

Willkommen im Medienschungel – Die Medienwelt von Kindern und Jugendlichen

Fachtagung Internet und Medienabhängigkeit der LWL-KS, Bielefeld, 14.09.2011

Name

Adresse

Geburtsdatum

Lieblingsbuch

Letzter Urlaub

Zahl der Freunde

Politische Gesinnung

Was haben sie gestern Abend gemacht?

Ich bin regelmäßig online!

Bitte bei Zustimmung aufzeigen!

**Ich bin Mitglied bei einem Social
Network!**

Bitte bei Zustimmung aufzeigen!

Ich spiele gerne!

Bitte bei Zustimmung aufzeigen!

Ich spiele gerne Computerspiele!

Bitte bei Zustimmung aufzeigen!

Ich habe ein Handy!

Bitte bei Zustimmung aufzeigen!

**Ich könnte zwei Wochen auf mein
Handy verzichten!**

Bitte bei Zustimmung aufzeigen!

Zwei Wochen ohne Handy:

Aussagen von Jugendlichen aus der Studie „Das Handy in der Lebenswelt von Heranwachsenden“ von Iren Schulz

„Ohne Handy ist man unerreichbar und abgesehen vom Internet von der Zivilisation abgeschnitten.“

„Es hat genervt, dass ich so unwichtig bin.“

*„Wir haben keine
Freunde und wir sind
nicht wichtig...“*

Mobile Endgeräte

MP3 Radio WLAN/Internet

Spielekonsole Diktiergerät

Foto- und Videokamera TV

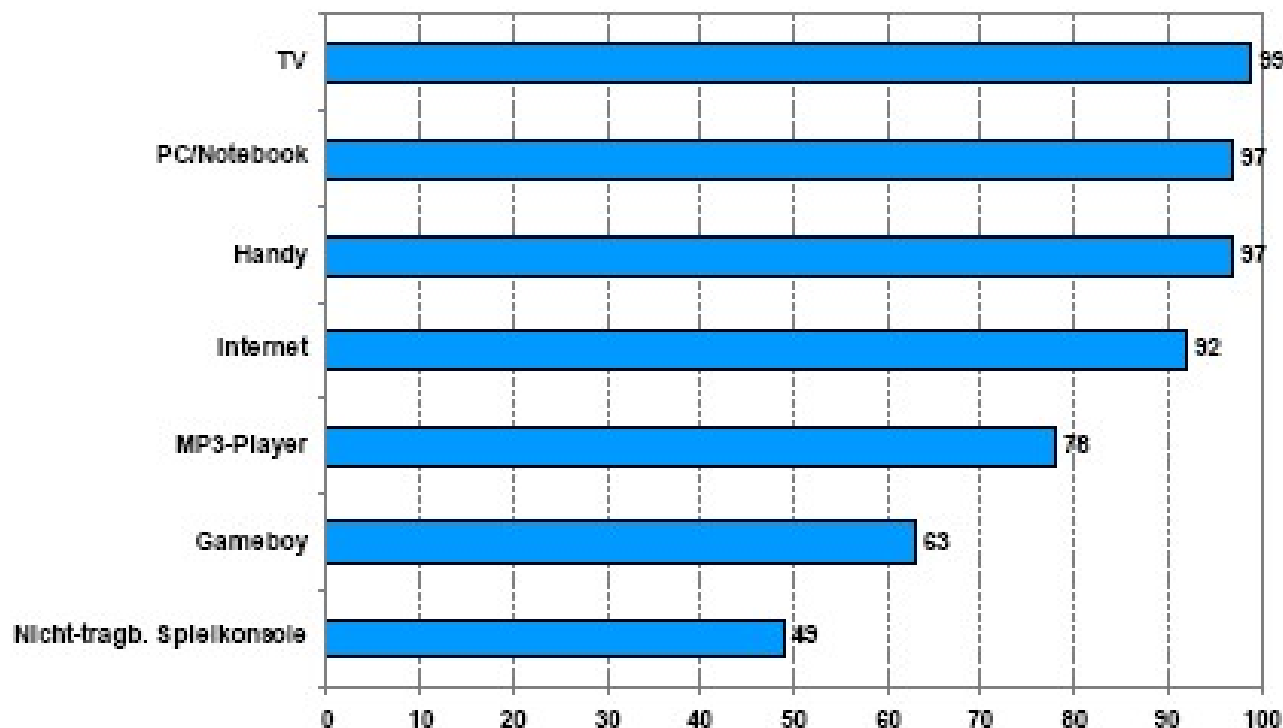
Organizer Dateiaustausch

Datenspeicher Online-Spiele

Instant Messaging u.v.m.

Medienausstattung in der Familie

Auswahl, Angaben in %



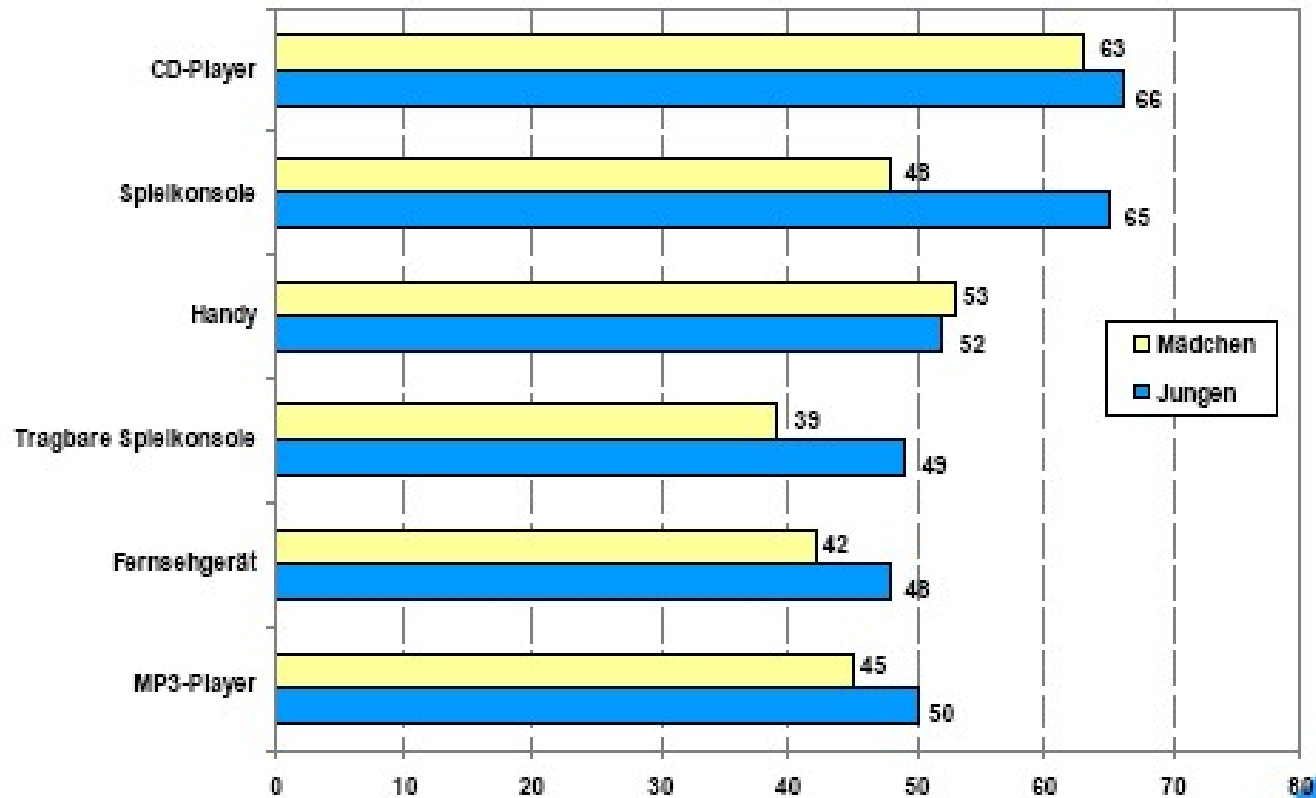
Basis: n=836-909 Elternteile.

Quelle: Projekt „Digital Divide“, DJI 2010, S. 4.

Medienbesitz von Kindern



Nach Geschlecht, Auswahl, Angaben in %

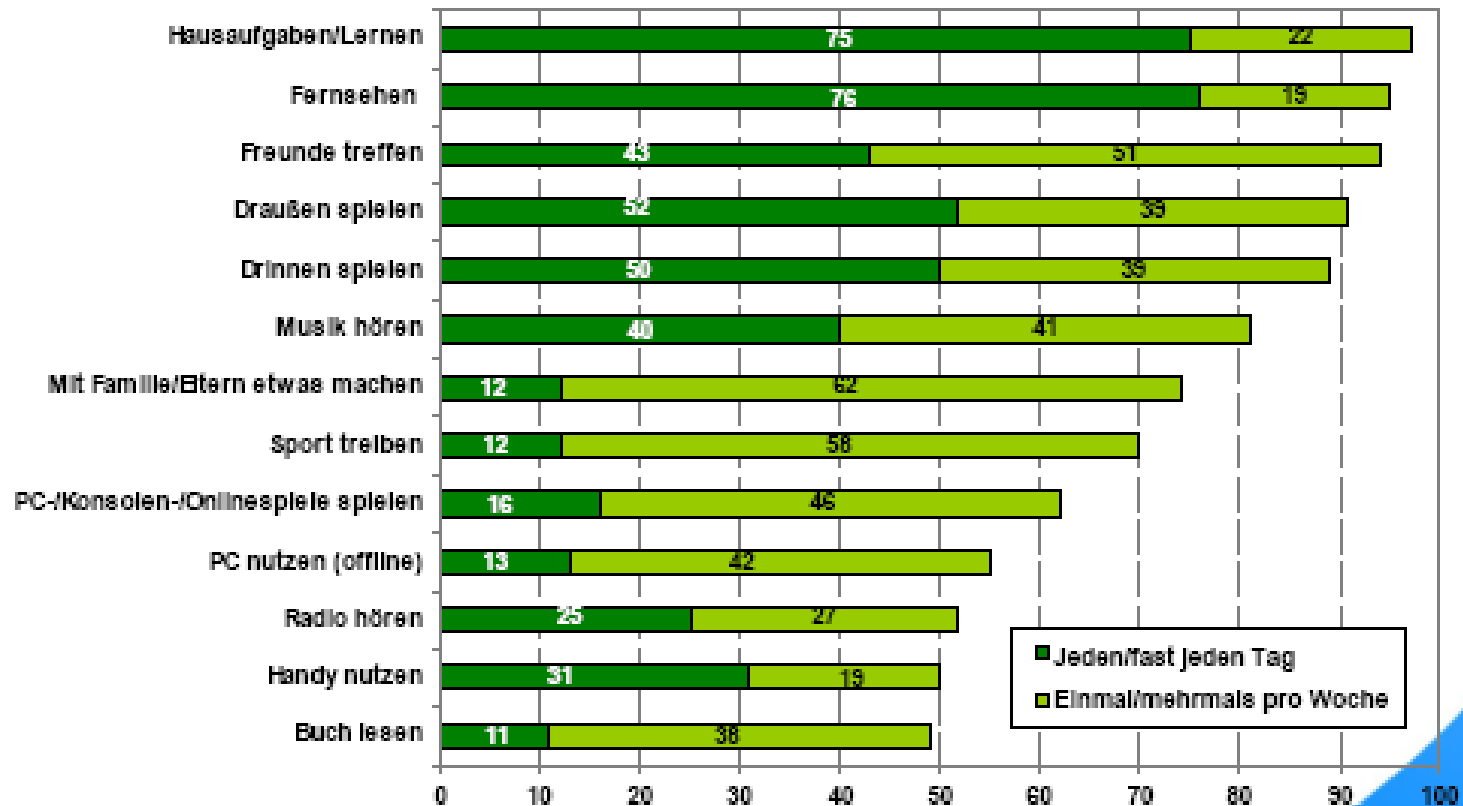


Basis: n=1.214, 6-13 Jahre, Angaben der HaupterzieherInnen.

Quelle: KIM-Studie, mpfs 2011, S. 8.

Welche Rolle spielen die Medien in der Freizeit von Kindern?

