

## → Nutzung und Funktionen neuer Medien bei Kindern und Jugendlichen

*ARD-Forschungsdienst\**

Mit Medien verbringen Kinder und Jugendliche einen erheblichen Teil ihrer Freizeit. Zwar ist das Fernsehen immer noch beliebtestes und wichtigstes Freizeitmedium, die Bedeutung von digitalen Medien – vor allem von Computern und Internet – und deren vielfältigen Anwendungs- bzw. Nutzungsmöglichkeiten steigt jedoch seit einigen Jahren stetig an (vgl. die KIM-Studie 2006 in diesem Heft). Auch weitere digitale Medien, wie beispielsweise MP3-Player oder Mobiltelefone, gehören zunehmend zum „Medienensemble“, von Kindern und Jugendlichen. Angesichts dieser Entwicklung sprechen einige Autoren von der „digitalen Generation“ (vgl. z.B. Buckingham und Willett, 2006; siehe Literaturliste) oder von den „Digital natives“ (vgl. Prensky, 2001, siehe Literaturliste). Damit ist die nachwachsende Generation gemeint, die bereits in digitalen Medienumgebungen aufwächst, einen selbstverständlichen Umgang damit pflegt und sich darin von der Erwachsenen- bzw. Eltern- generation unterscheidet, die versucht, sich diesen neuen digitalen Medienumgebungen anzupassen (sog. „Digital immigrants“, vgl. Prensky, 2001).

Internationale Studien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen bestätigen diesen Trend. Deutlich wird auch, dass die sozio-ökonomischen Bedingungen ein wichtiger Faktor dafür sind, wie sich die gesamte Mediennutzung der Kinder auf unterschiedliche Medien verteilt: Während traditionelle Medien (insbesondere das Fernsehen) in statusniedrigeren Bevölkerungsgruppen noch immer die zentrale Rolle spielen, ist die verstärkte Nutzung von digitalen Medien eher in statushöheren Gruppen zu beobachten. Deutliche Unterschiede, die sich vermutlich ebenfalls auf sozio-ökonomische Bedingungen zurückführen lassen, zeigt auch der Vergleich der Internetnutzung in den Mitgliedsstaaten der Europäischen Union (vgl. Studie der European Commission). Hier wird ein West-Ost-Gefälle dokumentiert, das die Annahme unterschiedlicher Zugangsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen zu neuen (digitalen) Medien im internationalen Vergleich nahelegt. Dass diese durchaus bildungsrelevant sein können, ist das Ergebnis einer Studie von Jackson und anderen (2006). Hier zeigte sich, dass die Schulleistungen von Kindern besser wurden, nachdem die Familien mit einem Internetzugang ausgestattet waren.

Befunde über kindliche und jugendliche Mediennutzung und darauf basierende Analysen (z.B. internationale Vergleiche) und Schlussfolgerungen

verlangen allerdings eine genaue Betrachtung der Art und Weise, wie solche Daten erhoben wurden. Jordan und andere (2007) konnten in einem Methodenvergleich zum Beispiel zeigen, dass unterschiedliche Erhebungsmethoden zu divergierenden Ergebnissen hinsichtlich des selbstberichteten Mediennutzungsquantums bei denselben Befragten führten. Im Vergleich zu Computer und Internet besitzt die Nutzung anderer digitaler Medien, wie beispielsweise das Mobiltelefon, vor allem für jüngere Kinder offensichtlich noch geringere Relevanz. So ergaben die wenigen Studien, die speziell zur Handynutzung vorliegen, dass der Gebrauch dieses Mediums stark vom Alter abhängt (vgl. Döring, Hellwig und Klimsa, 2004 sowie Detering, Kleedorfer und Petzold, 2006). Darüber hinaus ist die Funktionalität des Handys offensichtlich eine ganz andere: Während Computer und Internet multifunktional genutzt werden, besteht die Funktionalität von Mobiltelefonen trotz der Vielfalt von Möglichkeiten (z.B. Onlinespiele, Internetzugang) in der Regel darin, die Kommunikation mit Freunden und Eltern zu pflegen. Insbesondere für Jungs ist es häufig auch ein Statussymbol.

Das technische und inhaltliche „Zusammenwachsen“ von traditionellen und neuen (digitalen) Medien (z.B. die Website zur Serie, die Zeitschrift zu Computerspielen) lässt so genannte „konvergente Medienensembles“ entstehen, in denen sich Kinder und Jugendliche bewegen. In mehreren, aufeinander aufbauenden Studien analysierten Wagner und andere (2004) sowie Wagner und Theunert (2006), wie Kinder und Jugendliche diese konvergenten Angebote nutzen, welchen Stellenwert dabei „alte“ und „neue“ Medien haben und vor allem, wie sie vor dem Hintergrund spezifischer Bedürfnisse und Lebensumstände funktionalisiert werden. Dabei zeigten sich vielfältige Nutzungs- und Aneignungsmuster sowie die Tatsache, dass die digitalen Medien (Computer und Internet) mit zunehmendem Alter der Befragten einen zentraleren Stellenwert einnehmen. Weitere Studien, wie beispielsweise die von Heim und anderen (2007), bestätigen den Einfluss sozialer und psychologischer Voraussetzungen auf die Wahl von und Präferenz für spezifische Angebote. Interaktivität, Multimodalität (z.B. Spracheingabe und grafische Ausgabe beim Handy) und die Möglichkeit kreativen Gestaltens und Experimentierens erweitern und verändern im Vergleich zu den traditionellen Medien die Formen des Medienumgangs. Kinder und Jugendliche wachsen in diesen neuen Medienwelten auf und sind damit diejenigen, die solche neuen Aktivitäten und Fähigkeiten wohl am nachhaltigsten entwickeln und realisieren (vgl. auch Buckingham & Willett, 2006; siehe Literaturliste).

