

Digitalisierte Jugend ohne Bewegung? – Freizeiten in einer mediatisierten Jugendwelt

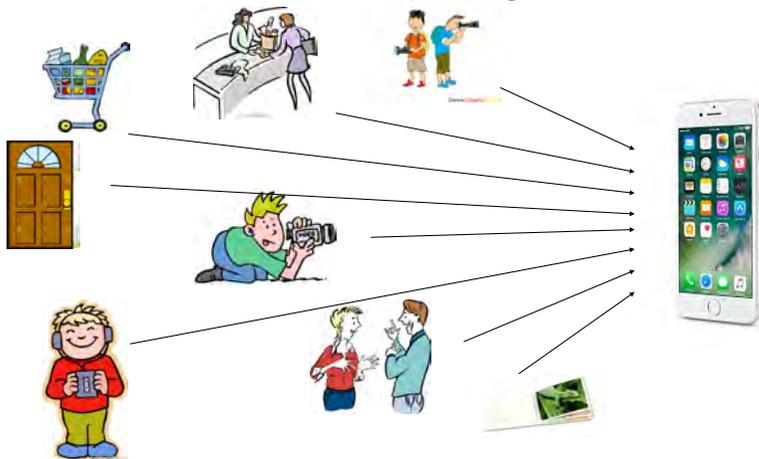
Stefan Aufenanger | Universität Mainz

<https://aufenanger.de> | stefan@aufenanger.de | @aufenanger

„Wir unterschätzen die Radikalität des Wandels“

– Sascha Lobo –

De-materialisierung des Alltags



Reckwitz: Gesellschaft der Singularitäten

- Singularität bedeutet das „Einzigartige, also das, was als nichtaustauschbar und nicht vergleichbar erscheint“
- „Im Modus der Singularität wird das Leben nicht einfach gelebt, es wird *kuratiert*. Das spätmoderne Subjekt *performed* sein (dem Anspruch nach) besonderes Selbst vor den Anderen, die zum Publikum werden „ (9)
- „Die Gesellschaft der Singularitäten betreibt eine tiefgreifende *Kulturalisierung des Sozialen*“
- extrem Relevanz der Affekte: wer affiziert, gilt als singulär

Stalder: Kultur der Digitalität

- Technologisierung der Kultur
- 3 Formen der Digitalität:
 - [Referentialität](#): Vernetzte Informationen
 - [Gemeinschaftlichkeit](#): Vernetzte Kommunikation und soziale Beziehungen
 - [Algorithmizität](#): allgegenwärtige Algorithmen

Gewandelte Sozialisationsbedingungen

- 'Klassische' Sozialisationsinstanzen verlieren an Bedeutung
- Parallel gewinnen Medien als Sozialisationsinstanz an Bedeutung
- Entwicklungsaufgaben werden unklarer und weniger verbindlich

Wichtig für die Suche nach und Verortung der Identität

- Peer Group
 - Diskurs über Lebensmodelle
 - Spiegel für Identitätsprojekte
 - Gleiche Problemlage
- Jugendliche Vergemeinschaftungsformen (z.B. Jugendszenen)
- Arbeit an Entwicklungsaufgaben

