

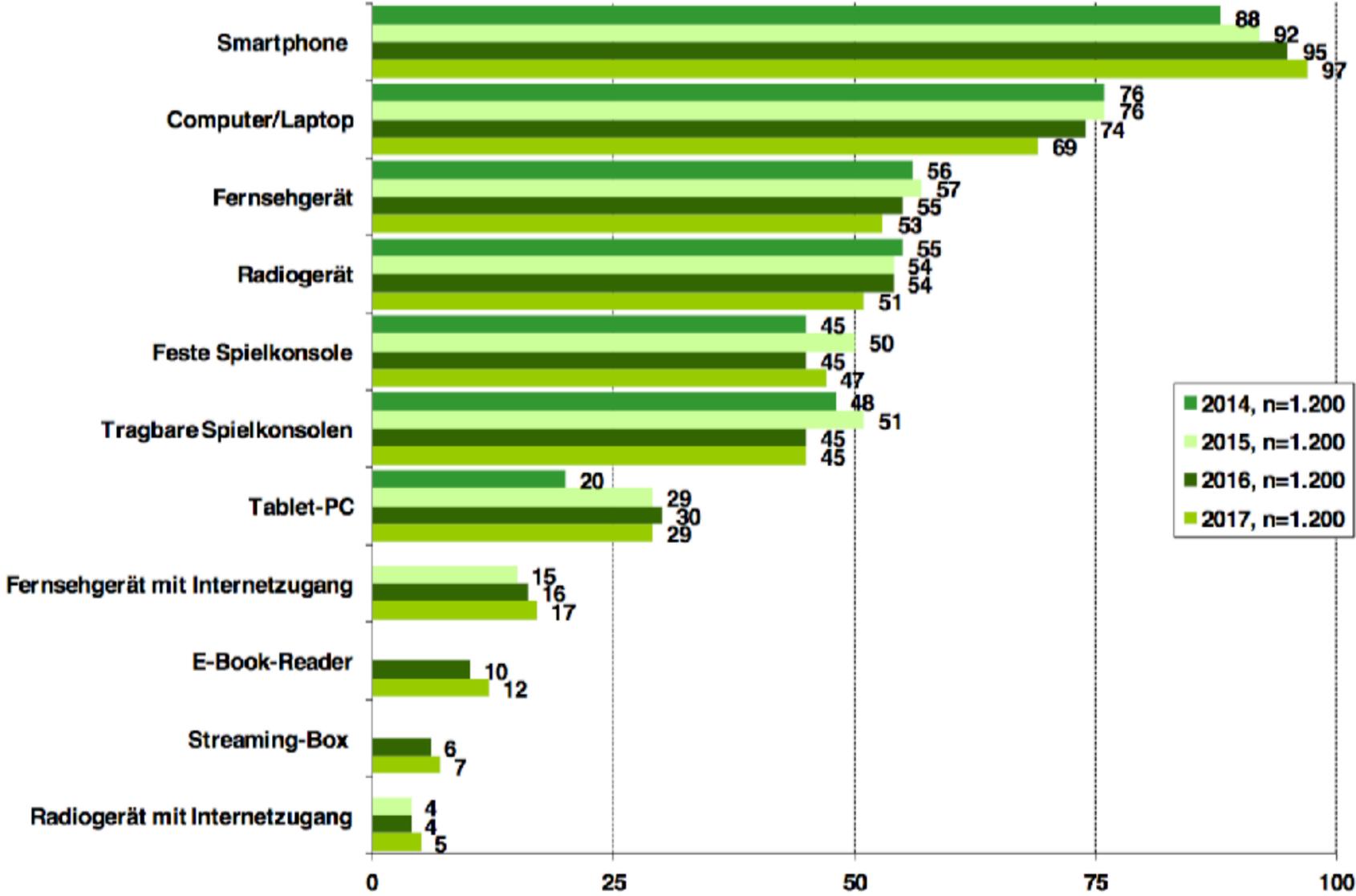
Attraktivität von digitalen Medien für Jugendliche

