

Ergebnisse der Studie KIM 2000  
zur Mediennutzung von Kindern

## → Kinder und Medien 2000: PC/Internet gewinnen an Bedeutung

Von Sabine Feierabend\* und Walter Klingler\*\*

Das Medienangebot hat sich in den letzten Jahren mit zunehmender Dynamik entwickelt. Da gerade Kinder und Jugendliche diesen neuen Entwicklungen – seien es Fernsehformate, Hörfunkprogramme, Computer und Internet oder mobiles Telefonieren – sehr aufgeschlossen gegenüber stehen, besteht auch hier zunehmend die Notwendigkeit, Entwicklungen und Veränderungsprozesse kontinuierlich zu dokumentieren. (1) Diese Altersgruppe gilt einerseits als besonders gefährdet bezüglich möglicher Risiken, andererseits als die Generation, die wie keine zuvor nahezu selbstverständlich in diese „neue“ Medienwelt hineinwächst.

**Aktuelle Studie  
„Kinder und  
Medien 2000 –  
PC und Internet“  
(KIM 2000)**

Im Folgenden soll der Themenbereich „Kinder, PC und Internet“ näher analysiert werden. Basis ist dabei eine Studie, die im Auftrag des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest – eine Forschungskoooperation zwischen der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, der Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland-Pfalz und dem Südwestrundfunk – vom IFAK-Institut/Taunusstein im November/Dezember 2000 durchgeführt wurde. Im Rahmen dieser Untersuchung „Kinder und Medien 2000 – PC und Internet“ (KIM 2000) wurden insgesamt 1228 Kinder im Alter von sechs bis 13 Jahren sowie deren Mütter bzw. Erziehungspersonen befragt. Die Befragung der Kinder erfolgte dabei mündlich-persönlich, die der Mütter schriftlich. (2)

**Themen der Kinder-  
und Mütterbefragung**

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.

**Vergleich mit  
Vorgängerstudie zeigt  
Veränderungsprozesse**

Insgesamt erlauben die Daten der Studie KIM 2000 damit neben der Analyse des Medienverhaltens auch speziell eine aktuelle Bestandsaufnahme des

Themenfeldes „Kinder, Computer und Internet“. Gleichzeitig bietet ein Vergleich mit älteren Untersuchungen – hier vor allem natürlich mit der Vorgängerstudie KIM 99 – einen Einblick in die Geschwindigkeit von Veränderungsprozessen insbesondere beim Thema Computer und Internet.

### Freizeitaktivitäten und Lieblingsbeschäftigungen

Welchen Tätigkeiten gehen Kinder (Stand: Jahresende 2000) in ihrer Freizeit nach? Acht von zehn Kindern sehen täglich bzw. fast täglich fern, ebenso viele beschäftigen sich mit der Erledigung von Hausaufgaben. Treffen/Zusammentreffen mit Gleichaltrigen außerhalb der Schule – sei es zum Spielen im oder außer Haus – gehört ebenfalls zum Alltag. Ein Drittel hört täglich bzw. fast täglich Radio oder andere Tonträger, jedes vierte Kind beschäftigt sich in seiner Freizeit mit einem (Haus-)Tier. Ausruhen, Telefonieren und kreative Tätigkeiten, wie z.B. Malen und Basteln, werden Ende 2000 etwa genauso häufig ausgeübt wie die Beschäftigung mit einem Computer (vgl. Tabelle 1). Mindestens einmal pro Woche werden außerdem die Printmedien Bücher oder Zeitschriften genutzt – dies gilt zumindest für die Hälfte der Kinder.

**Rund 80 % der  
Kinder sehen  
täglich/fast täglich  
fern**

Im Vergleich mit den Ergebnissen der Vorgängerstudie KIM 99 ist das Freizeitverhalten der Kinder stabil. Nennenswerte Veränderungen gab es allerdings 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 %).

**Doppelt so viele  
Kinder wie im Vor-  
jahr beschäftigen  
sich mit Computern**

Bei der Frage nach der liebsten Freizeitbeschäftigung (es waren maximal drei Nennungen zugelassen) führt mit 40 Prozent „sich mit Freunden treffen“, knapp dahinter folgen fernsehen (35 %) und draußen spielen (33 %). Mit etwas Abstand folgen dann Sport treiben (18 %), drinnen spielen (17 %), Computer nutzen (16 %), sich mit einem Tier beschäftigen (13 %), Tonträger (13 %) und malen/basteln (10 %). Mädchen nennen fernsehen und zeichnen/basteln etwas häufiger als liebste Freizeitbeschäftigung, Jungen geben dagegen häufiger „spielen außer Haus“, Sport und Computer an. Der Blick auf neue und alte Bundesländer zeigt, dass ostdeutsche Kinder auch im Jahr 2000 „fernsehen“ an erster Stelle nennen, knapp dahinter folgt „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 folgen mit Abstand. Im Vergleich zu 1999 hat der Computer als Lieblingsbeschäftigung um 7 Prozentpunkte zugelegt (vgl. Tabelle 2).

**Lieblingstätigkeiten  
der Kinder: Freunde  
treffen, fernsehen,  
spielen**

\* Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, Landeszentrale für private Rundfunkveranstalter Rheinland-Pfalz, Südwestrundfunk).

\*\* Südwestrundfunk, Medienforschung.

① **Freizeitaktivitäten nach Angaben der Kinder**

jeden Tag/fast jeden Tag, in %

	1999 Gesamt (n=1 058)	2000 Gesamt (n=1 228)	Mädchen (n=604)	Jungen (n=624)	6-7 J. (n=274)	8-9 J. (n=300)	10-11 J. (n=298)	12-13 J. (n=356)	West (n=957)	Ost (n=271)
Hausaufgaben/Lernen	81	81	81	82	74	84	87	79	84	72
Fernsehen	73	80	79	81	76	81	80	83	80	80
Draußen spielen	54	53	50	56	41	51	59	59	56	42
Freunde treffen	54	53	50	56	41	51	59	59	56	42
Draußen spielen	54	53	50	56	41	51	59	59	56	42
Draußen spielen	54	53	50	56	41	51	59	59	56	42
Radio	30	35	37	34	27	35	39	39	34	42
Musikkassetten	30	35	37	34	27	35	39	39	34	42
Mit Tier beschäftigen	28	26	31	22	26	28	28	25	24	35
Ausruhen	10	19	21	17	21	21	17	18	19	21
Telefonieren	12	18	20	17	5	15	20	29	19	15
Malen/Zeichnen/Basteln	17	18	24	13	33	24	9	9	17	20
Computer	8	16	12	19	6	12	18	24	15	17
Buch	15	14	20	9	10	16	16	14	15	10
Hörspielkassetten	9	12	8	16	11	14	15	10	11	17
Gameboy	9	12	8	16	11	14	15	10	11	17
Familie/Eltern	10	12	14	10	16	15	9	10	13	11
Sport treiben	13	10	7	14	5	8	14	14	11	8
Zeitschrift	8	10	10	10	7	8	11	13	10	10
Videospiele/Spielekonsole	7	8	4	11	5	7	10	9	7	10
Video	6	5	4	6	4	5	6	4	5	5
Zeitung	5	5	5	4	1	4	4	8	4	6
Musizieren	4	5	6	3	3	5	3	7	5	4
Comic	5	4	3	5	3	5	6	4	5	3
Jugendgruppe	3	2	2	2	0	1	2	4	2	2
Briefe	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
Bücherei/Bibliothek	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0

\* Nicht erhoben bzw. abweichende Fragestellung.

