Hochschule Neubrandenburg
University of Applied Sciences

Fachbereich: Soziale Arbeit, Bildung und Erziehung

Studiengang: Soziale Arbeit (B.A.)

Bachelorthesis

zur Erreichung des akademischen Grades (B.A.)

Chancen und Risiken digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen

Vorgelegt von

Christian Lehmann

urn: nbn:de:gbv:519-thesis2019-0344-8

Erstprüferin: Frau Prof. Dr. Matilde Heredia

Zweitprüferin: Dipl. Sozialarbeiterin/Sozialpädagogin Kornelia Kossow M.Sc.

Inhaltsverzeichnis

I Abbildungsverzeichnis 1

1 Einleitung 2

2 Digitale Medien – Vom ersten Computer bis zum Smartphone 3

2.1 Die Entwicklung digitaler Medien 3

2.2 Gegenüberstellung und Beschreibung unterschiedlicher Endgeräte 4

2.2.1 Das Smartphone 4

2.2.2 Das Tablet 5

3 Digitale Endgeräte und Gerätebesitz von Kindern und Jugendlichen im Vergleich 5

4 Einzug der digitalen Medien in die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen 7

4.1 Digitale Medien im Alltag von Kindern 7

4.1.1 Themeninteressen eines Kindes 8

4.1.2 Freizeitaktivitäten 9

4.1.3 Liebste Freizeitbeschäftigung 10

4.1.4 Mediennutzung bei Kindern 11

4.1.5 Nutzung der Smartphonefunktionen 12

4.1.6 Häufigkeit der Social Media-Nutzung 13

4.1.7 Medien im Tagesverlauf 14

4.2 Digitale Medien im Alltag von Jugendlichen 15

4.2.1 Medienbeschäftigung in der Freizeit 16

4.2.2 Freizeitaktivitäten 17

4.2.3 Gerätpräferenz zur Internetnutzung 17

4.2.4 Onlinezeiten 2007 - 2018 18

4.2.5 Inhaltliche Verteilung der Nutzung 19

4.2.6 Wichtigsten Apps im Alltag der Jugendlichen 20

4.2.7 Nutzungsfrequenz digitaler Spiele 21

4.2.8 Beliebtestes Gerät zur Nutzung digitaler Spiele 22

5 Chancen, Risiken und Bedeutung für Bildung Gesundheit und Gesellschaft 23

5.1 Bildung 26

5.2 Gesundheit 33

5.3 Gesellschaft 37

6 Möglichkeiten der Sozialen Arbeit am Beispiel der offenen Jugendarbeit 39

7 Fazit 41

II Literaturverzeichnis 43

III Abkürzungsverzeichnis 45

IV Eidesstattliche Erklärung 46

I Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Gerätebesitz der Kinder 2018

Abbildung 2: Gerätebesitz Jugendlicher 2018

Abbildung 3: Themeninteressen 2018

Abbildung 4: Freizeitaktivitäten 2018

Abbildung 5: Liebste Freizeitaktivitäten 2018

Abbildung 6: Mediennutzung 2018: Mache ich eher allein

Abbildung 7: Nutzung verschiedener Handy-/ Smartphonefunktionen 2018

Abbildung 8: Social Media-Nutzung 2018

Abbildung 9: Wichtigkeit der Medien im Tagesverlauf 2018

Abbildung 10: Medienbeschäftigung in der Freizeit 2018

Abbildung 12: Am häufigsten eingesetztes Gerät zur Internetnutzung 2018

Abbildung 13: Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2007 – 2018

Abbildung 14: Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung 2018

Abbildung 15: Wichtigste Apps 2018

Abbildung 16: Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2018 (Computer, Konsole, Tablet, Handy)

Abbildung 17: Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2018

Abbildung 18: Medienausstattung im Haushalt 2018

Abbildung 19: Geräteausstattung im Haushalt 2018

Abbildung 20: Themeninteressen 2018

Abbildung 21: Freizeitaktivitäten 2018

Abbildung 22: Lehrereinstellungsbedarf und -angebot

Abbildung 23: Lehrermangel: Darstellung der Zahlen der Kultusministerkonferenz vs. Bertelsmann Studie

Abbildung 24: Funktionsüberblick Smartphone

Abbildung 25: Auswirkung des Handyverbotes

Abbildung 26: Einfluss der Investitionen in Computer und digitalisierten Unterricht auf Leistungen

1 Einleitung

Das Smartphone, das Tablet, der Computer, die Konsole oder der Fernseher mit künstlicher Intelligenz und Smart-Home-Funktionen sind aus den Lebenswelten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen nicht mehr wegzudenken. Neue Technologien entwickeln sich rasant, mit ihnen die Bedeutung für sämtliche Aspekte des Lebens. Nicht nur im beruflichen und privaten Alltag unterstützen und erleichtern digitale Endgeräte Prozesse und Abläufe, auch in vielen anderen Bereichen unseres Lebens sind digitale Medien ein fester Bestandteil. Digitale Medien gehören einfach dazu. Doch was wiegt mehr? Die Möglichkeiten, welche z.B. das Smartphone bietet, oder die Gefahren, die die Technik mit sich bringt? Das Smartphone ist immer dabei und ständig präsent, es steckt in der Hosentasche, liegt während des Unterrichts neben der Federmappe und fordert unsere ganze Aufmerksamkeit, den ganzen Tag, jeden Tag. Wir fotografieren, diktieren, versenden Emails, buchen unsere nächste Reise, gucken wie das Wetter gerade draußen an unserem Standort ist, bestellen Essen oder Geschenke, Überweisen Rechnungen, chatten, mobben und wickeln viele unserer realen Kontakte digital ab. Notwendig oder paradox. Gesund oder krank? Jederzeit und überall online sein ist längst ein Teil unseres Lebens. Natürlich kann es von erheblicher Bedeutung sein, wenn jederzeit von überall ein Zugriff auf wichtige Daten möglich ist, um im Bereich der beruflichen Profession ad-hoc Entscheidungen treffen zu können. Fraglich ist jedoch, in wieweit es das „Posten“ des Schulwegs eines Jugendlichen auf dem Weg in die Klasse oder das Veröffentlichen des persönlichen Empfindens beim Blick in den Spiegel ist. Dies führt immer wieder zu gesellschaftlichen Debatten und Diskussionen. Medienkonsum wird auf der einen Seite verteufelt und auf der anderen als elementare Ingredienz der jeweiligen Lebenswelt definiert.

Aufgrund dessen möchte ich mich während dieser Arbeit mit den Fragen befassen, in wieweit digitale Medien den Alltag von Kindern und Jugendlichen begleiten und beeinflusst haben. Welche Auswirkungen hat dies auf die Bereiche Bildung, Gesundheit und Gesellschaft? Wo liegen die Möglichkeiten und Chancen, wo die Risiken des Ist-Zustandes und der Entwicklung? Jede Wirkung hat ja bekanntlich auch Risiken und Nebenwirkungen.

Unabhängig davon, stellt die Entwicklung der digitalen Technik und des Internets nicht nur Kinder und Jugendliche vor neue Herausforderungen, auch Eltern und Pädagogen sehen sich vor neue Aufgaben und Herausforderungen gestellt. Wenn schon 2-jährige Kinder vor den Bildschirmen der Smartphones oder Tablets ihrer Eltern sitzen und eigenständig in der Lage sind Spiele zu bedienen oder sich Videos auf YouTube anzusehen, ergeben sich dadurch kontroverse Sichtweisen. Sollten wir stolz sein, dass schon die Jüngsten ganz autonom moderne Technik bedienen können oder es doch als Warnsignal verstehen?

Wenn ich im Verlauf der Arbeit von Kindern spreche, umfasst dies das Alter der 6 – 13-jährigen Mädchen und Jungen. Bei den Jugendlichen ist das Alter der 12 – 19-jährigen gemeint. Dies ergibt sich aus den Abgrenzungen der verwendeten Studien.

2 Digitale Medien – Vom ersten Computer bis zum Smartphone

2.1 Die Entwicklung digitaler Medien

Eine der wesentlichen Ursachen vom Übergang des Mittelalters in die Renaissance ist die Erfindung des Buchdrucks, welche Johannes Gutenberg zugesprochen wird. Dieser Buchdruck kurbelte die wissenschaftliche Forschung in vielen Bereichen an. Durch die Möglichkeit ein Printmedium beliebig oft zu vervielfachen, entstanden nicht nur Bücher für weltliche und geistliche Eliten, sondern ab der Mitte des 17. Jahrhunderts auch die Tageszeitungen. Genau diese schufen nun völlig neue Gedankenwelten und konkurrierten mit dem Medium Kirche und reduzierten dadurch die Macht der Theologie. Mitte des 20. Jahrhunderts entstanden Transistoren, Röhrenmonitore und Festplatten.[1] Der November 1954 wird in Deutschland als der Beginn des medialen Zeitalters angesehen. Es entstand das Gemeinschaftsprogramm Deutsches Fernsehen -ARD-, einige Jahre später, im Jahr 1958 das Zweite Deutsche Fernsehen, -ZDF-. In den 60er Jahren folgten elektrische Schreibmaschinen und in den 70ern wurde die moderne Textverarbeitung durch elektrische Schreibautomaten der Konzerne IBM oder Brother auf eine neue Ebene gehoben.[2] Am 21. November 1969 ging das ARPANET online, der Vorgänger des heutigen Internets.[3] In den 1980er Jahren begann dann schließlich das Zeitalter des Heimcomputers. Der Computer zog gerade erst in die Haushalte der Benutzer ein, da wurde 1990 das heute bekannte und weiterhin millionenfach genutzte WorldWideWeb ans Netz gebracht.[4] Es folgte eine unaufhaltsame Entwicklung der Medien und Online-Technologien, gleich ob Fernseher, Tablet, Smartphone oder Online-Medienkaufhäuser wie Amazon im Jahre 1995. 1998 geht Google ans Netz und eBay wird gegründet, Unternehmen im virtuellen Geschäftsbereich wie Apple oder Microsoft lassen Unternehmen aus dem materiellen Sektor hinter sich und werden nach ihrer Börsennotierung zu den wertvollsten Marken weltweit. Im Jahr 2004 wird Facebook auf den Weg gebracht, 2005 YouTube gegründet, ebenso wie Google Earth. Twitter als Social Network Service startet 2006 und 2007 ging der Kindle E-Book-Reader an den Markt.[5] Im Jahr 2007 gab es nochmals einen Quantensprung in der digitalen Welt. Die Firma Apple brachte das I-Phone auf den Markt, einen transportablen Computer, mit mehreren drahtlosen Schnittstellen, Internetzugang, einer Kamera, mit

---

[1] vgl. Möller, Erik, Die heimliche Medienrevolution – Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern, Hannover, 2006, S. 9ff.
[2] vgl. Stüve, Gerd/Ermel, Nicole, Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim Basel, 2019, S.25.
[3] [3] vgl. Möller, Erik, Die heimliche Medienrevolution – Wie Weblogs, Wikis und freie Software die Welt verändern, Hannover, 2006, S.22.
[4] vgl. ebd., S. 45.
[5] vgl. Stüwe, Gerd/Ermel, Nicole, Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim u.a., 2018, S. 29ff.

berührungsempfindlichem Bildschirm, digitalen Programmen namens „Apps“ und natürlich der Funktion des Telefonierens.[6] Im Jahr 2009 startet der Nachrichtendienst WhatsApp, 2010 der Online-Dienst Instagram und 2011 geht das temporäre Online-Tagebuch Snapchat an den Start.[7] Es ist ein atemberaubendes Tempo mit welchem die digitale Technik und Online-Dienste den Markt erobern und mit den jeweiligen Endgeräten auch in die Haushalte eines jeden Kindes und Jugendlichen.

2.2 Gegenüberstellung und Beschreibung unterschiedlicher Endgeräte

Für die Gegenüberstellung unterschiedlicher Endgeräte bedarf es einer Selektion. Die zur Beschreibung zu Grunde liegenden Geräte sollten im weiteren Verlauf der Arbeit auch weiter Verwendung finden und im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine prägnante Rolle spielen. Aufgrund dessen habe ich mich für 2 digitale Medien entschieden. Diese wären das Smartphone und das Tablet. Um im weiteren Verlauf keine bloße Aufzählung folgen zu lassen, sollte trotz allem erwähnt werden, dass der Ausschluss der Spielekonsole, des Computers oder Fernseher nicht mit fehlender Bedeutung in den Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen gleichzusetzen ist. Wie diese Geräte definiert werden und wo ihre Einsatzmöglichkeiten liegen, zeigt sich im weiteren Verlauf der Arbeit. Es gibt weder für das Smartphone noch für das Tablet eine allgemeingültige Definition, dies trifft natürlich auch auf die Spielekonsole, den Computer und Laptop zu, vielmehr zeigt sich, dass sich je nach Verwendung oder Einsatzgebiet bei der Charakteristik des jeweiligen Gerätes oftmals mit der Beschreibung der Funktionen begnügt wird. Zwei, meiner Meinung nach treffenden Definitionen, werden unter den nachfolgenden Punkten erläutert.

2.2.1 Das Smartphone

„Mobiltelefon mit erweitertem Funktionsumfang. Dazu zählen neben der Telefonie und Short Message Service (SMS) üblicherweise Zusatzdienste wie Electronic Mail (E-Mail), World Wide Web (WWW), Terminkalender, Navigation sowie Aufnahme und Wiedergabe audiovisueller Inhalte. Auf Smartphones laufen gegenüber herkömmlichen Mobiltelefonen komplexere Betriebssysteme wie etwa Symbian OS, Blackberry OS oder das iPhone OS. Die hierdurch geschaffene Möglichkeit zur Installation weiterer Applikationen durch den Endnutzer verleiht Smartphones einen erweiterbaren und individualisierbaren Funktionsumfang.“[8] Das Smartphone in seiner Komplexität wird meines Erachtens hier objektiv auf die wesentlichen Bestandteile heruntergebrochen und erklärt. Die Zusatzdienste und Applikationen (Apps) machen das

[6] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S. 20.
[7] vgl. Stüwe, Gerd/Ermel, Nicole, Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim u.a., 2018, S. 34f.
[8] vgl. Sjurts, Insa, In: Gabler Wirtschaftslexikon. https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/smartphone-52675/version-275793 (Stand 14.10.2019)

Smartphone zum ständigen Begleiter. Weiterhin ist zu vermuten, dass sich mit der Entwicklung des Gerätes der Funktionsumfang dessen weiter vergrößert.

2.2.2 Das Tablet

„Ein Tablet ist ein kleiner, dünner, leichter Computer mit einem Touchscreen. Es verfügt über Kameras, Mikrofon und Lautsprecher sowie eine virtuelle oder mechanische (ergänzbare bzw. abnehmbare, selten auch fest verbaute) Tastatur. Über vorinstallierte Programme und heruntergeladene Apps werden Dienste und Funktionen zur Verfügung gestellt."[9] Das Tablet ist in seiner Funktion ähnlich wie das Smartphone angelegt, aufgrund seiner größeren Abmessungen jedoch weniger mobil als das Smartphone, jedoch nicht weniger attraktiv für den Konsum von Spielen oder im Lehr-/ Lernkontext von Bildungseinrichtungen.

3 Digitale Endgeräte und Gerätebesitz von Kindern und Jugendlichen im Vergleich

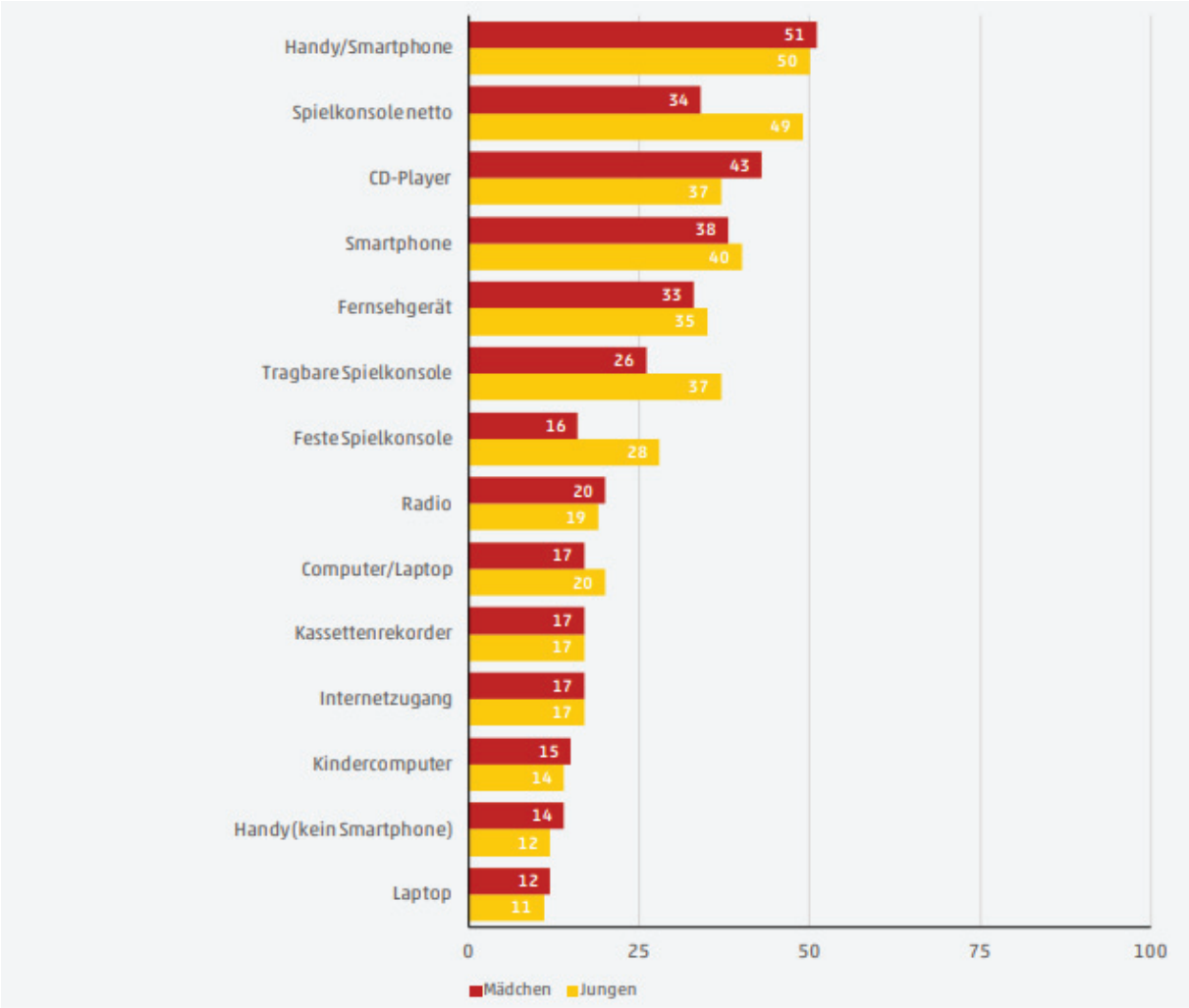
Bei der Auswahl der digitalen Endgeräte ging es mir natürlich um die Verfügbarkeit, das bedeutet, wieviel Prozent der 6 – 13-jährigen bzw. 12 – 19-jährigen haben Zugang zu einem digitalen Medium und benutzen dieses auch. Natürlich unterlag die Entscheidung zur Wahl des Mediums auch der Nutzungsmöglichkeit z.B. im sozialen Kontext des jeweiligen Rezipienten aber auch im schulischen Alltag. Aus diesem Grund ist es klar, dass die Entscheidung nicht auf die Spielekonsole fiel, obgleich diese in der nachfolgenden Tabelle an Platz zwei steht. Das Smartphone und der Computer/ Laptop/ Tablet sind für mich die Geräte, die in Hinblick auf die Arbeit die größte Bedeutung erfahren sollten. Allgemein gesprochen bedeutet dies beispielsweise, dass die Anzahl der Nutzer von Smartphones bei 4 Milliarden Menschen liegt und schon mehr produziert wurden, als es Bewohner auf dem Planeten gibt.[10] Von daher ist es nicht verwunderlich, dass an erster Stelle der nachfolgenden Abbildung das Handy/ Smartphone liegt. Bei den 6 – 13jährigen besitzen ca. 50 Prozent der Mädchen und Jungen ein Handy/ Smartphone und noch ca. 42 Prozent eine Spielkonsole, im Durchschnitt 18% einen Computer/ Laptop. Das Tablet ist laut dieser Abbildung nicht im Besitz der Kinder, was nicht bedeutet, dass es Ihnen nicht zugänglich ist, beispielsweise über Eltern. Für die anderen Geräte ist dies analog zu verstehen, es besteht aufgrund der vielfältigen Medienausstattung der Haushalte durchaus eine reale Chance, dass Kinder Zugriff auf solche Endgeräte haben und erhalten. Zu beachten ist weiterhin, dass Hörmedien in Form des CD-Players, Radios oder Kassettenrekorders vorhanden sind und zumindest für die Kinder eine Alternative zu Bildschirmmedien darstellen.

---

[9] vgl. Bendel, Oliver, In: Gabler Wirtschaftslexikon. https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/tablet-54082/version-277136 (Stand 14.10-2019)

[10] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S. 22.

