

Heranwachsen mit Medien

Tauchen unsere Kinder zu tief in die Welt digitaler Medien ein?

Daniel Hajok (d.hajok@akjm.de)

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM)

Themen im Überblick

Veränderte Rahmenbedingung

→ Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft

Angebot und Nutzung im Wandel

→ Mit digitalen Medien hat sich der Medienumgang verändert

Chancen & Risiken des Medienumgangs

→ Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen

Im digitalen Netz gefangen?

→ Wenn denn Mediennutzung außer Kontrolle gerät

Was können Eltern tun?

→ Möglichkeiten einer 'angemessenen' Medienerziehung

Veränderte Rahmenbedingungen

Heranwachsen in der zunehmend mediatisierten Gesellschaft

Heranwachsen heute

Individualisierung in der Risikogesellschaft (Beck 1986)

→ Heranwachsende können und müssen ihr Leben zunehmend autonom und selbstverantwortet gestalten → Peers + Medien

Beschleunigung gesellschaftlicher Prozesse (Rosa 2005)

→ mit rasanten techn. Entwicklungen (Digitalisierung) geraten Menschen immer mehr unter Druck, die vielen Optionen im Leben noch 'unter zu bekommen' → episodische Erlebnisse

Mediatisierung kommunikativen Handelns (Krotz 2001)

→ Durchdringung der Kultur von zeitlich, räumlich und sozial zunehmend entgrenzter Kommunikation → Veränderung des kommunikativen Handelns von Heranwachsenden

Heranwachsen heute

Neuer Sozialisationstypus (Böhnisch et al. 2009)

- ➔ (junge) Menschen leben immer mehr von Situation zu Situation und von Punkt zu Punkt – und sehen vor lauter Punkten das Ganze nicht mehr

Veränderte Perspektive auf Heranwachsende (Hajok 2015)

- ➔ (wieder) weg vom pädagogisch idealisierten Bild des kritisch-reflexiven Subjektes hin zum ökonomischen Prinzipien gehorchenden Bild des sich situativ-anpassenden Individuums



Gefragt ist immer mehr der flexible Mensch, der sich mit dem globalisierten Netzwerkkapitalismus arrangiert (hat), sich den neuen Marktentwicklungen anpasst, nicht zu sehr an Zeit und Ort bindet, langfristige Bindungen meidet und Fragmentierung (sogar) als Gewinn sieht. (Sennet 1998)

Alles anders durch digitale Medien?

'Schonraum' durchlässig – 'Schutzraum' adé (Böhnisch 2009)

- ➔ Die bisherigen Experimentierräume junger Menschen waren im Ideal sozial, kulturell, rechtlich geschützt → die neuen medialen Experimentierräume sind **nicht 'schützbar'**
- ➔ Beim pädagogischen Umgang muss es immer mehr darum gehen, Heranwachsende beim Erwerb der Fähigkeit zu unterstützen, sich die **Grenzen** im Medienumgang **selbst setzen** zu können

X

Im bisherigen Moratoriumsgedanken des 20. Jahrhunderts wurde davon ausgegangen, dass Jugendliche geschützt werden müssen, damit sie risikolos experimentieren können. Nun experimentieren sie in den ungeschützten medialen Räumen. Mit der Gefahr, dass das, was sie dort heute tun, morgen immer wieder neu hervorgeholt werden kann. (Böhnisch 2009, S. 31)

Angebot und Nutzung im Wandel

Mit digitalen Medien hat sich der Medienumgang verändert

Wandel in der Welt der Medien (Hajok/Lauber 2013)



Freizeit-/Medienwelten im Wandel (nach MPFS 2016/17)

Kinder (Tendenz seit 2010)	Stellenwert in Freizeit 2016	Jugendliche (Tendenz seit 2010)
Fernsehen (=)	1.	Handy / Smartphone nutzen (++)
Hausaufgaben/Lernen (-)	2.	Internet nutzen (++)
Drinne spielen (=)	3.	Musik hören (=)
Draußen spielen (=)	4.	Online-Videos ansehen (+)
Handy/Smartphone nutzen (++)	5.	Fernsehen (--)
Freunde treffen (--)	6.	Radio hören (=)
Musik hören (-)	7.	Fotos/Videos auf Smartphone (++)
Internet nutzen (++)	8.	Freunde / Leute treffen (--)
Mit Tier beschäftigen (=)	9.	Sport treiben (=)
Radio hören (=)	10.	Filme/Videos bei Streaming-Dienste (+)
PC-/Konsolen-/Onlinespiele (+)	11.	PC-/Konsolen-/Onlinespiele (+)
Computer nutzen (offline) (=)	12.	Bücher lesen (=)
Bücher lesen (=)	13.	Familienunternehmungen (++)
Familien/Eltern (=)	14.	Tablet nutzen (++)
Malen/Zeichnen/Basteln (=)	15.	Tageszeitung lesen (--)

Veränderungen (Hajok 2014)

Von der Rezeption zum produktiven Austausch

- ➔ Omnipräsenz sozialer Netzwerke (v.a. Facebook) und neuer Kommunikationsmedien (v.a. WhatsApp) im Alltag von Heranwachsenden → **2016 YouTube** Internetangebot Nr. 1

Jederzeit und überall online

- ➔ Mit mobilen Endgeräten (Handys, Smartphones, Tablets) immer früher autonom in der Welt der Medien → zunehmend einer Kontrolle der Erziehenden entzogen

Eintauchen in digitale Spielewelten

- ➔ Ab dem Grundschulalter besondere Faszination digitaler Spiele → neben Spiel und Spaß neue Möglichkeiten von Wirklichkeitsflucht (Eskapismus) und Austausch mit anderen

Konstanten (Hajok 2014)

Hoher Stellenwert non-medialer Freizeitaktivitäten

- ➔ Treffen mit Freunden/Bekannten nach wie vor besonders wichtig → Kinder an realen Spielerfahrungen interessiert, Jugendliche an Sport und familiären Unternehmungen

'Alte' Medien keineswegs 'out'

- ➔ Fernsehen noch immer Leitmedium von Kindern, Radio als Alltagsbegleiter Jugendlicher kaum an Stellenwert verloren, ebenso Bücher → v.a. bei weiblichen Heranwachsenden

Gemeinsame Medienbeschäftigungen nicht unwichtig

- ➔ neben Radio, Fernsehen, Filmen nun auch Kommunikationsdienste wie **WhatsApp** wichtig für Familienalltag (Nähe-Distanz-Gestaltung, kommunikativer Austausch etc.)

Jugendliche und bereits Kinder sind...

Nutzer des Vorhandenen (nicht passiv-reagierend)

- ➔ Kinder und Jugendliche nutzen die Angebote der Medien, um eigene Interessen und Bedürfnisse zu befriedigen

Erschaffer von Neuem (Möglichkeiten kreativ nutzend)

- ➔ Kinder und Jugendliche 'produzieren' eigene Medieninhalte
→ Selbstdarstellung, Austausch, Vernetzung, Teilhabe an Diskursen, Präsentation der eigenen Fähigkeiten et.c

Aktiv Handelnde Subjekte (an Teilhabe interessiert)

- ➔ Heranwachsende sind zunehmend Nutzer und Produzenten von Medien und gestalten 'ihre' Medienumwelt aktiv mit → insofern verändern sie auch die Welt, die sie umgibt

Auf der Suche nach Beachtung?

