

KIM-STUDIE 2000
Kinder und Medien
Computer und Internet

**Basisuntersuchung zum
Medienumgang
6- bis 13-Jähriger**

KIM-Studie 2000
Kinder und Medien
Computer und Internet
Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland

Herausgeber:

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Geschäftsstelle: SWR Medienforschung
Hans-Bredow-Straße
76530 Baden-Baden
Tel.: 07221 – 929 43 38
Fax.: 07221 – 929 21 80
E-Mail: info@mpfs.de
<http://www.mpfs.de>

Baden-Baden, August 2001
Sabine Feierabend / Dr. Walter Klingler

© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest ist ein Kooperationsprojekt der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LfK), der Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland-Pfalz (LPR) und dem Südwestrundfunk (SWR).

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Einführung und Methode	3
2. Freizeitaktivitäten	5
3. Themeninteressen	10
4. Vorbilder und Idole	13
5. Medienausstattung und Medienbesitz	14
6. Medienbindung	17
7. Medienfunktionen	18
8. Computer	20
8.1 Nutzung – wer-was-wann-wie oft?	20
8.2 Vermittler und Ratgeber	24
8.3 Computer und Kommunikation	25
8.4 Was Kinder am Computer machen	28
8.5 Computerspiele	30
8.6 Lernprogramme	33
8.7 PC-Ausstattung	35
8.8 Computerkompetenz und Fachzeitschriften	36
8.9 Exkurs – Nicht-Nutzer	38
9. Computer und Schule	41
10. Internet	42
11. Meinungen der Mütter zu Computer und Internet	47
12. Fazit	51

1. Einführung und Methode

Das Medienangebot hat sich – nicht nur für Kinder – in den letzten Jahren mit zunehmender Dynamik entwickelt. Vor allem die neuen Kommunikationstechnologien, deren Angebote und Akzeptanz durch die Nutzer, stehen im Mittelpunkt zahlreicher Untersuchungen. Aufgrund der rasanten Entwicklungen sind immer kürzere Untersuchungseinheiten nötig, um Veränderungen so zeitnah wie möglich abzubilden. Im Fokus steht dabei meist die Bevölkerung ab 14 Jahre. Da gerade Kinder und Jugendliche diesen neuen Entwicklungen – seien es Fernsehformate, Computer und Internet oder mobiles Telefonieren – sehr aufgeschlossen gegenüber stehen, besteht auch hier zunehmend die Notwendigkeit, Entwicklungen und Veränderungsprozesse kontinuierlich aufzuzeigen,¹ gilt diese Altersgruppe einerseits als besonders gefährdet bezüglich möglicher Risiken, andererseits als die Generation, die wie keine zuvor nahezu selbstverständlich in diese Medienwelt hineinwächst. Für Kinder wird im Bereich des Fernsehens seit geraumer Zeit über Änderungen im Nutzungsverhalten berichtet.² Untersuchungen über andere Medien und hier besonders die neuen Technologien bei Kindern sind hingegen weniger verbreitet.³

Im folgenden sollen Basisdaten zum Themenbereich „Kinder, PC und Internet“ dokumentiert werden, die auf den Ergebnissen einer Studie basieren, die im Auftrag des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest – eine Forschungskooperation zwischen der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, der Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland-Pfalz und dem Südwestrundfunk – durchgeführt wurde.

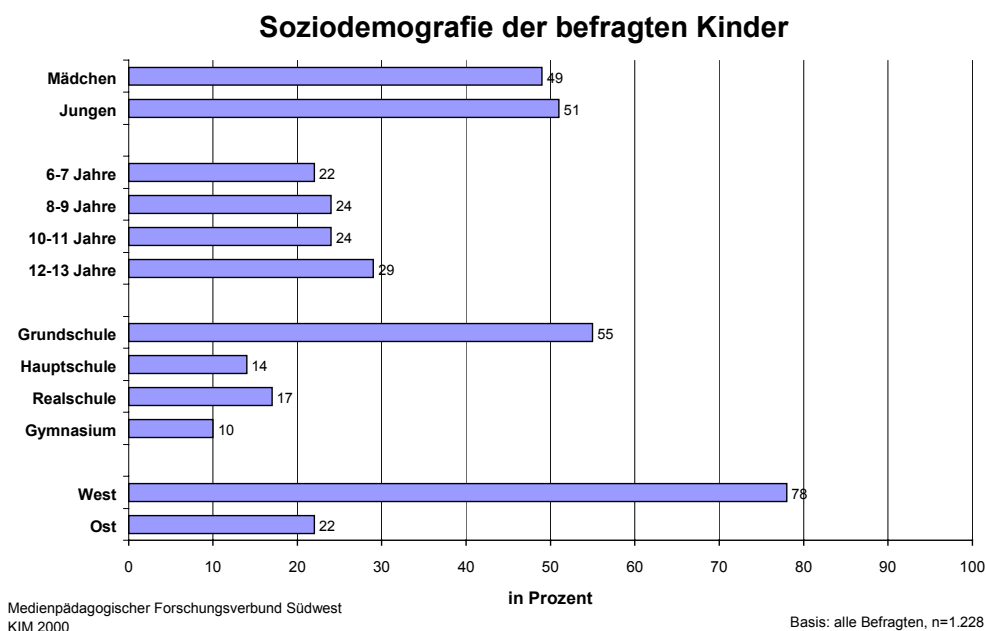
Grundgesamtheit der Studie „Kinder und Medien 2000 – PC und Internet“ (KIM 2000) bilden die rund 7 Mio. deutschsprachigen Kinder im Alter zwischen sechs und 13 Jahren sowie deren Mütter bzw. primäre Erziehungspersonen.

¹ Dies geschieht beispielsweise für die Altersgruppe der 12- bis 19-Jährigen mit der JIM-Studie (Jugend, Information, Multimedia), die seit 1998 im Jahresturnus vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (LfK, LPR, SWR) durchgeführt wird. Vgl. Feierabend, S., Klingler, W. (2000): Jugend, Information, (Multi-)Media 2000. Aktuelle Ergebnisse der JIM-Studie zum Medienumgang Zwölf- bis 19-Jähriger. Media Perspektiven, 11, 517-527 sowie www.mpfs.de.

² vgl. Feierabend, S. und Simon, E. (2001): Was Kinder sehen. Media Perspektiven, 4, 176-188.

³ Um dieses Forschungsdefizit abzubauen, wurde im Frühjahr 1999 die Untersuchung „Kinder und Medien“ (KIM) 1999 zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (LfK, LPR, SWR) initiiert. Vgl. Feierabend, S., Klingler, W. (1999): Kinder und Medien 1999. Ergebnisse der Studie KIM `99 zur Mediennutzung von Kindern. Media Perspektiven, 12, 610-625.

Aus dieser Grundgesamtheit wurde eine repräsentative Stichprobe von 1.228 Zielpersonen im November/Dezember 2000 untersucht. Die Befragung der Kinder erfolgte dabei mündlich-persönlich, die der Mütter schriftlich. Feldarbeit und Datenprüfung lagen beim IFAK-Institut in Taunusstein.



Im Rahmen der KIM 2000 – Befragung der Kinder standen folgende Themen im Mittelpunkt:

- Freizeitaktivitäten
- Themeninteressen
- Medienausstattung
- Medienbindung
- Medienfunktionen
- Computer - Nutzung, Meinungen, Umgang im Alltag
- Computerspiele
- Lernprogramme
- Computer und Schule
- Internet

Insgesamt erlauben die Daten der Studie 2000 eine aktuelle Bestandsaufnahme des Themenfeldes Kinder, Computer und Internet. Gleichzeitig bietet ein Vergleich mit der Vorgängerstudie „KIM `99“ einen Einblick in die Geschwindigkeit von Veränderungsprozessen, vor allem beim Thema Computer und Internet.

2. Freizeitaktivitäten

Welchen Tätigkeiten gehen Kinder zum Jahresende 2000 in ihrer Freizeit nach? Hierzu wurde den Kindern ein Kartenspiel mit unterschiedlichsten Möglichkeiten überreicht, mit dessen Hilfe die Frequenzen der einzelnen Aktivitäten erhoben wurden. Demnach sehen acht von zehn Kindern täglich bzw. fast täglich in ihrer Freizeit fern, eben so viele beschäftigen sich mit gleicher Intensität mit der Erledigung von Hausaufgaben. Das Zusammentreffen mit Gleichaltrigen außerhalb der Schule – sei es zum Spielen im oder außer Haus – findet bei jedem zweiten Kind so gut wie täglich statt. Ein Drittel hört mit großer Intensität Radio oder andere Tonträger, jedes vierte Kind beschäftigt sich in seiner Freizeit mit einem (Haus-) Tier. Ausruhen, Telefonieren und kreative Tätigkeiten wie Malen und Basteln werden Ende 2000 in der täglichen Zuwendung genauso häufig ausgeübt wie die Beschäftigung mit einem Computer.

Erweitert man die Betrachtung auf „Tätigkeit wird mindestens einmal pro Woche ausgeübt“, so zeigt sich, dass auch die Printmedien – also das Lesen von Büchern oder Zeitschriften – zumindest für die Hälfte der Kinder attraktiv sind.

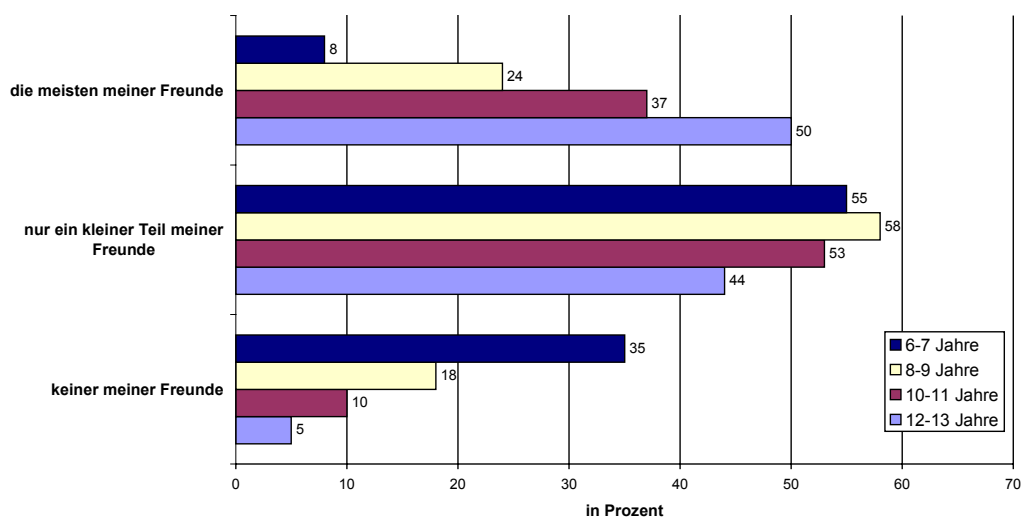
Insgesamt bleibt das Freizeitverhalten im Vergleich zur Vorgängerstudie „KIM '99“ stabil. Nennenswerte Veränderungen gab es vor allem im Bereich Computer. Doppelt so viele Kinder (16 %) wie 1999 (8 %) geben an, sich nahezu täglich mit dem Computer zu beschäftigen, weitere 29 Prozent nutzen Computer ein- bis mehrmals pro Woche (1999: 26 %). Der Anteil der selteneren Nutzer beträgt 15 Prozent, 40 Prozent geben an, in der Freizeit nie Computer zu gebrauchen.

Auch im Freundeskreis der Kinder spiegelt sich die wachsende Bedeutung wider. Der Umgang mit Computern ist auch dort immer mehr Regel denn Ausnahme. Ein Drittel der Kinder gibt an, dass die meisten der eigenen Freunde einen Computer nutzen, 52 Prozent geben an, dass dies nur bei einem kleinen Teil der eigenen Freunde der Fall ist. Nur bei 16 Prozent der Kinder spielen Computer im Freundeskreis keine Rolle. Je älter die Kinder sind, desto wahrscheinlicher nutzen sie selbst und damit auch die Freunde Computer. Bei den 12- bis 13jährigen geben nur noch fünf Prozent an, dass Computer kein Thema unter Gleichaltrigen sei.

Eine Abhängigkeit zeigt sich auch nach finanzieller Situation des Elternhauses. Liegt das Haushalts-Nettoeinkommen bei DM 3.000,-- und weniger, dann haben

27 Prozent der Kinder keine Freunde, die mit dem Computer umgehen. Liegt das Haushalts-Nettoeinkommen bei DM 5.000,- und mehr sind es nur noch 11 Prozent.

Computernutzung der Freunde



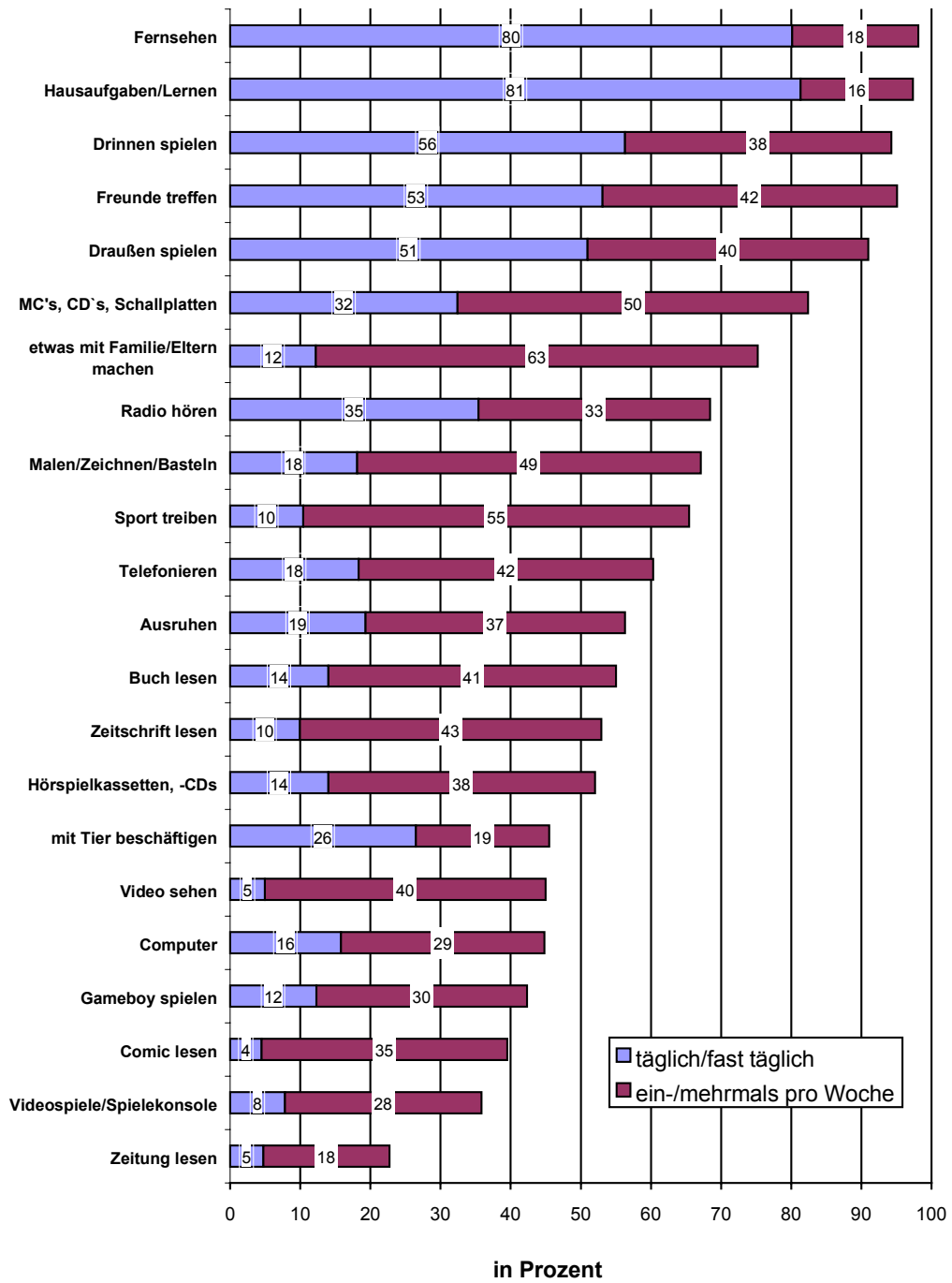
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: alle Befragte, n= 1.228

Bei der Frage nach der liebsten Freizeitbeschäftigung (es waren maximal drei Nennungen zugelassen) führt mit 40 Prozent „sich mit Freunden treffen“, knapp dahinter kommen das Fernsehen (35 %) und an dritter Stelle „draußen spielen“ (33 %). Mit etwas Abstand folgen dann „Sport“ (18 %), „drinnen spielen“ (17 %), „Computer“ (16 %), das „Beschäftigen mit einem Tier“ (13 %), Tonträger (13 %) und „Malen/Basteln“ (10 %). Mädchen nennen das Fernsehen und Zeichnen/Basteln etwas häufiger als liebste Freizeitbeschäftigung, Jungen geben stärker das Spielen außer Haus, Sport und Computer an. Im Vergleich zu 1999 hat der Computer als Lieblingsbeschäftigung um sieben Prozentpunkte zugelegt.

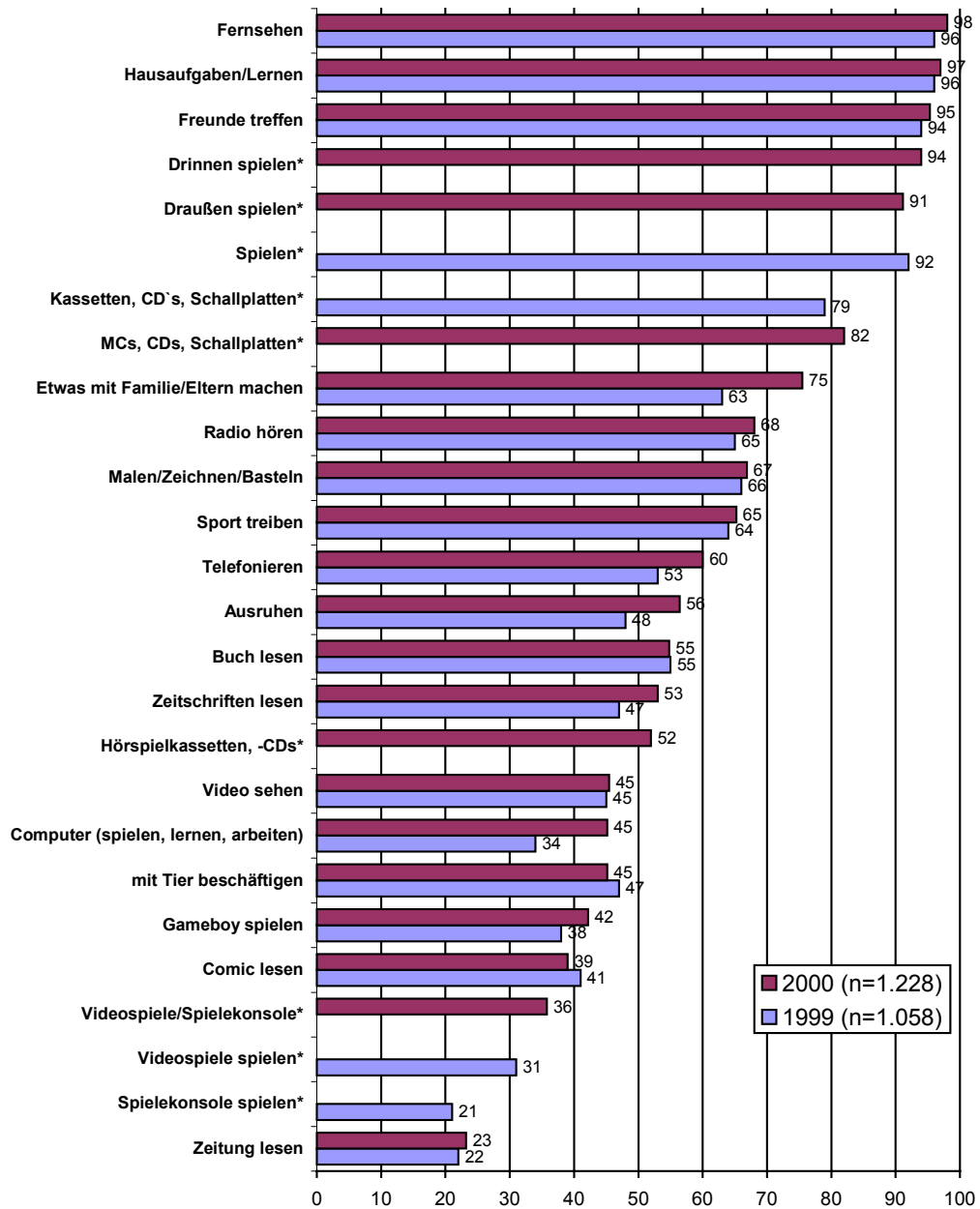
Der Blick auf neue und alte Bundesländer zeigt, dass ostdeutsche Kinder auch im Jahr 2000 das Fernsehen an erster Stelle nennen, knapp dahinter folgt das Spielen außer Haus, mit etwas Abstand das Treffen mit Freunden (28 %). Im Westen nennen die Kinder „Freunde treffen“ an erster Stelle (43 %), Fernsehen und draußen spielen kommen mit Abstand auf Platz zwei und drei.

