

Hofmann, Ann-Kathrin; Sponholz, Jakob
Digitale Mediennutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Down-Syndrom

Zeitschrift für Heilpädagogik 76 (2025) 5, S. 180-194



Quellenangabe/ Reference:

Hofmann, Ann-Kathrin; Sponholz, Jakob: Digitale Mediennutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Down-Syndrom - In: Zeitschrift für Heilpädagogik 76 (2025) 5, S. 180-194 - URN: urn:nbn:de:01111-pedocs-332601 - DOI: 10.25656/01:33260

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:01111-pedocs-332601>

<https://doi.org/10.25656/01:33260>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

pedocs

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung

E-Mail: pedocs@dipf.de

Internet: www.pedocs.de

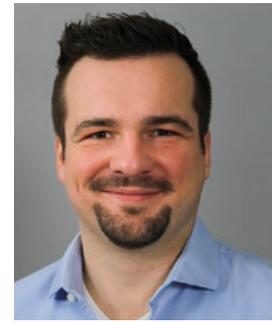
Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Digitale Mediennutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Down-Syndrom



Ann-Kathrin Hofmann



Jakob Sponholz

Zusammenfassung

Diese Studie untersucht die Mediennutzung von jungen Menschen mit Down-Syndrom (N=60), die im Haushalt ihrer Eltern leben (MjMD23). Die Ergebnisse dieser Erhebung werden anschließend mit der Mediennutzung der Gesamtbevölkerung verglichen. Dafür wurde eine barrierefreie Online-Befragung nach Vorbild der JIM-Studie (mpfs, 2022) durchgeführt. Beim Vergleich zeigte sich, dass Unterschiede in Teilen im persönlichen Besitz von digitalen Medien, aber vorwiegend in der Nutzung von digitalen Medien auftreten und die Befragten aus den sozialen Medien häufig exkludiert sind. Um chancengerechte Teilhabe in der digitalen Welt auch für Menschen mit Down-Syndrom zu ermöglichen, ist es erforderlich, die digitale Barrierefreiheit weiter zu verbessern.

In den vergangenen Jahren sind digitale Medien und der Zugang zum Internet ein wichtiger Faktor für gesellschaftliche Teilhabe geworden. Sie werden für Unterhaltung, Kommunikation und zur Information genutzt. Der Einsatz digitaler Medien ist nicht nur zur Gestaltung von Freizeitaktivitäten, sondern auch in Bezug auf das Arbeiten und neu hinzugewonnene Bildungsgelegenheiten relevant. Insbesondere die Nutzung von sozialen Medien ist ein wichtiger Faktor für die Teilhabe in allen Lebensbereichen (Hemley & Murray, 2015). Unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen ist die Nutzung von digitalen Medien weit verbreitet. Im Jahr 2023 nutzten 98% der 14- bis 29-Jährigen in Deutschland das Internet täglich. Fast alle Personen in Deutschland über 14 Jahre (95%) waren mindestens einmal im Internet, nur ein sehr geringer Anteil (5%) nutzt es nicht (ARD, ZDF & Forschungskommission, 2023a, S.5ff.).

Nationale und internationale Forschung hat gezeigt, dass die Mediennutzung nicht nur mit persönlichen Vorlieben zusammenhängt. Anhand von Merkmalen wie Bildungshintergrund, Geschlecht, sozioökonomischer Status, Alter oder Grad einer Beeinträchtigung einer Person lassen sich deutliche Unterschiede aufzeigen (Robinson et al., 2020, S.1f.). Diese Unterschiede werden auch als digital divide (digitale Spaltung bzw. digitale Kluft) bezeichnet. Sie zeigen sich auf drei Ebenen:

- Zugang zu digitalen Medien (first digital divide),
- Nutzung von digitalen Medien (second digital divide) und
- erzeugte Resultate aus der Mediennutzung (third digital divide).

Diese Ebenen verhalten sich geschichtet zueinander: Wer digitale Medien nicht nutzt, kann keine Vorteile aus ihrer Nutzung erzeugen – wer kein Gerät zur Verfügung hat, kann es nicht nutzen (DiMaggio, Hargittai, Neuman & Robinson, 2001; Ragnedda & Ruii, 2020; Robinson et al., 2020).

Die Unterschiede zwischen Menschen mit und ohne Beeinträchtigung bzw. Behinderung (eng.: disability) waren zeitweise so gravierend, dass zur Bezeichnung dieser Unterschiede ein „eigener“ divide vorgeschlagen wurde, der digital disability divide (Dobransky & Hargittai, 2006). Unabhängig von der Intention dieser Schöpfung ist der Begriff jedoch äußerst kritisch zu betrachten: Er suggeriert, dass die Beeinträchtigung selbst der Auslöser für die Exklusion ist und nicht das ungünstige bio-psycho-soziale Zusammenspiel von Faktoren (z.B. Umweltfaktoren: nicht barrierefreie Ansteuerung, schwer zugängliche Inhalte) auf dem Weg zur digitalen Teilhabe (Bächler & Sponholz, 2025).

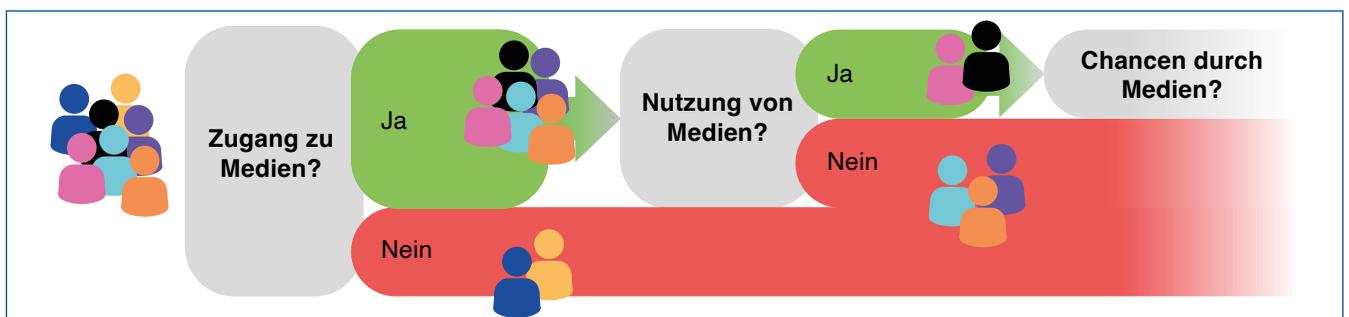


Abb. 1: Schichten digitaler Ungleichheit (CC BY-SA 4.0: Jakob Sponholz)

Digitale Teilhabe

In Deutschland ist die Mehrheit gegenüber Inklusion im Allgemeinen grundsätzlich aufgeschlossen eingestellt (Hess, Ruland, Meyer & Steinwede, 2019, S. 7f.). Die praktische Umsetzung von Inklusion im digitalen Raum ist jedoch von Herausforderungen geprägt: Der technische Fortschritt erzeugt ständig neue Räume der Teilhabe. Solange neu entwickelte Geräte und Software nicht grundsätzlich barrierefrei gestaltet werden, entstehen parallel immer auch neue Räume des Ausschlusses (Bächler & Sponholz, 2025; Robinson et al., 2020, S. 1f.).

Teilhabe ist nach der International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF) das „Einbezogensein in eine Lebenssituation“ (World Health Organisation (WHO), 2005, S. 16). Die Teilhabe ist das Produkt eines komplexen Zusammenspiels von möglichen Gesundheitsproblemen, Körperfunktionen und -strukturen, Umweltfaktoren und personbezogenen Faktoren. Das Zusammenspiel entscheidet darüber, ob eine Aktivität durchgeführt werden kann und ob Partizipation ermöglicht bzw. nicht ermöglicht wird (WHO, 2001). Erst, wenn diese Faktoren in einem produktiven Zusammenspiel miteinander fungieren, kann Teilhabe auch in digitalen Lebenswelten ermöglicht werden (Bosse & Sponholz, 2023).

Mit den konkreten Implikationen digitaler Teilhabe und der Bedeutung inklusiver Medienbildung setzt sich auch die Fachgruppe Inklusiver Medienbildung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) in ihrem Positionspapier auseinander (Bosse, Haage, Kamin, Schluchter & GMK-Vorstand, 2019). Hier werden aus der Mediennutzung resultierende Teilbereiche digitaler Teilhabe skizziert: die Teilhabe in Medien, die Teilhabe an Medien und die Teilhabe durch Medien. Die Teilhabe in Medien beschreibt, inwiefern Personengruppen mit unterschiedlichen Merkmalen in den Medien repräsentiert sind. Unter der Teilhabe an Medien wird der barrierefreie Zugriff verstanden. Diese Form der Teilhabe setzt den Zugang zu und die Nutzung von Medien voraus, sowie die Fähigkeit, Geräte und Anwendungen eigenständig zu bedienen. Barrieren können technisch (z. B. durch die Beschaffenheit der Medienangebote), inhaltlich (z. B. nicht verständliche Sprache) oder sozial (z. B. mangelnde Unterstützung aus sozialem Umfeld) sein (Bosse et al., 2019). Unter der Teilhabe durch Medien werden die Möglichkeiten zum Zugriff auf Informations- und Bildungsgelegenheiten sowie auf die Teilhabe im sozialen Umfeld und der Gesellschaft verstanden – also die Situationen, in denen digitale Medien als Vehikel genutzt werden (Bosse et al., 2019).

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen im Sinne eines Einbezogenseins in digitale Lebenswelten vom Zugang zu und der Nutzung von digitalen Medien abhängig ist. Immer mit dem Ziel, Chancen aus der digitalen Teilhabe zu generieren (Bosse et al., 2019; Bosse & Sponholz, 2023; WHO, 2001). Menschen, die digitale Medien nicht nutzen, sind in ihrer gesellschaftlichen Teilhabe gefährdet.

Mediennutzung von Menschen mit Beeinträchtigung

Die digitale Teilhabe hängt eng mit der Mediennutzung zusammen. Typischerweise erfragen Mediennutzungsstudien die Häufigkeit des Medieneinsatzes oder die Aktivitäten, denen in digitalen Medien nachgegangen wird (Wilke, 2022). Wird jedoch festgestellt, dass eine Personengruppe (z. B. Menschen mit Behinderungen, ältere Menschen) einer Aktivität selten oder nie nachgeht, kann auf Grundlage dieser Aussagen nicht eingeschätzt werden, ob es sich um digitalen Ausschluss oder um eine souveräne Entscheidung gegen die Mediennutzung handelt. Im Umkehrschluss lässt sich jedoch feststellen: Wer digitale Medien weder direkt noch indirekt nutzt, kann auch nicht souverän digital teilhaben (Bartelheimer et al., 2020; Bosse & Sponholz, 2023; Hollenweger, 2019; Sponholz & Boenisch, 2021).

In diesem Beitrag wird entsprechend dem bio-psycho-sozialen Verständnis der International Classification of Functioning ein relationales Verständnis von Behinderung grundgelegt (WHO, 2001). Nach diesem Verständnis stellt eine Beeinträchtigung (z. B. der Körperfunktionen und -strukturen) lediglich einen möglichen Auslöser für eingeschränkte oder ausbleibende Teilhabe (Behinderung) dar. Nachfolgend werden mehrere Studien dargestellt, die unterschiedliche Begrifflichkeiten (Behinderung oder Beeinträchtigung) verwenden. Die zur Ergebnisdarstellung genutzten Begrifflichkeiten orientieren sich an den in den jeweiligen Studien verwendeten Terminologie.

