

Ergebnisse einer Repräsentativbefragung in Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz

→ Jugendliche und Multimedia: Stellenwert im Alltag von Zwölf- bis 17jährigen

Von Sabine Feierabend und Walter Klingler*

Computer etabliert sich auch in deutschen Privathaushalten

Die technische Entwicklung im PC- und Multimediabereich sowie die damit verbundene Verbreitung haben heute eine Geschwindigkeit wie wohl niemals zuvor erreicht. In bezug auf die Privatsphäre, aber auch den Berufsalltag, läßt sich dies mit wenigen Beispielen belegen: In verschiedenen Bundesländern wurden Multimediaprojekte begonnen, wurden erhebliche Finanzmittel in diesen 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“. Und vor allem im Bildungsbereich werden große Erwartungen in die sich immer weiter verfeinernde und immer nutzungsfreundlicher werdende Technologie gesetzt, wie nicht nur die ehrgeizige Initiative „Schulen ans Netz“ deutlich macht.

Diese wenigen Beispiele zeigen aber auch die Bandbreite der Veränderung. Hielten Computer und PCs zunächst Einzug in die Büros und waren somit eher in der Arbeitswelt verortet, etabliert sich der Computer inzwischen auch in den bundesdeutschen Haushalten. Entsprechend hat sich mittlerweile eine große Bandbreite unterschiedlicher Nutzungsfelder entwickelt: Multimedia, Computer, Offline, Online sind Begriffe, die heute 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.

Studien zur Computernutzung Jugendlicher

Verschiedene repräsentative Untersuchungen in Deutschland ermitteln Daten zur Ausstattung mit Computern generell, bis hin zur Online-nutzung im speziellen. Die Ergebnisse liegen zwar grundsätzlich in ähnlichen Größenordnungen, weisen aber letztendlich doch eine gewisse Spannweite auf - vor allem bei verschiedenen Alters- oder Bildungsgruppen. Dies hängt damit

zusammen, daß die Ausstattungs- und Nutzungsdaten bei jeder Studie auf unterschiedliche Art und Weise erhoben werden - die Operationalisierung der Fragestellung und Antwortskalierung variiert, die Platzierung der Frage in der Fragebogendramaturgie kommt zum Tragen, unterschiedliche Teile der Bevölkerung werden repräsentiert.

Laut Media Analyse 1997 (MA 97) beispielsweise leben 22,7 Prozent der Bevölkerung ab 14 Jahren in einem Haushalt, in dem ein PC oder Notebook vorhanden ist. Zwar ermittelt die BAT-Freizeitstudie (1) einen fast gleichen Wert (22%), allerdings wird hier nach dem persönlichen PC-Besitz zu Hause gefragt. Gleiches gilt für die Intensität der PC-Nutzung. Auf die Frage, welche Freizeitbeschäftigungen in der letzten Woche oder am Wochenende ausgeübt wurden, geben 14 Prozent der Befragten den BAT-Freizeitforschern „mit dem eigenen Computer beschäftigen“ zur Antwort. In der MA 97 geben 9,9 Prozent an, täglich bzw. fast täglich persönlich einen PC zu nutzen, weitere 8,4 Prozent tun dies mehrmals in der Woche.

Besondere Bedeutung bei allen Veränderungsprozessen wird vor allem 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 - wenn nicht schon geschehen - 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 und damit zweifellos Startvorteile gegenüber Älteren hat.

Aus diesem Grund ist es von besonderem Interesse, die Einbettung der Computernutzung in den Alltag dieser Generation aufmerksam zu begleiten. Das Freizeitverhalten und die Medien-nutzung von Kindern und Jugendlichen - repräsentativ für die BRD - kann anhand verschiedener Studien beschrieben werden. Auch hier gelten die bereits oben genannten Unterschiede hinsichtlich Tiefe und Sachzusammenhang der jeweiligen Untersuchungen:

So geben die Daten aus der Media Analyse keine Auskunft über das Freizeit- und Medienverhalten der unter 14jährigen. Hinsichtlich der Einbettung von Computern und multimedialen Anwendungen in den Alltag können nur Angaben über die Ausstattung selbst, Nutzungsintensitäten oder Nutzungs- und Verweildauer der Jugendlichen ab 14 Jahre gemacht werden. 39 Prozent der 14- bis 19jährigen gelten hiernach nicht nur als PC-Nutzer, sie werden sogar als Intensivnutzer ausgewiesen (Nutzung mindestens mehrmals pro Woche: 31,4%).

