

Kooperationspartnerin



Zürcher Hochschule
für Angewandte Wissenschaften



J A M E S

Jugend | Aktivitäten | Medien – Erhebung Schweiz

Projektleitung:

Prof. Dr. Daniel Süss
MSc Gregor Waller

Autoren:

lic. phil. Isabel Willemse
MSc Gregor Waller
Prof. Dr. Daniel Süss

1:1 Computing in der Schule
Goldau, 11.02.2011

Danksagung



Università
della
Svizzera
italiana

Facoltà
di scienze della
comunicazione

Dr. Patrick Amey

Dr. Marta Cola



Videogames



Handy



Social Networks



Computer & Internet

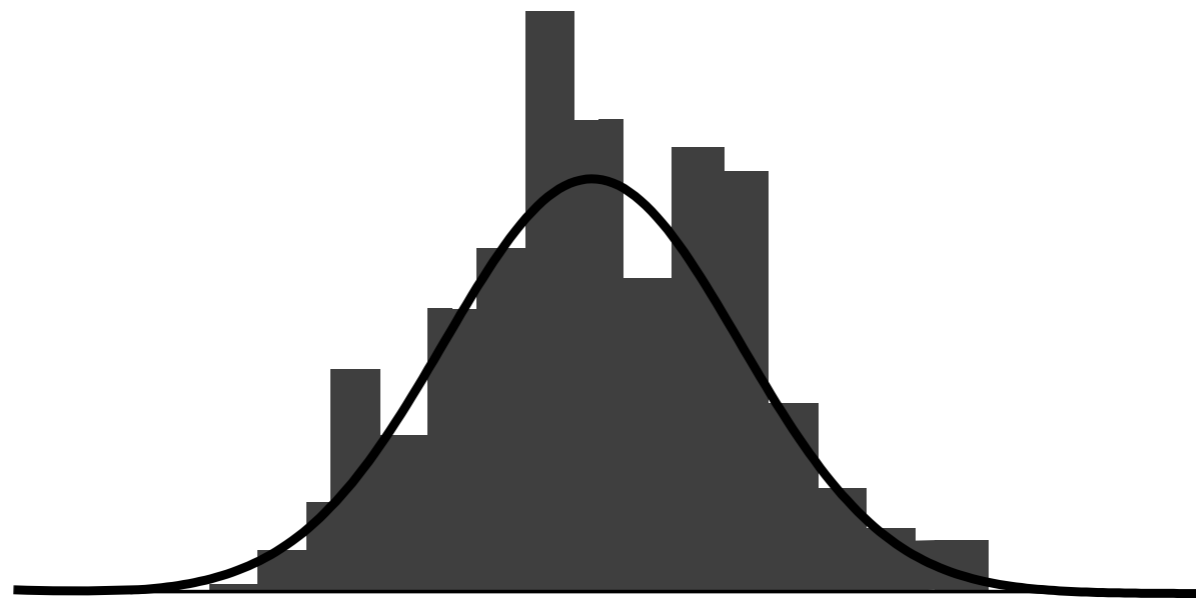


Fazit & Schlussfolgerungen

Inhalt



Freizeit medial



Methoden / Stichprobe



Videogames



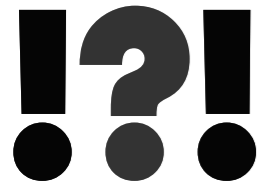
Handy



Social Networks



Computer & Internet

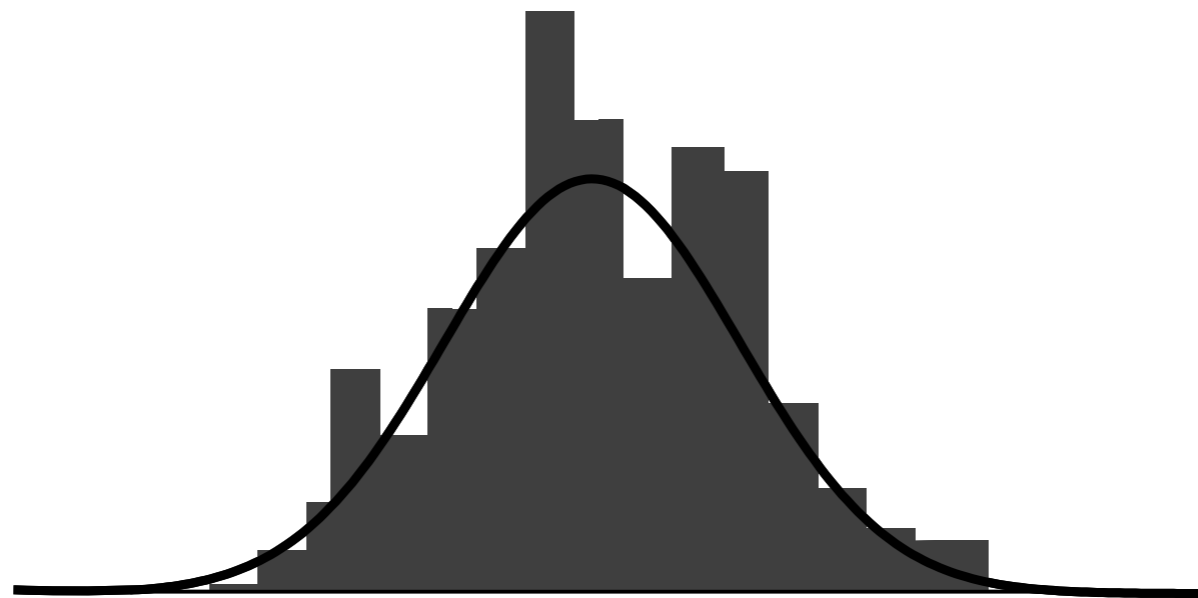


Fazit & Schlussfolgerungen

Inhalt



Freizeit medial



Methoden / Stichprobe



Videogames



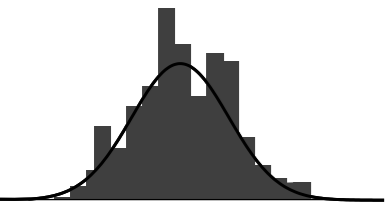
Handy



Fazit & Schlussfolgerungen



Social Networks



Methoden / Stichprobe

Inhalt



Computer & Internet



Freizeit medial



Freizeit medial

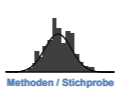
Inhalt



Social Networks



Computer & Internet



Inhalt



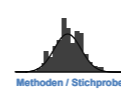
Handy



Social Networks



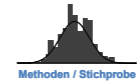
Computer & Internet



Inhalt

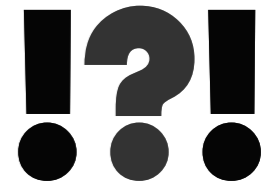


Handy



Handy

Inhalt



Fazit & Schlussfolgerungen

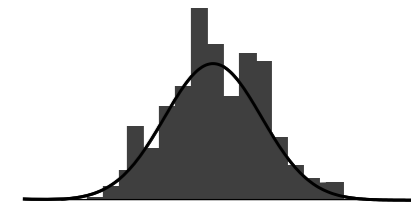


Videogames

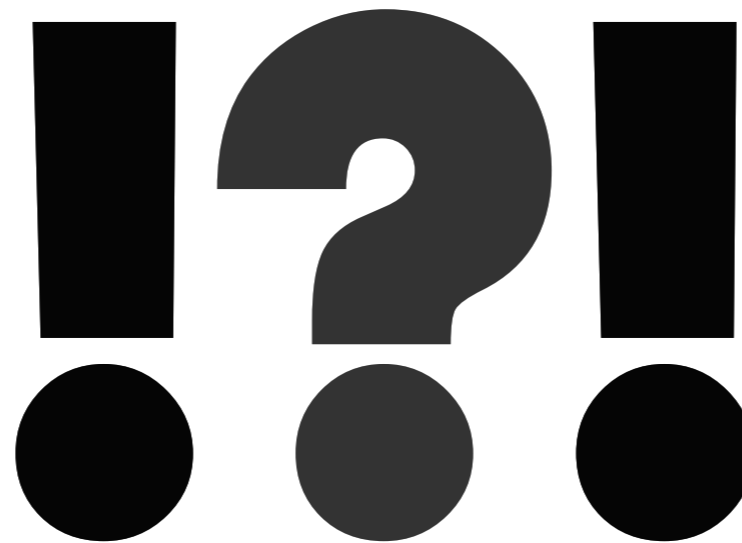


Videogames

Inhalt

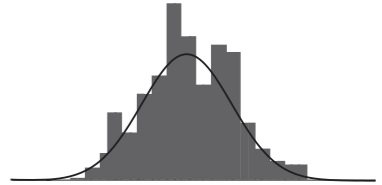


Methoden / Stichprobe



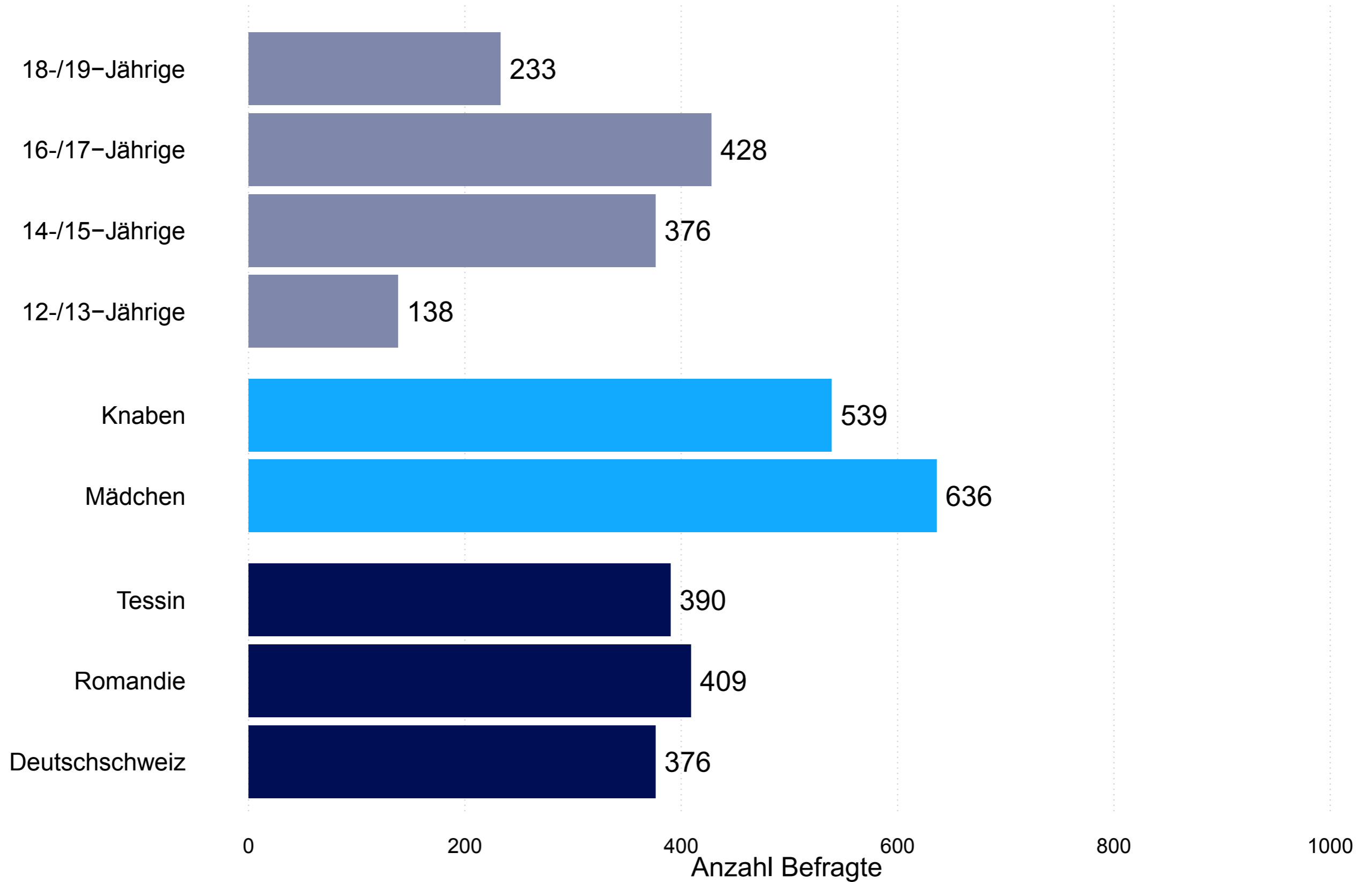
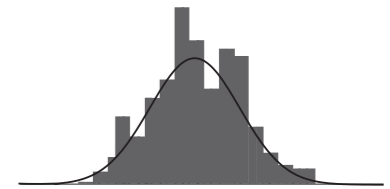
Fazit & Schlussfolgerungen

Methodensteckbrief

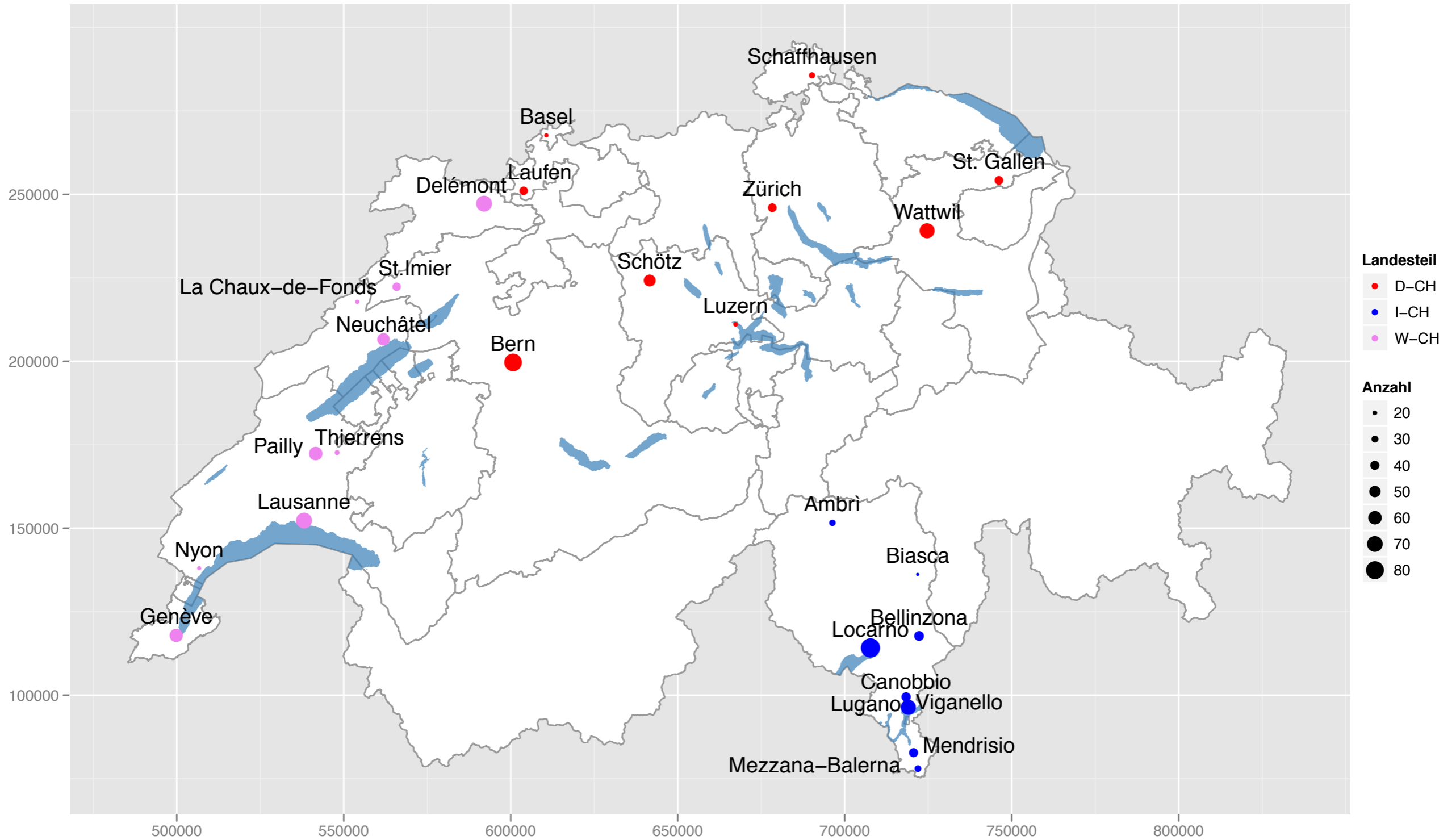
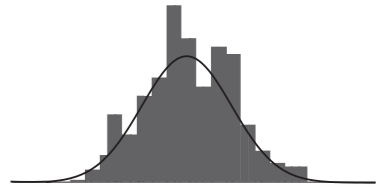