Es gibt mehrere Studien, die regelmäßig die Mediennutzung von Menschen in Deutschland repräsentativ erheben. Sie beziehen sich aber typischerweise auf die Mediennutzung von Kindern, Jugendlichen oder Erwachsenen im Allgemeinen und erfassen Merkmale wie „Behinderung“ oder „Beeinträchtigung“ nicht (ARD et al., 2023a; Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest, 2023). Obwohl die Studien eigentlich repräsentativ angelegt sind, sind sie nicht explizit so gestaltet, dass sie möglichst umfangreich barrierefrei sind. Allein durch die genutzten Befragungswege (online, telefonisch) lässt sich davon ausgehen, dass nicht alle potenziell an der Studie teilnehmenden Menschen mit Behinderung des randomisiert gezogenen Samples auch tatsächlich befragt werden können. Dies macht die Teilnahme von Menschen, die auf barrierefreie Befragungsmethoden angewiesen sind, unwahrscheinlicher. Auch Jugendliche mit Behinderung werden in der empirischen Mediennutzungsforschung bislang kaum berücksichtigt. Um Forschung in Zukunft inklusiver zu gestalten, ist es daher empfehlenswert, Jugendliche mit Behinderung an allen Phasen empirischer Forschung mitwirken zu lassen (Austin-Cliff, Hartl, Lien, Gaupp & Küppers, 2022, S. 98f.).

Im Rahmen der ersten großflächigen Studie zum Medieneinsatz von Menschen mit Behinderungen in Deutschland (N=610) wurden Menschen mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen befragt (Bosse & Hasebrink, 2016). Dazu gehörten Menschen mit Sehbeeinträchtigungen, Hörbeeinträchtigungen, körperlichen und motorischen Beeinträchtigungen und Lernschwierigkeiten. Etwa

die Hälfte der Teilnehmenden (48%; n=294) war zwischen 14 und 49 Jahren alt, die andere Hälfte (52%; n=316) war 50 Jahre und älter (Bosse & Hasebrink, 2016, S. 29). Es konnte gezeigt werden, dass die Ausstattung mit mobilen internetfähigen Endgeräten schlechter als die der Gesamtbevölkerung war, insbesondere bei Menschen mit Lernschwierigkeiten. Auch der Wohnort hing mit dem Zugang zu mobilen digitalen Geräten zusammen: Menschen, die in Einrichtungen der Behindertenhilfe lebten, hatten seltener Zugang zu mobilen digitalen Geräten als Befragte in Privathaushalten. Der fehlende oder beschränkte Zugang wirkt sich auch auf die Mediennutzung aus. Außerdem zeigt sich, dass jüngere Menschen mit Behinderung das Internet häufiger als ältere Menschen mit Behinderung nutzen. Weitere mit der Internetnutzung zusammenhängende Faktoren sind Lernschwierigkeiten, die Lesefähigkeiten und die Barrierefreiheit der Angebote (Bosse & Hasebrink, 2016, S. 113). Die Studie kommt zu dem Ergebnis, dass insbesondere Menschen mit Lernschwierigkeiten von digitaler Exklusion betroffen oder bedroht sind. Angebote sollten daher eine Sprache verwenden, die besser auf die Verständlichkeit der Zielgruppe abgestimmt ist. Dies beinhaltet sowohl inhaltliche Aspekte (z. B. in Einfacher Sprache oder Leichter Sprache) als auch akustische Aspekte. Von diesen Angeboten könnten auch zusätzliche Personengruppen (z. B. ältere Menschen, Menschen mit Migrationshintergrund) profitieren (Bosse & Hasebrink, 2016, S. 115). Der Medieneinsatz hängt aber nicht nur mit der Gestaltung von Geräten und Inhalten zusammen: Strengere Regeln von Eltern oder pädagogischen Fachkräften zur Mediennutzung beeinflussen ebenfalls den Einsatz digitaler Medien (Austin-Cliff et al., 2022, S. 96; Dieckmann & Große Hellmann, 2021).

Digitale Mediennutzung von Menschen mit Down-Syndrom

Die inhaltliche Barrierefreiheit ist auch für Menschen mit Down-Syndrom (auch: Trisomie 21) von großer Relevanz: Menschen mit Down-Syndrom leben häufig mit leichten bis mittelgradigen kognitiven Beeinträchtigungen (Weijerman & De Winter, 2010, S. 1451). Trisomie 21 ist die am häufigsten mit Geistiger Beeinträchtigung zusammenhängende genetische Besonderheit (Hoppen, 2021). Die Mediennutzung von jungen Menschen, die mit Down-Syndrom leben, wurde bislang nur wenig untersucht. Menschen mit Down-Syndrom leben häufig in Sondersystemen. Daher bietet das Internet prinzipiell die besondere Möglichkeit, sich auszutauschen, Informationen zu erhalten oder aktiv Inhalte einzubringen und so gesellschaftlich teilzuhaben (Zaynel, 2017, S. 221).

Eine zentrale Studie im deutschsprachigen Raum, die sich mit der Mediennutzung von Menschen mit Down-Syndrom auseinandersetzt, wurde von Nadja Zaynel vorgelegt (2017). In dieser Studie wurden Elterninterviews und teilnehmende Beobachtungen von insgesamt 13 Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Alter von sieben bis 27 Jahren (Zaynel, 2017, S. 97ff.) durchgeführt. Die Ergebnisse zeigen, dass die selbstbestimmte Internetnutzung bereits auf der Zugangsebene beschränkt ist: Lediglich drei der insgesamt 13 Teilnehmenden sind selbst in Besitz eines eigenen Smartphones, davon haben nur zwei eine mobile Internetverbindung (Zaynel, 2017, S. 223). Es ist wenig überraschend, dass die

Internetnutzung nur für einzelne teilnehmende junge Menschen mit Down-Syndrom fester Bestandteil ihres Alltags ist. Der Einsatz ist durch spezifische Aktivitäten (z. B. Einholen von Sport-, Wetter- und Reiseinformationen, Konsum von Hörbüchern und Fernsehsendungen) geprägt. Das Lesen von Nachrichten oder der Online-Einkauf ist von geringer Relevanz (Zaynel, 2017, S. 222). Digitale Medien werden kaum zur Kommunikation eingesetzt, Emails werden vorwiegend an Verwandte und kaum an Gleichaltrige geschickt. Von den 13 Befragten hatten nur zwei eine eigene E-Mail-Adresse, zwei weitere durften die E-Mail-Adressen ihrer Eltern mitverwenden (Zaynel, 2017, S. 222). Soziale Netzwerke spielen nur eine geringe Rolle, die Kommunikation mit Gleichaltrigen erfolgt vorwiegend telefonisch. Ein Großteil der Teilnehmenden spielt digitale Spiele, überwiegend aber offline. Dabei hängt die Mediennutzung auch mit den Geräten zusammen:

Während Spielekonsolen beispielsweise über die Trial-and-Error-Methode eigenständig angeeignet werden können, zeigt sich, dass dieselbe Strategie bei der Internetnutzung nicht zum gewünschten Erfolg führt, sondern eher in wahllosen [sic!] Herumscrollen und Anklicken endet. [...] Die Motivation der meisten Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Down-Syndrom ist nicht groß genug, um ihre digitalen Erfahrungswerte so auszubauen, dass eine eigenständige Internetnutzung besser möglich wäre. Eher und lieber sitzen sie neben Eltern und Geschwisterkindern und sehen zu, wie diese das Internet nutzen (Zaynel, 2017, S. 223).

Als Grund für die geringe Mediennutzung wird die häufig geringe Lese- und Schreibfähigkeit angeführt, welche die Aneignung des hauptsächlich textbasierten Internets erschwert. Auch die beeinträchtigten Möglichkeiten, Suchbegriffe abstrakt zu formulieren und die Struktur von Internetplattformen nachzuvollziehen, werden als Erschwernisse für die Internetnutzung genannt (Zaynel, 2017, S. 223f.).

So wie Kinder glauben, dass hinter Suchmaschinen Personen sitzen, die wissen, was der Nutzer sucht und sich daher keine hinreichenden Gedanken zur Eingabe von adäquaten Suchwörtern machen, haben auch Jugendliche und junge Erwachsene mit Down-Syndrom erhebliche Probleme, geeignete Suchwörter bei Suchmaschinenanfragen einzugeben. Suchstrategien sind egozentrisch und nicht übergreifend gedacht, was im Internet nur in den seltensten Fällen zu Erfolgen führt (Zaynel, 2017, S. 224).

Dennoch sind Faktoren wie feinmotorische Herausforderungen, Schwierigkeiten beim Lesen und Schreiben sowie das Verstehen von komplexen Inhalten oder Strukturen weniger entscheidend für die digitale Exklusion als die materielle Benachteiligung durch den fehlenden Zugang zu eigenen digitalen Medien – obwohl teilweise sogar jüngeren Geschwister eigene Geräte besitzen (Zaynel, 2017, S. 225).

Der Datenschutz erscheint aus Sicht der verantwortlichen Familienmitglieder eher unproblematisch: „Das Thema Datenschutz stellt bei keiner Familie ein Problem dar, da die Studienteilneh-

mer mit Down-Syndrom ihre Daten häufig gar nicht auswendig kennen und diese somit auch nicht angeben können. Daher sehen die Eltern keine Notwendigkeit darin, ihre Kinder mit Down-Syndrom über Daten- und Jugendschutz aufzuklären, während sie großen Bedarf bei ihren anderen Kindern sehen" (Zaynel, 2017, S. 223). Doch auch die sozialen Faktoren im Umfeld beeinflussen die digitalen Teilhabemöglichkeiten. Die Eltern können sich oft nicht vorstellen, was ihre Kinder mit Down-Syndrom im Internet machen könnten und sehen sich oft selbst nicht in der Lage, ihre eigenen Kinder in ihrer sicheren Internetnutzung zu unterstützen: „Einige Eltern sind der Meinung, dass ihre Kinder auch ohne das Internet glücklich und zufrieden sind" (Zaynel, 2017, S. 225). Gleichzeitig ist auch die Peergroup von Jugendlichen mit Down-Syndrom nur selten in der Lage, bei der Internetnutzung zu unterstützen. Dadurch kommt den Geschwisterkindern beim Erlernen des Umgangs mit digitalen Medien und dem Internet in der Mediensozialisation ihrer Geschwister mit Down-Syndrom eine besondere Bedeutung zu (Zaynel, 2017, S. 225). Laut Zaynel ähneln die Nutzungsweisen der Teilnehmenden denen von fünf- bis zwölfjährigen Kindern ohne Behinderung, was die Autorin auf die verzögerte kognitive und motorische Entwicklung zurückführt (Zaynel, 2017, S. 222). Einen zentralen Unterschied sieht die Autorin in der Entwicklung der Internetnutzung: „Anders als bei Kindern und Jugendlichen ohne Behinderung, die das Internet mit zunehmenden Alter [sic!] intensiver und kompetenter nutzen, ist das steigende Alter jedoch kein Garant für die verstärkte Internetnutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Down-Syndrom. Vielmehr spielen hierbei soziale Faktoren eine viel größere Rolle" (Zaynel, 2017, S. 222).

Die exkludierende Wirkung digitaler Ungleichheit für Menschen mit Down-Syndrom zeigt sich insbesondere im Vergleich mit der Mediennutzung Gleichaltriger ohne Beeinträchtigung: Die meisten Jugendlichen in Deutschland wachsen in einem mediatisierten Umfeld auf.

Im Gegensatz zur Mediennutzung von Menschen mit Down-Syndrom ist die Mediennutzung von Jugendlichen und Erwachsenen in Deutschland z. B. im Rahmen der JIM-Studie (N=1.200; 12–19 Jahre) und der ARD/ZDF-Onlinestudie (N=2.000; ab 14 Jahren) umfangreich und repräsentativ untersucht (ARD et al., 2023a; Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [mpfs], 2023). Smartphones, Fernseher und Tablets sind unter Minderjährigen sehr verbreitet und werden rege verwendet (mpfs, 2023). Das Internet, Musik- und Radiohören, Fernsehen, Videos und Streaminginhalte werden neben digitalen Spielen intensiv und in hoher Frequenz genutzt. Die Lieblingsmedieninhalte in allen Altersgruppen sind Bewegtbild- und Audiomedien, die vor allem von Jüngeren immer mehr auch online konsumiert werden. Je älter Jugendliche sind, desto mehr Geräte besitzen sie typischerweise. Auch die tägliche Nutzungszeit der Jugendlichen und jungen Erwachsenen steigt bis ins Erwachsenenalter an. Erwachsene nutzen noch hauptsächlich Radio und Fernsehen, obwohl inzwischen fast alle auch mit einem Smartphone ausgestattet sind. Bei der Medienausstattung und -nutzung zeigt sich ein starkes Alters-

gefälle: Je älter das Medium, desto eher nutzen es ältere Menschen (ARD et al., 2023a). Auch weitere soziodemografische Merkmale wie Geschlecht, Bildungshintergrund, Migrationshintergrund und sozioökonomischer Hintergrund können die digitale Mediennutzung beeinflussen (mpfs, 2023; Robinson et al., 2020; Suter et al., 2021).

