

Mobile Kommunikation Chancen & Risiken



**JUGENDINFO
WINTERTHUR**

Ablauf

- Begrüssung
- Datengrundlage: Ausgewählte Ergebnisse der JAMES-Studie 2020
- Entwicklungsphasen der Mediennutzung
- Empfohlene Nutzungsdauer von Medien
- Sozialisation: Me & I, Heterotopien, Medien als Sozialisationsinstanz
- Fazit
- Weiterführender Austausch & Diskussion



Smartphone Nutzung

Handynutzungsdauer	Median (MD)	Mittelwert (MW)
an einem Wochentag	3 Std. 10 Min.	3 Std. 47 Min.
an einem Tag am Wochenende	5 Std. 00 Min.	5 Std. 16 Min.

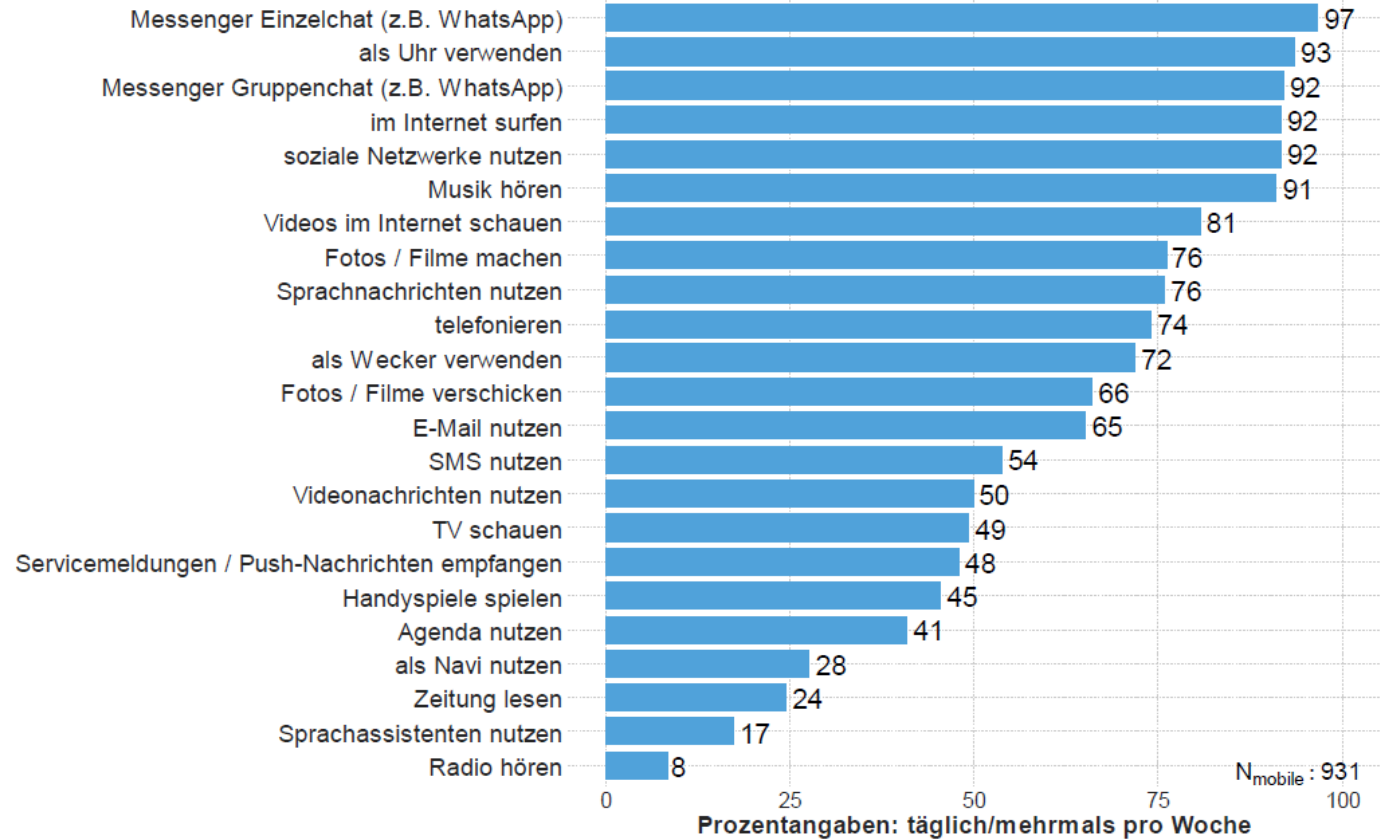
- Keine signifikante Unterschiede nach Alter oder sozioökonomischen Hintergrund
- Jedoch nutzen Jugendliche mit niedrigerer formaler Bildung und Migrationshintergrund das Smartphone tendenziell länger
- Mädchen verbringen mehr Zeit am Smartphone als Knaben

