

# Die eigenwillige Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

Grundschule Ralingen  
4. Juni 2008

PD Dr. habil. Waldemar Vogelgesang

# BERICHTE UND STUDIEN

RAPPORTS SCIENTIFIQUES · RESEARCH REPORTS

VOGELGESANG

## JUGEND UND NEUE MEDIEN

Video, Bildschirmspiele und Computer  
'erobern' die jugendliche Lebenswelt

BEHRENS, U.; SCHMITT, J.; SCHULER, J.;  
SPEICHER, J.; VOGELGESANG, W.; WETZSTEIN, T.

MÄRZ 1986

Nr. 17

AUS DER PÄDAGOGISCHEN ABTEILUNG DER UNIVERSITÄT TRIER

HERAUSGEBER: PROF. DR. H. A. RIES, FB I UNIVERSITÄT TRIER, D-5500 TRIER

# [ grundlegende Feststellung ]

- Kindheit ist heute immer auch ein Aufwachsen und Hineinwachsen in Medienwelten
- Der früh erlernte Umgang mit Medien ist wichtig für die Entwicklung (Medienkompetenz)

# Medienängste

## – eine unendliche Geschichte

- Antike
- Schmutz- und Schund-Kampagne (Anfang 20. Jh.)
- Medienverwahrlosung (Pfeiffer)
- „Attacke aufs Kinderzimmer“ (Die Zeit v. 30. April 2008)
- meine „TGT-Erfahrung“ (Prädikat: Besonders grausam!)

# [ zentrale Forschungsergebnisse ]

- Postman irrt: „Das Verschwinden der Kindheit“ (1982) hat nicht stattgefunden
- Leitfrage: Was machen die Menschen mit den Medien?
- Hauptergebnis: Es gibt keine „kausalen“ Medienwirkungen (Biographie, Situation, sozialer Kontext)

# Gibt es wirklich keine „kausalen“ Medienwirkungen?

- „Medien-Nachahmungen“
  - „Pokémon konnte fliegen“
  - ich auch ;-(
- Erklärungen
  - „geht das“?
  - „halte ich das aus“?
  - „Salat oder Asphalt“?

# Strukturmerkmale kindlichen Umgangs mit Medien – „heiße Themen“

- Medien „dominieren“ das Freizeitverhalten
- Medien führen zur Vereinsamung
- Medien „entfremden“ die Kinder ihren Eltern
- Medien „spalten“ die Generationen
- Medien erzeugen „suchtartiges“ Verhalten
- Medien enthalten und entfalten „Identifikationspotentiale“