Der Ausschluss aus der digitalen Welt kann sich langfristig auf die individuellen Teilhabechancen auswirken. Gerade bei Kindern und Jugendlichen ist Medienkompetenz nicht automatisch mit der Nutzung gegeben – sie wird stark durch äußere Faktoren beeinflusst (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2017, S. 298; Senkbeil, Drossel, Eickelmann & Vennemann, 2020, S. 327). Resümierend lässt sich feststellen, dass der Medieneinsatz von Menschen mit Down-Syndrom, die im Haushalt ihrer Eltern leben, nur wenig untersucht ist und im deutschsprachigen Raum bislang vorwiegend mit explorativ angelegten qualitativen Zugängen beleuchtet wurde.

Methode

Ziel der Studie

Das Ziel der Studie „Mediennutzung junger Menschen mit Down-Syndrom" (MjMD23) war herauszufinden, wie junge Menschen mit Down-Syndrom digitale Medien nutzen und zu untersuchen, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sich im Vergleich mit Gleichaltrigen anhand von bereits verfügbaren Vergleichsdaten feststellen lassen.

Pretest

Nach der Erstellung der Onlineumfrage wurde mit vier Personen, die selbst mit dem Down-Syndrom leben, ein Pretest durchgeführt (Raab-Steiner & Benesch, 2021). Außerdem wurden zwei Personen, die regelmäßigen Kontakt zum Personenkreis haben, als Expertinnen bzw. Experten beratend hinzugezogen. Auf der Grundlage der Rückmeldungen wurden anschließend Modifikationen am Fragebogen vorgenommen.

Struktur des Fragebogens

Die Gestaltung des Fragebogens orientierte sich strukturell an den Themenblöcken zur Mediennutzung aus der JIM-Studie 2022 (mpfs, 2022). Inhaltlich wurde sich entlang der Ebenen des digital divide auf den Zugang zu und die Nutzung von digitalen Medien fokussiert. Fragen zu aktuell gesellschaftlich relevanten Themen (z. B. YouTube-Stars, Hate Speech oder Fake News) wurden zugunsten eines kürzeren Fragebogens ausgelassen. Somit ergaben sich Themenblöcke zu einzelnen Medien, deren Ablauf sich stets wiederholte: Die Blöcke bestanden jeweils aus Fragen nach der Nutzungsdauer, Nutzungsfrequenz und favorisierten Titeln. Der Fragebogen begann mit Informationen über die Studie, einer Einwilligungserklärung zur Teilnahme, Fragen zu soziodemografischen Merkmalen und Angaben zum persönlichen und familiären Besitz von Geräten (Abb. 2). Um die Abbruchquote zu verringern, wurde auf der Startseite des Fragebogens die jeweils assistierende Person gebeten, für eventuelle Fragen weiterhin zur Verfügung zu stehen. Alle Teilnehmenden erhielten identische Online-Fragebögen. Die Datenerhebung wurde über SoSci-Survey durchgeführt.

Alle Urheberrechte liegen beim Verband Sonderpädagogik e. V. – Veröffentlichung und Wiedergabe sind nur mit Genehmigung des Rechteinhabers gestattet.

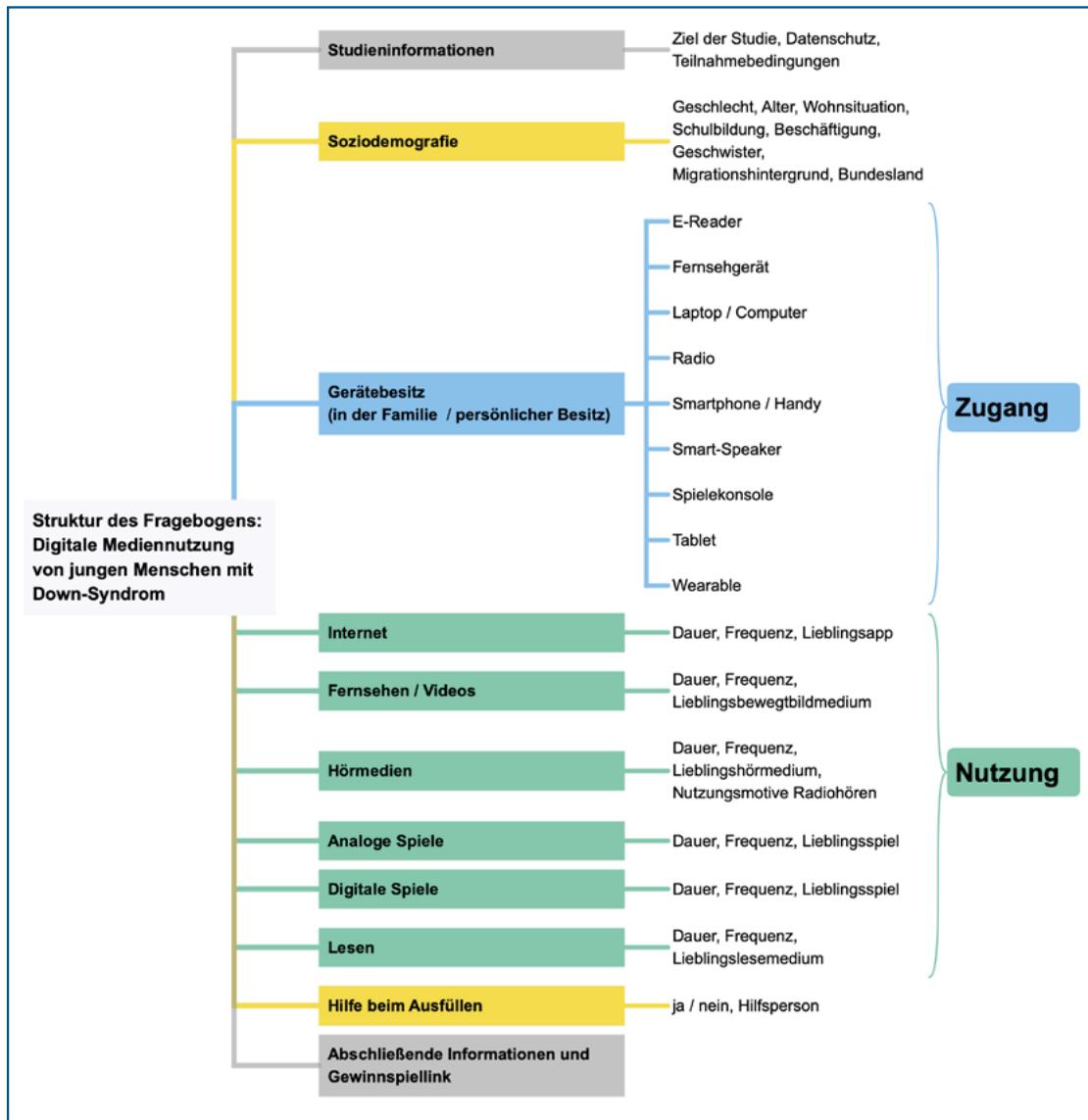


Abb. 2: Themenblöcke des Fragebogens

Barrierefreiheit des Fragebogens

Ein Ziel in dieser Studie war, allen Teilnehmenden eine möglichst selbstständige Bearbeitung des Fragebogens zu ermöglichen. Bei Bedarf bestand die Möglichkeit, auf unterstützende Personen aus dem eigenen Umfeld (z.B. Eltern) zurückzugreifen. Dies wurde bereits in der Einladung erwähnt. Um die Chancen auf eine vollständig eigenständige Bearbeitung zu erhöhen, wurden mehrere Dimensionen von Barrierefreiheit in der Gestaltung adressiert (Bosse et al., 2019, S.3).

Um die sprachliche Barrierefreiheit zu verbessern, wurde nur wenig geschriebene Sprache eingesetzt. Dadurch, dass zu erwarten war, dass ein Großteil der Befragten Schwierigkeiten beim Lesen haben würde, wurde der Fragebogen in Einfacher Sprache verfasst und mit dem Languagetool auf Einfache Sprache geprüft und verbessert (languagetool.org, 2023). Um die inhaltliche Barrierefreiheit zu verbessern, wurde bei jeder Frage erklärt, wie sie zu beantworten ist. Das Vorlesen von Texten wurde ermöglicht, indem die Vorlesefunktion von SoSci-Survey freigeschaltet wurde. Fachbegriffe, insbesondere technische Termini, wurden durch

exemplarische Bilder oder Beispiele ergänzt, da die Begriffe teilweise in Einfacher Sprache komplizierter als der ursprüngliche Begriff waren. Dabei wurde darauf geachtet, möglichst neutrale Abbildungen (z.B. ohne Menschen) einzusetzen. Um bei den genannten Geräten sicherzustellen, dass die Beispiele tatsächlich hilfreich sind, orientierten sich die Auswahl und die Reihenfolge an den entsprechenden Verkaufszahlen. Zur Motivation wurde ein Fortschrittsbalken eingeblenet. Inhaltliche Klarheit wurde durch eine enge Auswahl von Themen erreicht. Durch die Wiederholung der immer wieder gleichen Fragetypen konnten die Teilnehmenden die bereits bekannte Struktur mehrmals hintereinander anwenden. Zusätzlich wurden die Antwortoptionen unter Einsatz kultureller Codes eingefärbt (Ja=grün, Nein=rot). Bei aufsteigenden Skalen (z. B. Dauer, Nutzungsfrequenz) wurden die Skalen so angelegt, dass sie in Leserichtung aufsteigen. Zur Vereinfachung der Beantwortung wurden die in der JIM-Studie angebotenen Antwortkategorien zusammengefasst. Beispielsweise wurden die Nutzungsfrequenzen von sieben Antwortmöglichkeiten auf vier Antwortmöglichkeiten reduziert. Im Fragebogen wurde auch nach

dem „Lieblingsmedium“ gefragt. Hier handelte es sich um eine Freitexteingabe, die auch mit assistiven Technologien bearbeitet werden konnte.

Teilnehmende und Akquise

In der Studie MjMD23 wurden Jugendliche und junge Erwachsene mit Down-Syndrom im Alter von 12 bis 27 Jahren, die im Haushalt ihrer Eltern leben, adressiert. Zur Akquise wurden Online-Foren (z. B. Facebook), Verteilerlisten und Informationsblätter zum Weiterleiten oder als Abreißzettel (mit Link zur Studie) als Rekrutierungskanäle genutzt.

Ergebnisse

Teilnehmende

Innerhalb des Erhebungszeitraums (27.06. bis 08.09.2023) wurden insgesamt 60 Fragebögen vollständig bearbeitet. Von den insgesamt 118 gestarteten Fragebögen wurden 38 Fragebögen bereits bei Eingabe der soziodemografischen Daten beendet. Die Teilnehmenden (N=60) waren zwischen 12 und 27 Jahren alt. Im Durchschnitt waren die Teilnehmenden 17,7 Jahre alt (SD=4,3). Etwa die Hälfte der Teilnehmenden war weiblich (n=29; 48,3%), die andere Hälfte männlich (n=31; 51,7%). Die meisten besuchten entweder zum Zeitpunkt der Befragung oder in der Vergangenheit eine Schule mit einem sonderpädagogischen Schwerpunkt (n=36; 60%). Neun besuchten eine Gesamtschule (15%), die verbleibenden 15 (25%) verteilten sich auf andere Schulformen.

