

IT und Kommunikationstechnologien dominieren die Freizeit von Jugendlichen

Von Sandra Bohmann und Jürgen Schupp

Jugendliche gestalten ihre Freizeit heute deutlich anders als noch vor fünfzehn Jahren. Die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien ist zur bedeutendsten Freizeitbeschäftigung für sie geworden. Auf repräsentativer statistischer Basis lässt sich anhand von Daten der Längsschnittstudie Sozio-oekonomisches Panel (SOEP) belegen, dass Internet- und PC-bezogene Freizeitbeschäftigungen heute für über 95 Prozent aller 17-Jährigen eine wichtige Rolle spielen, ungeachtet des Geschlechts. Trotz der mittlerweile in nahezu allen sozialen Schichten vorhandenen Verbreitung von Internet- und PC-bezogenen Technologien unterscheiden sich die Nutzungsmuster der Jugendlichen systematisch entlang einiger sozio-demographischer Merkmale. So ist etwa ein geringes Haushaltseinkommen ausschlaggebend für die Nutzung des Internets, aber nicht für die Aktivität in sozialen Netzwerken und die Beschäftigung mit Computerspielen. Während letzteres eine Männerdomäne bleibt, sind keine Geschlechterunterschiede in der Nutzung des Internets und sozialer Netzwerke zu verzeichnen. Dafür ist hier der Bildungsweg ein entscheidendes Differenzierungsmerkmal: Gymnasiastinnen und Gymnasiasten sind mit höherer Wahrscheinlichkeit täglich in sozialen Netzwerken aktiv als gleichaltrige Real- und Hauptschülerinnen und -schüler. Aufgrund der Dominanz der Technik in der jugendlichen Lebenswelt hat auch die Politik und insbesondere die Bildungspolitik mittlerweile Handlungsbedarf erkannt und hat eine Bildungsoffensive angekündigt, um den souveränen Umgang mit der Technik und den Risiken digitaler Kommunikation in allen sozialen Schichten und auf allen Bildungsniveaus zu stärken und Lernen mittels der neuen Möglichkeiten digitaler Medien künftig stärker zu nutzen.

Die Digitalisierung der Lebenswelt der Jugendlichen ist im öffentlichen Raum, den Schulen und den Familien nicht mehr übersehbar. Keine andere Freizeitgestaltungsmöglichkeit hat in den letzten 15 Jahren eine derart dynamische Entwicklung erlebt wie elektronische Unterhaltungsmedien, allen voran das Internet sowie Internetbasierte Chats, Spiele und die Nutzung sozialer Netzwerke. Wie sehr der technologische Fortschritt den Alltag der Jugendlichen verändert hat, inwiefern strukturelle Unterschiede in der Nutzung der modernen Informations- und Kommunikationstechnologien entstanden sind und wie sich diese über die Zeit verändert, wird im vorliegenden Bericht anhand der Daten der Langzeitstudie Sozio-oekonomisches Panel (SOEP) zu Jugendlichen für den Beobachtungszeitraum von 2000 bis 2014 dargestellt.

PC- und Internetbasierte Freizeitbeschäftigungen sind zur wichtigsten Freizeitbeschäftigung für Jugendliche avanciert

Unter den jeweils 17-Jährigen, die von 2012 bis 2014 befragt wurden, gaben nahezu alle an, mindestens einer IT-bezogenen Freizeitaktivität täglich oder wöchentlich nachzugehen (Abbildung 1). Anfang der 2000er Jahre taten dies nur etwas mehr als die Hälfte der 17-Jährigen. Der Blick auf die konkreten IT-bezogenen Freizeitaktivitäten, mit denen sich die Jugendlichen beschäftigen, zeigt, dass der markante Anstieg dieses Freizeitbereichs in erster Linie auf die vermehrte Nutzung des Internets zum Surfen und Chatten sowie auf die Nutzung sozialer Netzwerke zurückzuführen ist. Die Rate derer, die mindestens wöchentlich am PC spielen, ist hingegen bei etwa der Hälfte der Jugendlichen seit Anfang der 2000er relativ konstant geblieben und zuletzt sogar leicht gesunken.

Dass die oben dargestellte Entwicklung vor allem darauf basiert, dass sich immer mehr Jugendliche täglich mit IT- und kommunikationsbezogenen Freizeitaktivitäten beschäftigen, unterstreicht die mittlerweile vorherrschende hohe Alltagsrelevanz der PC- und Internettechnologie. Während vor 15 Jahren nicht einmal 30 Prozent der Jugendlichen täglich mit Computern zu tun hatten, gaben 85 Prozent derer, die zwischen 2012 und

Kasten 1

Datengrundlage

Als Datengrundlage dient das Sozio-oekonomische Panel (SOEP)¹ und insbesondere der Jugendfragebogen. Im Rahmen dieser Längsschnittstudie befragt Kantar Public (ehemals TNS Infratest Sozialforschung) im Auftrag des DIW Berlin seit 1984 jährlich eine repräsentative Stichprobe von Haushalten in Deutschland. Aktuell nehmen an der Befragung über 20.000 Personen in über 11.000 Haushalten teil.

Daten zu Jugendlichen im 18. Lebensjahr

Seit 2000 erhalten Jugendliche im 18. Lebensjahr einen eigenen Fragebogen, in dem sie auch um Angaben zu ihrem Freizeitverhalten und der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien gebeten werden. Insgesamt haben bisher 6 081 17-Jährige der Geburtsjahrgänge 1984–1997 diesen Fragebogen ausgefüllt. Davon haben circa 5 220 Jugendliche Angaben zu ihrer Freizeitgestaltung gemacht. Der vorliegende Bericht verwendet alle zur Verfügung stehenden Jahrgänge, um zeitliche Trends abbilden zu können. Für einige der Analysen wurden mehrere Geburtsjahrgänge zu Kohorten zusammengefasst. Diese Zusammenfassung erlaubt es, zeitliche Trends solide abzubilden (Tabelle 1). Hochrechnungsfaktoren ermöglichen es, die

¹ Zum SOEP vgl. Wagner, G.G. et al. (2008): Das Sozio-oekonomische Panel (SOEP): Multidisziplinäres Haushaltspanel und Kohortenstudie für Deutschland – Eine Einführung (für neue Datennutzer) mit einem Ausblick (für erfahrene Anwender). AStA Wirtschafts- und Sozialstatistisches Archiv, Nr. 2.

Daten jeweils so zu gewichten, dass sie repräsentativ sind und sich für die Jugendlichen der jeweiligen Geburtsjahrgänge zum Zeitpunkt ihrer Angaben verallgemeinern lassen.

Tabelle 1

Einteilung der Kohorten nach Geburtskohorten und Befragungsjahren

	Befragungsjahrgänge			
	Kohorte 1	Kohorte 2	Kohorte 3	Kohorte 4
Geburtskohorten	2001–2003	2004–2007	2008–2011	2012–2014
Kohorte 1: 1984 bis 1986	1 027			
Kohorte 2: 1987 bis 1990		1 386		
Kohorte 3: 1991 bis 1995			1 434	
Kohorte 4: 1995 bis 1997				1 673

Quelle: SOEP v.31, 17-Jährige.

© DIW Berlin 2016

Die Einteilung in Kohorten erlaubt es, zeitliche Trends zu beobachten.

