



Lebenswelten Jugendlicher und Digitalisierung

Schulische Herausforderungen

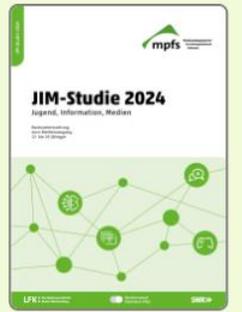
Klaus Himpsl-Gutermann

Kompetenzzentrum MINT & Digitalität, Pädagogische Hochschule Wien

18. September 2025

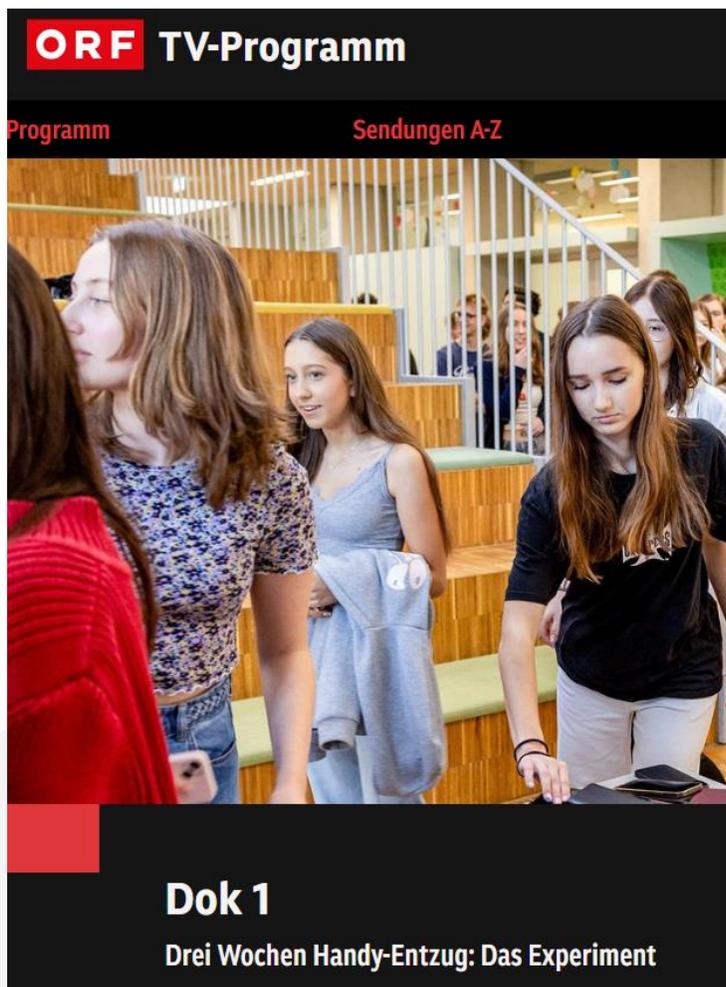


Mediennutzung Jugendlicher: JIM-Studie 1998-2024



- **1998:** TV dominierende Rolle, PC einmal im Monat, 18% haben Internetzugang, Zeitungen/Zeitschriften in Print liegen vor Büchern, Freund*innen treffen u. Sport wichtig
- **2004:** Computer weit verbreitet, Handys (noch keine Smartphones!) kommen auf, MP3 und DVD, Internet täglich, Tageszeitung glaubwürdigstes Medium
- **2014:** Internet (192min pro Tag) verdrängt TV von Platz 1, Durchbruch von Smartphone, Messenger, Youtube, Facebook, WhatsApp, stationäres Radio noch immer 75%, Kommunikation mit Peers (44% Anteil), Bedenken zu Datensicherheit u. Cybermobbing ↑
- **2024:** Netflix und Youtube (48% täglich) verdrängen TV mehr und mehr; Musikstreaming wie Spotify bei 85%, Podcasts ebenfalls beliebt; Hörbücher und –spiele ↓; gedruckte Bücher nach wie vor bei 37% beliebt (Booktok); Zeitungen und Zeitschriften kaum; digitale Spiele bei Burschen doppelt so hoch wie Mädchen; 62% nützen KI-Tools (hauptsächlich für Schule und Hausübungen), negative Erfahrungen mit Fake News (61 %), beleidigenden Kommentaren (57 %), extremen pol. Ansichten (54 %) und Hassrede (40 %), sexuelle Belästigung (29 %); 2/3 verbringen mehr Zeit am Handy als sie eigentlich wollen ...

