

Computer in der Familie - Umgang und Auswirkungen

Hammer, Veronika; Schmitt, Christian

Veröffentlichungsversion / Published Version

Forschungsbericht / research report

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

SSG Sozialwissenschaften, USB Köln

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hammer, V., & Schmitt, C. (2002). *Computer in der Familie - Umgang und Auswirkungen*. (ifb-Materialien, 2-2002). Bamberg: Staatsinstitut für Familienforschung an der Universität Bamberg (ifb). <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-113308>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Computer in der Familie
Umgang und Auswirkungen

Veronika Hammer

Christian Schmitt

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Vorwort	3
I. Literaturbericht Computer und Familie <i>Veronika Hammer</i>	4
1. Die Verbreitung des HomePC.....	4
2. Anwendungsbereiche	6
2.1 Homebanking / Homeshopping	7
2.2 „Surfen“ im Internet allgemein.....	8
2.4 Spielen und Lernen	9
2.5 Private Bürodienste.....	10
2.6 Smart Home	11
2.7 Teleheimarbeit	11
2.8 Geschlechtsspezifische Nutzung	12
3. Auswirkungen familialer Nutzung des Computers	15
3.1 Auswirkungen auf das Familienklima	16
3.2 Veränderungen in der Kommunikation	17
3.3 Die Notwendigkeit einer reflektierten Thematisierung problematischer Inhalte.....	19
4. Vorhandene empirische Arbeiten.....	22
4.1 Einstellungen zum HomePC.....	22
4.2 Technik, Zeit und Lebensstile.....	26
5. Resümee	28
6. Quellen und weiterführende Informationen	31
6.1 Relevante empirische Studien.....	31
6.2. Literaturverzeichnis	33
II. Familienbefragung zur Nutzung neuer Medien <i>Christian Schmitt</i>	41
1. Zielsetzung und Beschreibung der Studie	41
1.1 Beschreibung der Stichprobe	41
1.2 Methodische Anlage der qualitativen Vorstudie	42
2. Ergebnisse	43
2.1 Nutzung	43
2.2 Vertrautheit mit den Neuen Medien	44
2.3 Medienerziehung	46
2.4 Bewertung der kindlichen Mediennutzung durch die Eltern	46
2.5 Familiäre Gestaltungsmuster und Umgang mit problematischen Inhalten	48
3. Zusammenfassung.....	49

Vorwort

Die Nutzung neuer Medien in der Familie und ihre Auswirkungen auf Familienleben und Sozialisation der Kinder hat höchste Aktualität. Damit ist zu erwarten, dass die relevanten Disziplinen (Soziologie, Psychologie, Pädagogik) sich dieser Themen in ihrer Forschungsarbeit annehmen. In den vergangenen Jahren ist eine Vielzahl von Veröffentlichungen zum Thema neue Medien entstanden, die jedoch nur teilweise den Bezug zur Familie herstellen. In Anbetracht dieser zahlreichen Veröffentlichungen im In- und Ausland ist es schwer, eine Gesamtübersicht zu erhalten und herauszufiltern, wie der Forschungsstand im Hinblick auf die Bedeutung der technischen Entwicklungen für die Familie ist. Aus diesem Grund haben wir die vorliegende Expertise vergeben, welche Frau Dipl.-Soz. Veronika Hammer für das Institut erstellt hat.

Ein zweiter Zugang zum Thema „Nutzung neuer Medien in der familialen Alltagswelt“ wurde über eine kleine Vorstudie hergestellt, in deren Rahmen Familienmitglieder, d.h. Eltern und Kinder zu ihren Einstellungen und Nutzungsgewohnheiten befragt wurden. Die Ergebnisse und Erfahrungen dieser Pilotstudie sollten als Hintergrund für eine geplante größere Untersuchung zum gleichen Thema dienen. Allerdings sind sie für sich genommen bereits so interessant, dass sie im zweiten Teil dieses Bandes vorgestellt werden. Die Bearbeitung der Pilotstudie wie auch die Verfassung des vorliegenden Berichtes oblag Herrn Dipl.-Soz. Christian Schmitt.

Beiden Autoren möchte ich für die Erstellung der Manuskripte danken.

Bamberg, März 2002

L.A. Vaskovics

I. Literaturbericht Computer und Familie

Veronika Hammer

Die Multimedia- und Informationsgesellschaft erfordert von Familien neue Gestaltungs-, Investitions-, Innovations- und Anpassungsleistungen. Angesichts der fortschreitenden Entwicklung der neuen Medien wird die sozialwissenschaftliche Forschung vor neue Fragen gestellt.

Die Digitalisierung der Telefonnetze ermöglicht heute die globale Vernetzung zur Erschließung eines Massenmarktes und der Computer als neues Medium dringt ein in familiäre Lebenswelten und wird zur Alltäglichkeit. In der öffentlichen Diskussion kursieren Schlagworte von Datenautobahnen, Cyberspace, virtueller Interaktion und reflektierte Beschreibungen von Vernetzung und Globalisierung (Sassen 2000).

Was diese Entwicklungen und die damit einhergehende Veränderung der gesellschaftlichen und individuellen Rahmenbedingungen für den Familienalltag bedeuten und wie sich die Menschen damit arrangieren, wurde bislang kaum berücksichtigt. Analysiert wurden bevorzugt Themen wie Machtpotenziale und Faszination technischer Errungenschaften. Im Rahmen der vorliegenden Literatur- und Datenrecherche soll dazu angeregt werden, sich damit zu beschäftigen, wie sich der Familienalltag durch den HomePC verändert und welche Auswirkungen die Anschaffung eines Computers für den Familien- und Hausgebrauch zeitigen können.

Die Literaturrecherchen und -selektionen erfolgten u. a. auf der Basis der sozialwissenschaftlichen Datenbanken SOLIS und FORIS, des Internets und des VLB. Die Datenrecherchen und -reanalysen wurden mit bi- und teilweise multivariaten Verfahren anhand ausgewählter Datensätze durchgeführt. Dabei handelt es sich um repräsentative und um regionale Umfragen in der bundesdeutschen Bevölkerung. Auf dieser Basis werden abschließend weitere Forschungsfragen und praxisorientierte Schlussfolgerungen formuliert.¹

1. Die Verbreitung des HomePC

Der Computer hält deutlich zunehmend Einzug in die bundesdeutschen Privathaushalte. Während noch im Jahre 1986 lediglich 8,6 % der Bevölkerung einen PC zuhause besaß (ALLBUS 1986), sind es 10 Jahre danach bereits 36 % (DER SPIEGEL 1996). Wie schnell sich in jüngster Zeit der Anstieg vollzog, ist daran zu erkennen, dass noch 1995 nur in 25 % der Privathaushalten ein Computer stand (GRUNER & JAHR 1996), also der Anstieg innerhalb eines Jahres rund zehn Prozentpunkte betrug. Vorher verlief der Zuwachs weniger rasant: So hatten im Januar 1994 bereits 19,5 % der befragten Haushaltsmitglieder einen PC (GfK 1994).

¹ Für die fachliche Beratung und die Gewährung des nötigen inhaltlichen Freiraums danke ich Herrn Professor Dr. Laszlo A. Vaskovics. Für die unkonventionelle Bereitstellung der Datensätze zur reanalytischen Auswertung geht besonderer Dank an Herrn Jürgen Kersjes, IRES Düsseldorf und Herrn Dr. Manfred Garhammer, Universität Bamberg. Herrn Dr. German Angele vom Rechenzentrum der Universität Bamberg möchte ich für seine freundliche Hilfe beim Transponieren der Daten auf SPSS-Format danken.

Tabelle 1: Anstieg der Internet-Nutzung

So wächst das Netz weltweit		
Datum	Hosts	Wachstum jährlich
Januar 1995	4 852 000	+ 119 %
Januar 1996	9 472 224	+ 95 %
Januar 1997	16 146 000	+ 70 %
Januar 1998	29 670 000	+ 83 %
Januar 1999	43 230 000	+ 46 %
Januar 2000	70 210 000	+ 62 %
Januar 2001	110 200 000	+ 46 %

Quelle: SCHIEB 2001: 11

Auch an der Internet-Nutzung lässt sich das beeindruckende Wachstum in dieser Branche gut nachvollziehen (SCHIEB 2001): „Bereits heute nutzen mehr als 24 Millionen Menschen in Deutschland das Internet, [...] . In mindestens jedem dritten Haushalt steht ein vernetzter PC. Tendenz steigend.“ (ebd.: 11). Nach der 7. Untersuchungswelle des für Deutschland repräsentativen GfK-Online-Monitors (2001) sind im Dezember 2000 und im Januar 2001 46% der Deutschen im Netz.

Im PC-Nutzungs-Vergleich zwischen Ost- und Westdeutschland lassen sich inzwischen Gemeinsamkeiten feststellen: Ende des Jahres 1995 nutzten in beiden Gebieten jeweils 36% der Bevölkerung im Alter zwischen 18 und 64 Jahren einen PC. Damit hat eine Angleichung stattgefunden: Im Jahr **zuvor** war die Verbreitung des HomePC mit 26% in West- und 21% in Ostdeutschland noch unterschiedlich (GRUNER & JAHR 1996).

„Wer“ einen HomePC nutzt, kann anhand von Milieubetrachtungen grob charakterisiert werden. In Westdeutschland wird der private Computer in erster Linie von Menschen aus dem aufstiegsorientierten, dem liberal-intellektuellen Milieu, dem modernen Arbeitnehmersmilieu und dem konservativ-technokratischen Milieu genutzt. In Ostdeutschland findet die private Computernutzung vor allem im kleinbürgerlich-materialistischen, im status- und karriereorientierten, im rationalistisch-technokratischen und im bürgerlich-humanistischen Milieu Verbreitung. Getrennt nach ost- und westdeutschen Milieus ergibt sich folgendes Bild:

Abb. 1: Die Sinus Milieus Westdeutschland – PC-Nutzer privat West (8,21 Mio)

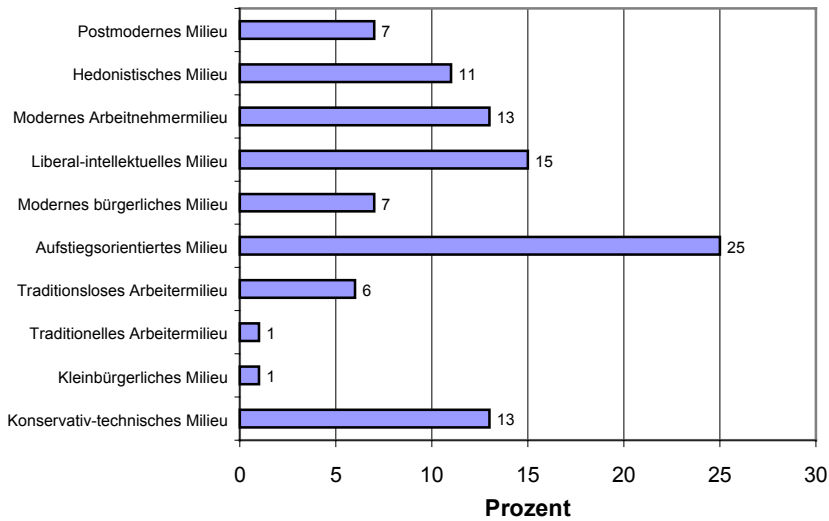
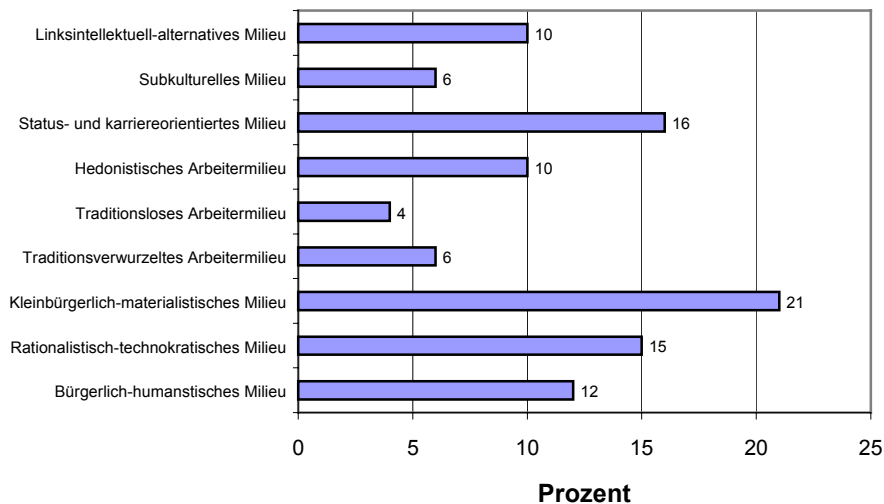


Abb. 2: Die Sinus Milieus Ostdeutschland – PC-Nutzer privat Ost (2,14 Mio.)



Quelle: DER SPIEGEL - Online-Offline 1996: 48

Was die Familien aus den verschiedenen Milieus dazu bewegt bzw. davon abhält, einen PC anzuschaffen ist damit nicht geklärt. Auch die Frage nach den unterschiedlichen Interessenlagen innerhalb der Familien, die dann letztendlich zur Nutzung eines HomePCs führen bzw. diese verhindern, kann nur über spezifische Forschungen dazu in Erfahrung gebracht werden.

2. Anwendungsbereiche

Im Folgenden werden Charakteristika und Nutzungsmöglichkeiten des HomePCs differenziert für verschiedene Anwendungsbereiche beschrieben. Im Anschluss an diese Beschreibung erfolgen jeweils Überlegungen zur möglichen Beeinflussung der Lebensqualität im Familienalltag. Für konkretere Aussagen reichen die vorhandenen Ergebnisse jedoch nicht aus.

Die Dimension Lebensqualität ist aufgrund ihrer Komplexität schwierig zu erfassen, daher wird sie in den Sozialwissenschaften mittels eines differenzierten Systems sozialer Indikatoren gemessen. Für solche Konzeptionen gibt es bereits Anwendungsbereiche wie z.B. Technik und Freizeit (LÜDTKE, 1994: 21f.). Diesen Überlegungen zufolge bilden die unterschiedlichen Lebensstile den Rahmen, in dem Lebensqualität entsteht. Was Lebensqualität im familialen Kontext und im Hinblick auf die Integration eines neuen PCs in das Alltagsleben im Einzelnen bedeutet, muss allerdings erst über die Sammlung plausibler Indikatoren explorativ erschlossen werden. Diese können zudem in den verschiedenen Anwendungsbereichen variieren.

2.1 Homebanking / Homeshopping

Der Bereich Finanzdienstleistungen und der Versandhandel setzen auf diese beiden Anwendungsformen, um die Vernetzung mit Privathaushalten über den HomePC zu erreichen und damit neue, effektive Vertriebswege aufzubauen. Das einzelne Familien- bzw. Haushaltsmitglied kann auf diesem Wege vom Computer von seiner Wohnung aus Bankgeschäfte tätigen und Warenbestellungen vornehmen. In der wissenschaftlichen Literatur sind diese beiden Formen multimedialer Kommunikation im Zusammenhang mit der familialen Nutzung noch nicht ausführlich erforscht, in den Medien hingegen wird des öfteren auf die Anwendungsformen und Neuerungen auf diesem Sektor hingewiesen und dafür geworben. Die Werbung im Internet fordert allerdings auch Kinder und Jugendliche dazu auf, sich Produkte – insbesondere auch Markenartikel – über das Internet zu bestellen (EICKE/EICKE 1997: 227 ff.).

MAHLER (1996) erarbeitete einen Marktüberblick und sieht gute Zukunftsaussichten für das elektronische Geld. Auch MEIER (1995: 87ff.) prognostiziert den elektronischen Bank-Vertriebswegen für die Zukunft gute Marktchancen. Der Leistungsbereich des Homebankings reiche heute bereits von „Kontostandsabfragen, Überweisungen, Daueraufträgen, Baranweisungen bis hin zum Kauf von Wertpapieren und Schecksperren“ (ebd.: 88). Bei einigen Bankinstituten sind auch Lastschriften oder Überweisungen in das Ausland und das Bestellen von Fremdwährungen möglich. Die dafür notwendige Software wird in der Regel für eine geringe Gebühr von den Banken gekauft und auf dem privaten PC installiert. Da jedoch die Entwicklung von sicheren Transaktionssystemen, die vor Hackern und Computerviren geschützt sind, noch in den Kinderschuhen steckt, scheuen sich viele Menschen, ihre Bankgeschäfte auf diesem Wege zu tätigen.

Über den Einfluss auf die familiäre Lebensqualität lassen sich in diesem Bereich nur vorsichtige Vermutungen anstellen: So stehen den Vorteilen wie Unabhängigkeit von Öffnungszeiten und dem Zeitgewinn für die Familie – durch das Entfallen langer Wegezeiten – auch kritische Aspekte gegenüber, die für eine Verringerung der Lebensqualität sprechen. Es sind dies neben der Unsicherheiten im Datenschutz und zusätzlich anfallender Gebühren auch die Reduktion zwischenmenschlicher Kontakte und damit einhergehend die weitere Individualisierung und Verstärkung des Rückzugs ins Private.

Virtuelle Einkaufserlebnisse sollen sich den Familien über das Homeshopping offenbaren. Nicht nur über das Fernsehgerät (Teleshopping), sondern auch über den PC können Waren online bestellt werden (RIDDER 1995). Das noch äußerst zaghaft angenommene Angebot wird zur Zeit von den Netz-Marktstrategen kundenorientiert ausgebaut (SIEGELE 1996: 75 f.).

Bislang klicken sich lediglich 1 bis 2% der Besucher eines elektronischen Warenhauses in den USA auf die Bestellseite durch. Favorisiert werden dabei ausgefallene Produkte wie z.B. kalifornischer Wein, spezielle Druckermodelle oder scharfe Saucen. Über die Hälfte des amerikanischen Netz-Umsatzes machen Computer-, Pornographie- und CD-Käufe aus, wobei die Käufer vornehmlich Männer sind. Auch in der Bundesrepublik Deutschland haben bereits viele Warenhäuser ihre Kataloge auf CD-ROM gepresst und virtuelle Warenhäuser eröffnet. Der Umsatzanteil im Online-Bestelldienst ist allerdings sehr klein. Bei der Firma Quelle beträgt er beispielsweise noch weniger als 1% des Gesamtumsatzes (KÜRBLE 1996). Für die Erhöhung familiärer Lebensqualität wird von den Anbietern mit folgenden Argumenten geworben: Kein zeitraubender Einkaufsbummel mehr, intelligente Warenauswahl, bequemes Blättern und interaktive Kontaktherstellung (OTTO 1995: 36). Zudem ist es möglich, den persönlichen Geschmack und Komfort bereits bei der Angebotsgestaltung zu berücksichtigen (BÜHLER ebd.: 37). Indikatoren der Lebensqualität wie Geselligkeit, Freundeskreis, Kontakte, Einkaufsbummel mit der Familie oder mit Freunden, persönlicher Service im Einzelhandel und bei Banken, Umfang des Haushaltsetats etc. werden in den Werbestrategien nicht erwähnt.

2.2 „Surfen“ im Internet allgemein

Wenn Privathaushalte über einen leistungsfähigen PC und einen Internet-Anschluss verfügen werden neben dem Homebanking und -shopping weitere neue Formen der elektronisch-interaktiven Kommunikation und Information für Familien zugänglich. In der Literatur wird dieses Thema im Allgemeinen häufig aufgegriffen, jedoch kaum mit Bezug auf die Familie.

Die Entwicklung des Internets ist in Deutschland gekennzeichnet von einer enormen Dynamik und Aufbruchstimmung bei den Anbietern (ZIMMER 1995). Das größte Netzwerk der Welt ermöglicht Menschen von zuhause aus den Zugriff auf Bibliotheken, Fahrpläne, Reisebuchungen, Börsenkurse, Wetterauskünfte, Küchenrezepte etc. SCHWAB (1995) weist in seiner medienpsychologisch orientierten Recherche auf Forschungsergebnisse zur Nutzung des PC und des Internets hin, die auf ein Verschwinden der Wirklichkeit, geschrumpfte Weltsichten, Sinnverlust und Abbau von Kreativität hindeuten. Auch als Kulturraum wurde das Internet bereits thematisiert. WEISSBACH und POY (1995) eruierten typische kulturelle Zugehörigkeitsmuster wie Insider- und Jargonwissen. Darüber hinaus sei das Internet ein Interpenetrationsprodukt, das es den Menschen ermögliche, an einer Vielzahl von Systemen, die bisher voneinander räumlich getrennt waren, von zuhause aus teilzuhaben. Das Internet kann auch als „Information Superhighway“ bezeichnet werden (BOEHRINGER 1995), nach dem mittelfristig eine große Nachfrage bestehen wird, da die Informationen marktwirtschaftlich organisiert sind und die Kundenbedürfnisse sich nach der Einführung der technischen Neuerung entsprechend entwickeln werden. HEUSER (1997) beschreibt die Auflösung der Gesellschaft im digitalen Zeitalter. „Während die Menschen in der neu geschaffenen digitalen Welt Verbindung über Verbindung knüpfen, erleben wir eine beispiellose Fragmentierung unserer vertrauten Welt.“ (ebd.: 8) Alte Formen des Gemeinsamen gehen verloren, neue müssen erst noch entwickelt werden.

Mit dem Aufkommen des World Wide Web Mitte der 90er Jahre haben sich Web-Chats – das sind sozusagen öffentliche Live-Plaudereien in der Gruppe per Tastatur – eingebürgert (Döring 2001). Gut der Hälfte aller Vernetzten sind Chat-Foren aus eigener Erfahrung bekannt.