2014 befragt wurden, an, sich täglich mit PC oder Internet zu beschäftigen. In sozialen Netzwerken aktiv zu sein, anderweitig im Internet zu surfen oder zu chatten, sind mittlerweile die wichtigsten Freizeitaktivitäten für Jugendliche und haben dem Fernsehen, welches jahrelang die tägliche Freizeitgestaltung der Jugendlichen dominiert hatte, den ersten Platz abgerungen. Fernsehen scheint vermehrt zu einer Freizeitaktivität zu werden, die wöchentlich oder seltener ausgeführt wird.¹

Während die im SOEP erhobenen Daten nur über den Anteil einer täglichen Nutzung Aufschluss geben, zeigt der Vergleich der jüngsten Zeitverwendungserhebung des Statistischen Bundesamtes, die 2012 und 2013 durchgeführt wurde, mit der letzten Zeitverwendungserhe-

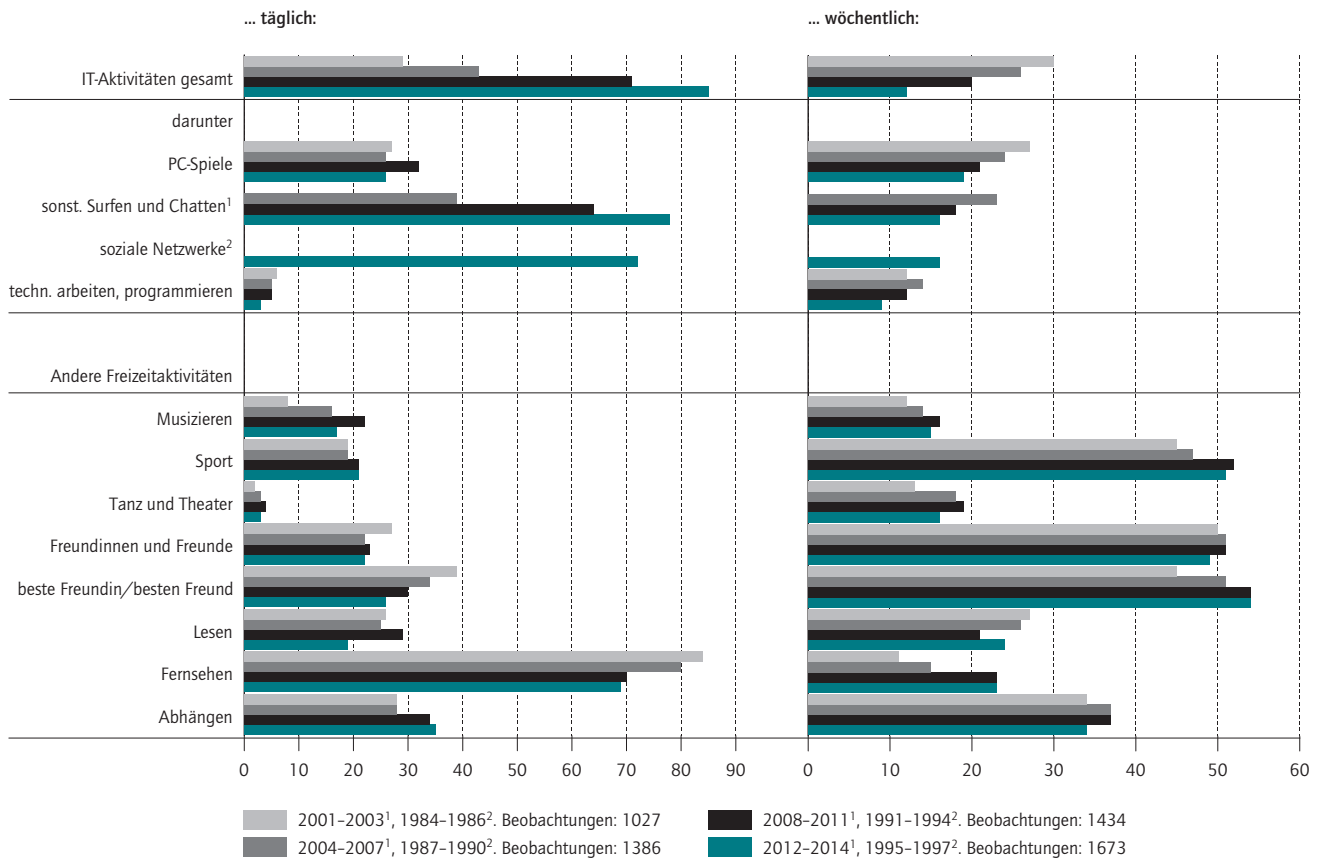
bung von 2001/2002 (Tabelle 1), dass nicht nur der Anteil der Kinder und Jugendlichen, die sich in ihrer Freizeit mit IT und Kommunikationstechnologien beschäftigen, gestiegen ist, sondern auch die zeitliche Dauer, die Jugendliche täglich mit den Technologien verbringen. Diese ist von durchschnittlich rund vier Stunden bei Jungen und drei Stunden bei Mädchen um jeweils rund eine halbe Stunde angestiegen.² Auch hier wird bestätigt, dass andere Medien wie das Fernsehen weniger genutzt werden als früher.

¹ Die Daten des SOEP lassen allerdings keine Aussage darüber zu, inwiefern Jugendliche „klassisches Fernsehen“ durch Fernsehen über das Internet ersetzen.

² Beim Vergleich mit den Angaben im SOEP ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Altersgruppe bei der Zeitverwendungsstudie eine größere Altersvariation der 10- bis 17-Jährigen umfasst.

Abbildung 1

Entwicklung zwischen 2001 und 2014 des Anteils der 17-Jährigen, die bestimmte Freizeitaktivitäten ausführen ...



1 zusammengesetzt aus verschiedenen Fragestellungen: Häufigkeit von im Internet surfen und chatten (gefragt 2006-2013), sonstiges Surfen im Internet (gefragt seit 2014) (gefragt seit 2013).
 2 Für Kohorten gruppiert, Angaben in Prozent.
 Angaben separat für vier Kohorten mit den Befragungsjahren 2001-2003 (geboren 1984-1986), 2004-2007 (geboren 1987-1989), 2007-2010 (geboren 1990-1993) und 2011-2014 (geboren 1994-1997).

Quelle: SOEP v.31, 17-Jährige; gewichtet, Berechnungen der Autoren.

Traditionelle Freizeitbeschäftigungen im sportlichen, musischen und kulturellen Bereich scheinen leicht unter der Dominanz der neuen Medien zu leiden.

Klassische Freizeitbeschäftigungen sind für die jüngste Kohorte leicht gesunken

Die Beteiligung an sportlichen, musischen und kulturellen Freizeitangeboten ist nach einem kontinuierlichen Anstieg seit Beginn der Befragungen der Jugendlichen im SOEP³ im Jahr 2000 für die jüngste Kohorte, deren Daten in den Jahren von 2012 bis 2014 ermittelt wurden, erstmals leicht gesunken, liegt aber immer noch deutlich über dem Niveau, das zu Beginn der Befragungen zu beobachten war. Während im Zeitraum von 2001

bis 2003 jeder fünfte Jugendliche mindestens wöchentlich musizierte, erhöhte sich der Anteil der musizierenden 17-Jährigen auf fast ein Drittel für die Jahre 2012 bis 2014. Ein Anstieg ist auch bei sportlichen Aktivitäten zu beobachten, die mittlerweile von fast drei Viertel aller Jugendlichen mindestens wöchentlich ausgeübt werden.⁴

Die hier präsentierten Analysen lassen freilich keine direkten Rückschlüsse darüber zu, ob diese Entwicklung mit dem Anstieg der Internetbezogenen Freizeitaktivitäten zusammenhängt. Da aber neben den musisch-sport-

3 Vgl. Hille, A., Arnold, A. und Schupp, J. (2013): Freizeitverhalten Jugendlicher: Bildungsorientierte Aktivitäten spielen eine immer größere Rolle. DIW Wochenbericht Nr. 40, 15-25.

4 Cabane, C., Hille, A. und Lechner, M. (2016): Mozart or Pelé? The effects of adolescents' participation in music and sports. Labour Economics 41, 90-103.