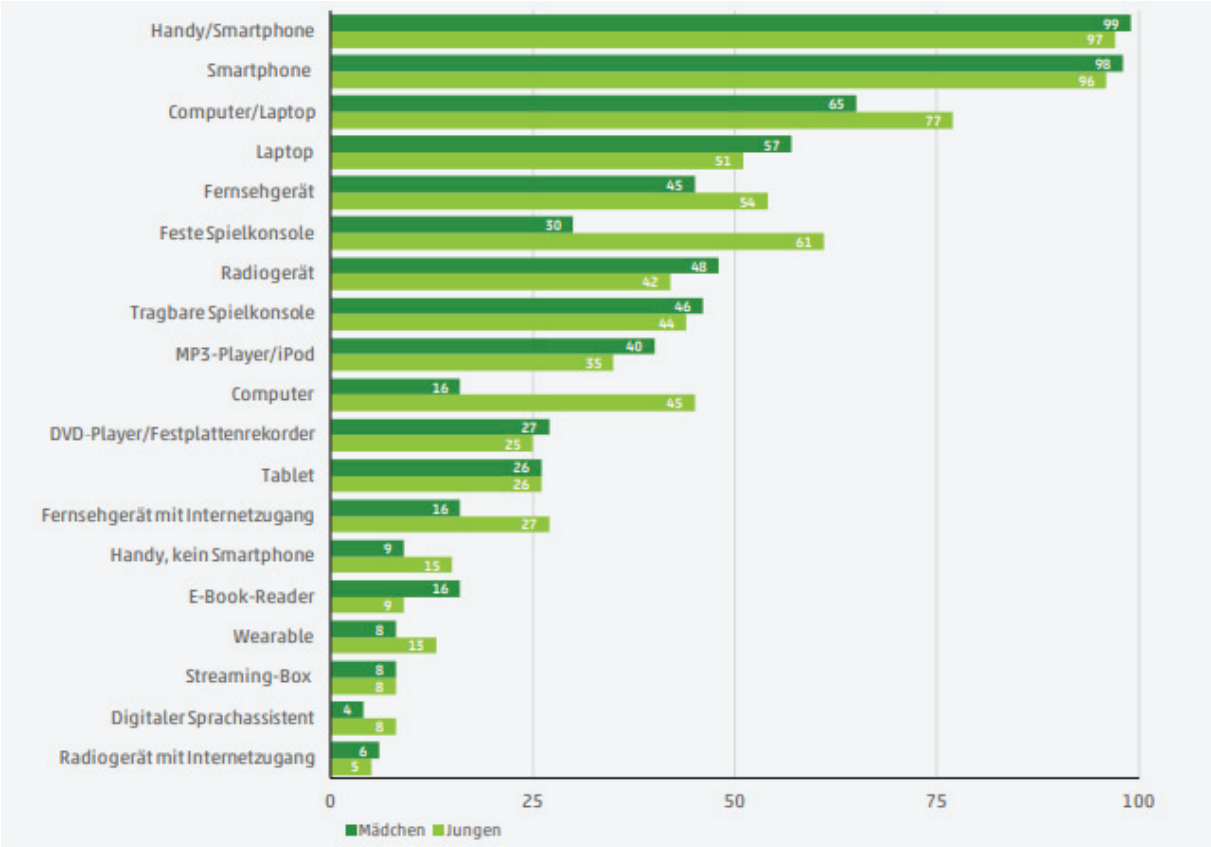
Abbildung 1: Gerätebesitz der Kinder 2018



Quelle: KIM-Studie 2018

Die nachfolgende Abbildung der JIM-Studie zeigt den Gerätebesitz der Jugendlichen. Im Vergleich zur Abbildung 1 aus der KIM-Studie fällt auf, dass sich der Besitz des Handys/ Smartphones fast verdoppelt hat. Fast jeder der befragten Jugendlichen ist im Besitz eines solchen. Das Smartphone gewinnt mit zunehmendem Alter vermehrt an Bedeutung. Ebenso der Computer/ Laptop. Die Zahlen haben sich mehr als verdreifacht. Der prozentuale Anteil der festen Spielkonsole hat sich etwas erhöht und liegt im Mittelwert bei ca. 55% und das Tablet hat Einzug in die Grafik gefunden und liegt bei 26%. Es kann demzufolge die These aufgestellt werden, dass digitale Medien mit zunehmendem Alter an Bedeutung gewinnen und die Ausstattung mit den jeweiligen Endgeräten noch differenzierter ist, als bei den Kindern im Alter von 6 -13 Jahren. Die Hörmedien CD-Player und Kassettenrekorder sind gänzlich aus dem Besitz verschwunden. Das Radio sowie das Radio mit Internetzugang sind weiterhin mit 45% recht häufig vertreten. Neu an dieser Stelle ist das Hörmedium MP3-Player/ IPod im Besitz der Jugendlichen mit 40% bei den Mädchen und 35% bei den Jungen.

Abbildung 2: Gerätebesitz Jugendlicher 2018



Quelle: JIM-Studie 2018

Jedes dieser Endgeräte hat seine Daseinsberechtigung, Wert im sozialen Kontext der jeweiligen Altersgruppe und bestimmten Nutzen. Darüber hinaus dient das Smartphone, der Computer, die Spielekonsole und auch das Tablet nicht nur dem Zeitvertreib. Meiner Meinung nach, wird mit der Nutzung der genannten digitalen Endgeräte auch ein ganz bestimmter Zweck erfüllt, nämlich die Suche nach alternsgerechten Erfahrungsspielräumen, um erwachsen zu werden. Die dazu benötigten Kompetenzen und Fähigkeiten erlernen Kinder und Jugendliche heute nicht nur allein in der realen, sondern auch vermehrt in der virtuellen Welt. Wesentliche Elemente der Kommunikation und Interaktion werden in virtuellen Erfahrungsräumen abgewickelt.[11]

4 Einzug der digitalen Medien in die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen

4.1 Digitale Medien im Alltag von Kindern

Als Lebenswelt wird das persönliche Umfeld einer Person beschrieben, in der sich dessen Leben abspielt, genauer gesagt, Bereiche, in denen sich diese Personen besonders gut

[11] vgl. Fasco, Jochen, Vorwort. In: Fuchs, Burkhard/Lampert, Claudia/Rosenstock, Roland (Hrsg.): Mit der Welt vernetzt – Kinder und Jugendliche in virtuellen Erfahrungsräumen, München, 2010, S.7.

auskennen, sich gerne aufhalten oder engagiert sind.[12] Die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen unterscheiden sich in vielen Bereichen, haben jedoch auch Gemeinsamkeiten. Dass Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen auch Medienwelten sind, ist eine davon. Dem schließt sich meiner Meinung nach die kritische Annahme an, dass nicht alles, was zur Lebenswelt gehört auch guttut und sich, um den Bogen zu schließen, Kinder und Jugendliche besonders gern aufhalten. Zu den Lebenswelten dieser Personengruppen gehören zweifelsfrei das Smartphone oder der Computer, aber auch heruntergekommene Schulen, Gewalt im TV und Mobbing in virtuellen Erfahrungsräumen.[13]

Die nachfolgenden Abbildungen zeigen, wozu Kinder und Jugendliche ihr Smartphone nutzen und deuten Entwicklungen sowie Präferenzen an. Mit zunehmendem Alter steigt die Nutzung des Handys in Gänze, weiterhin werden Funktionen wie das Versenden und Empfangen von Nachrichten oder das Nutzen von Apps immer wichtiger. Auch die Verwendung der Spielekonsole und TV-Gerät und die damit verbundene steigende Nutzung kann hier abgeleitet werden. So schauen beispielsweise täglich weltweit alle Nutzer eines Smartphones zusammengerechnet eine Milliarde Stunden YouTube-Videos.[14]

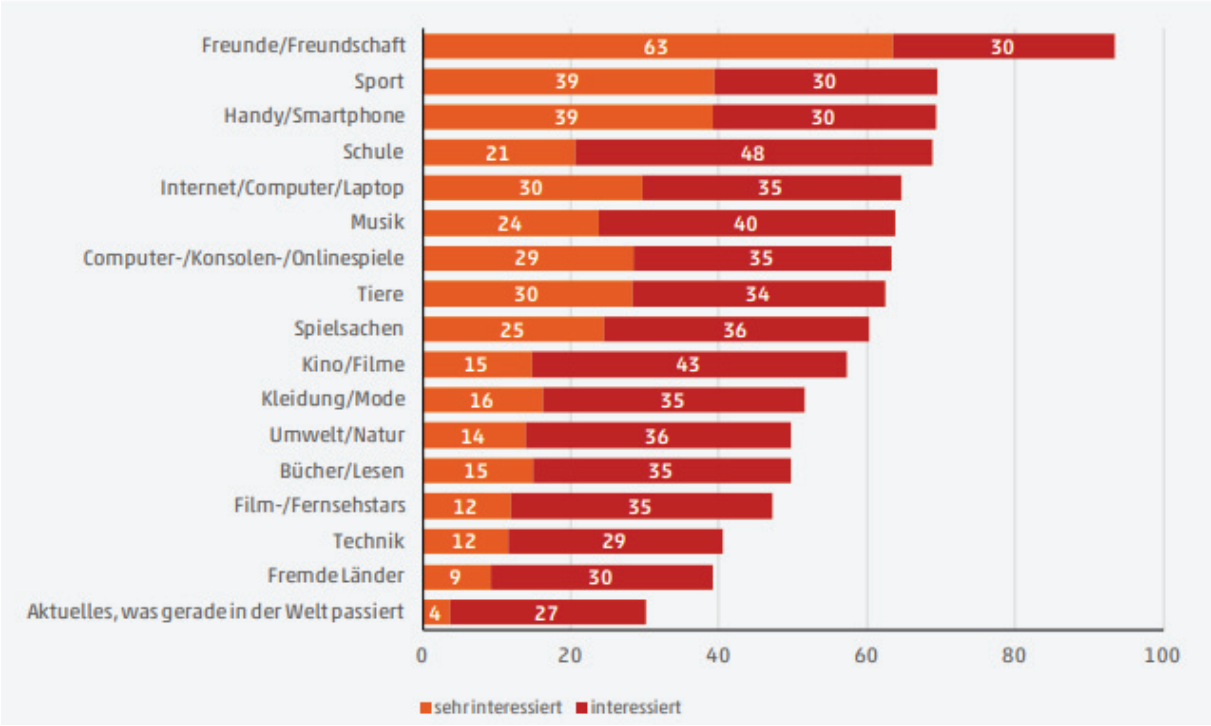
4.1.1 Themeninteressen eines Kindes

Die vorliegende Grafik zeigt eines, dass sowohl Mädchen als auch Jungen ein großes Interesse an Freunde/ Freundschaft haben. 93% von ihnen interessieren sich bzw. interessieren sich sehr dafür. Gefolgt von Sport mit 69%. Die somit wichtigsten Themengebiete spielen sich demnach in der realen Welt ab. Selbst Schule ist mit 69% noch unter den 4 beliebtesten Themengebieten der Kinder. An dritter Stelle steht jedoch schon bei den 6 – 13-jährigen das Handy/ Smartphone mit 69%. Es interessieren sich demnach schon rund 7 von 10 Kindern für das digitale Medium. An 5. Stelle folgt das Internet/ Computer und der Laptop mit 65% und an 7. Stelle Computer-/ Konsolen- bzw. Onlinespiele mit 64%. Betrachten wir nun diesen Auszug der Grafik, kann festgehalten werden, dass wichtige Themen für Kinder fast zu gleichen Teilen aus realen und virtuellen Welten stammen. Wird diese Grafik für sich allein betrachtet, kann der Anschein erweckt werden, dass bereits die Kleinsten zu viel Interesse an virtuellen Kontexten haben und zumindest im Auge besorgter Eltern Themen wie Tiere, Spielsachen, Natur, Bücher, Lesen oder Technik zu kurz kommen. Warum so viele Kinder Interesse an digitalen Medien haben, kann meines Erachtens mit der eingangs dargestellten Abbildung 1, Gerätebesitz der Kinder, zu tun haben. Wenn das Kinderzimmer oder der Haushallt eine große Vielfalt an Medien bietet und der Zugang zu diesen kein Hindernis darstellt, ist der Gebrauch und das

[12] vgl. Hengst, Heinz: Kinderwelten im Wandel. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien, Wiesbaden, 2014, S. 17-31.
[13] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S. 124.
[14] vgl. ebd. S. 23.

Interesse daran nicht verwunderlich. Schon gar nicht, wenn dies einfacher zugänglich als z.B. der Beitritt in einen Sportverein ist.

Abbildung 3: Themeninteressen 2018



Quelle: KIM-Studie 2018

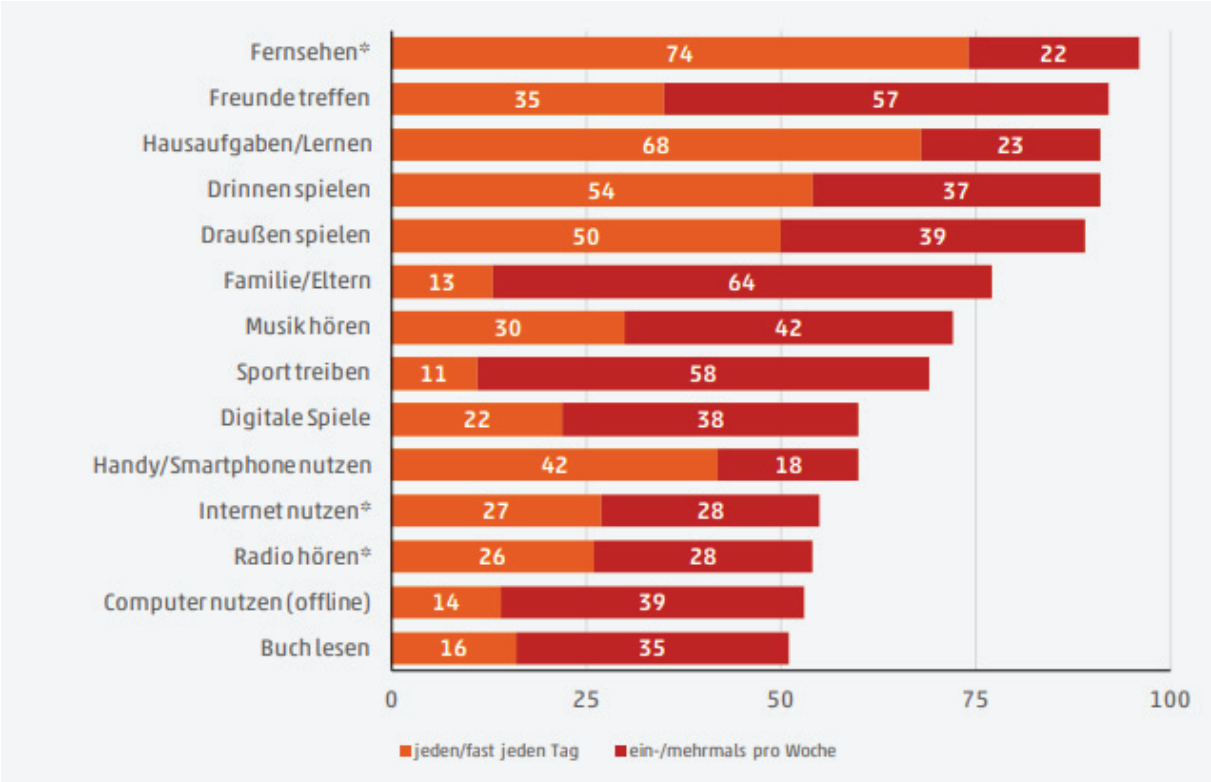
4.1.2 Freizeitaktivitäten

Fest steht, dass Kinder, Jugendliche und Erwachsene die digitalen Medien durch die ständige Nutzung im Alltag populär gemacht haben und damit Wegbereiter der Digitalisierung sind. Ohne das Nutzungsverhalten junger Menschen wären soziale Medien nicht so erfolgreich[15]. Somit ist es meiner Meinung nach auch nicht verwunderlich, wenn digitale Endgeräte und Soziale Medien bei Kindern so präsent sind. Die Sorge, welche sich aus der vermehrten Nutzung ergibt, geht einher mit Unsicherheiten und Unwissenheit der Eltern. Für Kinder spielen organisierte Freizeitaktivitäten eine wichtige Rolle, Jungen spielen gerne Fußball im Verein, Mädchen gehen Turnen oder zum Ballett. Natürlich spielen auch Mädchen Fußball und es gibt durchaus tanzende Jungen. Weiterhin ist das Treffen von Freunden ein wichtiger Teil der Freizeit. Es geht beim Treffen mit Freunden um aktives Spielen.[16] Betrachtet man nun die nachfolgende Grafik, wird dies bestätigt. Lässt man das Fernsehen auf Platz 1 ungeachtet, ist zu erkennen, dass 35% der Kinder jeden Tag in ihrer Freizeit Freunde treffen und 57% von ihnen

[15] vgl. Stüwe, Gerd/Ermel, Nicole, Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim u.a. 2019, S. 86.
[16] vgl. Guth, Birgit: Kinderwelten 2008 – Zur Rolle des Web 2.0 bei den 8 – 14-Jährigen. In: Fuhs, Burkhard/Lampert, Claudia/Rosenstock, Roland (Hrsg.): Mit der Welt vernetzt – Kinder und Jugendliche in virtuellen Erfahrungsräumen, München, 2010, S. 13 – 29.

zumindest ein oder mehrmals pro Woche. Das Drinnen und Draußen spielen ist für 91% bzw. 89% der Kinder von enormer Wichtigkeit. Auch Sport treiben und selbst ein Buch lesen haben ihren berechtigten Platz. Ebenfalls Freizeitbeschäftigungen mit Familie und Eltern sind mit 77% meiner Meinung nach bedeutsam. Gleichwohl haben digitale Spiele, das Nutzen des Handys und Smartphones sowie die Nutzung des Internets einen großen Anteil in der Freizeitaktivität. 22% der Kinder spielen in ihrer Freizeit täglich digitale Spiele und 38% ein bzw. mehrmals wöchentlich.

Abbildung 4: Freizeitaktivitäten 2018

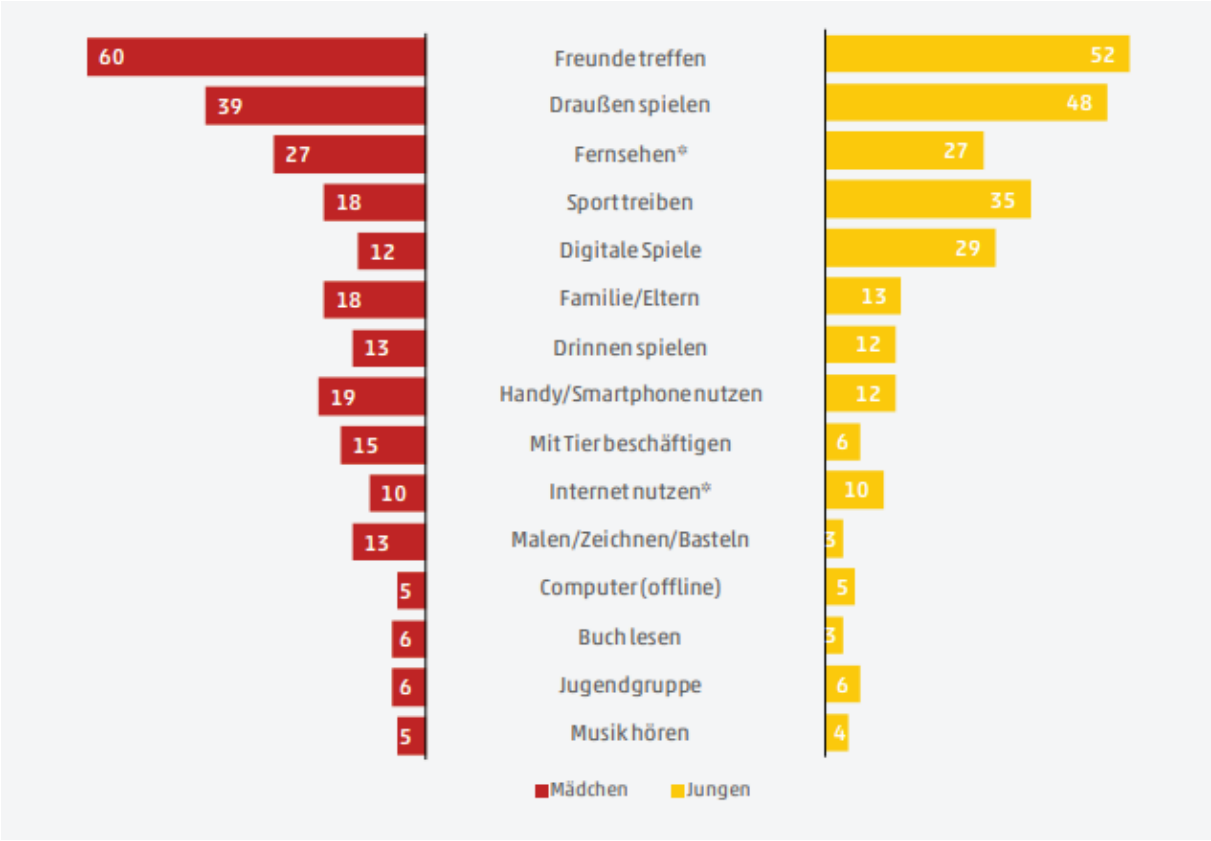


Quelle: KIM-Studie 2018

4.1.3 Liebste Freizeitbeschäftigung

Die Grafik über die liebste Freizeitbeschäftigung bestätigt die vorangegangene Grafik, zeigt jedoch ganz differenziert die unterschiedlichen Interessenschwerpunkte zwischen Jungen und Mädchen. 52% der Jungen treffen sich am liebsten mit Freunden, bei den Mädchen hingegen sind es 60%. 48% der Jungen spielen am liebsten Draußen, jedoch gehen dieser Beschäftigung nur 39% der Mädchen am liebsten nach. Fernsehen ist beiderseits sehr beliebt, beim Sport treiben oder digitalen Spielen liegen die Jungen jedoch weit vorn. Eine gewisse Neigung für das Online-Spielen lässt sich hier vermuten, denn mehr als doppelt so viel Jungen wie Mädchen geben dies als liebste Freizeitaktivität an. In den Punkten „mit Tieren beschäftigen“ und „Malen/ Zeichnen/ Basteln“ liegen die Mädchen weit vor den Jungen.

