

Marvin Fendt¹

Medienerziehung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe

Eine quantitative Querschnitterhebung in Deutschland

¹ Ludwig-Maximilians-Universität München

Zusammenfassung

Die Bedeutung der Medienerziehung und deren protektive Wirkung auf problematische Internetnutzung wurden im Familienkontext bereits vielfach erforscht. Eine mutmaßlich biografisch stark vorbelastete Zielgruppe, junge Menschen in der stationären Kinder- und Jugendhilfe, wurde dabei jedoch kaum beachtet. Folglich stellen sich die Fragen, inwieweit Internet Gaming Disorder in der stationären Kinder- und Jugendhilfe ein Problem darstellt und wie ihr durch Medienerziehung begegnet werden kann. Deswegen wurden Fachkräfte (N = 319) nach ihrer Medienerziehung, ihrer wahrgenommenen Internet Gaming Disorder und medienpädagogischen Einrichtungsfaktoren befragt. Die Rückmeldungen wurden deskriptiv sowie mittels multipler linearer Regressionsanalysen untersucht. Jeweils etwa ein Drittel der Einrichtungen weist medienpädagogische Beauftragte oder medienpädagogische Konzepte auf. Etwa ein Fünftel stuft die Internetnutzung der jungen Menschen als problematisch ein. Ein höheres Fachkraftalter geht mit intensiverer Anwendung aller Medienerziehungsstrategien einher, während keine Geschlechtereffekte identifizierbar waren. Stärkere Internet Gaming Disorder geht signifikant mit geringerer restriktiver Mediation und weniger intensivem Co-Viewing einher. Eine intensivere Verankerung medienpädagogischer Inhalte in der Einrichtungskultur geht signifikant mit intensiverem Monitoring einher. Die Ergebnisse legen nahe, dass in der Praxis zwar ein Problembewusstsein existiert, jedoch weder die strukturellen noch individuellen Voraussetzungen für gelungene Medienerziehung flächendeckend umgesetzt werden. Künftige Forschungsvorhaben könnten medienziehungsförderliche Rahmenbedingungen,

Fendt, M. (2025). Medienerziehung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe. Eine quantitative Querschnitterhebung in Deutschland. *DiMe-Sozial*, 1(1), 67–77. <https://doi.org/10.21240/dimesoz/2025/1/10>

einen Plan zu deren Implementierung und die Fachkraft-Junge-Menschen-Interaktion bei der individuellen Entscheidungsfindung der Fachkräfte beleuchten.

Schlagwörter: Medienerziehung, Medienkompetenz, Mediensucht, Internet Gaming Disorder, Stationäre Kinder- und Jugendhilfe

Media Education in Residential Child and Youth Welfare. A Quantitative Cross-Sectional Survey in Germany

Abstract

The importance of media education and its protective effect on problematic internet use has been extensively researched in the family context. However, research has seldom targeted a presumably biographically highly burdened target group: Clients in residential child and youth welfare. This raises questions to what extent Internet Gaming Disorder is problematic in these institutions and how it can be addressed through media education. Therefore, a quantitative cross-sectional survey of media education, perceived Internet Gaming Disorder, and organizational factors of professionals in these facilities (N = 319) was conducted and analyzed descriptively as well as through multiple linear regression analyses. About one third of the facilities have media education representatives or media education concepts, while approximately one-fifth classify the internet use of young people as problematic. Higher age of the professionals is associated with more intense application of all media education strategies, while no gender effects were identifiable. Stronger Internet Gaming Disorder is significantly associated with less restrictive mediation and less intensive co-viewing. A more intensive integration of media pedagogical content into the institutional culture is significantly associated with more intensive monitoring. The results suggest that professionals are aware of problematic internet use, but neither the structural nor individual conditions for successful media education are consistently implemented. Future research could explore conditions to support media education, a plan for their implementation, and the interaction between professionals and youths in their individual decision-making process.

