

In der digitalen Welt zu Hause: Jugendliche und das Internet

Sprachniveau: B2/C1



© PASCH-net

Spiele spielen, sich über Social-Media-Kanäle austauschen, Musik hören oder Videos anschauen. Die Möglichkeiten, das Internet zu nutzen, sind vielfältig. Jakob, Jonathan und Marie-Sophie erzählen, wie häufig sie online sind und was sie im Netz machen.

Viele Jugendliche verbringen einen Großteil ihrer Freizeit online, dementsprechend wichtig sind ihnen ein Internetzugang mit schneller Verbindung und das passende Gerät. Der klassische Computer oder Laptop verliert dabei an Bedeutung. Während 2013 noch vier von fünf Jugendlichen einen eigenen Computer oder Laptop besaßen, sind es laut der JIM-Medienstudie 2017 nur noch 69 Prozent. 97 Prozent der 12- bis 19-Jährigen besitzen ein eigenes Smartphone. Selbst von den Jüngsten (12 und 13 Jahre) nutzen bereits 92 Prozent ein eigenes Gerät und die dazugehörigen Apps.

Jakob, 14



Foto: © Andrea Gehwolf

Jakob hat sein Handy erst vor Kurzem bekommen. Er nutzt hauptsächlich WhatsApp oder YouTube. Auf der Videoplattform sieht er sich Filmtrailer an, oder „Let's Play“-Videos, bei denen das Spielen eines Videospiele gefilmt und kommentiert wird. Selber spielt er lieber auf der Playstation als auf dem Handy. Die Kommunikation über WhatsApp findet er super, weil sie so flexibel ist. Allerdings sieht er auch einen Nachteil: „Manchmal kann man sich nicht sicher sein, ob man wirklich mit der Person chattet, mit der man die Unterhaltung begonnen hat. Es könnte ja auch ein Freund sein, der sich über dich lustig macht.“ Unter der Woche ist das WLAN bei ihm Zuhause auf eineinhalb Stunden pro Tag begrenzt. Das ist ihm manchmal ein bisschen zu wenig. Vor allem nervt es ihn, wenn ihm dadurch die Verbindung abbricht und er einen WhatsApp-Chat nicht fortführen kann. Aber er findet die Einschränkung grundsätzlich okay.

Audio:

Hast du das Gefühl, dass man ständig erreichbar sein muss?

Wie siehst du das mit dem Datenschutz? Hast du Bedenken?

Die beliebtesten Apps der Jugendlichen

Der Austausch mit Freunden und Familie und die Nutzung von Social-Media-Anwendungen stehen bei den jugendlichen App-Nutzern an erster Stelle.

Gefragt nach den drei für sie persönlich wichtigsten Apps, nennen neun von zehn

Jugendlichen die Kommunikations-App WhatsApp. Weitere bedeutende Angebote sind Instagram (39 Prozent), Snapchat (34 Prozent) und YouTube (32 Prozent). Facebook hat dagegen an Popularität verloren. Nur noch 13 Prozent der 12- bis 19-Jährigen zählen die App zu den unverzichtbaren Anwendungen.

Marie-Sophie, 12



Foto: © Andrea Gehwolf

Marie-Sophie interessiert sich überhaupt nicht für Facebook: „Bei uns ist Facebook total out. Das ist langweilig. Besonders nach dem Facebook-Skandal hat man einen noch negativeren Eindruck von Facebook bekommen.“ Generell geht sie sehr verantwortungsbewusst mit ihrem Handy um. Ihre Konten bei Instagram, Musical.ly und Snapchat sind privat. Um ihre Fotos zu sehen, muss man erst eine Anfrage schicken. Seit das Instagramprofil einer Freundin gehackt wurde, ist sie besonders vorsichtig mit ihren persönlichen Daten. An Marie-Sophies Schule gibt es eine Sozialpädagogin, die sich mit dem Thema auskennt und an die sich die Jugendlichen wenden können.

Audio:

Was machst du, wenn du online bist?

Guckst du sofort nach, wenn das Handy „pling“ macht?

Woher weißt du, dass man im Internet vorsichtig sein muss?

Suchtgefahr

Eltern und Experten sehen die hohe Mediennutzungsdauer und den Impuls, ständig online sein zu müssen, kritisch. Auch die Tatsache, dass die Jugendlichen in der Regel uneingeschränkten und kaum zu kontrollierenden Zugang zu allen Netzinhalten haben, beunruhigt. Ein Großteil der Eltern tut sich allerdings schwer damit, ihren Kindern Regeln im Umgang mit dem Smartphone zu vermitteln. Laut einer 2015 durchgeführten Studie einer Krankenkasse und des Deutschen Zentrums für Suchtfragen reagiert jeder fünfte unter den 12- bis 17-Jährigen ruhelos und gereizt auf Einschränkungen der Internetnutzung.