Medienpädagogischer  
Forschungsverbund  
Südwest

# JIM-STUDIE 2007

Jugend, Information, (Multi-) Media



Medienpädagogischer  
Forschungsverbund  
Südwest

# KIM-STUDIE 2006

Kinder + Medien, Computer + Internet

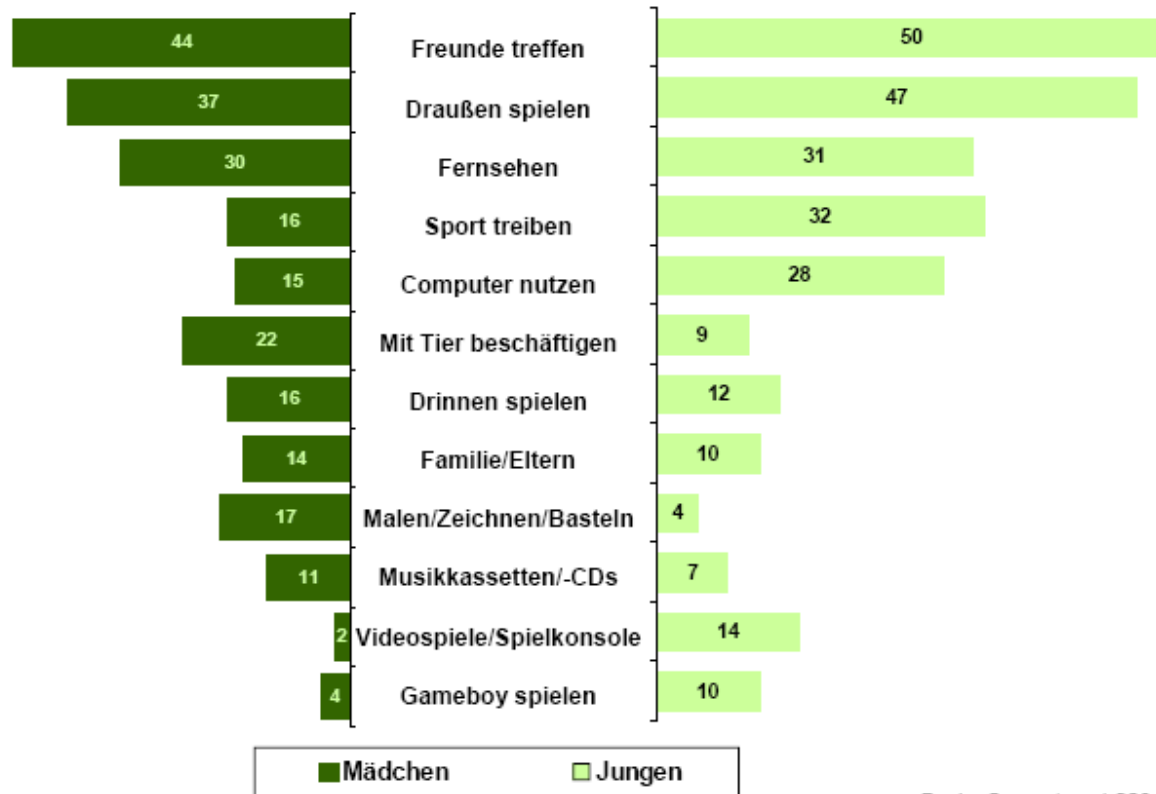


# Strukturmerkmal

- These: Medien „dominieren“ das Freizeitverhalten

## Liebste Freizeitaktivitäten 2006

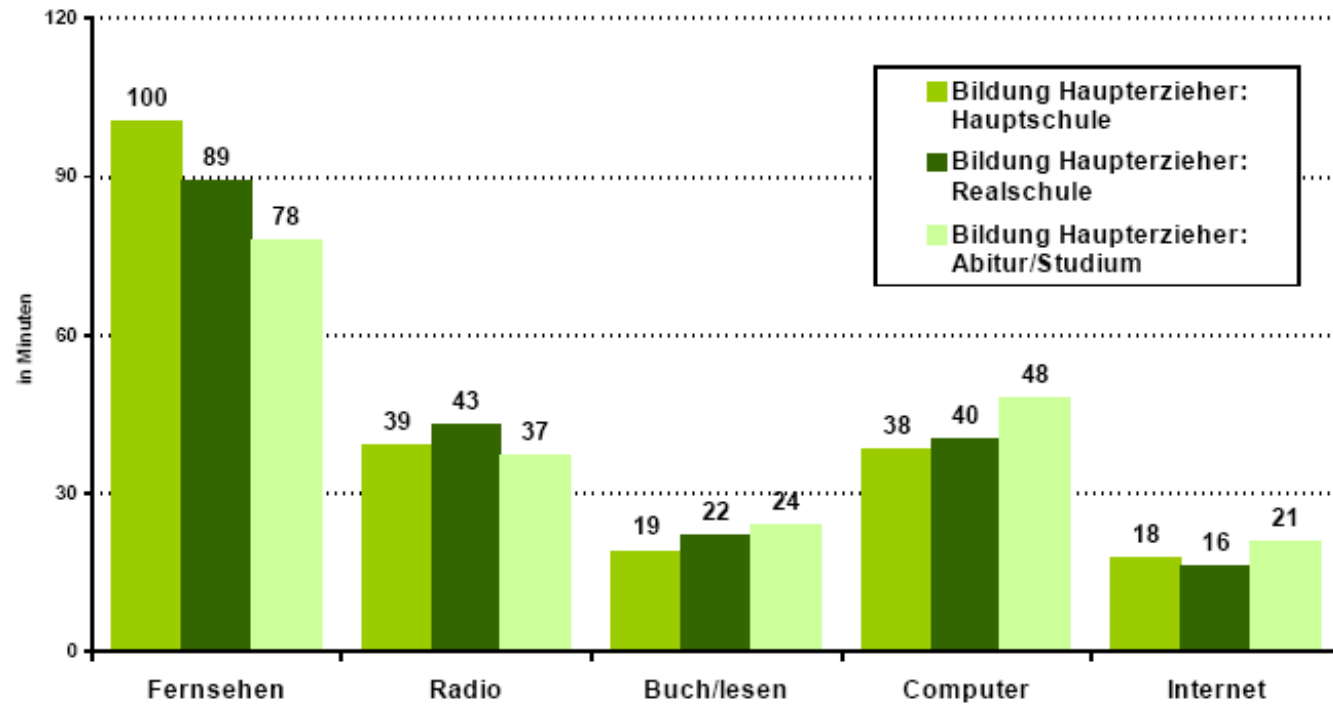
- bis zu drei Nennungen -



Quelle: KIM-Studie 2006

Basis: Gesamt, n=1.203

## Geschätzte Nutzungsdauer verschiedener Medien bei Kindern - Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2006

Basis: Gesamt, n=1.203

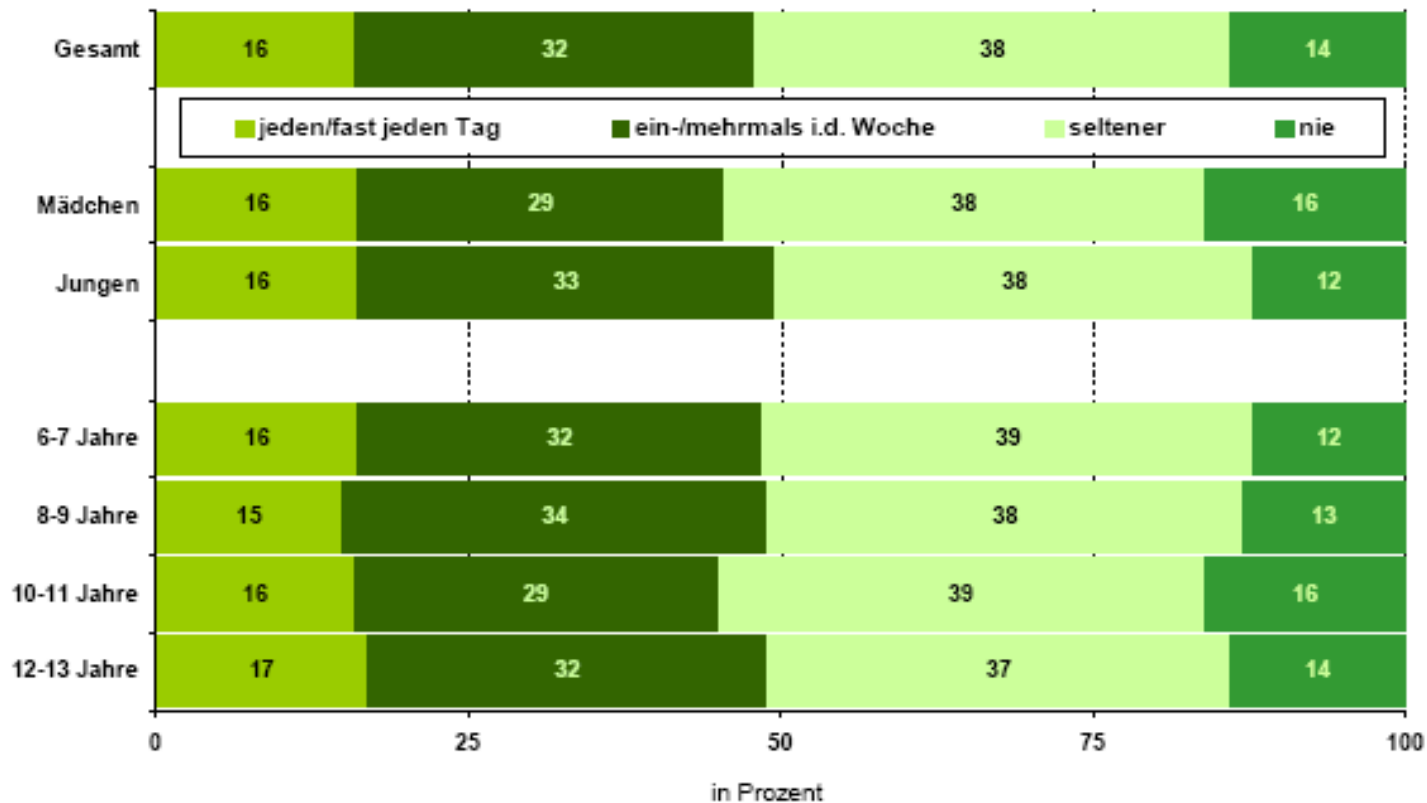
# Medien sind (auch) für Jugendliche ständige Alltagsbegleiter (Jugendstudie 2000)