Quellen: KIM 1999, KIM 2000 PC und Internet.

**Geschlechts- und altersspezifische Unterschiede**

**Themeninteressen**

Unter den 17 abgefragten Themen haben für zwei Drittel der Kinder 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 Freunde/Freundschaft 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. Bei einzelnen Themen zeigen sich dabei unterschiedliche Entwicklungen. Nur 4 Prozent der Sechs- bis Siebenjährigen zeigen z.B. starkes Interesse am Thema Internet, bei den Zwölf- bis 13-Jährigen sind es 23 Prozent. Tiere dagegen verlieren mit zunehmendem Alter an Relevanz. Ost- und Westkinder zeigen nur bei wenigen Themen deutliche

Unterschiede. Zum Beispiel sind für 69 Prozent der Kinder in den alten Bundesländern Freunde/Freundschaft ein sehr wichtiges Thema, bei Kinder aus den neuen Bundesländern liegt dieser Wert bei 54 Prozent. Umgekehrt zeigen sich Kinder aus dem Osten (31%) stärker an der Schule interessiert als Kinder aus dem Westen (21%).

Der Vergleich zur letzten KIM-Studie zeigt über alle Themenbereiche eher ausgeprägtere Interessen als 1999, die modifizierte Vorgabenliste erlaubt allerdings keinen direkten Vergleich (vgl. Tabelle 3).

**Medienausstattung**

Fernsehgerät, Telefon, Radio und Videogerät sind – laut Angaben der befragten 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 Spielkonsole. Gut ein Viertel der Haushalte hat einen Internetanschluss (27%), 10 Prozent ein Notebook und 9 Prozent ein Pay-TV-Abonnement (alle Angaben jeweils mindestens ein Gerät). Die Ausstattungsrate mit Computer (plus 10%-Punkte) und Internet (plus 19 %-Punkte) ist dabei in den 18 Monaten, die zwischen den beiden Untersuchungen liegen, deutlich angestiegen (vgl. Tabelle 4).

**Hohe Medienausstattung in Haushalten mit Kindern**

## ② Präferierte Freizeitbeschäftigungen nach Angaben der Kinder

maximal drei Nennungen, in %

	1999 Gesamt (n=1 058)	2000 Gesamt (n=1 228)	Mädchen (n=604)	Jungen (n=624)	6-7 J. (n=274)	8-9 J. (n=300)	10-11 J. (n=298)	12-13 J. (n=356)	West (n=957)	Ost (n=271)
Freunde treffen	42	40	40	39	32	38	41	45	43	28
Fernsehen	37	35	38	33	40	40	30	32	35	38
Draußen spielen	—*	33	28	38	40	41	32	21	32	37
Sport treiben	18	18	11	24	11	18	20	20	18	17
Dringen spielen	—*	17	19	16	28	20	14	9	17	17
Computer	9	16	12	19	9	11	18	23	15	18
Mit Tier beschäftigen	15	13	15	11	11	13	17	12	11	19
Musikkassetten	—*	13	14	11	10	11	13	16	14	7
Malen/Zeichnen/Basteln	10	10	13	7	18	10	7	7	9	15
Familie/Eltern	9	9	11	7	11	12	8	5	9	9
Gameboy	6	9	7	10	12	9	7	7	8	9
Videospiele/Spielekonsole	3	8	5	10	5	8	8	9	7	8
Telefonieren	4	6	8	4	2	4	5	11	6	3
Radio	3	5	4	5	3	4	5	6	5	5
Hörspielkassetten	—*	4	5	4	8	5	3	3	5	2
Buch	7	4	7	2	2	4	6	4	4	4
Musizieren	3	4	5	3	1	4	5	6	4	5
Ausruhen	3	4	4	3	3	3	3	4	3	5
Jugendgruppe	3	3	4	3	1	2	3	6	3	4
Video	4	3	3	4	2	4	2	4	3	3
Hausaufgaben/Lernen	2	3	3	3	2	3	3	3	2	6
Comic	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2
Zeitschrift	2	1	2	0	1	2	1	2	1	2
Kino	2	1	1	1	1	1	2	2	2	—*
Briefe	1	1	1	—*	0	—*	1	1	1	1
Bücherei/Bibliothek	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
Zeitung	1	0	0	0	—*	—*	—*	1	0	—*

\* Nicht erhoben bzw. abweichende Fragestellung.

Quellen: KIM 1999, KIM 2000 PC und Internet.

## ③ Themeninteressen nach Angaben der Kinder

sehr interessiert, in %

	1999 Gesamt (n=1 058)	2000 Gesamt (n=1 228)	Mädchen (n=604)	Jungen (n=624)	6-7 J. (n=274)	8-9 J. (n=300)	10-11 J. (n=298)	12-13 J. (n=356)	West (n=957)	Ost (n=271)
Freunde/Freundschaft	—*	66	69	62	63	67	65	67	69	54
Tiere	40	37	44	31	43	39	38	30	36	42
Musik	22	33	43	24	21	31	36	43	34	30
Sport	30	33	23	42	22	32	37	38	34	26
Computerspiele	—*	26	18	34	16	23	30	33	25	31
Musikstars/Bands	16	26	34	18	14	24	30	33	27	22
Kleidung/Mode	17	24	38	10	15	23	21	34	24	23
Schule	15	23	27	19	24	26	23	19	21	31
Autos	15	18	4	31	14	17	22	19	18	17
Computer/Zubehör	—*	17	12	23	8	15	22	22	18	14
Film-/Fernsehstars	13	16	21	11	8	18	15	21	15	17
Kino/Filme	—*	15	15	16	13	12	16	20	17	11
Bücher/Lesen	—*	15	20	11	8	15	20	17	16	14
Fremde Länder	7	14	15	14	7	11	18	19	15	10
Internet	—*	13	10	16	4	9	14	23	14	10
Umwelt/Natur	14	13	14	12	9	15	14	13	13	11
Technik	11	12	4	20	9	14	13	14	13	10
Computer/ Computerspiele	21	—*	—*	—*	—*	—*	—*	—*	—*	—*

\* Nicht erhoben bzw. abweichende Fragestellung.

Quellen: KIM 1999, KIM 2000 PC und Internet.

④ **Geräteausstattung in Haushalten mit Kindern**

Angaben der Mütter, in %

	1999 Gesamt (n=1 058)	2000 Gesamt (n=1 228)	Mädchen (n=604)	Jungen (n=624)	6-7 J. (n=274)	8-9 J. (n=300)	10-11 J. (n=298)	12-13 J. (n=356)	West (n=957)	Ost (n=271)
Fernsehgerät	99	100	100	100	100	100	100	99	100	100
Telefon	92	96	97	96	97	95	97	96	96	95
Radiogerät	75*	96	97	95	94	96	95	97	96	94
Videorecorder	92	95	94	95	94	96	95	95	95	94
Kassettenrecorder	—**	88	89	88	88	88	90	88	88	89
CD-Player	72	84	85	83	81	85	83	86	84	84
Videotext am TV	52	71	69	72	67	71	69	75	69	78
Abonnement einer Tageszeitung	64	66	67	65	64	63	71	65	66	65
Walkman/Discman	69	63	60	66	53	61	66	69	63	61
Handy	—**	60	59	62	57	62	60	62	59	65
Computer	47	57	54	60	43	50	63	68	53	70
Gameboy	—**	56	52	61	46	58	60	59	54	64
Anrufbeantworter	45	55	55	55	57	52	53	57	56	49
Spielekonsole	44	44	39	49	32	42	47	51	41	52
Videokamera	48	35	34	35	36	33	34	35	33	39
Internet/E-Mail	8	27	27	27	22	22	30	31	27	25
Telefaxgerät	16	22	21	23	19	19	24	24	23	18
Mini-Disc-Recorder	—**	11	10	13	8	11	9	16	11	13
Notebook/Laptop	7	10	11	10	8	10	9	14	11	9
Elektronischer Terminplaner	5	10	10	9	5	8	11	12	8	14
Pay-TV-Abonnement	—**	9	9	9	7	8	9	12	10	8

\* Abfrage 1999: tragbares Radiogerät.