- Befragungszeitraum: **April bis Juli 2010**
- Grundgesamtheit: Alle Schülerinnen und Schüler der Schweiz zwischen 12 und 19 Jahren
- Art der Befragung: **Schriftlicher Fragebogen**
- Ort der Befragung: Im **Klassenverband in Schulen, 64 Klassen**
- Stichprobe: Brutto N = **1'195**; Netto N = **1'175**
- Sprachräume:
 - Deutschschweiz (D-CH): Erhebung durch ZHAW
 - Romandie (W-CH): Erhebung durch Uni Genf
 - Tessin (I-CH): Erhebung durch Uni Lugano

Stichproben-Struktur



Stichproben-Regionalität



Freizeit medial

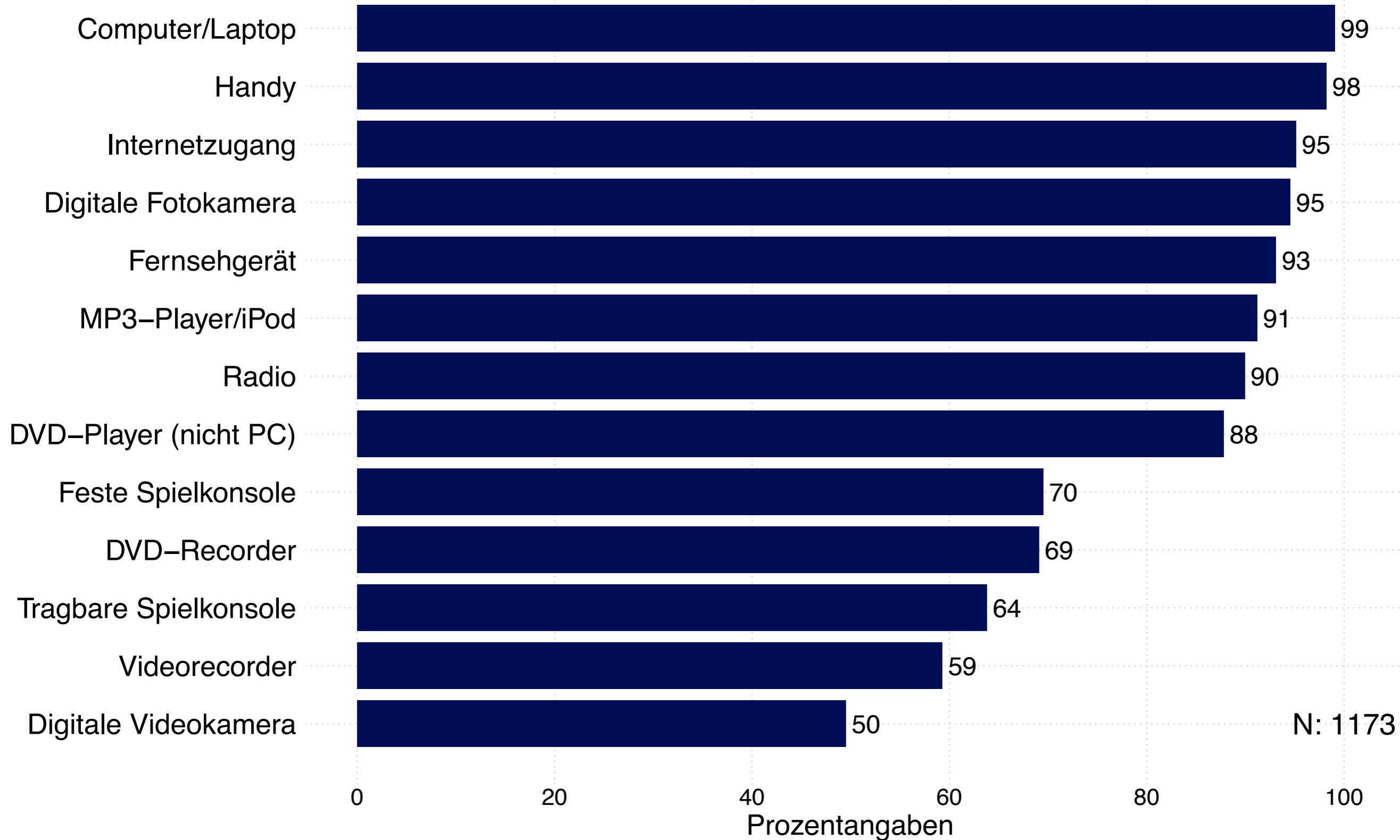


Freizeit medial

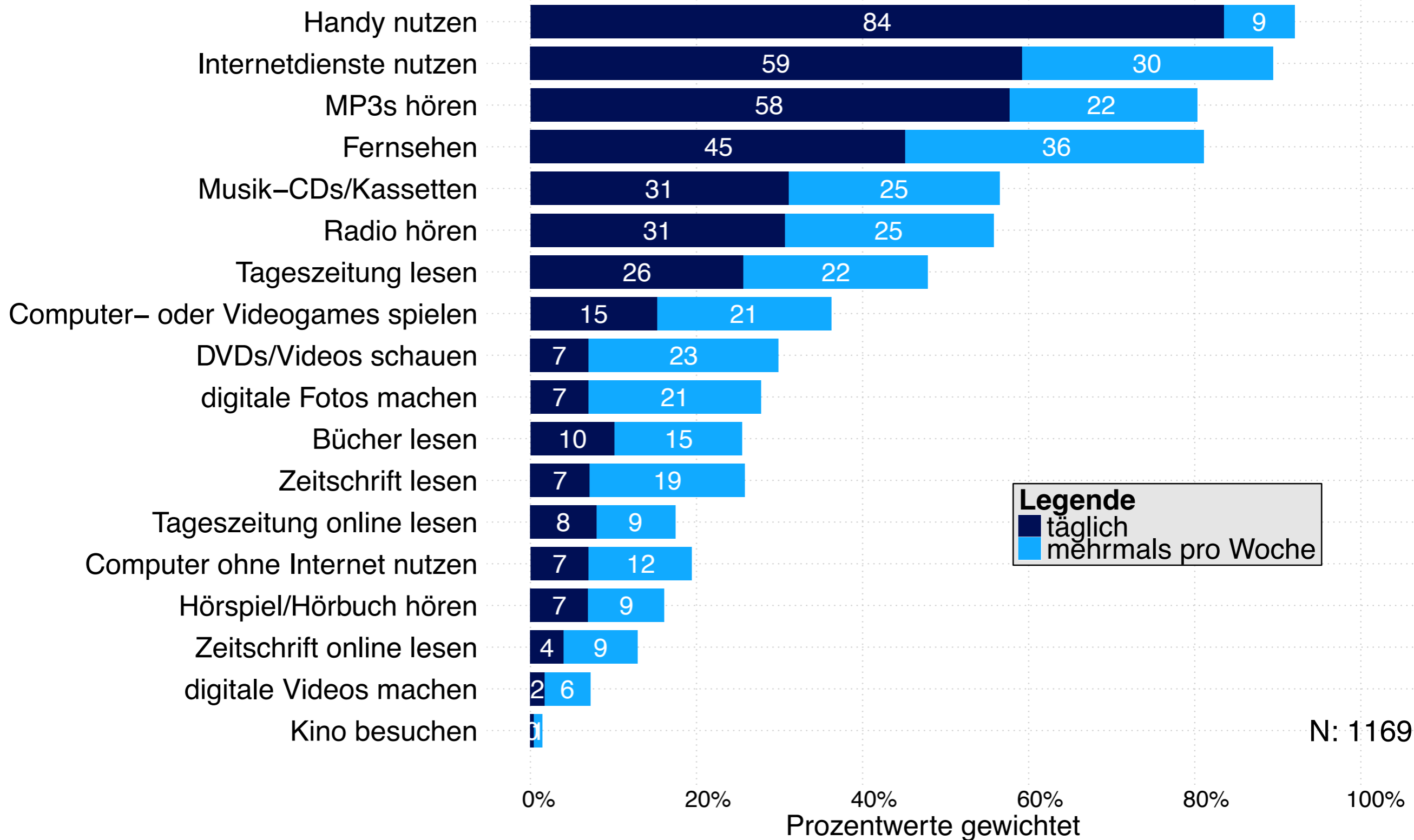
- Welche Geräte haben die Schweizer Jugendlichen im Haushalt?
- Welche medialen Freizeitaktivitäten machen sie oft?



