

Forschungsergebnisse zum Thema Jugendliche und Medien: Medienkompetenz bei Eltern, Lehrenden und Politik gefragt

Prof. (FH) Dr. Andreas Auinger und Prof. (FH) Dr. Harald Kindermann, beide Forscher und Lehrende an der Steyrer Fakultät für Management der FH OÖ, präsentierten kürzlich die Ergebnisse einer großangelegten Studie zum Thema „Jugendliche und Medien“. Im Mittelpunkt der Forschungsarbeit stand einerseits, wie Jugendliche Medien konsumieren – nämlich immer intensiver, länger und mit für sie fragwürdigen Inhalten. Andererseits wurde erhoben, welchen Einfluss die Medien auf die Jugendlichen haben – von schulischen Leistungen bis hin zu individueller Gewaltbereitschaft. Um negativen Effekten vorzubeugen und Gefahren abschätzen zu können, sind Eltern wie Lehrende gefordert, sich eigene Medienkompetenz aufzubauen.

Der Experte für **Mediennutzung** im Projekt, Prof. (FH) Dr. Andreas Auinger, fasst zusammen: „Die Medien wie Internet, Fernsehen, Handy und Computerspiele werden von den Jugendlichen immer früher, länger und intensiver genützt. Eltern oder Lehrer sind sich der Konsequenzen oft nicht bewusst und schränken die Mediennutzung auch entsprechend wenig ein.“ [Die Ergebnisse der Mediennutzung im Detail:](#)

Internet: Mädchen nutzen soziale Plattformen, Burschen Seiten mit Gewalt und Pornografie

Im Internet konsumieren Burschen vermehrt Seiten, auf denen Gewalt als „cool“ dargestellt wird, reale Tötungsszenen und Unfallopfer, aber auch nackte Menschen und Pornografie gezeigt werden. Mädchen sind vermehrt auf sozialen Plattformen unterwegs und hinterlassen dort ihre Spuren in Form von Fotos und Nachrichten.

Rund 85 % der Mädchen geben an, dass von ihnen Fotos im Internet vorhanden sind. Bei den 15-19 Jährigen sagen rund 4%, dass sie darauf leicht bekleidet oder nackt sind.

TV: Jugendliche reizen „verbotene“ Filme

Fast 70 % der Jugendlichen sehen Filme, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. Ein Grund dafür ist, dass sie Verbotenes reizt (62% der Burschen und 53% der Mädchen). Rund 10% der Jugendlichen UNTER 12 Jahren haben nach eigener Angabe bereits Horrorfilme konsumiert – teilweise mit Freunden, im Internet oder sogar mit den Eltern.

Computerspiele: früh übt sich...

Rund 65% der Jugendlichen spielen mit Computer-Spielen. Knapp 60% haben damit vor ihrem 10. Lebensjahr begonnen. Die Motive bei Burschen sind vor allem, der Wettbewerb, sich messen, Gegner zu vernichten und sich zu verteidigen. Mädchen zielen eher darauf, ein höheres Spielniveau zu erreichen.

Prof. (FH) Dr. Harald Kindermann, Experte für Marketing und Verhaltenswissenschaften, zeichnete für den Bereich der **Medienwirkung** im Projekt verantwortlich. „Medien vermitteln menschliche Grunderfahrungen, jedoch oft fern jeglicher Realität. Sie zeigen uns, wie die Welt vermeintlich funktioniert. Medien liefern damit konkrete Handlungsmodelle für unsere Alltags-Probleme. Dieser Effekt ist bei gewaltigen Inhalten besonders problematisch.“ [Die Ergebnisse der Medienwirkung im Detail:](#)

Gewalt lässt Jugendliche abstumpfen – Gewaltbereitschaft steigt

Wer ständig gewalthaltigen Inhalten ausgesetzt ist, stumpft ab und kann sich weniger in andere einfühlen. Dieser Effekt ließ sich bei Jugendlichen nachweisen, die gerne Horrorfilme sehen und die häufig am PC oder mit einer Konsole Shooter-Spiele spielen. Gewaltdarstellungen in Filmen und Spielen führen bei Jugendlichen dazu, als moralische Regel verinnerlicht zu werden. Gewalt wird dadurch als mögliche Handlungsalternative wahrscheinlicher. Dieser Zusammenhang konnte sehr deutlich bei Jugendlichen nachgewiesen werden, die häufig Krimis und Actionfilme konsumieren bzw. wieder am PC Shooter-Spiele spielen.

