

Jugendliche und Multimedia

Dokumentation Heft 6

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, Juli 1997

Sabine Feierabend, Dr. Walter Klingler

© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Zitate und Veröffentlichungen sind uneingeschränkt zulässig, wenn sie mit einer eindeutigen Quellenangabe versehen sind.

Im Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest kooperieren die Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), die Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland-Pfalz (LPR) und der Südwestrundfunk (SWR).

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Die technische Entwicklung im Alltag	1
2. Ziel und Methode der Studie	2
3. Ergebnisse im Detail	2
3.1 Freizeitaktivitäten	2
3.2 Computernutzung	4
3.2.1 Potential und Zeitbudget	4
3.2.2 Motive der Computernutzung	6
3.2.3 Meinungen zu Computern	8
3.2.4 Einflußgrößen für die Computernutzung - Familie, Schule, Freunde	9
3.2.5 Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten	12
3.2.6 Heimische PC-Nutzung	13
3.2.7 Anwendungsbereiche und der Umgang mit Computern	15
3.2.8 Anwendungskompetenz	17
3.2.9 Gesprächspartner und Ratgeber rund um den Computer	19
3.3 Internet- und Online-Nutzung	20
4. Fazit	25

Sabine Feierabend, Dr. Walter Klingler

Baden-Baden, Juli 1997

1. Die technische Entwicklung im Alltag

Die technische Entwicklung hat heute eine Geschwindigkeit wie wohl niemals zuvor. In bezug auf die Privatsphäre, aber auch den Büroalltag, lässt sich dies mit wenigen Beispielen belegen. In verschiedenen Bundesländern wurden Multimedia-Projekte begonnen, wurden erhebliche Finanzmittel in diesem Sektor investiert. Die "CeBit" als größte Computer- und Telekommunikationsausstellung reagiert auf die rasante Zunahme der Besucherzahlen vor allem aus dem privaten Bereich mit einer eigenen Messe, der "CeBit Home". Die Initiative "Schulen ans Netz" macht den Stellenwert deutlich, dem man Bildung im Netz heute einräumt.

Diese wenigen Beispiele machen aber auch die Bandbreite der Veränderung deutlich. Hielten Computer und PCs zunächst Einzug in die Büros und waren somit eher in der Arbeitswelt verortet, hat sich der Computer auch in den bundesdeutschen Haushalten etabliert. Entsprechend hat sich mittlerweile eine große Bandbreite unterschiedlicher Nutzungsfelder entwickelt: Multimedia, Computer, Offline, Online sind Begriffe, die heute damit sowohl den privaten wie beruflichen Alltag von vielen Bundesbürgern prägen - und verändern. Die Einschätzung darüber, wie schnell und welche Bereiche sich wann verändern werden, gehen allerdings deutlich auseinander. Zwischen der Prognose dramatischer Veränderungsprozesse bis zu äußerst vorsichtigen Ausblicken, von Euphorie bis Besorgnis ist fast jede Position zu finden. In vielen Bereichen liegen auch noch keine oder zuwenig exakte Daten vor, um auf solider Basis hochzurechnen.

Besondere Bedeutung bei allen Veränderungsprozessen wird der Generation zukommen, die heute mit PC, Multimedia usw. aufwächst, den heute 10- bis 20jährigen. Auf der einen Seite ist dies die nächste Generation, die ins Berufsleben eintreten wird, auf der anderen Seite sind die heutigen Jugendlichen diejenigen, die bei der Einrichtung eines eigenen Haushalts über die weitere Entwicklung der Technik und der Etablierung im Privatbereich (mit-)entscheiden werden. Gleichzeitig ist dies die Bevölkerungsgruppe, die erstmals schon frühzeitig in der Breite den Umgang mit neuen Technologien und Anwendungen lernen kann, damit zweifellos Startvorteile gegenüber Älteren hat.

2. Ziel und Methode der Studie

Wie der Umgang der Jugendlichen mit Multimedia, PC, Offline- und Onlineangeboten heute aussieht, ist Thema einer im März 1997 im Auftrag des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest - einem Zusammenschluß von Südwestfunk, Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg und Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland-Pfalz - vom Enigma-Institut, Wiesbaden, durchgeführten telefonischen Befragung. Befragt wurden insgesamt ca. 800 Jugendliche von 12 bis 17 Jahren in Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz, repräsentativ für rund 770.000 Personen dieser Altersgruppe in beiden Bundesländern.¹

Die Themen der Untersuchung waren insbesondere die Nutzung sowie Integration von Computern und multimedialen Anwendungen in den Alltag von Jugendlichen, weiter die Rahmenbedingungen, die für die Auseinandersetzung bzw. die Nicht-Auseinandersetzung mit Computern bedeutsam sind, sowie die Rolle der verschiedenen Institutionen wie Familie, Schule und Freundeskreis in diesem Kontext.

3. Die Ergebnisse im Detail

3.1 Freizeitaktivitäten

Eine Liste von 14 Freizeitaktivitäten soll eingangs die Freizeitaktivitäten der 12- bis 17jährigen dokumentieren. Als Maßstab dient hier "mache ich häufig". Die Liste wird eindeutig von zwei Beschäftigungen angeführt: "Freunde treffen" nennen 85 Prozent, "CDs bzw. Musikkassetten" hören 83 Prozent. "Fernsehen" und "Sport" liegen mit je 59 Prozent Nennungen auf Rang drei bzw. vier. Auf den nachstehenden Plätzen finden sich "Radio hören" mit 53 Prozent, "Zeitschriften/Magazine lesen" mit 44 Prozent und "Bücher lesen" mit 32 Prozent. "Mit dem PC/Computer beschäftigen" kommt auf 30 Prozent, die anderen abgefragten Tätigkeiten bleiben unter diesem Wert (vgl. Abb. 1).

Die geschlechtsspezifische Betrachtung zeigt, daß auch heute noch Mädchen deutlich häufiger Radio hören (62 Prozent), Zeitschriften/Magazine (55 Prozent) und Bücher lesen (41 Prozent) als Jungen. Umgekehrt geben 58 Prozent an, nie in der Freizeit mit dem Gameboy zu spielen, 28 Prozent lesen nie Zeitung (unabhängig vom Geschlecht, allerdings geht dieser Anteil mit steigendem Alter auf 14 Prozent bei den 16- bis 17jährigen zurück).

¹ Basis: Statistisches Bundesamt, gemeldete Bevölkerung in Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz, Stand 13.12.95

Welche quantitative Bedeutung - unabhängig zunächst von Nutzungsmodi und Inhalten - haben Computer für Jugendliche als Mittel der Freizeitgestaltung? 30 Prozent der Befragten nutzen - wie beschrieben - häufig PC/Computer, weitere 20 Prozent geben an, sich gelegentlich damit zu beschäftigen. Mädchen sind unter den Computernutzern/-innen (mache ich häufig/gelegentlich) deutlich unterrepräsentiert. So geben dies 38 Prozent von ihnen an, bei den Jungen sind es 63 Prozent. Festzuhalten bleibt an dieser Stelle auch, daß nur rund ein Viertel aller Befragten von 12 bis 17 Jahren nach eigener Angabe in ihrer Freizeit nie mit einem Computer zu tun haben. Selbst wenn man hier eine gewisse (Selbst-)Überschätzung bei der PC-Zuwendung annehmen sollte, macht dieser Wert doch deutlich, wie stark Computer mittlerweile im Alltag der Jugendlichen Einzug gehalten haben.

Freizeitbeschäftigungen - Häufigkeit und Präferenz -

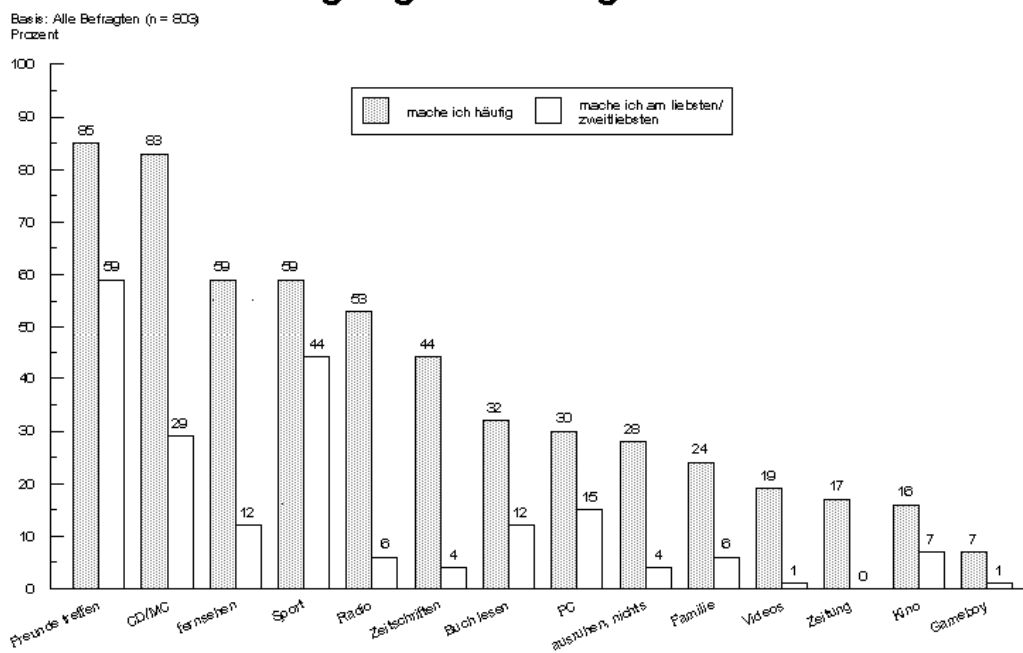


Abb. 1
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Unterschiede und Parallelen zur Nutzungshäufigkeit zeigen sich bei der Nachfrage nach den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen. Die Beschäftigung mit Medien wie Fernsehen, Radio, Zeitschriften/Zeitungen oder Videos erfolgt zwar relativ häufig, erreicht aber als Lieblingsbeschäftigung in der Freizeit nur wenige Prozentpunkte. Zwischen Häufigkeit der Nutzung und "Präferenz" der Tätigkeit besteht hier also ein Unterschied.

