

MEDIEN

 in der Freizeit

Eine Umfrage in Bremerhaven
Fachstelle Jugendschutz im Internet



SEESTADT
BREMERHAVEN

Amt für Jugend, Familie und Frauen

Mediennutzung in der Freizeit

» Digitale Medien im Alltag	5
» Geschlecht und Alter der Teilnehmenden	7
» Mittelwertbildung KIM- und JIM-Studie.....	9
» Gerätebesitz von Kindern und Jugendlichen.....	11
» Bedeutung und Nutzungszeit des Smartphones.....	13
» Medienbeschäftigung in der Freizeit	15
» Meistgenutztes Gerät für Onlineangebote	17
» Digitale Spiele.....	17
» Apps und Onlineangebote	19
» Youtube	21
» Mobbing	23
» Zusammenfassung.....	25

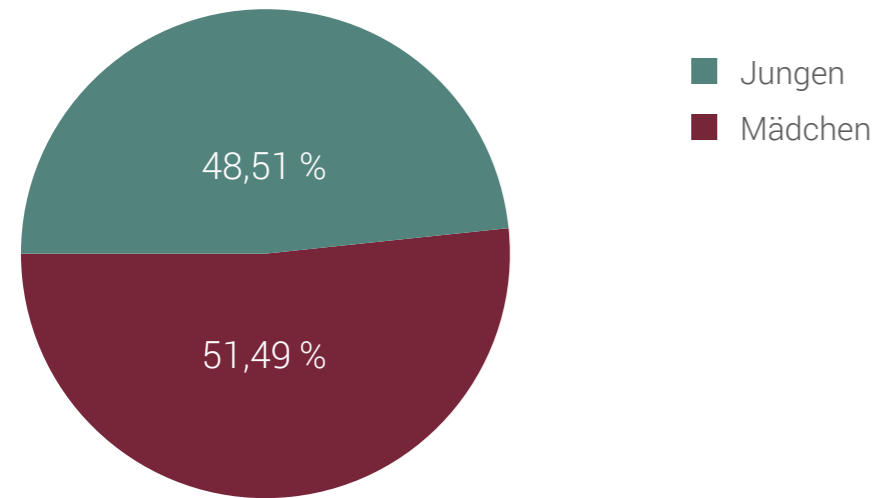
Digitale Medien im Alltag

Medien spielen im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine große Rolle. Aktuelle Studien, die deutschlandweit durchgeführt wurden, belegen den Stellenwert von Social Media und Smartphones in der Kommunikation mit der Peergroup.

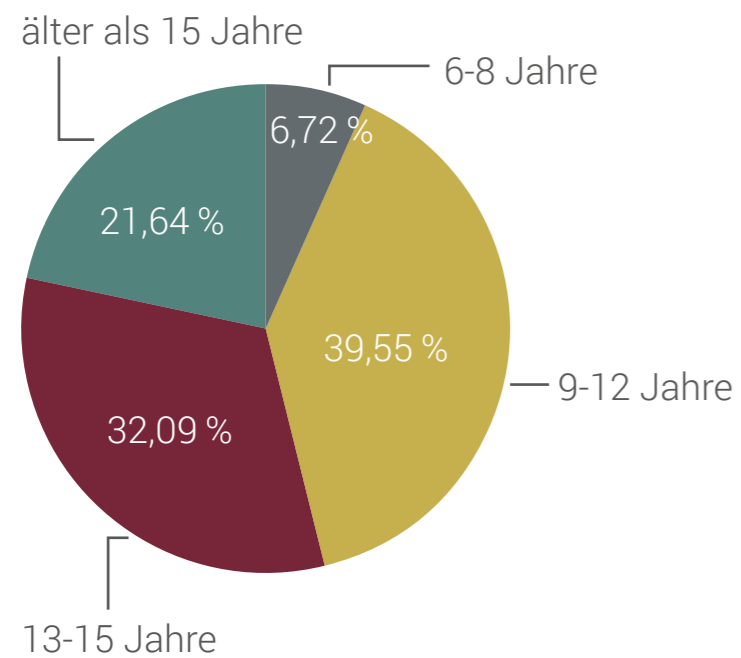
Diese Befragungen werden in der Regel deutschlandweit umgesetzt, um eine allgemeine Aussage treffen zu können. Für die Medienarbeit speziell in Bremerhaven sind diese Zahlen evtl. nur bedingt zutreffend, da Unterschiede in der Nutzung zwischen ländlichen und städtischen Gebieten zu vermuten sind. Es entstand daher die Idee, eine Befragung mit Kindern und Jugendlichen aus Bremerhaven umzusetzen, um deren Medienkonsum genauer abzubilden und diese Erkenntnisse in die Medienarbeit einfließen zu lassen.

Für diese „Medienkonsum-Befragung“ wurden zwischen dem 20. und dem 26. Mai 2019, im Rahmen der „Aktionswoche Sucht“, insgesamt 134 Kinder- und Jugendliche ab sechs Jahren befragt. Die Befragung wurde in allen Freizeiteinrichtungen des Stadtgebietes Bremerhaven mittels Plakaten und direkter Ansprache durch das pädagogische Fachpersonal beworben und begleitet. Technisch wurde die Befragung mit dem Onlinefragebogensystem „Formulare“ der Firma Google umgesetzt. In den Einrichtungen standen hierfür u.a. PCs und Tablets zur Verfügung. Die Teilnehmenden konnten den Fragebogen auch mit einem eigenem internetfähigen Geräten beantworten.