In jedem vierten bis fünften Haushalt PC vorhanden

Junge Generation lernt frühzeitig Umgang mit Computern

Welchen Stellenwert hat Computer im Alltag von Jugendlichen?

* Sabine Feierabend, Medienpädagogischer Forschungsbund Südwest; Walter Klingler, SWF Südwestfunk-Unternehmensplanung/Medienforschung.

Die BAT-Freizeitstudie liefert zahlreiche und wichtige Informationen über den Stellenwert der Medien in der Freizeit der Jugendlichen – betrachtet das Freizeitverhalten der bundesdeutschen Bevölkerung aber in seiner gesamten Mannigfaltigkeit. PC und Multimedia werden entsprechend thematisiert, können aber hinsichtlich Fragen nach Heranführungsweise, Rahmenbedingungen und möglichen Gründen für die Beschäftigung mit Computern bzw. der Nichtbeschäftigung aus der Anlage der Untersuchung heraus nicht vertiefend analysiert werden.

Eine weitere Quelle, die beispielsweise Aufschluß über die Einbettung multimedialer Angebote in den Alltag der jungen Generation gibt, liefert die Studie von Stefan Weiler, der für die ZDF-Medienforschung die Relationen zwischen Computernutzung und Fernsehkonsum untersucht hat. (2) Die Studie beschränkt sich auf die Altersgruppe der 6- bis 13jährigen, also nicht auf die Altersgruppe, die in der näheren Zukunft den Einstieg in das Berufsleben zu finden hat.

Befragung von 800 Jugendlichen im Südwesten zum Umgang mit Neuen Medien

Wie der Umgang der Jugendlichen mit Multimedia, PC, Offline- und Onlineangeboten heute aussieht, ist Thema einer im März 1997 im Auftrag des Medienpädagogischen Forschungsbundes 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 zwölf bis 17 Jahren in Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz, repräsentativ für rund 770 000 Personen dieser Altersgruppe in beiden Bundesländern. (3)

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 Nichtauseinandersetzung mit Computern bedeutsam sind, sowie die Rolle der verschiedenen Institutionen wie Familie, Schule und Freundeskreis in diesem Kontext.

Der Stellenwert des Computers in der Freizeit Jugendlicher

Freunde treffen und Musik hören sind häufigste Freizeitbeschäftigungen

Eine Liste von 14 Freizeitaktivitäten soll eingangs die Freizeitaktivitäten der Zwölf- 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 blei-

ben unter diesem Wert (vgl. Tabelle 1). Die auditive Mediennutzung rangiert hier vor dem Fernsehen, ein Befund, der zunächst im Widerspruch zu anderen Untersuchungsergebnissen, zum Beispiel der MA, zu stehen scheint – das Fernsehen nimmt in der Regel den ersten Platz ein. Dies ist auf die hier verwendete Skalierung zurückzuführen, die sich aus methodischen Gründen auf vier Ausprägungen (häufig, gelegentlich, selten, nie) beschränkt. Zudem lag der Focus dieser Befragung – anders als zum Beispiel bei der von Birgit van Eimeren und Brigitte Maier-Lesch in diesem Heft vorgestellten Studie – nicht ausdrücklich auf dem Medium Fernsehen.

Die geschlechtsspezifische Betrachtung zeigt, daß auch heute noch Mädchen deutlich häufiger Radio hören (62%), Zeitschriften/Magazine (55%) und Bücher lesen (41%) 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 Freizeitbeschäftigungen Jugendlicher – Häufigkeit und Präferenz 12–17 Jahre, in %

	mache ich häufig	mache ich am liebsten/ zweitliebsten
Freunde treffen	85	59
CD/MC	83	29
Fernsehen	59	12
Sport	59	44
Radio	53	6
Zeitschriften	44	4
Buch lesen	32	12
PC	30	15
Ausruhen, nichts tun	28	4
Familie	24	6
Videos	19	1
Zeitung	17	0
Kino	16	7
Gameboy	7	1

Basis: Alle Befragten (n = 803).