Keywords: media education, media literacy, media addiction, internet gaming disorder, residential child and youth welfare

1. Einleitung

Die allgegenwärtige Digitalisierung eröffnet Jugendlichen viele Vorteile, wie neue Möglichkeiten der Partizipation und einfacheren Wissenserwerb, birgt jedoch auch Probleme, wie suchartiges Nutzungsverhalten (Kammerl et al., 2020). Die Vermutung liegt nahe, dass insbesondere junge Menschen in der stationären Kinder- und Jugendhilfe aufgrund ihrer meist belastenden Familiensituation gefährdet sind, problematische

Mediennutzungsweisen zu entwickeln (Tillmann & Weßel, 2021). Eine förderliche Medienerziehung könnte präventiv gegen problematische Bewältigungsmuster wirken (Süss et al., 2013). Die Kinder- und Jugendhilfe hingegen scheint auf die Mediatisierung wenig vorbereitet, wodurch den jungen Menschen die selbstbestimmte, positive Mediennutzung erschwert wird. Jedoch existiert bisher wenig Forschung zu medienpädagogischen Rahmenbedingungen, geschweige denn dem Erziehungsverhalten im Kontext digitaler Medien, in der stationären Kinder- und Jugendhilfe (Feyer et al., 2020).

Diese Probleme bilden die Ausgangslage des Forschungsbedarfs dieser Studie, um einen Anhaltspunkt zu Medienerziehung und ihrem Wechselspiel mit problematischer Mediennutzung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe zu schaffen.

2. Theoretische Einbettung

In unserer zunehmend komplexen, mediatisierten Lebenswelt müssen die Heranwachsenden bereits früh, begleitet durch die Erziehenden, aktiv Ausgestaltung und Dauer der Angebote auswählen (Kammerl et al., 2020). Medienerziehung, die Erziehung zu kompetenter Mediennutzung sowie der Medieneinfluss und -einsatz während Erziehungs- und Bildungsprozessen, kann dabei helfen (Süss et al., 2013). Sie kann nach Dürager und Sonck (2014) in die Strategien Co-Viewing, Monitoring, technische, aktive und restriktive Mediation untergliedert werden. Restriktive Mediation umfasst die, zumeist nicht ausgehandelte, Einschränkung des Medienkonsums, beispielsweise durch Nutzungsverbote oder Geräteentzug. In technischer Mediation werden Beschränkungen durch Software, beispielsweise zur Zeitbegrenzung, automatisch umgesetzt. Bei aktiver Mediation werden gemeinsam mit den jungen Menschen Medieninhalte beurteilt, eingeordnet und mit weiterführenden Informationen gestützt. Beim Co-Viewing werden die medialen Inhalte gemeinsam rezipiert und mitunter kommentiert. Beim Monitoring, welches mitunter einen starken Eingriff in die Privatsphäre darstellt, werden mithilfe technischer Hilfsmittel beispielsweise Nutzungszeiten oder Chat-Verläufe kontrolliert.

Während Mediensysteme Handlungsräume und Teilhabemöglichkeiten eröffnen, bergen sie auch Risiken, beispielsweise die Internet Gaming Disorder (American Psychiatric Association, 2022). Für diese sind neben erhöhtem Spielverhalten über wenigstens 12 Monate hinweg mindestens vier der folgenden Symptome erforderlich: Übermäßige Beschäftigung mit dem Medium, Entzugssymptome, Toleranzentwicklung, Weiterführen trotz Einsicht in die psychosozialen Folgen, soziales Abkapseln, Lügen über die Spielmenge, Fliehen vor negativen Stimmungslagen und eine Beziehungs- oder Karrierebedrohung. Therapien setzen entsprechend oft

auf den Aufbau von Bewältigungsstrategien, wobei Medienkompetenz als ein Ziel gelungener Medienerziehung diese Umstrukturierung begünstigen kann (Wartberg et al., 2016).

Die Familie stellt für junge Menschen in der Regel das Umfeld erster Medienerfahrungen dar. Der Medienerziehungsstil orientiert sich, wie in Abbildung 1 skizziert, an Zielen, Werten, Normen und Präferenzordnungen des allgemeinen Erziehungsstils der Erziehenden (Spanhel, 2021). Dadurch spielen viele Faktoren wie sozioökonomischer Hintergrund, Bildungsgrad, Medienkompetenz und Geschlecht des Elternteils sowie des jungen Menschen eine Rolle (Rott, 2020). Das Zusammenspiel von Familienklima, medienerzieherischen Ansätzen und Internet Gaming Disorder verändert sich im Verlauf der Adoleszenz, weswegen die meisten Studien keine zeitstabilen, wirksamen Strategien identifizieren können (Kammerl et al., 2020).

