Erklären Sie: «alkoholfreies Schützenfest»!
12. Sie haben bewusst eines der beiden lebensfrohesten und tolerantesten Jahrzehnte des letzten Jahrhunderts erlebt, welches war es?



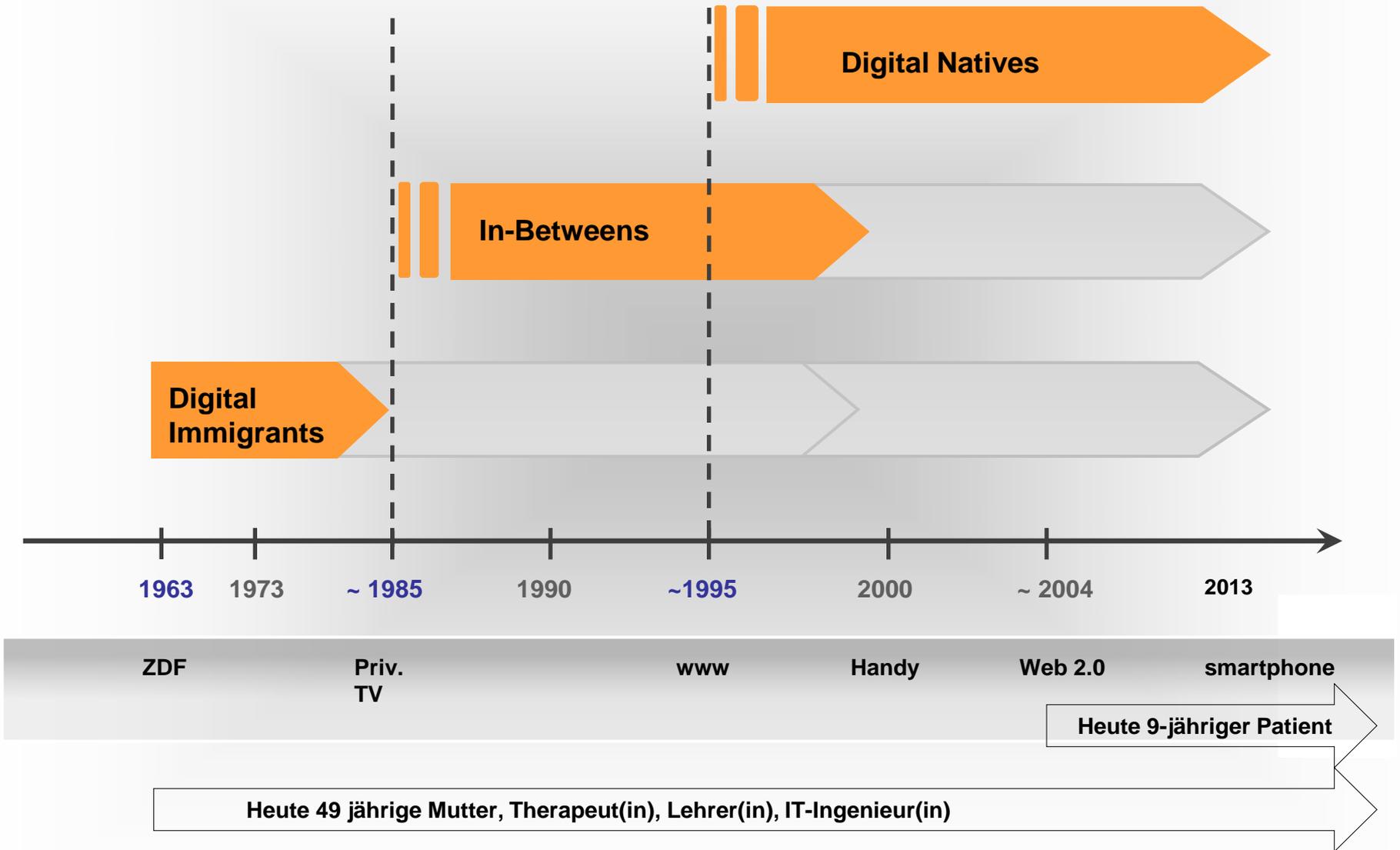
Media Generation self reflection test 2

(MGSRT 3.0) [www.MIT gamma-Version3.@`^2017b](http://www.mit.edu/~gamma)

1. Wie stehen Sie zu den Thesen von Eric Schmidt ?
2. Halten Sie Sheryl Sandbergs Konzepte für zukunftsweisend im Post-Feminismus?
3. Haben Sie Jaron Laniers Kritik verstanden, dass der iPad kein Computer ist?
4. Schnallen Sie regelmässig Ihre Tasche auf dem Beifahrersitz an?
5. Nennen Sie die 3 wichtigsten Spieleentwickler und deren Umsatz!
6. Findet dieser Vortrag IRL statt oder nicht?
7. Was bedeutet «LoL» (2 Antworten, sonst out of date)



