

Jugendstudien - Lebenswelten, Einstellungen, Mediennutzung und seelische Gesundheit junger Menschen

1. Shell-Studie 2015

Die 17. Shell Jugendstudie untersucht, unter welchen politischen und sozialen Bedingungen Jugendliche heute aufwachsen und wie sie sich dabei eine Persönlichkeit erarbeiten. Die Studie bildet die Vielfalt der jugendlichen Lebenswelten ab und arbeitet gleichzeitig heraus, wie sich junge Menschen heute von vorherigen Generationen unterscheiden. (12 bis 25 Jahre)

Werte der Jugend

Die Shell Jugendstudie 2015 zeigt erneut, dass die Jugend in Deutschland ein solides Wertesystem hat. Freundschaft, Partnerschaft, Familie sowie Entwicklung einer eigenständigen Persönlichkeit stehen dabei ganz oben. Auch 2015 gilt, dass enge persönliche Beziehungen für junge Menschen der wichtigste Anker eines guten und erfüllenden Lebens sind.

Generation im Aufbruch

Jugendliche stehen den Anforderungen, die Alltag, Beruf und Gesellschaft mit sich bringen, weiterhin eher pragmatisch gegenüber. Sie sind anpassungsfähig und ergreifen Chancen, die sich ihnen bieten. Sie wünschen sich Sicherheit und positive soziale Beziehungen. Sie sind jedoch auch bereit, sich für die Belange anderer Menschen oder der Gesellschaft einzusetzen. Leistungsnormen sind zentrale Orientierungspunkte, aber auch Tradition und Tugenden werden nicht abgelehnt. Gleichzeitig folgt die junge Generation bei ihrer Zukunftsorientierung inzwischen aber vermehrt auch wieder eher idealistischen Vorstellungen.

Junge Menschen interessieren sich wieder mehr für gesellschaftspolitische Themen. Sie wollen sich verstärkt in soziale Gestaltungsprozesse einbringen. Die Jugendlichen wollen zupacken, umkrepeln, neue Horizonte erschließen und sind dabei auch bereit, Risiken einzugehen. Die junge Generation in Deutschland 2015 kann deshalb als „Generation im Aufbruch“ bezeichnet werden.

Wie wertebewusst ist die pragmatische Generation?

Werte wie Freundschaft, Partnerschaft und Familie stehen bei Jugendlichen an erster Stelle. 89 Prozent finden es besonders wichtig, gute Freunde zu haben, 85 Prozent, einen Partner zu haben, dem sie vertrauen können, und 72 Prozent, ein gutes Familienleben zu führen.

Fast zwei Drittel der Jugendlichen legen großen Wert auf den Respekt vor Gesetz und Ordnung, und viele wollen fleißig und ehrgeizig sein. Wichtiger als in den vorigen Studien ist ihnen die Bereitschaft zum umwelt- und gesundheitsbewussten Verhalten. Dagegen haben materielle Dinge wie Macht oder ein hoher Lebensstandard eher an Bedeutung verloren. Sehr viele Jugendliche finden es wichtig „die Vielfalt der Menschen anzuerkennen und zu respektieren“.

Jugend und Politik

Immer mehr Jugendliche zeigen politisches Interesse und damit auch die Bereitschaft zur eigenen Beteiligung an politischen Aktivitäten. Die Politikverdrossenheit bleibt jedoch hoch, denn Jugendliche bringen den Parteien wenig Vertrauen entgegen. Das größte Vertrauen genießen Polizei, Gerichte sowie Menschenrechts- und Umweltschutzgruppen.

Optimistischer Blick in die Zukunft

Der Optimismus der Jugendlichen in Deutschland ist ungebrochen. 61 Prozent blicken optimistisch in die eigene Zukunft, ein Drittel bewertet sie gemischt „mal so, mal so“, und nur 3 Prozent erwarten eine eher düstere Zukunft. Von dieser steigenden Zuversicht profitieren Jugendliche aus der sozial schwächsten Schicht allerdings erneut nicht. Schon in der vergangenen Jugendstudie äußerte sich nur jeder Dritte von ihnen zuversichtlich hinsichtlich der eigenen Zukunft. Die oberen sozialen Schichten zeichnen sich hingegen durch einen wachsenden Optimismus aus.

Trendwende bei Einschätzung der gesellschaftlichen Zukunft

Erstmals beurteilt auch eine Mehrheit der Jugendlichen die gesellschaftliche Zukunft optimistisch. Zwischen den Jahren 1990 und 2006 wurde die Zukunft der Gesellschaft von den Jugendlichen eher negativ bewertet. Aber auch bei dieser Zukunftsbewertung spielt die soziale Herkunft eine starke Rolle. Jugendliche aus den oberen Schichten sind zuversichtlicher als Jugendliche aus den unteren Schichten.

Steigendes Interesse an Politik - nicht aber an Parteien

Immer mehr Jugendliche zeigen politisches Interesse. Im Vergleich zu nur 30 Prozent im Jahr 2002 bezeichnen sich 2015 rund 41 Prozent der Jugendlichen als „politisch interessiert“. Männliche Jugendliche sind häufiger an Politik interessiert als weibliche. Mit dem politischen Interesse ist die Bereitschaft zur Beteiligung an politischen Aktivitäten verbunden. Die etablierten Parteien profitieren davon jedoch nicht, denn die Politikverdrossenheit bleibt weiter hoch. Jugendliche bringen den Parteien wenig Vertrauen entgegen, genauso wie großen Unternehmen, Kirchen und Banken. Das größte Vertrauen genießen Polizei, Gerichte sowie Menschenrechts- und Umweltschutzgruppen.

Politische Teilhabe

Fast sechs von zehn Jugendlichen haben sich schon einmal an einer oder mehreren politischen Aktivitäten beteiligt. An der Spitze stehen dabei der Boykott von Waren aus politischen Gründen und das Unterzeichnen von Petitionen. Online-Petitionen sind beliebter als Unterschriftenlisten. Jeder Vierte hat bereits an einer Demonstration teilgenommen, und jeder zehnte engagiert sich in einer Bürgerinitiative.

Mehr Angst vor Fremdenhass als vor Zuwanderung

Nur 29 Prozent der Jugendlichen fürchten sich vor Zuwanderung, aber fast die Hälfte hat Angst vor Ausländerfeindlichkeit. Jugendliche sind im Schnitt offener gegenüber der Zuwanderung geworden. 2002 plädierte knapp die Hälfte der Jugendlichen, 2006 sogar 58 Prozent, dafür, die Zuwanderung nach Deutschland zu verringern. 2015 unterstützen nur noch 37 Prozent der Jugendlichen diese Aussage. Allerdings lassen sich markante Ost-West-Unterschiede ausmachen. Während ungefähr jeder dritte Jugendliche aus den westlichen Bundesländern sich dafür ausspricht, die Zuwanderung nach Deutschland zu begrenzen, ist es in den östlichen Bundesländern (inklusive Berlin) fast jeder zweite.

Freizeit und Internet

Bei den Freizeitaktivitäten hat das Internet in den letzten Jahren deutlich an Bedeutung gewonnen. Geselligkeit, Kontakte knüpfen, sich mit anderen Leuten treffen etc. bleibt das zentrale Motiv. Sportliche Aktivitäten, klassische Mediennutzung (Fernsehen, Musik) und kreative Elemente lassen sich ebenfalls finden. Wichtiger geworden sind auch Unternehmungen mit der Familie. Die soziale Herkunft ist auch beim Freizeitverhalten wichtig. Bei Jugendlichen aus sozial besser gestellten Elternhäusern verstärkt entsprechendes Freizeitverhalten (Bücher lesen / etwas Kreatives, Künstlerisches machen) die persönlichen Kompetenzen.

Freizeittypen

Dies führt dazu, dass auch 2015 Jugendliche aus der oberen Schicht häufiger in der Gruppe der „kreativen Freizeitelite“ (23 Prozent von allen Jugendlichen) anzutreffen sind. Jüngere, und hier vor allem männliche Jugendliche, sind dagegen vermehrt unter den „Medienfreaks“ (27 Prozent) zu finden. Für diese stehen Computerspiele, Videos und „Rumhängen“ im Vordergrund. „Gesellige Jugendliche“ (30 Prozent) bilden die größte Gruppe. Für diese eher älteren Jugendlichen aus den mittleren Schichten stehen gemeinsame Aktivitäten mit Freunden verstärkt auf dem Programm.

Während diese drei Gruppen so bereits 2010 beschrieben werden konnten, ist 2015 eine vierte Gruppe hinzugekommen: Die „stärker Familienorientierten“ (24 Prozent). Diese vermehrt weiblichen Jugendlichen aus den mittleren Schichten unternehmen viel mit der Familie. Auch Fernsehen und Internet sind für sie häufige Freizeitaktivitäten.

