

Aktuelle Entwicklungen des Medienumgangs von Kindern und Jugendlichen

Ergebnisse der KIM- und JIM-Studie im Fokus des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Daniel Hajok

Seit Ende der 1990er-Jahre geben uns die KIM- und JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) regelmäßig einen Überblick über die Freizeit- und Medienwelten junger Menschen in Deutschland. Repräsentativ für die hierzulande mehr als sieben Millionen Sechs- bis 13-Jährigen wurden für die aktuelle KIM-Studie Mitte letzten Jahres wieder über 1.200 deutschsprachige Kinder persönlich-mündlich (CAPI) befragt. Mit einem Selbstausfüllerfragebogen (paper & pencil) ging ein weiteres Mal auch die Perspektive der Haupterziehenden mit ein. Die Daten der aktuellen JIM-Studie sind repräsentativ für die hierzulande ca. 6,5 Millionen deutschsprachigen Jugendlichen. Hierfür wurden Mitte letzten Jahres insgesamt 1.200 Zwölf- bis 19-Jährige telefonisch befragt (CATI). Nachfolgender Beitrag referiert zentrale Ergebnisse der beiden Studien, die unter www.mpfs.de zum Download bereit stehen, und stellt einige jüngere Entwicklungen des Medienumgangs junger Menschen heraus. Dabei werden Aktions- und Zielbereiche der Medienerziehung und medienpädagogischen Praxis sowie des restriktiven und präventiven Kinder- und Jugendmedienschutzes transparent gemacht und Ansatzpunkte für einen Schutz und eine Unterstützung junger Menschen beim Medienumgang aufgezeigt.

Mediatisierter Kinderalltag

Bereits die ersten KIM- und JIM-Studien präsentierten uns gleich zu Beginn einen Überblick über die Freizeitbeschäftigungen von Kindern und Jugendlichen. Die Ergebnisse zu den abgefragten medialen und non-medialen Beschäftigungen zeigen nicht nur sehr gut, welchen quantitativen Stellenwert die Medien in der Freizeit junger Menschen haben. Es wird auch eindrucksvoll deutlich, wie stark sich das Leben der Kinder und Jugendlichen mit den digitalen Medien gerade in den letzten Jahren verändert hat.

Sieht man sich zunächst die Daten für die Sechs- bis 13-Jährigen an (siehe Tab.), dann ist nicht zu übersehen, dass nunmehr auch der Alltag von Kindern zunehmend unter dem Eindruck von Handys und Smartphones sowie dem Internet und den digitalen Spielen steht. Medienakti-

vitäten, die den Alltag junger Menschen schon lange prägen, sind damit keineswegs obsolet geworden. Hervorzuheben ist hier das Fernsehen, das sich auch Dank seiner neuen Verbreitungswege als häufigste mediale Freizeitbeschäftigung von Kindern behauptet hat. Aber auch das Radio und das gute alte Buch sind weiterhin im Alltag nicht weniger Kinder präsent und keineswegs komplett von den digitalen Medien abgelöst worden. Aber dazu später mehr.

Im Ergebnis hat sich die Freizeit der Sechs- bis 13-Jährigen in den letzten Jahren insofern weiter »mediatisiert«, als dass Kinder weniger Zeit mit »klassischen« Freizeitbeschäftigungen (auch mit Hausaufgaben/Lernen) verbringen und sich seltener mit ihren Freunden treffen. Das Interesse

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

an Freunden und Freundschaft – das ist der Tabelle nicht zu entnehmen – hat demgegenüber kaum abgenommen und rangiert bei den seit dem Jahr 2000 abgefragten Themeninteressen unangefochten auf Platz Eins.

Wie stark der Alltag bereits von Kindern heute von Medien geprägt ist, wird mit den Nutzungszeiten noch deutlicher. Legt man die – sicher nicht ganz punktgenauen – Angaben der Haupterziehenden zugrunde, dann summiert sich allein die Nutzung von Fernsehen, Radio, Internet, Digitalen Spielen und Büchern bei den Sechs- bis Siebenjährigen mittlerweile auf mehr als zweieinhalb Stunden täglich. Bei den Zwölf- bis 13-Jährigen sind es durchschnittlich schon über fünf Stunden. Um die beeindruckenden Nutzungszeiten überhaupt noch in der ohnehin ohnehin schon »verdichteten« Freizeit unterzubekommen, müssen die Kinder die verschiedenen Aktivitäten zunehmend parallel und übereinander sichten.

