

# Der veränderte Medienumgang Jugendlicher

## Tendenzen aus 15 Jahren JIM-Studie

Daniel Hajok

Es war ein anspruchsvolles Vorhaben, als der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (MPFS) 1998 mit seiner JIM-Studie startete, um von da an jährlich einen Überblick zum Medienumgang Jugendlicher zu geben. Mittlerweile liegt die 15. Ausgabe der Studie vor. Wie die vorherigen Ausgaben ist sie auf der Webseite des MPFS kostenfrei abrufbar und bietet eine Fülle repräsentativer Basisdaten zur Mediennutzung der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland. Unter dem Titel »15 Jahre JIM-Studie« steht seit Anfang Dezember 2013 auch eine Zusammenstellung zum Download bereit, mit der wesentliche Entwicklungen des Medienumgangs Jugendlicher nachgezeichnet werden und so der besondere Wert der Trendstudie in den Fokus gerückt wird. Grundlage sind ausgewählte Daten aus allen bislang durchgeführten JIM-Studien. Sie zeigen eindrucksvoll, wie grundlegend sich der Medienumgang Jugendlicher hierzulande verändert hat, sich trotz der rasanten Entwicklungen in den letzten Jahren aber auch einige Mediennutzungsweisen als verlässliche Konstanten des Jugendalltags behauptet haben.

### Musik hören, Freunde treffen, Sport treiben und anderes mehr

Bereits in den 1980er-Jahren wurde der Jugendalltag in besonderem Maße auch als ein Medienalltag gesehen. Fernsehen, Radio, Kino, Bücher und Zeitschriften hatten sich als beliebte Medien etabliert. Das Hören von Musik war bereits seit Herausbildung eigenständiger Jugendkulturen Alltagsroutine junger Menschen und hatte in der solitären Nutzung via Walkman schon früh den festen Orten der Mediennutzung entsagt. Wie die Daten der JIM-Studien zeigen, ist Musik hören eine der Konstanten im Alltag der mit Abstand meisten Jugendlichen geblieben und wird aktuell noch immer wichtiger eingeschätzt als die Internet- oder Handynutzung. Ein Grund dafür ist, dass Musik wie das Radio, das als Alltagsbegleiter Jugendlicher in den letzten 15 Jahren nur unwesentlich an Stellenwert verloren hat, dank Internet, Apps und multifunktionaler Endgeräte den Sprung in die digitale Welt geschafft hat.

Eine weitere wichtige Konstante im Leben Jugendlicher ist, dass die wichtigsten non-medialen Freizeitbeschäftigun-

gen allen Unkenrufen zum Trotz mit den Medienentwicklungen in den letzten Jahre kaum an Bedeutung verloren haben. Ganz oben steht hier das Treffen von Freunden oder anderen Leuten, das für die große Mehrheit der Jugendlichen alltagsrelevant ist. In den JIM-Studien 1998 bis 2013 gaben zwischen 80 und 91 Prozent der befragten 12- bis 19-Jährigen an, sich in der Freizeit täglich oder mehrmals pro Woche mit Freunden oder anderen Leuten zu treffen. Den Höchstwert markierte hier das Jahre 2002, als es *Facebook* und *Youtube* noch gar nicht gab.

Die zweithäufigste Freizeitbeschäftigung Jugendlicher abseits der Medien ist Sport treiben, wobei Jungen hier etwas aktiver sind als Mädchen und der Stellenwert von Sport in den letzten Jahren weiter zugelegt hat. Gaben 1998 in der JIM-Studie 65 Prozent der befragten Jugend-

Dr. Daniel Hajok ist Kommunikations- und Medienwissenschaftler und in der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM) engagiert.

lichen an, täglich oder mehrmals pro Woche in der Freizeit Sport zu treiben, sind es aktuell 73 Prozent. Analog dazu haben Jugendliche in den letzten Jahren auch häufiger Sportveranstaltungen besucht, Zugenommen haben zudem gemeinsame Unternehmungen in der Familie. Die Häufigkeit von Party- und Discobesuchen hat demgegenüber in den letzten Jahren etwas abgenommen und ist heute für die Jugendlichen mehr denn je ein besonderes, nicht alltägliches Event.