Abbildung 5: Liebste Freizeitaktivitäten 2018



Quelle: KIM-Studie 2018

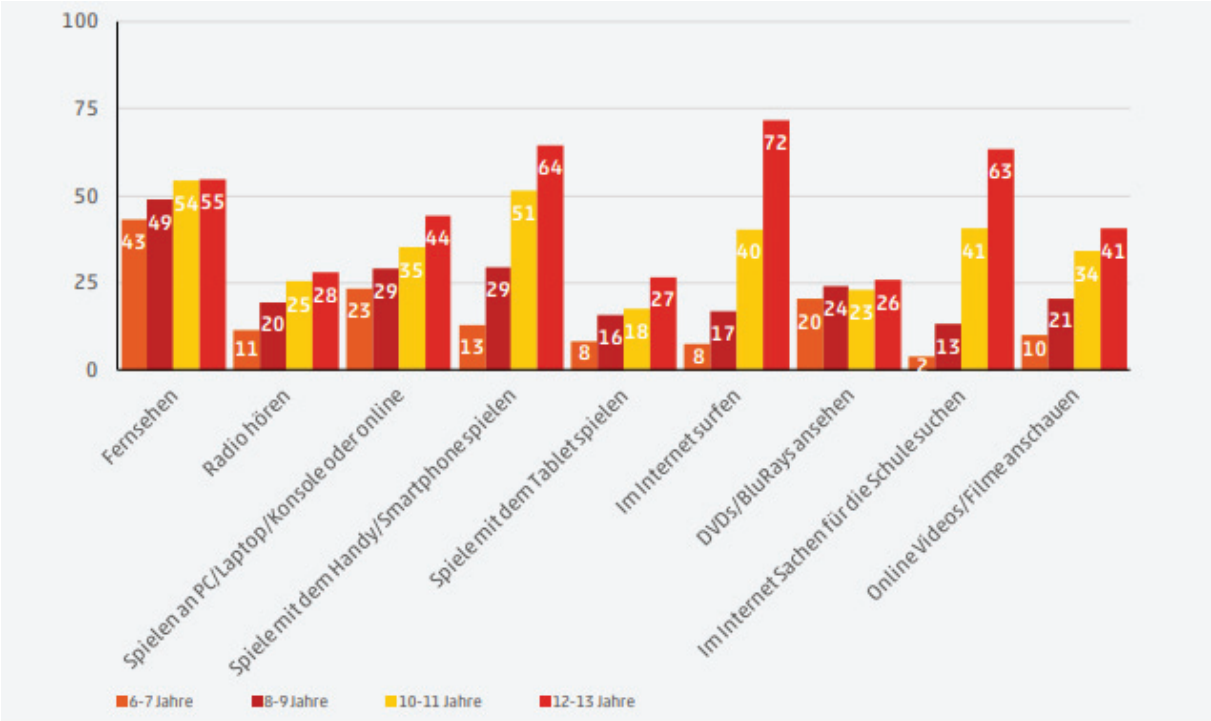
4.1.4 Mediennutzung bei Kindern

Wodurch sind Kinder motiviert digitale Medien zu nutzen, was fasziniert Kinder an Medien, welche Vorteile und Chancen ergeben sich durch die Nutzung digitaler Medien und welche Gefahren bringt das Aufwachsen in Medienwelten mit sich?[17] Dem schließt sich meines Erachtens die Frage nach dem Bedürfnis an, was brauchen Kinder um sich gesund entwickeln zu können? Sie brauchen Begegnungen mit stabil vorhandenen Erwachsenen, Millionen miteinander gesprochener Wörter, Projekte oder Spiele wie Mutter-Vater-Kind und Räuber und Gendarm, um dadurch soziales Verhalten zu erlernen. Ob ein Smartphone dies leisten kann ist fraglich, lenkt es im Alltag und somit doch eher von anderen Mitmenschen und somit von realer Kommunikation ab.[18]Die nachfolgende Grafik zeigt die Mediennutzung bei Kindern, welche diese eher allein ausüben. Es gibt, egal in welchem Alter, Kinder, die Medienangebote allein nutzen. So sehen 43% der 6 – 7-jährigen ohne Eltern oder Geschwister fern, 23% von ihnen spielen Onlinespiele auf dem PC/ Laptop oder Konsole und 13% spielen Spiele auf dem Smartphone. Während die Anzahl derer, die allein Fernsehen, im Alter nicht signifikant

[17] vgl. Wegener, Claudia, Aufwachsen mit Medien, Wiesbaden 2016, S. 8.
[18] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S. 97.

ansteigt, bei den 8 – 9-jährigen sind es 49% und bei den 12 – 13-jährigen 55%, gibt es Auffälligkeiten bei den Nutzungsgewohnheiten bezogen auf das Spielen an PC/ Laptop bzw. Konsole, sowie dem Spielen mit dem Smartphone und dem surfen im Internet. So stieg die Zahl der Kinder, welche autonom an oder mit dem PC/ Laptop oder Konsole spielen auf 44%, bei dem Spielen mit dem Smartphone auf 64% und beim Surfen im Internet auf sogar 72% in der Gruppe der 12 – 13-jährigen an. Aber auch die Punkte „Spiele mit dem Tablet spielen" steigt von 8% auf 27% und „Online Videos/ Filme anschauen von 10% auf 41%. Mit zunehmendem Alter steigt demzufolge auch die autonome Nutzung digitaler Medien an.

Abbildung 6: Mediennutzung 2018: Mache ich eher allein



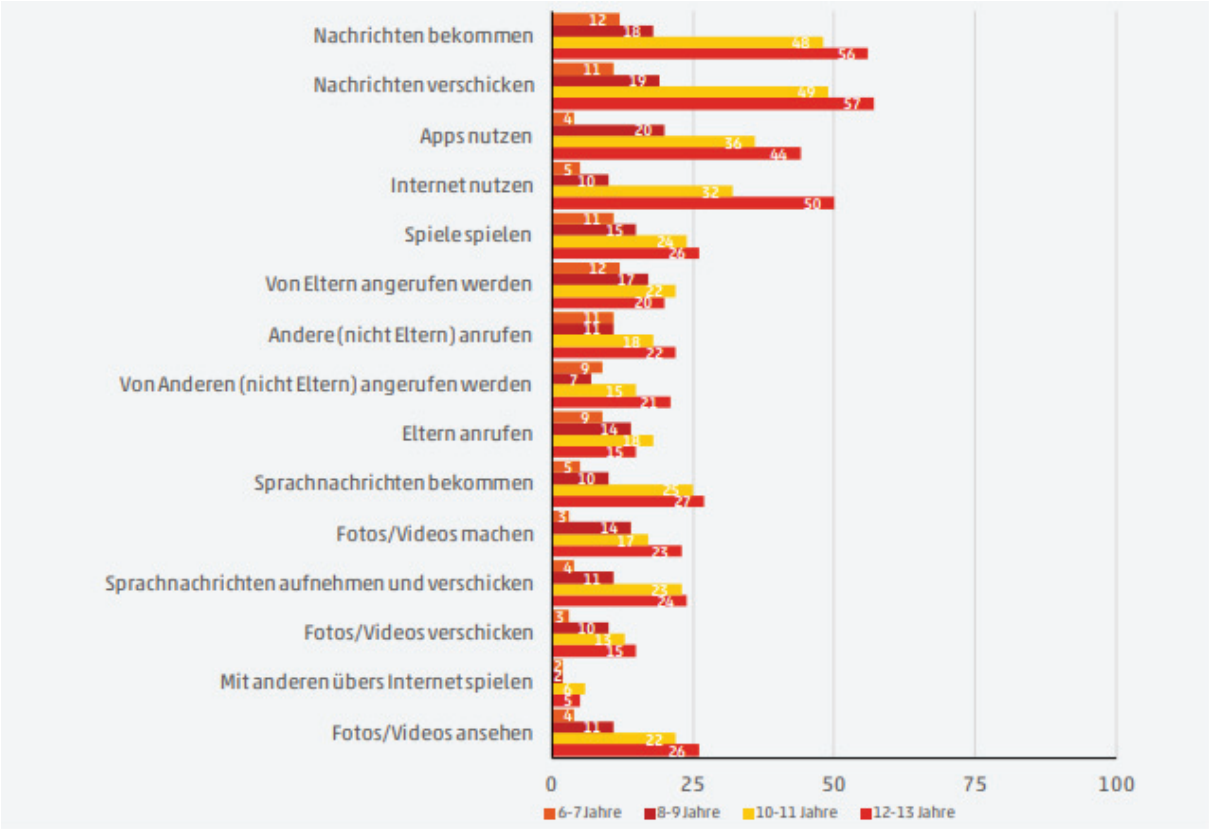
Quelle: KIM-Studie 2018

4.1.5 Nutzung der Smartphonefunktionen

Beim Betrachten dieser Grafik wird deutlich, dass Kinder das Handy nicht nur zum Spielen nutzen. Es gibt 3 wesentliche Themenbereiche zur Nutzung des Internets und dazugehörige Funktionen. Der erste Themenbereich ist die Kommunikation. Es geht um den Chat mit Personen aus der realen Welt, mit einer persönlichen Beziehung untereinander bzw. zueinander. Der Zweite ist der Themenbereich der Information. Bereiche, welche für den Rezipienten von Bedeutung sind, werden online abgefragt, ganz gleich, ob es sich hierbei um Themen der Schule, Informationen über den Lieblingssportverein oder Idole handelt. Der Dritte ist die Unterhaltung. Kinder wollen unterhalten werden und bedienen sich schon in jungen Jahren Diensten wie YouTube und sehen sich gezielt Videos an. Aber auch Spiele spielen nimmt hier eine

nicht unerhebliche Rolle ein. Dies trifft analog für Jugendliche zu![19] So ist die Aussage nicht verwunderlich, anhand der Grafiken sogar eindeutig ersichtlich, dass rudimentäre Fähigkeiten im Umgang mit Medien sich bereits im frühen Kindesalter entwickeln.[20]

Abbildung 7: Nutzung verschiedener Handy-/ Smartphonefunktionen 2018



Quelle: KIM-Studie 2018

So ist es meiner Meinung nach eine logische Folge, dass in den Bereichen der Kommunikation, Information und Unterhaltung eine steigende Dynamik mit zunehmendem Alter festzustellen ist. Fast in allen dargestellten Bereichen der Grafik sind zum Teil enorme Zuwächse zu verzeichnen. Nur in den Bereichen – Von Eltern angerufen werden – oder – Eltern anrufen – gibt es bei den 12 – 13-jährigen einen geringen prozentualen Rückgang. Der Rückgang in Bezug auf die Kommunikation mit den Eltern, kann mit der steigenden Bedeutung der Peergroup erklärt werden und wird im weiteren Verlauf näher erläutert.

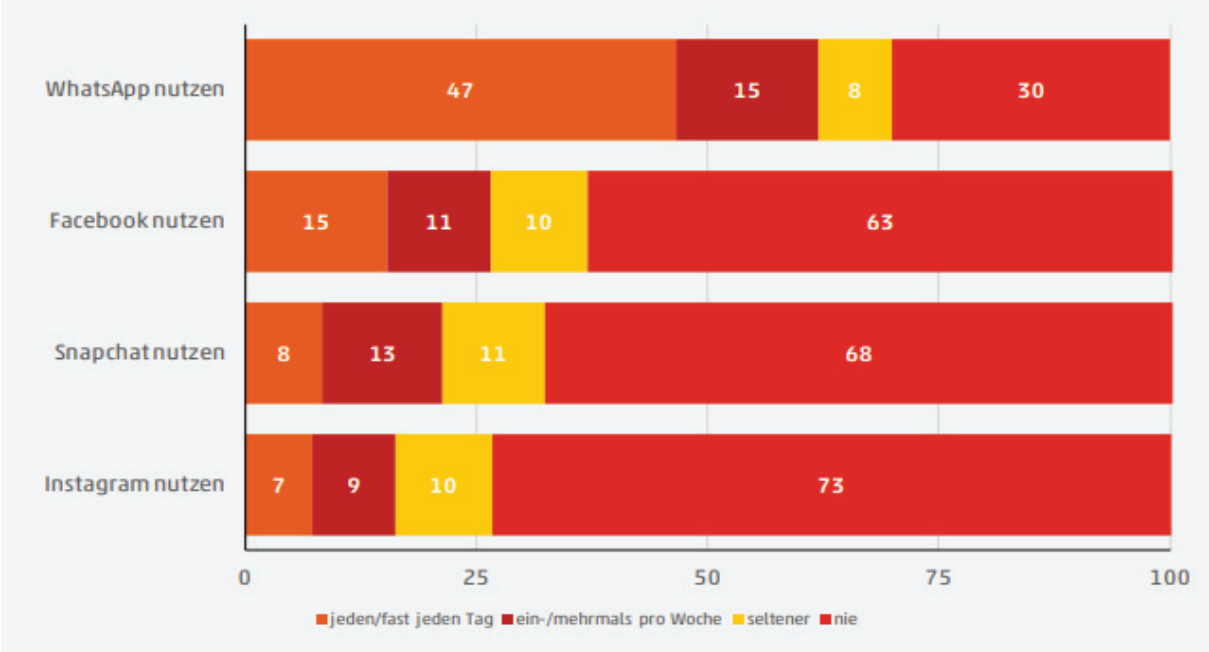
4.1.6 Häufigkeit der Social Media-Nutzung

Die nachfolgende Grafik gibt Aufschluss darüber, welche sozialen Medien die Kinder benutzen. WhatsApp ist der beliebteste Dienst unter ihnen und bestätigt den bereits erwähnten

[19] vgl. Guth, Birgit: Kinderwelten 2008 – Zur Rolle des Web 2.0 bei den 8 – 14-Jährigen. In: Fuhs, Burkhard/Lampert, Claudia/Rosenstock, Roland (Hrsg.): Mit der Welt vernetzt – Kinder und Jugendliche in virtuellen Erfahrungsräumen, München, 2010, S. 13 – 29.
[20] vgl. Stüwe, Gerd/Ermel, Nicole, Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim u.a. 2019, S. 87.

Themenschwerpunkt der Kommunikation. Dienste wie Facebook, Snapchat oder Instagram sind zwar abgeschlagen aber vorhanden und haben zumindest einen Zugang in die Lebenswelt der Kinder erhalten. Interessant ist meiner Meinung nach jedoch, dass Aufgrund der EU-Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) Daten von Kindern nur verarbeitet werden dürfen, wenn diese 16 Jahre alt sind.[21] Auch WhatsApp weist in der Rubrik Datenschutz und Sicherheit auf das Mindestalter von 16 Jahren als Voraussetzung für die Nutzung und Registrierung hin.[22] Für Facebook gilt weiterhin das 13. Lebensjahr. Wie ist es demzufolge möglich, dass Kinder im Alter von 6 – 13 Jahren WhatsApp nutzen und diese im Bereich der Social Media-Nutzung, die am häufigsten benutzte App ist? Das jedoch nur als Exkurs.

Abbildung 8: Social Media-Nutzung 2018



Quelle: KIM-Studie 2018

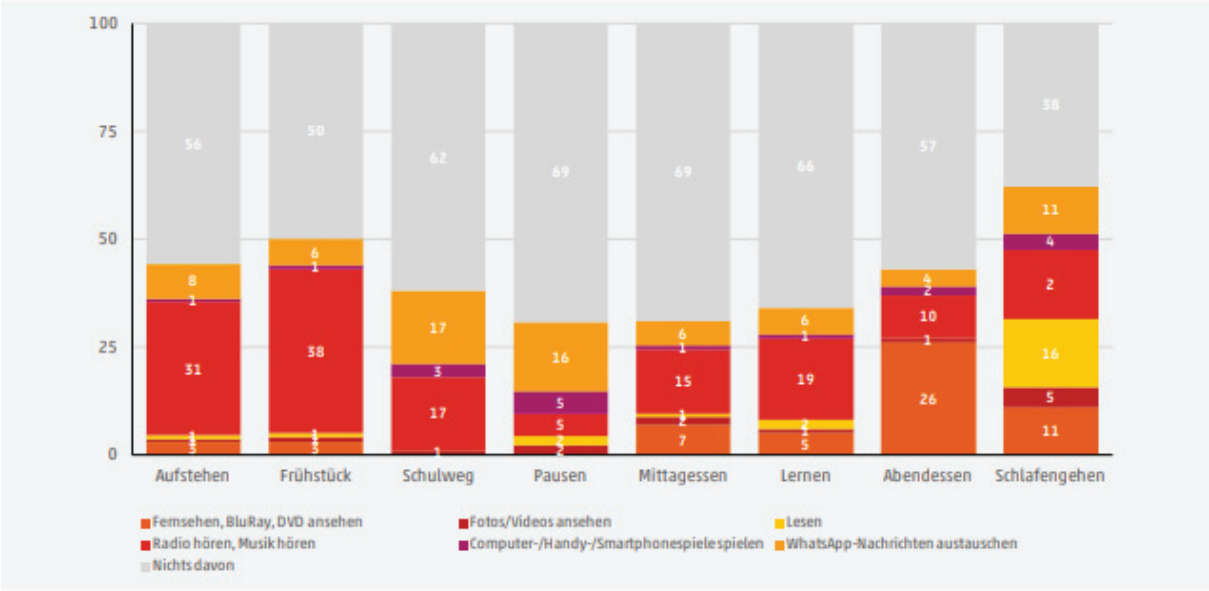
4.1.7 Medien im Tagesverlauf

Medienkonsum und die damit verbundene Aktivität kann für das Kind eine bestimmte Bedeutung oder auch Nutzen haben. Beim Aufstehen ist das Radio- oder Musikhören für ein Drittel der befragten Kinder von Bedeutung und steigt auf sogar 38% beim Frühstück an. Das Fernsehen, Online-Spielen oder WhatsApp Nachrichten austauschen hat hier keine große Relevanz. Auf dem Weg in die Schule, aber auch in den Pausen treten dann Spiele auf dem Smartphone und das Schreiben von WhatsApp-Nachrichten in den Vordergrund. Selbst beim Lernen, beim Abendessen oder dem Schlafengehen ist das Smartphone präsent. An dieser Stelle

[21] vgl. https://www.datenschutz-grundverordnung.eu/grundverordnung/art-8-ds-gvo/ (Stand 08.10.2019)
[22] vgl. https://faq.whatsapp.com/de/26000151/?category=5245250 (Stand 08.10.2019)

sollte aber darauf hingewiesen werden, dass das Hörmedium im gesamten Tagesverlauf sichtbar bleibt.

Abbildung 9: Wichtigkeit der Medien im Tagesverlauf 2018



Quelle: KIM-Studie 2018

Bezogen auf die Ausgangsfrage, Mediennutzung im virtuellen Kontext verglichen mit der realen Welt kann konstatiert werden, dass die Medien aus dem Alltag und der Lebenswelt nicht mehr wegzudenken sind. Sie haben Ihre Berechtigung und ihren Nutzen, müssen meiner Meinung nach in Hinblick auf die Nutzungsfrequenz und Inhalte von Eltern und vor allem auch gesellschaftlich kritisch hinterfragt werden. Denn nicht der Tagesablauf strukturiert die Medien, Medien strukturieren den Tagesablauf und dies birgt Gefahren in sich. Denn so sehr sich Eltern und Pädagogen es sich auch wünschen, Medien dienen Kindern nicht allein zur Bildung und Wissenserweiterung. So ist es auch nicht verwunderlich, dass besonders die ältere Generation es mitunter befremdlich findet, dass Kinder zu viel Zeit in der virtuellen Welt verbringen.

4.2 Digitale Medien im Alltag von Jugendlichen

Welche Bedeutung haben digitale Medien für Jugendliche? Zu welchem Zweck und in welcher Form werden diese genutzt? Unabhängig von gesellschaftlichen Debatten oder Diskussionen über das Konsumverhalten von Jugendlichen in Hinblick auf digitale Medien und den Gedanken, den Medienkonsum einzuschränken, könnte es da nicht auch einen positiven Effekt des Konsums geben? Ist die Nutzung digitaler Medien reine Zeitverschwendung und die Kritik begründet, oder ist diese ein Ausdruck von fehlendem Verständnis und Ignoranz?[23]Die folgenden Grafiken vermitteln zumindest einen ersten Eindruck davon, welches Medium für Jugendliche

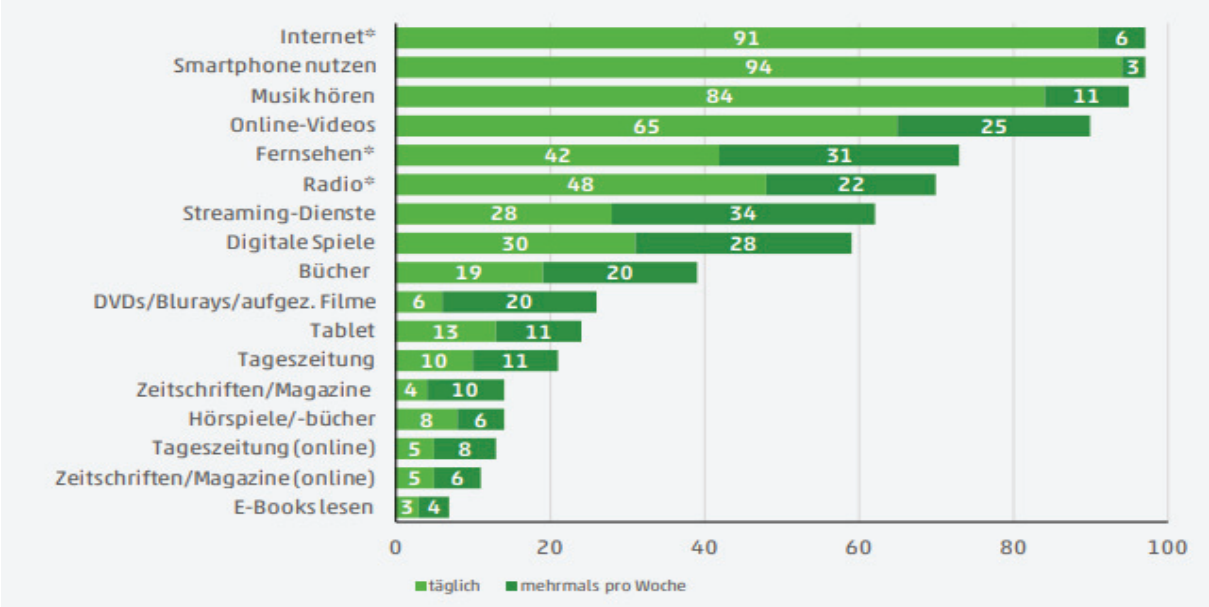
[23] vgl. Largo, Remo H./Czernin, Monika, Jugendjahre. Kinder durch die Pubertät begleiten, München, 2011, S.207.

das Bedeutsamste ist, wofür es verwendet wird und wie lange sich diese damit in der Freizeit beschäftigen.

