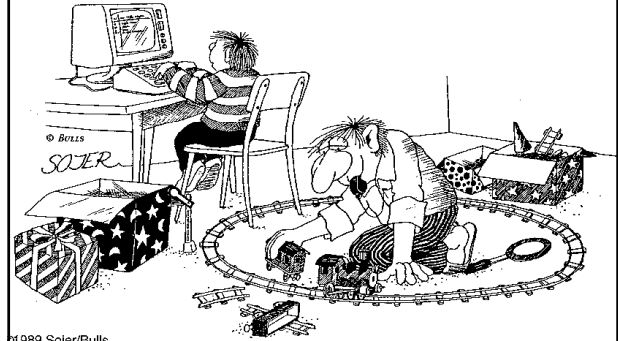


Medien in den Lebenswelten von Jugendlichen

Prof. Dr. Stefan Aufenanger
www.aufenanger.de
aufenang@uni-mainz.de

Die Präsentation steht auf meiner Webseite unter „Vorträge“ zum Download bereit



© 1989 Sojer/Bulls

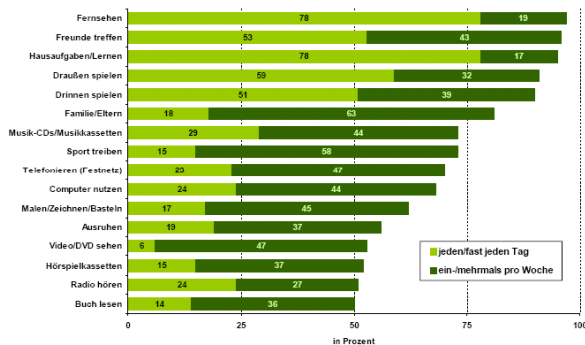
Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen



Medientrends in der Kinderwelt

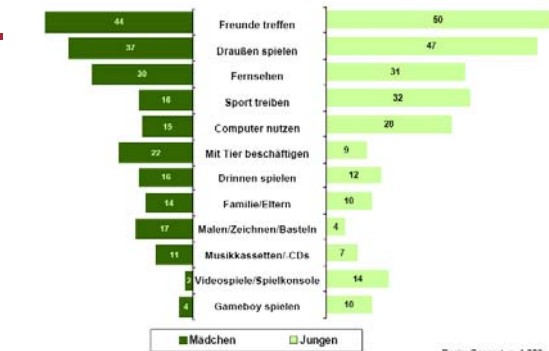
- Gute und vielfältige technische Ausstattung
- Mobile Mediennutzung
- Medienkonvergenz
- Individualisierung der Mediennutzung zugleich vermehrt Online-Communities
- Kommerzialisierung der Medienangebote
- Weniger Einfluss von Eltern
- Keine klare Trennung von Angeboten für Kinder mit jenen für Erwachsene

Freizeitaktivitäten 2006 (Teil 1)

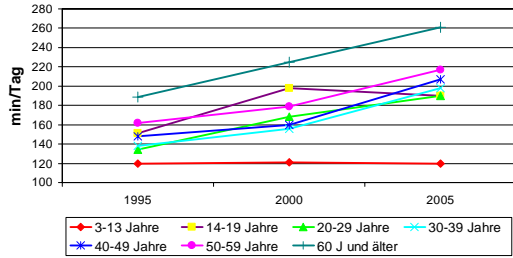


Liebste Freizeitaktivitäten 2006

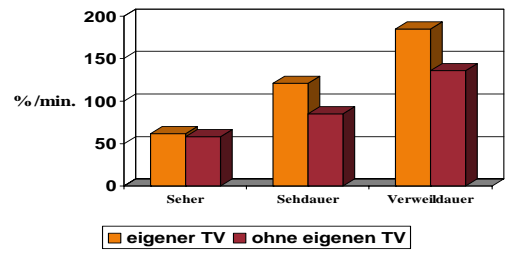
- bis zu drei Nennungen -



Fernsehnutzung pro Tag (Verweildauer)