Geschlecht



Alter der Teilnehmenden

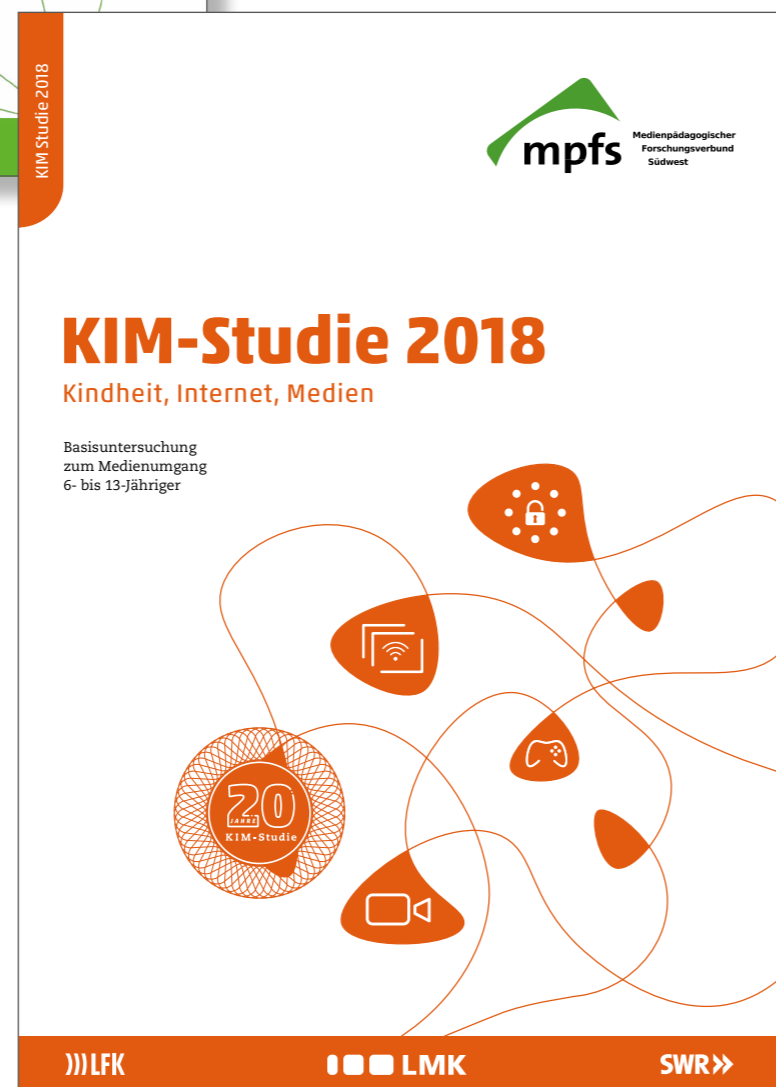
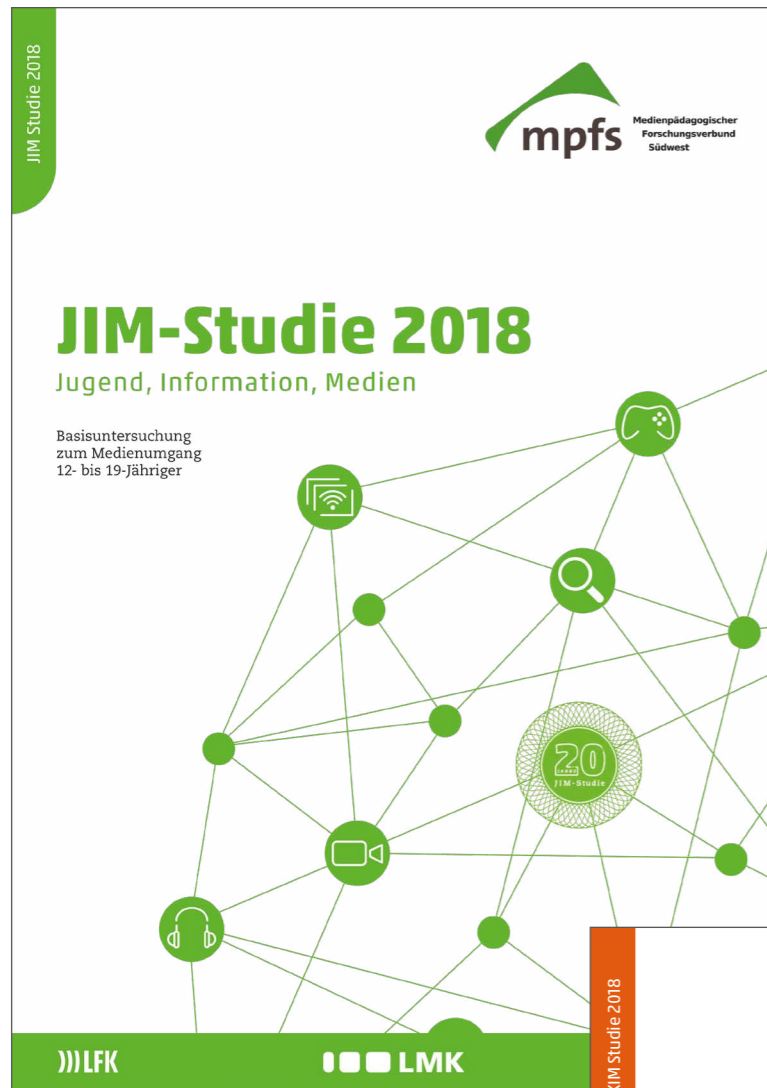


Geschlecht und Alter der Teilnehmenden

Diese Befragung bezieht sich auf die Mediennutzung in der Freizeit durch Kinder und Jugendliche. Da sich das Nutzungsverhalten von Mädchen und Jungen in deutschlandweit durchgeführten Studien nennenswert unterscheidet, wird auch in dieser Umfrage die Geschlechtszugehörigkeit berücksichtigt. Im weiteren Verlauf der Befragung werden daher einzelne Ergebnisse aufgeschlüsselt, da die zu erkennenden Unterschiede Rückschlüsse auf das jeweilige Nutzungsverhalten von Mädchen und Jungen zulassen. Bei der Durchführung der Umfrage wurde Wert auf eine ungefähr ausgeglichene Teilnahme beider Geschlechter gelegt. So haben 48,5 % Jungen und 51,5 % Mädchen teilgenommen (siehe Grafik S.6 oben). Die Werte entsprechen damit fast den offiziellen Bevölkerungsdaten. Diese geben ein Verteilungsverhältnis von 50,68 % Männern und 49,33 % Frauen in Bremerhaven an (vgl. bremerhaven.de).

Auch das Alter der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen spielt in dieser Befragung eine nicht unerhebliche Rolle. Beispielsweise werden bestimmte Online-Angebote oder Applikationen altersabhängig genutzt. So nutzen jüngere Kinder vornehmlich andere Angebote als Ältere. In dieser Befragung haben sich zu 6,7 % Kinder im Alter von 6 bis 8 Jahren beteiligt, 39,6 % der Kinder waren 9 bis 12 Jahre alt, weitere 32 % im Alter von 13 bis 15 Jahren und schließlich 21,6 % waren 15 Jahre und älter.