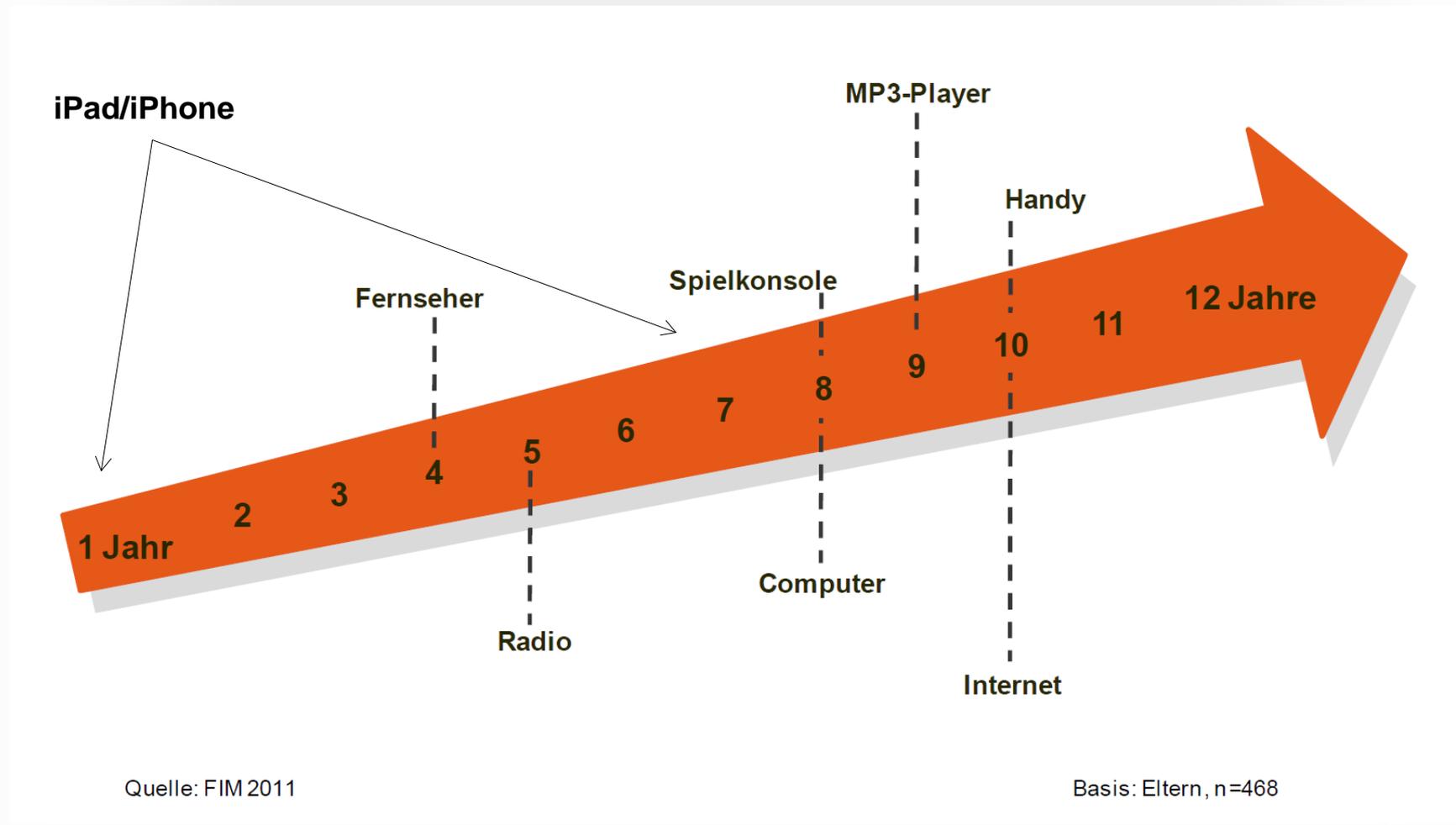
Mediengenerationen (modifiziert nach Grimm, 2012)



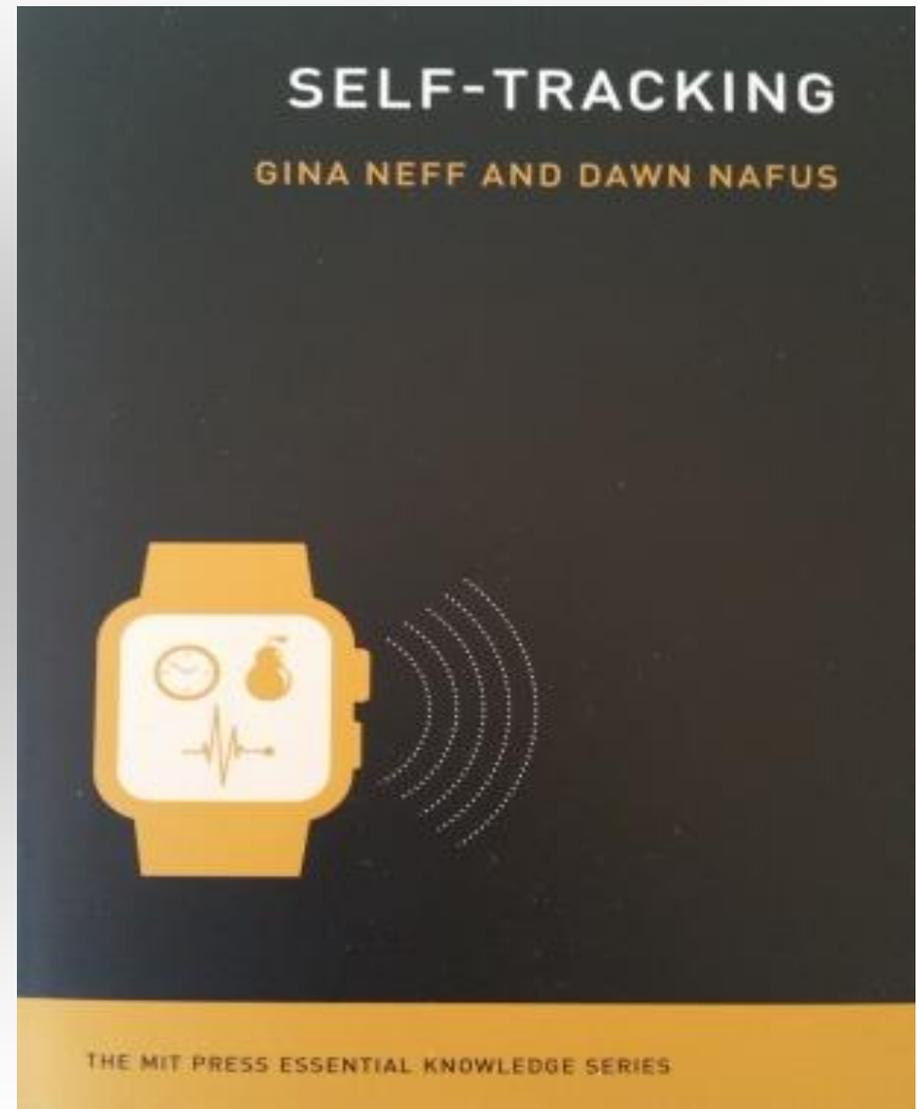
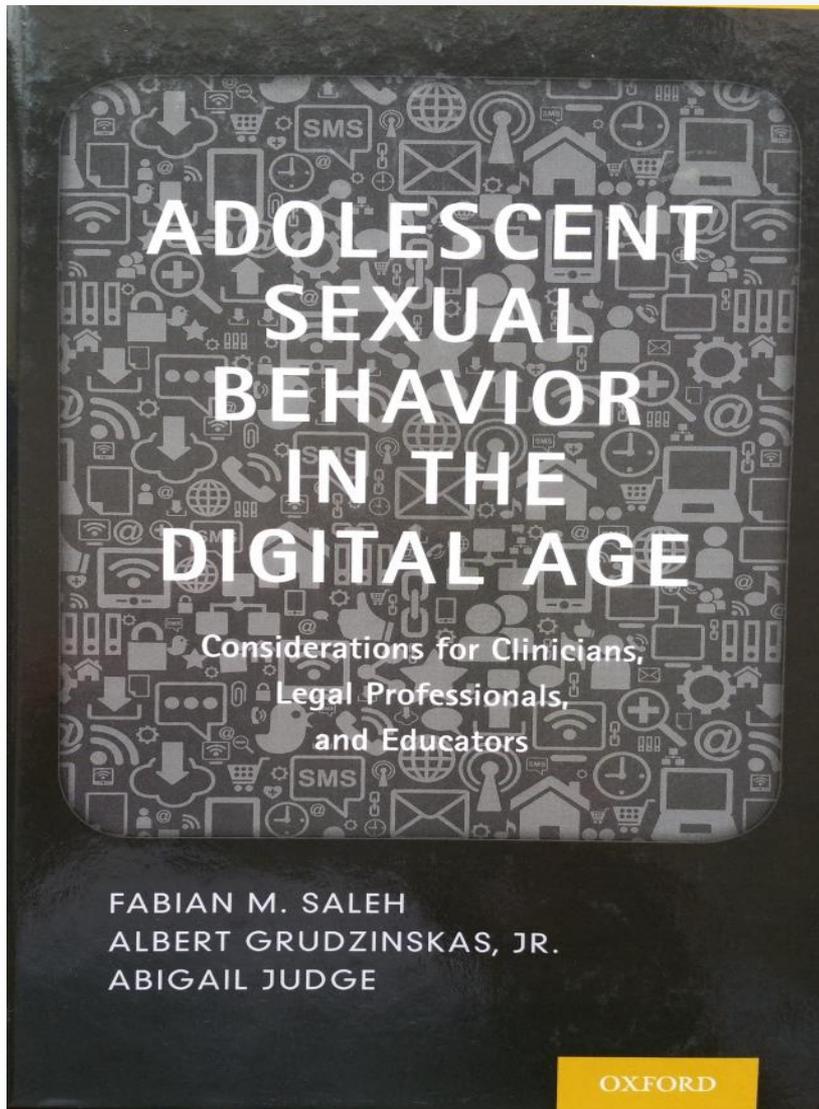
Medienbiographie