Auswahl, Angaben in %



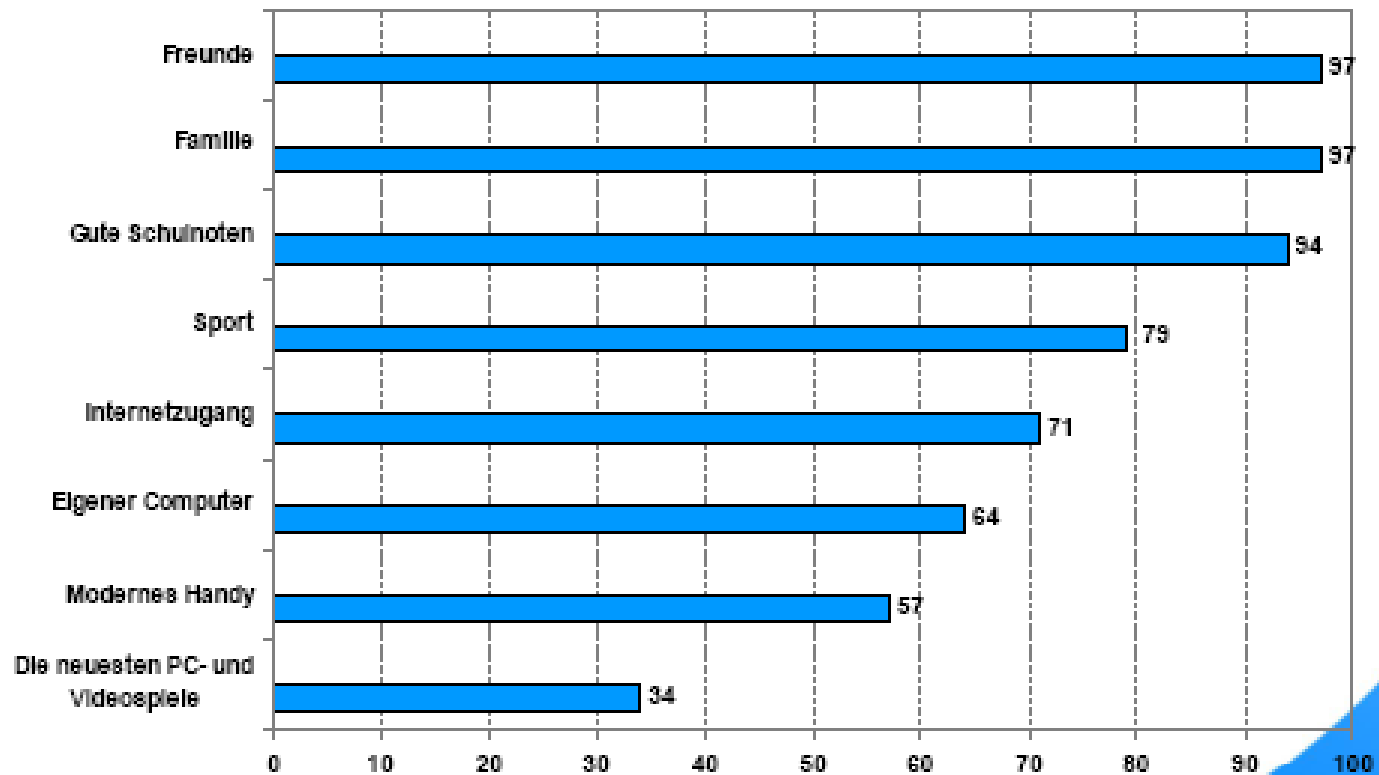
Basis: n=1.214, 6-13 Jahre.

Quelle: KIM-Studie, mpfs 2011, S. 9.

Wie wichtig sind Medien für Kinder?

„(Sehr) wichtig sind mir im Moment ...“

Auswahl, Angaben in %



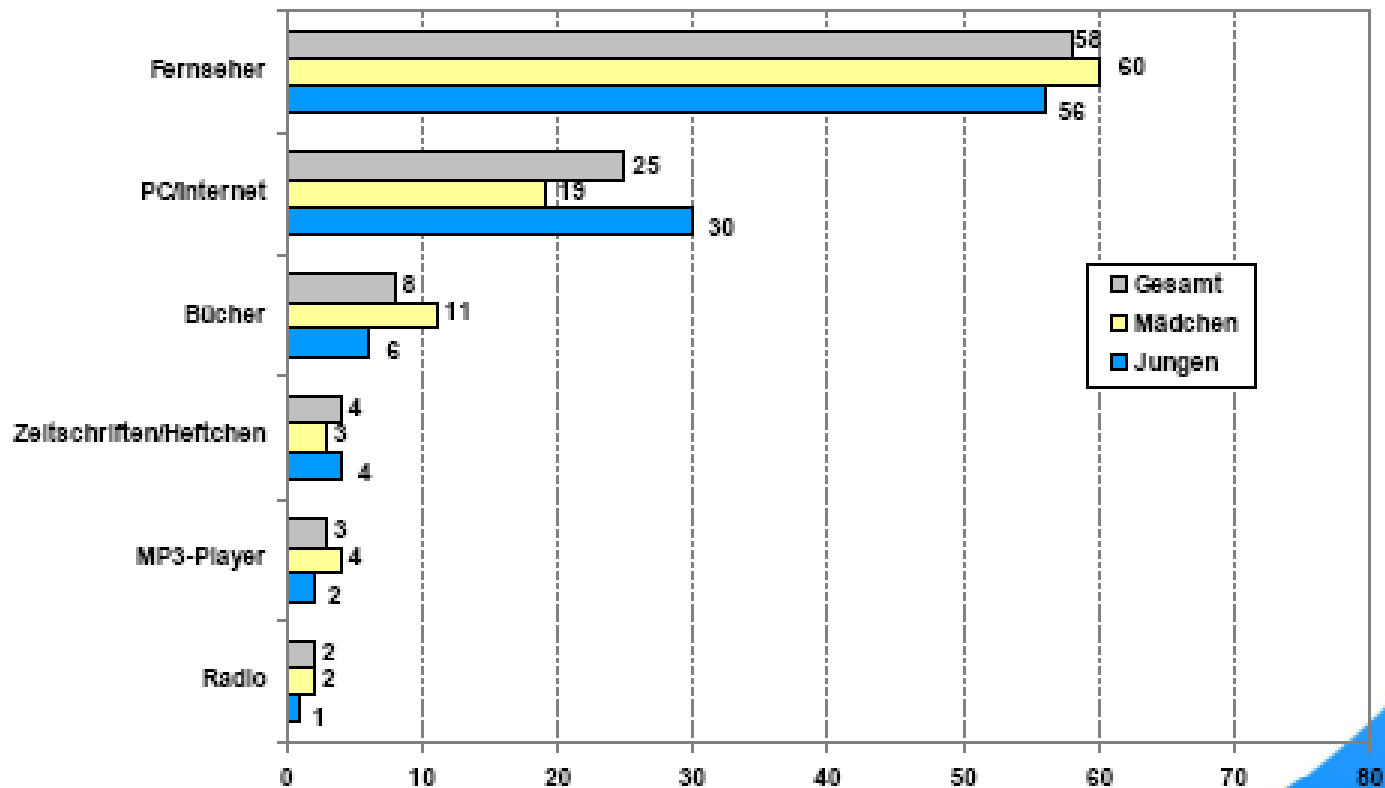
Basis: n=237, 10-12 Jahre.

Quelle: Bitkom 2011, S. 9.

Medienbindung: Welches Medium spielt eine besondere Rolle?

„Am wenigsten verzichten könnte ich auf ...“

Nach Geschlecht, Angaben in %



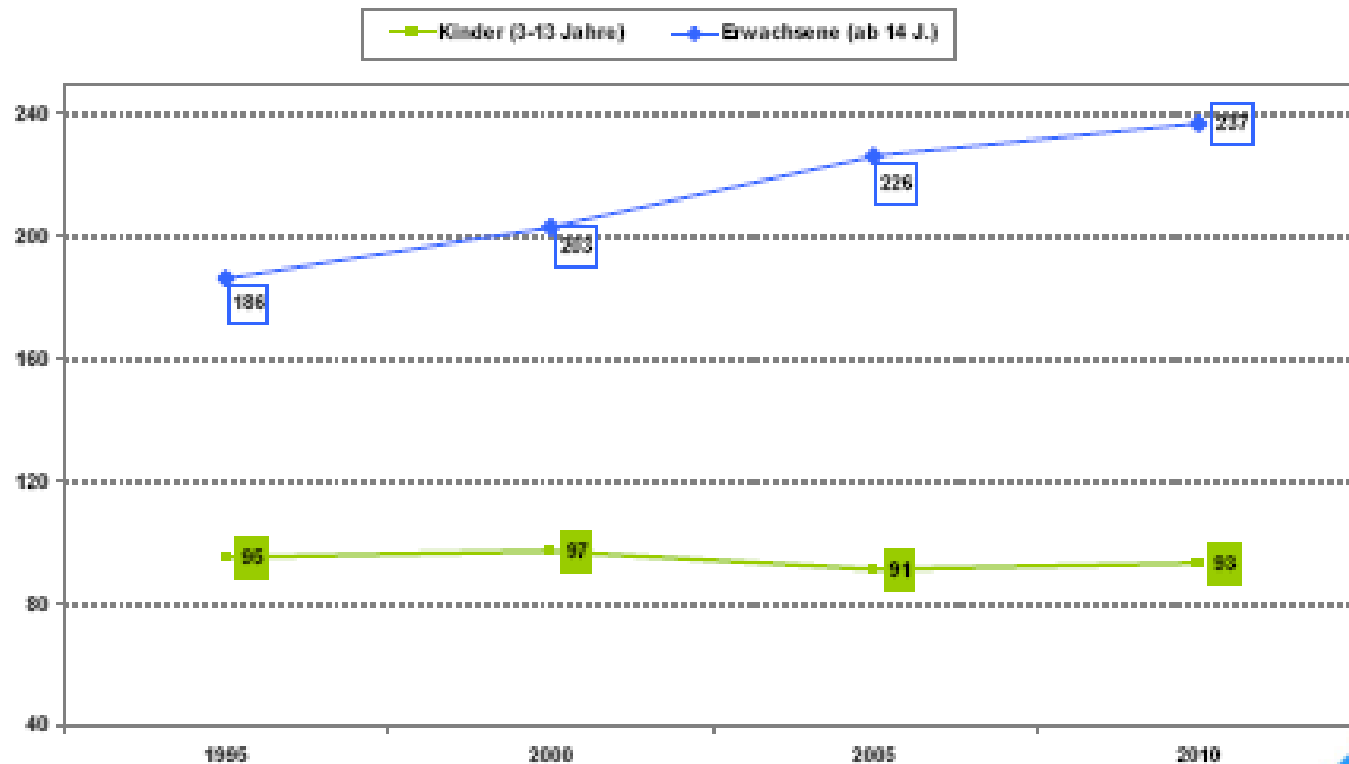
Basis: n=1.214, 6-13 Jahre.

Quelle: KIM-Studie, mpfs 2011, S. 15.

Entwicklung der Sehdauer von Kindern und Erwachsenen im Vergleich

Kinder sehen im Durchschnitt etwa 93 Minuten am Tag fern.

