merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Ruth Festl, Emese Domahidi und Thorsten Quandt: Freunde fürs Leben?

Beitrag aus Heft »2012/06: Medienhandeln in globalisierten und multilokalen Lebenswelten«

Am Beispiel von digitalen Spielen wird untersucht, welchen Stellenwert Medien im Alltag von Jugendlichen einnehmen und welche Rolle sie für ihr Sozialleben spielen. Dazu wurde in Deutschland eine repräsentative Stichprobe Jugendlicher im Alter von 14 bis 19 Jahren befragt. Die Ergebnisse zeigen, dass jugendliche Spielerinnen und Spieler nicht über eine geringere Zahl guter Freundinnen und Freunde verfügen als die Kontrollgruppe der Nicht-Spielerinnen und Nicht-Spieler. Zudem konnten Transformationsprozesse dieser Freundschaften sowohl von der Online- in die nicht-mediale Welt, als auch umgekehrt festgestellt werden.

In this paper, we examined the role of media in adolescents' everyday life taking digital games as an example. Our main focus was on effects of gaming on the social life of our respondents. For this purpose, we conducted a representative study among German adolescents aged 14 to 19 years. Our results show that young gamers do not have less good friends than the control group of non-gamers. Additionally, we found that there are transformation processes of friendships between virtual and real life and vice versa.

Literatur:

Baacke, Dieter/Vollbrecht, Ralf/Sander, Uwe (1990). Lebenswelten sind Medienwelten. Lebenswelten Jugendlicher (Band 1). Opladen: Leske+Budrich.

Bartels, Larry M. (1993). Message incoming: The political impact of media exposure. In: American Political Science Review, 87, pp. 267-285.

Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard (2001). Erst die Freunde, dann die Medien. Medien als Begleiter in Pubertät und Adoleszenz (Band 2). München: Verlag Deutsches Jugendinstitut.

Bukowski, William M./Newcomb, Andrew F./Hartup, Willard W. (1996). The Company They Keep: Friendships in Childhood and Adolescence. Cambridge: Cambridge University Press.

Burt, Ronald S. (1984). Network items and the general social survey. In: Social Networks, 6 (4), pp. 293-339.Burt, Ronald S. (1987). A note on strangers, friends and happiness. In: Social Networks, 9 (4), pp. 311-331.

Colwell, John/Payne, Jo (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. In: British Journal of Psychology, 91 (3), pp. 295-310.

Feld, Scott L. (1991). Why your friends have more friends than you do. In: American Journal of Sociology, pp. 1464-1477.

Fischer, Claude S (1982). What do we mean by a 'friend'? An inductive study. In: Social Network, 3, pp. 287-306.Fisher, Sue (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. In: Addictive Behaviors,

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

19 (5), pp. 545-553.

Foucault, Brooke/Zhu, Mengxiao/Huang, Yun/Atrash, Zeina/Contractor, Noshir (2009). Will You Be My Friend? An Exploration of Adolescent Friendship Formation Online in Teen Second Life. In: 129.105.161.80/uploads/ICATSLPaper_2009_Final.pdf [Zugriff: 06.07.2012].

Friemel, Thomas N. (2005). Die Netzwerkanalyse in der Publizistikwissenschaft. In: Serdült, Uwe (Hrsg.), Anwendungen Sozialer Netzwerkanalyse. Beiträge zur Tagung vom 14. und 15. Oktober 2004. Zürich. S. 25–36.

Granovetter, Mark S. (1973). The Strength of Weak Ties. In: American Journal of Sociology, 78 (6), pp. 1360-1380.

Griffiths, Mark D. /Hunt, Nigel (1998). Dependence on computer games by adolescents. In: Psychological Reports, 82 (2), pp. 475-480.

Gros, Begona (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. In: Journal of Research on Technology in Education, 40 (1), pp. 23-38.

Grüsser, Sabine M./Thalemann, Ralf/Albrecht, Ulrike/Thalemann, Carolin N. (2005). Excessive computer usage in adolescents–a psychometric evaluation. In: Wiener Klinische Wochenschrift, 117 (5), pp. 188-195.

Hakala, Paula T./Rimpelä, Arja H./Saarni, Lea A./Salminen, Jouko J. (2006). Frequent computer-related activities increase the risk of neck–shoulder and low back pain in adolescents. In: The European Journal of Public Health, 16 (5), pp. 536-541.

Jansen, Dorothea (2003). Einführung in die Netzwerkanalyse: Grundlagen, Methoden, Anwendungen. Opladen: Leske+Budrich.

Klein, Stefan (2012). “Unser Glück hängt von den Freunden ab”. In: ZEIT Magazin, 5, www.zeit.de/2012/05/Freundschaft-Christakis [Zugriff: 06.07.2012].

Kobayashi, Testuro/Boase, Jeffrey (2012). No Such Effect? The Implication of Measurement Errors in Self-Report Measures of Mobile Communication Use. In: Communication Methods and Measures, 6 (2), pp. 126-143.