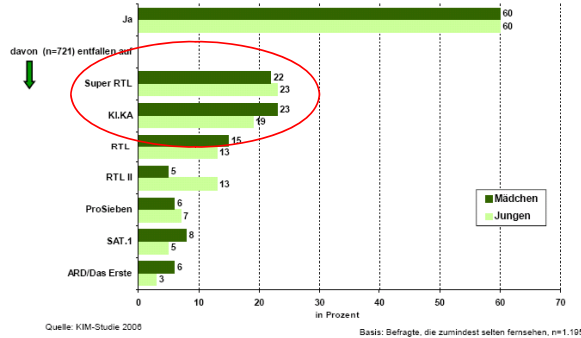


Fernsehnutzung und Gerätebesitz



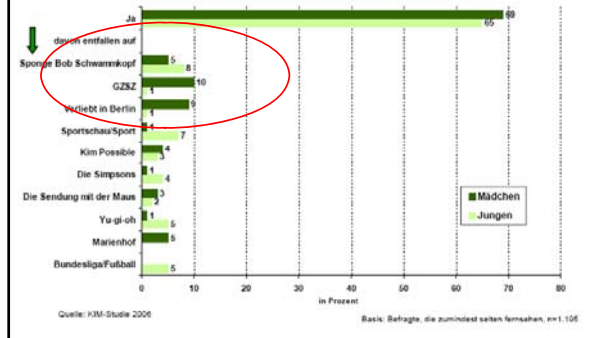
Lieblingssender im TV 2006

Hast du auch einen Lieblingsfernsehsender ...?

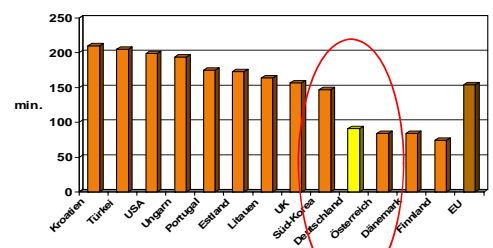


Lieblingssendung im TV 2006

Gibt es eine Sendung, die du besonders gerne einschaltest?



Fernsehnutzung im Vergleich Kinder 3-13 Jahre; 2003/2005



IP-Studie, 2004/Television 2006

Computerpräferenzen (6-13 Jahre)

| Tätigkeit | Mindestens einmal pro Woche | |
|------------------------|-----------------------------|--------|
| | Mädchen | Jungen |
| Alleine PC spielen | 55 | 70 |
| Mit anderen PC spielen | 45 | 56 |
| Für die Schule | 49 | 49 |
| Lernprogramme benutzen | 44 | 45 |
| Internet surfen | 40 | 41 |
| Mit PC malen/ zeichnen | 38 | 33 |
| Texte schreiben | 36 | 34 |
| PC-Lexikon | 27 | 28 |
| Musik hören | 25 | 29 |

KIM-Studie 2005

Computer & Buch

- Computer als liebste Freizeitbeschäftigung: Jungen 20%, Mädchen 10%
- Lesen ‚sehr gerne‘: Mädchen 25%, Jungen 12%

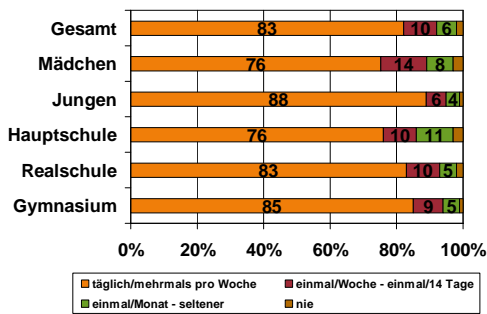


KIM-Studie 2005

Lesen und Mediennutzung

- KIM-Studie 2005 (1100 Kinder 6-13 Jahre)
 - 11% lesen jeden Tag in einem Buch, 47% ein- oder mehrmals in der Woche
 - Themeninteresse am Bücherlesen: 11% der Jungen, 25% der Mädchen
 - Lesen ‚sehr gern‘: 10% Jungen, 19% Mädchen; 54% lesen ‚sehr gern‘ und ‚gerne‘
 - Davon 50% ohne PC, aber 61% mit PC