\* Autor: Uli Gleich, Institut für Kommunikationspsychologie, Medienpädagogik und Sprechwissenschaft der Universität Koblenz-Landau. Fax: 0 63 41/92 17 12; E-Mail: gleich@uni-landau.de.

*European Commission (Hrsg.)*

**Special Eurobarometer 250.**

**Safer Internet. Brüssel 2006.**

Quelle: [http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/sip/docs/eurobarometer/eurobarometer\\_2005\\_25\\_ms.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/eurobarometer/eurobarometer_2005_25_ms.pdf) (10.6.2007)

Wie und wo nutzen Kinder in Europa das Internet? Wie ist der Zugang innerhalb der Familien geregelt? Und wie schätzen Eltern die Chancen und Gefahren des Internets für ihre Kinder ein? Dazu wurden im Rahmen des „European Union's Safer Internet Programme“ zwischen Dezember 2005 und Januar 2006 insgesamt 7 560 Eltern in 25 Mitgliedstaaten der EU befragt (Special Eurobarometer 250 „Safer Internet“). Nach deren Aussagen nutzt jedes zweite Kind bzw. jede(r) Jugendliche unter 17 Jahren das Internet. Dabei liegen Dänemark (71%), die Niederlande (68%) und Estland (67%) an der Spitze, Griechenland (26%), Cypern (32%) und Spanien (36%) am Ende und Deutschland mit 47 Prozent Nutzungsanteil in der Altersgruppe der Kinder und Jugendlichen etwa in der Mitte der Rangliste. Es zeigen sich deutliche Altersunterschiede: Während Kinder bzw. Jugendliche ab zwölf Jahre europaweit zu über 80 Prozent das Internet nutzen, liegen die jüngeren Altersgruppen deutlich darunter (10 bis 11 Jahre: 68%; 8 bis 9 Jahre: 51%; 6 bis 7 Jahre: 34%; unter 6 Jahren: 9%). Dabei sind Jungen häufiger online als Mädchen (52% zu 48%) und beginnen insgesamt früher, das Internet zu nutzen. Am häufigsten wird das Internet zu Hause (34%) und in der Schule (33%) genutzt. 16 Prozent der Eltern gaben an, dass ihre Kinder bei Freunden online gehen.

Etwa ein Fünftel der befragten Eltern ist sich sicher, dass ihre Kinder bereits mit schädlichen oder illegalen Inhalten im Netz konfrontiert worden sind, wobei dies bei älteren Kindern eher angenommen wird als bei jüngeren. Etwa 50 Prozent benutzen Filtersoftware oder Zugangsbeschränkungen. Ein Viertel der Eltern ist regelmäßig anwesend, wenn ihre Kinder online gehen (je jünger die Kinder, desto häufiger), etwa die Hälfte sagt aus, „nie“ anwesend zu sein. Fast 40 Prozent der Eltern haben die Internetnutzung ihrer Kinder bestimmten Regeln unterworfen (z.B. Zeitbeschränkungen; Verhaltensregeln, Verbot, bestimmte Seiten zu besuchen). Von ähnlich vielen Eltern wird auch die Nutzung des Fernsehens reguliert. Dagegen sind Mobiltelefone (19%), Computer (19%) und Spielkonsolen (17%) in geringerem Ausmaß elterlichen Regeln unterworfen.

Die Studie zeigt zum einen (noch) große bis extreme Diskrepanzen zwischen den Ländern der Europäischen Gemeinschaft hinsichtlich der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen. Ein mehr oder weniger deutliches West-Ost-Gefälle dokumentiert gewissermaßen einen internationalen „Digital Gap“, für den unter anderem auch die strukturellen Voraussetzungen (z.B. technische Voraussetzungen, Sozial- und Einkommensstrukturen) in den jeweiligen Ländern eine Rolle spielen dürften. Insgesamt sind Eltern eher beunruhigt über die Nutzung der neuen Medien, vor allem bei jüngeren Kindern. Während allerdings die Varianz zwischen den Ländern hinsichtlich der Befürchtungen ge-

genüber dem Internet sowie die Etablierung von Regeln für die Kinder eher gering ist, zeigen sich deutliche Unterschiede im Hinblick auf das Wissen über Möglichkeiten, sich über das Internet und dessen Chancen und Gefahren zu informieren.