Durchschnittsalter des **Erst**geborenen bei der ersten Mediennutzung

(FIM-Studie, 2011; KIM-Studie, 2012; JIM-Studie, 2012; modifiziert nach Grimm, 2012)



New technologies- do they create new behaviours?



Wenn Sie nur Zeit für ein Buch haben:

Level 1: social networking

- identity, empathy and relationships

Level 2: video gaming

- Attention, addiction, aggression

Level 3: search engines

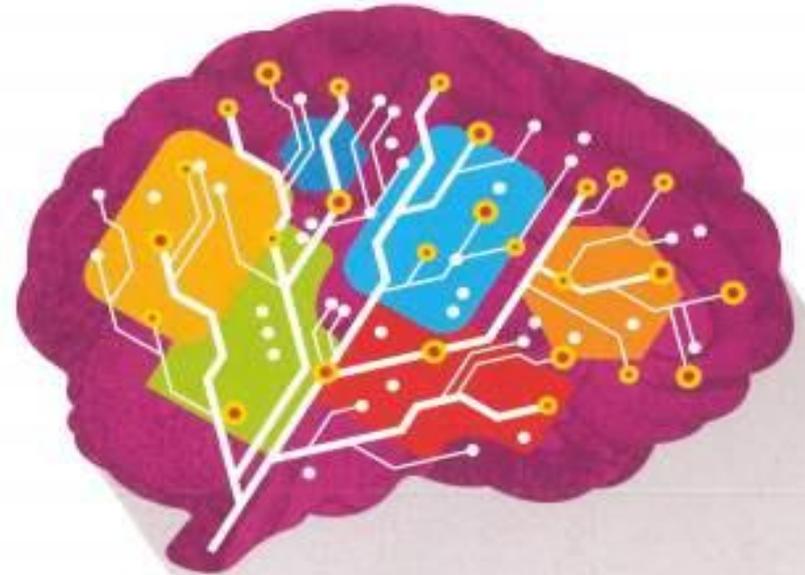
- Learning, memory

Level 4: meta-competencies

- Motivation, self-reliance

Lesen Sie Susan Greenfield!

MIND CHANGE



How digital technologies are leaving their mark on our brains



Effects on Learning and memory

(Pariser, 2011, Greenfield, 2014)

- The «google effect»
- The «filter bubble effect»
- Discrepancies in IQ-development
- Surfing, swimming, drowning
- More irrelevant answers than well prepared questions
- Skim reading vs. Deep reading
- Tablet learning has the same effect than traditional learning...**if an adult is around!**



