

Mais dans le cas du *happy slapping*^{g)} par exemple, le téléphone portable se présente comme une arme et symbolise bien des tendances que l'on retrouve aussi dans la télé réalité où chacun est une star et le document-image un trophée. La Schadenfreude devient une forme «légitime» de distraction, rejoignant une culture de la provocation. D'après certaines études, 5 à 10 % de la violence quotidienne s'explique par la violence des médias.

Finalement, sans dénier des effets positifs aux médias électroniques (ouverture au monde, stimulation de la créativité et de l'envie d'entreprendre), il est important d'être conscient de leurs **dangers** dans leur rôle favorisant ou déclenchant l'angoisse dans un monde virtuel, où l'isolement social se combine à une saturation du temps à disposition. Il faut donc être conscient de ces éléments pour le conseil psychologique et le travail auprès des jeunes: rapport avec les médias comme tâche développementale, médias dans le contexte du groupe des pairs, les médias et la famille, sphère intime et domaine public, médias et délinquance (du téléphone portable à Internet en passant par les jeux vidéo).

Comme l'ont bien senti les auditeurs de cet exposé, les informations de Daniel Süss mettaient face à leurs responsabilités aussi bien les enseignants que les soignants en charge d'adolescents. Chacun est donc invité implicitement à actualiser ses connaissances et à poursuivre sa réflexion sur ce thème rapidement évolutif.

Références

- 1) Pierre Favre. Les adolescents face aux écrans. Article in Newsletter SGGGA-ASSA 05/2.
- 2) Daniel Süss, Mediensozialisation von Heranwachsenden / Dimensionen – Konstante – Wandel. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden, 2004.
- 3) S. Holzer, M. Bosshard, Onlineberatung bei Zürcher Jugendlichen. Studienarbeit, HAP Zürich, 2005.

Correspondance:

Pierre Favre
Pierre-à-Sisier 13
2014 Bôle (NE)
pierre.favre@statinfo.ch

g) Un complice photographie avec son téléphone portable un camarade giflant une personne.

Medien und Gesundheit der Adoleszenten

Pierre Favre, Bôle

Übersetzung: Rudolf Schlaepfer, La Chaux-de-Fonds

Dieses Thema hat die Schweizerische Gesellschaft für die Gesundheit Adoleszenter (ASSA-SGGA) anlässlich ihrer Jahresversammlung vom 6. Mai 2006 in Bern gewählt. Es war durch einen Artikel in der letzten Newsletter ASSA-SGGA 2005^{h)} aufgeworfen worden.

Der Morgen des 6. Mai war Vorträgen gewidmet, in deutscher und französischer Sprache gehalten, welche auf zahlreiche Fragen antworteten, denen sich das anwesende Publikum stellen mochte. Unter diesen Vorträgen ist derjenige von Daniel Süss, Professor an der Hochschule für angewandte Psychologie (HAP) und an der Universität Zürich, hervorzuheben. Autor verschiedener Studien und eines beachteten Werkes zu diesem Thema²⁾, kam Daniel Süss, sich auf neueste Forschung beziehend, auf eine Grosszahl aktueller Probleme zu sprechen.

Einführend hob der Redner die kognitiven, affektiven, gewohnheitsmässigen (rituellen) und sozialen Bedürfnisse beim Gebrauch der Medien hervor. Die Psychologie der Medien interessierte sich für deren Zugang, für die Motive ihrer Benutzung, für die Wirkung ihrer Inhalte und Stile sowie für die zur Beherrschung der Medien notwendigen Eingriffe und die Vorbeugung negativer Auswirkungen.

Obwohl es nicht möglich ist, alle Ergebnisse einer in der Gemeinde Kriens im Jahre 2005 durchgeführten **Umfrage**^{a)} hier detailliert wiederzugeben, sollen einige Resultate hervorgehoben werden.