Eine gewisse Allgegenwärtigkeit bzw. Omnipräsenz von Medien im Kinderalltag ist damit nicht in Abrede zu stellen. Ob die exzessive Nutzung, die in Einzelfällen natürlich noch zeitlich ausgedehnter erfolgen kann, per se schon das Gefährdungspotenzial einer Abhängigkeit oder

Sucht eröffnet, bleibt allerdings eine Frage der Perspektive. Hier sollten Erziehende, pädagogische Fachkräfte und Jugendbeschützer auch anderen Kriterien (Toleranzentwicklung, Kontrollverlust, negative Auswirkungen etc.) einbeziehen. Was die Sechs- bis 13-Jährigen wie lange nutzen, ist nach den Ergebnissen der KIM-Studie auch im Kontext der verschiedenen Anregungsmilieus zu sehen. Zumindest ist Nutzung von Fernsehen und auch von digitalen Spielen in bildungsbenachteiligten Milieus besonders verbreitet. Kinder von Eltern mit Abitur oder Studium verbringen demgegenüber auffällig viel Zeit mit dem Lesen (von Büchern) und im Internet.

Digitalisierung des Jugendalltags

Und wie sieht es bei den Jugendlichen aus? Ende der 1990er-Jahre, zu einer Zeit also, als Internet und Computer gerade erst begannen, sich vermehrt in den Jugendzimmern breit zu machen, standen das Fernsehen und Musikhören (CDs/Musikkassetten und Radio) sowie die gemeinsamen Treffen von Freunden und Bekannten noch im Mittelpunkt – bei den Mädchen wie bei den Jungen. Mit dem Siegeszug von Internet und digitalen Endgeräten hat sich hier aber einiges getan. Nach den Möglichkeiten, die das Internet den Heranwachsenden mit den immer schnelleren und kostengünstigeren Zugängen bot, haben in den folgenden Jahren zunächst die Handys und dann die Smartphones rasant an Bedeutung gewonnen.

Im Jahr 2010 rangierten die mobilen Alleskönner bei den täglichen Freizeitaktivitäten dann erstmals ganz oben und gewannen in den Folgejahren noch weiter an Bedeutung. Dabei haben sich auch spezielle Nutzungsvorlieben etabliert, die nun für sich genommen immer häufiger im Jugendalltag präsent sind. Hervorzuheben ist hier die Möglichkeit, sich jederzeit und überall Fotos und Videos anzusehen (und sie mit den Freunden zu teilen). Mit immer üppigerem Datenvolumen der Mobilfunkverträge und freien W-LAN-Netzen im öffentlichen Nahverkehr und an den vielen anderen Orten, an denen Jugendliche zusammen kommen, haben sich in den 2010er-Jahren auch die techni-

schen Möglichkeiten verbessert, die oben-
drein noch schmale Geldbeutel schonen.

Schaut man sich die Entwicklungen ge-
nauer an und wirft dabei mit den Ergeb-
nissen der JIM-Studie alles in einen Topf,
also technische Endgeräte und Strukturen
auf der einen und beliebte Inhalte und An-
wendungen auf der anderen Seite (siehe
Tab.), dann lassen sich zwei Aspekte der
zunehmenden Digitalisierung des Jugend-
alltags als zentral herausstellen: Einerseits
konzentrieren sich die meisten Zwölf- bis
19-Jährigen trotz der vielen Anwen-
dungsmöglichkeiten auf diejenigen, die ihnen
abseits fester Nutzungszeiten und -orte
schnell Abwechslung und Unterhaltung
bieten. Sie switchen zwischen dem kom-
munikativen Austausch mit Texten und
Bildern, dem Ansehen von Videos/Stream-
en von Filmen im Internet und den be-
liebten Spielen/Apps.