Auf den Servern in Deutschland sind stets mehrere Tausend Personen „eingeloggt“. Die Kommunikationskultur ist abwechslungsreich: „Schwer erträgliche Beschimpfungen und Beleidigungen [...] sind in öffentlichen Netz-Foren ohne langes Suchen ebenso protokollierbar wie Interaktionen, die von überwältigender Herzlichkeit, Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft getragen sind [...]“. (ebd.: 111)

Neben dem Live-Chat existieren sogenannte Newsgroups. Innerhalb dieser Unterhaltungsforen kann zeitversetzt kommuniziert werden, es besteht keine unmittelbare Verbindung. Der Vorteil ist, dass man auch mit Menschen in Kontakt kommt, die nicht gleichzeitig online sind. Die Newsgroups sind „Schwarze Bretter“ für alle Lebenslagen und ermöglichen weitreichenden und themenspezifischen Informations- und Erfahrungsaustausch (BARTH und VOM LEHN 1996; SCHIEB 2001: 137).

Was die Nutzung des Internets für die familiäre Lebensqualität bedeutet, so kann vermutet werden, dass eine stärkere Belastung des Haushaltsetats durch zusätzlich anfallende Gebühren eintritt. Daraus können Konflikte entstehen. Die internationale Kommunikation und die Wissenserweiterung ermöglichen persönliche aber auch familiäre Profilierung in der Außenwirkung – beispielsweise durch den Aufbau einer eigenen Web-Präsenz wie einer eigenen Homepage.

2.4 Spielen und Lernen

Für Kinder und ihre Eltern bekommen die Komponenten des Spielens und Lernens am HomePC eine besondere Bedeutung. Sie stecken wesentliche Lernbereiche ab, die aufgrund der zunehmend leistungs- und technikorientierten Herausforderungen der Informationsgesellschaft und ihrer Bildungs- und Ausbildungsmethoden für Familien immer wichtiger werden. Durch den Computer als Qualifikationsinstrument (BAACKE 1988) wird Bildung wieder verstärkt in die Familien verlagert, was angesichts der Verschiebung von gesellschaftlicher Aufgabe zur privaten „Bringschuld“ durchaus kritisch zu betrachten ist. Neben Spielen und Lernprogrammen auf CD-ROM (Compact-Disc, Read Only Memory), die den Sektor des „Edutainments“² abdecken, gibt es inzwischen ausgefeilte Lernsysteme des computerbasierten Trainings (CBT), die entweder als CD-ROM, aber auch im Netz erhältlich sind. Die Vorteile des Online-Lernens sind die Gewährleistung von Aktualität, die interaktive Anwendung und internationale Verfügbarkeit (z.B. im Bereich der Sprachen). Die EU-Kommission unterstützt bereits diese Form des Fernlernens und fördert entsprechende Projekte (GASSNER 1995).

PIETRASS (1996) bezeichnet die PC-Spielwelt als quasi-realen Erlebnisraum, in dem die SpielerInnen mitinszenieren können. Die Herausforderungen an die BenutzerInnen sind: Vorstellungsvermögen und Phantasie, Wahl- und Entscheidungsbereitschaft, Fähigkeiten in der Bedeutungszuschreibung, Akzeptanz von Vorgegebenem. Doch gerade der letztgenannte Aspekt sei kritikwürdig, da die Gestaltungsmöglichkeiten des Benutzer sehr eng begrenzt sind. In weiterer Fachliteratur (z.B. PALME 1996) ist die exemplarische Auseinandersetzung mit Edutainment- und Wissens-Produkten vorrangig. Dabei wird zwischen gefälligen, qualitativ guten und didaktisch-überfrachteten, verwirrenden Angeboten unterschieden. Ergänzend wird darauf hingewiesen, dass die vielgepriesenen Lernsoftware-Scheiben von den Kindern kaum

² = sprachliche Koppelung von Education/Erziehung und Entertainment/Unterhaltung

benutzt, hingegen jedoch spannendere CD-ROM's mit Action-, Erlebnis- und auch Gewaltcharakter über den „peer-group-Schwarzmarkt“ gehandelt werden.

Eine Kontrolle der Computerspiele durch eine Institution fand bis vor einiger Zeit nicht statt (DIEHL 1995). Ende 1994 wurde die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK gegründet, die Spiele bewertet und mit Altersempfehlungen versieht. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften BPjS greift „bei gewaltverherrlichenden, rassistischen oder sexistischen Inhalten ein, allerdings nur auf Antrag der obersten Jugendbehörden, eines Jugendamtes oder des Bundesfamilienministeriums.“ (ebd.: 103)

Der Gewährleistung des Jugendschutzes sind angesichts der über das Netz international verbreiteten Spiele und unkontrollierbarer Tauschwege Grenzen gesetzt. Dieser graue Markt stellt eine Herausforderung für die Eltern dar, selbst einen Blick auf die Spiele ihrer Kinder zu richten (AJS 1995).

Ein Boom ist im Bereich der Lexika und Archivierungen zu verzeichnen. Elektronische Enzyklopädien in Form einer CD-ROM ersetzen ein 30-bändiges Nachschlagewerk (EGEL 1996). Für Familien kann viel Wissen auf wenig Platz also durchaus ein attraktives Angebot darstellen und zur Verbesserung der Lebensqualität beitragen. Die zunehmende Verlagerung von Bildung ins traute Heim durch Lernprogramme könnte jedoch zugleich die gesellschaftliche Verantwortung verringern. Die Konsequenzen wären, dass so manche Familie mit diesen Aufgaben überfordert würden, während andere Gelegenheit hätten, ihren Wissens- und Bildungsvorsprung auszubauen. Zunehmend gerät auch die Lernumgebung von den Kindern in das sozialwissenschaftliche Blickfeld (Stracke 2001: 157 ff.). Als pädagogische Forderung für Familien kann demnach abgeleitet werden, dass den Kindern verstärkt entdeckendes Lernen und aktive Auseinandersetzung ermöglicht werden sollte. Auf eindrucksvolle Weise wird diese bei der Software D-Code berücksichtigt (Spatscheck 2001: 333 ff.). Hier wurde versucht, Personen aus dem Umfeld der Jugendlichen – z. B. Freunde, Geschwister, Mütter oder Väter – als Lernbegleiter ins Spiel zu integrieren. Dieses Projekt ist zudem ein gutes Beispiel für soziales Lernen. Es bietet Jugendlichen ein Lernangebot, das sachliche Informationen in ästhetisch aufgemachter Weise über den Umgang mit Drogen liefert.

2.5 Private Bürodienste

Wo ein Computer im Haushalt ist, hat er die Schreibmaschine inzwischen abgelöst (LÜDTKE 1994: 39). Per Textsoftware können Briefe und Faxe geschrieben, e-mails verschickt, Tabellen und Grafiken entworfen, umfangreiche schriftliche Arbeiten verfasst und elektronische Ablageformen ausprobiert werden. Über das Netz können nationale wie internationale Informationen auf den heimischen Bildschirm geholt und über den privaten Drucker in Papierform ausgedruckt werden. Schreibarbeiten werden durch die neuen Textverarbeitungsmöglichkeiten erleichtert. Aber es wird auch viel zusätzliches Papier produziert (VON RANDOW 1996). Und: die Texte brauchen weniger Zeit zur Vorbereitung, Änderungen werden häufiger vorgenommen. Die Literaturlage zeigt, dass dieser Sektor im familialen Kontext noch nicht ausreichend wissenschaftlich aufbereitet wurde.

2.6 Smart Home

Die Bezeichnung „Smart Home“ steht für vernetzte Systeme, die vor allem im Sektor des altengerechten Wohnens Anwendung finden. Sie impliziert bereits Hinweise auf eine gewisse Art von Lebensqualität. Der Computer spielt in der familialen und sozialen Lebenswelt älterer Menschen in diesem Konzept eine zentrale Rolle: Er soll Steuerungsaufgaben und die Koordination verschiedener technischer Möglichkeiten und Geräte im Haushalt übernehmen, z.B. Notrufsystem, Rauchdetektor, Überhitzungsschutz, Automatik bei Rolläden, Türen und Lichter. MOLLENKOPF (1993) weist auf die hohe Bedeutung von Technik für die Lebensqualität im Alter hin. Das subjektive Wohlbefinden älterer Menschen kann durchaus davon abhängen, dass neue technische Geräte in handhabbarer Weise in ihren Alltag integriert sind. In einem Projekt von MEYER und SCHULZE (1996: 129ff.) wurde untersucht, welche Bedeutung Smart Homes für ältere Menschen und die sie betreuenden Familienmitglieder haben können. Im Vordergrund stand die Frage, weshalb diese Technik in den skandinavischen Ländern wie Finnland und Norwegen hohe Anerkennung erfährt, während sie in Deutschland noch sehr gering verbreitet ist. Als Grund für die Zurückhaltung in der Bundesrepublik wird angeführt: Dass ein Informationsdefizit bei den älteren Menschen feststellbar sei – und zwar obwohl diese Zielgruppe keineswegs besonders technikfeindlich wäre. Hintergrund ist vielmehr, dass Beratungsstellen nur in äußerst geringem Umfang existieren, selbst die Akteure in der Altenpolitik und -betreuung unzureichend informiert sind und nur selten Smart Homes mit den Argumenten erhöhter Sicherheit und gestiegenen Komforts empfehlen.

Die zunehmende Akzeptanz neuer Haushaltstechnik bei Jüngeren und bei Frauen werten MEYER und SCHULZE (ebd.) dahingehend, dass auch andere Lebensformen davon profitieren: Haushalte, in denen beide Partner erwerbstätig sind, und Single-Haushalte mit hoher Mobilität. Gesteigerte Sicherheit und erhöhter Wohnkomfort können als Indikatoren für die Erhöhung familialer Lebensqualität im Zusammenhang mit dem Konzept des Smart Home gewertet werden.

2.7 Teleheimarbeit

Immer mehr Unternehmen denken darüber nach, wie sie Kosten und Büroflächen sparen können – eine Verlagerung der Arbeitsplätze in die Privatwohnung ist eine mögliche Strategie. In der Umweltpolitik wird Teleheimarbeit wegen der Senkung des Verkehrsaufkommens und des Energieverbrauchs positiv gesehen. Zeitersparnis durch flexible Arbeitszeiten (GARHAMMER 1994) und durch die Verlagerung von Erwerbsarbeit nach Hause versprechen sich heute vor allem Jüngere, Qualifiziertere und „Zeitpioniere“ (ebd.: 77). Der Teleheimarbeit wird dennoch eine geringe Sozialverträglichkeit und kaum Wirtschaftlichkeit im Vergleich zu anderen Formen der Telearbeit (z.B. Zentralen und Spezialbüros) attestiert (SCHULZ und STAIGER 1993).

Die Literatur erweist sich im Hinblick auf rechtliche und erwerbsarbeitszeitliche Aspekte als durchaus umfangreich und aktuell, sie beinhaltet jedoch kaum eine spezifisch familienzentrierte Sichtweise. Bemerkenswert sind die Arbeiten von BÜSSING und AUMANN (1996), GLASER und GLASER (1995), GASSNER (1995), GOLDMANN und RICHTER (1988), GODEHARDT (1994), SCHULZ und STAIGER (1993), KREIBICH (1990). Ihnen können

qualifizierte Hinweise und Überlegungen entnommen werden, die einige Aufschlüsse über Teleheimarbeit und familiales Leben geben. Die Arbeit am Computer in den eigenen vier Wänden ermöglicht für das betreffende Familienmitglied zwar eine flexiblere Zeiteinteilung, birgt aber auch die Gefahr sozialer Isolation, da die Kontakte zur Außenwelt und zu ArbeitskollegInnen geringer werden. Virtuelle Kontakte in Cyberspace-Arbeitsräumen können konkreten zwischenmenschlichen Austausch nicht ersetzen. Positiv wird beschrieben, dass TeleheimarbeiterInnen im „richtigen“ Moment Zeit haben können. Das heißt aber nicht, dass sie über mehr freie Zeit verfügen. Familialer Stress und Mehrfachbelastungen können gerade durch die extreme Nähe von beruflicher und privater Sphäre entstehen. Die Vereinbarkeit von Familie und Beruf erhält eine neue Dimension, da ein Elternteil – in der Regel die Mütter – zuhause am PC arbeitet und neue Formen der Kinderbetreuung möglich sind. Abschirmung, Selbstdisziplin und Konzentration bekommen unter diesen Vorzeichen eine neue Bedeutung.

Die Verlagerung der Erwerbsarbeit in den Haushalt könnte damit einhergehen, dass die Familie eher als ein häusliches System im historischen Sinne des „Ganzen Hauses“ begriffen wird. Das Gegen-Argument sieht in der Teleheimarbeit nur eine neue Form herkömmlicher Heimarbeit, die besonderen Entsolidarisierungs- und Leistungssituationen ausgesetzt sei (VORJANS 1987). Eine Einschätzung der Auswirkungen muss zudem differenziert nach Selbständigkeit, Heimarbeitsverhältnis, Arbeitnehmer-Status und dem Qualifikationsgrad der Tätigkeiten erfolgen (BRANDES 1993). Weiterhin stellt sich die Frage, ob die geschlechterspezifische Rollenverteilung durch die Teleheimarbeit verfestigt wird und entsprechende Nachteile in der Lebensqualität von Müttern zu beobachten sind. Darüber hinaus ist kritisch zu verfolgen, dass Teleheimarbeitsplätze als Ersatz für Kinderbetreuungseinrichtungen diskutiert werden.

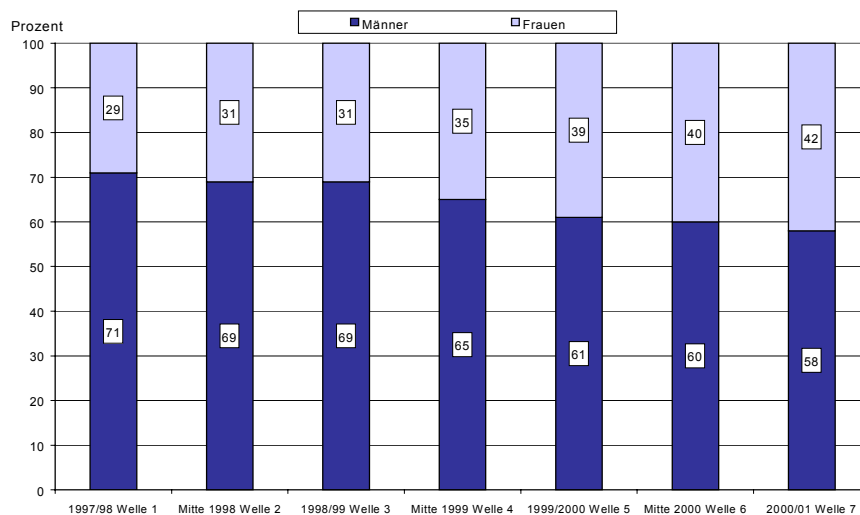
2.8 Geschlechtsspezifische Nutzung

Historisch betrachtet ist der Prozess der Haushaltstechnisierung und -produktion eng verzahnt mit den geschlechtsspezifischen Technikarrangements und entsprechender Arbeitsteilung, die sich im Zuge der Industrialisierung in den Familien abzeichneten. Der geschlechtsspezifischen Arbeitsteilung kommt eine wichtige Rolle bei der Techniknutzung in der Familie zu, denn Frauen und Männer konzentrieren sich in der Regel auf ihre traditionellen Arbeitssektoren und benutzen Geräte, die diesen Feldern entsprechen (GLATZER 1991/DÖRR 1993).

Der HomePC ist aufgrund seiner Herkunft und dem Einsatz in der freien Wirtschaft, eher dem männlichen Technikbereich als dem weiblichen zuzuordnen. Diese traditionellen Arbeitsbereiche werden somit als plausible Erklärung angeführt, weshalb die Männer mit ihrer Technik- und Computerkompetenz den Frauen in der Regel überlegen seien. Männer definieren sich eher über die Technik als Frauen und technische Kompetenz gilt als wichtiger Indikator des männlichen Rollenstereotyps. Das heißt, dass in der Betrachtung geschlechtsspezifischen innerfamilialen Umgangs mit dem HomePC sowohl (Technik-)Sozialisationsprozesse als auch Selbst- und Fremddefinitionen unbedingt berücksichtigt werden müssen. Durch die Fixierung auf traditionelle Rollenbilder würde sich der geschlechtsspezifische Umgang mit dem Homecomputer wiederum an der männlichen Dominanz ausrichten. Inwieweit neuere Bildungs-, Aufklärungs-, Motivations- und Emanzipationsprozesse andere Nutzungsstrukturen beim Home-PC bedingen, kann im Kontext dieser Recherche nicht ausreichend geklärt werden. Ein erster Hinweis auf mögliche Veränderungen findet sich bei MEYER/SCHULZE (1993). Sie

beschäftigten sich im Zusammenhang mit Familie und Technik auch mit dem Geschlechterverhältnis. Insgesamt sei die Technikakzeptanz von Familien im Untersuchungszeitraum, den 50er bis 90er Jahren gestiegen, wobei die Frauen eine überproportional stärkere Zunahme als die Männer zeigten. Dies betreffe jedoch vorrangig die technischen Geräte zur Erleichterung der Hausarbeit. „Die Erwartung der Frauen an Haushaltstechnik wird von einer Zweck-Mittel-Relation bestimmt, technischen „Firlefanz“ lehnen sie ab.“ (ebd.: 37) Als Ursache werden Veränderungen im Selbstverständnis genannt: Vor allem jüngere Frauen mit erhöhter Berufsorientierung stehen technischen Neuerungen im Familienalltag aufgeschlossen gegenüber. Der Heimcomputer hingegen fand anfangs bei Frauen eine weitaus geringere Nachfrage als bei Männern (DÖRR 1993). Heute ist jedoch festzustellen, dass Frauen sich zunehmend mit Computern zu beschäftigen. So wächst der Frauenanteil an der Internet-Nutzung kontinuierlich (GfK Monitor 2001):

Abb. 3 Der Frauenanteil der Internet-Nutzer



Quelle: GfK Monitor 2001:

LANDER (1995) geht in einem geschlechterorientierten Ansatz speziell der Frage nach, ob eine techniklebende Sozialisation das Interesse an Computern fördert. Da Mädchen deutlich seltener einen PC besitzen als Jungen, und ihn auch seltener nutzen, scheinen sie ein geringeres Interesse am Computer zu haben. Als Grund werden Sozialisationsunterschiede vermutet: Frauen und Mädchen werden weniger an die Technik herangeführt und haben daher zum Computer ein distanzierteres Verhältnis als Männer und Jungen. Angesichts der weiblichen Rollenbilder kann ausgeprägtes Interesse an Computern zu Widersprüchen zwischen gesellschaftlichen Erwartungen und Selbstbild führen. „Zusätzlich verstärkt werden solche Ambivalenzen durch einen in der vorwiegend männlich geprägten Computerszene häufig beschriebenen Computer-Habitus, der sich durch Technik-Faszination, völlige Versunkenheit in die Tätigkeit am Computer sowie Abgrenzung von allem Weiblichen beschreiben lässt und somit auch interessierten Frauen den Zugang zu Technik und Computern erschwert.“ (ebd.: 41 f.)

Bei technischen Defekten am HomePC holen Frauen und Mädchen gerne Männer und Jungen zu Hilfe und verstärken damit selbst die männliche Dominanz. Technikhabitus, Schulbildung, Beruf und Geschlechterstereotype sind demnach wichtige Einflussfaktoren auf die Beschäfti-

gung mit Computern. Höhere Schulbildung wirkt sich bemerkenswerterweise nur bei Frauen – nicht bei Männern – deutlich positiv aus. Zusammenhänge mit der beruflichen EDV-Nutzung zeigen sich insofern, als Art und Inhalt der Beschäftigung das geschlechtsspezifische Interesse prägen. Reine Daten- und Texteingabe – wie sie für manche Frauenberufe typisch ist – motiviert in geringerem Umfang das Computerinteresse als kreative und entscheidende Tätigkeiten am PC. Insgesamt gehen Männer selbstverständlicher und -bewusster als Frauen mit dem neuen Medium Computer um, d.h. die Rollenstereotype behindern offenbar die Entwicklung technischer Interessen bei Frauen.

Allerdings stellt sich hier die Frage nach den Bewertungsmaßstäben, die solchen Vergleichen zugrunde gelegt werden. SCHRÜNDER-LENZEN (1995) zeigt auf, dass es unterschiedliche Ansätze gibt, mit denen das Verhältnis von Frauen und Mädchen zu Computern ermittelt werden kann. Es sind dies: defizitorientierte, differenzorientierte und distanzorientierte Ansätze. Die defizitorientierten Ansätze beschreiben den Zugang von Mädchen zum Computer als defizitär, indem männliches Verhalten zum PC als „normal“ gesetzt wird und daher die weibliche Form als minderwertig gilt. Der Differenzorientierte Ansatz besagt, dass es spezifisch weibliche und männliche Zugangsunterschiede gibt. Im „distanzorientierter Ansatz“ wird davon ausgegangen, dass Neigungen und Interessen aufgrund des bestehenden Geschlechterverhältnisses zweigeschlechtlich verteilt sind. Vor diesem Hintergrund wird das Verhältnis von Mädchen und Frauen zum Computer als vielschichtig beschrieben. Demzufolge müssen verschiedene Theorie- und Erklärungsansätze herangezogen werden. Als Bezugspunkt bietet sich das weiblichen Selbstkonzept inklusive der subjektiven Interpretation der eigenen Geschlechterrolle an. „Weiblichem Interesse für den Computer haftet (immer noch) das Etikett des „untypischen“ für eine weibliche Interessenlage an. [...] Oberste Maxime ist so gesehen die Pluralität der weiblichen Interessenlage, die gewährleistet sein muss, um qua Alltagstheorie Weiblichkeit zu attestieren.“ (SCHRÜNDER-LENZEN 1995: 234).