- *„So sieht ein normaler Medientag bei mir aus: Morgens wach' ich vom Radio auf, blättere vor der Schule manchmal im Trierischen Volksfreund, Musik bei den Hausaufgaben, danach eine Stunde Computer, abends Fernsehen, meistens Serien. (...). Musik zur Beruhigung, Fernsehen zum Ausruhen und zur Unterhaltung, Computerspiele aus Lust und manchmal Frust, Lesen, weil es spannend ist und auch Spaß macht. (...) Ich denke, ich könnte nicht gut ohne Fernsehen und Radio auskommen. Schon eher könnte ich auf den Computer verzichten. Ich bin mir aber ganz sicher: Ein Leben ohne Medien könnte ich mir nicht vorstellen“ (Rebecca, 15 Jahre).*

# Strukturmerkmal

- These: Medien führen zur Vereinsamung

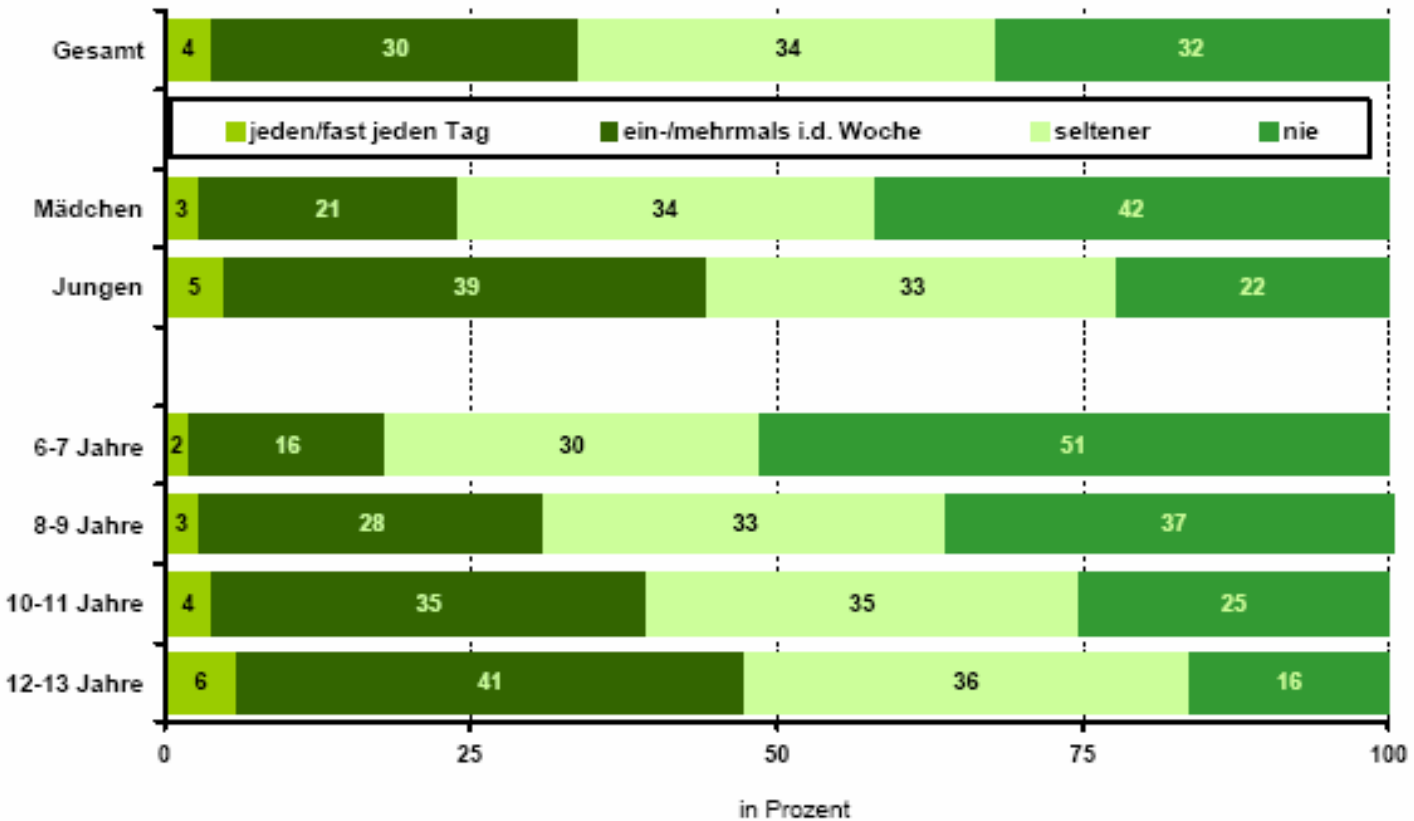
## Mediennutzung mit Freunden 2006: Fernsehen