\*\* Nicht erhoben bzw. abweichende Fragestellung.

Quellen: KIM 1999, KIM 2000 PC und Internet.

**Starkes Bildungs- und Einkommensgefälle bei HH-Ausstattung mit Computern**

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 85 Prozent. Liegt das Haushalts-Nettoeinkommen bei bis zu 3 000 DM, gehören in 38 Prozent der Haushalte Computer zum Inventar, liegt es bei 5 000 DM und mehr, dann ist in acht von zehn Haushalten ein Computer vorhanden.

**Jedes dritte Kind verfügt über eigenes TV-Gerät, im Osten jedes zweite**

Nach Angaben der Erziehungspersonen haben 34 Prozent der Kinder ein eigenes Fernsehgerät (West: 29 %, Ost: 51 %), 8 Prozent einen eigenen Videorecorder (West: 6 %, Ost: 16 %). Beim Kassettenrecorder sind es 59 Prozent, beim Radio 48 Prozent, beim CD-Player 35 Prozent, beim Computer 14 Prozent und beim Handy 6 Prozent. Der Wunsch nach einem Handy besteht im Übrigen bei rund zwei Dritteln der Kinder, die noch keines haben (vgl. Tabelle 5).

Vergleicht man die Angaben der Erziehungspersonen mit denen der Kinder, so liegen die Kinderangaben bei Radio, CD-Player und Kassettenrecorder um 10 bis 20 Prozentpunkte höher. Kinder unterscheiden offensichtlich eigenen Besitz und subjektive Verfügbarkeit nicht immer ganz

genau. Bei Fernseher, Videorecorder, Handy und Computer hingegen gibt es nur geringfügige Abweichungen von maximal 3 Prozentpunkten zwischen den Angaben der Kinder und denen der Erziehungspersonen, hier scheint die konkrete Besitzzuweisung besser verankert zu sein.

Insgesamt lässt sich von 1999 bis 2000 eine weiter 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.

**Medienbindung**

Im Hinblick auf die Unverzichtbarkeit einzelner Medien – hier waren neben dem Fernsehen der Computer, Zeitschriften bzw. Heftchen und das Radio vorgegeben – hat das Fernsehen auch Ende 2000 die höchste Bindung bei Kindern, drei Viertel könnten auf dieses Medium am wenigsten verzichten. Computer sind für 12 Prozent das wichtigste Medium bei 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 verstärkte Bedeutung des Mediums bei Kindern, während für das Fernsehen die Bindung rückläufig ist. Mit zunehmendem Alter wird auch das (Musik-)Medium Radio wichtiger. Bei Kindern, die aufgrund der Haushaltsausstattung zumindest potenziellen Zugang zum Computer haben, hat das

**Zunehmende Ausstattung mit neuen Technologien**

**Fernsehen hat höchste Bindung bei Kindern**

⑤ **Gerätebesitz von Kindern**

Angaben der Mütter, in %

	1999 Gesamt (n=1 058)	2000 Gesamt (n=1 228)	Mädchen (n=604)	Jungen (n=624)	6-7 J. (n=274)	8-9 J. (n=300)	10-11 J. (n=298)	12-13 J. (n=356)	West (n=957)	Ost (n=271)
Kassettenrecorder	—*	59	60	58	62	59	60	56	59	58
Radiogerät	41	48	50	47	30	47	53	60	49	44
Walkman/Discman	54	43	40	46	31	39	48	52	43	45
Gameboy	—*	43	39	47	36	43	48	45	42	46
CD-Player	26	35	39	31	19	33	39	45	33	39
Fernsehgerät	29	34	31	36	20	28	37	47	29	51
Spielekonsole	28	26	23	30	16	25	28	34	25	33
PC	11	14	12	17	9	9	16	21	13	18
Videorecorder	10	8	8	8	5	6	9	11	6	16
Mini-Disc-Recorder	—*	6	5	8	4	7	5	9	6	10
Handy	—*	6	7	5	1	2	4	14	6	7
Videotextausstattung	4	6	5	6	4	3	3	10	4	12
Notebook	2	4	4	3	3	2	4	5	4	3
Internet	0	4	4	3	3	2	4	6	4	3
Pay-TV-Abonnement	0	3	3	3	3	2	3	4	3	3
Anrufbeantworter	—*	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Telefon	—*	1	1	1	0	—*	2	2	1	1

\* Nicht erhoben bzw. abweichende Fragestellung.

Quellen: KIM 1999, KIM 2000 PC und Internet.

⑥ **Medienbindung nach Angaben der Kinder**

am wenigstens kann verzichtet werden auf, in %

	Gesamt (n=1 228)	Mädchen (n=604)	Jungen (n=624)	6-7 J. (n=274)	8-9 J. (n=300)	10-11 J. (n=298)	12-13 J. (n=356)	PC im HH (n=698)	kein PC im Haushalt (n=530)
Fernsehen	75	77	73	85	78	71	67	68	84
Computer	12	9	16	6	9	15	18	18	4
Zeitschriften/Hefte	7	7	6	7	6	8	6	8	6
Radio	6	6	5	2	7	5	9	6	6

Quelle: KIM 2000 PC und Internet.

Fernsehen geringere Bedeutung als in Haushalten ohne Computer (68 % vs. 84 %), der Computer eine wesentlich höhere (18 % vs. 4 %) (vgl. Tabelle 6).

**Medienfunktionen**

Zur Frage, für welche Bedürfnisse oder bei welchen Situationen Medien für Kinder relevante Alltagsbegleiter sind, wurden den Kindern insgesamt zehn Situationen vorgegeben. Sie sollten dann jeweils angeben, ob sie in dieser Situation am ehesten Radio, CDs, TV, Video, Telefon/Handy, Computer nutzen bzw. lesen.

**Fernsehen  
vertreibt am ehesten  
Langeweile**

Musik hören heißt für Kinder in erster Linie die Nutzung von CDs (58 %) oder 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 %).

**Gemeinsam mit  
Freunden werden  
PC, TV, CDs und  
Videos genutzt**

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. Wenn Mädchen mit Freunden zusammen sind, sind CDs (16 %) am wichtigsten; TV (11 %), Video (10 %) oder Computer (8 %) sind etwas weniger bedeutsam. Treffen Jungen mit Freunden zusammen, dann findet der Computer (17 %) den größten Zuspruch, 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, nutzt Fernsehen (24 %) und CDs (18 %) am ehesten – auch lesen (12 %) und Computer nutzen (10 %) sind hier relevant.