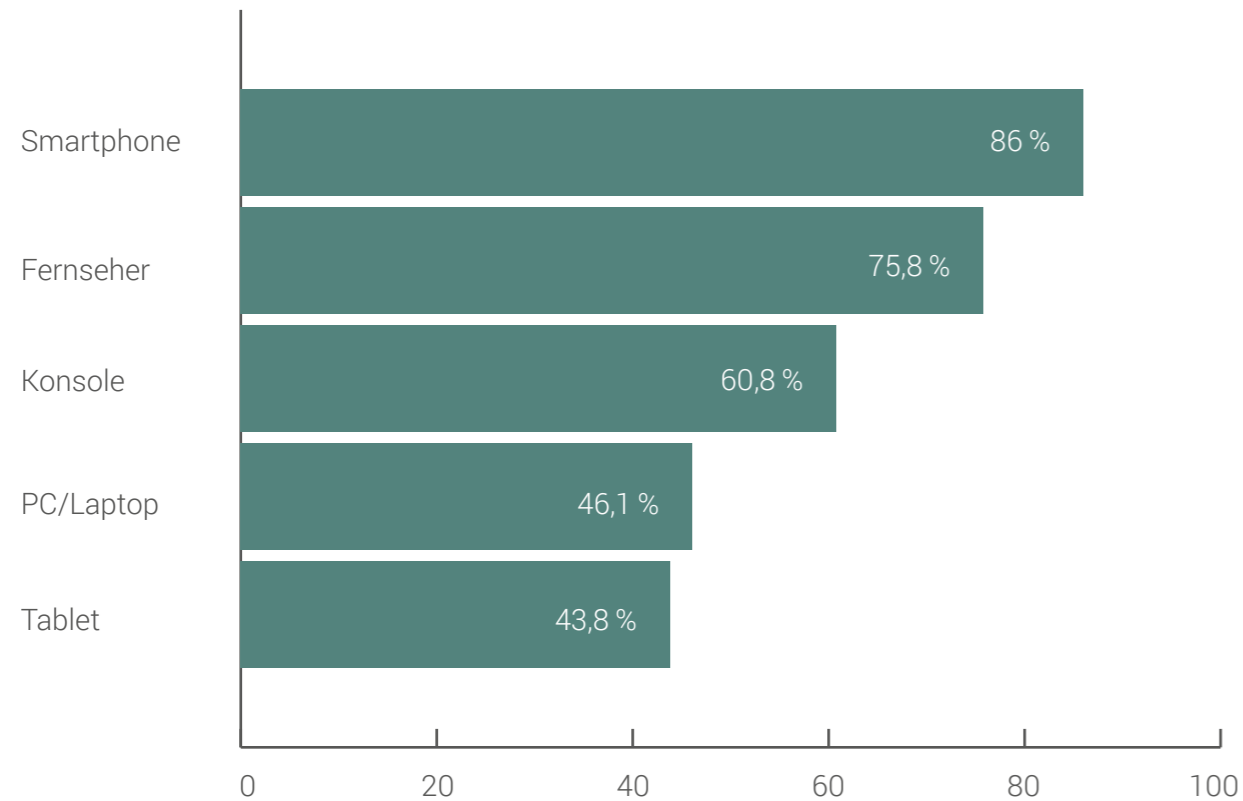
VERGLEICHE KIM-/JIM-STUDIEN



Mittelwertbildung KIM- und JIM-Studie

Bei der Auswertung der Befragung wurde sich dazu entschieden, die entstandenen Ergebnisse teilweise mit deutschlandweit und repräsentativ durchgeführten Studien zu vergleichen. Hierzu wurden die Ergebnisse der sogenannten KIM-Studie (Kindheit, Internet, Medien) sowie der JIM-Studie (Jugend, Information, Medien) herangezogen. Während sich die KIM-Studie mit Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren beschäftigt, fokussieren sich die Ergebnisse der JIM-Studie auf Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 19 Jahren.

Da sich die Befragung in Bremerhaven an Kinder und Jugendliche im Alter von 6 bis 18 Jahren richtete, bildeten die Ergebnisse der KIM- und JIM-Studien zum Teil „Mittelwerte“, um einen Vergleich mit den Antworten der Bremerhavener Teilnehmenden vornehmen zu können. Die Idee des Mittelwertes lässt sich mit der Altersverteilung der Teilnehmenden in dieser Befragung erklären. Rund 46 % sind der Zielgruppe der KIM-Studie zuzuordnen, während die restlichen 54 % den Altersvorgaben der JIM-Studie entsprechen. So werden in vereinzelt Grafiken und Tabellen die jeweiligen Werte der Studien aufgeschlüsselt.



Gerätebesitz von Kindern und Jugendlichen

Da es sich bei dieser Befragung um eine niederschwellige, kurze Umfrage innerhalb der Freizeitrichtungen in Bremerhaven handelt, wird die Frage des Gerätebesitzes der Teilnehmenden nicht weiter spezifiziert. In herkömmlichen Medienstudien wird oftmals ein Unterschied der eigenen Geräte und der im Haushalt vorhandenen Geräte berücksichtigt – so auch in den aktuellen KIM- (Kindheit, Internet, Medien) und JIM-Studien (Jugend, Information, Medien). Aus diesem Grund gibt es in der zugehörigen für Bremerhaven lediglich die Zahlen, die sich auf den Gerätebesitz im Allgemeinen beziehen.

Bei den 134 befragten Kindern und Jugendlichen in Bremerhaven steht das Smartphone mit 86 % an erster Stelle. Der Mittelwert aus besagten Studien liegt leicht darunter, bei 74 %. Es fällt auf, dass der Gerätebesitz eines Smartphones „im Allgemeinen“ (Bremerhaven) mit 86 % etwas höher liegt, als der Gerätebesitz bezogen auf den Haushalt (KIM-/JIM-Studien), während der Gerätebesitz der „eigenen Geräte“ (KIM-/JIM-Studien) etwas niedriger liegt.

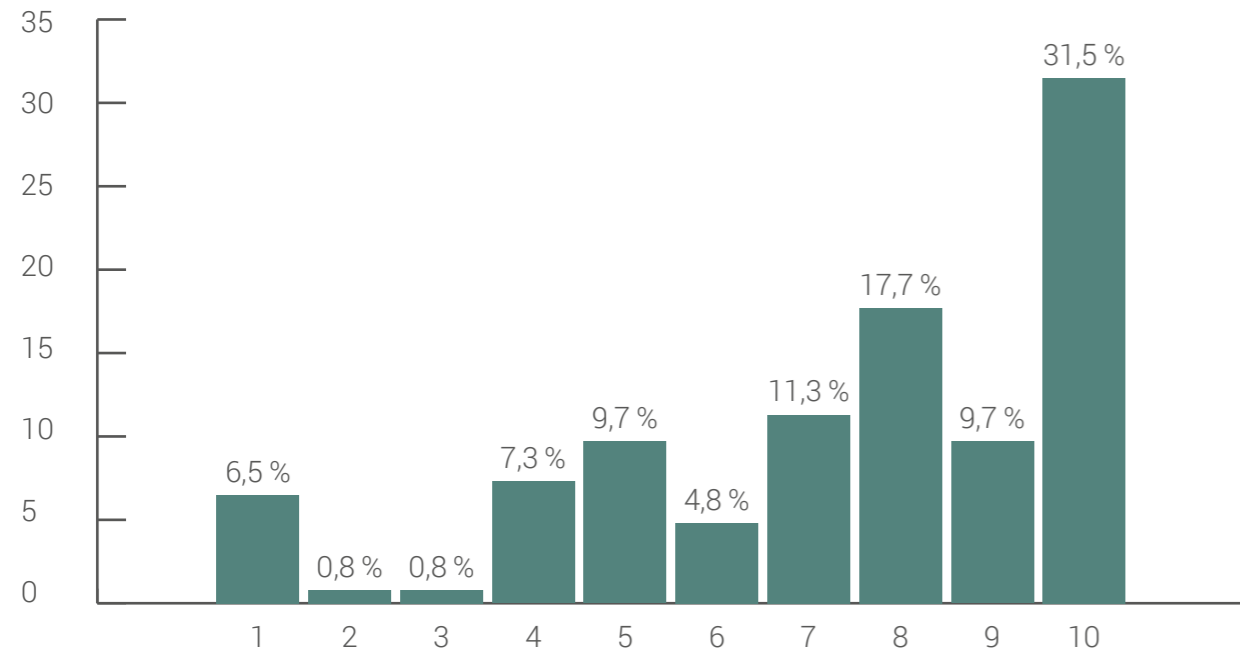
Gerätebesitz [eigene Geräte]

	KIM-Studie [in %]	JIM-Studie [in %]	Ø Mittelwert	Bremerhaven
Smartphone	51,00	97,00	74,00	86,00
Fernseher	34,00	49,50	41,80	75,80
Konsole	22,00	45,50	33,80	60,80
PC/Laptop	18,50	71,00	44,80	46,10
Tablet	/	26,00	/	43,80

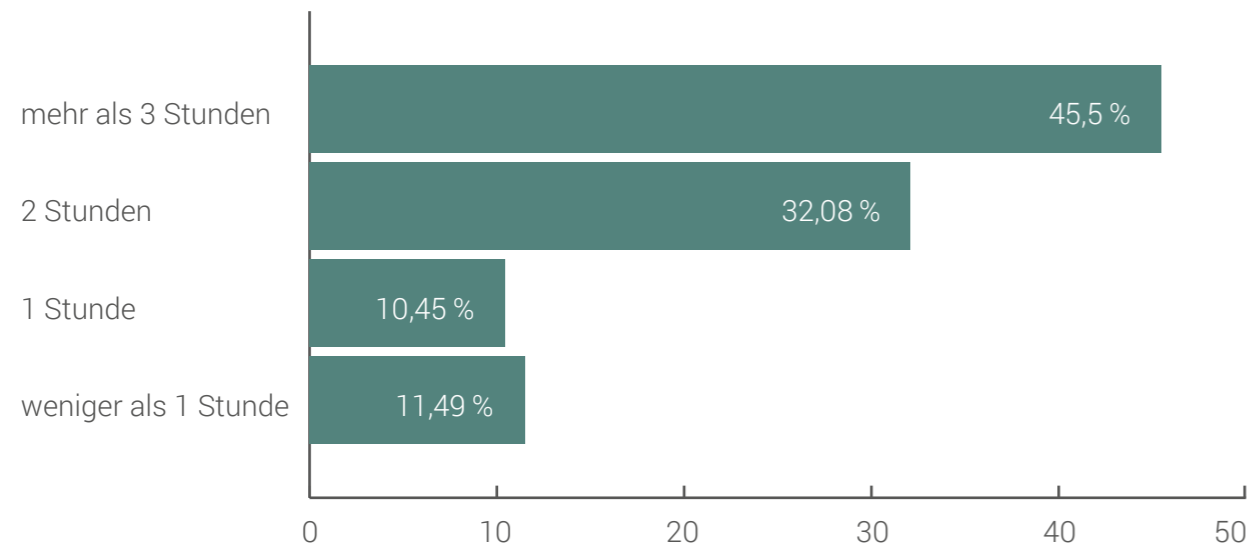
Gerätebesitz [Haushalt]