Kernpunkte des Vortrags von
Sascha Prinz 7.6.2018

#kreefeld

Gerätebesitz Jugendlicher 2014 - 2017

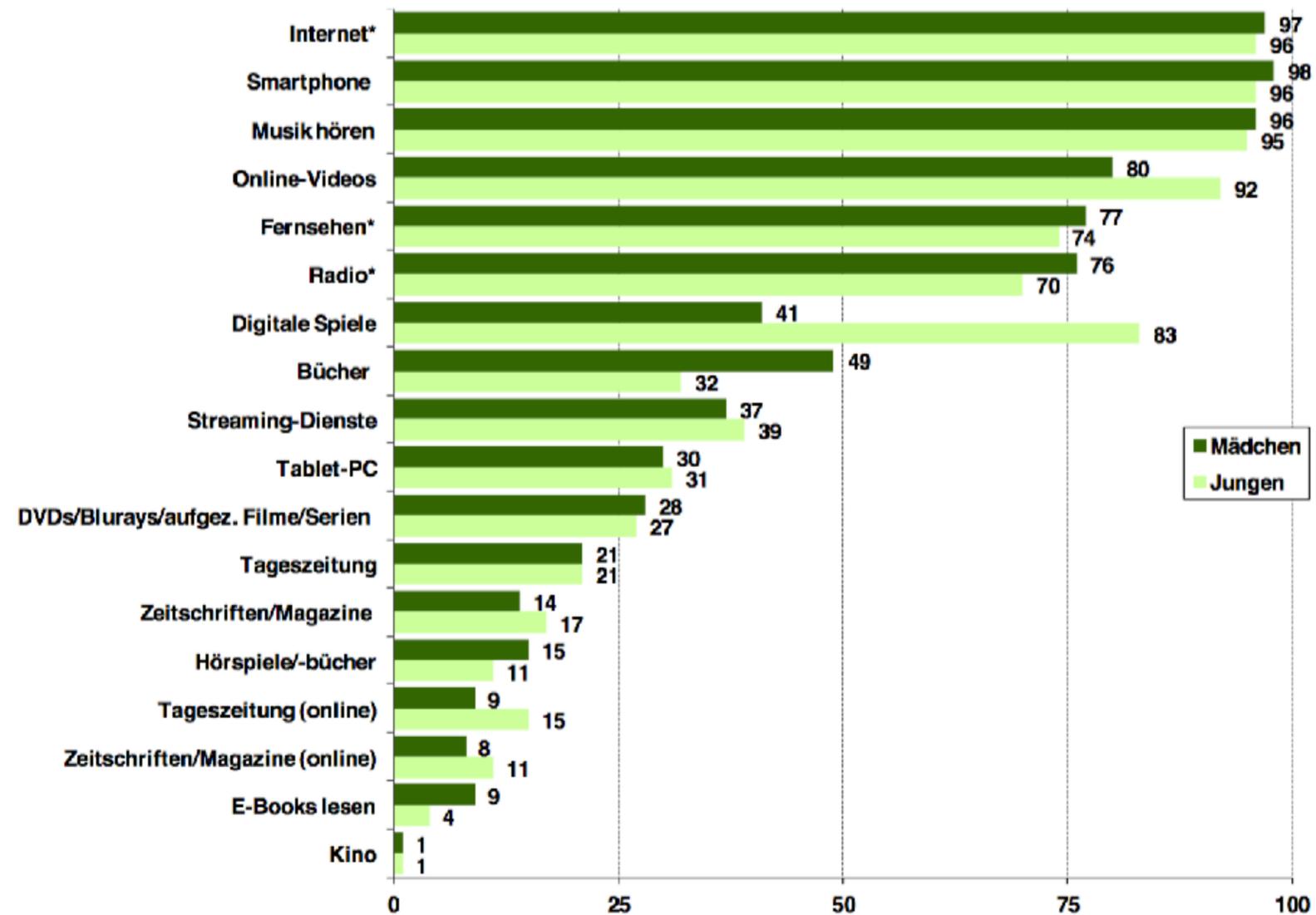
- Auswahl -



Quelle: JIM 2014 - JIM 2017, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2017