Der Computer als liebste/zweitliebste Freizeitbeschäftigung erreicht mit 15 Prozent der Nennungen insgesamt Rang drei - die Liste wird angeführt von "Freunde treffen"

(59 Prozent) und "Sport treiben" (44 Prozent). Hier gibt es erneut deutliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern. 27 Prozent der Jungen geben den PC als eine präferierte Freizeitbeschäftigung an, bei den Mädchen von 12 bis 17 Jahren spielt der PC in der Freizeit so gut wie keine Rolle (3 Prozent).

3.2. Computernutzung

3.2.1 Potential und Zeitbudget

Eine Quantifizierung der PC-Nutzung auf Wochenbasis - unabhängig davon, ob diese in der Freizeit oder in der Schule erfolgt - zeigt, dass sich 46 Prozent der Befragten mindestens mehrmals pro Woche mit dem PC beschäftigen (täglich/fast täglich 17 Prozent), weitere 19 Prozent etwa einmal pro Woche. Jeder fünfte Befragte wendet sich seltener dem PC zu und 14 Prozent geben an, nie am Computer zu sitzen - bei der Abfrage nach den Freizeitaktivitäten lag der Prozentsatz der "Nichtnutzer" noch bei 25 Prozent - offensichtlich ein Mischwert aus "nutze nie" und der (sehr) seltenen Nutzer (vgl. Abb. 2).

Die Differenzierung nach dem Geschlecht zeigt zweierlei: Fast jede fünfte 12- bis 17jährige gehört in die Gruppe derer, die sich nie mit dem PC beschäftigen (19 Prozent), während es bei den männlichen 12- bis 17jährigen nur jeder zehnte ist (9 Prozent). Außerdem nutzen Mädchen Computer generell seltener: Zu den Intensivnutzern (mind. mehrmals pro Woche) zählen nur 31 Prozent von ihnen, bei den männlichen Pendanten sind es mit 62 Prozent doppelt so viele. Das Alter der Befragten hat auf die Nutzungsintensität im übrigen so gut wie keinen Einfluss. Jene Befragten, die sagen, nie einen Computer zu nutzen, geben aber insgesamt zu 88 Prozent an, doch irgendwann einmal bereits etwas am Computer gemacht zu haben.

Wie stark ist der Wunsch bei den Nicht-Nutzern ausgeprägt, etwas am PC zu machen? 38 Prozent würden sehr gerne/gerne Zugang zum PC finden, während der gleiche Prozentsatz sich weniger gern mit dem Computer beschäftigen würde. Und 24 Prozent lehnen eine Auseinandersetzung mit dieser technischen Möglichkeit rundweg ab.

Unabhängig davon, wie häufig ein Computer genutzt wird, wurden jene, die zumindestens gelegentlich einen PC nutzen, um eine Einschätzung des **Zeitbudgets** gebeten, das dann pro Tag normalerweise vor dem PC verbracht wird. Sicherlich kann unterstellt werden, dass seltenere Nutzer eine weniger gute Einschätzung ihres aufgewendeten Zeitbudgets

abgeben können - trotz allem lassen sich durch die Angaben zumindest Größenverhältnisse abbilden.

Beschäftigung mit dem Computer

Basis: Alle Befragten (n=803)

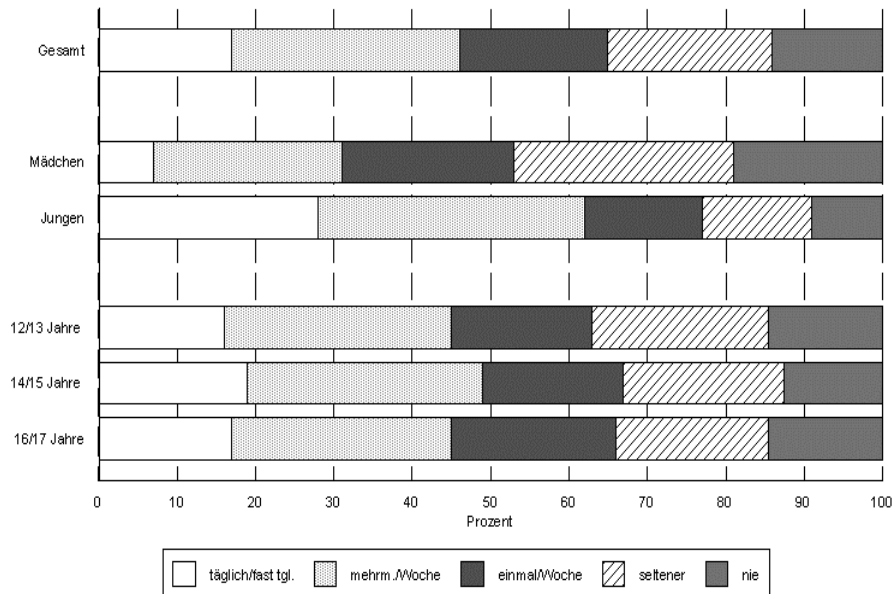


Abb. 2
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Die durchschnittliche Nutzungsdauer an einem Tag liegt demnach bei 94 Minuten. Es gilt dabei - je häufiger Jugendliche Computer nutzen, desto länger sitzen sie dann davor: Jene, die täglich/fast täglich Computer nutzen, erreichen einen Durchschnittswert von zwei Stunden. Wer Computer mehrmals pro Woche nutzt, tut dies 99 Minuten am Tag. 13 Minuten weniger dauert die durchschnittliche Zuwendung bei denen, die einmal pro Woche Computer nutzen. Und die seltenen Nutzer kommen auf 71 Minuten durchschnittlicher Nutzung. Der Durchschnittswert variiert weiter: Jungen nutzen einen PC im Schnitt 17 Minuten länger als Mädchen (86 Minuten), betrachtet man die drei Altersgruppen, so lässt sich mit steigendem Alter eine zeitlich intensivere Zuwendung an einem durchschnittlichen Nutzungstag beobachten. Übrigens würde sich gerne jeder zweite Befragte gerne häufiger mit Computern beschäftigen - dies trifft auf Schülerinnen (47 Prozent) und Schüler (51 Prozent) gleichermaßen zu.

Durchschnittliche PC-Nutzungsdauer in Minuten

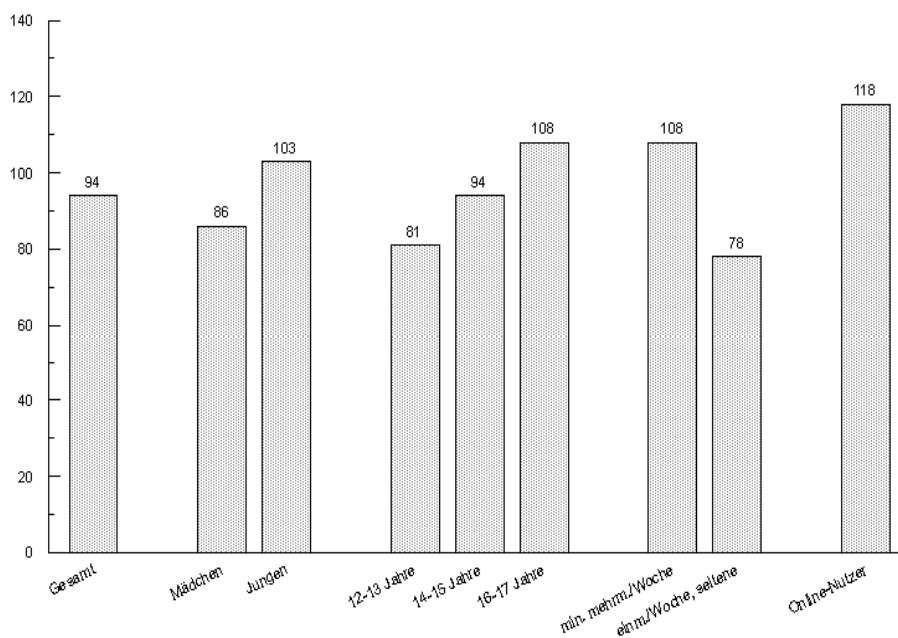


Abb. 3
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

3.2.2 Motive der Computernutzung

Um Motive und Meinungen herauszuarbeiten, die für die Nutzung bzw. Nicht-Nutzung von Computern bei den Befragten eine Rolle spielen, wurden zunächst beide Gruppen - Nutzer wie Nicht-Nutzer - nach Motiven des PC-Umgangs der jeweiligen Gegengruppe gefragt. Zu einem späteren Zeitpunkt wurden dann all jene, die zumindest selten selbst Computer nutzen, nach den Gründen für die eigene PC-Nutzung gefragt.

Welche Motive der Zuwendung zu Computern werden den Nutzern von den Nicht-Nutzern (n=113) unterstellt? 81 Prozent der Nicht-Nutzer stimmen voll und ganz zu, dass der PC-Umgang den Nutzern in erster Linie Spaß macht; 76 Prozent meinen, dass Computer-Spiele ein Motiv sind. 61 Prozent sind der Meinung, dass PC-Nutzern oft langweilig ist. Dagegen glaubt nur jeder zweite Nicht-Nutzer, dass die Existenz eines heimischen PCs Grund für die Zuwendung sei (53 Prozent). Von etwa jedem vierten wird die Vermutung geäußert, dass Nutzer den PC für die Schule brauchen (26 Prozent), dass das Gleichziehen mit Freunden den Ausschlag gäbe (25 Prozent) bzw. in den Schulen der Nutzer mit dem PC gearbeitet werde (24 Prozent). Dass PC-Nutzer durch besondere intellektuelle Fähigkeiten zu diesen werden, wird dagegen von 49 Prozent der Nicht-Nutzer

explizit verneint, auch glauben 58 Prozent nicht daran, dass der Wunsch der Eltern als ausschlaggebender Faktor für die PC-Nutzung in Frage kommt.

