Medien

Karsten Zingsheim

Bewegte (Vor-) Bilder - Eine exemplarische Analyse der Vermittlung von Werten und Normen in Animes

Magisterarbeit

GRIN

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT

- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit

- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops

- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen und kostenlos publizieren

GRIN

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de/ abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlages. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2008 GRIN Verlag
ISBN: 9783640300488

Dieses Buch bei GRIN:

https://www.grin.com/document/125206

Karsten Zingsheim

Bewegte (Vor-) Bilder - Eine exemplarische Analyse der Vermittlung von Werten und Normen in Animes

GRIN Verlag

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

http://www.grin.com/

http://www.facebook.com/grincom

http://www.twitter.com/grin_com

Kommunikationswissenschaft

Bewegte (Vor-) Bilder.

Eine exemplarische Analyse der Vermittlung von Werten und Normen in Animes

Hausarbeit

zur

Erlangung des Grades eines Magister Artium

der Philosophischen Fakultät

der Westfälischen Wilhelms-Universität

Münster, Westfalen

vorgelegt von

Karsten Zingsheim

(2008)

Inhaltsverzeichnis

Einführung und Begründung 7
1.1. Einleitung 7
1.2. Zur Begründung des Themas 8
1.3. Qualitative Aspekte der Fernsehnutzung durch Kinder 11
1.3.1. Funktion und Motive der Mediennutzung 13
1.3.2. Emotionale Funktion der Mediennutzung von Kindern 13
1.3.3. Kognitive Funktionen der Fernsehnutzung von Kindern 14
1.3.4. Funktionen der Selbstfindung und Identifikation 14
1.3.5. Soziale Funktion der Mediennutzung 15
1.3.6. Innerfamiliäre Funktionen der Mediennutzung 16
1.4. Wirkungsforschung in der Kommunikationswissenschaft 16

2. Gut und Böse - Tugend – Ethik und Moral 17
2.1. Definition von ‚gut' 17
2.2. Beschreibung des Gewissens 18
2.3. Definition von ‚böse' 19
2.4. Definition von Ethik 19
2.5. Definition von Tugenden 20
2.6. Erwerb einer Tugend 20
2.7. Moral 21
2.7.1. Definition von Moral 21
2.7.2. Doppelmoral 22
2.7.3. Deutsche Moralbegriffe 23
2.8. Verharmlosung von Gewalt 24
2.9. Moralischer Wandel 26
2.10. Deutsche Werte heute: 27
2.10.1. Japanische und Deutsche Werte im Vergleich 27
2.10.2. Die Japaner aus Sicht der Deutschen 29

3. Hintergrund 30
3.1. Hintergründe und Entwicklung 30
3.1.1. Die Entwicklung des Animefilms 31

3.1.1.1. Die prämediale Vorgeschichte ... 31
3.1.1.2. Die Entwicklung der Bildrollen ... 31
3.1.1.3. Die neue Generation von Bildrollen (12.-14. Jh.) ... 32
3.1.1.4. Bilder mit Texten oder Texte mit Bildern? ... 33
3.1.2. Von der Darstellungsform zum ersten Medium (15. – 19. Jh.) ... 34
3.1.3. Die Wiege der visuellen Erzählkultur (Ende 17.-19. Jh.) ... 35
3.1.3.1. Das Allerleiheft als erste Form der Visio-Narrationen Japans ... 36
3.1.3.2. Schwere Rückschläge ... 37
3.1.3.3. Zwischenbilanz ... 38
3.1.4. Der Weg in die Moderne (Ende 19. Jh. bis Anfang 21. Jh.) ... 39
3.2. Die Entwicklung der modernen Kinder- und Jugendliteratur ... 40
3.3. Der ideologische Ursprung des japanischen Animes ... 41

4. Japan, Land und Kultur ... 41
4.1.1. Das Land und ihre Natur ... 42
4.1.2. Die Bewohner und die Kultur ... 42
4.1.3. Das „Copy–Land“ ... 43
4.2. Historische Realität vs. kindgerechte Fiktionalität - Ninjas im Vergleich ... 43
4.2.1. Historische Realität ... 43
4.2.2. Kindgerechte Fiktionalität - Die Darstellung der Ninjas bei Naruto ... 44
4.2.3. Naruto - Cosplay ... 45
4.3. Was ist ein Animationsfilm? ... 46
4.4. Die Geschichte des Zeichentricks ... 46