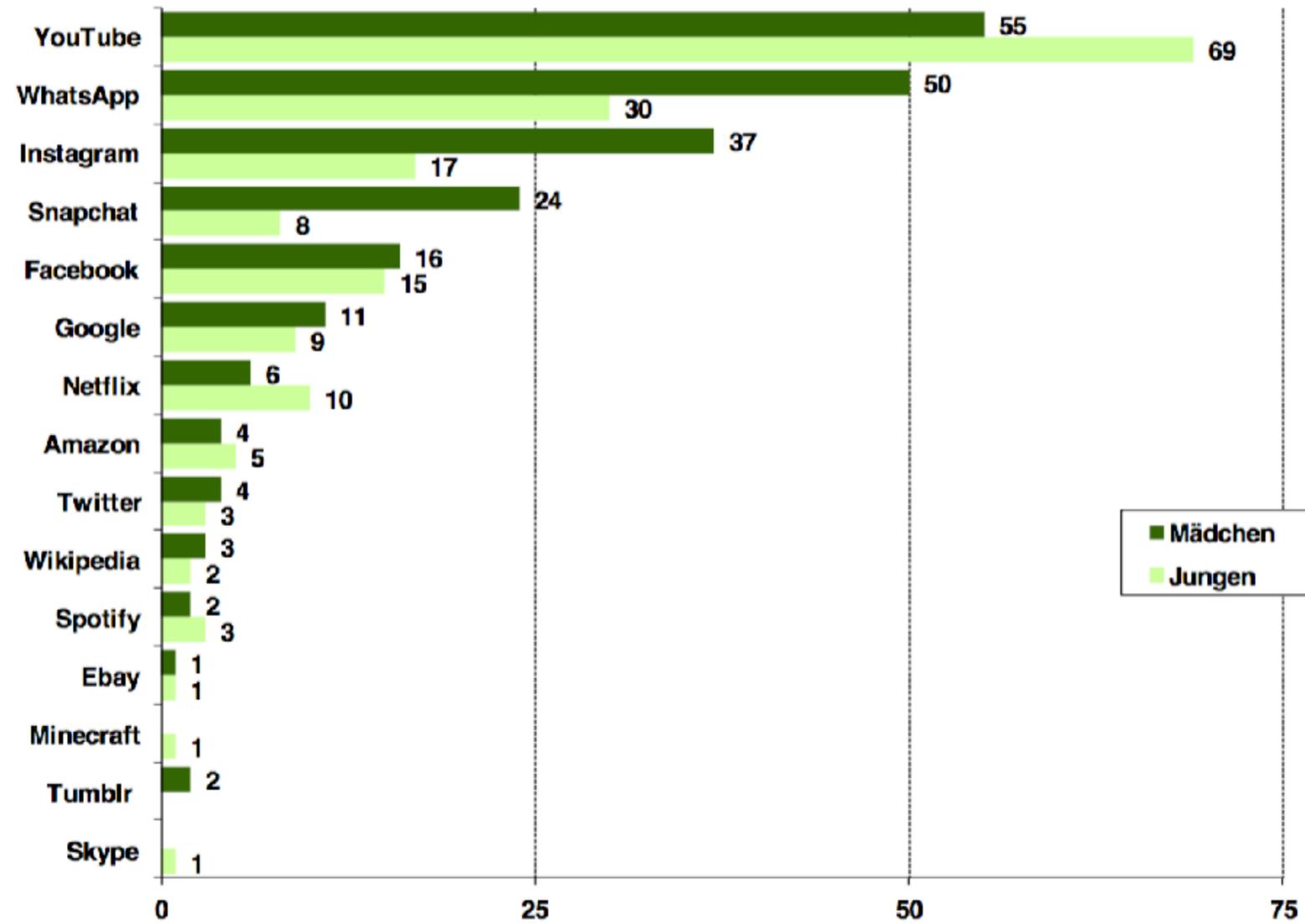
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg
Basis: alle Befragten, n=1.200