Umgekehrt wurden jene, die mindestens einmal pro Woche einen PC nutzen (n=522) und damit zu den intensiveren Nutzern zählen, nach den Gründen, warum sich andere nur selten oder gar nicht mit dem PC beschäftigen, gefragt. Als Haupthemmnis wird der fehlende Computer zu Hause genannt (77 Prozent trifft voll und ganz/weitestgehend zu), mangelndes Interesse nennen 60 Prozent. Gut die Hälfte glaubt, dass die fehlende Fertigkeit im Umgang mit Computern die Zuwendung verhindere, auch fehlen Nicht-Nutzern andere mögliche Nutzungsorte neben dem Elternhaus (jeweils 55 Prozent). Und jeder zweite vermutet Vorbehalte der Eltern, die es Nicht-Nutzern erschwere, sich mit dem PC zu beschäftigen (49 Prozent). Jeweils 39 Prozent können sich vorstellen, dass Nicht-Nutzer zu wenig Zeit für den Computer haben bzw. sie den Umgang in der Schule nicht beigebracht bekämen. Das Nicht-Nutzer keine Computer-Spiele machen wollen, können sich nur 24 Prozent vorstellen.

Nach den Gründen für den eigenen Umgang mit Computern wurden all jene gefragt, die zumindest selten einen Computer nutzen (vgl. Abb.4).

Gründe für die Nutzung von Computern (Vorgaben)

Basis: Befragte, die zumindest selten Computer nutzen (n=690)
- trifft voll und ganz zu -

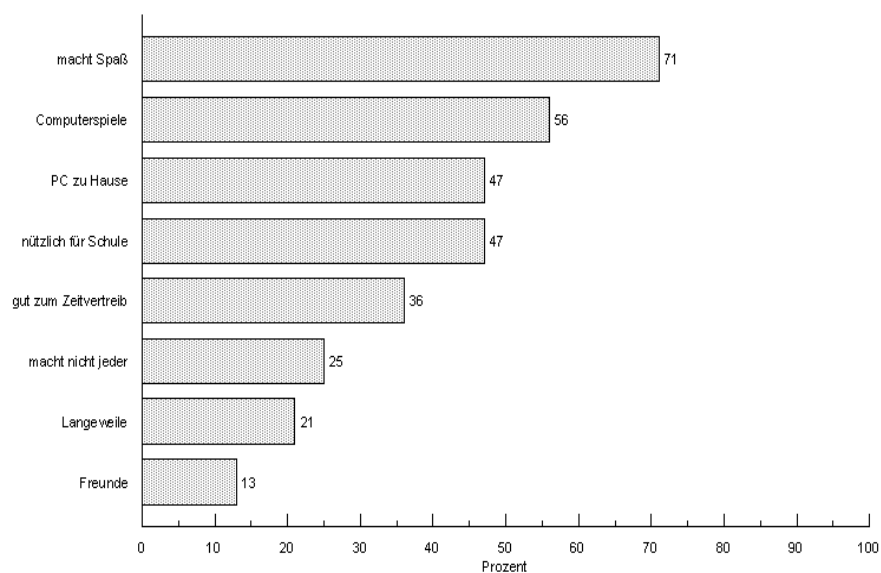


Abb. 4
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Hier stimmen 71 Prozent der Befragten voll und ganz zu, dass Computer einfach Spaß machen. 56 Prozent nennen die Vorliebe für Computer-Spiele als wichtigen Grund.

Besonders bei Haupt- und Realschülern, aber auch bei weiblichen Befragten steht der Nutzen für die Schule vor der Freude an Computerspielen an zweiter Stelle in der Bewertung der vorgegebenen Motive. Dies gilt jedoch nicht für Intensivnutzer, hier kommt der Nutzwert für die Schule erst an dritter Stelle. Insgesamt stimmt jeweils knapp die Hälfte der Befragten der Aussage "weil es für die Schule nützlich ist" bzw. "weil wir einen Computer zu Hause haben" voll und ganz zu (je 47 Prozent). Außerdem gibt ein Drittel an, der Computer eigne sich gut zum Zeitvertreib (31 Prozent), 21 Prozent geben als wichtigen Nutzungsgrund Langeweile an. Auch ist für jeden Vierten die Tätigkeit am PC etwas besonderes, mit dem man sich von anderen abheben kann. Um mit den Freunden gleichziehen zu können, wird von 13 Prozent als ein wichtiges Motiv genannt.

3.2.3 Meinungen zu Computern

Generelle Einschätzungen über den Computer wurden anhand vorgegebener Statements erhoben. Die Schule als Lernort für den Umgang mit dem PC wird von 79 Prozent gefordert ("stimme voll und ganz zu") und erhält damit den höchsten Zustimmungswert. Dies gilt für 12- bis 17jährige beiderlei Geschlechts. Auch sprechen sich 44 Prozent der Befragten dafür aus, daß Computer im normalen Unterricht eingesetzt werden sollen.

Der Zugang zu Computern wird anhand von zwei Dimensionen bewertet: 65 Prozent stimmen voll und ganz zu, dass es Spaß macht, mit dem Computer zu spielen, gleichwohl spielt der konkrete Nutzen im Umgang eine wichtige Rolle: Drei Viertel stimmen voll und ganz zu, dass man mit dem Computer viele interessante Sachen machen kann, 60 Prozent meinen, Computer sind wichtig, um später einen Beruf zu finden, jeder zweite glaubt, es mache Spaß, mit dem Computer zu lernen.

Ein genaues Bild, was mit Computern alles gemacht werden kann, ist insgesamt weniger vorhanden. Gerade mal 17 Prozent der Befragten haben hier ganz bestimmte Vorstellungen. Bei den Mädchen stimmt sogar nur jede zehnte voll und ganz zu, genau zu wissen, was man mit Computern alles machen kann - bei den Jungen liegt dieser Anteil bei 25 Prozent.

Auch glauben die 12- bis 17jährigen, dass häufige Computernutzung Kinder und Jugendliche sowohl vom Fernsehen (stimme voll und ganz/weitestgehend zu: 68 Prozent) als auch vom Lesen abhalten (stimme voll und ganz/weitestgehend zu: 82 Prozent) könne. Der Aussage, dass der PC bald genauso zum normalen Leben gehört wie das Telefon, stimmen 60

Prozent voll und ganz zu. Und dass Computer eher etwas für Jungen als für Mädchen sei, können zwei Drittel nicht finden - unabhängig vom eigenen Geschlecht. (vgl. Abb. 5)

Einstellungen zu Computern (Vorgaben)

Basis: Alle Befragten (n=803)
- trifft voll und ganz zu - (in Prozent)

in der Schule sollte man den Umgang mit Computern beigebracht bekommen	79
mit Computern kann man viele interessante Sachen machen	76
es macht Spaß, mit dem Computer zu spielen	65
Computer gehören bald genauso zum normalen Leben wie das Telefon	60
Computer sind wichtig, um später einen Beruf zu finden	60
je häufiger Kinder und Jugendliche Computer nutzen, desto weniger lesen sie	57
es macht Spaß, mit dem Computer zu lernen	51
Computer sollten in der Schule im normalen Unterricht eingesetzt werden	44
je häufiger Kinder und Jugendliche Computer nutzen, desto weniger sehen sie fern	37
der Computer ist eine schöne Freizeiteinrichtung	36
meine Eltern finden Computer nicht so wichtig	25
ich weiß ganz genau, was man mit Computern alles machen kann	17
Computer sind eher was für Jungen als für Mädchen	8

Abb. 5
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

3.2.4 Einflussgrößen für die Computernutzung - Familie, Schule, Freunde

Je nachdem, in welchem Umfeld sich Schülerinnen und Schüler bewegen, können die Befindlichkeiten, Möglichkeiten und Meinungen im Zusammenhang mit Computern deutlich variieren.

Familie

Wie gehen die Eltern der Befragten mit Computern um, welchen Zugang zum Thema haben sie? Nach Angaben der Befragten nutzen bei 58 Prozent die Eltern einen PC am Arbeitsplatz. 50 Prozent geben an, ihre Eltern beschäftigen sich zu Hause mit einem PC. Geschlechtsspezifische Unterschiede sind hier nicht zu registrieren. Dagegen treffen beide Aussagen bei Gymnasiasten deutlich stärker zu als bei Haupt- und Realschülern. Bei der Hälfte der Gymnasiasten nutzen die Eltern den PC sowohl am Arbeitsplatz als auch zu Hause - dieser Anteil beträgt bei den Eltern der Hauptschülern nur 14 Prozent. Gesprächsthema zu Hause ist der Computer (Maßstab "häufig") bei einem Fünftel der Befragten.

Schule

Wie stellt sich den Befragten die Situation an den Schulen dar? Ein spezieller Computer-Unterricht in der Schule wird bei knapp drei Viertel der Befragten angeboten (74 Prozent). Die Teilnahmemöglichkeit an einer Computer-AG in der Schule besteht bei 63 Prozent - nur 14 Prozent nehmen dieses Angebot aber auch wahr. Überdurchschnittlich werden solche AG's von Haupt- und Realschülern besucht (25 bzw. 22 Prozent), hingegen nur von 6 Prozent der Gymnasiasten. Für diesen doch erstaunlichen Befund können verschiedene Erklärungen herangezogen werden: Die geringeren Möglichkeiten der häuslichen Zuwendung könnten sich bei den Haupt- und Realschülern bemerkbar machen, gleichwohl könnte hier insgesamt ein Antwortverhalten im Sinne sozialer Erwünschtheit aufgetreten sein. Und schließlich könnte man darüber spekulieren, ob Gymnasiasten generell einen Wissensvorsprung haben und darum aus den AG-Angeboten in der Schule wenig persönlichen Nutzen ziehen können.