In Zukunft wird jeder **für 15 Minuten berühmt sein!** (Andy Warhol 1968)



'Sein' heißt heute, **medial stattfinden**:
mit Geschichten, starken Bildern,
Konflikten, illustrativen Schicksalen,
Wertungen (Pörksen & Krischke 2012)

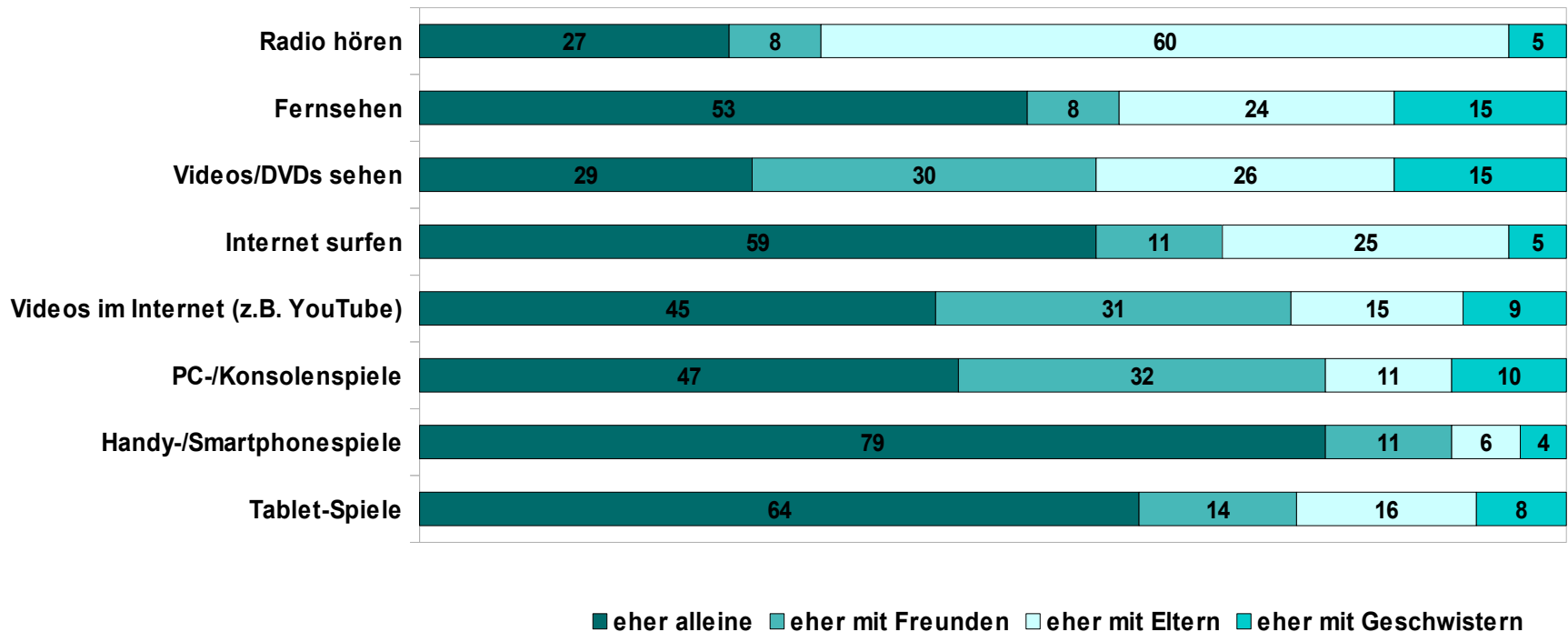
'Wirkmacht' der Medien?

(Hajok 2015a)

- Heranwachsende stehen (noch) am Anfang ihrer Entwicklung und sind durch reale wie mediale Erfahrungen (noch) **'beeinflussbarer' als Erwachsene**
- Jugendliche nutzen selbstverständlich digitale Medien, haben aber noch Schwierigkeiten, die Folgen ihres Medienhandelns abzuschätzen: **Neugierde/Leichtsinn gehen vor Vorsicht**
- Prekäre Umgangsweisen (z.B. Sexting, Posendarstellungen) und Nutzung problematischer Inhalte (z.B. Pornografie) oft in **fehlende elterliche Begleitung/Kontrolle** eingebunden
- Jugendliche können beim Medienumgang in Entwicklung oder Erziehung zu **eigenverantwortlicher/gemeinschaftsfähiger Persönlichkeit** beeinträchtigt/gefährdet werden

Soziale Kontexte (nach MPFS 2017)

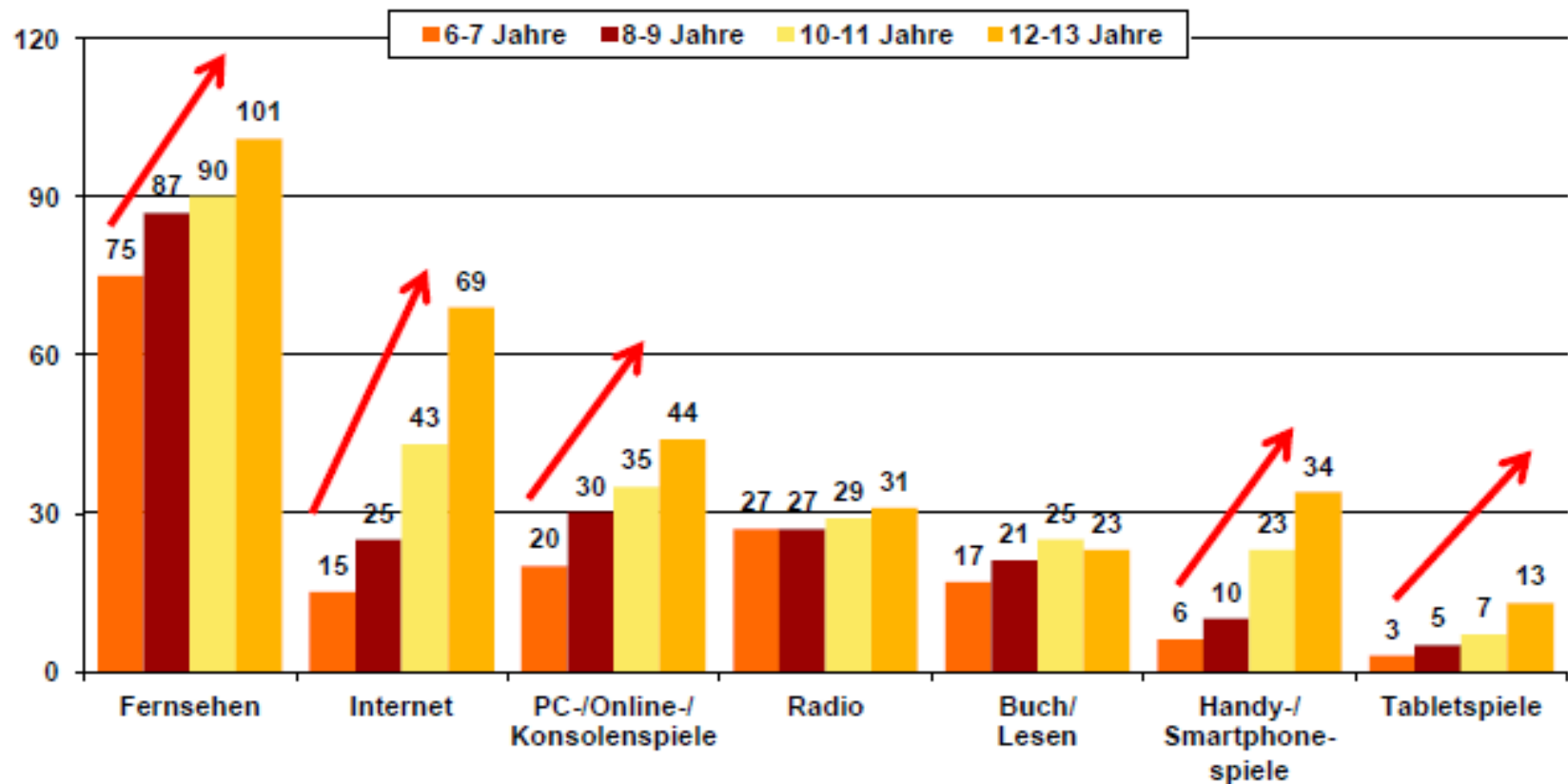
Anteile der 6- bis 13-jährigen Nutzer in Prozent



Mit digitalen Medien entziehen sich Kinder immer früher einer Kontrolle durch die Erziehenden!

