

Teil I – Grundlagen

1 Epidemiologische Daten zur Medien- und Computernutzung bei Kindern und Jugendlichen

Nadine Jukschat, Eva-Maria Kraft, Thomas Mößle

Auch wenn wir alle glaubten, dass die Digitalisierung in den 2000er Jahren bereits weit fortgeschritten war und unser Autorenteam bereits zu Beginn der 2010er Jahre der Meinung war, dass die Mediennutzung der Jugendlichen sehr hoch ist, veränderte sich durch die Corona-Pandemie die Mediennutzung nochmals. So fühlten sich die Jahre 2020/21 teils an, als ob wir nun endgültig in einem Science-Fiction-Film angekommen waren. Viele Menschen verließen das Haus kaum, trafen sich nur noch mit ihren Haushaltsangehörigen und erlebten viele Situationen digital vermittelt statt analog und leiblich. Seitdem wir uns ständig in Videocalls sehen und gefühlt mehr mit unseren Staubsaugerrobotern und anderen Endgeräten reden als mit unseren Nachbarn, ist die digitale Realität auch bei uns Erwachsenen angekommen. Wie hat sich diese Situation auf das Mediennutzungsverhalten der Kinder und Jugendlichen ausgewirkt? Viele von ihnen haben gezwungenermaßen viel Zeit zu Hause im Homeschooling verbracht und ihre Bildschirmzeiten stiegen. Inwie weit es sich hier um einen der pandemischen Situation geschuldeten Effekt von kurzer Dauer handelt oder ob sich Mediennutzungsweisen junger Menschen durch die Corona-Pandemie strukturell nachhaltig verändern, wird weiter zu beobachten sein. Wir möchten im Folgenden wichtige Punkte des Medienkonsums von Kindern und Jugendlichen vorstellen und dabei schlaglichtartig die großen Entwicklungen seit Ende der 1990er Jahre aufzeigen.

1.1 Medienausstattung der Kinder und Jugendlichen

In Deutschland existieren zur Medienausstattung und -nutzung von Kindern und Jugendlichen nur wenige repräsentative und kontinuierlich durchgeführte Studien. Um vergleichbare und aktuelle Zahlen zu präsentieren, wird in diesem Kapitel vorwiegend auf Daten aus den KIM- und JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest² sowie aus den Schülerbefragungen des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) zurückgegriffen.

2 Alle KIM- und JIM-Studien von 1998 bis 2021 sind im Internet unter <https://www.mfps.de> abrufbar. Die Forschungsberichte zu den Schülerbefragungen des KFN sind unter <https://kfn.de> abrufbar.

Vergleicht man die Zahlen zur Medienausstattung der Kinder und Jugendlichen heute mit denen vor rund 20 Jahren, so zeigt sich der Wandel vor allem in Bezug auf Computer und Internet sowie Handys bzw. Smartphones. Die Ausstattung mit Radios, Fernsehern sowie Musikabspielgeräten ist über die Jahre nahezu konstant geblieben. Diese Geräte waren schon vor zehn Jahren in nahezu jedem Haushalt verfügbar, allerdings wurden sie über die Zeit zum Teil durch technische Neuerungen ersetzt.

1.1.1 Medienausstattung im Haushalt

Über einen Computer verfügte im Jahr 1999 nur etwa die Hälfte der Haushalte mit Kindern im Alter von 6–13 Jahren und nur 8% der Haushalte hatte einen Internetanschluss. Rund 44% verfügten über eine Spielkonsole (KIM 1999). 22 Jahre später zeigt sich ein deutlich anderes Bild: In 99% der Haushalte ist nun ein Computer vorhanden, 99% verfügen über einen Internetzugang. Bei den Spielekonsolen gab es seit 2012 einen leichten Rückgang von 75% auf 70% (KIM 2012, 2020).

Für die Haushalte mit Jugendlichen im Alter von 12–19 Jahren zeigt sich ebenfalls eine steigende Tendenz: 1998 gab es in 78% dieser Haushalte einen PC (Klingler 2008) und etwa jeder Dritte PC-Nutzer mit Computer zu Hause hatte auch Zugang zum Internet (JIM 1998). Eine Spielkonsole existierte in 43% der Haushalte (Klingler 2008). 2014 sind so gut wie in allen Familien ein Computer sowie Internet vorhanden, eine feste Spielkonsole gibt es in drei Viertel der Haushalte (JIM 2014). Diese Zahlen blieben im Jahr 2021 stabil.