Zahlreiche Studien haben sich bereits mit der Frage beschäftigt, welchen Einfluss der Einsatz von Computern und/oder Internet im schulischen Kontext auf Lernen, kognitive Entwicklung und schulische Leistungen hat. Dabei wurden eine Reihe von wichtigen Einflussfaktoren identifiziert, wie zum Beispiel Alter der Kinder oder die „Qualität“ der Internetnutzung. Die Autoren der vorliegenden Studie untersuchten, ob und wenn ja, wie sich die Schulleistungen von Zehn- bis 18-jährigen verändern, wenn ihnen ein bislang nicht vorhandener häuslicher Zugang zum Internet ermöglicht wird. Dazu wurde in den Haushalten von insgesamt 140 Kindern ein Computer mit Internetzugang installiert. Die Internetnutzung (u.a. Häufigkeit, Dauer, besuchte Seiten, Nutzung von E-Mails) wurde über einen Zeitraum von 16 Monaten automatisch registriert. Während dieser Zeit wurden auch die Schulleistung der Kinder sowie Lese- und Mathematiktestergebnisse zu verschiedenen Zeitpunkten erfasst. In den ersten sechs Monaten des Projekts zeigte sich kein Einfluss der Internetnutzung auf die Schulleistung. Die Messungen nach einem Jahr sowie am Ende des Projekts zeigten jedoch einen bedeutsamen Effekt: Je häufiger die Kinder das Internet nutzten, desto besser waren ihre Schulleistungen (die alternative Hypothese, nämlich dass bessere Schulleistungen die Internetnutzung determiniert, konnte nicht bestätigt werden). Allerdings bezogen sich die Leistungsverbesserungen primär auf die Leseleistung der Kinder und Jugendlichen, nicht jedoch auf deren Mathematikleistungen.

Aufgrund weiterer Ergebnisse der Studie ist anzunehmen, dass insbesondere eine informationsorientierte Nutzung des Internets zu den Veränderungen geführt hat: Nur wenn das Internet überwiegend zur Informationssuche verwendet wurde, konnten in der Folge auch Verbesserungen der Schulleistungen festgestellt werden. Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen wurden nicht gefunden.

Wie valide sind Aussagen über die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen? Die Autoren gehen davon aus, dass vor allem diesbezügliche Selbstberichte von Kindern und Jugendlichen davon abhängen, mit welchen Methoden sie erhoben werden. Um diese Annahme zu überprüfen, wurden zwei Untersuchungen durchgeführt, in denen die Befunde unterschiedlicher Erhebungsmethoden miteinander verglichen wurden. In Studie 1 sollten 191 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen zwölf und 19 Jahren die mit unterschiedlichen Medien (Fernsehen, Kino, Magazine, Internet, Videospiele, Musikmedien) verbrachte Zeit angeben. Zum einen wurde als Antwortvorgabe eine vierstufige Skala von „nie“ bis „oft“ vorgegeben, zum anderen sollte (außer für Kino) angegeben

*Jackson, Linda A./ Alexander von Eye/ Frank A. Biocca/ Gretchen Barbatsis/ Yong Zhao/ Hiram E. Fitzgerald*  
**Does home internet use influence the academic performance of low-income children?**  
In: *Developmental Psychology* 42, 3/2006, S. 429-435.

*Jordan, Amy B./ Nicole Trentacoste/ Vani Henderson/ Jennifer Manganello/ Martin Fishbein*  
**Measuring the time teens spend with media: Challenges and opportunities.**  
In: *Media Psychology* 9, 1/2007, S. 19-41.

werden, wie viele Minuten bzw. Stunden man mit einem Medium an einem „typischen“ Werk- bzw. Wochenendtag verbrachte.

Es zeigten sich zwar positive Korrelationen zwischen den beiden Messungen, das heißt, je höher die genannte Anzahl der Minuten für ein Medium war, desto eher tendierte auch die Aussage bezüglich der Häufigkeit in Richtung „oft“. Die Stärke der Korrelationen schwankte jedoch erheblich (von .49 bis .90). Dies bedeutet: Während beide Messungen für zum Beispiel Videospiele (Korrelation: .90) ausgesprochen gut „übereinstimmten“, waren sie für das Fernsehen (.49) deutlich weniger homogen. Außerdem zeigte sich, dass die Antwort „oft“ für unterschiedliche Medien mit sehr unterschiedlichen Minutenangaben einherging: Beispielsweise bedeutete „oft“ im Zusammenhang mit der Fernsehnutzung eine um fast 50 Prozent längere Nutzungszeit in Minuten als für die Onlinenutzung.

In Studie 2 nahmen 86 Zwölf- bis 18-Jährige an Gruppendiskussionen teil, bei denen sie a) ähnlich der Tagebuchmethode in Halbstundenschritten angaben, ob sie gestern ferngesehen hatten und b) in einem TV-Programmheft ankreuzten, welche Sendungen sie am Tag zuvor gesehen hatten. Auch hier zeigte sich eine deutliche Diskrepanz zwischen beiden Messungen: Die angekreuzten, das heißt als „gestern gesehen“ markierten Sendungen ergaben eine fast doppelt so lange Sehdauer wie die durch die Tagebuch-Methode ermittelten Zeiten.