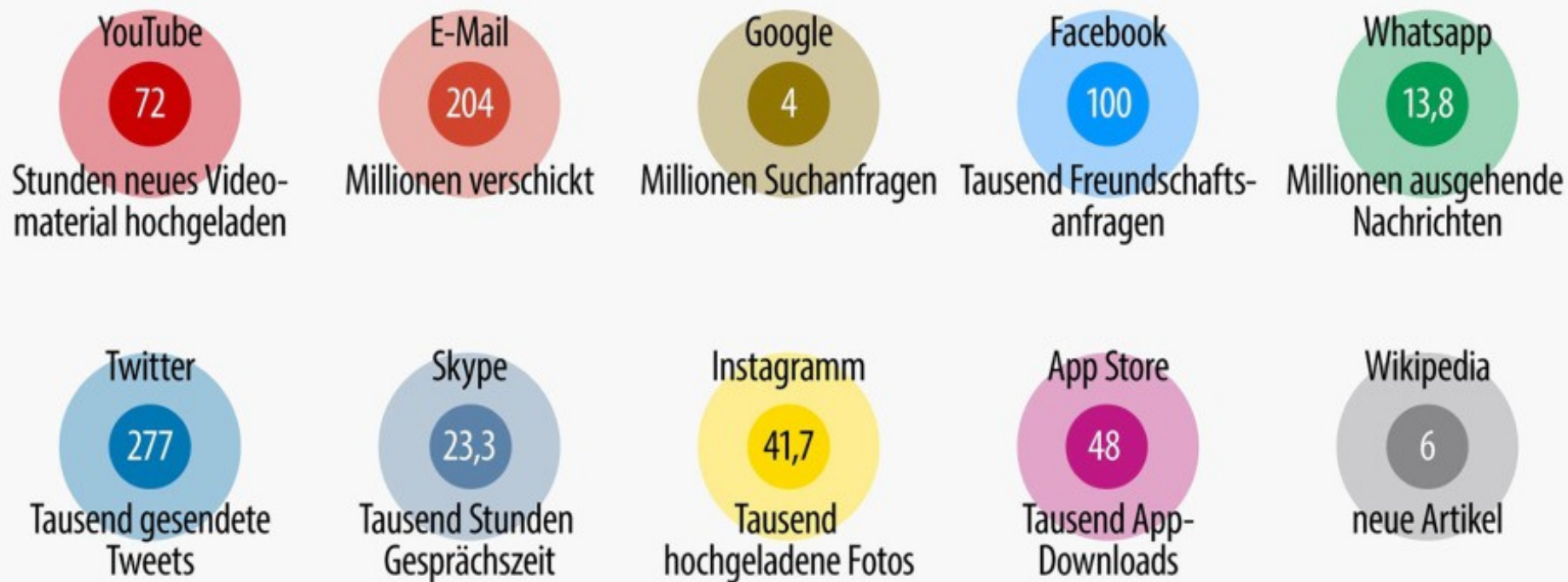
Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch Kinder

- Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Minuten, Mittelwert
Basis: alle Haupterzieher, n=1.229

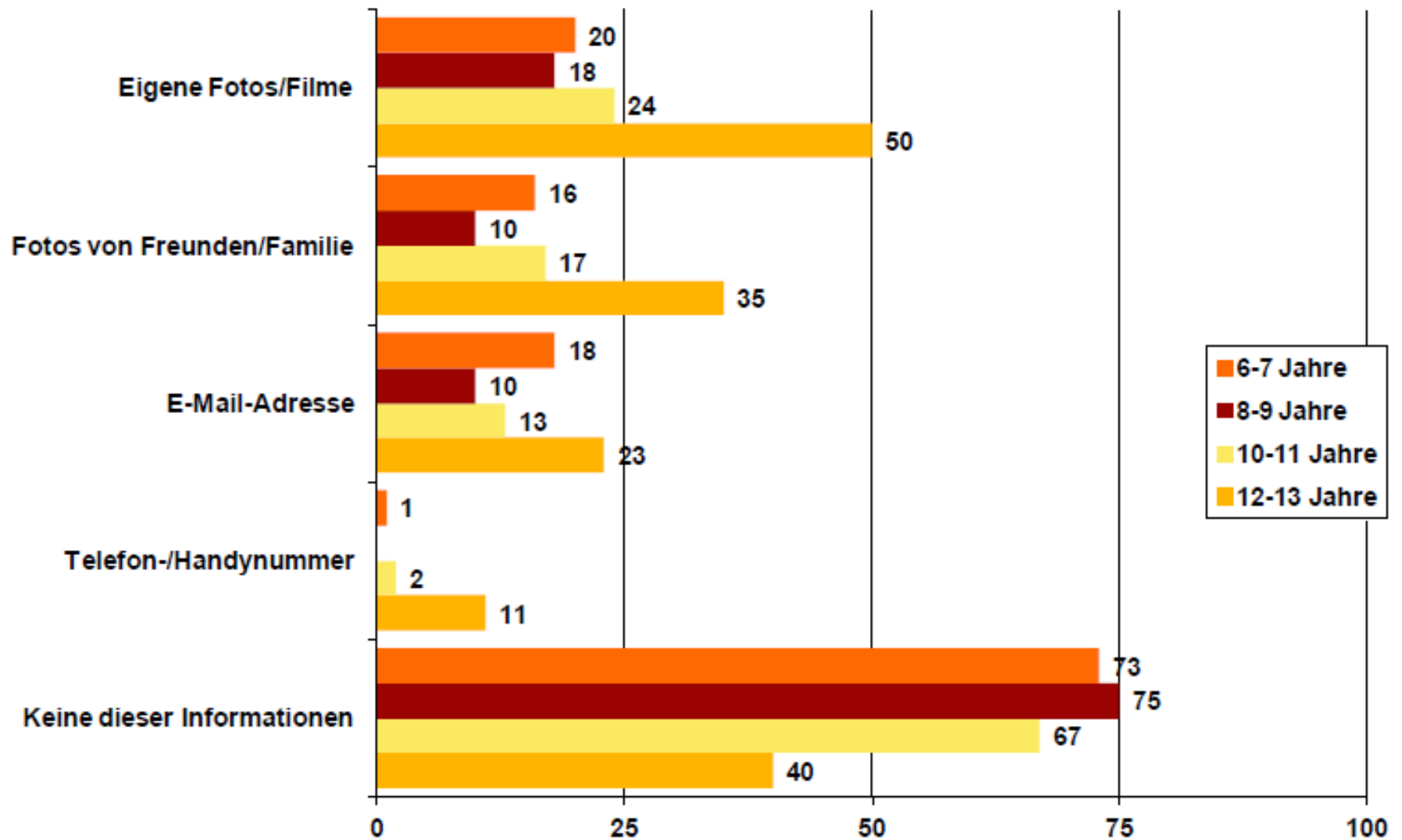
Das passiert binnen einer Minute im Internet



Quellen: Inside Facebook, Instagram, SoicalTimes, WhatsApp, Wikipedia

Frankfurter Allgemeine **statista**

Im Internet hinterlegte Informationen 2016



Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent
Basis: Internetnutzer, n=805

Veränderte Kommunikation

Immer häufiger kommunizieren wir,
nur um zu kommunizieren – und
empfinden eine unbändige Lust
dabei. (Norbert Bolz 2008)

Ich kommuniziere, also bin ich!



Zu Zeiten der SMS ...

'Durchschnittsnutzer' senden 2-3 SMS-Nachrichten pro Tag

Veränderte Kommunikation

Der am schnellsten gewachsene Internetdienst in der Geschichte des Internet. **'Einstiegsalter'** ist mittlerweile das 11. Lebensjahr.

Ich whatsapppe, also bin ich!



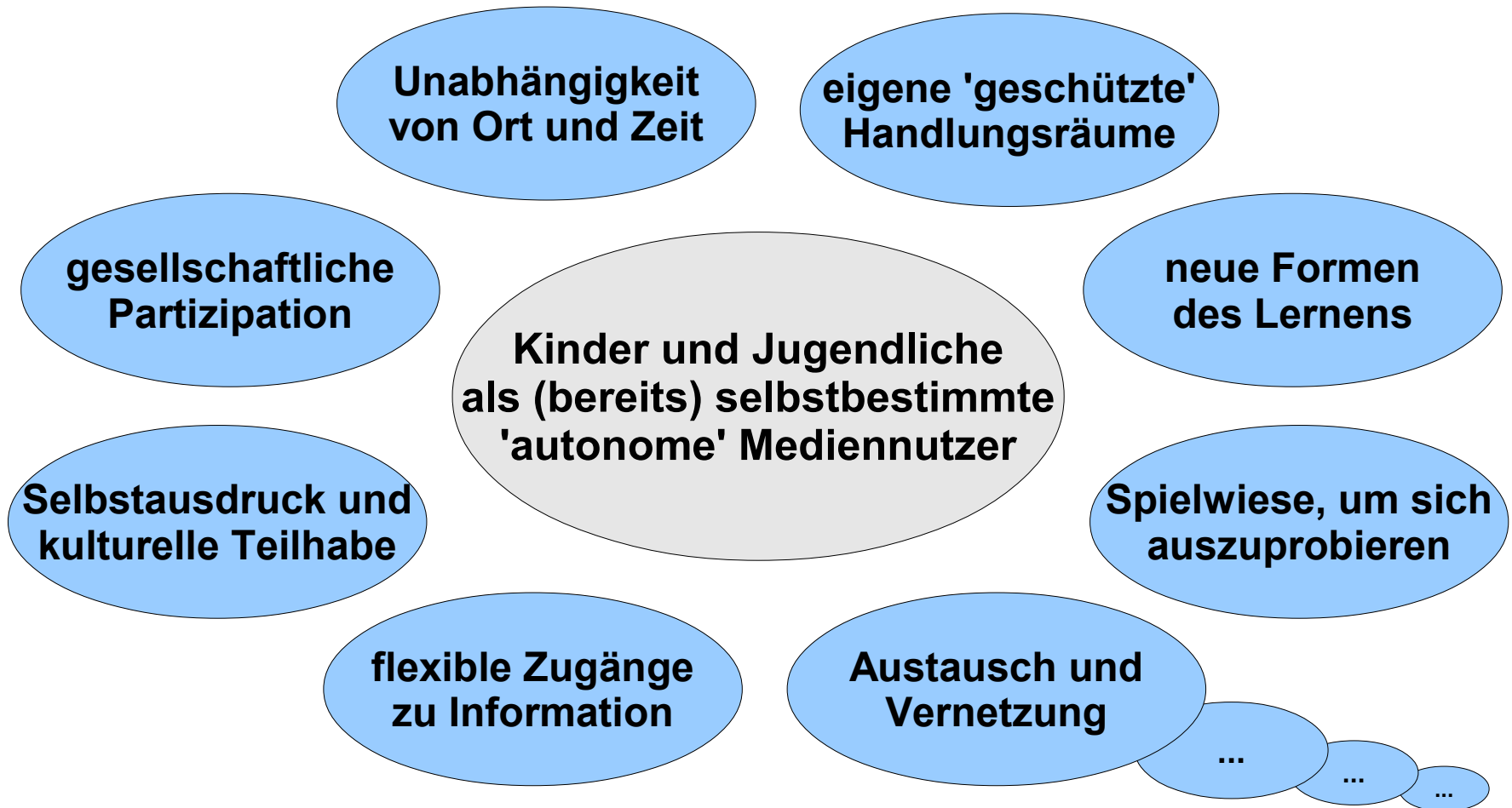
Zu Zeiten von WhatsApp ...