TikTok Spotify
WhatsApp
Instagram
Snapchat
Netflix YouTube

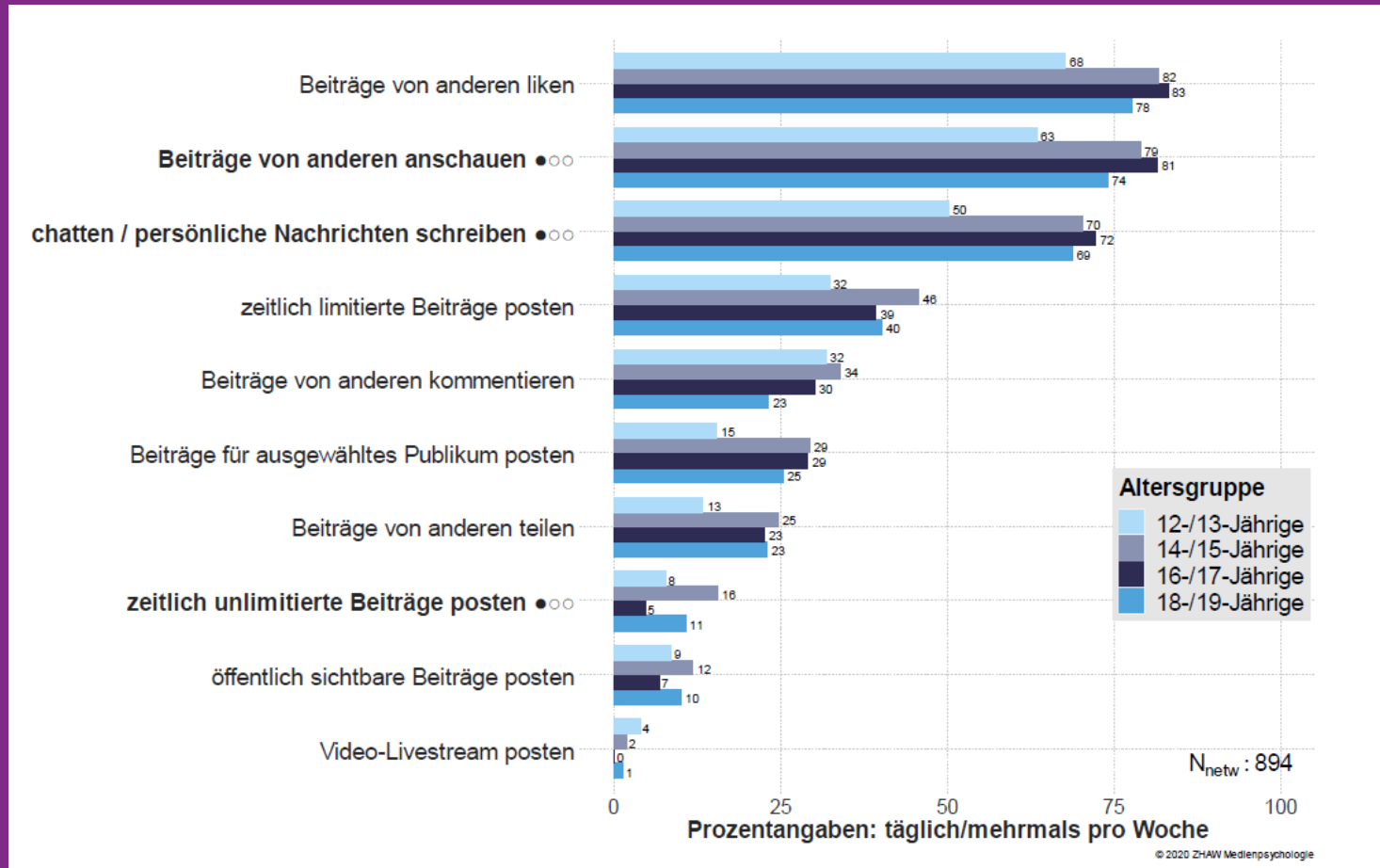


JUGENDINFO
WINTERTHUR

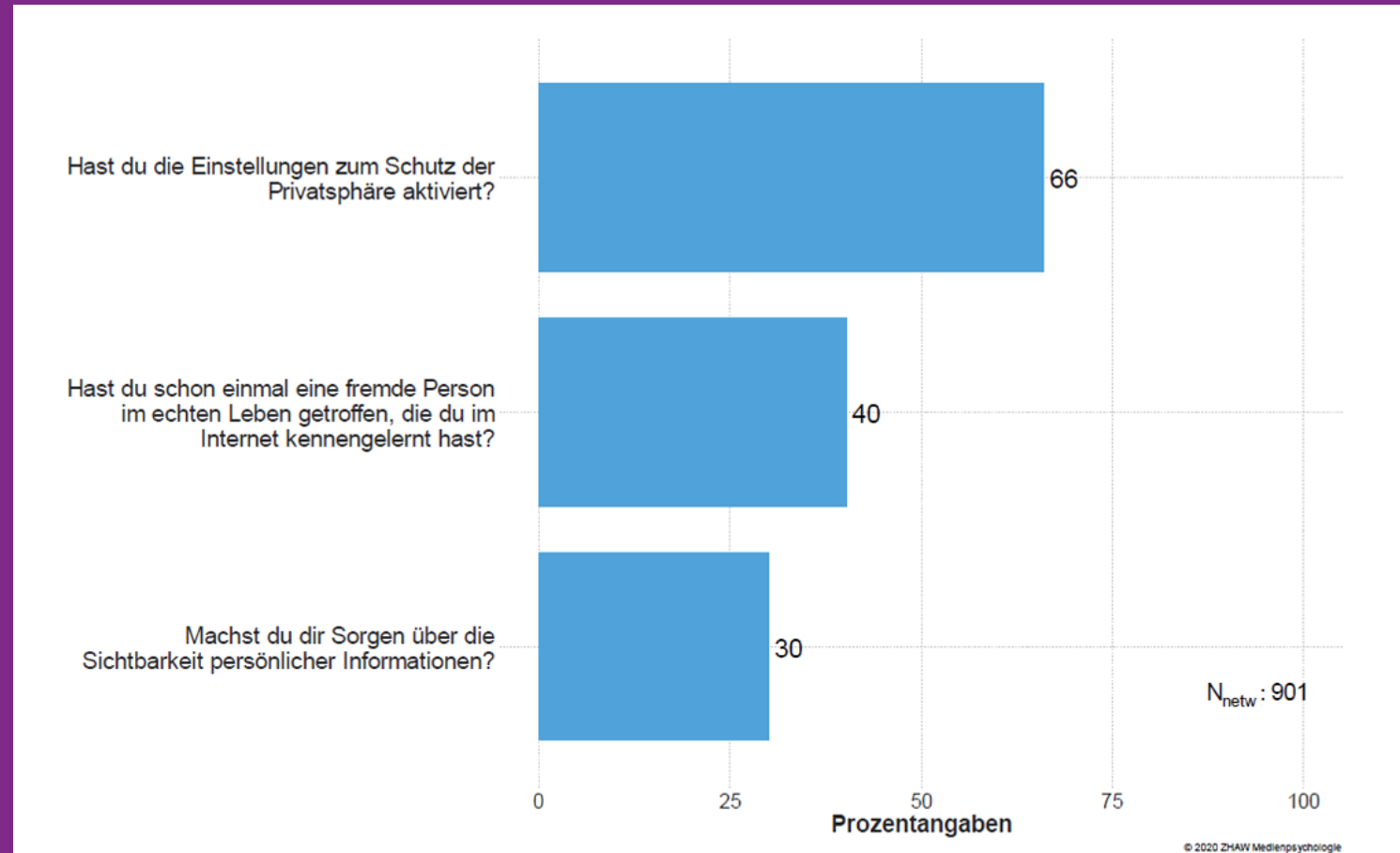
Smartphone Nutzung



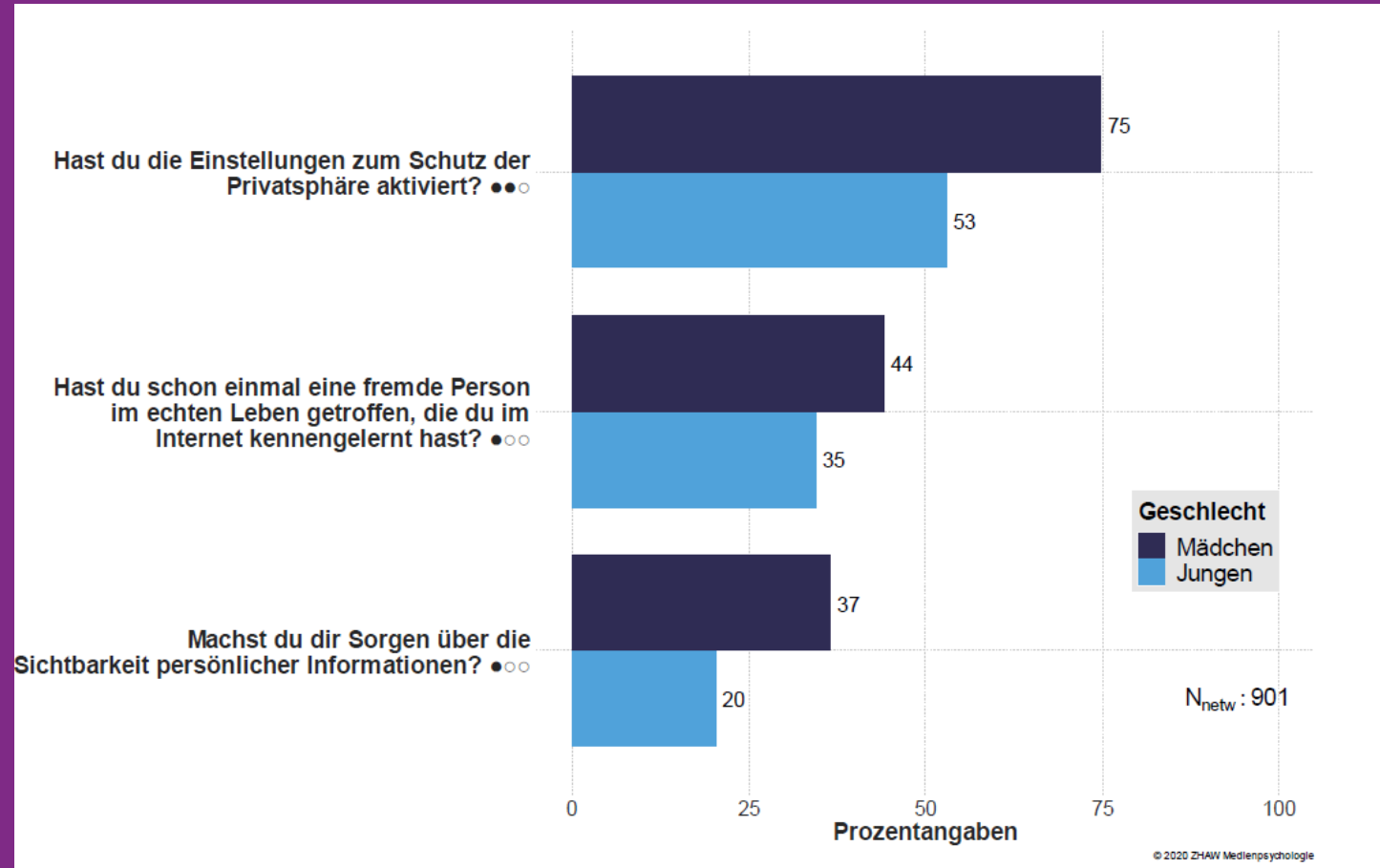
Verhalten auf Social Media



Umgang mit Risiken



Umgang mit Risiken



Entwicklungsphasen in Bezug auf Mediennutzung

Basale
Phase

0-3 Jahre

Elementare
Phase

3-6 Jahre

Primäre
Phase

6-10 Jahre

Heterogene
Phase

10-14 Jahre

Autonome
Phase

14-18 Jahre

Erziehungsberechtigte als Vorbilder &
bestimmende Instanz

Erziehungsberechtigte & Pädagog:innen als
Ansprechpartner:innen und Begleiter:innen