1.1.2 Medienausstattung der Kinder und Jugendlichen

Die Daten zur Medienausstattung im Haushalt zeigen bereits, dass Kinder und Jugendliche heute mehr denn je auch in einer Medienwelt aufwachsen. Noch deutlicher wird dies beim Blick in die Kinder- und Jugendzimmer (► Abb. 1.1). Die Ausstattung mit eigenen Mediengeräten setzt bereits im Vorschulalter ein. Hier verfügten 2012 immerhin 3% der 2–5-Jährigen über einen eigenen Fernseher. Genauso viele Vorschulkinder besaßen eine eigene feste und 5% eine tragbare Spielkonsole. Immerhin 7% hatten einen eigenen (Kinder-)Computer (Karg 2014).

Die Kinderzimmer der 6–13-Jährigen sind heutzutage medial deutlich besser ausgestattet als ca. 20 Jahre zuvor. Beliebt ist mit einer Verbreitung von 41% die Spielkonsole (KIM 2020), 1999 lag die Ausstattungsquote hierfür noch bei 28% (2010: 57%). Ein Fernseher findet sich in 36% der Kinderzimmer (1999: 29%; 2010: 45%) (KIM 1999, 2010, 2020). Einen Computer/Laptop gibt es im Kinderzimmer 2020 bei 18% (1999: 11%) (KIM 1999, 2021). Hinzu kommen noch 9% der Kinder, die ein Tablet besitzen oder Zugang zu diesem haben (KIM 2020). Deutlich zugenommen hat auch die Zahl der Kinder, die ein eigenes Handy besitzen: von 6% im Jahr 2000 (KIM 2000) auf etwa 50% im Jahr 2012 (KIM 2012). Die Zahl der Kinder, die ein eigenes Smartphone besitzen, stieg von 7% im Jahr 2012 (KIM 2012) auf 42%

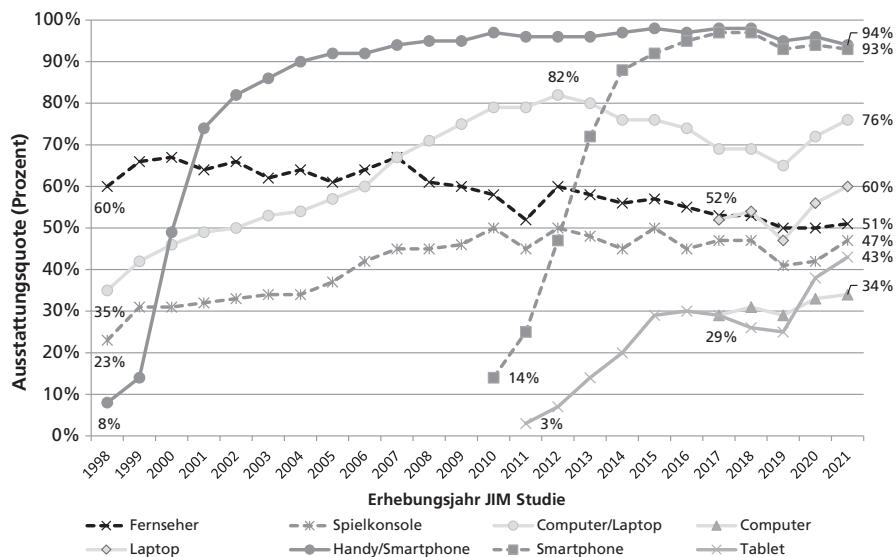


Abb. 1.1: Gerätebesitz Jugendlicher (12–19-Jährige) von 1998 bis 2021 (Datengrundlage JIM-Studien 1998 bis 2021)*.

* Computer und Laptop werden seit 2017 auch separat ausgewiesen.

im Jahr 2020 (KIM 2020). Somit ist zu vermuten, dass der Zugriff auf das Internet immer selbstständiger erfolgt und ortsungebunden für Kinder möglich ist.

