



Mediatisierung mobil: Smartphone-Nutzung von Heranwachsenden

Jun.-Prof. Dr. Jeffrey Wimmer, 11. Februar 2014,
Safer Internet Day, Fachstelle für Suchtprävention Berlin

Agenda



1. Smartphone-Nutzung im Kontext der **Mediatisierung der Gesellschaft**
2. Wie ist die **Smartphonennutzung von Jugendlichen?**
3. Welche **Risikofaktoren** sind auszumachen?

Die Bindung an Smartphones hat gesamtgesellschaftlich extrem zugenommen. Beispielhaft die Situation in GB:

<http://consumers.ofcom.org.uk/2011/08/a-nation-addicted-to-smartphones/>

„Das Handy ähnelt einem Glücksspielautomaten“, sagt Psychologe Montag. „Deshalb wird es so oft angeschaltet - und ruft suchtähnliche Symptome hervor.“

□ Diese hohe Bindung wird zunehmend auch in der Presse, Branche und Wissenschaft reflektiert – Beispiel: <http://www.express.de/digital/auch-betroffen--neue-app-soll-gegen-handy-sucht-helfen,2492,25899196.html>

Testgruppe:

- 80 Minuten pro Tag Smartphonenuutzung
- außerhalb der Schlafenszeiten alle 12 min. das Smartphone checken
- Telefonieren nur acht Minuten
- Whats-App (15 %), Facebook (13%), Spiele (ges. 13%)

Quelle: <https://menthal.org/>

- Mediatisierung hat nicht erst mit den digitalen Medien begonnen. Mediatisierung beginnt da, wo die Menschen Zeichen benutzen, die über situative Wahrnehmbarkeit hinausgehen, um anderen etwas mitzuteilen (Krotz 2012)
- Die Verfügbarkeit und Verbreitung von Medien und das Ausmaß der sich auf Medien beziehenden (mediatisierten) Alltagshandlungen nimmt in einer quantitativen wie qualitativen Hinsicht stetig zu. (Krotz 2007)

Mediatisierungsschübe prägen seit jeher die Gesellschaft

Aktuelle Mediatisierungsbeispiele: Partnerwahl, Online-Poker, Gamification (www.mediatisiertewelten.de)

**Mediatisierung und
andauernde Online-
Vernetzung per
Smartphone
besitzt per se nicht
nur negative und
exzessive Folgen**

**BatKid: Amerika
erfüllt Miles Scott
einen Wunsch
(SZ, 15.11.2013)**

Smartphone als „digitales Schweizermesser“



- Technischer Ausgangspunkt des Mediatisierungsprozesses ist die **Digitalisierung** und **Konvergenz der Medien**, wodurch bisher an einzelne Trägermedien gebundene Inhalte über verschiedene Medien hinweg abgerufen oder auf einem Medium gebündelt werden können (Hartmann/Wimmer 2011).
- Dabei hat sich vor allem das Mobiltelefon zu einem **multifunktionalen Integrationsmedium** bzw. **portablen Kleincomputer** entwickelt. Es vereint klassische Medien wie Radio, Fernsehen oder Print, funktioniert als Telefon, Spielkonsole, Musik- und Videoabspielgerät oder Fotoapparat und kann mit PC und Internet verbunden werden. Mit der heutigen Generation der »Smartphones« und deren individualisierbaren Anwendungen, den so genannten »Apps«, erweitern sich diese Kommunikationspotenziale nochmals um ein Vielfaches.

Jugend heutzutage – Medienjugend



Junge Erwachsene haben beim Eintritt in das Arbeitsleben rund 10.000 Stunden lang am Computer gespielt und ebenfalls 10.000 Stunden ihr Handy benutzt (zum Spielen oder Kommunizieren). Sie haben 20.000 Stunden ferngesehen und 200.000 Emails gesendet oder erhalten. Aber sie haben gerade einmal 5.000 Stunden mit dem Bücherlesen verbracht. (Prensky 2001)