	KIM-Studie [in %]	JIM-Studie [in %]	Ø Mittelwert	Bremerhaven
Smartphone	89,00	99,00	94,00	86,00
Fernseher	100,00	95,00	97,50	75,80
Konsole	76,00	71,00	73,50	60,80
PC/Laptop	81,00	98,00	89,50	46,10
Tablet	38,00	67,00	52,50	43,80

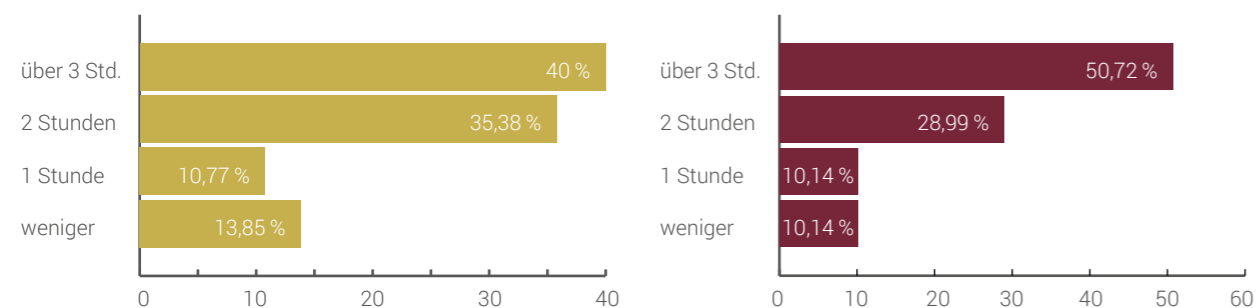
Wichtigkeit des Smartphones für Kinder und Jugendliche



Nutzungszeit [Selbsteinschätzung]



Nutzungszeit [Jungen | Mädchen]



BEDEUTUNG UND NUTZUNGSZEIT

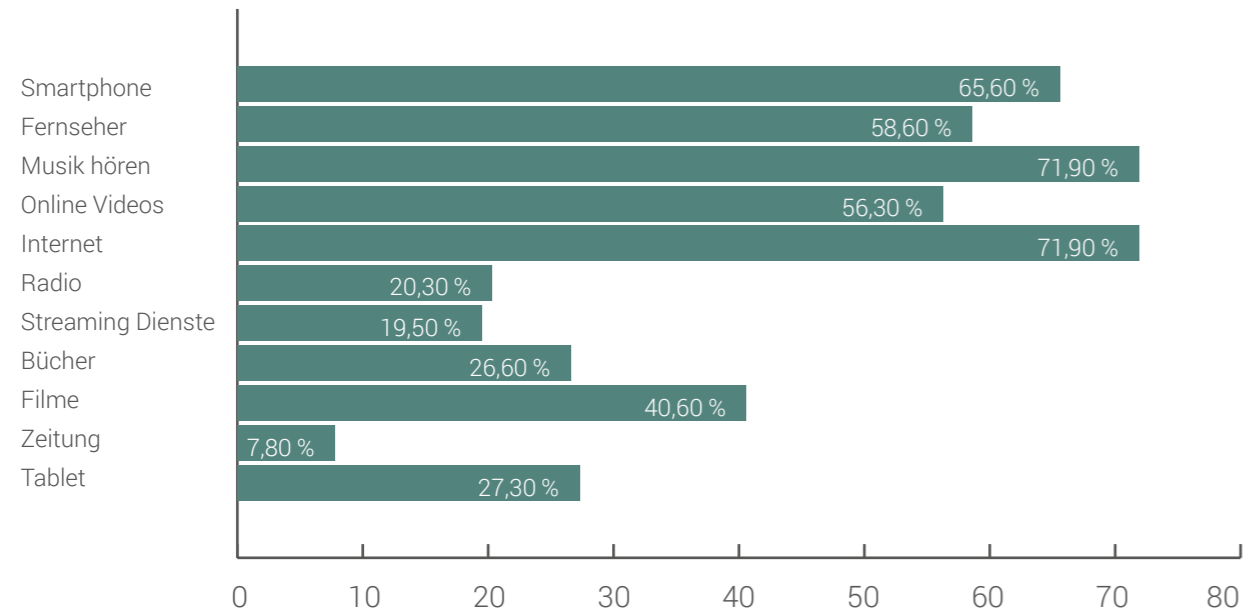
Bedeutung und Nutzungszeit des Smartphones

Innerhalb der Befragung sollten alle Teilnehmenden auf einer Skala von 1 bis 10 bewerten, wie wichtig das Smartphone für sie ist. Dabei steht der Wert 1 für „unwichtig“, während 10 „extrem wichtig“ markiert. Der zugehörigen Grafik können detaillierte Ergebnisse entnommen werden. Zusammenfassend wird deutlich, dass 31,5 % aller Kinder und Jugendlichen ihr Smartphone als „extrem wichtig“ (Wert 10) eingestuft haben. Weiterhin ist erkennbar, dass 75 % aller Teilnehmenden die Wichtigkeit ihres Smartphones über dem Wert 5, also mit 6, 7, 8, 9 oder 10, eingestuft haben. Somit steht fest, dass das Smartphone für viele Kinder und Jugendliche eine bedeutende Rolle spielt.

Im weiteren Verlauf der Befragung ging es um eine Selbsteinschätzung der Nutzungszeit des Smartphones pro Tag. Auch hier ist die hohe Bedeutung des Gerätes klar erkennbar: Fast die Hälfte (45,5 %) der Befragten nutzt das Smartphone mehr als 3 Stunden am Tag. Ein weiterer, großer Teil (32,08 %) nutzt das Smartphone mindestens 2 Stunden am Tag. Die „wenig Nutzenden“ machen die kleinste Gruppe unter den Befragten aus. Lediglich 10,45 % nutzen das Smartphone 1 Stunde und 11,94 % nutzen es „weniger als eine Stunde“ am Tag.

Vergleicht man hierbei Jungen und Mädchen, fällt auf, dass die Mädchen stärker bei den Vielnutzerinnen (50,72 % gegenüber 40,00 % bei den Jungen) und die Jungen stärker bei den Wenignutzern (13,85 % gegenüber 10,14 % bei den Mädchen) vertreten sind.