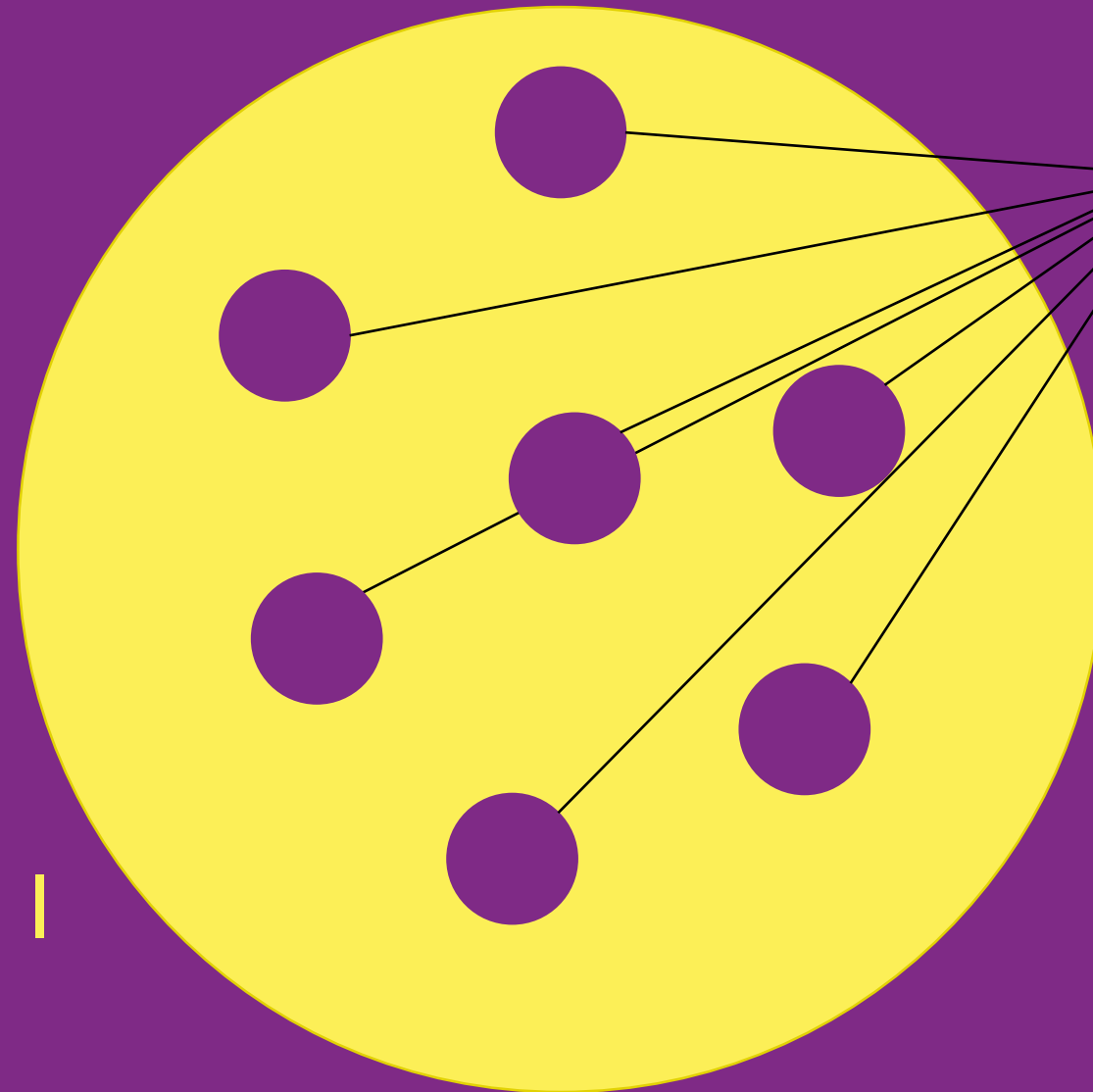
**JUGENDINFO
WINTERTHUR**

Empfohlene Nutzung von digitalen Medien

Bis 3 Jahre	Kein Fernsehen und kein regelmässiger Bildschirmkonsum – gegen ein punktuelles Nutzen von kleinkindgerechten Filmen, Sendungen oder Apps oder das Ansehen von digitalen Fotoalben oder Videochats mit Verwandten und Bekannten ist nichts einzuwenden.
Bis 6 Jahre	Keine eigene Spielkonsole
Bis 9 Jahre	Kein Internet und kein eigenes Handy. Ein gemeinsam genutztes Familienhandy kann aber sinnvoll sein.
Bis 12 Jahre	Keine sozialen Netzwerke, kein unbeaufsichtigtes Internet.



Me & I



Dem sozialen Kontext
angepasste „Mes“



**JUGENDINFO
WINTERTHUR**

Heterotopien

- Heterotopien = Gegenorte
- Ein Konzept welches erstmalig von Michel Foucault beschrieben wurden
- Heterotopien umschreiben Orte, an denen andere Regeln gelten
- Heterotopien beinhalten eine gewisse Exklusivität, nicht jede:r kann daran teilnehmen und es existieren mehr oder weniger komplexe Eintrittsrituale

Räumliche Struktur: Heterotopien sind dazu in der Lage, mehrere Räume an einem Ort zu vereinigen

- Kino
- Theater

Zeitliche Struktur: Heterotopien funktionieren gewissermassen nach einer eigenen Zeitrechnung

- Museen
- Bibliotheken
- Jahrmärkte

Öffnung und Schliessung: Heterotopien sind an bestimmte Ein- und Ausgangsrituale geknüpft und somit nicht jedem zugänglich:

- Japanische Teehäuser
- Member-Only-Nachtclub



Der digitale Raum als Heterotopie

Räumliche Struktur

der digitale Raum vermag es mehrere Räume zu vereinen. So findet der digitale Raum real am Computer, Smartphone statt, eröffnet aber auch andere Räume wie z.B. Chaträume, Social-Media-Plattformen, Multiplayer-Games