### Omnipräsente Vielfalt von Computer und Internetanwendungen

Die einschneidendsten Veränderungen beim Medienumgang Jugendlicher resultieren aus den vielfältigen Möglichkeiten, die Computer und Internet den Menschen bieten. Bis in die 2000er-Jahre hinein waren die meisten 12- bis 19-Jährigen noch auf die technischen Endgeräte und Zugänge anderer, insbes. ihrer Eltern angewiesen, um die neuen Möglichkeiten auch für sich nutzen zu können. Seit 2003 haben die meisten einen eigenen PC oder Laptop. Zu Beginn standen Computerspiele bei der Nutzung im Mittelpunkt. Daneben wurde der Computer u.a. zum Texte schreiben, für die Schule arbei-

ten und zum Musik hören genutzt. Ab 2002 erfüllten PCs und Laptops im Leben der Jugendlichen dann v.a. den Zweck, ins Internet zu gehen.

Zu dieser Zeit waren bereits die meisten Jugendlichen täglich oder mehrmals pro Woche online. Eine autonome Internetnutzung entlang der persönlichen Interessen und Bedürfnisse war aber in aller Regel erst mit den eigenen Internetzugängen selbstverständlich, und hier mussten sich die 12- bis 19-Jährigen noch bis 2008 gedulden. Mit zunehmender Verbreitung v.a. von Smartphones und Tablet-PCs, die eine weitestgehend ortsungebundene Internetnutzung ermöglichen, haben sich die Zugänge der jungen Generation ins Internet in den letzten Jahren noch erweitert. Gingen 2006 fast alle Jugendlichen ausschließlich via PC oder Laptop ins Internet, sind nach den Zahlen von 2013 bereits 73 Prozent der 12- bis 19-Jährigen häufiger mit einem Handy oder Smartphone online, 12 Prozent mit einem Tablet-PC und immerhin 7 Prozent mit einer Spielkonsole.

Entsprechend der breit gefächerten Interessen Jugendlicher, ihrer Neugierde und Suche nach Orientierung, schätzten die 12- bis 19-Jährigen Internetnutzer bereits Ende der 1990er-Jahre das weltweite Netz v.a. wegen seiner Informationsvielfalt und der Fülle an bereitgestellten Daten und Anwendungen. Filme, Musik, Spiele und andere Unterhaltungsangebote begannen erst in den folgenden Jahren mit den schnelleren und preiswerteren Zugängen eine größere Rolle zu spielen, ebenso die Kommunikationsangebote im Spannungsfeld von Foren, Blogs und Chatcommunities.

Wie die Daten für 2008 bis 2013 zeigen, ist die grundsätzliche inhaltliche Ausrichtung der Internetnutzung Jugendlicher in den letzten Jahren weitestgehend stabil geblieben und kreist um die Bereiche Information, Spiele, Unterhaltung und allen voran Kommunikation, die fast die Hälfte der Gesamtnutzung ausmacht. Einen besonderen Stellenwert haben hier die Onlinecommunities bzw. Sozialen Netzwerkdienste. Bis 2010 war *SchülerVZ* das beliebteste Angebot, seit 2011 ist es *Facebook*, den aktuell 80 Prozent der 12- bis 19-Jährigen zum Austausch nutzen.

Nicht nur bei der Nutzung der beliebtesten Netzwerkdienste zeigt sich eindrucksvoll, dass Jugendliche das Internet in den

letzter Jahren zunehmend produktiv genutzt haben, um sich mittels Medien selbst auszudrücken und letztlich die Medienwelt aktiv mitzugestalten, sei es durch die Beiträge im eigenen Netzwerk, die bei *Youtube* hoch geladenen Videos oder die Kommentierung und Bewertung des bereits Vorhandenen.

