

Mediennutzung | 03.01.2023 | Lesezeit 3 Min.

Jugend nach Corona seltener online

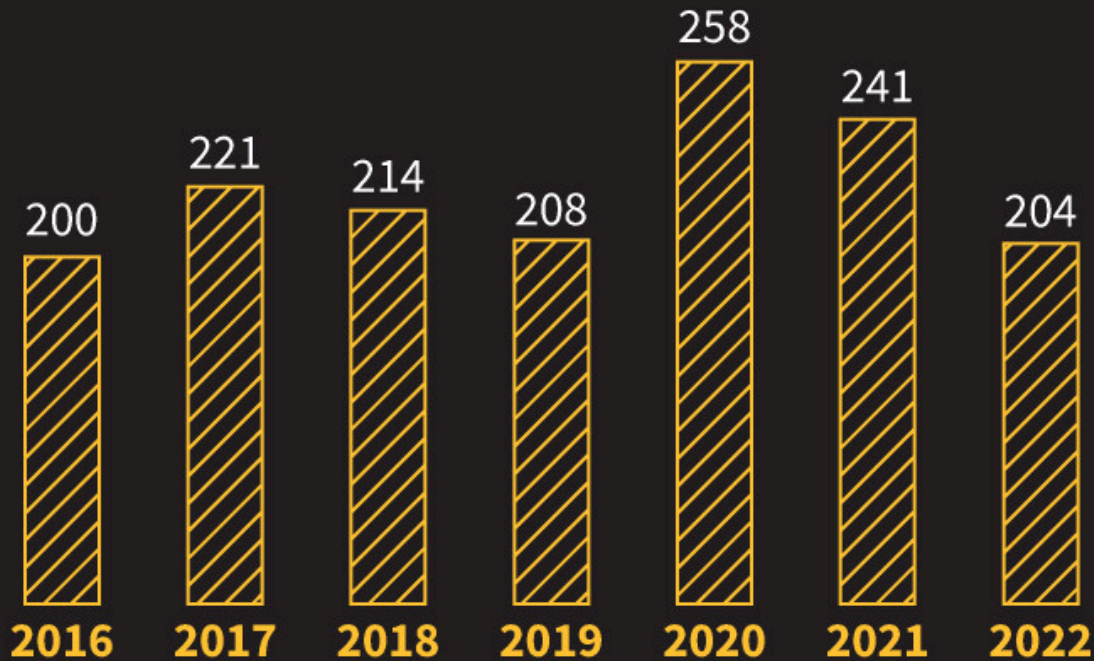
Weniger im Internet surfen, mehr mit Freunden zusammen sein: Die Freizeitgestaltung von Jugendlichen hat sich teils an die Zeit vor Corona angeglichen. Doch nicht alles ist wieder beim Alten. Fake News und Hassbotschaften im Netz sind nach wie vor sehr präsent.

Junge Menschen haben im Jahr 2022 etwas weniger Zeit im Internet verbracht als im Vorjahr. Das zeigt die aktuelle JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest. In Zahlen ausgedrückt:

Deutsche Jugendliche nutzten im vergangenen Jahr im Schnitt 204 Minuten pro Tag das Internet - 37 Minuten weniger als noch 2021.

Jugend nach Pandemie wieder seltener online

So viele Minuten verbrachten Jugendliche täglich im Internet



Repräsentative Befragung von je rund 1.200 Bundesbürgern im Alter von 12 bis 19 Jahren im Juni und Juli des jeweiligen Jahres

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest
© 2023 IW Medien / iwd

iwd

Statt auf ihrem Smartphone zu scrollen oder zu chatten, gingen die Jugendlichen wieder mehr unter Leute. Drei Viertel der 1.200 befragten 12- bis 19-Jährigen gaben an, sich täglich oder mehrmals in der Woche mit Freunden zu treffen, 2021 waren es nur 63 Prozent.

Auch die Freude an der Bewegung nahm wieder zu. Während im Jahr 2021 nur knapp die Hälfte der Jugendlichen regelmäßig Sport trieb, konnten sich 2022 rund 60 Prozent dazu motivieren. Zudem wuchs die Gruppe jener, die zu einem Instrument griffen, um 3 Prozentpunkte auf 17 Prozent - 2021 war der Anteil der Musikerinnen und Musiker noch um 9 Punkte gesunken.