Sehdauer in Minuten



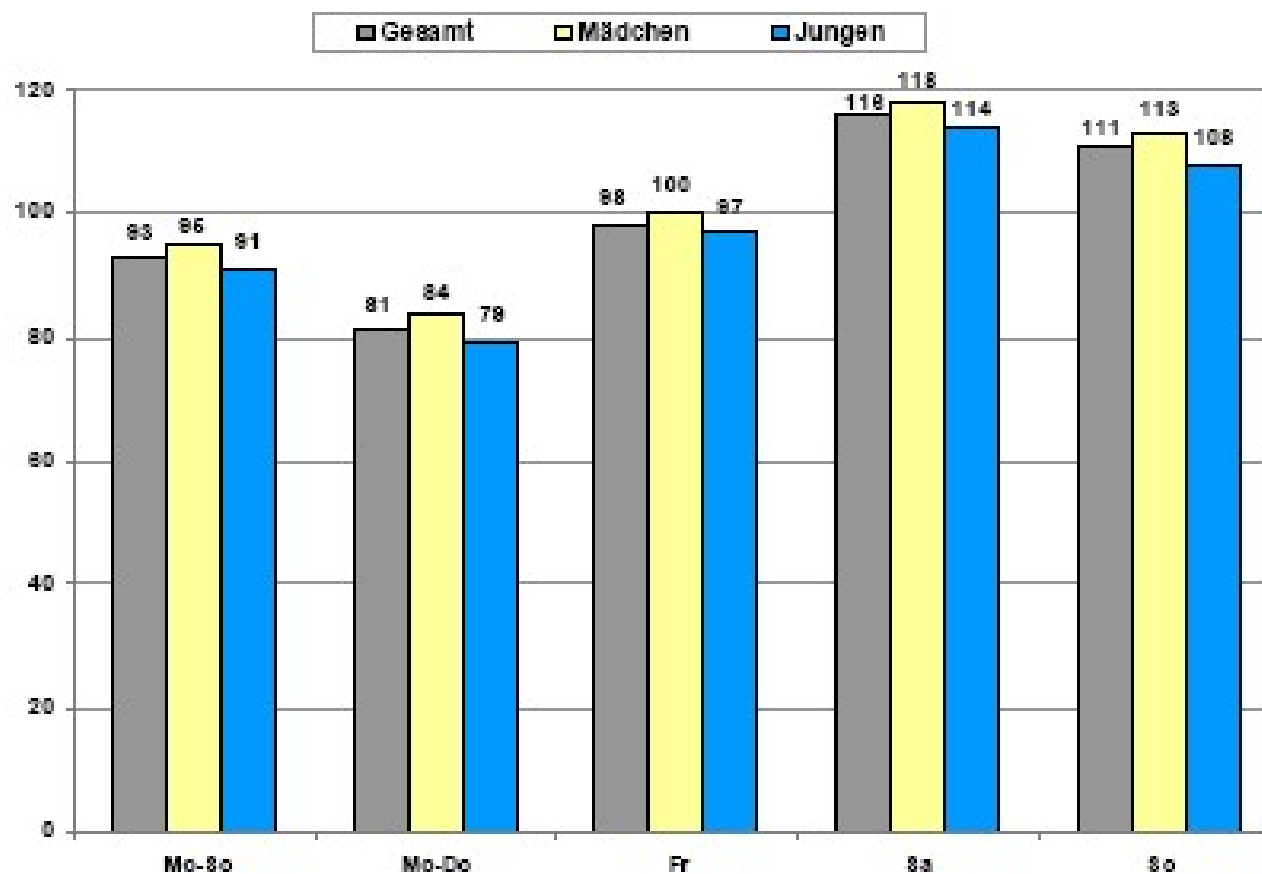
Basis: n=BRD gesamt, 3:00 bis 3:00 Uhr.

Quellen: AGF/GfK-TV-Scope, Fernsehpanel (D+EU) ab 2005.
In: Feierabend/Klingler 2011, S. 171.

Fernsehnutzung an verschiedenen Wochentagen



Nach Geschlecht, Sehdauer 2010 in Min./Tag

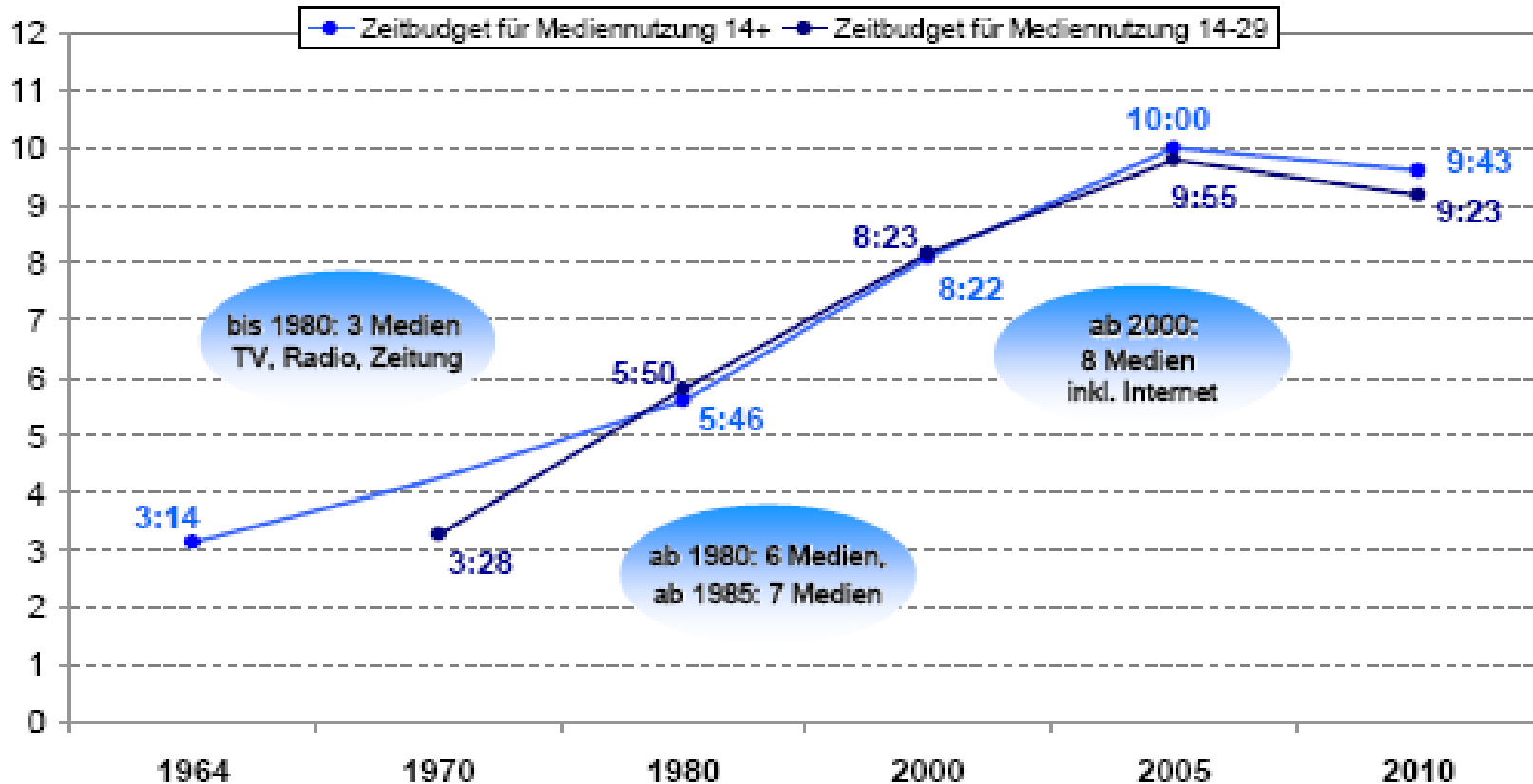


Basis: n=BRD gesamt, Mo-So, 3:00-3:00 Uhr, 3-13 Jahre.

Quelle: AGF/GfK-TV-Scope, Fernsehpanel (D+EU).
In: Felerabend/Klingler 2011, S. 174.

Zeitbudget für Mediennutzung: Stunden pro Tag Vergleich Altersgruppe 14+ und 14-29 Jahre

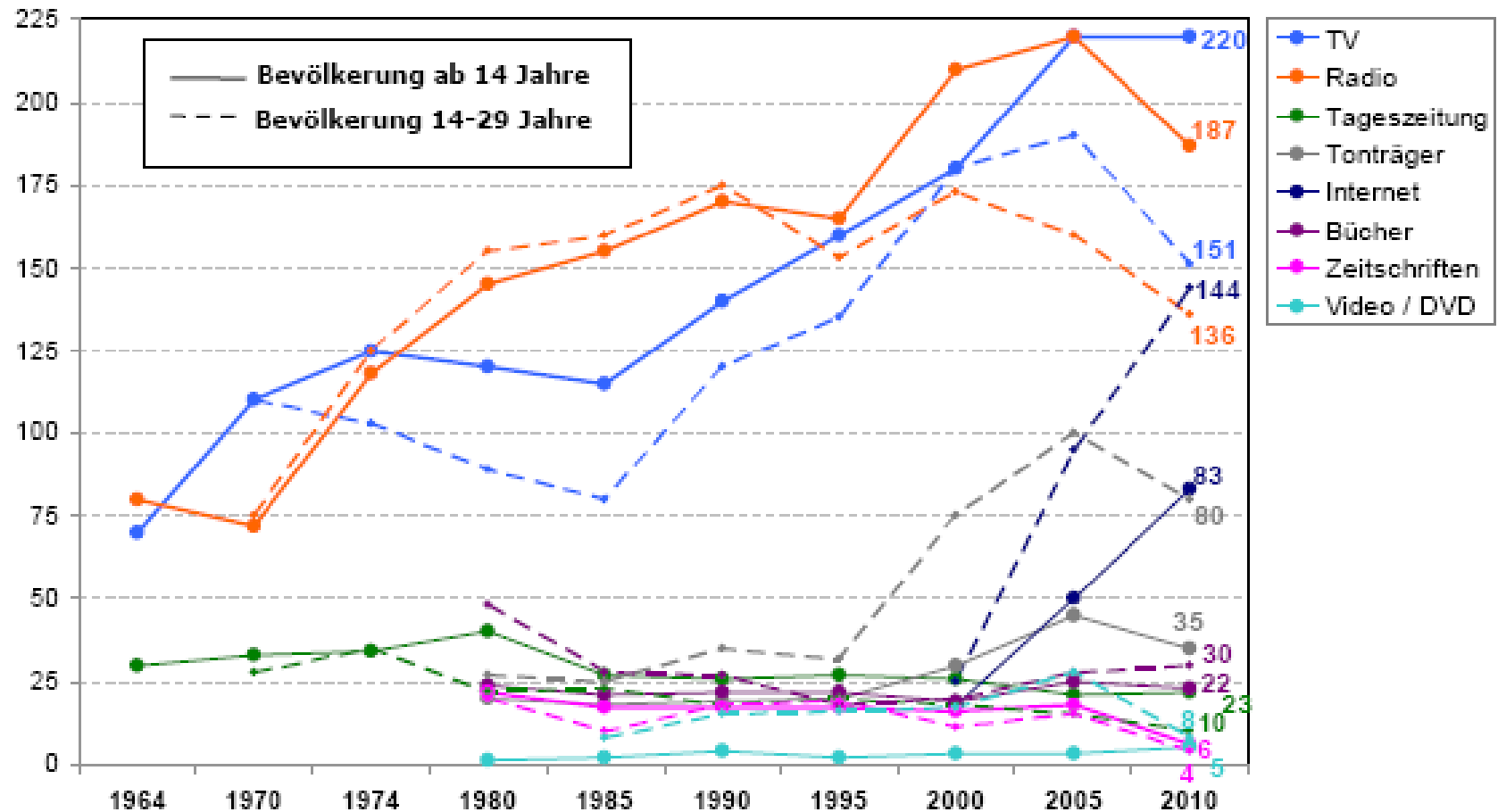
Angaben brutto in Std./Tag



Quelle: ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation 1964-2010.

Basis: BRD gesamt (bis 1990 nur alte Bundesländer), Mo-So (bis 1990 Mo-Sa), 5-24 Uhr, bis 2005 Deutsche, ab 2010 deutschsprachige Bevölkerung

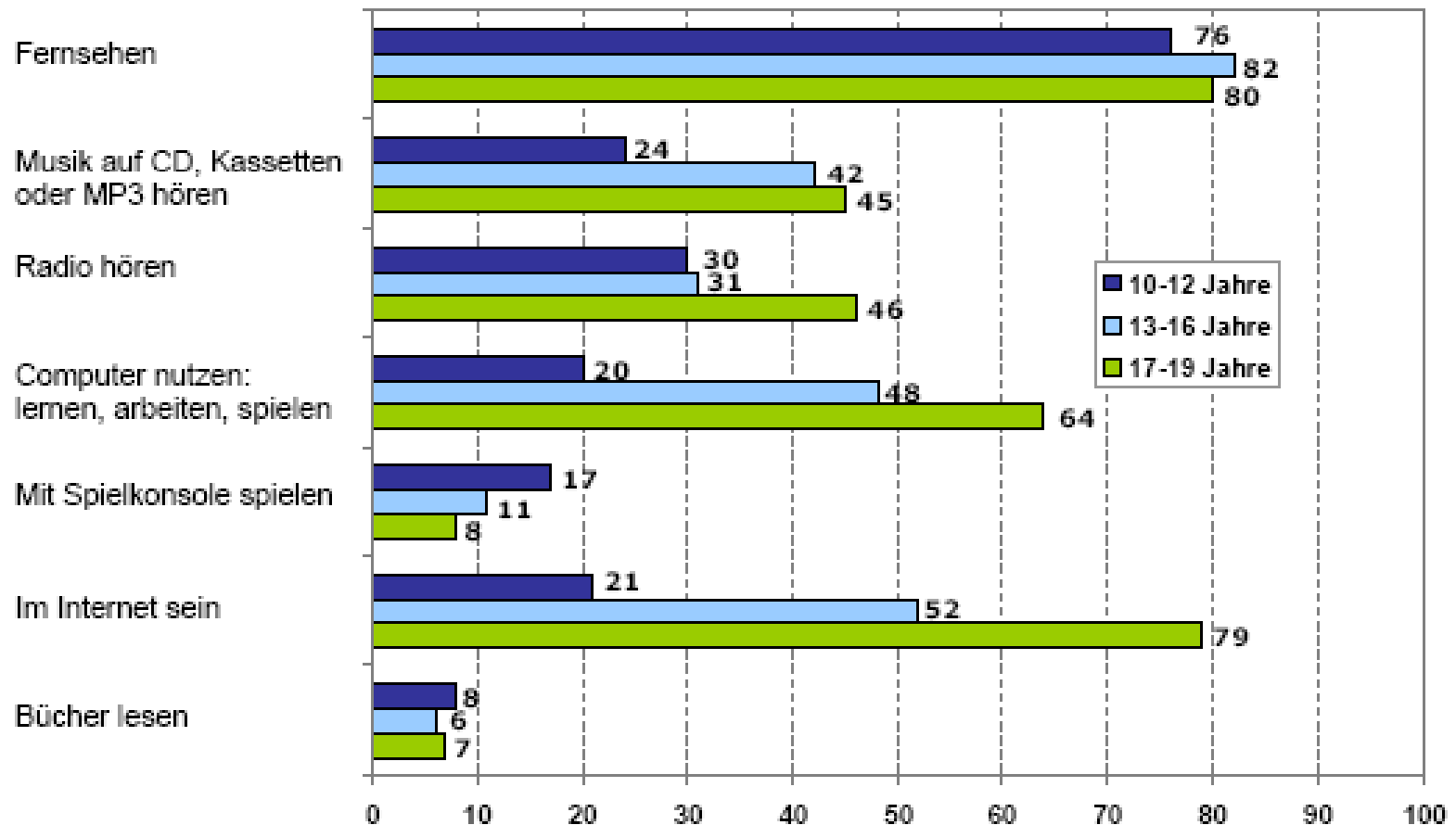
Nutzungsdauer der einzelnen Medien: Minuten pro Tag Vergleich Altersgruppe 14+ und 14-29 Jahre