### Mobilkommunikation und eintauchen in digitale Spielwelten

Handys haben die Lebenswelt der Jugendlichen relativ spät erobert. 1998 hatten lediglich 8 Prozent der 12- bis 19-Jährigen ein eigenes Handy, drei Jahre später waren es bereits 74 Prozent. In dieser Zeit entwickelten sich die Mobilfunkgeräte auch zu multifunktionalen Endgeräten, die den Jugendlichen neben dem beliebten Austausch von Kurznachrichten (SMS) auch ermöglichten, unterwegs Musik und Radio zu hören, später dann zu fotografieren und Videos zu drehen. Seit 2013 haben die meisten Jugendlichen ein Smartphone und sind so jederzeit online, um zeit- und ortsungebunden ihre Kontakte bei *Facebook* zu pflegen, sich via *WhatsApp* mit Freunden auszutauschen und die vielfältigen Möglichkeiten von Apps zur Information, Orientierung und Unterhaltung zu nutzen.

Auch mit den Entwicklungen bei Computerspielen hat sich der Medienumgang Jugendlicher verändert. Zwar spielt seit Ende der 1990er-Jahre relativ konstant knapp die Hälfte der 12- bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals pro Woche Computerspiele. Die Onlinespiele, die den Markt mittlerweile für sich entschieden haben, bieten aber den überwiegend männlichen Spielern nicht nur immer realistischere und lebendigere Spielhandlungen, sondern auch umfangreiche Möglichkeiten der Vernetzung und des Austauschs. Die beliebtesten Spiele Jugendlicher waren zur Jahrtausendwende das Action-Adventure *Tomb Raider* und Echtzeit-Strategiespiel *Command & Conquer*, Mitte der 2000er-Jahre das Simulationsspiel *Die Sims* und das Autorennspiel *Need for Speed* und 2013 die Fußballsimulation *FIFA* und der Ego-Shooter *Call of Duty*, der eigentlich erst ab 18 Jahre freigegeben ist.

Rasant an Bedeutung gewonnen haben zuletzt die unzähligen Spiele-Apps, mit denen sich die Jugendlichen auf Handys und Smartphones die Zeit vertreiben. Aktuell macht jeder zweite 12- bis 19-Jährige täglich oder mehrmals pro Woche davon Gebrauch. Verglichen mit Computer-, Konsolen- und Onlinespielen werden Handyspiele mittlerweile nicht nur häufiger genutzt, Mädchen sind hier fast ebenso aktiv wie die Jungen.

### Fernsehen als Leitmedium abgelöst, aber noch immer alltäglich

Seit über 40 Jahren ist das Fernsehen aus dem Alltag der Familien nicht mehr wegzudenken. Die Bedeutung für Jugendliche hatte in den 1990er-Jahren mit den jugendaffinen Formaten (z.B. des Musikfernsehens) und der verbesserten Ausstattung noch weiter zugenommen. Bei der ersten JIM-Studie 1998 hatten bereits 60 Prozent der 12- bis 19-Jährigen einen eigenen Fernseher, aktuell liegt der Anteil noch immer bei 58 Prozent. Mit Internet, Smartphone und Tablet-PC gibt es zwar Alternativen, die beliebten Sendungen zu sehen, sie setzen sich bei den Jugendlichen aber nur sehr langsam durch.

Seinen besonderen Status als unangefochtene Nummer eins im Medienensemble Jugendlicher hat das Fernsehen mit dem Siegeszug von Computer und Internet eingebüßt. Seit 2006 ist es nicht mehr das Medium, auf das Jugendliche am wenigsten verzichten können, und hat in den letzten Jahren weiter an Anziehungskraft verloren. Die Nutzungshäufigkeit ist allerdings nur geringfügig gesunken und noch immer auf einem hohen Niveau. So gaben 1998 in der JIM-Studie 95 Prozent der 12- bis 19-Jährigen an, täglich oder mehrmals wöchentlich fernzusehen, 2013 waren es noch immer 88 Prozent. Eine Konstante ist dabei die Präferenz für die Programme der Privatsender geblieben, wobei *ProSieben* als absoluter Favorit der Jugendlichen den zweitplatzierten Sender *RTL* in den letzten Jahren immer weiter hinter sich gelassen hat.