5. Anime in Deutschland ... 49
5.1. Animes in deutschen Kinos ... 49
5.2. Anime im deutschen Fernsehen ... 49
5.3. Die Serie Naruto ... 52
5.3.1. Die Veröffentlichungen ... 52
5.3.1.1. Als Manga ... 52
5.3.1.2. Als Anime ... 53
5.3.2. Übersicht über den Inhalt ... 54
5.4. Die Erzählweise ... 55
5.4.1. Rahmen, Vor- und Abspann, Trailer ... 55

5.4.2. Geschwindigkeit ... 55
5.4.3. Auftreten der Konfliktpartner ... 55
5.4.4. Grundkonflikt der Serie ... 56
5.4.5. Dramaturgie: Aufbau der Serie ... 56
5.4.6. Handlungsstränge- und Führung ... 56
5.4.7. Spannung (Aufbau, Verlauf und Abbau) ... 57
5.4.8. Physische Gewalt ... 57
5.4.10. Darstellung der Handlungsträger ... 58
5.4.10.1. Die Helden ... 58
5.4.10.1.1. Naruto ... 58
5.4.10.1.2. Sakura ... 58
5.4.10.1.3. Sasuke ... 59
5.4.10.2. Die Widersacher ... 60
5.4.10.2.1. Akatsuki ... 60
5.4.10.2.2. Orochimaru ... 60
5.4.10.3. Die Helfer und Nebenfiguren ... 60
5.4.10.3.1. Die Sannin ... 60
5.4.10.3.1.1. Jiraiya ... 61
5.4.10.3.1.2. Tsunade ... 61
5.4.10.3.1.3. Orochimaru ... 61
5.4.11. Beziehungen innerhalb der Gruppe ... 62
5.4.12. Rollenverhalten (Mädchen – Jungen) ... 62
5.4.13. Beziehung zwischen Helden und Widersachern ... 62

6. Die Methode ... 63
6.1. Begründung der Methode ... 63
6.2. Inhaltsanalyse ... 63
6.2.1. Einführung ... 63
6.2.2. Der Gegenstand ... 64
6.2.3. Inhaltsanalyse von Filmen ... 64
6.2.4. Formen der Analyse ... 65
6.3. Die Analysepraxis. ... 66
6.3.1. Das Einstellungsprotokoll ... 66
6.3.2. Das Sequenzprotokoll ... 67

6.4. Die einzelnen Filmebenen und ihre Bedeutung im Anime 68

7. Naruto 70
7.1. Was vorher geschah 70
7.2. Übersicht über den Untersuchungszeitraum 72
7.3. Beispiel zu der Schnitt- und Retusche-Arbeit von RTL II an „Naruto“ 73

8. Forschungsfrage und Hypothesenbildung 75
8.1. Hypothese I: Die Bösen agieren, die Guten reagieren 75
8.2. Hypothese II: Regelkonformität. 76
8.3. Hypothese III: Schicksalsergebenheit – Pflichtbewusstsein 76
8.4. Hypothese IV: Die Doppelmoral in Gewalt und Machtanwendung 77
8.4.1. Die Doppelmoral in der physischen Gewalt. 77
8.4.2. Die Doppelmoral in der psychischen Gewalt 77
8.4.3. Die Doppelmoral in der Machtanwendung 78
8.5. Hypothese V: Die moralische Stütze 78
8.6. Hypothese VI: Erfolgreiche AZtS eines Landes sind ein Indikator des aktuellen Zeitgeistes. 79
8.7. Hypothese VII: Die Zulassung für Gewaltverharmlosung 81
8.8. Hypothese VIII: Das Ziel rechtfertigt die Mittel 81

9. Auswertung und Interpretation der Ergebnisse 82
9.1. Hypothese I: Die Bösen agieren, die Guten reagieren 83
9.2. Hypothese II: Regelkonformität 84
9.3. Hypothese III: Schicksalsergebenheit – Pflichtbewusstsein 87
9.4. Hypothese IV: Die Doppelmoral in Gewalt und Machtanwendung. 88
9.4.1. Doppelmoral in der physischen Gewalt. 88
9.4.2. Doppelmoral in der psychischen Gewalt 89
9.4.3. Doppelmoral in der Machtanwendung 90
9.5. Hypothese V: Die moralische Stütze 90
9.6. Hypothese VI: Erfolgreiche AZtS eines Landes sind ein Indikator des aktuellen Zeitgeists. 91
9.7. Hypothese VII: Gewaltverharmlosung 93
9.8. Hypothese VIII: Das Ziel rechtfertigt die Mittel 94