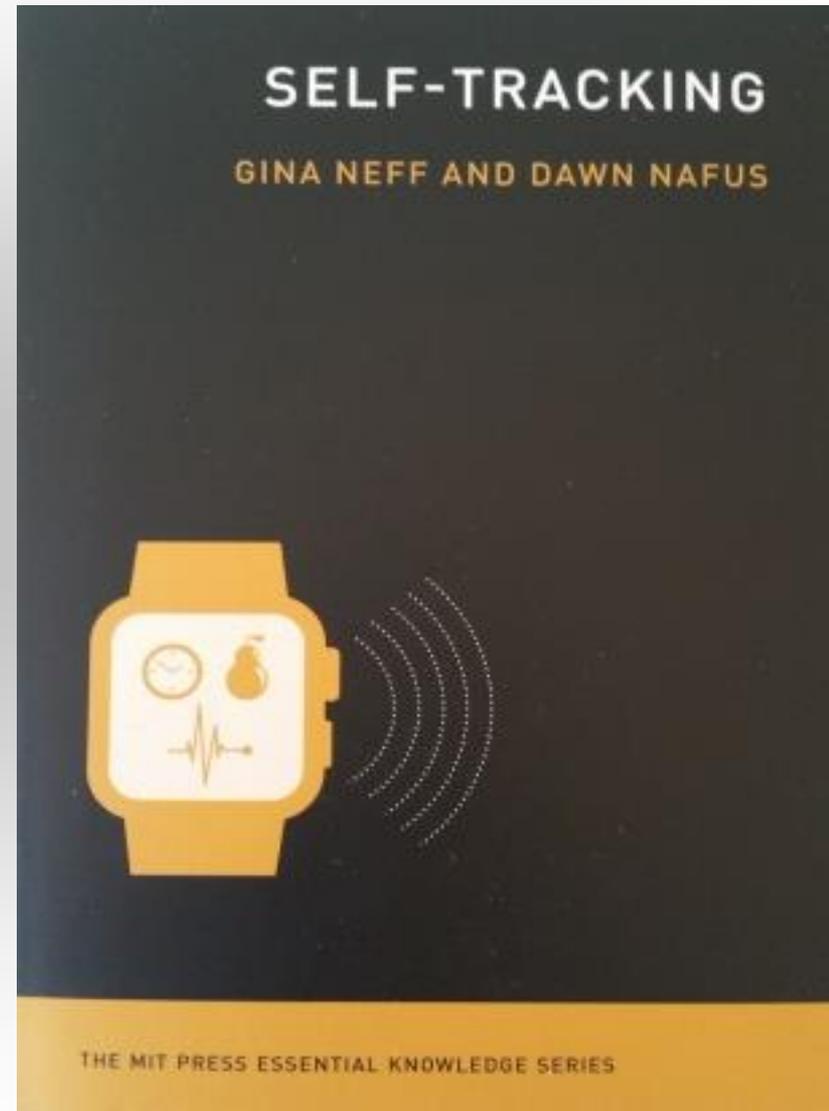
Quantified self – self tracking

(Lupton, 2016, Young, 2016, Neff& Nafus, 2016)

- «Healthiism»
- Spezifische Weltsicht
- Wiederkehrende Modewelle
- «Biomedizinisierung»
- Datafication
- «exosenses»
- Bürokratisierung

- Tracking:
- Communal, pushed, imposed

- Geringer gewünschter Effekt
- Virtuelles Selbst entsteht



Social media

Instagram, whatsapp, snapchat & Co.

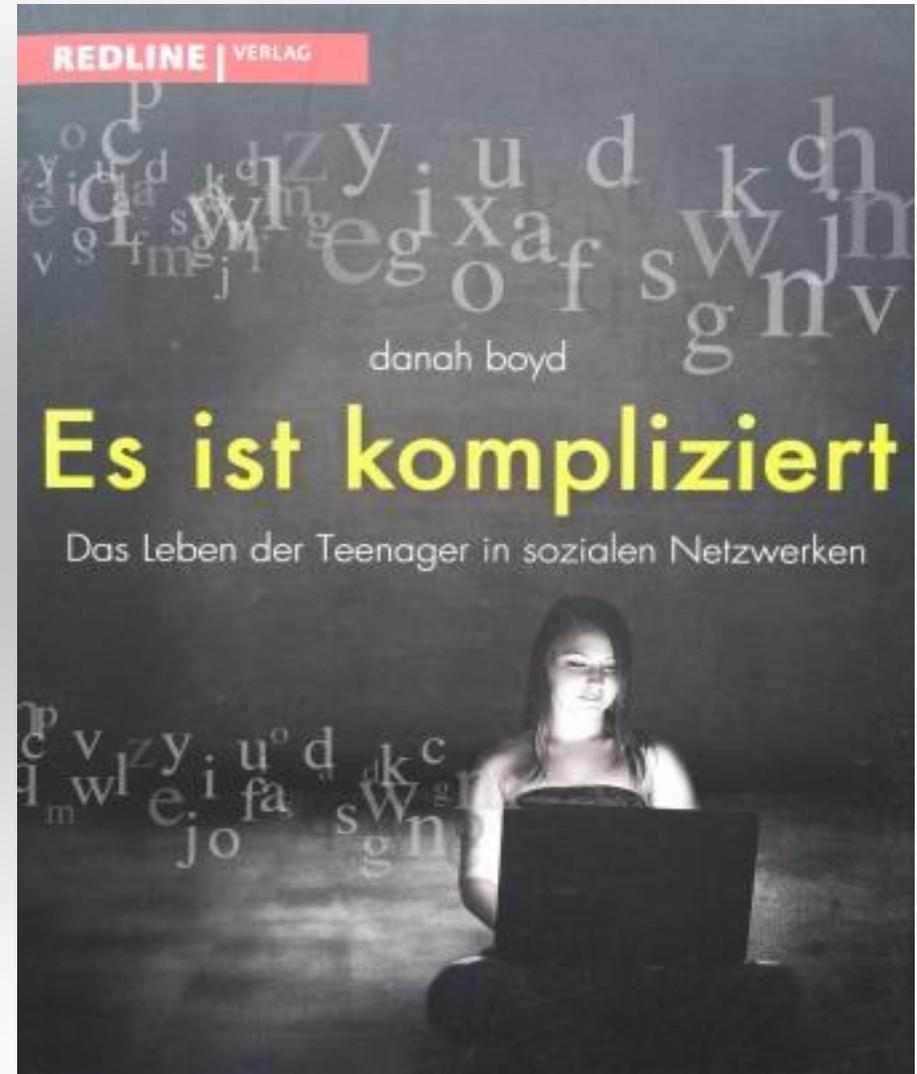
(Boyd, 2014)

- Kontext x Publikum x Identität
 - Kontextkollisionen sind die Regel
 - Impression management
 - Multiple vs. eine Identität
 - Codierung/Kryptisierung
 - Algorithymisierung von Klatsch
- Jugendzentrierter öffentlicher Raum:
- Sichtbarkeit
 - Persistenz
 - Verbreitbarkeit
 - Auffindbarkeit
 - Vergleichbarkeit
 - Bewertbarkeit
- Kontrolle jenseits der Erwachsenen
Fenster zur Gesellschaft
- «Digitale Flaneure»