Zeitliche Struktur

auch auf der zeitlichen Ebene findet der digitale Raum divers statt. Immerwährende Erreichbarkeit ist ein Stichwort aber z.B. auch die zeitliche Exklusivität seinem Lieblingsstreamer live zuschauen zu können

Öffnung & Schliessung

klare Ein- und Austrittsrituale sind zu erkennen. Einloggen in einen Chat oder aber den Computer herunterfahren. Digitale Räume sind nicht jedem:r zugänglich, sondern bedürfen einem gewissen Insiderwissen



Fazit

- Digitale Kommunikation ist ein steter Begleiter von Kinder und Jugendlichen
- Bereits früh kommen Kinder und Jugendliche mit Medien in Kontakt, nicht nur digitalen
- In Bezug auf digitale Medien und Kommunikationskanäle weisen Jugendliche ein hohes Mass an Risikobewusstsein auf
- Kinder & Jugendliche sind auf eine altersadäquate Begleitung beim Medienkonsum angewiesen
- Erwachsene Bezugspersonen dienen hierzu zu Beginn als Vorbilder, später als Reflexionspartner:innen
- Digitale Räume ermöglichen es Kindern und Jugendlichen unterschiedliche Rollen einzunehmen
- Rollenklarheit und –flexibilität ist ein wichtiger Soft-Skill, welcher ein Leben lang genutzt werden muss



Anregungen zur Diskussion

Wie oft nutzen Sie digitale Medien?

Nutzen Sie digitale Medien in Anwesenheit Ihrer Kinder?

Reflektieren Sie den Umgang mit digitaler Kommunikation mit Ihren Kindern?

Was denken Sie, welche Bedürfnisse befriedigen Sie mit der Nutzung von digitalen Medien/Kommunikation?

Falls Sie auf Social-Media sind:
Haben Sie ihre Privatsphäreinstellungen angepasst?



**JUGENDINFO
WINTERTHUR**