61 Prozent der Schüler berichten, dass in ihrer Schule Computer im Unterricht eingesetzt werden - hier sind es eher die Haupt- und Realschulen (70 bzw. 65 Prozent) als die Gymnasien (52 Prozent). Einen Zugang zum Internet weisen die Schulcomputer nach Angaben von 25 Prozent der Befragten auf²; allerdings kann mehr als jeder zehnte hierüber keine Auskunft geben (15 Prozent). Computer sind dagegen weniger oft ein Gesprächsthema im Unterricht (24 Prozent). 81 Prozent der Befragten geben an, dass sie einige Lehrer haben, die sich ihrer Ansicht nach sehr gut mit Computern auskennen.

Freunde

Nicht nur die eigene, sondern auch die Computernutzung von Freunden ist ein Indiz für den Stellenwert dieses Mediums. Gefragt nach dem Anteil der Freunde, die sich mit Computern beschäftigen, nennen 35 Prozent "die meisten" und weitere 27 Prozent "etwa die Hälfte". Auch hier wird die geschlechtsspezifische Affinität deutlich - bei 52 Prozent der Schülerinnen beschäftigen sich mindestens die Hälfte der Freunde mit Computern, bei den Schülern sind dies bereits drei von vier Freunden (74 Prozent). Hingegen geben 14 Prozent der Schülerinnen an, dass sich im Freundeskreis praktisch niemand mit PCs beschäftige, bei den Schülern sagen dies nur 4 Prozent. Und vor allem bei den 12- bis 13jährigen finden sich überdurchschnittlich viele PC-Nutzer im Freundeskreis.

Wie häufig sind der PC und Dinge, die damit zusammenhängen, im Freundeskreis der Schülerinnen und Schüler ein Gesprächsthema (vgl. Abb. 6)? Jeder vierte Befragte (26

²Das baden-württembergische Landesinstitut für Erziehung und Unterricht stellt bei einer Anfang 1996 durchgeführten Erhebung zur Computerausstattung an weiterführenden Schulen bei rund 10 Prozent der Schulen Zugangsmöglichkeiten zum Internet fest (Pressemitteilung des Ministeriums für Kultus und Sport Baden-Württemberg vom 14.6.96).

Prozent) spricht nach eigenen Angaben mindestens mehrmals pro Woche mit den Freunden über den PC - allerdings gilt dies nicht für Mädchen. Mit 7 Prozent sind sie hier weit unterdurchschnittlich vertreten. Fast genauso hoch ist aber auch der Prozentsatz derer, die nie mit ihren Freunden über Computer sprechen (27 Prozent) - bei den Mädchen ist diese Gruppe mit 38 Prozent deutlich größer. Natürlich ist der Gesprächsbedarf bei denjenigen, die mehrmals pro Woche Computer nutzen, entsprechend höher: Hier tauschen sich 17 Prozent täglich bzw. fast täglich mit Freunden aus, weitere 27 Prozent mehrmals pro Woche.

Insgesamt unterhalten sich also drei Viertel der Befragten zumindest seltener mit Freunden über Computer (Schülerinnen: 62 Prozent, Schüler: 86 Prozent). Hauptgesprächsthema ist dabei alles, was mit Spielen zusammenhängt - auch bei den Mädchen. Aber auch der Austausch von Neuigkeiten im PC-Bereich ist häufiger Thema, vereinzelt auch Hardware-Komponenten oder das Thema Internet. Bei den Schülerinnen geht es darüber hinaus in den Gespräche um Computerunterricht bzw. Computer und Schule.

Computer als Gesprächsthema im Freundeskreis

Basis: Alle Befragten (n=803)
Prozent

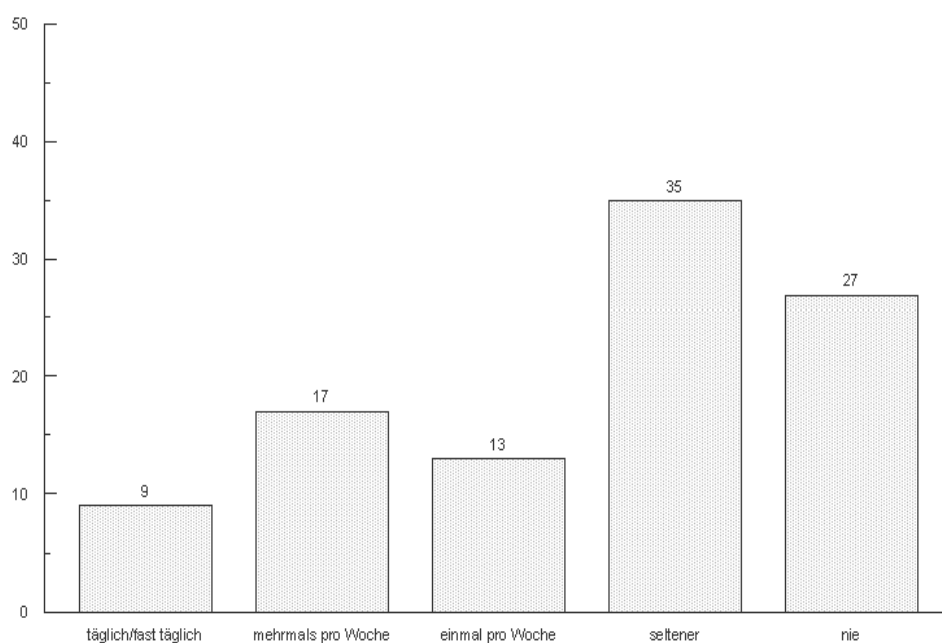


Abb. 6
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

3.2.5 Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten

Jenseits der Frage nach der individuellen Nutzung, ist die Ausstattungsquote mit Computern in den Haushalten, in denen die befragten 12- bis 17jährigen leben, mit 72 Prozent überdurchschnittlich hoch. Verschiedene Untersuchungen ermitteln - abhängig von der Fragestellung - bei Jugendlichen eine PC-Haushaltsausstattung zwischen 45 und 61 Prozent³.

Der Befund, dass fast drei Viertel der in dieser Untersuchung befragten 12- bis 17jährigen angeben, zu Hause einen PC zu haben, kann und soll nicht absolut bewertet werden - der Anteil derer, die im Sinne einer sozialen Erwünschtheit geantwortet haben und damit evtl. eine überhöhte Ausstattungsquote herbeiführen, kann nicht ermittelt werden. Um dieses Phänomen zu vermeiden wurde die Haushaltsausstattung in dieser Untersuchung sowohl bei den Nutzern als auch bei den Nicht-Nutzern indirekt ermittelt - gefragt wurde nach potentiellen Nutzungsmöglichkeiten, wobei neben andern Vorgaben auch "zu Hause" zur Auswahl stand. Gleichwohl zeigt der hier ermittelte Wert die Dynamik dieser Fragestellung auf.

Wo findet die Zuwendung zum Computer bei denjenigen Befragten statt, die diesen zumindest selten nutzen (vgl. Abb. 7)? Auf diese Frage nennen je 80 Prozent die heimische Umgebung oder die der Freunde. Die Nutzung zu Hause wird dabei von 70 Prozent der Hauptschüler, jedoch von 90 Prozent der Gymnasiasten genannt. Zwei Drittel der Befragten geben aber auch die Schule an - deutlich mehr Hauptschüler (87 Prozent) als Gymnasiasten (52 Prozent). Abgerundet wird das Spektrum an Nutzungsmöglichkeiten durch Verwandte/Bekannte (59 Prozent). Büchereien oder Jugendeinrichtungen spielen hier eine untergeordnete Rolle (je 14 Prozent), noch unbedeutender sind Internetcafés (7 Prozent).

Welche Zugangsmöglichkeiten besteht dagegen bei den Nicht-Nutzern? 15 Prozent geben an, keine Möglichkeit zu haben, einen PC zu nutzen. Der Rest (n=96) könnte einen PC theoretisch bei Freunden (73 Prozent), in der Schule (62 Prozent) oder bei Verwandten/Bekannten (58 Prozent) nutzen. Auch hätten 28 Prozent zu Hause Gelegenheit, sich mit dem PC zu beschäftigen. Als weitere potentielle Zugangsorte werden Internet-Cafés (18 Prozent), Büchereien (14 Prozent), und Jugend- und Freizeiteinrichtungen (11 Prozent) genannt.

³z.B. MediaAnalyse 1997, SWF-Trend

Übrigens: 34 Prozent der Nicht-Nutzer, die die Möglichkeit hätten, einen PC zu nutzen, würden dies sehr gern/gerne tun, und zwar am liebsten zu Hause (20 Prozent) oder bei Freunden (10 Prozent). 66 Prozent würden sich aber trotz vorhandener Zugangsmöglichkeit weniger bzw. gar nicht mit dem Computer beschäftigen.

Möglichkeiten der PC-Nutzung

Basis: Befragte, die zumindest selten Computer nutzen (n=690)

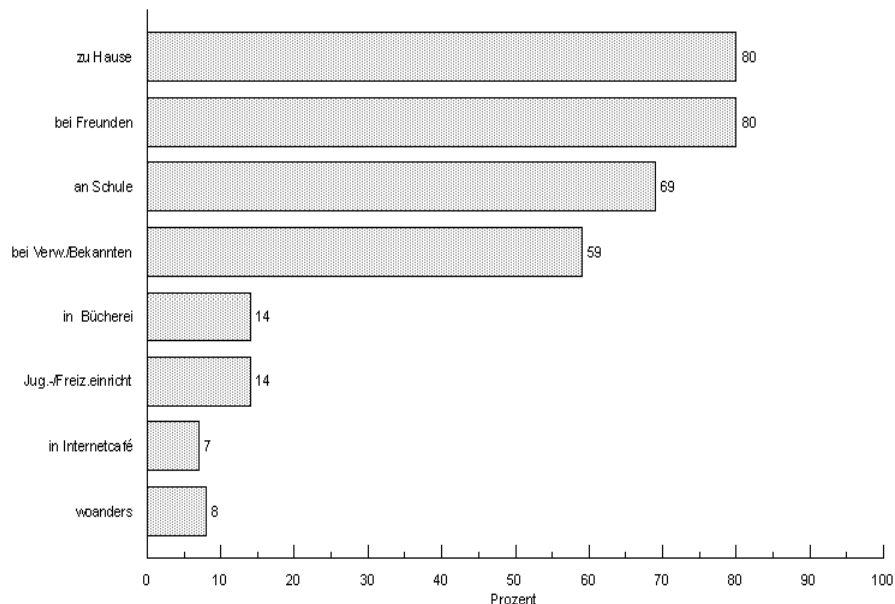


Abb. 7
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

3.2.6 Heimische PC-Nutzung

Die heimische PC-Nutzung steht bei den Schülerinnen und Schülern eindeutig im Vordergrund - wie hat man sich diese vorzustellen? Ein Fünftel kann dabei sogar auf zwei und mehr PCs zugreifen. Verstärkt trifft dies auf Gymnasiasten zu (25 Prozent) - unter den Hauptschülern gibt es dagegen nur bei 12 Prozent mehrere Computer im Haushalt. Und je älter die Befragten sind, desto größer ist die Chance, daß mehrere Geräte vorzufinden sind - 14 Prozent der 12- bis 13jährigen stehen hier 27 Prozent der 16- bis 17jährigen gegenüber.