Online, aber misstrauisch

Im Jahr 2015 ist die Online-Vollversorgung Wirklichkeit geworden:

Kritischer Blick auf Datennutzung

Gleichzeitig sind die Jugendlichen über die Problematik der Datennutzung im Internet informiert und sehen diese auch kritisch. Mehr als vier Fünftel von ihnen glauben, dass große Konzerne wie Google und Facebook mit ihren Nutzern und deren Daten viel Geld verdienen. Obwohl mehr als die Hälfte der Jugendlichen angibt, häufig oder sehr häufig Facebook zu nutzen, fällt das Vertrauen in dieses Unternehmen sehr gering aus.

Der Online-Alltag eines deutschen Jugendlichen

Beim alltäglichen Internet-Nutzungsverhalten der Jugendlichen lassen sich drei große Bereiche ausmachen: Unterhaltung, Information und interaktiver Austausch. Im ersten Bereich finden sich Aktivitäten wie „Videos, Filme, Fernsehen“, „Musik runterladen oder hören“, „Chats“ sowie „Spiele, Gamen“ und „auf soziale Netzwerke zugreifen“. Im zweiten Bereich kommen Aktivitäten wie „Nach Informationen suchen, die ich gerade brauche“, „Mich informieren, was in Politik und Gesellschaft passiert“, „Das Netz für Schule, Ausbildung oder Beruf nutzen“ sowie „E-Mails versenden“ zusammen.

Jugendliche werden zu Content-Produzenten

Auf Basis der in den letzten Jahren im Internet herausgebildeten Social Media-Infrastruktur sind im dritten Bereich des interaktiven Austausches Aktivitäten wie „Meinen Blog schreiben“, „Bewertungen zu Produkten oder Dienstleistungen schreiben“, „Fotos, Videos oder Musik ins Internet hochladen“ enthalten. Damit erschließen sich Jugendliche nicht nur passiv die vorgefundenen Inhalte, sondern bringen sich aktiv mit eigenen Inhalten ein. Bei dieser Form des Mitmach-Internets finden sich vermehrt nicht-deutsche Jugendliche, die diese

Gestaltungsmöglichkeit augenscheinlich verstärkt nutzen, um mit wenig Aufwand Menschen in der Ferne an ihrem Leben teilhaben zu lassen.

- Die Info-Nutzer (25 Prozent): Diese eher weiblichen, älteren, besser gebildeten Jugendlichen nutzen die Vielfalt der Informationen, die das Internet bereithält. Unterhaltung sowie interaktiver Austausch spielen bei ihnen eine geringere Rolle.
- Die Medienkonsumenten (24 Prozent): Bei den Medienkonsumenten dominiert die Unterhaltung. 59 Prozent sind Schüler und mit einem Drittel sogar überproportional häufig Gymnasiasten.
- Die digitalen Bewohner (20 Prozent): Die digitalen, eher männlichen und eher älteren Bewohner nutzen das Internet allumfassend, zur Unterhaltung, zum interaktiven Austausch und für Informationen. Sie finden sich in allen gesellschaftlichen Schichten.
- Die Gelegenheitsnutzer (19 Prozent): Die Gelegenheitsnutzer gehen allen drei Bereichen der Internetnutzung weniger häufig nach und finden sich eher unter jüngeren Jugendlichen mit etwas geringerem Bildungshintergrund.
- Die interaktiv-orientierten Selbstdarsteller (12 Prozent): Die Selbstdarsteller nutzen vor allem die interaktiven Möglichkeiten des Social Web. Diese etwas häufiger männlichen nutzen die Zeit im Internet stärker zur Selbstdarstellung.

Quelle:

<http://www.shell.de/ueber-uns/die-shell-jugendstudie.html>

2. Sinus-Milieustudie 2016 „Wie ticken Jugendliche“?

Lebensweltmodelle der Jugendlichen

Ausgehend von den typischen Vorstellungen, was wertvoll und erstrebenswert im Leben ist/sein könnte, wurden Jugendliche zusammengefasst, die sich in ihren Werten, ihrer grundsätzlichen Lebenseinstellung und Lebensweise sowie in ihrer sozialen Lage ähnlich sind. Hier zeigt sich, dass das im Rahmen der Vorgängerstudie entwickelte Lebensweltenmodell stabil ist. Auch in der Studie 2016 konnten wieder folgende Lebenswelten identifiziert werden: Konservativ-Bürgerliche, Adaptiv-Pragmatische, Sozialökologische, Prekäre, Materialistische Hedonisten, Hedonisten, experimentalistische Hedonisten, Expeditive.

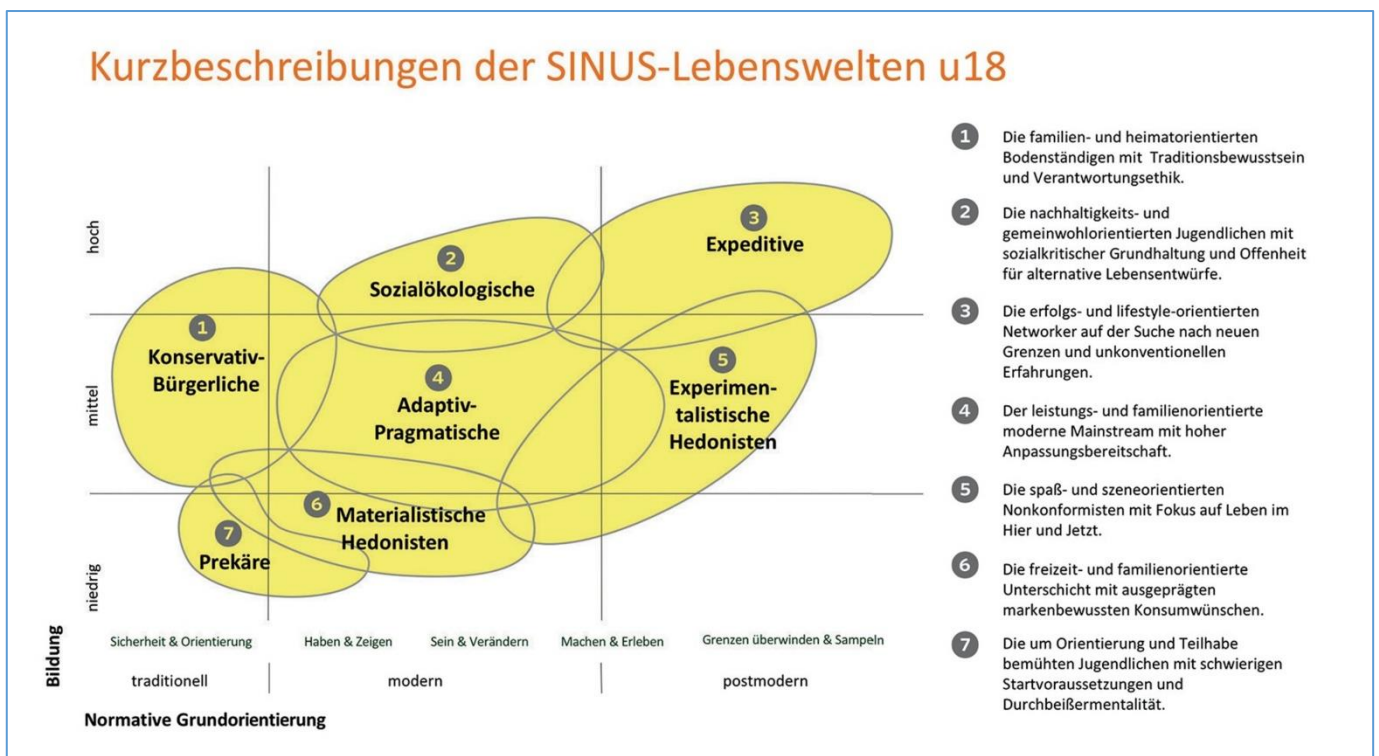


Abbildung: https://www.wie-ticken-jugendliche.de/fileadmin/user_files/Wie_ticken_Jugendliche_2016/Presse/SINUS-Lebenswelten_u18.jpg

Das Werte-Ensemble der jungen Generation: Vielschichtige Synthesen teilweise widersprüchlicher Werte.