Quelle: KIM-Studie 2006

Basis: Gesamt, n=1.203

## Mediennutzung mit Freunden 2006: Computerspiele



Quelle: KIM-Studie 2006

Basis: Gesamt, n=1.203

# [ „Auf dem Weg nach Grevenmacher“ ]

- mein „Yu Gi-Oh-Erlebnis“ !!!
  - Sammelkartenspiel (wie Pokémon)
  - eigene Sprache (Decks, Starter, Booster, Rarities)
  - Tauschbörsen
  - Internet-Foren / Chats ([www.yugioh.de](http://www.yugioh.de))
  - TCG-Szenen (ca. 100 Sammelkarten-Varianten)



# medienbestimmte Jugendszenen

## alte Medien

- Videocliquen
- Techno-Fans
- Trekkies
- Fans der 'Lindenstraße'
- Hip-Hop-Anhänger
- Heavy Metal-Fans
- Grufties
- Hardcore-Fans

## neue Medien

- Hacker
- Cyberpunks
- Online-Rollenspieler
- Computerspieler

# Strukturmerkmale

- These: Medien „entfremden“ die Kinder von ihren Eltern

# Medien als „Hilfsmittel“ zur Konfrontation und Abgrenzung

- Malte: „Krieg ist geil!“

- aus: J.-U. Rogge, Kinder können Fernsehen. Reinbek 1990, S. 118f

# Strukturmerkmal

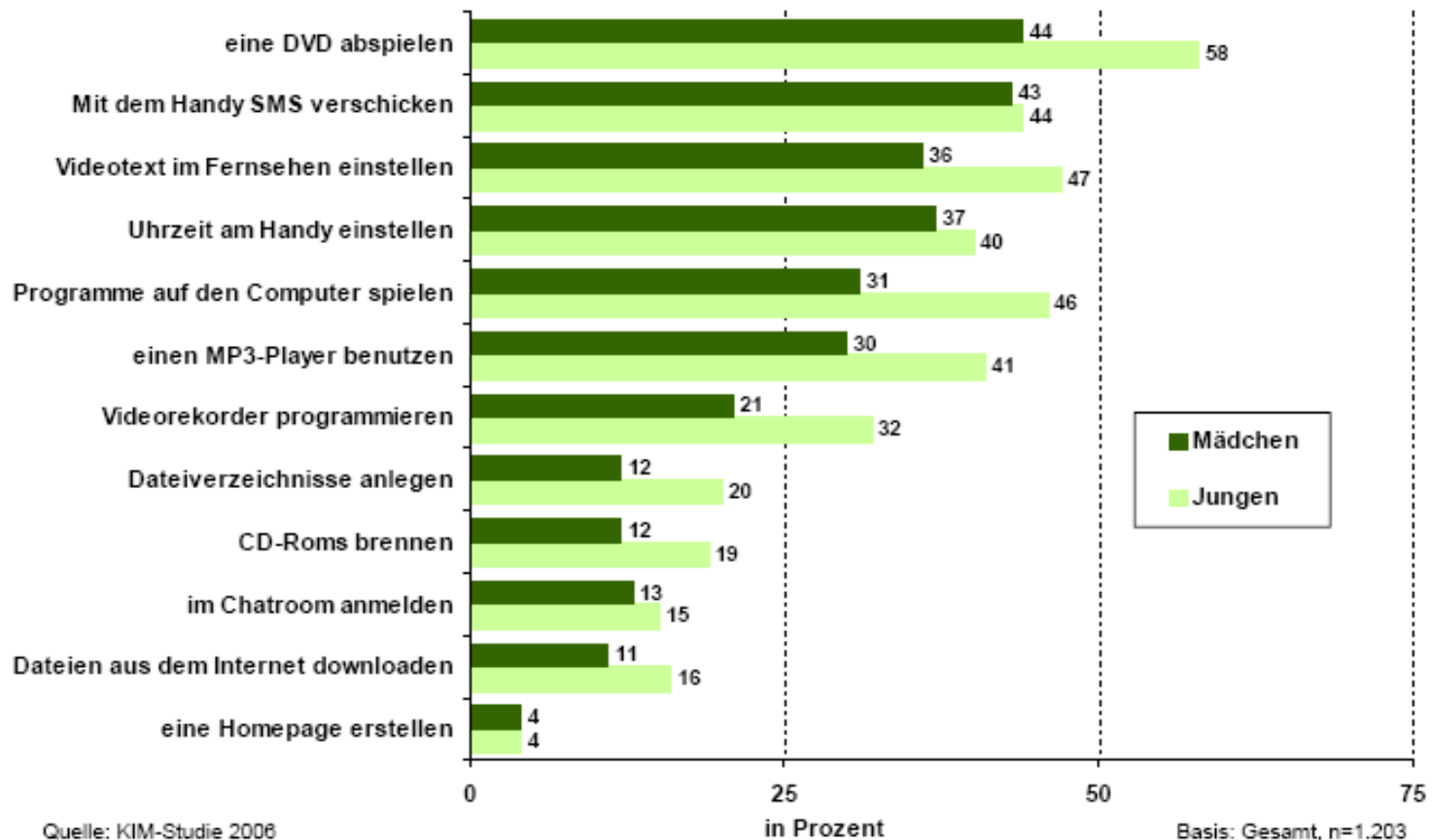
- These: Medien „spalten“ die Generationen

# ungleiche Medienkompetenzen

- „was Hänschen nicht lernt,...“
- mediale Wissen- und Wahrnehmungskluft zwischen den Generationen
  - Surfen auf der Bilderflut (Videoclips, Computerspiele)