Um Spaß zu haben, liegt das Fernsehen (23 %) leicht vorn, aber auch Computer haben hier ein hohes Potenzial (16 %). Für Jungen sind Fernsehen (24 %) und Computer (22 %) dabei fast gleichbe-

**Traurige Kinder  
greifen auf TV und  
CDs zurück**

**Spaß bringen vor  
allem TV und PC**

⑦ **Medienfunktionen bei Kindern**

n=1 228, Angaben in %

	Radio hören	CDs hören	Fernsehen	Video sehen	Telefonieren/Handy	Lesen	am Computer sitzen
Spannung	1	2	36	14	1	5	14
gute Laune	5	14	14	4	9	4	9
Ärger	4	12	16	5	10	5	7
Spaß	2	7	23	8	6	3	16
Vergessen	4	18	24	6	3	12	10
Traurigkeit	4	17	21	6	5	9	4
Zusammensein mit Eltern	3	2	49	5	—*	1	4
Zusammensein mit Freunden	3	12	12	9	1	1	13
Langeweile	6	12	46	5	4	6	8
Musik hören	25	58	5	1	—*	1	—*

\* Nicht erhoben bzw. abweichende Fragestellung.

Quelle: KIM 2000 PC und Internet.

deutend, für Mädchen ist das Fernsehen (21%) zum Spaß haben doppelt so wichtig wie Computer (10%).

**Zum Abbau von Ärger eignen sich TV und CDs am ehesten**

Zum Abbau von Frustrationen und Ärger bieten Fernsehen (16%) und CDs (12%) offensichtlich das größte Potenzial, 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 bessere Möglichkeit zum Abregieren als Mädchen (5%).

**Spannung wird durch Fernseh-, Video- und PC-Konsum gesucht**

Bei besonders guter Laune bieten CDs und das Fernsehen (je 14%) eine Plattform, aber auch das Handy und Computer (je 9%). Wenn Kinder etwas Spannendes erleben wollen, dann bietet sich vor allem das Fernsehen (36%) an, aber auch Videos und der Computer (je 14%).

**Computer könnte zunehmend in Konkurrenz zum Fernsehen treten**

Fernsehen und – wenn auch auf einem niedrigeren Niveau – Computer zeichnen sich im Vergleich zu den anderen vorgegebenen Medien durch ihre Multifunktionalität aus oder zumindest durch eine entsprechende Imagepositionierung. Dieser Umstand könnte mittelfristig – zumindest in der subjektiven Wahrnehmung der Kinder – eine zunehmende Konkurrenz zwischen Fernsehen und Computer bedeuten (vgl. Tabelle 7).

**Computernutzung allgemein**

**60% der Sechs- bis 13-Jährigen sind PC-Nutzer**

60 Prozent der Kinder geben an, zumindest selten in ihrer Freizeit Computer zu nutzen, das sind 9 Prozentpunkte mehr als 1999. Jungen gehören zu 66 Prozent zu den so definierten PC-Nutzern, Mädchen nur zu 55 Prozent. In den alten Bundesländern liegt der Anteil an PC-Nutzern bei 57 Prozent, in den neuen Ländern bei 73 Prozent. Während es bei den Sechs- bis Siebenjährigen nur 34 Prozent sind, steigt der Anteil bei den Zwölf- bis 13-Jährigen bereits auf 80 Prozent. Bei den (älte-

ren) Kindern, die bereits eine weiterführende Schule besuchen, haben die Hauptschüler etwas aufgeholt: Hier liegt der Zuwachs von 1999 auf 2000 bei 18 Prozentpunkten, bei den Realschülern bei 16 Prozentpunkten, bei den Gymnasiasten bei 11 Prozentpunkten. Wie und in welcher Form der Umgang mit Computern erfolgt, wird im Folgenden auf Basis der PC-Nutzer (n=740) dargestellt (vgl. Tabelle 8).

⑧ **PC-Nutzer nach Angaben der Kinder**

zumindest selten, in %

	2000 Gesamt (n=1 228)	1999 Gesamt (n=1 058)	2000 Nutzer (n=740)	1999 Nutzer (n=537)
Gesamt	60	51	100	100
Jungen	66	57	55	57
Mädchen	55	45	45	43
6- 7 Jahre	34	39	12	18
8- 9 Jahre	52	45	21	23
10-11 Jahre	70	56	28	27
12-13 Jahre	80	61	39	32
West	57	47	73	74
Ost	73	67	27	26
Grundschule	47	43	43	47
Hauptschule	63	45	15	12
Realschule	81	65	23	21
Gymnasium	90	79	15	16

Quellen: KIM 1999, KIM 2000 PC und Internet.

Computernutzung findet vor allem zu Hause (29% jeden/fast jeden Tag, 48% ein-/mehrmals pro Woche) statt. 15 Prozent geben aber auch an, zu Hause nie am Computer zu sitzen. Hierbei handelt es sich vor allem um Kinder, die die Hauptschule besuchen oder aus Familien stammen, die ein geringes Haushalts-Nettoeinkommen haben. Die PC-Nutzung bei Freunden bleibt erwartbar hinter die-

**Kinder nutzen PCs vor allem zu Hause**

sem Niveau zurück (2 % jeden/fast jeden Tag, 28 % ein-/mehrmals pro Woche), gleiches gilt für die Nutzung in der Schule (5 % jeden/fast jeden Tag, 29 % ein-/mehrmals pro Woche).

Die Kinder haben je nach Alter eine „Computerbiographie“, die bis zu drei Jahre zurückliegt. Die bis achtjährigen PC-Nutzer geben an, vor ca. einem Jahr das erste Mal einen Computer genutzt zu haben, die Neun- bis Elfjährigen geben zwei Jahre an und die Zwölf- bis 13-Jährigen drei Jahre.

**Eltern sind stärkste  
Vermittlungsinstanz  
für Umgang mit  
Computer**

63 Prozent der PC-Nutzer nennen die Eltern bei der Frage, wer ihnen den Umgang mit dem Computer beigebracht hat (1999: 58 %), 30 Prozent Freunde (1999: 41 %), dann folgen mit Abstand die Schule (16 %, 1999: 22 %) und Geschwister (12 %, 1999: 14 %). Auch bei Fragen zum Computer würden sich die Kinder in aller erster Linie an ihre Eltern wenden (66 %), dann an Freunde (30 %), Lehrer (17 %) oder Geschwister (15 %). Bei den Eltern als Ratgeber zeichnet sich – in der Wahrnehmung der Kinder – im Vergleich zu 1999 ein Kompetenzzuwachs von 12 Prozentpunkten ab.

**Kinder nutzen PC  
hauptsächlich  
nachmittags**

Kinder nutzen den Computer vor allem am Nachmittag (84 %), ein Drittel nennt auch den Abend als Nutzungszeit. Vormittags – zumindest werktags meist 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 2 Prozent geben an, zu dieser Zeit überhaupt Computer zu nutzen.

**Computer sind  
Gegenstand  
und Inhalt von  
Kommunikation**

Computer sind für Kinder gleichermaßen Gegenstand und Inhalt von Kommunikation. 19 Prozent der PC-Nutzer geben an „oft“, 43 Prozent „manchmal“ mit anderen über Computer zu reden. Obwohl das Thema Computer in den letzten eininhalb Jahren stärker in der öffentlichen Diskussion war, hat sich dies nicht auf einen Kommunikationszuwachs des Themas bei Kindern ausgewirkt; die Daten der Studie KIM 2000 stimmen fast exakt mit denen aus dem Jahr 1999 überein.