Wie in den Vorgängerstudien kommt auch die SINUS-Jugendstudie 2016 mit Blick auf die normative Grundorientierung der Jugendlichen zu dem Schluss, dass viele auf den ersten Blick schwer vereinbare Werte bei den Jugendlichen auf Akzeptanz stoßen – ohne dass man dies jedoch als unauflösbare Widersprüche des Lebens begreifen würde. Zum einen verständigt sich die breite Mehrheit der Jugend auf einen gesellschaftlich verbindlichen Wertekanon. Hierzu zählen vor allem Werte, in denen der Wunsch nach Halt und Orientierung zum Ausdruck kommt, wie Gemeinschaft, Familie, emotionale und materielle Sicherheit, wirtschaftliche Stabilität bzw. Wohlstand, Planbarkeit sowie die klassischen Pflicht- und Akzeptanzwerte (z. B. Fleiß, Leistung, Pflichterfüllung, Bescheidenheit, Anpassungsbereitschaft). Nicht diesen Werten oppositionell gegenüberstehend,

sondern in Synthese dazu werden zum anderen jugendtypische Selbstentfaltungswerte (wie z. B. Ich-Orientierung, Selbstverwirklichung, Kreativität, Einzigartigkeit, Veränderung), hedonistische Werte (Spaß, Spannung, Neuheit, Risiko, Ekstase) und postmoderne Werte (z. B. Performing, Flexibilität, Mobilität) betont. Das Wertespektrum junger Menschen umfasst heute sowohl postmaterielle Werte (z. B. Gemeinwohl, Gesundheit, Bildung, Vielfalt, Solidarität, Nachhaltigkeit, Gerechtigkeit) als auch materielle Werte (Geld, Besitz, Lebensstandard, Luxus, Status). Entscheidend dabei ist aber: Nicht allen ist alles gleich wichtig im Leben, und nicht jeder Wert wird von allen gleichermaßen hervorgehoben und gelebt. Beispielsweise ist eine stabile Partnerschaft den meisten ein wichtiges Anliegen. Nach welchen Rollenvorstellungen man aber eine Beziehung leben möchte, welche Erwartungen und Hoffnungen man damit verbindet, kann entlang der verschiedenen Mindsets der jugendlichen Lebenswelten stark variieren (siehe z. B. die Befunde dieser Studie zum Thema Liebe und Beziehung). Es gibt mit Blick auf Jugendliche also Ankerwerte und Werte, die eher in der Peripherie des Erstrebenswerten stehen, wohl aber von Bedeutung sind. Der SINUS-Ansatz für die Differenzierung verschiedener Lebenswelten in der Alterskohorte der 14- bis 17-Jährigen trägt dieser Komplexität Rechnung und verdichtet sie modellhaft. Die Studie beschreibt anhand dieser Lebenswelten-Typologie, bei welchen Themen Unterschiede zwischen Jugendlichen auf deren Werthaltung zurückgeführt werden können.

Jugend und Wertewandel: Veränderungen seit 2012.

Was hat sich bei den Jugendlichen seit dem Zeitpunkt der Vorgängerstudie 2012 verändert? Diese Studie schließt mit drei Beobachtungen dazu.

1 Neo-Konventionalismus: Es gibt immer weniger typisch jugendliche Abgrenzungsbemühungen gegenüber der Erwachsenenwelt. Es geht heute den wenigsten Jugendlichen darum, der Mainstream-Kultur der Erwachsenen eine eigene „Subkultur“ entgegen zu setzen. Der Wertekanon der Jugend ist nahezu derselbe wie bei den Erwachsenen und reflektiert die Vielfalt der Orientierungen und Lebensstile einer pluralisierten Gesellschaft. Die ehemals stärkere Betonung hedonistischer und Selbstentfaltungswerte in den jugendlichen Lebenswelten ist mehr und mehr Vergangenheit. Folgerichtig hat auch die Bedeutung der noch in den 1990er und vor allem 1980er Jahren identitätsstiftenden Jugendkulturen bzw. Jugendszenen weiter abgenommen. Im Vergleich zur Studie 2012 ist dabei wirklich neu, dass der Begriff „Mainstream“ heute kein Schimpfwort mehr ist. Im Gegenteil – er ist ein Schlüsselbegriff im Selbstverständnis und bei der Selbstbeschreibung. Diese positive Bezugnahme auf den Begriff kann als neue Sehnsucht nach Normalität interpretiert werden. Jugendliche wollen heute mehr noch als vor wenigen Jahren so sein „wie alle“. Dem entsprechen auch eine generelle Anpassungsbereitschaft der Jugendlichen und ihre selbstverständliche Akzeptanz von Leistungsnormen und Sekundärtugenden. Dazu passt, dass insbesondere soziale Werte (Nächstenliebe, Hilfsbereitschaft, Anpassungsbereitschaft, stabile Beziehungen) den heutigen Jugendlichen wichtig sind. Das deutet auf eine gewachsene Sehnsucht nach Aufgehoben- und Akzeptiertsein in einer Gemeinschaft, nach Geborgenheit und auch nach Halt und Orientierung in den zunehmend unübersichtlichen Verhältnissen einer globalisierten Welt hin. Dieser Neo-Konventionalismus kennzeichnet die Mehrheit der Jugendlichen, mit oder ohne Migrationshintergrund. Nur die postmodern geprägten Lebenswelten folgen hier nicht dem jugendlichen Mainstream. Experimentalistische Hedonisten und mehr noch die Exeditiven sind weiterhin sehr stark vom Individualismus-Trend beeinflusst, legen Wert auf exzessive Selbstinszenierung und Herausstechen aus der („grauen“) Masse.

2 Religiöse Toleranz: Die Akzeptanz von Diversität in der Gesellschaft ist in der Jugend weiter angestiegen, ebenso hat sich die Norm der religiösen Toleranz gefestigt, insbesondere bei den

Jugendlichen mit Migrationshintergrund. Die große Mehrheit der von uns befragten migrantischen Jugendlichen will Teil der Mainstream-Gesellschaft in Deutschland sein, dazu gehören und akzeptiert sein. Speziell bei den jungen Muslimen zeigt sich eine demonstrative Distanzierung vom radikalen Islamismus, mit der man seine Normalität rechtfertigen will. In Zeiten zunehmender terroristischer Bedrohung rückt auch die Jugend offensichtlich näher zusammen, inklusive ihres migrantischen Teils. Die Identifikation mit „abendländischen“ Werten wie Toleranz und Aufklärung steigt, weil sie das „gute Leben“, Freiheit und Wohlstand garantieren. Erwähnt werden muss an dieser Stelle, dass natürlich nur Jugendliche interviewt wurden, die auch an vorliegender Studie teilnehmen wollten.

3 Digitale Sättigung: Die heute 14- bis 17-Jährigen sind in einer digitalen Welt groß geworden: Durchgehend online zu sein ist der Normalzustand, entsprechend selbstverständlich und unaufgeregt ist ihr Umgang mit digitalen Medien. Die bislang als jugendtypisch eingeordnete, bedingungslose Faszination ist der nüchternen Feststellung gewichen, dass heute „nun mal fast alles digital läuft“. Aus Perspektive der Jugendlichen ist der Höhepunkt der digitalen Durchdringung des eigenen Alltags bereits erreicht – mehr geht nicht. Vielmehr werden Wünsche nach Entschleunigung der technologischen Dynamik geäußert. Die digitale Zukunft wird nicht mehr als verlockendes Versprechen, sondern als anspruchsvolle Aufgabe verstanden, die nicht nur Chancen, sondern auch Herausforderungen mit sich bringt (z.B. Umgang mit der Privatsphäre bei gleichzeitigem Teilhabewunsch an sozialen Netzwerken). Jugendliche, insbesondere aus bildungsnahen Lebenswelten, sind überzeugt, dass der „richtige“ Umgang mit digitalen Medien Kompetenzen erfordert und dass man diese lernen muss – dazu gehört nicht nur die Nutzung von Geräten, sondern auch die Souveränität, sie ausschalten zu können.

Quelle

<https://www.wie-ticken-jugendliche.de/home.html>

3. Generation What?

Generation What? ist ein multimediales Projekt und eine europaweite Studie über die junge Generation in Deutschland und Europa. Sie wurde entwickelt, um Nutzer mit Hilfe eines spielerischen und interaktiven Fragebogens dazu anzuhalten, über sich selbst zu sprechen und ihre Meinung zu äußern. Wie leben die 18-34-Jährigen von heute - was denken sie, welche Ziele, Wünsche, Hoffnungen und Ängste haben sie? Das Projekt hat neben dem wissenschaftlichen Fokus auch das Ziel, eine breite Masse an jungen Menschen zu erreichen und zur Teilnahme zu bewegen.

Zentrale Befunde

Lösungsstrategie Pragmatismus - trotz extremer Unzufriedenheit mit den Strukturen und Entwicklungen blickt man (vorsichtig) optimistisch in die Zukunft

Die Ergebnisse der Studie legen offen: Die junge Generation ist mit Vielem unzufrieden. Das zeigt sich beispielweise an dem geringen Vertrauen, welches den verschiedenen Institutionen entgegengebracht wird:

- Politik: Nur 1 Prozent vertraut ihr völlig, 27 Prozent tun dies immerhin mehr oder weniger. 71 Prozent haben überhaupt kein oder eher kein Vertrauen.
- Das Bildungssystem: Gerade mal 1 Prozent ist fest davon überzeugt, dass das Bildungssystem sie gut auf den Arbeitsmarkt vorbereitet und nur 26 Prozent stimmen dem im Großen und Ganzen zu. Aus Sicht der Befragten bereitet einen das Bildungssystem aber nicht nur schlecht auf den Arbeitsmarkt vor, es ist auch noch ungerecht. 22 Prozent sehen überhaupt keine Gerechtigkeit im Bildungssystem, 38 Prozent eher keine. Somit sind 60 Prozent im Großen und Ganzen der Ansicht, dass es keine Chancengleichheit in unserem Bildungssystem gibt. (35 Prozent finden es eher gerecht, 5 total gerecht.)
- Ungleichheit wird aber auch außerhalb des Bildungssystems wahrgenommen. So finden 86 Prozent, dass die Ungleichheit in Deutschland immer mehr zunimmt.
- Aber auch mit den sozialen Werten und Machtverhältnissen ist man nicht glücklich. Eine große Mehrheit sagt, es drehe sich zu Vieles um Geld. 91 Prozent sind sogar der Auffassung, das Finanzsystem bestimme die Welt.