Fest steht, dass Jugendliche sich in ihrer Freizeit mit Medien beschäftigen, aber nicht ausschließlich. Das Freizeitverhalten von Jugendlichen unterscheidet sich von dem der jüngeren Kinder enorm. Wie bereits vorangestellt, ist für Kinder die organisierte Freizeit und das Treffen mit Freunden mit einer innewohnenden aktiven Nutzung, aber auch die gemeinsame Zeit mit Eltern wichtig. Bei der Nutzung des Internets werden fertige Seiten besucht, dies zielgerichtet und in ihrer Nutzung eingegrenzt. Das Freizeitverhalten von Jugendlichen unterscheidet sich hier. Diese wollen in ihrer freien Zeit entspannen bzw. relaxen. Das Treffen mit der Clique am Stammplatz und gemeinsames abhängen steht im Vordergrund. Die Lust auf organisierte Freizeit nimmt ab, Aktivitäten wie der Besuch im Fitnessstudio gewinnen an Bedeutung. Auch die Wochenenden werden eher in der Clique als mit den Eltern verbracht. Ein marginaler Unterschied ist das Verhalten im Netz. Jugendliche haben meist keine zeitliche Begrenzung, was das Surfen im Internet oder das Chatten in den sozialen Medien betrifft.[24]

4.2.1 Medienbeschäftigung in der Freizeit

Abbildung 10: Medienbeschäftigung in der Freizeit 2018



Quelle: JIM-Studie 2018

Die folgende Grafik befasst sich mit der Medienbeschäftigung von Jugendlichen in der Freizeit. 91% der Jugendlichen bewegen sich täglich im virtuellen Erfahrungsraum des Internets, 94% nutzen täglich das Smartphone. Auch Musik hören, Online-Videos ansehen, Fernsehen oder

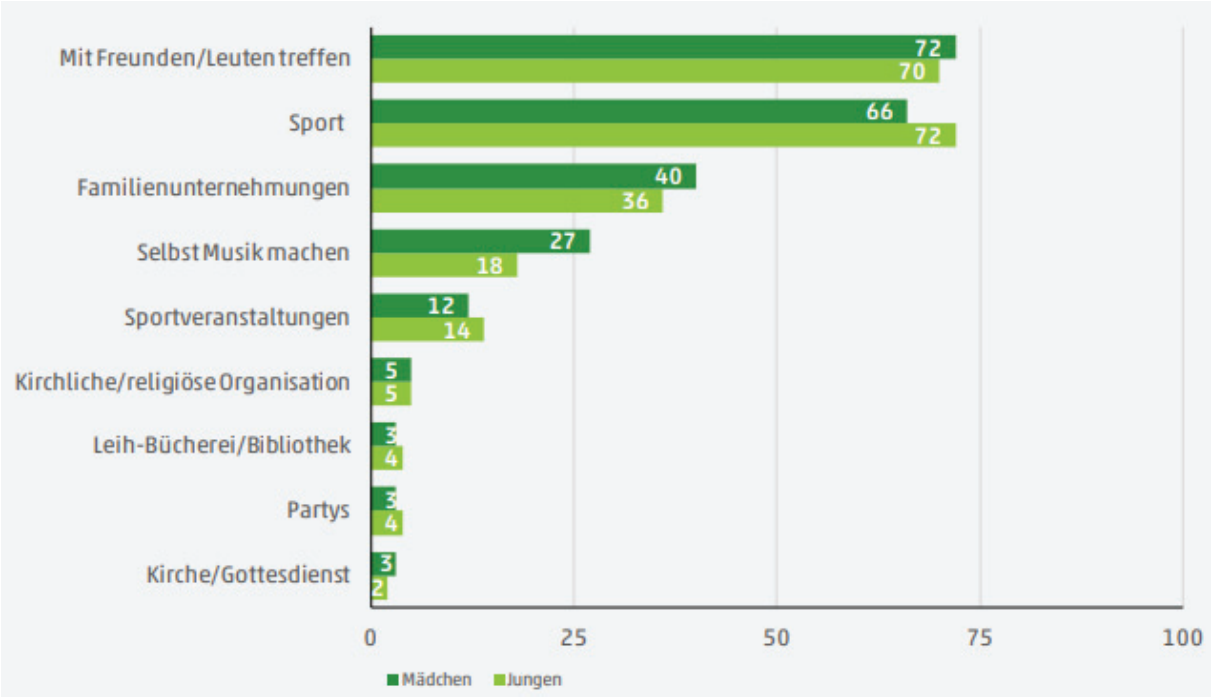
[24] vgl. Guth, Birgit: Kinderwelten 2008 – Zur Rolle des Web 2.0 bei den 8 – 14-Jährigen. In: Fuhs, Burkhard/Lampert, Claudia/Rosenstock, Roland (Hrsg.): Mit der Welt vernetzt – Kinder und Jugendliche in virtuellen Erfahrungsräumen, München, 2010, S. 13 – 29.

digitale Spiele erfreuen sich enormer Beliebtheit. Lediglich 19% der Jugendlichen lesen täglich ein Buch bzw. 20% mehrmals pro Woche. Noch weiter abgeschlagen liegen Tageszeitungen, Magazine, Hörspiele oder E-Books. Die Tendenz von den Print- zu digitalen Medien ist klar erkennbar.

4.2.2 Freizeitaktivitäten

Klammert man die digitalen Medien aus den Freizeitaktivitäten der Jugendlichen aus, kann anhand dieser Abbildung gut abgelesen werden, womit oder mit wem sich die Jugendlichen täglich bzw. mehrmals pro Woche beschäftigen. Über 70% der Mädchen und Jungen treffen sich mit Freunden/ Leuten, 66% der Mädchen bzw. 72% der Jungen treiben Sport, selbst Familienunternehmungen sind bei mindestens 36% der Jugendlichen im Alltag verankert. Es folgen Musik selbst machen und Sportveranstaltungen. Abgeschlagen sind Kirche, Bibliothek oder Partys.

Abbildung 11: Freizeitaktivitäten 2018



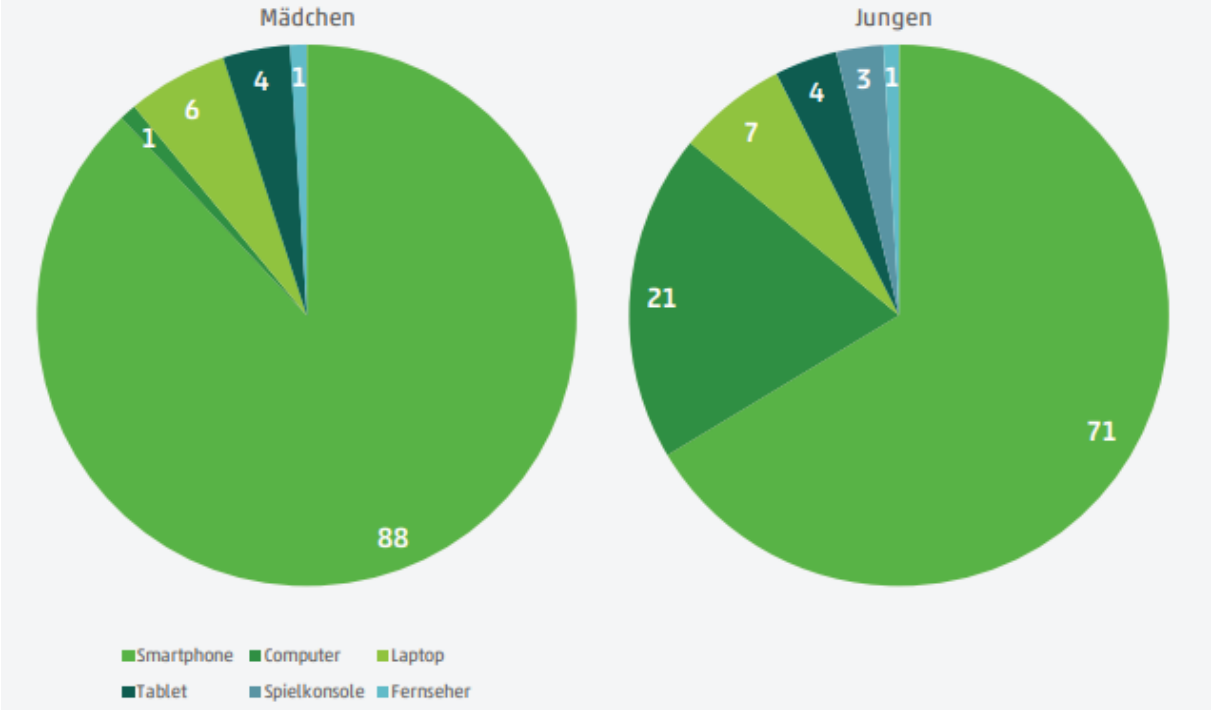
Quelle: JIM-Studie 2018

4.2.3 Gerätpräferenz zur Internetnutzung

Die folgende Grafik ist in zweierlei Hinsicht interessant. Zum einen ist ersichtlich, welches Gerät am häufigsten eingesetzt wird, um Zugang zum Internet zu erhalten und es sind deutliche Unterschiede bei der Wahl des Endgerätes zwischen Mädchen und Jungen zu erkennen. Die am häufigsten genutzte Zugangstechnik ist sowohl bei Mädchen und Jungen das Smartphone. Bei den Mädchen sind es 88% die sich dieses Gerätes bedienen, bei den Jungen immerhin noch 71%. Auf Platz 2 der am häufigsten genutzten Geräte liegt bei den Jungen der Computer,

sprich ein stationäres Endgerät, was auf die höhere Affinität für Online-Spiele zurückgeführt werden kann. Nur 1% der Mädchen nutzen den Computer als Zugangsmöglichkeit für das Internet. Beim Laptop gleichen sich Mädchen und Jungen wieder an, so auch beim Tablet bzw. Fernseher. Lediglich beim Zugang über die Spielekonsole gibt es einen Unterschied. 3% der Jungen und kein einziges Mädchen nutzen dies als Möglichkeit zum Eintritt in die digitale Welt. Der Grund dafür könnte wie bei den Computern die größere Neigung für Online-Spiele sein.

Abbildung 12: Am häufigsten eingesetztes Gerät zur Internetnutzung 2018



Quelle: JIM-Studie 2018

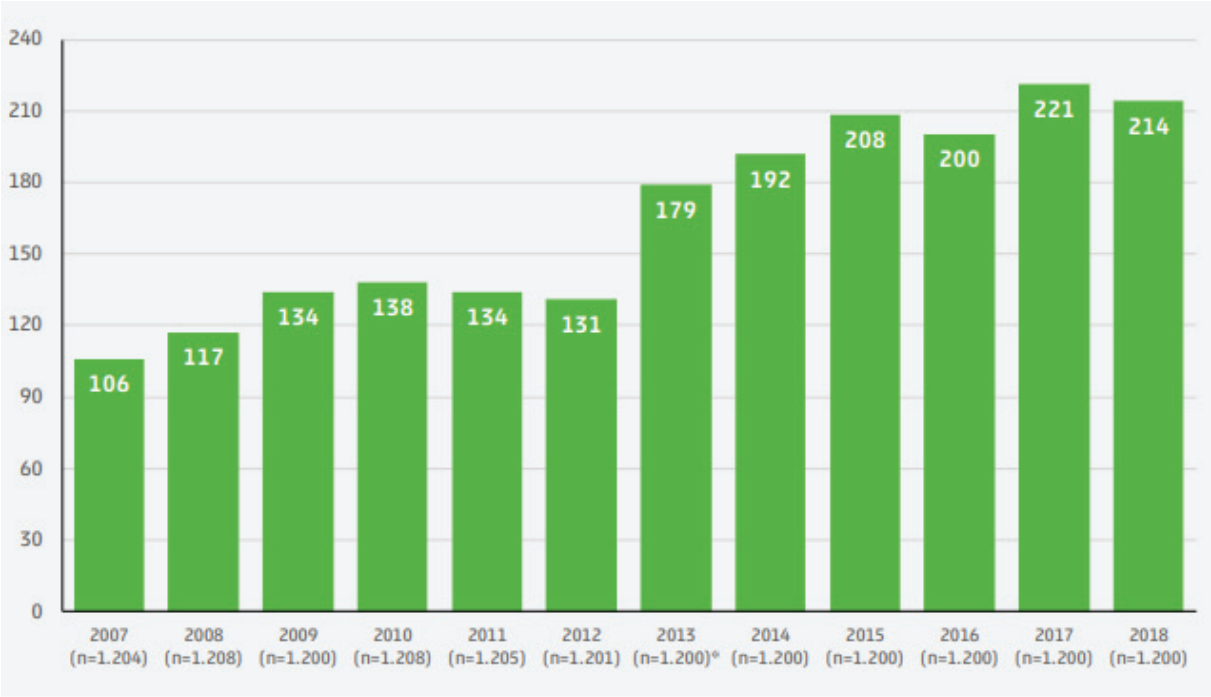
4.2.4 Onlinezeiten 2007 - 2018

Dadurch, dass Jugendliche zu viel Zeit in virtuellen Erfahrungsräumen verbringen und der Medienkonsum immer weiter steigt, kommt es immer häufiger zu heftigen Debatten über die Einschränkung dessen. Pro Jahr verbringen Jugendliche bis zu 1000 Stunden vor dem Computer oder der Spielekonsole.[25] Da stellt sich unwiderruflich die Frage, warum verbringen so viele Jugendliche einen großen Teil ihrer Freizeit in virtuellen Erfahrungsräumen? Welche Vorteile oder positiven Effekte kann das für die Entwicklung dieser Gruppe haben? Fest steht, dass der Rezipient durch die Nutzung der Medien den kompetenten Umgang mit diesem erlernt und somit Wissen generiert. Er entwickelt demzufolge eine spezifische Medienkompetenz. Die Medienkompetenz umfasst wiederum das Wissen über Medien und die Fähigkeit diese eigenständig zu bedienen und Medienangebote bedürfnisorientiert zu nutzen und kritisch zu

[25] vgl. Largo, Remo H./Czernin, Monika, Jugendjahre. Kinder durch die Pubertät begleiten, München, 2011, S.207.

hinterfragen.[26] Ob dies von den Jugendlichen als positiver Effekt angesehen wird bleibt an dieser Stelle offen. Meiner Meinung nach ist die Ursache der immer steigenden Nutzungszeiten eine andere. Wenn Kinder und Jugendliche über keine tragfähigen sozialen Beziehungen verfügen oder ungenügenden Kontakt zu Gleichaltrigen haben, laufen diese Gefahr, die fehlenden Bedürfnisse virtuell zu befriedigen. Es führen also Situation des realen Lebens dazu, das Problem durch ein Medium bzw. Mittel zu befriedigen bzw. zu verlagern. Genauso ist es im Kontext Sucht.[27] Betrachten wir nun die folgende Grafik und behalten das Thema Sucht im Hinterkopf. Lag die Online-Nutzungsdauer der Jugendlichen im Jahr 2007 bei 106 Minuten, gab es bis zum Jahr 2012 einen Anstieg auf 131 Minuten pro Tag. Im Jahr 2013 stieg dieser Wert erneut an und lag bei 179 Minuten pro Tag. Jugendliche verbrachten also fast 3 Stunden am Tag im Internet. Verglichen mit der vorangegangenen Grafik zur Freizeitaktivität wird schon hier klar, dass z.B. Sport und somit gezielte Bewegung weit abgeschlagen ist. Bis in das Jahr 2018 stieg der Wert auf 214 Minuten am Tag an.

Abbildung 13: Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2007 - 2018



Quelle: JIM-Studie 2018

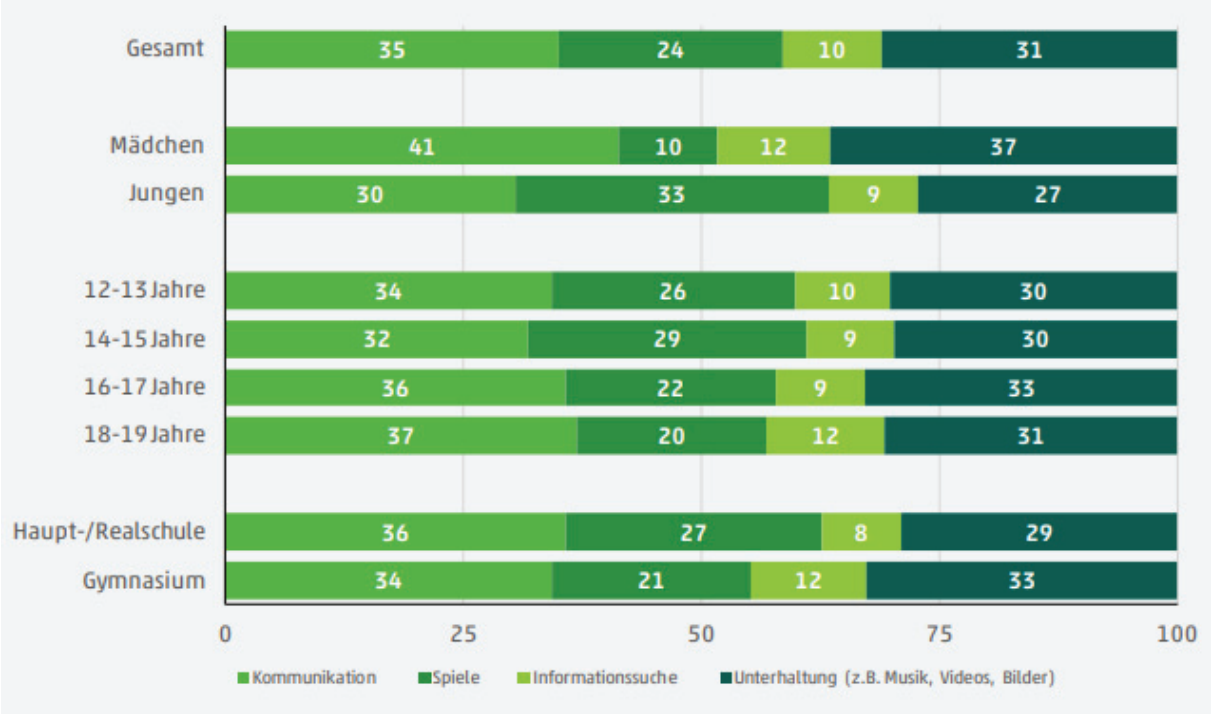
4.2.5 Inhaltliche Verteilung der Nutzung

Wie schon bei den Kindern erwähnt, gibt es 3 wesentliche Themenbereiche für die Nutzung des Internets und Funktionen. Kommunikation, Information und Unterhaltung. Diese Bereiche sind auch auf die folgende Grafik anzuwenden. Es wird im Vergleich zu den Kindern deutlich,

[26] vgl. Stüwe, Gerd/Ermel, Nicole, Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim u.a. 2019, S. 86f.
[27] vgl. Largo, Remo H./Czernin, Monika, Jugendjahre. Kinder durch die Pubertät begleiten, München, 2011, S.210.

dass es keine signifikanten Unterschiede zwischen den Themenbereichen und auch in den jeweiligen Altersstufen gibt. Bei Kindern war der Themenbereich Kommunikation der Wichtigste, gefolgt von Unterhaltung und Information. Auch bei den Jugendlichen liegt der Schwerpunkt auf der Kommunikation, fast ebenso wichtig ist der Komplex der Unterhaltung (z.B. Musik, Videos, Bilder) bzw. Spiele, welcher meines Erachtens zur Unterhaltung zählt. Der Punkt Information ist weit abgeschlagen.

Abbildung 14: Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung 2018

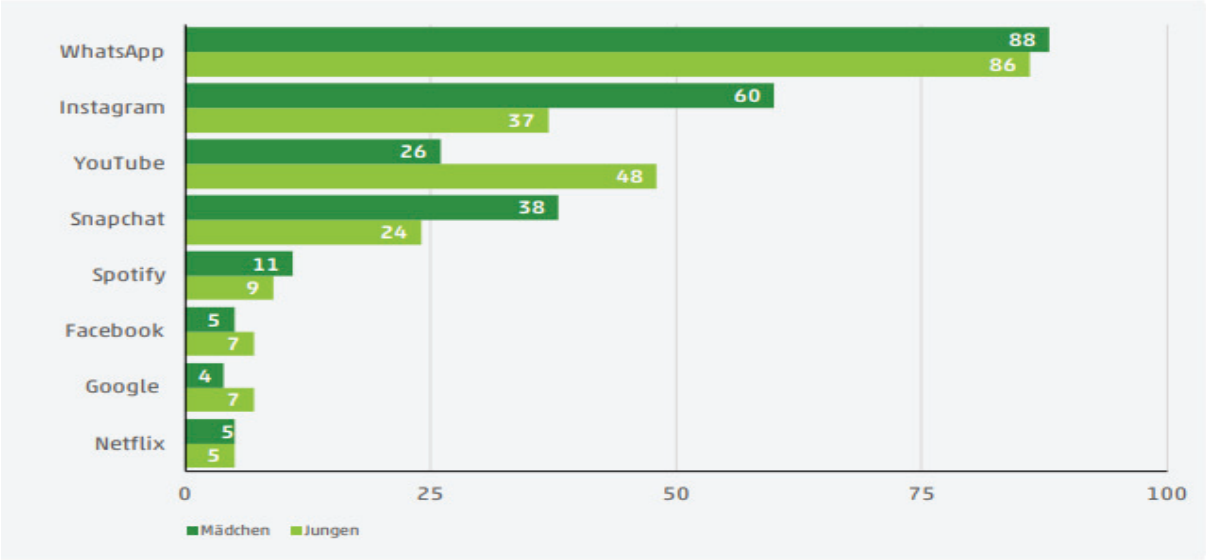


Quelle: JIM-Studie 2018

4.2.6 Wichtigsten Apps im Alltag der Jugendlichen

Am Beliebtheitsgrad von WhatsApp hat sich jedoch nichts geändert, dieser Dienst steht sowohl bei den Kindern als auch bei den Jugendlichen mit Abstand auf dem ersten Rang. Auch hier ist die Kommunikation das Kernelement der Nutzung. 88% der Mädchen und 86% der Jungen nennen WhatsApp als favorisierte App. Angenommen Google dient der Information, so nennen zumindest 4% der Mädchen und 7% der Jungen diese als beliebteste App. Ob nun Facebook, Instagram oder Snapchat eher der Unterhaltung oder der Kommunikation diesen, geht aus dieser Grafik nicht hervor. Ungeachtet dessen, bestätigt dies jedoch die Abbildung 14, mit den Schwerpunkten der inhaltlichen Verteilung. Zu vermuten ist jedoch, dass Instagram und Snapchat für die Mädchen eher zu Kommunikation dienen. Im Vergleich geben 60% der Mädchen Instagram als beliebteste App an, hingegen nur 37% der Jungen. Ein ähnliches Bild zeigt sich bei der App Snapchat. Bei der Unterhaltungs-App YouTube ist es hingegen umgekehrt, hier nennen 48% der Jungen und lediglich 26% der Mädchen diese als wichtigste App.