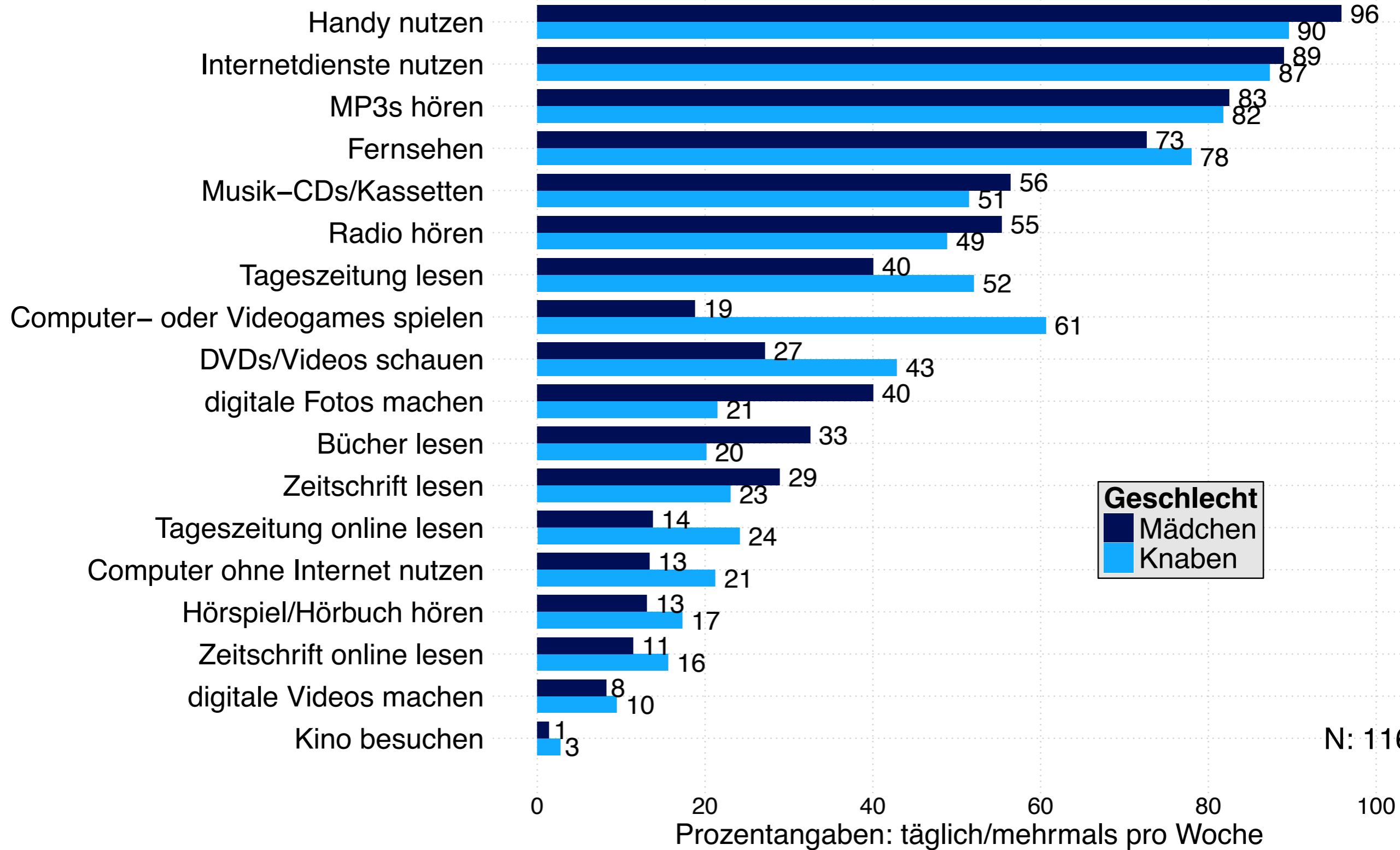
Gerätebesitz im Haushalt



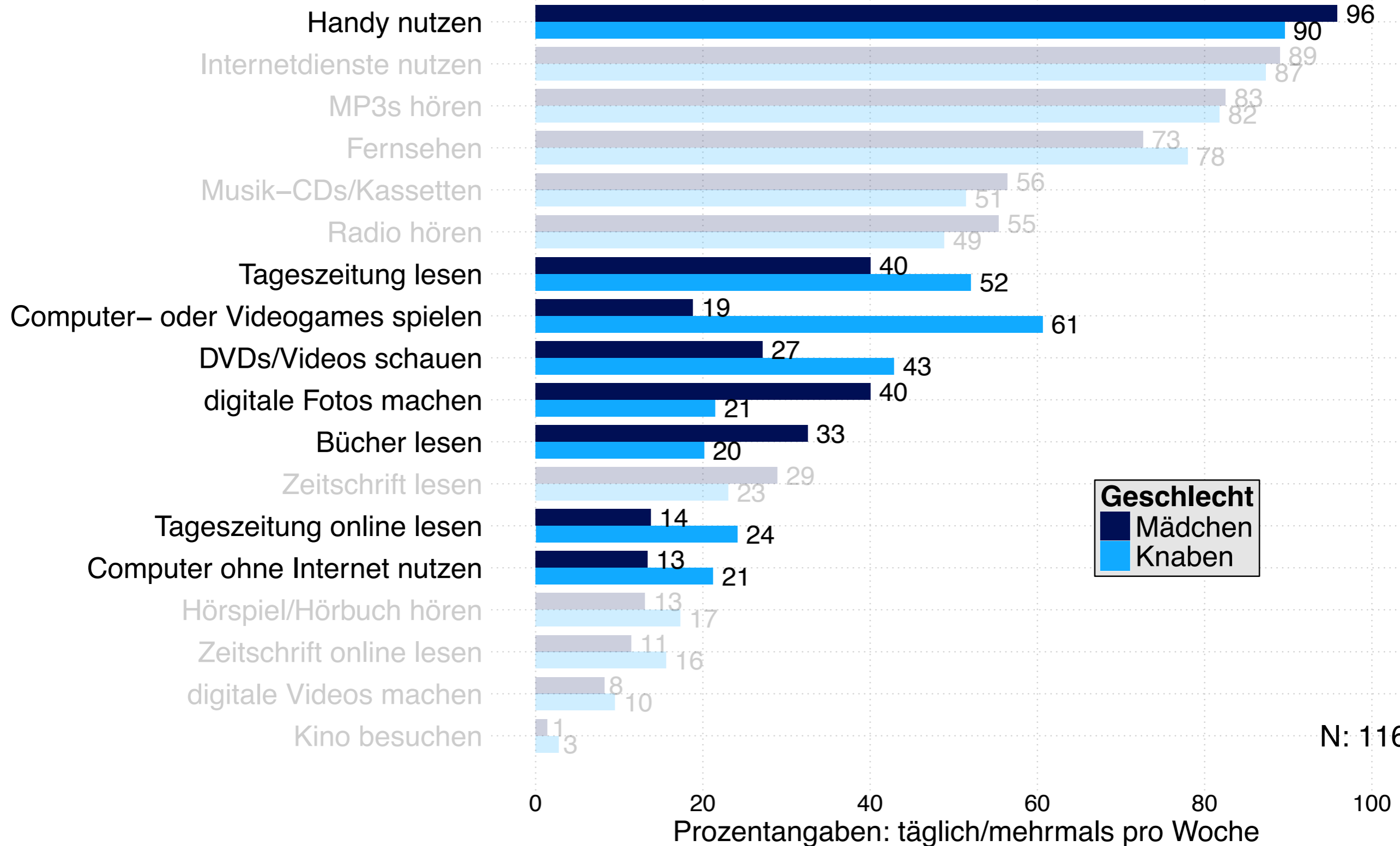
Freizeitverhalten medial



Freizeitverhalten medial

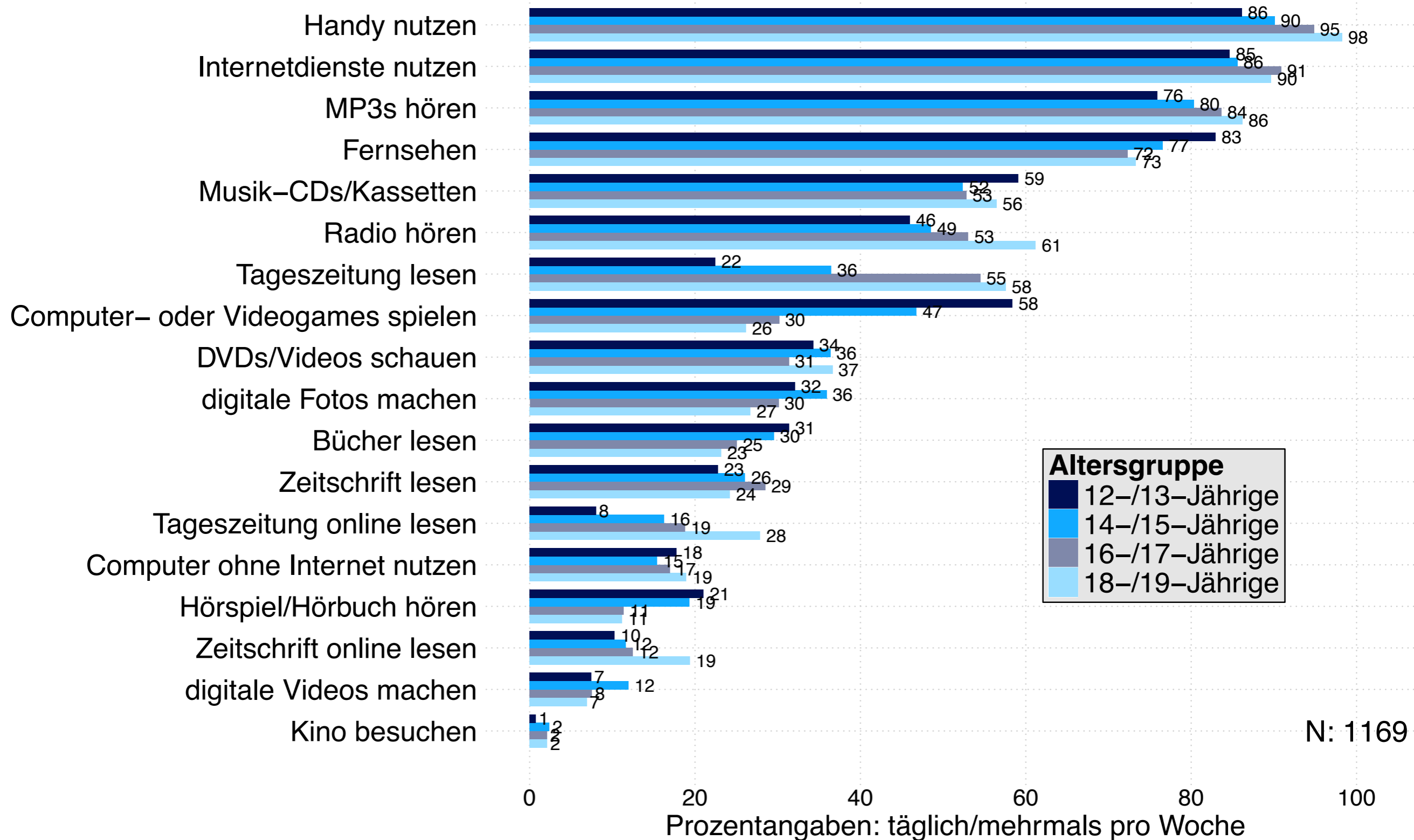


Freizeitverhalten medial

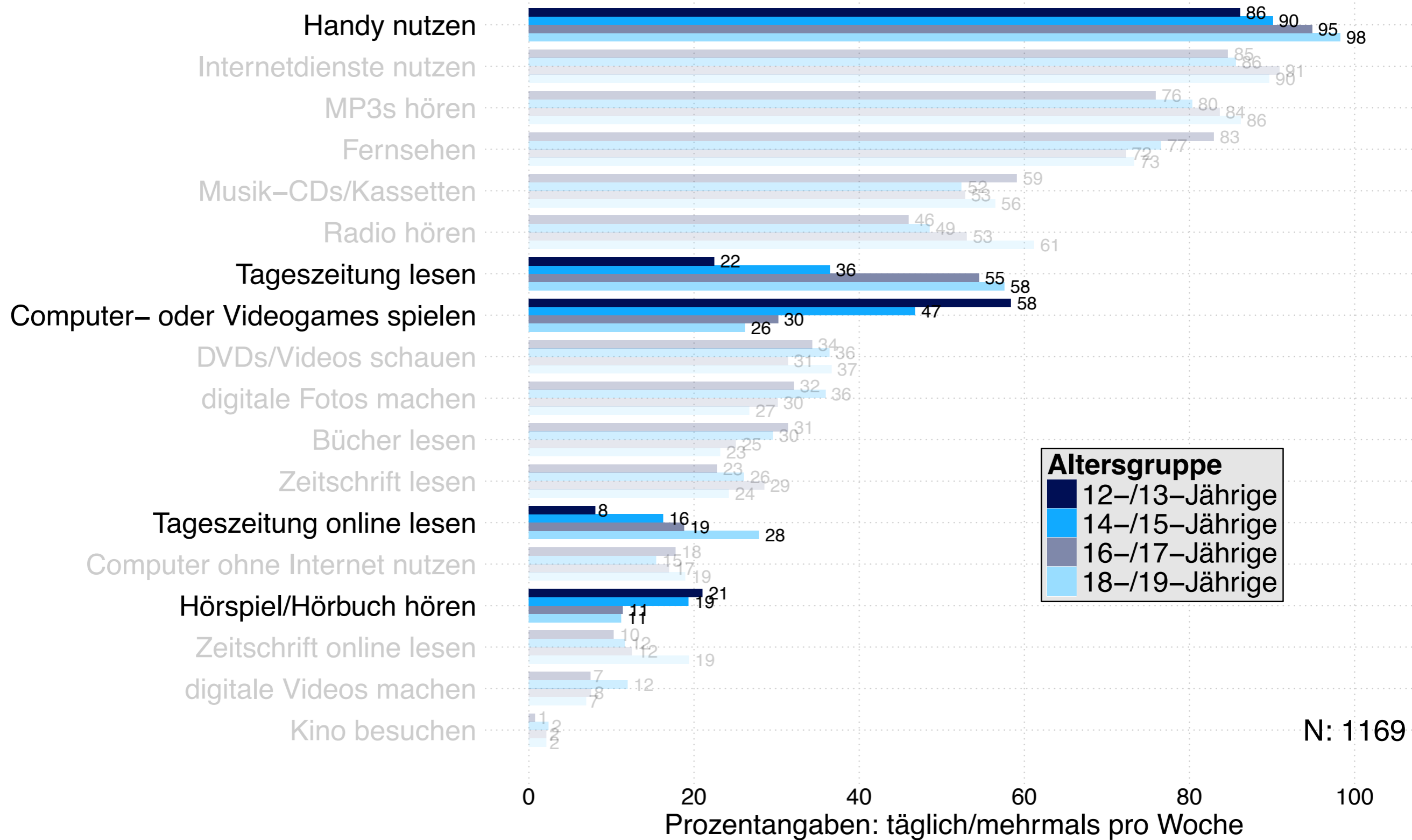


N: 1169

Freizeitverhalten medial



Freizeitverhalten medial





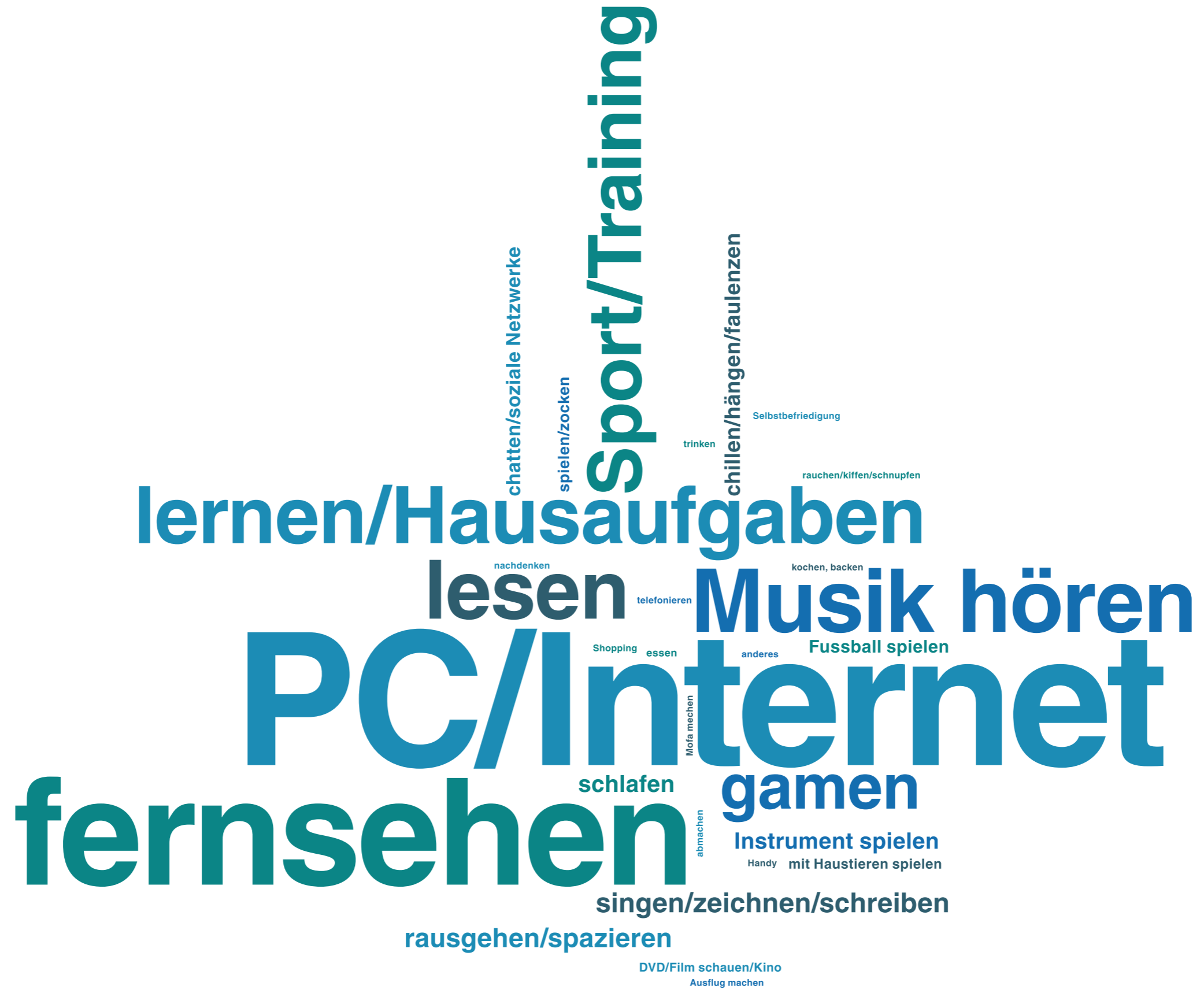
Fazit Freizeitverhalten medial

- Das Fernsehgerät verliert an Bedeutung (auch in Deutschland)
- In nahezu jedem Haushalt ist ein Handy und ein Computer vorhanden
- 95% der Befragten hat zu Hause Internetzugang
- Spielkonsolen sind in der lateinischen Schweiz stärker verbreitet und werden mehr genutzt als in der Deutschschweiz
- Fernsehen, Radio und Zeitung haben in der Deutschschweiz ein höheres Gewicht
- Die beiden Geschlechter haben unterschiedliche Präferenzen in der Mediennutzung
- Jugendliche gehen sowohl medialen wie non-medialen Freizeitaktivitäten intensiv nach

Liebste Freizeitbeschäftigungen alleine







Liebste Freizeitbeschäftigungen zusammen mit anderen







Computer und Internet



Computer und Internet

- Wie lange surfen die Jugendlichen?
- Wie steht es um das technische Know-How der Jugendlichen am Computer?
- Wie nutzen die Jugendlichen Computer und Internet für Arbeiten, Informationssuche und Unterhaltung?
- In welcher Form betätigen sich Adoleszente aktiv im Internet?