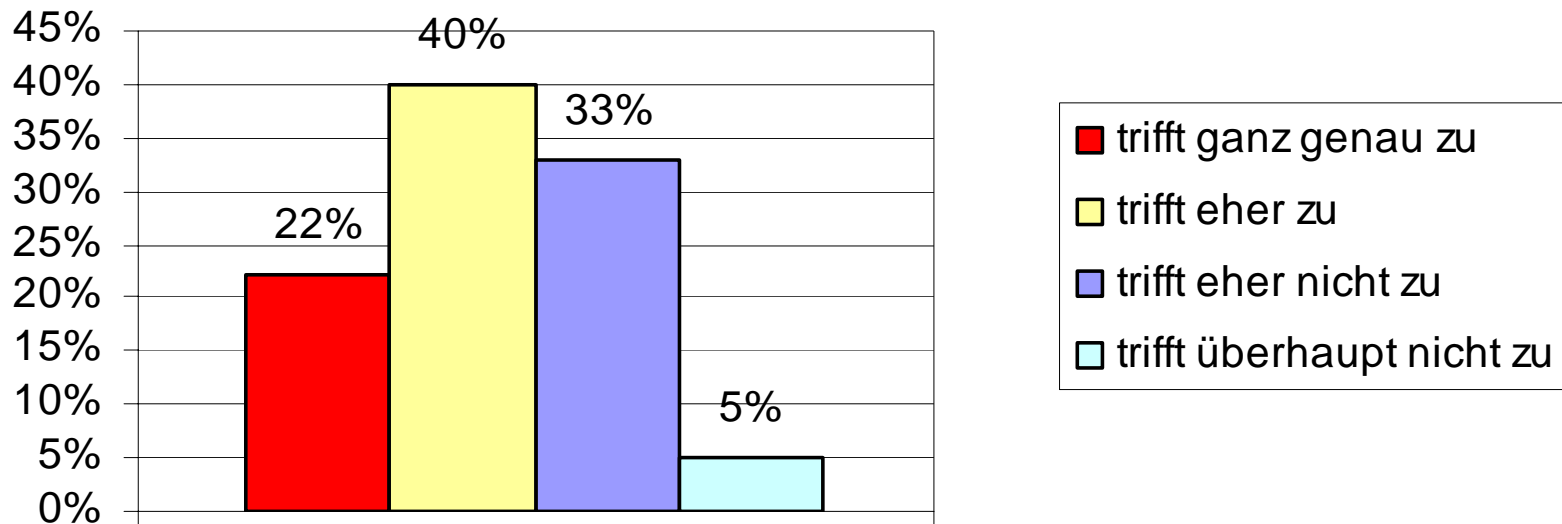
## Technische Kompetenzen der Kinder 2006

- kann das gut -



# Leben in zwei Welten

Studie: Jugend im Stadt-Land-Vergleich (2000)



"Jugendliche und Erwachsene, das sind zwei total verschiedene Welten!"

# Strukturmerkmal

- These: Medien erzeugen „suchtartiges“ Verhalten



# „Computer-Addicts“ - Ursachen

- „Bei allen computersüchtigen Jugendlichen, die meine Praxis aufsuchen, (...) findet sich ein zweifaches Merkmal in ihrer Lebensgeschichte; eine hoch ambivalente, ungelöste Bindung zur Mutter und ein hybrides Ich-Ideal, das den Kontakt mit der Alltagsrealität scheut – und schließlich eine aus beidem folgende Depressionsneigung.“
  - aus: Bergmann, Wolfgang (2007): Bildertumulte – Vom narzisstischen Eifer bis zur Sucht. Frühkindliches Erleben als Quelle der Computerspielsucht. In: Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkinder von Geburt an. München: Kopaed, S. 143-153.

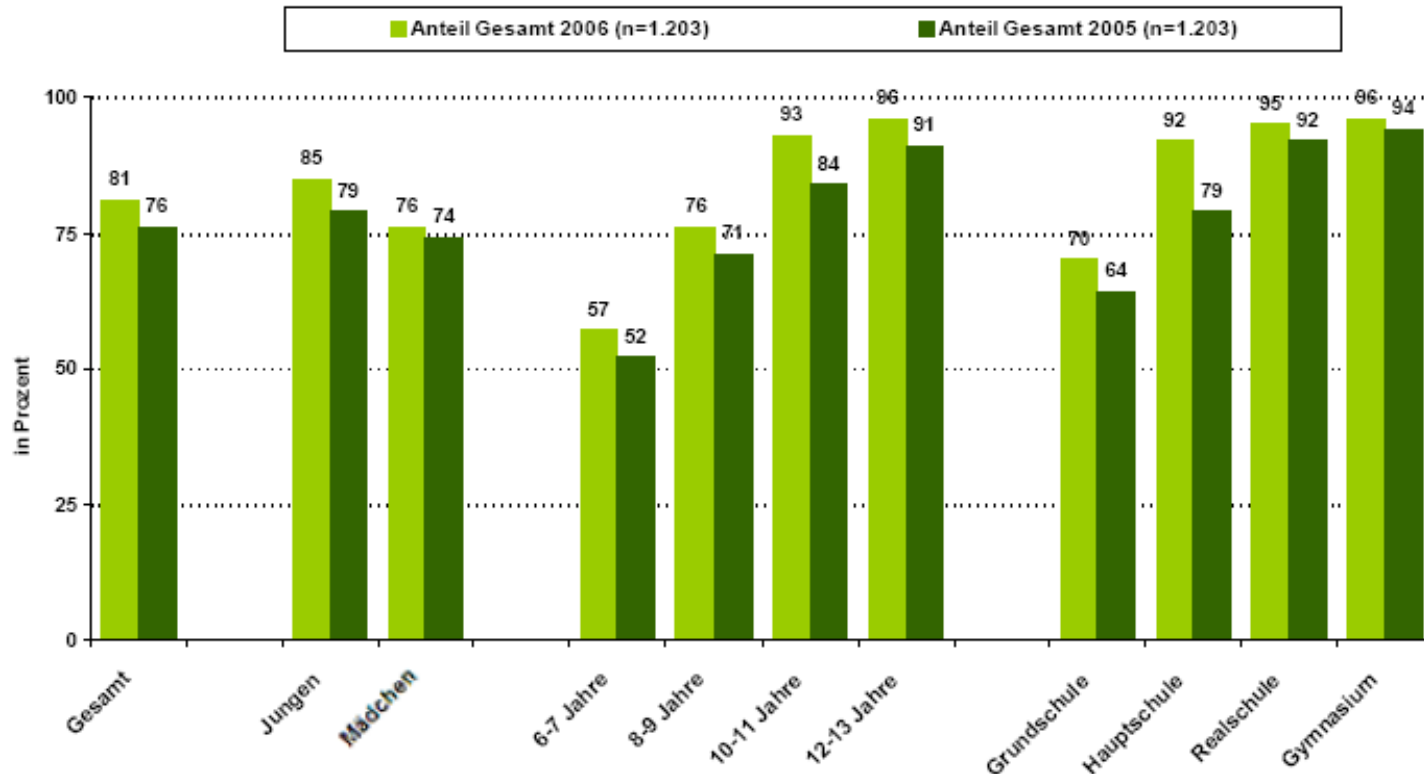
# Strukturmerkmal

- These: Medien enthalten und entfalten „Identifikationspotentiale“
  - Bambi („mitleiden im Kino“)
  - Spiderman („unschlagbar sein“)
  - GZSZ („Marie, sie ist wie ich“)
  - Curt Cobain („ein Freund ist gestorben“)