Tabelle 1

Durchschnittliche Zeitverwendung von 10- bis 17-Jährigen je Tag nach ausgewählten Aktivitäten und Personenmerkmalen

Auswertung nach Geschlecht, 2001/2002 und 2012/2013 im Vergleich

	Männlich						Weiblich					
	Alle		Ausübende		Beteiligungsgrad		Alle		Ausübende		Beteiligungsgrad	
	2001/ 2002	2012/ 2013	2001/ 2002	2012/ 2013	2001/ 2002	2012/ 2013	2001/ 2002	2012/ 2013	2001/ 2002	2012/ 2013	2001/ 2002	2012/ 2013
	Std : Min			Prozent			Std : Min			Prozent		
PC und Smartphone Nutzung	01:12	01:26	04:07	04:31	29,1	31,7	00:33	00:47	03:07	03:21	17,6	23,4
Computerspiele	0:56	0:58	2:06	2:17	44,4	42,5	0:16	0:15	1:18	1:20	20,0	18,5
Computer und Smartphone darunter:	0:13	0:24	1:38	1:38	13,3	24,8	0:09	0:25	1:12	1:21	12,8	30,1
Informationsgewinn	0:05	0:08	1:29	1:22	6,1	9,4	0:04	0:08	1:03	1:13	6,0	10,7
Kommunikation	(0:01)	0:06	(1:08)	1:15	(1,2)	8,5	(0:01)	0:08	(0:40)	1:04	(3,0)	12,4
Telefonate ¹ und SMS	0:03	0:04	0:23	0:36	12,7	11,2	0:08	0:07	0:37	0:40	22,5	17,8
Lesen (auch elektronisch)	0:20	0:16	1:01	1:04	32,4	25,9	0:28	0:26	1:06	1:12	42,9	35,6
Nutzung anderer Medien (Fernsehen, Video, DVD, Radio, Musik)	02:08	01:51	03:23	03:15	63,1	56,9	02:08	01:46	03:18	03:07	64,6	56,7
Fernsehen, Video und DVD	1:58	1:42	2:30	2:17	78,3	73,9	1:54	1:36	2:23	2:11	79,7	73,3
Radio, Musik oder andere Tonaufnahmen hören	0:10	0:09	0:53	0:58	18,2	15,2	0:14	0:10	0:55	0:56	24,7	17,8
Sport, körperliche Bewegung	0:47	0:44	2:04	2:04	37,7	35,8	0:33	0:29	1:43	1:46	31,7	26,9
Gespräche	0:23	0:26	0:55	0:58	41,4	45,5	0:34	0:37	1:05	1:06	52,5	55,6
Ehrenamt, freiwilliges Engagement	(0:03)	(0:03)	(2:25)	(2:17)	(1,9)	(2,4)	(0:03)	(0:03)	(2:10)	(2:03)	(2,0)	(2,3)

Die Tabelle zeigt, wie viele Stunden pro Tag Jungen und Mädchen zwischen zehn und 17 Jahren in Deutschland im Schnitt mit verschiedenen Aktivitäten verbringen. Die erste Spalte (alle) gibt die mittlere Zeitverwendung für alle Mädchen und Jungen an, während die zweite Spalte die mittlere Zeitverwendung für diejenigen angibt, die die Aktivität tatsächlich ausführen. Die dritte Spalte (Beteiligungsgrad) gibt an, wieviel Prozent der Befragten die entsprechenden Aktivitäten tatsächlich ausführen.

() = Aussagekraft eingeschränkt, da der Zahlenwert aufgrund der geringen Anzahl an Tagebuchtagen (50 bis unter 200 Tagebuchtage) statistisch relativ unsicher ist.

¹ Telefonate beinhalten auch Telefonate über Festnetz.

Quelle: Zeitverwendungserhebung 2012/2013 Statistisches Bundesamt Wiesbaden, Tabellenwerk (Tabelle 9.8)

<https://www.destatis.de/DE/Publikationen/Thematisch/EinkommenKonsumLebensbedingungen/Zeitbudgeterhebung/Zeitverwendung5639102139005.xlsx>

© DIW Berlin 2016

10- bis 17-Jährige verbringen immer mehr Stunden täglich mit dem PC und dem Smartphone, die Nutzung anderer Medien ist hingegen rückläufig.

lichen Aktivitäten auch der Anteil der Jugendlichen, die angeben, in ihrer Freizeit täglich „einfach abzuhängen“, angestiegen ist, bleibt es weitergehenden Analysen vorbehalten, die zugrunde liegenden Veränderungen hinsichtlich einer vermeintlichen zeitlichen „Überlastung“⁵ bei Jugendlichen zu überprüfen.

Immer weniger Jugendliche lesen in ihrer Freizeit

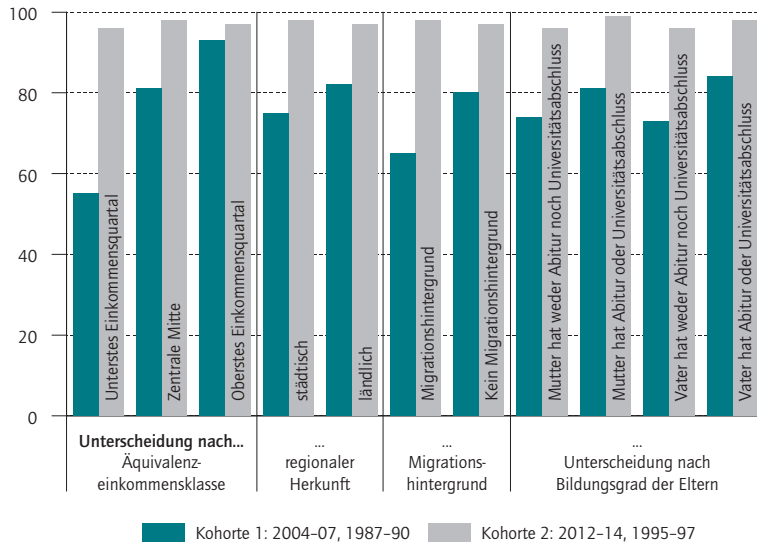
Die Daten des SOEP belegen auch, dass immer weniger Jugendliche in ihrer Freizeit lesen. Sowohl tägliches als auch wöchentliches Lesen hat im Beobachtungszeit-

raum abgenommen. Der Anteil der 17-Jährigen unserer ältesten, von 1984 bis 1986 geborenen Kohorte, die mindestens wöchentlich gelesen hat, lag bei damals 53 Prozent. Er ist bei den von 1995 bis 1997 Geborenen auf 43 Prozent gesunken. Zwar ist es möglich, dass Jugendliche heute vermehrt online lesen, aber der simultane Zuwachs derer, die angeben, nie zu lesen, deutet darauf hin, dass tatsächlich insgesamt weniger gelesen wird. Die Daten der Zeitverwendungserhebung, welche auch Lesen in elektronischen Medien abdecken, bestätigen den im SOEP beobachtbaren Rückgang in der Beteiligungsquote am Lesen, zeigen jedoch auch, dass diejenigen, die tatsächlich lesen, im Jahr 2012/2013 wie zehn Jahre zuvor durchschnittlich rund eine Stunde täglich damit verbringen.

⁵ Vgl. Minkmar, N. (2013): Die Überforderung der Kindheit. Frankfurter Allgemeine Zeitung, 10. 7. 2013.

Abbildung 2

Anteil der Jugendlichen mit Internetanschluss im Haushalt
Angaben in Prozent



Zeigt den Anteil der Jugendlichen die mindestens eine IT-bezogene Freizeitaktivität täglich ausführen, getrennt für die erste Kohorte (Geburtsjahrgänge 1984–1986), die zweite Kohorte (Geburtsjahrgänge 1987–1990) und die letzte Kohorte (Geburtsjahrgänge 1994–1997).

Folgende IT-bezogenen Freizeitaktivitäten wurden in den entsprechenden Kohorten abgefragt.

- a) PC-Spiele spielen, technisches Arbeiten und Programmieren;
- b) PC-Spiele spielen, technisches Arbeiten und Programmieren, im Internet surfen und chatten;
- c) PC-Spiele spielen, technisches Arbeiten und Programmieren, im Internet surfen und chatten (für 2012 und 2013);

in sozialen Netzwerken surfen (ab 2013), sonstiges Surfen im Internet (ab 2014).