Surfdauer



Wie viel **Zeit** verbringen Schweizer Jugendliche an einem **durchschnittlichen Wochentag** mit surfen im Internet?

Tägliche Surfdauer unter der Woche



Tägliche Surfdauer unter der Woche



02 h 05 min

Surfdauer



Wie viel **Zeit** verbringen Schweizer Jugendliche durchschnittlich an einem Tag **am Wochenende** mit surfen?

Tägliche Surfdauer am Wochenende



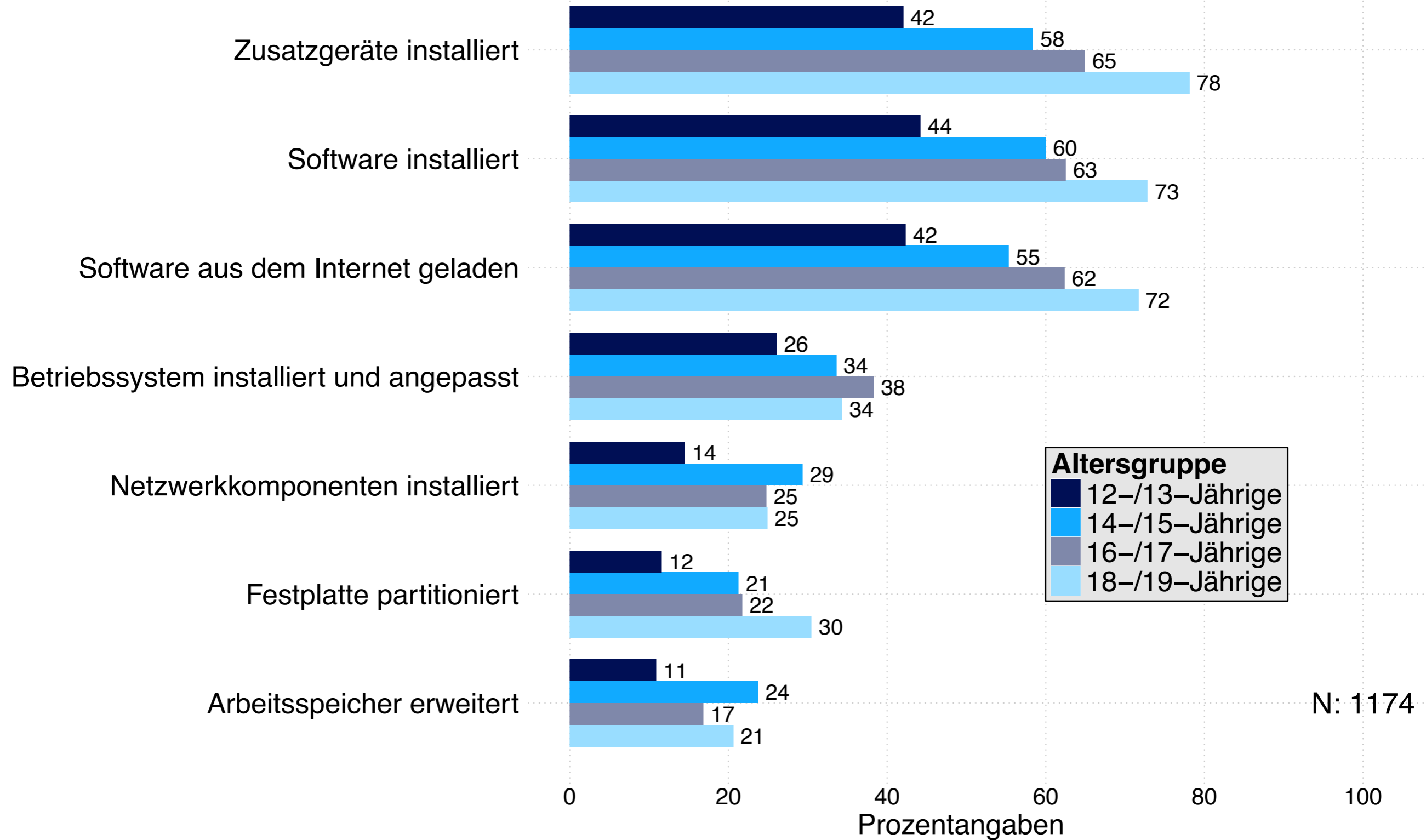
Tägliche Surfdauer am Wochenende



03 h 01 min

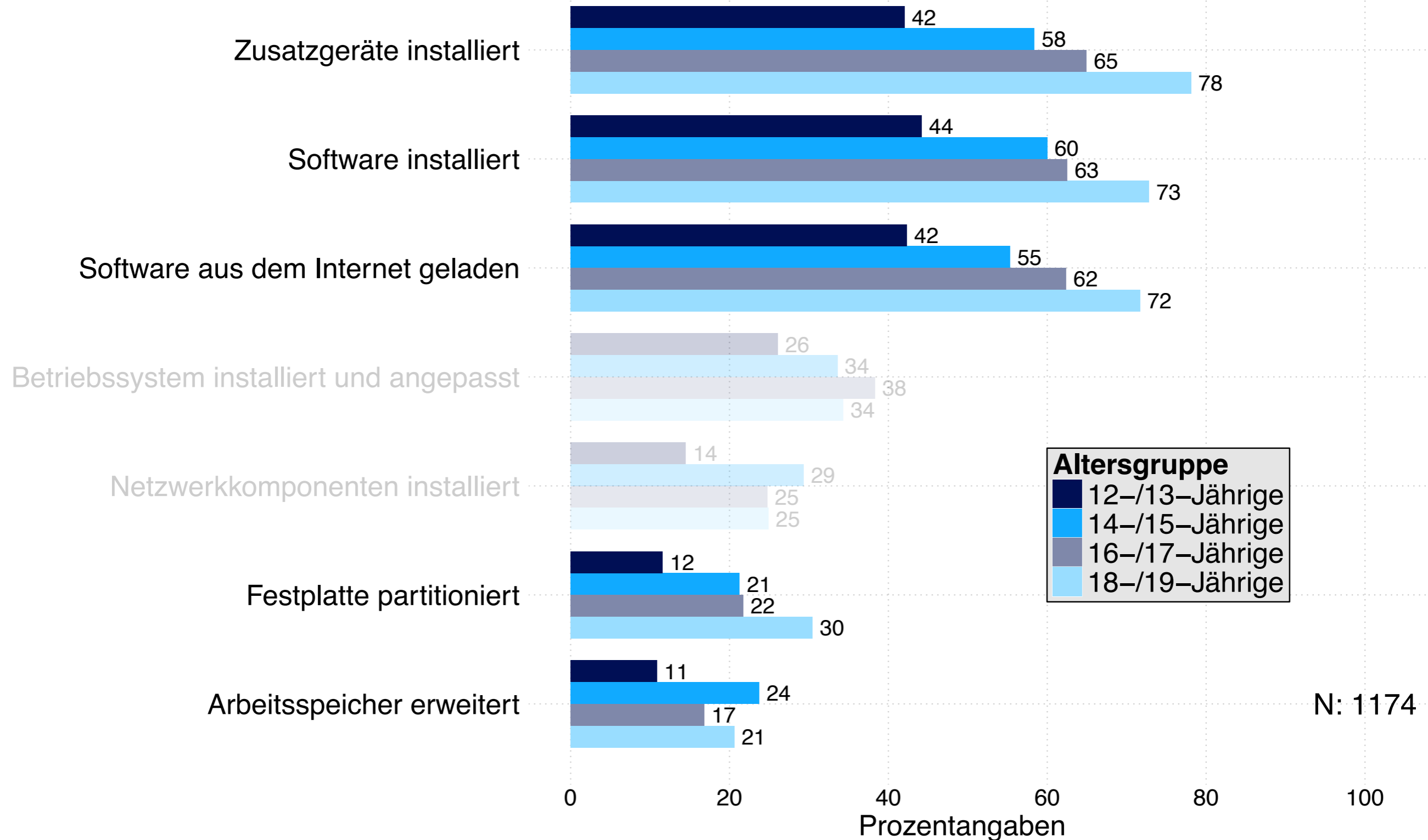


Computer-Kompetenzen (technisch)



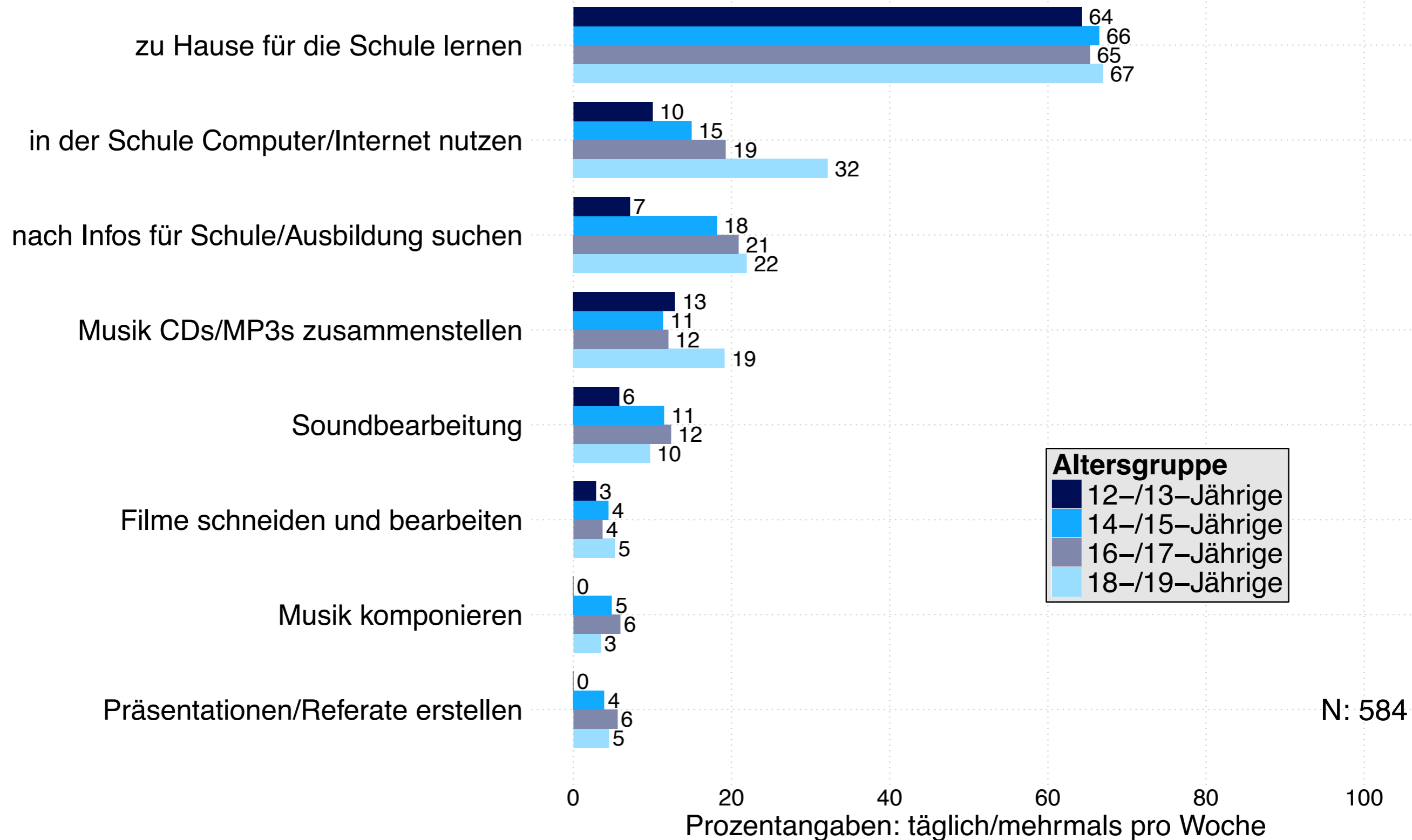


Computer-Kompetenzen (technisch)