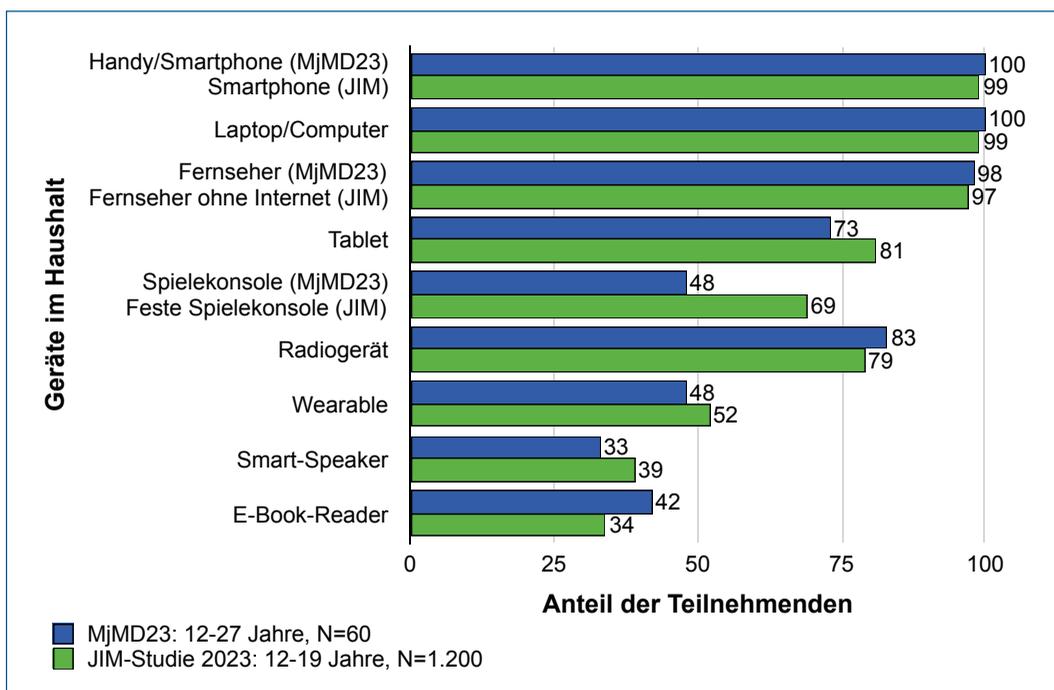


Abb. 3: Gerätebesitz im Haushalt

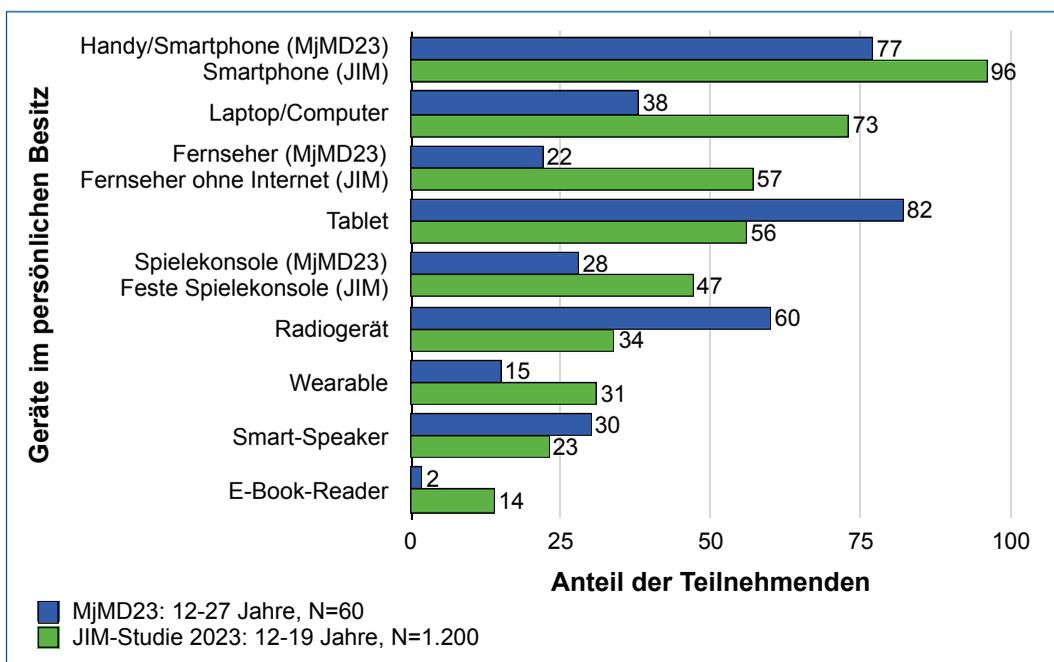


Abb. 4: Geräte im persönlichen Besitz von jungen Menschen mit Down-Syndrom



Mehr als die Hälfte der Teilnehmenden ging noch zur Schule (n=37; 61,7%), 17 arbeiteten (28,3%). Fast alle Teilnehmenden hatten Geschwister (n=55; 91,7%). Bei den meisten waren die Geschwister älter als sie selbst, 14 hatten sowohl jüngere als auch ältere Geschwister (23,3%). Ein Zehntel (n=6; 10%) hatte einen Migrationshintergrund. Im Ländervergleich waren Befragte aus Bayern (n=12), Hamburg (n=7) und Niedersachsen (n=10) stark überrepräsentiert, während aus den Bundesländern Nordrhein-Westfalen (n=6) und Sachsen (n=1) kaum Personen teilgenommen haben. Alle Teilnehmenden hatten beim Ausfüllen

des Fragebogens Unterstützung (N=60), hauptsächlich von der Mutter (n=47; 78,3%).

Zugang zu Medien

Geräte im Haushalt. Der Gerätebesitz innerhalb der Familien ist mit dem/der Befragten in der JIM-Studie (2023) vergleichbar. Handy/Smartphone, Laptop/Computer und Fernseher sind die am meisten verbreiteten Geräte und fast in jedem Haushalt zu finden. Radios und Tablets sind etwas weniger verbreitet, Spielekonsolen, Wearables, Smart-Speaker und E-Book-Reader sind in jedem zwei-

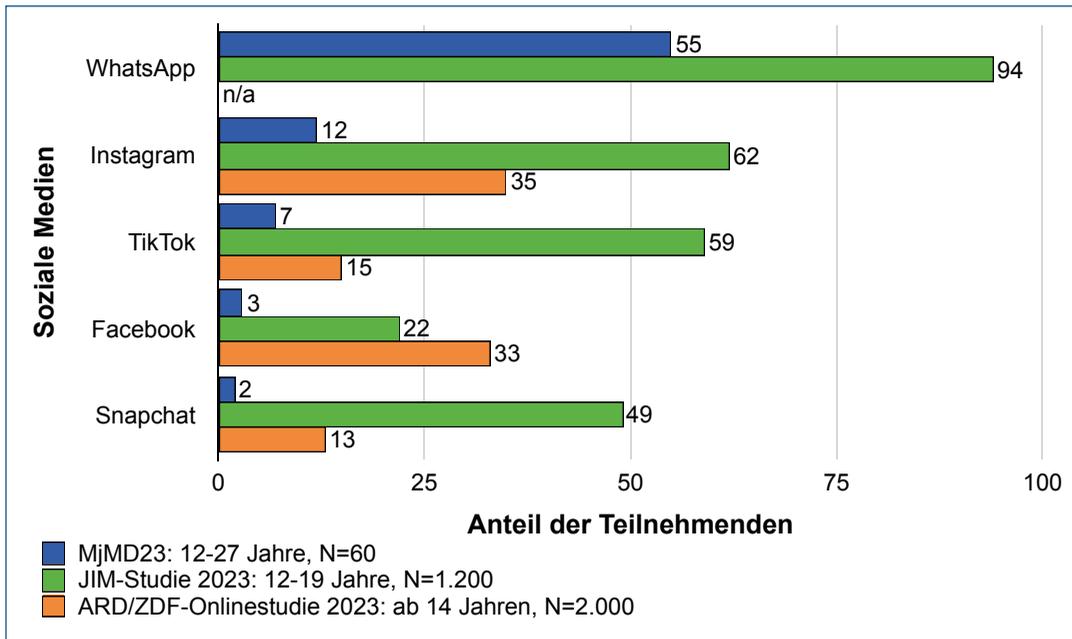


Abb. 5: Mindestens mehrmals wöchentlich genutzte soziale Medien

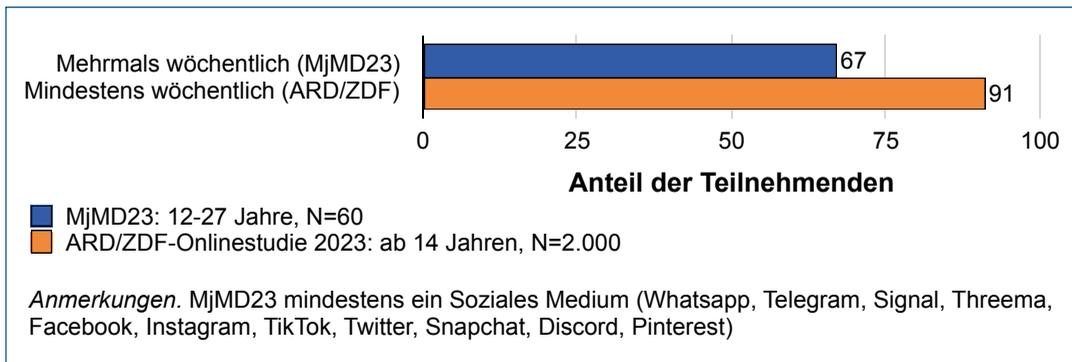


Abb. 6: Mindestens wöchentliche Nutzung von sozialen Medien

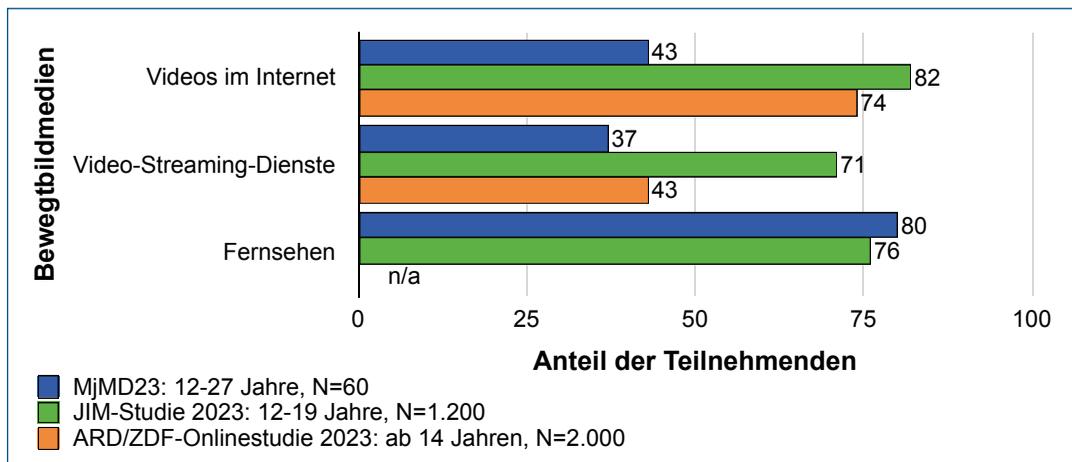


Abb. 7: Mindestens mehrmals wöchentlich genutzte Bewegtbildmedien

Alle Urheberrechte liegen beim Verband Sonderpädagogik e. V. – Veröffentlichung und Wiedergabe sind nur mit Genehmigung des Rechteinhabers gestattet.



ten bis dritten Haushalt vorhanden. Der größte Unterschied zeigt sich bei Spielekonsolen (Abb. 3).