Im Jugendzimmer hat sich seit Ende der 1990er Jahre die Ausstattung mit Computern und Spielkonsolen mehr als verdoppelt. 35 % der Jugendlichen besaßen 1998 einen eigenen PC und knapp ein Viertel eine Spielkonsole (JIM 1998). 2014 haben fast 80 % der Jugendlichen einen eigenen PC. 2021 besaßen 76 % einen eigenen Computer/Laptop, 47 % besaßen eine Spielekonsole und 43 % ein eigenes Tablet. Insbesondere bei der Ausstattung mit Laptop und Tablet ist von 2019–2021 eine deutliche Zunahme zu beobachten (Tablet 2019: 25%; Laptop 2019: 47%, Laptop 2021: 60%; KIM 2019, 2020, 2021). Besonders eindrucksvoll ist die Veränderung bei den Mobiltelefonen: Besaß 1998 nicht einmal jeder zehnte Jugendliche ein eigenes Handy (JIM 1998), galt dies 2014 nahezu für alle Jugendlichen, fast 90 % davon hatten ein Smartphone. Diese Zahl stabilisierte sich über die Jahre, über Smartphones verfügen im Jahr 2021 93 % der Jugendlichen (JIM 2021). Die Ausstattungsquote mit Fernsehgeräten hingegen ist in den vergangenen Jahrzehnten mit ca. 60 % bei den Jugendlichen weitestgehend konstant geblieben (JIM 1998, 2014) und seit 2012 bis 2020 mit 51 % (JIM 2021) sogar gesunken.

1.2 Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen

Die Veränderung in Bezug auf die Ausstattung mit technischen Geräten kann nicht ohne Folgen für die Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen bleiben.³ Schaut man sich beispielsweise das Freizeitverhalten von Jugendlichen an, zeigt sich, dass Bildschirmmedien im Vergleich zu anderen Freizeitaktivitäten den Alltag zeitlich dominieren. So nutzen laut JIM-Studie (JIM 2020) fast alle Jugendlichen (97%) das Internet und Smartphone (97%) mehrfach in der Woche. Die täglichen Onlinenutzungszeiten an einem Wochentag sind dabei während der Corona-Pandemie noch einmal angestiegen (2019: 205 Minuten; 2020: 258 Minuten; 2021: 241 Minuten; KIM 2019, 2020, 2021).

Der Anteil der regelmäßigen Buchleser liegt laut JIM-Studie 2014 bei den 12–19-Jährigen mit 40% ähnlich hoch wie 1998, zu Beginn der Studienreihe (JIM 2014). 2021 lesen zusammengerechnet noch 32% der Jugendlichen wöchentlich oder täglich. Immerhin 10% geben an, täglich bzw. wöchentlich E-Books zu lesen, so dass wir insgesamt weiterhin auf die Zahl von ca. 40% kommen, die regelmäßig lesen (JIM 2021).

1.2.1 Klassische Medien

Klassische Medien spielen im Leben der Kinder und Jugendlichen weiterhin eine Rolle. Wie schon 1999 sahen auch 2012 und auch 2020 (94%) fast alle in der KIM-Studie befragten Kinder täglich oder mindestens mehrmals in der Woche fern (KIM 1999, 2012, 2020). Bei den Jugendlichen verliert das Fernsehen an Bedeutung: 1998 sahen 95% der Jugendlichen täglich oder mindestens mehrmals in der Woche fern (JIM 1998), 2014 sind es immer noch 83% (JIM 2014), 2020 nur noch 72% (JIM 2020).

Leicht rückläufig ist die Radionutzung innerhalb der vergangenen Jahre. Sie ging bei den Kindern zwischen 1999 und 2012 von 65 auf 59% zurück (KIM 1999, 2012), 2020 waren es nur noch 50%, die täglich bis mehrmals in der Woche Radio hörten (KIM 2020). Nutzten 1998 noch 85% der Jugendlichen mindestens mehrmals in der Woche das Radio, waren es 2014 noch 73% (JIM 1998, 2014). 2021 schien die Radionutzung mit 58% täglich bis mehrmals in der Woche weiterhin im Abwärtstrend zu sein (JIM 2020).

Das Hören von Musik und Hörbüchern scheint auch im Jahr 2021 ein wichtiger Bestandteil von Jugendkultur zu sein. Jedoch wechselte die Nutzungsform über die Jahrzehnte von CDs über M3 s zur Nutzung von Podcasts (14%) und Hörspielen-/büchern (17%) (JIM 2021).