Quelle: ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation 1964-2010, Nutzungsdauer in Min./Tag.
Basis: BRD gesamt (bis 1990 nur alte Bundesländer), Mo-So (bis 1990 Mo-Sa), 5-24 Uhr, bis 2005 Deutsche,
ab 2010 deutschsprachige Bevölkerung

Mediennutzung in der Freizeit

Häufigste mediale Freizeitbeschäftigungen, täglich, Auswahl (Angaben in %)



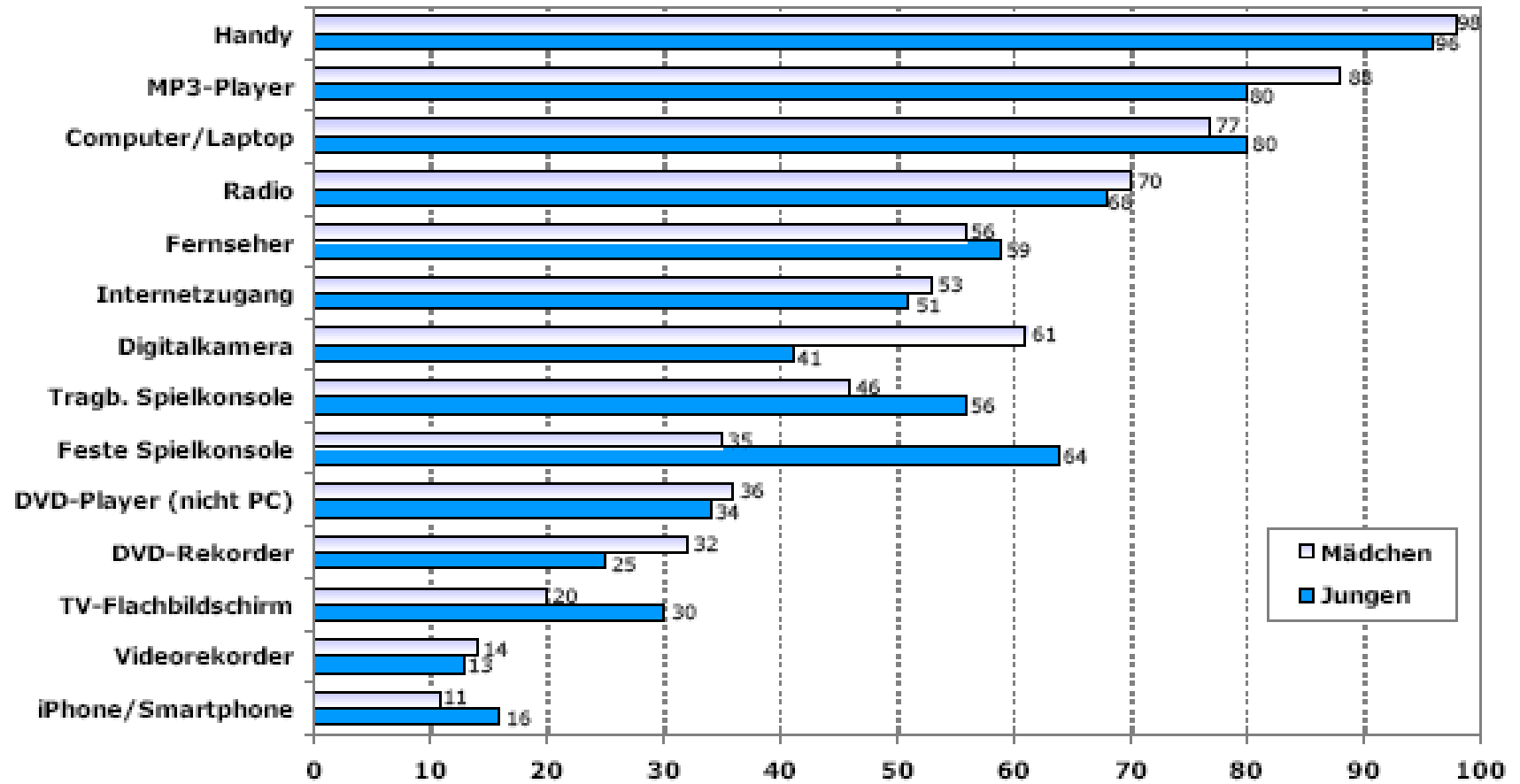
Basis: n=1.099 Jungen und Mädchen, 10-19 Jahre.

Quelle: Trend Tracking Kids 2011,
iconkids & youth international research, S. 86, 87 und 88.

Seite 5

Welche Medien besitzen Jugendliche selbst?

Gerätebesitz Jugendlicher 2010 (Angaben in %)



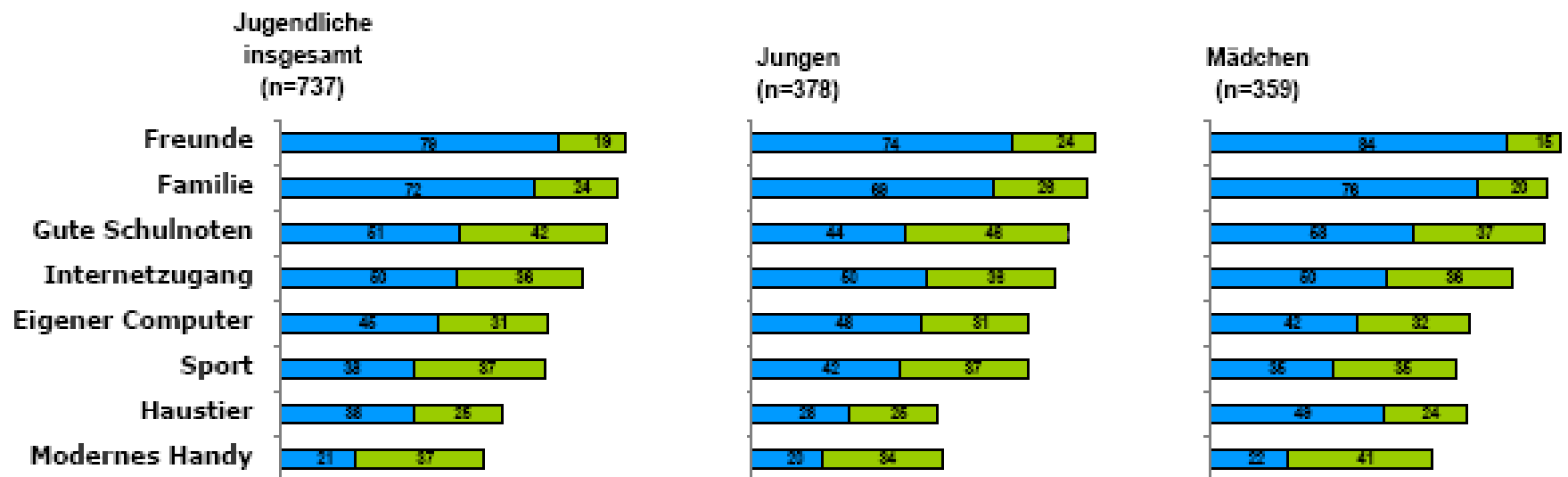
Basis: n=1.208, 12-19 Jahre

Quelle: JIM-Studie 2010, S. 8.

Seite 7

Trotzdem: Die Medien sind nicht das Wichtigste im Leben der (meisten) Jugendlichen

(Sehr) wichtig sind mir im Moment ...



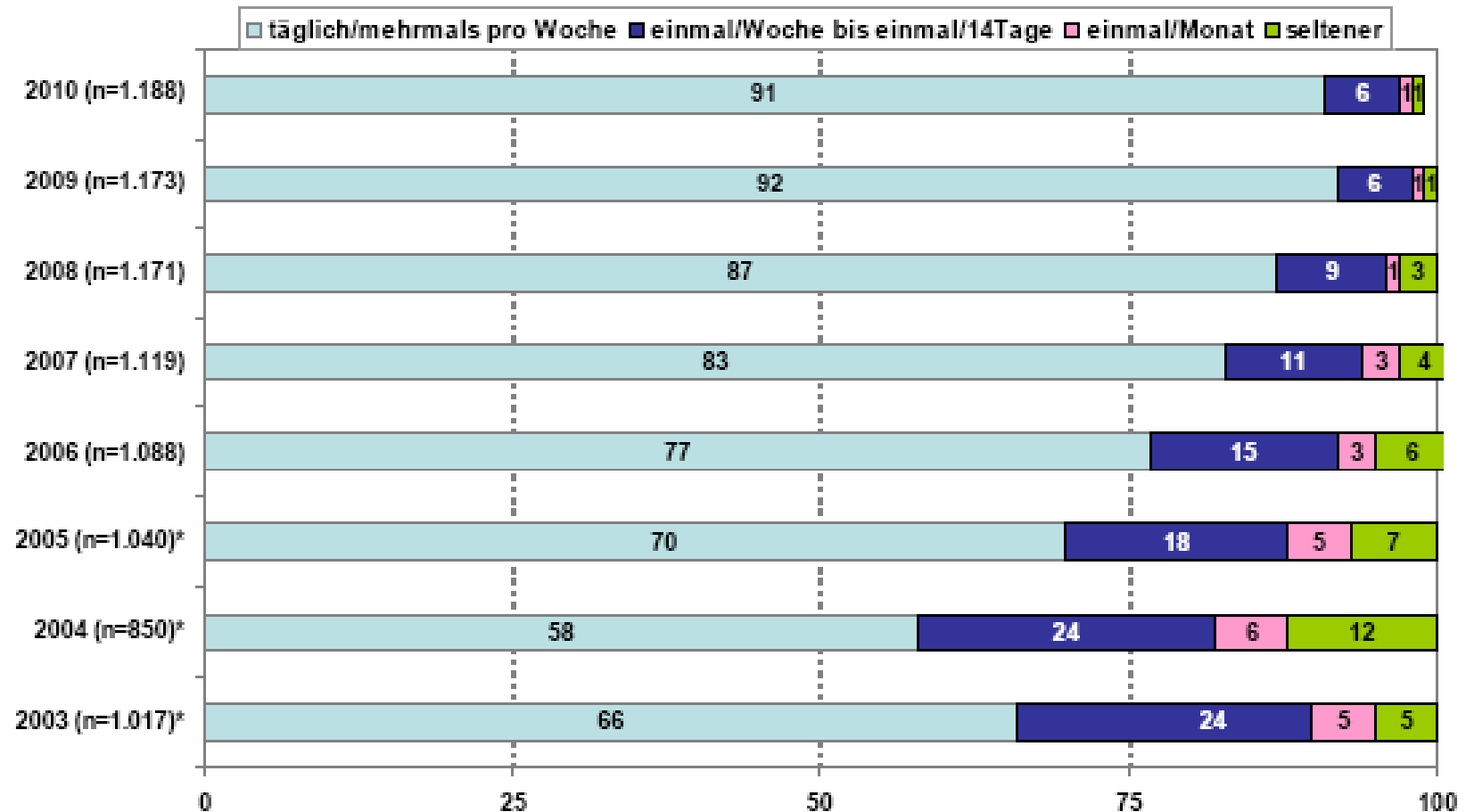
Basis: n=737, 10-18 Jahre, Angaben in %

Quelle: BITKOM: Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen, S. 9.

