

## Florian Seidel: Präventive Angebote zur exzessiven Mediennutzung. Am Beispiel des Jugendmedienzentrums Connect in der Stadt Fürth

Beitrag aus Heft »2022/04 Medien. Mediensucht. Mediensuchtprävention«

Eltern und pädagogische Fachkräfte stellen bei einigen Kindern und Jugendlichen ein erhöhtes Nutzungsverhalten in Bezug auf Medien fest, mit Tendenz zum exzessivem Medienhandeln. Der reine Entzug kann aufgrund der digitalisierten Gesellschaft keine Lösung sein, es bedarf vielmehr präventiver Angebote, in denen Kinder und Jugendliche entsprechende Fähigkeiten und Kompetenzen ausbauen und einen förderlichen Umgang mit Medien im Alltag erlernen. Am Beispiel des Jugendmedienzentrums Connect der Stadt Fürth werden Konzepte vorgestellt, wie dies auf vielfältige Art gelingen kann.

### Literatur

BigBlueButton Inc. (2007). BigBlueButton [Computer software]. <https://bigbluebutton.org> [Zugriff: 22.06.2022]

Cleppien, Georg/Lerche, Ulrike (Hrsg.) (2010). Soziale Arbeit und Medien. Wiesbaden: Springer VS. DOI: 10.1007/978-3-531-92376-5.

Discord Inc. (2015). Discord [Computer software]. <https://discord.com> [Zugriff: 22.06.2022]

EA Sports (2021). FIFA (Spielserie) [Computer software]. [www.ea.com/de-de/games/fifa](http://www.ea.com/de-de/games/fifa) [Zugriff: 22.06.2022]

Epic Games (2017). Fortnite [Computer software]. [www.epicgames.com/fortnite/de/home](http://www.epicgames.com/fortnite/de/home) [Zugriff: 22.06.2022]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2021). JIM 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. [www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie\\_2021\\_barrierefrei.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf) [Zugriff: 17.06.2022]

Harring, Marius/Böhm-Kasper, Oliver/Rohlf, Carsten/Palenti, Christian (Hrsg.) (2010). Freundschaften, Cliquen und Jugendkulturen. Peers als Bildungs- und Sozialisationsinstanzen. Wiesbaden: Springer VS. DOI: 10.1007/978-3-531-92315-4.

Mojang Microsoft Studios (2009). Minecraft [Computer software]. [www.minecraft.net/de-de](http://www.minecraft.net/de-de) [Zugriff: 22.06.2022]

Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.) (2008). Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS.

Signal Foundation (2014). Signal [Computer software]. [signal.org/de](http://signal.org/de) [Zugriff: 22.06.2022]