Rund 40 Prozent nennen als Standort des meistgenutzten PCs das eigene Zimmer bzw. das Kinderzimmer. Dieser Wert variiert aber deutlich nach Geschlecht - während nur jede vierte 12- bis 17jährige angibt, einen PC im eigenen Zimmer zu haben, sind das bei den gleichaltrigen Jungen doppelt so viele. Entsprechend befindet sich der von Schülerinnen zu

Hause am häufigsten genutzte PC eher im Arbeitszimmer (35 Prozent). Wenig verwunderlich ist dagegen der Befund, dass mit steigendem Alter der Befragten häufiger Computer im eigenen (Kinder-)Zimmer zu finden sind. Nur 23 Prozent können den heimischen PC für sich alleine benutzen - wieder sind dies häufiger Jungen als Mädchen, häufiger ältere als jüngere Befragte. In der Mehrzahl der Fälle wird der Computer von der ganzen Familie genutzt - zu gleichen Teilen werden hier die Eltern (55 Prozent) und die Geschwister (53 Prozent) genannt.

Welche Ausstattungskomponenten hat der PC, der zu Hause am häufigsten von den Befragten genutzt wird? Drucker (85 Prozent) und CD-ROM-Laufwerk (77 Prozent) gehören bei den meisten Computern zur Standardausstattung. Ebenfalls ist bei 59 Prozent der Befragten eine Soundkarte vorhanden - allerdings kann jeder zehnte hierüber keine genauen Auskünfte geben. Weniger verbreitet sind Scanner - im Durchschnitt nach eigenen Angaben bei 23 Prozent der Befragten- und ein Modem bzw. ISDN-Anschluß (21 Prozent). Beide Komponenten werden von Schülerinnen häufiger als im Haushalt vorhanden genannt als von Schülern. Insgesamt zeigt sich hier, dass die Möglichkeit zur Nutzung von Online-Diensten oder dem Internet von zu Hause nur für einen Teil der 12- bis 17jährigen möglich ist.

Als kleiner Exkurs sei an dieser Stelle auf zwei weitere Indizien für den Stellenwert des Computers verwiesen: Weihnachten und persönliche Ausgaben für PCs und das Computer-Umfeld.

32 Prozent der Jugendlichen, die zumindest selten Computer nutzen (n=690), haben zu Weihnachten etwas geschenkt bekommen, das im weitesten Sinne mit Computern zu tun hat - allerdings waren dies fast ausschließlich Spiele. 8 Prozent (!) haben einen Computer zur eigenen Verfügung geschenkt bekommen - Mädchen wie Jungen gleichermaßen (6 bzw. 9 Prozent).

Das finanzielle Budget der 12- bis 17jährigen in Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz beläuft sich auf durchschnittlich DM 86,- pro Monat. Bei den 12- bis 13jährigen liegt diese Summe bei etwa DM 31,-, bei den 14- bis 15jährigen bei DM 55,- und die 16- bis 17jährigen geben an, rund DM 170,- ausgeben zu können - hier macht sich die Möglichkeit des Dazuverdienens bemerkbar. Ein Teil dieser Summe wird auch für Dinge ausgegeben, die im Zusammenhang mit Computern stehen - allerdings fast ausschließlich von Schülern. Jene, die zumindest selten einen PC nutzen, kaufen zu 50 Prozent Computer-Spiele vom

eigenen Geld, ein Drittel investiert in Computer-Zeitschriften und jeder Fünfte gibt Geld für Hard- bzw. Softwarekomponenten aus. Dagegen geben nur 7 Prozent der Mädchen Geld für PC-Zeitschriften aus, doppelt so viele kaufen Computerspiele und nur 5 Prozent Computerzubehör.

3.2.7 Anwendungsbereiche und der Umgang mit Computern

Fast alle Jugendlichen spielen **Computerspiele** (91 Prozent), die Hälfte mehrmals pro Woche. Mädchen nutzen Computerspiele nicht nur weniger als Jungen (87 Prozent vs. 95 Prozent), sie spielen dann auch seltener. Nur 34 Prozent der Schülerinnen gibt an, mindestens mehrmals pro Woche Computerspiele zu spielen, bei den Schülern sind dies mit 69 Prozent doppelt so viele. Das Interesse an Computerspielen geht mit steigendem Alter der Befragten zurück.

Wenn Jugendliche Computerspiele spielen, so tun sie das überwiegend mit anderen zusammen: 28 Prozent geben an, häufig mit anderen zusammen zu spielen, weitere 35 Prozent tun dies gelegentlich. Dies trifft noch stärker auf jene zu, die sich mehrmals pro Woche mit dem PC beschäftigen, auch spielen Schüler häufiger zusammen mit anderen am Computer als Schülerinnen. Das Spielerepertoire ist dabei unterschiedlich umfangreich - 19 Prozent spielen meist dasselbe Spiel, je 40 Prozent beschränken sich entweder auf einige wenige Spiele bzw. verfügen dann über eine reichhaltige Auswahlmöglichkeit. Interessant ist hierbei, dass Schülerinnen etwas stärker dazu neigen, ein bestimmtes Spiel zu spielen, auch tauschen Schülerinnen nur halb so oft Spiele mit Freunden aus. Ein Grund hierfür mag in dem meist für Mädchen weniger ansprechenden Spieleangebot generell liegen.

Andere **Tätigkeiten neben den Computerspielen** gehören natürlich ebenfalls in das Anwendungsrepertoire der Computernutzer - diese werden aber insgesamt von weniger Befragten und auch mit einer geringeren Intensität ausgeübt (vgl. Abb. 8). Angeführt wird die Liste weiterer Tätigkeiten von der Arbeit mit Textverarbeitungsprogrammen (79 Prozent). Jeweils 74 Prozent geben Arbeiten für die Schule bzw. Lernen und Mal-/Grafikprogramme an. Auch das Arbeiten mit speziellen Lernprogrammen wird von 57 Prozent genannt, mit deutlichem Abstand wird die Liste durch Programmieren (41 Prozent) fortgesetzt - eine Tätigkeit der sich erneut mehr Schüler (46 Prozent) als Schülerinnen (35 Prozent) widmen. Auch hören 41 Prozent mit dem PC Musik, während der Musik machen/komponieren nur für 19 Prozent relevant ist. Beide "auditive" Anwendungen werden

von männlichen Befragten bevorzugt ausgeführt. Im übrigen werden Tätigkeiten, die keine Computerspiele sind, von den Befragten etwas weniger oft zusammen mit anderen Personen gemacht, die individuelle Nutzung ist hier etwas stärker ausgeprägt.

Vergleicht man die PC-Vielnutzer (mind. mehrmals pro Woche) mit den PC-Wenignutzern (seltener), so bleibt die Rangreihe der am Computer ausgeübten Tätigkeiten im großen und ganzen gleich, auch wenn Wenignutzer eher dazu neigen, Mal- und Grafikprogramme sowie spezielle Lernsoftware anzuwenden.

Unabhängig von den eigentlichen Tätigkeiten am Computer selbst ist auch die Nutzung im Medienverbund - also die gleichzeitige Nutzung anderer Medien neben dem Computer - von Interesse. Mehr als die Hälfte der Befragten hört häufig nebenbei Musik von CDs oder Musikkassetten, mehr als ein Drittel Radio. Die Nebenbei-Nutzung dieser auditiven Medien erfolgt stärker bei Schülerinnen und älteren Befragten - jener Klientel, die sich auch weniger intensiv mit Computerspielen auseinandersetzt. Andere Medien, die mehr Aufmerksamkeit verlangen wie das Fernsehen oder das Lesen von Magazinen und Zeitschriften werden entsprechend weniger oft parallel zum Computer genutzt, nur jeweils 14 Prozent tun dies zumindest gelegentlich.