**Vor allem im  
häuslichen Umfeld  
wird über Computer  
geredet**

Zugenommen hat hingegen der Kreis der potenziellen Gesprächspartner, und dies 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 10 Prozentpunkten zu verzeichnen. Stabil geblieben sind hingegen Lehrer als Gesprächspartner (20 %, 1999: 18 %). Das häusliche Umfeld bleibt also der relevante Bezugspunkt für Computer.

**Computerspiele,  
Lernprogramme und  
CD-ROMs sind häufigste  
Anwendungen**

63 Prozent der sechs- bis 13-jährigen PC-Nutzer geben an, mindestens einmal pro Woche alleine Computerspiele zu spielen. Auf dem zweiten/dritten Platz stehen mit jeweils 46 Prozent Lernpro-

gramme und Computerspiele mit anderen. Die Nutzung von CD-ROMs – als Daten- oder Musikträger – steht mit 42 Prozent auf dem folgenden Platz, dann kommt 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 spezielle Klientel relevant (8 %).

Jungen spielen überproportional alleine oder mit anderen Computerspiele und programmieren fast doppelt so häufig wie Mädchen. Diese wiederum nutzen den Computer häufiger zum Texte schreiben, zum Malen als Nachschlagewerk oder für die Beschäftigung mit Lernprogrammen. Das Surfen im Internet weist kaum geschlechtsspezifische Unterschiede auf. Der Ost-West-Vergleich zeigt im Westen häufiger die Anwendung von Lernprogrammen, häufigeres Spielen mit anderen und eine stärkere Internetnutzung, im Osten spielen die Kinder nach eigenen Angaben häufiger alleine und malen/zeichnen mehr.

Mit Ausnahme von malen/zeichnen nehmen alle Anwendungen im Altersverlauf zu. Das Internet ist für die unter Zehnjährigen von geringer Bedeutung (6 bis 7 Jahre: 2 %, 8 bis 9 Jahre: 8 %). Bei den Zehn- bis Elfjährigen sind dann 17 Prozent mindestens einmal pro Woche online, bei den Zwölf- bis 13-Jährigen bereits 21 Prozent.

Der Vergleich zum Vorjahr (KIM 1999) zeigt in fast allen Anwendungsbereichen einen Anstieg der Nutzung. Am stärksten trifft dies auf die Nutzung von CD-ROMs zu (plus 16 %-Punkte), um 11 Prozentpunkte hat die Internetnutzung zugelegt. Zuwächse um 5 bis 8 Prozentpunkte haben die restlichen Anwendungen zu verzeichnen. Zurückgegangen ist die gemeinsame Beschäftigung mit Computerspielen (minus 2 %-Punkte), unverändert zeigt sich das Programmieren (vgl. Tabelle 9).

Mädchen haben – neben der Nutzung von CD-ROMs – vor allem in den Bereichen Internet, „alleine Computerspiele spielen“, „Texte schreiben“, und „im PC-Lexikon nachschlagen“ zugelegt. Bei den Jungen haben ebenfalls die Nutzung von CD-ROMs, das Internet und auch Lernprogramme hinzugewonnen.

Zustimmung und Ablehnung von Aussagen können über Nutzungsinformationen hinaus den Stellenwert des Computers verdeutlichen. 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 zielt die Aussage „Am Computer darf ich nur ganz bestimmte Sachen machen“ mit 35 Prozent Zustim-

**Unterschiedliche  
PC-Nutzung bei  
Jungen und Mädchen  
sowie im Ost-West-  
Vergleich**

**Zunehmende  
Bedeutung von PC  
und Internet im  
Altersverlauf**

**Anstieg der  
PC-Nutzung in  
fast allen Anwen-  
dungsbereichen**

**Vor allem bei  
kleineren Kindern  
überwachen Eltern  
den Umgang mit  
dem PC**

⑨ **Tätigkeiten am Computer nach Angaben der Kinder**

mindestens einmal pro Woche, in %

	1999 Gesamt (n=537)	2000 Gesamt (n=740)	Jungen (n=409)	Mädchen (n=331)	West (n=541)	Ost (n=199)	6-7 J. (n=92)	8-9 J. (n=155)	10-11 J. (n=207)	12-13 J. (n=286)
Alleine Computerspiele spielen	58	63	66	58	60	70	56	65	62	64
Mit anderen Computerspiele spielen	48	46	49	42	50	37	40	42	46	51
Lernprogramm benutzen	40	46	44	50	50	39	32	45	48	50
Internet surfen	4	15	16	14	17	10	1	9	17	20
Texte schreiben	20	28	24	32	27	30	11	19	28	37
Mit Computer malen/zeichnen	30	36	34	40	33	46	43	44	35	32
Programmieren	8	8	10	6	9	5	2	5	9	10
CD-ROMs benutzen	26	42	44	40	43	42	26	34	44	50
PC-Lexikon nachschlagen	16	21	19	24	23	17	10	17	24	25
Rechnen	26	_*	_*	_*	_*	_*	_*	_*	_*	_*

Basis: PC-Nutzer.

\* Nicht erhoben bzw. abweichende Fragestellung.

Quellen: KIM 1999, KIM 2000 PC und Internet.

mung. Allerdings hängen diese Werte stark vom Alter der Kinder ab. Mit zunehmenden Alter nimmt auch die eigenverantwortliche Nutzung zu. Die Beschäftigung mit dem Computer besitzt für die Kinder offensichtlich eine hohe Attraktivität: Eine intensivere Computernutzung wünschen sich beispielsweise 29 Prozent der Kinder „oft“, weitere 50 Prozent „manchmal“. Obwohl das Spielen mit anderen zu den häufigsten Anwendungen gehört, geben nur 10 Prozent an, zu Hause mit Freunden bzw. bei Freunden (8%) „oft“ am Computer zu sitzen (vgl. Tabelle 10). Manchmal tun dies jeweils 60 Prozent der Kinder.

**Kinder wünschen sich mehr Computerspiele**

Auf die offen gestellte Frage, welche Zusatzmodule sich die Kinder für einen Computer wünschen würden, nennen 53 Prozent „mehr Spiele“ – wobei zwischen Mädchen und Jungen kaum ein Unterschied besteht. 11 Prozent der Nennungen entfallen auf CD-Brenner, 10 Prozent auf das Internet bzw. einen E-Mail-Anschluss. Spiele verlieren allerdings mit zunehmendem Alter der Kinder an Bedeutung, CD-Brenner und vor allem das Internet werden dagegen wichtiger.

**Fast ein Drittel der zwölf- bis 13-jährigen PC-Nutzer greift zu Computerzeitschriften**

Das Angebot an Computerzeitschriften ist in den letzten Jahren auch für Kinder und Jugendliche größer geworden. Auf die Frage, ob die PC-Nutzer solche Zeitschriften nutzen, antworten 17 Prozent mit „ja“, bei den zwölf- bis 13-jährigen PC-Nutzern sind es 27 Prozent. Bei den Jungen ist der Anteil an Lesern solcher Zeitschriften (20%) etwas größer als bei Mädchen (15%), die dennoch zu einem überraschend großen Teil vertreten sind. In der offenen Frage danach, welche konkreten Titel gelesen werden, nennen 7 Prozent der Computernutzer „Computer-Bild Spiele“, 3 Prozent „Bravo-Screen-Fun“ und 2 Prozent „PC Games“. Insgesamt nen-

nen die Kinder ein recht breites Titelrepertoire, es werden über 25 verschiedene Zeitschriften genannt.