'Durchschnittsnutzer' versenden 30-50 Nachrichten pro Tag

Chancen & Risiken

Neue Möglichkeiten und erweiterte Risikolagen

Zuerst die Chancen!



Partizipatives Medienhandeln (Wagner/Würfel 2013)

Information und Orientierung

- ➔ Individuell zusammengestellte Medienmenüs enthalten zunehmend User Generated Content

Austausch und Vernetzung

- ➔ Mischformen öffentlich-privater Kommunikation entgrenzen Face-to-face-Austausch räumlich, zeitlich, sozial-situativ

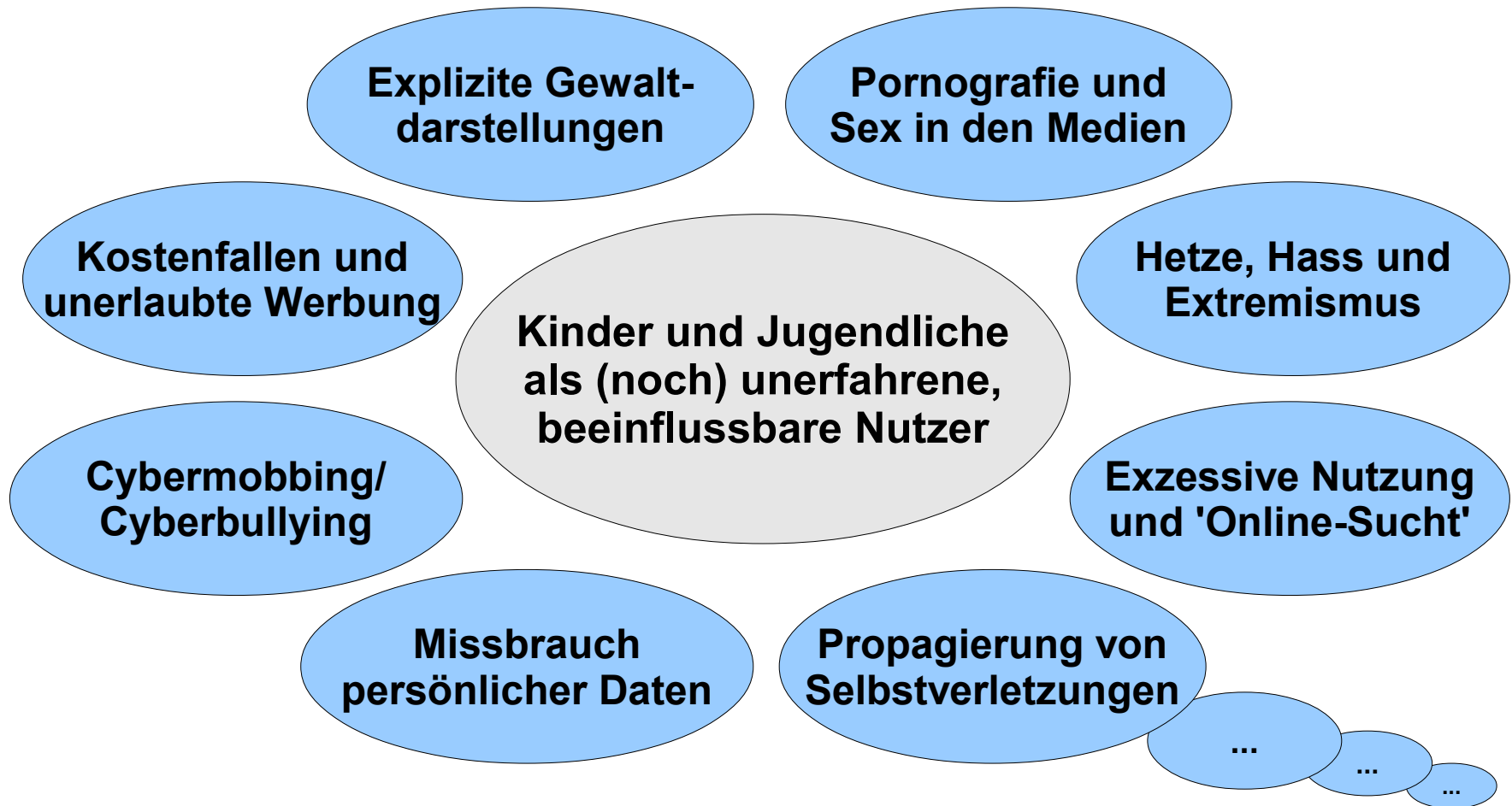
Selbstaussdruck über eigene Medienprodukte

- ➔ Erstellen eigener Texte, Bilder, Videos und kreatives Bearbeiten/Verändern vorhandener (multimediale) Werke

Kooperation und Kollaboration

- ➔ Schaffung gemeinschaftlicher Inhalte und Strukturen im Social Web durch Formen der Zusammenarbeit

Nun die Risiken!