Freizeitaktivitäten



Freizeitaktivitäten

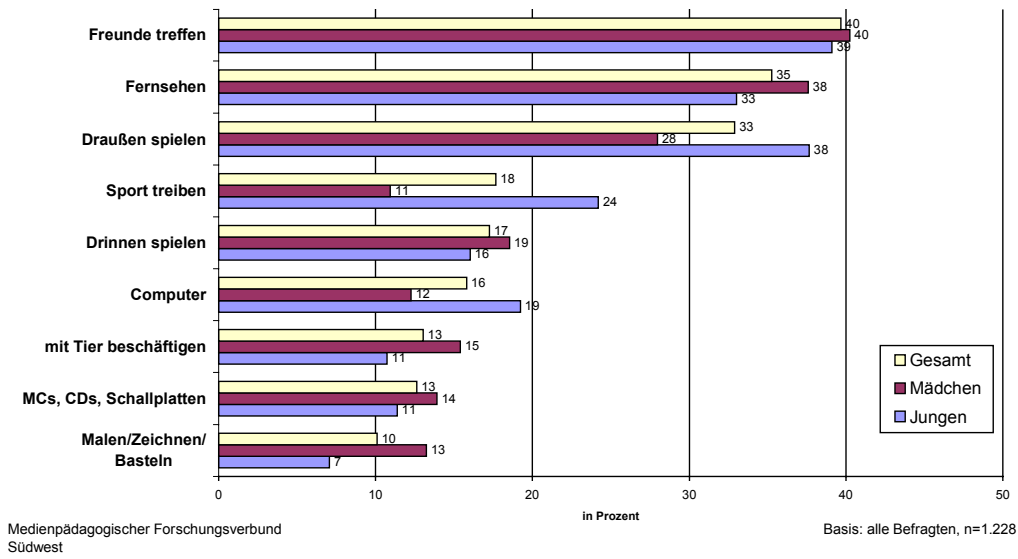
- mindestens einmal pro Woche -



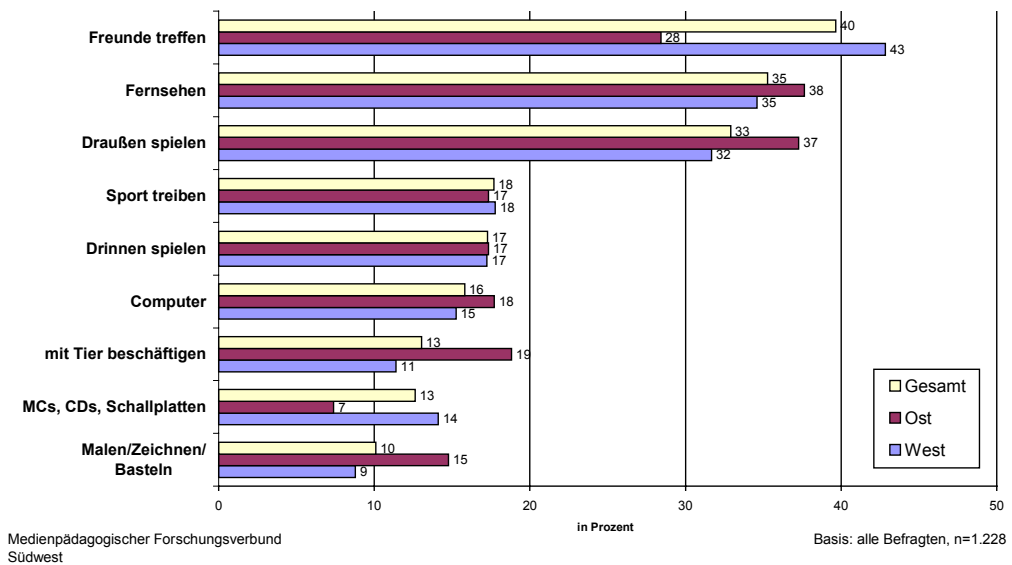
* unterschiedliche Fragestellung

in Prozent

Liebste Freizeitbeschäftigung bis zu drei Nennungen



Liebste Freizeitbeschäftigung bis zu drei Nennungen



3. Themeninteressen

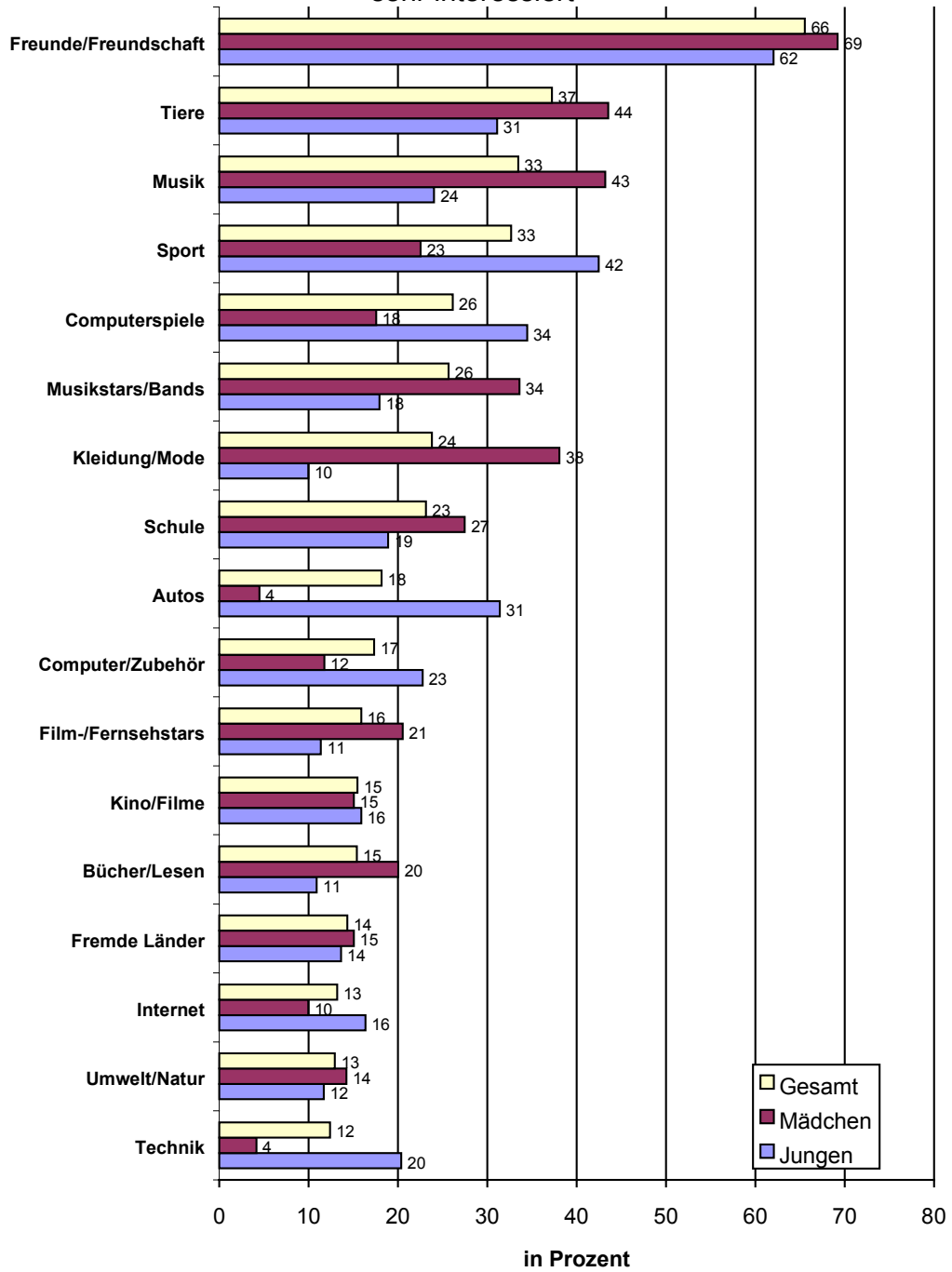
Anhand einer 17 Themen umfassenden Liste wurden die Kinder gebeten jeweils anzugeben, ob sie sich für ein Themenfeld sehr interessieren, interessieren, weniger oder gar nicht interessieren.

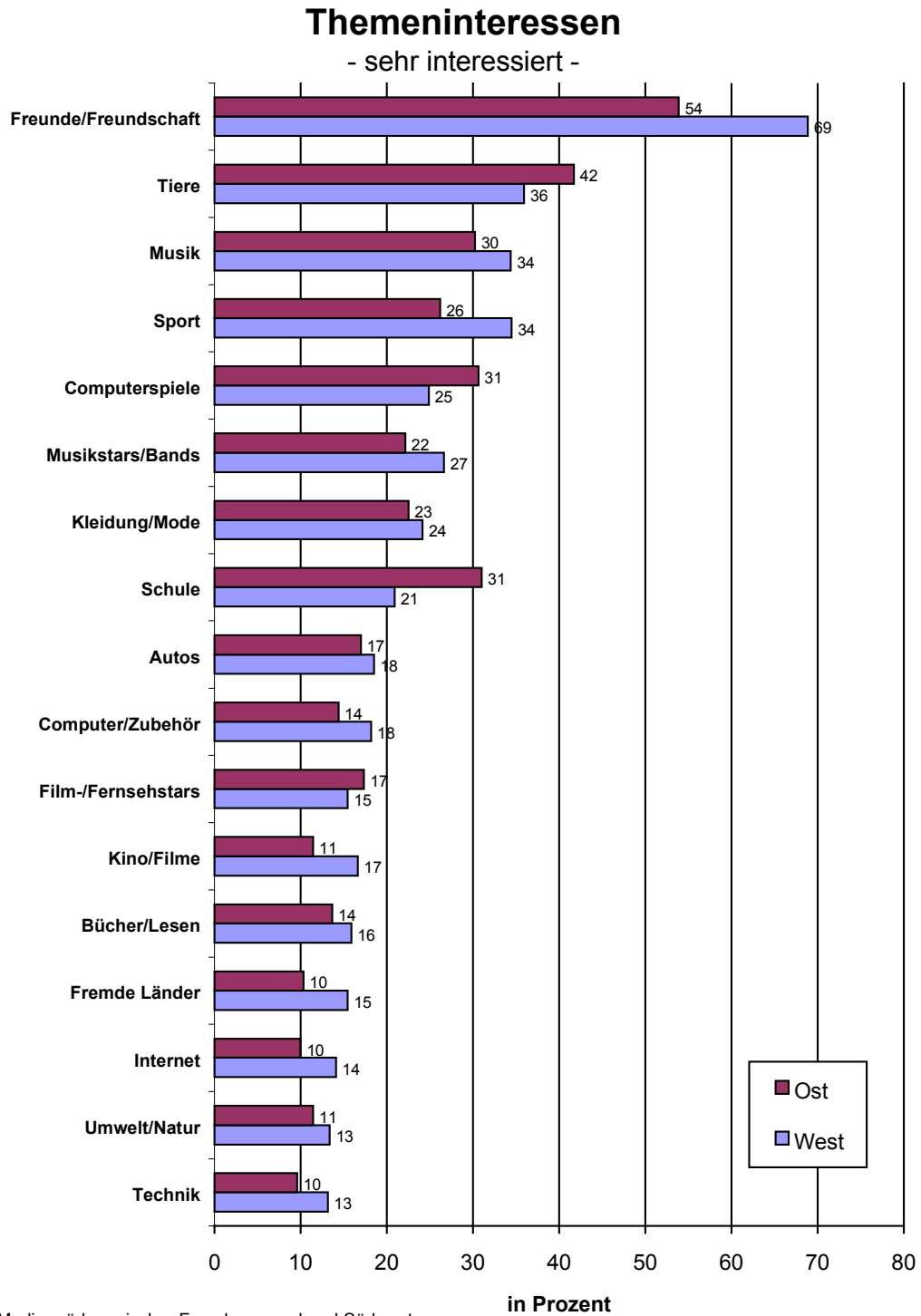
Für zwei Drittel der Kinder hat das Thema „Freunde/Freundschaft“ die größte Priorität („sehr interessiert“). Mit Abstand folgen „Tiere“ (37 %), „Musik“ (33 %), „Sport“ (33 %), „Computerspiele“ (26 %), „Musikstars/Bands“ (26 %), „Kleidung/Mode“ (24 %) und „Schule“ (23 %). Das Thema „Internet“ liegt bei dieser Betrachtung auf dem drittletzten Platz (13 %). Während das Thema „Freunde/Freundschaft“ von Jungen und Mädchen gleichermaßen auf Platz 1 gesetzt wird, interessieren sich auch am Ende des Jahres 2000 Mädchen stärker als Jungen für die Bereiche Tiere, Musik, Musikstars/Bands, Kleidung/Mode, Film-/Fernsehstars und Bücher. Jungen hegen an ihren „klassischen“ Themen größeres Interesse: Sport, Autos, Technik sowie Computerspiele, Computerzubehör und Internet.

Im Altersverlauf gewinnen fast alle Themen an Bedeutung. Nur vier Prozent der 6- bis 7-Jährigen zeigen starkes Interesse am Thema Internet, bei den 12- bis 13-Jährigen sind es bereits 23 Prozent. Vor allem das Thema Tiere verliert in diesem Kontext mit zunehmendem Alter der Kinder an Relevanz. Ost- und Westkinder zeigen nur bei wenigen Themen deutliche Unterschiede. So sind für 69 Prozent der Kinder in den alten Bundesländern „Freunde/Freundschaft“ ein sehr wichtiges Thema, während nur 54 Prozent der Kinder aus den neuen Bundesländern diese Priorität bekunden. Umgekehrt zeigen sich Kinder aus dem Osten (31 %) stärker an der Schule interessiert als Kinder aus dem Westen (21 %).

Themeninteressen

- sehr interessiert -

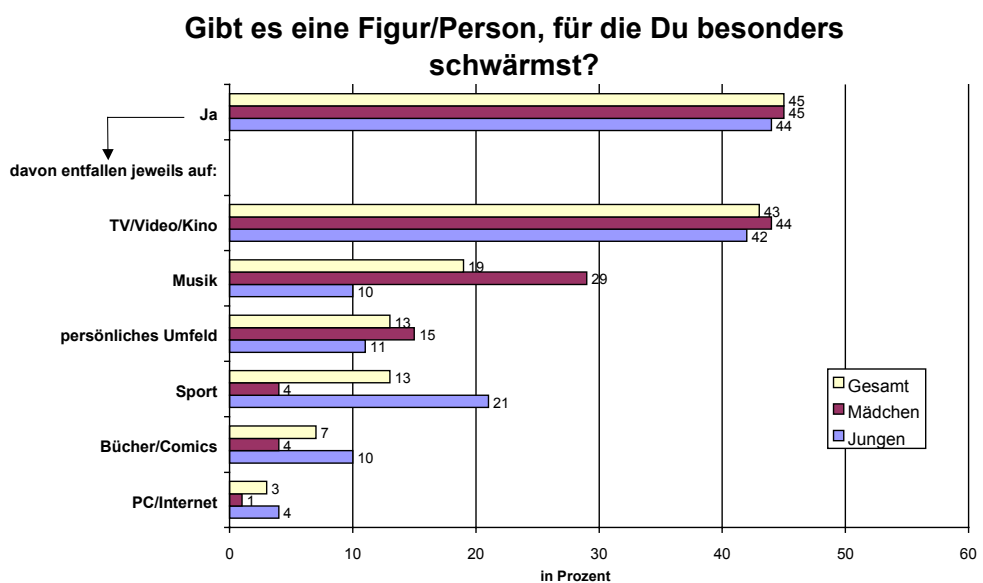




4. Vorbilder und Idole

Zu welchen Figuren oder Personen – fiktive oder reale – haben Kinder eine besondere Beziehung, woher stammen diese Vorbilder und Idole? Knapp die Hälfte aller Kinder bejahen die Frage „Gibt es für Dich eine Person oder Figur, für die Du besonders schwärmst oder die Dir einfach besonders gut gefällt?“, unabhängig von Geschlecht, Alter oder geografischer Herkunft.

Ordnet man die offenen Nennungen dieser Kinder, dann stellt die Welt aus Fernsehen, Video oder Kino den größten Anteil an Identifikationsfiguren für Kinder (43 %). Mit großem Abstand folgen Personen bzw. Gruppen aus der Musikbranche (19 %), jeweils 13 Prozent nennen Personen aus dem persönlichen Umfeld (Eltern, Freunde, Verwandte) oder aus dem Sport. Noch sieben Prozent geben Figuren aus Büchern, Zeitschriften bzw. Comics an.



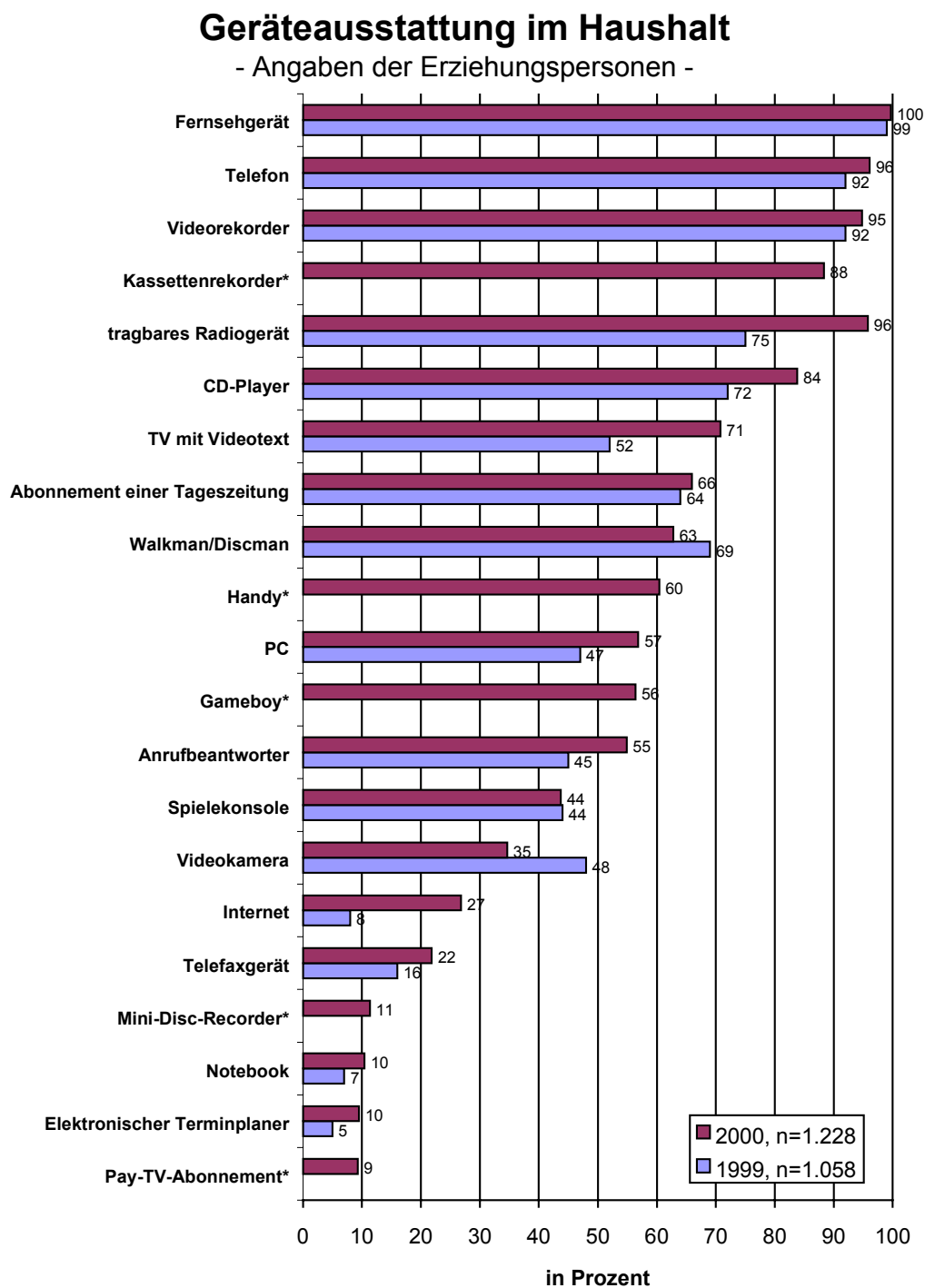
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: alle Befragten, n=1.228

Während für Jungen potentielle Vorbilder oder Idole überdurchschnittlich aus den Bereichen Sport und Comic kommen, geben Mädchen fast dreimal so oft wie Jungen Musikstars oder Bands an. Im Altersverlauf zeigt sich eine deutliche Abnahme der Vorbilder aus dem Fernseh-Bereich, Musiker und Sportler hingegen nehmen an Bedeutung zu. Kinder aus den neuen Länder nennen häufiger Idole aus dem Fernseh-, Video- oder Kinobereich (52 %) als Kinder aus den alten Ländern (40 %), letztgenannte bevorzugen stärker Vorbilder aus dem Sport (14 %) als Kinder im Osten (8 %).