Liebste Internetangebote 2017

- bis zu drei Nennungen -

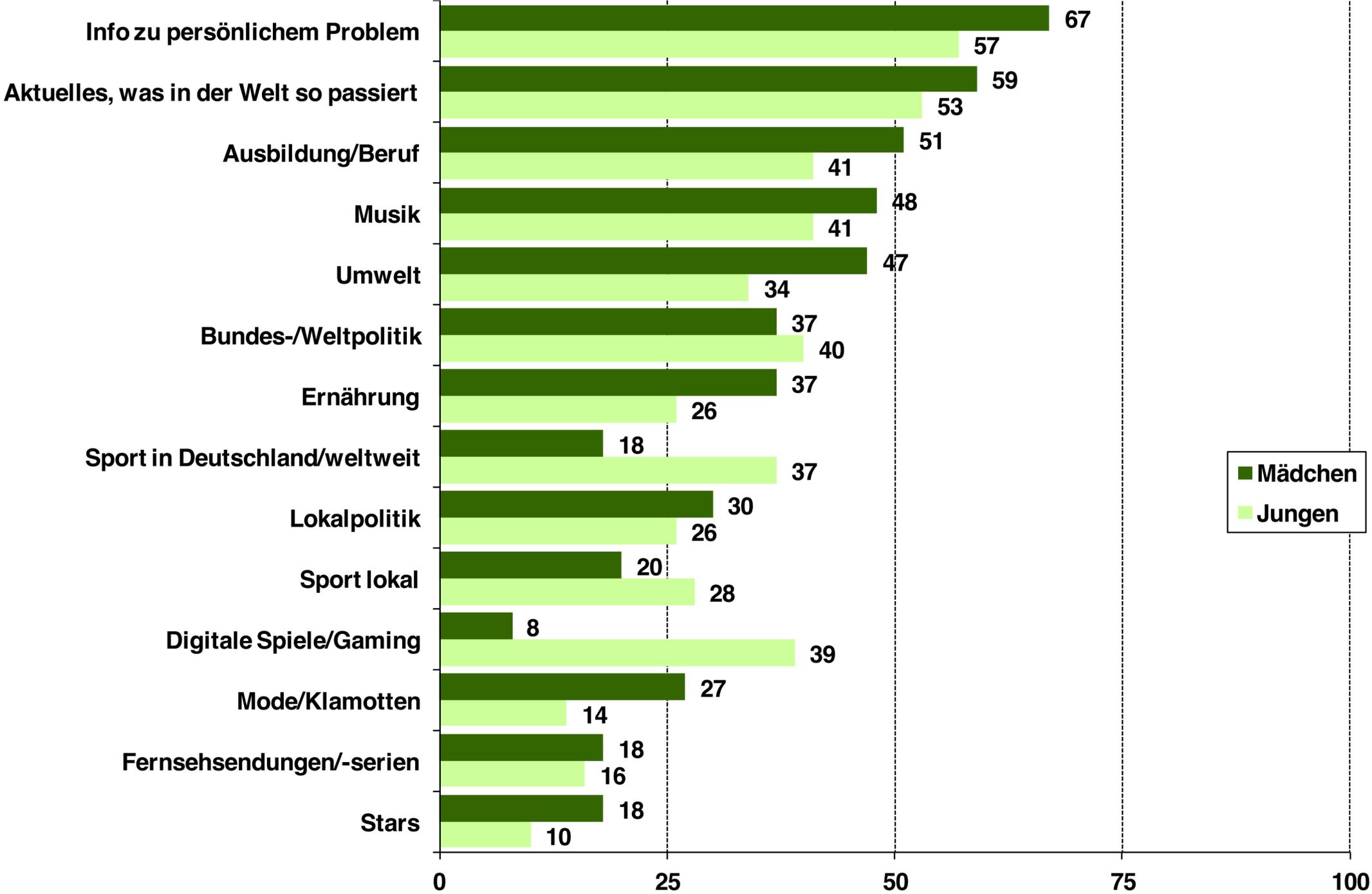


Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent, Nennung ab 1 Prozent (Gesamt)