Quelle: <http://www.schult.de/index.php/schreiben/kurzmeldungen>



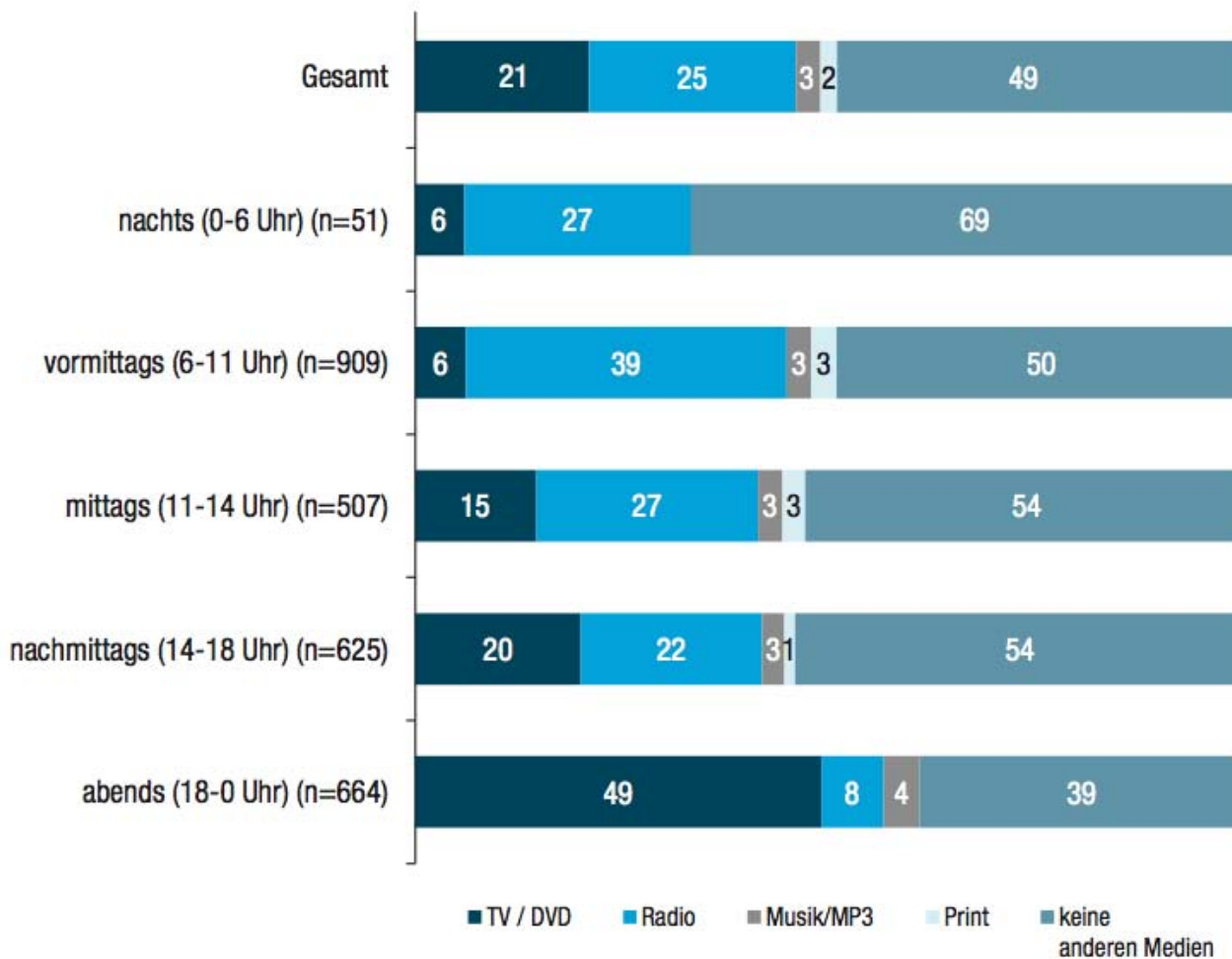
- **Internet als Handlungsumgebung:**
Jugendliche leben in mediatisierten Welten und verlagern ihr kommunikatives Handeln in digitale Medien wie Social Networks oder Onlinerollenspiele hinein.
- **Smartphone als digitaler Freund:**
Jugendliche verleiben sich digitale Medien buchstäblich ein. Insbesondere portable konvergente Medien wie das Smartphone werden dabei zum unverzichtbaren und höchst privaten Teil einer Person, der immer und überall verfügbar ist und auf dem sämtliche kommunikative Praktiken gebündelt werden.