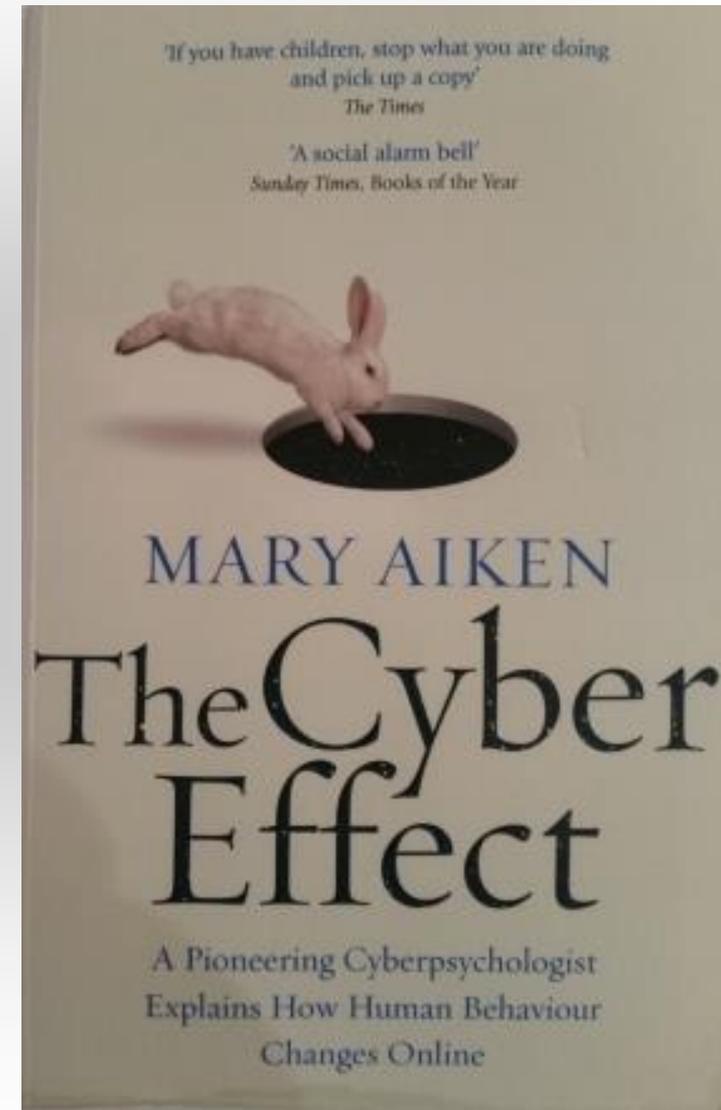
What reward get social media users ?

- Own «personal» attitude and lifestyle
- Huge Noosphere and network of knowledge
- Increasing Oxytocin levels when in contact
- Number of friends correlates with social phobia
- «Pull» of wanting to be open vs. «Push» of loneliness (Insula)



Cyber Verhalten vs. offline-Verhalten 1

- **Online dysinhibition effect**
- Cyber-sozialisation
- Online-syndication
- **Online escalation**
- Smart Phone checking
- Cyber stalking
- Altered sexual expectancies and practises
- Bystander effect/cyberbullying
- Cyber exhibitionism
- **«the impulse society»**
- Online anonymity
- **Dopamin triggered search behaviour**
- **Compulsion loops**

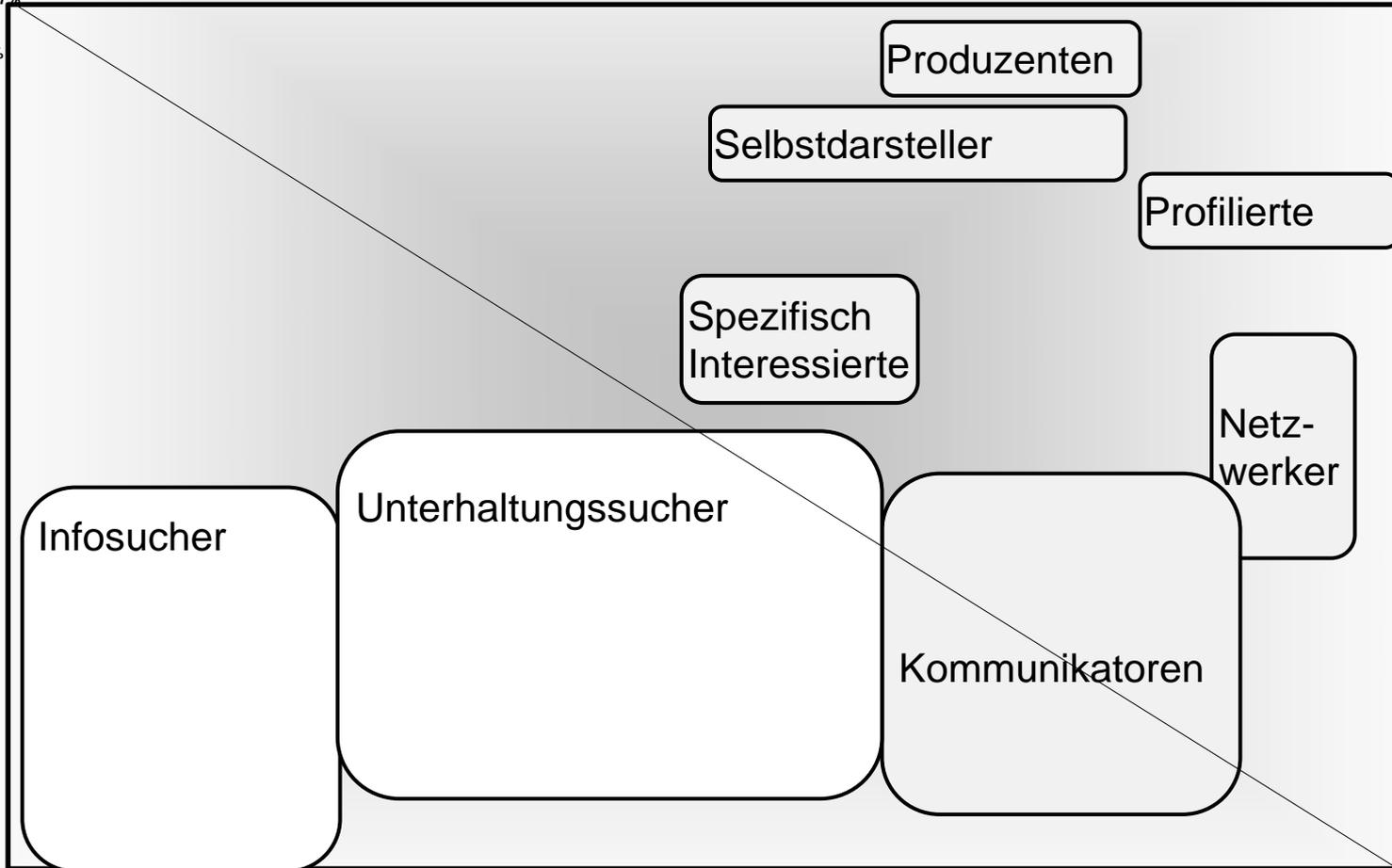


Typologie der Nutzer von Web 2.0

- Produzenten 6%
- Selbstdarsteller 4%
- Profiliererte 7%
- Netzwerker 12%
- Spezifisch Interessierte 17%
- Kommunikatoren 34%
- Infosucher 31%
- Unterhaltungssucher 34%

gestaltend

Individuelle
Kommunikation



Öffentliche
Kommunikation

betrachend



Typologie von e-games

(nach Klimmt, 2001; USK, 2010; Plöger-Werner, 2012)

| Shooter | Strategie | Arcade | Simulation | Role play |
|--------------------|------------------------|------------------|-------------------------|---------------------------------|
| Ego-Shooter | Aufbaustrategie | Racer | Zivile Simulation | Online-Rollenspiel |
| Taktik-Shooter | Militärische Strategie | Beat 'em up | Militärische Simulation | Aktionsorientiertes Rollenspiel |
| Online-shooter | | Shoot 'em up | | Rundenbasiertes Rollenspiel |
| 3rd person shooter | | Musik | | |
| | | Geschicklichkeit | | |



Wer lange genug spielt, kommt hierhin: Metropolitan Museum of Arts



97.4.117, .122-.126, .128

Dice

1st century B.C.–4th century A.D.