Abbildung 15: Wichtigste Apps 2018



Quelle: JIM-Studie 2018

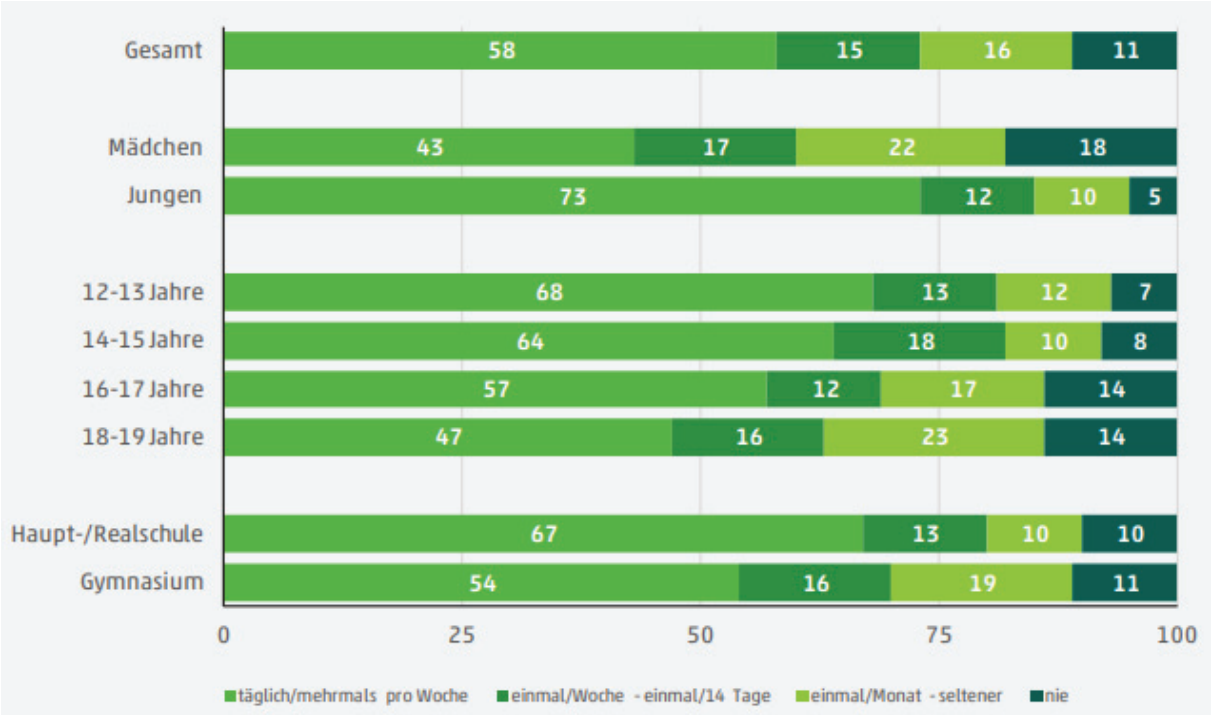
4.2.7 Nutzungsfrequenz digitaler Spiele

Warum spielen Jugendliche überhaupt Spiele in der virtuellen Welt? Die meisten Jugendlichen verfügen innerhalb der virtuellen Welt über ein intaktes und stabiles Beziehungsnetz und erbringen beim Spielen eine Leistung. Zugleich müssen sich diese Herausforderungen stellen und trainieren beim Spielen das Kombinationsvermögen und die Auffassungsgabe. Es ist auch gewissermaßen ein Konzentrationstraining. Die Frage, welche sich mir stellt, ist die Frage, warum dies virtuell geschehen muss, gibt es in der realen Welt doch ebenso Herausforderungen. Demzufolge wäre eine heterogene Beschäftigung wünschenswert, aber dafür müssten Schule, Familie und Gesellschaft alternative Angebote schaffen und diese fehlen oftmals. Abermals kommt somit die Frage auf, welche konkreten gesellschaftlichen Erfahrungen den Jugendlichen fehlen, sodass diese ihre Bedürfnisse am Computer, Smartphone oder in digitalen Spielen ausleben müssen?[28] Die folgende Abbildung zeigt eindeutig eine höhere Affinität der Jungen für digitale Spiele, als es bei Mädchen der Fall ist. 73% der Jungen spielen täglich/ mehrmals pro Woche digitale Spiele, im Vergleich sind es bei den Mädchen „nur“ 43 Prozent. Auch der Anteil jener, die nie digitale Spiele spielen ist bei den Mädchen mit 18% im Vergleich zu 5% bei den Jungen um einiges höher. Es ist weiterhin ein Trend zu erkennen. Je älter die Jugendlichen werden, desto geringer werden die Prozentsätze in der Kategorie „täglich/ mehrmals pro Woche“. In den Kategorien „einmal/Woche – einmal/ 14 – Tage“ und „einmal/ Monat – seltener“ nehmen die Prozentsätze hingegen zu. Weiterhin ist zu erkennen, dass Jugendliche an Haupt-/ Realschulen im Vergleich zu Gymnasiasten einen größeren Prozentualen

[28] vgl. Largo, Remo H./Czernin, Monika, Jugendjahre. Kinder durch die Pubertät begleiten, München, 2011, S.209ff.

Anteil in der Kategorie „täglich/ mehrmals pro Woche“ aufweisen. Über die Folgen im Bereich der Bildung und den Zusammenhang der Mediennutzung bezogen auf das Bildungsniveau, komme ich im weiteren Verlauf der Arbeit zu sprechen.

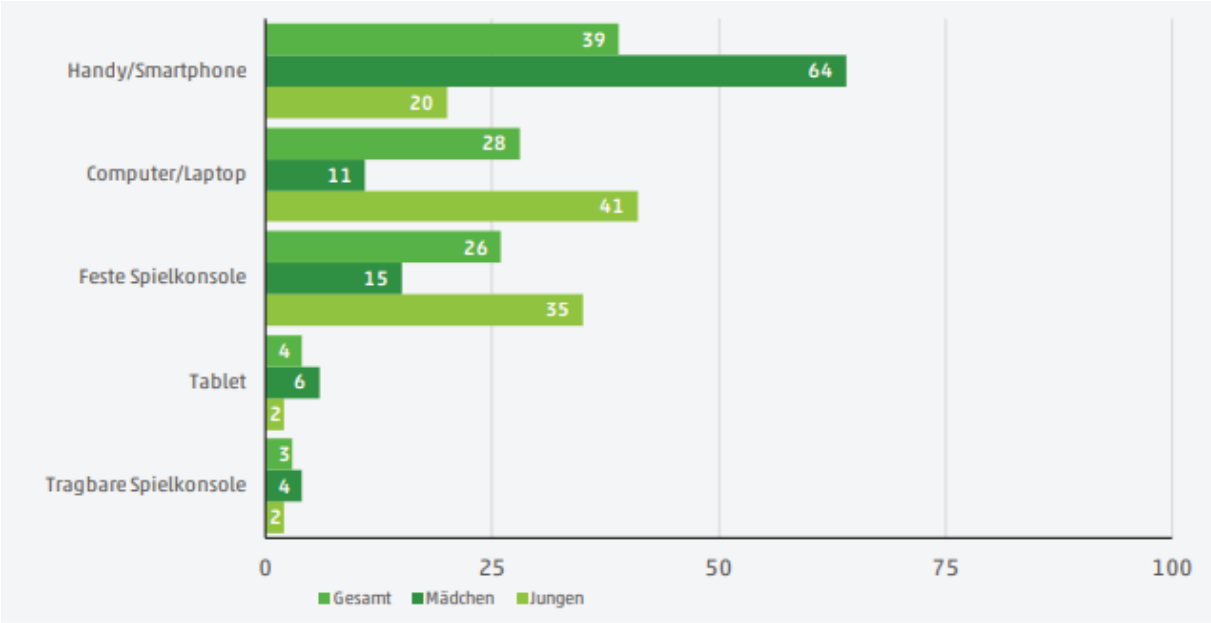
Abbildung 16: Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2018 (Computer, Konsole, Tablet, Handy)



Quelle: JIM-Studie 2018

4.2.8 Beliebtestes Gerät zur Nutzung digitaler Spiele

Abbildung 17: Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2018



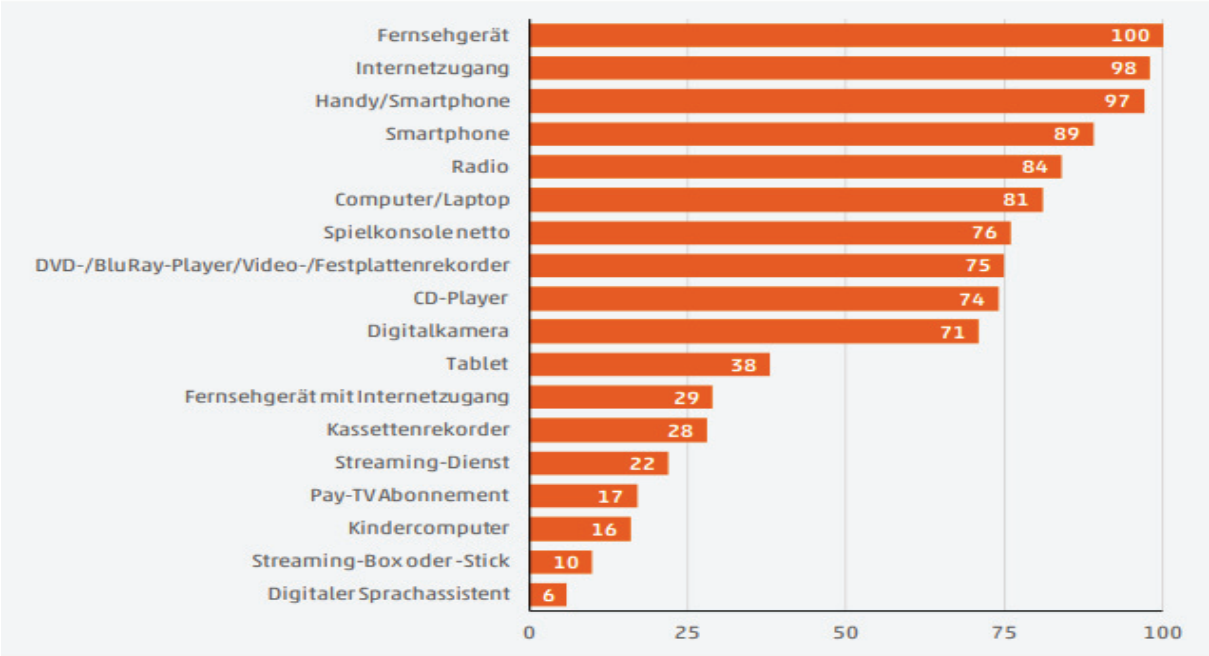
Quelle: JIM-Studie 2018

Es zeigt sich hier, dass auch das Smartphone in dieser Kategorie der Spitzenreiter ist. Zwar gibt es signifikante Unterschiede zwischen den Mädchen und Jungen, so nannten 64% der befragten Mädchen und nur 20% der befragten Jungen das Smartphone als beliebtestes Gerät zum Spielen digitaler Spiele, beim Computer ist es jedoch wieder umgekehrt. 41% der Jungen und nur 11% der Mädchen spielen am liebsten mit dem Computer digitale Spiele. Das Tablet liegt weit abgeschlagen mit durchschnittlich 4% knapp vor der tragbaren Spielekonsole mit 3%.

5 Chancen, Risiken und Bedeutung für Bildung Gesundheit und Gesellschaft

Der Beantwortung dieses Punktes geht die Frage voran, wie die Haushalte der Kinder und Jugendlichen ausgestattet sind und auf welche digitalen Medien diese überhaupt zurückgreifen können. Die KIM-Studie 2018 ist meiner Meinung nach die ausführlichste Studie, welche Medien in Hinblick auf die Nutzungsintensität der Altersgruppe der 6-13jährigen Mädchen und Jungen darlegt. Hierzu wurden im Zeitraum 24. Mai 2018 – 30. Juni 2018 1231 deutschsprachige Kinder persönlich-mündlich befragt.[29] Die folgende Grafik der KIM-Studie 2018 zeigt, dass fast alle Kinder im Alter von 6-13 Jahren Zugriff auf ein vielfältiges Medienrepertoire haben. Jeder Haushalt verfügt über einen Fernseher, fast überall gibt es Internet, das Smartphone, einen Computer bzw. eine Spielekonsole.

Abbildung 18: Medienausstattung im Haushalt 2018

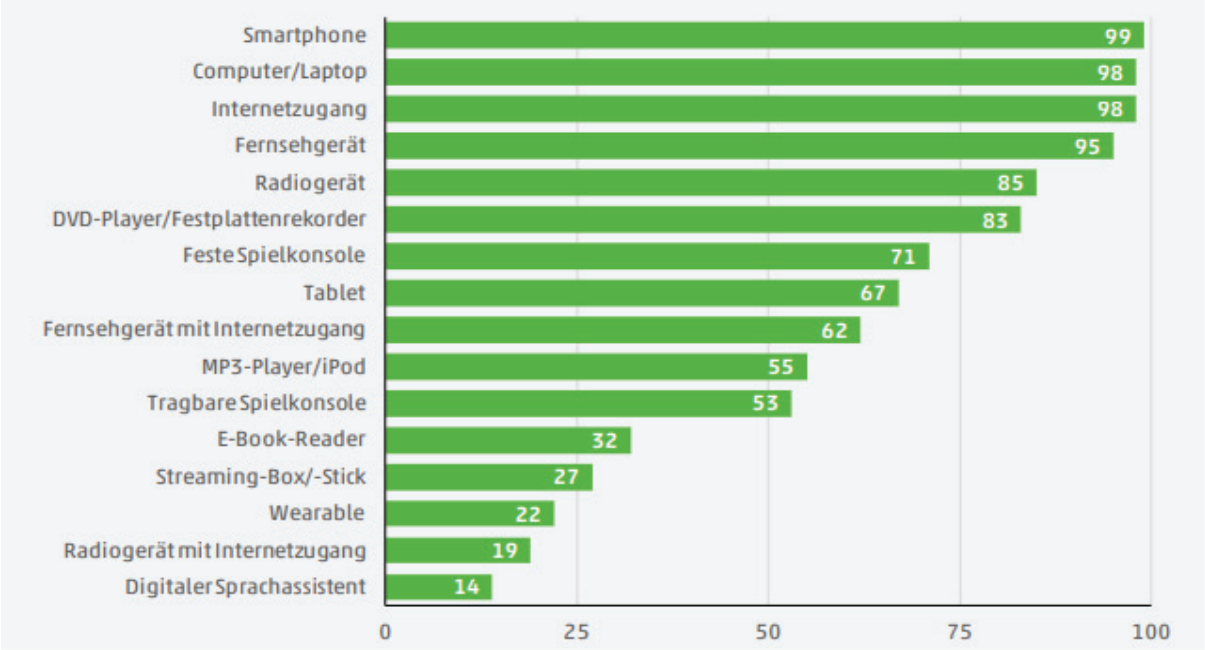


Quelle: KIM-Studie 2018

[29] vgl. KIM-Studie 2018. Kindheit, Medien, Internet, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13- Jähriger. Hrsg.: Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf (Stand 22.09.2019)

Was die oben genannte KIM-Studie 2018 für Kinder im Alter von 6 – 13 Jahren ist, ist die JIM-Studie 2018 für Jugendliche im Alter von 12 – 19 Jahren. Hierzu wurden 1200 Jugendliche im genannten Alter im Zeitraum vom 28.05.2018 bis 05.08.2018 telefonisch befragt. Bezogen auf die Abbildung 18, trifft die Geräteausstattung auch auf die Jugendlichen im Alter von 12 – 19 Jahren zu, wie die nachfolgende Grafik der JIM-Studie zeigt.

Abbildung 19: Geräteausstattung im Haushalt 2018



Quelle: JIM-Studie 2018

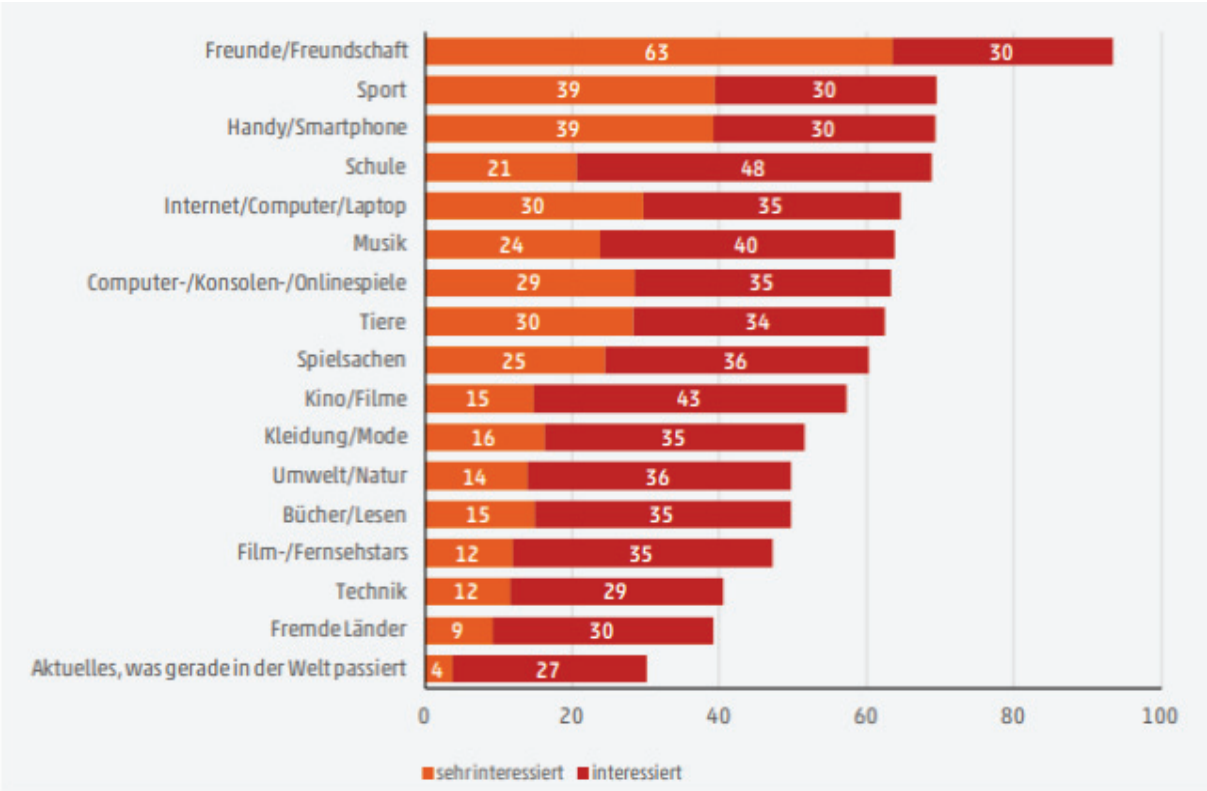
Stellt man diese beiden Grafiken kurz gegenüber, kann schnell festgestellt werden, dass das Medienrepertoire der Jugendlichen nicht differenzierter ist, als bei Kindern, jedoch der prozentuale Anteil bezogen auf den Besitz höher. Was bedeutet dies für den Alltag von Kindern und Jugendlichen, welche Chancen oder Risiken ergeben sich aus dem Fundus einer Vielzahl von Geräten und dessen permanenter Nutzung. Das digitale Medien den Kindern und Jugendlichen nicht nur zur Bildung und Wissenserweiterung dienen und das Bildungsbedürfnis der genannten Personengruppe eher nachrangig sein dürfte, ist kein Geheimnis. Auch nicht, dass sich die Nutzung eher zum Zeitvertreib, als Gesprächsstoff oder aus Langeweile gründet.[30] Wo aber genau liegen bei Kindern und Jugendlichen die Chancen und Möglichkeiten, wo bestehen Risiken und Gefahren.

Die folgende Grafik der KIM-Studie 2018 zeigt, welche Themengebiete für Kinder im Alter von 6-13 Jahren bedeutsam sind. An erster Stelle stehen die Themenbereiche Freunde und Freundschaft. 93% der befragten Kinder sind an Freundschaft sehr interessiert bzw. interessiert. Diesem Themengebiet folgt Sport mit 69%, Handy/ Smartphone mit 69%, Schule mit

[30] vgl. Wegener, Claudia, Aufwachsen mit Medien, Wiesbaden 2016, S. 8.

69% und Internet/ Computer/ Laptop mit 65%. Computer-/Konsolen-/Onlinespiele belegen Platz 7 mit 64 %. Betrachten man nur diese Grafik fällt auf, dass unter den Top 7 der Themengebiete 3 Gebiete der digitalen Medien auftauchen. Es gilt jedoch hier zu beachten, dass den Kindern die Themenkomplexe vorgegeben wurden und diese daraus wählen konnten.