Medienbeschäftigung in der Freizeit



Medienbeschäftigung in der Freizeit

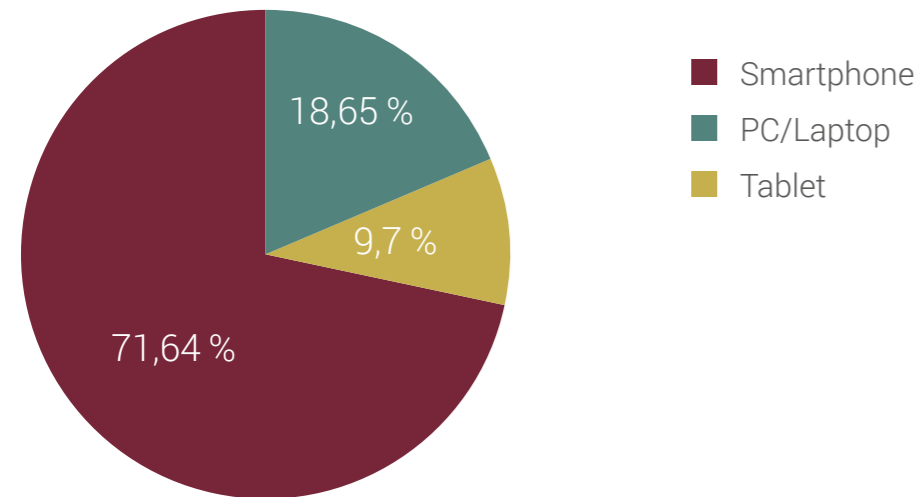
Ebenso wie die Frage nach dem „Gerätebesitz“ wurde auch bezüglich der „Medienbeschäftigung in der Freizeit“ der Vergleich zu den KIM- und JIM-Studien gezogen. In Bremerhaven stehen für Kinder und Jugendliche nach den Ergebnissen dieser Umfrage zwei Medienangebote an erster Stelle: Dabei geben jeweils 71,9 % das Internet und das Hören von Musik als meistgenutzte Medienangebote an. Der Mittelwert aus den herangezogenen Studien (KIM/JIM) liegt bezüglich des Internets bei 76 % und beim Hören von Musik bei 83,5 %; demnach leicht abweichend jedoch durchaus vergleichbar. So lässt sich festhalten, dass die Nutzung des Internets für Kinder und Jugendliche sowohl in Bremerhaven als auch deutschlandweit von hoher Relevanz ist. Das Hören von Musik spielt ebenso eine wichtige Rolle, wobei diesen in vielen Fällen mit einer funktionierenden Internetverbindung einhergeht, da Musik häufig online abgerufen wird. So hören laut der aktuellen JIM-Studie 62 % der Jugendlichen Musik über Streaming-Dienste, wie z. B. Spotify, während nur noch 24 % herkömmliche Wege, wie CDs, Kassetten oder Platten, nutzen.

65,6 % der Teilnehmenden in Bremerhaven geben an, dass das Smartphone in der Freizeit genutzt wird. Der Mittelwert aus den KIM- und JIM-Studien mit 78,5 % liegt leicht höher. An dieser Stelle ist festzustellen, dass die Zahl der Smartphonennutzung (65,6 %) laut vorheriger Fragestellungen normalerweise höher sein müsste. Möglicherweise werden einige „Medienbeschäftigungen“ nicht mit der Smartphonennutzung (z. B. Musikhören oder Online-Videos schauen) in Verbindung gebracht, obwohl sie über das Smartphone genutzt werden.

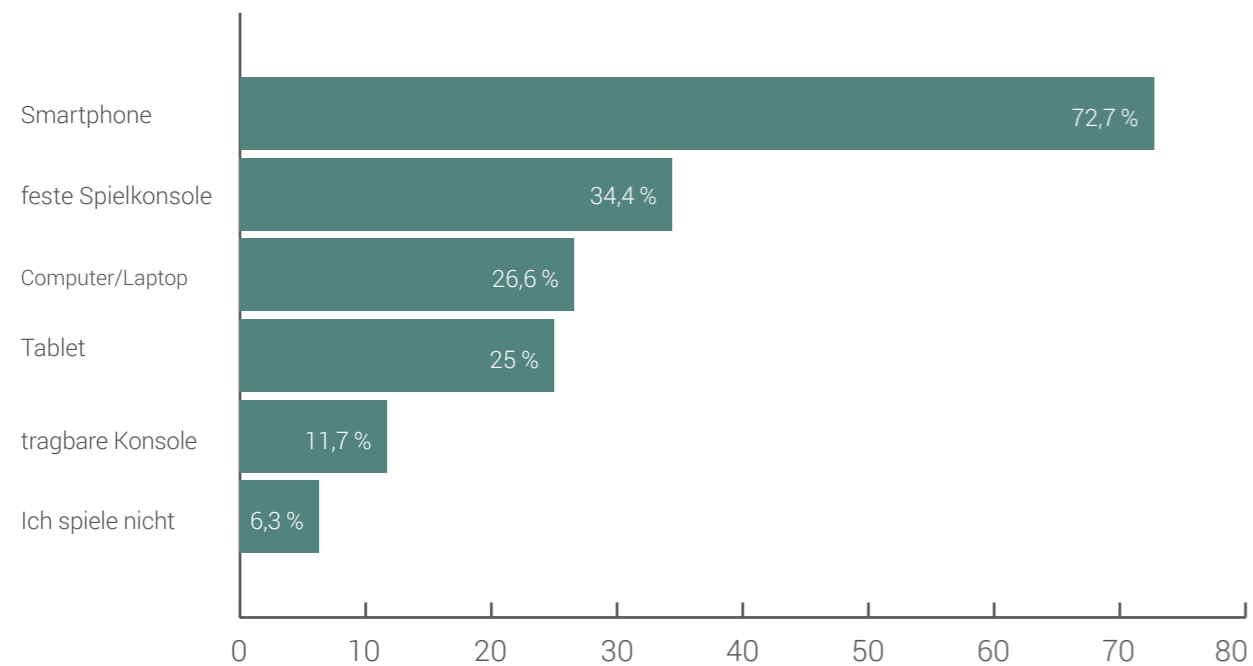
Vergleich mit KIM- und JIM-Studie

	KIM-Studie [in %]	JIM-Studie [in %]	Ø Mittelwert	Bremerhaven
Smartphone	60,00	97,00	78,50	65,60
Fernseher	96,00	73,00	84,00	58,60
Musik hören	72,00	95,00	83,50	71,90
Online Videos	40,00	90,00	65,00	56,30
Internet	55,00	97,00	76,00	71,90
Radio	54,00	70,00	62,00	20,30
Streaming	22,00	62,00	42,00	19,50
Bücher	51,00	39,00	45,00	26,60
Filme	31,00	26,00	28,50	40,60
Zeitung	7,00	13,00	10,00	7,80
Tablet	26,00	24,00	25,00	27,30