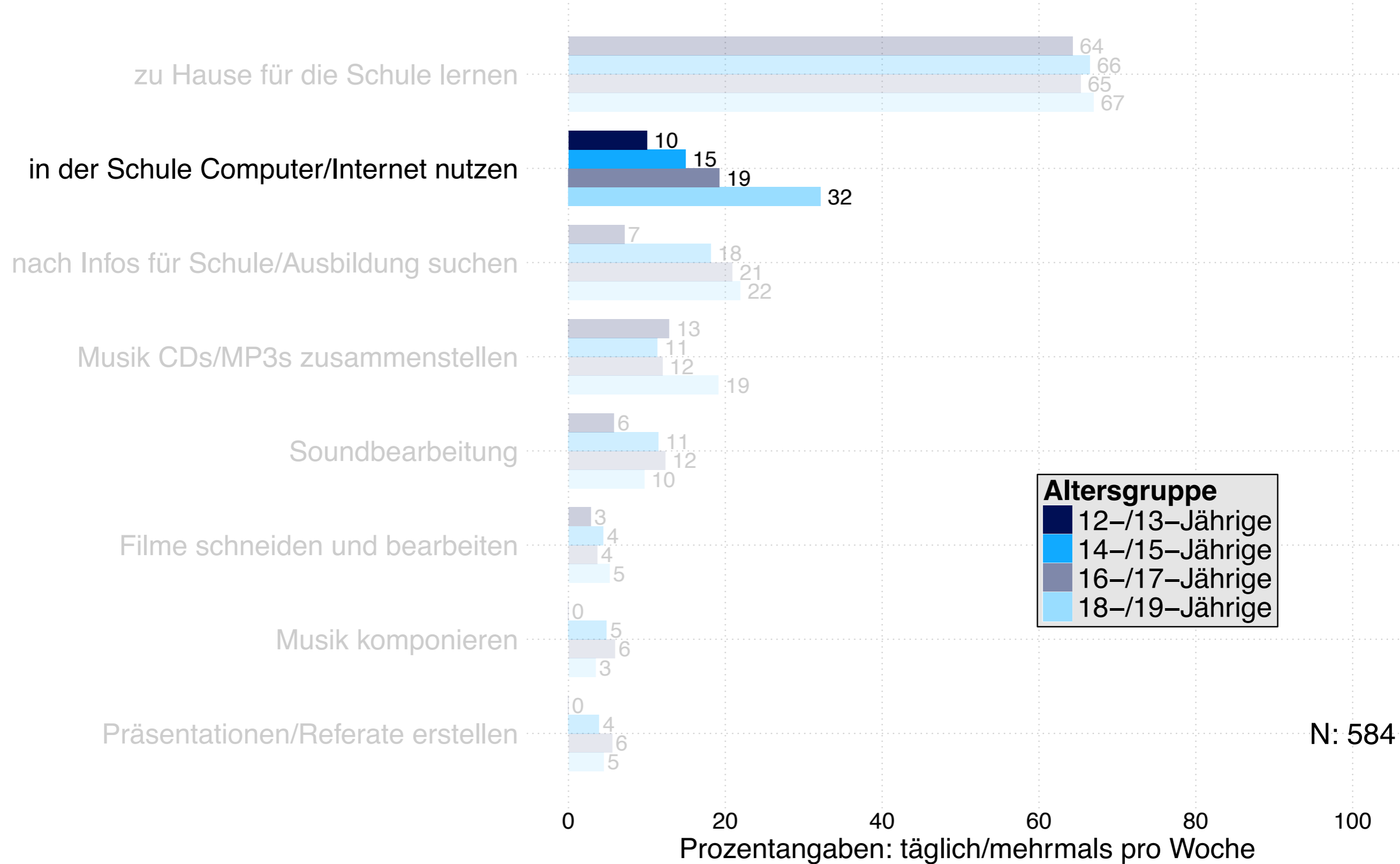


Computer/Internet zum Arbeiten



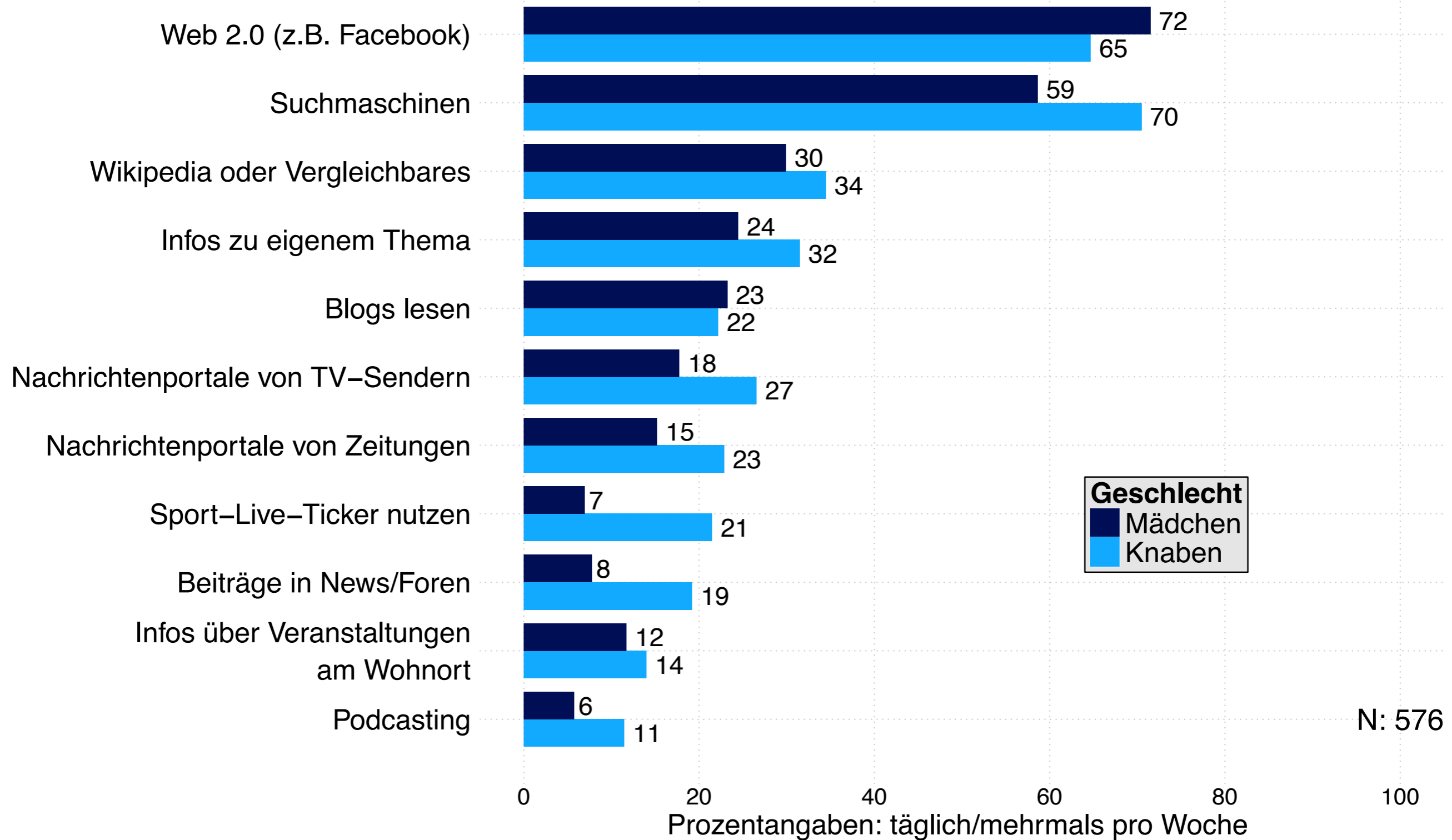


Computer/Internet zum Arbeiten



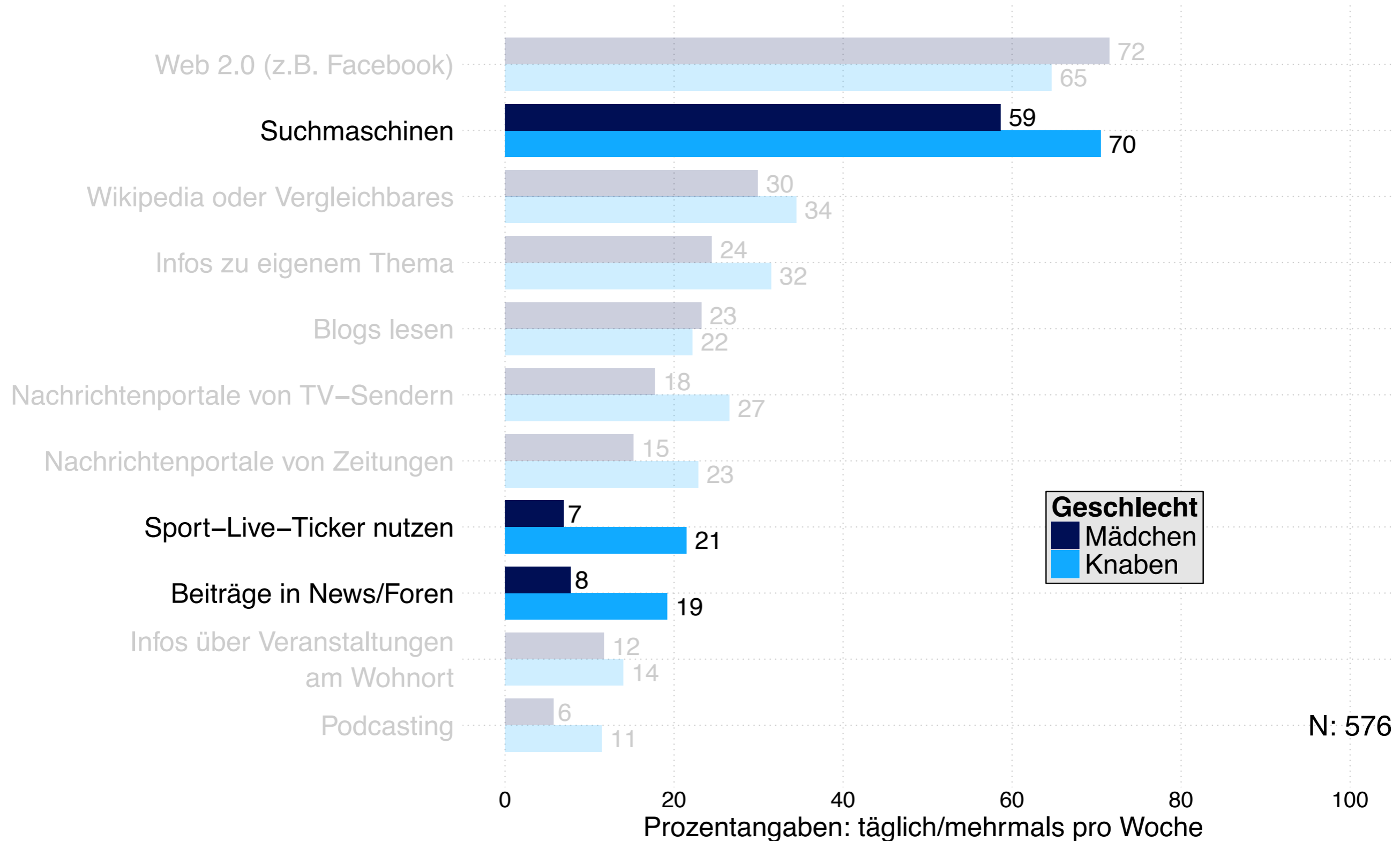


Computer/Internet als Infoquelle



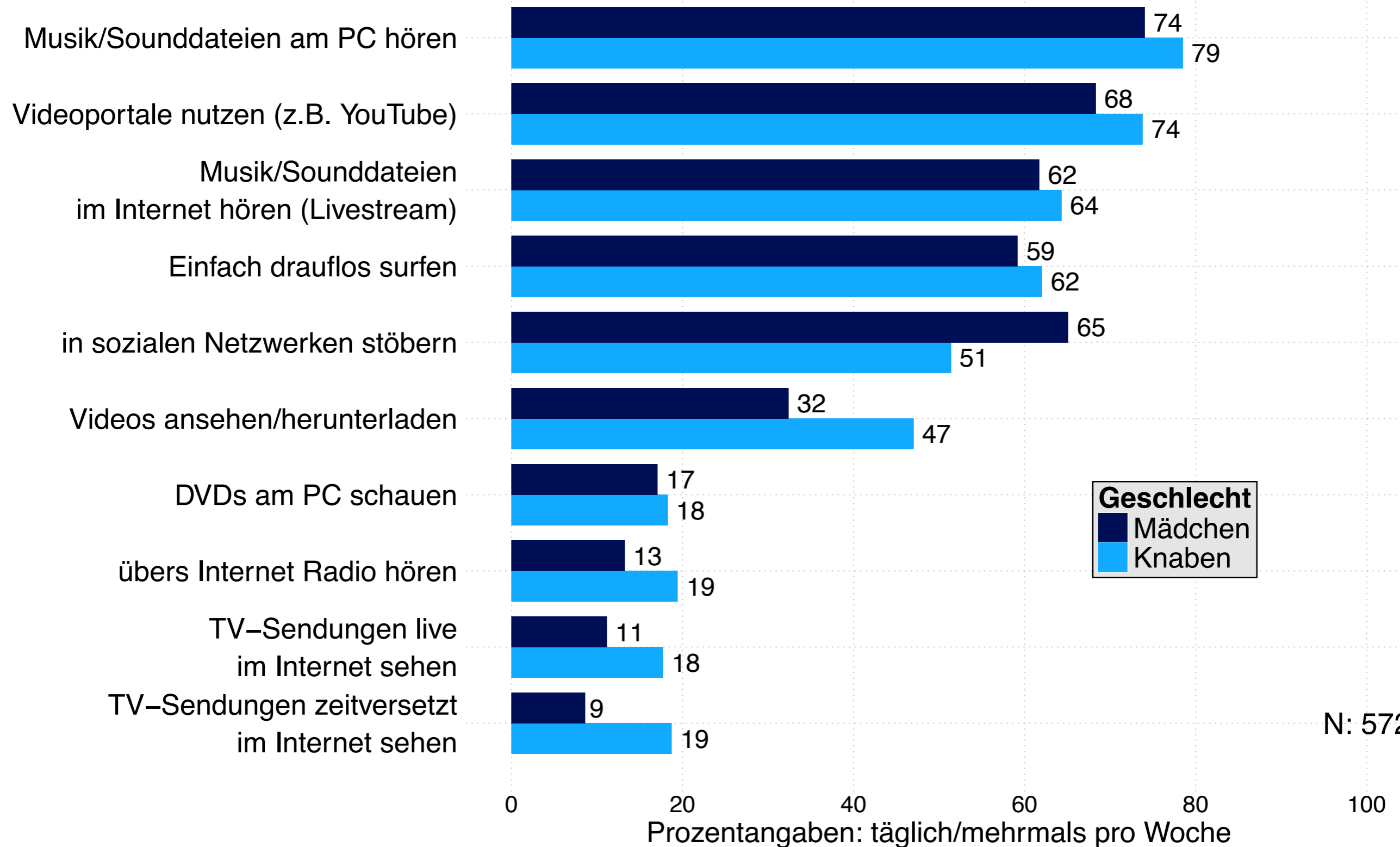


Computer/Internet als Infoquelle



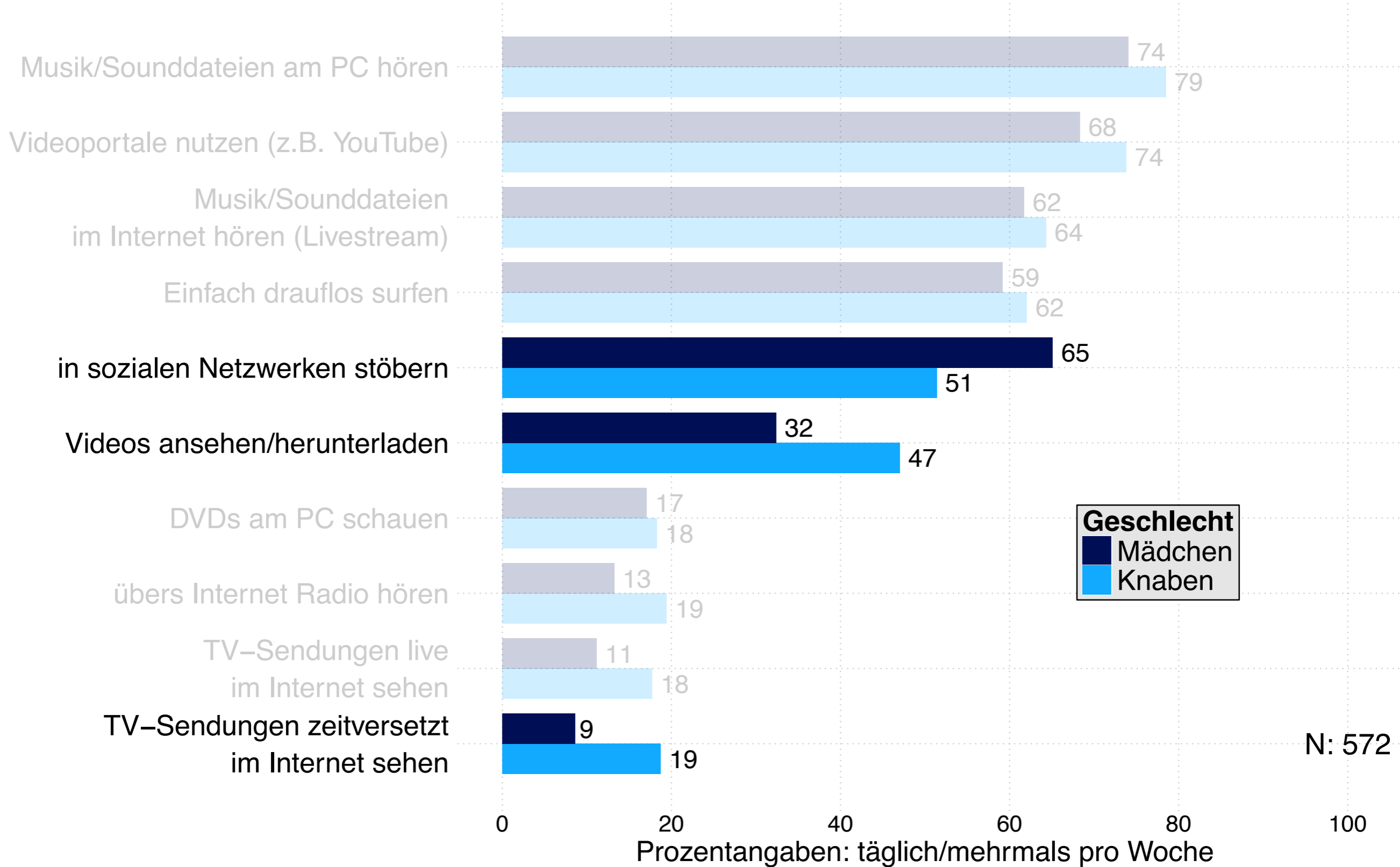


Computer/Internet zur Unterhaltung



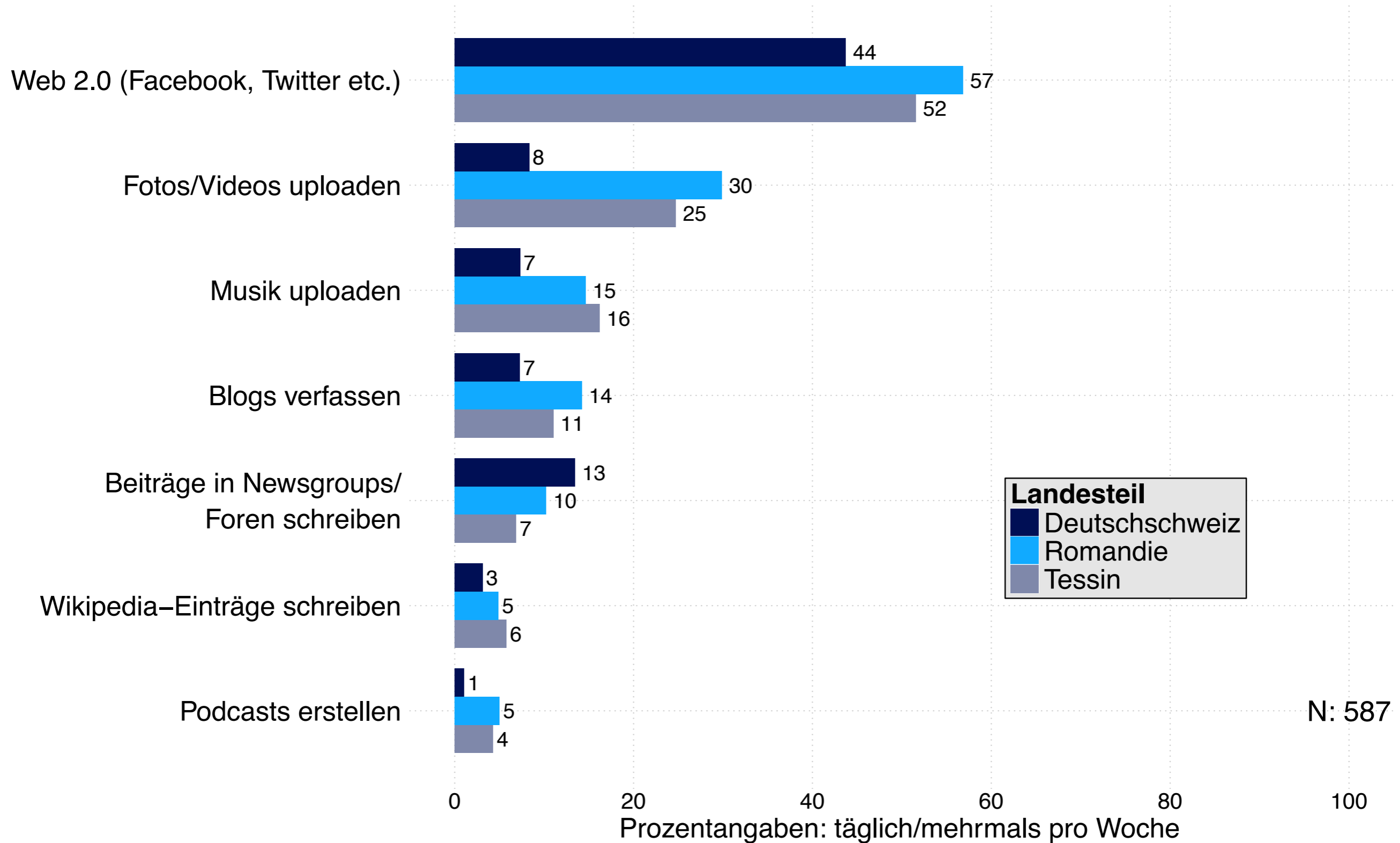


Computer/Internet zur Unterhaltung



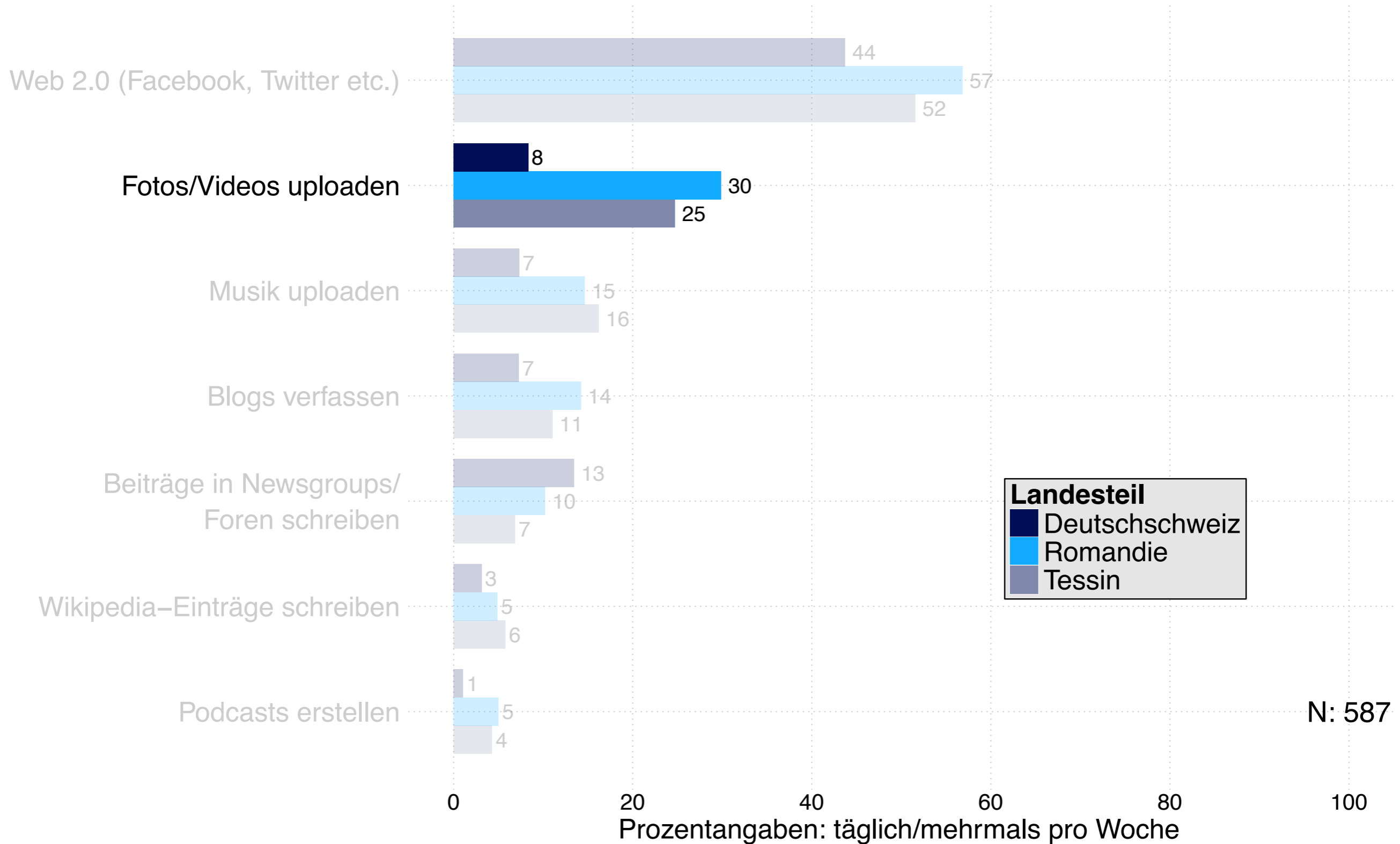


Internet-Content „gestalten“





Internet-Content „gestalten“





Fazit Computer und Internet

- Die durchschnittliche Surfdauer basiert auf einer breiten Streuung
- Knaben verfügen über eine höhere computer-technische Kompetenz als Mädchen
- Der Computer (inkl. Internet) ist ein vielgenutztes Medium, um zu Hause für die Schule zu lernen
- Das Web 2.0 (z.B. Facebook) dient genauso als Informationsquelle wie klassische Suchmaschinen

Social Networks



Social Networks

- In welchen Social Networks haben die Schweizer Jugendlichen einen Account?
- Was tun sie in diesen Netzwerken?
- Kennen sie die Privatsphären-Optionen?



Social Networks



Wie viel Prozent der befragten Jugendlichen sind bei **mindestens einem Social Network** angemeldet?