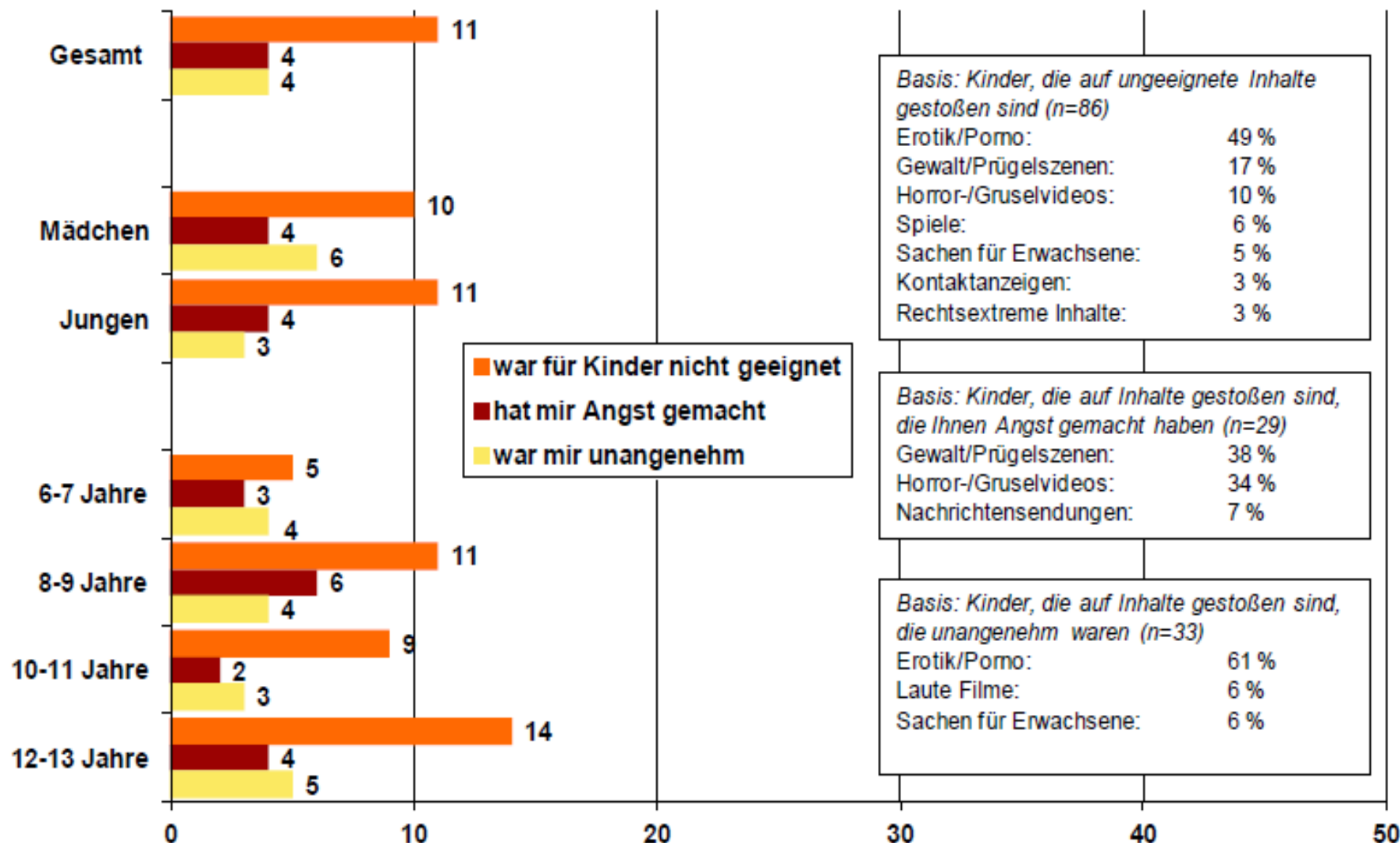
Von Kontakt- zu Verhaltensrisiken

Neue Akteursrollen – neue Gefahren (Dreyer et al. 2013)

- ➔ als **Nutzer standardisierter Inhalte** werden Kinder und Jugendliche weiterhin mit problematischen Darstellungen von Gewalt, Sexualität, Extremismus etc. konfrontiert
- ➔ als **Marktteilnehmer** machen sie nun auch unliebsame Erfahrungen mit versteckten Kosten, Targeting und der Weitergabe persönlicher Daten
- ➔ als **Kommunizierende** sind sie im Kontakt mit anderen zuweilen Mobbing, Sexting und Gruppendruck ausgesetzt
- ➔ als **Akteure** sind sie es manchmal selbst, die andere attackieren, sich zu freizügig präsentieren oder zu tief in die Welt der Medien eintauchen

Probleme im Internet 2016

„Bist du schon mal auf Sachen gestoßen, die dir unangenehm waren, die für Kinder ungeeignet waren oder die dir Angst gemacht haben?“



Basis: Kinder, die auf ungeeignete Inhalte gestoßen sind (n=86)

Erotik/Porno:	49 %
Gewalt/Prügelszenen:	17 %
Horror-/Gruselvideos:	10 %
Spiele:	6 %
Sachen für Erwachsene:	5 %
Kontaktanzeigen:	3 %
Rechtsextreme Inhalte:	3 %

Basis: Kinder, die auf Inhalte gestoßen sind, die ihnen Angst gemacht haben (n=29)

Gewalt/Prügelszenen:	38 %
Horror-/Gruselvideos:	34 %
Nachrichtensendungen:	7 %

Basis: Kinder, die auf Inhalte gestoßen sind, die unangenehm waren (n=33)

Erotik/Porno:	61 %
Laute Filme:	6 %
Sachen für Erwachsene:	6 %

Quelle: KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent

Basis: Internetnutzer, n=805

Negative Erfahrungen (BITKOM 2014)

Ich bin gemobbt oder beleidigt worden.



14%

Ich habe im Internet Sachen gesehen, die mir Angst gemacht haben.



14%

Über mich sind Lügen verbreitet worden.



10%

Jemand hat peinliche Fotos von mir veröffentlicht.

4%

Ich wurde von etwa Gleichaltrigen sexuell belästigt.

4%

Ich bin finanziell betrogen worden.

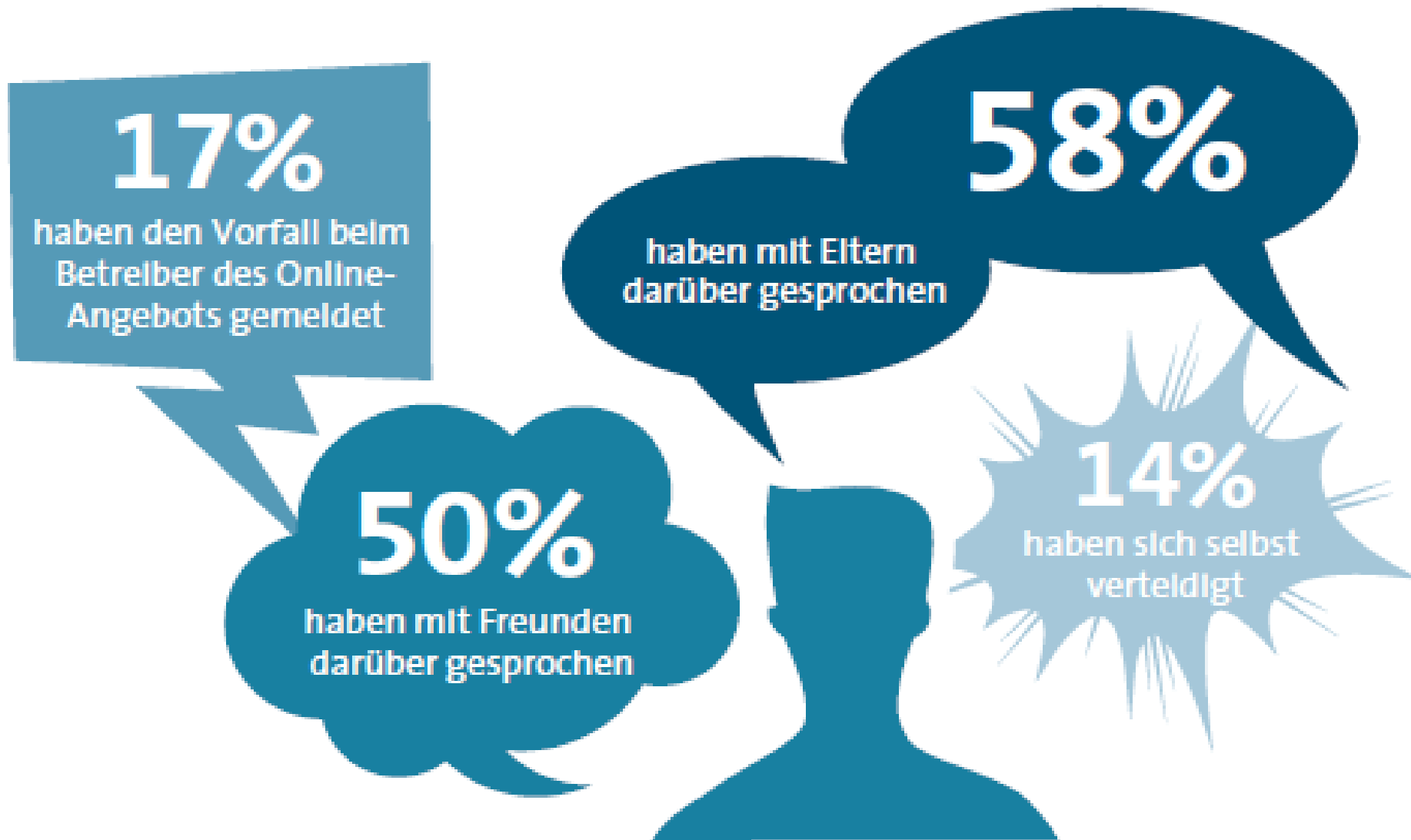
3%

Ich wurde von Erwachsenen sexuell belästigt.