Trotz dieser suboptimalen Rahmenbedingungen blickt die Mehrheit der 18- bis 34-Jährigen optimistisch in die Zukunft. 58 Prozent sind eher oder sehr optimistisch; nur 8 Prozent sind sehr pessimistisch. Das wirft die Frage auf, woher der Optimismus kommt, wenn die Rahmenbedingungen so schwierig sind?

Eine Antwort bietet der Blick auf die Ereignisse, die diese Generation geprägt haben: Der 11. September 2001, das Platzen der Internetblase, der Crash der Finanzmärkte, die Klimaproblematik und zuletzt die Flüchtlingssituation – die heute 18- bis 34-Jährigen sind krisenerprobt und haben gelernt, pragmatisch mit Ungewissheiten umzugehen. Dazu kommen die rasanten technischen Entwicklungen, die den jungen Menschen eine enorme Anpassungsfähigkeit antrainiert haben. Die Mehrheit der heute 18- bis 34-Jährigen weiß, dass sie gut mit Schwierigkeiten umgehen können und blickt trotz gesellschaftlicher Missstände optimistisch in die Zukunft. So sagen drei von Vieren, dass man das eigene Schicksal selbst in der Hand hat und 82 Prozent sind der Meinung, „wo ein Wille ist, ist auch ein Weg“.

Kirche und Religion spielen kaum noch eine Rolle

Religion und Kirche spielen nur für eine Minderheit eine Rolle: Gerade mal 20 Prozent geben an, ohne den Glauben an einen Gott nicht glücklich sein zu können. Von allen abgefragten Institutionen ist das Vertrauen in die religiösen Institutionen am geringsten. 83 Prozent haben kein oder sehr wenig Vertrauen. Selbst unter den Gläubigen steht noch die Hälfte der Befragten den kirchlichen Institutionen misstrauisch gegenüber. Die Skandale und die aus Sicht der jungen Leute verkrusteten und intransparenten Strukturen dürften hierfür ausschlaggebend sein. Für viele geht von der Kirche ein Dogmatismus aus, der einem die Fähigkeit abspricht, selbst zu urteilen.

Die junge Generation in Deutschland glaubt an Multi-Kulti und kann mit Nationalismus wenig anfangen

Gerade mal 3 Prozent der Befragten sprechen sich dafür aus, die Grenzen für alle zu schließen. 33 Prozent sagen hingegen, dass die Grenzen für alle geöffnet werden sollten. Ein weiteres Drittel sagt, dass die Grenzen zwar nicht für alle, aber sehr wohl für Flüchtlinge aus Kriegsgebieten geöffnet sein sollten. Das zeugt einerseits von Solidarität mit Menschen in Not, andererseits glaubt man auch selbst von Zuwanderung profitieren zu können. Denn eine große Mehrheit sieht in Zuwanderung eine Bereicherung für die kulturelle Vielfalt in Deutschland: Etwa drei von vier Befragten stimmen dem zu. 21 Prozent sehen dies hingegen nicht so.

Mit nationalistischen Bewegungen, die sich unter anderem für das Schließen der Grenzen einsetzen, kann man dementsprechend wenig anfangen: 75 Prozent glauben, dass der Nationalismus in Europa wächst und sind deshalb besorgt.

Die europäische Union erscheint den jungen Deutschen nützlich, das Vertrauen in sie ist aber gering

Zwar fühlen sich 78 Prozent der deutschen Befragten als Europäer, auf die Frage, wozu man sich am meisten zugehörig fühlt, antworten jedoch nur 9 Prozent mit „Europa“. Vertrauen bringt nicht einmal die Hälfte der 18- bis 34-Jährigen Europa entgegen. Doch obwohl die jungen Deutschen wenig Vertrauen in die europäischen Institutionen haben und sich auch eher mit anderen geografischen Einheiten identifizieren, scheinen in ihren Augen dennoch die Vorteile der EU ihre Nachteile zu überwiegen: Gerade mal jeder Zehnte findet, Deutschland solle den Verbund verlassen. Trotz ihrer Fehler wird die Europäische Union von den jungen Deutschen für Deutschland als nützlich wahrgenommen. Sie ist für sie aber nicht die große Hoffnung als Lösung für die Probleme unserer Zeit.

Große Sorgen vor sozialen Unruhen: Befürchtet die junge Generation eine Spaltung der Gesellschaft?

Von allen Sorgen wird die Sorge vor sozialen Unruhen am häufigsten genannt (35 Prozent). Erst danach werden Sorgen um die (eigene) finanzielle Lage oder die Umwelt genannt. Junge Generationen waren oft der Seismograph bei gesellschaftlichen Problemen. Nicht nur in Deutschland werden die Debatten hitziger und mitunter unsachlicher geführt: Siehe die Debatte zur Flüchtlingssituation in Deutschland, den Brexit in Großbritannien oder die Präsidentschaftswahlen in den USA. Es ist möglich, dass die 18- bis 34-Jährigen Spannungen und Gräben in der Gesellschaft wahrnehmen, die hinter diesen Debatten liegen und befürchten, dass sich diese in Unruhen entladen könnten.

Extreme Unterschiede zwischen den Bildungsgruppen

Die Studie offenbart in nahezu allen Lebensbereichen signifikante Unterschiede zwischen den Bildungsgruppen: Bildungsferne blicken weniger optimistisch in die Zukunft, sie haben seltener das Gefühl, das eigene Schicksal in der Hand zu haben, blicken weniger optimistisch in die Zukunft, fühlen

sich öfter durch Zuwanderung bedroht, werden in der Schule häufiger gemobbt, haben größere Geldsorgen, sind unzufriedener mit dem eigenen Job, haben weniger Vertrauen in die Institutionen und die Politik, bekommen oft weniger Unterstützung von den Eltern und haben häufiger das Gefühl, dass man sich nur auf sich selbst verlassen kann. Diese Unterschiede sind alarmierend, weisen sie doch auf eine beachtliche Gruppe von Menschen hin, die sich extrem benachteiligt und orientierungslos fühlt und zunehmend das Gefühl hat, vom öffentlichen Leben ausgeschlossen zu sein. Vor allem in dieser Bevölkerungsgruppe befinden sich Modernisierungsverlierer, die anfällig für einen Populismus sind, der ihnen Übersichtlichkeit, Orientierung und einfache Lösungen gesellschaftlicher Probleme verspricht.

Quelle

<http://www.generation-what.de/>

4. JIM-Studie 2016 des Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)

Die Ergebnisse der JIM-Studie 2016 belegen, dass Jugendliche in ihrer Freizeit unterschiedlichste Medienangebote und Kanäle nutzen – und dies dank Smartphone zunehmend zeitlich und räumlich flexibel. Sie sehen Serien im Fernsehen oder bei Netflix, nutzen WhatsApp, Instagram und Snapchat zur Kommunikation im Freundeskreis, hören Musik im Radio und über Streaming-Dienste und informieren sich über Google und YouTube. In ihrem „beruflichen“ Alltag in der Schule erleben Zwölf- bis 19-Jährige jedoch aktuell noch eine andere Medienrealität. Trotz aller durchaus berechtigten Vorbehalte, schülereigene Handys im Unterricht einzusetzen, haben moderne Smartphones das Potential, auch produktiv, kreativ und zielgerichtet eingesetzt zu werden. Hier gilt es, Hilfestellung zu geben, Chancen aufzuzeigen und pädagogisch sinnvolle Konzepte zur Praxisanwendung zu entwickeln.

Die Studie

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs) erhebt seit 1998 mit der repräsentativen Studienreihe „JIM“ (Jugend, Information, (Multi-)Media) Grundlagendaten zur Mediennutzung Jugendlicher in Deutschland. Die JIM-Studie wird vom mpfs, als Kooperation der beiden Landesmedienanstalten von Baden-Württemberg (LFK) und RheinlandPfalz (LMK), gemeinsam mit dem Südwestrundfunk (SWR) durchgeführt. Für die vorliegende Ausgabe der Studienreihe wurden 1.200 Jugendliche zwischen zwölf und 19 Jahren in ganz Deutschland im Zeitraum vom 24. Mai bis 31. Juli 2016 telefonisch befragt.