ORF Dok1: Das Experiment



69 Jugendliche eines Oberstufen-Gymnasiums in Gänserndorf verzichten 3 Wochen lang auf ihr Handy. In der Schule – und in der Freizeit. Keine sozialen Medien, keine Nachrichten, kein Snapchat, kein TikTok, keine Kommunikation.

Im Durchschnitt verbringen junge Menschen etwa 5 Stunden pro Tag am Handy. Die meiste Zeit davon in sozialen Netzwerken.

Bereits die ersten Tage zeigen Erschreckendes: viele der Jugendlichen berichten von Entzugserscheinungen. Von Kopfschmerzen, Unruhe, Nervosität, Aggressionen und Phantomklingeln.

Nach 4-5 Tagen sind die Entzugserscheinungen verschwunden. Die Jugendlichen entdecken die positiven Seiten des Handyverzichts. Sie schlafen besser und sprechen von einer neuen Freiheit, die sie kennenlernen.

Aber: 21 von 69 halten die 3 Wochen nicht durch! → Ambivalenzen

<https://tv.orf.at/dok-1/dok490.html>



Beispiel Influencing

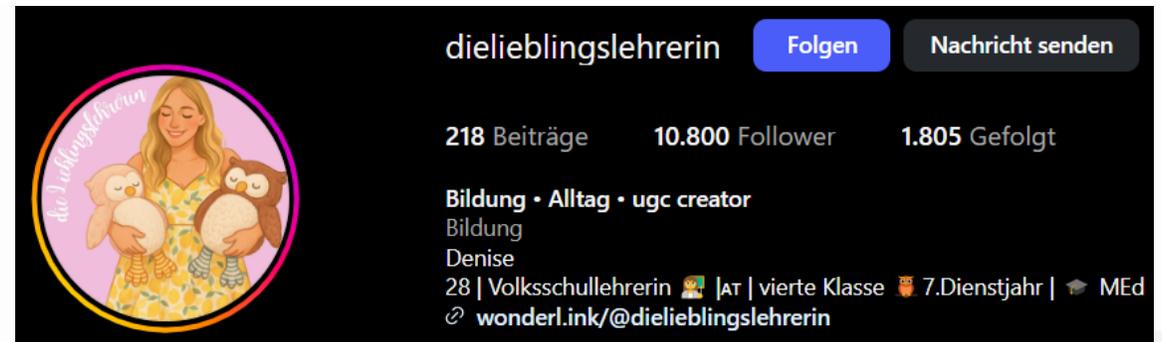


Andrew Tate: toxisches Männlichkeitsbild

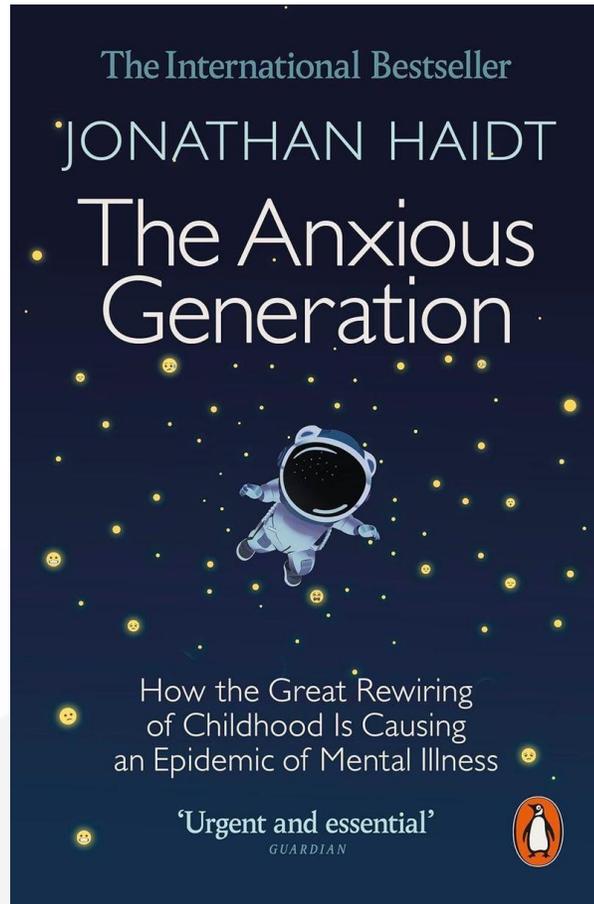
Zah1de: 15-jährige Rapperin aus Berlin

Wilder Diamant (2024): dokumentarisches Spielfilmdebüt von Agathe Riedinger über Liane

@dieliebblingslehrerin: VS-Lehrerin aus Wien, aktiv auf dem #instalehrerzimmer



Tech-Euphorie vs. -Pessimismus



Lesenswerte Analyse dazu von Jon Severs:

<https://www.tes.com/magazine/teaching-learning/general/jonathan-haidt-anxious-generation-right-about-smartphones>

Einzelne negative Auswirkungen bzw. Risiken sind belegt:

- Psychische Gesundheit: Angstzustände & Depression, Schlafprobleme, Aufmerksamkeit und Suchtverhalten
- Körperbild und Selbstwert (Perfektionismus)
- Cybermobbing und –grooming, nicht-adäquate Inhalte

Meta-Analysen zeigen allerdings sehr geringe Effektstärken und heterogene Ergebnisse

Hancock, Jeff and Liu, Sunny Xun and Luo, Mufan and Mieczkowski, Hannah, Psychological Well-Being and Social Media Use: A Meta-Analysis of Associations between Social Media Use and Depression, Anxiety, Loneliness, Eudaimonic, Hedonic and Social Well-Being (March 9, 2022). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4053961> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4053961>

Appel, M., Marker, C., & Gnambs, T. (2020). Are social media ruining our lives? A review of meta-analytic evidence. *Review of General Psychology*, 24(1), 60-74. <https://doi.org/10.1177/1089268019880891>

Aktuelle OECD-Studie



How's Life for Children in the Digital Age?



Kinder wachsen heute in einer sich rasch wandelnden digitalen Welt auf, und digitale Medien spielen eine große Rolle in ihrem Alltag. Sie bieten ihnen Möglichkeiten, zu lernen, Unterhaltungsangebote zu nutzen, sich zu informieren, Neues zu entdecken und Kontakte zu knüpfen. Sie bergen aber auch Risiken, z. B. durch eine problematische oder exzessive Nutzung, nicht altersgerechte Inhalte, schädliches Verhalten und Online-Sicherheitsprobleme.

Die hier vorgestellte Studie How's Life for Children in the Digital Age? gibt anhand der neuesten länderübergreifenden Daten Einblick in die Situation von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum. Sie untersucht, wie Kinder gleichzeitig geschützt und befähigt werden können, digitale Medien gewinnbringend zu nutzen und Risiken zu vermeiden. Ziel ist dabei nicht nur, ihr Wohlbefinden zu sichern, sondern auch ihre Zukunftsaussichten. Dazu bedarf es eines gesellschafts- und sektorübergreifenden Politikansatzes, an dem Anbieter digitaler Dienste, Gesundheitskräfte, Pädagog*innen, Fachleute, Eltern und Kinder mitwirken und der auch Vulnerabilitätsfaktoren im Zusammenhang mit ihren Lebensumständen berücksichtigt. Zudem gilt es, die Kapazitäten der Länder zur Beobachtung und Bewertung der Auswirkungen digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche auszubauen.

OECD (2025), How's Life for Children in the Digital Age?, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>.

Schlussfolgerungen der OECD



- Einen effektiven regulatorischen Rahmen schaffen und Technologien und Dienste entwickeln, bei denen die Sicherheit der Kinder im Vordergrund steht.
- Schulen und Lehrkräfte bei der Stärkung der digitalen Bildung und der digitalen Kompetenzen von Kindern unterstützen.
- Eltern und anderen Erziehungspersonen helfen, die Vorteile und Risiken der Nutzung digitaler Geräte für Kinder zu verstehen und richtig mit ihnen umzugehen.
- Sicherstellen, dass die Ansichten und Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen bei der Gestaltung digitalpolitischer Maßnahmen berücksichtigt werden.
- Die Evidenzbasis über die digitalen Aktivitäten von Kindern und Jugendlichen und bestehende Zusammenhänge mit ihrem Wohlbefinden vergrößern.

OECD (2025), How's Life for Children in the Digital Age?, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>.

Abschließende Hinweise



- ICILS-Studie 2023 ([DOI: 10.17888/icils2023-eb](https://doi.org/10.17888/icils2023-eb))
- Begleitforschung von Geräteinitiative und Digitaler Grundbildung (ein Beitrag dazu: das Doktoratskonsortium Dig!doc <https://digidoc.univie.ac.at/>).
- Aktueller Zwischenstand Sekundarstufe II Lehrplangruppe: Digitale Bildung und Informatik
- Publikationen zur Medienbildung aus dem deutschsprachigen Raum: [medienpaed.com](https://www.medienpaed.com) und [medienimpulse.at](https://www.medienimpulse.at) (beide Open Access)

Besser als Handyverbote:

Eine handlungsorientierte, fächerverbindende Medienbildung:
kreativ – selbstreflexiv – kritisch ... und: politisch!