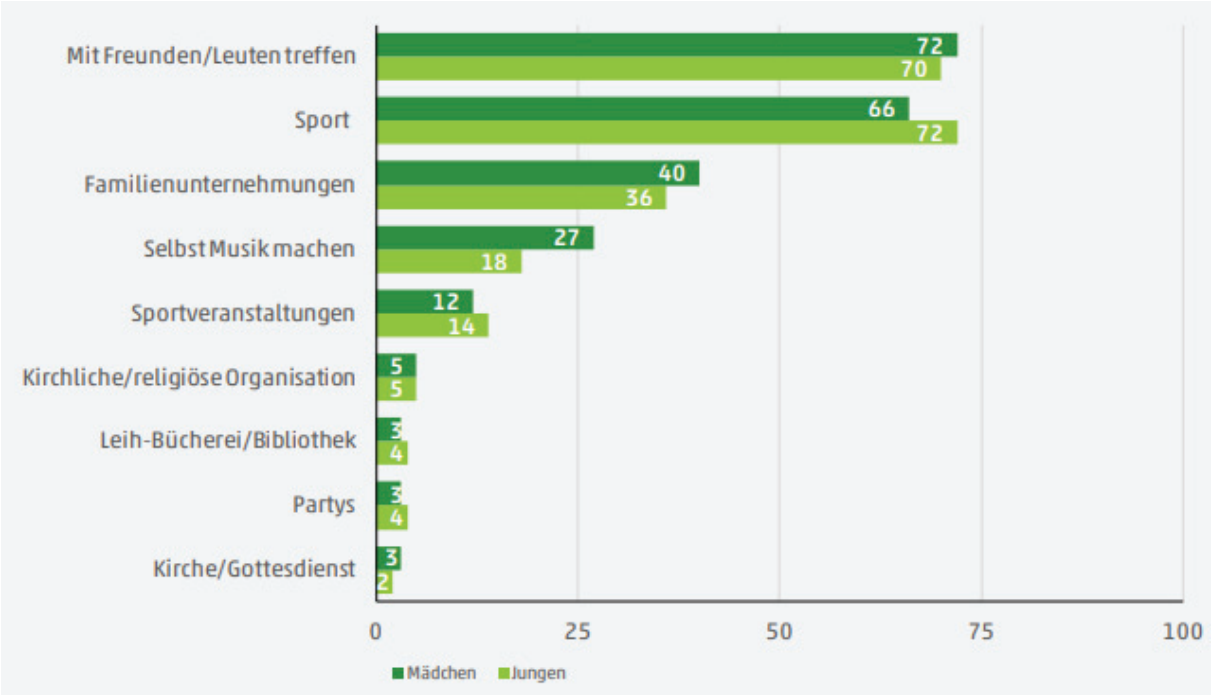
Abbildung 20: Themeninteressen 2018



Quelle: KIM-Studie 2018

Die nachfolgende Grafik zeigt welche Themen in der Freizeit, ausgenommen Medien, für Jugendliche relevant sind. Auch wenn dem aufmerksamen Leser aufgefallen sein dürfte, dass diese Abbildung schon einmal im Verlauf dieser Arbeit genutzt wurde, ist es unerlässlich diese zum Vergleich mit den Themeninteressen des Kindes einzubeziehen und gegenüber zu stellen. Hier zeigt sich, dass mit Freunden/ Leute treffen einen sehr hohen Stellenwert einnimmt. Auch Sport und Familienunternehmungen gehören zum festen Bestandteil der Freizeitgestaltung. Die Freizeitgestaltung ist im Vergleich zu den Themenbereichen der Kinder jedoch konkreter und weniger differenziert, auch wurden die Themenbereiche nicht wie in der KIM-Studie vorgegeben. Es fällt auf, dass kein digitales Medium in dieser zu finden ist. Betrachtet man die vorangestellten Grafiken über die Verfügbarkeit bzw. Nutzung, kann dies nur eine Ursache haben. Das Smartphone aber auch andere digitale Geräte gehören zum Alltag und Lebenswelt der Jugendlichen ganz selbstverständlich dazu.

Abbildung 21: Freizeitaktivitäten 2018



Quelle: JIM-Studie 2018

Wo ergeben sich jetzt Chancen und Risiken in der Nutzung für Kinder und Jugendliche? Die Risiken der Nutzung von Medien gehen einher mit denen, welche überhaupt zur Verfügung stehen. Waren es vor Jahren noch Gefahren, welche durch den Fernsehkonsum ausgehen, weil es diesen schon Jahrzehnte lang gab und dieser jederzeit zur Verfügung stand, sind es jetzt die digitalen Medien, allen voran das Smartphone.[31]. Die digitale Informationstechnik hat weitreichende Nebenwirkungen, welche von gesundheitlichen Schäden, über die Beeinträchtigung von Bildungsprozessen bis zur Beeinflussung von Wahlen reichen.[32] Im weiteren Verlauf möchte ich auf die Differenzierung zwischen Kindern und Jugendlichen verzichten und diese zusammen betrachten. Es würde zu nicht zweckdienlichen Überschneidungen kommen.

5.1 Bildung

Betrachte ich das Thema Bildung unter dem Gesichtspunkt der digitalen Medien, fällt mir als Erstes der „DigitalPakt Schule ein. Grundsätzlich geht es im DigitalPakt Schule um eine bessere digitale Ausstattung an Schulen. Es bedurfte im Verlauf dieser Maßnahme einer Verwaltungsvereinbarung von Bund und Ländern, einer Änderung des Art. 104c des Grundgesetzes

[31] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S. 7.
[32] vgl. ebd., S.9.

durch den Bundesrat und Bundestag sowie die Errichtung eines Sondervermögens, dem sogenannten Digitalinfrastrukturfond.[33]

Wer wie ich die Debatten zum DigitalPakt Schule aufmerksam verfolgte, konnte schnell feststellen, dass dieser in Bezug auf die negativen Auswirkungen von digitalen Medien und der daraus folgenden zusätzlichen Belastung für Kinder und Jugendliche nicht kritisch hinterfragt wurde. Regierung und Minister gingen von der Notwendigkeit der Aufrüstung der Schulen mit digitaler Technik aus und vergaßen meiner Meinung nach, eine kontroverse Auseinandersetzung mit den möglichen Folgen der Digitalisierung. Der Zweck des DigitalPakt Schule ist auf der Internetseite des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) klar definiert. So heißt es unter der Rubrik -Was soll mit dem DigitalPakt Schule erreicht werden? wörtlich:

„Digitale Systeme und Werkzeuge durchdringen die Gesellschaft. Die Arbeitswelt verändert sich im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung. Viele nutzen selbstverständlich digitale Angebote, häufig ohne die dahinterstehenden Algorithmen und Geschäftsmodelle zu verstehen, die rechtlichen Rahmenbedingungen zu kennen und die Auswirkungen auf die eigene Person und das Zusammenleben zu hinterfragen. Digitale Kompetenz ist deshalb von entscheidender Bedeutung für jeden Einzelnen und jede Einzelne, um digitale Medien selbstbestimmt und verantwortungsvoll nutzen zu können und um gute Chancen auf dem Arbeitsmarkt zu haben und für die Gesellschaft, um Demokratie und Wohlstand im 21 Jahrhundert zu erhalten. Schulen müssen deshalb überall auf schnelles Internet zurückgreifen können und sollten über entsprechende Anzeigegeräte wie interaktive Whiteboards verfügen. Lehrerinnen und Lehrer müssen gut qualifiziert sein, um digitale Medien nutzen und digitale Kompetenzen vermitteln zu können. Mit dem DigitalPakt Schule bringen Bund und Länder beides entscheidend voran.“[34]

Was können wir dieser Begründung für die Digitalisierung an Schulen durch das BMBF entnehmen? Das digitale Werkzeuge und Systeme die Gesellschaft durchdringen und sich durch die Digitalisierung die Arbeitswelt verändert. Das viele digitale Angebote nutzen, ohne im Grunde zu wissen, wie das alles funktioniert und deshalb digitale Kompetenz so wichtig geworden ist, denn ohne diese sei eine selbstbestimmte Nutzung und Teilhabe am Arbeitsmarkt ausgeschlossen und für die Gesellschaft eben auch. Nebenbei würde fehlende digitale Kompetenz dem Wohlstand und der Demokratie des 21. Jahrhunderts entgegenstehen. Der DigitalPakt Schule bietet somit Grundlage für Lehrerinnen und Lehrer sich fortzubilden und gibt

[33] vgl. Bundesministerium für Bildung und Forschung. https://www.bmbf.de/de/wissenswertes-zum-digital-pakt-schule-6496.php (Stand 06.10.2019)
[34] vgl. Bundesministerium für Bildung und Forschung. https://www.bmbf.de/de/wissenswertes-zum-digital-pakt-schule-6496.php (Stand 06.10.2019)

der Schule den Auftrag, dies durch eine schnelle Internetverbindung und entsprechende Anzeigegeräte zu bewerkstelligen.

Ohne meine Analyse und den darin verborgenen Zynismus zu bewerten, möchte ich der Begründung durch das BMBF ein aktuelles Problemfeld gegenüberstellen und benennen. Allerdings möchte ich dies nicht weiter vertiefen, es soll lediglich ein kleiner Diskurs sein und zum Nachdenken anregen. Der Lehrermangel. Der Mangel an Lehrkräften ist derzeit in aller Munde und wird durch die Möglichkeiten des Quer- bzw. Seiteneinstiegs meiner Meinung verschärft. Nimmt man als Grundlage die aktuellen Zahlen der Kultusministerkonferenz und der Dokumentation 216 – Lehreinstellungsbedarf und -angebot in der Bundesrepublik Deutschland 2018 – 2030 - Zusammengefasste Modellrechnungen der Länder aus Oktober 2018 als Grundlage, wird eines deutlich. Es gibt jetzt und in den kommenden Jahren nicht ausreichend Lehrerinnen und Lehrer, dies hat zur Folge, dass an vielen Schulen Unterricht ersatzlos gestrichen und somit auch weniger Unterrichtsstoff vermittelt wird.[35] Wie sollen demzufolge die Lehrkräfte, welche nominal gar nicht vorhanden sind, in die Fortbildung gehen, um die Nutzung digitaler Medien zu erlernen um sie im weiteren Verlauf zu vermitteln. Es ist meiner Meinung nach wichtiger den tatsächlichen Bedarf zu decken anstelle ein neues Problem zu forcieren. Die nachfolgende Grafik zeigt, welches Defizit aktuell und in den kommenden Jahren dem Lehreinstellungsbedarf und-angebot zu Grunde liegt. Im Jahr 2018 lag das Defizit bei 11510 Lehrkräften, im Jahr 2019 bei 3330. Erst ab dem Jahr 2023 soll es laut dieser Tabelle einen Überschuss an Lehrkräften geben. Die Dramatik zeigt sich insbesondere an Grundschulen.

Abbildung 22: Lehrereinstellungsbedarf und -angebot

	westdeutsche Länder			ostdeutsche Länder[1)]			Deutschland		
	LEB	LEA	Saldo	LEB	LEA	Saldo	LEB	LEA	Saldo
2018	34.230	25.310	-8.920	7.520	4.940	-2.590	41.750	30.250	-11.510
2019	26.370	25.450	-920	7.170	4.760	-2.410	33.540	30.210	-3.330
2020	26.940	25.670	-1.280	7.360	5.060	-2.310	34.300	30.720	-3.580
2021	24.510	24.990	490	7.820	5.360	-2.460	32.330	30.350	-1.980
2022	24.860	24.550	-310	7.790	5.390	-2.400	32.650	29.940	-2.720
2023	21.530	25.530	3.990	7.560	5.700	-1.860	29.090	31.230	2.140
2024	22.120	25.790	3.670	7.020	5.650	-1.370	29.140	31.440	2.300
2025	24.360	25.930	1.570	7.160	5.920	-1.240	31.520	31.850	330
2026	27.820	26.040	-1.780	6.910	5.980	-930	34.730	32.020	-2.710
2027	22.210	26.120	3.910	6.730	5.880	-850	28.940	32.000	3.060
2028	22.510	26.200	3.690	6.370	5.810	-570	28.890	32.010	3.120
2029	22.400	26.240	3.840	6.220	5.650	-580	28.630	31.890	3.260
2030	22.880	26.190	3.310	5.860	5.650	-210	28.730	31.840	3.100
Durchschnitt 2018 bis 2030	24.830	25.690	870	7.040	5.520	-1.520	31.860	31.210	-660

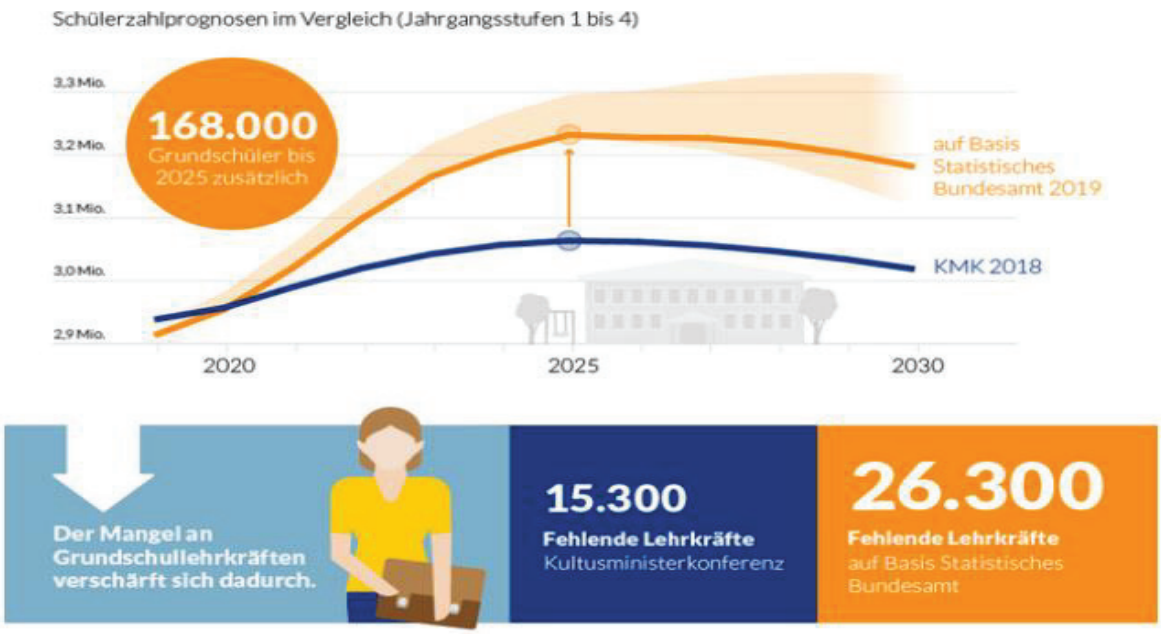
[36]

[35] vgl. Lehrermangel wird vielerorts noch dramatischer, https://www.forschung-und-lehre.de/politik/lehrer-mangel-wird-vielerorts-noch-dramatischer-903/ (Stand 06.10.2019)

[36] vgl. Statistische Veröffentlichungen der Kultusministerkonferenz Dokumentation Nr. 216 – Oktober 2018, Lehrereinstellungsbedarf und -angebot in der Bundesrepublik Deutschland 2018 – 2030 – Zusammengefasste

Hinzukommt, dass die Bertelsmann Studie vom 09.09.2019 zu dem Schluss kommt, dass die Kultusministerkonferenz mit veralteten Zahlen gerechnet hat und die dargelegten Zahlen nicht dem tatsächlichen Ausmaß entsprechen. Der Lehrkräftemangel soll deutlich höher als erwartet sein.

Abbildung 23: Lehrermangel: Darstellung der Zahlen der Kultusministerkonferenz vs. Bertelsmann Studie



[37]

Es wird demzufolge nicht einfach sein, die Digitalisierung an Schulen voranzutreiben, wenn es schon am wichtigsten Element neben der digitalen Technik mangelt, dem analogen Lehrer. Von den Eckpunkten wie Teilhabe am Arbeitsplatz und den Erhalt der Demokratie und Wohlstand mal abgesehen.

Angenommen die digitalen Medien ziehen in den Alltag von Schule ein, welche positiven und negativen Auswirkungen kann dies für den Schüler und Bildung haben? Mit einer neuen Medienentwicklung setzten bekanntlich auch neue Diskussionen ein und sind entweder Verheißung oder Bedrohung.[38] Das BMBF beschreibt die Auswirkungen von Digitalen Medien auf

Modellrechnungen der Länder, Tabelle 4-1, Seite 17, https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/Statistik/Dokumentationen/Dok_216_Bericht_LEB_LEA_2018.pdf, (Stand 06.10.2019)

[37] vgl. Lehrermangel in Grundschulen bis 2030 größer als bislang erwartet, https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/themen/aktuelle-meldungen/2019/september/lehrermangel-in-grundschulen-bis-2030-groesser-als-bislang-erwartet/ (Stand 06.10.2019)

[38] vgl. Friedrich, Katja/Siller, Friederike/Treber, Albert: Smart und mobil – Bewegung im digitalen Paradies. In: Friedrich, Katja/Siller, Friederike/Treber, Albert (Hrsg.): smart und mobil – Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. München, 2015, S. 9 – 17.

Bildung unter der Rubrik -Führen Whiteboards und schnelles Internet automatisch zu besserer Bildung? - wie folgt:

„… Angesichts der sozialen und kulturellen Vielfalt der Schülerschaft muss Bildung individueller gestaltet werden. Es ist für alle Schülerinnen und Schüler wie für Lehrkräfte lernförderlich, wenn individuelle Lernfortschritte genauer erfasst und durch gezielte Auswahl von Lernbausteinen und -materialien unterstützt werden können. Digitale Medien können das Lernen im Unterricht und außerhalb der Schule besser vernetzen und dazu beitragen, Bildungsbenachteiligungen auszugleichen. Über Onlineplattformen können sich Schülerinnen und Schüler auch von zu Hause aus sehr gut gemeinsam an schulischen Aufgaben arbeiten und sich austauschen. … Digitale Medien können den Unterricht in vielen Fächern anschaulicher, praxisorientierter und aktivierender gestalten. Zum Beispiel können realitätsnahe digitale Simulationen komplexe Lehrinhalte im Unterricht nachvollziehbar machen, die bisher nur abstrakt behandelt werden konnten. … „

Meiner Meinung nach, untermauert das BMBF die Notwendigkeit der Digitalisierung an Schulen mit den o.g. Ausführungen nicht. Digitale Medien können komplexe Lehrinhalte im Unterricht dadurch nachvollziehbar machen, indem sie sich realitätsnaher digitaler Simulationen bedienen, mehr nicht. Dazu benötigt nicht jeder Schüler ein Tablet oder Smartphone im Unterricht. Ein Beamer oder Fernseher würde dem genauso gerecht werden. Es soll nicht der Eindruck entstehen, dass digitale Medien im Unterricht keine Daseinsberechtigung haben, die haben sie durchaus. Digitale Endgeräte sind im Alltag verankert und es bedarf einer zukunftsorientierten Sicht der Schulen, dies zu nutzen und in ihren Bildungsauftrag mit einzubeziehen. [39] Es wird behauptet und gemessen, dass digitale Medien in schulischen Kontexten eingesetzt werden sollen, weil dadurch die Lernbereitschaft steigt und mit ihnen die Motivation für das Lernen und Lehren.[40] Nur sind dies häufig theoretische Aussagen und Meinungen, die Aufgrund der nicht vorhandenen Praxis nicht ausreichend überprüfbar sind. Ist es dann nicht fraglich, die Digitalisierung an Schulen und den Einsatz mobiler Endgeräte mit einem finanziellen Einsatz von mindestens 5,5 Milliarden Euro, sprich für jede der ca. 40000 Schulen 137000 Euro bereit zu stellen, wenn es nicht ausreichend evaluiert wurde?[41] Eine Forschungsstudie soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben. Die Stadt Wiesbaden erprobte im Schuljahr 2013/2014 das Projekt Tablet-PCs im Unterricht an 4 ihrer Gymnasien. Hierbei ging es um die

---

[39] vgl. Friedrich, Katja/Siller, Friederike/Treber, Albert: Smart und mobil – Bewegung im digitalen Paradis. In: Friedrich, Katja/Siller, Friederike/Treber, Albert (Hrsg.): smart und mobil – Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. München, 2015, S. 9 – 17.

[40] Knaus, Thomas: Me, my, Tablet – and Us – Vom Mythos eines Motivationsgenerators zum vernetzten Lernwerkzeug für autonomopoietisches Lernen. In: Friedrich, Katja/Siller, Friederike/Treber, Albert (Hrsg.): smart und mobil – Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. München, 2015, S. 17 – 43.

[41] vgl. Wissenswertes zum DigitalPakt Schule, https://www.bmbf.de/de/wissenswertes-zum-digitalpakt-schule-6496.php (Stand 07.10.2019)

Erprobung der Einsatzmöglichkeiten moderner Medien im Unterrichtsalltag. Im Ergebnis wurde festgehalten, dass der Einsatz der Tablets den Unterricht bereichern können und die Lehrkräfte und Schüler mit dem Projekt zufrieden waren. Jedoch konnten nicht alle Lehrkräfte die Potentiale der Technik ausschöpfen und nur durch eine intensive Fortbildung den kompetenten Umgang mit der Technik im Unterricht erlernen müssen. [42] Es gibt meiner Meinung nach einen Zugang durch digitale Endgeräte im schulischen Kontext, das Interesse der Schüler und Lehrkräfte ist prinzipiell vorhanden, jedoch sind die Einsatzmöglichkeiten begrenzt, denn didaktische Konzepte fehlen. Wie sieht es mit Einsatzmöglichkeit des Smartphones in der Schule aus? Die Grafiken der KIM-Studie und der JIM-Studie haben gezeigt, dass ca. 90% der Kinder und Jugendlichen im Besitz eines solchen sind und abgesehen von dem Störfaktor, den das Handy in den Unterricht bringt, können doch aus pädagogischer Sicht auch Chancen für die Bildung und das Lernen in dem mobilen Minicomputer stecken.[43] Smartphones gehören zum Alltag, haben eine hohe jugendkulturelle Bedeutung und die Nutzung ist selbstverständlich. Warum sollte sich Schule dies nicht zu Eigen machen und ein Gerät in den Unterricht mit einbeziehen, welches über eine große Funktionsvielfalt verfügt? Über welche Funktionen das Smartphone verfügt und ob sich daraus Einsatzmöglichkeiten im Unterricht ableiten lassen, zeigt die nahfolgende Grafik.