Andererseits, und hiermit scheint sich
eine schon ältere Befürchtung von Erzie-
henden, Pädagogen und Jugendschützern
zu bestätigen, geht die zunehmende Be-
deutung digitaler Medien offenbar tat-
sächlich zu Lasten des Sozialen – wenn
man es nur als (physisches) Beisammen-
sein der Menschen ausdeutet. Zumindest
sagen uns die Daten der letzten JIM- und
KIM-Studien, dass sich insbesondere die
Jugendlichen, aber auch die Kinder immer
seltener mit ihren Freunden (oder an-
deren Leuten) treffen, obwohl gerade das
ihnen wichtig ist.

Markant sind hier die Entwicklungen,
die beim Übergang von Kindheit zu Ju-
gend mit dem ersten Smartphone eng
verbunden sind: Stehen bei Kindern bis
zu elf Jahren noch persönliche Treffen an
erster Stelle, werden sie bei den Zwölfjäh-
rigen bereits von WhatsApp auf den zwei-
ten Rang verwiesen. Das, was dann digital
passiert, ist allerdings nicht abseits des So-
zialen zu sehen, sondern lediglich als ver-
änderte Routine von sozialem Zusammen-
leben und gemeinsamer Alltagsgestaltung.
Das Soziale wird nicht verdrängt, sondern
wandert immer weiter in die mediatisier-
ten Welten von Kommunikationsdiensten
und Sozialen Netzwerken.

Überall und jederzeit

Im Jugendalter liegt der Fokus längst auf
dem, was die Welt digitaler Medien gene-
rell prägt. So zeigen die Daten der JIM-
Studie 2016 sehr eindrucksvoll, wie stark
der Medienumgang Jugendlicher mittler-
weile auf die Möglichkeiten fokussiert ist,
die die mobilen Alleskönner bieten sowie
die populären Angebote und Anwen-
dungen nur weniger weltweit agierender
Konzerne, die mit Nutzerinhalten und
Nutzerdaten milliardenschwer geworden
sind. Auf der einen Seite sind es vor allem

Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen

Kinder (6-13 Jahre) (Tendenz seit 2010)	Rang 2016	Jugendliche (12-19 Jahre) (Tendenz seit 2010)
Fernsehen (=)	1	Handy / Smartphone nutzen (++)
Hausaufgaben / Lernen (-)	2	Internet nutzen (++)
Drinnen spielen (=)	3	Musik hören (=)
Draußen spielen (=)	4	Online-Videos ansehen (+)
Handy / Smartphone nutzen (++)	5	Fernsehen (--)
Freunde treffen (--)	6	Radio hören (=)
Musik hören (-)	7	Fotos / Videos auf Smartphone (++)
Internet nutzen (++)	8	Freunde / Leute treffen (--)
Mit Tier beschäftigen (=)	9	Sport treiben (=)
Radio hören (=)	10	Filme / Videos bei Streaming-Diensten (+)
PC- / Konsolen- / Onlinespiele (+)	11	PC- / Konsolen- / Onlinespiele (+)
Computer nutzen (offline) (=)	12	Bücher lesen (=)
Bücher lesen (=)	13	Familienunternehmungen (++)
Familie / Eltern (=)	14	Tablet nutzen (++)
Malen / Zeichnen / Basteln (=)	15	Tageszeitung lesen (--)

Tab.: Eigene Darstellung nach den Daten der KIM- und JIM-Studien zur Häufigkeit bei Kindern
(jeden / fast jeden Tag) und Jugendlichen (täglich / mehrmals pro Woche)

die Smartphones, die nun bereits im Alter
von 12 Jahren die mit Abstand meisten als
ihren ständigen Begleiter in den Händen
halten. Aber auch die Tablets haben wei-
ter an Bedeutung gewonnen und wurden
2016 von knapp einem Drittel der 12- bis
19-Jährigen täglich oder mehrmals pro
Woche genutzt (siehe Tab.).