Der Printmedien-Konsum ist bei den Kindern kontinuierlich gesunken. Sie lesen 2020 deutlich seltener Zeitungen (2020: 8%, 2012: 7%; 1999: 22%) und Zeit-

3 Zu bedenken ist bei allen Daten zur Medienausstattung und -nutzung, dass diese stark vom soziökonomischen Status sowie dem Bildungsniveau der Eltern abhängig sind, wobei diese Unterschiede sich mit zunehmendem Alter der Jugendlichen verringern (Mößle et al. 2007; 2010).

schriften (2020: 19%, 2012: 35%; 1999: 47%; KIM 1999, 2012, 2020). Veränderungen in der Printnutzung zeigen sich auch für die Jugendlichen. 1998 lag die Zahl derjenigen, die Zeitungen zumindest mehrmals in der Woche lasen, bei 59%. 16 Jahre später sind es nur noch 32% und 2021 sind es lediglich noch 13%. Noch höher fällt der Rückgang bei den Zeitschriften aus. 1998 gaben 49% der Jugendlichen an, zumindest mehrmals in der Woche Zeitschriften zu lesen, 2014 sind dies nur noch 21%, 2021 noch 15% (JIM 1998, 2014, 2021). Allerdings lesen Jugendliche Zeitschriften (12%) und Zeitungen (12%) inzwischen online (JIM 2021).

1.2.2 Neue Medien

Der heutige Medienalltag der Kinder und Jugendlichen unterscheidet sich von dem Ende der 1990er Jahre vor allem durch die Integration neuer Technologien und Medien. Computer, Tablet und Smartphone und insbesondere das Internet haben die Mediennutzung revolutioniert, ihr potenzielles Anwendungsspektrum ist extrem breit gefächert: So helfen Computer und Internet heute beispielsweise bei den Hausaufgaben, sind Informationsquelle und Arbeitsmittel, dienen der Entspannung und Unterhaltung, aber auch der politischen Beteiligung, oder sind wichtige Kommunikationsplattformen.

Der Anteil der 6–13-jährigen Computernutzer, die den PC zumindest selten nutzen, lag laut KIM-Studie im Jahr 1999 bei 51% (KIM 1999), mit einem Anteil von 16% der Kinder, die ihn jeden/fast jeden Tag nutzten. 2010 steigen die Werte auf 76% bzw. 28% an (KIM 2010). Heute nutzen 80% der Kinder Computer, Laptop oder Tablet zumindest selten (KIM 2020). Zusätzlich nehmen 65% der Kinder das Handy/Smartphone mindestens einmal pro Woche zur Hand (KIM 2020; 47% jeden/fast jeden Tag). Das Internet nutzten 1999 nur 13% der Kinder zumindest selten (KIM 1999). 2010 waren es 57% (KIM 2010) und 2020 liegen die Zahlen bei 71% (KIM 2020).

Täglich oder zumindest mehrmals in der Woche nutzte 1998 nur knapp jeder zweite Jugendliche einen Computer und nur 5% das Internet (JIM 1998). Heute fallen Computer- und Internetnutzung mehr oder weniger zusammen: 95% der Jugendlichen nutzen diese Medien mindestens mehrmals pro Woche (JIM 2021).

Dabei weisen Jungen und Mädchen unterschiedliche Nutzungsprofile auf – und das über alle Altersgruppen hinweg. So arbeiten beispielsweise 6–13-jährige Mädchen häufiger am Computer für die Schule und nutzen stärker Lernprogramme, sie schreiben häufiger Texte und malen oder zeichnen mehr (KIM 2012) oder nutzen das Smartphone fast doppelt so häufig wie Jungen, um Fotos oder Videos zu bearbeiten (KIM 2020). Bei den im Rahmen der JIM-Studie befragten 12–19-jährigen Mädchen steht die Kommunikation im Zentrum der Beschäftigung mit dem PC (JIM 2014). Die Jungen unterscheiden sich durch eine sehr viel stärkere Fokussierung auf Spiele. Sie spielen sowohl häufiger als auch länger als die Mädchen. Insgesamt steigt die Nutzung von Computerspielen von den 6–7-Jährigen zu den 12–13-Jährigen an und sinkt mit zunehmendem Alter wieder (KIM 2020, JIM 2021). In diesem Alter weitet sich das gesamte Anwendungsspektrum des Computers aus. So

steigt beispielsweise der Nutzungsanteil für die Recherche und Informationssuche (JIM 2014).