Abbildung 24: Funktionsüberblick Smartphone

44

[42] vgl. Aufenanger, Stefan: Tablets an Schulen – Ein empirischer Einblick aus der Perspektive von Schülerinnen und Schülern. In: Friedrich, Katja/Siller, Friederike/Treber, Albert (Hrsg.): smart und mobil – Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. München, 2015, S. 63 – 81.

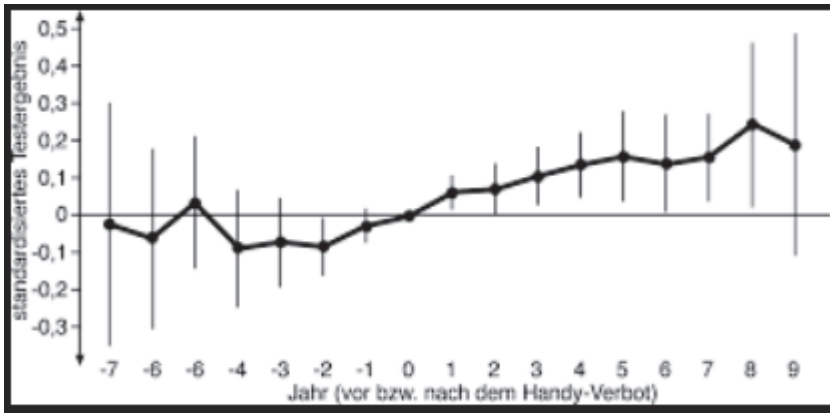
[43] vgl. Friedrich, Katja/Bachmair, Ben/Risch, Maren: Lernen mit dem Handy in der Schule – Warum und wie? In: Friedrich, Katja/Bachmair, Ben/Risch, Maren (Hrsg.): Mobiles Lernen mit dem Handy – Herausforderung und Chance für den Unterricht, Weinheim u.a., 2011, S. 7 – 13.

[44] vgl. Risch, Maren/Friedrich, Katja: Handyfunktionen: Was steckt alles drin? In: Friedrich, Katja/Bachmair, Ben/Risch, Maren (Hrsg.): Mobiles Lernen mit dem Handy – Herausforderung und Chance für den Unterricht, Weinheim u.a., 2011, S. 13 – 21.

So können Schüler beispielsweise die Fotofunktion nutzen, um geometrische Formen in ihrer Alltagswelt festzuhalten und dadurch mathematische Kategorien besser nachvollziehen zu können. Die Videofunktion, um Handyfilme zu gestalten, die Aufnahme- und Diktierfunktion, um die Besonderheiten der kindlichen Alltagssprache festzuhalten.[45] Die sich daraus ergebenen Lernszenarien erfordern wieder digitale Kompetenz der Lehrkräfte, weiterhin aufgrund der nötigen Kleingruppenarbeit ausreichend Personal. Es kann also festgehalten werden, dass es durchaus positive Effekte durch die Einführung digitaler Endgeräte geben kann, diese sind aber theoretischer Natur und derzeit nicht umsetzbar. Meiner Meinung nach gibt es eine Funktion des Smartphones, welche sich für den Einsatz im Unterricht oder für Projektwochen eignet. Die GPS-Funktion und der Einsatz der App Actionbound®, auf welche im weiteren Verlauf der Arbeit eingegangen wird.

Welche negativen Auswirkungen kann der Einsatz digitaler Medien im Unterricht haben und welche Folgen zeichnen sich dadurch für die Schülerinnen und Schüler ab? Schon die alleinige Präsenz eines Smartphones wirkt sich negativ auf das Denkvermögen und die Intelligenz aus. Klingelt das Handy im Unterricht, wird der gerade vermittelte Unterrichtsstoff weniger beachtet oder behalten. Da hilft auch kein leise oder auf Vibration stellen, es wird trotzdem darauf geachtet.[46] Smartphones im Unterricht behindern das Lernen, verbietet man diese, nimmt das Lernen zu. Die nachfolgende Grafik zeigt die Auswirkungen des Handyverbotes an 90 Schulen im Großraum London auf die Leistungen der Abschlussprüfungen der Schüler von Zeitpunkt des Verbots -0-. Es ist zu erkennen, dass sich die Leistungen der Schüler nach der Einführung des Verbots signifikant verbessert haben.

Abbildung 25: Auswirkung des Handyverbotes



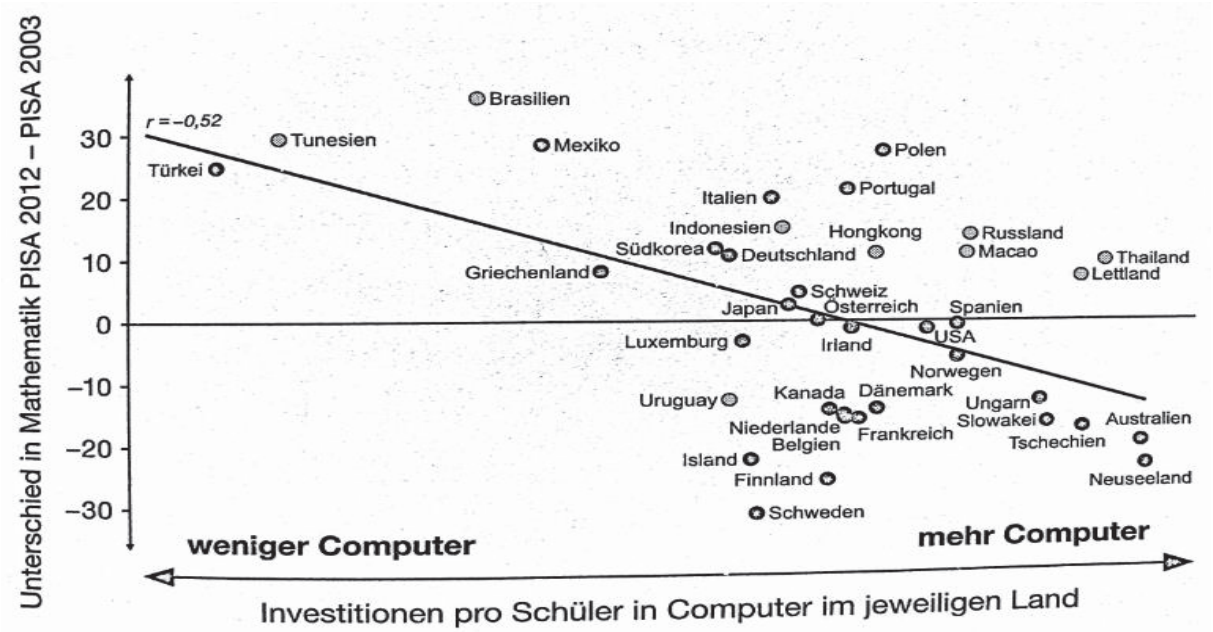
Eine weitere Grafik zeigt, welchen negativen Einfluss die Investitionen in Computer und digitalisierten Unterricht auf die Leistungen von 15-jährigen Schülern im Fach Mathematik

[45] ebd.

[46] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S.66ff.

zwischen dem Jahr 2003 – 2012 hatten. Sie zeigt, dass es einen kausalen Zusammenhang zwischen steigenden Ausgaben in Digitalisierung und einer Leistungsabnahme gibt. Im Klartext, je mehr ein Land pro Schüler in Computer investiert, desto eher verschlechtert sich die Leistung, hier am Beispiel des Fachs Mathematik.

Abbildung 26: Einfluss der Investitionen in Computer und digitalisierten Unterricht auf Leistungen



[47]

So verwundert es nicht, dass das französische Parlament im Juli 2018 ein absolutes Verbot für mobile Endgeräte jeder Art an Schulen einführte.[48] Ein weiterer Indikator der negativen Auswirkungen auf Bildung könnte die PISA-Studie sein. Länder wie Finnland waren zu Beginn der Erhebungen Spitzenreiter und liegt jetzt im Mittelfeld, obwohl oder dadurch, dass gerade viel Geld in die Digitalisierung der Schulen floss. Wenn jetzt noch hinzukommt, dass weniger gebildete Menschen mehr Schaden durch digitale Informationstechnik erleiden, als gebildetere, werden nicht wenige auf der Strecke bleiben.[49]

5.2 Gesundheit

Die Frage, welche sich mir an dieser Stelle stellt, ist jene nach den Auswirkungen des Medienkonsums auf die Gesundheit. Sind die Folgen bzw. Wirkungen, des wie in Abbildung 13 dargestellten wachsenden und messbaren signifikanten Steigerung, der in virtuellen Welt verbrachten Zeit nun ausschließlich mit Risiken verbunden, oder ergeben sich dadurch

[47] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S.31ff.
[48] vgl. ebd., S.122.
[49] vgl. ebd., S.33f.

Möglichkeiten für die Gesundheit? Am 16.06.2018 hat die Weltgesundheitsorganisation (WHO) die ICD 11 vorgestellt, welche wiederum im Mai 2019 auf der 72. Weltgesundheitsversammlung verabschiedet wurde.[50] In dieser wurde erstmalig Onlinesucht unter dem Diagnoseschlüssel 6C51 als eigene Krankheit aufgenommen, worunter sowohl das unkontrollierte oder übermäßige Chatten oder das Spielen im Internet subsumiert werden kann.[51] Davon ausgehend, dass ein übermäßiger Konsum von digitalen Medien als Folge eine Krankheit nach sich ziehen kann, welche wiederum Folgen auf die psychische bzw. physische Gesundheit hat, scheinen die Möglichkeiten bzw. Chancen welche einen positiven Effekt auf die Gesundheit als Folge haben, doch begrenzt bis nicht vorhanden. Interessant war für mich an dieser Stelle, dass das Thema von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) nicht aufgegriffen wurde. Es gibt weder Studien noch allgemeine Hinweise zu diesem wichtigen Themengebiet auf der Internetseite der BZgA. So auch auf der Internetseite des Bundesministeriums für Gesundheit. Lediglich eine allgemein gehaltene Begriffserklärung zum Thema -Online-Sucht- ist vorhanden. Auf persönliche Nachfrage wurde dies bestätigt. (Stand 11.10.2019) Dies bedeutet nicht, dass die Risiken so gering sind oder es nicht genügend Personen gibt, die unter Onlinesucht leiden. Die Risiken sind enorm und es nicht zu thematisieren ist nachlässig und verantwortungslos von Seiten der Regierung. Davon ausgehend, dass dadurch der DigitalPakt Schule somit ein Widerspruch in sich wäre, kann ich an dieser Stelle über die Motive nur mutmaßen. Eines möchte ich vorwegnehmen, Chancen oder Möglichkeiten digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen bezogen auf das Thema Gesundheit sehe ich nicht. Die Nutzung stellt ein Gesundheitsrisiko dar. Neben dem Faktor Sucht, welcher schon dadurch seine Bedeutung erfährt, dass er als Krankheit im ICD-11 aufgeführt wird, gibt es ein sehr heterogenes Krankheitsfeld. Der Konsum digitaler Medien kann Kurzsichtigkeit, Angst, Depressionen, Aufmerksamkeits- oder Schlafstörungen, Bewegungsmangel, Übergewicht, Haltungsschäden sowie Diabetes oder Bluthochdruck zur Folge haben. Im weiteren Sinne auch ein erhöhtes Risikoverhalten im Straßen- und Geschlechtsverkehr. Durch die Nutzung der Geo-social-Networking Apps wie Tinder kommt es täglich zu millionenfachen Gelegenheitssex und in der Folge zur Verbreitung von Geschlechtskrankheiten und im Straßenverkehr ist die Nutzung des Smartphones bei jüngeren Verkehrsteilnehmer Unfallursache Nr. 1, noch vor Alkohol.[52] An dieser Stelle möchte ich am Beispiel der Kurzsichtigkeit die Risiken auf die Gesundheit darstellen und erläutern. Kurzsichtigkeit ist mit 30% in Europa die häufigste Form der Sehbehinderung bei jungen Menschen. Hierbei gilt es zwischen angeborener und erworbener Behinderung zu unterscheiden. Lediglich 3% dieser Behinderung ist

[50] vgl. https://www.dimdi.de/dynamic/de/faq/faq/Wann-kommt-die-ICD-11/ (Stand 11.10.2019)
[51] vgl. https://icd.who.int/browse11/l-m/en#http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f1448597234 (Stand 11.10.2019)
[52] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S.24f.

angeboren, 97% hingegen erworben. Das bedeutet, dass die Schädigung des Auges, hier die Beeinträchtigung der normalen Entwicklung, durch die übermäßige Nutzung einer Technologie künstlich hervorgerufen wurde. Vor allem die Nutzung des Smartphones stellt hier ein besonders großes Risiko dar, denn aufgrund des kleinen Bildschirms muss es im Vergleich zu anderen Bildschirmmedien wie der Fernseher, besonders nah vor das Auge gehalten werden. Denn bei einem nicht ausgewachsenen Auge, wie es bei Kindern und Jugendlichen der Fall ist, muss der Augapfel wachsen, um Bilder in der Nähe scharf zu sehen. Wenn nun viel Zeit vor dem Smartphone oder Tablet verbracht wird, wächst der Augapfel zunehmend und wird zu lang, was eine irreversible Kurzsichtigkeit zu Folge hat. Als Warnsignal sollten hier auch Zahlen aus anderen Ländern dienen, welche über eine digitale Infrastruktur verfügen, die fortgeschrittener ist, als bei uns. In Südkorea liegt der Anteil der kurzsichtigen Jugendlichen in der Altersgruppe der unter 20-jährigen bei unglaublichen 95%, in China schon bei 80%.[53] Dies sollte ein Weckruf sein, denn die Nutzer der digitalen Technik, können unter Umständen die Sehbehinderten von morgen sein, was eine enorme Belastung für das hiesige Gesundheitssystem darstellt und somit Auswirkungen auf die Gesellschaft haben wird. Das Leipziger Forschungszentrum für Zivilisationserkrankungen führt bei ihren ausführlichen Untersuchungen von Kindern und Jugendlichen im Life Child Forschungsprojekt neben den Schwerpunkten Motorik, Bodyscan oder Messung des Blutdrucks auch gezielt Augenuntersuchungen bei den Probanden durch. Ob hier ein kausaler Zusammenhang zwischen der genannten erworbenen Sehbehinderung und den Augenuntersuchungen herzustellen ist, wurde persönlich hinterfragt. Die aktuellen Ergebnisse können mir erst ab November 2019 vom Forschungszentrum zur Verfügung gestellt werden. (Stand 24.10.2019)

Ein Weiterer Punkt sind die zu erwartenden Entwicklungsstörungen bei Kindern und Jugendlichen. Die BLIKK-Studie (Bewältigung, Lernverhalten, Intelligenz, Kompetenz, Kommunikation) untersuchte 2018 die Auswirkungen digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche und belegte die negativen Auswirkungen des Konsums. Bei dieser Untersuchung wurden 79 Kinder- und Jugendarztpraxen aufgesucht und die Ergebnisse der U- und J-Untersuchungen von 5573 Kindern und Jugendlichen ausgewertet.[54] Ein Hauptziel dieser Untersuchung war es, das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen in Bezug auf elektronische Medien und mögliche Auswirkungen auf einzelne Entwicklungsbereiche zu prüfen. Des Weiteren wurde die Medienkompetenz der Erziehungsberechtigten untersucht. Basierend auf den Ergebnissen wurde festgestellt, dass zum einen die Medienkompetenzen der Erziehungsberechtigten nicht

[53] vgl. ebd., S.45ff.
[54] vgl. ebd., S.95.

adäquat ausgebildet sind. Dies in Bezug auf die von der BZgA empfohlenen Nutzungszeiten.[55] Die Mediennutzungszeiten werden von der BZgA wie folgt deklariert:

- Babys und Kleinkinder im Alter von 0 – 2 Jahren so wenig wie möglich, tägliches Fernsehen in Anwesenheit der Eltern maximal 20 Minuten, Hörmedien maximal 30 Minuten am Tag.
- 3 – 5-jährige sollten täglich nicht länger als 30 Minuten am Tag fernsehen oder am Computer aktiv sein, auch die Nutzung von Konsolen ist in dieser Zeit möglich, Hörmedien können zwischen 30 – 45 Minuten täglich genutzt werden.
- Die 6 - 10-jährigen sollten nicht länger als 30 – 45 Minuten fernsehen oder am Computer sitzen. Auch die Nutzung der Konsole oder anderer mobiler Medien sind hier möglich. Bei den Hörmedien dürfte man ruhig großzügiger sein.
- Für die 11 – 13-jährigen kann der Richtwert für eine intensive, freizeitbetonte Hinwendung zu Computerspielen oder Fernsehsendungen wochentags durchschnittlich 60 Minuten betragen.[56]

Meiner Meinung nach sind die durch die BZgA definierten Mediennutzungszeiten bezogen auf die genannten Risiken zu hoch und ebnen den Weg für z.B. die genannte erworbene Sehbehinderung Kurzsichtigkeit. Wenn eine Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 6-jährige Kinder schriftlich legitimiert, täglich 30 Minuten mobile Medien zu nutzen, somit auch das Smartphone, obwohl bekannt ist, dass Eltern und auch Pädagogen, über unzureichende Medienkompetenzen hinsichtlich der Nutzungszeiten verfügen, ist ein Schaden am Kind vorprogrammiert. Hinzu kommt der DigitalPakt Schule, durch diesen werden mobile Endgeräte in den Bildungseinrichtungen etabliert. Wenn dann in nur einer Unterrichtsstunde mit diesem Medium gearbeitet werden sollte, ist die Nutzungszeit des gesamten Tages vollkommen ausgeschöpft. Bei 2 Unterrichtseinheiten sogar um das doppelte überschritten. Dabei ist die Medienbeschäftigung in der Freizeit nicht berücksichtigt. Zurück zum Inhalt der BLIKK-Studie. Es wurde neben der fehlenden Medienkompetenz der Erziehungsberechtigten, die Folge dessen ersichtlich, nämlich, dass ein Großteil der Kinder und Jugendlichen die Nutzungszeiten für Smartphone oder Fernseher überschreiten. Weiterhin zeigten sich kausale statistische Zusammenhänge zwischen erhöhtem elektronischen Medienkonsum und

[55] vgl. Abschlussbericht BLIKK-Medien: Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien, 3. Zusammenfassung, S.6. https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf (Stand 11.10.2019)

[56] vgl. Gut hinsehen und zuhören – Tipps für Eltern zum Thema „Mediennutzung in der Familie, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln, 2014, S. 14ff. file:///C:/Users/Christian%20Lehmann/Downloads/20281000%20(1).pdf bzw. https://www.bzga.de/infomaterialien/kinder-und-jugendgesundheit/gut-hinsehen-und-zuhoeren-ratgeber-fuer-eltern/ (Stand 11.10.2019)

Entwicklungsstörungen wie Konzentrationsstörungen, Sprachentwicklungsstörungen und Hyperaktivität.[57] Zusammengefasst bedeutet dies, dass ein kausaler Zusammenhang zwischen einem erhöhten Konsum digitaler Medien und negativen Auswirkungen auf die psychische und physische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen besteht. Demzufolge besteht dringender Handlungsbedarf.

5.3 Gesellschaft

Im folgenden Abschnitt geht es weniger darum welche positiven oder negativen Auswirkungen die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche auf die Gesellschaft hat, es geht vielmehr um die Frage, was Gesellschaft, sprich, Politik, Eltern oder Pädagogen leisten können, um Kinder und Jugendliche vor den Folgen der Nutzung zu bewahren und somit auch längerfristig die Gesellschaft. Es wurde belegt, dass der erhöhte Konsum digitaler Medien gesundheitliche Folgen und einen ungünstigen Einfluss auf Bildung hat und somit auch grundlegende negative Einflüsse auf die Gesellschaft. Im weitesten Sinne bedeutet dies, dass die digitale Informationstechnik eine abnehmende Grundbildung der Bevölkerung zur Folge hat und somit eine Bedrohung der demokratischen Gesellschaft ist.[58] Bezugnehmend auf die BLIKK-Studie und auch auf die KIM- sowie JIM-Studie möchte ich Kernaussagen benennen und anhand dieser Möglichkeiten thematisieren und theoretisch beleuchten. Die Grafik 13 gibt Aufschluss über die steigenden Mediennutzungszeiten der Jugendlichen und belegt, dass 12 – 19-jährige täglich 214 Minuten pro Tag im Jahr Online waren. Dies bedeutet, dass diese Personengruppe täglich ca. 3,5 Stunden vor dem Smartphone, Tablet, dem Computer oder der Konsole verbracht haben und in der virtuellen Welt unterwegs waren. Es bedeutet, weiterhin, dass das Fernsehen, sprich das gucken von Serien, Filmen oder Hörmedien nicht aufgelistet sind, welche theoretisch den Konsum von Medien allgemein bezogen auf die Nutzungszeiten erhöhen würde. Diese Feststellung in Bezug auf die definierten Nutzungszeiten der BZgA zeigt, dass zumindest die Personengruppe der 11 – 13-jährigen die tägliche Nutzungszeit um 2,5 Stunden überschreiten. Was laut BLIKK-Studie in der Untersuchungsgruppe im U10/U11-Alter zu Entwicklungsstörungen (Konzentration/ Hyperaktivität) und in der J1-Phase insbesondere mit Konzentrationsstörungen einhergehen kann.[59] Genau an dieser Stelle ist es Aufgabe der Gesellschaft hinzusehen und die Folgen ernst zu nehmen. Meiner Meinung nach ist dies jedoch schwierig, verbringen die Erwachsenen, gleich ob Erziehungsberechtigte, Lehrer oder Politiker oft den ganzen Tag vor und mit Medien, sodass es für diese Personengruppe

[57] vgl. Abschlussbericht BLIKK-Medien: Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien, 3. Zusammenfassung, S.6. https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf (Stand 11.10.2019)

[58] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S.37f.

