

DiStressLS-CH

Digitaler Stress im Kindesalter? Ausmass, Erklärungsfaktoren, Entwicklung und der Einfluss intensiver, inhaltlich problematischer und pathologischer Nutzung von Informations- und Computertechnologien (Computerspiel- und Smartphonennutzung, Social Media) auf schulbezogene und gesundheitsrelevante Kriterien von Primarschüler:innen: Empirische Analyse eines Multi-Kohorten-Sequenz-Designs

Ausgangslage und theoretischer Hintergrund

Etwa seit der Jahrtausendwende wachsen Kinder und Jugendliche zunehmend in einer Welt auf, in der die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologie zum Alltag gehört – ein Umstand, der Prensky (2001) dazu veranlasste, von den sogenannten Digital Natives zu sprechen. Interaktive Medien nehmen innerhalb der Lebenswirklichkeiten von Kindern eine zentrale Sozialisationsinstanz ein. Digitale soziale Netzwerke, Smartphones und Computerspiele zählen mittlerweile zu den beliebtesten Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen und nehmen eine äusserst zentrale und bedeutsame Rolle – neben Familie, Schule und Peers – ein.

Der Alltag vieler junger Menschen gestaltet sich heutzutage derart, dass der Tag mit einem Blick auf die sozialen Netzwerke beginnt, der Tagesverlauf durch die mit neuen Medien verbundene Unmittelbarkeit (mit-)geleitet wird und der Tagesabschluss durch einen letzten Eintrag in den Netzwerken Ritualisierung gefunden hat. Kurz: die heutigen Lebenswelten junger Menschen sind von verschiedenen Medien durchdrungen. Sowohl Eltern, Lehrpersonen, politische Bildungsverantwortliche als auch Forschende fragen sich, welche Auswirkungen ein derartiges Medienverhalten für die Individuen und die Gesellschaft hat. Auch wenn zu Mediennutzung und Medienwirkung in den letzten Jahren intensivierte Forschungsbemühungen unternommen wurden, zeigen sich noch immer deutliche Kenntnislücken – und dies vor allem für das Kindesalter.

Was uns interessiert: Forschungsfragen

Welche interaktiven Medien nutzen Kinder? Welche Inhalte präferieren sie hierbei? Wann und wo wenden sich Kinder digitalen Medien zu? Welche Auswirkungen gehen mit einer zeitlich intensiven, inhaltlich problematischen oder sogar suchtartigen Nutzung von interaktiven Medien (z.B. Computerspiele, Smartphone, Social Media) im Kindesalter einher?

Konkrete Forschungsfragen:

- (1) Wie sind Kinder im Kanton Bern mit interaktiven Medien zu Hause ausgestattet?
- (2) Wieviel Zeit verbringen Primarschüler:innen im Kanton Bern mit verschiedenen interaktiven Medien und was sind die inhaltlichen Nutzungspräferenzen?
- (3) Wie kann problematische Social Media-, Smartphone- und Computerspielnutzung sowie digitaler Stress bei Kindern empirisch erfasst werden?
- (4) Wie wirkt sich der Konsum interaktiver Medien im Kindesalter auf bildungsbezogene Aspekte (z.B. Schulnoten, Lernfreude, Selbstkonzept, Einstellungen zur Schule, Aufmerksamkeit, Lehrpersonen-Schüler:innen-Beziehung) sowie gesundheitsrelevante Kriterien (psychische Gesundheit, schulisches Wohlbefinden, Einsamkeit, Stress) aus?
- (5) Wie lässt sich digitaler Stress bei Kindern erklären und wie entwickelt sich dieser in einem Zeitraum von drei Jahren?

Wer soll befragt werden?

- Zur Beantwortung der forschungsleitenden Fragestellungen wird ein quantitativer Forschungsansatz anvisiert, wobei Schüler:innen der 3.–6. Klassenstufe (**Primarstufe**) im Kanton Bern sowohl **quer- als auch längsschnittlich** im Rahmen eines **Multi-Kohorten-Sequenz-Designs** betrachtet werden
- Die Datenerhebungen erfolgen anhand wiederholter jährlicher schriftlicher (3.–4. Klassenstufe) und Online-Schüler:innenbefragungen (5–6. Klassenstufe) in Klassengemeinschaften
- Die Ausgangserhebung erfolgt auf Primarstufe in der Mitte des 3. Schuljahres (parallel dazu die Klassenstufen 4, 5 und 6)
- N = ca. 2'000 Primarschüler:innen aus 139 Klassen (3.–6. Klassenstufe), die einmal pro Jahr über einen dreijährigen Zeitraum schriftlich und online befragt werden sollen
- Insgesamt sollen somit drei Erhebungen im Zeitraum von drei Schuljahren (2024, 2025, 2026) durchgeführt werden (ab Februar 2024)

Bedeutsamkeit der Studie

Die JIM-Studie (für Deutschland) und die JAMES-Studie¹ (für die Schweiz) bestätigen einen stetigen Anstieg der Ausstattungsquoten mit Mediengeräten im Jugendalter. Entsprechend zeigt sich basierend hierauf auch ein verändertes Mediennutzungsverhalten bei jungen Menschen. Internationale Medienwirkungsstudien belegen einerseits, dass höhere Ausstattungsquoten (a) zu höheren zeitlichen und (b) inhaltlich problematischeren Mediennutzungsraten beitragen.

Für den Kanton Bern liegen in diesem Themenbereich bis anhin noch keine systematischen empirischen Evidenzen vor – konkret weiss man gegenwärtig noch nichts darüber: (1) wie Kinder mit interaktiven Medien zu Hause ausgestattet sind, (2) wieviel Zeit sie mit den verschiedenen Mediengeräten verbringen, (3) was sie inhaltlich hiermit tun und (4) wie sich der Konsum interaktiver Medien auf schul- und gesundheitsbezogene Aspekte auswirkt.

Projektteam: Wer sind wir?



Dr. Arvid Nagel
Projektleiter



Dr. Felix Kruse
Wiss. Mitarbeiter



Amina Kadic, M.Sc. i.A.
Wiss. Mitarbeiterin

Fragen?

Möchten Sie mehr über das Forschungsprojekt **DiStressLS-CH** oder den Forschungs- und Entwicklungsschwerpunkt «Empirische Medienwirkungsforschung» am Pädagogischen Hochschulinstitut NMS Bern erfahren, können Sie sich gerne jederzeit an Herrn Arvid Nagel (E-Mail: arvid.nagel@phnmsbern.ch) wenden.

¹ Seit 1998 wird mit der JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-)Media) jährlich eine Basisstudie zum Mediennutzungsverhalten von 12- bis 19-Jährigen in Deutschland durchgeführt. Das Pendant für die Schweiz stellt die JAMES-Studie (Jugend, Aktivitäten, Medien) dar.