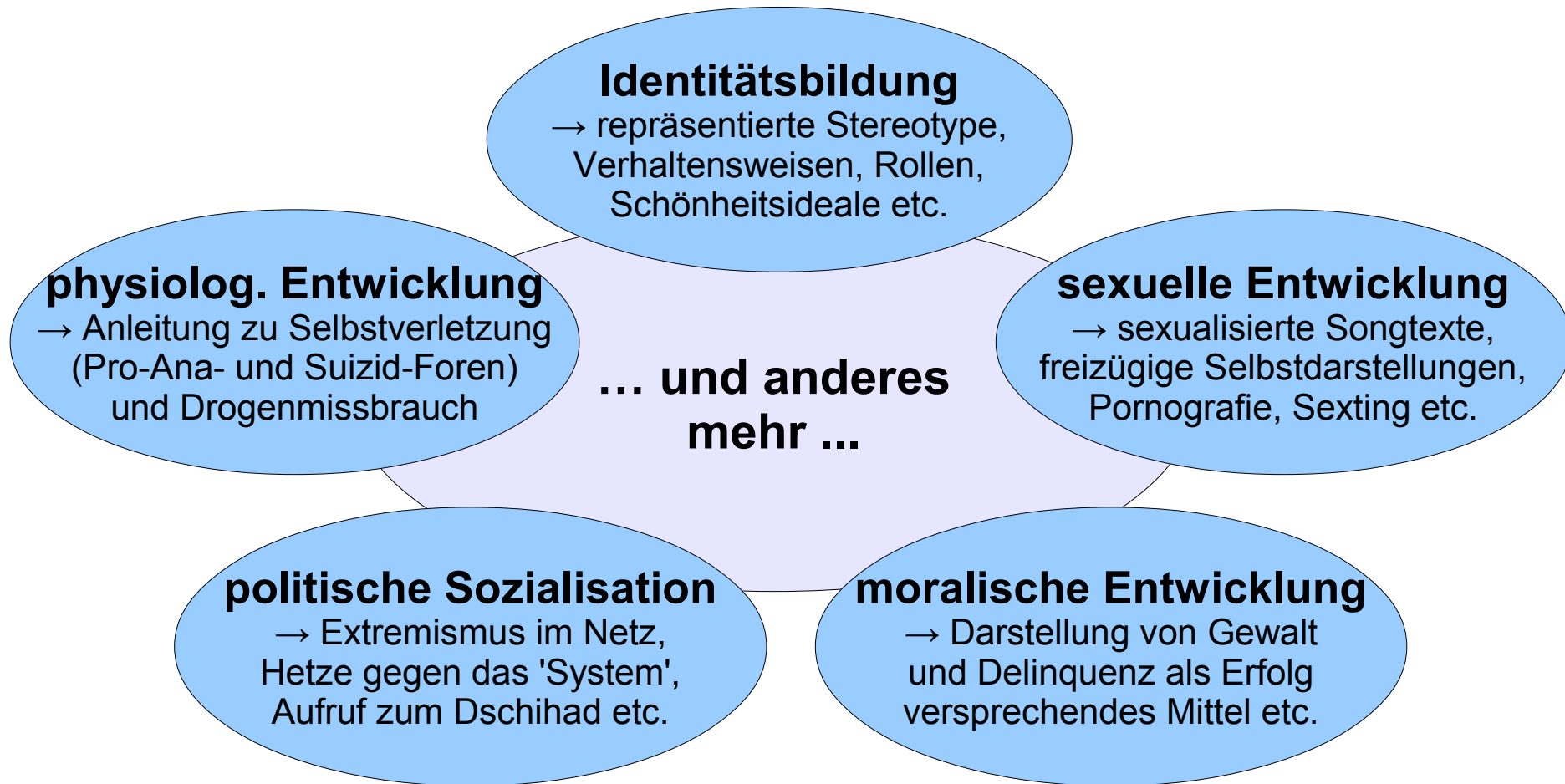
3%

»Etwa ein Drittel der 10- bis 18-jährigen Internetnutzer (35%) hat bereits negative Erfahrungen im Internet gemacht.«

Negative Erfahrungen (BITKOM 2014)



Bereiche möglicher Beeinflussungen (Hajok 2015a)



Wann wird es zu viel?

Wenn die Mediennutzung außer Kontrolle gerät

Warum 'zu viel'?

Spaß und Ablenkung vom Alltag

- ➔ spannende Abenteuer in virtuellen Welten, Belohnungen (Scores) und positive Rückmeldungen von anderen
- ➔ Mediennutzung lenkt von Sorgen und Problemen des Alltags ab, Stress in der Schule und Ärger zu Hause wird schnell verdrängt

Verpflichtung und Gruppendruck

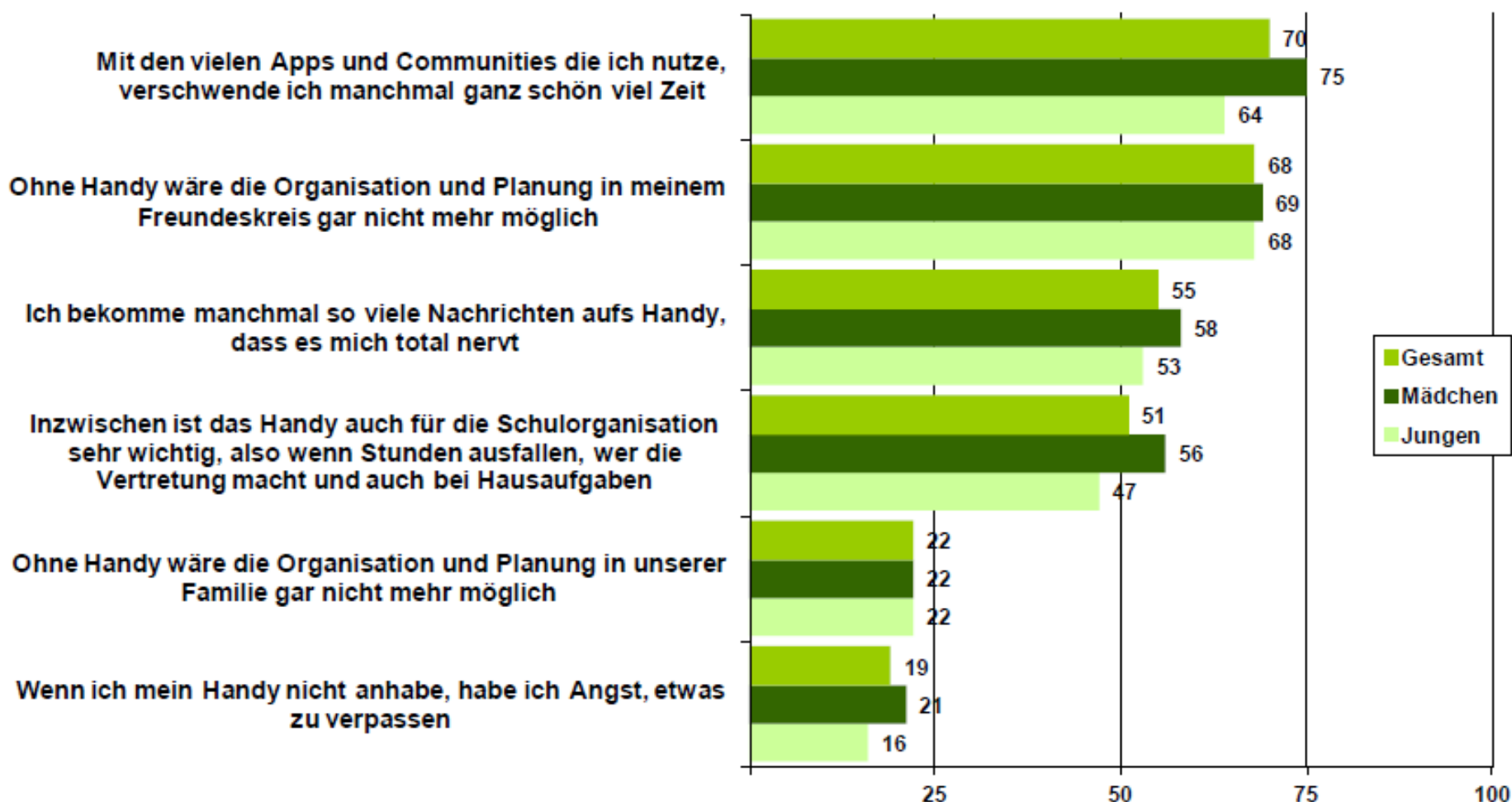
- ➔ mit anderen mithalten wollen, sie im Spiel oder im gemeinsamen Austausch nicht 'hängen lassen'
- ➔ wer nicht dabei bleibt, läuft Gefahr, zukünftig ausgeschlossen zu werden

Es hört niemals auf!