[59] vgl. Abschlussbericht BLIKK-Medien: Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien, 3. Zusammenfassung, S.7. https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf (Stand 12.10.2019)

auch zur Aufgabe werden wird, dies glaubhaft zu vermitteln und ihrer Vorbildfunktion gerecht zu werden. Unabhängig von dieser These soll es jedoch mehr um die Möglichkeiten gehen. Eine Möglichkeit ist, zumindest unterstreichen dies die genannten Studien und Ergebnisse, die Einschränkung der Mediennutzungszeit. Welche Möglichkeiten sind denkbar und was setzen diese voraus und wie würden Kinder und Jugendliche diese Maßnahme wahrnehmen? Wie kann diese eingeschränkt werden? Voraussetzung ist meiner Meinung nach und diese bezeichne ich als unabdingbar, die adäquate Ausbildung der Erziehungsberechtigten und Pädagogen in Bezug auf ihre Medienkompetenzen. Das heißt, Ihrer eigenen Vorbildfunktion gerecht zu werden und den Kindern und Jugendlichen den Umgang zu vermitteln. Dies bedeutet neben dem Vermitteln der richtigen Nutzungs- und Offlinezeiten auch die Vermittlung analoger Lebensinhalte.[60] Wie im Text bereits an anderer Stelle dargelegt bedeutet dies die Schaffung alternativer Angebote für eine heterogene Beschäftigung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Denn wenn Kinder und Jugendliche ausreichend soziale und zwischenmenschliche Beziehungen haben und pflegen und Erfahrungen sammeln, können auch andere viel diskutierte Phänomene wie Gewaltvideos – oder -spiele keinen Schaden anrichten.[61] .Wenn dies erreicht ist, ergeben sich weitere Möglichkeiten der Nutzungseinschränkung. Es können technische Lösungen wie beispielsweise Programme entwickelt werden, welche es den Eltern ermöglicht, die Nutzung digitaler Medien zu kontrollieren und bei Bedarf zu begrenzen.[62] Diese gibt es bereits, werden jedoch nicht in ausreichender Form benutzt. Anhand eines Auszuges des Jugendmedienschutzindex haben lediglich 25% der befragten Eltern auf dem digitalen Medium der Jugendlichen ein Jugendschutzprogramm installiert, damit es nicht mit ungeeigneten Inhalten in Kontakt kommt, bzw. 23% der Eltern eine Kindersicherung installiert.[63] Weiterhin sollte im Kontext des Lehr- und Lernkontextes der Einsatz digitaler Medien kritischer betrachtet werden und die digitalen Unterrichtszeiten in Hinsicht auf die eindeutig deklarierten Nutzungszeiten in einen neuen kausalen Zusammenhang gebracht werden. Eine weitere Möglichkeit im Rahmen der Sozialen Arbeit wird im nächsten Punkt beschrieben und könnte als ein Präventionsprojekt in Erwägung gezogen werden.

---

[60] vgl. Abschlussbericht BLIKK-Medien: Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien, 3. Zusammenfassung, S.132. https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf (Stand 12.10.2019)

[61] vgl. Largo, Remo H./Czernin, Monika, Jugendjahre. Kinder durch die Pubertät begleiten, München, 2011, S.212.

[62] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S.24.

[63] vgl. Brüggen, Niels u.a.: Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Heranwachsenden und Eltern, S.45. https://www.fsm.de/sites/default/files/FSM_Jugendmedienschutzindex.pdf (Stand 12.10.2019)

6 Möglichkeiten der Sozialen Arbeit am Beispiel der offenen Jugendarbeit

Voranzustellen ist die geforderte Medienkompentenz, welche zunehmend im Fokus bildungspolitischer Debatten steht und als wichtige Erziehungsaufgabe bezeichnet wird. Diese muss von den Fachkräften der Sozialen Arbeit wahrgenommen werden, allerdings sollte vermieden werden, dass diese den Fachkräften und Bildungsträgern allein übertragen wird, denn aufgrund der gesellschaftlichen Bedeutung ist die Erziehungskompetenz als gesamtgesellschaftliche Aufgabe wahrzunehmen.[64] Professionelle Soziale Arbeit beinhaltet ein spezielles Beziehungsgeflecht zwischen Adressat und Sozialarbeiter. Vertrauen, Wertschätzung, Kongruenz oder Akzeptanz sind einige Kernelemente der professionellen Sozialen Arbeit. Ebenso ein angemessenes Nähe – Distanz – Verhältnis. Zu viel Nähe kann auf der privaten oder persönlichen Ebene die professionelle Einstellung vermissen lassen und zu viel Distanz kann den Verlust der Kontrolle über das berufliche Handeln bedeuten. Es ist demzufolge ein Balanceakt. Dieser Balanceakt ist vor allem in Bezug auf soziale Medien von Bedeutung, denn in Handlungsfeldern wie Streetwork, Schulsozialarbeit oder der offenen Jugendarbeit werden nicht selten Gruppen über Facebook oder WhatsApp gebildet, und zwar zwischen oder mit dem Sozialarbeiter und Klient. Hier kann es zum Vermischen von Informationen aus dem privaten und dienstlichen Bereich kommen. Die Folge kann somit eine Vereinnahmung auf sozialer aber auch auf zeitlicher Ebene sein.[65] Dies bedeutet, dass bei aller Hilfestellung, welche den Kindern und Jugendlichen zukommen soll, die digitalen Medien auch kritisch in Hinblick auf sich selbst reflektiert werden müssen und der Fokus auch auf ein gesundes Nähe – Distanz - Verhältnis und eine soziale bzw. zeitliche Vereinnahmung gerichtet werden kann. Welche Möglichkeiten hinsichtlich der Sensibilisierung von Kindern und Jugendlichen sind in der Sozialen Arbeit denkbar? Um nicht in eine bloße Aufzählung zu verfallen, soll dies anhand eines konkreten und praktischen Beispiels erläutert werden. Es geht um die Möglichkeit der App Actionbound® im Arbeitsfeld der offenen Jugendarbeit. Im Vordergrund der offenen Jugendarbeit stehen eher praktische Projekte, in diesem konkreten Beispiel Medienkritik bzw. Förderung der Wahrnehmung digitaler Medien im Alltag. Hier sollte ein Schwerpunkt auf den Kommunikations- und Einsatzmöglichkeiten liegen. Da junge Menschen den Medien gegenüber aufgeschlossen sind, sind diese jedoch gleichzeitig gefährdet, weil sich ein entsprechendes Welt- und Wertewissen erst im Verlauf der Entwicklung herausbildet. Die Herausforderungen, welche die Adoleszenz hier mit sich bringen, wie Identität, Sozialität oder Partizipation sollen nur am Rande erwähnt werden.[66] Als Projekt für die offene Jugendarbeit eignet sich meiner

---

[64] vgl. Stüwe, Gerd/Ermel, Nicole, Lehrbuch Soziale Arbeit und Digitalisierung, Weinheim u.a. 2019, S. 90.
[65] vgl. ebd. S. 80ff.
[66] vgl. Hoffmann, Bernward: Digitale Medien im Kontext Sozialer Arbeit – Dargestellt am Bereich offener Jugendarbeit. In: Meis, Mona-Sabine/ Mies, Georg-Achim (Hrsg.): Künstlerisch-ästhetische Methoden in der Sozialen Arbeit – Kunst, Musik, Theater, Tanz und digitale Medien. Stuttgart, 2018, S. 126 – 153.

Meinung nach eine Actionbound®. Eine Actionbound® ist ein medienpädagogisches Edu-Game welches im Jahr 2011/12 als medienpädagogisches Projekt startete und aufgrund der ständigen Weiterentwicklung in vielen Bereichen einsetzbar ist.[67] Durch die Möglichkeit sich seine eigene interaktive Schnitzeljagd zusammen zu stellen, ist die Actionbound® sowohl als Bildungsroute zur spielerischen Vermittlung von Lerninhalten in Bereichen der Bildung, zum Spaß mit Freunden und Familie oder als Präventionskonzept in der Sozialen Arbeit einsetzbar.[68] In der Actionbound® besteht die Möglichkeit, die von Jugendlichen beliebten aktuellen Medien mit klassischen pädagogischen Methoden zu verschmelzen. Es geht weiter darum, sich die mobil-digitale Welt so nutzbar zu machen, um dadurch Vorteile in der analogen Welt zu erwerben. Beispielsweise soziale Fertigkeiten wie Teamfähigkeit die Fähigkeit sich im Gelände, der Stadt oder Natur zu orientieren.[69] Dies ist meines Erachtens von großer Bedeutung, denn die dargelegten Studien und Quellen zeigen, dass der erhöhter Konsum digitaler Medien bisweilen eher negative Auswirkungen auf den Konsumenten haben und sich antrainierte Fähigkeiten keine positiven Auswirkungen auf das reale Alltagsverhalten haben.[70] Wie die Grafiken 1 und 2 zeigen, verfügen knapp 50% der Kinder und fast jeder Jugendliche über ein Smartphone. Ausgehend davon, dass in einem Projekt der offenen Jugendarbeit Gruppen gebildet werden können, auch unter dem Aspekt des Teambuilding, stellt der Wert von 50% der im Besitz der Kinder befindlichen Smartphones kein Hindernis dar. Die Grafik 24 zeigt die geläufigsten Smartphonefunktionen, unter dem Punkt Alltagsorganisation ist die Navi-/GPS-Funktion aufgeführt. Diese ist nicht zwingend Voraussetzung für die Actionbound, jedoch zur Anwendung bei Orientierung im Gelände notwendig. Ein Szenario als Beispiel für den Einsatz möchte ich kurz darstellen.

In einem Hort könnte ein Präventionsprojekt zum Thema Medienkonsum oder eine Erkundung der Stadt bzw. des Stadtviertels erarbeitet werden. Natürlich wäre dies auch im Klassenverband verschiedener Altersgruppen an Schulen möglich, hier Beispielsweise in Sachkunde oder im Informatikunterricht. Voraussetzung neben dem verfügbaren Medium ist natürlich die Medienkompetenz der pädagogischen Fachkraft. Die Kinder bzw. Jugendliche bereiten dieses Projekt in ihrer Freizeit vor, dies bedeutet sie fotografieren die für sich bedeutsamsten Orte in ihrem Wohnumfeld und arbeiten zusätzlich mit der GPS-Funktion, um die Koordinaten des

---

[67] vgl. Beranek, Angelika/Zwick, Simon: Actionbound – laufend lernen. In: Friedrich, Katja/Siller, Friederike/Treber, Albert (Hrsg.): Smart und mobil – Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. München, 2015, S. 217 – 229.

[68] vgl. Gestalte spannende Schatzsuchen und lehrreiche Führungen für Mobilgeräte, https://de.action-bound.com (Stand 14.10.2019)

[69] vgl. Beranek, Angelika/Zwick, Simon: Actionbound – laufend lernen. In: Friedrich, Katja/Siller, Friederike/Treber, Albert (Hrsg.): Smart und mobil – Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. München, 2015, S. 217 – 229.

[70] vgl. Spitzer, Manfred, Die Smartphone Epidemie, Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft, Stuttgart, 2018, S.127.

Standortes zu ermitteln. Diese Daten werden dann im Hort oder im Klassenverband unter der Leitung der pädagogischen Fachkraft zu einem Quiz zusammengefasst und als z.B. Orientierungsroute spielerisch eingesetzt. Um ggf. den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen und neue Anreize zu generieren, können mittels der Actionbound® zusätzlich Fragen, beispielsweise zu digitalen Medien erdacht und eigearbeitet werden. So wird einerseits das Interesse an neuen Technologien mit dem Einsatz eines Smartphones, der benötigten App Actionbound® sowie der GPS-Funktion der Kinder und Jugendlichen bedient und gleichzeitig präventiv an Schwerpunkten gearbeitet. Beispielsweise an der Aufklärung und Sensibilisierung im Umgang mit dem Medium selbst aber auch an der Förderung der Bewegung in der Natur, welche wiederum einen positiven Effekt auf die Gesundheit haben kann. Natürlich bleiben Bereiche wie direkte Kommunikation oder positive Gruppenerfahrungen davon nicht unberührt.

7 Fazit

Zusammenfassend kann ich sagen, dass digitale Medien in einem unglaublichen Tempo Einzug in die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen erhalten haben. Fast jedes Kind und nahezu jeder Jugendliche ist im Besitz eines Smartphones und diversen anderen technischen Geräten und verbringt einen erheblichen Teil des Tages in der virtuellen Welt. Reale Kontakte werden digital abgefertigt und Social Media-Apps wie WhatsApp, Facebook oder das Online-Spielen bieten dazu die perfekte Grundlage und tragen darüber hinaus zu einer sozialen Entfremdung bei. Dies ist die Folge der fehlenden realen Alternativen für Kinder und Jugendliche, welche sich dadurch einer anderen Plattform bedienen müssen um Erfahrungen im sozialen Kontext machen und erlernen zu können. Als Folge der innewohnenden technischen Entwicklung wurden neben den Kindern und Jugendlichen auch Eltern, Pädagogen und Politik vor Aufgaben gestellt, dessen Lösung erst durch das Erlernen von diversen Kompetenzen möglich wird. Dies zu lösen wird meiner Meinung nach wesentlich mehr Zeit und Energie in Anspruch nehmen, als das bloße Bereitstellen von technischen Geräten. Holen wir uns noch einmal den Punkt DigitalPakt Schule und die dargelegten Mediennutzungszeiten der BZgA ins Gedächtnis zurück. Wenn selbst bei Bundesbehörden kein Konsens zu erkennen ist, wird klar, dass wir in Bezug auf die negativen Folgen und Auswirkungen erst am Anfang stehen. Gleich ob Gefahren für die individuelle Gesundheit, das gesamte Gesundheitssystem oder die Frage, ob Kinder und Jugendliche mehr digitale Technik an Schulen benötigen oder der in angemessener Zahl vorhandene analoge Lehrer für den Anfang nicht ausreicht. Digitale Medien begleiten und beeinflussen schon die Jüngsten und gehören wie selbstverständlich dazu. Die tägliche Mediennutzungszeit steigt und somit auch die Gefahren für die Gesundheit. Ganz gleich ob Kurzsichtigkeit oder die Onlinesucht. Immer mehr Studien und Forschungszentren sehen Probleme im Konsum digitaler Medien und machen öffentlich darauf aufmerksam. Es ist und wird jedoch nicht einfach sein, die Risiken und Gefahren der Nutzung der breiten Öffentlichkeit so zu vermitteln, dass diese nachhaltig in den Köpfen verankert sind. Sind die Folgen dessen doch

allgemein tragbar und ein zu forsches Vorgehen könnte irrational klingen und das Gegenteil bewirken. Hinzukommt die Tatsache, dass digitale und soziale Medien global beliebt und mit ihnen das genaue Gegenteil assoziiert wird. Wer digitale Medien benutzt ist „In“, mit der richtigen App auch fit und gesund. Mit einer weiteren richtigen App auch nicht allein und kann seinen Status mit hunderten von „Freunden“ teilen, ganz gleich, ob davon jemand in der realen Welt eine Rolle spielt. Wenn jetzt noch Shopping-Apps installiert und der Net-Doktor bei schmerzenden Augen befragt werden kann, darf nur das Smartphone nicht kaputt gehen. Wenn doch, liegt wahrscheinlich noch irgendwo ein Tablet rum. Wie demzufolge Chancen und Risiken definiert werden, hängt vom Benutzer und dessen Umfeld ab. Was wiegt mehr? Auf das Smartphone zu verzichten und als Einziger der Clique nicht teilzuhaben und sich nicht im Chat austauschen zu können oder das Risiko sich eine erworbene Sehbehinderung anzutrainieren? Es gibt Chancen und Risiken digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen, jedoch auch Chancen die Risiken digitaler Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen zu minimieren - #Medienkompetenz#.

II Literaturverzeichnis

Aufenanger, S. (2015). Tablets an Schulen. In K. Friedrich, F. Siller, & A. Trebert, *Smart und mobil - Digitale Kommunikation as Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik.* München.

Beranek, A., & Zwick, S. (2015). Actionbound - laufend lernen. In K. Friedrich, F. Siller, & A. Treber, *Smart und mobil - Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik.* München.

Fasco, J. (2010). Mit der Welt vernetzt - Kinder und Jugendliche in virtuellen Erfahrungsräumen. In B. Fuchs, C. Lampert, & R. Rosenstock. München.

Friedrich, K., Bachmair, B., & Risch, M. (2011). Lernen mit dem Handy in der Schulen - Warum und wie? In K. Friedrich, B. Bachmair, & M. Risch, *Mobiles Lernen mit dem Handy - Herausforderung und Chancen für den Unterricht.* Weinheim.

Friedrich, K., Siller, F., & Treber, A. (2015). *Smart und mobil - Bewegung im digitalen Paradies.* München.

Guth, B. (2010). Kinderwelten 2008 - Zur Rolle des Web 2.0 bei den 8-14 Jährgen. In B. Fuhs, C. Lampert, & R. Rosenstock, *Mit der Welt vernetzt - Kinder und jugendiche in virtuellen Erfahrungsräumen.* München.

Hengst, H. (2014). Kinderwelten im Wandel. In A. Tillmann, S. Fleischer, & K.-U. Hugger, *Kinder und Medien.* Wiesbaden.

Hoffmann, B. (2018). Digitale Medien im Kontext Sozialer Arbeit – Dargestellt am Bereich offener Jugendarbeit. In M.-S. Meis, & G.-A. Mies, *Künstlerisch ästhetische Methoden in der Sozialen Arbeit. Stuttgart.*

Knaus, T. (2015). Me, my tablet and us. In K. Friedrich, F. Siller, & A. Trebert, *Smart und mobil - Digitale Kommunikaton als herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik* (S. München).

Largo, R., & Czernin, M. (2011). *Jugendjahre - Kinder durch die Pubertät begleiten.* München.

Möller, E. (2006). *Die heimliche Medienrevolution - Wie Weblogs. Wikis und freie Software die Welt verändern.* Hannover.

Risch, M., & Friedrich, K. (2011). Handyfunktionen - Was steckt alles drin? In K. Friedrich, B. Bachmair, & M. Risch, *Mobiles Lernen mit dem Handy - Herausforderunge und Chancen für den Unterricht.* Weinheim.

Spitzer, M. (2018) *Die Smartphone-Epidemie: Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft.* Stuttgart.

Stüve, G., & Ermel, N. (2019). *Soziale Arbeit und Digitalisierung.* Weinheim Basel.

Wegener, C. (2016). *Aufwachsen mit Medien.* Wiesbaden.

https://www.bzga.de. Von https://www.bzga.de/infomaterialien/kinder-und-jugendgesundheit/gut-hinsehen-und-zuhoeren-ratgeber-fuer-eltern/ abgerufen 11. 10 2019

https://wirtschaftslexikon.gabler.de. Von https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/tablet-54082/version-277136 abgerufen 14. 10 2019

https://www.fsm.de. Von https://www.fsm.de/sites/default/files/FSM_Jugendmedienschutzindex.pdf abgerufen 12. 10 2019

https://www.forschung-und-lehre.de. Von https://www.forschung-und-lehre.de/politik/lehrermangel-wird-vielerorts-noch-dramatischer-903/ abgerufen 06. 10 2019

https://www.bmbf.de. Von https://www.bmbf.de/de/wissenswertes-zum-digitalpakt-schule-6496.php abgerufen 06.10.2019

https://www.bertelsmann-stiftung.de. Von https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/themen/aktuelle-meldungen/2019/september/lehrermangel-in-grundschulen-bis-2030-groesser-als-bislang-erwartet/ abgerufen 06. 10 2019

https://icd.who.int. Von https://icd.who.int/browse11/l-m/en#http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f1448597234 abgerufen 11.10.2019

https://www.datenschutz-grundverordnung.eu. Von https://www.datenschutz-grundverordnung.eu/grundverordnung/art-8-ds-gvo/ abgerufen 08.10.2019

https://www.dimdi.de. Von https://www.dimdi.de/dynamic/de/faq/faq/Wann-kommt-die-ICD-11/ abgerufen 11.10.2019

JIM Studie 2018 - Jugend, I. M.-1. https://www.mpfs.de. (M. F. Südwest, Hrsg.) Von https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf abgerufen 30.09.2019

KMK Org. https://www.kmk.org. Von https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/Statistik/Dokumentationen/Dok_216_Bericht_LEB_LEA_2018.pdf abgerufen 06.10.2019

KIM-Studie 2018 - Kindheit, M. I.-1. https://www.mpfs.de. (M. F. Südwest, Hrsg.) Von https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf abgerufen 22.09.2019

https://www.bundesgesundheitsministerium.de. Von https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Berichte/Abschlussbericht_BLIKK_Medien.pdf abgerufen 11.10.2019

https://de.actionbound.com. Von https://de.actionbound.com abgerufen 14.10.2019

https://www.bmbf.de. Von https://www.bmbf.de/de/wissenswertes-zum-digitalpakt-schule-6496.php abgerufen 07.10.2019

https://wirtschaftslexikon.gabler.de. Von https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/smartphone-52675/version-275793 abgerufen 14.10.2019

https://faq.whatsapp.com. Von https://faq.whatsapp.com/de/26000151/?category=5245250 abgerufen 08.10.2019

III Abkürzungsverzeichnis

APP	Applikation
ARD	Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland
ARPANET	Advanced Research Projects Agency Network
BLIKK	Bewältigung – Lernverhalten – Intelligenz – Kompetenz – Kommunikation
BMBF	Bundesministerium für Bildung und Forschung
BZgA	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
DSGVO	Datenschutzgrundverordnung
GPS	Global Positioning System
IBM	International Business Machines Corporation
ICD	International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems
OS	Operating System
SMS	Short Message Service
WHO	Weltgesundheitsorganisation
WWW	World Wide Web
ZDF	Zweite Deutsche Fernsehen

IV Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und dabei keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Sämtliche Stellen der Arbeit, die im Wortlaut oder dem Sinn nach Publikationen oder Vorträgen anderer Autoren entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder gesamt noch in Teilen einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wesenberg, den 25.10.2019