**Nutzung von Computerspielen**

Computerspiele – ob alleine oder mit anderen gespielt – sind die meistgenutzte Computeranwendung bei Kindern. Nach Angaben der Kinder (Basis: Kinder, die zumindest selten Computerspiele spielen, n=697), bringt es jeder Spieler auf durchschnittlich 6,4 eigene Computerspiele. Jungen (7,2) sind etwas besser ausgestattet als Mädchen (5,4), mit dem Alter steigt auch der eigene Besitz – von im Durchschnitt 3,6 eigenen Spielen bei den Sechs- bis Siebenjährigen auf 7,7 Spiele bei den Zwölf- bis 13-Jährigen. Eher geringere Bedeutung für die Anzahl eigener Spiele haben anscheinend die finanziellen Ressourcen in der Familie. Hier könnte allerdings ein Unterschied in Qualität und Kosten der Spiele bestehen. Gymnasiasten haben mit 8,0 etwas mehr Spiele als Hauptschüler (6,4). Eher deutlich ist dagegen der Unterschied zwischen Ost und West – Kinder in den neuen Ländern geben an, fast doppelt so viele eigene Computerspiele zu besitzen als Kinder im Westen (9,7 vs. 5,2).

Neun von zehn Kindern sagen, dass sie ihre Spiele von Eltern bzw. Erwachsenen geschenkt bekommen haben. Ein Drittel gibt an, die Spiele selbst zu kaufen, ein Viertel nennt Freunde, von denen sie Spiele geschenkt bekommen. Der Tausch oder auch das Leihen von Spielen scheint dagegen weniger Relevanz zu haben, nur 16 bzw. 12 Prozent bestätigen diese Bezugsmöglichkeiten.

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

**PCs werden am häufigsten für Computerspiele genutzt**

**Kinder erhalten Computerspiele von Eltern bzw. Erwachsenen**

**Infos über Neuigkeiten auf dem Spielmarkt stammen meist von Freunden**



⑩ Aussagen von Kindern zum Umgang mit Computern

„ist oft so“, in %

	Gesamt (n=740)	Mädchen (n=331)	Jungen (n=409)	6-7 J. (n=92)	8-9 J. (n=155)	10-11 J. (n=207)	12-13 J. (n=286)	West (n=541)	Ost (n=199)
Meine Eltern wollen wissen, was ich am Computer mache	44	48	42	70	52	44	33	46	41
Ich sitze zu Hause mit meinen Freunden am Computer	10	8	13	7	6	12	13	11	8
Ich sitze bei meinen Freunden zu Hause am Computer	8	5	11	1	3	12	11	9	7
Meine Eltern schimpfen, wenn ich zu lange am Computer sitze	21	18	23	25	18	24	20	23	17
Ich sitze gemeinsam mit meiner Mutter oder meinem Vater am Computer	13	15	11	25	15	10	9	13	13
Ich sitze gemeinsam mit meinen Geschwistern am Computer	9	5	11	12	10	9	7	8	11
Ich benutze den Computer für die Schule	14	15	14	5	10	16	18	15	14
Ich würde gerne öfter am Computer sitzen	29	24	34	24	31	32	28	28	32
Am Computer darf ich nur ganz bestimmte Sachen machen	35	34	35	53	39	38	24	36	32
Am Computer darf ich machen, was ich will	15	15	15	5	4	12	26	13	20

Basis: Computernutzer.

Quellen: KIM 2000 PC und Internet.

(16 %). 14 Prozent der Spieler und Spielerinnen informieren sich auch direkt im Computerladen, jeder Zehnte erfährt aus Zeitschriften, welche neuen Spiele es gibt. Wenig verwunderlich ist, dass Lehrer als Informanten kaum auftauchen (3 %). Jungen und Mädchen unterscheiden sich bei den Informationswegen nur geringfügig, 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 (37 % vs. 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.

**Eltern haben Einfluss auf Auswahl der Spiele**

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. Jungen wählen etwas häufiger selbst aus als Mädchen, Kinder aus finanziell besser gestellten Haushalten geben häufiger eine gemeinsame Spielauswahl mit den Eltern an als Kinder aus finanziell schwachen Haushalten.

**Beliebteste Computerspiele**

Bei der offen gestellten Frage nach den drei liebsten Computerspielen zeigt sich die ganze Bandbreite. Mit 18 Prozent der Nennungen kam das „Moorhuhn“ auf Platz 1. Fast ebenso häufig wer-

den Autorennspiele/Formel 1 (zusammen) an zweiter Stelle genannt (16 %), auf Rang drei folgen mit je 8 Prozent „Pokémon“ und „Tomb Raider“. Auf Platz 4 der Einzelspiele kommen „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 „Sims“ und „Die Siedler“. Der Ost-West-Vergleich zeigt eine etwas höhere Affinität der Ost-Kinder zu „Moorhuhn“ und zu „Tomb Raider“, ansonsten sind die Präferenzen ähnlich ausgeprägt. Im Altersverlauf schließlich zeigt sich die kurze Biographie mancher Spiele: Während die „Pokémons“ bei den Sechs- bis Siebenjährigen noch 19 Prozent der Nennungen erreichen, sind es bei den Acht- bis Neunjährigen nur noch 8 Prozent. Das „Moorhuhn“ ist bei Kindern ab acht Jahren gleichermaßen beliebt, bei den ab Zehnjährigen werden dann bald komplexere Spiele wie „Sims“ oder „Die Siedler“ relevant, auch „Tomb Raider“ gewinnt an Attraktivität.

Wenn sich Kinder mit Computerspielen befassen – alleine oder gemeinsam mit anderen – liegt die Dauer in der Regel zwischen 30 und 60 Minuten (49 %). Ein Drittel der Kinder gibt an, dann eher

**Verweildauer bei Computerspielen beträgt 1/2 bis 1 Stunde**

⑪ **Computer in der Schule**

Angaben der Kinder, in %

	Gesamt (n=1 228)	PC-Nutzer in Schule (n=330)
Wir haben einen speziellen Computerraum in der Schule	21	77
In der Schule nutze ich Computer meist unter Anleitung eines Lehrers	20	75
Meine Lehrer kennen sich besser mit Computern aus als ich	20	73
In der Schule nutze ich Computer meist mit mehreren Schülern zusammen	19	72
Ich wünsche mir, dass wir in der Schule häufiger Computer nutzen	18	67
In der Schule nutze ich Computer meist nur in einem ganz bestimmten Fach	14	53
In der Schule nutze ich Computer für ganz andere Dinge als zu Hause	13	48
Wir haben einen Computer im Klassenzimmer	6	21
In der Schule nutze ich Computer, um im Internet zu surfen	5	18
Ich kenne mich besser mit Computern aus als meine Lehrer	2	8
In der Schule nutze ich Computer, um E-Mails zu versenden und zu empfangen	2	7
Ich wünsche mir, dass wir in der Schule weniger oft Computer nutzen	2	6

Quellen: KIM 2000 PC und Internet.

nur bis zu einer halben Stunde zu spielen, 15 Prozent spielen länger als eine Stunde. Mädchen gehören weniger oft zu den zeitlich intensiven Nutzern als Jungen. Mit dem Alter der Kinder steigt die Zuwendungsdauer: Während bei den Jüngsten 3 Prozent angeben, länger als eine Stunde zu spielen, sind es bei den älteren Kindern 20 Prozent.