24.2.35

Small Flask with Conical Base

4th century A.D.

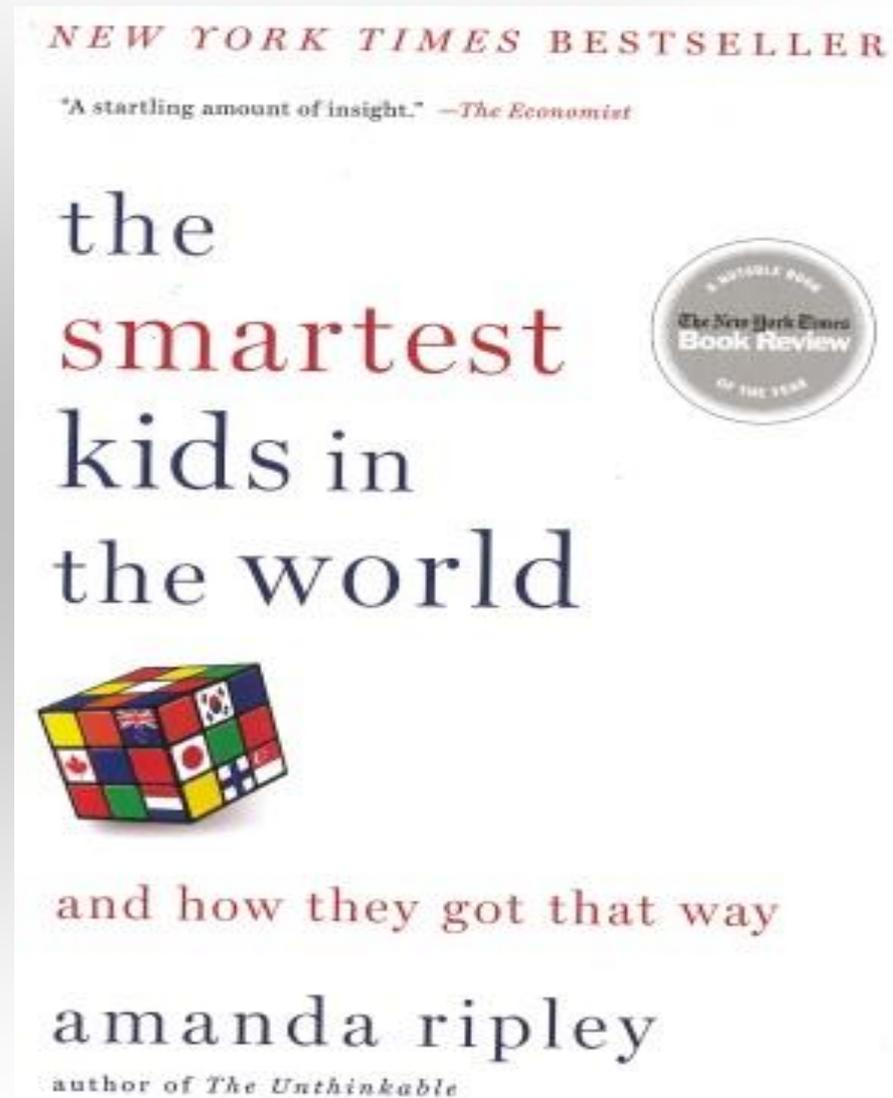
Said to be from the Fayum



Umgang mit Medien in der Entwicklung

(nach Aufenanger 2015)

- Handhaben
- Nutzen
- Verstehen
- Gestalten
- Kommunizieren
- Kooperieren
- Ethisch bewerten
- Ästhetisch bewerten



