Inhaltsverzeichnis

I	Einführung und Grundlagen
1	Leben im digitalen Zeitalter
	Markus Appel
1.1	Digital ist besser? Einordnung und Prämissen für ein angemessenes
	Verständnis der Psychologie der Online- und Mobilkommunikation
1.2	Was versteht man unter sozialen Medien (Social Media)?
1.3	Große Herausforderungen: Kapitelüberblick
	Literatur
2	Grundlagen der menschlichen Kommunikation
	Fabian Hutmacher und Silvana Weber
2.1	Nachdenken über Kommunikation
2.2	Shannon und Weaver: Das Sender-Empfänger-Modell
2.3	Die spezifisch menschlichen Aspekte der Kommunikation
2.4	Die Funktion von Kommunikation
2.5	Wie kann Kommunikation gelingen?
2.6	Jenseits des Gesagten: Nonverbale Kommunikation
2.7	Nonverbale Kommunikation – eine Wunderwaffe?
	Literatur
3	Kommunikation online: Notbehelf oder kreative Spielwiese?
	Stephan Winter, Uli Gleich und Roland Gimmler
3.1	Wie funktioniert Online-Kommunikation?
3.2	Defizittheorien der Online-Kommunikation
3.3	Adaptionstheorien der Online-Kommunikation
3.4	Glaubwürdigkeit und Authentizität der Online-Kommunikation
3.5	Zusammenfassung und Ausblick
	Literatur
4	Das Internet als Versuchskäfig? Aufmerksamkeitssteuerung
	und Konditionierung
	Markus Appel
4.1	Aufmerksamkeit und Engagement
4.2	Grundlagen des Behaviorismus: Pawlows Hund, der kleine Albert
	und Assoziationen im Netz
4.3	Operantes Konditionieren
4.4	Modelllernen und Banduras sozial-kognitive Theorie
	Literatur

5	Identität und Selbst
	Markus Appel und Silvana Weber
5.1	Selbst und Identität: Grundlegende Begriffe und Theorien
5.2	Wie real ist das Online-Selbst?
5.3	Selfies
5.4	Online- und Mobilkommunikation als Ausdruck der Persönlichkeit
5.5	Wie Verhaltensspuren im Netz die Persönlichkeit und andere Merkmale verraten
6	Gender, Diversität und digitale Kommunikation
	Silvana Weber und Jan-Philipp Stein
6.1	Grundlegende Konzepte und Theorien
6.2	Geschlechtliche Identität: Selbstdarstellung in der Onlinekommunikation
6.3	Die komplexe Rolle digitaler Medien für queere Personen
6.4	Ethnische Identität in der Onlinekommunikation
6.5	Gender und Diversität in Videospielen
6.6	Fazit
	Literatur
7	Social Media und Wohlbefinden Jan-Philipp Stein, Silvana Weber, Fabian Hutmacher und Markus Appel
7.1	Social-Media-Nutzung und Wohlbefinden: Ein erster Überblick
7.2	Soziale Vergleiche auf sozialen Netzwerkseiten
7.3	Aktive versus passive Nutzung
7.4	Soziale Netzwerkseiten und Körperbild
7.5	Social-Media-Nutzung als Quelle von sozialer Unterstützung und Selbstbestätigung Literatur
8	Onlinebezogene Verhaltenssüchte
	Matthias Brand und Elisa Wegmann
8.1	Terminologie, Phänomenologie und Epidemiologie
8.2	Diagnostische Kriterien
8.3	Psychologische Prozesse und theoretische Modelle
8.4	Neurobiologische Korrelate
8.5	Therapeutische Möglichkeiten
8.6	Schlussfolgerung
	Literatur