Persönlicher Besitz. Während bei Jugendlichen in der JIM-Studie (2023) das Smartphone das am häufigsten besessene Gerät ist, besitzen die jungen Menschen mit Down-Syndrom häufiger ein Tablet. Dennoch haben etwa drei von vier Teilnehmenden ein eigenes Smartphone/Handy (Abb. 4). Außerdem ist die Ausstattung mit eigenen Radiogeräten vergleichsweise hoch. Auch Smart-Speaker sind etwas weiterverbreitet als bei den Befragten der JIM-Studie.

Nutzung von Medien

Soziale Medien. Bei der Nutzung von Handy/Smartphone und Tablet ergeben sich bei den Teilnehmenden keine großen Unterschiede. Unter den Messenger-Apps ist WhatsApp auch bei den Teilnehmenden mit Down-Syndrom Vorreiter (Abb. 5). Jedoch nutzen nur 55% der Teilnehmenden mit Down-Syndrom die App mehrmals wöchentlich. Die jungen Menschen in der JIM-Studie nutzten zu 94% WhatsApp mindestens mehrmals pro Woche (mpfs, 2023). Die Plattformen Instagram, TikTok, Facebook und Snapchat werden von jungen Menschen mit Down-Syndrom deutlich seltener eingesetzt.

Soziale Medien sind bei den jungen Menschen mit Down-Syndrom weniger verbreitet als in der Gesamtbevölkerung. Instagram wird nur von 11,7% regelmäßig genutzt, andere soziale Medien noch weniger. Insgesamt nutzen zwei Drittel (67%) der Teilnehmenden eine beliebige Plattform mehrmals wöchentlich (Abb. 6).

Videos & Fernsehen. Bei den Bewegtbildmedien zeigen die Teilnehmenden mit Down-Syndrom eine klare Präferenz für das Fernsehen, auch wenn Videos im Internet und Streaming von einigen regelmäßig genutzt werden. Der Anteil der regelmäßig Nut-

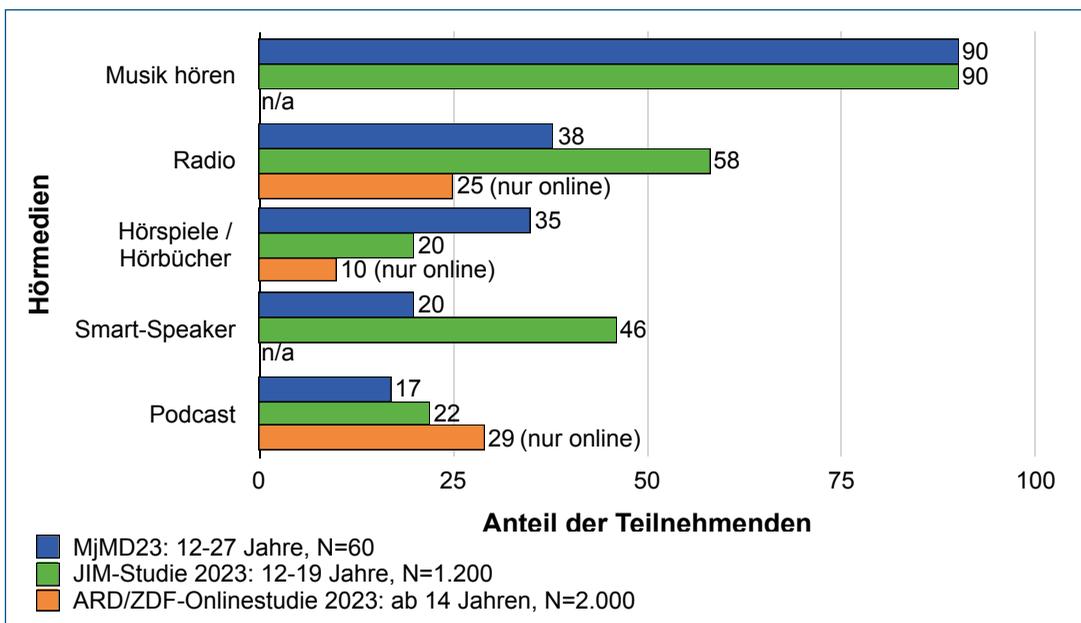


Abb. 8: Mindestens mehrmals wöchentlich genutzte Hörmedien

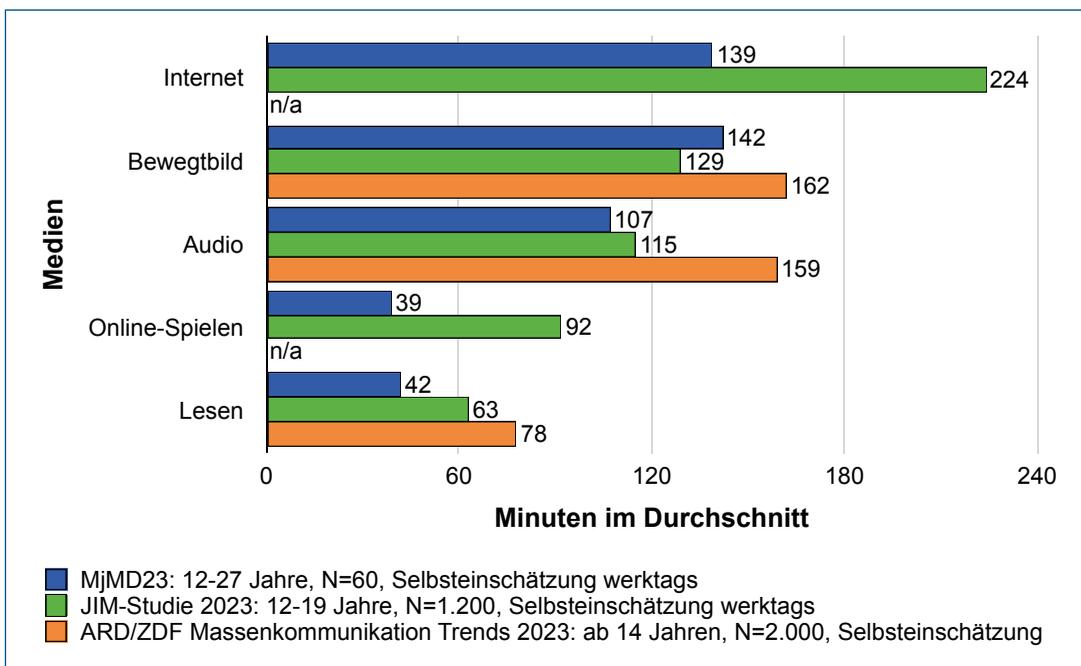


Abb. 9: Durchschnittliche tägliche Medien-Nutzungsdauer

Alle Urheberrechte liegen beim Verband Sonderpädagogik e. V. – Veröffentlichung und Wiedergabe sind nur mit Genehmigung des Rechteinhabers gestattet.



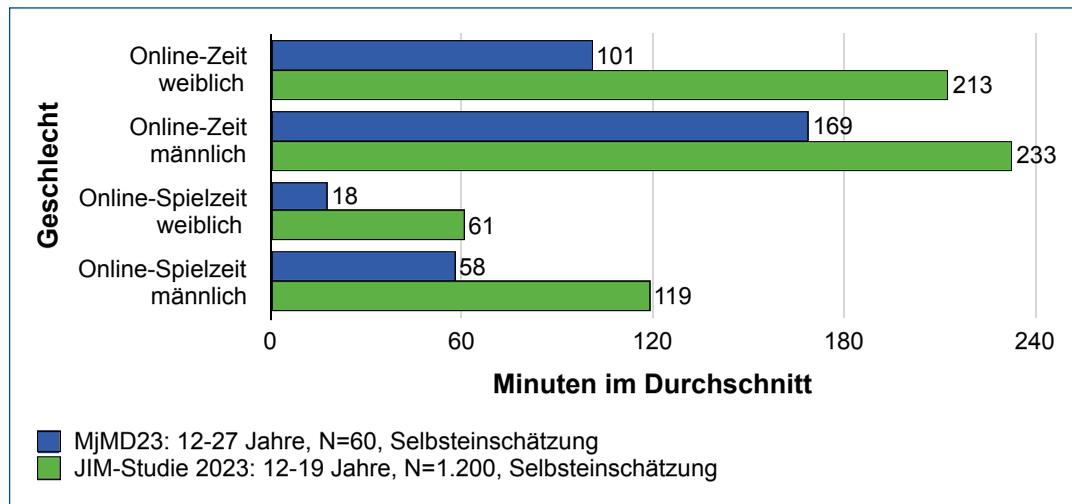


Abb. 10:
Durchschnittliche tägliche
Onlinedauer und
Online-Spieldauer

zenden bei Streaming und Videos im Internet in der JIM-Studie ist wesentlich höher (Abb.7).

Lesen. Etwas weniger als die Hälfte der Teilnehmenden (42%) liest regelmäßig Bücher. Zeitung lesen 12% der Teilnehmenden, Zeitschriften und Magazine 3%, E-Books niemand (0%). Dies ist ungefähr mit den JIM-Daten vergleichbar, auch wenn E-Books, Zeitschriften und Magazine etwas beliebter sind.

Hörmedien. Junge Menschen mit Down-Syndrom hören Musik ähnlich häufig wie die Befragten der JIM-Studie. Sie nutzen Radio, Podcasts und Smart-Speaker weniger regelmäßig als die Jugendlichen, aber ähnlich wie die Befragten der ARD/ZDF-Onlinestudie. Hörspiele/Hörbücher werden von den Teilnehmenden mit Down-Syndrom wesentlich mehr genutzt. Etwas mehr als ein Drittel (38%) hört Hörspiele/Hörbücher mehrmals pro Woche (Abb. 8).

Nutzungsdauer. Bei der Selbsteinschätzung der durchschnittlichen täglichen Nutzungsdauer verschiedener Medien zeigen sich geringere Unterschiede zwischen dieser und der JIM-Studie, als die regelmäßige Nutzungsfrequenz erwarten lassen würde (Abb.9). Unter der Woche, von Montag bis Freitag, nutzen junge Menschen mit Down-Syndrom das Internet und Online-Spiele deutlich weniger als andere Altersgruppen. Im Vergleich zu den Ergebnissen der JIM-Studie fällt ihre Nutzungsdauer für Bewegtbild, Audioinhalte und Lesen etwas höher aus, bleibt jedoch hinter der Nutzungsdauer der 14- bis 29-Jährigen in der Gesamtbevölkerung zurück (ARD, ZDF & Forschungskommission, 2023b; mpfs, 2023). Am Wochenende schätzen die meisten Teilnehmenden ihre Mediennutzung länger ein (58,3%).

Jugendliche und junge Erwachsene mit Down-Syndrom zeigen einen erheblichen Unterschied in der Dauer der Nutzung von Internet und digitalen Spielen in Abhängigkeit vom Geschlecht (Abb. 10). Die männlichen Teilnehmer waren durchschnittlich 169 Minuten täglich im Internet (Online-Spiele: $\bar{\varnothing}$ 50 Minuten), während weibliche Teilnehmerinnen nur 101 Minuten im Internet waren (Online-Spiele: $\bar{\varnothing}$ 18 Minuten). Besonders bei Mädchen und Frauen mit Down-Syndrom zeigt sich eine deutliche Abweichung in der Mediennutzung im Vergleich zu den jungen Menschen in der JIM-Studie (Abb. 10).