Abgesehen von den großen Sportereignissen gehörten in den letzten 15 Jahren v.a. Serien und Comedysendungen zu den beliebtesten Fernsehsendungen und gaben den Jugendlichen reichlich Stoff für die Anschlusskommunikation in den Peer-groups. In den 2000er-Jahren rangierten bei den Jungen *Die Simpsons* ganz vorn, die Mädchen waren v.a. von *Gute Zeiten, schlechte Zeiten* begeistert. Den Entwicklungen in den Programmen der Privatsender entsprechend waren die Jugendlichen in den letzten Jahren auch an den Formaten des Reality-TV interessiert, wobei sie ein besonderes Auge auf die Castingshows und Coachingsendungen hatten.

### Nicht Bücher, gedruckte Zeitungen und Zeitschriften sind die Verlierer

Entgegen aller Befürchtungen haben sich Bücher im Alltag Jugendlicher behauptet. Insbesondere die weiblichen Heranwachsenden greifen in ihrer Freizeit gern auf das antiquiert erscheinende

Medium zurück. Seit 15 Jahren fast unverändert liest jede zweite 12- bis 19-Jährige täglich oder mehrmals pro Woche ein Buch, bei den männlichen Gleichaltrigen ist es nur jeder Vierte. E-Books spielen weiterhin nur eine untergeordnete Rolle, werden aktuell lediglich von 4 Prozent regelmäßig gelesen. Von den unzähligen Titeln auf dem Buchmarkt konnten in den letzten Jahren die populären Fantasy-Abenteuer (z.B. *Herr der Ringe*, *Harry Potter*, *Eragon*) bei den Jugendlichen am meisten punkten, aber auch Klassiker wie *Das Parfum* und *Die Welle* sowie aktuelle Bestseller werden gern zur Hand genommen. In die Hitliste Jugendlicher schafften es so auch kontrovers diskutierte Romane wie *Feuchtgebiete* oder die Titel der Erotik-Reihe *Shades of Grey*, die 2013 mit Abstand am häufigsten gelesen wurden und v.a. bei den über 16-Jährigen auf Interesse stießen.

Im Gegensatz zu Büchern mussten gedruckte Zeitungen und Zeitschriften in den letzten Jahren erhebliche Einbußen hinnehmen. So hat sich der Anteil derjenigen, die diese TV-Magazine, Jugend- oder Musikzeitschriften, Sportzeitschriften oder Computermagazine täglich oder mehrmals pro Woche lesen, in den letzten 15 Jahren etwa halbiert. Die in der JIM-Studie 2008 erstmals erfasste Nutzung der Onlineangebote von Zeitungen und Zeitschriften zeigt allerdings, dass für über 10 Prozent der 12- bis 19-Jährige auch die konvergenten Angebote im Internet relevant sind.

### Fazit

Als die JIM-Studie zum ersten Mal aufgelegt wurde, begann sich die Medienwelt mit den Entwicklungen bei digitalen und interaktiven Medien rasant zu wandeln. Mittlerweile hat sich das Internet als universelle Informations-, Unterhaltungs- und Kommunikationsplattform etabliert und die Entwicklung bei mobilen Endgeräten eine zeit- und ortsunabhängige Nutzung unterschiedlichster Inhalte und Dienste ermöglicht, die auch von den Jugendlichen dankbar angenommen wurde. In der Konsequenz können Heranwachsende in der Medienwelt immer autonomer agieren und die Medien weitgehend unkontrolliert rezeptiv, interaktiv, kommunikativ und damit zunehmend produktiv für die eigenen Interessen nutzen.

Da sich klassische Medien wie Fernsehen und Bücher behauptet haben und auch das Radio und die Zeitschriften dank Internet nicht aus dem Jugendalltag verschwunden sind, hat sich das Medienensemble der Jugendlichen in den letzten Jahren noch erweitert. ♦