Kraut, Robert/Patterson, Michael/Lundmark, Vicki/Kiesler, Sara/Mukophadhyay, Tridas/Scherlis, William (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? In: American Psychologist, 53 (9), pp. 1017-1031.

Krotz, Friedrich (2007). Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag.Krotz, Friedrich (2009). Mediatization: A concept with which to grasp media and societal change. In: Lundby, Knut (Hrsg.), Mediatization: Concept, Changes, Consequences. New York: Peter Lang. pp. 21-40.

Lazarsfeld, Paul F./Merton, Robert K. (1982). Friendship as Social Process: A Substantive and Methodological

Analysis. In: The varied Sociology of Paul F. Lazarsfeld. New York: Columbia University Press. pp. 298-348. (Orig. 1954: In: M. Berger et al. (Hrsg.), Freedom and Control in Modern Society. New York: Octagon. pp. 23-63).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2011). JIM-Studie 2011: Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger. In: www.mpfs.de/fileadmin/JIMpdf11/JIM2011.pdf [Zugriff: 06.07.2012].

Monge, Peter R./Contractor, Noshir S. (2003). Theories of communication networks. Oxford: University Press.Ng, Brian D./Wiemer-Hastings, Peter (2005). Addiction to the internet and online gaming. In: CyberPsychology and Behavior, 8 (2), pp. 110-113.

Nickerson, Amanda B./Nagle, Richard J. (2005). Parent and peer attachment in late childhood and early adolescence. In: Journal of Early Adolescence, 25, pp. 223-249.

Papastergiou, Marina (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. In: Computers & Education, 52 (1), pp. 1-12.

Paraskeva, Fotini/Mysirlaki, Sofia/Papagianni, Aikaterini (2010). Multiplayer online games as educational tools: Facing new challenges in learning. In: Computers & Education, 54 (2), pp. 498-505.Prensky, Marc (2003). Digital game-based learning. In: Computers in Entertainment (CIE), 1 (1), pp. 21.

Prensky, Marc (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. In: On the Horizon, 9 (5), pp. 1-6.

Quandt, Thorsten (2010). Real Life in Virtual Games: Computerspiele und (Jugend-) Kultur. In: Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.), Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: VS Verlag, S. 187-208.

Quandt, Thorsten/Scharkow, Michael/Festl, Ruth (2010). Digitales Spielen als mediale Unterhaltung: Eine Repräsentativstudie zur Nutzung von Computer- und Videospielen in Deutschland. In: Media Perspektiven, 11, S. 515-522.

Quandt, Thorsten/Festl, Ruth/Scharkow, Michael (2011). Digitales Spielen – Medienunterhaltung im Mainstream. GameStat 2011: Repräsentativbefragung zum Computerund Konsolenspielen in Deutschland. In: Media Perspektiven, 9, S. 414-422.

Reinders, Heinz (2003). Freundschaften im Jugendalter. In: www.familienhandbuch.de/jugendforschung/jugend-heute/freundschaften-im-jugendalter [Zugriff: 06.07.2012].

Salisch, Maria von/Seiffge-Krenke, Inge (1996). Freundschaften im Kindes- und Jugendalter: Konzepte, Netzwerke, Elterneinflüsse. In: Psychologie in Erziehung und Unterricht, 43, S. 85-99.

Salisch, Maria von/Kristen, Astrid/Oppl, Caroline (2007). Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart: W. Kohlhammer.

Salisch, Maria von/Vogelgesang, Jens/Kristen, Astrid/Oppl, Caroline (2011). Preference for Violent Electronic Games and Aggressive Behavior among Children: The Beginning of the Downward Spiral? In: Media Psychology, 14 (3), pp. 233-258.

Süss, Daniel/Lampert, Claudia/Wijnen, Christine W. (2010). Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden: VS Verlag.

Stegbauer, Christian (2008). Netzwerkanalyse und Netzwerktheorie. Einige Anmerkungen zu einem neuen Paradigma. In: Stegbauer, Christian (Hrsg.), Netzwerkanalyse und Netzwerktheorie. Ein neues Paradigma in den Sozialwissenschaften. Wiesbaden: VS Verlag, S. 11-20.

Vollbrecht, Ralf (2003). Aufwachsen in Medienwelten. In Fritz, Karsten/Sting, Stephan/Vollbrecht, Ralf (Hrsg.), Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten. Opladen: Leske+Budrich, S. 13-24.

Wan Chin-Sheng/Chiou, Wen-Bin (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. In: Cyberpsychology & Behavior, 9 (3), pp. 317-324.

Wang, Hua/Wellman, Barry (2010). Social Connectivity in America: Changes in Adult Friendship Network Size From 2002 to 2007. In: American Behavioral Scientist, 53 (8), pp. 1148-1169.

Wallenius, Marjut/Punamäki, Raija-Leena/Rimpelä, Arja (2007). Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence: The roles of age, social intelligence, and parent-child communication. In: Journal of Youth and Adolescence, 36 (3), pp. 325-336.

Young, Kimberly (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. In: The American Journal of Family Therapy, 37 (5), pp. 355-372.