10. Die (Doppel-)Moral von der Geschicht 95

11. Anhang 96
11.1. Codieranweisung für das Codierbuch 96
11.2. Ursachen für den HHK 111
11.2.1. Ursachenkomplex I: Verhaltenserwartung 111
11.2.2. Ursachenkomplex 2: knappe Güter 113
11.2.3. Ursachenkomplex 3: Stereotypen 114
11.3. Codierbuch: Moralanalyse 115
11.4. Inhaltsangabe der untersuchten Folgen; 125

12. Sequenzprotokolle 131
12.1. Sequenzprotokoll Naruto Freitag, 27.07.2007 15:40 131
12.2. Sequenzprotokoll Naruto Mittwoch, 25.07.2007 15:40; 134
12.3. Sequenzprotokoll Naruto Donnerstag, 26.07.2007 15:40 139

13. Tabellarischer Anhang 144

14. Literaturverzeichnis 154

15. Bildernachweis 158

16. Danksagung 159

Einführung und Begründung

1.1. Einleitung

Reale Vorbilder sind selten geworden. In der heutigen Zeit, wo die meisten Elternteile berufstätig sind, fällt es den Kindern schwer sich geltende Norm und Moralkodexe abzuschauen und zu erlernen. Die einzige Ausweichmöglichkeit bleibt da oftmals das Beobachten des heimatlichen Fernsehbildschirms.
Gerade Zeichentrickserien haben immer noch bei den Kindern den höchsten Beliebtheitsstatus und bilden damit die Hauptquelle ihrer ‚ferngesehenen' Erfahrungen. In den letzten Jahren konnte man beobachten, dass der amerikanische Zeichentrickmarkt immer mehr von seiner japanischen Konkurrenz verdrängt wird. Gerade den Animezeichentrickserien sagt man einen erheblich störenden Beitrag zur Sozialisation und Konfliktfähigkeit nach, zum einen deswegen, da diese Serien für den Deutschen Markt einen zu hohen Gewaltanteil besitzen und somit geschnitten werden müssen, um für deutsche Kinder zugelassen zu werden. Zum anderen, da der japanische Kulturkreis sich grundlegender als der amerikanische von dem deutschen Kulturkreis unterscheidet.

Diese Magisterarbeit gliedert sich in zwei große Abschnitte. Erst in einen theoretischen Teil anschließend in einen empirischen bzw. analytischen Teil.
Im ersten Teil wird das für die Analyse nötige Hintergrundwissen vermittelt. Den Anfang macht ein historischer Abriss über die Entwicklung des Animefilms und seiner Sonderstellung in Japan. In einem zweiten Teil wird neben einem kurzen Rückblick über die historische Entwicklung Japans auf die Sitten, Gebräuche, Werte und Normen der Japaner eingegangen. Beide Schritte sind für das Verständnis der Handlungen, des Plotverlaufs in Animes und ebenso für die Handlungsmotivation der Charaktere, von immenser Wichtigkeit.
Anschließend wird ein Einblick in die Moral, Tugend und Ethiklehre vermittelt, diese dann auf die heutige Zeit und den Wandel dieser Werte bezogen. Abschließend wird kritisch hinterfragt, in wie fern eine Form der Gewaltverharmlosung in dieser Serie vorliegen könnte.

Im Methodenteil wird die qualitative Inhaltsanalyse vorgestellt, die in dieser Arbeit angewendet wurde. Das Erstellen der Hypothesen und deren Auswertung nehmen den restlichen Teil des Methodenteils ein.

Der Anhang enthält neben dem Codierbuch und den Codieranweisungen eine vollständige Dokumentation der Folgen, die im Beobachtungszeitraum der Serie Naruto untersucht wurden. Dies soll dem Leser helfen zu erkennen, in welchem Kontext die untersuchten Folgen eingebettet sind.