Auf der anderen Seite sind es vor allem
die Angebote und Dienste der Facebook
Inc. und Google Inc. Ungeachtet des in-
haltlich eigentlich breiten Spektrums
an genutzten Inhalten prägen die zwei
Globalplayer den Medienumgang Heran-
wachsender wie nichts anderes. Der erst-
genannte hat bei Jugendlichen allerdings
nicht (mehr) mit seinem Sozialen Netz-
werk Facebook eine besondere Bedeutung,
sondern mit den vorsorglich einverleibten
Diensten WhatsApp und Instagram – im
Jahr 2016 die beiden wichtigsten Apps auf
den Smartphones der 12- bis 19-Jährigen.
Google ist im Alltag Jugendlicher noch
immer mit seiner Suchmaschine sehr prä-
sent, noch viel mehr aber mit YouTube.
Die Videoplattform wird in der JIM-Studie
2016 ein weiteres Mal als das mit Abstand
beliebteste Internetangebot Jugendlicher
herausgestellt, und genießt mit seiner
App nun auch im mobilen Bereich große
Wichtigkeit.

Und noch etwas bringt die Studie sehr
gut auf den Punkt: Smartphone- und In-
ternetnutzung der Jugendlichen sind un-
trennbar miteinander verbunden. Analog

zur Besitzrate onlinefähiger Endgeräte ha-
ben sich über die letzten drei Jahre auch
die Wege ins Netz verändert. Mittlerweile
gehen etwa drei Viertel am häufigsten mit
dem Smartphone online. Stationäre Com-
puter und Laptops, die Eltern noch bes-
ser im Blick behalten und mit halbwegs
verlässlichen technischen Schutzvorkeh-
rungen ausstatten konnten, sind nur noch
für die wenigsten Jugendlichen die bevor-
zugten Onlinezugänge. Mit ihren Smart-
phones sind die Zwölf- bis 19-Jährigen
keineswegs nur wegen WhatsApp und
YouTube jederzeit und überall online. Die
Smartphones sind mittlerweile auch die
am häufigsten für digitale Spiele genutz-
ten Endgeräte. Und sie sind für die Heran-
wachsenden immer häufiger der schnelle
Weg zur Information und Orientierung
im Netz, sei es mit Google, Wikipedia,
den beliebten Tutorials bei YouTube oder
den millionenfach abonnierten Channels
ihrer Stars.

Auch Kinder beginnen bereits diese Pfa-
de zu beschreiten. Nach den KIM-Studien
konnten im Jahr 2016 erstmalig die meis-
ten Sechs- bis 13-Jährigen ein Mobiltele-
fon ihr eigen nennen, jede/r Dritte hatte
sogar ein Smartphone zur Verfügung. Im
Gegensatz zu den Jugendlichen nutzen
die Kinder ihre Geräte aber noch vor allem
zum Telefonieren (meist mit den Eltern)
und zum Austausch von Nachrichten.
Ein Smartphone in der Hand, erschließen
sich viele aber auch schnell die anderen

Möglichkeiten, erstellen (und versenden) Bilder und Videos (v.a. Mädchen) oder tauchen in die Welt von Internet, digitalen Spielen (v.a. Jungen) und Apps ein. Die Gefahr, mit altersunangemessenen Inhalten in Kontakt zu kommen, wird so immer früher real.

Zwischen Vernetzung und Spielewelten

Im Rückgriff auf das kommunikationswissenschaftliche Konzept der Mediatisierung des kommunikativen Handelns der Menschen ist die Omnipräsenz der Smartphones nichts anderes als die aktuell beobachtbare Ausdrucksform der fortschreitenden Durchdringung von Jugendkultur mit Medienkommunikation, mitsamt ihrer zeitlichen, räumlichen und sozialen Entgrenzung. Da ist die Frage durchaus berechtigt, ob gerade die Jugendlichen im Jederzeit und Überall der Smartphone-nutzung mit digitalen Reizen überflutet und zu Multitasking gezwungen werden. In dem mit »Digitaler Stress oder Selbstbestimmung« überschriebenen Kapitel greift die JIM-Studie 2016 auch diese Problematik auf und zeigt: Für die meisten Jugendlichen ist eine Organisation und Planung im eigenen Freundeskreis ohne Handy bzw. Smartphone gar nicht mehr möglich. Auch für die Organisation schulischer Belange (Hausaufgaben, Ausfall und Vertretung von Unterrichtsstunden) sind die Endgeräte sehr wichtig. Dennoch sind sich die meisten Jugendlichen bewusst, mit Apps und in den Gruppen von WhatsApp & Co. »manchmal ganz schön viel Zeit« zu verschwenden oder »manchmal so viele Nachrichten« zu bekommen, dass es »total nervt«.