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 zwölf bis 17 Jahren nach

30 % der Jugendlichen nutzen Computer häufig, 20 % gelegentlich



② **Beschäftigung mit dem Computer**
Jugendliche 12-17 Jahre, in %

	Gesamt	Mädchen	Jungen	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre
täglich/fast tgl.	17	7	28	16	19	17
mehrm./Woche	29	24	34	29	30	28
einmal/Woche	19	22	15	18	18	21
seltener	21	28	14	23	20	20
nie	14	19	9	15	12	15

Basis: Alle Befragten (n = 805).

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.

Computer auf Rang 3 der Beliebtheit von Freizeitaktivitäten – noch vor TV

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 Beliebtheit der Tätigkeit besteht demnach 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%) und „Sport treiben“ (44%). 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 zwölf bis 17 Jahren spielt der PC in der Freizeit so gut wie keine Rolle (3%).

Fast die Hälfte beschäftigt sich mehrmals pro Woche mit Computern

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%), 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 Nutzung (vgl. Tabelle 2).

Mädchen nutzen Computer generell seltener

Die Differenzierung nach dem Geschlecht zeigt zweierlei: Fast jede fünfte Zwölf- bis 17jährige gehört in die Gruppe derer, die sich nie mit dem PC beschäftigen (19%), während es bei den männlichen Zwölf- bis 17jährigen nur jeder

zehnte ist (9%). Außerdem nutzen Mädchen Computer generell seltener: Zu den Intensivnutzern (mindestens 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.

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 seltener Nutzer eine weniger gute Einschätzung ihres aufgewendeten Zeitbudgets abgeben können – trotz allem lassen sich durch die Angaben zumindest Größenverhältnisse abbilden.

③ **Durchschnittliche PC-Nutzungsdauer in Minuten**
Jugendliche 12-17 Jahre

	Min.
Gesamt	94
Mädchen	86
Jungen	103
12-13 Jahre	81
14-15 Jahre	94
16-17 Jahre	108
täglich/fast täglich	123
mehrmals pro Woche	99
einmal pro Woche	86
seltener	71
Onlinenutzer	118

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

Die durchschnittliche Nutzungsdauer an einem Tag liegt demnach bei 94 Minuten (vgl. Tabelle 3). Je häufiger Jugendliche Computer nutzen, desto länger sitzen sie dann davor: Jene, die täglich/fast täglich Computer nutzen, erreichen einen Durchschnittswert von mehr als zwei Stunden. Wer Computer mehrmals pro Woche nutzt, tut dies 99 Minuten am Tag. 13 Minuten weniger dauert die durchschnittliche Zuwen-

Durchschnittliche PC-Nutzung/Tag bei 94 Minuten

derung 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. Jeder zweite Befragte – Schülerinnen (47%) und Schüler (51%) – würde sich gerne häufiger mit Computern beschäftigen.

④ Gründe für die Nutzung von Computern

Jugendliche 12-17 Jahre, in %

Vorgaben	trifft voll und ganz zu
Macht Spaß	71
Computerspiele	56
PC zu Hause	47
Nützlich für Schule	47
Gut zum Zeitvertreib	36
Macht nicht jeder	25
Langeweile	21
Freunde	13

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

Motive der Computernutzung

PC-Nutzung hauptsächlich weil es „Spaß macht“

Nach den Gründen für den eigenen Umgang mit Computern wurden all jene gefragt, die zumindest selten einen Computer nutzen (vgl. Tabelle 4). Hier stimmen 71 Prozent der Befragten voll und ganz zu, daß Computer einfach Spaß machen. 56 Prozent nennen die Vorliebe für Computerspiele 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 knapp die Hälfte der Befragten der Aussage „weil es für die Schule nützlich ist“ voll und ganz zu (47%).