Medienausstattung

Mit 97 Prozent besitzt praktisch jeder Zwölf- bis 19-Jährige ein eigenes Mobiltelefon, bei 95 Prozent handelt es sich um ein Smartphone mit Touchscreen und Internetzugang. Neun von zehn Jugendlichen (92%) haben die Option, vom eigenen Zimmer aus mit Tablet, Laptop oder PC das Internet zu nutzen, drei Viertel haben auch einen eigenen PC oder Laptop zur Verfügung (74%). Gut die Hälfte der Jugendlichen hat einen Fernseher (55%) oder ein Radio (54%) im Eigenbesitz. Die Unterschiede hinsichtlich des Medienbesitzes von Mädchen und Jungen sind über die Jahre weitgehend konstant. Die deutlichste Differenz ist bei der stationären Spielkonsole festzumachen (Mädchen: 32%, Jungen: 58%), die bei fast doppelt so vielen Jungen wie bei Mädchen vorhanden ist.

Freizeitaktivitäten

An erster Stelle der non-medialen Freizeitaktivitäten (auch wenn diese zahlreichen Medientätigkeiten begleitet werden können) stehen nach wie vor persönliche Treffen. 73 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen verabreden sich regelmäßig (täglich/mehrmals pro Woche) persönlich mit Freunden oder Bekannten. Sieben von zehn Jugendlichen treiben Sport (69%) und gut jeder Dritte unternimmt regelmäßig etwas mit der Familie (35%). Ein Fünftel musiziert selbst mindestens mehrmals pro Woche (21%), 13 Prozent besuchen Sportveranstaltungen. Eine Party steht nur bei fünf Prozent in dieser Häufigkeit auf dem Programm. Während Jungen zu sportlichen Aktivitäten (selbst trainieren oder Sportveranstaltungen besuchen) sowie bei Treffen mit Freunden eine etwas höhere Affinität aufweisen als Mädchen, zeigen diese größere Begeisterung für das Musizieren sowie für Bibliotheken. In der Betrachtung über die verschiedenen Altersgruppen zeigt sich keine starke Dynamik.

Medienbeschäftigung in der Freizeit

Im Hinblick auf die tägliche Nutzung steht das Handy mit 92 Prozent klar an erster Stelle, dicht gefolgt vom Internet (unabhängig vom Verbreitungsweg) mit 87 Prozent und Musik hören (82%). Radio und Online-Videos spielen für gut jeden Zweiten täglich eine Rolle, Fernsehen sowie Fotos/Videos auf dem Smartphone ansehen ist ebenso für knapp die Hälfte der Jugendlichen im täglichen Mediennutzungsrepertoire enthalten. Etwa vier Fünftel regelmäßige Nutzer können Online-Videos, das Fernsehen und das Radio verzeichnen. Drei Viertel sehen regelmäßig Fotos oder Videos auf dem Smartphone an, drei Fünftel schauen Filme oder Videos bei Streaming-Diensten. 44 Prozent spielen mindestens mehrmals pro Woche PC, Konsole oder online. Gedruckte Bücher werden regelmäßig von 38 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen gelesen. Knapp jeder Dritte hat regelmäßig einen Tablet-PC in Gebrauch (30%). Für 27 Prozent stehen das Lesen gedruckter Tageszeitungen und das Anschauen von DVDs oder aufgezeichneten Filmen oder Serien mindestens mehrmals pro Woche auf dem Programm.

Glaubwürdigkeit der Medien

Jugendliche müssen sich entscheiden, welcher Mediengattung sie bei widersprüchlichen Medienberichten am ehesten vertrauen würden. 41 Prozent votieren für die Tageszeitung, ein Viertel entscheidet sich für das Fernsehen. Knapp jeder Fünfte setzt auf das Radio und 15 Prozent halten das Internet im Falle widersprüchlicher Berichterstattung für am vertrauenswürdigsten. Drei Prozent können sich bei dieser Frage nicht entscheiden. Mit steigendem Alter der Befragten gewinnt das Internet Vertrauenspunkte, während Radio und Fernsehen an Glaubwürdigkeit verlieren. Diejenigen Jugendlichen, die bei widersprüchlicher Berichterstattung auf das Internet setzen würden (n=176), wurden auch gefragt, welcher Internetseite sie genau Vertrauen schenken würden. Spiegel Online steht mit 20 Prozent an erster Stelle, auf dem zweiten Platz folgt Google mit 13 Prozent der Nennungen, Platz drei belegt Facebook mit elf Prozent.

Bücher und Lesen

In der Zeitreihe belegen die Ergebnisse seit 1998, dass der Einzug digitaler Medien in die Jugendzimmer andere Mediengattungen nicht zwingend verdrängen muss. Betrachtet man den Anteil derjenigen Mädchen und Jungen, die in ihrer Freizeit mindestens mehrmals pro Woche gedruckte Bücher zum Vergnügen lesen (also keine Bücher, die für die Schule durchgearbeitet werden müssen), so pendelt dieser Wert innerhalb der letzten zehn Jahre immer um die 40-Prozent-Marke. Im Jahr 2016 zählen mit 38 Prozent abermals zwei von fünf Jugendlichen zu den regelmäßigen Lesern gedruckter Bücher, was die These nahelegt, dass Bücher in der Phase des Erwachsenwerdens einen so besonderen Stellenwert innehaben, dass sie auch in Zukunft nicht aus dem Nutzungsrepertoire der Jugendlichen verschwinden werden. Die Präferenz für Bücher ist bei Mädchen deutlich stärker ausgeprägt als bei Jungen: Während bei den Mädchen fast die Hälfte (46%) regelmäßig zum Buch greift, liest nur knapp jeder dritte Junge (30%) regelmäßig.

Radio, Musik, Spotify und Co.

78 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen hören täglich oder mehrmals pro Woche Radio. Nur ein verschwindend geringer Teil der Jugendlichen hört nie Radio (5%). Mehr Mädchen (82%) als Jungen (73%) zählen zu den regelmäßigen Hörern, über die verschiedenen Altersgruppen hinweg ist die Radionutzung äußerst stabil. Betrachtet man die Wege, über die Zwölf- bis 19-Jährige regelmäßig Musik hören, dann steht interessanterweise auch im Jahr 2016 noch das Radio an erster Stelle, 65 Prozent hören mindestens mehrmals pro Woche live bei Radiosendern Musik. Gut jeder Zweite (55%) nutzt regelmäßig Musik bei YouTube, 44 Prozent hören über Streaming-Dienste wie bspw. Spotify oder über Webchannels Musik. Zwei von fünf Jugendlichen (39%) nutzen mindestens mehrmals pro Woche Musik auf Trägermedien wie MP3-Dateien, CDs oder Kassetten.

Technische Aspekte der Internetnutzung

Während 2014 noch 82 Prozent der zwölf- bis 19-jährigen Internetnutzer über einen Zeitraum von 14 Tagen mit einem PC oder Laptop online gegangen sind, sind es mittlerweile nur noch 73 Prozent. Das Smartphone gewinnt parallel dazu konstant an Bedeutung für die Internetnutzung, mittlerweile gehen neun von zehn Jugendlichen mit diesem Endgerät ins Netz. Auch Tablet-PCs (27%) haben in diesem Jahr erstmals die 25-Prozent-Marke überschritten und werden von jedem Vierten zur Internetnutzung eingesetzt. Die ständige räumlich und zeitlich uneingeschränkte Verfügbarkeit des Internets erfordert aus finanzieller Sicht eine Flatrate. Vier Fünftel der Handybesitzer haben einen entsprechenden Vertrag mit ihrem Provider abgeschlossen. Mit steigendem Alter nimmt auch der Anteil der Flatrate-Nutzer zu. Er steigt von sechs von zehn bei den Zwölf- bis 13-Jährigen auf neun von zehn bei den volljährigen Jugendlichen. Der Anteil der Flatrate-Nutzer ist im Vergleich zum Vorjahr leicht gestiegen.

Inhaltliche Aspekte der Internetnutzung

Wie in den Jahren zuvor haben aktuell mit 99 Prozent fast alle Jugendlichen unabhängig vom Verbreitungsweg zumindest selten Zugang zum Internet– und dies unabhängig von Geschlecht, Altersgruppe oder schulischer Bildung. Einen Höchststand hat hingegen die tägliche Reichweite des Internets erreicht: Aktuell nutzen 87 Prozent das Internet (mindestens einmal) täglich, im Vorjahr waren es noch 80 Prozent. Hinsichtlich der Nutzungsdauer des Internets (Mo-Fr) schätzen die Jugendlichen ihre zeitliche Zuwendung aktuell auf 200 Minuten, wobei die Nutzung im Altersverlauf wächst: während die Zwölf- bis 13-Jährigen etwa 140 Minuten im Internet sind, nutzen die 18- bis 19-Jährigen es 233 Minuten. Mit 41 Prozent entfällt der größte Anteil der Online-Nutzung auf kommunikative Aspekte, 29 Prozent wird für Unterhaltung aufgewendet, 19 Prozent entfallen auf Spiele und nur zehn Prozent auf die Suche nach Informationen.