1.2. Zur Begründung des Themas

Die Frage nach der Wirkung von Medien und nach ihren ethischen Konsequenzen, die sich aus bestimmten Wirkungsannahmen ergeben, stellt ein Hauptthema der Medienethik dar. Besondere Beachtung findet dabei die mögliche Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche. Unter den beliebtesten Fernsehformaten bei Kindern steht der Trickfilm. Verschiedene Untersuchungen haben das belegt. (Vgl. dazu Schmidt 1989, 15ff; Schorb et al 1992, 1; Theunert et al 1992, 35)

Es gibt viele Arbeiten, die sich damit beschäftigen, ob die Gewalt, die im Fernsehen dargeboten wird, sich auf den Rezipienten auswirkt, oder nicht. Dabei wird oftmals der Ansatz gewählt, Gewaltakte im Fernsehen quantitativ zu erfassen (das sogenannte „Leichenzählen“; Vgl. etwa Groebel 1993a, 24ff). Unter dieser Prämisse gehen die Fernsehindustrie sowie die Freiwillige Selbstkontrolle der Fernsehwirtschaft (FSK) davon aus, dass Retuschieren und das Herausschneiden von allzu gewalttätigen Szenen ausreichend seien, um eine niedrigere Altersfreigabe zu legitimieren. Die Bedingungen der Entstehung von Gewalt, ihre Legitimation und Rechtfertigung, bis hin zu den Folgen für die im Konflikt stehenden Charaktere, werden dabei vollständig ausgeblendet.

Dabei ist zu beachten, dass gerade in Animezeichentrickserien (Azts) die Protagonisten so dargestellt werden, als würden diese sich in dem Alter der Zielgruppe befinden. Dabei werden in Azts keine vermenschlichten Tiere oder Fabelwesen als Protagonisten gewählt, wie es in amerikanischen Produktionen oftmals der Fall ist. In den Geschichten vom Azts sind die Helden und Schurken Kinder. Dadurch ist der Grad

der Identifikation ebenso höher wie die Gefahr der Übernahme der dargestellten moralischen oder amoralischen Handlungen. Erst in den letzten zwanzig Jahren hat der europäische Markt dieses Medienprodukt für sich entdeckt.
Dass alte Kinderserien wie Heidi, Wickie und die starken Männer und sogar die Biene Maja aus Japan stammen, wissen die Wenigsten, jedoch sind auch die Kenntnisse über Japan selber in Deutschland mangelhaft.

Ob Zeichentrickfilme eine schädliche Wirkung haben oder nicht, soll in dieser Magisterarbeit nicht untersucht werden. Dies wurde bereits in weit über 5000 Untersuchungen geprüft und es wurde kein zufriedenstellendes Ergebnis gefunden.
Jedoch konnte die Wissenschaft sich auf eine Aussage einigen:

> „Einig ist man sich darin, dass Gewaltdarstellungen ein „Wirkungsrisiko" beinhalten und junge Menschen den besonderen Schutz der Gesellschaft genießen.“ (Vgl. Hönge, 2004, 3)

Wenn man das oben genannte Wirkungsrisiko genauer betrachtet, so kann man dieses Risiko in zwei Zeiteinheiten klassifizieren. Kurzfristige wie auch langfristige Auswirkungen auf den Menschen sind denkbar.

Primäre, unmittelbare Wirkungen:
Spontaner Anstieg von Aggressivität, höhere Erregbarkeit und Angst, Übernahme antisozialen Verhaltens bei Kindern im Vorschul- bzw. Grundschulalter.

Sekundäre, langfristige Wirkungen
Erlernen sozial unverträglicher Konfliktlösungsstrategien, Erhöhung der Akzeptanz von Gewalt auch in der Realität, Abstumpfungs- und Gewöhnungseffekt, Verminderung der Empathie, Verkümmerung der sozialen Einstellung, Aneignung stereotyper, geschlechtsspezifischer Verhaltensmuster bei Kindern.
(Vgl. Kleber, 2006, 16)

Diese Arbeit beschäftigt sich in erster Linie nicht mit den wissenschaftlichen Ergebnissen der Medienwirkungsforschung, sondern mit der Stellung von Ethik und Moral in Animezeichentrickserien.