Basis: Befragte, die Online-Dienste zumindest selten nutzen, n=1.183

Neueste Entwicklungen und Trends 2017

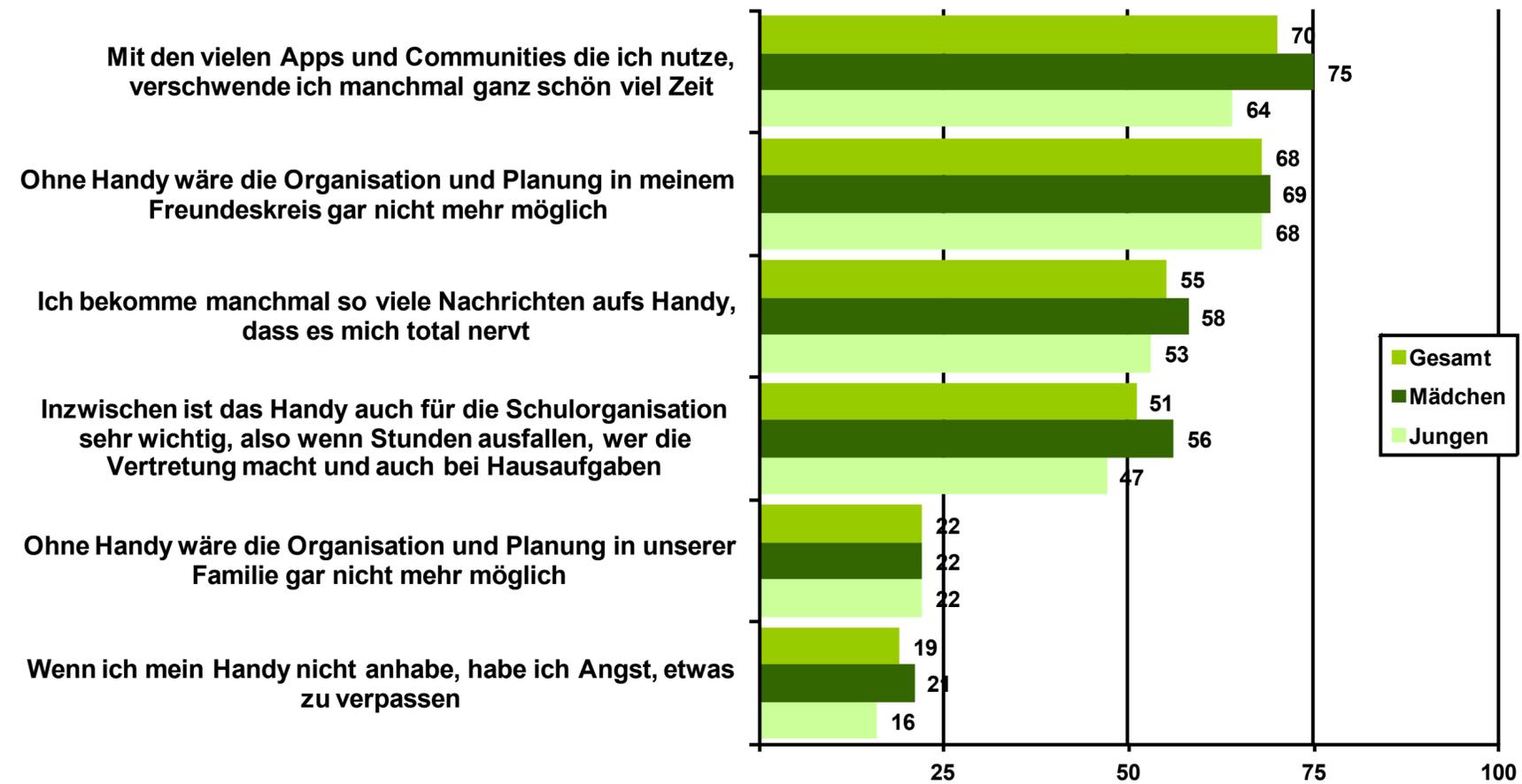
- sehr wichtig -



Quelle: JIM 2017, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200

Meinungen zu Handy/Smartphone 2016

- stimme voll und ganz/weitgehend zu -



Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent

Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen, n=1.162

Positive Aspekte der Smartphone/ Internetnutzung...

- Das Internet eröffnet Kindern und Jugendlichen **neue Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten**.
- Das Internet eröffnet **selbstbestimmtes Lernen**
- Durch die Nutzung wird die **Medienkompetenz** weiterentwickelt.
- Der Umgang mit Web2.0-Angeboten ermöglicht die **aktive, kreative und produktive Mediennutzung**.

....was noch?



Soziale Medien stärken Beziehungen

Soziale Medien fördern Kreativität

Soziale Medien fördern die Identitätsbildung

Soziale Medien ermöglichen Engagement und bieten Hilfe

Soziale Medien werden
durch Soziales Verhalten
bestimmt

#aufschrei
#noussemmesunis
#blacklivesmatter
#metoo

Exkurs: Die Entwicklungsaufgaben im Jugendalter

Peer:

einen Freundeskreis aufbauen, d.h. zu Altersgenossen beiderlei Geschlechts neue, tiefere Beziehungen herstellen

Körper:

Veränderungen des Körpers und des eigenen Aussehens akzeptieren

Rolle:

sich das Verhalten aneignen, das in unserer Gesellschaft zur Rolle eines Mannes bzw. einer Frau gehört