Eine Grosszahl der Jugendlichen (+90%) besitzt selbstverständlich die zur Wiedergabe von Musik notwendigen Apparate, unterhaltende Bücher, ein Radio, während es etwas weniger sind, die einen Walkman oder ein Handy besitzen; im Allgemeinen sind die Mädchen besser ausgerüstet als die Knaben; geht es um PC (ca. 40%) und Internetzugang (im Mittel 28%), so kehrt sich diese Tendenz um. Diese Prozentzahlen haben im Laufe der

a) Alter 10–18 Jahre. N=1656 (97% der Jugendlichen dieser Alterskategorie).

Zeit zugenommen und nehmen ebenfalls mit zunehmendem Alter zu^{b)}.

Fragt man diese Präadoleszenten oder älteren Jugendlichen, was sie am meisten vermissen würden, dann werden in erster Linie Musikapparate und Handy genannt, während als Geschenkwunsch Fernseher und Internetzugang zuvorderst stehen. Fragt man sie, was sie unter der Woche oft tun, dann nennen sie vor allem das Hören von Musik, dann Fernsehen, Radiohören und die Benutzung des Handys; es folgen die Benutzung von Internet und des Computers inklusive Spiele, mit stärkerer Gewichtung durch die Knaben. Demgegenüber gibt fast die Hälfte zu, keine Zeitungen zu lesen (kostenlos oder nicht); 20–30% benutzen weder Computer, Internet noch Handy.

Daniel Süss ging ebenfalls auf die den oben erwähnten Aktivitäten gewidmete Zeit ein; mit Ausnahme der Extremwerte interessierte er sich vor allem für die kumulierten Werte: Ca. 30 Minuten täglich für Lesen, 180 Minuten für Fernsehen, 90 Minuten für Videos und 180 Minuten für Musikhören (diese Werte kumulieren sich nicht notwendigerweise für ein und dieselbe Person). Gleichermassen geben jene, welche den Computer zum Spielen, für Arbeit oder Internetzugang benutzen, jeweils ein relatives Maximum von 180 Minuten pro Tag an; dasselbe gilt für das Handy^{c)}.

In einer zweiten Phase interessierte sich der Vortragende für die **eigentlichen Risiken**.

Gegenüber Computer «Spielen» sind die Jüngsten (unter 11–12-jährig) am verletzbarsten, im Weiteren jene Jugendlichen, die zuviel Zeit damit verbringen (Suchtverhalten), die deutlich gewalttätige Spiele bevorzugen, deren Fähigkeiten, soziale Schwierigkeiten zu lösen, gering sind, die in einer gewalttätigen Umgebung leben und noch andere mehr. Durch die Medien besonders beeinflussbare Jugendliche sind an gewissen Charakterzügen erkennbar (soziale Integri-

b) D. Süss besitzt Vergleichsstatistiken aus den Jahren 1976 und 1996.

c) Auch hier sollen die Daten nicht falsch interpretiert werden; alle diese Zeitangaben addieren sich nicht für eine einzelne Person.

on – Isolation, Aggressivität – Wettbewerbsfähigkeit, Fähigkeit zur Empathie, zu planen, etc.). Daniel Süß analysierte den Inhalt einer Website, welche von Jugendlichen benutzt wird, www.meinbild.ch^{d)}, in Hinblick auf das Bild, das sie sich von sich selbst machen oder das sie von sich geben wollen.

Bezüglich Benutzung elektronischer Medien sind die kommerziellen Aspekte hervorzuheben; die Werbung nimmt einen den Dienstleistungen wie Stellenmarkt, SMS, Auswahl an Alarmtönen für Handys oder online-Kleiderverkauf vergleichbaren Platz ein.

Grössere praktische Bedeutung für unsere täglichen Sorgen sind die Auswirkungen intensiver online-Betätigung auf das Familienleben: Vernachlässigen der sozialen Verpflichtungen in Familie und Bekannthenetz, Gefährdung des psychischen Wohlbefindens (Isolierung, Stress, Depression) und, obwohl die Kontakte auf dem Web Priorität genießen, paradoxerweise eine Schwächung der persönlichen Bindungen.