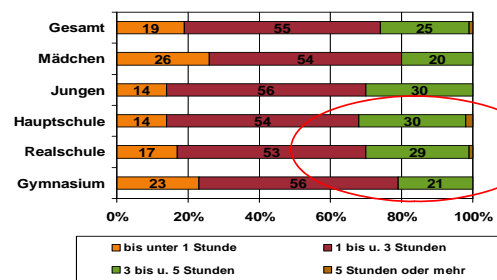
Computer: Nutzungsfrequenz 2006 (12-19 Jahre)



Quelle: JIM 2006, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.205

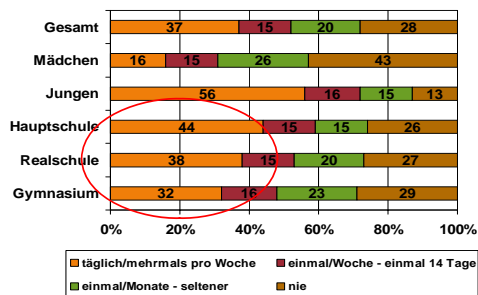
Computer: Nutzungsdauer bei Schülern 2006 (Montag bis Freitag; 12-19 Jahre)



Quelle: JIM 2006, Angaben in Prozent

Basis: PC-Nutzer und Schüler, n=994

Computerspiele: Nutzungsfrequenz 2006



Quelle: JIM 2006, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.205

Potenziale von Medien



Erfahren/Lernen in Medienwelten

- Virtualisierung der kindlichen Lebenswelt (Technisierung des Spielzeugs/eToys; Technisierung von Tieren)
- Pädagogisierende Medienwelten (Wissensangebote für Kinder)
- Kommerzialisierung (Markenkindheit)
- Verjüngung der Medienerfahrung

Erfahren/Lernen mit Medienwelten

- Kinder als ‚digital natives‘
- Educational Toys (eToys)
- Verbindung von Kreativität, Multimedialität und Interaktivität (Squeak; Lego MindStorms)



Erfahren/Lernen für Medienwelten

- Erweiterung der Medienkompetenz durch frühe Teilhabe an Medien (Kindergartenkinder und Computer)



„Neue“ Jugendszenen

„Visual Kei“ (dt.: *visueller Stil*)

- Vorbilder: japanische Musikbands (in Deutschland „Tokio Hotel“, s.r.)
- Schnelle Verbreitung über Internet
- Schminke, farbige Kontaktlinsen, grell gefärbte, auffällige Frisuren, Kimonos, historisierende Kleider, Lack und Leder
- Cosplay: „Costumes“ & „Play“
Nachstellung der schrillen Musiker, Nachspielen japanischer Comicgeschichten (Mangas/Animes)



Online-Rollenspielszene

- Über lokale Grenzen hinweg
- Eskapismus und Vereinsamung versus soziales Aufeinandertreffen von Gleichgesinnten (z.B. in Clans)
- Gemeinschaft erleben
- Notwendigkeit des kompetenten Umgangs mit verschiedenen Medientechniken



Problemereiche der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen (1)

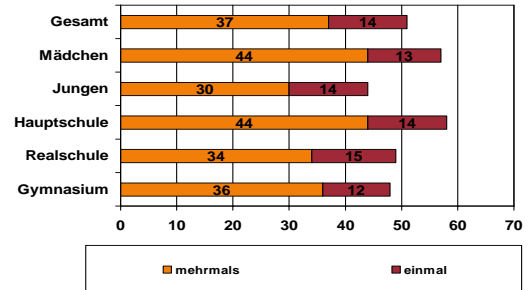
- Medien sind ‚Zeitdiebe‘
Zeiteinteilung zwischen Mediennutzung und anderen Freizeitbeschäftigungen
- Nicht-kindgerechte Inhalte (zB Pornografie, Gewalt, Rechtsradikalismus, Sekten)