Emails, News, SNS, Spielen etc. unterwegs als Hauptfaktor exzessiver Smartphone-Nutzung

	Musik hören		Radio hören		Fernsehen live o. zeitversetzt		Videos über Videoportale	
	gesamt	20-39 J.	gesamt	20-39 J.	gesamt	20-39 J.	gesamt	20-39 J.
werktags morgens zuhause	7	13	3	4	0	0	2	2
werktags morgens unterwegs	20	26	10	11	2	2	7	11
werktags tagsüber zuhause	4	6	3	6	3	4	2	2
werktags tagsüber in der Arbeit/Schule	10	15	5	6	4	6	4	9
werktags tagsüber unterwegs	28	49	17	19	6	13	13	21
werktags abends zuhause	5	9	4	6	4	4	7	11
werktags abends unterwegs	20	26	10	6	4	6	12	13
Samstag	20	32	16	21	6	9	16	26
Sonntag	15	23	10	13	3	4	13	21
Ich nutze das Smartphone gar nicht dafür	47	28	61	53	81	72	66	51

Quelle: ARD-Studie Mobile Mediennutzung 2012

„Second Screen“ als zweiter Faktor exzessiver Smartphone-Nutzung



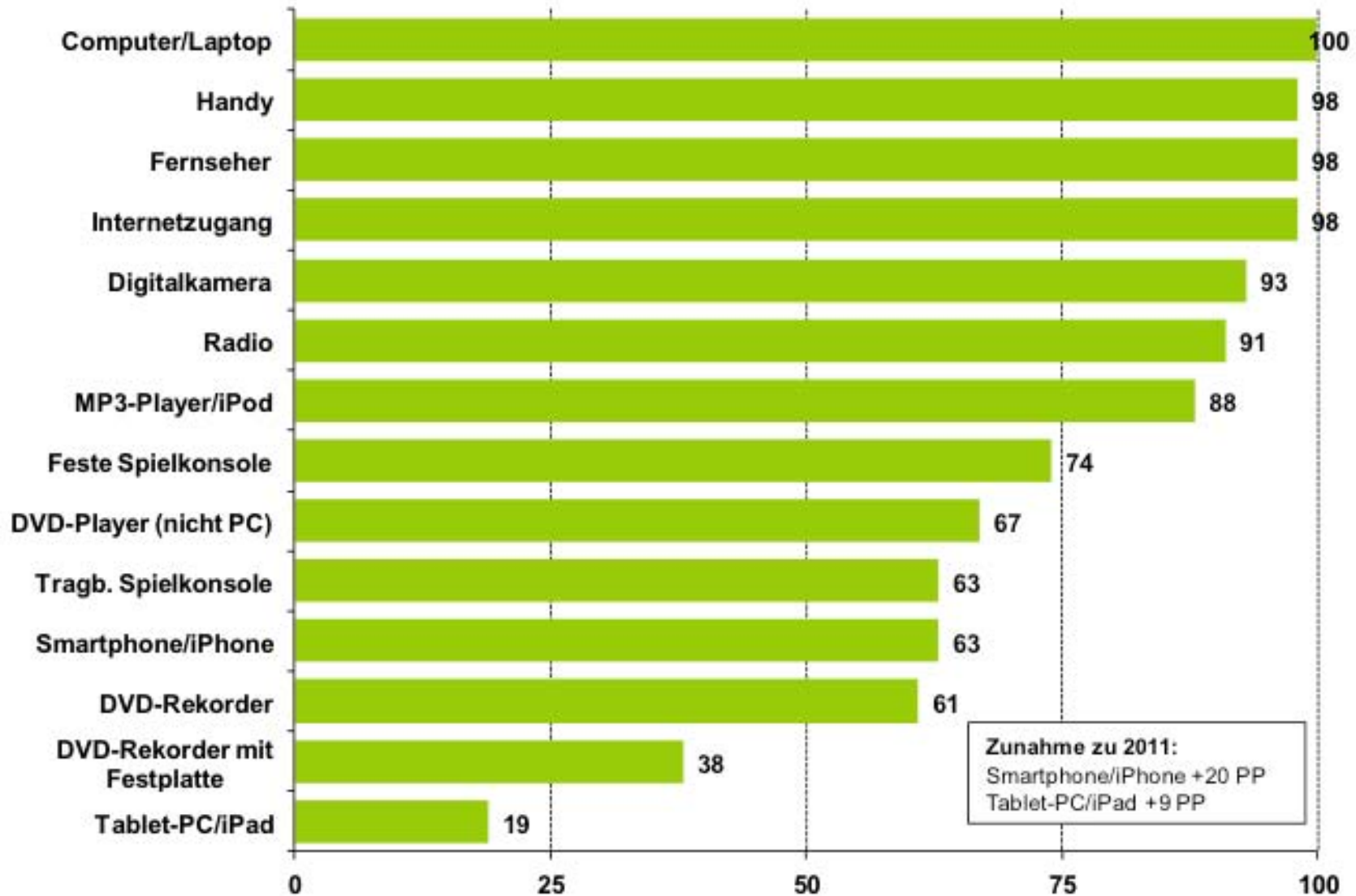
Quelle: Media Perspektiven

Einbettung der Smartphone-Nutzung (Schulz 2013)



- Familie/Eltern/ „Verlängerte Nabelschnur“ bzw. „Digitale Hundeleine“
 - Flexible Organisation des Familienalltags
 - Emotionale Stabilisierung von Familienbeziehungen
 - Mobiltelefon als Sicherheitsmedium (<http://www.trackyourkid.de>) und Erziehungsinstrument
- Gleichaltrige-Beziehungen
 - Beziehungsrelevante Praktiken (Kurznachrichten, Gesprächsthema etc.)
 - Persönliches Medium (Handy-Marke)

Geräte-Ausstattung im Haushalt 2012 (Auswahl)

