

Mediennutzung

Einleitung

Das Angebot an elektronischen Medien und deren Nutzungsmöglichkeiten hat in den vergangenen Jahren kontinuierlich zugenommen. Kinder und Jugendliche wachsen heute mit digitalen Technologien auf und nutzen diese zur Freizeitgestaltung, Kommunikation und Informationsbeschaffung (Gleich 2013; MPFS 2014).

Die Nutzung von elektronischen Medien ist nicht schon an sich gesundheitlich problematisch (Finne, Bucksch 2014; Giedd 2012), vielmehr kommt es auf die Inhalte sowie die Art und Dauer der Nutzung an (Finne, Bucksch 2014; Schlack 2013). So wird eine exzessive Mediennutzung u. a. mit Defiziten im Bereich der motorischen, kognitiven und sprachlichen Entwicklung, mit aggressivem Verhalten infolge des Spielens interaktiver Gewaltspiele oder reduzierten Schlaf- und Erholungszeiten in Verbindung gebracht (Schlack 2013). Darüber hinaus werden Bewegungsmangel und Fehlernährung im Kontext exzessiver Mediennutzung als Risikofaktoren für Übergewicht und Adipositas angesehen (Strasburger 2011; Manz et al. 2014).

Indikator

Zur Erfassung der Mediennutzung wurden Jugendliche im Alter von 11 bis 17 Jahren in KiGGS Welle 1 gefragt, wie lange sie sich durchschnittlich pro Tag mit folgenden Dingen befassen: »Fernsehen/Video«, »Computer/Internet«, »Spielekonsole«, »Handy«. Die vorgegebenen Antwortkategorien lauteten: »gar nicht«, »bis zu 1 Stunde«, »bis zu 2 Stunden«, »bis zu 3 Stunden«, »bis zu 4 Stunden«, »mehr als 4 Stunden«.

In den Tabellen wird der Anteil der Jugendlichen ausgewiesen, die jeden Tag mehr als zwei Stunden mit den jeweiligen Medien verbringen. Dabei wird nach Geschlecht, Alter und Sozialstatus stratifiziert.

Kernaussagen

- ▶ Insgesamt nutzen 33,8 % der 11- bis 17-jährigen Jugendlichen mehr als 2 Stunden pro Tag den Fernseher bzw. Videogeräte. Die entsprechenden Anteile für die Medien »Computer/Internet«, »Spielekonsole« und »Handy« liegen bei 26,7 %, 6,8 % und 17,3 %.
- ▶ Jungen nutzen häufiger den Fernseher und Spielekonsolen, Mädchen das Handy. Darüber hinaus zeigen sich keine signifikanten Geschlechtsunterschiede.
- ▶ Die Zeit, die pro Tag mit der Nutzung elektronischer Medien verbracht wird, nimmt mit dem Alter zu.
- ▶ Jugendliche mit niedrigem Sozialstatus verbringen signifikant mehr Zeit mit elektronischen Medien als Jugendliche mit hohem Sozialstatus.

Einordnung der Ergebnisse

Die Ergebnisse aus KiGGS Welle 1 zeigen, dass ein Großteil der 11- bis 17-jährigen Jugendlichen mehr als 2 Stunden täglich mit verschiedenen elektronischen Medien beschäftigt ist (Fernsehen/Video: 33,8 %, Computer/Internet: 26,7 %, Spielekonsole: 6,8 %; Handy: 17,3 %). Jungen nutzen häufiger den Fernseher bzw. Videogeräte sowie Spielekonsolen, Mädchen das Handy. Computer und Internet werden hingegen von beiden Geschlechtern nahezu gleich häufig verwendet.

Weiter zeigt sich, dass die Zeit, die pro Tag mit den verschiedenen elektronischen Medien verbracht wird, bei beiden Geschlechtern mit dem Alter zunimmt. Die Ausnahme bildet hier allein die Nutzung von Spielekonsolen: Jüngere Mädchen beschäftigen sich damit mehr als ältere.

Diese Ergebnisse decken sich größtenteils mit denen der repräsentativen Studie Jugend, Information, (Multi-) Media (JIM-Studie) des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest aus den Jahren 2011 und 2012 (MPFS 2013). Im Gegensatz zu KiGGS Welle 1 wurde in der JIM-Studie jedoch eine höhere tägliche Nutzungsdauer von Spielkonsolen sowie von Computer und Internet beobachtet. Letzteres lässt sich vermutlich

damit erklären, dass in KiGGS die Internetnutzung über das Smartphone nicht erfasst wurde.