Kohorte 3: selbe IT-bezogene Freizeitaktivitäten abgefragt wie in Kohorte 2, deshalb hier nicht extra aufgeführt. Signifikanzniveau (ungewichtete Differenzhypothese): * $p < 0,10$; ** $p < 0,05$; *** $p < 0,01$

Sozio-ökonomische und regionale Zugangskluft im Vergleich für Kohorte 2 und Kohorte 4 (für Kohorte 1 sind keine Daten vorhanden).

Quelle: SOEP v.31, 17-Jährige; gewichtet, Berechnungen der Autoren.

© DIW Berlin 2016

Die Zugangskluft ist weitestgehend überwunden.

Persönliche soziale Kontakte in der Freizeit nehmen weiterhin ab

Seit Beginn der Befragung hat der Anteil der Jugendlichen, die sich täglich oder zumindest wöchentlich mit Freundinnen oder Freunden oder der besten Freundin beziehungsweise dem besten Freund treffen, leicht abgenommen. In den Jahren von 2001 bis 2003 gehörte diese Aktivität für 27 Prozent (39 Prozent) noch zur täglichen Freizeitbeschäftigung, im Zeitraum von 2012 bis 2014 war das nur noch für 22 Prozent (26 Prozent) der 17-Jährigen der Fall.

Daraus kann man jedoch nicht direkt schließen, dass die zunehmende Digitalisierung der Freizeit mit sozialer Isolation einhergeht. So gaben immerhin drei Viertel der jüngsten Kohorte an, täglich zu chatten, ander-

weitig zu surfen und in sozialen Netzwerken unterwegs zu sein. Dies könnte ein Hinweis darauf sein, dass Jugendliche über das Netz heute mehr miteinander interagieren. Ob die sozialen Netzwerke jedoch wirklich zur Interaktion genutzt werden oder lediglich einer eher senderorientierten Selbstdarstellung dienen, kann aus den Befragungsdaten des SOEP nicht direkt beobachtet werden. Die Jugendlichen mögen zwar über das Internet vermehrt miteinander in Kontakt stehen, die Art und Qualität dieser bildschirmvermittelten Beziehung dürfte jedoch eine andere sein, als die Beziehungen, die sich durch persönliche Interaktion entwickeln.⁶ Da der Anteil der Jugendlichen, die angeben, nie Freundinnen und Freunde zu treffen, über den gesamten Beobachtungszeitraum konstant unter zwei Prozent liegt, finden sich keine Belege für die Annahme, dass soziale Kontakte vollständig durch die neuen Technologien verdrängt worden seien.⁷

Eine digitale Spaltung besteht in der Nutzung fort

Bis vor 15 Jahren stand die digitale Spaltung, im Sinne differentiellen Zugangs zu privaten PCs und dem Internet, im Zentrum der Debatte um strukturelle Unterschiede in der Nutzung moderner Informations- und Kommunikationstechnologien. Während zu Beginn der 2000er Jahre Personen und Jugendliche aus einkommensschwachen und bildungsfernen Haushalten seltener einen eigenen Computer und Zugang zum Internet besaßen,⁸ wurde die digitale Spaltung im Sinne einer Zugangskluft in den vergangenen zwei Jahrzehnten, zumindest was die Jugendlichen betrifft, weitestgehend überwunden und ist aktuell nicht mehr erkennbar.

Statistisch signifikante Unterschiede nach Haushaltseinkommen, Bildungsgrad der Eltern und Migrationshintergrund, die in der zweiten Kohorte noch vorhanden waren, sind für die jüngste Kohorte praktisch nicht mehr feststellbar (Abbildung 2). Nahezu alle Jugendlichen haben heute in ihrem Haushalt Zugang zum Internet. Dennoch haben in der jüngsten Kohorte der 17-Jäh-

⁶ Für eine kritische Diskussion des Effektes von bildschirmvermittelten sozialen Interaktionen auf soziale Beziehungen, siehe Kapitel III.2 in Rosa, H. (2016): Resonanz: Eine Soziologie der Weltbeziehung. Suhrkamp Verlag.

⁷ Eine SOEP-Studie findet keine Belege dafür, dass Jugendliche, die in Deutschland nach der Wende zunächst keinen Zugang zum Internet hatten, über mehr soziale Kontakte verfügen als andere, vgl. Bauenschuster, S., Falck, O. und Woessmann, L. (2011): Surfing alone? The internet and social capital: Evidence from an unforeseeable technological mistake. Journal of Public Economics 117(C), 73–89.

⁸ Vgl. dazu Haisken-DeNew, J.P., Pischner, R., Wagner, G.G. (2000): Computer- und Internetnutzung hängen stark von Einkommen und Bildung ab: Geschlechtsspezifische Nutzungsunterschiede in der Freizeit besonders ausgeprägt. DIW Wochenbericht Nr. 67, 670–675; Haisken-DeNew, J. P., Pischner, R., Wagner, G.G. (2001) Private Internet-Nutzung: Bildung und Einkommen auch bei Jugendlichen von großer Bedeutung. DIW Wochenbericht Nr. 68, 619–623.

rigen, die 2012 bis 2014 befragt wurden, immer noch etwas mehr Jugendliche aus wirtschaftlich schwachen Haushalten keinen Zugang zum Internet als Jugendliche aus den drei oberen Einkommensquartilen⁹. Eine besonders hohe Zugangsquote weisen Jugendliche auf, deren Mutter das Abitur oder einen höheren Bildungsabschluss hat. Die jüngste Shell-Jugendstudie aus dem Jahr 2015¹⁰ zeigt, dass die soziale Herkunft statistisch signifikant bleibt, wenn man nicht nur den Zugang zum Internet, sondern auch die Anzahl der Kanäle zum Internet betrachtet. Umso höher die soziale Herkunft, desto mehr Zugangskanäle zum Internet stehen den Kindern und Jugendlichen zur Verfügung. Auch wenn die Zugangs-kluft auf sehr hohem Niveau fortbesteht, wird sie im Allgemeinen als weitestgehend überwunden betrachtet.¹¹

Seit einigen Jahren steht stattdessen die sogenannte „digitale Ungleichheit“ im Zentrum der Debatte. „Digitale Ungleichheit“ beschreibt das Phänomen, dass sich das Nutzungsverhalten digitaler Medien im Hinblick auf Häufigkeit und Zweck der Verwendung, sowie die Art der Fähigkeiten, die dabei erworben werden, zwischen verschiedenen demographischen Gruppen systematisch unterscheidet. Bereits vor zehn Jahren konnte anhand der SOEP Daten für Erwachsene gezeigt werden, dass die Computer- und Internetnutzung stark mit dem Bildungsniveau variiert.¹²

Vergleicht man, differenziert nach sozio-demographischen Merkmalen, den Anteil der Jugendlichen, die täglich mindestens eine IT-bezogene Freizeitaktivität¹³ ausführen, über die Kohorten hinweg, zeigt sich, dass sich

strukturelle Nutzungsunterschiede in den letzten zwei Jahrzehnten stark verändert haben (Tabelle 2).

Keine Geschlechterunterschiede mehr in der Nutzung des Internets ...

Während in der ältesten und zweitältesten Kohorte, die hier untersucht werden, Jungen noch einen wesentlich größeren Teil ihrer Freizeit mit IT-bezogenen Freizeitaktivitäten verbrachten, ist der Geschlechterunterschied in der täglichen Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien in der jüngsten Kohorte nicht mehr statistisch signifikant. Dies ist vor allem darauf zurückzuführen, dass beide Geschlechter gleich häufig im Internet surfen und chatten und sich in sozialen Netzwerken engagieren. Beim Computerspielen haben nach wie vor die Jungen die Nase vorn (siehe auch Kasten „Stressbewältigung“). Dieses Ergebnis ist vor allem deshalb relevant, weil der Wunsch, einen Beruf in der IT-Branche zu erlernen, nur mit der Häufigkeit von PC-Spielen, nicht aber mit der Häufigkeit der anderen Internetbasierten Freizeitaktivitäten korreliert ist.