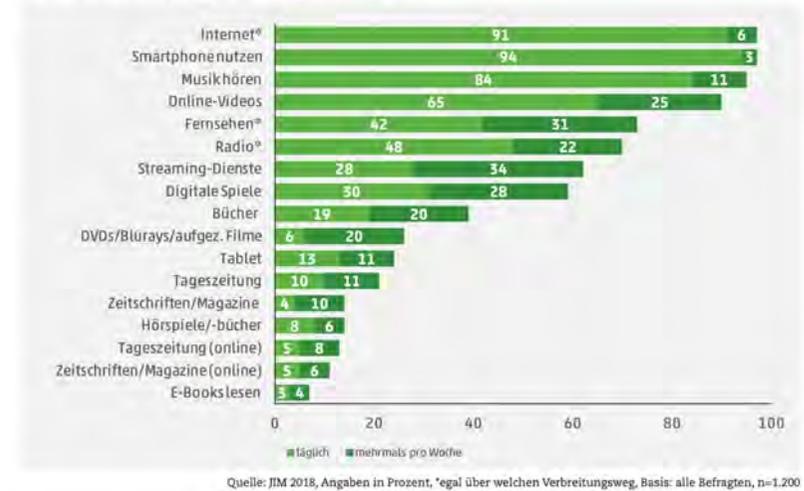
- Und insbesondere auch Medien

Orientierungsfunktion der Medien

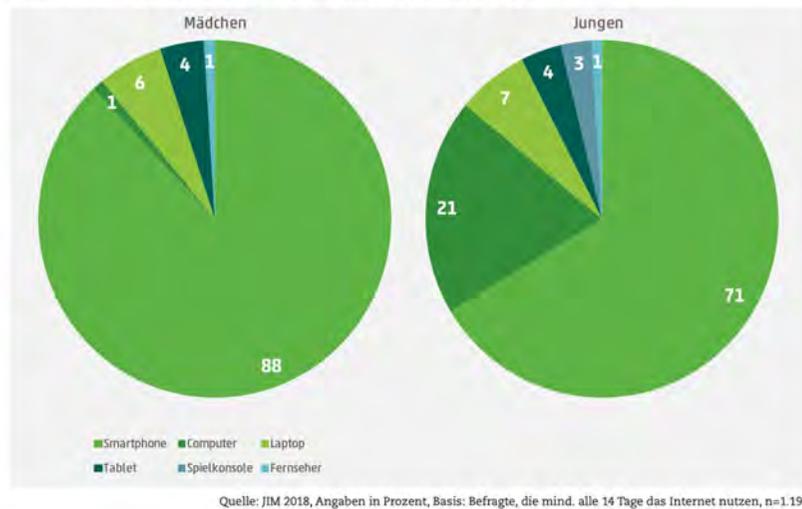
- bieten Sinnzusammenhänge und Modelllösungen an
- bieten symbolisches Material
- beeinflussen Handlungsregeln
- vermitteln Entwicklungsaufgaben (reale und vermeintliche)
- wichtige Quelle für Meinungen, Werte kulturelle Orientierungen

JIM-Studie 2018
 1.200 Jugendliche 12-19 Jahre
 Quelle: www.mpfs.de
 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2018