Die Ergebnisse verdeutlichen Varianzen in den gemessenen Mediennutzungszeiten, die von den jeweils verwendeten Mess- bzw. Erhebungsmethoden abhängig sind. Bei der Interpretation von entsprechenden Ergebnissen sollte daher immer auch die Art und Weise berücksichtigt werden, wie die Daten zustande gekommen sind – insbesondere wenn Befunde aus unterschiedlichen Studien miteinander verglichen werden sollen. Nach Ansicht der Autoren zeigen die Ergebnisse auch, dass Kinder und Jugendliche möglicherweise unterschiedliche medienspezifische „Referenzrahmen“ für die Selbsteinschätzung von Mediennutzungsdauern bzw. -zeiten haben. Dies könnte eventuell damit zusammenhängen, wie aktiv bzw. vordergründig ein Medium jeweils genutzt wird.

*Döring, Nicola/  
Katharina Hellwig/  
Paul Klimsa*  
**Mobile communication among German youth 2004.**

Quelle:  
[http://www.fil.hu/mobil/2004/Doering\\_webversion.pdf](http://www.fil.hu/mobil/2004/Doering_webversion.pdf)  
(7.7.2007).

In beiden vorliegenden Studien gingen die Autorinnen und Autoren der Frage nach, in welchem Ausmaß Mobiltelefone von Kindern und Jugendlichen genutzt werden und welche Funktionen damit für ihre jungen Benutzer verbunden sind. Döring, Hellwig und Klimsa befragten dazu 483 Personen im Alter zwischen zwölf und 18 Jahren. Von diesen besaßen 83 Prozent ein Mobiltelefon, mit dem pro Woche durchschnittlich knapp sechs Anrufe getätigt und zehn SMS verschickt wurden. Die Benutzung von Handys war deutlich geschlechtsspezifisch geprägt: Mädchen schrieben häufiger und längere SMS, hatten mehr Kontakte in ihrem Adressbuch und hielten zu mehr Personen regelmäßig Kontakt als Jungen. Darüber hinaus war die SMS-Kommunikation von Mädchen deutlicher emotional geprägt als die von Jungen.

Letztere interessierten sich dagegen mehr für die technischen Details ihres Mobiltelefons als Mädchen. Während die Kinder und Jugendlichen mit den Eltern eher telefonierten, wurde der Kontakt zu Partnern und Freunden eher über SMS gehalten. Die überwiegende Mehrheit der Befragten (81%) hatte keine Konflikte mit den Eltern bezüglich des Besitzes bzw. des Gebrauchs von Handys.

Detering, Kleedorf und Petzold interviewten Ende 2004 in ihrer Studie insgesamt 358 Kinder im Grundschulalter, dazu 189 Elternteile und 26 Lehrer/innen zur kindlichen Handynutzung. Sie fanden heraus, dass Kinder aus sozial schwächeren Stadtteilen häufiger ein Handy besaßen (32,8%) bzw. über eines verfügen konnten (59%) als Kinder, die in einem höheren sozialen Milieu aufwuchsen (16% bzw. 43,9%). Der Handybesitz korrelierte mit dem Alter der Kinder, wobei mit etwa zehn Jahren der Anteil derjenigen, die ein Handy besaßen, einen deutlichen Sprung machte (Neunjährige: 34,9%, Zehnjährige: 54,8%). Je älter die Kinder waren, desto weniger wollten sie auf ihr Handy verzichten (Sechsjährige: 8,7% möchten keinesfalls verzichten; Zehnjährige: 50%). Für Kinder aus niedrigeren sozialen Milieus hatte das Handy insgesamt einen höheren Stellenwert als Statussymbol. Anders als in der Studie von Döring und anderen (siehe oben) legten Mädchen nach eigenen Aussagen mindestens genauso viel Wert auf die technischen Funktionen ihres Handys wie die Jungen. Letztere nutzten das Mobiltelefon häufiger (66,7% mindestens einmal pro Woche) als Mädchen (53%) und schrieben mehr SMS (42,4% vs. 30,6%). Mädchen berichteten häufiger über (technische) Probleme bei der Handynutzung als Jungen (59,3% vs. 40,7%). Insgesamt konnten relativ wenige Kinder (37,4%) einen realistischen Handypreis nennen.

Die geschlechtsspezifischen Unterschiede in der Handynutzung, die sich in der Studie von Döring und anderen relativ stark ausgeprägt darstellen, konnten Detering und andere nur in geringerem Ausmaß finden. Möglicherweise ist dies – angesichts der unterschiedlichen Altersgruppen, die in beiden Studien befragt wurden – ein Hinweis auf eine zunehmende „Homogenisierung“ der Nutzung von Mobiltelefonen in nachwachsenden Altersgruppen. Interessant ist der Befund, dass Handys vor allem in sozial niedrigeren Milieus eine stärkere soziale Funktion (i.S.v. Statussymbol) zu haben scheinen, die insbesondere für männliche Befragte von Bedeutung ist. Unerwartet ist der Befund, dass über drei Viertel der Befragten in der Studie von Detering und anderen bei der Versendung von SMS auf die Rechtschreibung (z.B. Groß- und Kleinschreibung, Satzzeichen) achten. Möglicherweise ändert sich dies aber mit zunehmendem Alter und damit häufigerer Nutzung dieses Mediums.