Tätigkeiten am Computer

Basis: Befragte, die zum indest selten Computer nutzen (n=690)
Prozent

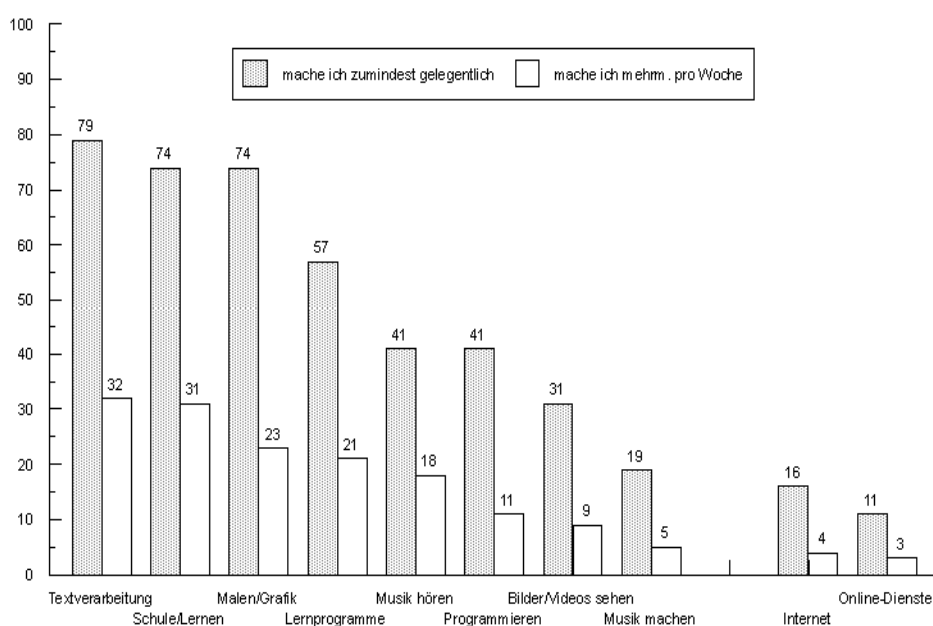


Abb. 8
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

3.2.8 Anwendungskompetenz

Wie schätzen die Jugendlichen, die zu Hause einen Computer nutzen, ihre eigenen Fertigkeiten im Umgang mit dem neuen Medium ein? Insgesamt gibt die Hälfte der Befragten an, sich mindestens gut mit Computern auszukennen, 42 Prozent stufen ihre Fähigkeiten als weniger gut ein und 8 Prozent sogar als gar nicht gut (vgl. Abb. 9). Differenziert man nach dem Geschlecht, so zeigt sich, dass nur 39 Prozent der Schülerinnen die eigenen PC-Kenntnisse als mindestens gut einstufen, bei den Schülern liegt dieser Anteil fast doppelt so hoch. Umgekehrt glaubt jedes zweite Mädchen, es verfüge über weniger gute Kenntnisse. Die Selbsteinstufung variiert hinsichtlich der Merkmale wie Alter oder Schulbildung nur wenig, häufigere Nutzer fühlen sich natürlich sicherer.

Selbsteinstufung Computerkenntnisse

Basis: Befragte, die zumindest selten Computer nutzen (n=690)
Prozent

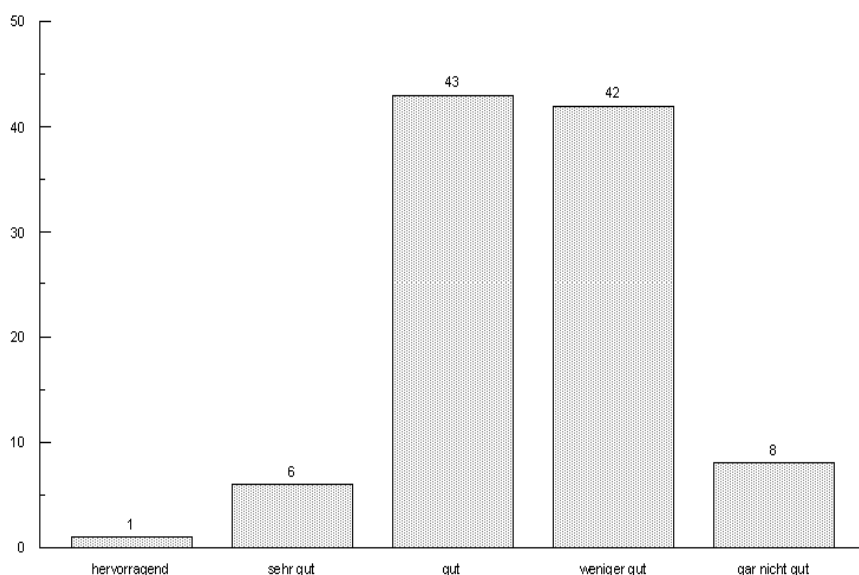


Abb. 9
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Sicherlich kann die subjektive Selbsteinschätzung nur ein Indiz für die Anwendungskompetenz sein - gerade bei Fragen, die in einem technischen Kontext stehen, tendieren auch jugendliche Befragte dazu, entsprechend der tradierten Geschlechterrolle zu antworten. Darum liefert die Bekanntheit bzw. die Vorstellung darüber, was sich hinter mehr oder weniger gängigen Begriffen aus der PC-Sprache verbirgt, einen weiteren Hinweis auf vorhandene Fertigkeiten der 12- bis 17jährigen. Unter welchen Computer-Begriffen können sich die Jugendlichen etwas vorstellen, welche Ausdrücke sind nur dem Namen nach bekannt und welche wurden während der Befragung erstmals gehört?

Unabhängig davon, ob man zu den PC-Nutzern gehört oder nicht, können die Jugendlichen mit Begriffen wie Windows, Internet und Computervirus konkrete Vorstellungen verbinden (86, 84, 80 Prozent). Auch der Softwarehersteller Microsoft ist für zwei Drittel ein Begriff, gleiches gilt für das Versenden elektronischer Post, dem "e-mailen" (vgl. Abb. 10). Andere Computer-Begriffe bereiten dagegen mehr Schwierigkeiten. Unter "online" können sich im Vergleich nur 58 Prozent etwas vorstellen, weiteren 36 Prozent ist der Ausdruck nur dem Namen nach bekannt. Auch unter einem Modem können sich nur die Hälfte der Befragten etwas vorstellen. Noch unbekannter sind Vokabeln wie "Multimedia" (43 Prozent "nur dem Namen nach bekannt"), "ISDN" (36 Prozent "höre erstmals davon") oder "Homepage" (32 % "höre erstmals davon").

Und während die Online-Anwendungen "Teleshopping" und "Homebanking" für fast die Hälfte der Jugendlichen Dinge sind, unter denen sich die Befragten nach eigenen Angaben etwas vorstellen können, überrascht es doch, das insgesamt 62 Prozent der Befragten angeben, das Wort "chatten" zum ersten Mal zu hören.

Bekanntheit bestimmter Computer-Fachbegriffe

Basis: Alle Befragten (n=803)
Prozent

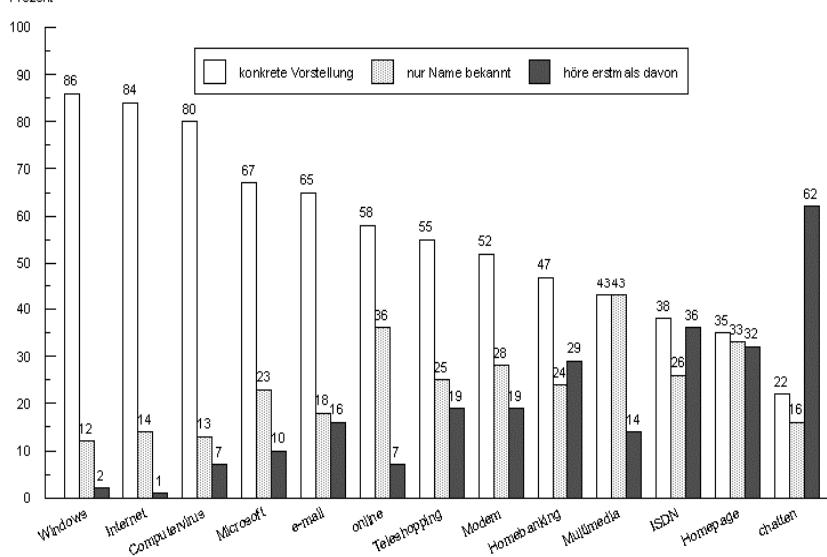


Abb. 10
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Insgesamt deuten diese Befunde darauf hin, dass bei den Schülerinnen und Schülern zumindest die Terminologie der Neuen Medien noch nicht in der Alltagssprache verankert ist. Allerdings zeigt sich auch hier, dass jene Befragten, die sich mindestens mehrmals pro

Woche mit dem PC beschäftigen, mit den vorgegebenen Begriffen entsprechend mehr anfangen können - mit Ausnahme von "Homepage" und "chatten" verbindet hier mindestens die Hälfte konkrete Vorstellungen mit den vorgegebenen Begriffen.

3.2.9 Gesprächspartner und Ratgeber rund um den Computer

Wer ist für Schülerinnen und Schüler kompetent, wenn es um Fragen rund um den Computer geht, bei wem würden sie sich "bestimmt" Rat holen? Beim Antwortverhalten auf diese Frage spielen zwei Dimensionen eine Rolle - wer im Umfeld verfügt über das benötigte Wissen, und bei welchen Personen holt man dieses Wissen bevorzugt ein? Den Schülerinnen und Schülern wurde eine Liste mit insgesamt elf verschiedenen "Anlaufstellen" vorgegeben, für jede sollte angegeben werden, ob man sich dort bestimmt, wahrscheinlich, wahrscheinlich nicht oder bestimmt nicht Rat holen würde (vgl. Abb. 11).

Ratgeber bei Computerfragen

Basis: Alle Befragten (n=803)

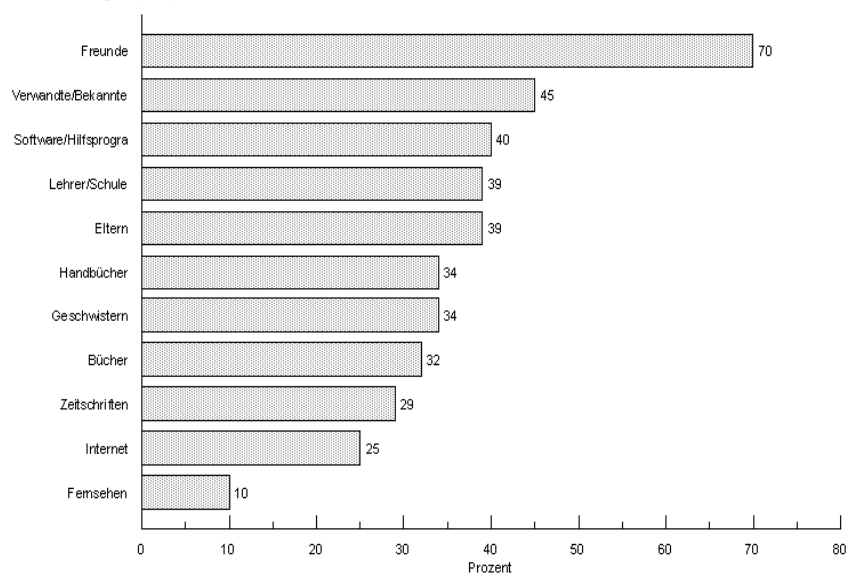


Abb. 11
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Die Liste der potentiellen Ratgeber wird eindeutig durch Freunde angeführt (70 Prozent), knapp die Hälfte der Jugendlichen würde auch auf Verwandte und Bekannte zugehen (45 Prozent) oder sich Hilfestellung im Computer selbst durch entsprechende Hilfeprogramme geben lassen (40 Prozent). Auch Eltern oder Lehrer wären für je 39 Prozent potentielle Ansprechpartner, Hilfe in speziellen Handbüchern würden 36 Prozent

suchen. Je etwa ein Drittel würde sich an Geschwister (34 Prozent), sonstige Bücher (32 Prozent) oder Zeitschriften wenden (29 Prozent).