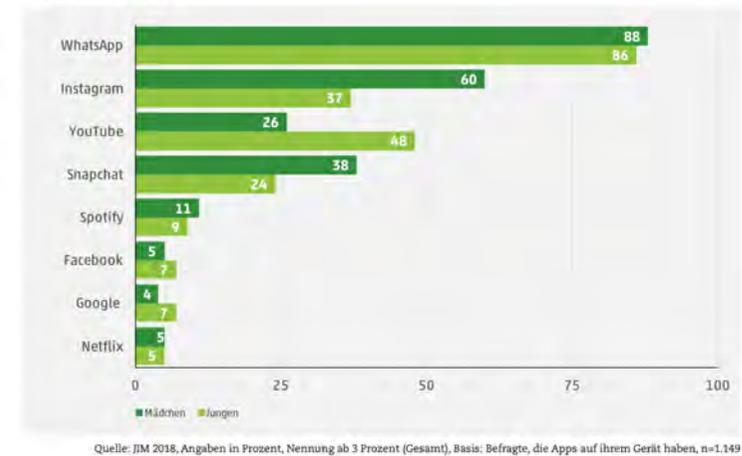


Am häufigsten eingesetztes Gerät zur Internetnutzung 2018

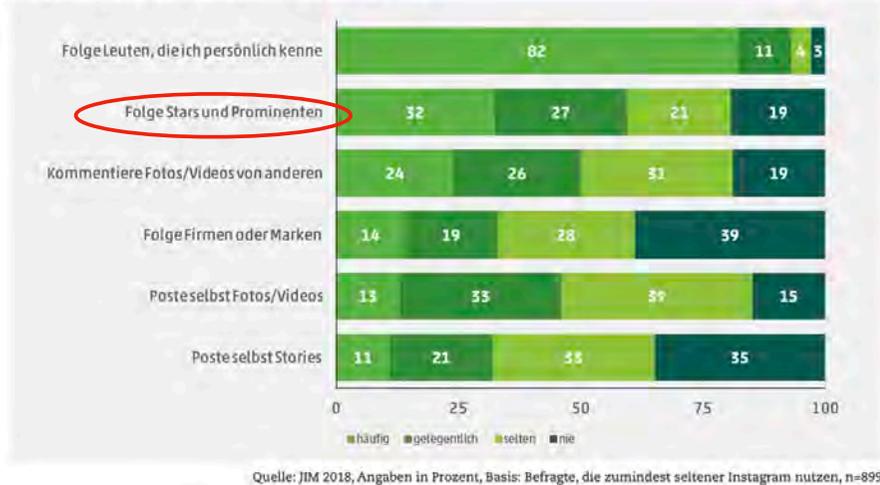


Wichtigste Apps 2018

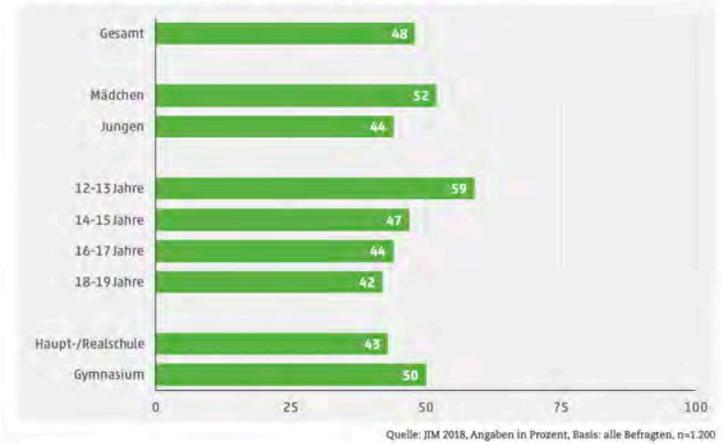
- bis zu drei Nennungen -



Möglichkeiten der Instagram-Nutzung 2018

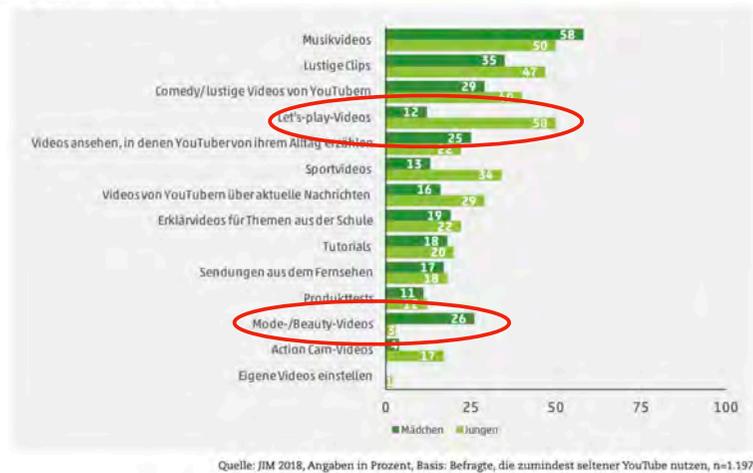


Nutzung von Sendungen, Serien und Filmen mit der Familie 2018 - Ja, die ganze Familie sieht gemeinsam Sendungen, Serien und Filme an -