Gefährdungsbereich Inhalte

- gewaltverherrlichende oder die Menschenwürde verletzende Tasteless-Angebote (Snuff-Videos)
- pornografische Bilder und Filme (Porn-Pod)
- für Kinder und Jugendliche beeinträchtigende oder gefährdende Spiele (Ego-Shooter)

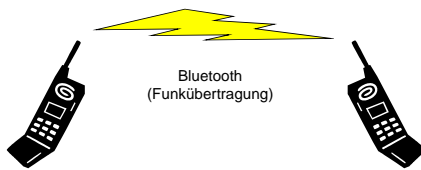
Im Chatroom unangenehme Leute getroffen



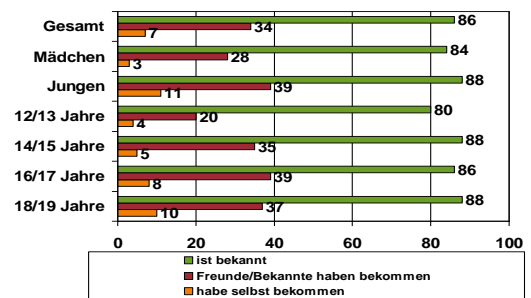
Quelle: JIM 2006

Basis: Chatroom-Nutzer, n=581

Handynutzung - Probleme



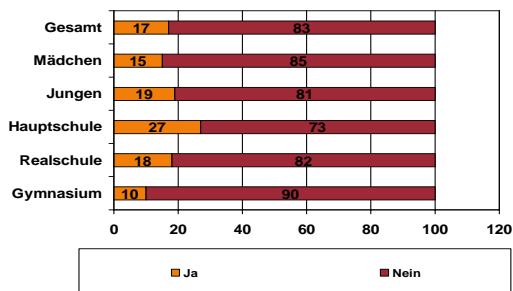
Kenntnis / Erhalt brutaler Videos oder Pornofilme aufs Handy



Quelle: JIM 2006, Angaben in Prozent

Basis: Handy-Besitzer, n=1.103

„Habe schon mal mitbekommen, dass eine Schlägerei mit Handy gefilmt wurde“



Quelle: JIM 2006, Angaben in Prozent

Basis: Handy-Benutzer, n=1.103

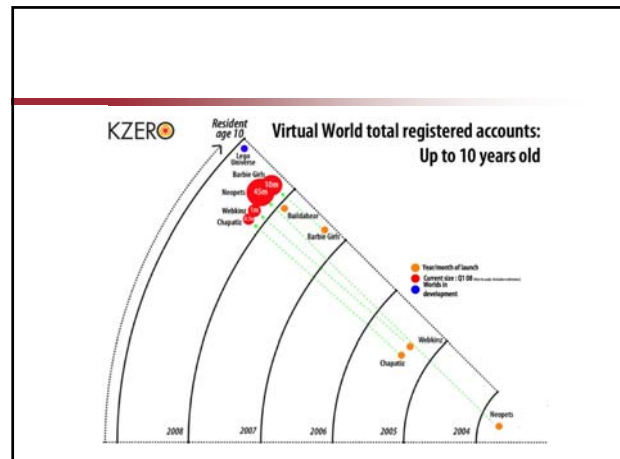
Probleme mobiler Zugänge für Kinder

- Internetzugang ohne Kontrolle der Eltern
- Keine direkte Filtersoftware
- Chatfunktion nicht moderiert
- Ansprache von Kindern durch Erwachsene im engeren lokalen Feld ohne Sperre



Zukünftige Entwicklungen

- Verschränkung aller Medien
- Social Communities (wie etwa StudiVZ; Second Life)
- Online Computerspiele
- Dating Webseiten
- Kooperative und kreative virtuelle Räume



Ausblick



„Entspannen Sie sich doch bitte! Unseren Kindern geht es gut. Sie lernen, entwickeln sich und gedeihen in der digitalen Welt.“

Don Tapscott (1998, S.23)



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Univ.-Prof. Dr. Stefan Aufenanger
Universität Mainz

www.aufenanger.de
stefan@aufenanger.de

Die Präsentation steht auf meiner Webseite unter „Vorträge“ zum Download bereit