Konkrete Unterschiede zeigen sich in der Einstellung zum Computer: Mädchen neigen dazu, den PC als Objekt einer (Interaktions-)Beziehung zu sehen; Jungen hingegen betrachten ihn ausschließlich als technisches Objekt. Hier kommen unterschiedliche geschlechtsspezifische Beziehungskulturen zum Vorschein: weibliche Emotionalität und Beziehungsorientierung und männliche Dominanzeinübung. Dementsprechend zeigten die PC-Ablehnerinnen eher ein weibliches Selbstkonzept, wohingegen die PC-Befürworterinnen ein eher geschlechtsneutrales Selbstbild entwarfen. Dabei wird das weibliche Selbstkonzept geprägt von traditionell weiblichen Rollenfragmenten wie Zuständigkeit für Beziehungsarbeit, Helferinnenorientierung, familienzentrierte Lebensvorstellungen und entsprechender Berufswahl. Das geschlechtsneutral ausgerichtete Selbstkonzept der Computerbefürworterinnen enthält Komponenten wie Leistungs- und Karriereorientierung.

Weitere Aufschlüsse geben die Untersuchungsergebnisse von BAERENREITER/FUCHS-HEINRITZ/KIRCHNER (1990). Im Mittelpunkt stehen jugendliche Computerfans und ihre Betätigung in Computerclubs. Zwar fehlt wiederum eine familienorientierte Perspektive, doch finden sich interessante Hinweise auf die geschlechterspezifische Technik- bzw. Computernutzung. Auch hier zeichnet sich empirisch nachweisbar eine männliche Dominanz ab. Auf die Beziehungen der männlichen Computer-Fans soll im folgenden explizit hingewiesen werden, da diese Perspektive am ehesten Informationen zu Arrangements im familialen (Beziehungs-)Gefüge bieten kann. Die Aufnahme von Mädchen und Frauen ist für die fast aus-

schließlich von Jungen und Männern besetzten und dadurch geschlechtshomogenen PC-Clubs nahezu kein Thema. „Die geschlechtshomogene Gruppe des Computer-Clubs (und wahrscheinlich auch der anderen Gesellungsformen der Fans) dient zur Herausbildung bzw. Abstützung von männlicher Geschlechtsidentität, wie jede andere geschlechtshomogene Gruppe auch.“ (ebd.: 304) Außerdem halten Computerfans Mädchen und Mütter für inkompetent, fragwürdig und als „nichts Natürliches“ im Umgang mit dem PC. Zusätzlich fehle dem weiblichen Geschlecht gänzlich das Verständnis für die technischen Dinge und dafür, dass „Computern“ Spaß machen kann. Diese Sichtweise fördert die Ausgrenzung und gerät zum Hindernis für die Motivation der Mädchen, zumal ihnen einfühlsame Unterstützung versagt wird.

Wie sich diese Tendenzen im familialen Kontext niederschlagen, welche Arrangements auf innerfamiliärer Ebene stattfinden und bewältigt werden müssen, ist bislang nicht untersucht worden.

3. Auswirkungen familialer Nutzung des Computers

Die Beschreibung der vielen Facetten des Umgangs mit dem Computer im familialen Alltag gestaltet sich ungleich einfacher als die Überlegungen und Auswertungen zu dessen Auswirkungen. Wiederum greifen monokausale Ursache-Wirkungs-Ansätze zu kurz. Gesehen werden müssen sowohl

- die Komplexität des Medienangebots und -konsums im Kontext des gesellschaftlichen Gesamtsystems
- als auch die unterschiedlichen Gestaltungs- und Umgehensweisen,
- Persönlichkeitsstrukturen
- und lebensweltlichen Auseinandersetzungsprozesse in ihren subjektiven Erscheinungsformen.

Nur vor diesem Hintergrund ist es sinnvoll, den familialen Nutzungsalltag im Umgang mit dem Computer herauszufiltern, ohne den Blick auf andere Zusammenhänge zu verlieren. Verschiedene Aspekte sollten in der familial orientierten Wirkungsbetrachtung Berücksichtigung finden: z.B. der Informationsstand von Nutzern und Nutzerinnen, die materiellen und sozialen Zugangschancen zur Anschaffung eines Computers, der gesellschaftliche Status der jeweiligen Familie, die Anpassungsprozesse der Konsumenten und Konsumentinnen, der Umgang mit den Emotionen, den Aggressionen, den Moraleinstellungen sowie die Bedeutung des Datenschutzes. Darüber hinaus müsste darüber nachgedacht werden, wie die sozialen Besonderheiten der vielfältigen familialen Lebensformen in diese Überlegungen integriert werden können. Das heißt auch, soziale Ungleichheit in den Blick zu nehmen.

Über die (Aus-)Wirkungen der „Computerisierung“ der Lebenswelten wird derzeit häufig spekuliert. In den Schlagzeilen wechseln sich (Horror-)Szenarien mit Bagatellisierungen und Verniedlichungen ab. Eine empirisch gehaltvolle Untersuchung muss sich an den Alltagsrealitäten orientieren und dabei normative Kriterien reflektieren.

Der Forschungsstand zum Thema „Auswirkungen familialer Nutzung des Computers“ ist unzureichend. Dies mag daran liegen, dass es sich um ein komplexes und schwer zu bearbeitendes

des Thema handelt. „Während sich die technischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten inzwischen immer deutlicher abzeichnen und sich der ordnungspolitische und rechtliche Regelungsbedarf immerhin aufzeigen lässt, liegen die gesellschaftlichen, sozialen und kulturellen Konsequenzen der Informationsgesellschaft immer noch weitgehend im Dunkeln. Weder empirische Untersuchungen noch hieraus abgeleitete sozial- und kulturwissenschaftliche Theorien vermitteln eindeutige Aussagen.“ (BMW 1996: 26)

3.1 Auswirkungen auf das Familienklima

Zur Fragestellung, wie sich der Heim-PC auf die Kommunikation und Konfliktkonstellationen in der Familien auswirkt, liegen bereits einige wissenschaftliche Ansätze vor.

Die Studien von LEU (1993) beschäftigen sich u.a. mit den Vorstellungen und Erwartungen, die Kindern und Eltern mit dem Computer verbinden. Kinder wie auch Erwachsene haben sehr vielfältige Assoziationen: Die Spannbreite reicht von stark pragmatisch-instrumentellen Vorstellungen bis zur Zuschreibung menschlichen Eigenschaften. Für eine realistische Betrachtungsweise sei jedoch die Einsicht wichtig, dass der PC durch die Eingabe von Befehlen funktioniert und nicht von sich aus aktiv wird. Eine sinnvolle Verständigung zwischen Eltern und Kindern setzt voraus, dass beide von dieser Tatsache ausgehen. „Differenzierte Positionen bei den Eltern sind eine wichtige Basis dafür, dass sich auch bei den Kindern eine zugleich offene und kritische Einstellung gegenüber der neuen Technologie entwickelt.“ (ebd.: 411 f.).

Konfliktpunkte entstehen dort, wo die Nutzungsvorstellungen auseinanderlaufen. Eltern wollen, dass Kinder am PC lernen, Kinder wollen in erster Linie daran spielen. Vor allem die Nutzung im Vorschulalter sollte unbedingt von der Perspektive der Kinder ausgehen, also spielerischen Charakter haben. Wichtig ist zudem, dass die Möglichkeit wechselseitiger Anerkennung zwischen Eltern und Kindern gegeben ist (LEU 2001, S. 43 ff.).

Eine besondere Bedeutung erlangt der HomePC für das Selbstverständnis der Kinder und Eltern (ROGGE 1993). Vor allem für computerinteressierte Kinder könne es wichtig sein, ihre Stellung im Familiensystem durch PC-Kompetenzen zu festigen. Sie können einen eigenen Identitätsbereich abstecken und mit neuen Fähigkeiten experimentieren. Auch die Realisierung des Wunsches nach Abgrenzung und Abstand von den Eltern oder den Geschwistern könne dadurch unterstützt werden. Wird umgekehrt Nähe gesucht, gebe es die Möglichkeit, andere Familienmitglieder an den Computer zu holen, um mit ihnen gemeinsam daran zu spielen oder ihnen etwas zu erklären. Gerade für Kinder in der Adoleszenzphase sei dies eine geeignete Form eigenständigen Umgehens mit den Bezugsformen Distanz und Nähe. Durch den Umgang mit dem PC entwickeln Jugendliche unter Umständen eine spezifische jugendkulturelle Identität. Hier ist Toleranz wichtig, um eine differenzierte Einstellung zu dem Gerät zu ermöglichen.

Hierarchische Eltern-Kind-Beziehungen können durch die Auseinandersetzung um Tradition und Moderne neu belebt und strukturiert werden.

Die Diskussion um die schädlichen Sozialisationseinflüsse des Fernsehens ist für viele Eltern Anlass, sich nun mit dem neuen Medium Computer auseinander zu setzen. Ängste der Eltern, die Kinder machten mit dem PC wenig Sinnvolles, werden dadurch noch verstärkt, dass sie häufig keinen Einblick in die Spielwelt ihrer Kinder haben. Das Computerspiel findet wesent-

lich häufiger mit Freunden oder alleine statt als mit den Eltern oder den Geschwistern. Jugendliche haben das Bedürfnis, am PC autonom arbeiten zu dürfen, Eltern hingegen möchten gerne regulierend eingreifen. BEISENHERZ (1988) empfiehlt Eltern, sich nicht vorschnell mit der Übernahme von Horrorszenarien – die in der Öffentlichkeit über die Computerwelten kursieren – von ihren computerbegeisterten Kindern zu distanzieren. Die Sorgen der Eltern seien nur zum Teil berechtigt, es könne nicht eindeutig von einem Wegfall des Familiensinns, der Phantasie, der Romantik und der Geselligkeit durch die Beschäftigung mit dem Heimcomputer gesprochen werden. Allerdings verliert auch die vielgepriesene sozialkommunikative und integrative Funktion des Computers schnell an Bedeutung. Somit stellt sich die Frage, inwieweit ein innerfamiliäres Spannungsfeld existiert, weil die Bedürfnisse der Eltern im Konflikt mit den Wünschen ihrer Kinder stehen.

Dass es durchaus für Eltern und Kinder Möglichkeiten gibt, gut mit dem neuen Gerät Computer umzugehen, resümiert DIEHL (1995). Eltern müssen ihren Kindern mehr Kompetenzen und Vertrauen zuschreiben statt in Maßregelungen und Verboten zu verharren. Der Computer sollte als einfache Maschine betrachtet werden, mit der experimentiert und selbstbestimmt umgegangen werden kann. So brächten von Eltern vorgegebene Zeitlimits, zum Beispiel nur eine halbe Stunde am Tag den Computer zu benutzen, erfahrungsgemäß nicht viel und behinderten die Kinder nur in ihrer Selbstkompetenz. Die anfängliche Begeisterung für Baller- und Actionspiele ließe mit der Zeit nach, Kinder benutzten dann auch gerne Textverarbeitungs- und Lernprogramme. Auch die allgemeine Begeisterung verblasse bald und die Kinder wenden sich wieder anderen Aktivitäten (KRUSE 1996).

Die Gestaltungsaufgaben von Eltern und Kindern werden mit der Anschaffung eines HomePCs wachsen. Die Prozesse des täglichen Aushandelns, Interpretierens und Kombinierens müssten daher verstärkt von der Forschung wahrgenommen werden (CYPRIAN 1994: 202). Nur so kann anspruchsvolle Erziehungsarbeit gefördert und aufgezeigt werden, wie es möglich ist, dass Eltern ihre Kinder zu einem kritischen Umgang mit den neuen Medien motivieren.

3.2 Veränderungen in der Kommunikation

Ein wichtiges Element der Familie als sozialem System ist die Kommunikation (LUHMANN 1988). „Sie sind als Kommunikationssysteme immer auch Vollzug von Gesellschaft, also nichts, was man der Gesellschaft gegenüberstellen könnte. Aber gerade dieses Eingeschlossenheit bedeutet, dass die Familie mit den Gesellschaftsstrukturen und vor allem mit den Differenzierungsformen des Gesellschaftssystems variiert.“ (ebd.: 76) Wenn also die Prozesse moderner Kommunikationsgesellschaften auf familiäre Systeme wirken, ergeben sich Wechselwirkungen (HAMMER 2000: 85 ff.).

Wie das neue Medium Computer die Kommunikations- und Interaktionssysteme in der Familien Einfluss nimmt, soll im folgenden näher betrachtet werden. Dabei finden sich nicht nur Arbeiten auf der Basis der eben skizzierten systemtheoretischen Betrachtungsweise, sondern auch interaktionistische, alltagstheoretische und funktionalistische Perspektiven. Die Vielfalt im Zugang zum Thema verdeutlicht gleichzeitig auch die Schwierigkeiten, diese viele Ebenen umfassenden kommunikativen und interaktiven Prozesse zu untersuchen.

Kommunikation und Interaktion können nicht nur zwischen Menschen, sondern auch in Mensch-Computer-Beziehungen stattfinden. GESER (1989) beobachtet einen Verdrängungswettbewerb zwischen PC und menschlichem Partner. Der HomePC habe den Vorteil, zielgerichtet einsetzbar, manipulierbar und gefühlsneutral zu sein und dabei klaren Regeln zu folgen. Wichtig sei es daher, die Bedeutung der besonderen Qualität von zwischenmenschlichen Beziehungen im Unterschied zur funktionalen Kommunikation und Interaktion wahrzunehmen.

METTLER-V. MEIBOM (1994) kritisiert den Wandel in der Kommunikation durch die Einführung der neuen Medien als Gefährdungen der menschlichen Kompetenzen. Die technischen Veränderungen bedingen Kommunikationsstörungen, da sie tendenziell Raum-, Zeit- und Sinnbezüge aufheben. In Verbindung mit dem Mangel an Sozialität und Emotionalität kommt es zu Brüchen in der Kommunikation und im Realitätsbezug (BENTE/OTTO 1996), die infolge übersteigerter Fortschrittsgläubigkeit jedoch nicht erkannt und somit auch nicht behoben werden. Der Einsatz der Computertechnologie fördert die ökonomische Effizienz, führt jedoch zu einer neuen Art sozialer Kosten, da es an sozialer Orientierung fehlt. Werte wie beispielsweise Moral, Ethik, Ästhetik, Weiblichkeit werden zunehmend als irrational oder negativ eingeschätzt; damit wird Menschlichkeit auf ein abstraktes und steuerbares Maß reduziert. Die reale Erfahrungswelt und die aktive Auseinandersetzung mit der Umwelt des Menschen wird eingeschränkt. Die Folge ist, dass die „kommunikative Kompetenz“ (HABERMAS) der Individuen abnimmt, da ihr die Grundlagen – autonomes und solidarisches Handeln, Überschaubarkeit, Sinnlichkeit, Körperlichkeit und die Möglichkeit des Irrtums – entzogen werden (METTLER-V. MEIBOM, S. 57/60). Besonders in der Familie seien durch die Zunahme des PC und weiteren medialen Zusatzeinrichtungen enorme Einbrüche in der zwischenmenschlichen Kommunikation und Interaktion zu befürchten (ebd.: 133 ff. s.a. HOCHWALD 1983). Dies gefährdet die Entwicklung einer demokratischen Kultur und Mündigkeit.

Weniger skeptische Einschätzungen gehen davon aus, dass zwar die face-to-face-Kommunikation durch die Computerisierung der Lebenswelten weiter abnimmt, aber zu erwarten, dass sich dadurch Sozialkontakte verringern und Kommunikationsstrukturen verformen, wäre übertrieben (ECKERT 1991). Wahrscheinlich wird die globale Vernetzung und die zunehmende Verbreitung des Computer individuelle Sonderinteressen fördern und ein Entstehen computer-zentrierter Spezialkulturen bedingen. Der PC biete jedoch die Chance zur Interaktion mit der Welt, die es zu ergreifen gelte.

In einer ganz anderen Perspektive werden familiäre Kommunikationsmuster in Bezug zum Umgang mit dem Computer gesetzt. In der allgemeinen Mediennutzung unterscheiden BARTHELMES und SANDER (1988; 1990) zwei grundlegende Muster der Familienkommunikation: Sozio-Orientierung und Konzept-Orientierung. Sozio-orientierte Familien zeigen eher diffuses Medienverhalten und streben dabei vor allem nach Harmonie; die Eltern ermuntern ihre Kinder zum Konsum. Konzept-orientierte Familien neigen dagegen zur Reflexion des Medienangebots, sie definieren Entscheidungsfindungsprozesse und legen Wert auf freie Meinungsäußerung und Konfliktbereitschaft. Letztlich bestimmt somit das Familienklima die Form des Medienumgangs. „In einer Familie, in der wenig miteinander gesprochen wird, werden die Medien diese Haltung eher verstärken, aber nicht verursachen; in einer Familie, in der das Gespräch einen wichtigen Stellenwert hat, wird dies durch Medien nicht in Frage ge-

stellt.“ (BARTHELMES/ SANDER 1988: 388) In dieser Betrachtung bilden die Medien eine Art Barometer für das Familienklima und sind daher nicht Ursache familialer Kommunikationsstörungen.

Tendenziell positive Auswirkungen von der Technik-Entwicklung berichten auch MEYER/SCHULZE (1994). Zwar sei eine zunehmende räumliche Separierung der Familienangehörigen durch die Benutzung neuer technischer Geräte – wie des Computers – feststellbar, doch werden Kommunikation und Interaktion hierdurch nicht entscheidend verringert. „Familien sind auch in der Lage, das wachsende Medienangebot sinnvoll in ihre Kommunikation und Interaktionsstrukturen zu integrieren.“ (ebd.: 59) Veränderungen sind bei der Qualität der Interaktionen festzustellen. Beispielsweise gibt es eine neue Gleichzeitigkeit von Handlungen (z.B. zugleich Spülen, Miteinander-Reden und Fernsehen). Es sind im Regelfall die Mütter, welche für eine Familienzeit eintreten, die gemeinsam verbracht wird, ohne dass der Fernseher oder der Computer läuft und die anregen, Gesellschaftsspiele zu spielen, spazieren zu gehen oder gemeinsam zu essen.

Auch RAMMERT (1993) wendet sich gegen computerfeindliche Horrorszenarien und weist darauf, dass Lebensstile und Einstellungen zur Technik den Umgang mit dem Computer bestimmen. Technische Eigenschaften könnten nicht auf menschliche und soziale Beziehungen übertragen werden, vielmehr gebe es sinnvolle Nutzungskonzepte. Der Computer verfüge im Gegensatz zu Waschmaschinen oder Autos über eine gewisse Funktions- und Gestaltungs-offenheit. „Mit den digitalen Technologien entstehen neue Medien und Möglichkeiten der Kommunikation, zu deren Aneignung und Kultivierung den Menschen Raum und Zeit gewährt werden sollte.“ (ebd.: 294)

Da der Computer in der medialen Ausstattung der Familien eine zentrale Neuheit darstellt, ist die wissenschaftliche Klärung möglicher Wirkungen von hoher Bedeutung. Die Dynamik der Informations- und Kommunikationsgesellschaft zeichnet sich nicht allein auf betrieblicher und globaler Ebene, sondern auch in den familialen Lebenswelten ab. Um die radikalen Veränderungen und ihre entsprechenden Auswirkungen im gesamten Umfang zu erfassen, sollte daher auch an eine kommunikationshistorische Forschungsperspektive gedacht werden.

Auf der Internationalen Funkausstellung (IFA) präsentieren im Jahre 2001 rund 1.000 Aussteller ihre neuesten Produkte. Die Unterhaltungselektronik bekommt Konkurrenz: „Die PC-Industrie hat das Wohnzimmer für sich entdeckt“ (ZOTA 2001: 16f.). Der Haupttrend der aktuellen IFA ist digitales Fernsehen. Die Multimedia-Home-Plattform (MHP) bietet Zusatzdienste zum Fernsehprogramm, welche neben interaktiven Angeboten auch das Surfen im Internet ermöglichen. Vor diesem Hintergrund ist es angebracht, perspektivisch den sozialwissenschaftlichen Fokus auf die Entwicklung der Konvergenzelektronik in den Wohnzimmern zu richten.

3.3 Die Notwendigkeit einer reflektierten Thematisierung problematischer Inhalte

Während in Zeitschriften, Tages- und Wochenzeitungen diese Themen zunehmend aufgegriffen werden, sind Kinderpornographie und Rechtsradikalismus im Internet bislang kaum Gegenstand wissenschaftlicher Erörterungen gewesen.

Generell wird der Umgang mit kritischen Inhalten des Internet in der Familien nicht gesondert behandelt – obwohl diesem Thema angesichts der Grenzen des Jugendschutzes und der Unzulänglichkeiten der Kontrolle des Datennetzes eine enorm hohe Bedeutung zukommen würde. Interessant zu erfahren wäre vor allem, wie Eltern und Kinder mit der Problematik umgehen, wo und wie sie sich informieren und welche Vorschläge zur Bekämpfung gesetzeswidriger Inhalte im Internet sie haben.