... aber der soziale Status des Elternhauses macht einen Unterschied

Der Zusammenhang zwischen Haushaltseinkommen und Nutzung der modernen Medien hat sich auch stark gewandelt. Während in den älteren Kohorten der Anteil der Jugendlichen, die täglich PC- und Internetbezogene Freizeitaktivitäten ausführen, mit dem Haushaltseinkommen gestiegen ist, ist in der jüngsten Kohorte die größte Beteiligungsquote in der Mitte der Einkommensverteilung zu finden. Außerdem haben in der jüngsten Kohorte deutlich weniger Jugendliche aus dem obersten Einkommensquartil angegeben, sich täglich mit den neuen Medien zu beschäftigen als Jugendliche der unteren drei Einkommensquartile. Die geringere Beteiligung der Jugendlichen aus einkommensschwächeren Haushalten war zu Beginn der 2000er Jahre in erster Linie auf die geringeren finanziellen Möglichkeiten und spätere Adaption moderner Technologien durch einkommensschwache Haushalte zurückzuführen.¹⁴ Die geringere Beteiligung der Jugendlichen aus den einkommensstarken Haushalten heute ist jedoch eher darauf zurückzuführen, dass gerade diese Jugendlichen besonders hohe Beteiligungsquoten in vielen anderen, eher strukturierten und bildungsorientierten Freizeitangebo-

⁹ Für die Erstellung der Einkommensquartile wurde zuerst das Äquivalenzeinkommen berechnet. Dafür wird das gesamte Haushaltseinkommen addiert und mithilfe einer Bedarfsskala, die die Anzahl der im Haushalt lebenden Personen und deren Alter berücksichtigt, für die Struktur des Haushaltes angepasst. Auf diese Weise kann die Einkommenssituation von Haushalten mit verschiedener Größe und Zusammensetzung verglichen werden. Die Haushalte wurden dann entsprechend ihrem Äquivalenzeinkommen vier Quartilen zugeordnet (Oberstes Quartil mit den höchsten Äquivalenzeinkommen, die beiden mittleren Quartile, die hier zur „zentralen Mitte“ zusammengefasst wurden, und das niedrigste Einkommensquartil mit den geringsten Äquivalenzeinkommen).

¹⁰ Albert, M., Hurrelmann, K., Quenzel, G. (2015): Shell-Jugendstudie. TNS Infratest S. Jugend.

¹¹ Vgl. Kutscher, N., Otto, H.-U. (2010): Digitale Ungleichheit – Implikationen für die Betrachtung digitaler Jugendkulturen. In: Hugger, K.-U.: Digitale Jugendkulturen. VS Verlag für Sozialwissenschaften, 73–87 sowie Kapitel 5 in Zillien, N. (2009): Digitale Ungleichheit – Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft. VS Verlag für Sozialwissenschaften, 90–125.

¹² Erwachsene mit höherem Bildungsniveau adaptierten neue Technologien schneller und nutzen sie eher zu Bildungs- und Informationszwecken als zu Freizeitwecken. Vgl. Korupp, S. E., Künemund, H., Schupp, J. (2006): Digitale Spaltung in Deutschland: geringere Bildung – seltener am PC. DIW Wochenbericht Nr. 19, 289–294.

¹³ Zu den IT-bezogenen Freizeitaktivitäten, die hier gemessen wurden, zählen das Spielen von Computerspielen, Surfen im Internet, Chatten und die Aktivität in sozialen Netzwerken. Allerdings wurden einige der Aktivitäten erst in spätere Befragungsjahren abgefragt. Siehe dazu auch die Fußnote der Tabelle 2.

¹⁴ Haisken-DeNew, J.P. et al. (2000), DIW Wochenbericht Nr. 67, a. a. O.; außerdem ist zu beachten dass viele PC-Spiele zu Beginn der 2000er Jahren mit relativ hohen Hard- und Softwareanforderungen verknüpft waren, sodass das Hobby „PC-Spielen“ schnell relativ kostspielig werden konnte, während eine Vielzahl der in den jüngeren Kohorten abgefragten Aktivitäten am PC (oder Smartphone), wie etwa Chatten und soziale Netzwerke benutzen, mit nahezu allen Endgeräten ausgeführt werden kann.

Tabelle 2

Anteil der Jugendlichen, die mindestens eine IT-bezogene Freizeitaktivität täglich ausführen, getrennt nach sozialer Herkunft und Kohorten

Angaben in Prozent

Befragungsjahre	2000-2003 ^a			2004-2007 ^b			2012-2014 ^c		
Geburtskohorten	1984-1986			1987-1990			1994-1997		
	%	N	sign	%	N	sign	%	N	sign
Gesamt	29	990		43	1358		85	1655	
Unterscheidung nach Geschlecht									
Mädchen	8	504	***	25	671	***	84	840	
Jungen	48	486		59	687		86	815	
Unterscheidung nach Bildung der Eltern									
Mutter hat weder Abitur noch Universitätsabschluss	28	709		41	934	*	86	1004	
Mutter hat Abitur oder Universitätsabschluss	30	281		46	424		83	651	
Vater hat weder Abitur noch Universitätsabschluss	30	648		43	848		87	870	*
Vater hat Abitur oder Universitätsabschluss	26	342		42	510		83	785	
Unterscheidung nach besuchter Schulart bzw. Schulabschluss									
Hauptschule oder Realschule	27	320		43	448		86	457	***
Berufsschule	27	206		39	230		78	270	
Gymnasium	30	333		44	518		88	664	***
Unterscheidung nach Äquivalenzeinkommensklasse									
Unterstes Einkommensquartil	21	239	**	39	314		86	353	
Zentrale Mitte	30	500	***	43	632	*	88	813	*
Oberstes Einkommensquartil	36	251	*	46	412		81	489	***
Unterscheidung nach Migrationshintergrund									
Migrationshintergrund	23	209	**	40	284		85	444	
kein Migrationshintergrund	31	781		43	1074		85	1208	

Zeigt den Anteil der Jugendlichen, die mindestens eine IT-bezogene Freizeitaktivität täglich ausführen, getrennt für die erste Kohorte (Geburtsjahrgänge 1984-1986), die zweite Kohorte (Geburtsjahrgänge 1987-1990) und die letzte Kohorte (Geburtsjahrgänge 1994-1997).

Folgende IT-bezogenen Freizeitaktivitäten wurden in den entsprechenden Kohorten abgefragt.

a PC-Spiele spielen, technisches Arbeiten und Programmieren

b PC-Spiele spielen, technisches Arbeiten und Programmieren, im Internet surfen und chatten

c PC-Spiele spielen, technisches Arbeiten und Programmieren, im Internet surfen und chatten (für 2012 und 2013); in sozialen Netzwerken surfen (ab 2013), sonstiges surfen im Internet (ab 2014)

Kohorte 3: selbe IT-bezogene Freizeitaktivitäten abgefragt wie in Kohorte 2, deshalb hier nicht extra aufgeführt.

Signifikanzniveau (ungerichtete Differenzhypothese): * $p < 0,10$; ** $p < 0,05$; *** $p < 0,01$.

Quelle: SOEP v.31, 17-Jährige, gewichtet; Berechnungen der Autoren.

Zwischen Mädchen und Jungen gibt es beinahe keinen Unterschied mehr.

ten aufweisen und daher weniger Zeit haben, sich täglich an den PC zu setzen.¹⁵ In veränderter Form wird diese These auch durch die Ergebnisse der jüngsten Shell-Jugendstudie bestätigt: Während 26 Prozent der Jugendlichen aus den unteren beiden Einkommensklassen angeben, aufgrund ihrer Internetaktivitäten keine Zeit für andere Dinge zu haben, stimmten nur zehn Prozent der Jugendlichen aus den höchsten beiden Einkommensgruppen dieser Aussage zu. In Elternhäusern mit

höherem gesellschaftlich-wirtschaftlichem Status wird offensichtlich vermehrt darauf geachtet, dass die Jugendlichen nicht zu viel Zeit vor dem PC verbringen beziehungsweise wurden die Jugendlichen selbst so sozialisiert, dass sie ihre Freizeit entsprechend anders gestalten. Auch die Jugendlichen, deren Eltern das Abitur oder einen Hochschulabschluss besitzen, weisen geringere Beteiligungsquoten am täglichen Surfen und PC-Spielen auf. Betrachtet man jedoch die schulische Situation der Jugendlichen selbst, findet man die höchste Beteiligungsquote unter den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten. Erwartungsgemäß sind weniger Jugendliche, die sich bereits in der Ausbildung befinden, und damit insgesamt weniger Freizeit zur Verfügung haben, täglich im Internet als andere Schülerinnen und Schüler.