Die Zielsetzung dieser empirischen Arbeit besteht darin, moralisches und tugendhaftes, aber auch unmoralisches Verhalten in Azts aufzuzeigen und zu definieren. Um die Geschichten und der ihr innewohnenden Moral verstehen zu können, ist es wichtig, etwas über die Kultur und die Moral der Produzenten, der Japaner, kennenzulernen. Damit soll ein erster Schritt getan werden, eine mögliche Doppelmoral in diesen Serien zu identifizieren. So werden z. B. in den öffentlichen Medien Gewalt- oder Sexualdelikte angeprangert, zugleich werden unsere Kinder jedoch mit Geschehnissen und einschlägigen Darstellungen unmoralischen Verhaltens konfrontiert. Oftmals versucht man, die Kinder vor Gewaltdarstellungen zu schützen und begeht trotz guter Intention den Fehler Gewalt eher verharmlosend darzustellen. Das dargestellte Verhalten von Gewalt wird in Azts oftmals nicht als falsch, sondern als legitim und gut dargestellt. Damit werden ein verbreitetes Sensationsbedürfnis und ein allgemeiner Voyeurismus bedient, um so höhere Einschaltquoten zu erzielen.

Die Verantwortung des Lehrens von Moralvorstellungen, was gut und was schlecht ist, ist über die Jahrhunderte von der Kirche zu den Familien übertragen worden. Im einundzwanzigsten Jahrhundert scheint es immer mehr so, dass die Aufgabe des Erziehens von den Eltern nicht mehr im vollen Maße wahrgenommen werden kann, da es normal geworden ist, dass beide Elternteile berufstätig sind. Oftmals soll das Fernsehprogramm den Babysitter ersetzen, wobei sich die Väter und Mütter darauf verlassen müssen, dass ihre Kinder nur Dinge zu sehen bekommen, die für ihr Alter und für den Grad ihrer Entwicklung auch wirklich geeignet sind.

> „WIESBADEN – Wie das Statistische Bundesamt zum Internationalen Tag der Familie am 15. Mai 2007 mitteilt, arbeiteten im Jahr 2005 von den Paaren mit Kindern in Deutschland bei mehr als der Hälfte beide Partner. Bei 51% der Ehepaare mit Kindern übten Mutter und Vater eine Erwerbstätigkeit aus. Bei nicht ehelichen Lebensgemeinschaften waren es mit 54% noch etwas mehr. Das zeigen die aktuellen Ergebnisse des Mikrozensus, der größten jährlichen Haushaltsbefragung in Europa. Betrachtet wurden 5,5 Millionen Ehepaare und 605.000 nicht eheliche Lebensgemeinschaften, bei denen beide Partner im erwerbsfähigen Alter sind und mindestens ein Kind unter 15 Jahren lebt. Zu den Kindern zählen dabei – neben leiblichen Kindern – auch Stief-, Pflege- und Adoptivkinder.“ (Statistisches Bundesamt, 2007)

Kinder können primär nur durch Beobachtung und durch Erziehung erlernen, was als richtig und was falsch gilt. Oftmals können Eltern dieser Vorbildfunktion, durch Mangel an Zeit nicht mehr ausreichend nachkommen. So müssen sich diese Kinder neue Quellen suchen, an denen sie sich mit ihrem Verhalten orientieren können. So kann das Fernsehgerät und das Handeln der Helden in den täglichen Animezeichentrickserien als attraktive Alternative in Betracht gezogen werden.

So sehe ich diese Magisterarbeit zweifach legitimiert. Erstens durch den Aspekt einer mangelnden Forschung in diesem Bereich und zweitens durch die Bedeutung des Themas für die Sozialisation von Kindern.