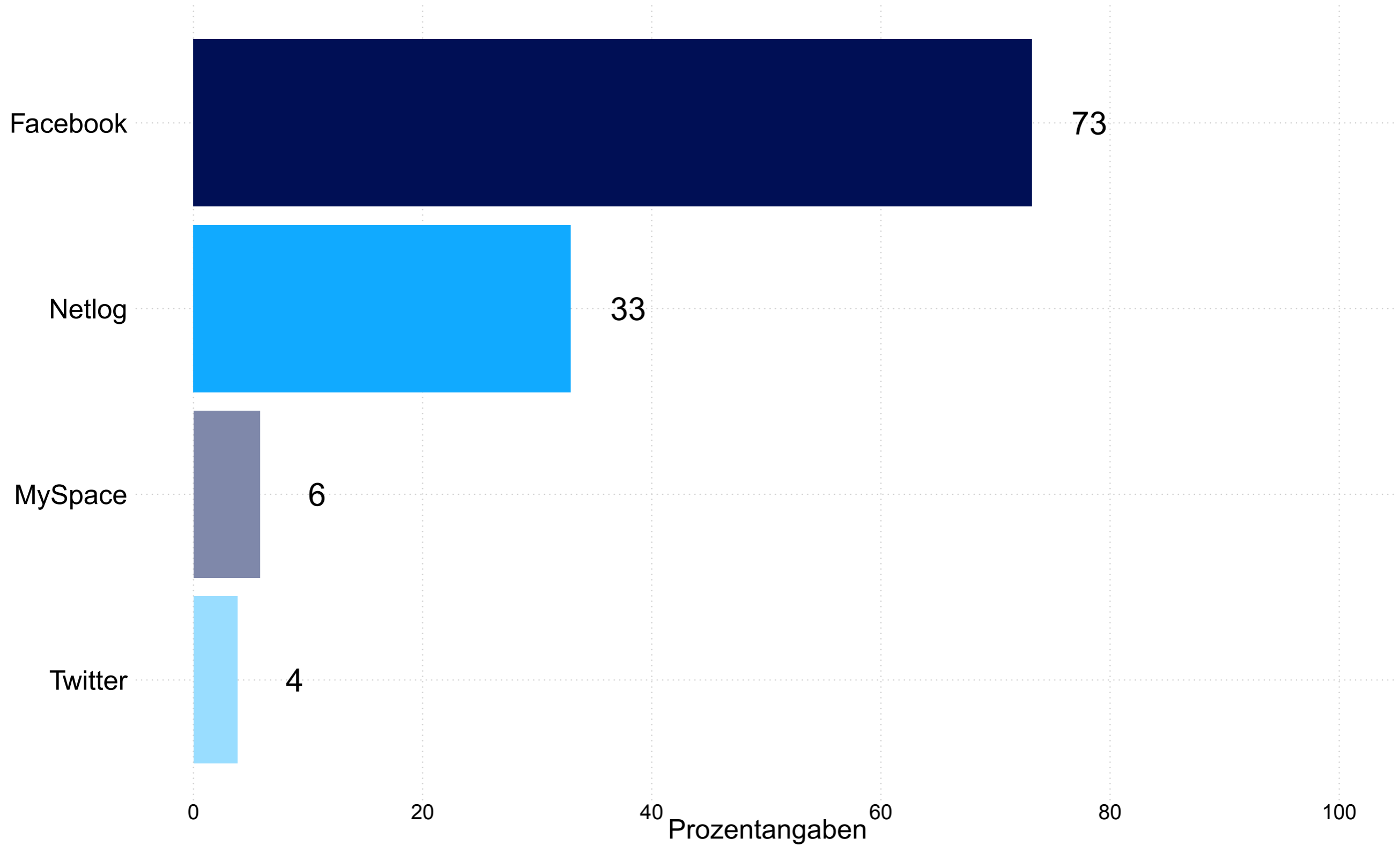
Social Networks



84%

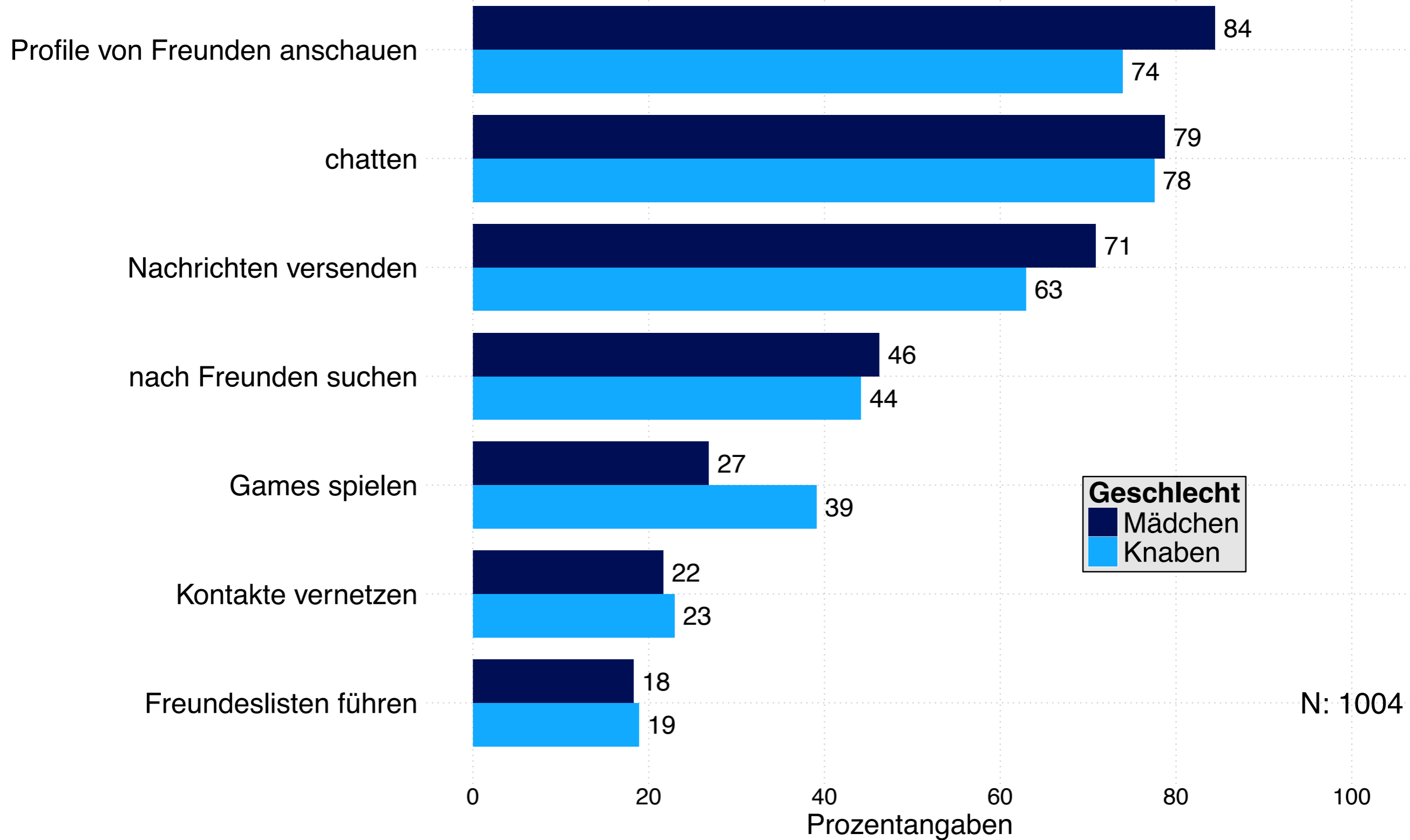


Social Networks: Accounts

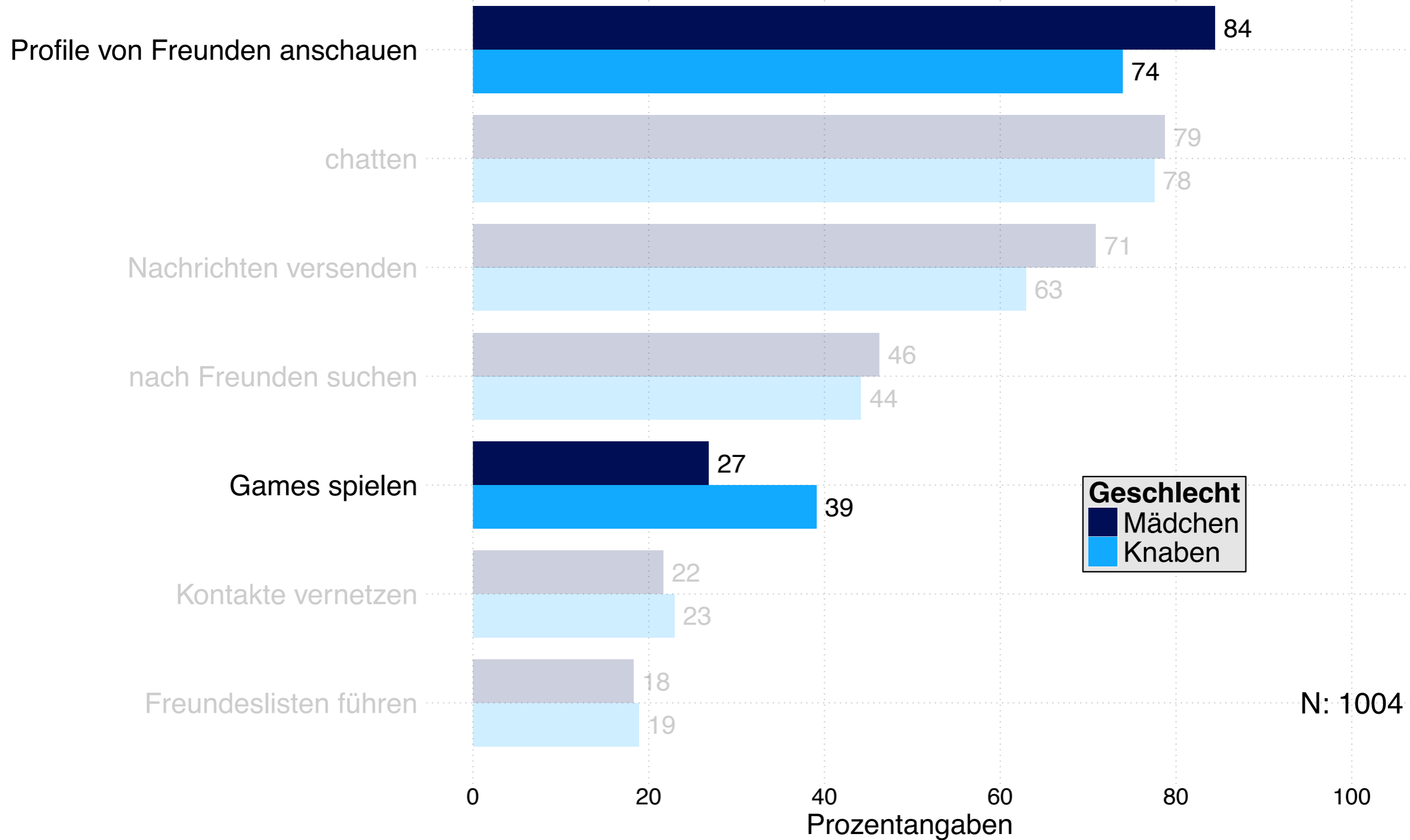




Aktivitäten in Social Networks



Aktivitäten in Social Networks





Privatsphäre-Optionen

Wie viele der befragten Jugendlichen, die in einem Social Network angemeldet sind, haben **die Privatsphäre-Optionen aktiviert?**

Privatsphäre-Optionen aktiviert



57%

Handy



Handy

- Welche Funktionen benutzen die Schweizer Jugendlichen bei ihrem Handy?



Handybesitz



**Wie viele der befragten
Jugendlichen haben ein Handy?**

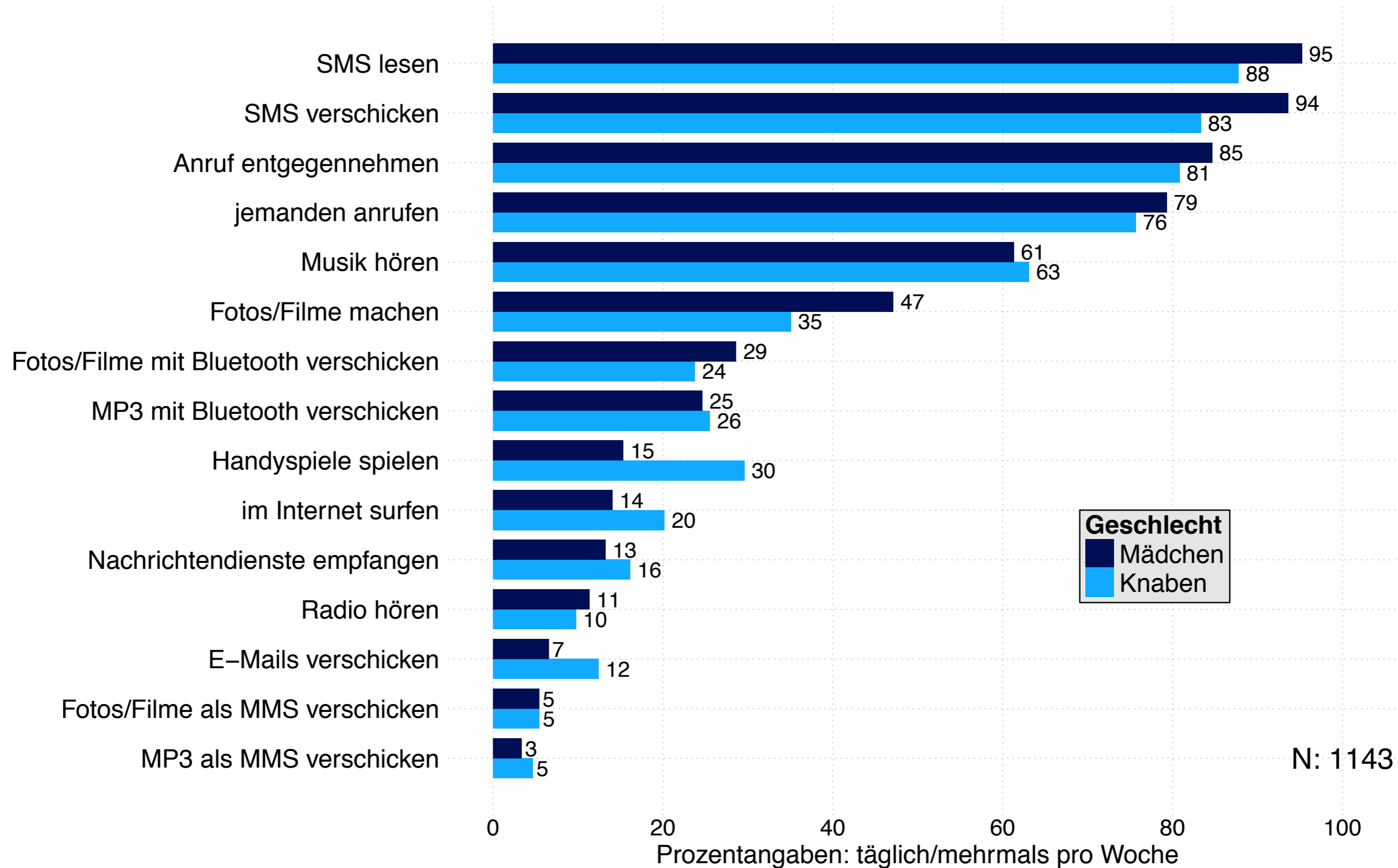
Handybesitz



98%

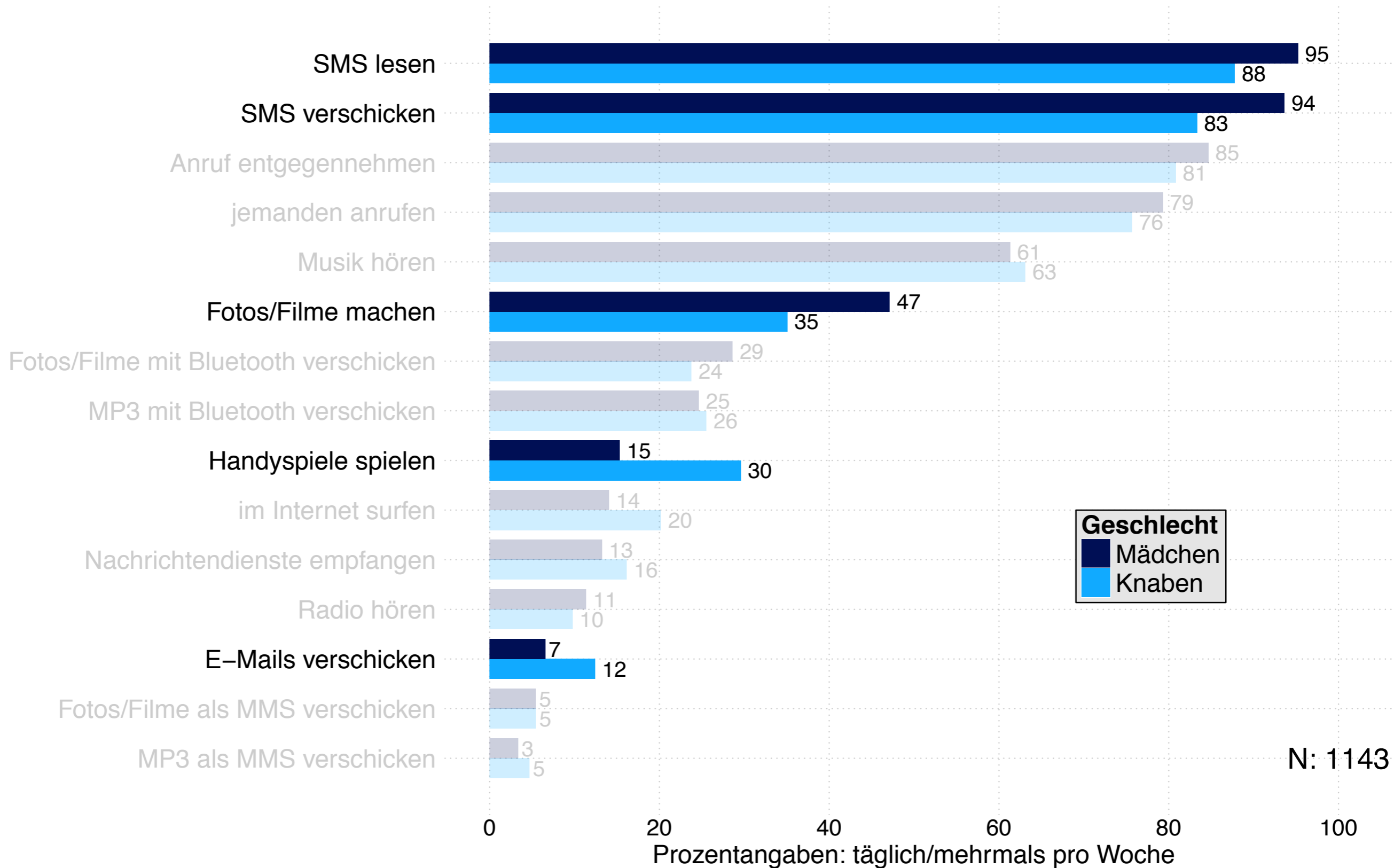


Genutzte Handy-Funktionen





Genutzte Handy-Funktionen



Videogames



Videogames

- In welcher Form gamen Schweizer Jugendliche?