5. Medienausstattung und Medienbesitz

In welchem Umfang sind die verschiedenen Medien in Haushalten, in denen Kinder aufwachsen, verankert bzw. wie hoch ist die Ausstattung der Kinder mit Medien im eigenen Besitz?



Fernsehgerät, Telefon, Radio und Videogerät sind – laut Angaben der Erziehungspersonen - in über 95 Prozent der Haushalte, in denen Kinder leben, vorhanden. In zwei Dritteln der Haushalte ist eine Tageszeitung abonniert, 60 Prozent verfügen über ein Handy, 57 Prozent über einen Computer, in 44 Prozent der Haushalte gibt es eine Spielekonsole. Gut ein Viertel der Haushalte hat einen Internet-Anschluss (27 %), 10 Prozent ein Notebook und 9 Prozent ein Pay-TV-Abonnement.

Bei der Haushaltsausstattung mit Computern ist ein starkes Bildungs- und Einkommensgefälle sichtbar. Kinder, die die Hauptschule besuchen, haben nur zu 46 Prozent einen PC im Haushalt, bei Gymnasiasten sind es 84 Prozent. Liegt das HH-Nettoeinkommen bei bis zu DM 3.000,--, gehören in 38 Prozent der Haushalte Computer zum Inventar, liegt es bei DM 5.000,-- und mehr, dann ist in acht von zehn Haushalten ein Computer vorhanden. Auch sind Computer in den neuen Ländern weiter verbreitet (69 %) als in den alten (52 %).

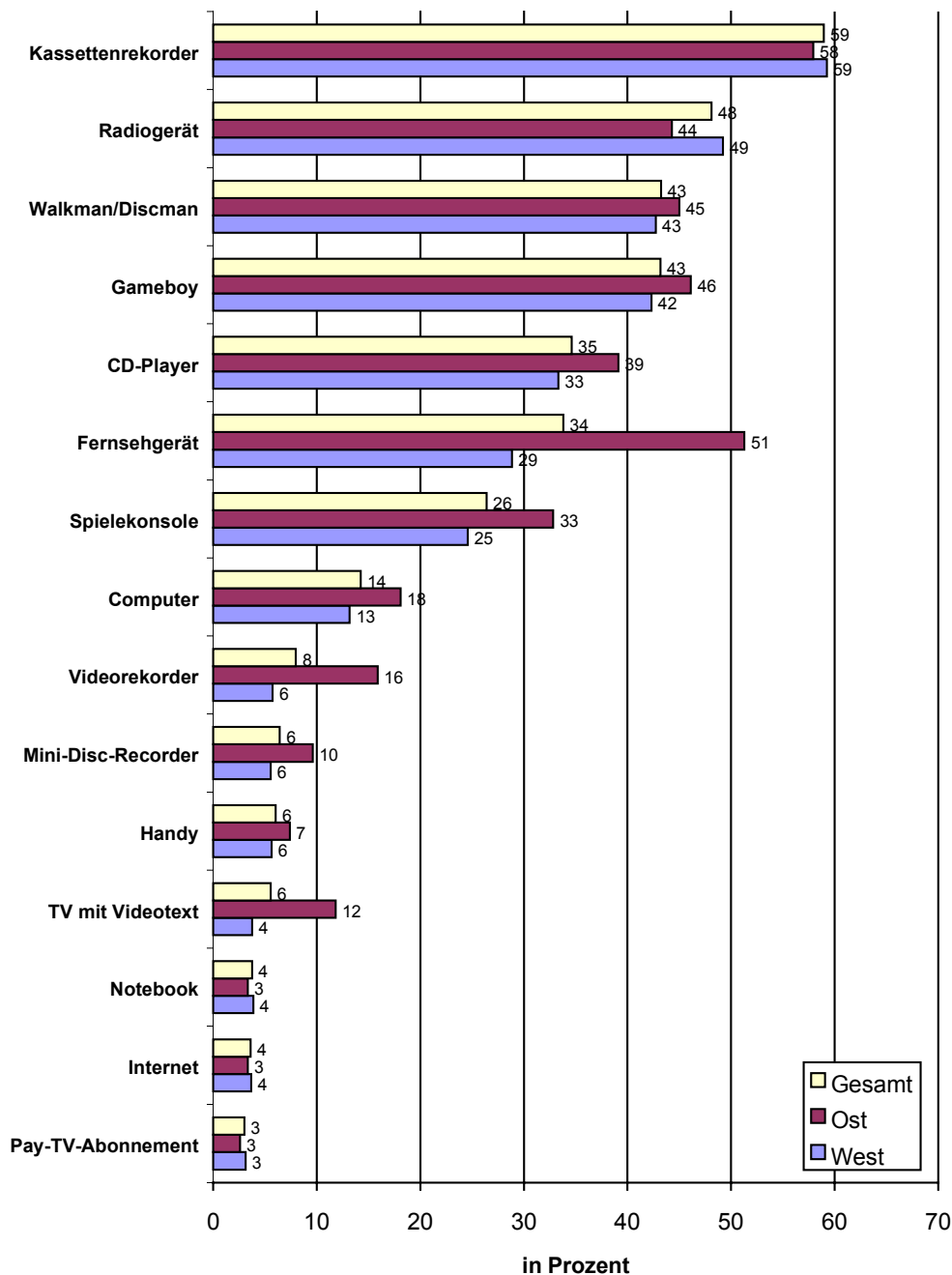
Vor allem die Ausstattungsrate mit Computer (plus 10 Prozentpunkte) und Internet (plus 19 Prozentpunkte) ist in den 18 Monaten, die zwischen KIM 2000 und KIM `99 liegen, deutlich angestiegen.

Der persönliche Medienbesitz der Kinder erlaubt – in der Regel – eine autonomere Nutzung, sowohl zeitlich als auch inhaltlich. Nach Angaben der Erziehungspersonen haben 34 Prozent der Kinder ein eigenes Fernsehgerät (West: 29 %, Ost: 51 %), 8 Prozent einen eigenen Videorekorder (West: 6 %, Ost: 16 %). Die Besitz-Rate beträgt beim Kassettenrekorder 59 Prozent, beim CD-Player 35 Prozent, beim Radio 48 Prozent, beim Computer 14 Prozent und beim Handy sechs Prozent. Der Wunsch nach einem Handy besteht im übrigen bei zwei Drittel der Kinder, die noch keines haben.

Vergleicht man diese Angaben der Erziehungspersonen mit denen der Kinder, so liegen die Angaben bei Radio, CD-Player und Kassettenrekorder um 10 bis 20 Prozentpunkte höher – Kinder haben anscheinend Schwierigkeiten, die Verfügbarkeit im Haushalt und den eigenen Besitz zu unterscheiden. Dies könnte ein Indiz dafür sein, dass die Nutzung dieser Medien oft durch die Kinder (mit-) bestimmt wird. Bei Fernseher, Videorekorder, Handy und Computer hingegen gibt es nur geringfügige Abweichungen von max. drei Prozentpunkten zwischen den

Angaben der Kinder und denen der Erziehungspersonen, hier scheint eine konkrete Besitzzuweisung besser verankert zu sein.

Gerätebesitz der Kinder - Angaben der Erziehungspersonen -

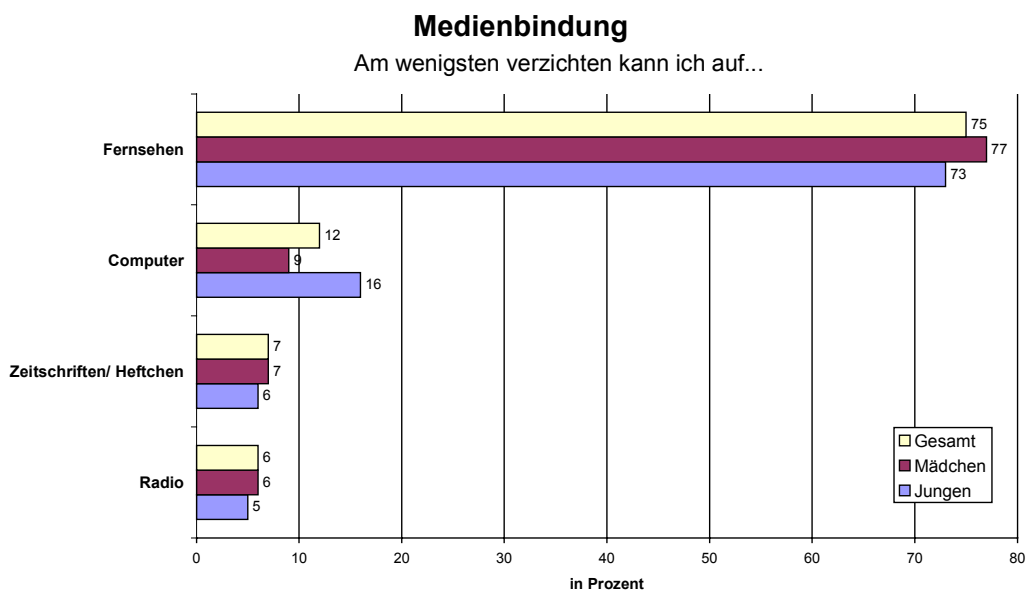


Insgesamt lässt sich aber eine zunehmende Ausstattung vor allem im Bereich der neuen Technologien feststellen. Sind diese Geräte im Haushalt vorhanden, dann finden sich unter den Nutzern und Anwendern – früher oder später – auch zunehmend Kinder.

6. Medienbindung

Für wie unverzichtbar sind verschiedene Medien – hier waren neben dem Fernsehen der Computer, Zeitschriften bzw. Heftchen und das Radio vorgegeben – in der subjektiven Wahrnehmung der Kinder? Auf welches Medium könnte am ehesten verzichtet werden, auf welches am wenigsten?

Das Fernsehen weist auch Ende 2000 die höchste Bindungsrate bei Kindern auf. Drei Viertel geben an, sie könnten auf dieses Medium am wenigsten verzichten. Computer sind für 12 Prozent das wichtigste Medium dieser Auswahl, es folgen Zeitschriften (7 %) und das Radio (6 %). Bei Jungen (16 %) ist die Bindung zum Computer stärker ausgeprägt als bei Mädchen (9 %), auch zeigt sich im Altersverlauf eine wachsende Bedeutung des Computers für Kinder, während für das Fernsehen eine rückläufige Bindung festzustellen ist. Mit zunehmendem Alter wird auch das (Musik-)Medium Radio wichtiger. Bei Kindern, die aufgrund der Haushaltsausstattung zumindest potentiellen Zugang zum Computer haben, fällt die Bindung zum Fernsehen wesentlich geringer (68 % vs. 84 %), die zum Computer wesentlich höher (18 % vs. 4 %) aus.



7. Medienfunktionen

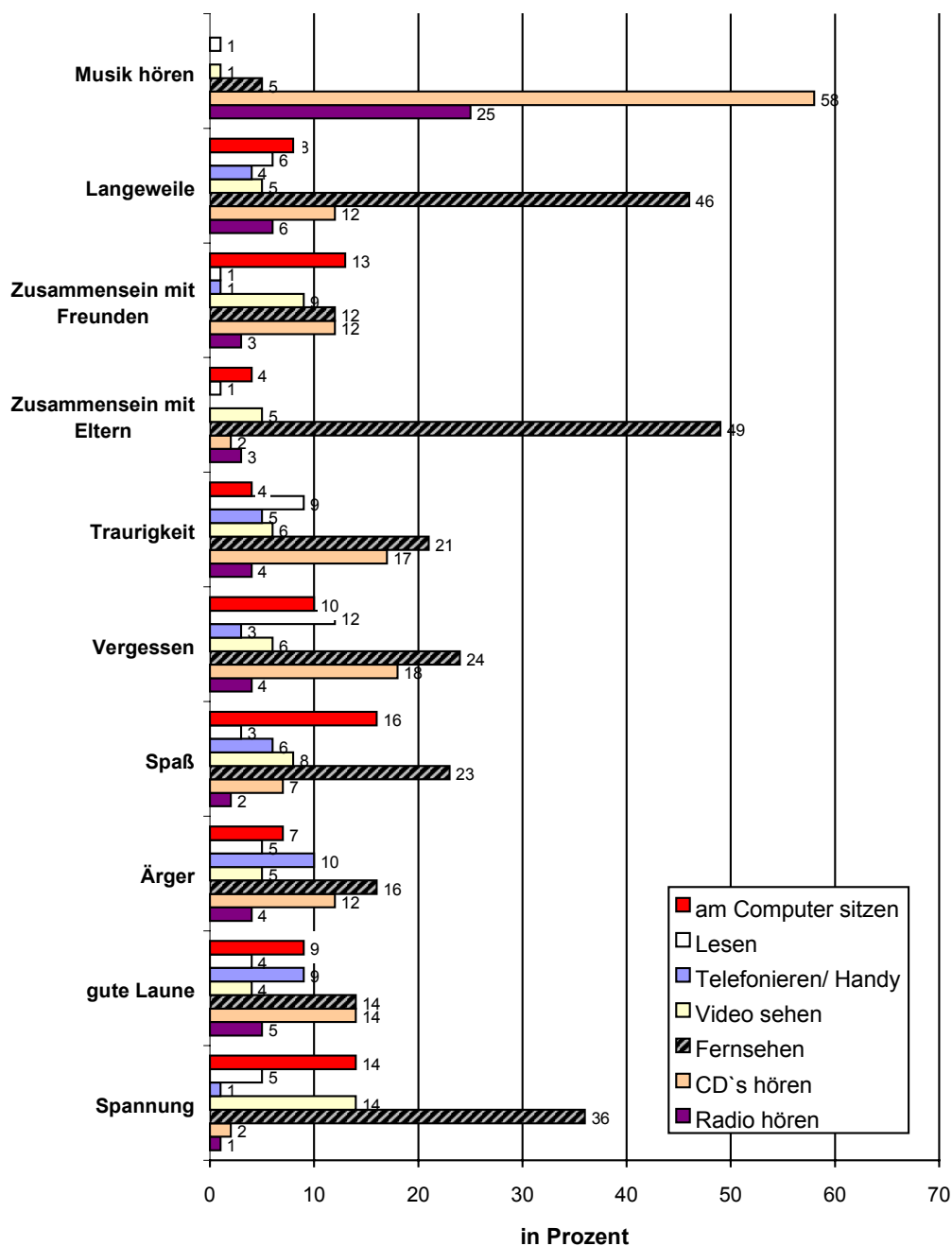
Für welche Bedürfnisse oder in welchen Situationen sind Medien für Kinder relevante Alltagsbegleiter? Den Kindern wurden insgesamt zehn verschiedene Möglichkeiten vorgegeben, bei denen Medien eine Rolle spielen können. Die Kinder gaben dann jeweils an, ob sie in dieser Situation am ehesten Radio, CDs, TV, Video, Telefon/Handy oder Computer nutzen bzw. Lesen.

Zum Musikhören bedienen sich Kinder in erster Linie CDs (58 %) oder nutzen das Radio (25 %). Bei Langeweile entscheidet sich jedes zweite Kind für das Fernsehen (46 %), für 12 Prozent sind aber auch CDs eine Option – stärker für Mädchen (15 %) als für Jungen (10 %). Beim Zusammensein mit Freunden sind vier Medien gleichermaßen relevant: Computer (13 %), Fernsehen und CDs (je 12 %) sowie Videos (9 %). Für jedes zweite Kind hat in dieser Situation keines der vorgegeben Medien eine besondere Priorität. Sind Mädchen mit Freunden zusammen, haben CDs (16 %) die größte Bedeutung; TV (11 %), Video (10 %) oder Computer (8 %) sind weniger wichtig. Treffen Jungen mit Freunden zusammen, dann ist das Medium Nr. 1 der Computer (17 %), gefolgt von TV (13 %), Videos und CDs (je 9 %). Das Zusammensein mit den Eltern ist durch das Fernsehen geprägt (49 %), bei Traurigkeit trösten das Fernsehen (21 %) und CDs (17 %) am ehesten. Wer alles um sich herum vergessen will, ist mit Fernsehen (24 %) und CDs (18 %) ebenfalls gut bedient, auch Lesen (12 %) und Computer (10 %) sind relevant.

Beim Thema Spaß dominiert das Fernsehen (23 %), aber auch Computer haben hier ein hohes Potential (16 %). Für Jungen sind Fernsehen (24 %) und Computer (22 %) in dieser Situation fast gleichbedeutend, für Mädchen ist das Fernsehen (21 %) doppelt so wichtig wie der Computer (10 %).

Zum Abbau von Frustrationen und Ärger bieten Fernsehen (16 %) und CDs (12 %) das größte Potential, aber auch die Kommunikation mit anderen via Handy (10 %) spielt hier eine Rolle. Computer sind insgesamt weniger bedeutsam (7 %), allerdings bieten sie Jungen (10 %) eine besser Möglichkeit zum Abreagieren als Mädchen (5 %). Bei besonders guter Laune sind CDs und das Fernsehen (je 14 %) eine Plattform, aber auch das Handy und Computer (je 9 %). Wenn Kinder etwas Spannendes erleben wollen, dann steht das Fernsehen auf Platz eins (36 %), gefolgt von Videos und Computern (je 14 %).

Situationsbezogene Mediennutzung

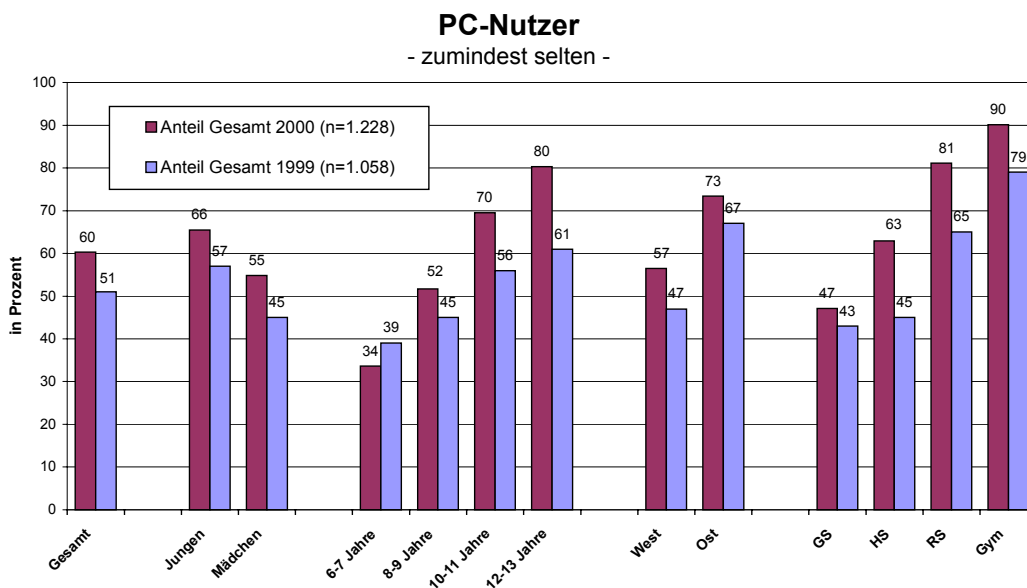


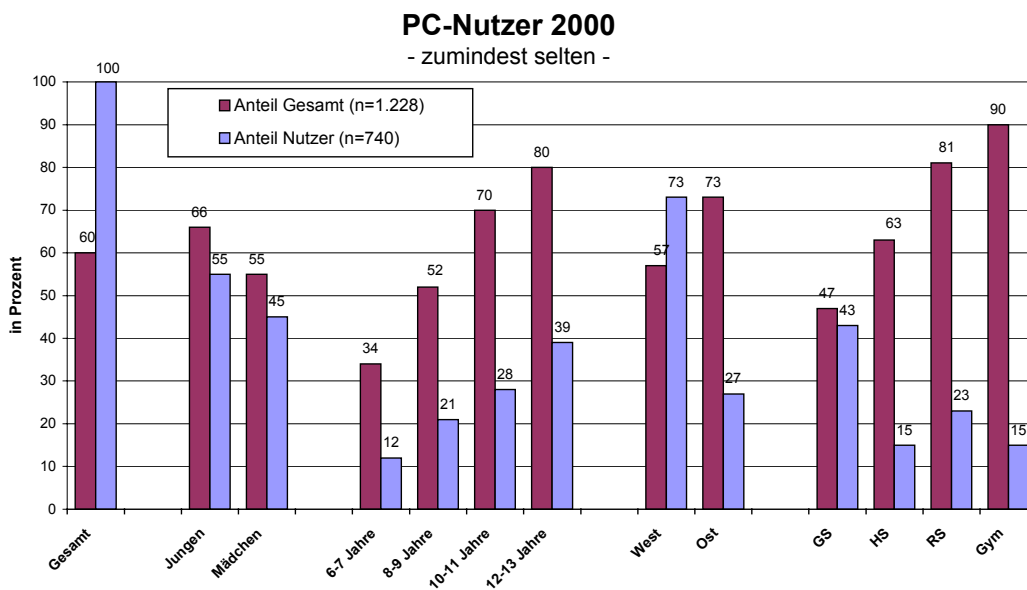
Fernsehen und – wenn auch auf einem niedrigeren Niveau – Computer zeichnen sich im Vergleich zu den anderen vorgegebenen Medien durch ihre Multifunktionalität aus. Dieser Umstand erklärt einerseits die wachsende Bedeutung von Computern, andererseits könnte sich hieraus – zumindest in der subjektiven Wahrnehmung der Kinder – eine zunehmende Substitution des Fernsehens ergeben.