¹⁵ Hille, A. et al. (2013), a. a. O.; eine weitere Studie konnte in England keinen kausalen Zusammenhang zwischen Zugang zu Internet und Kommunikationstechnologien zuhause und schulischen Ergebnissen, vgl. Faber, B., Sanchis-Guarner, R, Weinhardt, F. (2015): ICT and Education: Evidence from Student Home Addresses. NBER Working Paper 21306.

Tabelle 3

Einfluss verschiedener sozio-demographischer Merkmale auf die Wahrscheinlichkeit, IT-bezogene Freizeitaktivitäten täglich auszuführen

	Wahrscheinlichkeit täglich ...			
	mindestens eine der folgenden 3 IT-bezogenen Tätigkeiten auszuführen	PC-Spiele zu spielen	im Internet zu surfen	in sozialen Netzwerken aktiv zu sein
Männlich	0,024 (0,509)	0,257*** (0,000)	-0,013 (0,781)	0,034 (0,607)
niedrigstes Einkommensquartil (Referenzkategorie: mittlere 50 Prozent)	-0,034 (0,464)	0,086 (0,277)	-0,146* (0,066)	0,021 (0,801)
höchstes Einkommensquartil (Referenzkategorie: mittlere 50 Prozent)	-0,089* (0,083)	0,012 (0,818)	-0,071 (0,230)	-0,147* (0,065)
Bildung der Mutter in Jahren	-0,005 (0,579)	0,015 (0,176)	-0,002 (0,885)	-0,007 (0,624)
Migrationshintergrund (Dummy)	-0,002 (0,964)	-0,090* (0,093)	-0,015 (0,773)	-0,097 (0,202)
Berufsschule (Referenzkategorie: Realschule & Hauptschule)	-0,096 (0,275)	-0,037 (0,606)	-0,091 (0,266)	-0,099 (0,340)
Gymnasium (Referenzkategorie: Realschule & Hauptschule)	0,091* (0,082)	-0,086 (0,129)	0,036 (0,550)	0,235*** (0,005)
mindestens wöchentliches Lesen	-0,077** (0,043)	0,002 (0,968)	-0,098** (0,036)	-0,063 (0,367)
mindestens wöchentliches Freunde-treffen	-0,037 (0,454)	-0,057 (0,441)	-0,012 (0,856)	-0,130 (0,200)
emotionale und psychische Belastungen ¹	0,125* (0,062)	0,086 (0,415)	0,203*** (0,010)	0,228* (0,075)
Streit mit Vater oder Mutter (oft und sehr oft)	0,083* (0,057)	0,023 (0,653)	0,069 (0,196)	0,042 (0,586)
geringe Zufriedenheit mit Schulnoten (3 und geringer auf einer Skala von 0-10)	-0,029 (0,738)	-0,010 (0,912)	0,044 (0,724)	0,234* (0,063)
Beobachtungen	803	801	802	541

Die Koeffizienten der oben gezeigten logistischen Regressionsanalyse geben an, wie sich die Wahrscheinlichkeit, IT-bezogene Tätigkeiten täglich auszuführen, bei Änderung der Prädiktorvariable im Vergleich zur jeweiligen Referenzkategorie verhält, wenn alle anderen Prädiktorvariablen auf ihrem Mittelwert konstant gehalten werden.

Signifikanzniveau: * p<0,10; ** p<0,05; *** p<0,01 (p-Werte in Klammern)

¹ Emotionale und psychische Belastung wird hier angenommen, wenn mindestens zwei der drei folgenden Kriterien zutreffen: die befragte Person hat sich in den vier Wochen vor der Befragung oft oder sehr oft a) traurig, b) ängstlich und/oder c) ärgerlich gefühlt.

Quelle: SOEP v.31, 17-Jährige, gewichtet; Berechnungen der Autoren.

© DIW Berlin 2016

Wer das Gymnasium besucht oder unzufrieden mit seinen Schulnoten ist, hat eine höhere Wahrscheinlichkeit, in sozialen Netzwerken unterwegs zu sein.

Unterschiede in der Gesamtnutzung zwischen Jugendlichen mit und ohne Migrationshintergrund sind nicht feststellbar.

Wer welche IT-bezogenen Freizeitaktivitäten ausführt, hängt von verschiedenen sozio-demographischen Merkmalen ab

Neben den zeitlichen Veränderungen in der Nutzungsstruktur der digitalen Medien insgesamt, erlauben es die Daten des SOEP in gewissem Umfang auch, struk-

turelle Unterschiede bezüglich des Inhalts der Nutzung auszumachen (Tabelle 3).

Da sich der Zusammenhang mit verschiedenen demographischen Merkmalen über die Zeit zum Teil sehr stark verändert hat, beschränken sich die multivariaten Analysen auf die jüngste Kohorte der von 1994 bis 1997 geborenen 17-Jährigen. Sie untersuchen die Wahrscheinlichkeit, je nach Zugehörigkeit zu bestimmten sozio-demographischen Gruppen eine bestimmte IT-bezogene Freizeitaktivität täglich auszuüben.

Kasten 2

Exzessive PC- und Online-Nutzung als Mittel zur Stressbewältigung

Auch wenn ein kompetenter Umgang mit den modernen Informations- und Kommunikationsmedien eine unerlässliche Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe und beruflichen Erfolg ist, sollte die Nutzung der modernen Technologien in der Freizeit in einem angemessenen Rahmen bleiben. Neben den vielseitigen positiven Folgen einer angemessenen Nutzung, die in verschiedenen Studien bestätigt wurden,¹ gibt es zahlreiche Hinweise darauf, dass eine exzessive Nutzung negative Folgen nach sich ziehen kann. Neben den rein physischen Symptomen die aus den langen Bildschirmzeiten resultieren, konnte die exzessive Computer- und Internetnutzung in wissenschaftlichen Studien unter anderem mit schlechterer Konzentrationsfähigkeit, geringerer schulischer Motivation, schlechteren Schulnoten, höherer Aggressivität und allgemein risikoaffinerem Verhalten in Verbindung gebracht werden.² Auch in der breiten Öffentlichkeit werden die möglichen negativen Folgen der Omnipräsenz von digitalen Medien im Alltag der Kinder und Jugendlichen diskutiert³ und vor den Folgen einer exzessiven Nutzung von Computer, Inter-

net und Smartphone für das Gehirn, physische und psychische Gesundheit und soziale Beziehungen gewarnt.⁴ Wann man von einer angemessenen, einer exzessiven und einer problematischen Nutzung sprechen kann, ist dabei allerdings noch immer Teil der wissenschaftlichen Debatte.⁵ Entscheidend für das Vorhandensein eines problematischen Nutzungsverhaltens ist aber nicht die absolute Nutzungsdauer, sondern Kriterien, die den Definitionen für pathologisches Glücksspiel oder stoffliche Abhängigkeiten entlehnt wurden, wie etwa, ob das Nutzungsverhalten noch kontrolliert werden kann, das Vorhandensein von Entzugserscheinungen und inwiefern sich das Nutzungsverhalten negativ auf andere Lebensbereiche auswirkt.⁶ Die ungleichen Definitionen und Messinstrumente kommen dabei oft zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen. In einer internationalen Studie aus dem Jahr 2014 wurden zum Beispiel bei 0,9 Prozent der deutschen Jugend-

1 Vgl. Fiorini, M. (2010): The effect of home computer use on children's cognitive and non-cognitive skills. *Economics of Education review*, 29(1), 55-72. Oder Durkin, K., Barber, B. (2002): Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of applied developmental psychology*, 23(4), 373-392.