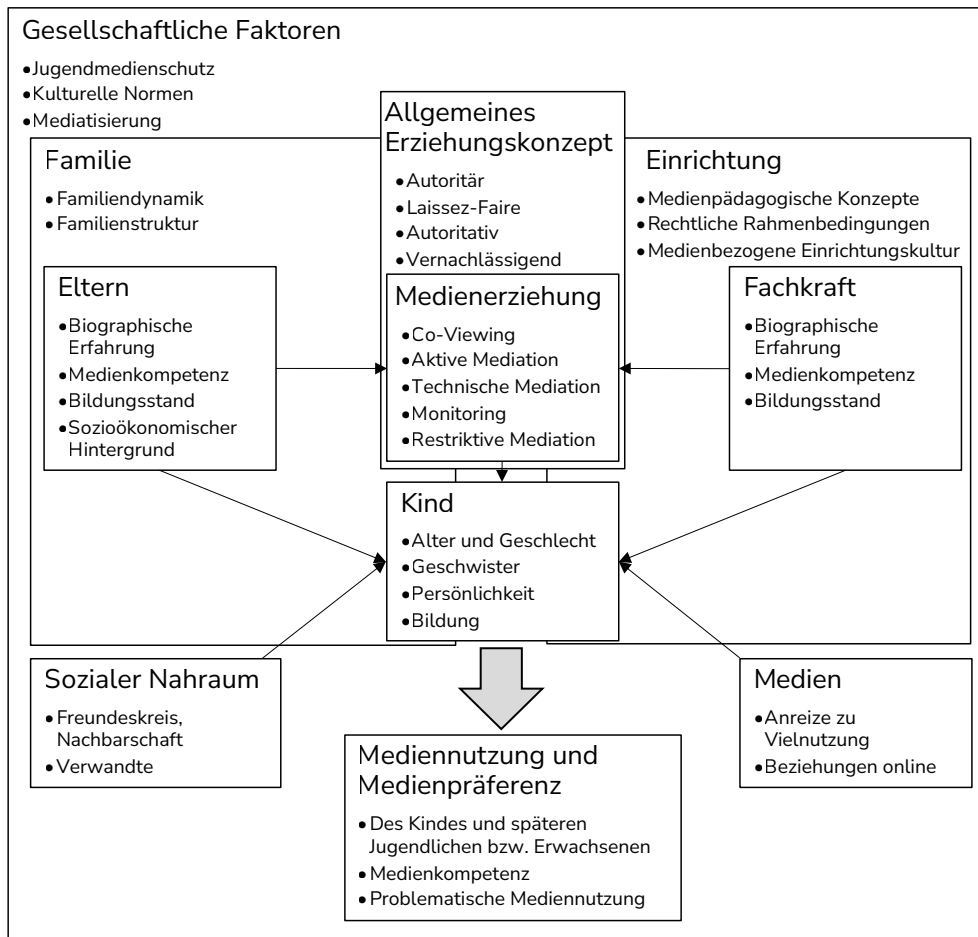


Abbildung 1: Beispielhafte Faktoren der Medienerziehung in Familien- und Jugendhilfekontexten.

Die Vermutung liegt nahe, dass sich Erkenntnisse zur familialen Medienerziehung auf das Erziehungsverhältnis in der stationären Kinder- und Jugendhilfe übertragen lassen. Zudem erscheinen, wie von Fendt (2024) erörtert, junge Menschen in diesen Einrichtungen aufgrund ihrer mutmaßlichen biografischen Vorbelastung als besonders gefährdet für Internet Gaming Disorder, da eine stationäre Unterbringung meist ein

letztes Mittel der Jugendämter darstellt. In einer Schweizer Fachkräftebefragung gaben nahezu alle Befragten an, aktive Mediation zu betreiben, ein Drittel Monitoring und die Hälfte restriktive Mediation (Steiner et al., 2017). Jedoch wurde trotz vieler Studien im Familienkontext die Medienerziehung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland bisher nicht quantitativ erforscht (Feyer et al., 2020). Diese Studie soll die Forschungslücke durch eine quantitative Fachkräftebefragung über Medienerziehung, Internet Gaming Disorder sowie einrichtungs- und fachkraftspezifische medienpädagogische Faktoren füllen. Folgende Fragen sollen beantwortet werden:

- F1: Inwieweit lassen sich medienpädagogische Inhalte, Hürden und Potenziale in den befragten Einrichtungen der stationären Kinder- und Jugendhilfe finden?
- F2: Inwieweit lassen sich die Medienerziehungsstrategien der Fachkräfte durch die Merkmale Alter, Geschlecht und Medienhaltung vorhersagen?
- F3: Inwieweit sind die Medienerziehungsstrategien der Fachkräfte statistisch signifikant mit der wahrgenommenen Internet Gaming Disorder assoziiert?
- F4: Inwieweit ist die medienpädagogische Einrichtungskultur statistisch signifikant mit den Medienerziehungsstrategien und der Internet Gaming Disorder assoziiert?

3. Untersuchungsdesign

Die Studie wurde als querschnittliche quantitative Fachkräftebefragung durchgeführt. Alle Teilnehmenden gaben ihre informierte Einwilligung vor der Befragungsteilnahme. Datensatz, Fragebogen und Analyseskript sind auf <https://osf.io/fu7qv> zu finden.

Für die Befragung wurden auf Basis der §§ 34, 35 oder 35a SGB VIII agierende Einrichtungen über die Onlineplattformen «freiplatzmeldungen.de», «stationaere-jugendhilfe.de», und «vpk-einrichtungen.de» gesucht und per Mail zur Teilnahme eingeladen. Zudem wurden die Spitzenverbände der Freien Wohlfahrtspflege zentral um Verteilung des Anliegens an ihre Einrichtungen gebeten, was von Caritas, Diakonie, Arbeiterwohlfahrt und den Paritätischen Wohlfahrtsverbänden zugesagt wurde.

Die Befragten füllten auf SoSciSurvey (Version 3.3) nach der informierten Einwilligung Fragen zu digitalen Medien, ihren Medienerziehungsstrategien, Internet Gaming Disorder und soziodemografische Daten aus. Der Fragebogen wurde qualitativ pilotiert.

Die **Medienerziehungsstrategien** wurden durch Skalen des EU Kids Online Project (Dürager & Sonck, 2014) erfasst, die an das Kinder- und Jugendhilfesetting angepasst wurden: Co-Viewing (5 Items, $M = 3.46$,

$SD = 1.09$, $\alpha = .32$), restriktive Mediation (8 Items, $M = 5.37$, $SD = 3.36$, $\alpha = .80$), aktive Mediation (5 Items, $M = 4.50$, $SD = 0.88$, $\alpha = .54$), technische Mediation (4 Items, $M = 3.23$, $SD = 1.00$, $\alpha = .58$) und Monitoring (4 Items, $M = 1.74$, $SD = 1.46$, $\alpha = .76$). Diese bilden einen Summenwert aus den Antworten (Ja = 1 und Nein = 0).

Internet Gaming Disorder ($M = 14.67$, $SD = 5.48$, $\alpha = .84$) wurde mit dem an Fachkräfte angepassten PYDQ (Wartberg et al., 2016) erhoben, der große Ähnlichkeit zu den Kriterien der DSM-5-TR aufweist (8 Items, 1 = «Niemand» bis 5 = «Alle»).

Die **Medienhaltung der Fachkräfte** ($M = 29.93$, $SD = 4.91$, $\alpha = .79$) wurde mit einer selbstkonstruierten Skala mit 10 Items (1 = «Stimmt überhaupt nicht» bis 5 = «Stimmt genau») gemessen. Ein höherer Wert deutet auf eine positivere Medienhaltung hin.