8. Computer

8.1 Nutzung – wer-was-wann-wie oft?

Sechs von zehn Kindern nutzen zumindest selten in ihrer Freizeit Computer. Bei den Jungen sind die PC-Nutzer etwas stärker ausgeprägt (66 %) als bei den Mädchen (55 %). Vor allem in den neuen Bundesländern ist der Umgang mit Computern weit verbreitet. Im Westen liegt der Anteil an PC-Nutzern bei 57 Prozent, im Osten mit 73 Prozent deutlich darüber. Während nur 34 Prozent der 6- bis 7-Jährigen zu den PC-Nutzern zählen, sind es bei den 12- bis 13-Jährigen bereits 80 Prozent. Vergleicht man diese Angaben mit den Werten aus der Studie „KIM '99“, so weisen vor allem Kinder ab 10 Jahren einen überdurchschnittlichen Zuwachs auf. Bei den (älteren) Kindern, die bereits eine weiterführende Schule besuchen, haben vor allem die Hauptschüler etwas aufgeholt: Hier liegt der Zuwachs bei 18 Prozentpunkten, bei den Realschülern bei 16 Prozentpunkten, bei den Gymnasiasten bei 11 Prozentpunkten.

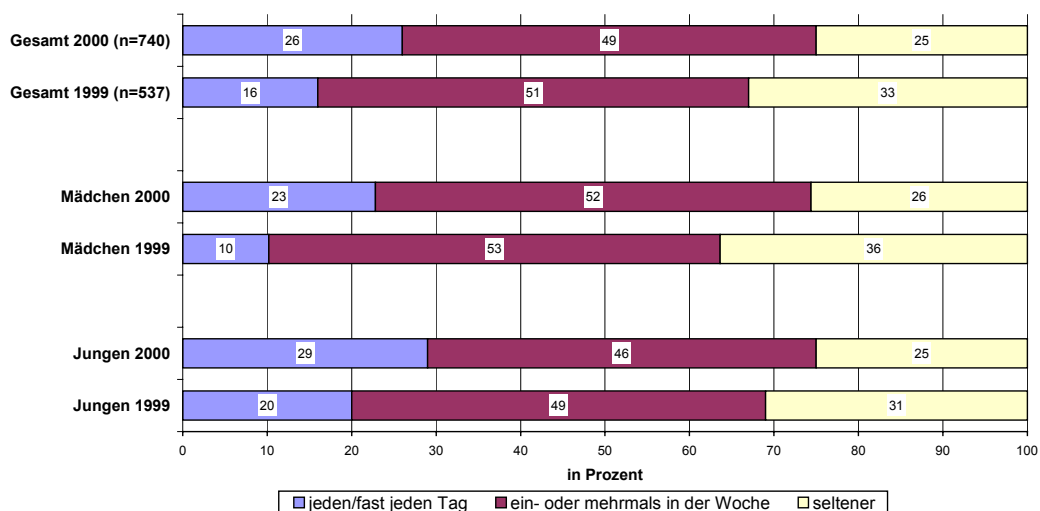




Mit welcher Intensität sitzen PC-Nutzer vor den Bildschirmen? Ein Viertel nutzt den Computer nach eigenen Angaben intensiv, also jeden bzw. fast jeden Tag. Insgesamt drei Viertel greifen mindestens einmal pro Woche zur Tastatur. 23 Prozent der computernutzenden Mädchen zählen zu den intensiven Anwendern, bei den Jungen sind es 29 Prozent. Gleich hoch ist der Anteil der seltenen PC-Nutzer, die weniger als einmal pro Woche am Computer sitzen – er macht sowohl bei Jungen als auch bei Mädchen jeweils ein Viertel aus. Betrachtet man die Nutzungsintensität nach dem Alter, so zeigt sich, dass bei den jüngsten PC-Nutzern (6 bis 7 Jahre) nur 19 Prozent zu den intensiven Anwendern zählen, bei den 12- bis 13-Jährigen hingegen schon 30 Prozent.

Der Vergleich mit den Daten aus der Studie KIM `99 zeigt auch in der Intensität der Nutzung einen Anstieg. So hat sich der Anteil der intensiven Nutzer um zehn Prozentpunkte erhöht, was vor allem aus dem Zuwachs bei den Mädchen resultiert – plus 13 Prozentpunkte. Bei den Jungen hingegen beträgt der Anstieg „nur“ 9 Prozentpunkte.

Nutzungsfrequenz Computer



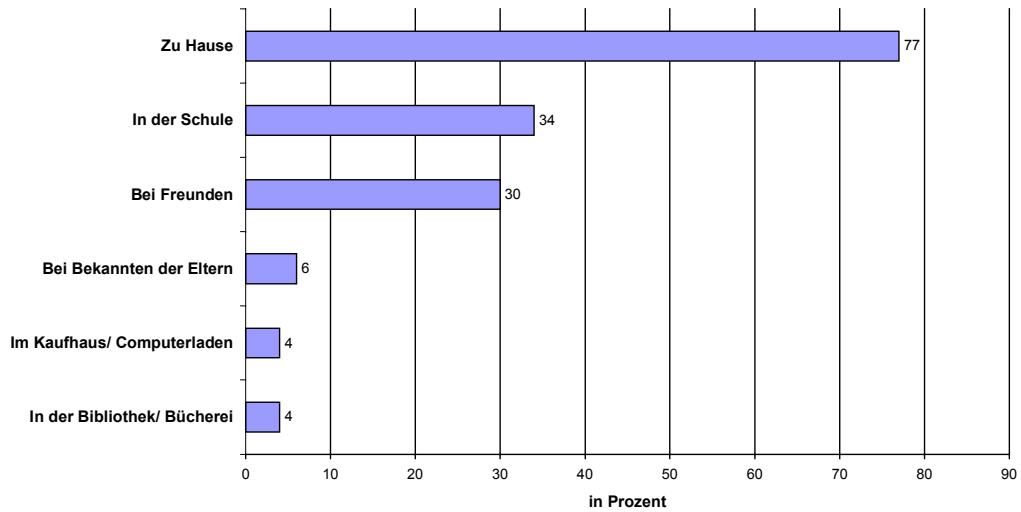
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: PC-Nutzer

Wo findet die kindliche Zuwendung zum Computer statt? Die PC-Nutzer sitzen vor allem zu Hause am Computer (29 % jeden/fast jeden Tag, 48 % ein-/mehrmals pro Woche). Mit weitem Abstand folgt die Nutzung in der Schule (5 % jeden/fast jeden Tag, 29 % ein-/mehrmals pro Woche) und bei Freunden (2 % jeden/fast jeden Tag, 28 % ein-/mehrmals pro Woche). Öffentliche Orte wie Bibliotheken oder Kaufhäuser spielen für Kinder in der regelmäßigen Nutzung so gut wie keine Rolle.

Während Jungen und Mädchen ganz ähnliche Nutzungsorte und –intensitäten aufweisen, zeigen sich im Altersverlauf deutliche Unterschiede. Bei Freunden nutzen nur 15 Prozent der 6- bis 7-Jährigen mindestens einmal pro Woche einen Computer, bei den 12- bis 13-Jährigen sind es bereits 37 Prozent. Auch die Nutzung in der Schule steigt mit dem Alter der Kinder deutlich an, von 8 Prozent bei den jüngsten auf 51 Prozent bei den ältesten Kindern. Betrachtet man Kinder, die eine weiterführende Schule besuchen, dann zeigt sich erneut das schon beschriebene Bildungsgefälle – allerdings auf die heimische Nutzung beschränkt: Hauptschüler sitzen zu 69 Prozent mindestens einmal pro Woche zu Hause am Computer, Gymnasiasten zu 85 Prozent. Bei Freunden nutzen 34 Prozent der Hauptschüler eine Computer, die Gymnasiasten liegen mit 37 Prozent nur unwesentlich darüber. In der Schule schließlich geben 47 Prozent die mindestens wöchentliche Anwendung an, bei den Gymnasiasten sind es 54 Prozent.

Orte der Computernutzung - mind. einmal pro Woche -

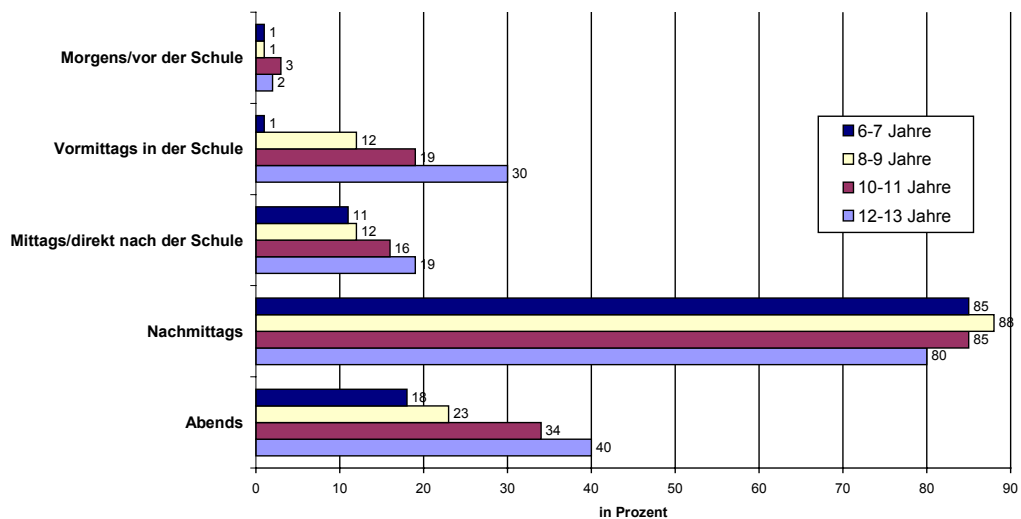


Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: PC-Nutzer, n=740

Wann sitzen Kinder – zum Spielen, Arbeiten oder Lernen – am Bildschirm? Aufschluss geben die Antworten auf die Frage „Zu welchen Zeiten nutzt du den Computer, egal an welchem Ort?“. Die Angaben der Kinder zeigen, dass die Nutzung vor allem am Nachmittag (84 %) stattfindet, ein Drittel nennt auch den Abend als Nutzungszeit. Vormittags in der Schule gibt nur jeder fünfte PC-Nutzer an, am Computer zu sitzen, mittags direkt nach der Schule wird der Computer von 16 Prozent genutzt. Dass Kinder im größeren Umfang schon vor Schulbeginn z.B. Computerspiele spielen, bestätigt sich hier nicht. Gerade zwei Prozent geben an, zu dieser Zeit überhaupt Computer zu nutzen.

Tageszeit Computer-Nutzung



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: PC-Nutzer, n=740

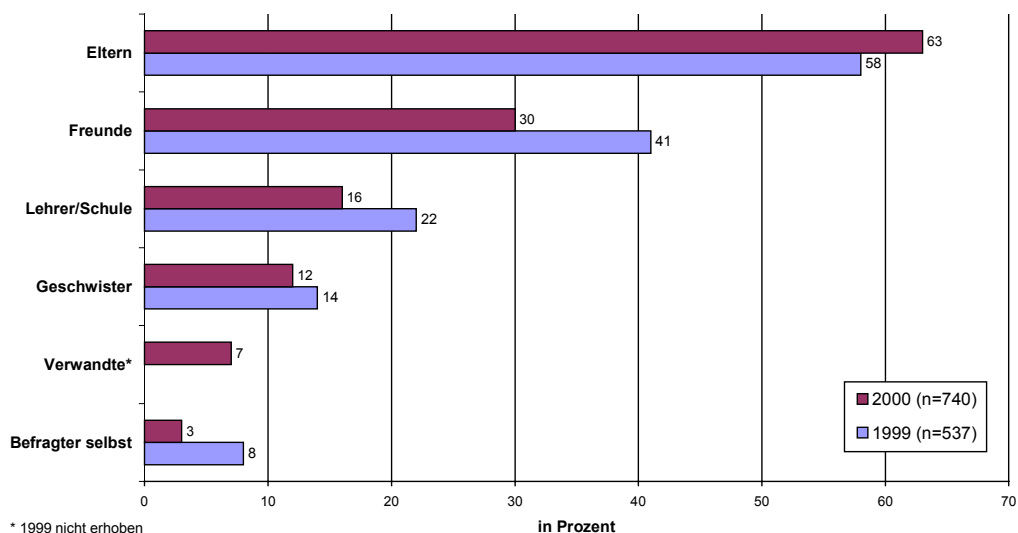
8.2 Vermittler und Ratgeber

Woher haben die Kinder den Umgang mit dem Computer gelernt? Wen fragen sie, wenn es Probleme gibt? Und in welcher Form hält das Thema Computer Einzug als Gegenstand von Kommunikation – mit anderen Kindern oder mit Erwachsenen?

Die Kinder haben - je nach Alter - eine Computerbiografie, die bis zu 36 Monate zurückreicht. Die bis 8-Jährigen PC-Nutzer geben an, vor ca. 12 Monaten das erste Mal einen Computer genutzt zu haben, die 9- bis 11-Jährigen geben einen Nutzungszeitraum von zwei Jahren an und die 12- bis 13-Jährigen wollen seit rund drei Jahren Erfahrungen mit dem Computer gesammelt haben. Die erste Zuwendung fand in der Regel zuhause, am heimischen Computer, statt (63 %), ein Fünftel der PC-Nutzer nennen aber auch (den Computer ihrer) Freunde.

Auf die Fragen, wer ihnen das erste Mal gezeigt hat, wie man mit einem Computer umgeht, nennen die Kinder entsprechend zunächst einmal die eigenen Eltern (63 %) und die Freunde (30 %). Mit großem Abstand folgen Schule bzw. Lehrer (16 %), von denen Kinder ihre ersten Computerkenntnisse erworben haben.

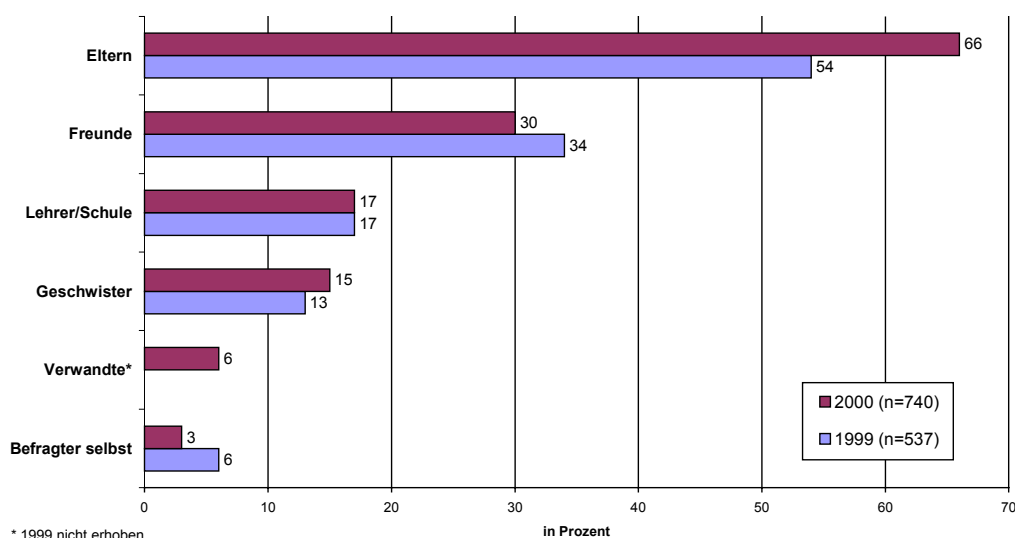
Vermittlungsinstanz Computer-Nutzung



Auch bei Fragen und Problemen rund um den Computer würden sich die Kinder in aller erster Linie an ihre Eltern wenden (66 %), dann an Freunde (30 %), Lehrer (17 %) oder Geschwister (15 %).

Vergleicht man diese Angaben mit denen aus dem Frühjahr 1999, dann zeigt sich auch in der Vermittlungs- und Ratgeberfunktion die stärkere Implementierung des Computers in die Familie. Ob als Vermittler oder als kompetenter Ratgeber – in der Wahrnehmung der Kinder ergibt sich ein deutlicher Kompetenzzuwachs gegenüber den Eltern.

Ratgeber bei Fragen zur Computernutzung



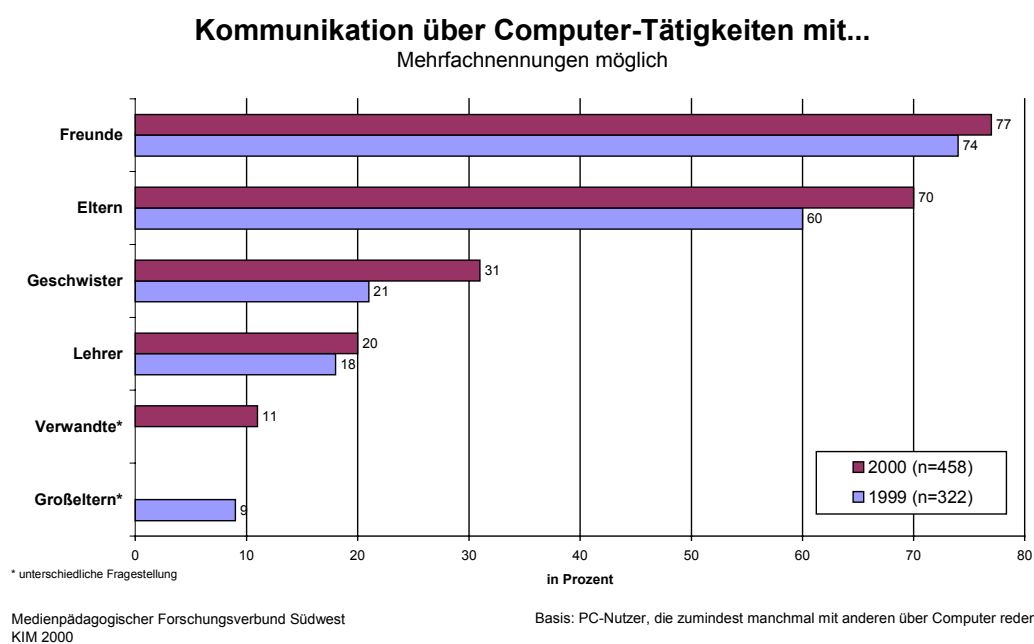
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: PC-Nutzer

8.3 Computer und Kommunikation

Computer sind auch für Kinder Gegenstand bzw. Inhalt von Kommunikation. 19 Prozent der PC-Nutzer gibt an „oft“, 43 Prozent „manchmal“ mit anderen über Computer zu reden, jeder Dritte tut das zumindest selten. Nur für sechs Prozent der PC-Nutzer sind Computer nie ein Gesprächsthema. Obwohl das Thema Computer in den letzten 18 Monaten in der öffentlichen Diskussion kontinuierlich präsent war, hat sich dies nicht auf einen Kommunikationszuwachs des Themas bei Kindern ausgewirkt, die diesjährigen Daten stimmen fast exakt mit denen aus dem Jahr 1999 überein.

Zugenommen hat hingegen der Kreis der potentiellen Gesprächspartner, vor allem im familiären Umfeld. 77 Prozent der Kinder, die zumindest manchmal mit anderen über Computer reden, tun dies mit ihren Freunden (1999: 74 %), 70 Prozent geben die Eltern an, das sind 10 Prozentpunkte mehr als 1999. Geschwister rangieren mit 31 Prozent auf dem dritten Platz, aber auch hier ist ein Zuwachs von zehn Prozentpunkten zu verzeichnen. Stabil geblieben sind hingegen Lehrer als Gesprächspartner (20 %, 1999: 18 %), ein weiteres Zeichen dafür, dass in der Schule das Thema Computer weniger Einzug gehalten hat als in andere für Kinder relevante Bezugsrahmen.



Welche Inhalte sich hier in Gesprächen niederschlagen lässt sich nur vermuten. Indizien hierfür liefern die Angaben der Kinder zu vorgefertigten Statements, die sich mit Erfahrungen und Einstellungen der Kinder zum Thema Computer befassen („Ich lese Dir mal ein paar Aussagen von anderen Kindern vor, und Du sagst mir bitte, ob das bei Dir selbst oft, manchmal oder nie so ist.“).