Wegen der Expansion des HomePC-Marktes und der Undurchsichtigkeit rechtsradikaler und (kinder-)pornographischer Angebote im World Wide Web ist es wichtig, die aktuelle Entwicklung zu beobachten, zu beschreiben und darauf hinzuwirken, qualifizierte und intelligente Gegenmaßnahmen einzuführen. Eltern stehen vor der Aufgabe, sich hinreichend zu informieren sowie ihre Kinder kompetent und anregend aufzuklären.

3.3.1 Kinderpornographie

DREWES (1995) macht auf diese Problematik aufmerksam und versucht vor allem, gegen die Bagatellisierung von Internet-Kinderpornographie als Verbalerotik vorzugehen, indem er auf die weltweiten Nachfrage verweist. So werden Kinder über netzinterne Dialogsysteme, Mailboxen und Bretter als Ware feilgeboten. Auch Ratschläge, Tipps und Hinweise, z.B. günstige Urlaubsorte für Pädophile, Vermittlung von kinderpornographischen CD-ROM's und Videos, entsprechende Mailbox-Nummern, können im Internet ausfindig gemacht werden. Dabei rangieren asiatische und behinderte Kinder als pornographische Ware an der Spitze pädophilen Angebots und ebensolcher Nachfrage. Eventuelle Zugangsbarrieren sind leicht zu überwinden – z.B. durch nahe liegende Passwörter. Manche Anbieter im Netz kooperieren mit den echten Porno- und Kinderhändlern, teils auch mit Satanisten, die Kinder für ihre Sektenrituale missbrauchen. Bilanzierend sind es weltweit „zwischen 100 und 150 Millionen Kinder unter 16 Jahren, die nur überleben, weil sie ihren Körper verkaufen. Und sie verkaufen ihren Körper, weil es dafür eine Nachfrage gibt.“ (ebd.: 64) Im weltumfassenden Internet können Anbieter und Nutzer bislang nahezu ungehindert agieren, obgleich Kinderpornographie in vielen Ländern verboten ist.

Trotz verschiedener Vorstöße und Initiativen zur „Säuberung“ des Netzes und zum Schutz der Kinder und Jugendlichen, ist eine weitgehende Verdrängung der Kinderpornographie nicht zu erwarten. Die Aufsicht über das Datennetz ist schwierig und die Aktivitäten zur Verbesserung sind schwer zu koordinieren. Da eine Kontrolle des Datennetzes seitens der Betreiber nicht sichergestellt wird, sind Kontrollinstanzen wie Polizei und Staatsanwaltschaft überfordert, sie stehen einer unüberschaubaren Menge an anonymen Anbietern gegenüber. Hinzu kommt, dass regionale und länderbezogene Verordnungen im Zuge weltweiter, globaler Vernetzung zu kurz greifen. Anlaufstelle für ausgereifte Konzepten müssen daher die Europäische Union und die Vereinten Nationen sein (HEUSER 1996).

Für die Familien bedeutet dies, dass sie sich mit dieser Problematik aktiv auseinandersetzen müssen. Das heißt zum einen, aufmerksam zu sein und durch Aufdecken und Weitergeben von gesetzeswidrigen Angeboten im World Wide Web zu deren Entfernung beizutragen. Zum anderen stehen sie vor neuen Erziehungsaufgaben, wenn sie Schutz und Bewältigung dieser Anforderungen durch die Kinder gewährleisten wollen.

3.3.2 Rechtsextremismus

Auch Rechtsextremisten bedienen sich der neuen Möglichkeiten weltumfassender Kommunikation und nutzen sie für ihre Zwecke, z.B. zur Verbreitung rassistischer und antisemitischer Parolen. Einblick in das rechtsextremistische Informationssystem gewährt SCHRÖDER (1995), der über umfangreiche Kenntnisse der rechten Szene verfügt und sich in das sogenannte „Thule“-Netz selbst "eingeloggt" hat. Dieses Mailbox-Netz ist nach der 1918 gegründeten rechtsgerichteten Thule-Gesellschaft benannt. In ihm kursieren Anleitungen für Sprengsätze, verklausulierter Rassismus, Anregungen zur Weitergabe ausgetüftelter Verfolgungsstrategien an den Verfassungsschutz gegen die politischen GegnerInnen, Forderungen nach einem starken völkischen Staat und der Schaffung befreiter Zonen. Es werden die typischen antisemitischen und ausländerfeindlichen Parolen verbreitet, "Ängste vor „Ausländerfluten“ geschürt, Sündenböcke für die Arbeitslosigkeit und Staatsdefizit geschaffen und verbal gegen Feindbilder wie Türken und Juden gehetzt.“ (WIESER 1995) „Ansonsten immer neue Erkenntnisse zum Ariertum, Nachfragen nach Bildern aus der Nazi-Szene, „Erfahrungsberichte“ über Schwarze: „Diese Leute hassen uns und wollen Blut sehen“.“ (ebd.) Zudem bedienen sich die Benutzer dieser Mailbox ausgiebig fäkalsprachlicher Ausdrücke (KARISCH 1996).

Ungefähr 100 rechtsradikale Gruppen verbreiten derzeit ihr Gedankengut im Internet, mit steigender Tendenz. Das Neue an der Datenfernübertragung mittels Computer ist, dass verschlüsselte Daten über das Programm „Pretty Good Privacy“ technisch nicht mehr zu erkennen sind (SCHRÖDER 1995), die Absender und die Pfade lassen sich fälschen. Geschickte, perfide Tarnung und Vortäuschen von Legalität kommen hinzu, um die Straftatbestände zu verschleiern. Zudem unterliegen Mailboxen dem Fernmeldeanlagenengesetz und damit -geheimnis. Darüber hinaus stoßen nationale Verbote und Sanktionen hier an Grenzen, wenn die strafwürdigen Inhalte aus dem Ausland kommen. In den USA beispielsweise ist wiederum das Recht der freien Rede ein so hohes Gut, dass sogar ein Gesetz der Regierung zur Kontrolle des Internets, der sogenannte „Decency Act“, deswegen vom obersten Gericht aufgehoben wurde. Selbst das Simon-Wiesenthal-Center, Los Angeles, das gegen Antisemitismus und Rassismus im Netz kämpft, distanziert sich von Ermittlungen der deutschen Staatsanwaltschaft gegen Online-Anbieter mit neonazistischen Kunden, obgleich es sie auffordert, ihrer rechtsradikalen Kundschaft mitzuteilen, ihr Geld woanders zu investieren (KARISCH 1996). Das Dilemma liegt in den Widersprüchen zwischen Verboten zum Schutz der Menschenwürde und der Garantie demokratischer Meinungsfreiheit.

Auch hier kann das Problem allein durch eine Verschärfung der internationalen Sanktionen wohl kaum gelöst werden. Hoffnungen liegen auf weltweit organisierten Projekten wie dem der „Cyber Angels“ aus New York, deren inzwischen 1.700 Mitglieder auf freiwilliger Basis wöchentlich zwei Stunden im Netz surfen, um gegen Rechtsradikalismus und Kinderpornographie vorzugehen. Sie setzen sich nach dem Recherchieren einschlägiger Bilder, Texte und Botschaften mit den Betreibern oder Ermittlungsbehörden in Verbindung und fordern sie auf, die Informationen auszuwerten und entsprechende Schritte einzuleiten. Was jedoch danach passiert, entzieht sich ihrer Kenntnis (SCHMOLL 1996). SCHINDLER und GLASER (2001: 17) verweisen auf die große Bedeutung von Zivilcourage: „Vielmehr ist die Net-Community dazu aufgerufen, Stellung im Internet zu beziehen und die argumentative Auseinandersetzung mit Neonazis zu suchen (z.B. in Gästebüchern oder Diskussionsforen).“ Zweifelhafte Seiten

sollten immer gleich den zuständigen Behörden oder anti-rassistischen Hotlines gemeldet werden.

Die Familien müssen sich mit diesen Aspekten des neuen Mediums Internet auseinandersetzen. Für Eltern gibt es bereits bei einigen Internet-Anbietern Kontrollprogramme. Auf der anderen Seite sind jedoch auch bei manchen Programmen für Kinder sogenannte „Elternschutzschalter“ integriert. Bedeutsam in diesem Kontext ist jedoch, dass die Beziehung und die Auseinandersetzung mit den Eltern für die Entwicklung der Kinder eine Rolle spielen. Ganz ähnlich wie bei der Kinderpornographie sind Familien auf eigene Kompetenzen, aber auch auf Unterstützung seitens der Gesetzgebung und fachlicher Kontrolle angewiesen. Über die Wirkungszusammenhänge von autoritären Dispositionen in den Familien und der Entwicklung rechtsextremer Haltungen herrscht bislang keine Klarheit (HOPF, RIEKER, SANDEN-MARCUS, SCHMIDT 1995). Bezüglich der problematischen Inhalte rechtsradikaler Botschaften sind daher qualifizierte Formen der Verständigung und Aushandlung zwischen den Generationen erforderlich.

4. Vorhandene empirische Arbeiten

Zur Ergänzung der Literaturrecherchen im Sinne einer empirischer Fundierung werden im Folgenden vorhandene Umfragen und Studien dahingehend untersucht, inwieweit sie Informationen zum Thema Computer in der Familie enthalten. Diese Recherchen sind auch für die Entwicklung zukünftiger Forschungsdesigns von Bedeutung, da sie aufzeigen, welche Operationalisierungen bereits vorhanden und welche Fragestellungen noch offen sind. Daher werden im Folgenden relevante empirische Untersuchungen näher betrachtet und soweit möglich einer Reanalyse unterzogen. Ein kurzer Überblick über weitere Studien findet sich im Quellenachweis

4.1 Einstellungen zum HomePC

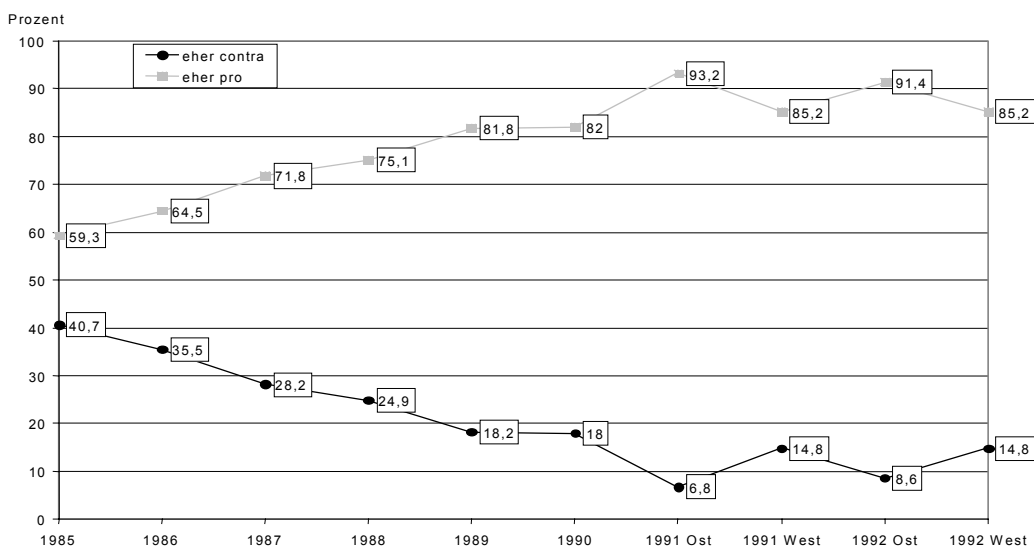
Die sogenannte IBM-Trenderhebung erfasst Einstellungen zum Computer und seiner Verwendung, die sich jedoch nicht speziell auf die familiale Situation beziehen. In Ermangelung spezifischer Informationen scheint es dennoch sinnvoll, die allgemeinen Trends zu betrachten, da sie sich auch in den familialen Lebenswelten der Betroffenen niederschlagen sollten.

In den Jahren 1985 bis 1992 wurden im Rahmen dieser Studie durchschnittlich etwa 2.000 Personen in der BRD in einer mehrstufig geschichteten Zufallsauswahl mittels standardisiertem Fragebogen mündlich befragt. Dabei wurden vergleichbare Frageformulierungen verwendet. Der Tendenz nach ist auf der Basis einer Faktorenanalyse festzustellen, dass sich die Einstellungen sowohl in der westdeutschen als auch in der ostdeutschen Bevölkerung dahingehend geändert haben, dass sich immer mehr Menschen über das Medium PC positiv äußerten. Die ursprünglich recht hohe Skepsis wich also immer mehr der Befürwortung.

Ein Indiz für die zunehmende Bedeutung einer wissenschaftlichen Untersuchung des Feldes „Computer in der Familie“ ist der Trend im Antwortverhalten der Bundesdeutschen auf die Frage: „Einmal abgesehen von Ihrer persönlichen Meinung, was glauben Sie, sind die meisten Menschen in der Bundesrepublik eher für oder eher gegen Computer eingestellt?“ Die Befragten glauben zunehmend daran, dass die meisten Leute in der BRD eher für das Medium Com-

puter plädieren. Während 1985 noch 40,7% dies nicht so sahen, waren es 1992 nur mehr 14,8 % in den alten Bundesländern. Die Mehrheit der Befragten vertrat also bereits 1985 die Meinung, die deutschen BundesbürgerInnen würden den Computer befürworten. Im Jahre 1992 war Anteil im Westen der Republik auf 85,2% angewachsen. Nach der Wiedervereinigung wurden auch die neuen BundesbürgerInnen in die Untersuchung einbezogen. Auffallend ist, dass die Befragten aus neuen Bundesländer deutlich häufiger der Meinung waren, dass der Computer insgesamt bejaht werde. 1991 erreichten sie einen Spitzenwert von 93,2% und 1992 waren es noch immer 91,4% mit positiver Einschätzung. Diese im Vergleich zu den alten Ländern erhöhten Werte könnten auf eine Überschätzung der West-Standards sowie das geringere Technik-know-how in der ehemaligen DDR und die damit verbundenen Wünsche nach mehr Fortschritt zurückzuführen sein. Festgehalten werden kann, dass der Tendenz nach sowohl in den alten, als auch in den neuen Bundesländern die Computerakzeptanz der deutschen BürgerInnen zunehmend als sehr hoch eingeschätzt wird.

Abb. 5: Meinung der BundesbürgerInnen zum Einstellungswandel der Bevölkerung gegenüber dem PC



Quelle: : IBM-Trenderhebung 1985 - 1992 / n = durchschnittlich 2000; Berechnungen: Veronika Hammer

Für den familialen Lebensalltag ist diese Einstellungsveränderung insofern von Bedeutung, als auch in den Familien verstärkt mit PCs umgegangen wird und demzufolge eine erhöhte Integrationsleistung erbracht werden muss. Die Beantwortung der Fragen, wie sich die Umsetzungsprozesse vollziehen und welche Auswirkungen diese Trends für die familialen Lebenszusammenhänge der Deutschen haben, ist Aufgabe einschlägiger wissenschaftlicher Untersuchungen.

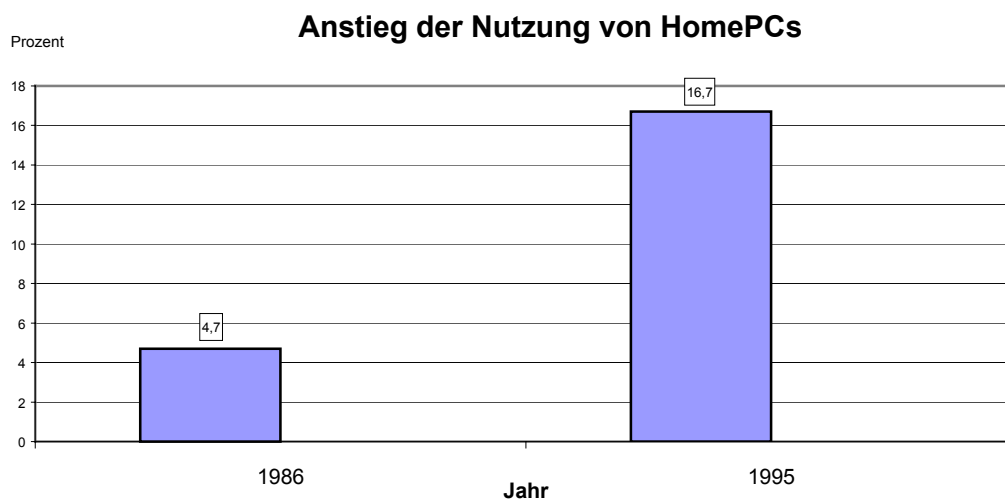
Lediglich einmal, und zwar im Jahre 1986, befanden sich im ALLBUS³, einer repräsentativen allgemeinen Bevölkerungsumfrage, einige Fragen zur Erfassung der Computerbenutzung in Privathaushalten. Die mehrstufig geschichtete Zufallsauswahl umfasste volljährige Personen mit deutscher Staatsangehörigkeit. Es wurden 3.095 Menschen aus Westdeutschland mittels

³ Durchgeführt vom Zentrum für Umfragen, Methoden und Analysen in Mannheim

mündlicher und schriftlicher Interviews in standardisierter Form befragt. Im Kontext der Schwerpunkte „Bildung und kulturelle Fähigkeiten“ und „Soziale Beziehungen und Hilfeleistungen“ wurden abgebildet: „Heimcomputer-Besitz“, „Benutzungshäufigkeit“ und „Bedienungskompetenz“. Diese drei sogenannten „PC-Variablen“ sollten Aufschluss über den Besitz und die Benutzungsfrequenz des technischen Haushaltsgerätes Heimcomputer geben. Konkretere familienbezogene Erkenntnisse lassen sich jedoch daraus nicht ableiten, dafür sind die Fragestellungen zu generell.

Für unseren Kontext kann jedoch die Variable „Benutzungshäufigkeit“ mit der entsprechenden Information aus der DM-Multimedia-Studie (siehe unten) in Beziehung gesetzt werden. Vergleicht man die Ergebnisse beider Untersuchung so, wird der Trend zur Nutzung von HomePCs im Privatbereich deutlich. Dieser ist in der folgenden Darstellung zu erkennen, die auf der Grundlage relativer Häufigkeitsverteilungen beruht.

Abb.4: Nutzung von Home PCs im Zeitvergleich



Datenbasis: ALLBUS 1986 (n = 3095); DM-Multimedia-Studie 1995 (n = 1570); Berechnungen: Veronika Hammer

In Ermangelung von Längsschnittstudien kann auf diese Weise eine Annäherung an die Entwicklung im Zeitverlauf erfolgen. Da die soeben skizzierte Vorgehensweise auf einem Vergleich zweier repräsentativer Stichproben beruht, kann jedoch nur von einem Trend gesprochen werden. Anhand dieses Datenmaterials kann nicht analysiert werden, welche Einflussfaktoren für die Zunahme der HomePC-Nutzung maßgeblich sind. Für die Untersuchung des PC-Umgangs im familialen Kontext als Teilaspekt dieses sozialen Wandels ist eine reine Trenderhebung aus diesem Grund zwar durchaus informativ, jedoch keineswegs zufriedenstellend. Aufschlussreicher über die Ursachen sozialen Wandels wären Kohorten- oder Panelstudien. Sie fehlen bislang sowohl im allgemeinen wie auch für das spezielle Thema „Computer und Familie“.

Konkretere Fragen zum Thema „Familie und Computer“ finden sich in der Erhebung „Private PC-Nutzung und Multimedia“. Es handelt sich um eine repräsentative Grundlagenstudie⁴ (KERSJES 1995). InterviewpartnerInnen der Hauptuntersuchung, die mehrere Themen behandelte, waren insgesamt 1.570 Befragte im Alter zwischen 14 und 70 Jahren. Darunter befanden sich 261 PC-Nutzer. In einer ergänzenden Intensiv-Studie wurde eine Stichprobe gezogen, die ausschließlich PC-Nutzer umfasst; hier wurden 262 Personen befragt.

Die repräsentative Erhebung umfasste neben der Standarddemographie, der sozialen Lage und der Haushaltszusammensetzung auch die Themenbereiche „Begriffliche Vertrautheit“, „Gerätebenutzung“, „Anschaffungsabsicht“, „PC-Nutzung und Zweck“ und „PC-Zeitschriften“. Der standardisierte Charakter dieses Teils ließ keinen Raum für offene Fragen zur Erfassung der Komplexität der Einzelfälle. Das normierte Verfahren bietet jedoch die Vorteile größerer Zuverlässigkeit und Vergleichbarkeit.⁵ Die Ergebnisse der familienbezogenen Fragen zeigt die folgende Übersicht:

Ich finde es gut, dass sich die Kinder mit dem PC beschäftigen	61,4 %
Die Kinder und ich, wir beschäftigen uns auch gemeinsam mit dem PC	51,3%
Die Kinder haben mit dem PC etwas zu tun	75,3%
Die Kinder beschäftigen sich auch alleine mit dem PC	6,8%
Der Umgang der Kinder mit dem PC ist gut für die Schule	40,9%
Ich habe schon Hard- und Software auf Wunsch der Kinder angeschafft	22,8%
Ich bekomme von den Kindern Anregungen oder Hilfe für meine Beschäftigung mit dem PC	10,7%
Ich finde, die Kinder beschäftigen sich schon zu viel mit dem PC	4,7%
Im Grunde wissen die Kinder besser mit dem PC umzugehen als ich	17,1%
Ich beschäftige mich auch deshalb mit dem PC, um am Ball zu bleiben, um mit den Kindern mitreden zu können	12,1%
Die Kinder interessiert der PC sehr, ich möchte aber nicht, dass sie sich (soviel) damit beschäftigen	10,9%
Keine Angabe	3,3%

Datenbasis: DM-Multimedia-Studie + Intensiv Studie (1995); Familien mit Kinder (n= 63)

Berechnungen: Veronika Hammer

Die Antworten zeigen, dass sich Eltern durchaus positiv über die PC-Benutzung ihrer Kinder äußern und immerhin die Hälfte beschäftigt sich gemeinsam mit ihnen mit dem Gerät. Manche Eltern fühlen sich offenbar weniger kompetent als ihre Kinder. Auch zeigt sich, dass Kinder – nach Einschätzung ihrer Eltern – nur zu einem kleinen Teil zu viel am Computer sitzen. Neben der breiten Akzeptanz des Mediums bestehen bei ca. einem Zehntel der Eltern kritische Einstellungen zur PC-Nutzung von Kindern.