YouTube: Nutzung 2018

- täglich/mehrmals pro Woche -

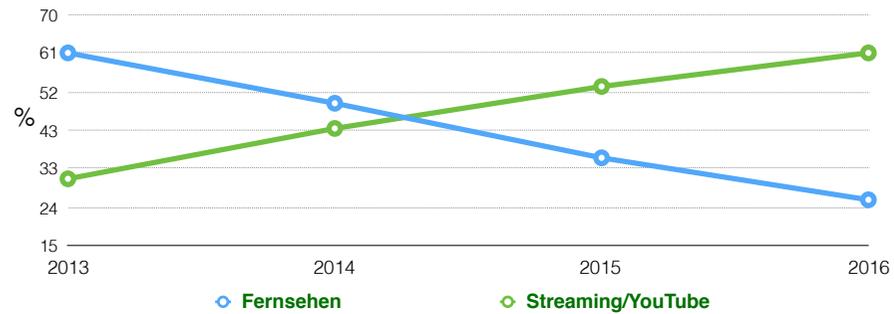


Empirische Studien zur Mediennutzung

- miniKIM 2014 des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (www.mpfs.de)
- Mediennutzung in Familien mit niedrigen Haushaltseinkommen aus den USA
- Erziehungseinstellungen von Müttern und Nutzung digitaler Medien durch deren Kinder im Alter zwischen 0 und 5 Jahren (Aufenanger)

Veränderte Mediennutzung

„How do you most often watch TV shows?“; Kinder 8-15 Jahre; USA

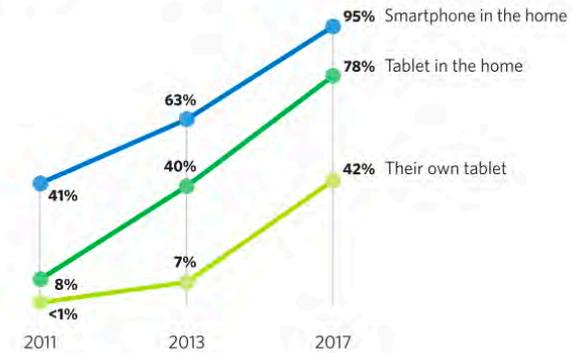


Quelle: KIDSAY 2017

Report 'Zero to Fight'

Mobile devices in the home, 2011-2017

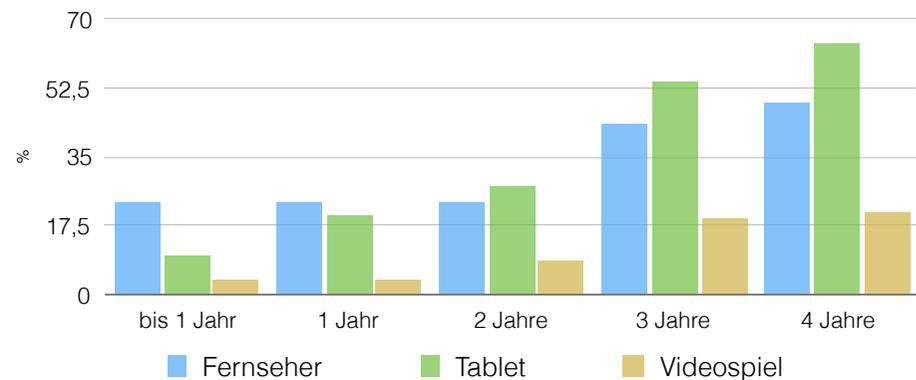
Among 0- to 8-year-olds, percent with each device



Kabali u.a. (2016): Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children

- Befragung von 348 Müttern mit Kindern zwischen 0 und 4 Jahren
- Stichprobe: überwiegend Minderheiten und mit niedrigem Einkommen

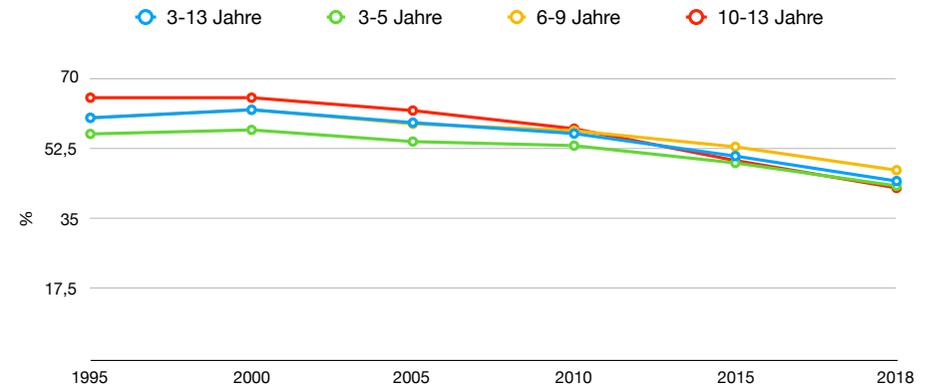
Medienbesitz (USA)