Immerhin – und damit deutet sich an, dass hier auch die Jugendlichen selbst schon gegensteuern – haben die meisten handyfreie Zeiten im Alltag etabliert, insbesondere beim Erledigen schulischer Aufgaben, in den Abend- und Nachtstunden, gar nicht so selten auch, wenn sie Zeit mit der Familie verbringen oder sich mit Freunden treffen. Obschon nur als theoretische Vorstellung abgefragt (»Kannst du dir eine Woche ohne Handy vorstellen?«) ist für die meisten sogar ein längeres Handyfasten denkbar. Unter dem Strich sind all diese Ergebnisse allerdings keine verlässlichen Belege, sondern nur Hinweise darauf, dass digitale Kommunikation die Heranwachsenden mit Reizen überflutet, ihnen zu viel auf einmal abverlangt – und sie sich nun zum Gegensteuern veranlasst sehen. Was beim Thema Smartphone aber nicht zu übersehen ist, ist die bislang wohl größte Bindungskraft, die ein Medium (hier ein technisches Endgerät) im Alltag Jugendlicher bislang aufbauen konnte.

Mit Handys und Smartphones, aber auch mit den zunehmend in den Haushalten verbreiteten Tablets, haben in den letzten Jahren auch Kinder ihre kommunikativen Möglichkeiten und vor allem ihre Zugänge zu digitalen Spielen erweitert. Im Resultat tauchten im Jahr 2016 bereits die meisten Sechs- bis Siebenjährigen regelmäßig in die Welt der Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele ein. Die größte Bindung zu den Spielen lässt sich weiterhin bei den älteren Kindern, den Zwölf- bis 13-Jährigen, und den Jungen beobachten. In diesen Gruppen spielen mittlerweile zwei von fünf Kindern (fast) jeden Tag und liegt die tägliche Spielzeit bei der knappen Hälfte jenseits von 60 Minuten. Bei den Spielhighlights hat sich in den letzten Jahren indes nicht viel getan: Die Jungen mögen vor allem »FIFA«, »Minecraft« und »Mario Kart«, die Mädchen »Die Sims« und »Super Mario«. Ebenso gaben auch im Jahr 2016 wieder zwei von fünf Kindern an, Spiele zu spielen, für die sie laut Alterskennzeichnung (noch) zu jung sind.

Mit zunehmenden Alter tauchen immer mehr in die Welt digitaler Spiele ein. Zwei Drittel der Jugendlichen spielen (fast) jeden Tag. Die durchschnittlichen Spielzeiten erhöhen sich auf deutlich über eine Stunde an Wochentagen und fast zwei Stunden am Wochenende. Auch hier sind es vor allem die männlichen Heranwachsenden, wobei die Mädchen und jungen Frauen mit den nunmehr jederzeit verfügbaren Handyspielen in den letzten Jahren aufgeholt haben. Neben »FIFA« und »Minecraft« etablieren vor allem die männlichen Spieler im Jugendalter nicht selten auch das Action-Game »Grand Theft Auto (GTA)« und den Ego-Shooter »Call of Duty« in ihr Spielrepertoire – beides Spiele, die in diversen Versionen erst ab 18 Jahren freigegeben sind.