Und:

*Detering, Stephanie/  
Daniela Kleedorfer/  
Matthias Petzold:*  
**Handynutzung im Grundschulalter – Eine empirische Pilotstudie.**

In: Medien + Erziehung 50, 2/2006, S. 43–49.

Wagner, Ulrike/  
Helga Theunert/  
Christa Gebel/  
Achim Lauber  
**Zwischen Verein-  
nahrung und  
Eigensinn –  
Konvergenz im  
Medienalltag  
Heranwachsender.  
Erster Unters-  
uchungsabschnitt  
zur Studie  
„Umgang Heran-  
wachsender mit  
Konvergenz im  
Medienensemble“  
(BLM-Schriften-  
reihe, Band 74).  
München: Reinhard  
Fischer 2004.**  
Und:  
Würfel, Maren/  
Jan Keilhauer:  
**Jugend trifft sich in  
Clans und Gilden.  
Ergebnisse einer  
Befragung junger  
OnlinespielerInnen.  
Medienkonvergenz  
Monitoring. SLM,  
Universität Leipzig  
2007.**

Quelle: [http://medien.zmk.uni-leipzig.de/typo/fileadmin/Memo/dateien/PDFs/Onlinespielerbefragung\\_310107.pdf](http://medien.zmk.uni-leipzig.de/typo/fileadmin/Memo/dateien/PDFs/Onlinespielerbefragung_310107.pdf)  
(2.7.2007)

**M**edienkonvergenz meint zum einen die technische Integration verschiedener Medien durch Digitalisierung (z.B. interaktives Fernsehen via Internet), zum anderen die Mehrfachverwertung von Medieninhalten im Sinne von „Medienverbänden“ (d.h., Inhalte gehen von einem Basisangebot aus und variieren medienpezifisch; z.B. die Internetseite zur Serie, die Zeitschrift zum Computerspiel). In der vorliegenden Studie gingen die Autorinnen der Frage nach, wie sich Heranwachsende gegenüber solchen konvergenten Medienangeboten verhalten. Werden sie eher umfassend oder eher selektiv genutzt? Sind spezifische Präferenz- bzw. Nutzungsmuster zu beobachten?

Im Rahmen eines multimethodischen Vorgehens wurden neben Face-to-Face-Befragungen mit 573 Kindern und Jugendlichen im Alter zwischen neun und 19 Jahren Intensivinterviews mit 60 Probanden und Beobachtungen des Medienalltags von 20 Personen durchgeführt. Es zeigten sich unterschiedliche Nutzungsmuster, zunächst hinsichtlich der Breite der genutzten Medien: Kinder und Jugendliche, die bis zu zwei Medien „oft“ nutzten (sog. „Schmalnutzende“) waren in der Stichprobe zu 20 Prozent vertreten, ebenso wie Befragte, die sechs bis neun Medien „oft“ nutzten (sog. „Breitnutzende“; 22%). Die restlichen 58 Prozent, die drei bis fünf Medien „oft“ nutzten, wurden als „Normalnutzende“ bezeichnet. Breitnutzende waren eher älter, männlich und stammten aus höheren Bildungsniveaus, während Schmalnutzende eher jünger waren und einen niedrigeren Bildungshintergrund hatten. Hinsichtlich der Präferenz für unterschiedliche Medien und inhaltlicher Interessen konnten vier Gruppen identifiziert werden: Für so genannte „Breitnutzende“ waren PC und Internet die zentralen Medien, sie hatten ein vielfältiges Interessenspektrum (u.a. Musik und diverse Wissensgebiete), die auf die weiteren Medien ausgedehnt wurden. „Musikfans“ lassen sich von ihrem Musikinteresse leiten, dementsprechend stehen für sie unterschiedliche Arten von Musikmedien im Vordergrund. Dabei dominieren bei den Mainstream-Musikfans „klassische“ Medien (Radio, Fernsehen, Printmedien), bei Non-Mainstream-Musikfans spielen eher das Internet sowie neue (digitale) Tonträger die zentrale Rolle. Für „Vielspielende“ haben alle Medien Vorrang, die Spiele erlauben bzw. die Informationen über Spiele bieten, also Computer, Internet, Konsolen sowie Printmedien (Zeitschriften). Für die „Actionfans“ schließlich sind alle audiovisuellen Medien (Fernsehen, Kino, DVD, Computer bzw. Computerspiele) wichtig.

Die Studie zeigt, dass Kinder und Jugendliche sich – ausgehend von ihren Bedürfnissen und spezifischen Interessen – individuelle „Medienumgebungen“ schaffen und das konvergente Medienangebot entsprechend ihrer Bedürfnisse nutzen, sowohl in Bezug auf die Hardware als auch in Bezug auf die vielfältigen Inhalte. Mit zunehmendem

Alter gewinnt vor allem das Internet an Relevanz im Medienensemble – es wird zum zentralen Ausgangspunkt für die Nutzung konvergenter Angebote, wie etwa bei Online-Gamern. Würfel und Keilhauer identifizierten zum Beispiel in ihrer Befragung von 207 Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen (7 bis 22 Jahre, im Rahmen der Games Convention 2006 in Leipzig durchgeführt) als deren wichtigste konvergente Medienangebote Offline-PC-Spiele (57%), Internetseiten (41%), Filme (37%), Zeitschriften (35%) sowie Chats und Foren (32%). Am wenigsten konvergent genutzt wurden dagegen Handyspiele (10%), Gameboyspiele (10%), Fernsehsendungen (23%) und Bücher (24%).