Interessant ist hier eine geschlechtsspezifische Betrachtung: So würden Schüler neben den Freunden bevorzugt weiterhin die direkte Kommunikation mit anderen suchen, während sich Schülerinnen neben den Freunden eher an mediale Ratgeber wenden würden: die Software selbst, (Hand-)Bücher sowie Zeitschriften.

3.3 Internet- und Online-Nutzung

Im Vergleich zum Umgang mit PC und Computer spielt die Online-Nutzung, also Internet oder Online-Dienste, bei den Befragten eine weniger verbreitete Rolle. Insgesamt geben 14 Prozent aller Befragten an, im Internet zu surfen, 9 Prozent geben an, Online-Dienste (ohne Internet) zu nutzen.

Ausgehend von den Schülerinnen und Schülern, die zumindest selten einen Computer nutzen, liegt der Anteil der Internet-Nutzer bei 16 Prozent. Ähnliches gilt für die reine Nutzung von Online-Diensten (ohne Internet) - hier sind 11 Prozent zu verzeichnen. Im Vergleich zu anderen Bevölkerungsschichten dürfte die junge Generation damit aber überproportional zum Kreise derer gehören, die die Neuen Medien nutzen⁴. Allerdings liegt der Anteil der regelmäßigen Online-Nutzer (mehrmals pro Woche) nur bei vier Prozent, weitere fünf Prozent gehen einmal pro Woche online.

Im folgenden konzentriert sich die Betrachtung auf die Teilgruppe, die nach eigenen Angaben das Internet bzw. Online-Dienste tatsächlich nutzt (n=125). Diese Gruppe besteht aus etwas mehr Jungen (56 Prozent) als Mädchen (44 Prozent), die Nutzer sind schwerpunktmäßig zwischen 14 und 16 Jahre alt (65 Prozent) und haben eine gehobenere Schulbildung (vgl. Abb. 12).

Insgesamt findet "nur" ein Fünftel dieses Personenkreises mehrmals pro Woche Zugang zu Online-Angeboten. Der Anteil der wöchentlichen Nutzer ("einmal pro Woche") liegt bei 29 Prozent, 28 Prozent geben an, etwa einmal pro Monat "online" zu sein. Und bei jedem zehnten findet die Online-Nutzung noch seltener statt.

⁴Auch in verschiedenen anderen Untersuchungen zu Internet- und Online-Angeboten fanden sich die Nutzer vor allem in den jüngeren Altersgruppen.

Nutzer von Internet/Online-Diensten

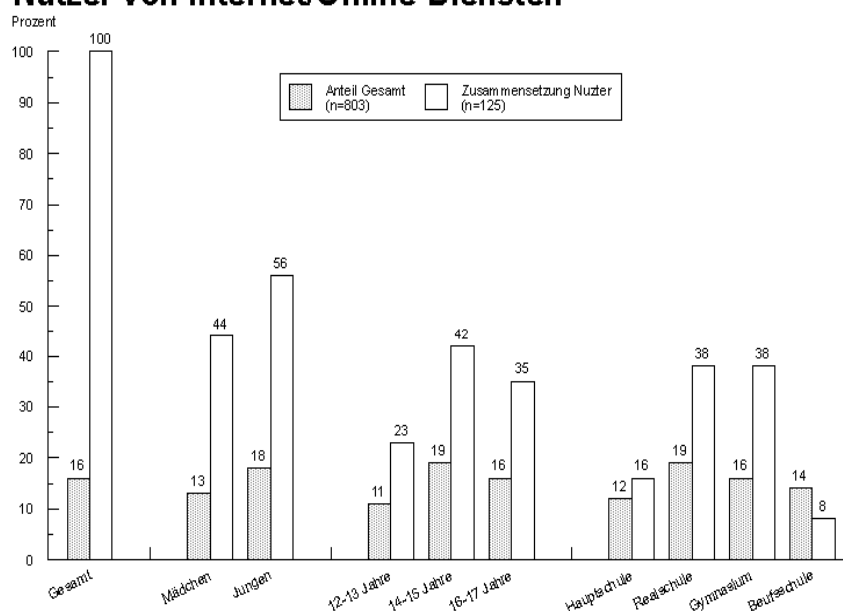


Abb. 12
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Wie lange werden Online-Dienste/Internet von den Jugendlichen bereits genutzt? Die durchschnittliche Nutzungsbiographie reicht neun Monate zurück - allerdings sind hier breite Schwankungen zu beobachten. Zwei Drittel können zum Zeitpunkt der Umfrage als "Neueinsteiger" bezeichnet werden, sie geben an, dass die erste Online-Nutzung ein Jahr zurückliegt (bei 34 Prozent weniger als 6 Monate) - angesichts des Alters der Befragten überrascht dies nicht unbedingt. 22 Prozent geben an, zwischen einem und bis zu zwei Jahren zu den Nutzern zu gehören. Jeder zehnte kann aber schon als routiniert bezeichnet werden - der Zeitpunkt der Erstnutzung liegt zwei Jahre und länger zurück. Hier sind die 16- bis 17jährigen allerdings unterdurchschnittlich vertreten. Insgesamt sind geschlechtsspezifische Unterschiede in der Nutzungsbiographie nur marginal auszumachen.

Die ersten Kontakte mit dem Internet erfolgten bei den meisten Schülerinnen und Schülern unter Anleitung. Der Anteil der Autodidakten liegt insgesamt bei 17 Prozent, allerdings sind hier Schüler (23 Prozent) deutlich überproportional vertreten (Schülerinnen: 9 Prozent). Die Anleitung erfolgte dann bei den Schülerinnen durch Freunde und Eltern gleichermaßen, bei den Schülern waren es fast ausschließlich die Freunde. Lehrer oder Bekannte/Verwandte trugen zur Vermittlung vergleichsweise wenig bei (vgl. Abb. 13). Entsprechend der Vermittlungspersonen geben 38 Prozent an, das erste Mal von zu Hause aus

Online-Angebote genutzt zu haben, 28 Prozent nennen hier Freunde, 10 Prozent die Schule.

Anleitung zum Umgang mit Internet/Online-Diensten

Basis: Befragte, die Internet/Online-Dienste nutzen (n=125)
Prozent

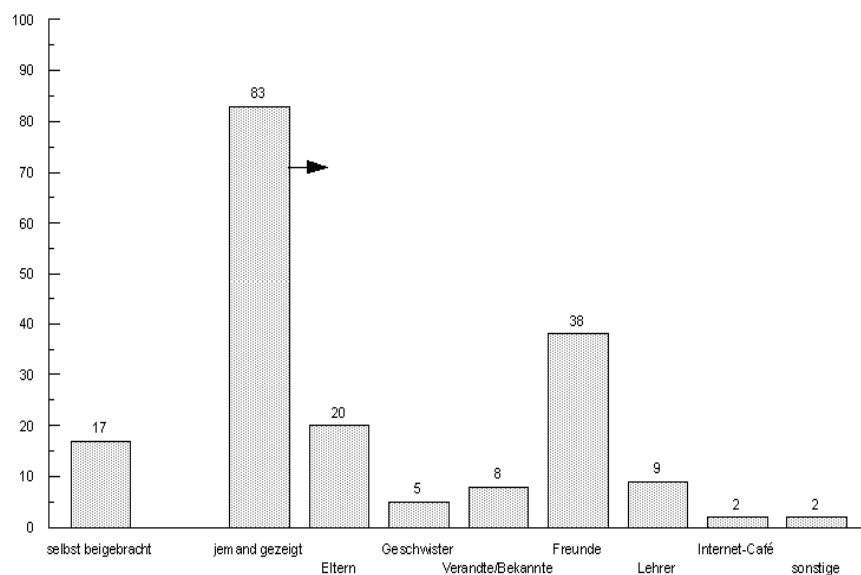


Abb. 13
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Von wo aus erfolgt die Internet/Online-Nutzung zum Befragungszeitraum in der Regel? Über die Hälfte der Jugendlichen geben hier den eigenen PC an, aber auch die Nutzung bei und demnach wahrscheinlich mit Freunden spielt eine große Rolle (29 Prozent). Die Schule als überwiegender Nutzungsort wird von 7 Prozent genannt.

In welcher Form navigieren die Schülerinnen und Schüler durch Online-Angebote? Webseiten werden überwiegend durch das direkte Eingeben von Adressen angesteuert (42 Prozent "mache ich häufig"), die geringe Verwendung von bookmarks (59 Prozent "mache ich nie") weist darauf hin, dass die meisten Angebote nur eine geringe "Halbwertszeit" bzw. Nützlichkeit für die Jugendlichen aufweisen. Suchmaschinen werden von jedem vierten Nutzer bemüht, auch lassen sich 27 Prozent gerne von angebotenen Links einer Seite überraschen.