Jonathan, 14



Foto: © Andrea Gehwolf

Jonathan hat sein Handy seit ungefähr zwei Jahren. Er gehört eher zu den Jugendlichen, die vergleichsweise wenig Zeit online sind. Bei ihm ist es ungefähr eine halbe Stunde täglich. Normalerweise geht er nicht einfach nur zum Spaß online, sondern nutzt WhatsApp, wenn er mit Freunden etwas ausmachen möchte oder fragt im Chat seiner Klasse, wenn er die Hausaufgaben nicht weiß. Manchmal sieht er sich Videos auf YouTube an. Meistens sind das Videos zu Videospiele, die Jonathan interessieren. Wenn es einen konkreten Arbeitsauftrag gibt, oder er Informationen für ein Referat braucht, nutzt er das Internet auch für die Schule. Handys spielen in seinem Freundeskreis natürlich eine Rolle, aber sie haben nicht die Vorherrschaft. Der reale Kontakt zu seinen Freunden ist ihm auf jeden Fall wichtiger: „Es ist schon ein großer Unterschied, ob du allein zu Hause sitzt und auf deinem Handy herumwischst oder draußen etwas mit deinen Freunden

machst.“

Audio:

Was ist vielleicht nicht so toll an der Handynutzung?

An wen würdest du dich bei Problemen wenden?

Unverzichtbar: Medienkompetenz

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung Marlene Mortler erklärte zu den Zahlen einer Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung zum Suchtverhalten 2015: „Wir haben heute von fast überall Zugriff auf das Internet. Das eröffnet unzählige spannende Möglichkeiten, schafft aber auch neue Herausforderungen. Gerade Jugendliche müssen lernen, das Netz selbstbestimmt und im richtigen Maß zu nutzen. Sonst besteht die Gefahr, dass für das reale Leben neben dem virtuellen kein Platz mehr bleibt. Mittlerweile sind etwa 270.000 Jugendliche von Internetanwendungen abhängig, etwa doppelt so viele wie 2011. Eine unserer zentralen Aufgaben besteht deshalb darin, Medienkompetenz vorzuleben und aktiv zu vermitteln.“

Cybermobbing

Mit steigender Reichweite der Social-Media-Anwendungen steigt auch das Phänomen des Cybermobbings. In der JIM-Studie von 2017 gibt jeder fünfte Jugendliche an, dass bereits falsche oder beleidigende Inhalte über die eigene Person im Internet bzw. den sozialen Netzwerken kursierten. Jungen und Mädchen sind gleichermaßen betroffen. Am häufigsten kommt das Mobbing in der Altersgruppe der 16- und 17-Jährigen vor. Hilfe bieten neben Vertrauenslehrerinnen und Schulpsychologen, das Bündnis gegen Cybermobbing, das Beratungsportal Juuport, die Nummer gegen Kummer sowie die Website der Bundeskonferenz für Erziehungsberatung.

*Andrea Gehwolf
arbeitet als freie Autorin in München*

Worterklärungen:

der Facebook-Skandal: Nutzerdaten von Personen, die bei Facebook angemeldet waren, wurden von Facebook an eine andere Firma weitergereicht

die Sozialpädagogin, die Sozialpädagoginnen: hier: Person an einer Schule, die die Schülerinnen und Schüler in Krisensituationen unterstützt, sich um das soziale Lernen in der Klasse kümmert, Gewalt- und Suchtprävention betreibt und pädagogische Angebote organisiert und leitet

die Mediennutzungsdauer: Zeitspanne, in der Computer- oder Handyspiele, Filme, Fernsehen, Radio oder das Internet verwendet werden

das Deutsche Zentrum für Suchtfragen: universitäre Einrichtung, die zum Thema Suchtprävention forscht, Konzepte entwickelt und evaluiert, sowie für die Qualitätssicherung zuständig ist

die Vorherrschaft haben: etwas dominieren, eine sehr große Rolle spielen, die Macht über andere haben

herumwischen: hier: mit dem Finger den Touchscreen des Smartphones bedienen

unverzichtbar: etwas, was man haben muss

die Medienkompetenz, die Medienkompetenzen: das Wissen und die Fähigkeit Medien, wie zum Beispiel Nachrichten, Bücher, Social Media und Filme, sinnvoll zu nutzen

die Drogenbeauftragte, die Drogenbeauftragten: Person, die im Auftrag der Regierung oder einer Institution über die Gefahren von Rauschgiften und anderen Suchtmitteln aufklärt

die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: eine Behörde des Bundesministeriums für Gesundheit, die sich um die Gesundheitsförderung und Prävention in Deutschland

kümmert

unzählig: unendlich, endlos, nicht messbar

selbstbestimmt: eigenständig, nach dem eigenen Willen handeln

virtuell: virtuell ist die Welt, die in Computerspielen vorkommt, die also erfunden ist

die Reichweite, die Reichweiten: hier: Anzahl an Personen, die von einer im Internet verbreiteten Information erreicht werden

das Cybermobbing: absichtliches Beleidigen oder Belästigen einer anderen Person über das Internet

der Schulpsychologe, die Schulpsychologen: eine Person, die Eltern, Lehrer und Schüler in schwierigen Situationen hilft. Ein Schulpsychologe berät zum Beispiel, wenn eine Schülerin oder ein Schüler nicht mehr in die Schule gehen möchte, oder von den Mitschülern gemobbt wird.

die Bundeskonferenz für Erziehungsberatung: eine Organisation, in der die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Erziehungsberatungsstellen in Deutschland ihre Erfahrungen austauschen