Nutzungszeiten (USA)

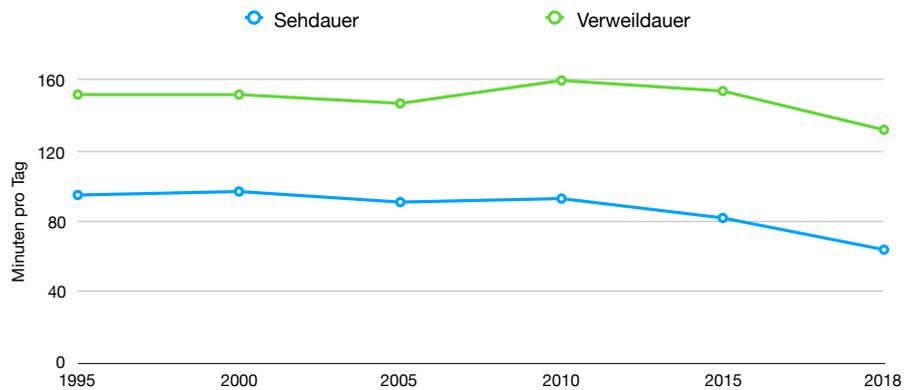


Seher pro Tag



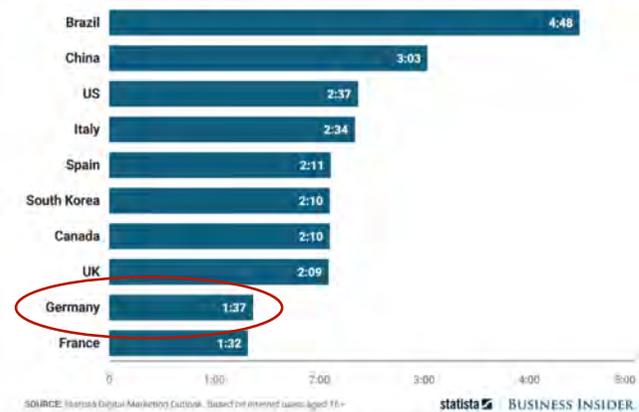
Feierabend/Scolari 2019

Seh- und Verweildauer



Feierabend/Scolari 2019

TECH CHART OF THE DAY HOURS PER DAY ONLINE VIA A MOBILE DEVICE, PER USER



SOURCE: Statista Digital Marketing Outlook. Based on internet users aged 18+

statista BUSINESS INSIDER

WHO-Studie 2016/2019

79,7 Prozent der Jungen und 87,9 Prozent der Mädchen der Altersgruppe der 11-17-Jährigen erreichten nicht die WHO-Empfehlung von 60 Minuten Bewegung täglich



Quelle: Lancet Child Adolesc Health 2019; [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(19\)30323-2](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(19)30323-2)

KIGGS-Studie 2013

SPORTLICHE AKTIVITÄT

Sportliche Betätigung in der Freizeit



Wer treibt derzeit Sport?
Die große Mehrheit der Mädchen und Jungen ist sportlich aktiv (Angaben ohne Berücksichtigung von Kita- und Schulsport). Bei kleineren Kindern fällt die Sportbeteiligung geringer aus, ebenso bei Mädchen von 14 bis 17 Jahren.