**N**ach der Identifikation von spezifischen Nutzungsmustern (siehe Studie von Wagner und anderen, 2004) wurde in einer weiterführenden Untersuchung danach gefragt, welche Funktionen solche Nutzungsmuster vor dem Hintergrund der jeweiligen persönlichen und sozialen Lebensumstände und Problemlagen der Befragten haben. Dazu wurden insgesamt 59 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen elf und 17 Jahren unter anderem in qualitativen Intensivinterviews zu ihren medialen Interessen, Präferenzen und Tätigkeiten sowie der Wahrnehmung, Bewertung und Verarbeitung von Medien bzw. Medieninhalten („konvergenzbezogene Medienaneignung“) befragt.

Auch hier konnten spezifische Typen identifiziert werden, die sich folgendermaßen beschreiben lassen: Die „Integrierenden“ (hauptsächlich 14- bis 16-Jährige) nutzen Medien als Spezialisierungsraum, das heißt, sie nutzen sie interessengeleitet und vertiefen dadurch spezifische Kenntnisse und Fähigkeiten (z.B. Natur, Sport, Musik). Fernsehen und Internet sind geschätzte Medien, spielorientierte Tätigkeiten sind gegenüber informationsorientierten Tätigkeiten von geringerer Bedeutung. Für die „Außengeleiteten“ sind die Medien Konsumraum. Ausgehend von einem Medium nutzen sie populäre Angebote in fast allen weiteren Medien, zeigen dabei wenig „Suchaktivität“, beschränken sich auf leicht Zugängliches und lassen sich stark von Referenzgruppen (Peers) leiten. Überwiegend jüngere Befragte und Personen mit niedrigerem Bildungshintergrund sind in dieser Gruppe zu finden. Für die „Expandierenden“ sind Medien Lebensraum. Hier spielt das Internet eine wichtige Rolle, der Medienumgang ist häufig spielorientiert, die Befragten nutzen die Angebote zur Identitätsbildung (z.B. in virtuellen Welten oder als „Experten“) und zur Abgrenzung gegenüber Eltern und/oder anderen Gruppen (jugendkulturelle Szenen). Es überwiegt ein höherer Bildungshintergrund. Die „Missionierenden“ nutzen die Medien als Präsentationsraum. Auch hier sind Computer und Internet zentrale Medien, die Nutzer sind spiel- und actionorientiert. Sie sind Teil von spezifischen subkulturellen Gruppen, die sich medienintern und -extern mit spezifischen Interessen beschäftigen (z.B. bestimmte Computerspiele). Für die „Kreativen“ schließlich sind Medien Gestaltungsraum, der ihnen die Möglichkeit gibt, kreative Potenziale zu nutzen. Es werden vor allem Computer und Inter-

Wagner, Ulrike/  
Helga Theunert  
**Neue Wege durch  
die konvergente  
Medienwelt.**  
Studie im Auftrag  
der Bayerischen  
Landeszentrale für  
neue Medien (BLM-  
Schriftenreihe, Band  
85). München: Rein-  
hard Fischer 2006.

net genutzt, dabei werden die von den Medien vorgegebenen Möglichkeiten erweitert (z.B. durch eigene Musik-/Filmproduktion). Personen in dieser Gruppe verfügen über ein hohes technisches Wissen.

Auch diese Untersuchung zeigt, dass das „neue“ Medienangebot, das die Autorinnen als „konvergent“ bezeichnen, zum einen zu spezifischen Nutzungsmustern bei Kindern und Jugendlichen führt. Dabei sind jeweils unterschiedliche Medien bzw. Medienangebote zentral. Zum anderen kristallisieren sich solche Nutzungsmuster um individuelle Bedürfnis- und Motivlagen, deren Ursprung wiederum in personalen und sozialen Bedingungen zu suchen sind (vgl. auch die Studie von Heim und anderen).

*Heim, Jan/  
Petter Bae  
Brandtzæg/  
Birgit Hertzberg  
Kaare/  
Tor Endestad/  
Leila Torgensen*  
**Children's usage of  
media technologies  
and psychosocial  
factors.**

In: *New Media  
& Society* 9, 3/2007,  
S. 425–454.

Die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen ist immer in einen psycho-sozialen Kontext eingebettet, der die Funktion und die Wirkung von Medien mitbestimmt. Vor dem Hintergrund dieser Überlegung untersuchten die Autoren in der vorliegenden Studie, wie spezifische Merkmale (z.B. Selbstkonzept, soziale Kompetenz) von norwegischen Schulkindern mit deren Nutzung traditioneller und neuer Medien zusammenhängen. Sie befragten 825 Kinder im Alter zwischen zehn und zwölf Jahren zum einen, welche Medien in welchem Ausmaß und zu welchem Zweck genutzt werden (z.B. zur Kommunikation, zur Unterhaltung, zur Information). Zum anderen wurden Einschätzungen der eigenen Person, wie zum Beispiel wahrgenommene soziale Kompetenz im Umgang mit Peers, Selbstkonzept im Hinblick auf schulische Leistungen, soziale Akzeptiertheit, Wahrnehmung eigener körperlicher Fitness und Ausmaß der elterlichen Kontrolle, erhoben.