⁴ Durchgeführt wurde diese im Auftrag des Wirtschaftsmagazins DM der Verlagsgruppe Handelsblatt, Düsseldorf, von der IRES Gesellschaft für Unternehmens-, Marketing- und Kommunikationsforschung mbH, Düsseldorf (Zeitraum Dezember 1994 bis Februar 1995)

⁵ Auf dieser Basis wurde der Vergleich mit den ALLBUS-Daten von 1986 durchgeführt

Ogleich diese Informationen eine Bereicherung darstellen, sind sie für wissenschaftlich weiterführende Betrachtungen des Forschungsbereiches „Computer in der Familie – Umgang und Auswirkungen“ erst ein kleiner Anfang. Es wäre beispielsweise wichtig, nicht ausschließlich die Sichtweise der Eltern zu betrachten, sondern auch die Kinder im Hinblick auf konkrete Abläufe im Umgang mit dem PC sowie über ihre Erfahrungen und Meinungen zu befragen. Außerdem sollte eruiert werden, mit welchem Inhalt Alltagsgespräche zum Thema HomePC in Familien stattfinden, in deren Haushalt kein Computer steht.

4.2 Technik, Zeit und Lebensstile

Aus zwei Forschungsarbeiten, die sich mit Zeit und Technik im privaten Lebensraum beschäftigten, sind weitere Informationen zu erhalten, die jedoch wiederum – aufgrund ihres spezifischen und thematisch anders gelagerten Projektcharakters – lediglich erste Hinweise für das Thema „Computer in der Familie“ liefern können.

In dem Forschungsprojekt von GARHAMMER (1994) wurden 545 Vollzeit-Erwerbstätige mit unterschiedlichen Berufs- und Arbeitszeitprofilen aus den alten Bundesländern über flexible Arbeitszeiten und deren Auswirkungen auf Alltag, Freizeit und Familie befragt. Von diesen Befragten waren 316 HomePC-NutzerInnen. Die Daten zeigen einen Zusammenhang zwischen der Nutzungshäufigkeit des HomePC und der subjektiven Zeitnot. Dabei wurde festgestellt, dass gestresste Menschen häufiger am HomePC tätig sind: 61,2% derjenigen, die häufig Zeitnot empfinden, arbeiten auch häufig am Heimcomputer. Umgekehrt berichten über die Hälfte der ComputernutzerInnen häufiger als andere, Zeitnot zu empfinden: Unter denjenigen, die gelegentlich am HomePC tätig werden, sind es 57,8%. Im Gegensatz dazu arbeiten nur 17% derjenigen, die nie oder selten Zeitnöte haben, am privaten Computer. Dieser Zusammenhang erscheint insofern interessant, als freie Zeit im familialen und besonders kind- und partnerorientierten Lebenszusammenhang eine große Rolle spielt. Über die familialen Hintergründe dieser Ergebnisse kann anhand der vorhandenen Informationen jedoch nur spekuliert werden. Diese müssten mittels spezifisch ausgestalteter Forschungsdesigns erst konkreter untersucht werden.

LÜDTKE u. a. (1994) erforschten im Rahmen eines empirischen Forschungsprojektes zur Lifestyle-Forschung die Technik im Alltag anhand der Dimensionen technisches Verhalten, Lebensstile und Lebensqualität. Durchgeführt wurde die Befragung in 305 Haushalten bzw. mit 386 Personen in Mittelhessen mittels standardisierter und offener Befragungsinstrumente. Eine wesentliche Zielsetzung war es, den Interdependenzen zwischen Lebensstil und Alltagstechnik gerecht zu werden. Die Grundlage für die Lebensstilklassifikationen bildeten die vier Dimensionen Wohnstil, Kleidungsstil, Freizeitverhalten/kulturelle Praxis und Ernährungsweise. Des Weiteren flossen Lage-Merkmale aus der Sozialstrukturanalyse (z. B. Einkommen), und Mentalitäts-Merkmale (z.B. Selbstbild) mit ein. Auch in diesen Forschungsergebnissen stecken einige Teil-Informationen über die private PC-Nutzung im Alltag (ebd.: 106/107).

Die Verbindung von Lebensstilen mit Technikstilen⁶ zeigt, dass aktive HomePC-NutzerInnen bisher vorrangig modernen Lebensstilen anhängen, die geprägt sind vom modernen „High-Life“. Es handelt sich vorwiegend um jüngere Männer aus der gehobenen Mittelschicht oder

⁶ Eine Beschreibung der Typen findet sich in der nachstehenden Tabelle.

Hochkulturanhänger der oberen Mittelschicht. Anhand ergänzender wissenschaftlicher Forschungen könnten computerzentrierte Lebensstil-Typen auch spezifisch für den Bereich Familie erarbeitet werden.

Tabelle 2: Lebensstile/Technikstile

Lebensstile		Charakteristische Technikstile	
1	Auffällig-modernes High-Life von Jüngeren der gehobenen Mittelschicht mit männlicher Dominanz	8	Souveräne Praktiker mit selektiver Techniknutzung
2	Konventionalität und Trivialschema der Freizeit von Älteren der unteren Mittelschicht im ländlichen Milieu mit männlicher Dominanz	2 3 4	Immobilie, passive Techniknaive In Hauswirtschaftstechnik aktive Apologeten Naive Apologeten mit funktionskomplexer Techniknutzung
3	Untypisches Muster mit Häufung unterdurchschnittlicher Merkmalsausprägungen	2 8	Immobilie, passive Techniknaive Souveräne Praktiker mit selektiver Techniknutzung
4	Nostalgischer Wohnstil von Älteren mit eher niedrigem Ausbildungsstatus	2 3	Immobilie, passive Techniknaive In Hauswirtschaftstechnik aktive Apologeten
5	Unkonventionalität der Kleidung, des Wohnens und der Ernährung bei Jüngeren mit hohem Ausbildungs- und Berufsstatus	1 5 6	Technikkritische, mobile Kreative Technikkritische, mobile Praktiker Kritische, hauswirtschaftsaktive Technikökonomien
6	Konventionalität und Trivialschema der Freizeit von Familienhaushalten der unteren ökonomischen Mittelschicht im ländlichen Milieu	4	Naive Apologeten mit funktionskomplexer Technikausstattung
7	Unkonventionelle Häuslichkeit der legeren Gemütlichkeit bei Jüngeren der unteren ökonomischen Mittelschicht	1 6	Technikkritische, mobile Kreative Kritische, hauswirtschaftsaktive Technikökonomien
8	Hochkulturschema der oberen Mittelschicht	7	Rationalisierende Medien- und PC-Begeisterte

5. Resümee

Angesichts kontinuierlich zunehmender Computernutzung im familialen und privaten Bereich – sowohl in West- als auch in Ostdeutschland – kann von einem Trend zur "Computerisierung familialer Lebenswelten" gesprochen werden. Im Zeitvergleich haben 1986 4,7% und 1995 16,7 % der bundesdeutschen Bevölkerung den Heimcomputer benutzt. Auch auf der Einstellungsebene der bundesdeutschen Bevölkerung zeigt sich ein eindeutiger Trend: Die Befragten glauben zusehends daran, dass die meisten Menschen in der BRD den Computer akzeptieren. Im Jahre 1992 waren dies bereits 85,2 % in den neuen Bundesländern und 91,4% in den alten Bundesländern. Bereits deutlich mehr als ein Drittel der bundesdeutschen Bevölkerung hat im Jahr 2001 einen Computer zuhause. Es kann davon ausgegangen werden, dass mit der MHP – Multimedia Home Platform – die Tendenz zur Multimedia-Familie noch zunehmen wird.

Betrachtet man die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten, die der gezielte Umgang mit dem Heimcomputer bietet, so lassen sich im Hinblick auf die Beeinflussung familialer Lebensqualität aus den vorliegenden Material keine eindeutigen Schlüsse ziehen. Für Homebanking und Homeshopping werden in der Zukunft recht gute Marktchancen erwartet. Das „Surfen“ im Internet hingegen hat bereits ein breites Nutzerspektrum ebenso wie das Spielen und Lernen mittels CD-ROM. Bildung, Wissen und Spaß sind es, die private AnwenderInnen über das PC erlangen möchten. Dafür ist ein einfaches technisches know-how ebenso nötig wie Phantasie und Gestaltungsfähigkeiten. Wichtig ist zugleich eine kritische Auseinandersetzung mit Action- und Gewaltspielen. Private Bürodienste wie Textverarbeitung, Faxe, Tabellenkalkulationen etc. werden verstärkt am häuslichen PC erledigt, der die Schreibmaschine weitgehend abgelöst hat. Eine weitere bemerkenswerte Komponente des Heimcomputers ist das Konzept des „Smart Home“: Damit übernimmt der Rechner Steuerungsaufgaben und die Koordination verschiedener technischer Geräte im Haushalt. Ferner hat mit der Etablierung des HomePCs die Teleheimarbeit an Bedeutung gewonnen. Sie ermöglicht zwar eine flexiblere Zeiteinteilung, birgt aber auch die Gefahr sozialer Isolation und familialer Doppelbelastung. Die Erfassung der Veränderung familialer Lebensqualität und einzelner Indikatoren muss daher auf die Anwendungsfelder bezogen und im Kontext der individuellen Nutzung differenziert betrachtet werden.

Weibliche und männliche Nutzer arrangieren sich unterschiedlich mit dem Computer. Während sich Frauen distanzierter und pragmatischer gegenüber den neuen technischen Errungenschaften zeigen, sind die Männer interessierter und umsetzungsorientierter. Insgesamt ist eine Akzeptanzzunahme bei den Frauen zu beobachten, die mit den Veränderungen der weiblichen Selbstkonzepte einhergeht.

(Kinder-)Pornographie, Gewalt und extreme Inhalte im Internet sind durch die Verbreitung der Computerzugänge allgemein zugänglich. Die Schwierigkeiten der Kontrolle des internationalen Datennetzes ermöglichen neue Dimensionen des Austausches, der Verbreitung und krimineller Aktivitäten. Vor allem mit Blick auf die Kinder und Jugendlichen sind die Familien hier gefordert, eigene Grenzen zu ziehen und Kontrollmechanismen zu entwickeln.

Konflikte treten in erster Linie dann auf, wenn Eltern und Kinder unterschiedliche Vorstellungen über Sinn und Einsatz des PC besitzen. Damit wird neuer Aushandlungsbedarf in die Fa-

milien hineingetragen: Das Abstecken von Kompetenzbereichen gehört ebenso dazu wie das Reflektieren und die Festlegung von Nutzungsinhalten und -dauer.

Computerbesitzende Eltern setzen sich meist mit ihren Kindern über den Umgang mit dem Heimcomputer auseinander. Der befürchtete Wissensvorsprung der Kinder in diesem Bereich hält sich in Grenzen. Zudem sind durchaus kritische Haltungen von Eltern zur PC-Nutzung ihrer Kinder zu konstatieren.

Dabei prägen Lebens- und Technikstile den Umgang mit dem Heimcomputer. Besonders Aktive PC-NutzerInnen sind meist jünger, modernern, gehören der oberen Mittelschicht an und sind zumeist Männer. Dass mit dem Einzug des PC in die Familie auch der Stress zunimmt, scheint sich zu bestätigen: Gestresste Menschen sind häufiger am HomePC tätig als Menschen ohne oder mit geringer Zeitnot.

Kommunikation und Interaktion haben auf unterschiedlichen Ebenen eine zentrale Bedeutung im innerfamiliären Umgang mit dem PC. Über konkrete Gefährdungen in der kommunikativen Kompetenz durch die Reduktion auf technisch-visuellen Austausch wie auch über die Herausbildung neuer Kommunikationsstile ist derzeit jedoch zu wenig bekannt, um konkrete Schlüsse daraus ableiten zu können.

Angesichts der Zukunftsentwicklung des Computers erhält familien- und techniksoziologische Forschung neue Aufgaben. Zukünftige wissenschaftliche Untersuchungen sollten sich dem Forschungsfeld sowohl mit qualitativen wie auch mit quantitativen Methoden annehmen. Qualitative Interviews und Beobachtungen in Familien können konkrete Alltagsbezüge zum Vorschein bringen; quantitative Erhebungen haben den Vorteil, repräsentative Ergebnisse zu liefern.

Folgerungen für die Praxis

Medien sind feste Bestandteile im Familienalltag. In den 70er Jahren war es der Fernseher, der als Hauptfreizeitbeschäftigung der Bundesbürger galt. Der amerikanische Sozialisationsforscher Urie Bronfenbrenner stellte damals fest: „Die meisten [...] Familien bestehen aus zwei Eltern, einem oder mehreren Kindern und einem Fernsehgerät“ (BRONFENBRENNER 1976: 77). Bis heute haben sich sowohl die Familienformen weiter ausdifferenziert als auch die Medien. Die mediale Entwicklung könnte daher als Übergang von der „Fernsehkindheit“ zur „Computerkindheit“ bezeichnet werden. Demzufolge treten in den Familien neue Fragen und Problemlagen auf, woraus ein neuer Bedarf an Unterstützung und Information entsteht.

Die Familienbildung muss sich daher auch mit diesem Bereich auseinandersetzen und Informationen zu diesen Themen anbieten. Sie sollte hierbei aber die Mediengewohnheiten und die ihre Rahmenbedingungen vor einem sozialwissenschaftlichen Hintergrund reflektieren. Zielsetzung der Angebote sollten neue Impulse für einen positiven Umgang mit den neuen Medien in den Familien sein, welche die Bedürfnisse und Kompetenzen der Familienmitglieder berücksichtigen.

Aus der vorliegenden Literatur- und Datenrecherche können dazu je nach Beratungsschwerpunkten Anregungen entnommen werden. Im Folgenden werden zusätzlich einige wesentliche Zugänge für Familienberatung im Hinblick auf Erziehung und Familienbildung referiert.

Kinder und Erwachsene als Subjekte begreifen

Für die familieninterne Auseinandersetzung erweist sich die „Perspektive der Kinder“ (LEU 2001) als besonders tragfähig. Wenn diese ernst genommen wird, setzt ein gleichberechtigtes Gespräch im Familienalltag ein. Das bedeutet auch, von der Vorstellung einer einzig richtigen Sichtweise Abstand genommen und unterschiedliche Gestaltungsperspektiven abgewogen werden. Kindern kann Bildung – gerade auch über den Computer – vermittelt werden, indem sie langsam an ihre sozialen Rollen herangeführt werden. Erwachsenen sollten Zeit, Geduld und Aufmerksamkeit investieren, um neue Medien gemeinsam zu erforschen und über ihre Nutzung zu reflektieren.

Schutzvorrichtungen einbauen

Kinder und Jugendliche sollten nicht völlig ohne Kontrolle im Internet surfen. Verschieden Provider stellen bereits spezielle Sicherungssysteme bereit, durch welche die Eltern die Internetnutzung eingrenzen können (SCHIEB 2001: 185). Damit werden Bereiche geschlossen, die nur für Erwachsene gedacht sind. Interessante Hinweise nur für Kinder und Jugendliche bietet auch die Suchmaschine www.blinde-kuh.de. Diese eignet sich auch als kindgerechte Startseite.

Eigene Kompetenzen fördern

Um gute Kindersoftware herauszufinden, achten Eltern am besten darauf, was Kinder selbst wollen (Kinder 2001). Sie können sich auch die gewünschten Produkte vor dem Kauf erst einmal ausleihen und feststellen, ob sie die Erwartungen erfüllen. Eltern sollten sich allerdings auch mit den Medien auskennen, dazu können sie sich durchaus von den Kindern einführen lassen. Für Vorschulkinder haben sich spezielle Lerncomputer als vorteilhaft erwiesen. Sie stellen einen sanften Einstieg in die Computerwelt dar und verhindern ein zu frühes Abtauchen in eine virtuelle Welt, welches zu Realitätsverlust führen kann.

Ratgeberliteratur sichten

Aktuelle Adressen von Jugendschutzbehörden, Ermittlungsbehörden und nützliche "Links" finden sich in einschlägiger Computer-Ratgeberliteratur. Das Spektrum dieser Reader ist inzwischen breit und die darin beschriebenen Verhaltensregeln und Tipps sind in der Regel nutzerfreundlich, realitätsnah und praktikabel. Meist werden auch kritische Themen wie politische Gewalt oder Kinder-/Pornographie nicht ausgespart und Ratschläge im Umgang damit erteilt. Auch Kinderschutzprogramme werden geprüft und Empfehlungen ausgesprochen. Informationen gibt es auch zu Selbsthilfe und Beratung im Netz, Arbeitsplatzvermittlung, Versandhäuser u.v.m.

Mediale Vernetzung von Familienberatung und -bildung fördern

Um einer Ausgrenzung entgegenzusteuern sind die Einrichtungen der Familienbildung und -beratung gefordert, für benachteiligte Familien Möglichkeiten zum Kennenlernen der neuen Medien bereitzustellen, z.B. durch Computer- und Netzprojekte. Für die Erzieherischen Hilfen fordert dies WEBER (2001, S. 131 ff.): „Damit benachteiligte gesellschaftliche Gruppen hier nicht langfristig sozial abgehängt werden, ist die öffentliche Erziehung – und eben nicht

nur die Schulen, sondern gerade auch die Erziehungshilfe – gefragt gegenzusteuern.“ Gerade in Heimen und Wohngruppen muss hierin entsprechendes Angebot bereit gehalten werden, aber auch in Beratungsstellen und Jugendtreffs entlastet die Anschaffung von Computern und Netzzugängen sozial schwache Familien und bietet den Jugendlichen die Möglichkeit, sich auf einen aktuellen Wissensstand zu bringen.

6. Quellen und weiterführende Informationen

Im Folgenden werden sowohl die verwendete Literatur wie auch nicht behandelte relevante Studien und Quellen vorgestellt.

6.1 Relevante empirische Studien

Zusätzlich zu den besprochenen Untersuchungen gibt es einige Studien, die für den Themenbereich Computer und Familie interessant sind. Sie werden anhand ihrer Fragestellungen und empirischen Merkmale skizziert.

- a) PETZOLD (2000) „Kinder, Computer und Neue Medien“, Düsseldorf: Fragestellung: Mediennutzung, Computerspiele, Telearbeit, Persönlichkeitsprobleme und Kindermitwirkung in Medien. Stichprobe und empirische Methoden:
n = 161 Jungen und Mädchen. Standardisierter Fragebogen.
n = 186 Familien mit mindestens 1 Kind. Standardisierter Fragebogen.
- b) NAVE-HERZ: „Chancen und Risiken der neuen Informations- und Kommunikationstechniken für den familialen Bereich“, Universität Oldenburg: Fragestellung: Bedeutung der neuen IuK-Technologien (Internet, Handy) für die Familien. Stichprobe und empirische Methoden: Explorative Gruppendiskussionen mit Erwachsenen- und Jugendgruppen. Fallstudien in Familien. Intensiv-Interviews mit Familienmitgliedern. Laufzeit: Oktober 2000 bis November 2001.
- c) MEYER/SCHULZE (1994) „Alles automatisch – Technikfolgen für Familien“: Fragestellung: Darstellung und Bewertung der Technikfolgen für Haushalte und Familien der letzten vierzig Jahre. Stichprobe und empirische Methoden: n = 80 (je 20 Befragte mit Kindern aus 4 Kohorten) aus Berlin-West 1991 und zweites n = 81 Experten. Längs- und Querschnittanalysen von vier Heiratskohorten 1950 - 1990; Interviews mit offenen Fragen; Experteninterviews mit standardisiertem Fragebogen.
- d) LEU (1993) „Computer und Familie“ - DJI -: Fragestellung: Betrachtung von Familienalltag und Computernutzung 1988. Stichprobe und empirische Methoden: n = 15 Mittelschichtfamilien mit Kindern im Haushalt zwischen 8 und 14 Jahren. PC-Besitz. Qualitative Interviews. Fallstudien.
- e) BAERENREITER (1990) „Jugendliche Computer-Fans – Stubenhocker oder Pioniere?“, Fragestellung: Analyse von Mikroelektronik als Jugend-Kultur. Stichprobe und empirische Methoden: Offen-narrative Interviews mit 30 jugendlichen Computer-Fans und teilnehmende Beobachtung in einem Computer-Club über 10 Monate. (NRW)

-
- f) GfK Gesellschaft für Konsumforschung (1994) „Computer in Privathaushalten“: Fragestellung: Verbreitung, Ausstattung und Anschaffungsplanung von Computern in Privathaushalten. Stichprobe und empirische Methoden: Befragung von 5191 deutschsprachigen Haushalten mit standardisiertem Fragebogen und schriftlichen Interviews. Hauptbefragung = 492 Haushalte mit Computerbesitz. Wiederholungsstudie 1996 und fortlaufende Erhebungen zur Internet-Nutzung, s. a. GfK-Online-Monitor (2001).
- g) OPASCHOWSKI (1996) „Die multimediale Zukunft“ – BAT –: Fragestellung: Erfassung der neuen Medienwirklichkeit und Prognosen. Stichprobe und empirische Methoden: Befragung von 3000 Personen 1996 in Deutschland ab 14 Jahren per standardisiertem Fragebogen.
- h) DER SPIEGEL (1996) „Online-Offline“: Fragestellung: Untersuchung der Einstellungen zu und der Nutzung von Informations- und Kommunikationsmitteln im beruflichen sowie privaten Bereich. Stichprobe und empirische Methoden: 8205 mündliche und schriftliche Interviews deutscher BundesbürgerInnen im Alter zwischen 18 und 64 Jahren mittels strukturierter Fragebögen. Alte Bundesländer: 6513 Interviews, neue Bundesländer: 1692 Interviews (Gewichtung).