- ➔ Bücher, Fernsehsendungen, Filme haben ein Ende, Digitale-Spiele, Internetangebote und WhatsApp nicht

Meinungen zu Handy/Smartphone 2016

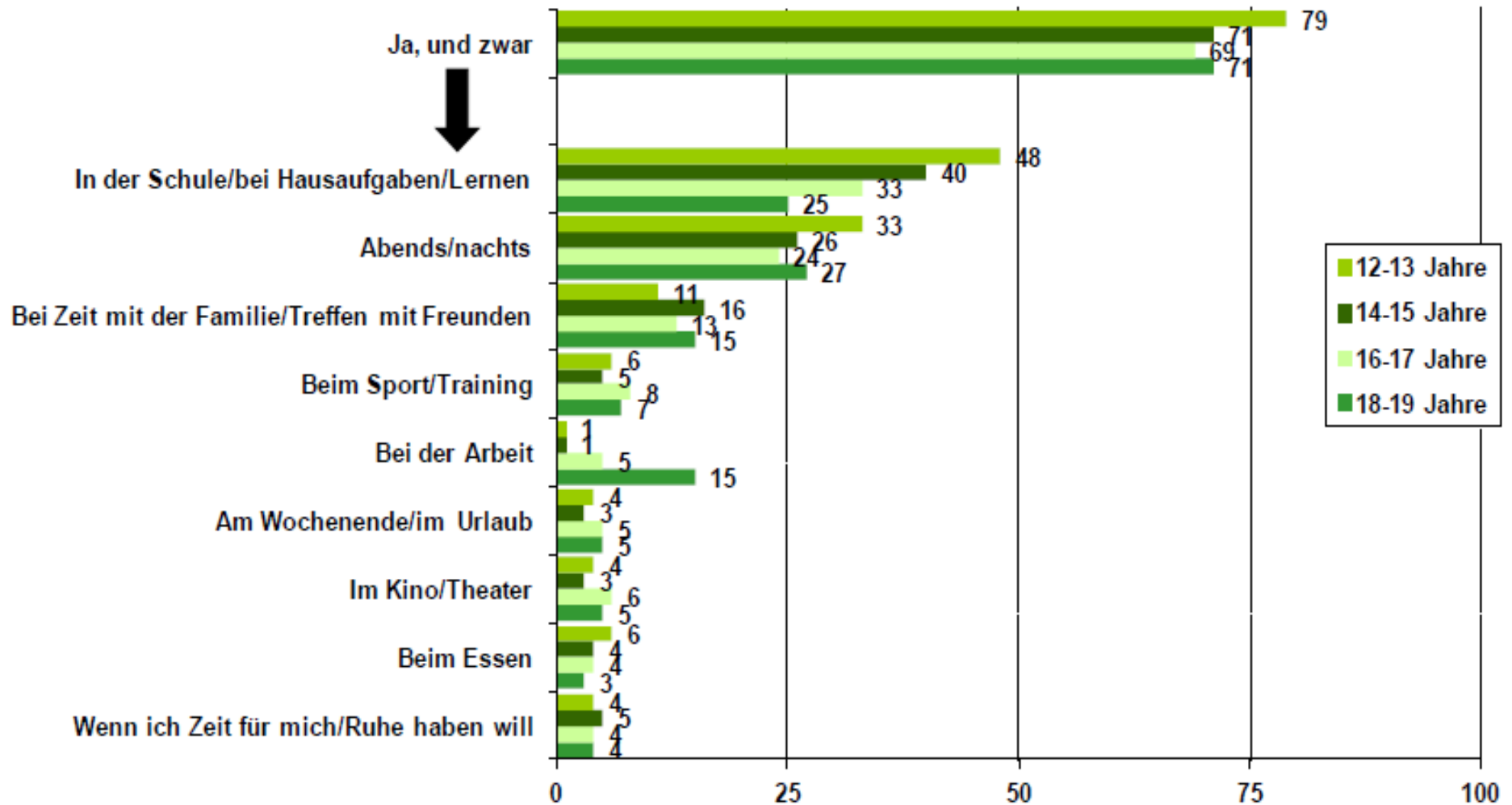
- stimme voll und ganz/weitgehend zu -



Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent

Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen, n=1.162

Ich habe handyfreie Zeiten



Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent
 Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen, n=1.162

Wann wird es 'zu viel'? (klicksafe 2015)

1. Einengung des Alltag

→ die jeweilige Mediennutzung wird als wichtigste Tätigkeit empfunden und anderes darauf abgestimmt

2. Regulation negativer Gefühle

→ Mediennutzung zur Belohnung und Verdrängung (z.B. schlechter Schulnoten, Streitereien mit Freunden)

3. Toleranzentwicklung

→ die beliebten Medien müssen häufiger und länger genutzt werden, um das positive Erleben aufrecht zu erhalten

4. Entzugserscheinungen

→ es kommt zu Nervosität, Unruhe, Gereiztheit, wenn die gewünschte Mediennutzung nicht erfolgt/nicht möglich ist

Wann wird es 'zu viel'? (klicksafe 2015)

5. Kontrollverlust

- Es wird immer schwieriger, das eigene Verhalten zu hinterfragen und zeitliche Beschränkungen durchzuhalten

6. Rückfälle

- Versuche, die Mediennutzung auf Dauer einzuschränken, misslingen immer wieder

7. Negative Auswirkungen

- Verpflichtungen von Schule, Freunden etc. werden verdrängt, der Alltag verliert an Reiz

Zu viel ist es, wenn mindestens drei Kriterien über einen längeren Zeitraum zutreffen!

Tipps für Eltern (klicksafe 2015)



internet-, Handy- und
Computerspielabhängigkeit –
klicksafe-Tipps für Eltern

Elterntelefon
0800-1110550
nummergegenkummer.de

► Damit der Spaß nicht
aus dem Ruder läuft

klicksafe.de
Mehr Sicherheit im Internet
durch Medienkompetenz



Was können Eltern tun?

Möglichkeiten einer 'angemessenen' Medienerziehung

Fokus auf drei Fragen

1. Konfliktpotentiale zwischen Erziehungsrahmen und sinnvollem Freiraum?

➔ schwierige Balance zwischen Kontrolle und Vertrauen

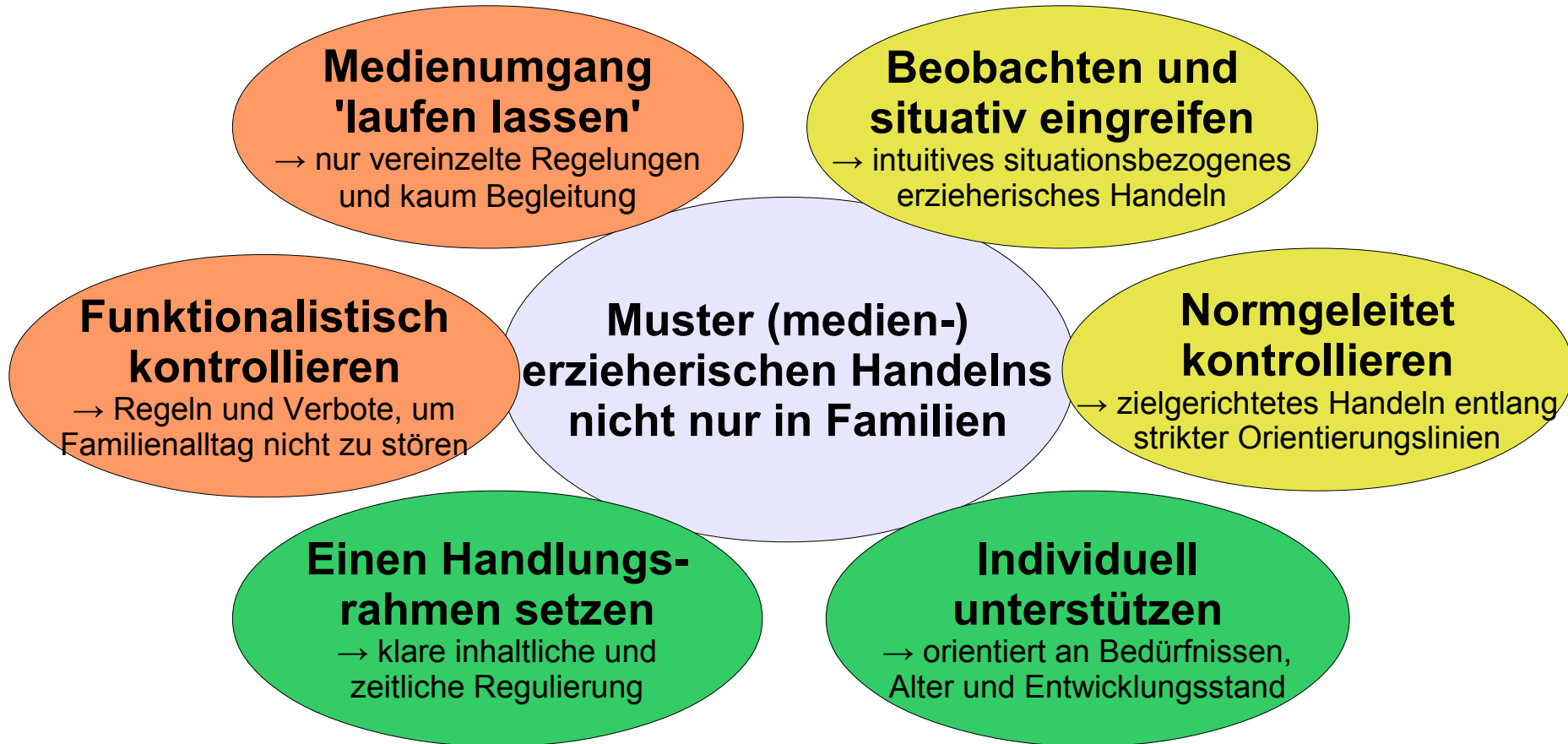
2. Zwischen kreativer Selbstverwirklichung und Sicherheit?