Die **Medienpädagogische Einrichtungskultur** ($M = 3.10$, $SD = 1.12$) wurde mit einer selbst konstruierten Skala aus 5 Items erhoben: Medienpädagogische Konzepte und Beauftragte (jeweils Ja = 1 und Nein = 0), Vielfalt digitaler Endgeräte in der Einrichtung (0-1 = 0, 2-3 = 1 und 4 oder mehr = 2) und medienpädagogische Inhalte in Hilfeplangesprächen («nie», «selten» und «teils, teils» = 0 sowie «meistens» und «immer» = 1).

Es wurden 339 vollständige Teilnahmen verzeichnet, von denen 14 aufgrund einer über 27 Jahre alten Zielgruppe und 6 auf expliziten Wunsch von der Auswertung ausgeschlossen wurden (beispielsweise, da sie sich nur interessehalber durch den Fragebogen klickten). Somit wurden $N = 319$ Rückmeldungen einbezogen (63,4 % weiblich, 33,4 % männlich, 1,2 % divers, $M_{\text{Alter}} = 38,45$, $SD_{\text{Alter}} = 11,64$). 92,5 % der Befragten haben einen erzieherisch-sozialarbeiterischen Bildungshintergrund, 63,0 % arbeiten in Wohngruppen, 11,3 % in familienähnlichen Wohnformen. 16,3 % der Einrichtungen gehören keinem Dachverband an, 19,1 % der Diakonie, 12,9 % der Caritas, 20,4 % dem Paritätischen Wohlfahrtsverband, 12,5 % dem Verband Privater Träger.

Für eine multiple lineare Regression mit 6 Koeffizienten lässt sich mit dieser Stichprobe ein kleiner Effekt von $f^2 = .07$ mit einer statistischen Power von 95% ($\alpha = .05$) erkennen. Nach Ende des Befragungszeitraums wurden die Daten heruntergeladen und bereinigt. Die Auswertung erfolgte mit Jamovi (Version 2.6). Verletzungen der Annahmen an die statistischen Verfahren wurden getestet und in der Ergebnisdarstellung berichtet.

4. Ergebnisse

Es wurden mehrere Aspekte der Medienpädagogik in den Einrichtungen abgefragt. In 38,5 % der Einrichtungen ist ein medienpädagogisches Konzept vorhanden, und in 29,6 % medienpädagogische Beauftragte. Insgesamt weisen 51,1 % eines dieser Merkmale und 16,6 % beide auf. Es behandelten rund ein Fünftel (20,1 %) der Einrichtungen

medienpädagogische Inhalte meistens oder immer im Rahmen der Hilfesprache, während 5,0 % sie nicht thematisieren. In nahezu allen befragten Einrichtungen stehen den jungen Menschen ein Fernseher (95,0 %), eine Konsole (83,7 %), ein Computer oder Laptop (94,4 %) und ein Smartphone (93,7 %) zur Verfügung.

Es wurden im Hinblick auf Probleme im Kontext digitaler Medien Bedrohungen oder Beleidigung (40,8 %), Schulden durch Onlineshopping (25,4 %), Cybermobbing (22,9 %), Strafanzeigen aufgrund Fehlverhaltens im Internet (12,2 %) und Cybergrooming (4,1 %) und sonstiges (9,4 %) berichtet. 23,5 % gaben an, keine Probleme im Kontext digitaler Medien in ihrer Einrichtung zu haben.

Anhand multipler linearer Regressionsanalysen wurde untersucht, inwieweit Alter, Geschlecht und Medienhaltung die Medienerziehungsstrategien der Fachkräfte vorhersagen (siehe Tabelle 1). Die Prädiktoren erklären signifikant Co-Viewing, $F(3,312) = 9.38, p < .001, R^2_{\text{korr}} = .07$, aktive Mediation, $F(3,312) = 2.68, p = .047, R^2_{\text{korr}} = .02$, Monitoring, $F(3,312) = 2.91, p = .035, R^2_{\text{korr}} = .02$ und technische Mediation, $F(3,312) = 12.03, p < .001, R^2_{\text{korr}} = .10$, jedoch nicht restriktive Mediation, $F(3,312) = 1.12, p = .341, R^2_{\text{korr}} = .00$. Es besteht ein signifikanter positiver Zusammenhang zwischen dem Alter und allen Medienerziehungsstrategien außer restriktiver Mediation. Das Geschlecht hat keinen signifikanten Effekt, während die Medienhaltung einen signifikanten positiven Zusammenhang mit Co-Viewing und technischer Mediation hat.