6.2. Literaturverzeichnis

- AJS Arbeitsstelle Kinder- und Jugendschutz (1995): Computerspiele – Spielspaß ohne Risiko. Hinweise und Empfehlungen. Broschüre der Landesstelle Nordrhein-Westfalen e. V. Köln.
- Aufenanger, Stefan (1988): Familien im Mediennetz – auf ewig verstrickt? In: Familien im Mediennetz. Hrsg.: Baacke, Dieter/Lauffer, Jürgen. S. 34 - 45. Opladen.
- Baacke, Dieter (1988): Der Computer als Partner der Selbst- und Weltdeutung. In: Computer und Lernen. Medienpädagogische Konzeptionen. Hrsg.: Armbruster, Brigitte/Kübler, Hans-Dieter. Opladen.
- Baerenreiter, Harald/Fuchs-Heinritz, Werner/Kirchner, Rolf (1990): Jugendliche Computer-Fans: Stubenhocker oder Pioniere? Biographieverläufe und Interaktionsformen. Opladen.
- Barth, Daniel/vom Lehn, Dirk (1996): Trekkies im Cyberspace. Über Kommunikation in einem Mailboxnetzwerk. In: Kommunikative Lebenswelten. Zur Ethnographie einer geschwätzigen Gesellschaft. Hrsg.: Knoblauch, Hubert. S. 215 - 243. Konstanz.
- Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard (1988): Familie trotz Fernsehen? Medien im Familienalltag. In: Wie geht's der Familie? Ein Handbuch zur Situation der Familien heute. Hrsg.: DJI München. S. 381 – 394.
- Barthelmes, Jürgen/Sander, Ekkehard (1990): Familie und Medien. DJI-Dokumentation. München.
- Barthelmes, Jürgen (1993): Der Medienumgang von Familien: Qual der Wahl oder Räume für Träume? Reihe: Publikationen des Institutes für Ehe und Familie Nr. 9, S. 141 – 163.
- Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim, Elisabeth (1993): Nicht Autonomie, sondern Bastelbiographie. In: Zeitschrift für Soziologie 3, S. 178 – 187.
- Beisenherz, Michael (1988): Computern – das neue Familienspiel. In: Wie geht's der Familie? Ein Handbuch zur Situation der Familien heute. DJI. S. 395 - 402, München.
- Bente, Gary/Otto, Ingolf (1996): Virtuelle Realität und parasoziale Interaktion. Zur Analyse sozioemotionaler Wirkungen computersimulierten nonverbalen Kommunikationsverhaltens. In: Medienpsychologie. Zeitschrift für Individual- und Massenkommunikation. Heft 3/96, Jg. 8, S. 217 – 242.
- Bode, Ralf (1996): Der Pinguin als Pädagoge. Computerbranche lockt Kids verstärkt mit Lernsoftware. In: Frankfurter Rundschau vom 02.09.96, Nr. 204, S. 11.
- Boehringer, Peter (1995): Gesellschaftliche Auswirkungen von Information Highways. Regensburg.
- Brandes, Wolfgang/Beyer, Peter/Konken, Jürgen (1993): „Neue“ Heimarbeit. In: WSI-Mitteilungen. Nr. 9/93, S. 560 - 569. Düsseldorf.
- Bronfenbrenner, Urie (1976): zit. nach Baake, Dieter: Einführung in die außerschulische Pädagogik, München 1976, S. 77.
- Bühl, Achim (1996): CyberSociety. Mythos und Realität der Informationsgesellschaft. Köln
- Bühler, Wolfgang (1995): Das Kaufhaus im Wohnzimmer. In: Die Informationsgesellschaft. Fakten, Analysen, Trends. Report des Bundesministeriums für Wirtschaft. S. 37. Bonn.
- Büssing, André/Aumann, Sandra (1996): Telearbeit und Arbeitszeitgestaltung. In: WSI-Mitteilungen. Hans-Böckler-Stiftung. Nr. 7/96, S. 450 – 459.
- Bundesministerium für Familie und Senioren BMFuS (1994): Familien und Familienpolitik im geeinten Deutschland – Zukunft des Humanvermögens -. Fünfter Familienbericht. Bonn
- Bundesministerium für Wirtschaft BMWi (1995): Die Informationsgesellschaft. Fakten, Analysen, Trends. BMWi-Report. Bonn.

- Bundesministerium für Wirtschaft BMWi (1996): Info 2000. Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft. Bericht der Bundesregierung. Bonn.
- Collardin, Marcus (1995): Aktuelle Rechtsfragen der Telearbeit. Berlin.
- Commission of the European Communities (1993): Public Opinion in the European Community. In: Eurobarometer Nr. 39. Brussels.
- Cyprian, Gudrun/Franger, Gaby (1995): Familie und Erziehung in Deutschland. Kritische Bestandsaufnahme der sozialwissenschaftlichen Forschung. Bonn
- Cyprian, Gudrun/Laux, Lothar (1994): Gestaltungsaufgaben der Familie. In: Familie. Soziologie familialer Lebenswelten. Soziologische Revue Sonderheft 3. Hrsg.: Vaskovics, Laszlo A., S. 196 – 202, München.
- Decius, Marc/Panzieri, Ralf (2000): "Wir sind das Netz". Chancen und Risiken des Internets für Kinder und Jugendliche – ein praktischer Leitfaden. Weinheim und Basel.
- Der Spiegel (1996): Online – Offline. Wahrnehmung und Akzeptanz der neuen I- und K-Technologien. Hauptergebnisse und Codeplan. Hamburg.
- Deutsche Nationalkommission (1994): Familienreport 1994. Bericht für das Internationale Jahr der Familie. Bonn.
- Diehl, Ute und Karl-Heinz (1995): „Ich hab nur noch neun Leben“. Eltern, Kinder und Computer. Düsseldorf.
- Die Zeit (1996): Das Rätsel als Botschaft. Nach der CeBIT Home Electronics – die digitalen Branchen sind ganz außer sich, aber was sie dort wollen, weiß niemand. Nr. 37. S. 82. Hamburg.
- Döring, Nicola (2001): Belohnungen und Bestrafungen im Netz: Verhaltenskontrolle in Chat-Foren. In: Gruppendynamik und Organisationsberatung. Zeitschrift für angewandte Sozialpsychologie. 32. Jg., Heft 2, S. 105 – 107.
- Dörr, Gisela (1993): Frauen, Technik und Haushaltsproduktion. Zur weiblichen Aneignung der Haushaltstechnik. In: Technisiertes Familienleben. Blick zurück und nach vorn. Hrsg.: Meyer, Sibylle/Schulze, Eva. S. 159 - 176. Bonn.
- Drewes, Detlef (1995): Kinder im Datennetz. Pornographie und Prostitution in den neuen Medien. Frankfurt.
- Dworschak, Manfred (2001): Computer – Ende des Kulissenschwindels. In: Der Spiegel Nr. 34/2001. S. 158 – 160.
- Eckert, Roland (1991): Auf digitalen Pfaden: die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern. S. 58 - 63. Opladen.
- Egel, Jan R. (1996): Runde Sache. CD-ROM-Lexika nach dem Lifting: Elektronische Enzyklopädien etablieren sich. In: Frankfurter Rundschau, S. M 15, 23.11.96.
- Eicke, Ulrich/Eicke, Wolfram (1997): Medienkinder. Vom richtigen Umgang mit der Vielfalt. Frankfurt und Wien.
- Familie & Co. (1996): Was Eltern von 10 - 14-jährigen wissen sollten. Vorsicht! Computerspiele mit Gewaltszenen fördern die Aggression der Kinder. Nr. 8/96. Hamburg
- Famulla, Gerd-E. et al. (1992): Persönlichkeit und Computer. Reihe: Sozialverträgliche Technikgestaltung. Materialien und Berichte. Nr. 34.
- Fausser, Richard/Schreiber, Norbert (1989): Jugendliche, Computer und Bildung. Bonn.
- Frankfurter Rundschau (1996): Multimedia. Runde Sache. CD-ROM-Lexika nach dem Lifting: Elektronische Enzyklopädien etablieren sich. 23.11.96, Nr. 274, S. M 15.
- Frankfurter Rundschau (1997): Kinder per Datennetz für Sexfolter angeboten. Paar in Rosenheim verhaftet. Beschuldigte bezeichnen ihre Offerten als „Verbalerotik“. 25.01.97, Nr. 21, S. 24.

- Fritz, Jürgen (1995): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Opladen.
- Fromme, Johannes (1996): Aufwachsen in einer vernetzten Welt: Kinder und neue Technik. In: Vernetzte Technik für private Haushalte. Hrsg.: Gräbe, Sylvia. S. 65 - 100. Frankfurt/New York.
- Fürst, Gabriele (1993): Familiäre Lebensbedingungen und die subjektive Bedeutsamkeit der Medien. In: Medienpsychologie Nr. 4, Jg. 5, S. 280 – 303.
- Garhammer, Manfred (1993): Mehr Zeitsouveränität im Alltag durch neue Techniken? In: Technisiertes Familienleben. Blick zurück und nach vorn. Hrsg.: Meyer, Sibylle/Schulze, Eva. S. 177 - 201. Berlin.
- Garhammer, Manfred (1994): Balanceakt Zeit. Auswirkungen flexibler Arbeitszeiten auf Alltag, Freizeit und Familie. Berlin.
- Gaßner, Robert/Kuom, Matthias/Schulz, Beate (1995): Multimedia im Privathaushalt. Grundlagen, Chancen und Herausforderungen. Werkstattbericht Nr. 24. Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung. Berlin.
- Gesellschaft für Konsumforschung GfK (1994): Computer und Multimedia in Privathaushalten. Empirische Repräsentativstudie. Tabellenbände der Hauptbefragung und des Screenings. Nürnberg.
- Geser, Hans (1989): Der PC als Interaktionspartner. In: Zeitschrift für Soziologie, Jg. 18, Heft 3, 6/89, S. 230 – 243
- GfK-Online-Monitor (2001): 7. Untersuchungswelle März 2001. Elektronische Publikation. URL am 01.09.01: <http://www.gfk.de>.
- Giddens, Anthony (1984): Interpretative Soziologie. Frankfurt/New York.
- Glaser, Hermann (1988): Der Einzelne, die Familie und das Eigene in Computopia. In: Familien im Mediennetz. Hrsg.: Baacke, Dieter/Lauffer, Jürgen. Opladen. S. 125 – 141.
- Glaser, Peter (1995): 24 Stunden im 21. Jahrhundert. Onlinesein. Zu Besuch in der Neuesten Welt. Frankfurt.
- Glaser, Wilhelm R./Glaser Margrit O. (1996): Telearbeit in der Praxis. Psychologische Erfahrungen mit außerbetrieblichen Arbeitsstätten bei der IBM Deutschland GmbH. Neuwied/Kriftel/Berlin.
- Glatzer, Wolfgang/Dörr, Gisela et al. (1991): Haushaltstechnisierung und gesellschaftliche Arbeitsteilung. Frankfurt/New York.
- Godehardt, Birgit/Worch, Andrea (1994): Telearbeit. Opladen.
- Goldmann, Monika/Richter, Gudrun (1988): Teleheimarbeit von Frauen. Betriebliche Flexibilisierungsstrategien und das Interesse von Frauen an der Vereinbarkeit von Beruf und Familie. Ministerium für die Gleichstellung von Frau und Mann des Landes Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf.
- Gräbe, Sylvia (1996): Vernetzte Technik für private Haushalte. Intelligente Haussysteme und interaktive Dienste aus Nutzersicht. Frankfurt/New York.
- Gruner & Jahr (1996): MarkenProfile 6: Telekommunikation – Computer – Online. Die Stern-Bibliothek. Hamburg.
- Gut, Peter/Schumacher, Michael (1992): Persönlichkeit und Computer. Bielefeld.
- Haaren, Kurt van/Hensche, Detlef (1995): Multimedia. Die schöne neue Welt auf dem Prüfstand. Hamburg.
- Habermas, Jürgen (1981): Theorie des kommunikativen Handelns. Band 1 und 2. Frankfurt.
- Hammer, Veronika (2000): Die Multimedia-Familie. Familiäre Lebenswelten, Computer und Kommunikationsgesellschaft. Oldenburg.

- Heppner, Gisela/Osterhoff, Julia/Schiersmann, Christiane/Schmidt, Christiane (1990): Computer? „Interessieren tät’s mich schon, aber ...“. Wie sich Mädchen in der Schule mit Neuen Technologien auseinandersetzen. Bielefeld.
- Heuser, Uwe Jean (1996): Nicht zu fassen. Deutsche Gesetzgeber wollen die Medien regulieren ... In: Die Zeit Nr. 32 vom 02.08.96.
- Heuser, Uwe Jean (1997): Tausend Welten. Die Auflösung der Gesellschaft im digitalen Zeitalter. Frankfurt und Wien.
- Hochwald, Karl-Heinz (1983): Neue Medien – Auswirkungen in Familie und Erziehung. Literaturstudie zum Diskussionsstand in Wissenschaft und Politik. Münster.
- Höpflinger, Francois (1987): Wandel der Familienbildung in Westeuropa. Frankfurt/New York.
- Holtgrewe, Ursula (1989): Schreib-Dienst. Frauenarbeit im Büro. Marburg
- Hopf, Christel/Rieker, Peter/Sanden-Marcus, Martina/Schmidt, Christiane (1995): Familie und Rechtsextremismus. Weinheim und München
- Horvath, Peter (1994): Online-Recherche. Neue Wege zum Wissen der Welt. Braunschweig/Wiesbaden.
- Hradil, Stefan (1991): Die Familie als „Clearingstelle“ pluralistischer Sozialisationsmilieus. In: Forschungsforum Interdisziplinäre Familienforschung. Berichte aus der Otto-Friedrich-Universität Bamberg. Heft 3/91. S. 62 – 67.
- Janshen, Doris (1985): Wenn „Tippen“ zur Textverarbeitung wird“. Anmerkungen für eine feministische Technikkritik. In: Der Sprung in die Zukunft. Zur Bedeutung der Informations- und Kommunikationstechnologien für die soziale Entwicklung. Hrsg.: Moreitz, Michael/Landwehr, Rolf. S. 195 - 208. Weinheim und Basel.
- Karisch, Karl-Heinz (1996): Briefe von der Front. Fünf Nächte im Global Village der Rechtsradikalen. In: Frankfurter Rundschau vom 31.08.96.
- Kersjes, Jürgen/Franke, Dieter (1995): DM-Multimedia-Studie 1995. Experten-, Tabellenband und Kurzfassung. Hrsg.: IRES Gesellschaft für Unternehmens-, Marketing- und Kommunikationsforschung mbH. Repräsentativ-Studie für DM – Das private Wirtschaftsmagazin -, Verlagsgruppe Handelsblatt GmbH. Düsseldorf.
- Kinder (2001): Welche Software soll’s denn sein? In: Kinder Nr. 3/2001. S. 32 – 33.
- Kirchhoff, Andreas (2001): „Loop“ – Musik- und Geräuschkollagen am PC. In: merz. S. 112 ff.
- Kreibich, Rolf (1990): Zukunft der Telearbeit. Eschborn.
- Kruse, Kuno (1996): Guten Tag, liebes Ungeheuer. Was passiert, wenn ein Familienvater einen Multimedia-Computer nach Hause bringt und die Kinder darüber herfallen – ein Erfahrungsbericht. In: Die Zeit, 19.01.96, S. 70. Hamburg.
- Kommission der Europäischen Gemeinschaften (1996): Leben und Arbeiten in der Informationsgesellschaft: Im Vordergrund der Mensch. Grünbuch. Brüssel.
- Kubicek, Herbert/Berger, Peter (1990): Was bringt uns die Telekommunikation? ISDN – 66 kritische Antworten. Frankfurt/New York.
- Kürble, Peter (1996): Multimedia: Interaktive Dienste für Privathaushalte. In: Vernetzte Technik für private Haushalte. Hrsg.: Gräbe, Sylvia. S. 101 - 114. Frankfurt/New York.
- Lander, Bettina (1995): Computerinteresse und Geschlecht. Fördert eine techniknahe Sozialisation das Interesse an Computern? In: Zeitschrift für Frauenforschung. 13. Jg., Heft 4/95, S. 40 – 59.
- Leu, Hans Rudolf (1993): Wie Kinder mit Computern umgehen. Studie zur Entzauberung einer neuen Technologie in der Familie. DJI. Weinheim und München.

- Leu, Hans Rudolf (1993): Nützliches Werkzeug oder Alleskönner? Computervorstellungen von Kindern. In: Was für Kinder. Aufwachsen in Deutschland. Ein Handbuch. DJI. S. 406 - 412. München.
- Leu, Hans Rudolf (2001) : Vorschulische Bildungsprozesse und die „Perspektive der Kinder“. In: FORUM Jugendhilfe Nr. 1/2001. S. 43 – 47.
- Logemann, Niels/Feldhaus, Michael (2001): Neue Medien als Herausforderung für die Jugendphase. In: Kind Jugend Gesellschaft. Zeitschrift für Jugendschutz. Nr. 2/01. S. 50 – 53.
- Lüdtke, Hartmut/Matthäi, Ingrid/Ulbrich-Herrmann, Matthias (1994): Technik im Alltagsstil. Eine empirische Studie zum Zusammenhang von technischem Verhalten, Lebensstilen und Lebensqualität privater Haushalte. Hrsg.: Lüdtke, Hartmut/Schweitzer, Hartmut. Marburg.
- Luhmann, Niklas (1988): Sozialesystem Familie. In: System Familie. Bd. 1, Heft 2. S. 75 - 91
- Luhmann, Niklas (1996): Die Realität der Massenmedien. Opladen.
- Mahler, Alwin (1996): Homebanking im Privatkundengeschäft – Marktüberblick und Zukunftsaussichten. In: Vernetzte Technik für private Haushalte. Hrsg.: Gräbe, Sylvia. S. 115 - 127. Frankfurt/New York.
- Maier, Gunther/Wildberger, Andreas (1994): In 8 Sekunden um die Welt. Kommunikation über das Internet. Bonn.
- Marcotty, Helga (1995): Jugendliche in Deutschland. Medien-Nutzung: u. a. Computer und Multimedia. In: Markt & Forschung III/95. Düsseldorf.
- Meier, Christine (1995): 24 Stunden täglich, 7 Tage die Woche. Multimedia-Terminals, Telebanking, Teleshopping. In: Multimedia. Die schöne neue Welt auf dem Prüfstand. Hrsg.: van Haaren, Kurt/Hensche, Detlef. S. 87 - 94. Hamburg.
- Meier, Uta (1996): Soziale und ethische Konsequenzen vernetzter Technik im Privatbereich. In: Vernetzte Technik für private Haushalte. Hrsg.: Gräbe, Sylvia. S. 157 - 172. Frankfurt/New York.
- Mettler-v. Meibom, Barbara (1994): Kommunikation in der Mediengesellschaft. Tendenzen – Gefährdungen – Orientierungen. Berlin.
- Meyer, Sibylle/Schulze, Eva (1993): Technisiertes Familienleben. Blick zurück und nach vorn. Berlin.
- Meyer, Sibylle/Schulze, Eva (1994): Alles automatisch – Technikfolgen für Familien: Längsschnittanalysen und zukünftige Entwicklung. Berlin.
- Meyer, Sibylle/Schulze, Eva (1996): Ein neuer Sprung der technischen Entwicklung: Vernetzte Systeme für private Haushalte. In: Vernetzte Technik für private Haushalte. Hrsg.: Gräbe, Sylvia. S. 35 - 63. Frankfurt/New York.
- Meyer, Sibylle/Schulze, Eva (1996): Alte Menschen – modernste Technik: Selbständige Lebensführung durch vernetzte Systeme im Haushalt. In: Vernetzte Technik für private Haushalte. Hrsg.: Gräbe, Sylvia. S. 129 - 156. Frankfurt/New York.
- Ministerium für die Gleichstellung von Frau und Mann des Landes NRW (1992): Teleheimarbeit von Frauen. Düsseldorf.
- Mitterauer, Michael (1989): Entwicklungstrends der Familie in der europäischen Neuzeit. In: Handbuch der Familien- und Jugendforschung. Hrsg.: Nave-Herz, R./Markefka, M. Neuwied. S. 179 – 194.
- Möntmann, Hans Georg (1995): Das Ende der Mobilität. Leben am Daten-Highway. Frankfurt.
- Mollenkopf, Heidrun (1993): Technik im Haushalt älterer Menschen. Möglichkeiten und Hindernisse für eine selbständige Lebensführung. In: Technisiertes Familienleben. Blick zurück und nach vorn. Hrsg.: Meyer, Sibylle/Schulze, Eva. S. 233 – 249.