Online-Gaming immer beliebter

Obwohl Jugendliche im Jahr 2022 insgesamt seltener das Internet nutzten als während der Pandemie, gewann ein digitaler Bereich weiter an Beliebtheit: das Online-Gaming.

Drei Viertel der Jugendlichen spielten 2022 regelmäßig digital - ein Anstieg um 4 Prozentpunkte im Vergleich zu 2021.

Erhöht hat sich nicht nur die Spielerzahl, auch die Dauer steigt von Jahr zu Jahr. Während Jugendliche 2019 im Schnitt noch 81 Minuten täglich zockten, waren es 2022 bereits 109 Minuten. Die beliebtesten Spiele sind nach wie vor „Minecraft“, „FIFA“ und „Fortnite“, gefolgt von „Die Sims“ und „Mario Kart“.

Junge Menschen verbringen nach der Hochphase der Coronapandemie wieder weniger Zeit im Internet, treffen sich dafür mehr mit Freunden, musizieren oder treiben Sport.

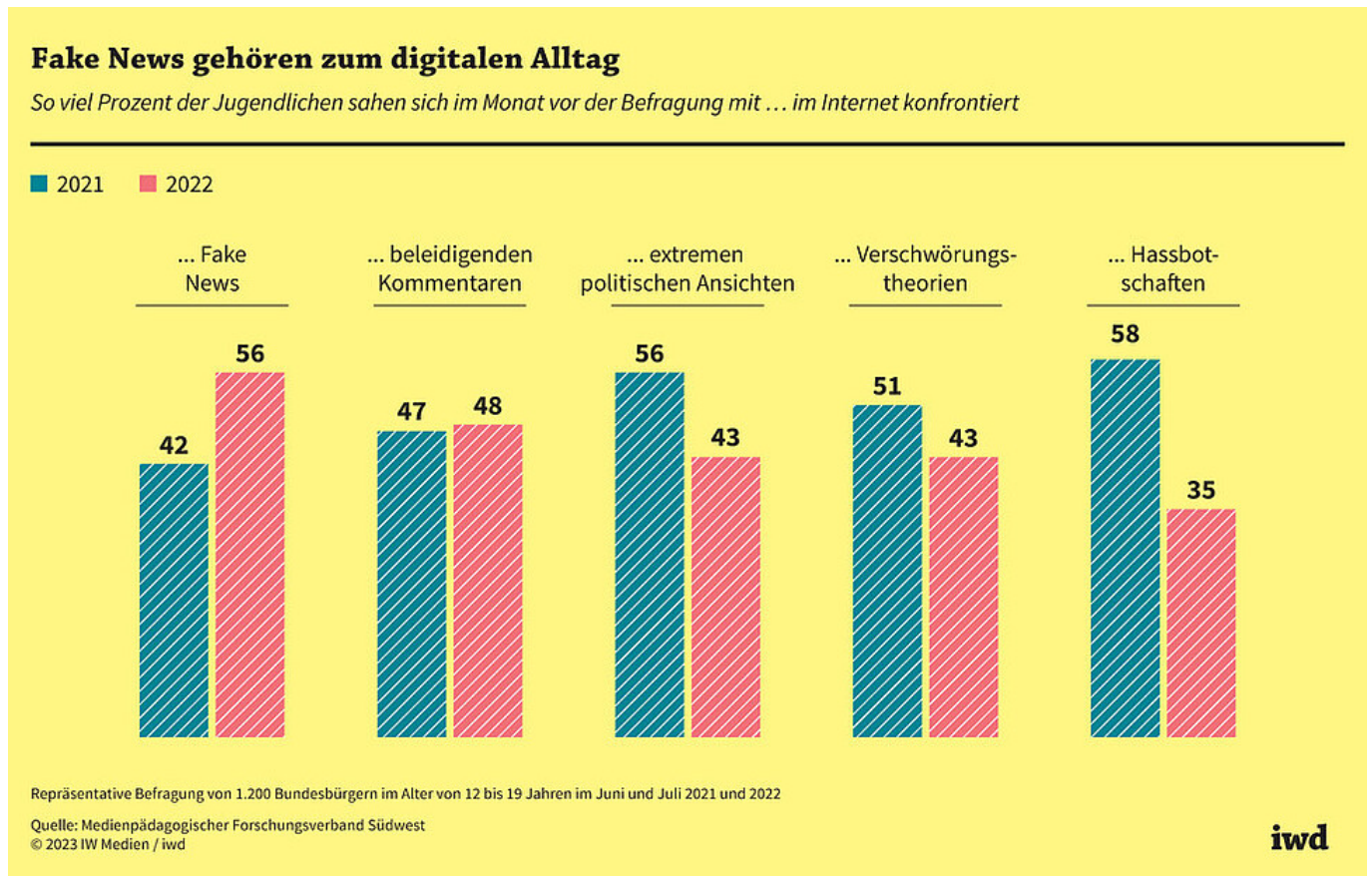
Konstant geblieben ist die durchschnittliche Zeit, die Jugendliche fernsehen. Mit knapp zwei Stunden pro Tag lag sie 2022 weiterhin über dem Vor-Coronaniveau. Unter Jugendlichen wird „fernsehen“ allerdings sehr weit gefasst. Bei der offenen Frage nach dem liebsten Fernsehprogramm werden immer häufiger Streamingplattformen genannt. Kein Wunder, denn 84 Prozent der Haushalte, in denen 12- bis 19-Jährige aufwachsen, hatten zum Zeitpunkt der Befragung einen Videostreamingdienst wie Netflix, Amazon Prime Video oder Disney+ abonniert. So führte Netflix im Jahr 2022 mit 15 Prozent erstmalig die Liste der liebsten TV-Sender deutscher Jugendlicher an - vor ProSieben und RTL, die jeweils 14 Prozent erreichten.