Seite 11

Internet: Nutzungsfrequenz im Jahresvergleich 2003-2010

Nutzungsfrequenz, Angaben in %



Basis: Internetnutzer, 12-19 Jahre

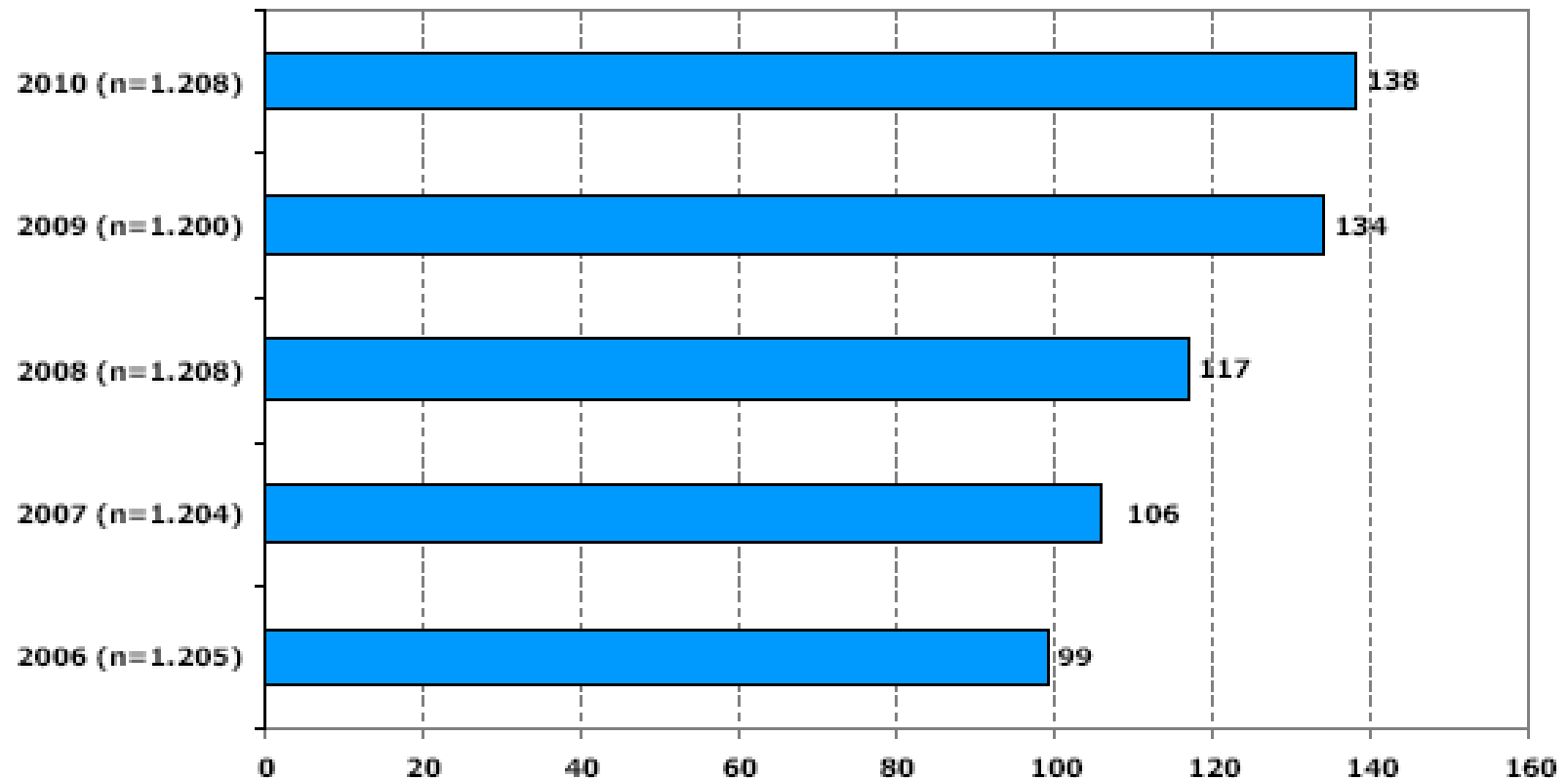
*bis 2005: einmal pro Woche/mehrmals im Monat

Quelle: JIM-Studie 2010, S. 27.

Seite 23

Tägliche Onlinenutzung: Selbsteinschätzung der Jugendlichen

Mo-Fr, Selbsteinschätzung in Minuten



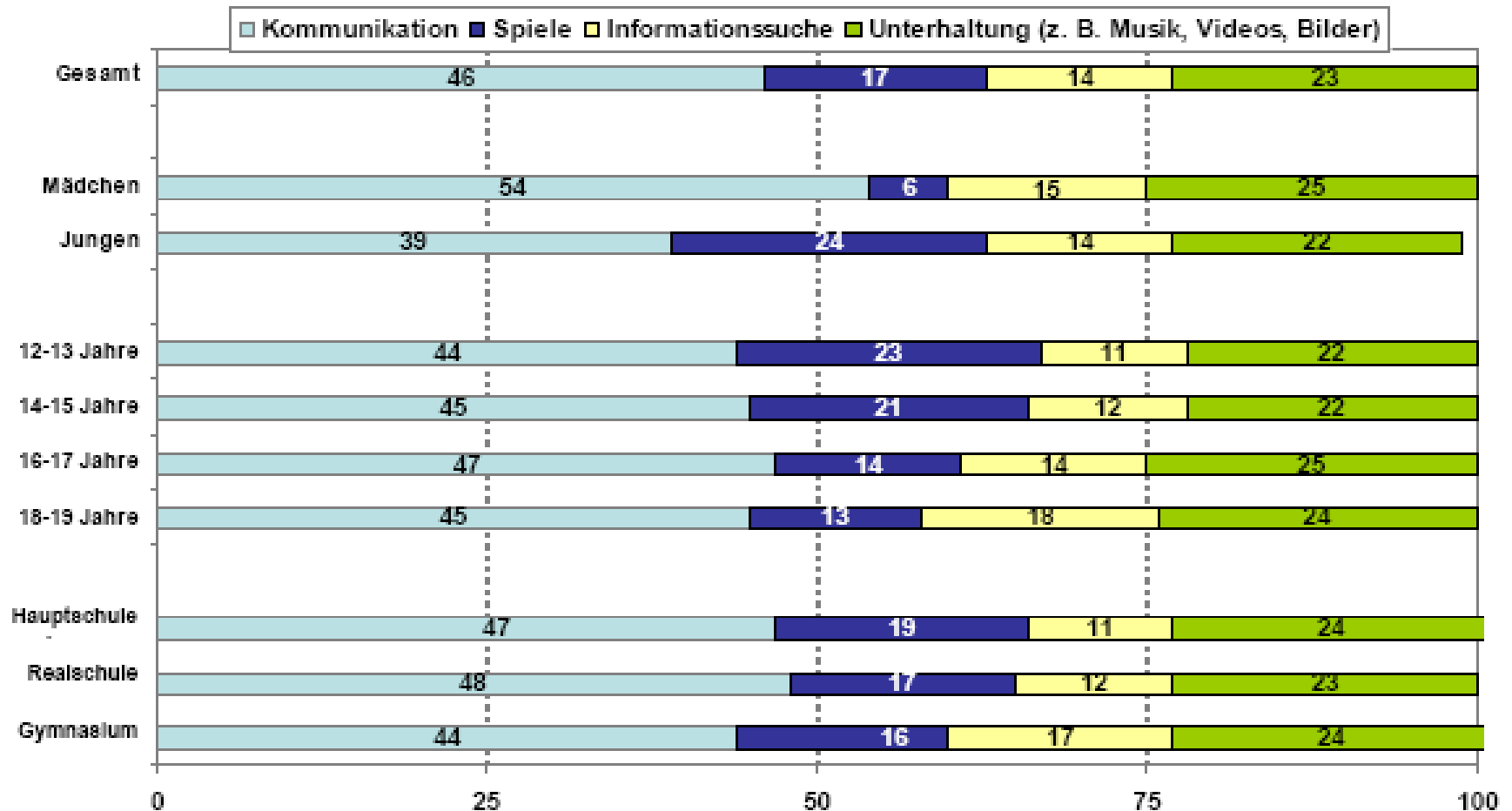
Basis: alle Befragten JIM 2006 bis JIM 2010

Quelle: JIM-Studie 2010, S. 28.

Seite 24

Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung

Angaben in %



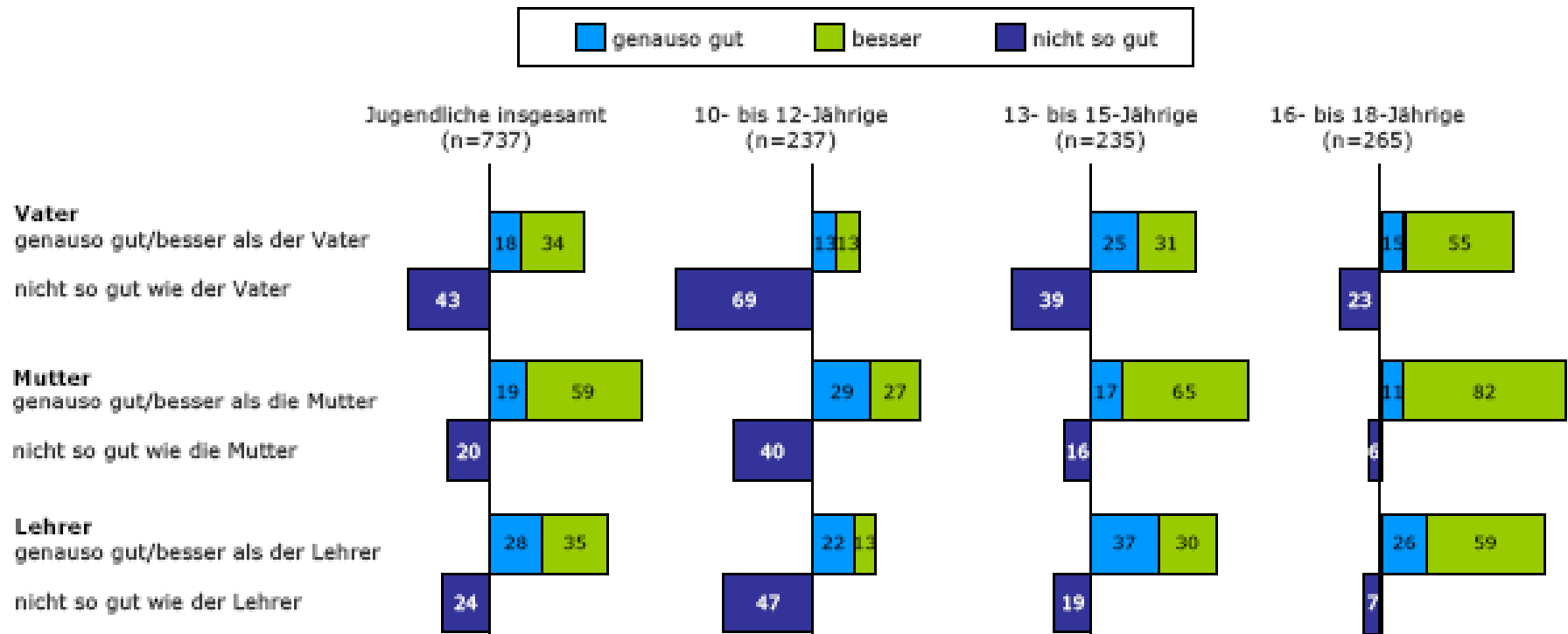
Basis: Internetnutzer/Innen, n=1.188, 12-19 Jahre

Quelle: JIM-Studie 2010, S. 29.