- Müller-Doohm, Stefan/Neumann, Klaus (1989): Wege aus der Sackgasse. Medienforschung und Kulturanalyse. In: Medienforschung und Kulturanalyse. Ein Werkstattbericht. S. 5 - 13. Oldenburg.
- Münch, Richard (1992): Dialektik der Kommunikationsgesellschaft. Frankfurt.
- Nassehi, Armin (2001): Das Geheimnis ihres Erfolges. Pokémon und die Globalisierung der Kinderzimmer. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung. 01.09.2001. S. 8.
- Nave-Herz, Rosemarie (z. Zt. laufendes Projekt): Chancen und Risiken der neuen Informations- und Kommunikationstechniken für den familialen Bereich. <http://www.uni-oldenburg.de/fb3/soziologie/forsch.htm>.
- Noller, P./Paul, G. (1991): Jugendliche Computerfans. Selbstbilder und Lebensentwürfe. Eine empirische Untersuchung. Frankfurt/New York
- Ohly, Heinz-Peter (1988): Computer Home? Technologie in Familie und Alltag. Forschungs- und Literaturdokumentation. IZ Sozialwissenschaften. Bonn.
- Opaschowski, Horst W. (1996): Die multimediale Zukunft. Analysen und Prognosen vom Freizeit-Forschungsinstitut der British-American-Tobacco. Schriften zur Freizeitforschung. Hamburg.
- Otto, Michael (1995): Homeshopping – eine virtuelle Einkaufswelt eröffnet sich zuhause. In: Die Informationsgesellschaft. Fakten, Analysen, Trends. Report des Bundesministeriums für Wirtschaft. S. 36. Bonn.
- Palme, Hans-Jürgen (1996): Die elektronischen Lern-Trichter. Aber: nicht immer ist Edutainment erfolgreich. In: Medien + Erziehung Nr. 1, Jg. 40, S. 40 – 42.
- Palme, Hans-Jürgen (1996): Gefälliges Edutainment für Kinder. In: Medien + Erziehung Nr. 4, Jg. 40, S. 231 – 232.
- Petzold, Matthias (1994): Kinder, Computer und familiäre Interaktion mit neuen Medien. In: Medien + Erziehung Nr. 5, Jg. 38, S. 276 – 282.
- Petzold, Matthias (1994): Kinder, Computer und neue Medien. Universität Düsseldorf.
- Petzold, Matthias (2000): Die Multimedia-Familie. Mediennutzung, Computerspiele, Telearbeit, Persönlichkeitsprobleme und Kindermitwirkung in Medien. Opladen.
- Pietraß, Manuela (1996): Computerspiele und der Raum der Phantasie. In: Medien + Erziehung, 40. Jg., Nr. 5/96, S. 305 – 307.
- Qesel, Carsten (2001): „Plötzlich war ich im Computer“. Computervisionen von Schülerinnen und Schülern. In: merz. Nr. 4/01. S. 243 – 247.
- Rammert, Werner (1993): Mit dem Computer zu Hause in den „digitalen Alltag“? Vision und Wirklichkeit privater Computernutzung. In: Technisiertes Familienleben: Blick zurück und nach vorn. Hrsg.: Meyer, Sibylle/Schulze, Eva. Berlin. S. 277 – 296.
- Randow von, Gero (1996): Hyperschlaue Schreibmaschine. In: ZEIT-Punkte. Der Mensch im Netz. Kultur, Kommerz und Chaos der digitalen Welt. Nr. 5/96, S. 39 – 40.
- Ridder, Christa-Maria (1995): Teleshopping – elektronisches Versandhaus oder Fernsehprogramm? In: Media-Perspektiven 9/95, S. 414 – 427.
- Rogge, Jan-Uwe (1991): Die Bedeutung der Computertechnologie im familialen Alltag unter Berücksichtigung von Aspekten der Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen. Reihe: Mensch und Technik: Sozialverträgliche Technikgestaltung. Werkstattbericht. Nr. 99. Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen.
- Rogge, Jan-Uwe (1993): Neue und alte Medien im Alltag von Familien. Situationen, Skizzen und Tendenzen. In: Technisiertes Familienleben. Blick zurück und nach vorn. Hrsg.: Meyer, Sibylle/Schulze, Eva. Berlin. S. 131 – 157.
- Sassen, Saskia (2000): Machtbeben. Wohin führt die Globalisierung? Stuttgart, München.

- Schieb, Jörg (2001): Internet. Nichts leichter als das. Stiftung Warentest, Berlin.
- Schindler, Friedemann/Glaser, Stefan (2001): Rechtsextreme Jugendszene im Internet. In: Kind Jugend Gesellschaft. Zeitschrift für Jugendschutz. Nr. 1/01, S. 15 – 17.
- Schmoll, Thomas (1996): Cyber Angels wachen über die Moral im Internet. Weltweit organisierte Gruppe geht gegen Rechtsextremismus und Kinderpornographie vor. In: Frankfurter Rundschau vom 12.09.96, S. 23.
- Schneider, Florian (2001): Streaming Media – ein Konvergenzmonster? In: merz. Nr. 1/01. S. 46 – 48.
- Schneider, Norbert F. (1996): Familienentwicklung in West- und Ostdeutschland. In: Familie im Modernisierungsprozess. Soziologische Betrachtungen. IFB-Materialien Nr. 1/96. Bamberg.
- Schröder, Burkhard (1995): Neonazis und Computernetze. Wie Rechtsradikale neue Kommunikationsformen nutzen. Hamburg
- Schründer-Lenzen, Agi (1995): Weibliches Selbstkonzept und Computerkultur. Weinheim.
- Schüller, Johannes (1994): AWA '94. Multimedia-Studie. In: Media-Spectrum Nr. 7, S. 31, S. 34 – 36.
- Schulz, Beate/Staiger, Ulrich (1993): Flexible Zeit, flexibler Ort. Weinheim.
- Schulze, Gerhard (1994): Just in time. Das Medienspiel der Zukunft. In: Frankfurter Rundschau, 23.07.94, S. ZB 3.
- Schwab, Frank (1995): Lost in Hyperspace? Wege durch den multimedialen Wildwuchs. In: Medienpsychologie. Zeitschrift für Individual- und Massenkommunikation. S. 262 – 285.
- Siemens (1995/96): Multimedia. Ein neuer Markt mit neuen Chancen. Werbekonzept für die Vermarktung von PC's für Multimedia-Anwendungen im Privatbereich. Händlerausgabe. Nürnberg.
- Spatschek, Christian (2001): Soziales Lernen. Qualitätsmerkmale für den Einsatz von Multimedia-Software am Beispiel von „D-Code“. In: deutsche jugend. Zeitschrift für die Jugendarbeit. S. 333 – 337.
- Stracke, Christian (2001): Der Computer ist kein Nürnberger Trichter. Didaktische Kriterien für Lernsoftware für Kinder. In: merz. Nr. 3/01. S. 157 – 160.
- Tully, Claus J. (1994): Lernen in der Informationsgesellschaft. Informelle Bildung durch Computer und Medien. Opladen.
- Varga, Siegbert (1994): Determinanten des Kaufs und der Nutzung von Personal Computern. Eine Anwendung der Theorie der begründeten Handlung. In: Angewandte Sozialforschung, Jg. 18, 1993/94, Nr. 3, S. 185 ff.
- Vaskovics, Laszlo A. (1991): Familie im Auflösungsprozess? In: DJI-Jahresbericht '90. S. 186 - 198. München.
- Vaskovics, Laszlo A. (1993): Elterliche Solidarleistungen für junge Erwachsene. In: Generationenbeziehungen in „postmodernen“ Gesellschaften. Hrsg.: Lüscher, Kurt/Schultheis, Franz. S. 185 - 202. Konstanz.
- Vaskovics, Laszlo A. (Hrsg.) (1994): Familie. Soziologie familialer Lebenswelten. Soziologische Revue Sonderheft 3. München.
- Vorjans, Bernd (1987): Tele-Heimarbeit. Möglichkeiten – Probleme – Perspektiven. Frankfurt
- Waibel, Anna-Maria (1993): Computerfrauen zwischen Hackerkultur und Technologiekritik. In: Schriften zur Informationswissenschaft, Nr. 6.
- Weber, Monika (2001): Jugendhilfe ans Netz! In: Forum Erziehungshilfen, 7. Jg., Heft 3, S. 131.

-
- Weiler, Stefan (1995): Computerkids und elektronische Medien. Ergebnisse einer qualitativ empirischen Studie. In: Media-Perspektiven, Nr. 5, S. 228.
- Weißbach, Hans-Jürgen/Poy, Andrea (1995): Technische Vernetzung, funktionale Differenzierung der Gesellschaft und neue kulturelle Integrationsmuster. In: Netzspannungen. Trends in der sozialen und technischen Vernetzung von Arbeit. Hrsg.: Fischer, Joachim/Gensior, Sabine. S. 213 - 234. Berlin.
- Wetzstein, Thomas A. et al. (1995): Datenreisende. Die Kultur der Computernetze. Opladen
- Wieser, Michael (1995): Eine rechte Computerkultur – „Machtergreifung durch Technologie“ als Größenphantasie“. In: Psychologie – Basis für Erfolg und Fortschritt im Beruf. Kurzfassungen der Beiträge. 18. Kongress für Angewandte Psychologie des Berufsverbandes Deutscher Psychologen Bremen. S. 266 - 267. Bonn.
- Zentralarchiv für Empirische Sozialforschung (1986): ALLBUS 1986. Allgemeine Bevölkerungsumfrage der Sozialwissenschaften. Codebuch ZA-Nr. 1500. Köln.
- Zimmer, Jochen (1995): Die Expansion des Online-Dienstes in Deutschland. Online-Dienste für ein Massenpublikum? In: Media-Perspektiven 10/95, S. 476 – 488.
- Zota, Volker (2001): Wenn der Fernseher nicht mehr bootet ... IFA 2001: Duell um die neue Unterhaltungselektronik. In: c/t 2001, Heft 18. S. 16 – 17.

II. Familienbefragung zur Nutzung neuer Medien *Christian Schmitt*

1. Zielsetzung und Beschreibung der Studie

Im Vorfeld des Projektes „Computer in der familialen Alltagswelt“ wurden zehn qualitativen Interviews durchgeführt. Ziel dieser Vorstudie war es, den alltäglichen Umgang mit dem PC, Handlungs- und Gestaltungsrealitäten, Nutzungsgewohnheiten, besondere Problemlagen und den Umgang mit diesen Problemlagen innerhalb der Familien aufzuzeigen. Auf Basis der aus diesen Interviews gewonnenen Ergebnisse gilt es, Folgerungen für eine anschließende, breiter angelegte Studie abzuleiten.

Betrachtet wurde die Mediennutzung der Kinder sowie ihre Gestaltung und ihre Bewertung durch die Eltern. Der Fokus der Befragung lag dabei auf dem Umgang mit Internet und PC-Spielen. Ein Ziel dieser ersten Erhebung war es, die im Projektantrag formulierte Hypothese zu prüfen, der zufolge „trotz aller vorhandenen Unwägbarkeiten und Gefahren, wie z.B. dem ungeschützten Umgang mit (Kinder-)Pornographie oder extremistischen Botschaften – die ‚Computerisierung der familialen Lebenswelten‘ tendenziell vielfältige und kreative neue AkteurInnen-Foren sowohl auf der kommunikativen als auch auf der handlungsrelevanten Ebene ermöglicht.“ An dieser Stelle sei bereits darauf hingewiesen, dass Hinweise auf die Richtigkeit der These vorzufinden sind. Andererseits ist aber auch darauf zu verweisen, dass oben genannte *Unwägbarkeiten und Gefahren* in den Familien allem Anschein nach ein Potenzial entwickeln, das nicht unterschätzt werden darf. Dies ist von um so größerer Bedeutung, als davon auszugehen ist, dass ein Teil der Eltern auf die Mediennutzung ihrer Kinder mit Unsicherheit, Überforderung oder Sorglosigkeit reagieren. Weiter verschärft wird diese Situation wohl dadurch, dass sich viel Familien unter Zugzwang sehen, ihren Kindern mit der Bereitstellung von PC und Internet bildungstechnische Ressourcen zur Verfügung stellen zu *müssen*. Letzteres impliziert eine Reihe von Problemen, von denen die nicht unerhebliche finanzielle Belastung der Familien noch am geringsten wiegt.

1.1 Beschreibung der Stichprobe

Im Rahmen dieser Vorstudie wurden im November und Dezember 2000 insgesamt zehn Familien befragt. Die Zielpersonen wurden in erster Linie über Kontakte der Projektmitarbeiter rekrutiert. Bei dieser weitgehend *willkürlichen Auswahl* ist daher mit Verzerrungstendenzen bezüglich verschiedener Merkmale zu rechnen. So weisen die befragten, erwachsenen Personen in der Stichprobe ein stark überdurchschnittliches Bildungsniveau auf und sind auffallend häufig in sozialen bzw. pädagogischen Aufgabenfeldern tätig. Bei der Auswahl der Probanden wurde allerdings darauf geachtet, bestimmte Merkmale zu quotieren: Es wurden gezielt Familien mit Kindern im Alter zwischen acht und vierzehn Jahren befragt. Diese Eingrenzung beruht unter anderem auf der Annahme, dass Gestaltungs- und Aushandlungsaktivitäten zwischen Eltern und Kindern in diesen Altersgruppen als besonders kritisch einzuschätzen sind. Dies gilt sowohl, was die Inhalte anbelangt als auch in Bezug darauf, dass hier weichenstellende Erfahrungen im Umgang mit dem PC gemacht werden. Lediglich in einem Fall wurde eine Familie mit einem siebenjährigem Kind befragt. Diese Unterschreitung der Altersgrenze

wurde in Kauf genommen, da es sich bei diesen interviewten Eltern um Lehrkräfte handelte, die beide an ihrer Schule PC-Kurse gaben, was die Gewinnung wertvoller Informationen für die Vorstudie in Aussicht stellte.⁷

Bedingung für die Teilnahme an der Studie war, dass in den Familien ein PC mit Internet-Zugang zur Verfügung stand. In manchen Fällen war ein Internet-Zugang erst seit kurzem in den Familien verfügbar, weshalb die Erfahrungen damit dort als begrenzt einzustufen sind. Es wurde allerdings deutlich, dass der Umgang mit dem Medium *Internet* in den Familien weniger von der Dauer der Verfügbarkeit als vom Interesse der Kinder sowie von Problembewusstsein und Fachwissen der Eltern bestimmt wird.

Hinsichtlich der Familientypen ist festzuhalten, dass der überwiegende Teil der Eltern *verheiratet* ist (acht der zehn Familien), zwei leben in nichtehelichen Lebensgemeinschaften. Zwei der Elternpaare hatten *ein Kind* im Alter zwischen acht und vierzehn Jahren. In den restlichen acht Fällen lebten *zwei Kinder* im vorgegebenen Alter in den Familien. Das Alter der Eltern lag zum Befragungszeitpunkt zwischen 34 und 49 Jahren.

1.2 Methodische Anlage der qualitativen Vorstudie

Die Studie arbeitete mit teilstrukturierten Interviews. Die wesentlichen Inhalte der Befragung wurden somit durch einen Interviewleitfaden vorgegeben. Als zentrale Themenkomplexe wurden der zeitliche Umfang der Nutzung durch Eltern und Kinder, die Problemwahrnehmung sowie Nutzungsgewohnheiten erfasst. Ergänzt wurden die qualitativen Interviews durch standardisierte Fragebögen. Im wesentlichen beinhaltete der standardisierte Teil der Erhebungen Fragen zur Standarddemographie (Familienform, Bildung, Erwerbstätigkeit, Alter, etc.) sowie Fragen, die die PC- und Internet-Nutzung in den Familie anbelangten (bspw. seit wann existiert ein eigener PC-/Internetzugang für Kinder; Umfang der beruflichen und privaten PC-Nutzung). Durch sie konnten detaillierte und wertvolle Informationen gewonnen wurden.

In diesem Zusammenhang wurde die Vertrautheit der Befragten mit PC und Internet in Form einer subjektiven Selbsteinstufung gemessen. Diese Vertrautheit wurde hierbei über sechs Fachbegriffe operationalisiert – je drei zum Bereich Internet und je drei zum Bereich PC/Spiele. Die Selbsteinschätzung erfolgte auf der Basis von Ratingskalen. Diese subjektive Selbstbeschreibung der Befragten spiegelt im wesentlichen die in den Interviews gewonnen Erfahrungen zur Fachkenntnis der Personen wieder und ist damit ein Instrument, das mit Einschränkungen auch einen intersubjektiven Vergleich ermöglicht. Da alle genannten (standardisierten) Informationen mit vergleichsweise geringem organisatorischen und vor allem auch

⁷ Zwar handelt es sich bei diesen Personen um Lehrer an beruflichen Schulen, deren Schüler im jüngsten Falle 15 Jahre alt sind und damit ebenfalls aus dem Raster der Untersuchung fallen. Trotzdem war davon auszugehen, dass eine Befragung dieser Lehrkräfte einige grundlegende Informationen zum Umgang mit neuen Medien im Unterricht zu Tage fördern würde.

zeitlich geringem Aufwand gewonnen werden können, bietet sich der Einsatz dieses Instrumentariums auch im Rahmen weiterer Erhebungen an.⁸

2. Ergebnisse

2.1 Nutzung

Hinsichtlich der Nutzung des Internets und vor allem des PC bestehen erhebliche Unterschiede zwischen den Familien – sowohl was den Umfang der Nutzung durch die Kinder als auch was die Einschätzung und Bewertung der Eltern anbelangt. Die Spannweite der Zeit, die die Kinder pro Woche am PC verbringen, reicht dabei von einer bis weit über zehn Stunden. Auffällig ist, dass vor allem PC-Spiele dafür verantwortlich sind, wenn sich die Nutzung des Computers äußerst zeitintensiv und in den Familien konflikträchtig erweist.

Die Zeit, die mit dem Medium *Internet* verbracht wird, war in keiner der befragten Familien ein akutes Problem. Keines der Kinder gab – mit Bestätigung der Eltern – an, pro Woche mehr als zwei Stunden im Internet zu sein. Am ehesten ließ hier noch der Themenbereich bzw. Nutzungsschwerpunkt „*chatten*“⁹ auf eine zeitlich intensive Nutzung des Mediums schließen. Diese Beschäftigung wurde vor allem von Mädchen im oberen Altersspektrum genannt. Den zentralen Bereich der PC-Nutzung der Jungen stellen dagegen *Computerspiele* dar.

Das Internet wird von den Kindern in erster Linie zur Informationsrecherche genutzt. Seltener geschieht dies im Rahmen von Schularbeiten, häufiger für Informationen, die die Kinder in anderen Handlungskontexten suchen, wie bspw. bei der Recherche zu Informationen über Fernsehsendungen, Sportvereine oder Konsumgüter, die im Interessenbereich des jeweiligen Kindes liegen (von Sportgeräten über Musikinstrumente bis hin zu Spielsachen). Anregungen zur Nutzung von Internet-Inhalten beziehen die Kinder über klassische Medien – insbesondere über die Werbung – sowie über das Internet selbst. Eine wichtige Informationsquelle dafür stellen die Bezugsgruppen der Kinder dar – insbesondere der nähere Freundeskreis. In den befragten Familien selbst schien die Gefährdung der Kinder durch Web-Inhalte, die im Hinblick auf den Jugendschutz bedenklich sind, kein akutes Problem darzustellen. Allerdings ist in diesem Zusammenhang auf die Erfahrung einer Mutter zu verweisen, welche die Internetnutzung durch Kinder problematischer einschätzte als dies in den Familieninterviews deutlich wurde: Demnach werden auf dem Schulhof vor allem unter älteren Kindern Adressen von Webseiten mit teils extremen Inhalten ausgetauscht (bspw. eine „Autsch“ betitelte Seite auf der diverse Unfälle plastisch dargestellt werden).

⁸ Diese Empfehlung gilt unabhängig davon, ob auch (bei weiteren Zielpersonen) eine quantitative Erhebung durchgeführt wird. Oben genannte Ergänzung ist vor allem deshalb lohnenswert, da somit eine Vielzahl an Fragen für die eigentlichen qualitativen Interviews entfallen und im Rahmen einer quantitativen Ergänzung auch unter standardisierten Bedingungen erhoben werden können. Gerade Probleme bspw. im Zusammenhang mit dem Verbalisierungsvermögen der jüngeren Kinder können auf diese Weise umgangen werden. Für Telefon- oder ähnliche Erhebungsformen gelten diese Anmerkungen allerdings nur mit Einschränkungen.

⁹ Von (engl.) „to chat“ – sich unterhalten. „*Chatten*“ steht hier für die Unterhaltung in sog. „Chat-Rooms“; Kommunikation via Internet in virtuellen Räumen, die auf einer teils themenspezifischen, globalen Kommunikation mit fremden Personen basiert. Im Gegensatz zur Kommunikation via E-Mail findet die Unterhaltung in Chat-Rooms in Echtzeit statt. .

Was die Nutzung, insbesondere die Nutzungsfrequenz des Internets anbelangt, scheint dieses Medium für die befragten Kinder eher von sekundärem Interesse zu sein. Gleichwohl beherrschen fast alle Kinder in deren Familien auch ein entsprechender Zugang vorhanden war, den Zugang und die Recherche im Netz weitgehend problemlos. Vor allem bei den Jüngeren erfolgt hier noch Hilfestellung durch die Eltern. Die Anziehungskraft, die vom Medium Internet ausgeht scheint aber für die Kinder der gewählten Altersstufe noch eher gering zu sein.