Spezifische Internetnutzung und wichtigste Apps

Auf die Frage "Was nutzt Du am liebsten?" nannten fast zwei Drittel (64%) der Internet-Nutzer die Videoplattform YouTube. Mit deutlichem Abstand folgt auf Platz zwei der Kommunikationsdienstleister WhatsApp (41%), ebenfalls mit Abstand folgen Facebook (26%) und Instagram, der Online-Dienst für Fotos und Videos (23%). Im Vergleich zum Vorjahr haben sich vor allem WhatsApp (+12 Prozentpunkte (PP)) sowie Instagram und Snapchat (je +10 PP) sehr viel stärker bei den Jugendlichen etabliert, Facebook ist in der spontanen Nennung als liebstes Webangebot deutlich zurückgefallen (-8 PP). Die aus Sicht der Jugendlichen mit Abstand wichtigsten APPs für das Smartphone sind Instant Messenger, dies ist weitgehend gleichzusetzen mit WhatsApp (was von 95 Prozent als eine der drei wichtigsten Apps genannt wird) und Snapchat (27%). Beliebte sind bei 38 Prozent auch Bilderdienste und Kamera-Apps, dies ist vor allem Instagram (37%). Auf dem dritten Platz folgen mit 29 Prozent Soziale Netzwerke im Allgemeinen, 26 Prozent nennen hier konkret Facebook. Knapp dahinter folgen Videoportale (27%), auch hier wird fast nur YouTube genannt (26%). Etwa jeder Sechste zählt Spiele-Apps zu seinen Favoriten und jeder Zehnte nennt Musik-Apps.

WhatsApp, Instagram, Snapchat und Co.

Betrachtet man detailliert die Angebote, die zur Kommunikation genutzt werden, hat WhatsApp eine uneinholbare Spitzenposition inne. 95 Prozent aller Jugendlichen nutzen diesen Dienst regelmäßig (täglich: 89%). 51 Prozent zählen zu den regelmäßigen Nutzern von Instagram (täglich: 39%), Snapchat liegt mit 45 Prozent (tägliche Nutzung: 35%) knapp dahinter, dicht gefolgt von Facebook (43%, täglich: 32%). Während WhatsApp und Snapchat von den Jugendlichen überwiegend aktiv genutzt werden (z.B. durch Schreiben von Texten und Einstellen von Bildern) liegt der Anteil aktiver

Nutzer bei Instagram mit gut der Hälfte deutlich niedriger, der Anteil der passiven Nutzer steigt auf über ein Drittel an. Die Nutzer von Facebook beschreiben sich zum Großteil als passive Nutzer.

TV, YouTube, Netflix

Auch das Fernsehen hat weiterhin einen festen Platz im Alltag Heranwachsender. 46 Prozent der Jugendlichen sehen nach eigenen Angaben täglich, weitere 33 Prozent mehrmals die Woche fern. Die eigene Fernsehnutzung wird von den Jugendlichen auf 105 Minuten geschätzt (2015: 113 Min.). Auch wenn die Nutzung mittlerweile über unterschiedlichste Kanäle erfolgen kann, nutzen Jugendliche nach wie vor Fernsehinhalte hauptsächlich über das klassische stationäre Fernsehgerät, Internet bzw. Handy/Smartphone und der Tablet-PC etablieren sich aber zunehmend als weiterer Distributionsweg. Was die Inhalte betrifft, zählen zu den beliebtesten Sendungsgenres Sitcoms/Comedy (34%), Krimis/Mystery (22%), Comic/Zeichentrick (18%), Scripted Reality-Formate (17%) und Wissensmagazine (14%). Für 45 Prozent ist der Unterhaltungs- und Entertainmentsender Pro7 das liebste Fernsehprogramm. Knapp zwei Drittel derjenigen, die zumindest selten fernsehen, geben an, Serien und Filme auch schon einmal im Internet gesehen zu haben. Ein Drittel der Mädchen und Jungen weiß, dass man Serien und Filme auch im Internet nutzen kann, hat diese Option aber noch nie genutzt. Drei Prozent hören im Zuge der Befragung erstmals von dieser Möglichkeit. Auf die Nachfrage, wo genau Serien und Filme angesehen werden, steht YouTube (47%) an erster Stelle, Netflix auf Platz zwei (29%) und unterschiedliche Nennungen zu Video-on-Demand-Plattformen wie Amazon prime bzw. lovefilm.de auf dem dritten Rang (18%).

Internetsuche und Informationensuche

Wenn Jugendliche sich im Internet informieren, führt sie der erste Weg zu einer Suchmaschine, meist ist das Google – 87 Prozent nutzen diese Rechercheplattformen mindestens mehrmals pro Woche, 58 Prozent sogar täglich. Die Möglichkeit, sich bei YouTube Videos anzusehen, um sich über ein bestimmtes Thema zu informieren, wird von 57 Prozent der Jugendlichen regelmäßig wahrgenommen (täglich: 26%), mit 36 Prozent erhält ein Drittel regelmäßig über soziale Netzwerke wie Facebook oder Twitter Nachrichten und aktuelle Informationen (täglich: 23%). Online-Lexika wie Wikipedia stellen für 35 Prozent eine bedeutende Informationsquelle dar, Nachrichtenportale von Zeitungen (20%) oder Zeitschriften (15%) sind für etwa ein Fünftel der Jugendlichen eine Option.

Videos und YouTube

YouTube spielt generell eine sehr große Rolle im Medienalltag der Jugendlichen. 86 Prozent nutzen YouTube mindestens mehrmals pro Woche, 56 Prozent sogar täglich (Mädchen: 48%, Jungen: 64%). Der Anteil regelmäßiger YouTube-Nutzer fällt bei Jungen mit 89 Prozent höher aus als bei Mädchen (81%). 55 Prozent der YouTube-Nutzer sehen mindestens mehrmals pro Woche Musikvideos an, kurze lustige Clips werden von 40 Prozent regelmäßig genutzt, Let's-play-Videos und Comedy-Formate von YouTubern werden von jedem Dritten regelmäßig gesehen. Videos zu Nachrichten und dem aktuellen Geschehen, Lernvideos bzw. Tutorials und Videos, bei denen es um Sport geht, haben für jeden Fünften Relevanz. Für 16 Prozent sind Mode- oder Beauty-Videos von großer Bedeutung, ähnlich groß ist der Anteil derer, die sich regelmäßig Fernsehsendungen oder Ausschnitte davon ansehen.

Digitale Spiele

Digitale Spiele über Computer (offline), Konsole, Tablet, Smartphone oder online sind fest im Alltag der Jugendlichen verankert. Gut drei von fünf Jugendlichen spielen regelmäßig über eine dieser Spieloptionen, nur acht Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen spielen überhaupt nicht. Digitale Spiele sind eindeutig ein männlich besetztes Thema: Während vier von fünf Jungen regelmäßig digitale

Spiele nutzen, ist es bei den Mädchen nicht einmal die Hälfte. Außerdem ist die Faszination bei den Jüngsten am größten: Zwischen zwölf und 13 Jahren spielen drei Viertel regelmäßig, bei den 18- bis 19-Jährigen sind es nur noch 61 Prozent. Zudem sind Jugendliche mit einem formal höheren Bildungsniveau (regelmäßige Nutzung 57%) etwas weniger spielaffin als Jugendliche mit niedrigerem Bildungshintergrund (regelmäßige Nutzung 64%). Während gut jedes dritte Mädchen regelmäßig am Handy oder Smartphone spielt (36%), ist es bei den Jungen jeder Zweite (53%). Die durchschnittliche Spieldauer der Zwölf- bis 19-Jährigen beträgt nach eigener Einschätzung an einem Wochentag 77 Minuten (2015: 87 Min.). Mädchen (46 Min.) spielen halb so lange wie Jungen (106 Min.).

Smartphone in der Schule

Mit 94 Prozent darf die große Mehrheit der Schüler ein Handy mit in die Schule nehmen, der Gebrauch unterliegt jedoch meist Restriktionen. Zwei Fünftel dürfen das Handy dann aber nicht in der Schule benutzen, jeder dritte Schüler darf das Gerät nur in den Pausen verwenden und gut jedem Fünften ist es erlaubt, das Handy aktiv für Unterrichtsbelange zu nutzen. Was die Zugangsmöglichkeiten zum Internet in der Schule betrifft, geben 41 Prozent an, dass an ihrer Schule zwar ein WLAN-Netz vorhanden ist, dieses aber meist nicht für die Nutzung durch Schüler freigegeben ist. Fünf Prozent der Schüler dürfen das Schulnetz nur in den Pausen nutzen, sieben Prozent können damit während des Unterrichts ins Internet gehen. Eine Ausnahme bilden hierbei nur die volljährigen Schüler, die zu 18 Prozent das Schulnetz im Unterricht nutzen dürfen.