2 Alexander, L. M., Currie, C. (2004): Young people's computer use: implications for health education. *Health Education*, 104(4), 254-261; Willoughby, T. (2008): A short-term longitudinal study of Internet and computer game use by adolescent boys and girls: prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors. *Developmental psychology*, 44(1), 195; Carson, V., Pickett, W., Janssen, I. (2011): Screen time and risk behaviors in 10-to 16-year-old Canadian youth. *Preventive medicine*, 52(2), 99-103. Dreier, M.; Wölfling, K.; Beutel, M. E. (2014): Internetsucht bei Jugendlichen. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 162. Jg., 6, 496-502.

3 Vgl. Focus :„Wie viel Smartphone ist gut für Kinder?“, Ausgabe vom 03.09.2016 (Titelgeschichte)

4 Vgl. Spitzer, M. (2015): Cyberkrank! Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert. Droemer Knauer; Spitzer, M. (2012): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Knauer.

5 Bisher wurde Internet oder PC-Sucht nicht in die aktuellste Version des Diagnostischen und statistischer Leitfadens psychischer Störungen (DSM-5) der amerikanischen psychiatrischen Gesellschaft aufgenommen. Allerdings wurde der „internet gaming disorder [IGD]“ in die Sektion „Emerging Measures and Models“ aufgenommen, in der Störungsbilder aufgeführt werden, bei denen noch Forschungsbedarf besteht, bevor sie offiziell ins DSM aufgenommen werden können. Siehe hierzu: Griffiths, M. D., King, D. L., Demetrovics, Z. (2014): DSM-5 internet gaming disorder needs a unified approach to assessment. *Neuropsychiatry*, 4. Jg., 1, 1-4.

6 Derzeit gibt es mindestens 18 verschiedene Messmethoden und Definitionen für pathologisches Internet- und Gamingverhalten. Während einige Wissenschaftler die Kriterien für pathologisches Glücksspiel heranzogen, verwendeten andere Autoren die Kriterien, die das DSM für die Abhängigkeit von psychotropen Substanzen definiert. Für einen kurzen Überblick und weiterführende Hinweise auf die entsprechende Literatur siehe: Meixner, S. (2010): Exzessive Internetnutzung im Jugendalter. *Kinder und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis*, 55. Jg., 1, 3-7.

Wer aus einem gut situiertem Haushalt kommt, hat in seiner Freizeit weniger IT-Bezug

Die multivariaten Analysen bestätigen den negativen Zusammenhang zwischen Haushaltseinkommen und der Präsenz von IT-basierten Aktivitäten in der Freizeit. Jugendliche aus Haushalten im oberen Einkommenssegment haben eine um neun Prozent geringere Wahrscheinlichkeit, täglich irgendeine IT-bezogene Freizeitaktivität auszuführen als Jugendliche aus der gesellschaftlichen Mitte. Ihre Wahrscheinlichkeit, täglich in sozialen Netzwerken aktiv zu sein, ist sogar um 15 Prozent geringer. Aber während die Kinder der Gutverdiener sich beim Surfen und Chatten nicht von Jugendlichen aus dem mittleren Einkommenssegment unterschei-

den, haben Jugendliche aus dem untersten Einkommensquartil eine um 15 Prozent geringere Wahrscheinlichkeit, täglich im Internet zu surfen und zu chatten, als die Referenzgruppe aus Haushalten mit mittlerem Einkommen.

Jugendliche mit Migrationshintergrund unterschieden sich zwar nicht in ihrer Internet-Aktivität und dem Engagement in sozialen Netzwerken von den Jugendlichen ohne Migrationshintergrund, weisen aber eine geringere Wahrscheinlichkeit auf, täglich PC-Spiele zu spielen.

Wer das Gymnasium besucht ist zudem deutlich wahrscheinlicher täglich in sozialen Netzwerken unterwegs als diejenigen, die eine Real- oder Hauptschule besuchen.

lichen deutliche Suchtmerkmale gefunden und zehn Prozent wurden als gefährdet eingestuft.⁷ Eine repräsentative deutsche Studie aus dem Jahr 2013 attestiert 12,5 Prozent der befragten Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren ein pathologisches Internetverhalten.⁸ Für eine effektive und effiziente Prävention ist es wichtig zu wissen, welche Kinder und Jugendlichen besonders gefährdet sind, exzessive oder pathologische Internet und PC-Nutzungsmuster zu entwickeln. Diverse Studien haben gezeigt, dass psycho-emotionalen Belastungen, wie etwa ein problematisches Familienklima,⁹ zu den wichtigsten Risikofaktoren zählen, und dass exzessive und pathologische Internet und Computernutzung häufig als (inadäquate) Stressbewältigungsstrategien¹⁰ dienen. Inwiefern die tägliche Nutzung von Internet und PC von emotional und sozial belastenden Faktoren abhängt, kann auch anhand der SOEP-Daten überprüft werden. Dazu wurde die Wahrscheinlichkeit, bestimmte IT-bezogenen Freizeitaktivitäten täglich auszuführen, in Abhängigkeit von Symptomen und Ursachen für psycho-soziale Belastungen geschätzt (Tabelle 3). Ein Index aus drei SOEP-Fragen, in denen die Jugendlichen gebeten werden, anzugeben, wie oft sie sich in den letzten vier Wochen jeweils

traurig, ärgerlich oder ängstlich gefühlt haben, wird als Messinstrument sozio-emotionale Belastungen verwendet¹¹. Außerdem wurde für die Zufriedenheit mit Schulnoten und die Häufigkeit von Streit mit den Eltern kontrolliert, um zwei mögliche Ursachen für psychosoziale Belastungen direkt zu testen.

Daten des SOEP bestätigen, dass Jugendliche, die angaben, oft oder sehr oft traurig, besorgt oder wütend zu sein, eine 20 Prozent höhere Wahrscheinlichkeit aufweisen, täglich im Internet zu surfen und zu chatten, als Jugendliche, die sich seltener wütend, besorgt und traurig fühlen. Auch ihre Wahrscheinlichkeit, täglich irgendeiner IT-bezogenen Freizeitaktivität nachzugehen, ist um 12,5 Prozent höher. Entgegen den Erwartungen ist die Wahrscheinlichkeit, täglich PC-Spiele zu spielen, nicht mit den emotionalen Belastungsfaktoren verbunden.

Jugendliche, die oft oder sehr oft mit mindestens einem Elternteil streiten, weisen eine um acht Prozent höhere Wahrscheinlichkeit auf, jeden Tag einer Freizeittätigkeit mit IT-Bezug nachzugehen, und geringe Zufriedenheit mit den Schulnoten ist mit einer deutlich höheren Wahrscheinlichkeit, sich täglich in sozialen Netzwerken aufzuhalten, verknüpft.

Insgesamt bestätigen die SOEP Daten also einen Zusammenhang zwischen psycho-emotionalen Faktoren und der Wahrscheinlichkeit, täglich IT-bezogene Freizeitaktivitäten auszuführen. Weshalb bestimmte Nutzungsformen der digitalen Medien mit bestimmten Belastungsfaktoren verknüpft sind, aber nicht mit anderen, bleibt hier offen, wirft aber interessante Fragen für tiefere qualitative und quantitative Untersuchungen auf.

7 Dreier, M. et al., a.a.O.

8 Rosenkranz, M., et al. (2013): Risikofaktoren für Probleme mit exzessiver Computer- und Internetnutzung von 14-bis 17-jährigen Jugendlichen in Deutschland: Ergebnisse einer deutschlandweiten Repräsentativerhebung. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*, 8(1).

9 Für Deutschland vgl. Rosenkranz, M. et al. (2013), a.a.O.; weitere Studien für Taiwan: Yen, J. Y. et al. (2007): Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 323-329.

10 Grüsser, S. M. et al. (2005): Exzessive Computernutzung im Kindesalter: Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung [Excessive Computer Usage in Adolescents—a Psychometric Evaluation]. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5-6), 188-195.