# [ die neuen „Leitmedien“: ]

- Computer
- Internet

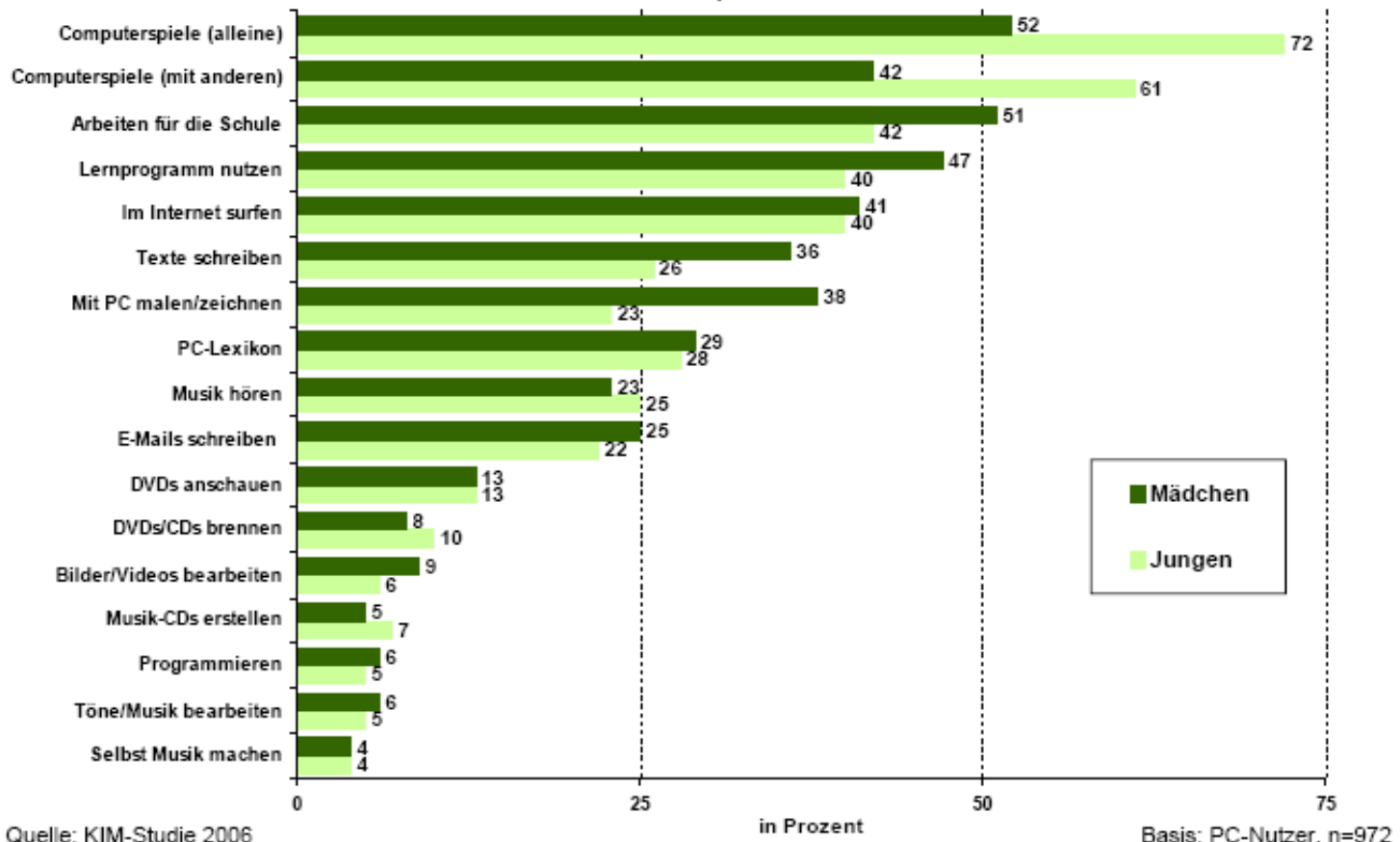
## Kinder und Computer 2006 / 2005 - Nutzung zumindest selten-