**Nutzung von Lernprogrammen**

Neben Computerspielen nehmen Lernprogramme bzw. so genannte Edutain-Programme eine wichtige Rolle bei Kindern ein. An dieser Stelle muss allerdings erwähnt werden, dass in der Wahrnehmung der Kinder diese Trennung wohl nicht hundertprozentig erfolgt. Denn gerade der spielerische Aspekt dieser Anwendungen drängt das Lernen in der subjektiven Wahrnehmung der Sechs- bis 13-Jährigen zumindest teilweise in den Hintergrund. Der Anteil der PC-Nutzer, die nach eigenen Angaben zumindest selten Lernprogramme nutzen, lag nach eigenen Angaben bei 73 Prozent und ist die Basis für die weiteren Ausführungen.

Lernprogramme werden vor allem in der häuslichen Umgebung eingesetzt (56 % mindestens einmal pro Woche). Aber auch die Schule als Nutzungsort wird von einem knappen Drittel (30 %) genannt. Vergleichsweise selten werden Lernprogramme bei Freunden genutzt (18%). Öffentliche Nutzungsorte spielen keine Rolle.

Kinder, die Lernprogramme nutzen, verfügen im Durchschnitt über 2,9 verschiedene Programme. Am verbreitetsten ist dabei Software zum Thema Mathematik (59%), zum Fach Deutsch (54 %) und für das Lernen von Fremdsprachen (48 %). Jedes vierte Kind nennt aber auch Lernsoftware für den Bereich Erdkunde, 19 Prozent geben Sachkunde an und 15 Prozent Biologie.

Der überwiegende Teil dieser Gruppe beschäftigt sich sehr gern (16 %) bzw. gerne (59 %) mit Lernsoftware. Jedes fünfte Kind gibt aber auch an, diese Programme weniger gern bzw. gar nicht gern zu nutzen. Der Anteil liegt bei Jungen und Kindern, die die Hauptschule besuchen, höher. Auch Kinder aus den alten Bundesländern haben ein etwas distanzierteres Verhältnis zu diesen Programmen.

Deutlich geringer als bei den Spielen fällt die durchschnittliche Nutzungszeit 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.

**Computer und Schule**

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 zwölf bis 13 Jahre alt). Drei Viertel dieser Kinder sagen, dass ihre Schule über einen speziellen Computerraum verfüge, 21 Prozent berichten auch über einen Computer im Klassenzimmer. Die Arbeit am Computer erfolgt bei 75 Prozent unter Anleitung des Lehrers, die Kinder nutzen den Computer (dabei) meist mit mehreren

**Am verbreitetsten ist Software für Mathematik, Deutsch und Fremdsprachen**

**Lernprogramme werden kürzer genutzt als Computerspiele**

**45 % der Kinder nutzen PC (auch) in der Schule**

**Kinder unterscheiden nicht eindeutig zwischen Lernprogrammen und Computerspielen**

**Lernprogramme werden hauptsächlich zu Hause und in der Schule genutzt**

Schülern zusammen (72%). 53 Prozent bestätigen den Computereinsatz meist nur in einem bestimmten Fach. 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 E-Mails (7%) ist eher die Ausnahme als die Regel. Allerdings sagt nur jedes zweite Kind, dass es den Computer in der Schule für ganz andere Dinge nutze als zu Hause oder bei Freunden (vgl. Tabelle 11).

**Höhere Computer-  
ausstattung in  
Gymnasien sowie an  
Schulen in West-  
deutschland**

Kinder an Gymnasien nutzen Internet und elektronische Post doppelt so häufig wie Kinder an Hauptschulen. Auch der Ost-West-Vergleich zeigt eine unterschiedliche Schwerpunktsetzung auf. So scheint die Ausstattung mit Computern im Klassenraum im Westen dreimal so hoch zu sein wie im Osten, Internet und E-Mails können noch seltener genutzt werden als im Westen.

**Internetnutzung**

**31 % der Kinder  
haben inzwischen  
schon Internet-  
erfahrung**

Knapp ein Drittel der PC-Nutzer hat nach eigenen Angaben schon einmal Erfahrung mit dem Internet gesammelt – 31 Prozent der Kinder geben an, zumindest selten das Internet zu nutzen. Die Intensität der Zuwendung verteilt sich dabei hälftig auf intensive Nutzer (mindestens einmal pro Woche) und eher sporadische Anwender (seltener). Im Vergleich zur Erhebung aus dem Jahr 1999 bedeutet dies fast eine Verdreifachung – damals hatten 13 Prozent der PC-Nutzer schon einmal Kontakt mit dem Internet (vgl. Tabelle 12).

⑫ **Internetnutzung nach Angaben der Kinder**  
zumindest selten, in %

	2000 (n=740)	1999 (n=537)
Gesamt	31	13
Jungen	32	13
Mädchen	30	11
6- 7 Jahre	16	3
8- 9 Jahre	24	5
10-11 Jahre	33	13
12-13 Jahre	37	23
West	34	14
Ost	23	8

Basis: PC-Nutzer.

Quellen: KIM 1999, KIM 2000 PC und Internet.

**Kinder nutzen  
Internet vor allem  
zu Hause**

Wie die Computernutzung generell findet auch die Internetnutzung vor allem zu Hause statt. Die Hälfte der Internetnutzer gibt an, mindestens einmal pro Woche von zu Hause aus online zu gehen. Knapp ein Viertel nutzt das Internet in dieser Intensität bei Freunden, 12 Prozent geben ein mindestens wöchentliches Surfen in der Schule an. Öffentliche Nutzungsorte spielen keine Rolle, was sich auch aus dem Alter der Kinder ergibt.

Den ersten Kontakt zum Internet hatten die Internetnutzer ebenfalls überwiegend zu Hause (63%), 16 Prozent nennen Freunde, und 9 Prozent

wurden durch die Schule herangeführt. Entsprechend erfolgte die erste Anleitung bei zwei Dritteln über die Eltern, 21 Prozent bekamen von Freunden gezeigt, wie das Internet funktioniert, 11 Prozent haben erste Schritte in der Schule gelernt.

Vier von zehn Kindern surfen (meistens) gemeinsam mit ihren Eltern. Ein Viertel der Internetnutzer gibt an, meistens alleine zu surfen (etwas mehr Mädchen), ein Fünftel geht meist zusammen mit Freunden online.

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 E-Mails zu verschicken bzw. zu empfangen (31% mindestens 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.

In der freien Nennung einer Lieblingsseite im Internet geben 13 Prozent an, eine solche zu haben. Besser zuordnen können die Kinder die Frage, ob Internetseiten bestimmter Genres schon einmal besucht wurden. 49 Prozent berichten, bereits einmal Seiten einer Fernsehsendung besucht zu haben, 42 Prozent wollen schon einmal das Angebot eines Spieleanbieters genutzt haben. Auch Fernsehsender oder Zeitschriften wurden von den Kindern schon einmal im Internet besucht (38 und 37%). Radiosender oder Comics sind für Kinder weniger attraktiv.