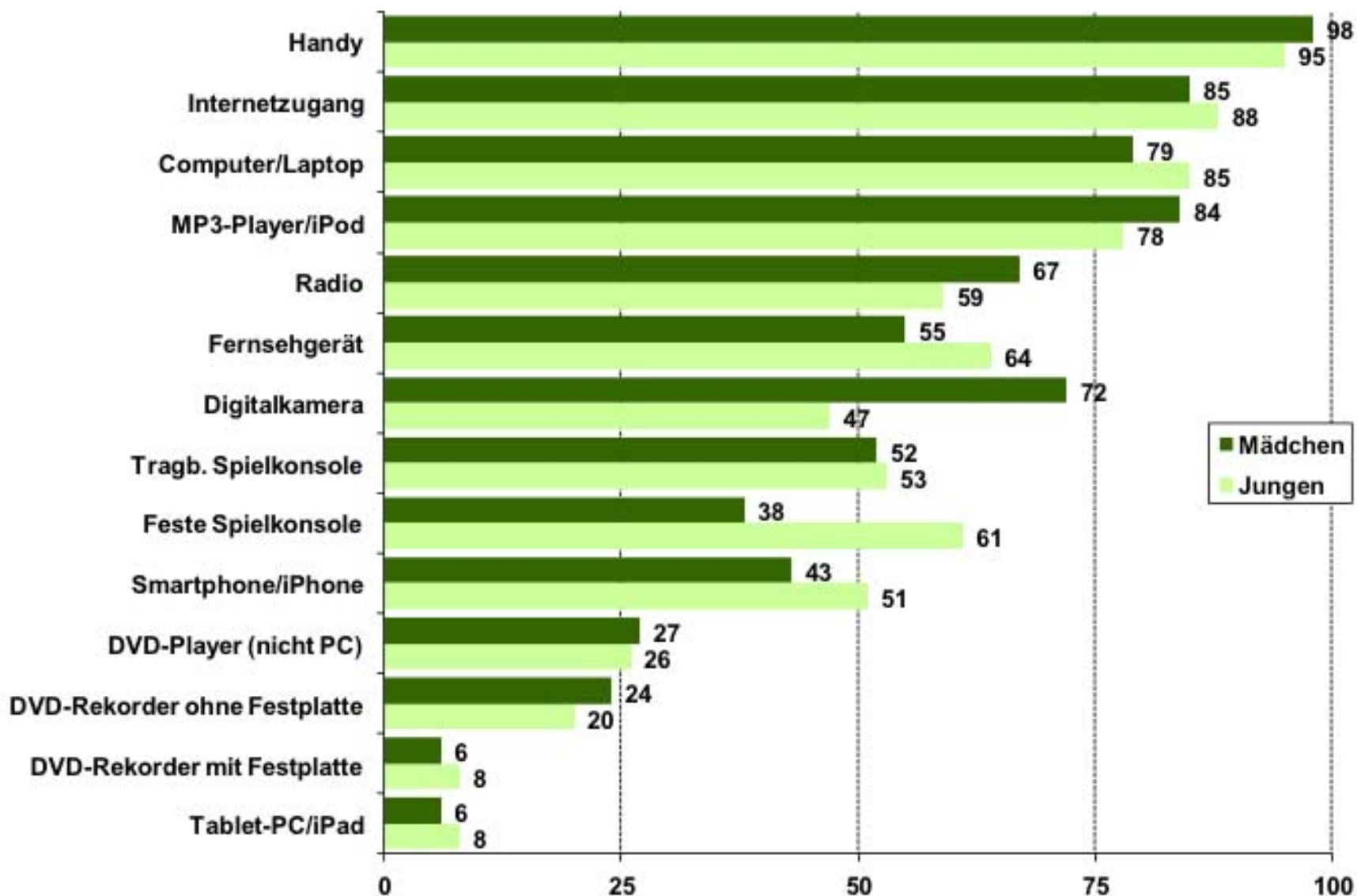


Quelle: JIM 2012, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.201

www.mpfs.de