Seite 25

So schätzen Pre-Teens und Jugendliche ihre Computerkenntnisse selbst ein

Nach Alter, Angaben in %

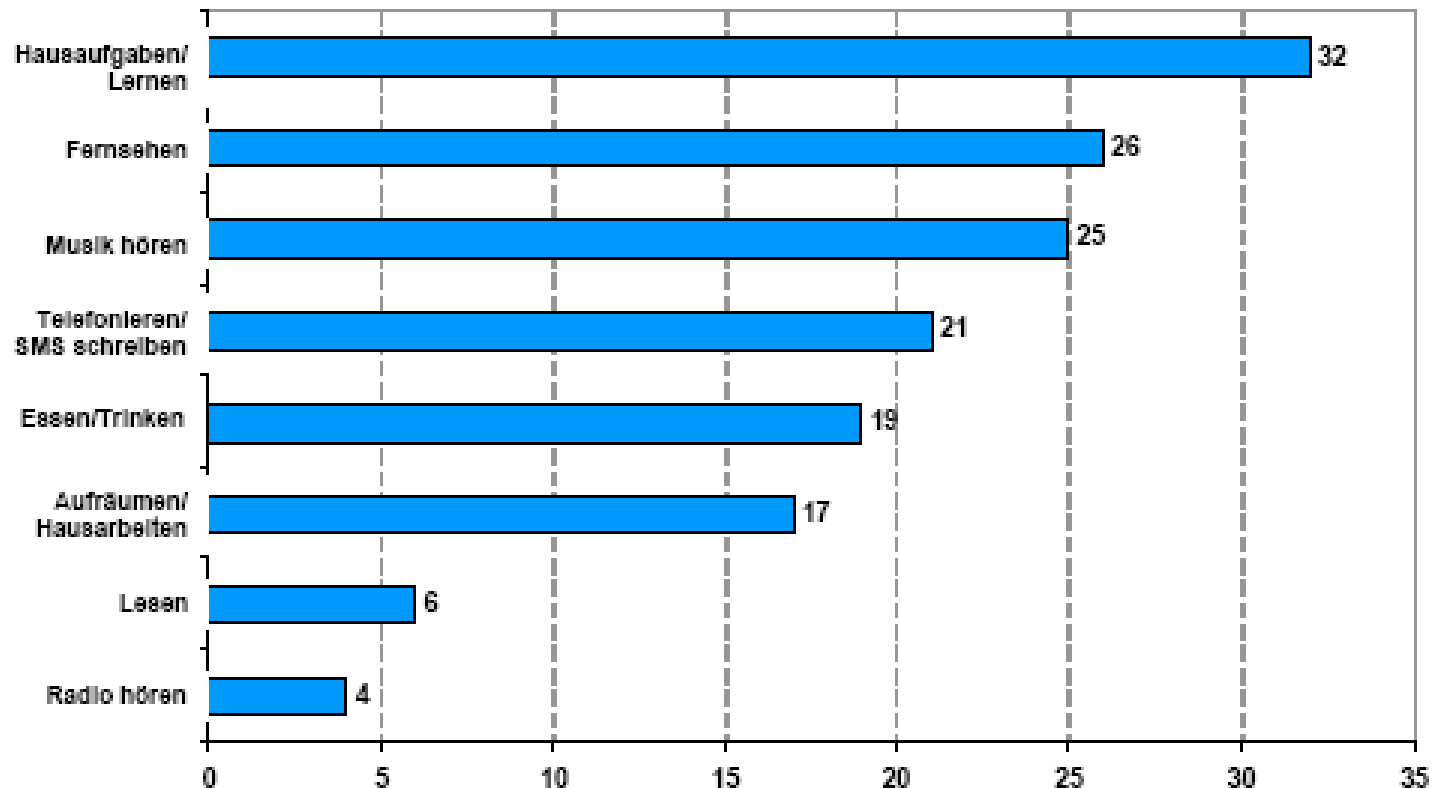


Quelle: BITKOM: Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen, S. 16.

Seite 28

Parallelnutzung des Computers

Offene Frage, Mehrfachantworten (Angaben in %, Auswahl)



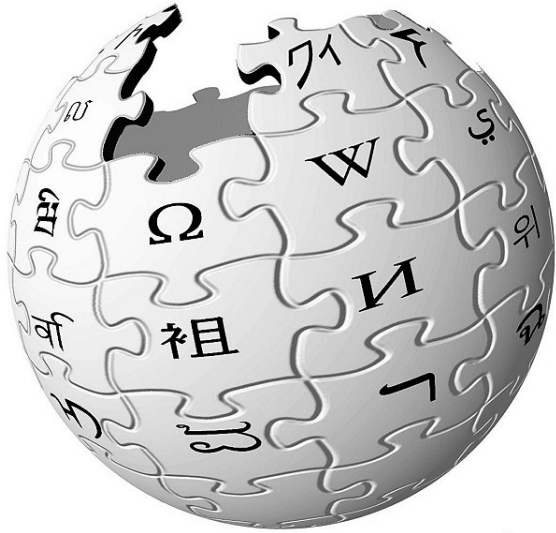
Basis: Befragte, die zumindest einmal im Monat den
Computer parallel nutzen, 12-19 Jahre, n=53

Quelle: JIMplus Nahaufnahmen 2009, S. 43.

Seite 30

Web 1.0

Web 2.0 in Beispielen



WIKIPEDIA
Die freie Enzyklopädie

flickr BETA TM

BILDblog.
NOTIZEN ÜBER EINE GROSSE DEUTSCHE BOULEVARDZEITUNG

twitter

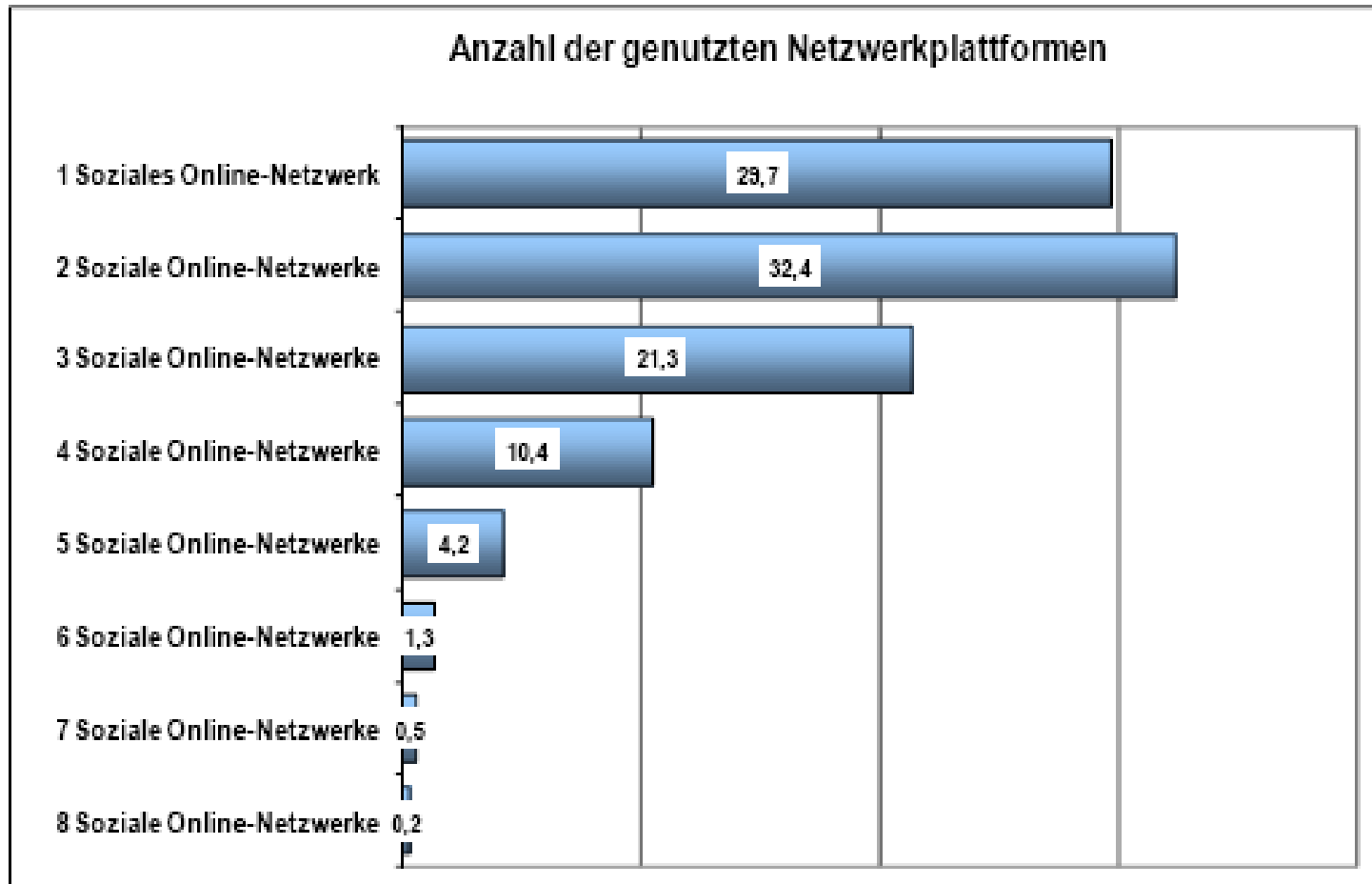
You **Tube**
Broadcast Yourself

Social Networks



„Je mehr ich im Netz über mein Leben verrate und meine Identität online abbilde, desto interessanter bin ich und desto eher treffe ich Leute mit ähnlichen Interessen.“

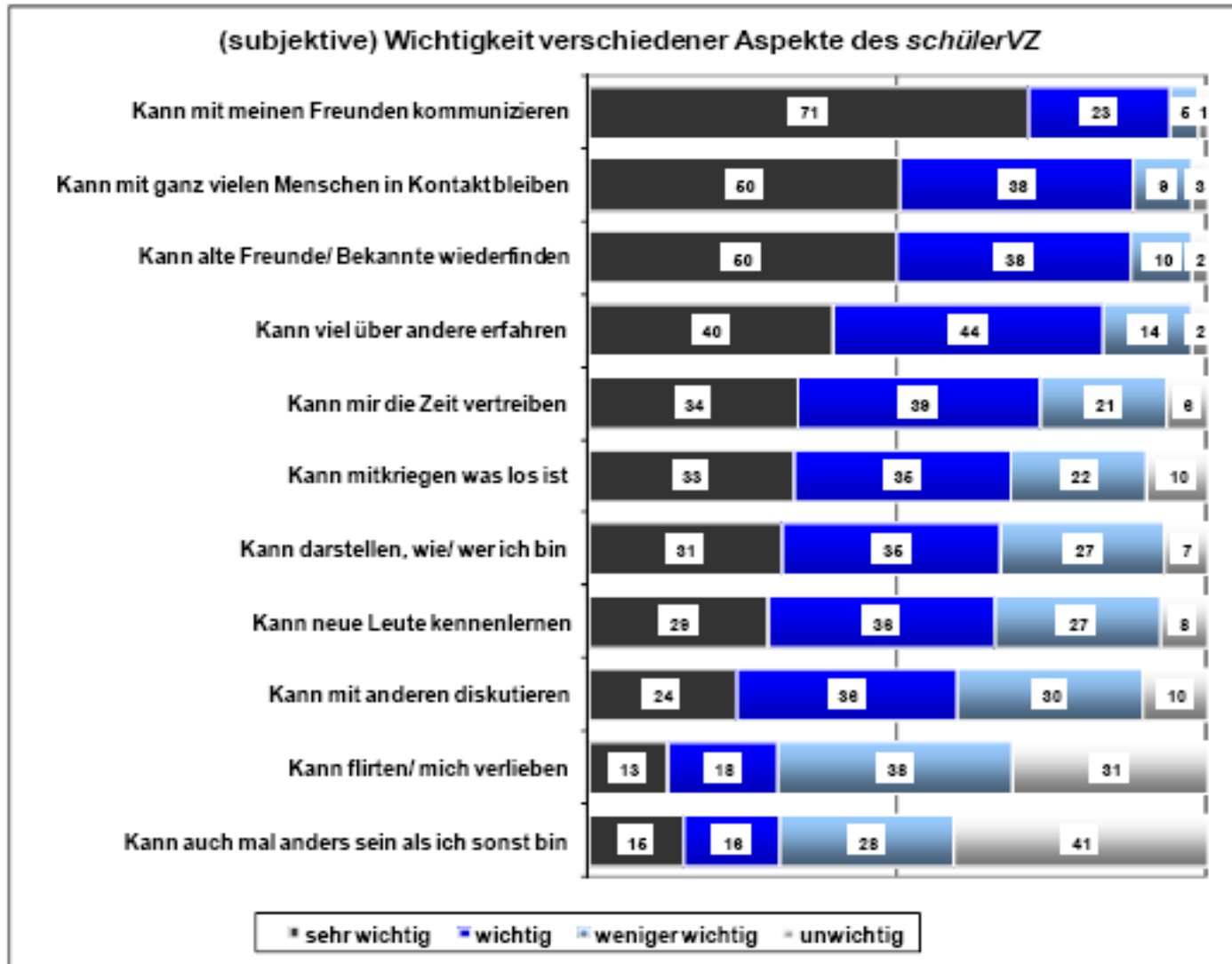
Medienkonvergenz Monitoring Soziale Online-Netzwerke-Report 2010