11 siehe Fußnote zu Tabelle 3.

Wer regelmäßig liest, ist weniger im Internet – soziale Kontakte beeinflussen die Online-Aktivität jedoch nicht

Tägliche Aktivitäten in sozialen Netzwerken und sonstiges Surfen und Chatten im Internet werden nicht davon beeinflusst, ob sich Jugendliche mindestens wöchentlich mit Freundinnen und Freunden treffen. Jugendliche, die angegeben haben, wöchentlich oder täglich zu lesen, haben jedoch eine um zehn Prozent geringere Wahrscheinlichkeit, täglich im Internet zu surfen und chatten. Auch die Wahrscheinlichkeit, täglich irgendeiner IT-bezogenen Freizeitaktivität nachzugehen, ist für die Jugendlichen, die regelmäßig lesen, geringer.

Fazit und Ausblick

Die digitale Spaltung in Form einer sozialen Zugangskluft konnte in den vergangenen zwei Jahrzehnten zumindest für die Jugendlichen nahezu vollständig überwunden werden. Als Folge der zunehmenden Verfügbarkeit, Portabilität und Vernetzung der digitalen Medien konnten sich diese als die am häufigsten genutzter Freizeitraum für Jugendliche etablieren. Auch wenn sozio-demographische Unterschiede in der Nutzung der Summe aller IT-bezogener Freizeitaktivitäten ebenfalls in großen Teilen verschwunden sind, gibt es eine neue digitale Spaltung bei der Nutzung entlang sozio-demographischer Merkmale. Jugendliche aus dem untersten Einkommensquartil etwa surfen und chatten weniger im

Internet als Jugendliche aus Haushalten im mittleren Einkommenssegment. Und wer eine Haupt- oder Realschule besucht, ist deutlich weniger häufig in den sozialen Netzwerken unterwegs als Gymnasiastinnen und Gymnasiasten.

Die Vermittlung von Grundkompetenzen im Umgang mit den neuen Medien, die in der Freizeit der Jugendlichen allgegenwärtig geworden sind, ist für den Bildungsbereich zu einer zentralen pädagogischen Aufgabe geworden, ebenso wie ihre Berücksichtigung bei der Formulierung von Bildungszielen.

Die Teilhabe am gesellschaftlichen Diskurs erfordert nicht nur den Zugang zu netzbasierten, medialen Inhalten, sondern auch die Fähigkeit, sich mit diesen kritisch auseinanderzusetzen. Auf viele dieser Entwicklungen reagiert die Politik, und insbesondere die Bildungspolitik, träge. Zum einen besteht eine starke Kluft zwischen der Medienpräsenz der Jugendlichen in der Freizeit – und den dadurch erworbenen IT-Fertigkeiten – und dem Einsatz digitaler Medien in der Schule. Zum anderen sollte die Schule als Ort der Auseinandersetzung mit dem verantwortungsvollen Umgang mit die-

sen neuen Medien fungieren. Die Bildungspolitik hat zumindest mittlerweile auch erkannt, dass sie auf die fortschreitende Technisierung und Mediatisierung der Lebenswelt reagieren muss. Ein jüngst angekündigtes Regierungsprogramm¹⁶ will den souveränen Umgang mit der Technik und den Risiken digitaler Kommunikation und das Lernen mittels der neuen Möglichkeiten digitaler Medien fördern. Der Bund beabsichtigt unter anderem, in den kommenden fünf Jahren fünf Milliarden Euro für digitale Werkzeuge in der Schule zur Verfügung zu stellen. Dabei würde ein reiner Ausbau der digitalen Technologie in Schulen sicherlich zu kurz greifen, sondern es gilt, die Nutzung digitaler Medien als eine neue, zentrale Kulturtechnik zu erlernen, wie der Bundesregierung wohl bewusst ist.¹⁷

¹⁶ Vgl. Bundesministerium für Bildung und Forschung (2016): Sprung nach vorn in der digitalen Bildung, Pressemitteilung vom 12.10.2016, <https://www.bmbf.de/de/sprung-nach-vorn-in-der-digitalen-bildung-3430.html> (Stand: 14.11.2016)

¹⁷ Vgl. Deutscher Bundestag (2016): Technikfolgenabschätzung (TA) Digitale Medien in der Bildung. Bericht des Ausschusses für Bildung, Forschung und Technikfolgenabschätzung. Bundestagsdrucksache 18/9606, 10.

Sandra Bohmann ist Stipendiatin der Infrastruktureinrichtung Sozio-oekonomisches Panel am DIW Berlin | sbohmann@diw.de

Jürgen Schupp ist Direktor der Infrastruktureinrichtung Sozio-oekonomisches Panel am DIW Berlin | jschupp@diw.de

IT AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES DOMINATE ADOLESCENT DOWNTIME

Abstract: Today's teenagers spend their free time very differently than they did 15 years ago: according to a DIW Berlin study based on data from the Socio-Economic Panel (SOEP), engagement with IT and communications technologies is now their most significant leisure activity. Representative statistics indicate that Internet- and computer-based recreation plays a major role for more than 95 percent of all 17-year-olds in Germany, regardless of sex. Even though access to the Internet and computer-based technologies is now common across all social classes, usage patterns differ according to certain socio-demographic characteristics. While household income matters for internet usage – with lower income being associated with higher internet activity – it does not play a role in social networking or playing computer games. While

the latter remains a males' domain, boys' and girls' internet usage and social network engagement do not differ. In this case, the type of high school plays a determining role: students in German prep schools (*Gymnasien*) are more likely to be active on social media on a daily basis than are students from less academically oriented secondary schools (*Realschulen* and *Hauptschulen*). Education policy makers have started acknowledging the pivotal role that technology plays in young people's lives and have announced a campaign aimed at adolescents in all social strata and at all types of high schools. The campaign involves strengthening students' command of technology while discussing the risks of digital communication, as well as investigating how digital media can open up new possibilities in education.

JEL: J13, J22, Z13

Keywords: Youth, Time Use, SOEP



DIW Berlin – Deutsches Institut
für Wirtschaftsforschung e.V.
Mohrenstraße 58, 10117 Berlin
T +49 30 897 89 -0
F +49 30 897 89 -200
83. Jahrgang

Herausgeberinnen und Herausgeber

Prof. Dr. Pio Baake
Prof. Dr. Tomaso Duso
Dr. Ferdinand Fichtner
Prof. Marcel Fratzscher, Ph.D.
Prof. Dr. Peter Haan
Prof. Dr. Claudia Kemfert
Dr. Kati Krähnert
Prof. Dr. Lukas Menkhoff
Prof. Karsten Neuhoff, Ph.D.
Prof. Dr. Jürgen Schupp
Prof. Dr. C. Katharina Spieß
Prof. Dr. Gert G. Wagner

Chefredaktion

Sabine Fiedler
Dr. Gritje Hartmann
Dr. Wolf-Peter Schill

Redaktion

Renate Bogdanovic
Dr. Franziska Bremus
Prof. Dr. Christian Dreger
Sebastian Kollmann
Ilka Müller
Mathilde Richter
Miranda Siegel
Dr. Alexander Zerrahn

Lektorat

Karl Brenke
Dr. Norma Burow
Felix Weinhardt, Ph.D.

Vertrieb

DIW Berlin Leserservice
Postfach 74
77649 Offenburg
leserservice@diw.de
Tel. (01806) 14 00 50 25
20 Cent pro Anruf
ISSN 0012-1304
ISSN 1860-8787 (Online)

Gestaltung

Edenspiekermann

Satz

eScriptum GmbH & Co KG, Berlin

Druck

USE gGmbH, Berlin

Nachdruck und sonstige Verbreitung –
auch auszugsweise – nur mit Quellen-
angabe und unter Zusendung eines
Belegexemplars an die Serviceabteilung
Kommunikation des DIW Berlin
(kundenservice@diw.de) zulässig.

Gedruckt auf 100 % Recyclingpapier.