

Vernetzt – also bin ich!

Jugend und Medien 2007

von Sandra Lentz

Bloggen, chatten, surfen, downloaden, zappen, von MP3 bis mpeg2, web 2.0 bis Matrix 3 – das Leben der Jugendlichen im Jahr 2007 ist geprägt von medialen Augenblicken und patchworkartiger Beschäftigung mit allen Medien, die ihnen zur Verfügung stehen. Was machen sie damit? Wo liegen die Präferenzen und welche Intention in der Nutzung?

Grundsätzlich ist der PC das Hauptmedium aller Jugendlichen. Er steht noch höher im Interessenskurs und in seiner Bedeutung für den täglichen Konsum als der Fernseher.

Wie in jeder Generation hat die Musik eine besondere Funktion im Konglomerat der selbst gewählten Sozialisations-elemente. Musik ist das Aushängeschild der jugendlichen Persönlichkeit und Ausdruck ganzer Cliquen. Dementsprechend beläuft sich die Beschäftigung am PC auf Musik hören, zusammenstellen, schneiden und downloaden. Das Angebot der im Internet verfügbaren Musik steigt stetig, der Markt boomt. Gerade durch die immer funktionstüchtigeren Multifunktionsgeräte »Mobiltelefon« und den steigenden Besitz eines MP3 Players, können die neuesten Songs als Klingeltöne oder MP3¹ auf die mobilen Geräte gespeichert werden. 92% der Jugendlichen besitzen ein Handy², welches in erster Linie zum Schreiben von SMS oder – seit Neuestem – zum Abspielen von Songs genutzt wird.

Kommunikation steht für mehr als die Hälfte der Jugendlichen im Vordergrund. Mailing, Chat³ und Instant Messenger⁴ erhalten damit einen hohen Stellenwert. Mailing gehört für die meisten von ihnen zur täglichen Nutzung. Die Jugendlichen bleiben in Bezug auf Chats in Chatrooms ihrem Anbieter treu und nutzen am liebsten immer den gleichen.

Mit zunehmendem Alter und Bildungsgrad steigt jedoch die überdurchschnittliche Nutzung der Instant Messenger. Hier kann sich jeder Nutzer seine Freunde selbst auf Buddylisten⁵ zusammenstellen und es entsteht kein für die Öffentlichkeit sichtbares Gespräch. Darüber hinaus verfügen diese Programme über Mailfunktion, Webcam, Austausch von Dateien und Spiele, die das Programm damit attraktiver machen.

Jungen beschäftigen sich mit Vorliebe mit Computerspielen. Ihre Zeit am Rechner widmet sich zum Großteil diesem Hobby. 65% der Jungen spielen täglich. Auch hier nimmt das Interesse mit zunehmendem Alter und höherer Bildung ab.

Der Fernsehkonsum bei Jungen und Mädchen unterscheidet sich nicht signifikant. 63% der Jugendlichen schauen täglich ca. 135 Minuten fern. Lediglich die rezipierten Inhalte weisen bei den Geschlechtern Unterschiede auf: Mädchen bevorzugen Daily Soaps, Krimis und Mystery⁶, Jungen eher Comedy/Sitcoms, Reportagen und Comics/Zeichentrick⁷. Beide favorisieren in erster Linie die Sender Pro7, gefolgt von RTL und MTV.

Prinzipiell gehen Heranwachsende der heutigen Generation mit jedem Medium neugierig und motiviert um. Sie nutzen es zur Recherche in Online-Lexika, zur Intensivierung ihrer Hobbys, zur Selbstdarstellung, zum Musik finden und hören, zum Erstellen von Online-Tagebüchern etc. Für die so genannten »digital natives«⁸ gibt es keinen Cyberspace im Irgendwo, sondern das Netz in dem sie leben. Sie leben mit den Medien

von Anfang an und sind damit mit den technischen Funktionen vertraut. Die Art und Weise – und auch die Möglichkeiten – der Mediennutzung und eigenen Mitwirkung haben sich mit dieser Generation ebenfalls sicherlich geändert. Ein Computer auf dem Schreibtisch ist für die heutige Generation Jugendlicher damit genauso normal wie der Fernseher der Baby Boomer und das Radio der Nachkriegszeit. Eben nur mächtiger. Und deshalb gilt es, den Kindern und Jugendlichen das notwendige Wissen über den kritischen Umgang mit auf den Weg zu geben!

Quellen:

- <http://www.mpfs.de>: Jugend, Information und Medien, 2007.
- <http://www.br-online.de/jugend/izi/jk-gendfernsehen/index.html>
- <http://www.marcprensky.com>
- <http://www.klicksafe.de>

¹ Komprimiertes Audioformat

² JIM Studie, 2006.

³ Öffentliche Chatrooms, bei denen die Unterhaltung grundsätzlich für alle sichtbar ist wie z. B. www.knuddels.de oder regionale Anbieter.

⁴ Chat erst nach Installation einer bestimmten Software möglich wie z. B. ICQ oder Skype.

⁵ Buddyliste ist die Liste der Freunde, mit denen kommuniziert werden kann. Die Listung erfolgt üblicherweise nach einer Autorisation des Nutzers, außer es wird im Profil von ICQ umgestellt.

⁶ Gute Zeiten, schlechte Zeiten, Verliebt in Berlin, C.S.I. und Charmed sind besonders beliebt. JIM 2006.

⁷ TV total, King of Queens, Simpsons und Galileo stehen hier hoch im Interesse.

⁸ Marc Prensky, 2001.

*Sandra Lentz (*1975) ist studierte Lehrerin für GHS (1. Staatsexamen) und Diplom-Pädagogin. Sie arbeitet im LandesMedienZentrum Rheinland-Pfalz (www.lmz.bildung-rp.de) und ist dort u. a. für die Medienkompetenzvermittlung durch praktische Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen zuständig (www.cutvnet.com). Darüber hinaus entwickelt sie das MedienKompetenzNetzwerk Koblenz mit (www.mkn-online.de). Kontakt: sandra.lentz@lmz.rlp.de*

World of Warcraft

- Max: »Ich spiele WoW jetzt seit zwei Jahren und bin auf Level 42. Meine zwei Freunde, Peter und Sven spielen mit mir. Die treffe ich aber auch auf der Straße. Gestern habe ich im WoW einen See entdeckt. Das gibt extra Punkte. Leider ist der Server so langsam. Vorteil ist, dass ich dann nebenbei noch ein Paar Mathe-Hausaufgaben machen konnte.«
- SH: »Wie lange darfst du am Tag spielen?«
- Max: »Ich darf eine Stunde, aber es wird eigentlich immer länger. Von selbst höre ich nie auf. Erst wenn meine Mutter nach unten kommt stopp' ich.«
- SH: »Schaltet sie den Computer dann ab?«
- Max: »Ja. Das ist aber Sch ...! Gestern war das schon nach 4 Stunden ...«

HJD