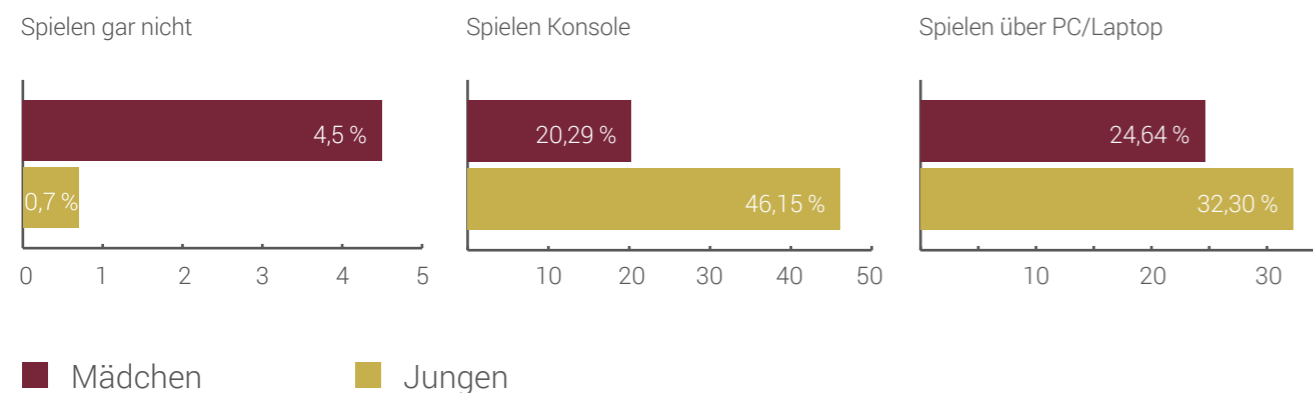
Wege in das Internet



Am häufigsten genutztes Gerät für digitale Spiele



Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen



WEGE IN DAS INTERNET & SPIELEN

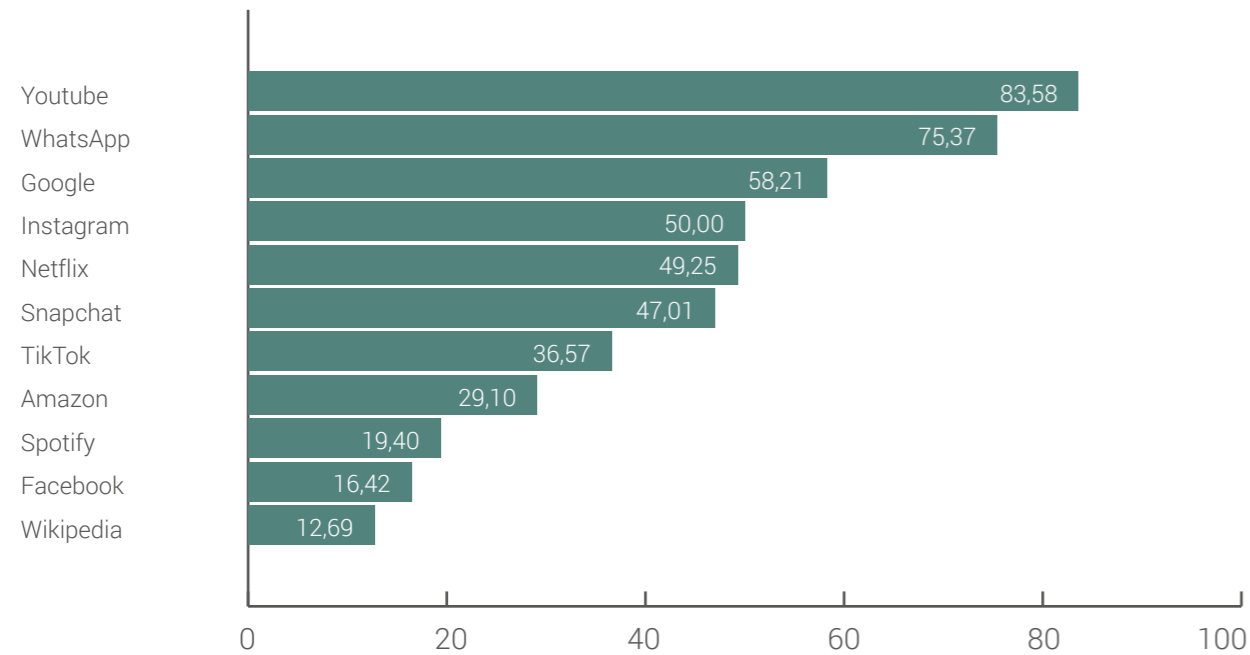
Meistgenutztes Gerät für Onlineangebote

Bei Mädchen ist das Smartphone mit 75,36 % der bevorzugte Weg der Internetnutzung. Auch bei Jungen ist das Smartphone mit 67,69 % das beliebteste Gerät zur Internetnutzung, doch bei Jungen ist der Anteil der PC und Laptop Nutzer höher als bei den befragten Mädchen. 21,53 % der Jungen und nur 15,94 % der Mädchen, nutzen einen klassischen Computer für diese Zwecke. Die höhere Verbreitung der Computer bei Jungen steht im Zusammenhang mit der höheren Affinität zu Computerspielen (siehe: „digitale Spiele“) und für einige Spielgenres sind PCs Standard.

Digitale Spiele

Der Anteil der „Nicht Spielenden“ ist bei Mädchen mit 4,5 % höher als bei den Jungen mit 0,7 %. Auch in den JIM-Studien der letzten Jahre war deutlich zu erkennen, dass bei Jungen das Computerspielen ein großen Anteil der medialen Freizeitbeschäftigung ausmacht. Das wird auch durch die technische Ausstattung sichtbar. So haben z. B. 46,15 % der Jungen eine Spielkonsole, während es bei den Mädchen nur 20,29 % sind. Den PC nutzen 32,30 % der Jungen zum Spielen, aber nur 24,64 % der Mädchen.

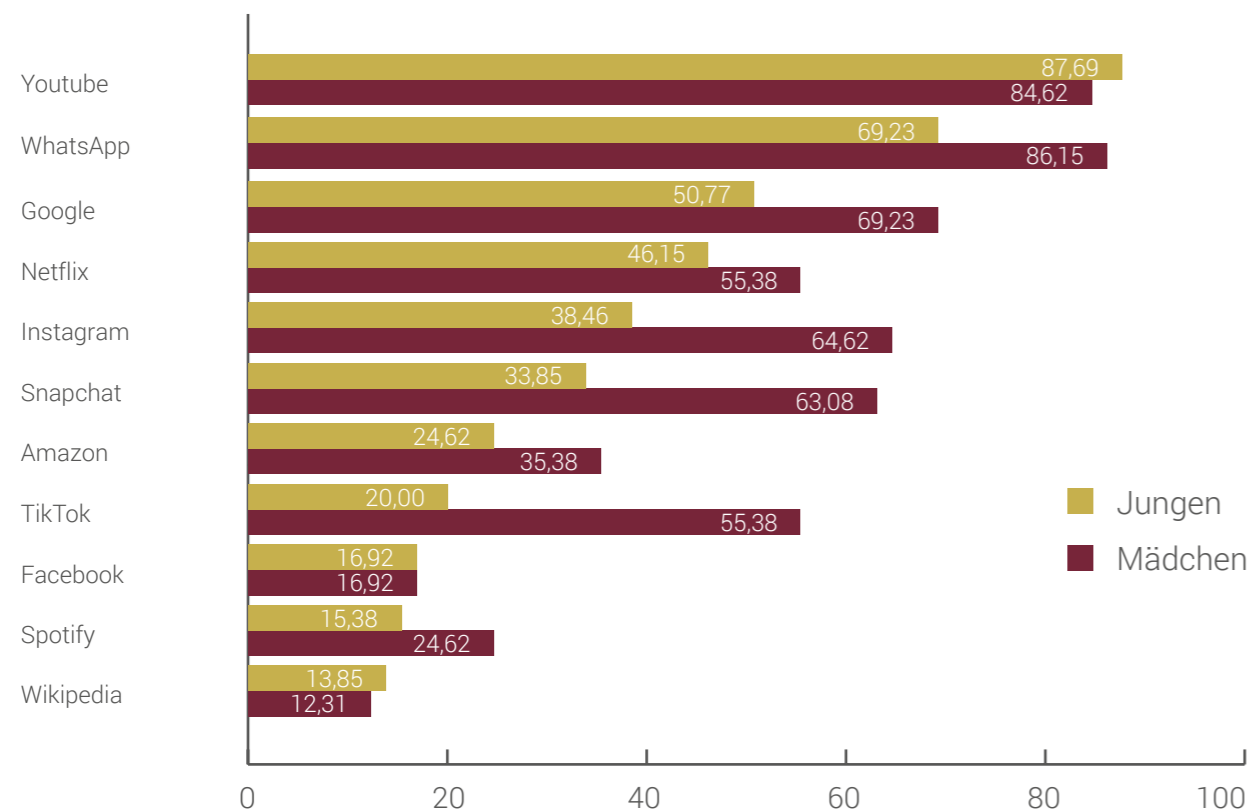
Beliebteste Onlineangebote für Kinder und Jugendliche