1.3. Qualitative Aspekte der Fernsehnutzung durch Kinder

Neben der Beliebtheit von Fernsehangeboten gehört auch das Ausmaß des Fernsehkonsums bezüglich Dauer und Häufigkeit zu den quantitativen Aspekten der Fernsehnutzung. Zusammenfassend kann man sagen, dass es darum geht, was, wie lange und wann Kinder ihre Zeit vor dem Fernseher verbringen.
Die Verfügbarkeit von Fernsehgeräten ist in deutschen Kinderzimmern kontinuierlich angestiegen. Jedes dritte Kind zwischen 6 und 13 Jahren besitzt mittlerweile einen eigenen Fernseher.
Die Aktivität des Fernsehens liegt nach einer Studie von Feierabend und Klingler (2008) bei Kindern zwischen 6 und 13 Jahren auf dem zweiten Platz – direkt nach „sich mit Freunden treffen“. Auch können Kinder am wenigsten, direkt nach dem Internet, auf den Fernseher verzichten. In einer Langzeitstudie von Feierabend und Klingler (2008) hat sich gezeigt, dass die Entwicklung der Fernsehnutzung weitestgehend konstant geblieben ist. In einem Zeitraum von 1992 bis 1997 wurde nur ein Anstieg der Sehdauer der 3- bis 13-Jährigen von etwa 93 Minuten pro Tag auf 101 Minuten pro Tag verzeichnet. Anschließend im Zeitraum von 1996 bis 2001, ging dann jedoch die Fernsehdauer wieder auf 98 Minuten pro Tag zurück. Vergleicht man die Daten der 3- bis13-Jährigen der letzten 10 Jahre mit den Personen ab 14 Jahren, so ist die Fernsehnutzung als sehr stabil zu bezeichnen. Sahen 3- bis13-Jährige 2001 nur gerade mal fünf Minuten mehr Fernsehen als 1992, so steigt die Sehdauer der Zuschauer im gleichen Zeitraum ab 14 um ca. 37 Minuten.

① **Entwicklung der Fernsehnutzung bei Kindern 1992 bis 2007**
Mo-So, 3.00-3.00 Uhr, BRD gesamt

	1992	1994	1996	1998	2000	2001	2002	2003	2004	2004 (D+EU)	2005 (D+EU)	2006 (D+EU)	2007 (D+EU)	Index 2007 (2006=100)	Index 92/07 (1992=100)
Seher in %/Tag															
3–13 Jahre	66	63	61	62	62	61	62	60	61	61	59	59	58	98	87
3–5 Jahre	60	58	55	56	57	57	57	54	56	55	54	54	54	100	90
6–9 Jahre	66	61	60	62	62	60	61	59	60	60	59	59	57	98	87
10–13 Jahre	70	69	66	66	65	64	65	64	64	64	62	62	60	97	86
Pers. ab 14 J.	76	76	73	74	74	74	75	75	76	76	75	75	73	98	97
Sehdauer in Min./Tag															
3–13 Jahre	93	93	101	99	97	98	97	93	93	93	91	90	87	98	94
3–5 Jahre	66	73	81	76	76	76	70	69	68	68	71	73	73	99	110
6–9 Jahre	97	92	96	96	96	93	92	87	88	87	86	85	83	98	86
10–13 Jahre	111	108	120	117	111	113	116	113	113	114	108	106	101	95	91
Pers. ab 14 J.	168	178	195	201	203	205	215	217	225	225	226	227	223	98	132
Verweildauer in Min./Tag															
3–13 Jahre	156	154	159	154	152	154	151	149	146	147	147	146	144	99	93
3–5 Jahre	129	131	138	130	128	127	117	119	116	116	123	127	125	99	97
6–9 Jahre	156	154	154	150	150	150	145	140	139	139	140	138	138	100	89
10–13 Jahre	169	170	177	173	167	171	172	172	169	171	168	165	162	98	96
Pers. ab 14 J.	237	247	265	268	272	275	283	286	293	293	296	299	299	100	126

Quelle: AGF/GfK Fernsehforschung, PC#TV Aktuell, Fernsehpanel (D, D+EU), eigene Berechnung.

vgl. Media Perspektiven 4/2008, 191

Betrachtet man sowohl die Sehdauer wie auch die quantitativen Aspekte der Fernsehnutzung, sind die qualitativen Aspekte der Mediennutzung von wichtiger Signifikanz. Nach Six (1995) lassen sich folgende qualitative Merkmale der Mediennutzung unterscheiden:

- Merkmale der Rezeptionssituation
- Merkmale der Angebotsauswahl und Nutzungsweisen
- Funktion und Motive der Mediennutzung
- Faktoren auf Seiten des Kindes
- Medienbezogene Faktoren auf Seiten der Familie
- Medienunabhängige, familieninterne bzw. familienexterne Rahmenbedingungen.

Es ist jedoch wichtig anzumerken, dass die einzelnen Faktoren sehr eng miteinander verknüpft sind.