Im Hinblick auf soziale Unterschiede zeigt sich, dass Jugendliche mit niedrigem Sozialstatus deutlich häufiger die in KiGGS Welle 1 abgefragten Medien nutzen als Jugendliche mit hohem Sozialstatus. Ähnliche Tendenzen sind auch aus der KiGGS-Basiserhebung, die von 2003 bis 2006 durchgeführt wurde, bekannt (Lampert et al. 2007) sowie aus einer schulbasierten britischen Längsschnittstudie, an der 5.863 Schülerinnen und Schüler über 5 Jahren teilnahmen (Brodersen et al. 2007).

Die Ergebnisse von KiGGS Welle 1 weisen darauf hin, dass die Nutzung elektronischer Medien bei den meisten Jugendlichen einen erheblichen Anteil ihrer Alltagsbeschäftigung ausmacht. Es sollte daher darauf geachtet werden, dass andere Freizeitaktivitäten hierdurch nicht verdrängt werden (Schlack 2013).

Darüber hinaus sollten sowohl Jugendliche als auch Kinder im Bereich Medienkompetenz geschult werden. Dies beinhaltet neben der Stärkung eines altersgerechten, eigenständigen und kreativen Umgangs auch die kritische Auseinandersetzung mit den Inhalten verschiedener Medien (Baacke 1997; Treumann et al. 2007).

Hinweis: Eine detaillierte Studienbeschreibung sowie methodische Erläuterungen sind auf der Internetseite der KiGGS-Studie www.kiggs-studie.de zu finden sowie bei Lange et al. (2014). Weiterführende Ergebnisse zum Zusammenhang von Mediennutzung und Gesundheit im Kindes- und Jugendalter finden sich bei Manz et al. (2014) sowie bei Schlack et al. (im Druck).

Literatur

- Baacke D (1997) Medienpädagogik. De Gruyter, Tübingen
- Brodersen NH, Steptoe A, Boniface DR et al. (2007) Trends in physical activity and sedentary behaviour in adolescence: ethnic and socioeconomic differences. *British Journal of Sports Medicine* 41: 140–144
- Gleich U (2013) Kommunikation mit Medien: Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. In: Vogel IC (Hrsg) *Kommunikation in der Schule*. Klinkhardt UTB, Bad Heilbrunn, S 307–328
- Finne E, Bucksch J (2014) Gesundheitliche Effekte der Mediennutzung. In: Hurrelmann K (Hrsg) *Handbuch Gesundheitskommunikation*. Verlag Hans Huber, Bern, S 214–227
- Giedd JN (2012) The digital revolution and adolescent brain evolution. *Journal of Adolescent Health* 51: 101–105
- Lampert T, Sygusch R, Schlack R (2007) Nutzung elektronischer Medien im Jugendalter. Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS) Bundesgesundheitsbl – Gesundheitsforsch – Gesundheitsschutz 50 (5/6): 643–652
- Lange M, Butschalowsky HG, Jentsch F et al. (2014) Die erste KiGGS-Folgebefragung (KiGGS Welle 1). Studiendurchführung, Stichprobendesign und Response. *Bundesgesundheitsbl – Gesundheitsforsch – Gesundheitsschutz* 57 (7): 747–761
- Manz K, Schlack R, Poethko-Müller C et al. (2014) Körperlich-sportliche Aktivität und Nutzung elektronischer Medien im Kindes- und Jugendalter. Ergebnisse der KiGGS-Studie – Erste Folgebefragung (KiGGS Welle 1). *Bundesgesundheitsbl – Gesundheitsforsch – Gesundheitsschutz* 57 (7): 840–848
- MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg) (2013) *JIM 2014. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland* MPFS, Stuttgart
- Schlack R (2013) Nutzungsmuster elektronischer Medien und Zusammenhänge mit der Gesundheit von Kindern und Jugendlichen. In: Henry-Hutmacher C, Hoffmann E (Hrsg) *Erziehung in der Wohlstandsgesellschaft. Aufwachsen mit Konsum und Medien*. Konrad-Adenauer-Stiftung e. V, Sankt Augustin, Berlin, S 88–100
- Schlack R, Kuntz B, Lampert T (im Druck) *Bildschirmmediennutzung und Gesundheit von Kindern und Jugendlichen. Ergebnisse der KiGGS Welle 1: Erste Folgebefragung der Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen*. In: Dadaczynski K, Schiemann S, Paulus P (Hrsg). *Gesundheit spielend fördern? Potentiale und Herausforderungen von digitalen Spieleanwendungen für die Gesundheitsförderung und Prävention*. Beltz Juventa, Weinheim
- Strasburger VC (2011) Children, adolescents, obesity, and the media. *Pediatrics* 128 (1): 201–208
- Treumann KP, Meister DM, Sander U et al. (2007) *Medienhandeln Jugendlicher*. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden

Tabelle 1
Häufigkeit der Nutzung elektronischer Medien bei 11- bis 17-jährigen Mädchen nach Alter und Sozialstatus

	Fernsehen/Video (mehr als 2 Std/Tag)		Computer/Internet (mehr als 2 Std/Tag)		Spielekonsole (mehr als 2 Std/Tag)		Handy (mehr als 2 Std/Tag)	
	%	(95%-KI)	%	(95%-KI)	%	(95%-KI)	%	(95%-KI)
Mädchen	30,3	(27,7–33,1)	26,7	(24,0–29,6)	1,4	(0,9–2,2)	22,8	(20,0–25,8)
Alter								
11–13 Jahre	22,9	(19,4–26,9)	12,7	(9,9–16,1)	2,1	(1,1–3,7)	12,2	(9,6–15,4)
14–17 Jahre	35,8	(32,0–39,7)	37,2	(33,1–41,4)	0,9	(0,4–1,9)	30,6	(26,7–34,8)
Sozialstatus								
Niedrig	40,4	(32,1–49,3)	33,6	(27,1–40,8)	1,6	(0,6–4,5)	29,6	(22,5–37,8)
Mittel	30,6	(27,9–33,5)	27,4	(24,2–30,8)	1,5	(0,8–2,7)	23,4	(20,3–26,9)
Hoch	17,5	(14,5–20,9)	15,6	(12,3–19,5)	0,3	(0,1–1,4)	13,4	(10,2–17,4)
Gesamt (Mädchen und Jungen)	33,8	(31,8–35,8)	26,7	(24,7–28,8)	6,8	(5,8–8,0)	17,3	(15,4–19,4)

Tabelle 2
Häufigkeit der Nutzung elektronischer Medien bei 11- bis 17-jährigen Jungen nach Alter und Sozialstatus

	Fernsehen/Video (mehr als 2 Std/Tag)		Computer/Internet (mehr als 2 Std/Tag)		Spielekonsole (mehr als 2 Std/Tag)		Handy (mehr als 2 Std/Tag)	
	%	(95%-KI)	%	(95%-KI)	%	(95%-KI)	%	(95%-KI)
Jungen	37,2	(34,5–39,9)	26,6	(24,0–29,5)	12,1	(10,4–14,1)	12,0	(10,1–14,2)
Alter								
11–13 Jahre	27,7	(24,0–31,9)	14,1	(11,1–17,8)	9,3	(7,0–12,3)	6,0	(4,0–9,0)
14–17 Jahre	44,4	(40,7–48,2)	36,2	(32,2–40,4)	14,3	(11,9–17,1)	16,5	(13,8–19,7)
Sozialstatus								
Niedrig	41,5	(34,4–49,0)	32,7	(25,7–40,6)	16,3	(11,6–22,4)	17,4	(12,2–24,2)
Mittel	39,9	(36,7–43,2)	25,8	(22,8–29,1)	12,4	(10,3–14,9)	10,4	(8,4–13,0)
Hoch	22,0	(18,9–25,5)	19,3	(15,9–23,3)	5,0	(3,3–7,4)	7,2	(5,1–10,1)
Gesamt (Mädchen und Jungen)	33,8	(31,8–35,8)	26,7	(24,7–28,8)	6,8	(5,8–8,0)	17,3	(15,4–19,4)

Redaktion

Robert Koch-Institut
Abteilung für Epidemiologie und Gesundheitsmonitoring
Martina Rabenberg, Dr. Laura Krause, Panagiotis Kamtsiuris,
Dr. Thomas Ziese
General-Pape-Straße 62–66
12101 Berlin

Zitierweise

Robert Koch-Institut (Hrsg) (2015) Mediennutzung. Faktenblatt zu KiGGS Welle 1: Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland – Erste Folgebefragung 2009–2012. RKI, Berlin
www.kiggs-studie.de (Stand: 28.08.2015)