1.2.3 Soziale Medien und Kommunikation – die Domäne der Mädchen?

Mit sozialen Medien wie den Netzwerken »SchülerVZ« (gegründet im Februar 2007) oder der internationalen Variante »Facebook« (gegründet im Februar 2004) entstand Mitte der 2000er Jahre eine völlig neue Form der Kommunikation, die sich seither mit weiteren sozialen Diensten wie »Instagram«, »TikTok« oder »Snapchat« weiter diversifiziert hat. Benutzer erstellen auf diesen Plattformen eine eigene Profilseite, auf der sie sich vorstellen und Fotos oder Videos hochladen können. Einmal angemeldet, können sie »Freunde« suchen, sich mit ihnen vernetzen, thematische Gruppen gründen und sich persönliche Nachrichten schicken oder chatten. Auf Pinnwänden können Besucher öffentlich sichtbare Nachrichten hinterlassen. Die Netzwerke sind Kontaktbörse, Kalender und Tagebuch. Und sie ermöglichen eine neue Form zwischenmenschlichen Austauschs, die in den vergangenen Jahren vor allem bei den Jugendlichen enorm an Popularität gewonnen hat. »Instagram« liegt bei den sozialen Medien weit vorn: Bei den 12–19-Jährigen nutzen 63 % der Mädchen und 54 % der Jungen den Dienst mindestens einmal wöchentlich, »TikTok« kommt auf 52 % bei den Mädchen und 39 % bei den Jungen (JIM 2021). Facebook, das 2014 noch das beliebteste soziale Netzwerk war und mit 69 % den größten Anteil an der Nutzung hatte (JIM 2014), wird 2021 nur noch von 26 % der Jugendlichen mindestens einmal pro Woche genutzt. Insgesamt fällt auf, dass sich die Onlinekommunikation zusehends auf mobile Endgeräte verlagert. So lässt sich auch der Siegeszug des Kommunikationsdienstes »WhatsApp« erklären, mit dem ebenso Nachrichten, Bilder und Ähnliches ausgetauscht werden können. Mittlerweile gehört dieser Dienst wie selbstverständlich zum Alltag der Jugendlichen. 92 % nutzen den Messenger mindestens mehrmals pro Woche (JIM 2021).

Nicht nur für die Jugendlichen spielen die sozialen Medien eine Rolle. Auch für die Kinder haben sie Relevanz. Laut KIM-Studie nutzen 74 % der Kinder 2020 »WhatsApp«. Unter den Kindern, die das Internet nutzen, verwenden immerhin 30 % mindestens einmal wöchentlich »TikTok«, 20 % »Instagram«, 19 % »Snapchat« und 17 % »Facebook« (KIM 2020).

1.2.4 Digitale Spiele – das Revier der Jungen?

Neben den sozialen Medien wird die öffentliche Debatte rund um Computer und Internet immer wieder stark vom Thema »Spiele« beherrscht. Die Vielfalt der Computer- und Videospiele auf dem Markt ist enorm und hat mit dem Bedeutungsgewinn von Smartphones noch einmal an Dynamik gewonnen. Das Spektrum der heutigen Computerspiele reicht von einfach strukturierten Denk- oder Geschicklichkeitsspielen und Brettspielumsetzungen über anspruchsvolle Management- und Strategiespiele bis hin zu komplexen Rollenspielen und gewalthaltigen

Ego-Shootern. Viele Spiele können seit dem Siegeszug des Internets mit anderen gemeinsam online gespielt werden und sind dadurch noch vielschichtiger und reizvoller geworden.

Ganz besondere Anziehungskraft üben digitale Spiele offensichtlich auf männliche Kinder und Jugendliche aus: In der Gruppe der 6–13-Jährigen spielen 68 % der Jungen (und 50 % der Mädchen) mindestens einmal pro Woche Computer-, Konsole-, Tablet- oder Smartphonespiele (KIM 2020). Betrachten man die gesamten Spiel-Optionen, so nutzen insgesamt 72 % der Jugendlichen mindestens mehrmals pro Woche elektronische Spiele (Jungen: 84 %, Mädchen: 59 %) (JIM 2021).