Gerätebesitz Jugendlicher 2012



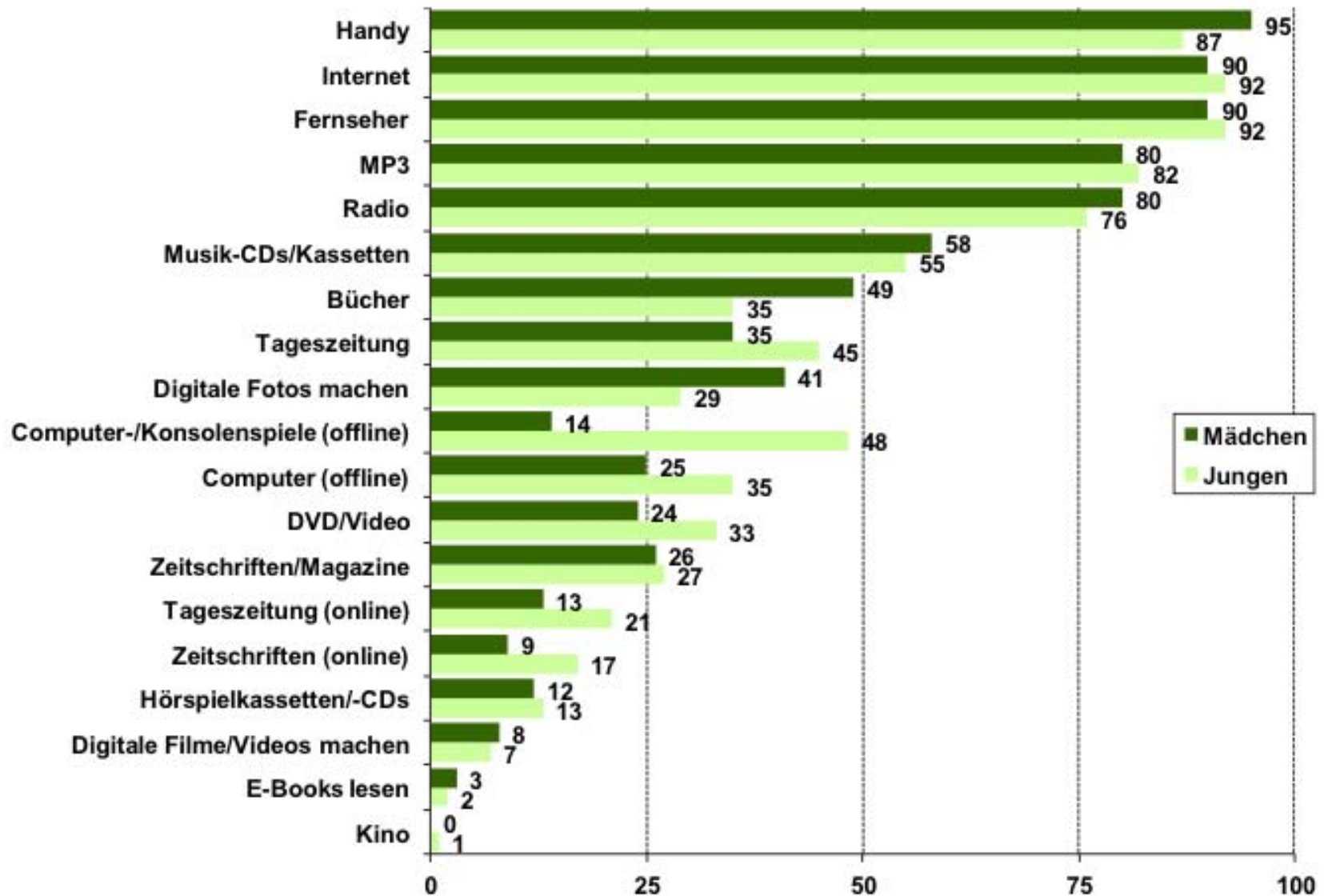
Quelle: JIM 2012, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.201