Vom Fernsehen zu YouTube

Kommen wir nun zu einem Medium, das in der Vergangenheit wie kein zweites den Alltag junger Menschen prägte: das Fernsehen. Für die Jugendlichen, die ihre Autonomie mit Internet und digitalen Endgeräten mittlerweile in vollen Zügen genießen, hat es in den letzten Jahren deutlich an Faszination verloren. Für die Kinder hingegen ist das Fernsehen noch immer die wichtigste Medienbeschäftigung, der sie mit zunehmenden Alter und eigenem Fernsehgerät im Zimmer auch immer ungestörter nachgehen. Gemessen an der Häufigkeit rangierte das Fernsehen im Jahr 2016 sogar auf Platz Eins aller abgefragten Freizeitaktivitäten (siehe Tab.). Insgesamt betrachtet sehen drei Viertel der Sechsbis 13-Jährigen (fast) jeden Tag fern. Eine

knapp Mehrheit schaltet den Fernseher gezielt zur Nutzung bestimmter Sendungen an, die anderen lassen sich lieber vom aktuellen Programm überraschen.

Bereits früh etablieren die Kinder ihre persönlichen Favoriten und sind dabei zu Beginn noch stark an das Kinderprogramm des Kika gebunden. Mit zunehmenden Alter differenzieren sich die Vorlieben weiter aus, neben Super RTL wird für die Mädchen dann vor allem RTL relevant, für die Jungen ProSieben. Bei den genutzten Sendungen lässt sich kein absolutes Highlight ausmachen. Beliebt sind weiterhin Klassiker wie »Die Simpsons«, »Die Sendung mit der Maus«, »Schloss Einstein«, »SpongeBob«, »Barbie«, »Tom & Jerry« und »Shaun das Schaf«, Serien wie »Gute Zeiten, schlechte Zeiten«, »Die Pfefferkörner« und »Violetta«, aber auch populäre Formate wie »DSDS«. Wenn auch seltener explizit als persönliche Favoriten herausgestellt – auch die Kindernachrichtensendung »logo!« und Wissenssendungen werden von den Sechs- bis 13-Jährigen recht oft gesehen. Für die Jüngeren sind hier neben »Die Sendung mit der Maus« auch »Löwenzahn« und »Wissen macht Ah!« relevant. Bei den Älteren steht demgegenüber »Galileo« hoch im Kurs.

Zusätzlich zur linearen Fernsehnutzung sieht sich gut die Hälfte der Kinder auch im Internet Fernsehinhalte und Videos an. Ersteres hat zwar deutlich zugenommen, aber auch im Jahr 2016 war es nur eine Minderheit der Sechs- bis 13-Jährigen (etwa jede/r Neunte), die sich regelmäßig Fernsehinhalte im Netz ansieht. Jugendliche haben hier schon andere Umgangsweisen etabliert. Auch bei ihnen spielt das Fernsehen noch immer eine große Rolle. Es hat in den letzten Jahren aber an Bedeutung verloren (siehe Tab.) und findet immer häufiger im Internet und mit Smartphones und Tablets statt, was für die mit Abstand meisten aber (noch) nicht der präferierte Weg ist. Und trotzdem stellt die JIM-Studie 2016 erstmalig fest, dass sich mittlerweile die meisten 12- bis 19-Jährigen Filme oder Serien auch im Internet ansehen, und zwar unabhängig von Alter, Geschlecht und Bildungshintergrund.

Die wichtigste Anlaufstelle sind für die Jugendlichen allerdings nicht die Mediatheken der Sender, Adresse Nummer Eins ist YouTube: Etwa jede/r Sechste Zwölf- bis 19-Jährige schaut sich hier täglich oder mehrmals pro Woche Sendungen aus dem Fernsehen an. Damit hat sich die beliebteste Videoplattform bei Jugendlichen nicht nur als Zugang zu Musikvideos, lustigen Clips, Let's-play-Videos, Tutorials, Sportvideos und den Channels von Bibi, LeFloid, Gronkh, DagiBee, Julian & Co. etabliert, sondern auch als erste Adresse zum zeitversetzten und zunehmend mobilen Fern-

sehen via Internet. Auch für Kinder ist YouTube eine wichtige Anlaufstation, um sich die beliebten Sendungen zeitversetzt anzusehen. Bei den Acht- bis Neunjährigen bereits die beliebteste Internetseite, sieht sich hier fast jedes vierte Kind auch Fernsehhalte an.