Die Jungen spielen nicht nur öfter, sondern auch intensiver als die Mädchen. Gefragt nach der täglichen Spielzeit ihrer Kinder an PC, Laptop, Tablet oder Konsole geben die Eltern der 6–13-jährigen Jungen durchschnittlich eine tägliche Spielzeit von 37 Minuten an, bei den Mädchen hingegen nur 23 Minuten (KIM 2020). Bei den 12–19-Jährigen zeigt sich der Geschlechterunterschied noch deutlicher: Unter der Woche kommen die Jungen auf durchschnittlich 144 Minuten, die Mädchen dagegen nur auf rund 75 Minuten (JIM 2021). Am Wochenende weiten sie zudem ihre Spielzeit sehr viel stärker aus (152 Min.) als die Mädchen (57 Min.; JIM 2014).

Ein häufig diskutiertes Thema in diesem Zusammenhang ist die exzessive Computerspielnutzung. Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) konnte im Jahr 2009 die erste nationalrepräsentative epidemiologische Untersuchung zu exzessivem Spielverhalten und Computerspielabhängigkeit für die Altersstufe der 15-Jährigen in Deutschland präsentieren. Demnach weisen 4,3 % der Mädchen und 15,8 % der Jungen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung auf, das bedeutet, dass 90 % der Jugendlichen weniger Zeit mit Computerspielen verbringen (► Abb. 1.2).

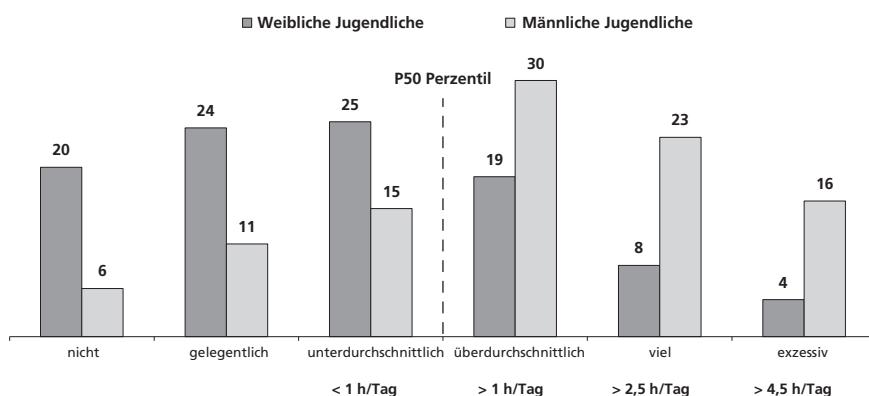


Abb. 1.2: Aufteilung der 15-jährigen Jungen und Mädchen auf die Nutzergruppen der Computerspieler (Anteile in Prozent, n = 44.129, gewichtete Daten)

Zur Bestimmung einer bestehenden Computerspielabhängigkeit spielt die Spielzeit keine Rolle, sondern Kriterien wie Kontrollverlust, Spielen trotz negativer Konsequenzen und Einengung des Denkens und Verhaltens. Dabei wurden 3 % der Jun-

gen und 0,3 % der Mädchen als computerspielabhängig und weitere 4,7 % der Jungen und 0,5 % der Mädchen als gefährdet diagnostiziert (Rehbein et al. 2009). Eine Studie des KFN von 2013 mit 4.436 Schülern der 7. bis 10. Klasse konnte in dieser Altersgruppe eine Prävalenz von 1,3 % (Mädchen: 0,5 %, Jungen: 2 %) Computerspielabhängigen nachweisen (Rehbein und Mölle 2013). Jüngste Daten einer repräsentativen Längsschnittbefragung von Kindern und Jugendlichen zwischen 10 und 17 Jahren, die Computerspielabhängigkeit entlang der WHO-Kriterien für eine gaming disorder operationalisiert, legen einen deutlichen Anstieg im Zuge der Corona-Pandemie nahe: Zeigten 2019 1,9 % der Jungen und 0,8 % der Mädchen ein pathologisches Gaming, waren dies unter Corona 2021 3,2 % der Jungen und 0,9 % der Mädchen (Thomasius 2021).