MeMo_SON10; Angaben in Prozent

Basis: N=8382

Medienkonvergenz Monitoring Soziale Online-Netzwerke-Report 2010



MeMo_SON10; Angaben in Prozent

Basis: N=6588

Beispiele für Bedürfnisbefriedigung früher

Erlebnisorientierung

Etwas unternehmen, mit Freunden treffen, TV

Wunsch nach Zugehörigkeit

Freundesclique, Sportverein, Familie

Entwicklung einer eigenen Identität

Auseinandersetzung mit anderen, Tagebuch

Streben nach Freiheit u. Unabhängigkeit

Rebellieren gegen Autoritäten, Reisen

Suche nach Orientierung u. Sicherheit

Zeitschriften, TV, Autoritäten, Marken

Umgang mit Sexualität

Flirten a. d. Schulhof/i. Schwimmbad, etc., Bravo lesen

Streben nach Status

Sport, Mode

Heute kommen viele neue Hilfsmittel hinzu

Erlebnisorientierung

Etwas unternehmen, mit Freunden treffen, TV, **Internet**, jederzeit **kommunizieren per Handy, IM, email, etc.**

Wunsch nach Zugehörigkeit

Freundesclique, Sportverein, Familie, **Communities, IM**, **virtuell nie von Freunden getrennt sein**

Entwicklung einer eigenen Identität

Auseinandersetzung mit anderen, Tagebuch, **Communities**, **online Rollen ausprobieren, spaces, blogs, UGC**

Streben nach Freiheit u. Unabhängigkeit

Rebellieren gegen Autoritäten, Reisen, „**elternfreie Zonen**“ im **Internet, per Handy f. Eltern erreichbar sein, VOD**

Suche nach Orientierung u. Sicherheit

Zeitschriften, TV, Autoritäten, Marken, **mit Handy ist man nie allein, Internet, Foren**

Umgang mit Sexualität

Flirten a. d. Schulhof/i. Schwimmbad, etc, Bravo lesen, **flirten per IM, Aufklärung per Internet**

Streben nach Status

Sport, Mode, **Handies, # Kontakte im IM, cooler Content zum forwarden, online-Bestenlisten für Gamer**

LfM-Studie: Heranwachsen mit dem Social Web

Zusammenhang von Entwicklung und Handeln im Social Web

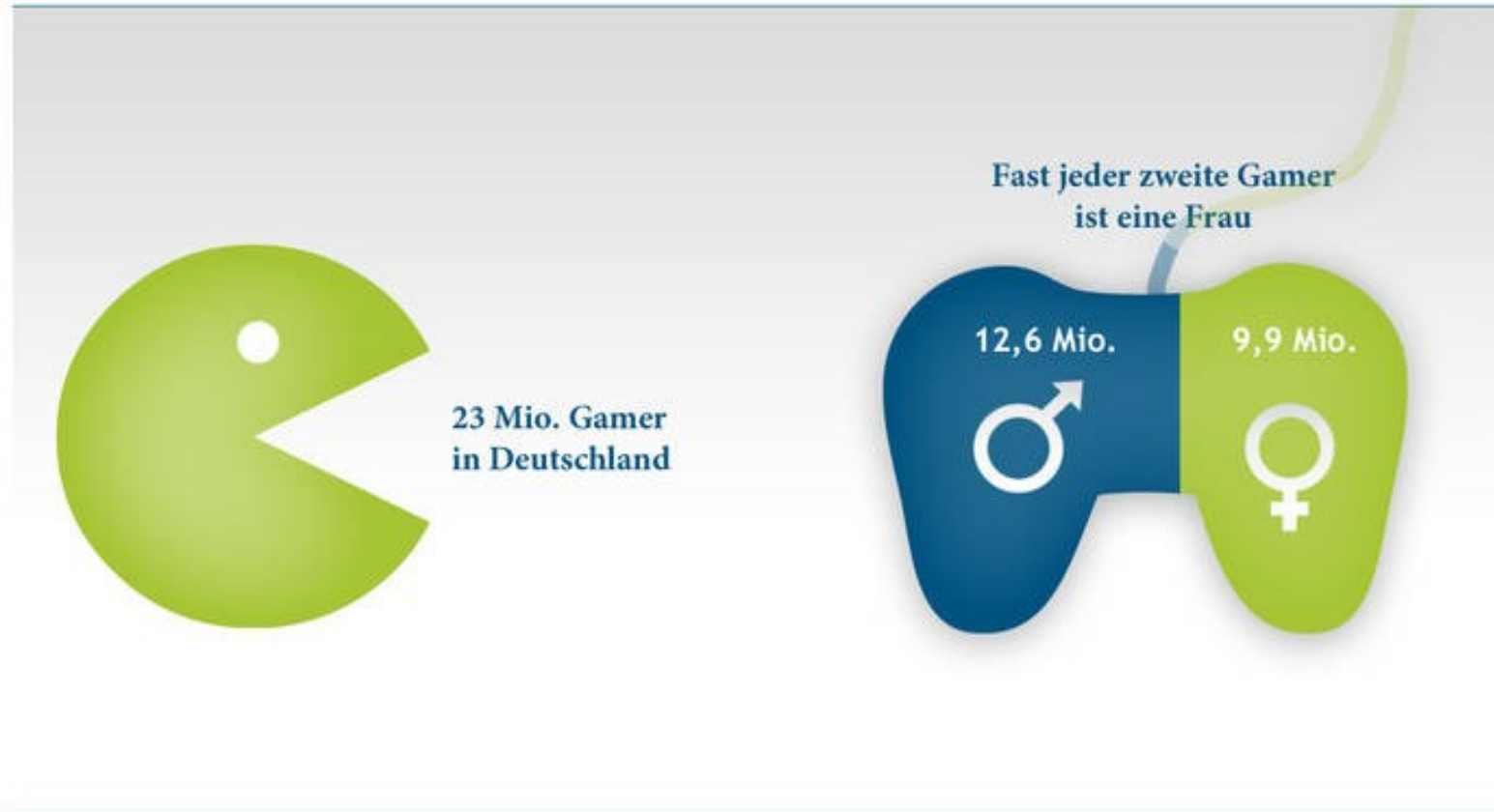
Entwicklungsaufgabe	Kernfrage	Handlungskomponente	Beispiele
Selbstauseinandersetzung	Wer bin ich?	Identitätsmanagement	Ausfüllen einer Profilseite; Veröffentlichen eines eigenen Videos
Sozialauseinandersetzung	Welche Position habe ich in meinem sozialen Netzwerk?	Beziehungsmanagement	Senden oder Annehmen von Kontaktgesuchen; Kommentieren eines Weblogeintrags
Sachauseinandersetzung	Wie orientiere ich mich in der Welt?	Informationsmanagement	Recherchieren in Wikipedia; Bewerten eines YouTube-Videos

LfM-Studie: Heranwachsen mit dem Social Web

Social Network Nutzung nach Alter

Risiko kann entstehen durch...	Beispiele
den Inhalt	Konfrontation mit problematischen Inhalten, z.B. selbstschädigende Praktiken oder extremistische Videos
die Unterschätzung der Reichweite	Personalverantwortlicher recherchiert in Onlineverzeichnissen nach Bewerbern oder Mitarbeitern; Eltern oder Lehrer stoßen auf Selbstdarstellungen der Kinder/Schüler
die Unterschätzung der Nachhaltigkeit	„Virtuelle Jugendsünden“, z.B. Einstellen von (peinlichen) Fotos, unbedachte Äußerungen oder Beteiligungen an Gruppen; Probleme, die durch mangelndes/ fehlendes Verständnis von öffentlicher Kommunikation entstehen können.
die Unterschätzung der (Eigen-)Dynamik der Interaktionen	Schnelle Verbreitung von Botschaften über unterschiedliche Plattformen und an unterschiedliche Öffentlichkeiten; ungewollte Verlinkung durch andere.
Datensammlung	Missbrauch von persönlichen Daten durch Dritte; intransparente Speicherung von Verhaltensdaten
die investierte Zeit	Erhöhter Zeitaufwand durch steigende Zahl an genutzten Anwendungen: Je größer das Onlinenetzwerk, desto mehr Zeit muss für die digitale Beziehungspflege aufgewendet werden.

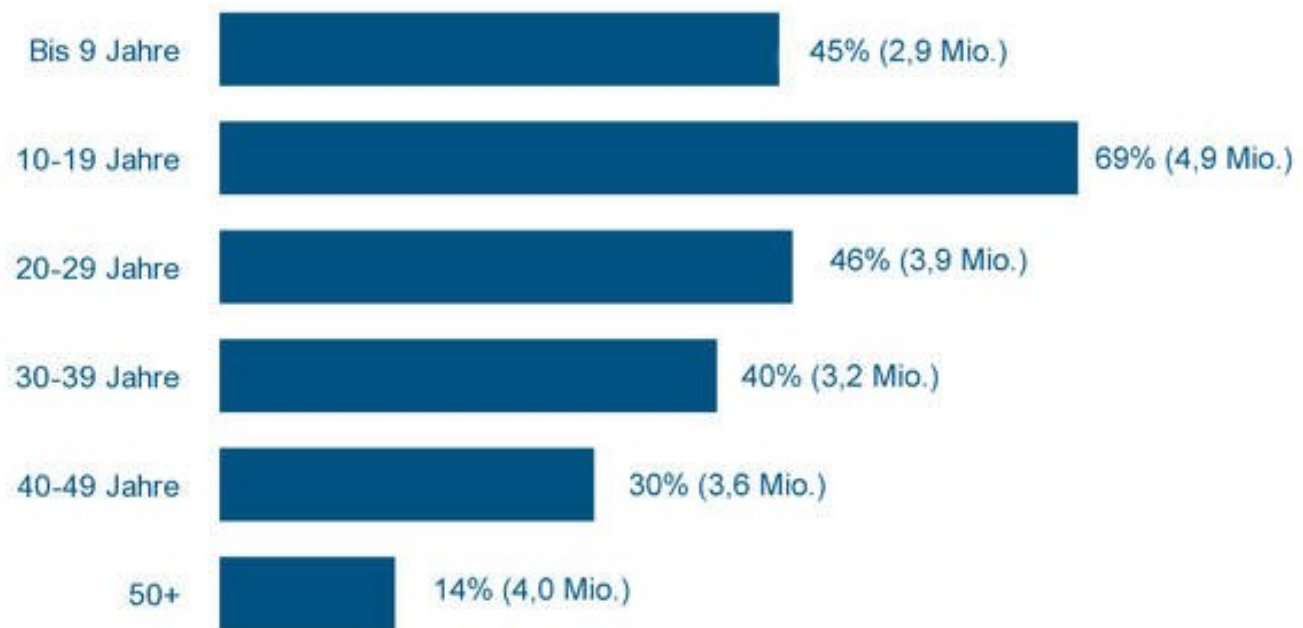
Jeder Dritte Deutsche spielt Computer- und Videospiele



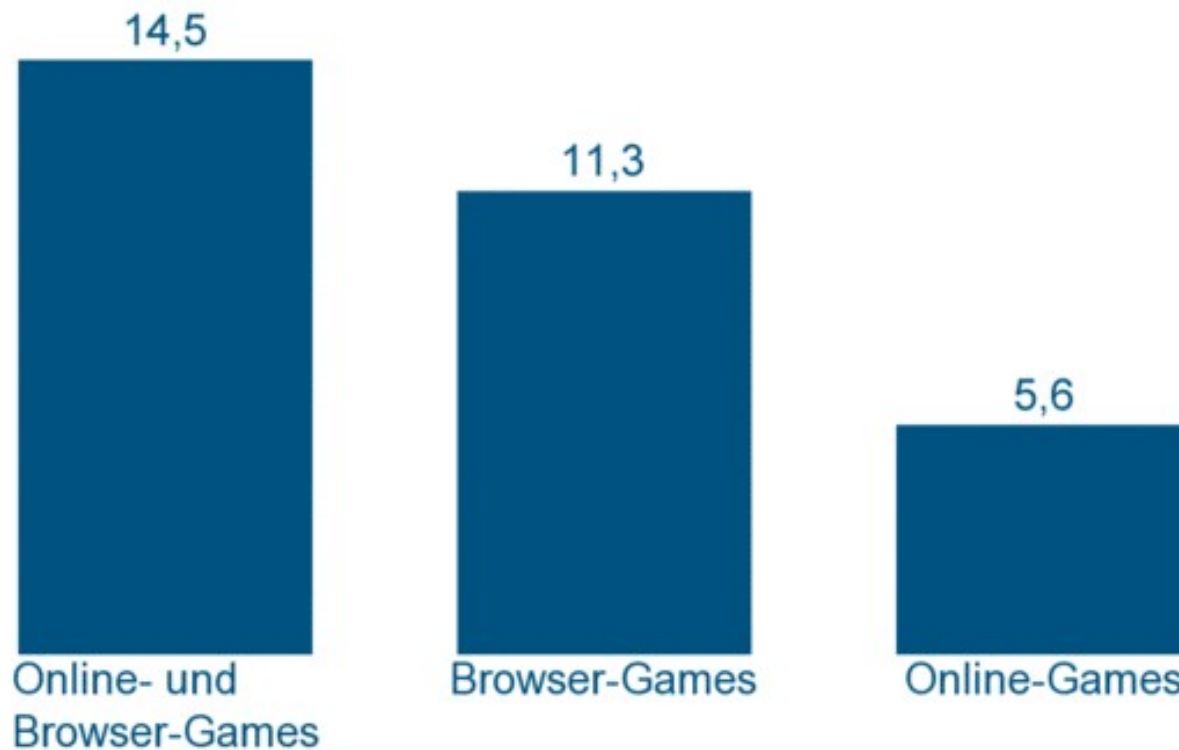
Für die Studie wurden 25.000 Deutsche befragt. Ein Gamer spielt mehrmals pro Monat.