Im Fokus der YouTube-Nutzung stehen bei den Sechs- bis 13-Jährigen aber andere Inhalte: Lustige Clips, Musik-, Tier- und Sportvideos. Mit zunehmenden Alter der Kinder gewinnen Mode- und Beautyvideos, Tutorials und Videos zu schulischen Themen, Let's-Play-Videos und Produkttests an Bedeutung. Vor allem die Mädchen bauen eine besondere Beziehung zu den populären YouTuberInnen auf. Ganz oben hier die Kanäle »Bibis Beauty Palace« und »DagiBee«, die mit hunderten von online gestellten Videos mehrere Millionen Abonnenten haben. Mit einem eigenen Account und der Bewertung eingestellter Videos sind nicht wenige Kinder heute bei YouTube auch schon eigenaktiv. Nach wie vor nur wenige (7 %) nutzen aber die Möglichkeit, selbst Videos einzustellen.

Einer Kontrolle zunehmend entzogen

Es sind vor allem die onlinefähigen mobilen Endgeräte, die nun auch den Kindern immer mehr Autonomie beim Medienumgang ermöglichen und entscheidend dazu beitragen, dass sie sich immer früher und zunehmend individualisiert die schillernde Welt der Medien erschließen. Das aus Sicht des Kinder- und Jugendmedienschutzes wohl spannendste Ergebnis der KIM-Studie ist, dass bereits Kinder heute die verschiedenen Medien überwiegend alleine oder im Kreise ihrer Freunde nutzen. Abgesehen vom Radio hören sowie den beliebten Videos im Internet und Filmen auf DVD, die oft auch zusammen mit Freunden gesehen werden, sind sie insbesondere bei den digitalen Spielen, dem Surfen im Internet und auch beim Fernsehen überwiegend sich selbst überlassen. Auf diese Weise entziehen sie sich nicht nur zunehmend einer Kontrolle durch die Erziehenden, auch eine angemessene diskursive Begleitung bereits während der Nutzung kann so nicht erfolgen.

Zwar sind die meisten noch elterlichen Regeln unterworfen, was die Dauer und genutzten Inhalte anbetrifft. Doch allein beim Surfen im Internet stößt jedes neunte Kind auf Sachen, die ihm unangenehm sind, Angst machen oder schlicht für Kinder ungeeignet sind. Vergleichsweise wenig elterlichen Regeln sind die Schützlinge gerade beim Umgang mit den mobilen Endgeräten unterworfen, mit denen sie sich immer selbstbestimmter ihre eigenen Erfahrungsräume erschließen. Aktuell wächst nur jedes zweite Kind mit

Absprachen zur Dauer der eigenen Handy- und Smartphonennutzung auf, bei nur drei von fünf Kindern werden inhaltliche Regelungen getroffen. Bestimmte Zeiten und Situationen, zu denen gar keine Medien genutzt werden dürfen (etwa beim Erledigen der Hausaufgaben, während des Essens, vor dem Frühstück oder kurz vorm Schlafengehen), sind zwar weit verbreitet. Dennoch wächst bereits jede/r siebte Sechs- bis Siebenjährige ohne entsprechende Regelungen auf. Bei den Zwölf- bis 13-Jährigen ist es schon jede/r Vierte.

Nicht zuletzt vertrauen nach wie vor nur wenige Eltern bei digitalen Medien auf technische Hilfsmittel, auf die Kinder- und Jugendschützer so viel Hoffnung gesetzt hatten. Sowohl spezielle Softwarelösungen, mit denen die Nutzungszeiten eingeschränkt und problematische Inhalte gesperrt werden, als auch die vorhandenen Sicherheitseinstellungen an den Endgeräten der Kinder sind eine nur selten genutzte Option. Im Resultat können sich die Kinder heute gerade mit ihren Handys und Smartphones weitgehend unbeschränkt und unkontrolliert in der Welt der Medien bewegen. Alles andere als weit verbreitet ist auch eine Beschränkung der Internetnutzung auf kindersichere Seiten. Bereits bei den Sechs- bis Siebenjährigen schränken die Erziehenden die Internetzugänge nur bei einer kleinen Gruppe (10 %) auf kindgerechte Angebote wie fragFINN, KiKa oder Toggo ein. Und aus Erfahrung wissen wir, dass diese ersten Zugänge schnell an Attraktivität verlieren und die Kinder nach anderen Angeboten Ausschau halten, die Spaß und Unterhaltung versprechen oder bei den Freunden und Bekannten gerade angesagt sind.