➔ Snapchat, Instagram, musical.ly & Co.

3. Altersgerechter und sinnvoller Zeitrahmen für die Nutzung von Internet und mobilen Endgeräten?

➔ weshalb alles nur eine Frage der 'Dosis' ist

Muster der Medienerziehung (Eggert et al. 2013)



Sinnvolle Hilfsmittel

Mediennutzungsvertrag 

Wir erstellen einen Mediennutzungsvertrag



00:00 01:56

Neuen Vertrag öffnen **Bestehenden Vertrag öffnen**

www.mediennutzungsvertrag.de

- gemeinsame Vereinbarungen von Heranwachsenden und ihren Erziehenden
- inhaltliche/zeitliche Absprachen treffen, Verhaltensregeln aufstellen
- Orientierung an Richtwerten für verschiedene Altersgruppen und unterschiedliche Medien
- erster Schritt zur Etablierung einer diskursiven Begleitung des Medienumgangs

Information & Orientierung

www.klicksafe.de

- ➔ EU-Initiative für Sicherheit im Netz: umfangreiches Angebot an Materialien für Eltern, Pädagogen, Heranwachsende v.a. zu den aktuellen Risiken in der Welt der Medien

www.schau-hin.info

- ➔ Initiative von BMFSFJ und Medienunternehmen: Elternratgeber zur Mediennutzung von Heranwachsenden und ausgewählten Problembereichen

www.spielbar.de

- ➔ Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung: Informationen zu Computerspielen und pädagogische Beurteilungen für Eltern und andere Erziehende

Technische Hilfsmittel? (Hajok/Schwarz 2014)

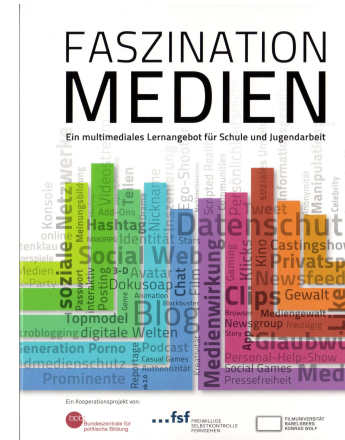
In Vergangenheit beim Fernsehen (z.B. Vorsperre Pay-TV), mittlerweile '**Hoffnungsträger**' des **Online-Bereiches**

- technische Zugangsbarrieren: a) anbieterseitig den Inhalten vorgeschaltet (AV-Systeme), b) nutzerseitig auf Endgeräten installiert (Filtersoftware, Jugendschutzprogramme)
- anerkannte **Jugendschutzprogramme** (JSP) sollen einen altersdifferenzierten Zugang zu Online-Angeboten ermöglichen
- Zusammenspiel von a) Alterskennzeichnung und Labeling der Inhalte, b) Auslesung und korrekte Verarbeitung durch JSP
- Achtung: **Keine 100prozentige Sicherheit!** Mit der Installation alleine ist es noch lange nicht getan

DVD-ROM: Faszination Medien (bpb et al. 2014)

Behandlung aktueller Medienthemen

- ➔ News, Filme & Videoclips, Reality-TV, Computerspiele und Communities
- ➔ Anliegen: Phänomene der digitalen Medienwelt anschaulich aufgreifen/erklären
- ➔ Ziel: Unterstützung beim Erwerb von (Struktur-)Wissen



Auseinandersetzung mit Diskursen

- ➔ zu Gewalt in Medien, Sexualität in Medien, Prominent um jeden Preis, Privatheit und Gefangen in Medienwelten
- ➔ Anliegen: Diskurse Angebot und Nutzung von Medien nachzeichnen
- ➔ Ziel: Anregung zu Reflexion über Medien/eigene Nutzung

Danke für Aufmerksamkeit!

Literatur

- Beck, U. (1986):** Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- BITKOM (2014):** Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft. Berlin: BITKOM.
- Böhnisch, L. (2009):** Jugend heute – Ein Essay. In: H. Theunert (Hrsg.), Jugend. Identität. Medien. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: kopead, S. 27-34.
- Böhnisch, L. / Lenz, K. / Schröer, W. (2009):** Sozialisation und Bewältigung. Eine Einführung in die Sozialisationstheorie der zweiten Moderne. Weinheim, München: Juventa.
- Bolz, N. (2008):** Total vernetzt. In: DIE ZEIT, Ausgabe 36/2008.
- Bundeszentrale für politische Bildung, Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf (Hrsg.) (2014),** Faszination Medien. Ein multimediales Lernangebot für Schule und Jugendarbeit. DVD-ROM.
- Dreyer, S. / Hasebrink, U. / Lampert, C. / Schröder, H.-D. (2013):** Herausforderungen für den Jugendmedienschutz durch digitale Medienumgebungen. In: Soziale Sicherheit (CHSS), Heft 4/2013, S. 195-199.
- Eggert, S. / Schwinge, C. / Wagner, U. (2013):** Muster medienerzieherischen Handelns. In: U. Wagner / C. Gebel / C. Lampert (Hrsg.), Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Berlin: Vistas, S. 141-219.
- Hajok, D. (2015a):** Veränderte Medienwelten – veränderte Ansprüche an die Soziale Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien. In: Jugendhilfe, Jg. 53, Heft 3, S. 208-220.
- Hajok, D. (2015b):** Medienbezogene Fähigkeiten und Vorlieben. Ein Überblick zum altersspezifischen Schutzbedarf von Kindern und Jugendlichen. In: JMS-Report, Jg. 38, Heft 1, S. 2-8.
- Hajok, D. (2014):** Veränderte Medienwelten von Kindern und Jugendlichen. Neue Herausforderungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz. In: BPJM-Aktuell, Heft 3/2014, S. 3-17.
- Hajok, D. & Lauber, A. (2013):** Kompetent durchs Internet!? Anlässe und Perspektiven internetbezogener Medienkompetenzforderung. In: K.-D. Felsmann (Hrsg.), Die vernetzte Welt. München: kopaed, S. 99-110.

Literatur

Hajok, D. & Schwarz, G. (2014): Technischer Jugendmedienschutz bei digitalen Medien. Ein Überblick zu anbieter- und nutzerseitigen Schutzmöglichkeiten. In: JMS-Report, Jg. 37, Heft 4, S. 2-7.

Klicksafe (Hrsg.) (2015): Internet-, Handy- und Computerspielabhängigkeit – klicksafe-Tipps für Eltern. Düsseldorf: LfM.

Krotz, F. (2001): Die Mediatisierung des kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Lauber, A. & Hajok, D. (2013): Zur Bedeutung des Jugendmedienschutzes in der Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München: kopaed, S. 277-286.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2017): KIM-Studie 2016. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: mpfs.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2016): JIM-Studie 2016. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart: mpfs.

Pörksen, B. & Krischke, W. (2012): Die Gesellschaft der Beachtungsexzesse. In: D. Hajok / O. Selg / A. Hackenberg (Hrsg.), Auf Augenhöhe? Konstanz: UVK, S. 57-70.

Rosa, H. (2005): Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Sennett, R. (1998): Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus. Berlin: Berlin-Verlag.

Theunert, H. (2015): Medienaneignung und Medienkompetenz in der Kindheit. In: F. von Gross / D.M. Meister / U. Sander (Hrsg.), Medienpädagogik – ein Überblick. Weinheim: Beltz Juventa, S. 136-163.

Wagner, U. & Würfel, M. (2013): Gesellschaftliche Handlungsfähigkeit in mediatisierten Räumen. In: A. Hartung / A. Lauber / W. Reißmann (Hrsg.), Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. München: kopaed, S. 159-167.