© 2011 GfK/BIU e.V.

Der deutsche Gamer ist im Durchschnitt 31 Jahre alt



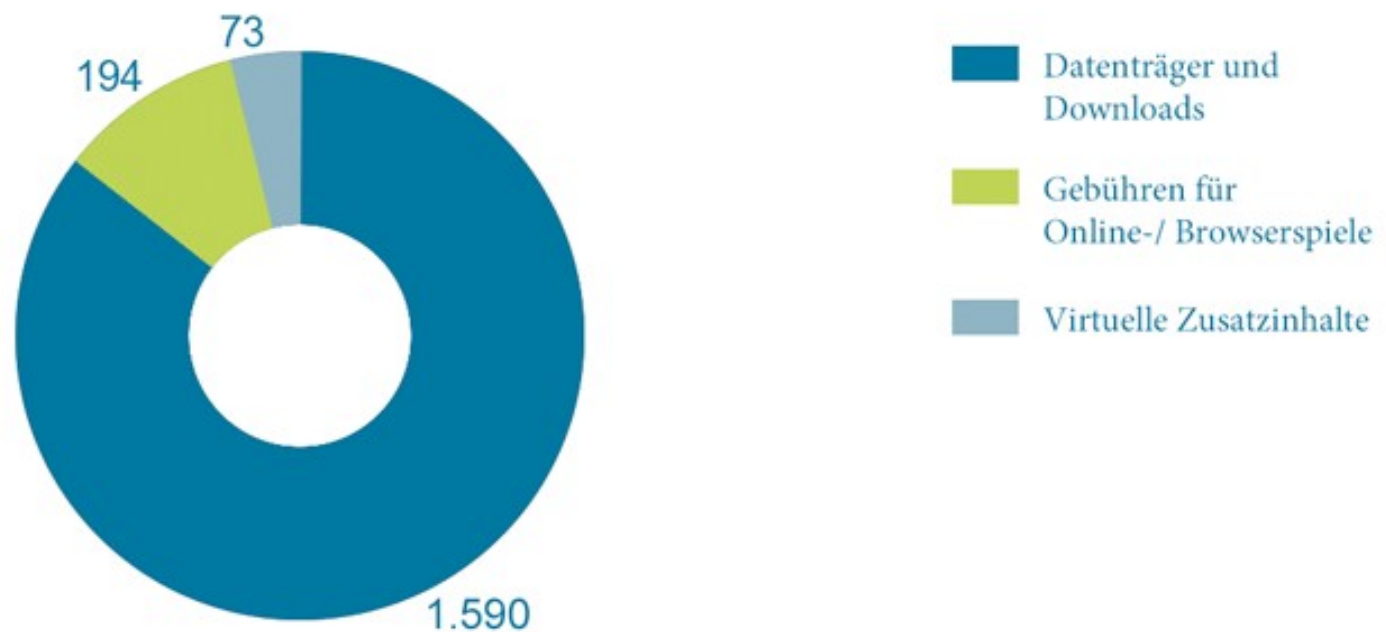
14,5 Millionen Deutsche spielen Online- oder Browser-Games



Angaben in Millionen

© 2011 BIU/GfK

1,86 Milliarden Euro wurden 2010 in Deutschland für Computer- und Videospielsoftware ausgegeben

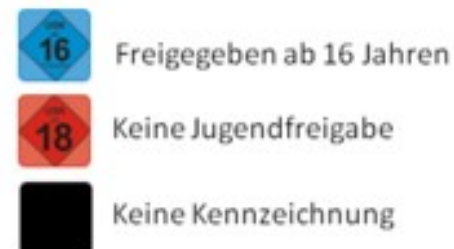
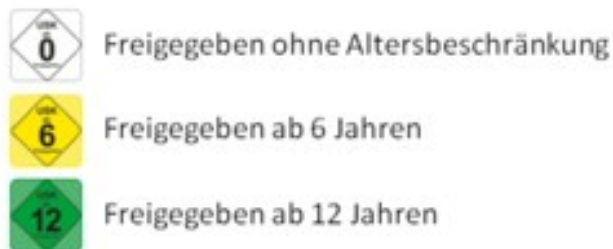
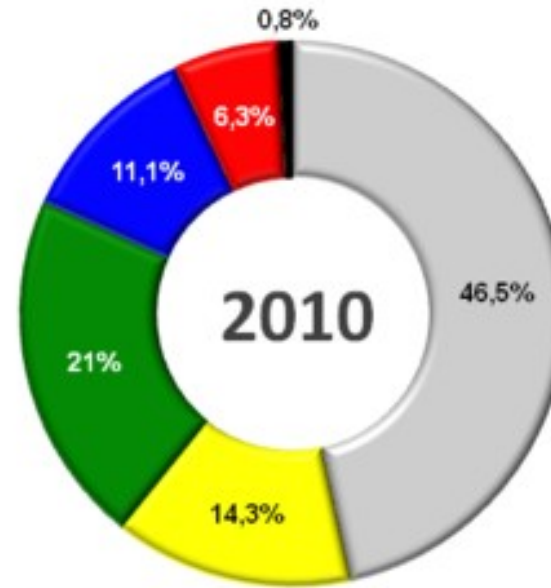
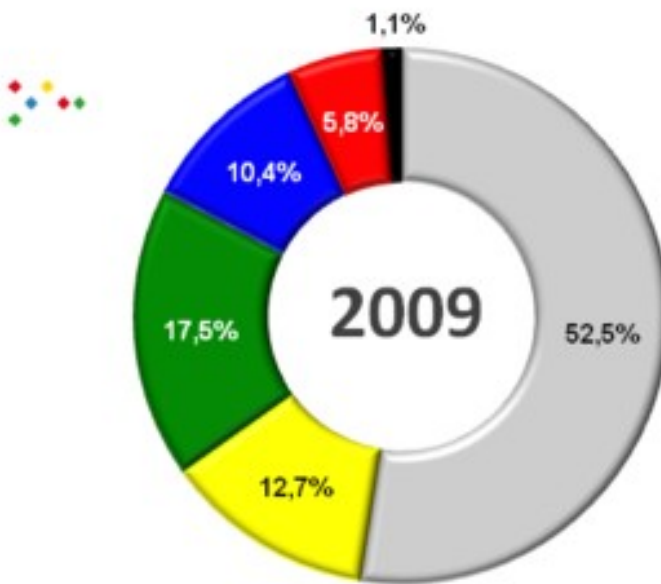


Angaben in Millionen Euro

© 2011 BIU/GfK

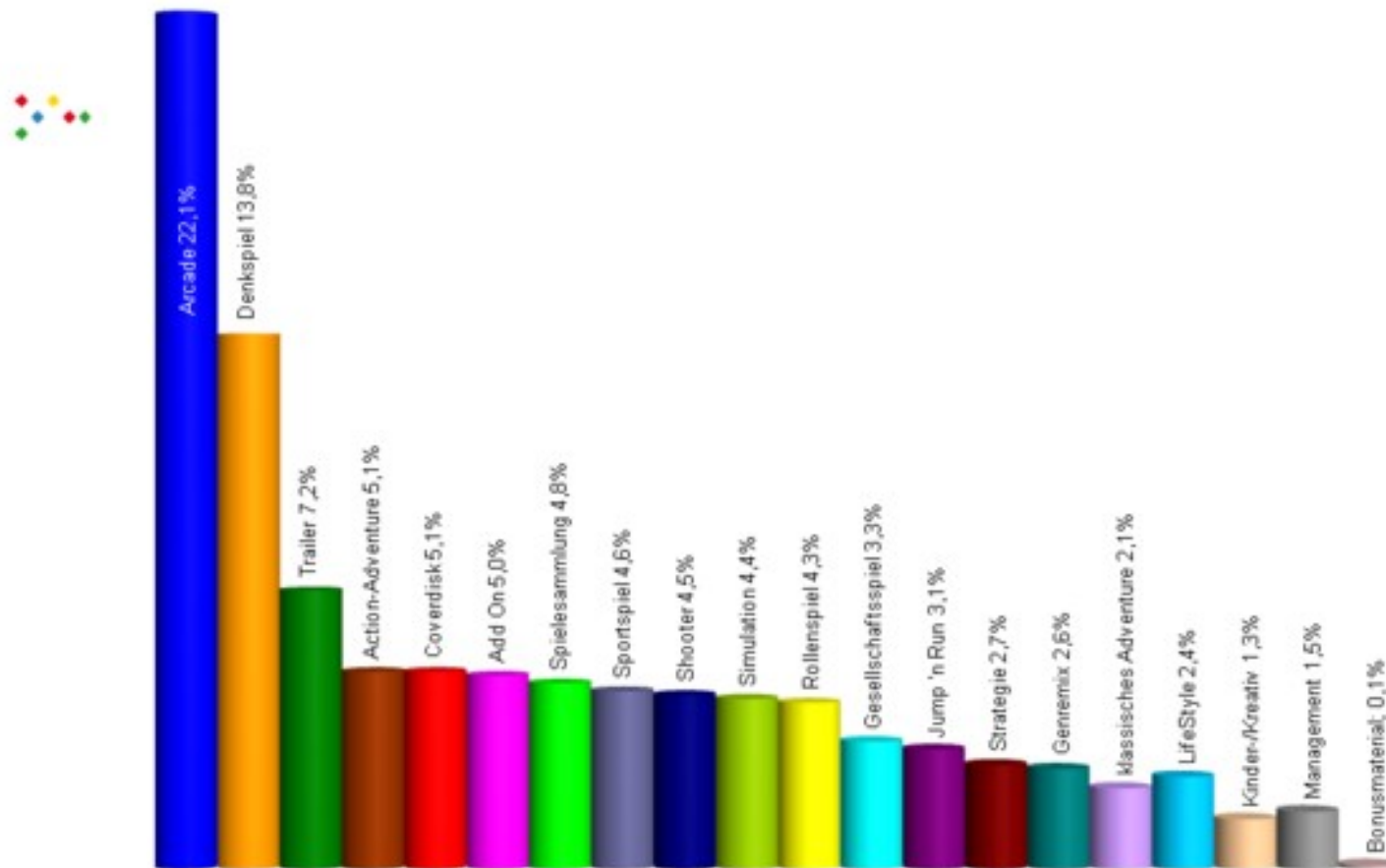
Computerspiele

Statistik 2010
Verteilung der Freigaben im Vergleich



Statistik 2010

Verteilung der Genres im Vergleich



Einflüsse der Medien



Bildquelle: www.bibernetz.de

Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit!

Erst wenn die letzte LAN-Party verboten ist,
der letzte PC abgeschaltet
ist und das letzte Gewaltspiel auf dem Index steht,
werdet ihr feststellen,
dass ihr uns doch erziehen müsst.

*Ein Schüler in einer Email an die
GRÜNEN-Abgeordnete Grietja Bettin
(in: Feibel 2004)*