Beziehung:

engere Beziehung zu einem Freund bzw. zu einer Freundin aufnehmen

Ablösung:

sich von den Eltern loslösen, d.h. von den Eltern unabhängig werden

Beruf:

sich über Ausbildung und Beruf Gedanken machen – überlegen, was man werden will und was man dafür können bzw. lernen muss

Partnerschaft/Familie:

Vorstellungen entwickeln, wie man die eigene Partnerschaft bzw. zukünftige Familie gestalten möchte

Selbst:

sich selbst kennenlernen und wissen, wie andere einen sehen, d.h. Klarheit über sich selbst gewinnen

Werte:

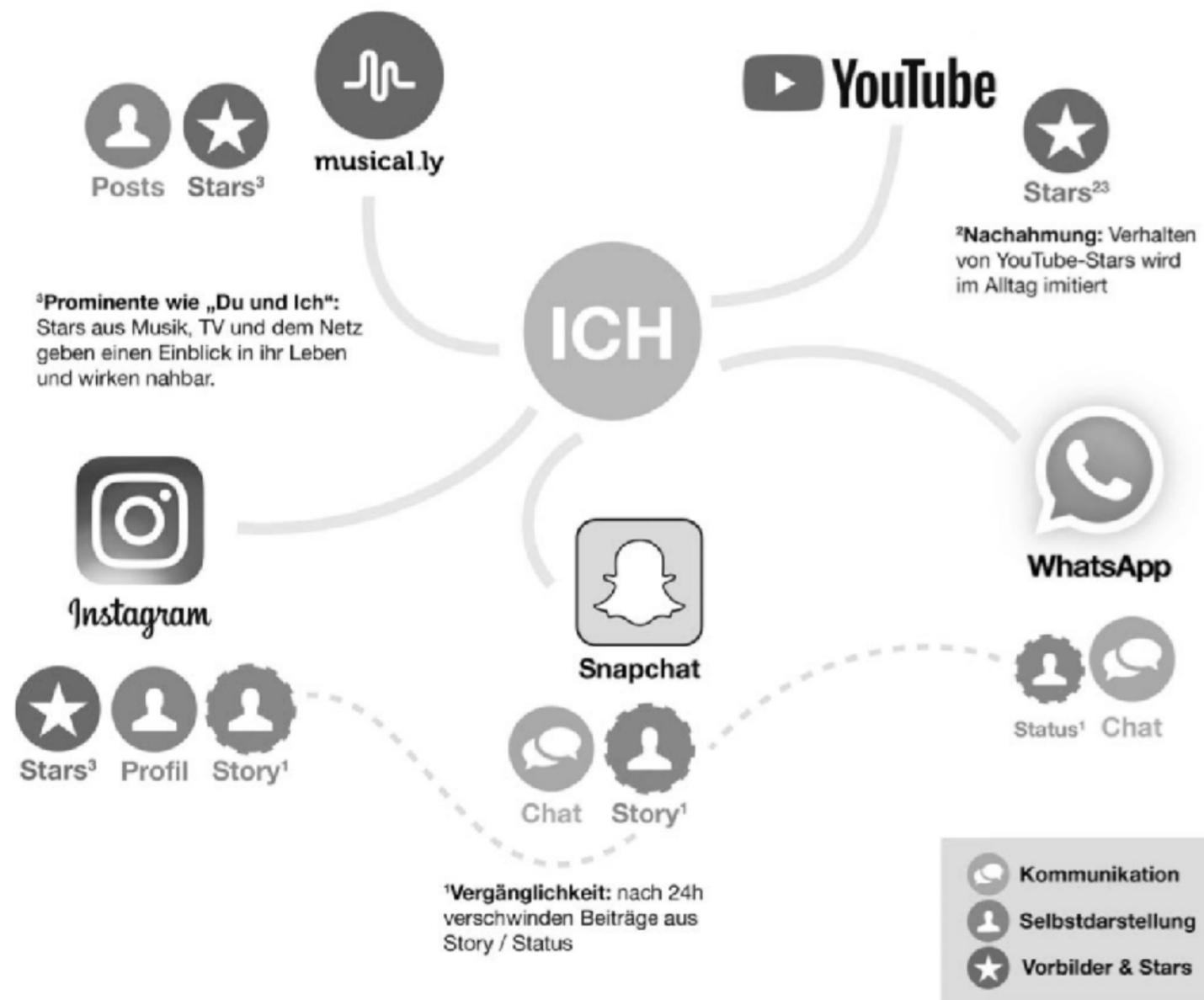
eine eigene Weltanschauung entwickeln, sich darüber klarwerden, welche Werte man vertritt und an welchen Prinzipien man das eigene Handeln ausrichten will