Jungen und Mädchen unterscheiden sich nicht nur in Bezug auf die Nutzungsintensität, sondern auch hinsichtlich der genutzten Spiele. Bei den 6–13-Jährigen zeigt sich folgendes Bild: Jungen spielen sehr viel häufiger als Mädchen »FIFA« oder den Koop-Survival-Shooter »Fortnite«. Mädchen begeistern sich in stärkerem Umfang als Jungen für Simulationsspiele wie »Die Sims«, »Super Mario« oder »Minecraft« sind hingegen bei Mädchen und Jungen gleichermaßen beliebt (KIM 2020). Gefragt nach ihren drei Lieblingsspielen nennen 21 % der 12–19-jährigen männlichen Spieler »Minecraft«. Auf den folgenden Rängen finden sich das Sportsimulationsspiel »FIFA« (19 %), »Fortnite« (14 %) sowie »Call of Duty« und »GTA – Grand Theft Auto« mit jeweils 10 %. Bei den jugendlichen Spielerinnen liegt ebenfalls »Minecraft« auf Platz 1 (17 %), gefolgt von »Die Sims« (10 %) und »Super Mario« mit 7 % (JIM 2021). Gefragt nach brutalen bzw. besonders gewalthaltigen Spielen, geben deutlich mehr Jungen (57 %) als Mädchen (19 %) an, diese selbst zu spielen (JIM 2014), und bei den Kindern sind es 43 % der Jungen, die auch Spiele spielen, für die sie nach der Alterskennzeichnung der USK noch zu jung sind, während dies mit 32 % deutlich weniger Mädchen angeben (KIM 2020).

1.3 Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen – vor allem ausgelöst durch technische Neuerungen – permanenter Veränderung unterworfen ist. Hierbei lassen sich aktuell vor allem folgende Tendenzen beobachten:

- Die Nutzung klassischer Medien ist in den vergangenen zehn Jahren weitestgehend stabil geblieben.
- Neue Medien wie Computer, Internet und Handy haben die Mediennutzung verändert und gehören heute selbstverständlich zum Alltag von Kindern und Jugendlichen, bergen aber auch Gefahren.
- Durch technische Neuerungen haben sich vor allem die Nutzungs- und Zugangswege, aber nicht so sehr die Inhalte verändert.

- Neue Kommunikationsmöglichkeiten sind entstanden und werden vor allem von Jugendlichen intensiv genutzt.
- Das Freizeitverhalten der Kinder und Jugendlichen war noch nie in so hohem Maß von Bildschirmmedien dominiert.

Literatur

Karg U (2014) miniKIM 2012 – Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger. *Frühe Bildung* 4:189–195.

Klingler W (2008) Jugendliche und ihre Mediennutzung 1998 bis 2008. *Media Perspektiven* 12: 625–635.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (1998–2021) KIM- und JIM-Studien. (<http://www.mfps.de>, Zugriff am 14.12.2021)

Mößle T, Kleimann M, Rehbein F (2007) Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos.

Mößle T, Kleimann M, Rehbein F, Pfeiffer C (2010) Media Use and School Achievement – Boys at Risk? *British Journal of Developmental Psychology* 28:699–725.

Rehbein F, Kleimann M, Mößle T (2009) Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielerinnerter Abhängigkeitsmerkmale (Forschungsbericht No. 108). Hannover: KFN.

Rehbein F, Mößle T (2013) Videogame and Internet Addiction: Is there a Need for Differentiation? *Sucht. Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis* 59(3): 29–142.

Rehbein, F; Weber, J; Kühne, M & Boll, L (2018) Prävention und Hilfe bei stoffgebundenen und stoffungebundenen Suchterkrankungen in Niedersachsen. Abschlussbericht für das Niedersächsische Ministerium für Soziales, Gesundheit und Gleichstellung. (KFN-Forschungsberichte No. 138). Hannover: KFN.

Thomasius, R (2021) Mediensucht während der Corona-Pandemie: Ergebnisse der Längsschnittstudie zu Gaming und Social Media (<https://www.dak.de/dak/download/studie-mediensucht-ergebnisse-2508664.pdf>, Zugriff am 10.12.2021).