Quelle: KIM-Studie 2006, KIM-Studie 2005

# Kinder und Computertätigkeiten 2006

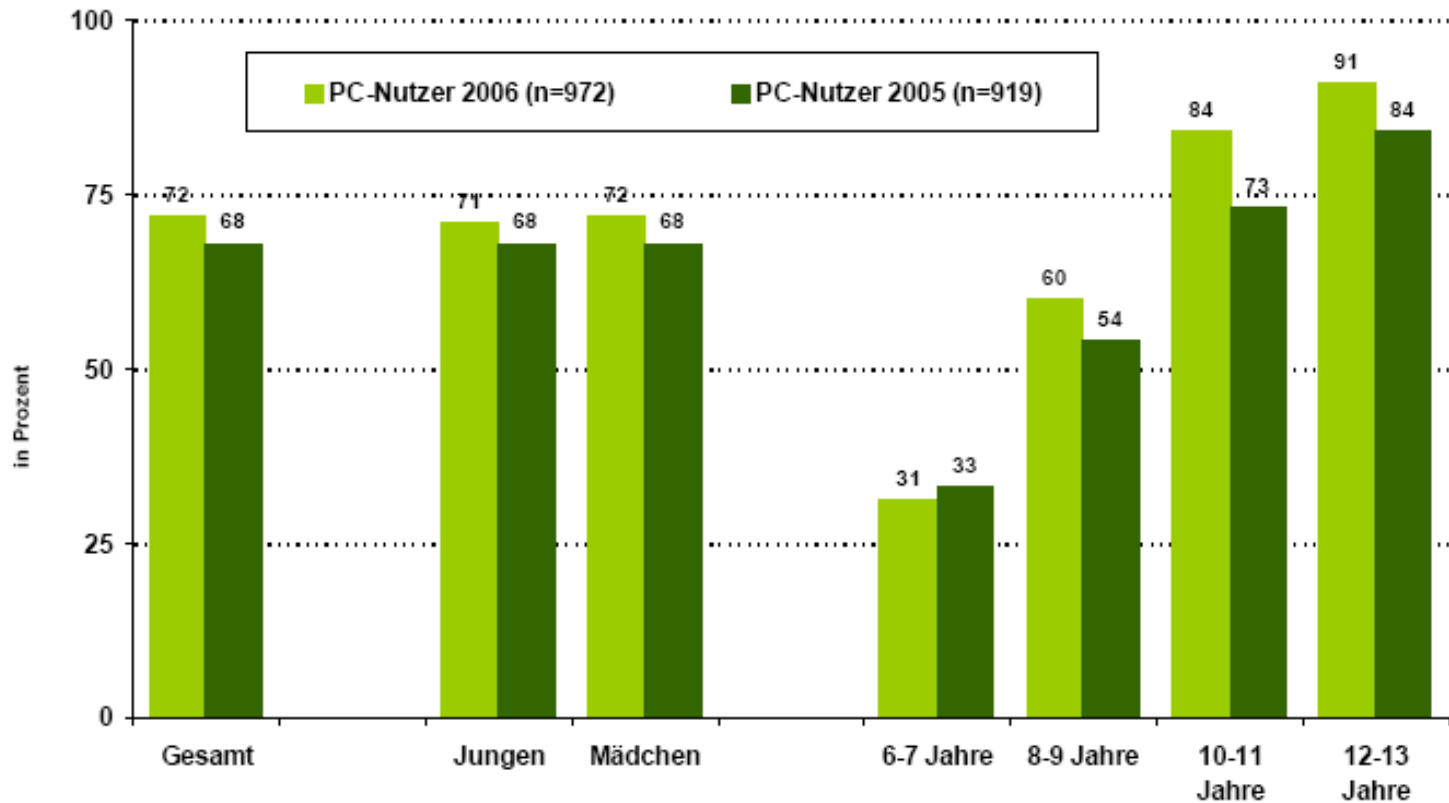
- mind. einmal pro Woche -



# [ zur „Internet-Einstimmung“: 2 Artikel (Internet Spezial. Die Zeit 4/2008) ]

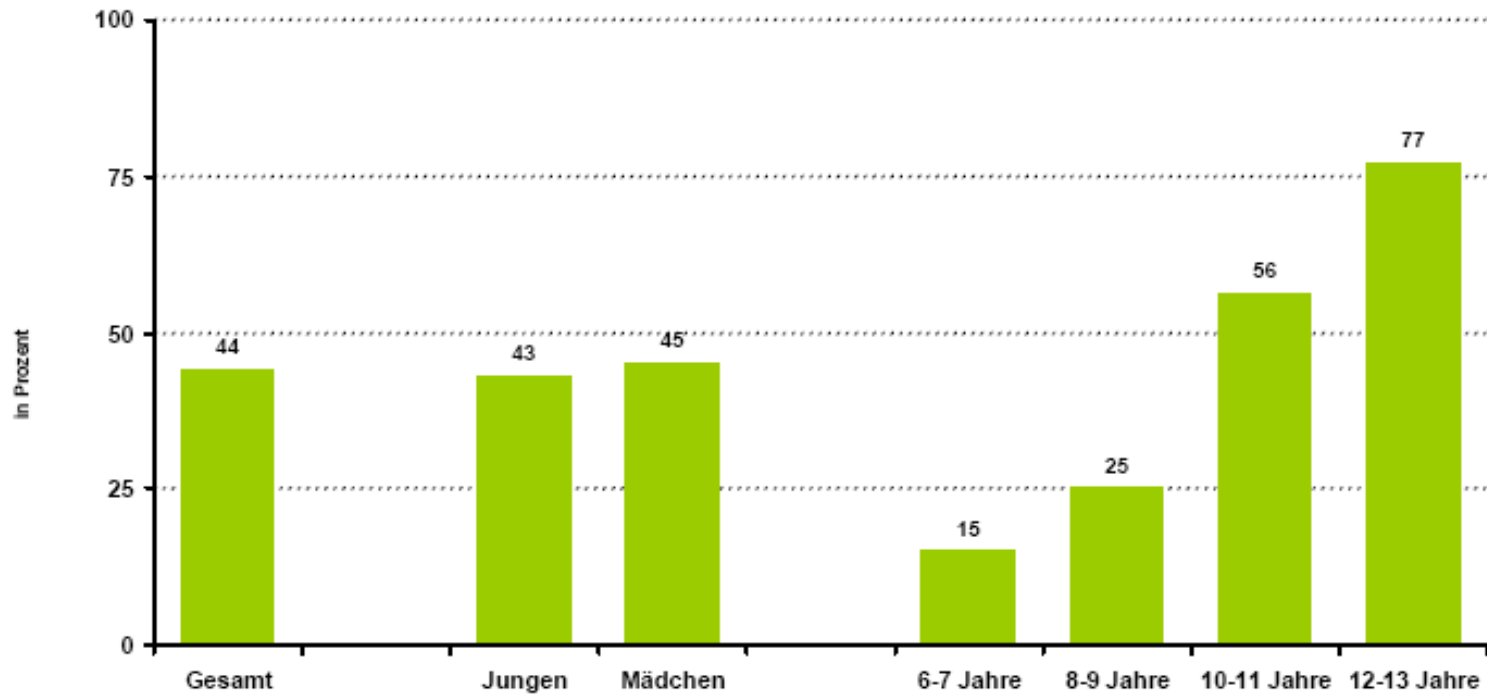
- P. Sadigh: Werde ich gemocht?
  - Sie laden Musik hoch und runter, füttern virtuelle Pferde, knacken Codes und haben viele Geheimnisse. Was Kinder im Netz suchen
- J. Lau: Ich bleibe hart!
  - Drei Töchter, ein Wunsch: Papa lass uns ins Internet. Doch der Vater sagt Nein. Er findet die weggeklickte Kindheit scheußlich und lobt die Langeweile