Videogames



Wie viele der befragten
Jugendlichen **spielen Videogames?**

Videogames



74%

Videogames



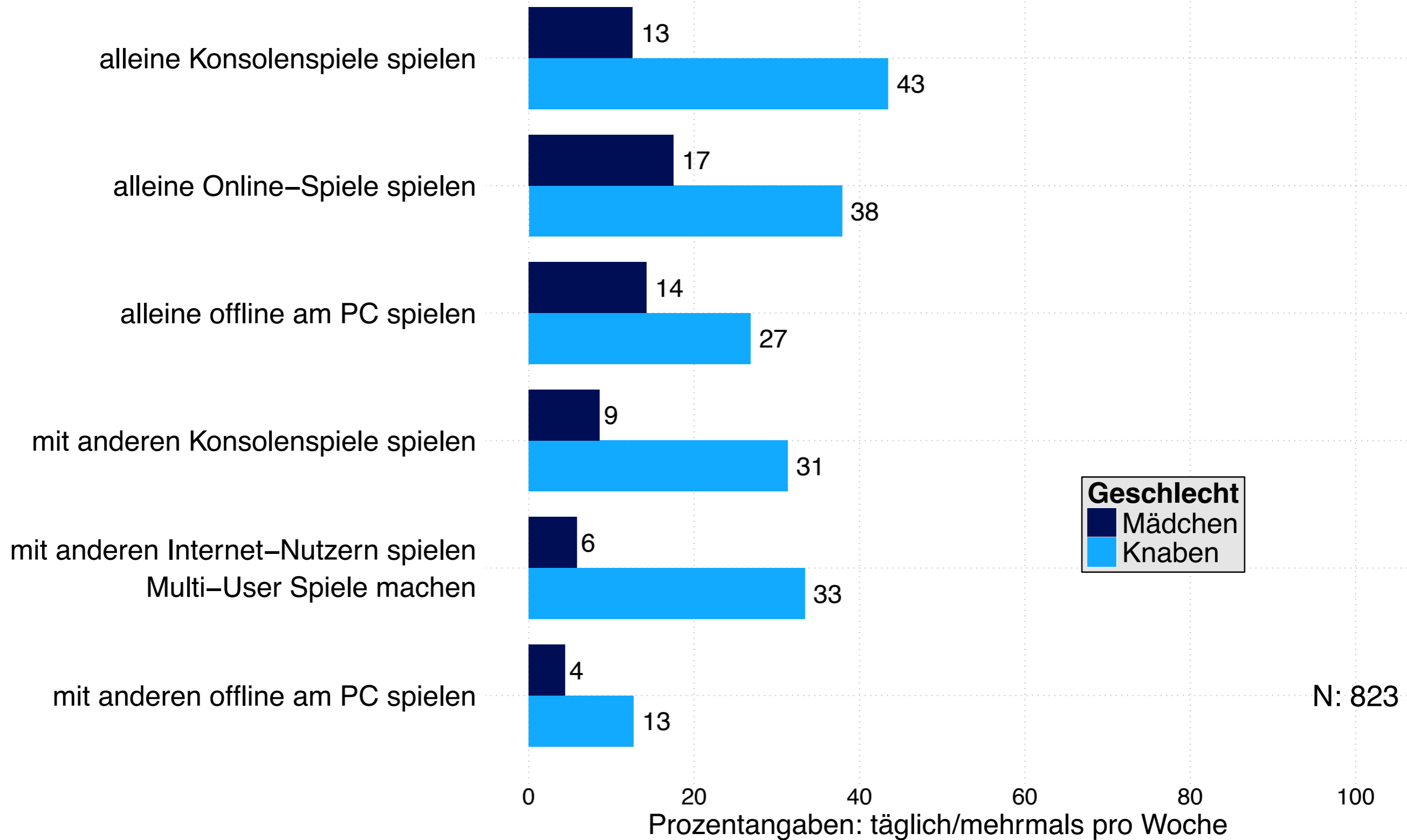
Wie viele der befragten Jugendlichen
die gamen, haben **schon**
Videogames gespielt, für die sie
eigentlich zu jung waren?

Videogames

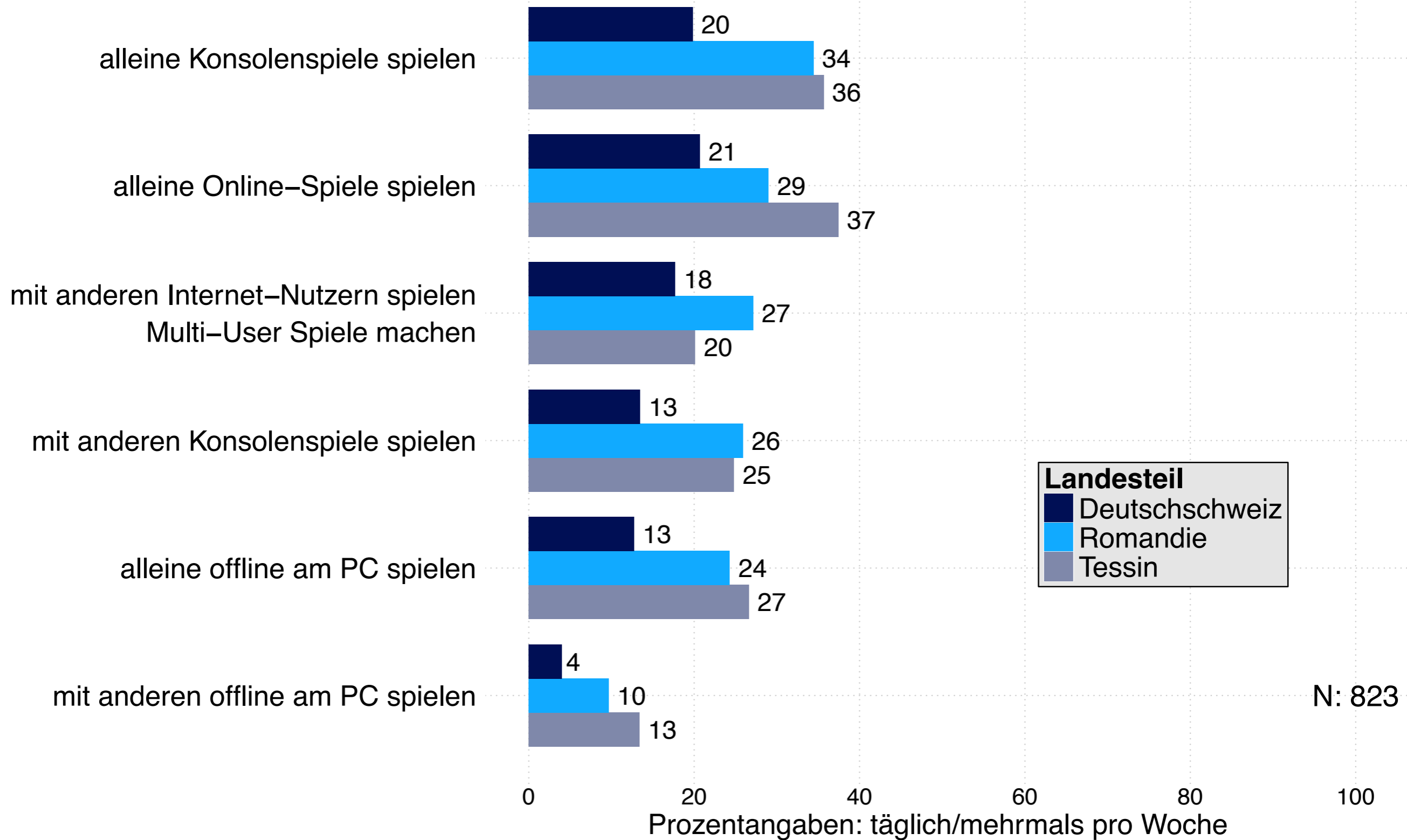


63%

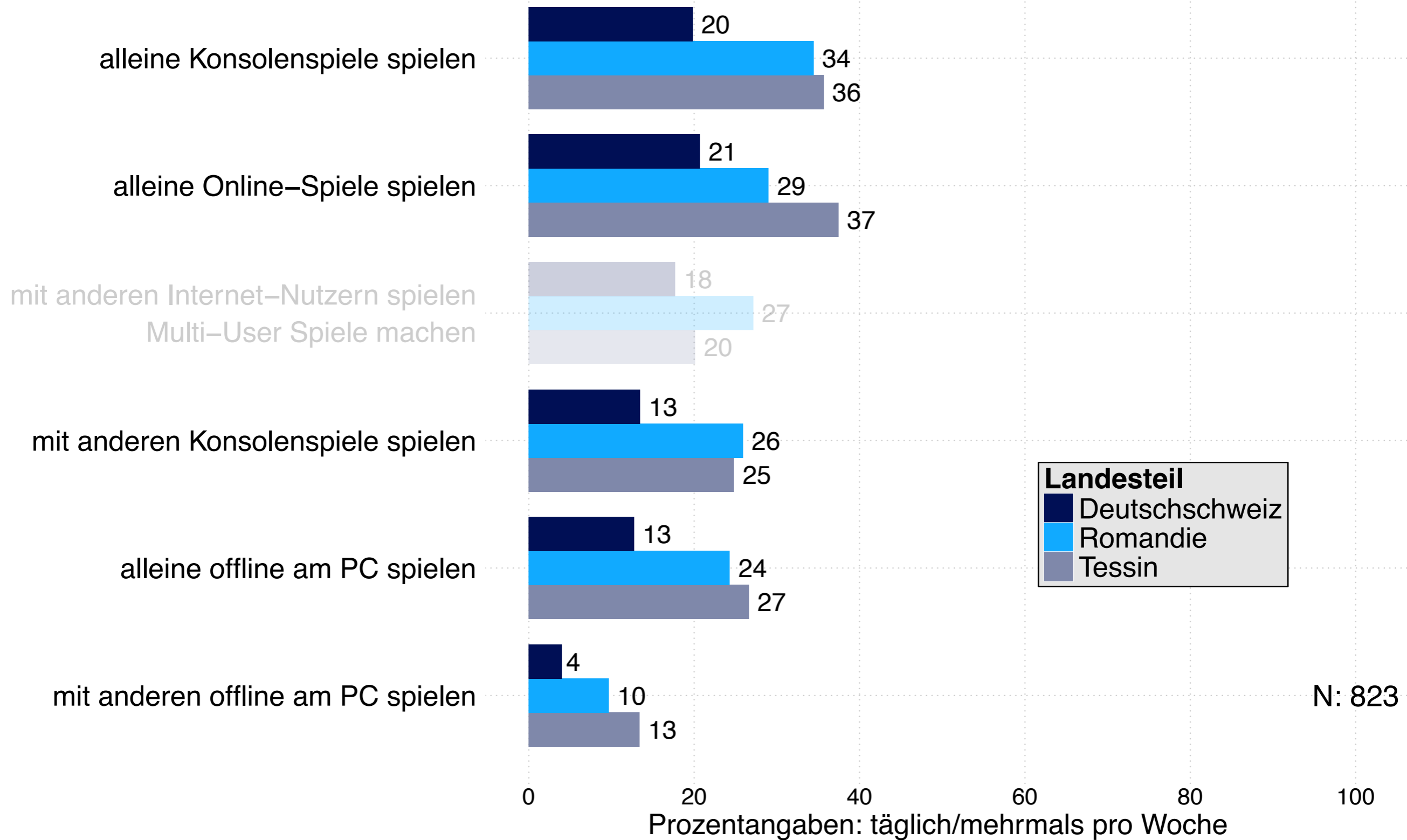
Videogames



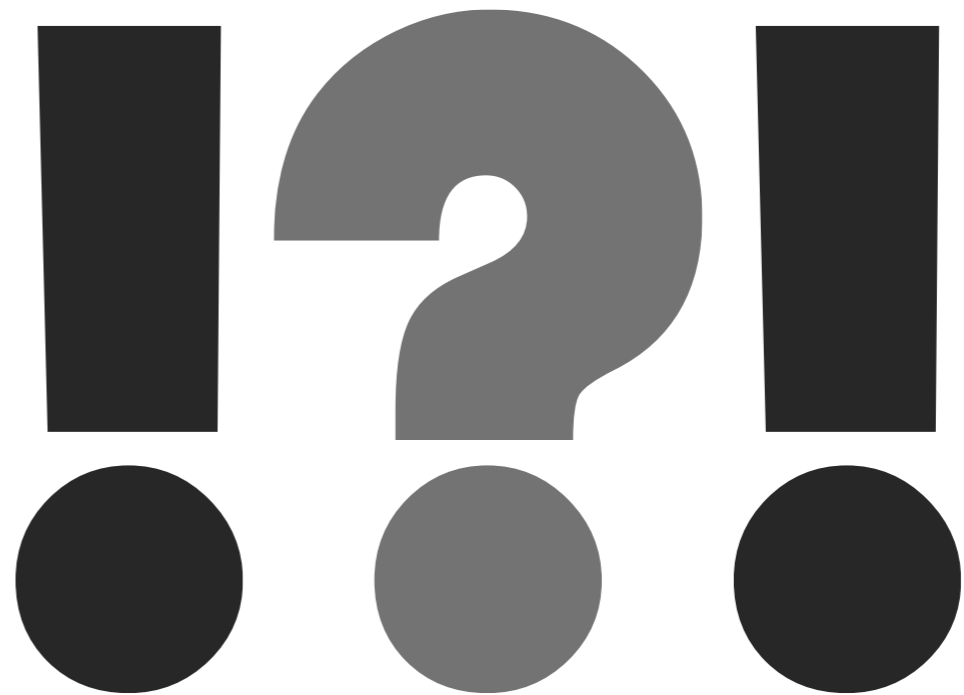
Videogames



Videogames



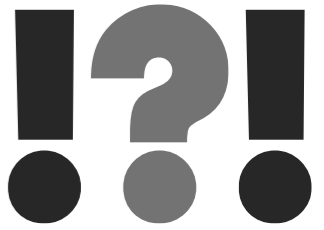
Studien-Fazit und Schlussfolgerungen





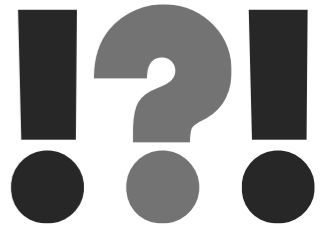
Fazit und Schlussfolgerungen

- Das wichtigste Jugendmedium ist das Handy
- Computer und Internet stehen an zweiter Stelle
- Es gibt nicht DEN Jugendlichen: viele Gruppenunterschiede sind sichtbar geworden
- Geschlechtsunterschiede im Medienalltag sind nach wie vor deutlich: z.B. Games als Jungendomäne / Verbale und visuelle Kommunikation ausgeprägter bei Mädchen
- Social Networks werden rege genutzt - publizierte Nutzerzahlen der Plattform-Anbieter sind mit Vorsicht zu betrachten
- Unterschiede zwischen den Sprachregionen sollten bei politischen Vorstößen, Debatten und Massnahmen berücksichtigt werden



Ausblick

- Ausführlicher Forschungsbericht: **Ende Februar 2011**
 - ▶ weitere Auswertungen unterteilt nach **sozialem Status, Urbanitätsgrad, Migrationshintergrund** und **Bildungsniveau**
 - ▶ Beliebteste Videogame-Titel
 - ▶ Cyberbullying
 - ▶ Gewalthaltige und pornographische Inhalte auf dem Handy
- Informationen zur Studie auf dem Web
 - ▶ www.psychologie.zhaw.ch/JAMES



Fragen und Diskussion

Kooperationspartnerin



Zürcher Hochschule
für Angewandte Wissenschaften



Danke

Prof. Dr. Daniel Süss
MSc Gregor Waller
lic. phil. Isabel Willemse