	Co-Viewing	Restriktive Mediation ¹	Aktive Mediation	Monitoring	Technische Mediation
	Standardisierte Beta-Koeffizienten [95%-CI]				
Fachkraftalter	.19*** [.08;.30]	.09 [-.02;.21]	.14** [.03;.25]	.15** [.04;.26]	.25*** [.14;.36]
Geschlecht	.04 [-.07;.15]	.06 [-.05;.17]	.08 [-.03;.19]	.03 [-.08;.14]	-.10 [-.21;.00]
Medienhaltung	.21*** [.10;.31]	-.01 [-.12;.10]	.04 [-.07;.15]	.06 [-.05;.17]	.13** [.03;.24]
Korrigiertes R ²	.07	.00	.02	.02	.10

Tabelle 1: Vorhersage der Medienerziehungsstrategien der Fachkräfte durch Alter, Geschlecht und Medienhaltung. Anmerkungen:

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

¹ Parameterschätzung mit robusten Standardfehlern. CI = Konfidenzintervall.

	Internet Gaming Disorder	Medienpädagogische Einrichtungskultur
	Standardisierte Beta-Koeffizienten [95%-CI]	
Co-Viewing	-.13** [-.25;-.01]	.08 [-.04;.19]
Restriktive Mediation	-.13* [-.26;.00]	.09 [-.03;.21]
Aktive Mediation	.11 [.00;.22]	.11* [.01;.22]
Monitoring	.00 [-.13;.13]	.25** [.12;.37]
Technische Mediation	-.02 [-.13;.09]	-.02 [-.13;.09]
Internet Gaming Disorder		.06 [-.05;.16]
Korrigiertes R ²	.04	.12

Tabelle 2: Vorhersage der Internet Gaming Disorder und der medienpädagogischen Einrichtungskultur durch die Medienerziehungsstrategien. Anmerkungen: CI = Konfidenzintervall. * $p < .05$. ** $p < .001$.

Mit multiplen linearen Regressionen wurde getestet, ob die Medienerziehungsstrategien Internet Gaming Disorder sowie zusätzlich die Internet Gaming Disorder die medienpädagogische Einrichtungskultur vorhersagen (siehe Tabelle 2). Die Prädiktoren sagen Internet Gaming Disorder, $F(5,313) = 3.51, p = .004, R^2_{\text{korr}} = .04$, und medienpädagogische Einrichtungskultur, $F(5,313) = 8.33, p < .001, R^2_{\text{korr}} = .12$, signifikant voraus. Es besteht ein signifikanter Zusammenhang zwischen stärkerer beobachteter Internet Gaming Disorder und weniger intensivem Co-Viewing sowie restriktiver Mediation. Zwischen stärkerer medienpädagogischer Einrichtungskultur und intensiverer aktiver Mediation sowie Monitoring bestehen signifikante Zusammenhänge.

5. Diskussion

Diese Studie wirft erstmalig einen quantitativen Blick auf die Medienerziehung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. Dadurch konnten wichtige Anhaltspunkte zu den Rahmenbedingungen für Medienerziehung sowie Zusammenhänge zwischen der Anwendung einzelner Strategien und Internet Gaming Disorder untersucht werden. Insbesondere ließen sich Alters-, jedoch keine Geschlechtereffekte in der Anwendung der Medienerziehungsstrategien feststellen, während eine stärkere beobachtete Internet Gaming Disorder mit schwächerem Co-Viewing und schwächerer restriktiver Mediation einhergeht.

Alle Medienerziehungsstrategien werden geschlechtsunabhängig und mit steigendem Alter häufiger eingesetzt. Während Rott (2020), keine Alterseffekte finden konnte, lässt sich dieser Befund möglicherweise durch eine Selbstüberschätzung der eigenen Fähigkeiten erklären. Die positivere Haltung gegenüber digitalen Medien korreliert signifikant mit intensiverem Co-Viewing und technischer Mediation, während alle anderen Medienerziehungsarten keine signifikanten Effekte aufweisen. Es wäre möglich, dass das Berufsethos der Fachkräfte zumindest teilweise von deren privater Meinung losgelöst ist, da in den Einrichtungen Erwartungshaltungen an das Medienerziehungsverhalten existieren.