KIGGS 2018

Kriterium: WHO-Empfehlung von „mindestens 60 Minuten mäßig bis sehr anstrengender körperlicher Aktivität pro Tag“

Mädchen	Prävalenz (%)	(95 %-KI)	Jungen	Prävalenz (%)	(95 %-KI)
Mädchen (gesamt)	22,4	(20,9–24,0)	Jungen (gesamt)	29,4	(27,6–31,2)
Altersgruppe			Altersgruppe		
3–6 Jahre	42,5	(39,0–46,0)	3–6 Jahre	48,9	(45,2–52,6)
7–10 Jahre	22,8	(20,1–25,8)	7–10 Jahre	30,0	(27,1–33,1)
11–13 Jahre	16,5	(14,1–19,1)	11–13 Jahre	21,4	(18,7–24,3)
14–17 Jahre	7,5	(6,0–9,2)	14–17 Jahre	16,0	(13,8–18,6)
Sozioökonomischer Status			Sozioökonomischer Status		
Niedrig	25,2	(21,5–29,4)	Niedrig	31,1	(26,7–35,9)
Mittel	20,8	(19,3–22,4)	Mittel	28,6	(26,6–30,7)
Hoch	24,4	(21,5–27,5)	Hoch	30,6	(27,9–33,4)
Gesamt (Mädchen und Jungen)	26,0	(24,7–27,4)	Gesamt (Mädchen und Jungen)	26,0	(24,7–27,4)

KI = Konfidenzintervall

Stichprobe: 12.983 Kinder im Alter 3-17 Jahren

Schell-Studie 2019

Tab. 7.1 Häufigste Freizeitaktivitäten im Zeitverlauf

„Was machst du üblicherweise in deiner Freizeit? Bitte nenne mir von dieser Liste die Aktivitäten, die du im Wochenverlauf am häufigsten ausübst. Du kannst bis zu 5 Freizeitaktivitäten benennen.“ (Liste)

%-Angaben (Spalten %)	2002	2006	2010	2015	2019
Medien					
Musik hören	66	63	56	55	57
Im Internet surfen	26	38	59	52	50
Videos, Filme, Serien anschauen	18	26	20	15	45
Soziale Medien nutzen (Facebook, Twitter usw.)	-*	-*	-*	36	34
Fernsehen	59	58	53	49	33
An der Spielkonsole oder am Computer spielen	21	20	21	23	23
Soziale Kontakte & Sport					
Sich mit Leuten treffen	62	57	59	57	55
Training / Aktiv Sport treiben (Fitnessclub, Sportverein ...)	26	28	29	31	27
Sport in der Freizeit, wie Rad fahren, Skaten, Kicken usw.	31	26	28	29	24



Schell-Studie 2019

Für junge Männer (31 %) ist aktiver Sport in einem Verein oder Sportclub offenbar wichtiger als für junge Frauen (23 %)

Für die 15- bis 17-Jährigen ist aktiver Sport besonders wichtig (32 %)

Jugendliche auf dem Land treiben etwas seltener Sport in einem Verein oder Sportclub als der Durchschnitt (21 %), gleichen dies aber offenbar mit mehr Freizeitsport aus (29 %).

Quelle: Sabine Wolfert, Ingo Leven: Freizeitgestaltung und Internetnutzung: Wie Online und Offline ineinandergreifen. In: Schell Studie 2019, S. 217

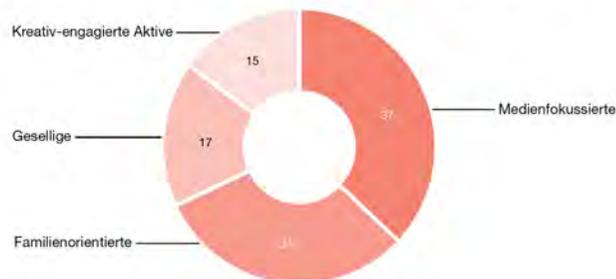
Was machst du üblicherweise in deiner Freizeit? Bitte nenne mir von dieser Liste die Aktivitäten, die du im Wochenverlauf am häufigsten ausführst. Du kannst bis zu 5 Freizeitaktivitäten benennen.