Apps und Onlineangebote

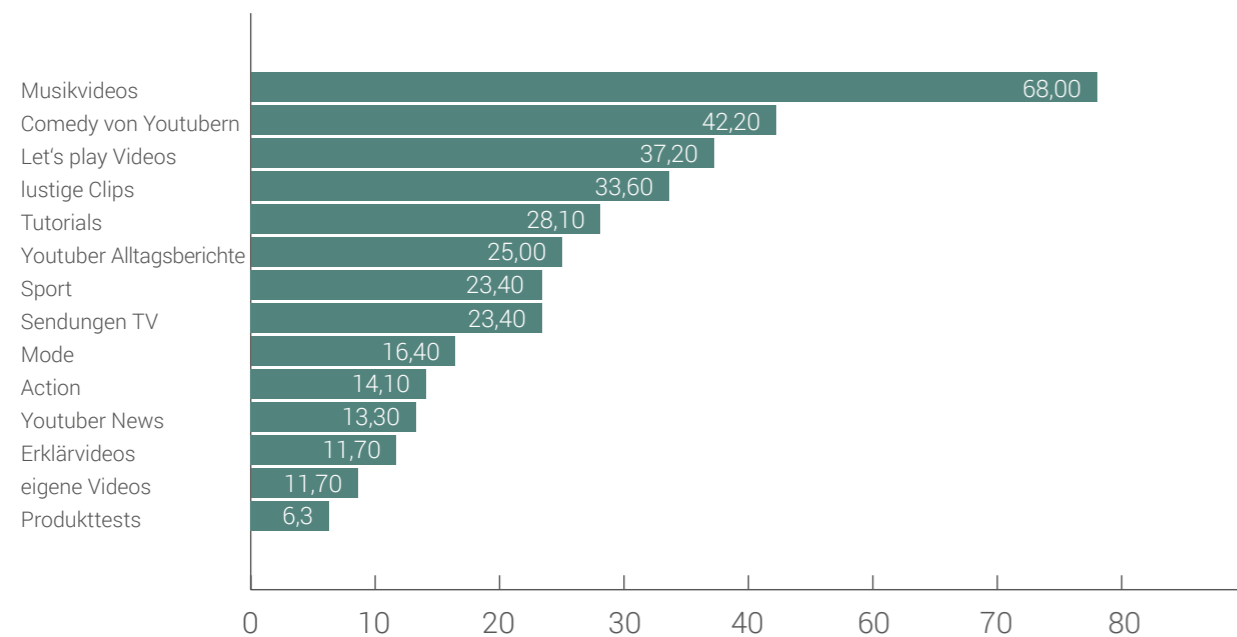
Da das mediale Nutzungsverhalten der Teilnehmenden der Befragung geschlechtsspezifische Unterschiede aufweist, schien es sinnvoll die Ergebnisse nach Jungen und Mädchen zu trennen. Dabei wird deutlich, dass Mädchen mehr „Social Media“ Apps und Dienste nutzen. Die Nutzungszahlen sind bei Mädchen bei allen Sozialen Netzwerken deutlich höher (WhatsApp +16.92 %, Instagram +26,16 %, Snapchat +29,23 %, TikTok +35,38 %). Bei Jungen ist Youtube mit Abstand die beliebteste App.

Apps und Onlineangebote: Jungen und Mädchen im Vergleich



Ein weiterer, deutlicher Unterschied ist die Anzahl der installierten Apps bzw. genutzten Online-dienste. Von Mädchen wurden insgesamt 351 und von Jungen 271 Apps genannt. Das bedeutet, Jungen haben im Durchschnitt 4,17 und Mädchen 5,09 Apps installiert. Diese Werte steigen auch noch an, wenn das Smartphone länger genutzt wird. Mädchen, die ihr Smartphone weniger als 1 Stunde pro Tag nutzen, haben im Durchschnitt 3,71 Apps installiert. Diejenigen, die mehr als 3 Stunden Nutzungszeit angeben, haben im Durchschnitt 5,80 Apps installiert. Bei Jungen sind es 2,67 Apps (weniger als 1 Stunde) und 5,12 Apps (mehr als 3 Stunden). Mädchen nutzen also mehr Apps als Jungen und die Anzahl der genutzten Apps steigt mit der Nutzungsdauer.

Meistgesehene Videos bei Youtube

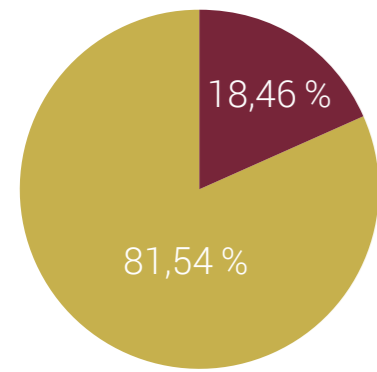


Youtube

YouTube ist bei Jungen die beliebteste und bei Mädchen die zweitbeliebteste App. Die am häufigsten genannte Videokategorie ist die der Musikvideos. Youtube übernimmt damit die Rolle des Radios (nur 20,30 % Medienbeschäftigung in der Freizeit) oder des Musikfernsehens. Sogenannte „Let's plays“ sind durch den höheren Anteil an Computer- und Konsolenspielenden (siehe: *digitale Spiele*) eher ein Thema für Jungen. Laut der repräsentativen Umfrage im Auftrag des Digitalverbands „Bitkom“ sind YouTuber die Stars der Generation Z. „Videos schauen ist für Jugendliche mit Abstand die beliebteste Beschäftigung im Internet“ ... „Mit Lifestyle-Tipps, Let's Play-Videos und sogenannten Pranks haben YouTuber mitunter Millionen an Fans gewonnen.“ ... „Für viele Kinder und Jugendliche [sind] Internet-Stars die beliebtesten Idole – vor allem Videokünstler. Jeder dritte Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren (32 Prozent) sagt: Mein Lieblingsstar ist YouTuber“ (Bitkom e.V. vom 12.06.2019).

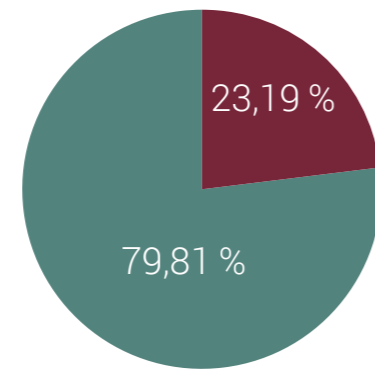
Interessant ist der hohe Anteil an Tutorials und Erklärvideos (zusammen 39,8 %). YouTube-Videos werden also von fast 40 % der Befragten als Lernhilfe verwendet. Laut der Studie *JUGEND/YOUTUBE/KULTURELLE BILDUNG. HORIZONT 2019* des Rates für kulturelle Bildung sind dies auch immer mehr Videos, die schulisches Wissen erklären. In seiner Studie stellte der Rat für kulturelle Bildung fest, dass „YouTube-Videos [...] vor allem zur Wiederholung von Inhalten aus dem Unterricht (73 %), die nicht verstanden wurden sowie für Hausaufgaben/Hausarbeiten (70 %) wichtig bis sehr wichtig“ sind. [...] „Hohe Bedeutung haben YouTube-Videos auch für die Vertiefung des Wissens und für die Vorbereitung auf Prüfungen“ (Rat für kulturelle Bildung 2019, S.8).