Webadressen sind den Internetnutzern vor allem durch Freunde (56%), Eltern (40%) und aus dem Fernsehen (32%) bekannt. Suchmaschinen oder einfaches Ausprobieren führt für jeweils ein Fünftel zum Erfolg. Schule, Zeitschriften oder das Radio sind hingegen kaum Impulsgeber.

**Meinungen zu Computer und Internet**

Im Rahmen der Studie KIM 2000 wurde nicht nur der 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 Viererskala (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

**40 % der Kinder  
nutzen Internet  
gemeinsam mit  
Eltern**

**Kinder nutzen  
Internet vornehmlich  
zur Information und  
für E-Mails**

**49% haben schon  
einmal Internetseiten  
einer TV-Sendung  
besucht**

**Erziehungspersonen  
meinen, dass  
Computerumgang  
in Schule gelernt  
werden sollte**

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%).

**Früher Umgang der Kinder mit Computern wird begrüßt**

Mütter attestieren ein großes Interesse ihrer Kinder an Computern (71%) und sprechen sich für einen frühest möglichen Umgang der Kinder mit Computern aus (74%). Etwas resigniert meint allerdings über die Hälfte von ihnen, dass Kinder Computer sowieso nur zum Spielen benutzen (58%), auch sind die Mütter froh darüber, sich selbst nicht mehr mit dem Medium auseinandersetzen zu müssen (55%). 37 Prozent der Mütter meinen, sie könnten mit dem Begriff Internet nur wenig anfangen. Große Skepsis gegenüber dem Internet zeigt sich in der Haltung gegenüber einer unbeaufsichtigten Nutzung – nur 17 Prozent der Mütter würden eine solche erlauben.

**Aussagen der Mütter zur Entwicklung von Computern und Internet**

Generelle Entwicklungstendenzen durch Computer und Internet – prognostiziert auf die gesamte Gesellschaft – wurden mittels einer weiteren Statementbatterie (3) 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 Mütter Folgendes: 44 Prozent sind der Meinung, dass das Internet auch zukünftig vor allem von jüngeren Menschen genutzt werden wird. 40 Prozent sind sicher, dass Computer und Internet zukünftig in der Schule ein selbstverständliches Dasein neben Tafel und Kreide zukommen wird. 28 Prozent glauben, dass die elektronische Post (E-Mail) die heutige Form der Zustellung ablösen wird. Jeweils ein Viertel der Befragten glaubt fest daran, dass es trotz zunehmender Kanalvielfalt im Fernsehen 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.

Auf sehr begrenzte Zustimmung stoßen Annahmen, die eine Reduzierung der Zeitschriften-/Zeitungsnutzung oder der Fernseh- und Radionutzung betreffen – nur jeweils ca. 15 Prozent glauben, dass eine solche Entwicklung bestimmt eintreten wird. Und dass die meisten Einkäufe zukünftig über das Internet erledigt werden, tritt nur nach Meinung von 12 Prozent „bestimmt“ ein. Folglich ist für die Befragten am wenigsten vorstellbar (tritt wahrscheinlich nicht/bestimmt nicht ein), dass sich das Internet als Einkaufsstätte durchsetzen wird und dass der Radio- oder Fernsehkonsum zurückgehen könnte.

Wenn die befragten Erziehungspersonen bei der absoluten Zustimmung („tritt bestimmt ein“) auch etwas Zurückhaltung an den Tag gelegt haben, so ist doch vieles vorstellbar. Jeweils zwischen 48 und 53 Prozent geben bei allen vorgegebenen Statements an, dass die dort beschriebene Entwicklung „wahrscheinlich eintreten“ wird.

**Fazit**

Computer und Internet hinterlassen auch im Alltag der Sechs- bis 13-Jährigen immer deutlichere Spuren. Nach wie vor dominieren Freunde, Spielen, das Fernsehen und Tonträger die Freizeit der Kinder, gleichzeitig steigt aber 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 10 Prozentpunkte angestiegen, die Internetausstattung gar um 19 Prozentpunkte. Der Medienbesitz der Kinder selbst ist dagegen weitgehend stabil geblieben.

Das Fernsehen hat auch 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 weiter verstärkten Konkurrenzsituation führen wird, werden spätere 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 dann allerdings deutlich an Autonomie – analog zur Fernseh- oder Radionutzung. 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 Computererfahrung 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.

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 Datenschungel.

Zugangsbarrieren zu Computer und Internet bestehen vor allem bei Kindern aus Haushalten mit geringem Nettoeinkommen. Besonders hier gilt es, weitere Anstrengungen zu unternehmen, die zu einer Förderung der Medienkompetenz beitragen.

**Computer und Internet ziehen in Alltag der Kinder ein**

**Anstieg der Haushaltsausstattung mit Computern**

**Fernsehen und Computer zeichnen sich durch Multifunktionalität aus**

**Eltern sind Ratgeber bei Computerfragen**

**Internet hat für Kinder stark an Bedeutung gewonnen**

**Fernsehen führt zur Internetnutzung**

**Geringes HH-Einkommen verhindert Zugang zu Computer und Internet – Eltern sehen Schule in der Pflicht**

Zwar lernen diese Kinder von und bei Freunden schnell, wie man Computerspiele spielt und das Internet benutzt. Den reflektierten und kritischen Umgang mit Computer und Internet müssen Kinder aber durch andere Multiplikatoren erfahren. Eltern fühlen sich dieser Aufgabe zur Zeit kaum gewachsen und sehen vor allem die Schule in der Pflicht. Hier wiederum scheinen sich zwar die technischen Voraussetzungen ständig zu verbessern, der flächendeckende und kontinuierliche Einsatz wird aber auch in den nächsten Jahren eher Ausnahme als Regel bleiben.

Anmerkungen:

- 1) Dies geschieht beispielsweise für die Altersgruppe der Zwölf- bis 19-jährigen mit der JIM-Studie (Jugend, Information, Multimedia), die seit 1998 im Jahresturnus durch den Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (LJK, LPR, SWR) durchgeführt wird. Vgl. Feierabend, Sabine/Walter Klingler: Jugend, Information, (Multi-)Media 2000. Aktuelle Ergebnisse der JIM-Studie zum Medienumgang Zwölf- bis 19-jähriger. In: Media Perspektiven 11/2000, S. 517-527 sowie [www.mpf.de](http://www.mpf.de). Zu Veränderungen des Fernsehverhaltens von Kindern vgl. Feierabend, Sabine/Erk Simon: Was Kinder sehen. Eine Analyse der Fernsehnutzung 2000 von Drei- bis 13-jährigen. In: Media Perspektiven 4/2001, S. 176-188.
- 2) KIM 2000 ist die Nachfolgestudie von „Kinder und Medien (KIM) 1999“ zum Medienumgang Sechs- bis 13-jähriger. Vgl. Feierabend, Sabine/Walter Klingler: Kinder und Medien 1999. Ergebnisse der Studie KIM 99 zur Mediennutzung von Kindern. In: Media Perspektiven 12/1999, S. 610-625.
- 3) Die Antwortvorgaben der Viererskala lauten: wird bestimmt eintreten, wird wahrscheinlich eintreten, wird wahrscheinlich nicht eintreten, wird bestimmt nicht eintreten.

