

Was machen die Jugendlichen eigentlich? Eine Typologie zum Freizeitverhalten der 11- bis 14-Jährigen

Das Mobiltelefon hat die Alltagskommunikation in der Gesellschaft in den vergangenen Jahren verändert (Uhl 2008). Digitale Medien sind auch in den Schulalltag vorgedrungen und verändern so nicht nur den Unterricht, sondern auch den sozialen Umgang der Jugendlichen miteinander (Baumgartner et al. 2015). Weitere Untersuchungen (Auhuber et al. 2019, Kaiser-Jovy et al. 2017) zeigen, dass Jugendliche in ihrer Freizeit vermehrt das Handy nutzen, während sie weniger häufig körperlich aktiv sind.

Der gegenständliche Posterbeitrag untersucht diese Problemstellung in einer vertiefenden regionalen Betrachtung anhand folgender Fragestellungen:

- Wie gestalten Jugendliche ihre Freizeit?
- Welche Freizeit-Typen von Jugendlichen können identifiziert werden?
- Wodurch sind diese Typen charakterisiert?

Zur Beantwortung dieser Fragestellungen wurden Daten zum Freizeitverhalten von über 4.000 Jugendlichen im Alter von 11 bis 14 Jahren gesammelt.

Die Ergebnisse zeigen zunächst, dass die häufigste Freizeitaktivität der Zielgruppe eine Kombination von Entspannung, Musik hören und Handynutzung darstellt. Mehrmals pro Woche wird Bewegung in Gesellschaft (z.B. mit Freunden treffen, Sport) ausgeübt, während konventionelle Unterhaltung (z.B. Computer spielen, Kino) und kreative Aktivitäten (z.B. Lesen, Musik machen) seltener Zuspruch finden (Abbildung 1).

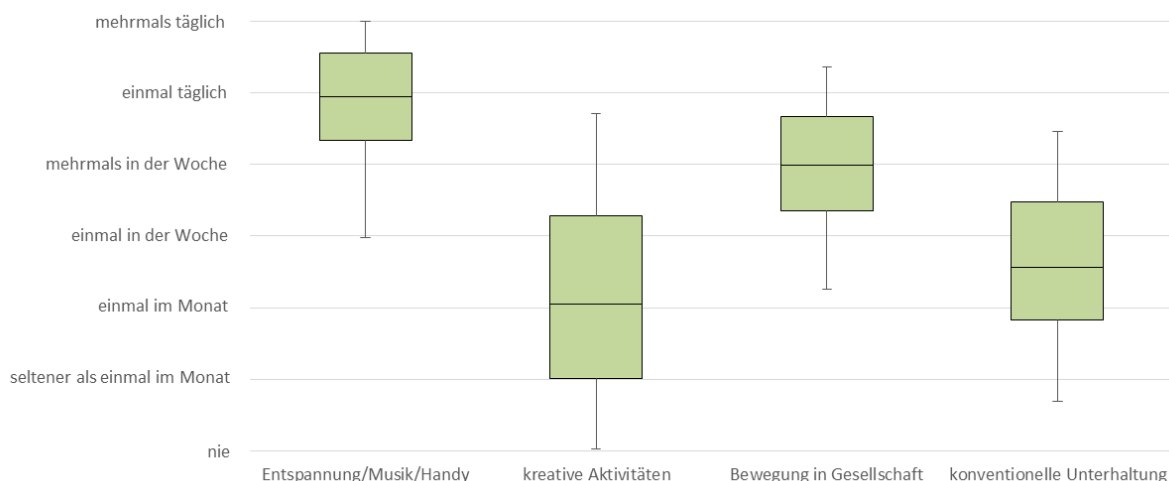


Abbildung 1: Freizeitaktivitäten der 11 bis 14-Jährigen

Auf dieser Basis konnten fünf Typen von Jugendlichen identifiziert werden: *Medien-Chiller* (24%), *Desinteressierte* (23%), *Kreative* (21%), *Traditionelle* (17%) und *Verweigerer* (15%). Die *Medien-Chiller* als größte Gruppe gehen überproportional häufig „Entspannung mit Handy“ sowie konventioneller Unterhaltung, jedoch deutlich weniger kreativen Aktivitäten nach. *Kreative* nutzen dagegen weniger häufig Medien aller Art, gehen stattdessen überproportional

oft kreativen Aktivitäten nach. Die *Verweigerer* lehnen sowohl die Handynutzung als auch Bewegungs- und gesellschaftliche Aktivitäten häufig ab (Abbildung 2).

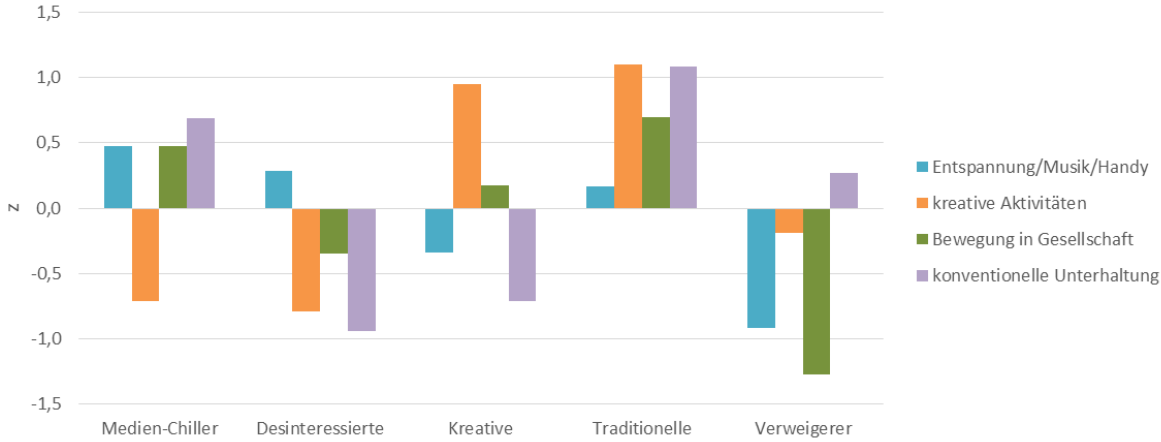


Abbildung 2: Freizeitverhalten der identifizierten Typen

Quellen

- Auhuber, L.; Vogel, M.; Grafe, N.; Kiess, W. & Poulain, T. (2019): Leisure Activities of Healthy Children and Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 16, S. 2078-2090.
- Baumgartner, P.; Brandhofer, G.; Ebner, M.; Gradinger, P. & Korte, M. (2015): Medienkompetenz fördern – Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter. In: Bruneforth, M.; Eder, F.; Krainer, K.; Schreiner, C.; Seel, A. & Spiel C. (Hrsg.): *Nationaler Bildungsbericht Österreich 2015: Fokussierte Analysen bildungspolitischer Schwerpunkte*, Band 2. Graz: Leykam Verlag, S. 95-132.
- Kaiser-Jovy, S.; Scheu, A. & Greier, K. (2017): Media use, sports activities, and motor fitness in childhood and adolescence. *Wiener klinische Wochenschrift* 129, S. 464-471.
- Uhl, J. (2008). *Vom Handymenschen zum Menschenhandy: Ansichten der technisierten Gesellschaft*, Hamburg: Diplomica Verlag, ISBN: 978 3 8366 6648 0.