Aufwachsen und Leben in einer digitalen Medienwelt

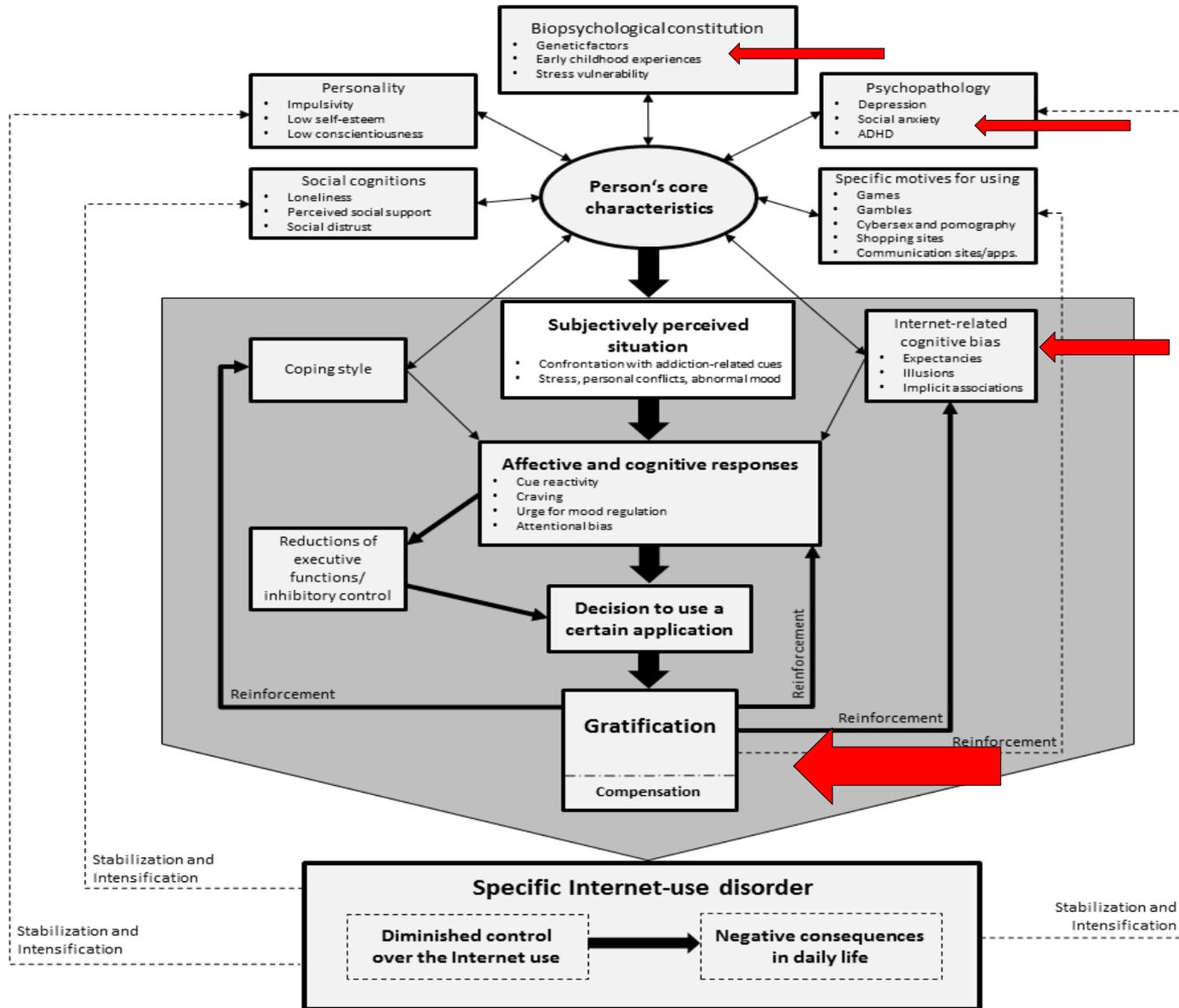
Chancen

- Zugang zu globaler Information
- Bildungsressourcen
- Soziale Kontakte zu alten/neuen Freunden
- Unterhaltung, Spiele, Spass
- Herstellung nutzergenerierter Inhalte
- Zivile und politische Partizipation
- Anonymität und Privatheit beim Ausdruck der eigenen Identität
- Engagement/ Aktivitäten für die Gemeinschaft
- Technologische Expertise und Kompetenz
- Berufliche Förderung, Karriereförderung
- Ratschläge/ Beratung (persönlich, gesundheitlich, sexuell)
- Bildung von speziellen Interessensgruppen, von Fan-Foren
- Gemeinsame Erfahrung mit örtlich entfernten anderen

Risiken

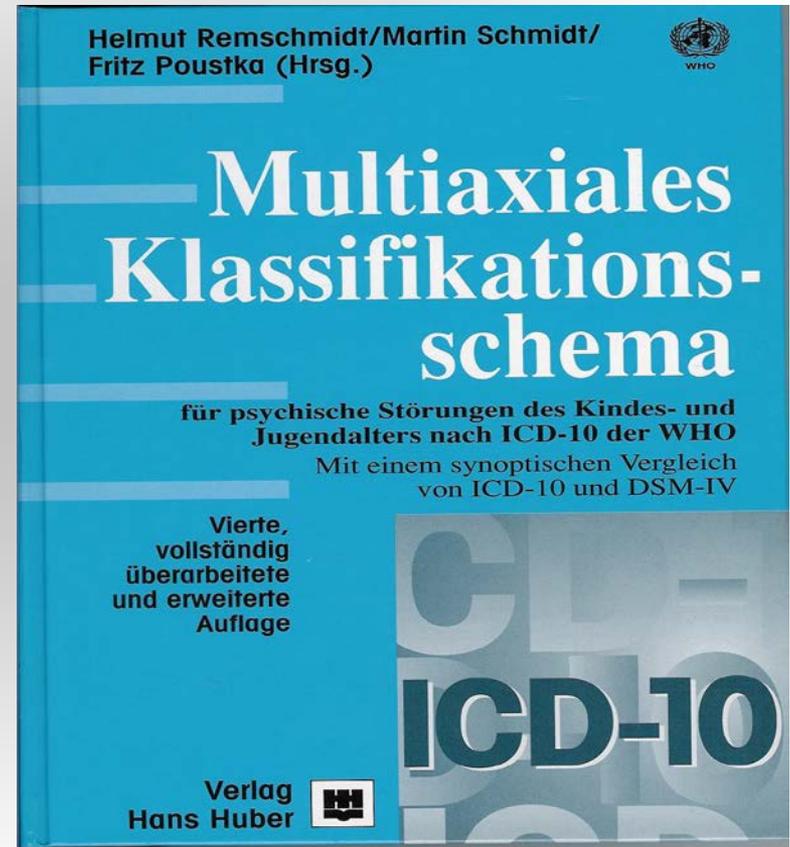
- Illegale Inhalte
- Pädophile, Fremde
- Extreme bzw. sexuelle Gewalt
- Andere schädliche/ provozierende Inhalte
- Material/ Aktivitäten von Rassisten/ Hassern aller Art
- Kommerzielle Werbung/ Formen werblicher Persuasion
- Einseitige oder falsche Information
- Ausbeutung persönlicher Information
- Cyberbullying, Stalking, Belästigung
- Glücksspiel, finanzielle Betrugereien
- Selbstverletzendes Verhalten (Selbstmord, Anorexie etc.)
- Übergriffe in das Privatleben, Missbrauch privater Information
- Illegale Aktivitäten (Computerhacker, Terroristen)





Therapieplanung: „MAS“

1. Achse:
Psychiatrische Störung
2. Achse:
Teilleistungsstörungen
3. Achse:
Intelligenz (-profil)
4. Achse:
Somatische Störungen
5. Achse:
abnorme psychosoziale
Umstände
6. Achse:
GAF/Schweregrad



Post acute treatment in adolescent addictions

(german guidelines, 2009, revised 2014)

Psychiatric disorder

Übergeordnetes Behandlungsziel

- **Abstinenz; adäquate Lösung altersspezifischer Entwicklungsaufgaben**

Teilziele

- dauerhafter Verzicht auf die konsumierte Substanz (Abstinenz); Reduzierung des Substanzkonsums als Zwischenziel
- Klärung bahrender Mechanismen des Cravings und der Rückfallgefährdung
- Überwindung des suchtbezogen eingengten Denkens und Handelns
- Reduzierung der Häufigkeit und Schwere von Rückfällen
- **Behandlung der komorbiden psychischen Störungen entlang der Leitlinien der jeweiligen Diagnosegruppen**