Unterhaltungsorientierte Nutzung wurde insbesondere durch Fernsehen, Video, DVD und Videokonsolen realisiert und war insbesondere bei Jungen zu beobachten, die weniger alternative Freizeitaktivitäten angaben und ihr schulisches Leistungsvermögen durchschnittlich geringer einschätzten. „Fortgeschrittene“ Nutzung, das heißt ausgiebige Beschäftigung mit dem Computer (downloaden, programmieren, gestalten, malen, etc.) hing mit durchschnittlich geringerer (wahrgenommener) Sozialkompetenz sowie mit einer höheren Einschätzung der eigenen körperlichen Fähigkeiten zusammen. Ein weiteres Nutzungsmuster betraf portable Spielgeräte. Es fand sich hauptsächlich bei Jungen und bei Kindern, die ihre soziale Kompetenz durchschnittlich geringer einschätzten. Bei der informationsorientierten Nutzung stand das Internet als Medium im Vordergrund, das für Hausaufgaben, Informationssuche etc. genutzt wurde. Diese im Durchschnitt eher älteren Kinder berichteten über ein höheres Ausmaß an elterlicher Kontrolle und bescheinigten sich selbst eher überdurchschnittliche athletische Fitness.

Die Studie zeigt nach Ansicht der Autoren, dass die Nutzung von und Präferenzen für unterschiedliche Medien sowie die sich daraus ergebende Funktionalität unter anderem mit den psychosozialen Voraussetzungen bei den Nutzern zusammen-

hängen. Interessante Auffälligkeiten sind beispielsweise die Diskrepanz zwischen dem Selbstkonzept der fortgeschrittenen Nutzer als kompetent und „athletisch“ und der gleichzeitigen Wahrnehmung geringerer sozialer Integration (hier spielen möglicherweise Ingroup-Outgroup-Phänomene eine Rolle). Auffällig ist auch, dass die Internetnutzung zu Kommunikationszwecken (z.B. im Rahmen von ICQ, E-Mail, Onlinespielen) von den gemessenen psychosozialen Variablen unabhängig war. Dies zeigt nach Ansicht der Autoren, dass die neuen (digitalen) Medien offensichtlich für alle Kinder und Jugendlichen – unabhängig von ihrem psychosozialen Hintergrund – als Kommunikationsmedium attraktiv sind.

Aufgrund seiner Komplexität stellt das Internet hohe kognitive Anforderungen an Kinder. In der vorliegenden Studie wurde untersucht, welches Verständnis Kinder von der technischen und der „sozialen“ Komplexität des Internets haben. 322 Kinder im Alter zwischen neun und 13 Jahren nahmen an einer Befragung teil, bei der unter anderem Frequenz und Dauer der Internetnutzung sowie die Teilnahme an Schulungsmaßnahmen (z.B. Workshops) erhoben wurde. Das Verständnis der technischen Komplexität wurde mit neun Fragen erhoben (z.B. „Was ist das Internet?“, „Warum heißt das Internet Internet?“). Zusätzlich sollten die Kinder ein Bild des Internets malen, das anschließend hinsichtlich seiner Komplexität ausgewertet wurde. Zum Verständnis der sozialen Komponenten wurden weitere zehn Fragen gestellt, zum Beispiel „Was ist gut/schlecht am Internet?“, „Was kann passieren, wenn man E-Mails verschickt?“. Auch hier sollte ein Bild der Kinder über die „Menschen im Internet“ die Interpretation der Ergebnisse unterstützen. Während die Häufigkeit und Dauer der Internetnutzung für das technische Verständnis dieses Mediums kaum eine Rolle spielte, konnten Kinder mit größerer Interneterfahrung (d.h. ausgeprägter Häufigkeit und Dauer der Nutzung) sowie diejenigen, die bereits an Workshops teilgenommen hatten, die sozialen Konsequenzen (i.S.v. Chancen und Risiken) realistischer beurteilen. Erwartungsgemäß korrelierte ein besseres Verständnis auch mit dem Alter der Befragten, das Geschlecht spielte jedoch keine Rolle. Schließlich zeigte sich, dass die Kenntnis der technischen Grundlagen (z.B. Vernetzung) das Verständnis sozialer Konsequenzen förderte.

Das Alter ist nach Ansicht des Autors eine zentrale Variable für die Herausbildung von Kompetenz im Umgang mit dem Internet. Ab ungefähr zwölf Jahren kann von einem relativ guten Verständnis insbesondere der sozialen Komplexität des Internets ausgegangen werden. Dies wiederum ist Grundlage einer selbstbestimmten und sozialverträglichen Nutzung dieses Mediums (Kompetenz). Technisches Verständnis hilft offensichtlich dabei, die sozialen Chancen und Risiken des Internets abzuschätzen zu können.