Dr. Kindermann betont aber: „Die Ergebnisse bedeuten nicht, dass jeder durch den Konsum gewalthaltiger Medieninhalte zu einem Gewaltverbrecher wird! Es erhöht sich aber das individuelle Gewaltniveau deutlich. Kommen weitere Risikofaktoren hinzu wie z. B. ein problematisches Elternhaus, so kann durch solchen Medienkonsum eine Spirale nach unten ausgelöst bzw. verstärkt werden.“

Intensives Computerspielen wirkt sich negativ auf die Schulleistung aus

Intensives Computerspielen wirkt sich schlecht auf die Schulleistung aus, weil weniger Zeit zum Lernen vorhanden ist und viele Spiele den Stresspegel deutlich erhöhen. Das wiederum stört das Memorieren (sich Merken) von zu lernenden Informationen. Dieser Effekt ließ sich bei Jugendlichen nachweisen, die länger als 2,5 Stunden am Tag mit unterschiedlichen Computerspielen spielen. Interessanterweise fehlt diesen Jugendlichen völlig die Einsicht. So geben 91% dieser Jugendlichen an, dass ihr Spielverhalten keinen negativen Einfluss auf ihre schulischen Leistungen hat.

Positiver Effekt von Computerspielen bei Reaktionsfähigkeit und Multi-Tasking

Es konnte aber auch nachgewiesen werden, dass häufiges Shooter-Spielen die Reaktionsfähigkeit und die parallele Verarbeitung von mehreren Aufgaben verbessert.

Empfehlung: Medienkompetenz aufbauen

Die Forscher Prof. (FH) Dr. Andreas Auinger und Prof. (FH) Dr. Harald Kindermann empfehlen Eltern wie Lehrer, sich eigene Medienkompetenz aufzubauen. Sich aktuelle Informationen zu beschaffen, was die Möglichkeiten und Risiken der neuen Medien und Technologien betrifft, hilft auch die potenziellen Gefahren zu kennen und damit umgehen zu lernen. „Googeln Sie Ihre Kinder regelmäßig und fordern Sie Ihre Kinder auf, es auch selbst zu tun“, rät Dr. Andreas Auinger den betroffenen Eltern.

„Neben einem gesunden Familienumfeld und Vorbildfunktion der Eltern bleibt nicht aus zu kontrollieren, welche Inhalte und wie lange die Medien genutzt werden“, empfiehlt weiters Dr. Harald Kindermann.

Den Lehrerinnen und Lehrern raten die Forscher, den Medienkonsum im Unterricht zu reflektieren, fächerübergreifende Projektarbeiten anzubieten und vor allem männlichen Jugendlichen die Möglichkeit zu sportlichen Wettbewerben einzuräumen – ohne dass dieses „sich messen können“ in manchmal kontraproduktivem Hochleistungssport ausartet.

Die Politik ist gefordert, Medienkompetenz in den Lehrplänen der Schulen zu verankern und sinnvolle, alternative Betätigungsmöglichkeiten für Jugendliche zu entwickeln und anzubieten.

„Alles in allem dürfen neue Medien und Technologien nicht generell verteufelt werden, da sie in vielen Bereichen ein wahrer Segen sind. Jedoch sollte auf regelmäßigen Konsum von gewalttätigen und problematischen Inhalten verzichtet werden“, fasst Dr. Harald Kindermann zusammen.

Die Forschungsmethodik

Um die Nutzung von Internet, Computerspielen, Filmen und Handy zu erheben, führten die Forscher der FH OÖ eine Online-Befragung bei knapp 4000 SchülerInnen österreichweit durch. Die Medienwirkung wurde anhand von Experimenten an 200 SchülerInnen ermittelt. Dabei ging es um Wahrnehmung, Reaktion, logisches Denkvermögen, Merkfähigkeit sowie Multitasking-Fähigkeit. Ebenso beantworteten die SchülerInnen einen Persönlichkeitsfragebogen. Methodisch kamen u. a.

Hautwiderstandsmessung und Blickaufzeichnung zur Anwendung.

Am Projekt beteiligt waren das Europagymnasium Aufhof in Linz, das Georg von Peuerbach Gymnasium in Linz sowie die BHAK's Rohrbach und Kirchdorf. Finanziell ermöglicht wurde das Projekt vom Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung im Rahmen eines geförderten Forschungsprogramms.

Bildtext1: Prof. (FH) Dr. Andreas Auinger (l.) und Prof. (FH) Dr. Harald Kindermann leiteten das Forschungsprojekt.

Bildtext2: Die SchülerInnen absolvierten die verschiedensten Tests zur Ermittlung der Medienwirkung.

Bildquellen: Privat (Abdruck honorarfrei)

Rückfragekontakt:

Prof. (FH) Dr. Harald Kindermann, Fakultät für Management, FH OÖ Campus Steyr, (0) 7252 884-3414 bzw. 0664/2146884, harald.kindermann@fh-steyr.at