Mobbing erlebt [Jungen]



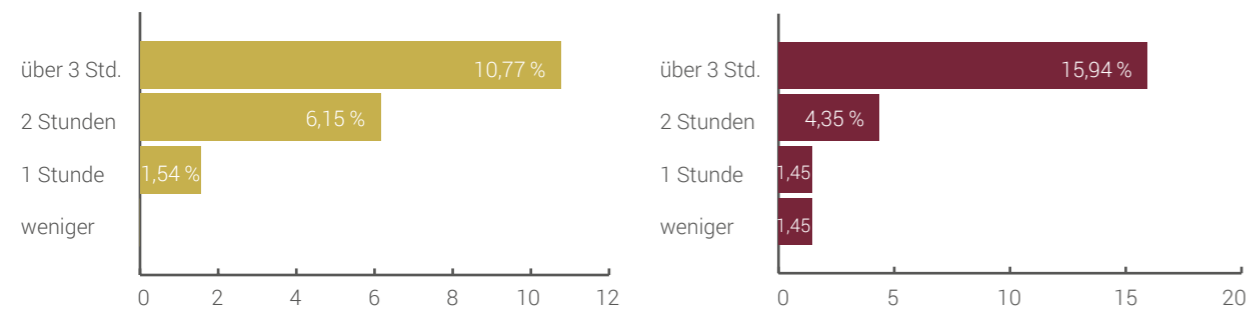
■ Nein
■ Ja

Mobbing erlebt [Mädchen]

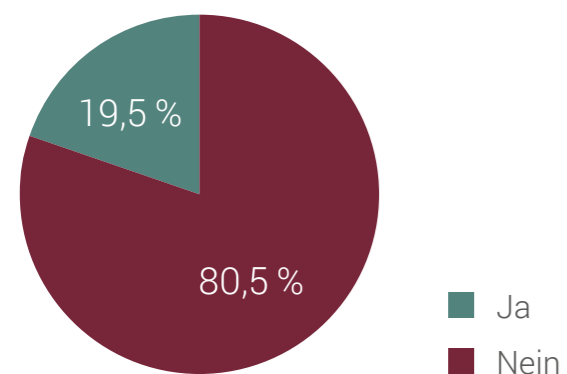


■ Nein
■ Ja

Mobbingerfahrungen im Zusammenhang mit Nutzungszeit [Jungen | Mädchen]



Es hat schon einmal jemand peinliche/beleidigende Bilder/Videos, auf denen ich zu sehen war, in das Internet gestellt [gesamt].



■ Ja
■ Nein

Mobbing

Eine großes Thema ist das Mobbing über digitale Medien, kurz Cybermobbing. Regelmäßig werden Befragungen von unterschiedlichen Institutionen zu diesem Problem durchgeführt. Fast alle Befragungen haben als Ergebnis, dass ca. jeder vierte bis fünfte Schüler oder jede Schülerin von Mobbing/Cybermobbing betroffen ist. Auch 20,90 % der Teilnehmenden dieser Befragung (in Bremerhaven) geben an, schon einmal Mobbing erlebt zu haben.

Wird zwischen Jungen und Mädchen unterschieden, so verdeutlicht sich, dass Mädchen eher betroffen sind. 23,19 % der Mädchen, aber „nur“ 18,46 % der Jungen geben an, betroffen gewesen zu sein. Ein weiterer interessanter Aspekt ist der Einfluss der Nutzungsdauer auf die potentielle Cybermobbing Gefährdung. Der größte Anteil der Befragten mit Cybermobbing Erfahrungen fällt auf die Gruppe der „Vielnutzenden“ (über 3 Std. pro Tag). Bei den Jungen machen die „Vielnutzenden“ 58,33 % der Befragten mit Mobbingerfahrungen aus. Bei den Mädchen sind es sogar 68,75 %. Bei den Jungen, die weniger als 1 Std. das Smartphone nutzen, lag der Wert sogar bei null (Mädchen 1,45 %). Mit steigender Nutzungsdauer steigt also scheinbar das Risiko, Cybermobbing zu erleben.

Zusammenfassung

Die Ergebnisse dieser Befragung zeigen ein Abbild der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in Bremerhaven. Natürlich ist die Anzahl der Teilnehmenden in den deutschlandweiten Befragungen mit über 1000 Kindern und Jugendlichen deutlich höher, allerdings werden diese Daten in möglichst vielen unterschiedlichen Kommunen und Städten in Deutschland erhoben, um ein besseres Gesamtbild zu erhalten. Ein Unterschied in der Ausstattung und im Gebrauch der Medien ist jedoch zu vermuten, wenn Kinder und Jugendliche aus ländlichen Gebieten mit denen aus Großstädten verglichen werden. Mit 134 Teilnehmenden, speziell für Bremerhaven, erreicht diese Befragung ein sehr viel detaillierteres Bild der Mediennutzung für Bremerhaven, als dies mit einer deutschlandweiten Studie möglich ist.

Um die Ergebnisse zu validieren wurde sich dazu entschlossen, die Daten an einigen Stellen der Auswertung mit den Ergebnissen anderer Studien zu vergleichen. Hierbei konnten einige ähnliche Ergebnisse erzielt werden – die Zahlen dieser Befragung decken sich in einigen Fällen mit den Ergebnissen anderer Studien. Allerdings gibt es auch abweichende Zahlen, die Rückschlüssen auf lokale Unterschiede und Gegebenheiten ziehen lassen.

Das Smartphone ist das digitale Endgerät mit der höchsten Verbreitung in der befragten Altersgruppe. 31,5 % bewerteten den Besitz des Smartphones sogar als „*extrem wichtig*“. In der Kombination mit dem Internet, Apps oder Online-Diensten übernehmen diese viele Funktionen, für die früher andere Geräte notwendig waren. Filme und Musik werden immer mehr gestreamt oder online geschaut. Der Besitz von herkömmlichen Datenträgern (CDs & DVDs) und die dafür erforderliche technische Ausstattung ist bei Kindern und Jugendlichen rückläufig.

Für Mädchen scheint die mobile Kommunikation wichtiger als für Jungen zu sein. Sie nutzen das Smartphone länger, installieren und nutzen mehr Apps und sind viel stärker in unterschiedlichen, sozialen Netzwerken aktiv. Dadurch sind die negativen Erscheinungen der Mediennutzung, wie z. B. (Cyber)Mobbing auch stärker bei Mädchen verbreitet.

Bei Jungen sind digitale Spiele und YouTube hervorzuheben. Viele Online-Dienste werden genutzt, um sich über Spiele zu informieren oder anderen beim Spielen zuzusehen („*Let's Plays*“). Soziale Netzwerke, wie Instagram, Snapchat oder TikTok werden primär von Mädchen genutzt. Von 39,8 % aller Befragten wird YouTube genutzt, um sich Dinge erklären zu lassen oder Neues zu erlernen.

Schlussendlich kann darüber nachgedacht werden, eine derartige Befragung in Bremerhaven in regelmäßigen, zeitlichen Abständen durchzuführen, damit Veränderungen hinsichtlich der Nutzung digitaler Endgeräte oder von Online-Angeboten entsprechend dokumentiert werden können.

Quellen:

KIM-Studie; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
 JIM-Studie; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
 Jugend/Youtube/kulturelle Bildung. Horizont 2019; Rat für kulturelle Bildung
 Bitkom | abgerufen am 26.06.2019 Link: <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/YouTuber-sind-die-Stars-der-Generation-Z>