Lieblingseinhalte. In der Studie wurden die jungen Menschen mit Down-Syndrom in jeder Kategorie (Lieblingsapps, Bewegtbildmedien, Hörmedien, analoge und digitale Spiele, Lesen) zu ihren medialen Lieblingsinhalten (maximal drei Nennungen) befragt. Sie nannten eine breite Vielfalt an verschiedenen Lieblingsinhalten. Die fünf beliebtesten Apps bei den Befragten waren YouTube, WhatsApp, Spotify, TikTok und Netflix. Es dominieren Unterhaltungs- und Kommunikationsapps (72 Unterhaltungsapps, 27 Kommunikationsapps). Soziale Medien spielen eine untergeordnete Rolle. Bei den Lieblingsbewegtbildmedien werden Plattformen wie Amazon Prime, YouTube, Disney+ genannt. Insgesamt wurden 90 unterschiedliche Typen medialer Hörinhalte genannt (z.B. Schlager, Ava Max, RadioTeddy, Gruselhörspiele). Auch die Lieblingsspiele decken eine große Bandbreite ab – von Maumau bis Grand Theft Auto. Bei den digitalen Spielen werden insgesamt 60 verschiedene Spiele genannt, wobei kaum Überschneidungen auftreten. Zwar werden auch bekannte Spiele wie FIFA oder Minecraft genannt, jedoch nicht in großer Anzahl. Im Gegensatz dazu zeigt sich bei analogen Spielen eine stärkere Dopplung: Von 121 Nennungen entfallen 71 auf die fünf am häufigsten genannten Spiele (Mensch ärgere Dich nicht, UNO, Kniffel, Memory, Monopoly). Außerdem bevorzugen die Teilnehmenden häufig Inhalte, die typischerweise von Kindern genutzt werden und gleichzeitig in der gleichen Altersgruppe ohne Down-Syndrom kaum eine Rolle spielen (z.B. KIKA [n=8]).

Diskussion

Zentrale Befunde

In dieser Studie war das Ziel, den Mediengriff und die Mediennutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Down-Syndrom zu untersuchen und die Erkenntnisse mit ähnlichen Altersgruppen der Gesamtbevölkerung zu vergleichen. Der Zugang zu Geräten durch die Familie von jungen Menschen mit Down-Syndrom ist fast identisch mit dem der Jugendlichen in der JIM-Studie. Viele junge Menschen mit Down-Syndrom besitzen eigene Geräte, aber im direkten Vergleich fast immer weniger oder deutlich weniger. Ausnahmen bilden hier das Tablet, das Radiogerät und der Smart-Speaker. Durch die Schichtung der digital divides führen diese Unterschiede im Zugang auch zu direkten Unter-

schieden in der Nutzung von digitalen Medien: vor allem die Nutzung von Social Media, Streaming und Online-Spielen geschieht sehr viel seltener als bei anderen Jugendlichen und Erwachsenen. Bei Bewegtbildmedien wird der Fernseher bevorzugt, Hörmedien und Lesemedien werden ähnlich genutzt wie von Jugendlichen, aber weniger als von der Gesamtbevölkerung. Auch das Geschlecht der Befragten hängt mit der Nutzungsdauer zusammen.

Zur Interpretation der Daten ist entscheidend, gerade mit Blick auf den seltener vorhandenen Zugang zu eigenen digitalen Medien, die hier dargestellten Ergebnisse in der Mediennutzung nicht ausschließlich als Ausdruck persönlicher Vorlieben zu sehen. Vielmehr ist davon auszugehen, dass die Ergebnisse die Folge des Zusammenspiels von Barrieren und eigenen Vorlieben sind. Diese Barrieren können technisch, inhaltlich und sozial sein. Möglicherweise zeigen sich hier auch bereits aufgezeigte technische Barrieren: soziale Medien, Streaming und Online-Spiele sind durch Konten und Paywalls schwieriger zu erreichen und die Funktionalität wird nicht direkt erklärt. Zudem fungieren hier möglicherweise Eltern als Gatekeeper, die ihren Kindern mit Down-Syndrom den Umgang mit digitalen Medien nicht zutrauen oder ihn nicht für ihre Lebenswelt relevant halten (siehe Zaynel, 2017). Auffällig ist, dass Plattformen und Aktivitäten, die eine hohe Eigenaktivität erfordern, insgesamt seltener genutzt werden. Stattdessen werden eher Plattformen und Aktivitäten bevorzugt, die hauptsächlich rezeptiv und weniger produktiv sind.

Limitationen

Der Vergleich der Mediennutzung von Personen mit Down-Syndrom mit der Mediennutzung der allgemeinen Bevölkerung stellt sich insgesamt als herausfordernd dar. Diese Herausforderungen ergaben sich sowohl aus der spezifischen Altersgruppe der Befragten als auch aus den unterschiedlichen Antwortkategorien, die in den Referenzstudien (JIM; ARD/ZDF-Studien) verwendet wurden. Dadurch, dass sowohl die Geräte, deren Zugänglichkeit, aber auch die mediale Welt selbst einem ständigen Wandel unterliegen, können die getroffenen Aussagen nur als Momentaufnahme für diese spezifische Personengruppe verstanden werden. Durch die methodische Anlage dieser Onlinebefragung lassen sich keine Aussagen über den gesamten Personenkreis der Menschen mit Down-Syndrom treffen. Weiterhin bleibt anzumerken, dass in dieser Stichprobe mit großer Sicherheit ein Selektionsbias vorliegt: Es können nur diejenigen auf die Studieneinladung reagieren, die bereits im Internet unterwegs sind, familiär oder im sozialen Umfeld online vernetzt, beziehungsweise über Vereine oder Facebookgruppen zu erreichen sind.

Es ist außerdem kritisch anzumerken, dass alle Teilnehmenden während der Befragung Unterstützung in Anspruch genommen haben. Mögliche Ursachen könnten in der Rekrutierung liegen, beispielsweise wenn Elternteile zur Teilnahme an der Studie ermutigt haben. Auch könnte unzureichende Barrierefreiheit, wie etwa weiterhin zu schwer gestaltete Inhalte (z.B. Sprache, Verständlichkeit von Symbolen) oder die Aufforderung zu Beginn des Fragebogens an die assistierende Person, in der Nähe zu bleiben, bei der Inanspruchnahme von Unterstützung eine Rolle gespielt

Schlüsselwörter

Digitale Mediennutzung, Trisomie 21, Digitale Ungleichheit, Digitale Teilhabe

Abstract

This study investigates the media use of young people with Down syndrome living in their parents' households (MjMD23). The findings are then compared to the media usage of the general population. To achieve this, an accessible online survey was conducted, modeled after the JIM study (mpfs, 2022). Among the respondents with Down syndrome (N=60), differences were found less in personal ownership and more in the use of digital devices, indicating that these participants are often excluded from the digital world. To ensure equitable participation in the digital realm for people with Down syndrome, further improvements in accessibility are necessary.

Keywords

Digital Media Use, ICT Use, Trisomy 21, Digital Divide, Digital Participation

haben. Zudem sind Schwierigkeiten bei der Bedienung digitaler Endgeräte oder soziale Faktoren, wie eine übermäßige Bereitschaft zur Unterstützung, als mögliche Faktoren zu berücksichtigen. Daher ist nicht auszuschließen, dass Hilfspersonen die Beantwortung der Fragen beeinflusst haben oder sozial erwünscht geantwortet wurde. Für die Gestaltung zukünftiger Forschungsdesigns und Befragungen wäre es daher entscheidend, zu untersuchen, wie Forschung noch barrierefreier gestaltet werden kann.

Ausblick

In dieser Studie konnte gezeigt werden, dass sich die Mediennutzung der befragten Personen mit Down-Syndrom von der Mediennutzung von Personen ohne Down-Syndrom unterscheidet. Damit die Teilhabe an der digitalen Welt inklusiv gestaltet werden kann, muss die digitale Teilhabeförderung auch in sonderpädagogischen Settings flächendeckend zur Priorität werden. Dafür ist es notwendig, dass die Umweltfaktoren in der jeweiligen Lebenswelt (z.B. Eltern, Lehrkräfte, pädagogisches Personal) den Einsatz digitaler Medien nicht nur als Zeitvertreib oder als Möglichkeit der Kompensation von Beeinträchtigung sehen, sondern die Teilhabe in der digitalen Welt als einen integralen Bestandteil gesellschaftlichen Zusammenlebens wahrnehmen.

Ziel zukünftiger Forschung wird sein, die technischen, inhaltlichen und sozialen Barrieren besser nachzuvollziehen, um sie adäquat adressieren zu können. Damit jedoch nicht mit jeder technischen Weiterentwicklung ständig neue Räume des Ausschlusses entstehen, ist es absolut notwendig, dass digitale Medien und digitale Lernumgebungen standardmäßig barrierefrei gestaltet werden. Gleichzeitig ist auch das pädagogische Umfeld von größter Bedeutung, um Hürden für die digitale Teilhabe zu erkennen und gegebenenfalls unter Einsatz von Assistiven Technologien zu überwinden (Bächler, Krstoski & Sponholz, 2025, Bosse, Schluchter & Sponholz, 2025).

Um digitale Teilhabe für alle Menschen in allen Lebenslagen zu garantieren, müssen sowohl der Zugang zu digitalen Medien als auch die Nutzung von digitalen Medien das Resultat einer eigenen, souveränen Entscheidung sein (Bosse & Sponholz, 2023; Sponholz & Boenisch, 2021). Wenn Teilhabe im digitalen Raum für Menschen mit Beeinträchtigungen nicht mehr optional, sondern ein integraler Bestandteil inklusiven Denkens und Handelns in allen sonderpädagogischen Kontexten ist, wird echte Chancengerechtigkeit auch im digitalen Raum greifbar.

Literatur

ARD, ZDF & Forschungskommission. (2023a). *ARD/ZDF-Onlinestudie 2023. Grundlagenstudie im Auftrag der ARD, ZDF und der Forschungskommission* (ARD/ZDF-Onlinestudie). (Norbert Himmler & Florian Hager, Hrsg.). Verfügbar unter: https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2023/ARD_ZDF_Onlinestudie_2023_Publikationscharts.pdf

ARD, ZDF & Forschungskommission. (2023b). *ARD/ZDF-Massenkommunikation Trends 2023. Grundlagenstudie im Auftrag der ARD, ZDF und der Forschungskommission* (ARD/ZDF-Onlinestudie). (Norbert Himmler & Florian Hager, Hrsg.). Verfügbar unter: https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2023/ARD_ZDF_Onlinestudie_2023_Publikationscharts.pdf

Austin-Cliff, G., Hartl, J., Lien, S., Gaupp, N. & Küppers, L. (2022). *Aufwachsen und Alltagserfahrungen von Jugendlichen mit Behinderung – Ergebnisse der Jugendstudie*. Stuttgart. Verfügbar unter: https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/bibs2022/BWS_SR_Inklusionsstudie.pdf

Bartelheimer, P., Behrisch, B., Daßler, H., Dobsław, G., Henke, J. & Schäfers, M. (2020). *Teilhabe – eine Begriffsbestimmung (Beiträge zur Teilhabeforschung)*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-30610-6>

Bächler, L., Krstoski, I. & Sponholz, J. (2025). Teilhabe durch Assistive Technologien. In A. Thiele (Hrsg.), *Pädagogik und Didaktik bei körperlich-motorischer Beeinträchtigung* (1. Auflage). Stuttgart: Kohlhammer.

Bächler, L. & Sponholz, J. (2025). Digitale Inklusion: Lehren und Lernen mit Assistiven Technologien und digitalen Medien. In T. Brüggemann, M. Tuchscherer & C. Wiepcke (Hrsg.), *The Age of EdTech – Bildungstechnologie im Spannungsfeld zwischen Innovation und Qualität* (1. Auflage). Wiesbaden: Springer Nature.