Freizeittypologie

Jugendliche im Alter von 12 bis 25 Jahren (Angabe in %)

Was machst du üblicherweise in deiner Freizeit? Bitte nenne mir von dieser Liste die Aktivitäten, die du im Wochenverlauf am häufigsten ausführst. Du kannst bis zu 5 Freizeitaktivitäten benennen.

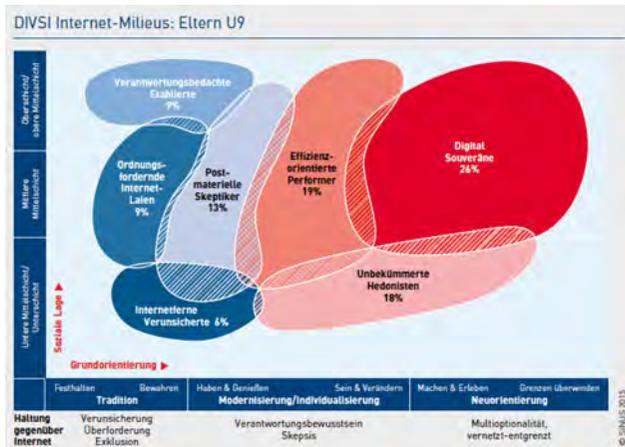


Digitalisierung verändert Familienleben



DIVSI-U9-Studie

1.832 Eltern; 1.029 Kinder, 6-8 Jahre



- **Digital Souveränen (26%):** hohe Affinität zu digitalen Medien; digitale Medien selbstverständlich im Familienalltag
- **Effizienzorientierte Performer (19%):** Leistungsorientierung, Fortschrittsglaube und Flexibilität stehen im Zentrum ihrer Wertewelt. Sie sind sehr versierte und aktive Internetnutzer und sehen digitale Medien als Alltags erleichterung sowohl im beruflichen als auch im privaten Kontext.
- **Unbekümmerte Hedonisten (18%):** aktiver und mit Blick auf ihre Kinder lockerer Umgang mit digitalen Medien und dem Internet
- **Postmaterielle Skeptiker (13%):** kritische Einstellung gegenüber der Konsum- und Mediengesellschaft
- **Verantwortungsbedachte Etablierte (9%):** pragmatischer, aber zurückhaltender Zugang zu digitalen Medien
- **Ordnungsfördernde Internet-Laien (9%):** privat als auch beruflich wenige Berührungspunkte mit digitalen Medien
- **Internetferne Verunsicherte (6%):** kaum Verständnis für die Existenz digitaler Technologien. Internet wird häufig als bedrohlich empfunden

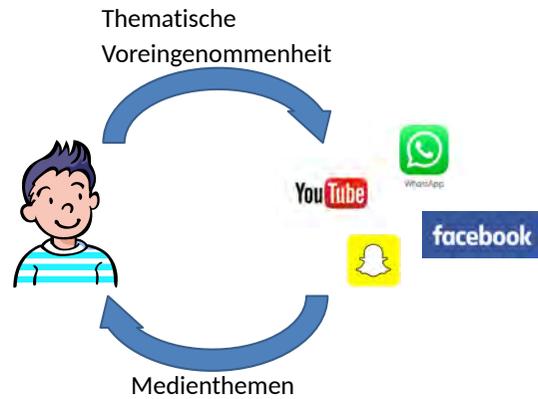


Strukturanalytische Rezeptionsforschung

Medien werden nicht zufällig genutzt, sondern überwiegend entweder

- a) aufgrund einer Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe oder
- b) einer thematischen Voreingenommenheit





2 Sichtweisen

Risiko-basierter Ansatz

Chance-/Ressourcen-basierter Ansatz



Primäre Sichtweise:
Negative Einflüsse digitaler Medien
auf Kinder und Jugendliche

Primäre Sichtweise:
Digitale Medien helfen bei der Ablösung
vom Elternhaus und bei der Identitäts-
entwicklung



Besten Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

www.aufenanger.de | aufenang@uni-mainz.de | @aufenanger