Umgekehrt kann man selbstverständlich den Zugang zum Internet benutzen, um den Jugendlichen Rat zu bieten, wie dies eine Studie von Holzer und Bosshard³⁾ zeigte. 24% der 15–22-jährigen Jugendlichen hatten diese Möglichkeit benutzt, um Themen wie Arbeit und Schule, Drogensucht, Sexualität, Familie oder Gefühlsleben anzugehen. Die Vorteile, auf einer solchen Website Rat suchen zu können, sind Anonymität, unkomplizierter Zugang und die Möglichkeit, selbst direkt Antworten finden zu können.

Die Benutzung des **Handys** durch die Jugendlichen ist ein Studienthema^{e)} per se geworden, in Bezug auf die Rolle, welche der Kontakt mit der kommerziellen Welt, die Schaffung sozialer Bindungen, der Zugang zur Sexualität und zur Intimität in der Entwicklung des Jugendlichen spielen. Dabei spielt das Handy eine Rolle als Mittel gegenseitiger Vergewisserung, bei Kontaktsuche, zu grösserer Verfügbarkeit im Rahmen erhöhter Mobilität, als Möglichkeit, seiner Freiheit Ausdruck zu geben, als Mittel zu einem Flirt oder eines Versuches, Kontakt herzustellen, oder gar als äusseres Zeichen der Zugehörigkeit zu einer Subkultur.

Beim happy slapping^{f)} nimmt das Handy die Form einer Waffe an und symbolisiert

dieselben Tendenzen, die man auch in Te-lerereality-Shows findet, wo jedermann zum Star und das Bilddokument zur Trophäe wird. Die Schadenfreude wird zu einer «legitimen» Vergnüungsform, in Anlehnung an die Kultur der Provokation. Auf Grund gewisser Studien können 5–10% der täglichen Gewalt durch die Gewalt in den Medien erklärt werden.

Abschliessend und ohne die positiven Aspekte der elektronischen Medien leugnen zu wollen (Öffnung auf die Welt, Stimulierung der Kreativität und der Unternehmungslust), ist es wichtig, die **Gefahren** zu kennen. Die Medien begünstigen oder lösen Angstzustände aus, in einer virtuellen Welt, wo soziale Isolierung sich mit der Erschöpfung der verfügbaren Zeit kombiniert. Wir müssen uns dieser Elemente bei unserer psychologischen Beratung Jugendlicher bewusst sein: Verhältnis zu den Medien im Hinblick auf die Entwicklung, Medien im Verhältnis zu Gleichaltrigen, Medien und Familie, Intimsphäre und Öffentlichkeit, Medien und Kriminalität (über Handy, Internet bis hin zu den Videospiele).

Wie es die Anwesenden sehr wohl gespürt haben, appellierten die von Daniel Süß vermittelten Informationen an das Verantwortungsbewusstsein sowohl des Lehrkörpers als auch der mit Jugendlichen konfrontierten Bezugspersonen. Wir sind deshalb implizit aufgerufen, uns auf diesem rasch sich entwickelnden Gebiet laufend mit den neuen Kenntnissen auseinander zu setzen.

Referenzen

- 1) P. Favre, Les adolescents face aux écrans. Artikel in Newsletter SGGA-ASSA 05/2.
- 2) Daniel Süß, Mediensozialisation von heranwachsenden / Dimensionen – Konstante – Wandel. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden, 2004.
- 3) S. Holzer, M. Bosshard, Onlineberatung bei Zürcher Jugendlichen. Studienarbeit, HAP Zürich, 2005.

Korrespondenzadresse:

Pierre Favre
Pierre-à-Sisier 13
2014 Bôle (NE)
pierre.favre@statinfo.ch

d) Es wird dem Leser empfohlen, diese Website zu besuchen.

e) Eine Studie der HAP Zürich von 2002. N=400.

f) Ein Komplize fotografiert mit seinem Handy einen Kameraden, der jemanden ohrfeigt.