Mobbing und Ausgrenzung im Netz

In der Altersgruppe der Zwölf- bis 19-Jährigen gibt jeder Dritte an, dass in seinem Bekanntenkreis schon einmal jemand im Internet oder per Handy fertig gemacht wurde. Mädchen haben dies mit 37 Prozent schon häufiger mitbekommen als Jungen (31%). Die direkte Nachfrage, ob sie denn selbst schon einmal Opfer solcher Ausgrenzung waren, bejahen acht Prozent der Jugendlichen. Potentielle Anlaufstelle in solch einem Fall sind für 59 Prozent die Eltern, zwei Fünftel würden sich eher Freunden anvertrauen und elf Prozent würden ihre Geschwister um Hilfe bitten.

Digital: Stress und Selbstbestimmung

Sieben von zehn Jugendlichen bestätigen die Aussage, dass sie selbst mit dem Angebot an Apps und Communities manchmal zu viel Zeit verschwenden. 68 Prozent sind allerdings auch der Ansicht, dass eine Organisation des Freundeskreises heute ohne Handy gar nicht mehr möglich wäre. Mehr als jeder Zweite (55%) ist ab und an genervt von zu vielen Nachrichten auf dem Handy. Jeder Zweite stuft das Handy als sehr wichtig ein, um den Schulalltag zu koordinieren. 72 Prozent der Jugendlichen geben an, dass sie selbst generell handyfreie Zeiten haben, in denen sie das Gerät bewusst ausschalten (müssen). Auf Nachfrage, welche Situationen dies sind, werden von mehr als jedem Dritten die Hausaufgaben genannt. Gut jeder Vierte verzichtet (freiwillig oder unfreiwillig) nachts oder am Abend auf das Handy. 14 Prozent verbringen die Zeit mit Freunden und der Familie bewusst ohne Handy.

Quelle

<https://www.schau-hin.info/service/studien.html>

5. Bitkom-Studie zu Gaming und Smartphone 2016

Die neue Bitkom-Studie zeigt: Kinder und Jugendliche in Deutschland sind immer früher, immer länger und immer mobiler im Netz unterwegs. Rund 89% der 10- bis 18-Jährigen spielen fast 2 Stunden täglich Computer- und Videospiele. Auch die Smartphonennutzung der Jüngeren nimmt zu.

Videospiele

Die meisten „Vielspieler“ finden sich vor allem unter den **16- bis 18-Jährigen**, ein Fünftel (21 Prozent) in dieser Altersgruppe spielt pro Tag im Schnitt drei Stunden oder länger. Bei den **10- bis 11-Jährigen** sind es lediglich 3 Prozent. Allein vor PC und Konsole wollen die meisten dabei aber nicht sitzen. Die Mehrheit der Kinder und Jugendlichen (53 Prozent) spielt lieber gemeinsam als allein. 26 Prozent bevorzugen es, in einem Raum zusammen mit Freunden zu spielen, 27 Prozent spielen über das Internet mit anderen. 40 Prozent spielen am liebsten alleine, vor allem die Mädchen. Sechs von zehn Mädchen (60 Prozent) geben an, lieber alleine spielen zu wollen, bei den Jungen ist es nur jeder vierte (25 Prozent).

117 Minuten zocken die **10- bis 18-Jährigen** im Schnitt am Computer, an der Spielekonsole, am Smartphone oder Tablet. **10- bis 11-Jährige** spielen täglich rund 76 Minuten, **12- bis 13-Jährige** 126 Minuten. Die **14- bis 15-Jährigen** zocken im Schnitt 132 Minuten pro Tag, die **16- bis 18-Jährigen** verbringen 128 Minuten mit Videospielen. Dabei gibt es große Unterschiede zwischen den Geschlechtern: Während Mädchen rund 89 Minuten pro Tag spielen, sind es bei den Jungen im Schnitt 139 Minuten.

Zwei Drittel der 10- und 11-Jährigen hat ein Smartphone

Auch die Smartphone-Nutzung hat stark zugenommen. Laut der Studie benutzen bereits mehr als ein Drittel der **6- bis 7-Jährigen** ein Smartphone. Über ein eigenes Smartphone verfügen 67 Prozent der 10- bis 11-Jährigen (2014: 50 Prozent), ab 12 Jahren gehört das Gerät dann für so gut wie alle Jugendliche zur Standardausstattung. Insgesamt betrachtet haben 87 Prozent der Kinder ab 10 Jahren ein eigenes Smartphone (2014: 79 Prozent), beim Tablet sind es 33 Prozent (2014: 17 Prozent).

Das Smartphone wird bereits von den Jüngsten als mobiler Alleskönner eingesetzt. 88 Prozent nutzen es zum Telefonieren, es folgen Musik hören (83 Prozent), Messenger (82 Prozent), Kamera und Internet (je 78 Prozent) sowie andere Anwendungen (61 Prozent). Mehr als jeder Zweite (51 Prozent) sagt, dass er sich ein Leben ohne Handy nicht mehr vorstellen kann. Allerdings ist das Smartphone in jeder vierten Familie offenbar auch Grund zur Diskussion. So sagen 26 Prozent der Smartphone-Nutzer im Alter von **10 bis 18 Jahren**, dass es zu Hause oft Streit gibt, weil das Handy zu viel genutzt wird.

WhatsApp dominiert

Bei den sozialen Netzwerken und Messengern dominiert WhatsApp quer durch alle Altersgruppen: 72 Prozent der **10- bis 11-Jährigen** nutzen den Chatdienst bereits. Bei den älteren Jugendlichen ab 14 Jahren ist es dann beinahe jeder (96 Prozent). Auch die Beliebtheit anderer Netzwerke steigt mit zunehmendem Alter deutlich. YouTube nutzen etwa jeder zweite **10- bis 11-Jährige** (51 Prozent) und drei Viertel aller **16- bis 18-Jährigen** (76 Prozent) zumindest ab und zu auch aktiv. Die hohe Beliebtheit der Sozialen Netzwerke zeigt sich auch darin, dass bereits mehr als jeder Dritte (36 Prozent) sagt, dass der eigene Lieblingsstar ein YouTube-Star ist. Damit sind die sogenannten Social Influencer beliebter als Idole aus den klassischen Bereichen Sport (23 Prozent) und Schauspiel (18

Prozent). „Die "Generation Z" schafft sich ihre eigenen Idole. Social-Media-Stars wie Sami Slimani oder Dagi Bee faszinieren Teenager und haben ein Millionenpublikum“, so Berg. Das haben inzwischen auch Unternehmen erkannt. Internetstars tauchen zunehmend im klassischen Marketing, etwa in TV-Werbespots und Magazinanzeigen auf.

Quelle

<https://www.schau-hin.info/news/artikel/bitkom-studie-zu-gaming-und-smartphone.html>

6. BELLA-Studie

Die „BEfragung zum seelischen WohLbefinden und VerhAlten“ (BELLA) ist ein Modul zur psychischen Gesundheit und Lebensqualität des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS) des Robert Koch-Institut, einer bundesweit durchgeführten Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen. Befragt wurden in einer repräsentativen Unterstichprobe des KiGGS ca. 3000 Kinder und Jugendliche (7-17 Jahre) und deren Eltern sowie junge Erwachsene. Nach der Erhebung der Basisdaten zwischen 2003 und 2006 wurden die TeilnehmerInnen der BELLA-Studie in drei weiteren Erhebungswellen (2004-2007, 2005-2008, 2009-2012) wiederholt befragt.

Es lassen sich hier folgende Erkenntnisse zusammenfassen:

Häufigkeiten psychischer Störungen

- Bei rund 22 % der befragten Kinder und Jugendlichen liegen Hinweise auf psychische Auffälligkeiten vor.
- 10 % bis 11 % der Kinder und Jugendlichen zeigten zu allen vier Messzeitpunkten psychische Auffälligkeiten.
- Im zeitlichen Verlauf zeigte sich, dass ein Drittel der Kinder und Jugendlichen, die bei der Basiserhebung psychische Probleme aufwiesen, sechs Jahre später auch psychisch auffällig waren (siehe Abbildung).
- Psychische Auffälligkeiten können langfristig mit negativen Auswirkungen einhergehen: über mehrere Jahre bestehende psychische Auffälligkeiten hatten bei beiden Geschlechtern eine Verminderung der Lebensqualität und der schulischen Leistungen zu Folge.

Risikofaktoren

- Insbesondere ein niedriger sozioökonomischer Status und Risiken in der Familie, wie zum Beispiel Familienkonflikte oder eine hohe elterliche Belastung, zeigten sich als Risikofaktoren für psychische Auffälligkeiten bei Kindern und Jugendlichen.
- Elterliche Psychopathologie steht im Zusammenhang mit dem Vorliegen und der Entwicklung von depressiven Symptomen bei den Kindern.
- Mit einer größeren Anzahl an Risiken gehen auch erhöhte Raten von psychischen Auffälligkeiten einher.