*Yan, Zheng*  
**What influences  
children's and  
adolescents' understanding of the  
complexity of the  
internet?**  
In: *Developmental  
Psychology* 42,  
3/2006, S. 418–428.

## Weitere Literatur:

- Anand, Sowmya/Jon A. Krosnick: Demographic predictors of media use among infants, toddlers, and preschoolers. In: *American Behavioral Scientist* 48, 5/2005, S. 539–561.
- Buckingham, David/Rebekah Willett (Hrsg.): *Digital generations. Children, young people, and the new media.* Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum 2006.
- Calvert, Sandra L./Victoria J. Rideout/Jennifer L. Woolard/Rachel F. Barr/Gabrielle A. Strouse: Age, ethnicity, and socioeconomic patterns in early computer use: A national survey. In: *American Behavioral Scientist* 48, 5/2005, S. 590–607.
- Carlsson, Ulla (Hrsg.): *Regulation, awareness, empowerment. Young people and harmful media content in the digital age.* Göteborg: Nordicom 2006.
- Carlsson, Ulla/Cecilia von Feilitzen: In the service of young people? Studies and reflections on media in the digital age. *Yearbook 2005/2006.* Göteborg: Nordicom 2006.
- Cassell, Justine/David Huffaker/Dona Tversky/Kim Ferriman: The language of online leadership: Gender and youth engagement on the internet. In: *Developmental Psychology* 42, 3/2006, S. 436–449.
- Eggermont, Steven: Developmental changes in adolescents' television viewing habits: Longitudinal trajectories in a three-wave panel study. In: *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 50, 4/2007, S. 742–761.
- Foehr, Ulla G.: *Media multitasking among American youth: Prevalence, predictors and pairings.* Menlo Park: The Kaiser Family Foundation 2006. Quelle: <http://www.kff.org/entmedia/upload/7592.pdf> (25.6.2007).
- Frey-Vor, Gerlinde/Gerlinde Schumacher (Hrsg.): *Kinder und Medien 2003/2004. Eine Studie der ARD/ZDF-Medienkommission (Schriftenreihe Media Perspektiven, Band 18).* Baden-Baden: Nomos 2006.
- Greenfield, Patricia M./Zheng Yan: Children, adolescents, and the internet: A new field of inquiry in developmental psychology. In: *Developmental Psychology* 42, 3/2006, S. 391–394.
- Jäckel, Michael/Sabine Wollscheid: Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen im familialen Kontext. Eine Analyse mit Zeitbudgetdaten. In: *Media Perspektiven* 11/2006, 585–594.
- Jensen Arnett, Jeffrey (Hrsg.): *Encyclopedia of children, adolescents, and the media.* Thousand Oaks, CA: Sage Publications 2006.
- Livingstone, Sonia/Bober, Magdalena/Helsper, Ellen: *Inequalities and the digital divide in children and young people's internet use. Findings from the UK Children Go Online project.* London 2005. Quelle: <http://www.york.ac.uk/res/e-society/projects/1/UKCGOdigitaldivide.pdf> (08.06.2007).
- Louge, Nathalie: *Adolescents and the internet. Research facts and findings.* Act for Youth Center of Excellence. 2006. Quelle: <http://www.actforyouth.net/documents/Oct061.pdf> (08.06.2007).
- Marsh Jackie/Greg Brooks/Jane Hughes/Louise Ritchie/Samuel Roberts/Katy Wright: *Digital beginnings: Young children's use of popular culture, media and new technologies. Report of the Young Children's Use of Popular Culture, Media and New Technologies' Study, funded by BBC Worldwide and the Esmée Fairbairn Foundation.* Literacy Research Centre, University of Sheffield 2005. Quelle: <http://www.esmeefairbairn.org.uk/docs/DigitalBeginningsReport.pdf> (07.07.2007).
- Peter, Jochen/Patti M. Valkenburg/Alexander P. Schouten: Precursors of adolescents' use of visual and audio devices during online communication. In: *Computers in Human Behavior* 23, 5/2007, S. 2473–2487.
- Prensky, Mark: *Digital natives, digital immigrants.* From 'On the Horizon', NCB University Press, 2001. Quelle: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (17.7.2007).
- Sandvig, Christian: The Internet at play: Child users of public Internet connections. In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, 4/2006, n.p. Quelle: <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/sandvig.html> (11.6.2007).
- Seiter, Ellen: *The internet playground. Children's access, entertainment, and mis-education (Popular Culture and Everyday Life, Band 10).* Frankfurt/Main: Peter Lang 2005.
- Vandewater Elizabeth A./Sook-Jung Lee: *Measuring Children's Media Use in the Digital Age: Issues and Challenges.* Paper Prepared for: Workshop on Media Research Methods and Measures. National Academies of Science. National Research Council Board on Children, Youth and Families. March 2006, Washington, DC. Quelle: [http://www.bocf.org/vandewater\\_paper.pdf](http://www.bocf.org/vandewater_paper.pdf) (26.6.2007).
- Wartella, Ellen A./Elizabeth A. Vandewater/Victoria J. Rideout: Introduction: Electronic media use in the lives of infants, toddlers, and preschoolers. In: *American Behavioral Scientist* 48, 5/2005, S. 501–504.