Fake News und Hatespeech gehören zum digitalen Alltag

Neben der Freude an Spielen und Streaming müssen sich die Jugendlichen online allerdings auch mit problematischen Inhalten auseinandersetzen - und das mehr als je zuvor:

Während im Jahr 2021 etwas mehr als 40 Prozent der Jugendlichen online mit

Fake News konfrontiert wurden, waren es 2022 bereits 56 Prozent.



Die JIMplus-Studie hat sich genauer mit Fake News im Alltag von Jugendlichen beschäftigt und kommt zu dem Ergebnis, dass jungen Menschen im Jahr 2022 vor allem Falschinformationen zu Corona, Personen des öffentlichen Lebens, zur Politik und zum Ukraine-Krieg begegnet sind.

Die gute Nachricht: Neun von zehn Jugendlichen prüfen nach, wenn sie auf vermeintliche Fake News im Netz stoßen. Dabei stützen sie sich vor allem auf Berichte anderer Quellen, ihre Eltern oder die Kommentare unter dem Beitrag.

Die Studie zeigt außerdem, dass neben Fake News auch Beleidigungen im Netz für viele Jugendliche zum digitalen Alltag gehören:

Fast jedem Zweiten sind im vergangenen Jahr beleidigende Kommentare begegnet, gut ein Drittel erhielt Hassbotschaften - und das vor allem auf den bei Jugendlichen beliebten Plattformen Instagram, TikTok, YouTube und WhatsApp.

Knapp jeder Fünfte der 12- bis 19-Jährigen gab zu, selbst schon einmal einen

abwertenden oder beleidigenden Post online abgesetzt zu haben. Inhaltlich richteten sich die Hassbotschaften nach Erfahrung der Jugendlichen besonders gegen die Sexualität von Menschen sowie gegen das äußerliche Erscheinungsbild oder die Hautfarbe. Solche Nachrichten hinterlassen Spuren: Ein Drittel der Jugendlichen traut sich aus Angst vor negativen Reaktionen nicht mehr, die eigene Meinung öffentlich zu posten.

Deshalb ist es wichtig, dass im Schulunterricht entsprechende Entwicklungen thematisiert und Schülerinnen und Schüler mit Medienkompetenzen ausgestattet werden - um zum Beispiel Fake News oder Hatespeech online richtig einordnen, diese gegebenenfalls meiden oder angemessen darauf reagieren zu können.

Kernaussagen in Kürze:

- Junge Menschen in Deutschland verbrachten im vergangenen Jahr 37 Minuten weniger im Internet als noch 2021. Die Internetnutzung hat damit wieder das Vor-Coronaniveau erreicht.
- Zugleich wird das Online-Gaming immer beliebter: 75 Prozent der Jugendlichen spielten 2022 regelmäßig digital - ein Anstieg um 4 Prozentpunkte im Vergleich zu 2021.
- Jugendliche wurden im vergangenen Jahr so häufig wie noch nie mit Fake News konfrontiert. Auch Hass und Hetze im Netz machen ihnen zu schaffen.