Bosse, I., Haage, A., Kamin, A.-M., Schluchter, J.-R., & GMK-Vorstand. (2019). Medienbildung für alle: Medienbildung inklusiv gestalten. Positionspapier der Fachgruppe Inklusive Medienbildung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK). In M. Brüggemann, S. Eder, A. Tillmann, & Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e.V. (Hrsg.), *Medienbildung für alle*. München: kopaed. Zugriff am 18.11.2019. Verfügbar unter: https://www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2019/07/gmk55_bosse_et_al.pdf

Bosse, I. & Hasebrink, U. (2016). *Mediennutzung von Menschen mit Behinderung*. Aktion Mensch e.V. Zugriff am 23.9.1929. Verfügbar unter: https://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/user_upload/die_medienanstalten/Publikationen/Weitere_Veroeffentlichungen/Studie-Mediennutzung_Menschen_mit_Behinderungen_Langfassung.pdf

Bosse, I., Schluchter, J.-R. & Sponholz, J. (2025). Medienbildung in einer Kultur der Digitalität. In A. Thiele (Hrsg.), *Pädagogik und Didaktik bei körperlich-motorischer Beeinträchtigung* (1. Auflage). Stuttgart: Kohlhammer.

Bosse, I. & Sponholz, J. (2023). Digitale Teilhabe im Bereich körperliche und motorische Entwicklung. Ermittlung von Umweltfaktoren für einen digital geprägten Unterricht entlang der ICF. In J. Betz & J.-R. Schluchter (Hrsg.), *Schulische Medienbildung und Digitalisierung im Kontext von Behinderung und Benachteiligung* (1. Auflage). Weinheim: Beltz Juventa. Verfügbar unter: <https://www.beltz.de/fachmedien/paedagogik/produkte/details/47634-schulische-medienbildung-und-digitalisierung-im-kontext-von-behinderung-und-benachteiligung.html>

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. (2017). *15. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland* (Kinder- und Jugendbericht). Berlin. Verfügbar unter: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/115438/d7ed644e1b7fac4f9266191459903c62/15-kinder-und-jugendbericht-bundestagsdrucksache-data.pdf>

Dieckmann, J. & Große Hellmann, L. (2021). *Die Praxis medien-erzieherischen Handelns in Bezug auf die Nutzung sozialer Medien über mobile Endgeräte bei Kindern und Jugendlichen mit Beeinträchtigungen der körperlichen und motorischen Entwicklung - eine Interviewstudie zur Perspektive von Erziehungsberechtigten*. Universität zu Köln. Verfügbar unter: https://kups.ub.uni-koeln.de/55180/1/Masterarbeit_Dieckmann_Gro%C3%9FHellmann.pdf

DiMaggio, P., Hargittai, E., Neuman, W. R. & Robinson, J. (2001). The Social Implications of the Internet. *Annual Review of Sociology*, 27. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.27.1.307>

Dobrany, K. & Hargittai, E. (2006). The disability divide in internet access and use. *Information, Communication & Society*, 9(3), 313–334. <https://doi.org/10.1080/13691180600751298>

Hemsley, B. & Murray, J. (2015). Distance and proximity: research on social media connections in the field of communication disability. *Disability and rehabilitation*, 37(17), 1509–1510. England. <https://doi.org/10.3109/09638288.2015.1057031>

Hess, D., Ruland, M., Meyer, M. & Steinwede, J. (2019). *Schulische Inklusion. Untersuchung zu Einstellungen zu schulischer Inklusion und Wirkungen im Bildungsverlauf*. (infas Institut für angewandte Sozialwissenschaft GmbH, Hrsg.), 34. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-86606-1>

Hollenweger, J. (2019). ICF als gemeinsame konzeptuelle Grundlage. In R. Luder, A. Kunz & C. Müller Bösch (Hrsg.), *Inklusive Pädagogik und Didaktik* (1. Auflage., S. 28–53). Bern: hep.

Hoppen, T. (2021). Bestandsaufnahme gut 150 Jahre nach der Erstbeschreibung. *Pädiatrie*, 33(1), 40–45. <https://doi.org/10.1007/s15014-020-3657-2>

language-tool.org. (2023). *Text umschreiben mit KI. Language-Tool*. Zugriff am 18.6.2024. Verfügbar unter: <https://language-tool.org/de/text-umformulieren>

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.). (2022). *JIM-Studie 2022* (Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger) (Band 23). Stuttgart. Verfügbar unter: https://mpfs.de/app/uploads/2022/10/JIM_2022_Web_final.pdf

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.). (2023). *JIM-Studie 2023* (Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger) (Band 24). Stuttgart. Verfügbar unter: https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM_2023_web_final_kor.pdf

Raab-Steiner, E. & Benesch, M. (2021). *Der Fragebogen: von der Forschungsidee zur SPSS-Auswertung (UTB Schlüsselkompetenzen)* (6., aktualisierte und überarbeitete Auflage.). Wien: Facultas.

Ragnedda, M. & Ruiu, M. L. (2020). *Digital Capital: A Bourdieusian Perspective on the Digital Divide*. <https://doi.org/10.1108/9781839095504>

Robinson, L., Schulz, J., Blank, G., Ragnedda, M., Ono, H., Hogan, B. et al. (2020). *Digital inequalities 2.0: Legacy inequalities in the information age. First Monday*. <https://doi.org/10.5210/fm.v25i7.10842>

Senkbeil, M., Drossel, K., Eickelmann, B. & Vennemann, M. (2020). *Soziale Herkunft und computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich*. [object Object]. <https://doi.org/10.25656/01:18328>

Sponholz, J. & Boenisch, J. (2021). Digitale Mediennutzung von Jugendlichen im Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung. *Zeitschrift für Heilpädagogik*, 72, 592–603.

Suter, L., Bernath, J., Willemsse, I., Külling, C., Waller, G., Skirgaila, P. et al. (2021). *MIKE – Medien, Interaktion, Kinder, Eltern: Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2021*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Verfügbar unter: https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienspsychologie/mike/Bericht_MIKE-Studie_2021.pdf

Weijerman, M. E. & De Winter, J. P. (2010). Clinical practice: The care of children with Down syndrome. *European Journal of Pediatrics*, 169(12), 1445–1452. <https://doi.org/10.1007/s00431-010-1253-0>

Wilke, J. (2022). Zwischen Tradition und Innovation: Die Überführung der Mediennutzungsforschung in die Online-Welt und die Folgen für die Kommunikationsgeschichte. In C. Schwarzenegger, E. Koenen, C. Pentzold, T. Birkner & C. Katzenbach (Hrsg.), *Freie Universität Berlin. Digital Communication Research*, 10. <https://doi.org/10.48541/DCR.V10.11>

World Health Organisation (WHO). (2005). *Internationale Klassifikation der Funktionsfähigkeit, Behinderung und Gesundheit (ICF)*. (Deutsches Institut für Medizinische Dokumentation und Information, (DIMDI), Hrsg.). Genf.

World Health Organization (WHO) (Hrsg.). (2001). *International Classification of Functioning, Disability and Health: ICF*. Geneva: World Health Organization.

Zaynel, N. (2017). *Internetnutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Down-Syndrom*. Springer-Verlag.

Ann-Kathrin Hofmann
Christophoruswerk Erfurt
Allerheiligenstraße 8
99084 Erfurt
ann-kathrin.hofmann@christophoruswerk.de

Jakob Sponholz
Universität zu Köln
Pädagogik für Menschen mit Beeinträchtigungen der körperlichen und motorischen Entwicklung
Habsburgerring 1
50674 Köln
jakob.sponholz@uni-koeln.de
ORCID: 0000-0002-2555-0565

Geteilte Erstautorinnenschaft: Die Autorin und der Autor haben in gleichen Teilen zu diesem Artikel beigetragen.

 Dieser Artikel ist im Peer-Review-Verfahren erschienen

Bildbeschreibungen

Bilder Seite 180

Die Bilder zeigen von links die Gesichter von Ann-Kathrin Hofmann und Jakob Sponholz

Alternativtexte

Abbildung 1:

Visualisierung zu den drei Ebenen digitaler Ungleichheit (Digital Divides) (Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb1)

Entscheidungsbaum zur Mediennutzung und den sich daraus ergebenden Chancen:

Das Diagramm visualisiert die Ebenen, auf denen eine Gruppe von Personen nach und nach aus der Mediennutzung herausfällt. Hier sollen die drei Levels des Digital Divides visualisiert werden. Es sind

drei Ebenen zu sehen, die jeweils in einer grauen Blase mit den Fragestellungen dargestellt sind. Die Personen sind durch farbige Piktogramme symbolisiert. Die jeweils nachfolgend genannte Anzahl der verbleibenden Personen auf den entsprechenden Ebenen wird nur zu Illustrationszwecken genutzt.

Auf der linken Seite sind sieben Personen gezeigt. Sie „wandern“ nach rechts und treffen auf die erste Ebene digitaler Ungleichheit:

1. Erste Ebene: Zugang zu Medien:

Frage: „Zugang zu Medien?“ (graue Blase). Antwortmöglichkeiten:

- „Ja“ (grüne Blase) – Fünf Individuen haben Zugang zu Medien.
- „Nein“ (rote Blase) – Zwei haben keinen Zugang zu Medien.

Es verbleiben fünf Personen, die auf die zweite Ebene digitaler Ungleichheit treffen:

2. Zweite Ebene: Nutzung von Medien:

Fünf Personen mit Zugang zu Medien gelangen zur nächsten Frage: „Nutzung von Medien?“ (graue Blase).

Antwortmöglichkeiten:

- „Ja“ (grüne Blase) – Zwei Personen mit Zugang nutzen tatsächlich Medien.
- „Nein“ (rote Blase) – Drei Personen mit Zugang nutzen die Medien nicht. Es verbleiben zwei Personen, die auf die dritte Ebene digitaler Ungleichheit treffen:

3. Dritte Ebene: Chancen durch Medien:

Die Frage „Chancen durch Medien?“ (graue Blase) wird nur von den Individuen beantwortet, die Zugang zu und Nutzung von Medien bejahen. Das Diagramm zeigt an dieser Stelle keine weitere Abzweigung, sondern blendet weich aus. Das verweist darauf, dass Chancen durch Medien immer kontextabhängig sind (siehe Bosse & Sponholz, 2023). Die Gruppe, die Medien nicht nutzt, sowie die Gruppe ohne Zugang bleiben bei den roten Blasen ohne Medienchancen.

Zusammenfassung:

Das Diagramm veranschaulicht, dass nur diejenigen Individuen, die Zugang zu Medien haben und diese nutzen, Chancen durch Medien erhalten. Die übrigen Gruppen haben entweder keinen Zugang oder nutzen Medien nicht. Daher können sie auch keine Chancen durch Medien erhalten.

Abbildung 2: Struktur des Fragebogens

(Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb2)

Abbildung:

Mindmap zur Struktur des Fragebogens: Die Grafik dient der Darstellung der unterschiedlichen Kategorien des genutzten Fragebogens. Damit wurden Zugang und Nutzung verschiedener Medien und demografischer Angaben erfasst.

1. Studieninformationen (grau):
 - 1.1. Ziel der Studie
 - 1.2. Datenschutz
 - 1.3. Teilnahmebedingungen
2. Soziodemografie (gelb):
 - 2.1. Geschlecht
 - 2.2. Alter
 - 2.3. Wohnsituation
 - 2.4. Schulbildung
 - 2.5. Beschäftigung
 - 2.6. Geschwister
 - 2.7. Migrationshintergrund
 - 2.8. Bundesland
3. Gerätebesitz (in der Familie/persönlicher Besitz) - Zugang (blau):
 - 3.1. E-Reader
 - 3.2. Fernsehgerät
 - 3.3. Laptop/Computer
 - 3.4. Radio
 - 3.5. Smartphone/Handy
 - 3.6. Smart-Speaker
 - 3.7. Spielekonsole
 - 3.8. Tablet
 - 3.9. Wearable
4. Einsatz von Medien: Nutzung (grün):
 - 4.1. Internet
 - 4.1.1. Dauer
 - 4.1.2. Frequenz
 - 4.1.3. Lieblingsapp
 - 4.2. Fernsehen/Videos
 - 4.2.1. Dauer
 - 4.2.2. Frequenz
 - 4.2.3. Lieblingsbewegtbildmedium

4.3. Hörmedien

- 4.3.1. Dauer
- 4.3.2. Frequenz
- 4.3.3. Lieblingshörmedium
- 4.3.4. Nutzungsmotive Radiohören

4.4. Analoge Spiele

- 4.4.1. Dauer
- 4.4.2. Frequenz
- 4.4.3. Lieblingsspiel (analog)

4.5. Digitale Spiele

- 4.5.1. Dauer
- 4.5.2. Frequenz
- 4.5.3. Lieblingsspiel (digital)

4.6. Lesen

- 4.6.1. Dauer
- 4.6.2. Frequenz
- 4.6.3. Lieblingslesemedium

Abbildung 3: Geräte im Haushalt

(Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb3)

Diagramm:

Balkendiagramm zur Verbreitung verschiedener digitaler Geräte in Haushalten, basierend auf den Studien MjMD 2023 (12-27 Jahre, N=60) und JIM-Studie 2023 (12-19 Jahre, N=1.200).