Diese Angaben werden unterstützt durch die deutliche Zustimmung – nun wieder aller Befragten – zur Schule als Lernort für den Umgang mit dem Computer: Dem Statement „In der Schule sollte man den Umgang mit Computern beigebracht bekommen“ stimmten 79 Prozent „voll und ganz“ zu. Auch sprechen sich 44 Prozent der Befragten dafür aus, daß Computer im normalen Unterricht eingesetzt werden sollen. Darüber hinaus glauben 60 Prozent der Befragten, daß Fertigkeiten im Umgang mit Computern wichtig sind, um später einen Beruf zu finden.

Das reine Vorhandensein eines PCs in der heimischen Umgebung ist für 47 Prozent derer, die sich zumindest gelegentlich mit Computern beschäftigen, ein wichtiger Grund für die Beschäftigung mit dem Medium. Aber auch Zeitvertreib (31%) und Langeweile (21%) sind bedeutsame Motive der Zuwendung.

Bei der Frage nach den persönlichen Nutzungsmotiven und dem Stellenwert von Computern im Alltag von Jugendlichen dürfen zwei bedeutende Aspekte nicht außer acht gelassen werden: Die Rolle der Peer group als identifikations- und orientierungsstiftende Institution einerseits, die der Schule andererseits. 52 Prozent der weiblichen Befragten geben an, daß sich mindestens die Hälfte der Freunde mit Computern beschäftigt, bei den männlichen Befragten sind dies bereits 74 Prozent. Beim Gesprächsthema Computer setzt sich dieser geschlechtsspezifische Unterschied weiter fort: 44 Prozent der Jungen sprechen mindestens mehrmals pro Woche mit Freunden über Computer, bei den Mädchen tun dies nur 7 Prozent. Hauptsächlich geht es dabei um alles, was mit Computerspielen zusammenhängt – auch bei den Mädchen. Aber auch der Austausch von Neuigkeiten im PC-Bereich wird häufiger thematisiert, vereinzelt auch Hardwarekomponenten oder Dinge rund ums Internet. Bei den Schülerinnen geht es darüber hinaus in den Gesprächen um Computerunterricht bzw. Computer und Schule.

Die Computerausstattung Jugendlicher

Jenseits der Frage nach der individuellen Nutzung ist die Ausstattungsquote mit Computern in den Haushalten, in denen die befragten Zwölf- bis 17jährigen leben, mit 72 Prozent überdurchschnittlich hoch. Verschiedene Untersuchungen ermitteln – abhängig von der Fragestellung – bei Jugendlichen eine PC-Haushaltsausstattung zwischen 45 und 61 Prozent. (4)

Der Befund, daß fast drei Viertel der in dieser Untersuchung befragten Zwölf- 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 anderen 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? Auf diese Frage nennen je 80 Prozent die heimische Umgebung oder die der Freunde (vgl. Tabelle 5). Die Nutzung zu Hause wird dabei von 70 Prozent der Hauptschüler, jedoch von 90 Prozent der Gymnasiasten genannt. Zwei Drittel der Befragten geben aber

Freunde und Schule mit großem Einfluß auf Computernutzung

Fast drei Viertel geben an, zu Hause PC zu haben

Heimische Umgebung häufigster Nutzungsort

auch die Schule an – deutlich mehr Hauptschüler (87%) als Gymnasiasten (52%). Abgerundet wird das Spektrum an Nutzungsmöglichkeiten durch Verwandte/Bekannte (59%). Büchereien oder Jugendeinrichtungen spielen hier eine untergeordnete Rolle (je 14%), noch unbedeutender sind Internetcafés (7%).

⑤ **Möglichkeiten der PC-Nutzung**

Jugendliche 12–17 Jahre, in %

	in %
Zu Hause	80
Bei Freunden	80
An Schule	69
Bei Verwandten/Bekannten	59
In Bücherei	14
Jugend-/Freizeiteinrichtungen	14
In Internetcafé	7
Woanders	8

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

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%), in der Schule (62%) oder bei Verwandten/Bekannten (58%) nutzen. Auch hätten 28 Prozent zu Hause Gelegenheit, sich mit dem PC zu beschäftigen. Als weitere potentielle Zugangsorte werden Internetcafés (18%), Büchereien (14%), und Jugend- und Freizeiteinrichtungen (11%) genannt.

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%) – 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 Zwölf- bis 13jährigen stehen hier 27 Prozent der 16- bis 17jährigen gegenüber.