Schutzfaktoren

- Kinder mit individuellen, familiären und sozialen Schutzfaktoren zeigen weniger psychische Auffälligkeiten.
- Das Vorhandensein und die Zunahme der Schutzfaktoren Selbstwirksamkeitsüberzeugungen beim Kind, positives Familienklima und soziale Unterstützung wirken sich abmildernd auf die Entstehung einer depressiven Symptomatik der Kinder und Jugendlichen aus und verringern den negativen Einfluss einer psychischen Erkrankung der Eltern auf die Kinder.

Versorgungslage und Ansprechpartner

- Jedes dritte Kind (33 %) mit einer akuten/wiederkehrenden psychischen Erkrankung und 64 % mit einer anhaltenden psychischen Erkrankung sind in Behandlung.

- Die Inanspruchnahme ist signifikant höher bei starker psychischer Belastung, in größeren Städten und Gemeinden, im Osten Deutschlands sowie bei externalisierenden Störungen.
- Je höher der Sozialstatus ist, desto höher ist die Behandlungsquote der Betroffenen.
- Ansprechpartner sind überwiegend Personen aus dem näheren Umfeld (Freunde, Familienangehörige), Kinderärzte (72,7 %), Lehrkräfte (69,3 %), Psychologen (59,7 %) und Psychiater (22,3 %).

Quellen

- www.bella-study.org
- Ausführlich beschrieben werden die Ergebnisse der BELLA-Basiserhebung in der Zeitschrift "Bundesgesundheitsblatt – Gesundheitsforschung – Gesundheitsschutz": Ravens-Sieberer et al. (2007): Psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Ergebnisse aus der BELLA-Studie im Kinderund Jugendgesundheitsurvey (KiGGS), www.bella-study.org/app/download/5769299710/Ravens-Sieberer+et+al._2007.pdf

7. DAK Präventionsradar 2017

Fast jeder zweite Schüler (43 Prozent) leidet unter Stress. Das wirkt sich negativ auf die Gesundheit aus: Ein Drittel der betroffenen Jungen und Mädchen hat Beschwerden wie Kopfschmerzen, Rückenschmerzen oder Schlafprobleme – das sind mindestens doppelt so viele wie bei den nicht-gestressten Schülern. Das zeigt der neue Präventionsradar 2017 der DAK-Gesundheit. Ein weiteres Ergebnis: Viele Kinder trinken vor und während der Schule Energydrinks. Die Krankenkasse hat die aktuelle Schulstudie mit dem Institut für Therapie- und Gesundheitsforschung (IFT-Nord) in sechs Bundesländern durchgeführt. Knapp 7.000 Schüler aus mehr als 400 Klassen der Jahrgangsstufen fünf bis zehn wurden dafür repräsentativ befragt. Der Präventionsradar untersucht jährlich das körperliche und psychische Wohlbefinden sowie das Gesundheitsverhalten von Kindern und Jugendlichen zwischen zehn und 18 Jahren.

Mädchen fühlen sich häufiger gestresst als Jungen: Während jede zweite Schülerin sehr oft oder oft Stress hat, sind es bei den Schülern nur 37 Prozent. Die betroffenen Mädchen leiden in der Folge mehr unter somatischen Beschwerden: Vier von zehn Schülerinnen haben oft Kopfschmerzen, mehr als ein Drittel schläft schlecht. 30 Prozent haben regelmäßig Rückenschmerzen, ein Viertel klagt über Bauchweh. Bei den Jungen gab gut ein Viertel an, häufig Kopfschmerzen zu haben. Jeweils rund 30 Prozent der Schüler schlafen schlecht oder haben Rückenschmerzen, 15 Prozent haben oft Bauchweh. Viele Kinder und Jugendliche erleben Schule als Belastung: So gaben 40 Prozent der Schüler an, zu viel für die Schule zu tun zu haben. Ein weiteres Ergebnis des DAK-Präventionsradars: Sowohl Stress als auch somatische Beschwerden nehmen mit den Schuljahren zu.

DAK-Gesundheit: Schulfach Gesundheit ist notwendig

„In der Schule sollen Kinder fürs Leben lernen – aber das Fach Gesundheit steht bislang nicht auf dem Stundenplan. Die Schüler können komplexe Matheaufgaben lösen und fließend Englisch sprechen, wissen aber nicht, wie schädlich Zucker und langes Sitzen sind“, kommentiert Andreas Storm,

Vorstandsvorsitzender der DAK-Gesundheit, die Ergebnisse. „Unser neuer Präventionsradar zeigt großen Handlungsbedarf auf. Um Gesundheitsrisiken zu reduzieren, brauchen wir Programme gegen Schulstress oder für bewusstere Ernährung.“ Mit dieser Forderung unterstützt die DAK-Gesundheit nachdrücklich mehrere Initiativen, die sich für die Aufnahme von Gesundheitsthemen in den Lehrplan stark machen – beispielsweise die ‚Allianz für Gesundheitskompetenz‘ des Bundesgesundheitsministeriums sowie die Vorstöße des sächsischen Kultusministeriums und der Ärztekammer Niedersachsen. Studienleiter Prof. Dr. Reiner Hanewinkel vom IFT Nord ergänzt: „Fünftklässler haben ganz andere Risiken als Zehntklässler. Mit seiner detaillierten Analyse gibt der Präventionsradar Schulen klare Ansatzpunkte für passende Maßnahmen.“

Energydrinks auf dem Schulhof beliebt

Koffeinhaltige Energydrinks sind schon bei Schülern der fünften Klasse beliebt: Ein Viertel der Kinder gab an, schon einmal einen Energydrink getrunken zu haben. Bei den Zehntklässlern hat mit 84 Prozent die überwiegende Mehrheit schon einmal solche Getränke ausprobiert. Jeder fünfte Konsument gab an, die Wachmacher vor oder während der Schule zu trinken. Besonders beliebt sind Energydrinks bei Jungen der Klassen neun und zehn: Jeder fünfte von ihnen gab an, sie jede Woche oder öfter zu trinken. „Gerade für Kinder und Jugendliche sind diese Getränke bedenklich“, warnt Hanewinkel. „Sie enthalten viel Koffein, sind extrem gesüßt und stecken voller synthetischer Zusatzstoffe.“ Der Präventionsradar zeigt außerdem: Schüler, die Energydrinks konsumieren, leiden

häufig unter Stress (51 Prozent), schlafen schlechter (26 Prozent) und sind häufiger übergewichtig (17 Prozent).

Viele Schüler ernähren sich schlecht

Nur rund die Hälfte der Schüler isst täglich Obst oder Gemüse – das ist ein weiteres Ergebnis des Präventionsradars. Beliebte sind süße Snacks, sie werden von 41 Prozent der Befragten täglich verzehrt. Auch Fastfood und Softdrinks stehen vergleichsweise oft auf dem Speiseplan der Kinder und Jugendlichen: Ein Viertel konsumiert mehrmals pro Woche oder öfter Fastfood, bei den Softdrinks sind es 39 Prozent. Wer regelmäßig gemeinsam mit der Familie isst, ernährt sich laut der Studie gesünder: Die Schüler verzehren regelmäßiger Obst und Gemüse, greifen seltener zu Fastfood und sind seltener übergewichtig.

Jugendliche frühstücken selten zu Hause

Auch ein Frühstück vor der Schule hat laut DAK-Studie einen positiven Einfluss auf die Gesundheit der Schüler: Nur zehn Prozent der Kinder, die jeden Tag zu Hause frühstücken, sind übergewichtig. Bei der Gruppe der Schüler, die nie zu Hause frühstückt, sind es 16 Prozent. Aus Sicht der Krankenkasse frühstücken insgesamt zu wenige Schüler täglich zu Hause. Schon in der fünften und sechsten Klasse verzichten 37 Prozent darauf. In der neunten und zehnten Klasse frühstückt nur noch jeder zweite zu Hause.

Frühe Erfahrungen mit Alkohol und Cannabis

Alkohol ist schon bei Kindern und Jugendlichen eine verbreitete Droge: Knapp 60 Prozent der befragten Schüler haben Erfahrungen mit Alkohol. Während es bei den Fünftklässlern 22 Prozent sind, steigt dieser Wert bis zur zehnten Klasse auf 89 Prozent an. In dieser Jahrgangsstufe hat mehr als jeder Zweite schon einmal bis zum Rausch getrunken (59 Prozent). Cannabis ist nicht ganz so weit verbreitet: Insgesamt 13 Prozent der Befragten haben Cannabis bereits ausprobiert – bei den Zehntklässlern sind es 29 Prozent.

Quelle

<https://www.dak.de/dak/bundes-themen/fast-jeder-zweite-schueler-leidet-unter-stress-1936264.html>

Zusammengestellt von:

Peter Heuchemer, Referent Dachverband Gemeindepsychiatrie

02.11.2017