## Internet-Nutzer 2006 - 2005 - zumindest selten -



Quelle: KIM-Studie 2006 - 2005

## Handy-Verfügbarkeit 2006 Angaben der Kinder



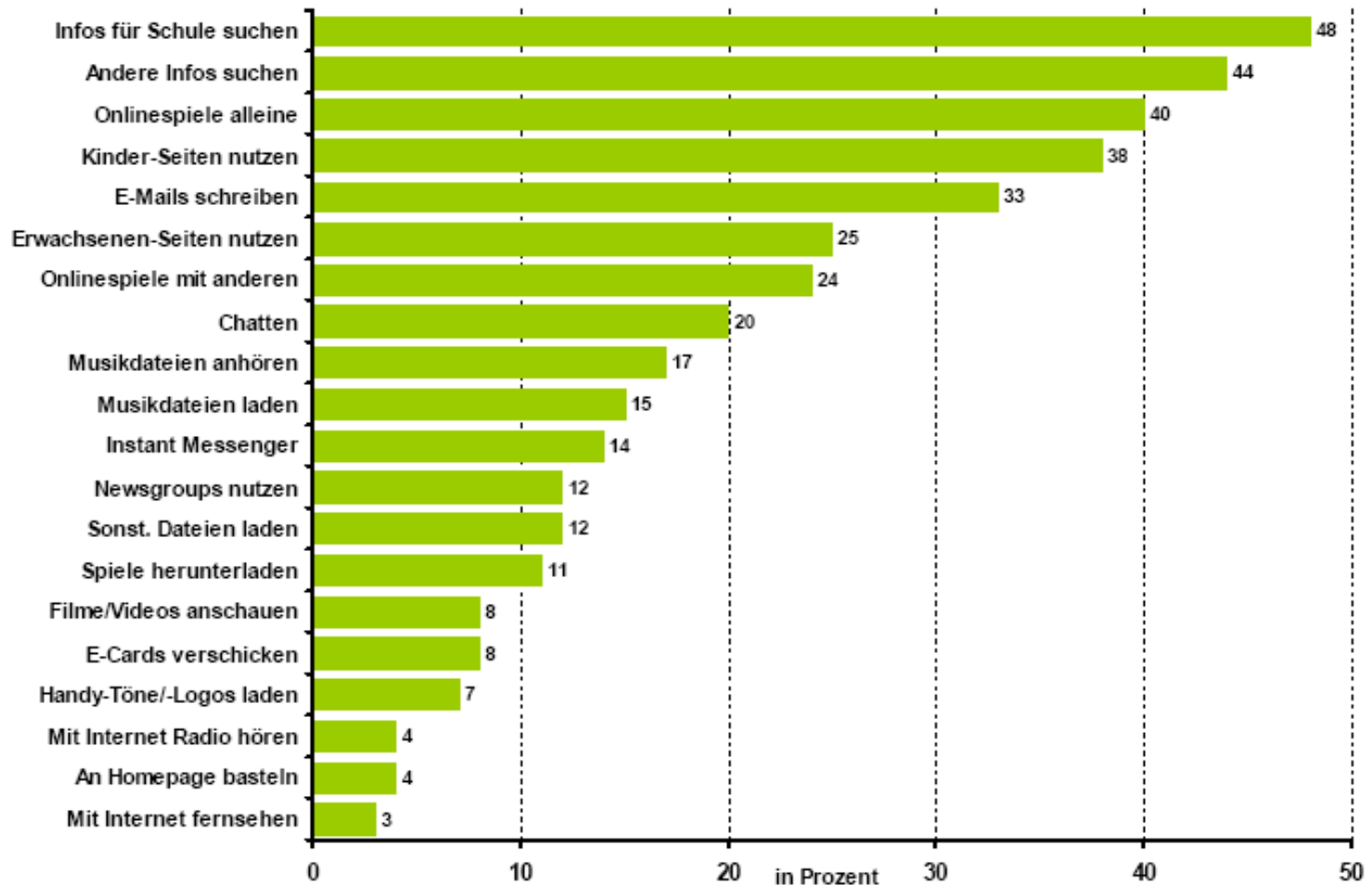
Quelle: KIM-Studie 2006

Basis: Gesamt, n=1.203



## Internet-Tätigkeiten 2006

- mindestens einmal pro Woche -



Quelle: KIM-Studie 2006

Basis: Internet-Nutzer, n=695

# Fazit

- Medien sind für heutige Kinder und Jugendliche etwas Allgegenwärtiges, Selbstverständliches, letztlich multifunktionale Autonomieinstrumente.
- Dass ihr eigenwilliger Mediengebrauch dabei bisweilen auch ein gezieltes Spiel mit den Ängsten der Erwachsenen ist, ist entwicklungspsychologisch nur zu verständlich.
- Damit es uns Erwachsenen gelingt, dieses Spiel besser zu durchschauen, müssen wir stärker mitspielen, und das heißt immer auch, wir müssen uns auf ihre Medienwelt einlassen.

# [ Tipps und Anregungen ]

- Websites (z.T. moderiert)
  - netzcheckers.de
  - blinde-kuh.de
  - seitenstark.de (chatroom)
  - „soziale Netzwerke“ (SchülerVZ, MySpace)
- Webmobil (medienpädagogische Projekte)
- Suchtberatungsstellen in Trier: „Die Tür“
- Erziehungs-/Familienberatungsstellen



**Vielen Dank  
für Ihre Aufmerksamkeit!**

[www.waldemar-vogelgesang.de](http://www.waldemar-vogelgesang.de)