www.mpfs.de

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2012

- täglich/mehrmals pro Woche -



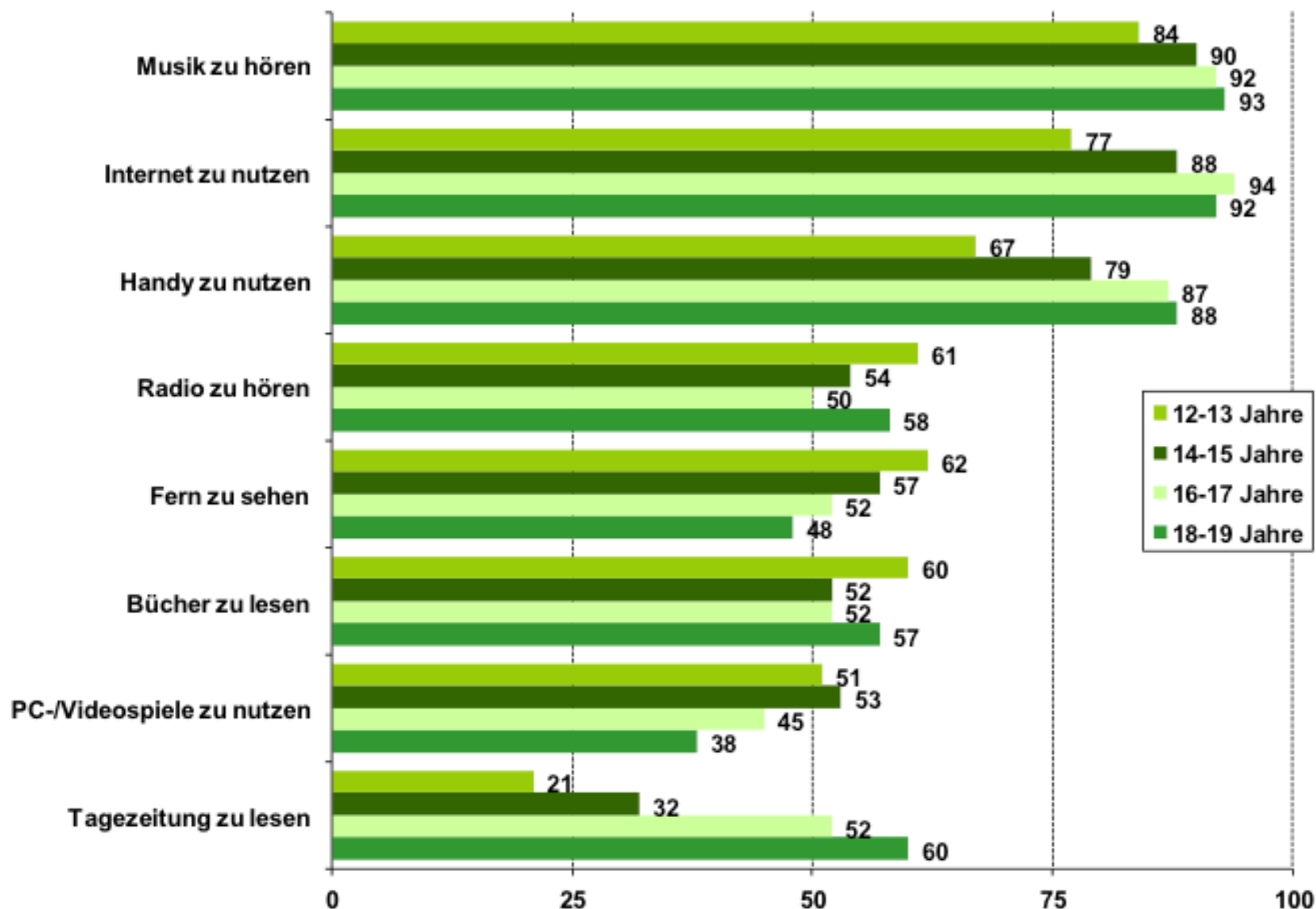
Quelle: JIM 2012, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.201