Übereinstimmend mit bisheriger Forschung geht in dieser Studie geringere restriktive Mediation mit stärkerer Internet Gaming Disorder einher (Kalmus et al., 2015; Kammerl et al., 2020). Möglicherweise ist diese Strategie wirksam, da sie schlichtweg die Interaktion mit digitalen Medien verunmöglicht, wodurch im Umkehrschluss keine stundenlange Nutzung bilanziert werden kann. Jedoch erscheint, gestützt durch den fehlenden Einfluss technischer Mediation, fraglich, inwieweit insbesondere technisch weniger versierte Fachkräfte die Mediennutzung tatsächlich kontrollieren können und sich stattdessen auf das, je nach Betreuungsintensität sehr lose, Erziehungsverhältnis verlassen müssen. Auch aus den Ergebnissen dieser Studie kann in Anlehnung an Bleakley et al. (2016) gefolgert werden, dass intensiveres Co-Viewing und dessen partizipative Strategien potenziell einen Schutzfaktor gegen Internet Gaming Disorder darstellen. Das Bild einer partizipativen Aufklärung der Zielgruppe liegt somit nahe.

Im Vergleich zu Steiner et al. (2017) weist lediglich ein Drittel der Einrichtungen ein medienpädagogisches Konzept auf, wodurch ein geringerer medienpädagogischer Fokus der untersuchten Einrichtungen nahe liegt. Denkbar wäre, dass die Digitalisierung und damit einhergehender medienpädagogischer Bedarf erst in den letzten Jahren, beispielsweise durch den Distanzunterricht während der Pandemie, in den Fokus rückten. Zudem fehlen in den meisten Einrichtungen medienpädagogische Beauftragte, die gezielt weitergebildet werden und eine einheitliche, hochwertige Einrichtungsstrategie entwerfen können. In medienpädagogikfreundlichen Einrichtungen könnte der positivere Medienumgang, kombiniert mit den partizipatorischen Methoden aktiver Mediation in Anlehnung an Kalmus et al. (2015), dazu beitragen, dass die jungen Menschen intensiveres Monitoring tolerieren. Restriktive und technische Mediation sind hingegen nicht signifikant mit der medienpädagogischen Einrichtungskultur assoziiert. Da manche Maßnahmen der restriktiven Mediation, wie die Einschränkung von Instant Messengern, bereits durch gesetzliche und organisationale Rahmenbedingungen vorgegeben sind, haben die einzelnen Einrichtungen möglicherweise nur wenig Spielraum (Spanhel, 2021).

Für die berufliche Praxis bieten sich kontinuierliche Fachkraftschulungen an, um sowohl einer Überschätzung des Risikos vorzubeugen als auch adäquate Schutzmaßnahmen einleiten zu können. Zudem könnte ein stärkerer Austausch jüngerer und älterer Fachkräfte die festgestellten Alterseffekte in der Medienerziehung mildern. Außerdem erscheint es sinnvoll, medienpädagogische Maßnahmen institutionell zu unterstützen, indem ein medienpädagogisches Konzept erstellt und medienpädagogische Beauftragte benannt werden. Hierfür sind Zeitkontingente der Mitarbeitenden und Partizipation aller Betroffenen sowie ein Bekenntnis insbesondere der Einrichtungsleitung zu einem medienpädagogischen Fokus erforderlich.

Da diese Studie weitestgehend wissenschaftliches Neuland betritt, sollten gewisse Limitationen erwähnt werden. Es handelt sich um eine Gelegenheitsstichprobe, deren Gesamtpopulation nicht bekannt ist. Da die befragten Einrichtungen bereits eine Internetpräsenz aufwiesen, ist nicht auszuschließen, dass sie der Digitalisierung offener gegenüberstehen als ausschließlich analog vertretene. Es wurde außerdem nur die Fachkraftsicht ausgewertet, wodurch nicht eindeutig feststellbar ist, ob die Einschätzungen der Fachkräfte auch durch die jungen Menschen gestützt würden.