Computer wird meist nicht von Jugendlichen allein genutzt

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 Zwölf- 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%). 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%) und die Geschwister (53%) genannt.

Drucker (85%) und CD-ROM-Laufwerk (77%) gehören bei den meisten zu Hause genutzten 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%). Die Möglichkeit zur Nutzung von Onlinediensten oder des Internets von zu Hause aus ist demnach nur einem begrenzten Teil der Zwölf- bis 17jährigen möglich.

Präferenzen bei der Computernutzung

Fast alle Jugendlichen spielen Computerspiele (91%), die Hälfte mehrmals pro Woche. Mädchen nutzen Computerspiele nicht nur weniger als Jungen (87% vs. 95%), 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, das 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.

Jugendliche präferieren Computerspiele, häufig mit Freunden

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. Tabelle 6). Angeführt wird die Liste weiterer Tätigkeiten von der Arbeit mit Textverarbeitungsprogrammen (79%). Jeweils 74 Prozent geben Arbeiten für die Schule bzw. Lernen und Mal-/Grafikprogramme an. Auch das Arbeiten mit speziellen Lernprogrammen wird von

Auch Lernen und Nutzung für Schule haben hohen Stellenwert

57 Prozent genannt, mit deutlichem Abstand wird die Liste durch Programmieren (41%) fortgesetzt – eine Tätigkeit der sich erneut mehr Schüler (46%) als Schülerinnen (35%) widmen. Auch hören 41 Prozent mit dem PC Musik, während 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.

⑤ **Tätigkeiten am Computer**
Jugendliche 12-17 Jahre, in %

Mache ich ...	zumindest gelegentlich	mehrmals pro Woche
Computerspiele	91	53
Textverarbeitung	79	32
Schule/Lernen	74	31
Malen/Grafik	74	23
Lernprogramme	57	21
Musik hören	41	18
Programmieren	41	11
Bilder/Videos sehen	31	9
Musik machen	19	5
Internet	16	4
Onlinedienste	11	3

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

Nebenbei wird häufig Musik gehört

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 Nebenbenutzung 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.

Mädchen trauen sich am PC weniger zu

Die eigene Fertigkeit im Umgang wiederum wird nach Geschlechtern unterschiedlich eingeschätzt: Mädchen trauen sich weniger zu als Jungen. Mit 29 Prozent stufen nur halb so viele Schülerinnen als Schüler die eigenen PC-Kenntnisse als mindestens gut ein. Insgesamt zeigte

sich, daß die Terminologie der Neuen Medien noch nicht in die Alltagssprache der Jugendlichen verankert ist. Die Vorlage gängiger Begriffe aus der Computerwelt (z.B. Windows, E-mail, Modem, Homepage, Chatten) zeigt, daß – im Gegensatz zu deren allgemeinem Bekanntheitsgrad – nur bei wenigen Ausdrücken auch konkrete Bedeutungszusammenhänge durch die Jugendlichen hergestellt werden können. Zwei Dritteln der Befragten war beispielsweise der Begriff „Chatten“ unbekannt, ein Drittel konnte sich unter „Homepage“ nichts vorstellen.

Internet- und Onlinenutzung

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

Ausgehend von den Schülerinnen und Schülern, die zumindest selten einen Computer nutzen, liegt der Anteil der Internetnutzer bei 16 Prozent. Ähnliches gilt für die reine Nutzung von Onlinediensten (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 nutzen. (5) Allerdings liegt der Anteil der regelmäßigen Onlinenutzer (mehrmals pro Woche) nur bei 4 Prozent, weitere 5 Prozent gehen einmal pro Woche online.

Im folgenden konzentriert sich die Betrachtung auf die Teilgruppe, die nach eigenen Angaben das Internet bzw. Onlinedienste tatsächlich nutzt (n=125). Diese Gruppe besteht aus etwas mehr Jungen (56%) als Mädchen (44%), die Nutzer sind schwerpunktmäßig zwischen 14 und 16 Jahre alt (65%) und haben eine gehobene Schulbildung (vgl. Tabelle 7).