Achsenbeschreibung:

Die X-Achse zeigt den Anteil der Teilnehmenden in Prozent und reicht von 0% bis 100%. Die Y-Achse listet die verschiedenen Geräte auf: Handy/Smartphone, Laptop/Computer, Fernseher, Tablet, Spielekonsole, Radiogerät, Wearable, Smart-Speaker und E-Book-Reader.

Zusammenfassung:

Die Daten beider Studien zeigen, dass die mobilen Geräte Handy/Smartphone in nahezu allen Haushalten vertreten sind, ebenso Laptop/Computer, dicht gefolgt von Fernsehern. Radiogeräte, Tablets und Spielkonsolen sind in geringerem Umfang verbreitet. Geräte wie Wearables, Smart-Speaker und E-Book-Reader sind noch seltener in den Haushalten der Teilnehmenden beider Studien zu finden.

Wertetabelle:

Gerät	JIM-Studie 2023 (%)	MjMD23 (%)
Handy/Smartphone	99	100
Laptop/Computer	99	100
Fernseher	97 (ohne Internet)	98
Tablet	81	73
Spielekonsole	69 (feste Spielekonsole)	48
Radiogerät	79	83
Wearable	52	48
Smart-Speaker	39	33
E-Book-Reader	34	42

Abbildung 4: Geräte im persönlichen Besitz

(Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb4)

Diagramm:

Balkendiagramm zum Vergleich des persönlichen Besitzes digitaler Endgeräte zwischen zwei Gruppen, basierend auf den Studien MjMD23 (12–27 Jahre, N=60) und JIM-Studie 2023 (12–19 Jahre, N=1.200).

Achsenbeschreibung:

Die X-Achse zeigt den Anteil der Teilnehmenden in Prozent und reicht von 0% bis 100%. Die Y-Achse listet die verschiedenen Geräte auf: Handy/Smartphone, Laptop/Computer, Fernseher, Tablet, Spielekonsole, Radiogerät, Wearable, Smart-Speaker und E-Book-Reader.

Zusammenfassung:

Die Daten zeigen, dass die JIM-Studie 2023 fast durchgehend höhere Werte für den persönlichen Zugang zu Handy/Smartphone, Laptop/

Computer und Fernseher verzeichnet als die MjMD23-Studie. In der MjMD23-Studie ist der Zugang zu Tablets und Radiogeräten vergleichsweise höher.

Wertetabelle:

Gerät	JIM-Studie 2023 (%)	MjMD23 (%)
Handy/Smartphone	96	77
Laptop/Computer	73	38
Fernseher	57 (ohne Internet)	22
Tablet	56	82
Feste Spielekonsole	47 (feste Spielekonsole)	28
Radiogerät	34	60
Wearable	31	15
Smart-Speaker	23	30
E-Book-Reader	14	2

Abbildung 5: Soziale Medien

(Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb5)

Diagramm:

Balkendiagramm zur Nutzung sozialer Medien in Deutschland im Jahr 2023, basierend auf den Studien MjMD23 (12–27 Jahre, N=60), JIM-Studie 2023 (12–19 Jahre, N=1.200) und ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 (ab 14 Jahren, N=2.000).

Achsenbeschreibung:

Die X-Achse zeigt den Anteil der Teilnehmenden in Prozent und reicht von 0 % bis 100 %. Die Y-Achse listet soziale Medien auf: WhatsApp, Instagram, TikTok, Facebook und Snapchat.

Zusammenfassung:

Die Daten zeigen, dass junge Menschen am meisten Soziale Medien nutzen. WhatsApp ist dabei am verbreitetsten. Instagram, TikTok und Snapchat folgen. Die Befragten der ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 sind auf allen Plattformen aktiv, aber weniger. Die Teilnehmenden mit Down-Syndrom nutzen vor allem WhatsApp.

Wertetabelle:

Soziale Medien	MjMD23 (%)	JIM (%)	ARD/ZDF 2023 (ab 14 Jahren; %)
WhatsApp	55	94	n/a
Instagram	12	62	35
TikTok	7	59	15
Facebook	3	22	33
Snapchat	2	49	13

Abbildung 6: Nutzungshäufigkeit Soziale Medien

(Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb6)

Diagramm:

Balkendiagramm zur Nutzung sozialer Medien mindestens wöchentlich im Jahr 2023, basierend auf den Studien MjMD23 (12–27 Jahre, N=60) und ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 (ab 14 Jahren, N=2.000).

Achsenbeschreibung:

Die X-Achse zeigt den Anteil der Teilnehmenden in Prozent und reicht von 0 % bis 100 %. Die Y-Achse zeigt zwei Kategorien: „Mehrere wöchentlich (MjMD23)“ und „Mindestens wöchentlich (ARD/ZDF)“.

Zusammenfassung:

Die Daten verdeutlichen, dass eine hohe Nutzung sozialer Medien mindestens wöchentlich in beiden Studiengruppen besteht. Die Befragten der ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 weisen aber einen höheren Anteil an wöchentlicher Nutzung auf.

Wertetabelle:

Kategorie	Häufigkeit
Mehrere wöchentlich (MjMD23)	67
Mindestens wöchentlich (ARD/ZDF-Onlinestudie 2023)	91

Abbildung 7: Genutzte Bewegtbildmedien

(Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb7)

Diagramm:

Balkendiagramm zur Nutzung von Bewegtbildmedien in Deutschland im Jahr 2023, basierend auf den Studien MjMD23 (12–27 Jahre, N=60), JIM-Studie 2023 (12–19 Jahre, N=1.200) und ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 (ab 14 Jahren, N=2.000).

Achsenbeschreibung:

Die X-Achse zeigt den Anteil der Teilnehmenden in Prozent und reicht von 0 % bis 100 %. Die Y-Achse listet drei Bewegtbildmedien auf: „Videos im Internet“, „Video-Streaming-Dienste“ und „Fernsehen“.

Zusammenfassung:

Die Daten zeigen, dass die Teilnehmenden der drei Studien zu den verschiedenen Bewegtbildmedien sehr unterschiedliche Angaben machen. Teilnehmende der MjMD23 nutzen am meisten das Fernsehen, in der ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 jedoch „Videos im Internet“. Jugendliche sind in allen Bereichen ähnlich viel aktiv.

Wertetabelle:

Bewegtbildmedien	MjMD23 (%)	JIM-Studie 2023 (%)	ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 (ab 14 Jahren; %)
Videos im Internet	43	82	74
Video-Streaming-Dienste	37	71	43
Fernsehen	80	76	n/a

Abbildung 8: Genutzte Hörmedien

(Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb8)

Diagramm:

Balkendiagramm zur Nutzung verschiedener Hörmedien in Deutschland im Jahr 2023, basierend auf den Studien MjMD23 (12–27 Jahre, N=60), JIM-Studie 2023 (12–19 Jahre, N=1.200) und ARD/ZDF-Onlinestudie 2023 (ab 14 Jahren, N=2.000).

Achsenbeschreibung:

Die X-Achse zeigt den Anteil der Teilnehmenden in Prozent und reicht von 0 % bis 100 %. Die Y-Achse listet Hörmedien auf: „Musik hören“, „Radio“, „Hörspiele/Hörbücher“, „Smart-Speaker“ und „Podcast“.

Zusammenfassung:

„Musik hören“ ist das am meisten genutzte Hörmedium in allen befragten Gruppen, während „Smart-Speaker“ und „Podcast“ tendenziell weniger genutzt werden.

Wertetabelle:

Hörmedien	MjMD23 (%)	JIM-Studie 2023 (%)	ARD/ZDF-Onlinestudie (ab 14 Jahren; %)
2023			
Musik hören	90	90	n/a
Radio	38	58	25 (nur online)
Hörspiele/Hörbücher	35	20	10 (nur online)
Smart-Speaker	20	46	n/a
Podcast	17	22	29 (nur online)

Abbildung 9: Tägliche Medien-Nutzungsdauer

(Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb9)

Diagramm:

Balkendiagramm zur durchschnittlichen täglichen Mediennutzung in Minuten an Wochentagen anhand verschiedener Medien in Deutschland im Jahr 2023, basierend auf den Studien MjMD23 (12–27 Jahre, N=60), JIM-Studie 2023 (12–19 Jahre, N=1.200) und ARD/ZDF Massenkommunikation Trends 2023 (ab 14 Jahren, N=2.000).

Alle Urheberrechte liegen beim Verband Sonderpädagogik e. V. – Veröffentlichung und Wiedergabe sind nur mit Genehmigung des Rechteinhabers gestattet.

Achsenbeschreibung:

Die X-Achse zeigt die durchschnittliche Nutzungszeit in Minuten und reicht von 0 bis 240 Minuten. Die Y-Achse listet verschiedene Medien auf: „Internet“, „Bewegtbild“, „Audio“, „Online-Spielen“ und „Lesen“.

Zusammenfassung:

Die Daten zeigen eine lange Mediennutzungsdauer bei „Internet“ und „Bewegtbild“ in allen Altersgruppen, wobei die Teilnehmenden der JIM-Studie 2023 für „Internet“ einen besonders hohen Durchschnittswert angeben. Auch „Audio“ und „Lesen“ werden täglich lange genutzt, wobei die Nutzungsdauer für „Audio“ in den ARD/ZDF Massenkommunikation Trends 2023 am höchsten ist. „Online-Spielen“ und „Lesen“ haben in allen Gruppen kürzere Nutzungszeiten.

Wertetabelle:

Medien	MjMD23 (Minuten)	JIM (Minuten)	ARD/ZDF- Massenkommunikation Trends 2023 (ab 14 Jahren; Minuten)
Internet	139	224	n/a
Bewegtbild	142	129	162
Audio	107	115	159
Online-Spielen	39	92	n/a
Lesen	42	63	78

Abbildung 10: Tägliche Online-Zeit und Online-Spielzeit

(Down-Syndrom_ZfH_2024_Abb10)

Diagramm:

Balkendiagramm zur durchschnittlichen täglichen Online-Zeit und Online-Spielzeit in Minuten, nach Geschlecht und basierend auf den Studien MjMD23 (12–27 Jahre, N = 60) und JIM-Studie 2023 (12–19 Jahre, N = 1.200).

Achsenbeschreibung:

Die X-Achse zeigt die durchschnittliche Nutzungszeit in Minuten, skaliert von 0 bis 240 Minuten. Die Y-Achse zeigt die Kategorien „Online-Zeit weiblich“, „Online-Zeit männlich“, „Online-Spielzeit weiblich“ und „Online-Spielzeit männlich“.

Zusammenfassung:

Die JIM-Studie 2023 zeigt in allen Kategorien höhere Werte für die tägliche Nutzungszeit im Vergleich zur MjMD23-Studie. In beiden Studien verbringen männliche Personen mehr Zeit online und beim Spielen als weibliche Personen.

Wertetabelle:

Kategorie	MjMD23 (Minuten)	JIM-Studie 2023 (Minuten)
Online-Zeit weiblich	101	213
Online-Zeit männlich	169	233
Online-Spielzeit weiblich	18	61
Online-Spielzeit männlich	58	119