Zukünftige Forschung könnte das hochkomplexe Faktorengelände, in dem Medienerziehung stattfindet, hinsichtlich der Entscheidungsfindung und Rechtfertigung der Medienerziehungsstrategien der Fachkräfte weiter beleuchten. Zudem könnte eine Längsschnittstudie junge Menschen und Fachkräfte in den Einrichtungen begleiten, um Erkenntnisse über Genese und Entwicklung der Internet Gaming Disorder zu gewinnen. Hierbei sollten auch strukturelle Rahmenbedingungen in den Fokus gerückt werden. Medienerziehungsförderliche Verbands- und Einrichtungskulturen, die gelingende Einführung medienpädagogischer Konzepte und die partizipative Einbindung aller Beteiligten erscheinen von besonderem Interesse.

Literatur

- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (7th ed., text rev.)*. American Psychiatric Association Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>
- Bleakley, A., Ellithorpe, M. & Romer, D. (2016). The role of parents in problematic internet use among US adolescents. *Media and Communication*, 4(3), 24–34. <https://doi.org/10.17645/mac.v4i3.523>
- Dürager, A. & Sonck, N. (2014). *Testing the reliability of scales on parental internet mediation*. EU Kids Online. http://eprints.lse.ac.uk/60220/1/EU_Kids_Online_ScalesReport2014.pdf

- Fendt, M. (2024). Internet Gaming Disorder im Kontext prekärer Lebenslagen. In T. Middendorf & A. Parchow (Hrsg.), *Junge Menschen in prekären Lebenslagen: Theorien und Praxisfelder der Sozialen Arbeit* (1. Auflage, S. 216–227). Juventa Verlag.
- Feyer, J., Kochskämper, D., Müller, T., Rusack, T., Schilling, C., Schröder, W., Tillmann, A., Weßel, A. & Zinsmeister, J. (2020). *Digitalisierung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe – nicht nur in Zeiten der COVID-19-Pandemie*. <https://doi.org/10.18442/145>
- Kalmus, V., Blinka, L. & Ólafsson, K. (2015). Does it matter what mama says: Evaluating the role of parental mediation in European adolescents' excessive internet use. *Children & Society*, 29(2), 122–133. <https://doi.org/10.1111/chso.12020>
- Kammerl, R., Zieglmeier, M. & Wartberg, L. (2020). Medienerziehung und familiale Aspekte als Prädiktoren für problematischen jugendlichen Internetgebrauch. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 23(1), 175–191. <https://doi.org/10.1007/s11618-019-00920-1>
- Rott, K. J. (2020). *Medienkritikfähigkeit messbar machen: Analyse medienbezogener Fähigkeiten bei Eltern von 10- bis 15-Jährigen. Erwachsenenbildung und lebensbegleitendes Lernen*. wbv.
- Spanhel, D. (2021). Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten. *Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 24, 231–280. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb16/2021.02.26.X>
- Steiner, O., Heeg, R., Schmid, M. & Luginbühl, M. (2017). *MEKiS: Studie zur Medienkompetenz in stationären Einrichtungen der Jugendhilfe*. Hochschule für Soziale Arbeit.
- Süss, D., Lampert, C. & Wijnen, C. W. (2013). *Medienpädagogik*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-19045-7>
- Tillmann, A. & Weßel, A. (2021). Digitalisierung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe – zur Relevanz von digitalen Medien und Medienbildung in einem vernachlässigten Bildungskontext. In M. Wunder (Hrsg.), *Digitalisierung und Soziale Arbeit. Transformationen und Herausforderungen* (S. 229–239). Verlag Julius Klinkhardt. <https://doi.org/10.35468/5909-16>
- Wartberg, L., Kriston, L., Kegel, K. & Thomasius, R. (2016). Adaptation and psychometric evaluation of the Young Diagnostic Questionnaire (YDQ) for parental assessment of adolescent problematic internet use. *Journal of behavioral addictions*, 5(2), 311–317. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.049>