

Chancen, Risiken und Einfluss auf das Wohlbefinden

Ein Scoping Review zum digitalen Medienkonsum bei Autismus-Spektrum-Störung

Opportunities, Risks, and Impact on Well-Being – A Scoping Review of Digital Media Consumption in Autism Spectrum Disorder

Matthias Neumann, Jannis Mundigl, Gloria Mittmann, Marie Celine Dorczok, Sylvia Dörfler & Verena Steiner-Hofbauer

Themenschwerpunkt Social Media

Zusammenfassung

Die Nutzung digitaler Medien im Alltag hat in jüngerer Vergangenheit erheblich zugenommen. Der vorliegende Scoping Review gibt einen Überblick über die Literatur bezüglich digitaler Mediennutzung von Menschen mit Autismus-Spektrum-Störung (ASS) sowie die damit verbundenen Risiken, Vorteile und Auswirkungen auf das Wohlbefinden. Die Online-Datenbank PubMed diente als Quelle für die primäre Literaturrecherche, welche 120 Ergebnisse einbrachte, wobei zehn davon die Einschlusskriterien erfüllten. Einen weiteren Artikel brachte die Sekundärsuche hervor, was die Gesamtzahl auf elf erhöhte. Die Ergebnisse zeigen, dass soziale Medien und Online-Spiele Menschen mit ASS beim Knüpfen und Aufrechterhalten von Freundschaften helfen können, indem sie soziale Interaktionswege ermöglichen, die sich für Menschen mit ASS einfacher gestalten. Die größten Gefahren bei der Nutzung digitaler Medien liegen für Betroffene im Cybermobbing und der Vernachlässigung von Offline-Aktivitäten. Insgesamt scheinen eine nicht-exzessive Nutzung sozialer Medien und Formen des Online-Gaming das Wohlbefinden und die Freundschaften autistischer Menschen zu verbessern.

Abstract

The use of digital media in everyday life has been increasing at a remarkable rate. This scoping review provides an overview on the literature with respect to digital media usage of people with Autism Spectrum Disorder (ASD) as well as the associated risks, benefits, and effects on their well-being. The online database PubMed served as the source of the primary scientific literature research, which yielded 120 results. Ten of those met our predefined inclusion criteria. A secondary search produced one additional eligible paper, bringing our

sum total to eleven. Results indicate that the convenience of social interaction and communication that is provided by social media and online games can help people with ASD to form and maintain friendships. The main risks consist of the danger of cybermobbing and the neglect of offline activities. Overall, non-excessive social media use and online-gaming seem to improve wellbeing and friendships of autistic people.

1. Einleitung

1.1. Autismus: Definition und Prävalenz

Gemäß der aktuellen Ausgabe des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013) umfasst die Definition der Autismus-Spektrum-Störung (ASS) folgende Schlüsselmerkmale: Defizite in sozial-emotionaler Reziprozität, Schwierigkeiten beim Führen dialogischer Konversationen, eine reduzierte Teilhabe an Interessen, Emotionen oder Affekten, eine verminderte Fähigkeit, soziale Interaktionen zu initiieren oder gemäß sozialer Normen auf diese zu reagieren, Schwierigkeiten in der nonverbalen Kommunikation, Abweichungen in Augenkontakt und Körpersprache, Defizite im Verständnis und Gebrauch von Gesten sowie in der Entwicklung, Aufrechterhaltung und dem Verständnis von Beziehungen (American Psychiatric Association, 2013). Individuen mit ASS können weiters stereotype oder repetitive Bewegungen, Beharren auf Gleichheit und hochgradig beschränkte Interessen zeigen sowie Über- oder Unterempfindlichkeit auf sensorische Reize aufweisen (American Psychiatric Association, 2013).

Nach aktuellem Wissensstand wird davon ausgegangen, dass die Prävalenzrate für ASS bei 1 bis 3 Prozent liegt (Maenner et al., 2023; World Health Organization, 2023). Gegenwärtig wird eine Zunahme von ASS-Diagno-