Zukunft:

eine Zukunftsperspektive entwickeln, ein Leben planen und Ziele ansteuern, von denen man annimmt, dass man sie erreichen könnte

Zitiert aus:

Oerter/Montada: Entwicklungspsychologie. 6., vollständig überarbeitete Auflage. 2008. S. 279. Beltz/Weinheim



Die beliebtesten Dienste und ihre Nutzungsmöglichkeiten in Bezug auf Kommunikation, Selbstdarstellung

Besonders viele der Bedürfnisse von Jugendlichen werden in sozialen Netzwerken hofiert.

- Mit Freunden und Verwandten in Kontakt bleiben
- Inhalte mit anderen teilen
- Neue Freunde kennen lernen
- Auf dem Laufenden bleiben
- Sich selbst darstellen
- Sich informieren
- Teil einer Gruppe sein

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

Studie im Auftrag der
Landesanstalt für Medien NRW (LfM)
(Sommer 2009)

Heranwachsen mit dem Social Web
Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag
von Jugendlichen und jungen Erwachsenen

Fragen zu sozialen Netzwerken an Kinder und Jugendliche

- Sichtbarkeit? (Wer sieht was, wer darf bei mir posten?)
- Kontakte?
- Inhalte? Was postest du?
- Selbstdarstellung?

Herausforderung Smartphone/Internet

Kinder/Jugendliche müssen lernen ...

die Angebote des Web (altersangemessen) zu nutzen (Information, Austausch, Unterhaltung etc.).

ihre Kritikfähigkeit auszubauen (Wahrheitsgehalt des Internet, Beurteilung von Angeboten).

die Risiken in der virtuellen Welt einzuschätzen.

mit beängstigenden Inhalten umzugehen.

Regeln und Gesetze (auch) im Internet zu wahren.

verantwortungsbewusst mit persönlichen Daten umzugehen.

Unterschiede der Kommunikationsformen zu erkennen (face-to face-Kontakt, E-Mail, Chat etc.).

sich der Faszination des Internet wehren.

und was ist nun mit Video-Spielen?

Warum spielen Kinder digitale Spiele?

- **Klare und verlässliche Strukturen und Regeln, die man einhalten muss, wenn man ans Ziel kommen will.**
- **Eigene und selbstständige Entscheidungen, die man treffen muss und für die man - wenn sie sich als falsch erweisen - ganz allein verantwortlich ist.**
- **Aufregende Entdeckungen, die man machen und spannende Abenteuer, die man erleben kann.**
- **Gefahren, Ängste und Bedrohungen, die man überwinden kann.**
- **Ziele, die man erreichen kann.**
- **Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die man erwerben und sich aneignen kann.**
- **Vorbilder, denen man nacheifern kann.**
- **Eigene Erfahrungen, auch Fehler, die klug machen.**
- **Leistungen, auf die man stolz sein kann.**

In digitalen Spielen...

- **gibt es ein unabsehbares Abenteuerlande, das die hoch organisierte Umwelt nicht mehr zur Verfügung stellt.**
- **wird die kindliche Begabung zum Fantastischen gelebt, die in der vernunftgeordneten und normierten Pädagogik kaum noch eine Rolle spielt.**
- **finden Kinder/Jugendliche Gemeinschaften, in denen Verlässlichkeit bis zur Selbstaufopferung herrscht – eine Kindersehnsucht, die in unserer gleichgültig-zynischen sozialen Realität fortwährend verletzt wird. (Wolfgang Bergmann)**

Und nun?

- 1. Informieren – und mitspielen!**
- 2. Passende Spiele finden.**
- 3. Tragbar oder stationär?**
- 4. In Maßen nutzen.**
- 5. Hilfe holen, wenn es zu viel wird.**

Mediennutzungsvertrag

Infoangebote nutzen

- internet-abc.de
- checked4you.de
- klicksafe.de
- handysektor.de
- loveline.de
- juuport.de
- fragfinn.de
- polizeifuerdich.de
- lehrer-online.de