9	Lernen mit digitalen Medien
	Christoph Mengelkamp
9.1	Kognitive Verarbeitung
9.2	Metakognitionen beim Lernen
9.3	Lernmotivation
	Literatur
10	Informelles Lernen im Internet
	Johanna Abendroth und Tobias Richter
10.1	Einführung
10.2	Wie suchen wir beim informellen Lernen relevante Informationen im Internet?
10.3	Wie verarbeiten wir Informationen beim informellen Lernen im Internet?
10.4	Wie entstehen beim informellen Lernen im Internet Fehlvorstellungen
	und falsche Überzeugungen?
10.5	Wie lässt sich die Verarbeitung und das Verständnis digitaler Texte
	im informellen Lernen stärken?
10.6	Fazit
	Literatur
11	Geschichten, Unterhaltung und Inspiration
	Julia Winkler und Markus Appel
11.1	Geschichten
11.2	Narratives Rezeptionserleben
11.3	Unterhaltung als mehrdimensionales Konzept
11.4	Geschichten in weiteren Kontexten
	Literatur
12	Onlinedating und Sexting
	Maximilian T. P. von Andrian-Werburg, Benjamin P. Lange und Frank Schwab
12.1	Onlinedating: Definition und Verbreitung
12.2	Motive und Verhalten beim Onlinedating
12.3	Onlinedating aus evolutionspsychologischer Perspektive
12.4	Sexting
12.5	Fazit
	Literatur
13	Cyberbullying
	Anja Schultze-Krumbholz
13.1	Definition und Besonderheiten von Cyberbullying
13.2	Arten von Cyberbullying
13.3	Häufigkeit und Auswirkungen
13.4	Erklärungsansätze 1
13.5	Präventions- und Interventionsstrategien bei Cyberbullying
13.6	Fazit
	Literatur

III Herausforderungen

14	Hass und Hetze im Netz	201
	Lena Frischlich, Ursula Kristin Schmid und Diana Rieger	
14.1	Einleitung	20
14.2	Hate Speech: Ursprung und Bedeutung des Konzeptes	20
14.3	Die Hatenden: Wer verbreitet Hass und Hetze im Netz?	204
14.4	Die Kanäle: Wo finden sich Hass und Hetze in der digitalen Kommunikation?	20
14.5	Die Inszenierungen: Wie sieht Hate Speech aus?	20
14.6	Die Beobachtenden: Was macht Hate Speech mit dem Publikum?	20
14.7	Die Angegriffenen: Welche Folgen hat Hate Speech für die Zielpersonen?	21
14.8	Fazit	21
	Literatur	21
15	Fake News	21
	Jan Philipp Rudloff und Markus Appel	
15.1	Was sind Fake News?	21
15.2	Vergangenheit und Gegenwart von Fake News	22
15.3	Produktion und Verbreitung von Fake News	22
15.4	Fake News und die menschliche Informationsverarbeitung	22
15.5	Individuelle Unterschiede	22
15.6	Was kann man gegen Fake News tun?	22
	Literatur	22
16	Verschwörungstheorien im digitalen Raum	23
	Roland Imhoff	
16.1	Die Psychologie des Verschwörungsglaubens	23
16.2	Verschwörungstheorien und digitale Medien	23
16.3	Sind Verschwörungstheorien ein Phänomen des Internets?	23
16.4	Verbreiten sich Verschwörungstheorien im Internet besonders schnell oder weit	
	(verglichen mit anderen Informationen)?	23
16.5	Suchen Verschwörungsgläubige ihre Informationen eher im Internet?	23
16.6	Führt die Konfrontation mit Verschwörungstheorien im Internet dazu, dass diese	
	übernommen werden?	24
16.7	Was wissen wir über digitale Gemeinschaften von Verschwörungsgläubigen?	24
16.8	Fazit	24
	Literatur	24

17	Künstliche Intelligenz	247
	Jan-Philipp Stein, Tanja Messingschlager und Fabian Hutmacher	
17.1	Künstliche Intelligenz: Ein breites technologisches Konzept	248
17.2	Anwendungs- und Forschungsfelder im Bereich KI	249
17.3	Gesellschaftliche und ethische Perspektiven auf Kl	256
17.4	Fazit	257
	Literatur	258
18	Virtuelle Realität und sozial interaktive Agenten	261
	Jan-Philipp Stein und Birgit Lugrin	
18.1	Virtuelle Realität – ein lange gehegter Menschheitstraum	262
18.2	Psychologische Prozesse bei der Nutzung von VR	264
18.3	Zukünftige Aufgaben der VR-Forschung	267
18.4	Sozial interaktive Agenten (SIAs)	268
18.5	SIAs in der Anwendung und abschließende Bemerkungen	272
	Literatur	275
	Serviceteil	
	Epilog	280
	Stichwortverzeichnis	283