Und sonst?

Lassen wir den Blick abschließend noch etwas weiter schweifen, dann können wir erkennen, dass mit dem immensen Bedeutungszuwachs von Internet und Smartphones vor allem im Alltag von Jugendlichen die Inhalte klassischer Massenmedien für junge Menschen nicht obsolet geworden sind. Das hat nicht nur damit zu tun, dass die Inhalte von Fernsehen, Zeitschriften, Tonträgern etc. in den letzten Jahren auch im Internet verfügbar sind und dort jederzeit und quasi von überall abgerufen werden können. Es hat auch damit zu tun, dass einige klassische Distributionsformen nach wie vor eine große Bindung zu den jungen Menschen aufbauen, insbesondere dann, wenn Onlinezugänge und Smartphones (noch) nicht in den Fokus geraten sind. Am Beispiel der Fernsehnutzung von Kindern ist dies bereits gezeigt worden. Aber auch die Nutzung von Radio und Büchern ist bislang weitgehend stabil.

Zwar nutzen die Heranwachsenden auch zum Radio hören in den letzten Jahren immer häufiger die Möglichkeiten von Internet und digitalen Endgeräten, sie bevorzugen aber noch immer das Live-Programm aus dem klassischen Empfangsgerät. Im Zentrum steht dabei weiterhin die gespielte Musik, mit der das Radio als Zugangsweg noch immer vor YouTube, Streaming-Diensten wie Spotify, mp3s und Tonträgern rangiert. Musik generell ist nach wie vor ein besonderer Reiz, vor allem für die älteren Kinder und die Jugendlichen. Mit den mobilen Zugängen verschwimmen allerdings zunehmend die Grenzen von Musikrezeption und multimedialer Vernetzung.

Hinsichtlich der klassischen Printmedien lässt sich kurz und knapp sagen: Während Zeitungen und Zeitschriften als Kinder- und Jugendmedien an Bedeutung verloren haben, sind Bücher (nicht EBooks) nach wie vor im Alltag vieler junger Menschen präsent. Gelesen wird weiterhin nicht sonderlich viel und von Mädchen deutlich mehr als von Jungen. Auch die Highlights sind gut bekannt, wobei Titel der »Harry Potter«- und »Gregs Tagebuch«-Reihe bei Kindern wie bei Jugendlichen ganz weit oben anzutreffen sind.

Fazit

Im Jugendalltag allgegenwärtig haben digitale Medien längst auch in der Lebenswelt von Kindern Einzug gehalten. Auf der einen Seite sind es die mobilen Endgeräte, auf der anderen Internet und Online-Anwendungen, mit denen sich die Heranwachsenden immer früher und autonomer in der Welt der Medien bewegen. Dabei entziehen sich bereits Kinder zunehmend einer Kontrolle der Erziehenden, was Maßnahmen vor der eigentlichen Mediennutzung (Reglementierung und Befähigung) und Unterstützungsangebote nach der Rezeption (Aufarbeitung der Medienerfahrungen) immer wichtiger werden lässt. Wenn nicht wenige Heranwachsende mittlerweile »digitalen Stress« beklagen, dann hat das zum einen vor allem mit den neuen Möglichkeiten zu Austausch und Vernetzung zu tun. Zum anderen liegt es aber auch darin begründet, dass Jugendliche und vor allem Kinder trotz der großen Bindungskraft digitaler Medien nicht von heute auf morgen all das über Bord geworfen haben, was ihnen zuvor schon wichtig war. Während hier die Instrumente des Kinder- und Jugendmedienschutzes weiterhin greifen, laufen sie in den immer faszinierenderen Welten digitaler Medien weiterhin ins Leere und lassen die jungen Nutzer dann ins Messer laufen, wenn sie der Gefahr nicht von selber aus dem Weg gehen (können). ♦