Welche Motive oder mögliche Vorteile stehen bei den Jugendlichen für die Nutzung von Online-Angeboten im Vordergrund? Der Aussage, dass das Surfen im Internet bzw. die Nutzung von Online-Diensten "Spaß" macht, stimmen drei Viertel der Befragten voll und ganz zu. Dass man mit diesen Angeboten Informationen erhalten kann, die die Schülerinnen

und Schüler interessieren, bejahen 68 Prozent. Die Möglichkeit der Kontaktaufnahme mit anderen ist für 56 Prozent ein wichtiges Nutzungsmotiv. 45 Prozent stimmen voll und ganz zu, dass man sich mit diesen Angeboten gut die Zeit vertreiben kann. Aber für einen annähernd gleich großen Teil ist es auch wichtig, zu den technischen Innovatoren zu gehören - und dies drückt sich u.a. in der Nutzung von Online-Angeboten aus. In eine ähnliche Richtung geht die Aussage "ich mache gerne Sachen, die nicht jeder macht" - hier stimmen 30 Prozent voll und ganz zu. Der Nützlichkeitsaspekt für die Schule wird dagegen für weniger zwingend erachtet. Online-Nutzung aus dem Bedürfnis nach Zugehörigkeit zum Freundeskreis wird ebenfalls nur als untergeordnetes Motiv genannt (vgl. Abb. 14).

Gründe für Internet/Online-Dienste-Nutzung (Vorgaben)

Basis: Befragte, die Internet/Online-Dienste nutzen (n=125)

Ich surfe im Internet bzw. nutze Online-Dienste, weil
- trifft voll und ganz zu -

es Spaß macht	75
ich so einfach Informationen erhalten kann, die mich interessieren	68
man mit anderen in Kontakt kommen kann	56
man sich damit gut die Zeit vertreiben kann	45
ich gerne auf dem neusten Stand der Technik bin	42
ich gerne Sachen mache, die nicht jeder macht	30
es für die Schule nützlich ist	22
meine Freunde im Internet surfen/Online-Dienste nutzen	18

Abb. 14
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Welche konkreten Anwendungen werden von den Jugendlichen bei Online-Diensten bzw. dem Internet wahrgenommen? Und mit welcher Intensität findet die Auseinandersetzung mit diesen Anwendungsmöglichkeiten statt? Das Internet wird gerne als Mittel zur Kommunikation genutzt, das Versenden von e-mails (66 Prozent) gehört hier genauso dazu wie das chatten (56 Prozent) oder das spielen von Multi-user-Spielen (54 Prozent), deren Mitspieler räumlich verteilt sind. Ebenfalls geben rund zwei Drittel an, Musik- bzw. Sounddateien sowie Stand- oder Bewegtbilder (Videos) aus dem Internet bzw. von Online-Diensten zu nutzen. Die Recherche in Datenbanken sowie das Herunterladen von

Dateien auf den eigenen Computer bilden mit 46 bzw. 44 Prozent die Schlusslichter der genutzten Inhalte.

Online-Tätigkeiten

Basis: Befragte, die Internet/Online-Dienste nutzen (n=125)
Prozent

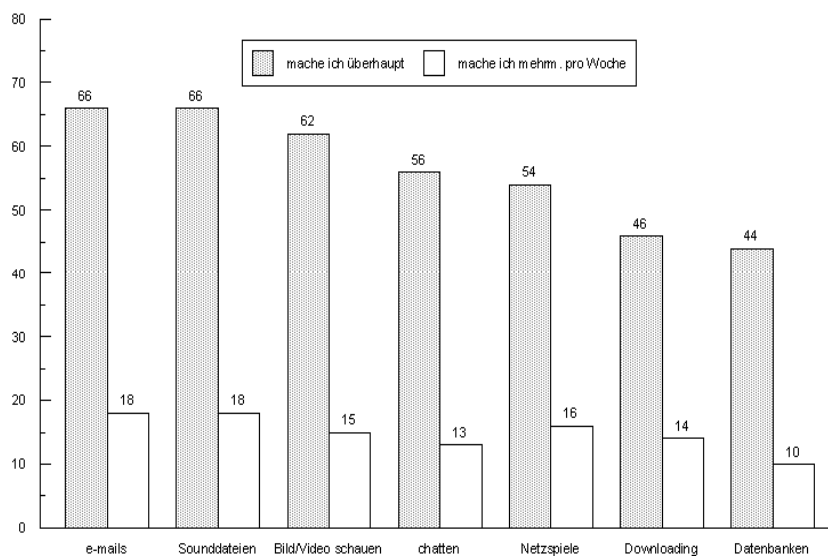


Abb. 15
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
Jugendliche und Multimedia

Dass die Jugendlichen hier aufgrund der in der Abfrage vorgegebenen Anwendungen möglicherweise dazu neigen, ihr Nutzungsspektrum etwas zu überschätzen, wird bei der Nachfrage nach der Nutzungshäufigkeit der jeweiligen Anwendung deutlich. Denn diese erfolgen meist eher unregelmäßig und in größeren Zeitabständen - keine Anwendung wird von mehr als 18 Prozent mehrmals pro Woche genutzt, wobei hier natürlich auch andere Restriktionen eine Rolle spielen können.

Gibt es darüber hinaus spezielle inhaltliche Präferenzen bei der Online-Nutzung von Jugendlichen? Nur 14 Prozent können explizit Angebote für ihre Altersgruppe nennen. Dabei handelt es sich fast ausschließlich um diverse Einzelnennungen aus den unterschiedlichsten Bereichen. Weiterer Anknüpfungspunkt stellen die Angebote anderer Medien - Fernsehen, Radio oder Printprodukte - dar. Online-Angebote von Fernsehsendern haben 19 Prozent bereits einmal besucht. Auch bei Online-Angebote von Radiosendern waren 12 Prozent der Jugendlichen schon einmal zu Gast. Mit 20 Prozent wurden jedoch am häufigsten Angebote von Zeitungs- bzw. Zeitschriftenverlagen genannt. Hier reicht die Bandbreite von Fachzeitschriften bis zu Jugendmagazinen. Auf eine spezielle Lieblingsseite können sich 86 Prozent allerdings nicht festlegen. 39 Prozent der Jugendlichen bejahen die

Frage nach der Verwendung von fremdsprachigen Online-Angeboten. Diese werden allerdings eher sporadisch genutzt.

4. Fazit

Computer sind heute im Alltag von Jugendlichen fest verankert. Egal ob Mädchen oder Jungen - mehr als die Hälfte nimmt die Möglichkeit der Nutzung mindestens einmal pro Woche wahr. Gelegenheiten zum Umgang mit Computern bestehen dabei auf vielfältige Art - zu Hause oder bei Freunden, in der Schule oder bei Verwandten und Bekannten.

Bei den Gründen für die Computernutzung stehen heute (noch?) Spaß, Computerspiele und der Zeitvertreib im Mittelpunkt. Aber immerhin rund die Hälfte beurteilt den Umgang mit PCs auch für die Schule als nützlich. Gleichgültig ob es sich nun um den spielenden oder den lernenden Umgang mit dem PC handelt, Jugendliche werden - wenn sie ins Berufsleben einsteigen - im Gegensatz zur Elterngeneration schon in aller Regel Kontakt zum PC gehabt haben.

Dem Medium wird insgesamt eine große Erwartungshaltung entgegengebracht, es hat bei den Jugendlichen ein positives Image - teilweise allerdings mit diffusen Vorstellungen hinsichtlich der Bandbreite der Anwendungs- und Nutzungsmöglichkeiten, die sich dazu oft hinter Begrifflichkeiten jenseits der Alltagssprache und damit Alltäglichkeit der Jugendlichen verstecken können.

Computer werden heute in den meisten Schulen eingesetzt - die überwiegende Nutzung findet aber im außerschulischen Bereich statt. Dies liegt zum einen an den sich zwar ständig verbessernden, aber noch immer eingeschränkten und im Technologiebereich schnell "veralternden" Möglichkeiten der Schulen, zum anderen an dem unterschiedlichen Vorwissen der Schülerinnen und Schüler - und der Lehrerinnen und Lehrer. Besonders wird dies beim Thema Internet und Online deutlich. Die Schule als Wissen und Umgang vermittelnde Institution hat hier ebenso wie als Nutzungsort nur begrenzte Bedeutung.

Wichtigste Vermittlungsinstanz bei allem, was mit Computern zu tun hat, sind Freunde und Gleichaltrige - eine System mit Eigendynamik. Entsprechend kann von sozial isolierten Computer-Kids weniger die Rede sein - im Gegenteil zeigt sich diese Klientel als ausgesprochen kommunikativ. Dabei spielt neben der persönlichen Kommunikation dann auch die "Tele"-Kommunikation in Form von e-mails oder chats eine Rolle.

Die Internet-/Online-Nutzung ist (noch) ein Thema einer Minderheit. Auch hier dominieren als Nutzungsmuster Spaß und Zeitvertreib, aber offensichtlich stärker als beim Computer spielen hier Information und Kommunikation eine Rolle. Deutlich ist in diesem Bereich auch ein stark ausgeprägtes Bildungsgefälle. Internet-/Onlinenutzung nimmt mit steigendem Bildungsgrad zu.

Die Jugendlichen sind über den spielerischen Umgang mit PCs auf dem Weg, ein recht hohes Maß an Kompetenz auf diesem Gebiet zu erreichen. Im Internet-/Onlinebereich müssen hier noch weit größere Anstrengungen unternommen werden.

Die PC- und Onlinenutzung ist weit von allen Extremen entfernt. Nach wie vor rangieren bei den Jugendlichen traditionelle Freizeittätigkeiten an erster Stelle, nach vor wird kommuniziert - wenn nun auch verstärkt über neue Themen und neue Kommunikationswege. Und noch lange nicht sind wir in der so oft beschriebenen virtuellen Computerwelt. Der Weg zum flächendeckenden Einsatz der neuen Technologien im Bereich der Bildung - auch das machen die vorliegenden Daten deutlich - ist noch weit. Aber ein Anfang ist bereits gemacht.

Um die weiteren Veränderungsprozesse im Zu- und Umgang mit Computern und multimedialen Anwendungen im Alltag Jugendlicher auch zukünftig abbilden zu können, wird die hier vorliegende Studie nach Möglichkeit im jährlichen Turnus fortgeschrieben.