Onlinenutzung bei Jugendlichen weniger verbreitet

⑦ **Nutzer von Internet/Onlinediensten**
Jugendliche 12-17 Jahre

	Anteil Gesamt (n = 803)	Zusammensetzung Nutzer (n = 125)
Gesamt	16	100
Mädchen	13	44
Jungen	18	56
12-15 Jahre	11	25
14-15 Jahre	19	42
16-17 Jahre	16	35
Hauptschule	12	16
Realschule	19	38
Gymnasium	16	38
Berufsschule	14	8

Nur jeder fünfte nutzt Onlineangebote mehrmals pro Woche – meist von zu Hause aus

Insgesamt findet „nur“ ein Fünftel dieses Personenkreises mehrmals pro Woche Zugang zu Onlineangeboten. 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 Onlinenutzung noch seltener statt.

Die durchschnittliche Nutzungsbiographie der befragten Jugendlichen reicht neun Monate zurück – allerdings sind hier breite Schwankungen zu beobachten. Zwei Drittel können zum Zeitpunkt der Umfrage als Neueinsteiger bezeichnet werden, ihre erste Onlinenutzung liegt maximal ein Jahr zurück (bei 34% weniger als 6 Monate) – angesichts des Alters der Befragten überrascht dies nicht unbedingt. Insgesamt sind geschlechtsspezifische Unterschiede in der Nutzungsbiographie nur marginal auszumachen.

Über die Hälfte der Jugendlichen gehen vom eigenen PC aus online, aber auch die Nutzung bei und demnach wahrscheinlich mit Freunden spielt eine große Rolle (29%). Die Schule als überwiegender Nutzungsort wird von 7 Prozent genannt.

Spaß als dominierendes Nutzungsmotiv

Die Jugendlichen sehen bei der Onlinenutzung offenbar das Unterhaltungsmotiv als vorrangig an. Der Aussage, das Surfen im Internet bzw. die Nutzung von Onlinediensten mache Spaß, stimmen drei Viertel der Befragten voll und ganz zu. Daß man mit diesen Angeboten interessante Informationen erhalten kann, 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. Für einen annähernd gleich großen Teil spielt der Neuigkeitseffekt bei der Nutzung von Onlineangeboten eine große Rolle. 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. Onlinenutzung aus dem Bedürfnis nach Zugehörigkeit zum Freundeskreis wird ebenfalls nur als untergeordnetes Motiv genannt (vgl. Tabelle 8).

E-mail und Chatten häufigste Nutzungsarten

Welche konkreten Anwendungen werden von den Jugendlichen bei Onlinediensten 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%) gehört hier genauso dazu wie das Chatten (56%) oder das Spielen von Multi-user-Spielen (54%), deren Mitspieler räumlich verteilt sind.

8 Gründe für die Nutzung von Internet/Onlinediensten Jugendliche 12-17 Jahre, in %

Ich surfe im Internet bzw. nutze Onlinedienste, 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 neuesten 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/Onlinedienste nutzen	18

Basis: Befragte, die Internet/Onlinedienste nutzen (n = 125).

Ebenfalls geben rund zwei Drittel an, Musik- bzw. Sounddateien sowie Stand- oder Bewegtbilder (Videos) online 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 (vgl. Tabelle 9).

9 Onlinetätigkeiten Jugendlicher 12-17 Jahre, in %

	mache ich überhaupt	mache ich mehrmals pro Woche
E-mails	66	18
Sounddateien	66	18
Bild/Video schauen	62	15
Chatten	56	13
Netzspiele	54	16
Downloading	46	14
Datenbanken	44	10

Basis: Befragte, die Internet/Onlinedienste nutzen (n = 125).

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.

Auf die Frage nach inhaltlichen Präferenzen bei der Onlinenutzung können nur 14 Prozent der Jugendlichen explizit Angebote für ihre Altersgruppe nennen. Dabei handelt es sich fast ausschließlich um diverse Einzelnennungen aus den unterschiedlichsten Bereichen. Weiterer Anknüpfungspunkt stellen die Angeboten anderer Medien – Fernsehen, Radio oder Printprodukte – dar. Onlineangebote von Fernsehsendern haben 19 Prozent bereits einmal besucht. Auch bei Onlineangeboten von Radiosendern waren 12 Prozent der Jugendlichen schon einmal zu Gast.