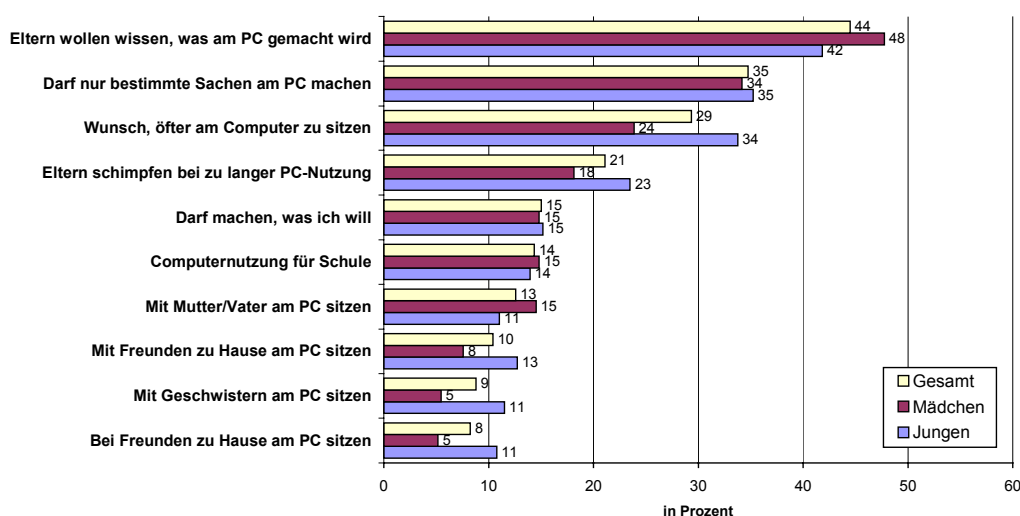
Mit 44 Prozent (ist „oft“ so) erhält die Aussage „Meine Eltern wollen wissen, was ich am Computer mache“ die höchste Zustimmung. In die gleiche Richtung geht die Aussage „Am Computer darf ich nur ganz bestimmte Sachen machen“ mit 35 Prozent absoluter Zustimmung. 37 Prozent geben an, dass ihre Eltern „nie“ schimpfen, wenn sie zu lange am Computer sitzen, bei jedem Fünften gibt es hierüber aber „oft“ Auseinandersetzungen innerhalb der Familie. Die Beschäfti-

gung mit dem Computer hat für die Kinder eine hohe Attraktivität. Eine intensivere Computernutzung wünschen sich 29 Prozent der Kinder „oft“, 50 Prozent „manchmal“. Jedes siebte Kind sagt, dass es „oft“ am Computer machen darf was es will, bei mehr als der Hälfte der Kinder hingegen gibt es keinen autonomen Zugang, sie dürfen nach eigenen Angaben „nie“ die favorisierten Anwendungen nutzen. Allerdings sind diese Werte stark vom Alter der Kinder abhängig, mit zunehmenden Alter nimmt auch die eigenverantwortliche Nutzung zu.

Auch die Computernutzung für die Schule ist bei den 6- bis 13-Jährigen noch eher selten der Fall. 14 Prozent geben an, dass sie den PC „oft“ für die Schule nutzen, vier von zehn Kindern verneinen die Computernutzung in diesem Kontext jedoch explizit. Dieser Wert geht mit zunehmenden Alter bzw. zunehmender Schreibfähigkeit aber deutlich zurück (6-7 Jahre: 72 %, 12-13 Jahre: 23 %).

Aussagen zur Computernutzung

- ist oft so -



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: PC-Nutzer, n=740

Im Zusammenhang mit der öffentlichen Diskussion um das Thema Computer ist es ein interessantes Ergebnis, wenn nur 13 Prozent angeben, dass sie den Computer „oft“ gemeinsam mit den Eltern nutzen, jedes dritte Kind aber angibt, „nie“ gemeinsam mit einem Elternteil vor dem Bildschirm zu sitzen. Zwar sind dies bei den jüngsten PC-Nutzern nur 15 Prozent, bei den ältesten dagegen schon 37 Prozent. Auch hier zeigt sich wieder ein soziales Gefälle. 44 Prozent der Computernutzer, die die Hauptschule besuchen, nutzen diesen „nie“ gemeinsam mit Eltern, bei den Gymnasiasten sind es nur 28 Prozent.

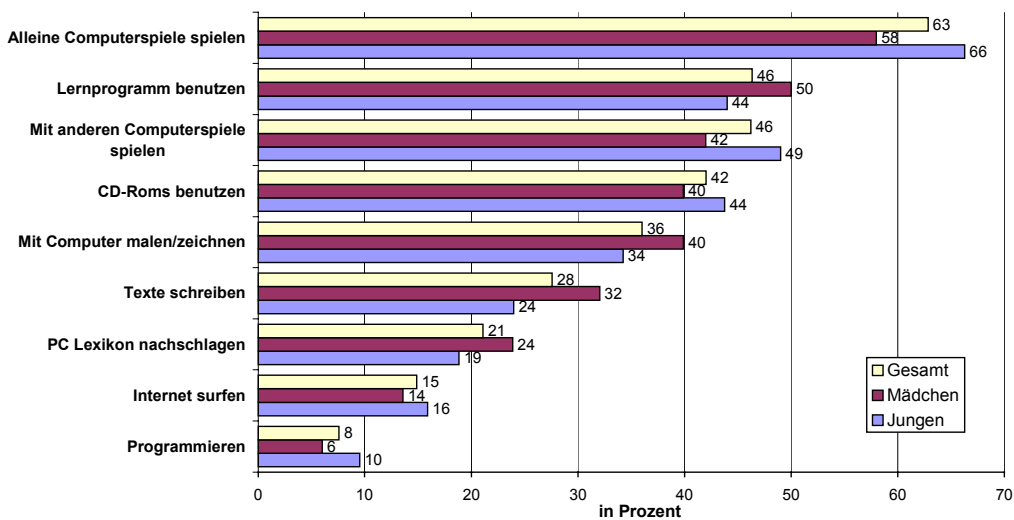
Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen scheint es nur in wenigen Bereichen zu geben. So geben Mädchen seltener als Jungen den Wunsch an, sich intensiver als bisher mit dem Computer zu beschäftigen. Entsprechend kommt es bei Mädchen auch weniger oft zu Auseinandersetzungen mit den Eltern, wenn der Computer zu lange genutzt wird. Auch wird eine häufige gemeinsame Computernutzung – mit oder bei Freunden – von Mädchen nur halb so oft genannt wie von Jungen.

8.4 Was Kinder am Computer machen

Welchen Tätigkeiten am Computer gehen Kinder im Jahr 2000 bevorzugt nach? 63 Prozent der PC-Nutzer geben an, mindestens einmal pro Woche alleine Computerspiele zu spielen. Auf dem zweiten Platz stehen mit jeweils 46 Prozent Lernprogramme und das Spielen mit anderen. Die Nutzung von CD-ROMs – als Daten- oder Musikträger – steht mit 42 Prozent auf dem dritten Platz, gefolgt vom Malen/zeichnen (36 %). 28 Prozent geben an, Texte zu schreiben, jeder fünfte nutzt PC-Nachschlagewerke, 15 Prozent nutzen mindestens einmal pro Woche das Internet. Programmieren ist nur für eine kleine Klientel relevant (8 %).

Jungen spielen überproportional häufig alleine oder mit anderen Computerspiele und programmieren doppelt so häufig wie Mädchen. Diese wiederum nutzen den Computer häufiger zum Texte schreiben, zum Malen oder als Nachschlagewerk. Relativ geschlechtsneutral ist die Nutzung von Lernprogrammen und das Surfen im Internet. Der Ost-West-Vergleich zeigt im Westen häufigere Anwendung von Lernprogrammen, häufigeres Spielen mit anderen und eine stärkere Internetnutzung, im Osten spielen die Kinder häufiger alleine und malen/zeichnen mehr.

Tätigkeiten am Computer - mindestens einmal pro Woche -

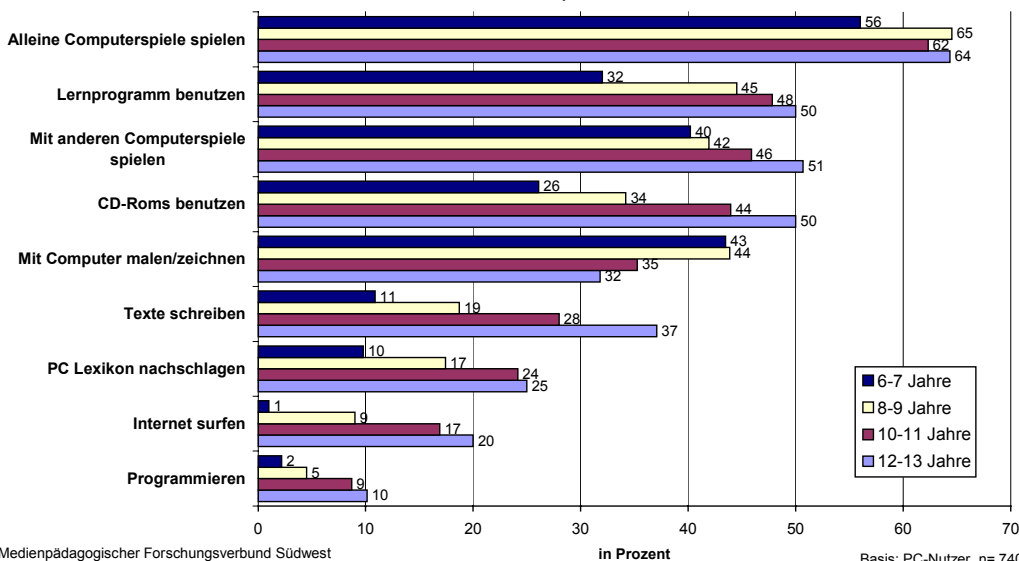


Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: PC-Nutzer, n=740

Mit Ausnahme von Malen/Zeichnen nehmen alle Anwendungen im Altersverlauf – zum Teil recht deutlich - zu. Dies betrifft vor allem Tätigkeiten, die bei den Kindern Lese- und Schreibfähigkeit voraussetzen. Den geringsten Zuwachs verzeichnen Computerspielen – alleine oder mit anderen gespielt. Für diese Anwendungen ist das Alter der PC-Nutzer vergleichsweise irrelevant. Das Thema Internet ist für die unter 10-Jährigen von geringer Bedeutung. Erst bei den ab 10-Jährigen häufen sich regelmäßige Nutzer, die mindesten einmal pro Woche online sind.

Tätigkeiten am Computer - mindestens einmal pro Woche -



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: PC-Nutzer, n= 740

8.5 Computerspiele

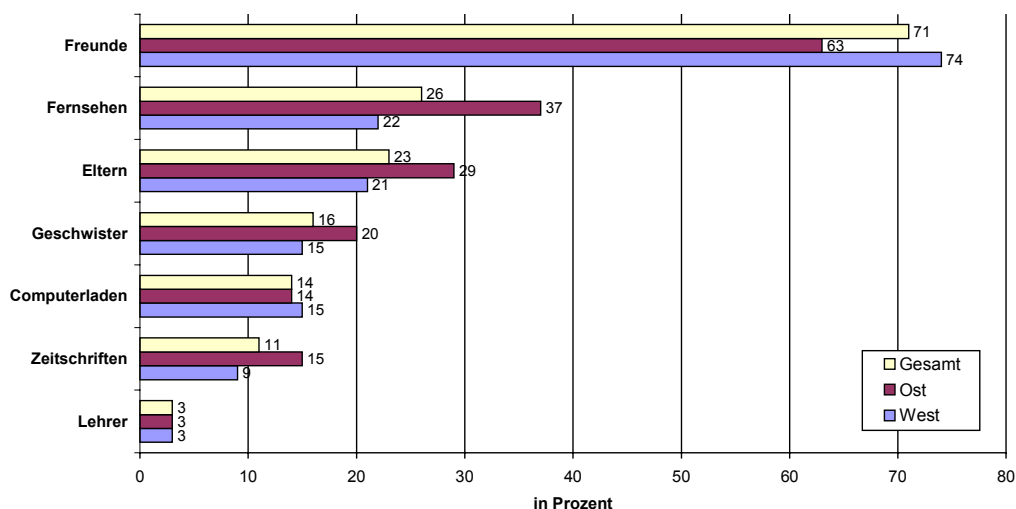
Computerspiele – ob alleine oder mit anderen gespielt – sind die meistgenutzte Computer-Anwendung von Kindern. Woher bekommen Kinder diese Spiele, welche Spiele sind bei Kindern (Ende 2000) verbreitet, woher beziehen die Kinder Informationen über Neues auf dem Spielemarkt – diese Fragen wurden denjenigen Kindern gestellt, die zumindest selten Computerspiele spielen (n=697).

Nach Angaben der Kinder bringt es jeder Spieler auf durchschnittlich 6,4 eigene Computerspiele. Jungen (7,2) haben etwas mehr Spiele als Mädchen (5,4), mit dem Alter der Spieler steigt auch der eigene Besitz – von 3,6 eigenen Spielen bei den 6- bis 7-Jährigen auf 7,7 Spiele bei den 12- bis 13-Jährigen. Irrelevant für die Anzahl eigener Spiele sind die finanziellen Ressourcen in der Familie. Gymnasiasten haben mit 8,0 etwas mehr Spiele als Hauptschüler (6,4). Recht deutlich auch der Unterschied zwischen Ost und West – Kinder in den neuen Ländern geben an, fast doppelt so viele eigene Computerspiele zu haben wie Kinder im Westen (9,7 vs. 5,2). Insgesamt sagen aber auch 22 Prozent der Spieler, dass sie keine eigenen Computerspiele besitzen.

Woher bekommen die Kinder diese Computerspiele? Neun von zehn haben ihre Spiele von Eltern bzw. Erwachsenen geschenkt bekommen. Ein Drittel gibt an, die Spiele selbst zu kaufen, ein Viertel nennt Freunde, die Spiele schenken. Es überrascht, dass der Tausch oder auch das Leihen von Spielen wenig Relevanz zu haben scheint, nur 16 bzw. 12 Prozent der PC-Spieler bestätigen diese Erwerbsmöglichkeiten. Und bei der breiten öffentlichen Diskussion um Computerspiele ist es verwunderlich, dass anscheinend gerade Eltern bzw. Erwachsene den Stein des Anstoßes oft selbst in die Familie hineinbringen.

Woher erfahren die Kinder von neuen Computerspielen, woher beziehen sie ihre Informationen? 71 Prozent der Kinder geben an, von Freunden und Freundinnen Neuigkeiten auf dem Spielesektor zu erfahren. Mit weitem Abstand wird als zweitwichtigste Informationsquelle das Fernsehen (26 %) genannt, es folgen die Eltern (23 %) und Geschwister (16 %). 14 Prozent der Spieler informieren sich auch direkt im Computerladen, jeder Zehnte erfährt aus Zeitschriften, was für neue Spiele es gibt. Wenig verwunderlich ist, dass Lehrer als Informanten kaum auftauchen (3 %).

Informationsquelle neue Computerspiele Mehrfachnennungen



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

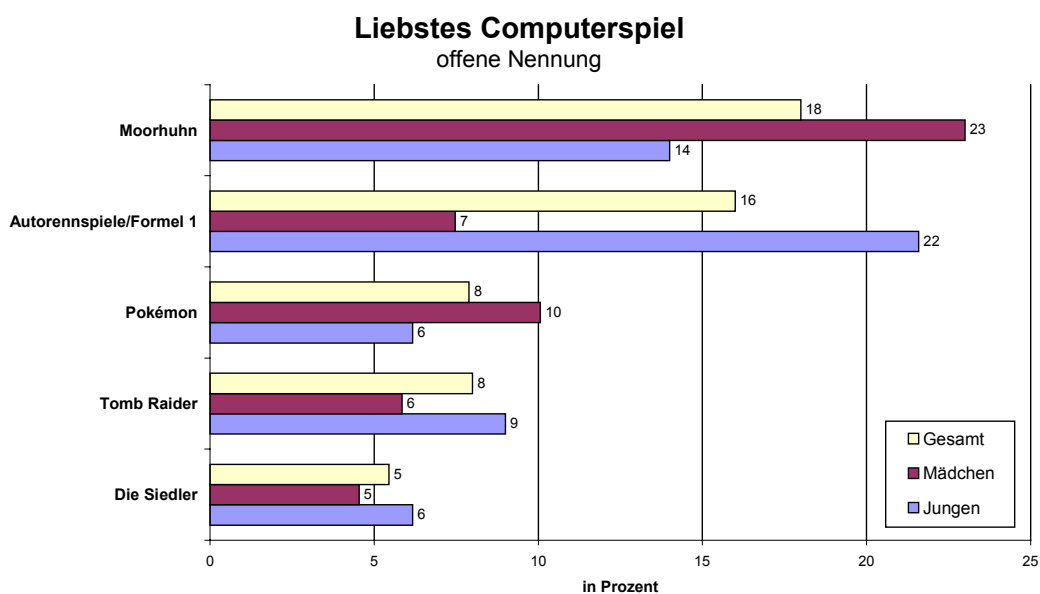
Basis: Nutzer von PC-Spielen, n=697

Jungen und Mädchen unterscheiden sich hierbei kaum, wenngleich die männlichen Spieler etwas häufiger Freunde und den Computerladen nennen. Im Altersverlauf nimmt die Bedeutung der Freunde zu, während die der Eltern abnimmt. Kinder in den alten Bundesländern erfahren etwas häufiger von den Freunden Neues als in den neuen Ländern. Dort wiederum haben Eltern, Zeitschriften und vor allem das Fernsehen (Ost: 37 %, West: 22 %) einen größeren Stellenwert. Ob es sich bei der Nennung „Fernsehen“ um redaktionelle Beiträge oder Werbung handelt, kann an dieser Stelle leider nicht beantwortet werden.

In welcher Form haben Eltern – nach der subjektiven Einschätzung der Kinder – Einfluss auf die Auswahl der Computerspiele? Jedes vierte Kind gibt an, es suche sich die Spiele selbst aus, 47 Prozent wählen gemeinsam mit den Eltern und 15 Prozent bekommen die Spiele von ihren Eltern ausgesucht. Wie bereits an anderer Stelle beschrieben, steigt auch hier der selbstbestimmte Umgang im Altersverlauf an, auch geben Jungen etwas häufiger einen autonomen Umgang an als Mädchen. Kinder aus finanziell besser gestellten Haushalten wählen Computerspiele öfter gemeinsam mit den Eltern aus als Kinder aus finanziell schwachen Haushalten.

Bei der offen gestellten Frage nach den drei liebsten Computerspielen zeigt sich die ganze Bandbreite, es lassen sich nur vereinzelt Häufigkeiten bestimmter Spiele feststellen. Mit 18 Prozent der Nennungen ist Ende des Jahres 2000 das „Moorhuhn“ das beliebteste Spiel bei Kindern. Fast ebenso häufig werden Auto-

rennspiele/Formel1 an zweiter Stelle genannt (16 %), auf Rang drei folgen mit je 8 Prozent „Pokémon“ und „Tomb Raider“. Auf Platz vier der Einzelspiele kommt „Die Siedler“ mit 5 Prozent.



Die Favoriten der Jungen sind Autorennspiele (22 %), „Moorhuhn“ (14 %), „Tomb Raider“ (9 %), „Pokémon“ (6 %) und die „Siedler“ (6 %). Fast jedes vierte Mädchen nennt das „Moorhuhn“ als liebstes Computerspiel (23 %), „Pokémon“ ist mit 10 Prozent bei Mädchen beliebter als bei Jungen, auf „Barbie“ und „Tomb Raider“ entfallen je 6 Prozent, je 5 Prozent auf die „Sims“ und die „Siedler“. Der Ost-West-Vergleich zeigt eine etwas höhere Affinität der Ost-Kinder zum „Moorhuhn“ und zu „Tomb Raider“, ansonsten sind die Präferenzen ähnlich ausgeprägt. Im Altersverlauf schließlich zeigt sich die kurze Biografie mancher Spiele: Während die „Pokémons“ bei den 6- bis 7-Jährigen noch 19 Prozent der Nennungen erreichen, bricht dieser Wert bereits bei den 8- bis 9-Jährigen auf 8 Prozent herunter. Das „Moorhuhn“ ist bei Kindern ab acht Jahren gleichermaßen beliebt, bei den ab 10-Jährigen werden dann bald komplexere Spiele wie „Sims“ oder die „Siedler“ relevant, auch „Tomb Raider“ gewinnt an Attraktivität.

Wenn Kinder Computerspiele spielen – alleine oder gemeinsam mit anderen – dann dauert das in der Regel zwischen 30 und 60 Minuten (49 Prozent). Ein Drittel der Kinder gibt an, nur bis zu einer halben Stunde zu spielen, 15 Prozent spielen länger als eine Stunde. Mädchen gehören weniger oft zu den intensiven Nutzern als Jungen, auch steigert sich die Nutzung mit dem Alter der Kinder.

Während bei den Jüngsten nur 3 Prozent angeben, länger als eine Stunde zu spielen, sind es bei den ältesten Kindern bereits 20 Prozent.