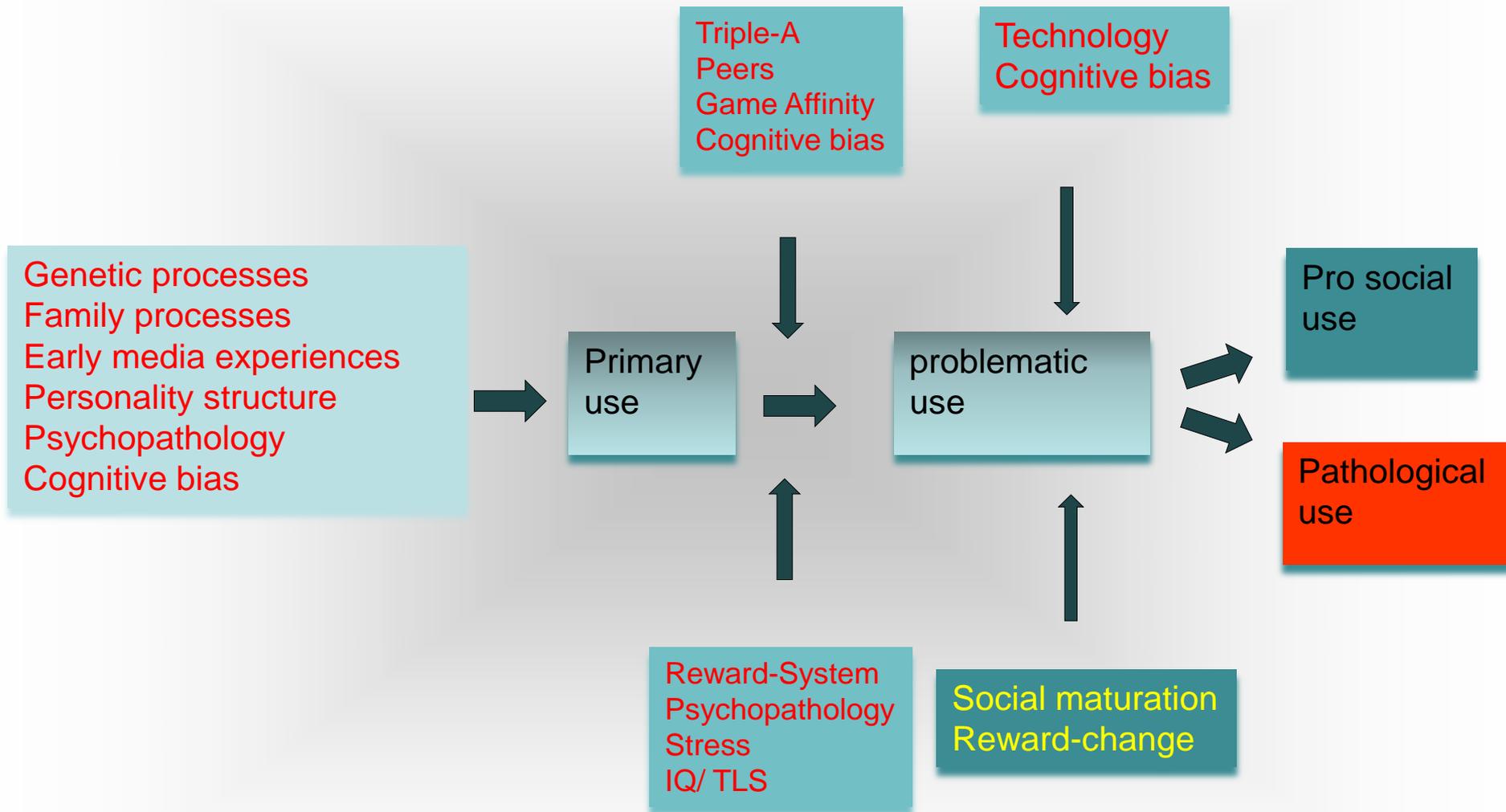
Somatic disorder

Ziel

- Bei kardiovaskulären Störungen, chronischen Infektionen (Hepatitis C, HIV etc.), Leberfunktionsstörungen sowie Störungen im ophthalmologischen und HNO-Bereich ist eine medizinische Behandlung dieser Störungen als Weiterführung der Akutbehandlung und im Sinne einer Sekundärprophylaxe angezeigt.



Pathological use of internet and media – a clinical model



Klinische Forschungsansätze - Ausblick

(Park et al., 2010; Wölfling, 2011; Kim et al., 2011, DGPPN-Positionspapier 2013)

- **Weitere Validierung von Untersuchungsinstrumenten**
 - Testpsychologie, altersadaptierte Interviews und Spiele
- **Entwicklungsverläufe und Komorbiditäten**
 - „maturing out“ oder „Polymediamania“
- **Typisierung und Definition**
 - Matrix/Szenarien: Spieltyp/Psychopathologie/Suchttypus
- **Familienaspekte**
 - the gaming family
- **Biologische Aspekte**
 - mesolimbische Aktivierung, D2-Rezeptor-Reduktion
- **Evaluation von Therapieprogrammen**



European approaches in e-child guidance

Eu kids online

The screenshot shows a web browser window displaying the EU Kids Online website. The address bar shows the URL www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx. The browser interface includes a search bar, navigation tabs for 'LSE website', 'Staff & students', 'Library', 'Academic departments', and 'Research centres', and a search box for the LSE website. The website header features the LSE logo and 'Media and Communications' text. A navigation menu includes 'Home', 'About', 'Study', 'Research', 'People', 'Alumni', 'News', 'Events', 'POLIS', and 'Site Map'. The main content area is titled 'EU Kids Online' and features a large purple banner with the text 'EU Kids Online' and a logo of two children. Below the banner, there is a section titled 'Enhancing Knowledge Regarding European Children's Use, Risk and Safety Online' with a sub-section 'This project' that describes a cross-national survey of European children's internet experiences. To the right, there are sections for 'News' and 'Reports'. The footer of the website includes 'EU Kids Online ICA Panel presentations' and a 'New report: Social networking, age and privacy and press release (published 18/4/11)'. The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating 21:46 on 02.06.2011.



Danke für Ihre Aufmerksamkeit !



Danke dem SZSKJ-Beirat:

Prof. Dominique Eich, Zürich
PD Dr. Fernanda Pedrina, Zürich/Kassel
PD Dr. Olaf Reis, Rostock
Prof. Klaus Schmeck, Basel
Prof. Norbert Scherbaum, Essen
Prof. Benno Schimmelmann, Bern
Prof. Leonhard Thun-Hohenstein,
Salzburg

www.doktor-bilke-hentsch.ch

oliver.bilke-hentsch@somosa.ch