Inhaltliche Präferenzen können von Jugendlichen meist nicht explizit benannt werden

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 Onlineangeboten. Diese werden allerdings eher sporadisch genutzt.

Fazit

Die für Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz repräsentative - und von den Größenverhältnissen sicherlich in weiten Teilen auf bundesweite Ebene übertragbare - Untersuchung der Zwölf- bis 17jährigen zeigt, in welchem Ausmaß und auf welche Weise PC und Multimedia in den Alltag von Jugendlichen Einzug gehalten haben. Ob es durch die fortschreitende Integration der Neuen Medien in den Alltag von Jugendlichen beispielsweise zu Wechselwirkungen mit der Nutzung anderer Medien kommt oder bereits gekommen ist, konnte im Rahmen der Untersuchung jedoch nur am Rande angesprochen werden und bedarf weiterer Klärung.

Möglichkeiten der Schulen, zum anderen an dem unterschiedlichen Vorwissen der Schüler - und der 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, und fraglich ist es, inwieweit hier Initiativen wie zum Beispiel „Schulen ans Netz“ Früchte tragen werden.

Wichtigste Vermittlungsinstanz bei allem, was mit Computern zu tun hat, sind Freunde und Gleichaltrige - ein System mit Eigendynamik. Entsprechend kann von sozial isolierten Computerkids weniger die Rede sein - im Gegenteil zeigt sich diese Klientel als ausgesprochen kommunikativ. Ein Befund, der bereits ähnliche Ergebnisse in dieser Hinsicht weiter bekräftigt. Dabei spielt neben der persönlichen Kommunikation dann auch die „Tele“-Kommunikation in Form von E-mails oder Chats eine Rolle.

Die Internet-/Onlinenutzung der Jugendlichen ist - ebenso wie für die über 17jährigen - (noch) ein Thema einer Minderheit. Auch hier dominieren als Nutzungsmuster Spaß und Zeitvertreib, aber offensichtlich stärker als beim Computerspielen hier Information und Kommunikation eine Rolle. Bestätigt hat sich auch in diesem Bereich das stark ausgeprägte Bildungsgefälle. Internet-/Onlinenutzung nimmt mit steigendem Bildungsgrad zu.

Die PC- und Onlinenutzung ist insgesamt gesehen weit von allen Extremen entfernt. Nach wie vor rangieren bei den Jugendlichen traditionelle Freizeittätigkeiten an erster Stelle, nach wie 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.

Anmerkungen:

- 1) Vgl. Opaschowski, Horst W.: Die multimediale Zukunft. Analysen und Prognosen. BAT-Freizeitstudie 1997. Hamburg 1997.
- 2) Vgl. Weiler, Stefan: Computerkids und elektronische Medien. Ergebnisse einer qualitativ-empirischen Studie. In: Media Perspektiven 5/1995, S. 228-234 sowie ders.: Computernutzung und Fernsehkonsum von Kindern. Ergebnisse qualitativ-empirischer Studien 1995 und 1995. In: Media Perspektiven 1/1997, S. 43-55.
- 3) Basis: Statistisches Bundesamt, gemeldete Bevölkerung in Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz, Stand 31.12.95.
- 4) Zum Beispiel Media Analyse 1997, SWF-Trend.
- 5) Auch in verschiedenen anderen Untersuchungen zu Internet- und Onlineangeboten fanden sich die Nutzer vor allem in den jüngeren Altersgruppen.

Onlinenutzung noch Thema einer Minderheit

Computer im Alltag von Jugendlichen schon relativ fest verankert

Die Ergebnisse zeigen, daß Computer heute im Alltag von Jugendlichen schon relativ fest verankert sind. Egal ob Mädchen oder Jungen - mehr als die Hälfte nimmt die Möglichkeit der Nutzung mindestens einmal pro Woche wahr. Hier bestätigen sich Größenverhältnisse, die auch in anderen Untersuchungen ermittelt wurden. 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 der Alltäglichkeit der Jugendlichen verstecken können.

Überwiegende PC-Nutzung im außerschulischen Bereich

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“