8.6 Lernprogramme

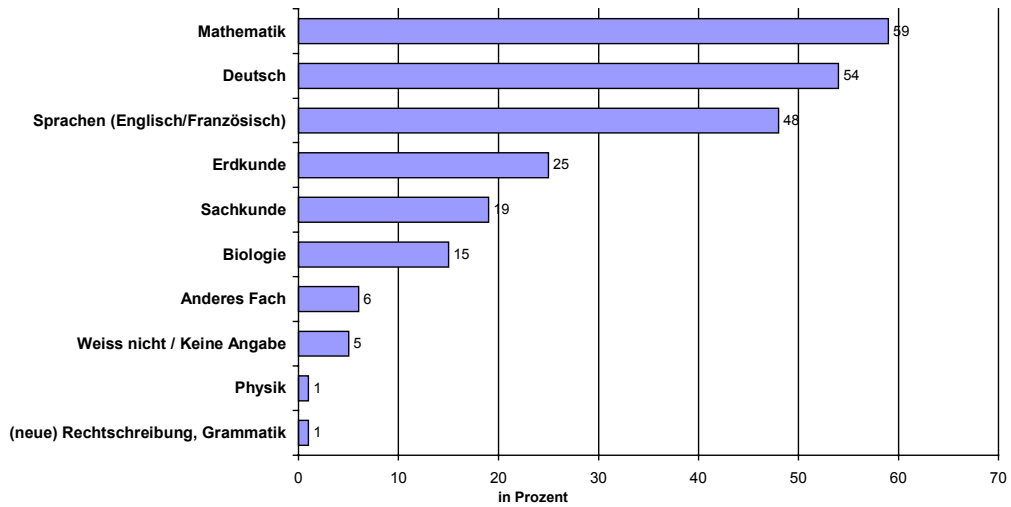
Neben Computerspielen nehmen Lernprogramme bzw. sogenannte Edutain-Software eine wichtige Rolle bei Kindern ein. An dieser Stelle soll aber nicht unerwähnt bleiben, dass in der Wahrnehmung der Kinder diese Trennung wohl nicht hundertprozentig erfolgt. Denn gerade der spielerische Aspekt dieser Anwendungen drängt das Lernen zumindest in der subjektiven Wahrnehmung in den Hintergrund. Der Anteil der PC-Nutzer, die sich nach eigenen Angaben zumindest selten mit Lernprogrammen beschäftigen, beträgt 73 Prozent (n=540). Diese Lernsoftware-Nutzer sollen im folgenden näher untersucht werden.

Lernprogramme kommen vor allem in der häuslichen Umgebung zur Anwendung (56 % mindestens einmal pro Woche), aber auch die Schule wird von einem knappen Drittel (30 %) genannt. Vergleichsweise selten werden Lernprogramme bei Freunden genutzt (18 %), öffentliche Orte wie z.B. Bibliotheken spielen keine Rolle.

Kinder, die Lernprogramme nutzen, haben im Durchschnitt 2,9 verschiedene Anwendungen im Repertoire. Am verbreitetsten sind dabei Programme zur Mathematik (59 %), zum Fach Deutsch (54 %) und für das Lernen von Fremdsprachen (48 %). Jedes vierte Kind nennt aber auch Lernsoftware im Bereich Erdkunde, 19 Prozent geben Sachkunde an und auf den Bereich Biologie entfallen 15 Prozent der Nennungen.

Der überwiegende Teil der Lernsoftware-Nutzer beschäftigt sich sehr gern (16 %) bzw. gerne (59 %) mit dieser Art der Anwendung. Jedes fünfte Kind gibt aber auch an, diese Programme weniger gern bzw. gar nicht gern zu nutzen. Dies sind stärker Jungen und Kinder, die die Hauptschule besuchen, auch haben Kinder aus den alten Bundesländern ein etwas distanzierteres Verhältnis zu diesen Programmen.

Themen genutzter Lernprogramme - Mehrfachnennungen -

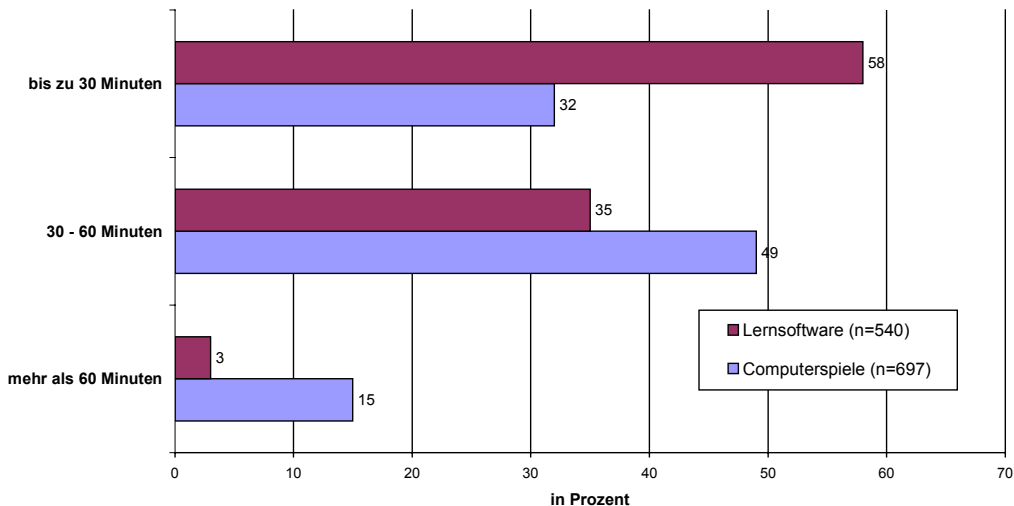


Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: Nutzer von Lernprogrammen, n=540

Deutlich geringer fällt die durchschnittliche Nutzungszeit pro Sitzung aus. So geben 58 Prozent an, Lernsoftware bis zu 30 Minuten zu nutzen, bei 35 Prozent beträgt die Zuwendungsdauer zwischen 30 und 60 Minuten, und nur 3 Prozent geben an, länger als eine Stunde Lernprogramme zu nutzen. Da Lernsoftware nicht so häufig genutzt wird wie beispielsweise Computerspiele, könnte dies zu einer generell geringeren Einschätzung durch die Kinder führen. Gleichwohl zeigen die Daten, dass die Nutzung von Lernsoftware wohl eher als „geringes“ Übel der Computernutzung in Kauf genommen wird, aber nicht mit der Anziehungskraft von Spielen vergleichbar ist.

Nutzungsdauer Computerspiele und Lernsoftware



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

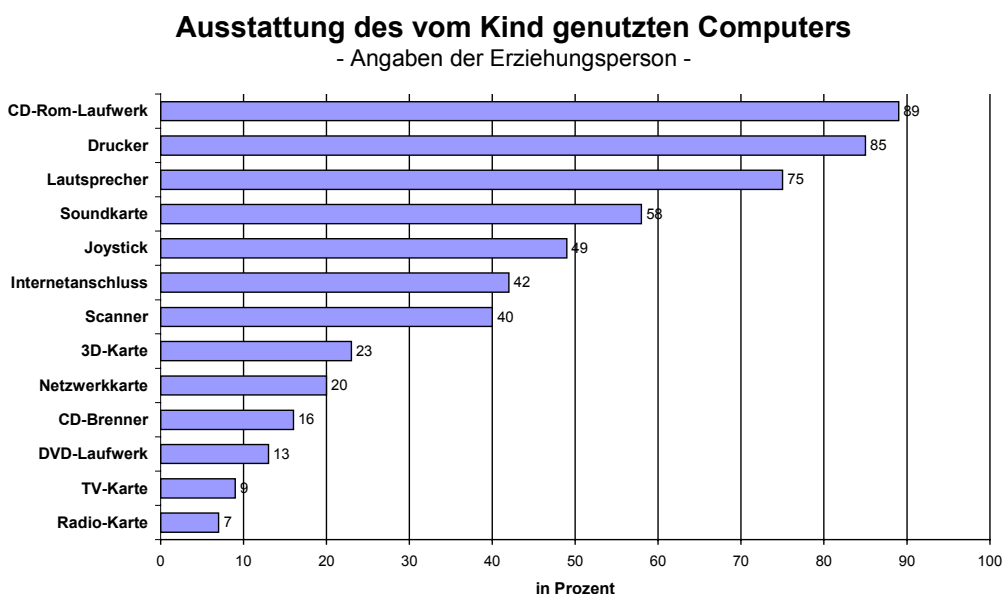
Basis: jeweilige Nutzer

8.7 PC-Ausstattung

In 57 Prozent aller Haushalte, die im Rahmen der Studie KIM 2000 befragt wurden, befindet sich (mindestens) ein Computer. Welche technische Ausstattung weisen nun die Geräte, die in der Regel auch durch die Kinder genutzt werden, auf?

Nach Angaben der Mütter scheinen die Mehrzahl der durch Kinder genutzten Computer multimediaföähig zu sein und verfügen entsprechend über Lautsprecher (75 %) oder Soundkarte (58 %). Jeder zweite Computer weist als Zubehör einen Joystick auf, was auf eine ausgeprägte Spiele-Nutzung des Geräts hinweist. Natürlich können Spiele auch mittels der gängigen Tastatur gespielt werden, ein Joystick erlaubt aber eine bequemere Navigation. Jeder vierte Computer, zu dem Kinder Zugang haben, verfügt über einen Internetzugang – ob und wie sie diese Option nutzen, wird an anderer Stelle beschrieben.

Weniger verbreitet sind Radio- und Fernsehkarten, auch DVD-Laufwerke gehören im Gegensatz zu Drucker und CD-ROM Laufwerk nicht zum Standardinventar. Insgesamt mutet die Computer-Ausstattung der untersuchten Privathaushalte aber recht modern an.

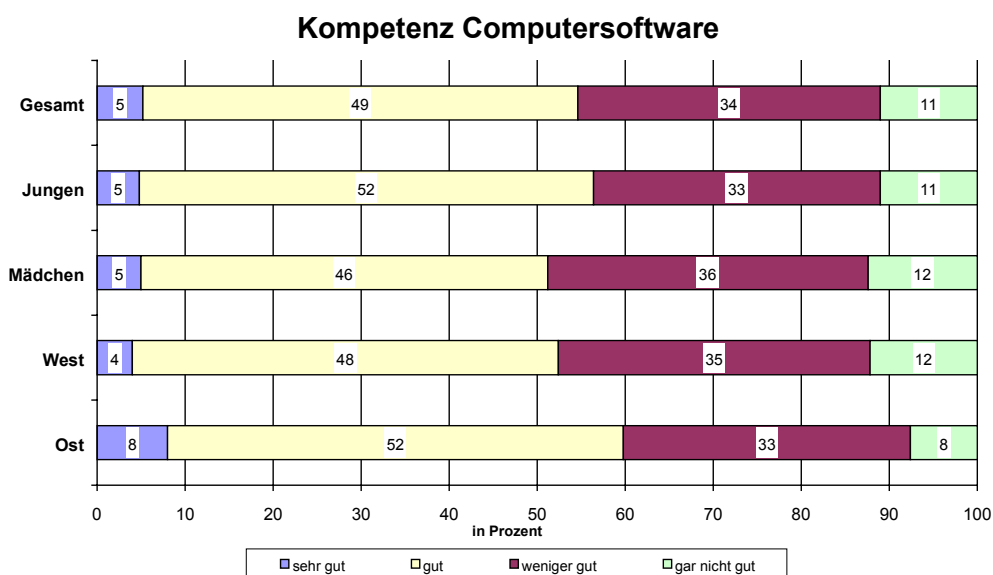


Die Zufriedenheit der Kinder mit der vorhandenen Geräteausstattung zeigt die offene gestellte Frage, welche Zusatzmodule für einen Computer die Kinder sich wün-

schen würden. Die Hälfte nennt „mehr Spiele“, wobei zwischen Mädchen und Jungen kaum ein Unterschied besteht. Jedes zehnte Kind wünscht sich einen CD-Brenner und /oder einen Internet/Email-Anschluss. Spiele verlieren mit dem Alter der Kinder an Bedeutung, CD-Brenner und vor allem der Zugang zum Internet werden für ältere Kindern wichtig.

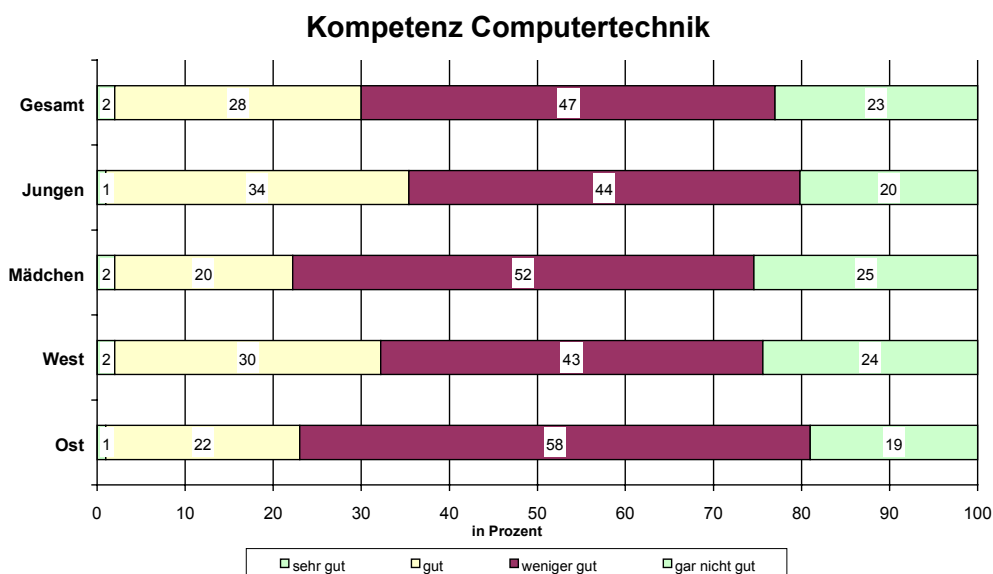
8.8 Computerkompetenz und Fachzeitschriften

Wie schätzen die Kinder ihre Fähigkeiten rund um das Thema Computer ein? Auf die Frage, wie gut sich die PC-Nutzer mit Computerprogrammen, also beispielsweise Software zum Schreiben oder Malen, auskennen, antworten nur fünf Prozent mit „sehr gut“. Jeder zweite PC-Nutzer glaubt, sich in diesem Bereich gut auszukennen, ein Drittel beschreibt die eigenen Fähigkeiten aber auch als „weniger gut“. Jeder zehnte gibt an, sich "gar nicht gut" auszukennen. Dabei schätzen sich Mädchen fast genauso kompetent ein wie Jungen, Kinder im Osten glauben etwas bessere Fähigkeiten zu haben als Kinder im Westen.



Das Wissen über Computertechnik, also die Hardware, ist weniger gut ausgeprägt, nur noch ein knappes Drittel der Kinder gibt hier an, zumindest gute Kenntnisse zu haben, ein knappes Viertel glaubt aber, sich „gar nicht gut“ auszukennen.

Jungen schätzen sich nun etwas kompetenter ein als Mädchen, auch geben Kinder aus dem Westen etwas häufiger gute Kenntnisse an als Kinder aus dem Osten.



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: PC-Nutzer, n=740

Als Vermittler und Ratgeber bei Computerfragen haben Eltern und Freunde der Kinder die höchste Priorität (siehe Punkt 8.2). Neben diesen persönlichen Informationsquellen stehen – auch Kindern – heute eine Vielzahl an Publikationen zur Verfügung. Der Markt an Computer(spiele)zeitschriften, und speziell der für Kinder und Jugendliche, ist in den letzten Jahren deutlich angestiegen.

Auf die Frage „Es gibt ja verschiedene Computerzeitschriften, auch für Kinder und Jugendliche. Liest Du solche Zeitschriften?“, antworten 17 Prozent der PC-Nutzer mit „Ja“. Betrachtet man nur die älteren PC-Nutzer, also die 12- bis 13-Jährigen, so sind es bereits 27 Prozent. Bei den Jungen ist der Anteil an Lesern solcher Zeitschriften (20 %) etwas höher als bei Mädchen (15 %), die dennoch zu einem überraschend großen Teil vertreten sind.

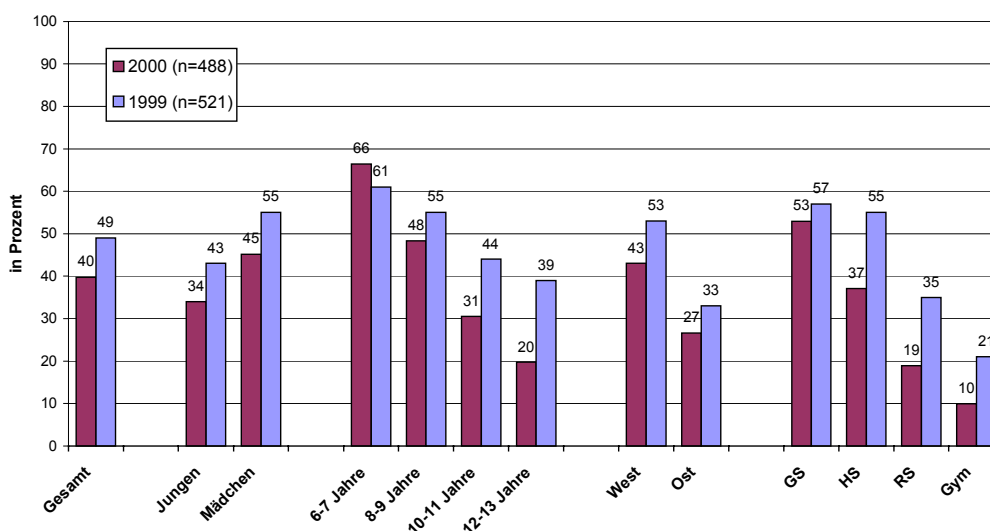
In der offenen Frage nach konkreten Titeln nennen sieben Prozent der Computer-Nutzer „Computer-Bild Spiele“, drei Prozent „Bravo-Screen-Fun“ und zwei Prozent „PC Games“. Insgesamt haben die Kinder ein recht breites Titelrepertoire parat, es werden über 25 verschiedene Zeitschriften genannt.

8.9 Exkurs – Nicht-Nutzer

Wenn 60 Prozent der 6- bis 13-Jährigen als Computer-Nutzer gelten, dann bedeutet dies im Umkehrschluss, dass jedes vierte Kind dieser Altersgruppe keine Computernerfahrung hat. Gerade im Rahmen der öffentlichen Diskussion um die zu erhöhende (Computer-)Kompetenz bereits im Grundschulalter sind Informationen über Kinder, die noch keinen Kontakt zu diesem Medium haben von Interesse.

40 Prozent aller Kinder zwischen 6 und 13 Jahren nutzen keinen Computer – weder zu Hause noch in der Schule. Die sind vor allem jüngere Kinder. Bei den 6- bis 7-Jährigen beträgt der Anteil der Nicht-Nutzer 66 Prozent, bei den 12- bis 13-Jährigen dann nur noch 20 Prozent. Mädchen (45 %) zählen eher zu Nicht-Nutzern als Jungen (34 %). Auch gibt es in den alten Bundesländern mehr Nicht-Nutzer (43 %) als in den neuen (27 %).

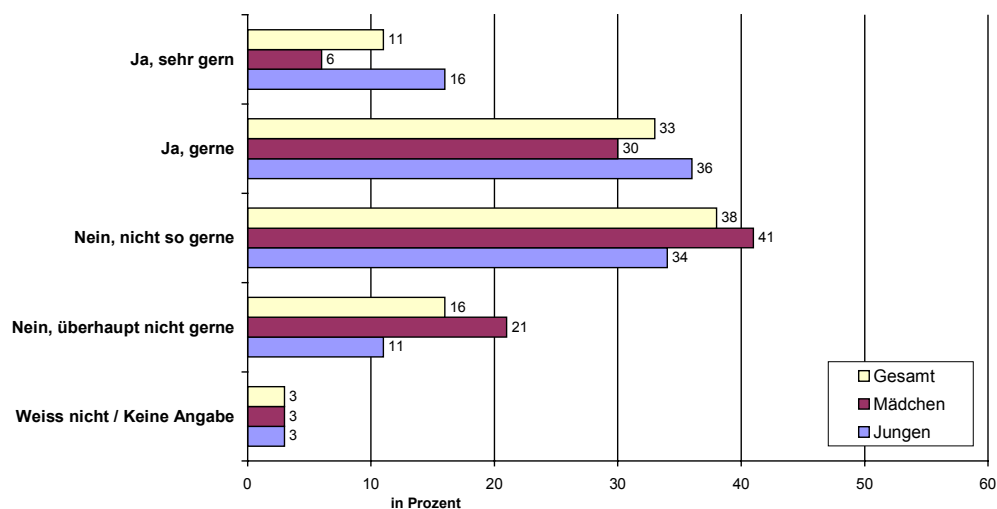
PC-Nicht-Nutzer 2000



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

In der Studie KIM 2000 wurden auch die Kinder, die noch keine Erfahrung mit dem Computer haben, nach ihren Vorstellungen und Meinungen zu diesem Thema gefragt. Die „computerfernen“ Kinder stehen dem Medium nicht uneingeschränkt positiv gegenüber. Bei dem vor allem unter Kindern und Jugendlichen ausgesprochen guten Image überrascht der Befund, dass „nur“ 44 Prozent der Nicht-Nutzer angeben, sich sehr gerne/gerne mit dem Computer beschäftigen zu wollen, 54 Prozent meinen, auch zukünftig gut auf einen Computer verzichten zu können.