www.mpfs.de

Wichtigkeit der Medien* 2012

- sehr wichtig/wichtig -



Quelle: JIM 2012, Angaben in Prozent; *egal über welchen Weg genutzt

Basis: alle Befragten, n=1.201

www.mpfs.de

... erklärbar durch

- Spezifische Persönlichkeitsstrukturen und personale Risikofaktoren der NutzerInnen,
- der medienkulturelle Kontext (Inhalte, Regulation) und die soziale Alltagseinbettung der Nutzung (Aneignung, Identität) sowie
- spezifische Medientechnologien, -eigenschaften, -inhalte und -mechanismen.



- Ausmaß des reflexiven Umgangs mit Mobil-Angeboten hängt mit formalem Bildungsgrad zusammen
- Größere Relevanz von Online-Bekanntschaften bei formal niedriger Gebildeten
- Eltern und Schule haben Einfluss darauf, welche möglichen Risiken wahrgenommen werden
- Fernsehen noch am stärksten reguliert, Wahrnehmung bzgl. Risiken und Gefahren mobilen Internets rudimentär vorhanden
- Mit zunehmenden Alter der Jugendlichen Mediennutzung aus dem Blickfeld der Eltern
- Erfahrung der Jugendlichen mit Risiken weit verbreitet, auch wer nicht selbst betroffen ist, kennt es aus dem Bekanntenkreis



- Die Mediatisierung macht es über die „klassischen“ Dimensionen von Medienkompetenz hinaus erforderlich, noch stärker auf die soziale Dimension Bezug zu nehmen, und sich mit der Frage zu beschäftigen, wie ein verantwortungsvoller Umgang mit dem Mobiltelefon gelingen bzw. gefördert werden kann.
- Der enge Zusammenhang zwischen den konkreten Alltagserfahrungen der Heranwachsenden und Mediennutzung zeigt aber, dass nach wie vor die gesellschaftlichen Bedingungen des Heranwachsens maßgeblich sind.

- Eimeren, B. v. (2013). „Always on“ – Smartphone , Tablet & Co . als neue Taktgeber im Netz. Media Perspektiven, 386–390.
- Hartmann, M./Wimmer, J. (Hg.) (2011): Digitale Medientechnologien: Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft. Wiesbaden: VS.
- Krotz, F. (2007): Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden: VS.
- Krotz, F. (2012): Von der Entdeckung der Zentralperspektive zur Augmented Reality: Wie Mediatisierung funktioniert. In: Krotz, F./Hepp, A. (Hrsg.): Mediatisierte Welten: Beschreibungsansätze und Forschungsfelder. Wiesbaden: VS, S. 27-58.
- Krotz, F./Schulz, I. (2013): Jugendkulturen im Zeitalter der Mediatisierung. In: Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Digitale Jugendkulturen. 2. Auflage. Wiesbaden: VS, S. 31-44.
- Prensky, M. (2001): Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill
- Schulz, I. (2013): Kinder und Handy. In: Tillmann, A./Fleischer, S./Hugger, K.-U. (Hrsg.) (2013): Kinder und Medien. Wiesbaden: VS, S. 419-428.
- Wimmer, J. (2012): Alles unter Kontrolle? Exzessive Nutzung von Unterhaltungsangeboten in neuen Medien. In: Reinecke, L./Trepte, S. (Hg.): Unterhaltung in neuen Medien. Köln: H. von Halem Verlag, 397-413.

Jeffrey Wimmer

Massenphänomen Computerspiele



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt

jeffrey.wimmer@tu-ilmenau.de