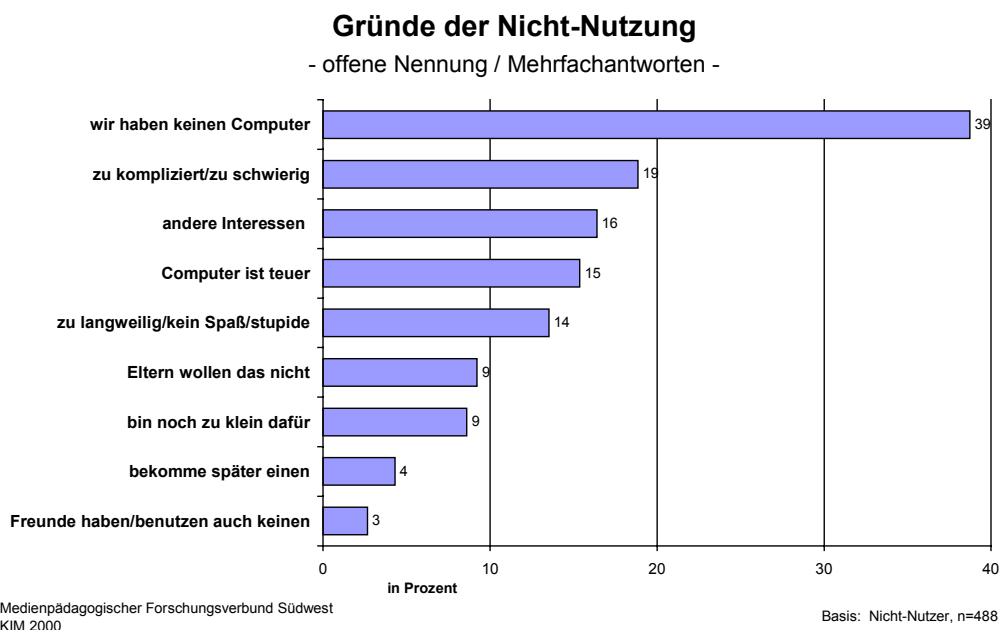
Nicht-Nutzer: Wunsch nach Computernutzung



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: Nicht-Nutzer, n=488

Bei der offen gestellten Frage nach Gründen der Nicht-Nutzung geben die Kinder ganz pragmatische Gründe an. Für 39 Prozent ist die mangelnde heimische Verfügbarkeit der Grund für die Nicht-Nutzung von Computern. Auch sagen 15 Prozent, dass ein Computer für die Familie zu teuer wäre. Jedes zehnte Kind gibt an, dass die Eltern gegen eine Computer-Nutzung sind. Mehr inhaltlich begründet jeder zweite Nicht-Nutzer seinen Abstand zum Computer: Ist zu kompliziert, zu schwierig, ich verstehe nichts davon – so 19 Prozent der Nicht-Nutzer. 16 Prozent der Nicht-Nutzer gehen lieber anderen Interessen (wie Musik, Sport, Freunde, Spielen) nach, 14 Prozent meinen, Computer seien langweilig, stupide und machten keinen Spaß. Außerdem sind 9 Prozent der Kinder der Meinung, sie seien noch zu klein für Computer. Ob diese Gründe aus einer inneren Einsicht herrühren oder ob hier die Gründe wiedergegeben werden, die die Kinder zuhause hören – hierüber kann nur spekuliert werden.



Welche Motive attestieren Nicht-Nutzende Kinder ihren Altersgenossen, die zu den Computer-Nutzern zählen? Die Kinder bekamen zwölf mögliche Motive vorgelegt, die sie auf einer 3er Skala beurteilten (trifft bestimmt zu, trifft vielleicht zu, trifft nicht zu).

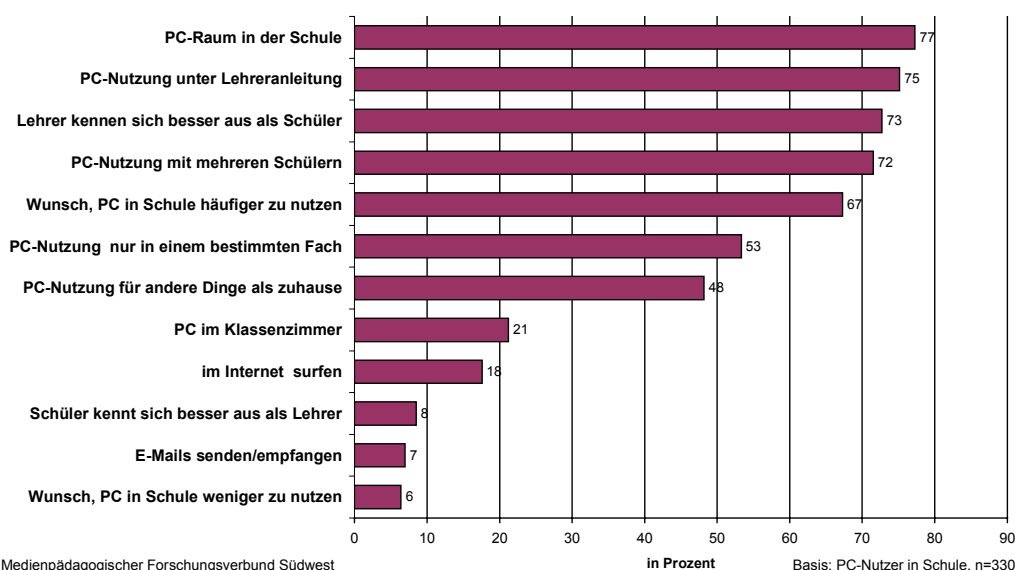
Die meisten Nicht-Nutzer glauben bestimmt, dass andere Kinder einen Computer nutzen, weil sie ein Gerät zuhause haben (63 %), weil sie gerne Computerspiele machen (58 %) oder weil deren Eltern genug Geld für einen Computer haben (57 %). Jedes zweite Kind meint, dass Computer-Nutzer Spaß am Computer haben, 41 Prozent glauben, die Freunde sind ein wichtiger Grund. 30 Prozent sind der Meinung, dass Computer-Nutzern oft langweilig ist, dass sie Computer für die Schule brauchen (28 %) und weil die Eltern dieser Kinder sich für die Computer aussprechen (24 %). Auf weniger Zustimmung stoßen die Vermutungen, dass Computer-Nutzer mit dem Computer angeben wollen (21 %), die Eltern der Computer-Nutzer wenig Zeit für ihre Kinder haben (20 %), dass Computer-Nutzer besonders schlau sind (15 %) oder dass Computer-Nutzer keine Freunde haben (13 %).

9. Computer und Schule

Computer halten – glaubt man den täglichen Zeitungsmeldungen und den Aktivitäten von „Schulen ans Netz“ - immer stärker Einzug in deutsche Klassenzimmer. Ob und in welcher Form dies bereits in der Grundschule bzw. in den Klassen 5 und 6 der Fall ist, sollen die nachstehenden Angaben der Kinder klären. Von den PC-Nutzern geben 45 Prozent (n=330) an, zumindest selten in der Schule einen Computer zu nutzen. Hierbei handelt es sich vor allem um ältere Kinder, 56 Prozent sind 12 und 13 Jahre alt. Anhand verschiedener Aussagen zum Computereinsatz in Schulen beurteilten die Kinder, ob diese auf ihre eigene Situation zutreffen oder nicht.

Drei Viertel der Kinder geben an, in der Schule einen speziellen Computerraum zu haben, 21 Prozent können auch über einen Computer im Klassenzimmer berichten. Die Arbeit am Computer erfolgt bei 75 Prozent unter Anleitung des Lehrers, die Kinder nutzen den Computer meist gemeinsam mit anderen Schülern (72 %). 53 Prozent bestätigen den Computereinsatz meist nur in einem bestimmten Fach und drei Viertel geben an, dass sich die Lehrer besser am Computer auskennen als sie selbst. Zwei Drittel würden einen intensiveren Computereinsatz in der Schule begrüßen. Surfen im Internet (18 %) und das Versenden oder Empfangen von Emails (7 %) ist dagegen eher die Ausnahme als die Regel. Allerdings sagt nur jedes zweite Kind, dass es den Computer in der Schule für ganz andere Dinge nutzt als zuhause oder bei Freunden.

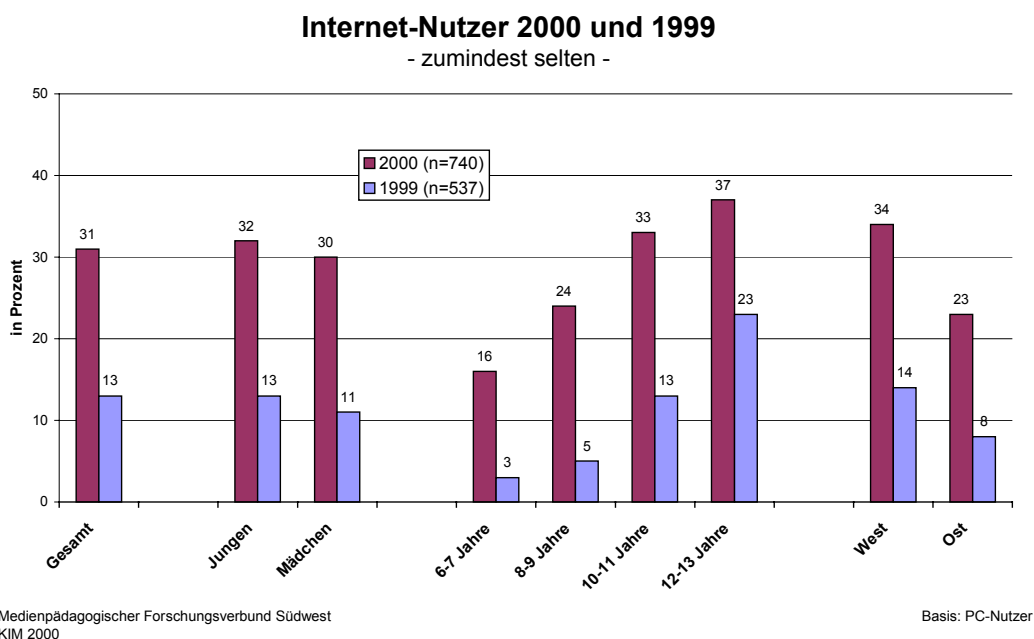
Computer-Nutzung in der Schule



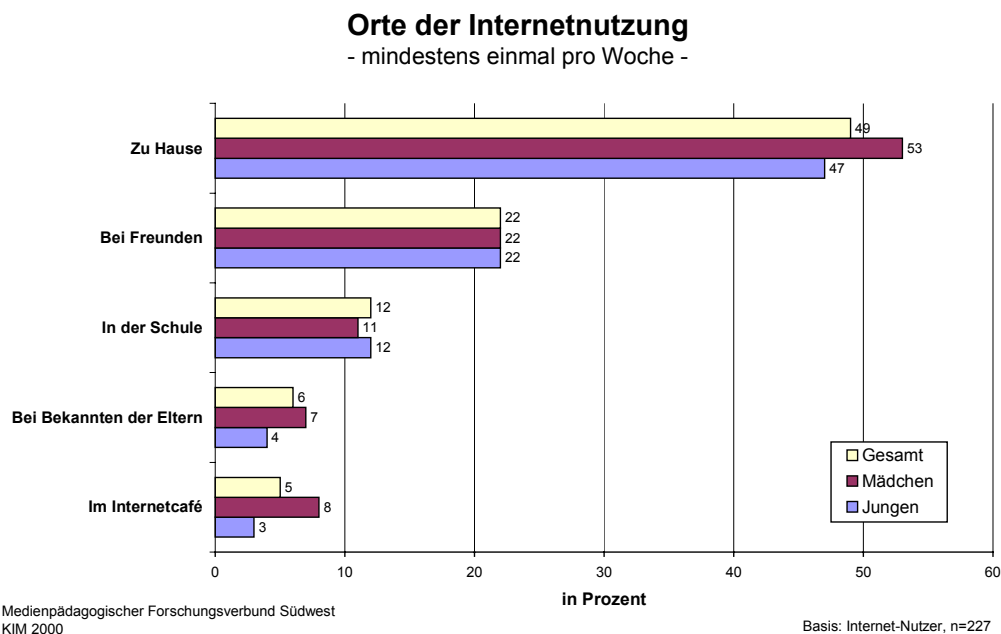
10. Internet

Wie hat sich die Internet-Nutzung bei Kindern in den letzten 18 Monaten entwickelt, wie groß ist die Internet-Gemeinde Ende des Jahres 2000?

Knapp ein Drittel der PC-Nutzer hat nach eigenen Angaben schon einmal Erfahrung mit dem Internet gesammelt - 31 Prozent dieser Kinder geben an, zumindest selten das Internet zu nutzen. Die Intensität der Zuwendung verteilt sich dabei hälftig auf intensivere Nutzer (mind. einmal pro Woche) und eher sporadische Anwender (seltener). Im Vergleich zur Erhebung aus dem Jahr 1999 bedeutet dies fast eine Verdreifachung der Internet-Gemeinde – damals hatten 13 Prozent der PC-Nutzer schon einmal Kontakt mit dem Internet. Mädchen und Jungen haben im gleichen Umfang zugelegt, die Betrachtung der Altersgruppen zeigt den größten Zuwachs bei den 8- bis 11-Jährigen.



Wie die Computer-Nutzung generell findet auch die Internet-Nutzung vor allem zuhause statt. Die Hälfte der Internet-Nutzer (n=227) gibt an, mindestens einmal pro Woche von zuhause aus online zu gehen. Knapp ein Viertel nutzt das Internet in dieser Intensität bei Freunden, 12 Prozent geben an, einmal pro Woche oder häufiger in der Schule zu Surfen. Öffentliche Nutzungsorte wie Internetcafés oder Computerläden spielen (aufgrund des Alters der Kinder) keine Rolle – der persönliche Aktionsradius ist auch mit 12 oder 13 Jahren noch nicht sehr breit gefächert.

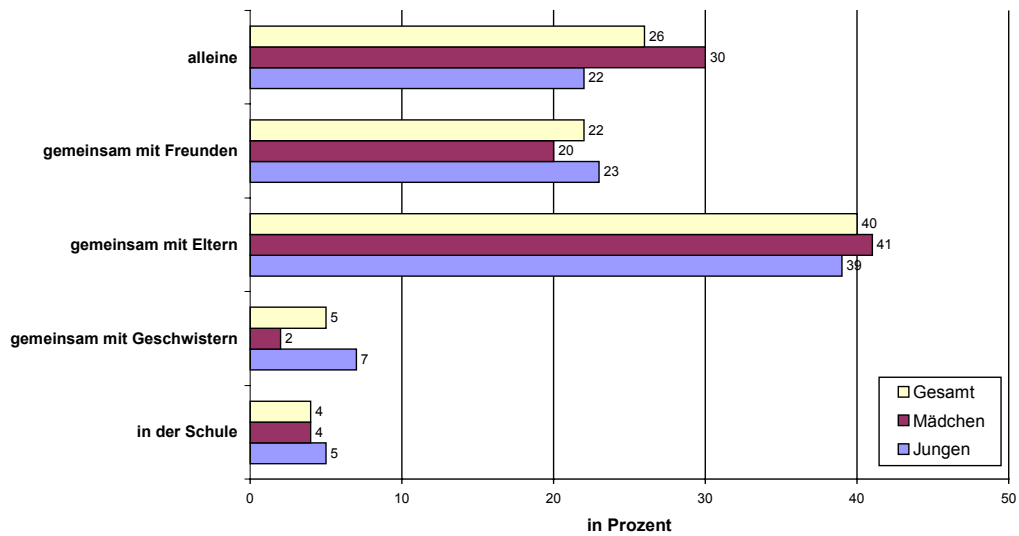


Den ersten Kontakt zum Internet hatten die Internet-Nutzer ebenfalls überwiegend zuhause (63 %), 16 Prozent nennen Freunde und 9 Prozent wurden durch die Schule an das Medium herangeführt. Entsprechend erfolgte die erste Anleitung bei zwei Dritteln durch die Eltern, 21 Prozent bekamen von Freunden gezeigt, wie das Internet „funktioniert“ und 11 Prozent haben von der Schule aus erste Schritte in die virtuelle Welt gesetzt.

Die breite öffentliche Diskussion über die Sicherheit im Internet - vor allem für die jüngsten Teilnehmer – legt nahe, das Surfverhalten näher zu betrachten. Auf die Frage nach der Art und Weise, wie Kinder das Internet nutzen, antworten vier von zehn Kindern, dass sie „meistens“ gemeinsam mit den Eltern online sind. Bei den jüngsten Online-Nutzern geben fast drei Viertel eine gemeinsame Nutzung mit den Eltern an, bei den 12- bis 13-Jährigen bewegt sich nur noch jeder Fünfte gemeinsam mit den Eltern durchs Netz.

Ein Viertel der Internet-Nutzer gibt an, meistens alleine zu surfen oder Online-Dienste zu nutzen – etwas mehr Mädchen (30 %) als Jungen (22 %). Die dritte attraktive Option, sich durch das www zu bewegen, stellt die Nutzung mit Freunden oder Freundinnen dar. Für jeden fünften Internet-Nutzer – Jungen gleichermaßen wie Mädchen - ist dies die geläufigste Nutzungssituation.

"Ich nutze das Internet meistens ..."



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

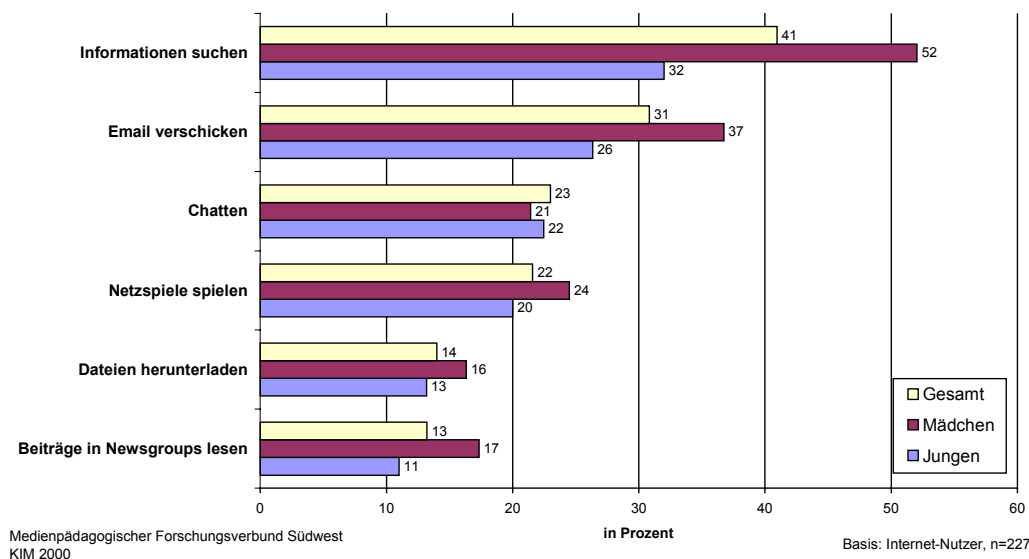
Basis: Internet-Nutzer, n=227

Welchen Tätigkeiten gehen Kinder im Internet nach? Den Kindern wurden sechs mögliche Anwendungen im Internet mit der Bitte vorgelegt, jeweils die Intensität der Nutzung anzugeben. Demnach nutzen Kinder das Internet in erster Linie, um sich über bestimmte Dinge zu informieren (41 % mindestens einmal pro Woche) oder um Emails zu verschicken oder zu empfangen (31 % min. einmal pro Woche). Chats oder Netzspiele werden von einem knappen Viertel mindestens wöchentlich genutzt. Downloads von Dateien oder das Schreiben in newsgroups ist für diese Altersgruppe vergleichsweise irrelevant.

Vergleicht man das Anwendungsprofil von Jungen und Mädchen, so weisen die Mädchen überraschenderweise ein sehr viel breiteres Spektrum auf als Jungen. Überrepräsentiert sind Mädchen nach den hier vorliegenden Daten nicht nur im Bereich Informationssuche und Versenden von Emails, sondern auch beim Lesen in Gästebüchern oder Newsrooms. Und auch beim Downloaden von Dateien oder Netzspielen haben Mädchen die Nase vorn.

Nutzung verschiedener Angebote im Internet

- mindestens einmal pro Woche -



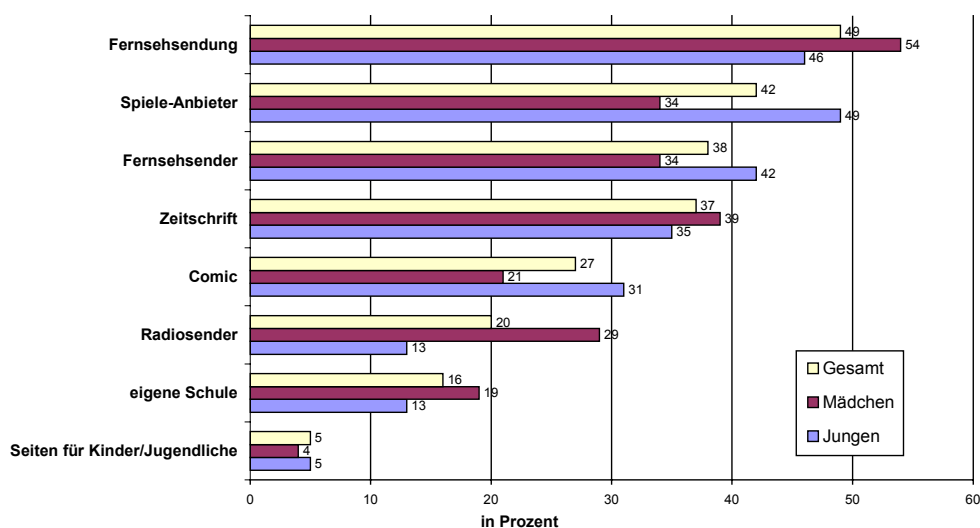
Untersuchungen über das Anwendungsprofil bei Jugendlichen ergaben bisher immer eine stärkere Affinität der weiblichen Onliner in den Bereichen Information und Kommunikation, während männliche Surfer stärkere Akzente bei Spielen oder technischen Aspekten setzen.⁴ Ein mögliche Erklärung für die von diesem Schema abweichenden Daten der Studie KIM 2000 könnte im Alter der hier repräsentierten Internet-Nutzer liegen: So sind die männlichen Internet-Nutzer im Durchschnitt 10,8 Jahre alt, die weiblichen mit 11,3 Jahren immerhin fast ein halbes Jahr älter. Zu diesem kalendarischen Altersvorsprung kommen dann noch der entwicklungspezifische – Mädchen sind in diesem Alter „reifer“ und „erwachsenen“ als Jungen.

Welche Seiten im Internet sind bei den Kindern besonders populär? In der freien Nennung nach einer Lieblingsseite im Internet sind die meisten Kinder überfordert, nur 13 Prozent der Internet-Nutzer geben an, überhaupt eine solche zu haben. Besser zuordnen können die Kinder die gestützte Frage, ob Internetseiten bestimmter Genres bzw. Anbieter schon einmal besucht wurden. So sagt die Hälfte der Internet-Nutzer, dass sie bereits Seiten einer Fernsehsendung besucht hat, 42 Prozent wollen das Angebot eines Spiele-Anbieters genutzt haben. Auch Fernsehsender oder Zeitschriften im Netz wurden von den Kindern schon besucht (38 % und 37 %).

⁴ vgl. Feierabend, S., Klingler, W. (2000): Jugend, Information, (Multi-)Media 2000. Aktuelle Ergebnisse der JIM-Studie zum Medienumgang Zwölf- bis 19-Jähriger. Media Perspektiven, 11, S. 524.

Mehr als ein Viertel hat auch schon einmal die Internetseiten eines Comics angeklickt, jeder Fünfte das Angebot eines Radiosenders. Jungen zeigen sich hier stärker als Mädchen von Spieleseiten, Comics und Fernsehsendern angezogen, Mädchen steuern häufiger als Jungen das Internetangebot einer Fernsehsendung oder eines Radiosenders an.

Schon einmal besuchte Seiten im Internet



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: Internet-Nutzer, n=227

Woher wissen Kinder, welche Seiten im Internet sie ansteuern sollen, welche Informationsquellen stehen zur Verfügung bzw. werden von den Kindern genutzt? Wichtigster Impulsgeber für die Navigation durchs www sind bei den Internet-Nutzern die Freunde – über die Hälfte sucht Angebote auf, die ihnen von Gleichaltrigen empfohlen werden. Auch die Eltern gelten als wichtige Informanten bei der Suche nach geeigneten Inhalten. Fast im gleichen Ausmaß liefert den Kindern aber auch das Fernsehen – subjektiv - relevante und interessante web-Adressen. Die Verwendung von Suchmaschinen oder einfaches Ausprobieren führt für jeweils ein Fünftel zum Erfolg. Schule, Zeitschriften oder das Radio sind hingegen kaum Impulsgeber für von Kindern besuchte Internetangebote.

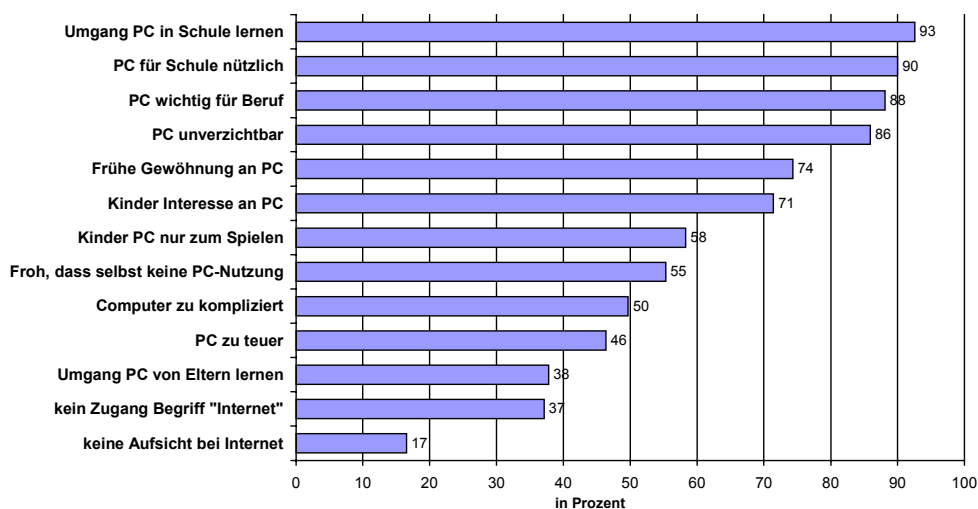
Jungen scheinen das Internet stärker autodidaktisch zu nutzen – stärker als bei den Mädchen sind hier Suchmaschinen, einfaches Ausprobieren oder Tipps der Freunde relevant. Mädchen hingegen besuchen stärker als Jungen Angebote, die sie aus dem Fernsehen bereits kennen oder auf die sie im Fernsehen aufmerksam wurden.

11. Meinungen der Mütter zu Computer und Internet

Die Studie KIM 2000 hat nicht nur den Medienumgang der Kinder untersucht, sondern auch die „Erziehungspersonen“ – in der Regel die Mütter – um eine persönliche Einschätzung zum Thema „Computer und Internet“ gebeten. Hierfür wurden den Erwachsenen 13 vorformulierte Statements zur Bewertung auf einer 4er Skala (1=stimme voll und ganz zu, 4=stimme gar nicht zu) vorgelegt. Am stärksten (stimme voll und ganz/überwiegend zu) vertreten Mütter die Auffassung, dass der Umgang mit Computern in der Schule gelernt werden soll (93 %), nur ein Drittel ist der Meinung, dass diese Aufgabe den Eltern zukommt (38 %). Große Zustimmung erhalten auch Aussagen, die die Bedeutung des Computers in der heutigen Gesellschaft beschreiben. Computer sind wichtig, um später einen Beruf zu finden (88 %), sind für die Schule nützlich (90 %) - ohne Computer geht heute nichts mehr (86 %). Fast die Hälfte stimmt aber auch der Aussage zu, dass Computer für die Familie zu teuer sind (46 %).

Meinungen der Mütter zu Computer und Internet

- stimme voll und ganz/weitestgehend zu -



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: alle Befragten, n=1.228

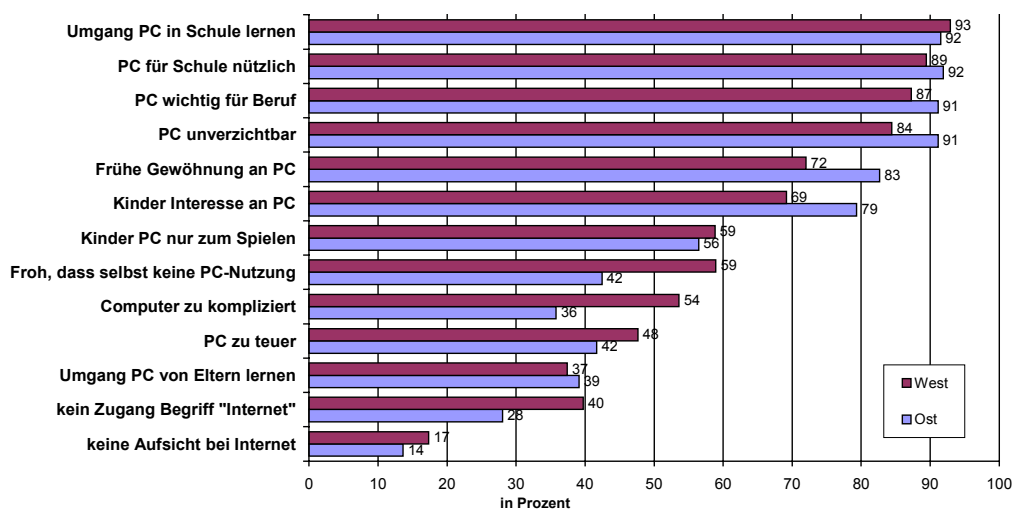
Auch attestieren die Mütter ein großes Interesse ihrer Kinder an Computern (71 %) und sprechen sich für einen frühestmöglichen Umgang der Kinder damit aus (74 %). Etwas resigniert meint über die Hälfte, dass Kinder Computer sowie so nur zum Spielen benutzen (58 %), auch sind die Mütter froh darüber, sich selbst nicht mehr mit dem Medium auseinandersetzen zu müssen (55 %), auch können sie mit dem Begriff „Internet“ nur wenig anfangen (37 %). Die große

Skepsis gegenüber dem Internet zeigt sich auch in der Haltung gegenüber einer unbeaufsichtigten Nutzung – nur 17 Prozent würden eine solche erlauben.

Mütter aus neuen Bundesländern sprechen sich stärker für eine frühe Gewöhnung der Kinder an Computer aus, auch attestieren sie ihren eigenen Kindern ein größeres Interesse an Computern allgemein. Umgekehrt stimmen Mütter aus den alten Bundesländern den Aussagen häufiger zu, die eine gewisse Distanz zu Computer und Internet ausdrücken. Stärker als Mütter im Osten sind sie froh, sich nicht mit Computern beschäftigen zu müssen, finden Computer kompliziert und können mit dem Begriff Internet wenig anfangen.

Meinungen der Mütter zu Computer und Internet

- stimme voll und ganz/weitestgehend zu -



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

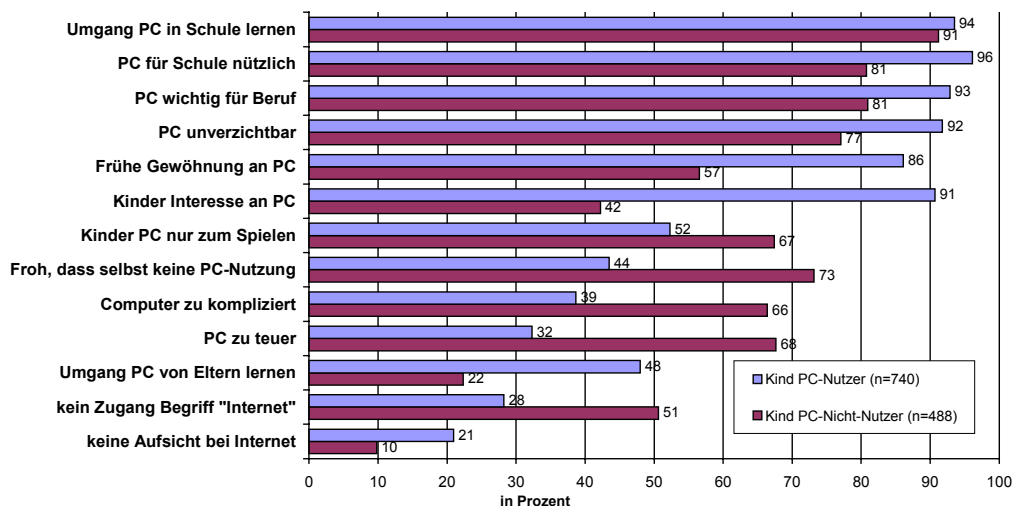
Basis: alle Befragten, n=1.228

Die deutlichsten Unterschiede in der Einschätzung von Computer und Internet treten auf, wenn man die Mütter, deren Kinder PC-Nutzer sind, mit denen vergleicht, deren Kinder keine PC-Nutzer sind. Mütter von PC-Nutzern sprechen sich sehr viel deutlicher für eine frühestmögliche Gewöhnung der Kinder an Computer aus und attestieren ihren Kindern ein sehr viel größeres Interesse an dieser Technologie. Das Vorurteil, dass Kinder Computer nur zum Spielen verwenden, wird von den Müttern der PC-Nutzer weniger stark bestätigt, gleiches gilt für die eigene Scheu beim Umgang mit Computern. Die Mütter von PC-Nicht-Nutzern und PC-Nutzern sprechen sich zwar gleichermaßen für die Schule als Lernort für den Umgang mit Computern aus, andererseits sehen Mütter von PC-

Nutzern das Elternhaus hier sehr viel stärker in der Pflicht als Müttern von Nicht-Nutzern.

Meinungen der Mütter zu Computer und Internet

- stimme voll und ganz/weitestgehend zu -



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: alle Befragten, n=1.228

Generelle Entwicklungstendenzen durch Computer und Internet – prognostiziert für die gesamte Gesellschaft – wurden mittels einer weiteren Statementbatterie⁵ erhoben. Neben dem zukünftigen Verhältnis der „klassischen“ Medien zum Internet wurden auch Thesen zur Implementierung neuer Medien in die Gesellschaft vorgelegt. „Bestimmt“ eintreten wird nach Ansicht der Befragten folgendes:

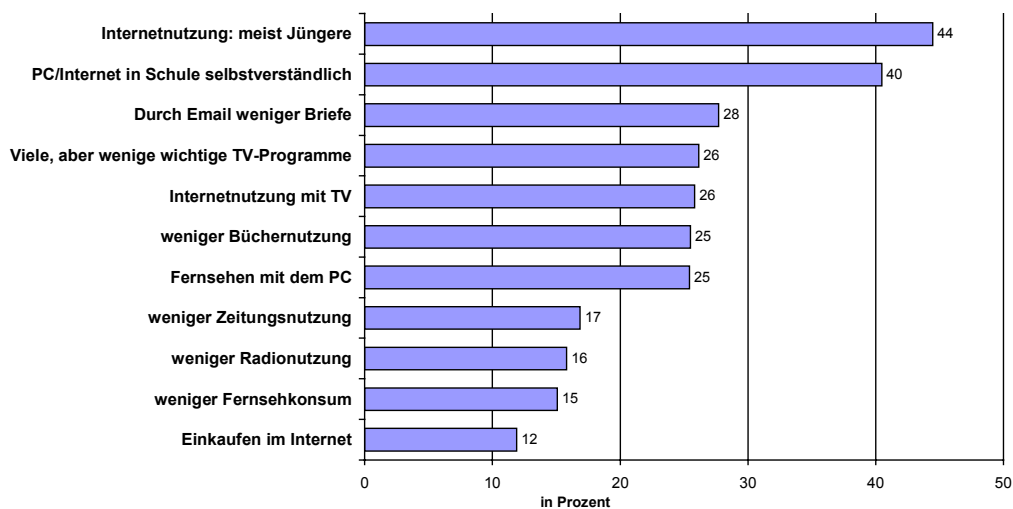
44 Prozent sind der Meinung, dass das Internet auch zukünftig vor allem von jüngeren Menschen genutzt wird. 40 Prozent sind sicher, dass Computer und Internet zukünftig in der Schule ein selbstverständliches Dasein neben Tafel und Kreide fristen werden. 28 Prozent glauben, dass die elektronische Post (Email) die heutige Zustellung ablösen wird. Jeweils ein Viertel der Befragten ist der Meinung, dass es trotz zunehmender Kanalvielfalt im Fernsehen weiterhin nur wenige wichtige Sender geben wird, dass durch das Internet weniger Bücher gelesen werden, dass man mit dem Fernsehgerät im Internet surfen und mit dem Computer fernsehen wird.

⁵ Die Antwortvorgaben der 4er Skala lauteten: wird bestimmt eintreten, wird wahrscheinlich eintreten, wird wahrscheinlich nicht eintreten, wird bestimmt nicht eintreten.

Auf sehr begrenzte Zustimmung stoßen Annahmen, die bestimmt eine Reduzierung der Zeitschriften- und Zeitungsnutzung, der Fernseh- und Radionutzung prognostizieren (nur jeweils ca. 15 Prozent). Ähnlich skeptisch wird das Erledigen der Einkäufe über das Internet bewertet, nur für 12 Prozent ist dies eine reale Option, die „bestimmt“ realisiert wird.

Meinungen der Mütter zu Entwicklung des Internet

- tritt bestimmt ein -



Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
KIM 2000

Basis: alle Befragten, n=1.228

Wenn die Befragten bei der absoluten Zustimmung („tritt bestimmt ein“) auch etwas Zurückhaltung an den Tag legen, so ist doch Vieles vorstellbar. Jeweils zwischen 48 und 53 Prozent glauben, dass die beschriebenen Entwicklungen „wahrscheinlich eintreten“ werden.

12. Fazit

Computer und Internet hinterlassen auch im Alltag der 6- bis 13-Jährigen immer deutlichere Spuren. Nach wie vor dominieren Freunde, Spielen, das Fernsehen und Tonträger die Freizeit der Kinder, gleichzeitig steigt die Bedeutung von Computer und Internet - sei es als Freizeitaktivität, als Lieblingstätigkeit, Besitzwunsch oder als generelles Themeninteresse.

Mit dieser Entwicklung einher geht die Medienausstattung der Haushalte, in denen Kinder leben. Die Haushaltsausstattung mit Computern ist von Frühjahr 1999 bis Ende 2000 um zehn Prozentpunkte angestiegen, die Internetausstattung gar um 19 Prozentpunkte. Der Medienbesitz der Kinder selbst ist dagegen weitgehend stabil geblieben.

Das Fernsehen hat nach wie vor für Kinder die höchste Bindungskraft. Mit zunehmendem Alter und zunehmender Erweiterung des „Medienhorizonts“ rückt der Computer als unverzichtbares Medium leicht aber stetig nach oben. Das Fernsehen und – wenn auch auf unterschiedlichem Datenniveau – der Computer zeichnen sich vor allem durch ihre Multifunktionalität aus. Ob und in welcher Form dies zu einer Konkurrenzsituation führen wird, müssen nachfolgende Studien zeigen.

Für Kinder sind auf den meisten Dimensionen „noch“ die eigenen Eltern Vermittler und Ratgeber in Sachen Computer. Mit steigendem Alter der Kinder gewinnt die Computernutzung deutlich an Autonomie. Spiele und Lernsoftware gehören zu den von Kindern am häufigsten genutzten Anwendungen.

Das Thema Internet hat seit der Untersuchung des Jahres 1999 an Bedeutung gewonnen. Jedes dritte Kind mit Computer-Erfahrung war Ende 2000 auch schon einmal im Internet - dreimal mehr als im Frühjahr 1999. Stärker als die „normale“ Computernutzung wird das Surfen im Internet von den Eltern begleitet. Sind Computer und/oder Internet im Haushalt vorhanden bzw. zählen die eigenen Kinder zu den PC-Nutzern, rücken Mütter von ihrer eher distanzierte Haltung gegenüber diesen Geräten ab.

Bedeutender Stichwortgeber für Angebote im Internet ist neben dem familiären Umfeld vor allem das Fernsehen. Für Kinder bzw. Eltern bieten „Marken“ aus dem Fernsehen Bekanntheit und Vertrauen im unüberschaubaren Datendschungel.

Nach wie vor bestehen Zugangsbarrieren – sowohl formaler als auch inhaltlicher Art – bei Kindern aus Haushalten mit geringem Nettoeinkommen bzw. mit geringerer formaler Bildung. Die Ausstattungsrate mit den neuen Technologien ist hier unterdurchschnittlich, auch rücken die Eltern als zentrale Vermittlungs- und Ratgeberfigur in den Hintergrund. Hier müssen weitere Anstrengungen unternommen werden, die zur Förderung der Medienkompetenz beitragen. Kinder lernen schnell von und bei Freunden, wie man Computerspiele spielt und das Internet benutzt. Den reflektierten und kritischen Umgang müssen Kinder aber durch andere Multiplikatoren lernen. Eltern sehen sich dieser Aufgabe zur Zeit kaum gewachsen und sehen hier vor allem die Schule in der Pflicht. Dort wiederum scheint sich die technische Ausstattung zwar stetig zu verbessern, den Lehrern fehlt es aber an didaktischen Anleitungen zur kontinuierlichen Integration der Medien in den Unterricht.



Landesanstalt für Kommunikation (LfK)

Albrecht Kutteroff
Tina König



**Landeszentrale für
private Rundfunkveranstalter (LPR)**

Peter Behrens
Thomas Schmid



Südwestrundfunk (SWR)

Dr. Walter Klingler
Dr. Frank Haase