Die Anziehungskraft, die von Spielen ausgeht, scheint dagegen für die Kinder weitaus größer zu sein. Zwar spielen die Mädchen vergleichsweise selten am Computer. Die Jungen – insbesondere im Alter bis zu zwölf Jahren – zeigen sich aber von PC-Spielen besonders fasziniert. In fast allen Familien war die Nutzung von Spielen zumindest zeitweise ein konfliktträchtiges Thema. Einen Sonderfall bildet ein Familie, deren Kinder etwa 15 Stunden in Wochen am Computer spielen. Obwohl dies die höchste Nutzungsdauer in der Stichprobe war, standen die Eltern der Nutzung von PC-Spielen durch das Kind weitgehend sorglos gegenüber; auch nutzten sie den PC teils gemeinsam mit dem Kind. In den meisten Familien dagegen spielen die Kinder *alleine*. Eltern, Geschwister oder Freunde werden hierbei selten einbezogen, so dass auch potenzielle Kommunikationszusammenhänge, die über die PC-Nutzung hergestellt werden könnten, wegfallen. Das Medium Internet wird dagegen von den Kindern häufiger gemeinsam mit Eltern oder Freunden genutzt. Hier besteht die Chance, dass über den PC Handlungs- oder Kommunikationszusammenhänge entstehen können.

PC-Spiele werden auch in Bezug auf ihre konkreten Inhalte von den Eltern häufig als problematisch beschrieben: Während die Verwendung von Lernsoftware (bspw. spielerisches Lernen von Mathematik, Orthografie, etc. in einem interaktiven Prozess) von beinahe allen Eltern begrüßt wurde, standen einige Eltern sogenannten *Ballerspielen*¹⁰ äußerst kritisch gegenüber. Die Meinungen reichten von „so was kommt mir nicht ins Haus!“ bis hin zur Betrachtung dieser Medienform als ein geduldetes Übel. Ein Teil der Eltern verstand diese Art von Computerspielen als in keinster Weise problematisch und nutzte sie sogar gelegentlich gemeinsam mit den Kindern. Festzuhalten bleibt, dass zumindest in einigen Fällen PC-Spiele die Kinder sehr stark in ihren Bann ziehen, was sich einem *zeitlich hohen Umfang* an *alleiniger* Nutzung dokumentiert. Dies zieht fast regelmäßig Konflikte nach sich, weil es von den Eltern als sehr problematisch eingestuft wird.

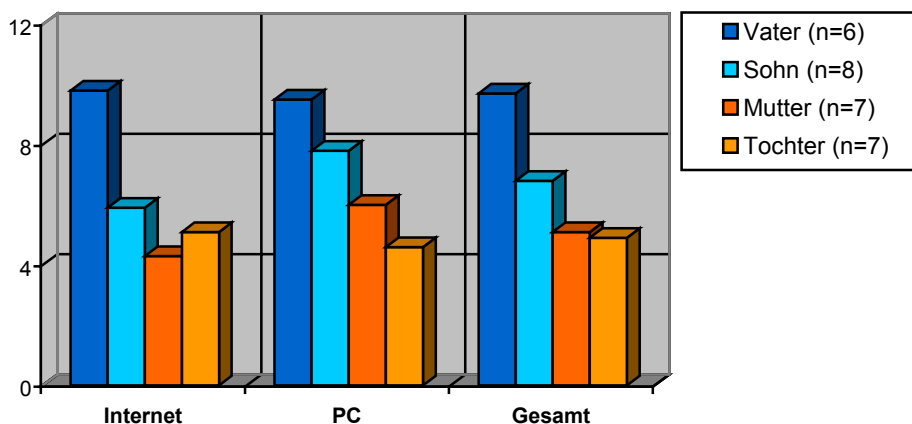
2.2 Vertrautheit mit den Neuen Medien

Die Vertrautheit der Familienmitgliedern mit den *Neuen Medien* Internet und PC allgemein zeigt, dass der Umfang des Fachwissens und die Selbstsicherheit im Umgang mit diesen Medien sehr stark geschlechtsspezifisch verteilt sind: Die im standardisierten Erhebungsteil abgefragte Bewertung der Kenntnis verschiedener Fachbegriffe verdeutlicht, dass die Väter am sichersten im Umgang mit diesen Medien auftreten, gefolgt von den Söhnen. Beides fällt bei den Müttern deutlich geringer aus und liegt etwa auf einer Ebene mit dem Erfahrungsstand der Töchter (vgl. Abb. 1). D.h. in den befragten Familien stellen sich die untersuchten Neuen Me-

¹⁰ Von den meisten Eltern verstanden als Spiele in denen der Spieler auf Objekte – von abstrakten Gegenständen, bis hin zu Menschen – virtuelle Schüsse abfeuert.

dien als Domäne männlicher Rollen- und Handlungsmuster dar, vermutlich weil sie zum technischen Bereich zählen.

Abb. 6: Vertrautheit mit PC, Internet bzw. Neuen Medien insgesamt nach Stellung im Familienverband



Erläuterung: Abgebildet sind Indizes auf der Basis von Ratingskalen zu Fachbegriffen (*niedrigster Wert*: 0 = „kenne ich überhaupt nicht“; *höchster Wert* 12 = „kenne ich sehr gut“). Gewichtetes arithmetisches Mittel.

Quelle: *Vorstudie: Computernutzung in der familialen Alltagswelt/eigene Berechnungen 2001.*

Diese Ergebnisse der standardisierten Erhebung werden durch die Aussagen in den qualitativen Interviews gestützt. Einschränkend ist aber darauf hinzuweisen, dass die Eltern dazu neigen, das Wissen der Söhne im Umgang mit Internet und PC allgemein zu überschätzen. Die Verteilung der Fachkenntnis in den Familien wird von den Eltern also verzerrt dargestellt. Tatsächlich sind es in der Regel die Väter, die in den Familien am weitesten mit dem PC vertraut sind. Die Söhne werden jedoch nicht selten als die „kleinen Experten“ der Familie präsentiert. Die Ergebnisse der qualitativen Erhebung deuten darauf hin, dass die Einstufung der Söhne als vermeintliche Experten Effekte induzieren, die von den Eltern durchaus (sei es nun bewusst oder unbewusst) beabsichtigt sind: Für einige der Kinder ermöglicht die relative Vertrautheit mit dem PC (und die entsprechende Bewertung als „Experte“ in den Familien) die Ausbildung eines individuellen Kompetenzbereichs.. In einigen anderen Familien, wo die Kinder den PC in erster Linie als Mittel zum Zweck der Spiel- und Informationsnutzung ansehen, wird diese Nutzung zumindest in so fern begrüßt, als die Bildung von Fachwissen um PC-Hard- und Software einen von den Eltern durchaus intendierter Nebeneffekt der Nutzung von Spielen darstellt.

Insgesamt ist die Vertrautheit der befragten Kinder mit den Medien PC, insbesondere Internet – nicht zuletzt in Anbetracht des Alters – als hoch einzustufen. Dies darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass erste Kontakte mit diesen Medien und weiterführende Informationen vor allem durch Familienmitglieder oder nahe Verwandte vermittelt werden. In der Folge entwickelt sich daraus aber bei den meisten Kindern eine Vertrautheit mit den Medien, die

qualitativ tatsächlich als umfassender einzustufen ist, als die der Eltern: Während Mütter wie Väter den PC beinahe ausnahmslos als Arbeitsmittel charakterisieren, ist den Kindern solch eine Bewertung fremd. PC und Internet unterscheiden sich in ihrer *Selbverständlichkeit* für die meisten von ihnen kaum noch von Print- oder konventionellen audiovisuellen Medien.

2.3 Medienerziehung

Ehe über die Verteilung der Erziehungsaufgaben in den befragten Familien berichtet wird, ist abermals auf das stark unterschiedliche Bildungsniveau innerhalb der Stichprobe hinzuweisen. Einige Elternpaare sind in pädagogischen Arbeitsbereichen tätig. In diesen Familien ist eher eine egalitäre Verteilung der medienpädagogischen Aufgaben vorzufinden. Ähnliches gilt für Familien, in denen beide Eltern ein hohes Bildungsniveau besitzen. Diese Eltern zeigen sich in den Interviews als relativ stark sensibilisiert, was die Nutzung der Neuen Medien durch ihre Kinder anbelangt. In den Familien mit niedrigerem sozialem Status kommt dagegen die medienpädagogische Erziehungsverantwortung primär der Mutter zu; über das Fachwissen findet sich dagegen – wie oben erörtert – verfügt in den meisten Fällen der Vater. Die Auswertungen der Interviews deuten darauf hin, dass gerade in diesen Familien des öfteren Konstellationen vorhanden sind, in denen hinsichtlich der Verwendung von PC und Internet überforderte Mütter sehr fachkundigen Kindern gegenüber stehen. Die medienerzieherische Tätigkeit der Väter beschränkt sich in letztgenannten Familien in erster Linie auf technisch instrumentelle Einflussnahme, wie etwa zeitliche Kontingentierung der Nutzung¹¹ oder technische Hilfestellung.

2.4 Bewertung der kindlichen Mediennutzung durch die Eltern

Fast ausnahmslos nehmen die Eltern die PC-Nutzung und vor allem den Umgang der Kinder mit dem Internet unter dem Aspekt der *Notwendigkeit* wahr. Alle Eltern thematisieren in den Interviews, dass sie die Auseinandersetzung mit PC und Internet als unerlässliche Voraussetzung für die weitere Entwicklung ihrer Kinder betrachten. Herausragend sind in diesem Kontext zwei Sachverhalte:

1. Die Notwendigkeit den Umgang mit den Neuen Medien zu erlernen, sehen einige der Eltern als essenziell für die Vorbereitung auf berufliche Qualifikationen bzw. als Grundlagenwissen, ohne die das eigene Kind später auf dem Arbeitsmarkt nicht mehr konkurrieren kann. Vor allem Eltern mit höherem Bildungsniveau setzen die Beherrschung von PC und Internet demgegenüber als grundlegende Kulturfertigkeit voraus, die in Zukunft von Nöten sein wird und das Leben zu erleichtert. Hier ist vor allem der Aspekt Informationsgewinnung und -verfügbarkeit relevant.
2. Die Beherrschung des PCs selbst wird dabei von den meisten Eltern kaum noch explizit thematisiert. Fertigkeiten im Hinblick auf die PC-Nutzung sind für die meisten der Eltern bereits so selbstverständlich, dass diese – so bspw. das Erlernen von Textverarbeitungsprogrammen – in den Interviews kaum noch näher ausgeführt wurden. Thematisiert wird

¹¹ Von Bedeutung ist hier, dass in genannten Fällen eine zeitliche Kontingentierung der Internet-Nutzung eher aus finanziellen denn aus medienpädagogischen Erwägungen erfolgt.

vielmehr das Internet und die Notwendigkeit, dass die eigenen Kinder sich mit diesem Medium vertraut machen können – vor allem unter dem Aspekt der Informationsgewinnung

Die befragten Eltern nehmen diese Anforderung an Erziehung und Bildung ihrer Kinder als durchaus konfliktträchtig und als Belastung wahr. Von den Eltern wird die Notwendigkeit, ihre Kinder entsprechend vorzubereiten aber weniger als gesellschaftlicher Zwang wahrgenommen, sondern vielmehr als (nicht näher hinterfragte) strukturelle Gegebenheit, der sich die Familie im Allgemeinen und die Erziehung der Kinder im Besonderen anpassen müssen. Dem Wunsch, die eigenen Kinder mit den notwendigen kulturellen Ressourcen auszustatten, kommen die befragten Familien nach, allerdings erwachsen daraus verschiedene Belastungsfaktoren.¹² Zum einen wäre hier an die finanzielle Belastung durch die Ausstattung mit Geräten zu denken, die nur kurze Lebenszyklen besitzen. Dieser Punkt wurde aber von keinem der befragten Elternteile thematisiert. Weitaus problematischer wird von den Eltern die Notwendigkeit wahrgenommen, die Mediennutzung der Kinder angemessen pädagogisch zu gestalten.

Im Wesentlichen lassen sich unter den befragten Eltern in diesem Kontext drei – im „Weberschen“ Sinne – idealtypische Gruppen identifizieren. Je nach ihrer Einstellung lassen sie sich als überfordert, als sorglos oder als selbstsicher bezeichnen.

Bei den **Überforderten** wird der Wunsch sehr deutlich, den Kindern die bestmöglichen Voraussetzungen hinsichtlich der Ausstattung mit Ressourcen zu bieten. Gleichzeitig herrscht aber ein hoher Grad an Unsicherheit, was die Gestaltung und den Umgang mit der Mediennutzung der Kinder betrifft. Dass diesbezüglich Informationsdefizite bestehen, wird nur eingeschränkt wahrgenommen; es fehlt an Kenntnissen, bei welchen Institutionen oder Medien Informationen erhältlich wären oder diese Quellen werden nicht genutzt.¹³ Dies könnte auf Berührungängste zurückgeführt werden.

Die **Sorglosen** sehen der Medienerziehung kaum als schwierig oder problembehaftet an. Ihre Kinder haben relativ unbeschränkten Zugang – auch zu kritischen oder jugendgefährdenden Medieninhalten. Eine zeitliche Nutzungsbeschränkung ist nicht oder nur auf sehr großzügigem Niveau vorhanden. Diese Eltern sehen die Notwendigkeit, ihren Kindern in erster Linie technische Ressourcen zur Verfügung zu stellen – vor allem unter dem Vorzeichen der „Vorbereitung auf das spätere Berufsleben“. Der Umgang der Kinder mit den Medien wird aber in pädagogischer Hinsicht kaum gestaltet.

Die **Selbstsicheren** nehmen die Medienerziehung durchaus als schwierige Erziehungsaufgabe und Belastung wahr. Sie verfügen aber über ein hohes Fachwissen in Kombination mit medienpädagogischer Erfahrung bzw. dem Wissen, woher sie im Bedarfsfall relevante Informationen beziehen können. Sie nehmen die Notwendigkeit, die Kinder mit den Neuen Medien vertraut zu machen, auch am wenigsten unter dem Aspekt der beruflichen Vorbereitung wahr,

¹² In diesem Kontext wäre im Rahmen einer weiteren Studie auch wünschenswert Familien, die nicht mit PC und/oder Internet ausgestattet sind, als Kontrollgruppe zu befragen.

¹³ In diesem Zusammenhang ist der Verweis mehrerer befragter Eltern in einer Ortschaft relevant: Demzufolge fand eine medienpädagogischen Informationsveranstaltung kurz vor dem Befragungstermin statt, die aber mit lediglich fünf Eltern extrem schwach frequentiert war. Dies entsprach in keiner Weise dem Informationsdefizit in medienpädagogischer Hinsicht, das den Eltern im Gespräch mit anderen Familien genannt wurde.

sondern sehen die Vertrautheit, vor allem mit dem Internet vielmehr als grundlegende Kulturtechnik für die Zukunft. Hier wird vor allem mit dem Stichwort: Informationsbeschaffung argumentiert.

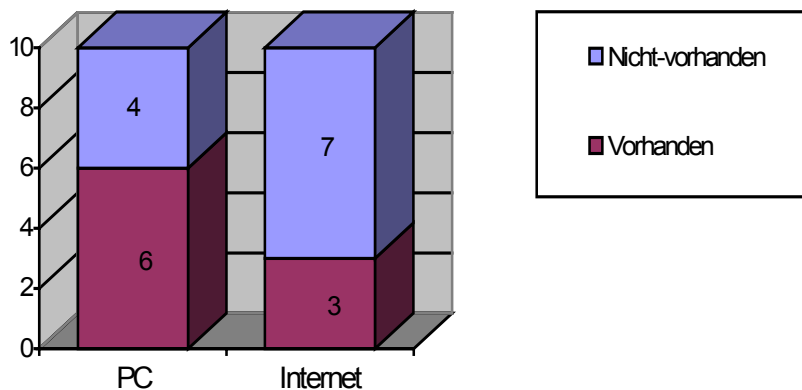
Darüber hinaus wird die PC- und Internet-Nutzung der Kinder in verschiedener Hinsicht ambivalent betrachtet: Einige der Eltern benennen den PC explizit als „einsames Medium“. In diesem Kontext erklären fast alle Eltern, dass die sozialen Kontakte des Kindes in jedem Falle Vorrang vor der Mediennutzung hätten. Entsprechend wird auch eine engere zeitliche Beschränkung als notwendige Maßnahme benannt für den Fall, dass Sozialkontakte unter der PC-Nutzung leiden. Letzteres ist vor allem für Jungen der unteren und mittleren Altersstufen, die sich intensiv mit Computerspielen beschäftigen, zumindest zeitweise gegeben. Im Vergleich zur Nutzung klassischer audiovisueller Medien wie dem Fernsehen stellen einige der Eltern die Vorzüge des PC heraus: Diese Argumentation lässt sich mit der Formulierung „Interaktion vor Rezeption“ auf den Punkt bringen.

2.5 Familiäre Gestaltungsmuster und Umgang mit problematischen Inhalten

In den meisten der befragten Familien ist den Kindern der Zugang zu PC und Internet weitgehend frei gestellt. In etwa zwei Drittel der Fälle ist zwar zumindest ein Elternteil mit der Verwendung von elektronischen Zugangssperren vertraut.¹⁴ Genutzt werden solche Sperren jedoch nur in zwei der zehn Familien. Dies ist um so überraschender, als diese Sperren vor allem in solchen Familien verwendet werden, die nach der oben beschriebene Kategorisierung am ehesten den Sorglosen zuzuordnen sind. Die Aussagen dieser Eltern deuten allerdings darauf hin, dass die eingesetzten Zugangssperren eher dazu dienen, den PC vor unsachgemäßer Nutzung zu schützen, als die Kinder vor kritischen Inhalten. In den meisten der anderen Familien ist den Kindern dagegen die Nutzung – sowohl des PCs als auch des Internets – grundsätzlich frei gestellt. Wie Abb. 7 verdeutlicht, steht den Kindern in sechs der zehn befragten Familien ein eigener PC zur Verfügung. In fast allen der Familien existieren allerdings Absprachen zwischen Eltern und Kindern bzw. familiäre Gestaltungsmuster, die den grundsätzlich freien Zugang in verschiedener Hinsicht Grenzen setzt. So ist der zeitliche Nutzungsumfang in den meisten Fällen auf ein bis maximal zwei Stunden pro Tag beschränkt. Da das Internet in keiner Familie von den Kindern intensiv genutzt wird, ist diese Beschränkung in erster Linie für die PC-Spiele von Bedeutung. Das Internet wird zudem in den meisten der befragten Familien von Eltern und Kindern – zumindest zeitweise – gemeinsam genutzt. Dies gilt vor allem für Familien mit jüngeren Kindern. In knapp der Hälfte der Familien setzt die Internet-Nutzung durch die Kinder immer voraus, dass auch ein Elternteil im selben Raum anwesend ist. Auch dies trifft primär für die jüngeren Kinder zu. Zudem werden die Kinder in einigen Familien von den Eltern mit der Informationsrecherche im Internet betraut – bspw. zum geplanten Urlaubsziel oder zu Anschaffungen. So wird die Mediennutzung des Kindes gezielt in familiäre Handlungszusammenhänge eingebaut. In den Fällen, in denen eine weitgehend autonome Nutzung des Internet durch die Kinder erfolgt, schließt sich nach Auskunft der Eltern zumindest ein Gespräch über die Inhalte an, in einigen der Familien erfolgt sogar eine Kontrolle der aufgerufenen Internet-Seiten.

¹⁴ Bspw. das Einrichten von Passwörtern oder von Filtern für bestimmte Internet-Inhalte.

Abb. 7: Eigener PC/Internet-Zugang der Kinder



Insgesamt stellt sich die familiäre Gestaltungssituation im Hinblick auf das Medium Internet so dar, dass sich die Eltern erzieherisch stark damit auseinandersetzen.¹⁵ Sowohl eine umfassende Kenntnis der Internet-Nutzung als auch ein hohes Vertrauen zwischen Eltern und Kindern prägen dieses Handlungsfeld. Zumindest in einige Familien ist das Spielen am PC als weitaus problematischer einzustufen. Hier herrscht ein relativ sorgloser Umgang mit teils kritischen Inhalten.

Die weitgehende Abwesenheit von Problemen im Kontext der Internet-Nutzung in den befragten Familien darf allerdings nicht darüber hinweg täuschen, dass teils erhebliche Informationsdefizite in medienpädagogischer Hinsicht existieren. Wie bspw. die Eltern damit umgehen, falls die Kinder im Internet unbeabsichtigt auf gewaltverherrlichende, pornographische oder rechtsextremistische Inhalte stoßen, wurde in fast allen Familien mit dem Verweis auf klärende Kommunikation zwischen Eltern und Kindern *im Anschluss* an diese Situation beantwortet. Aufgrund der guten Informiertheit über die Internet-Nutzung der Kinder sollte dies in den meisten Familien möglich sein. Ein präventives Gespräch über solche kritischen Nutzungssituationen im Kontext des Internets hielten dagegen nur wenige der befragten Eltern für sinnvoll. Auch wurde in keiner der Familien, die eine vorbereitende Auseinandersetzung mit problematischen Inhalten für notwendig hielten, bislang ein solches Gespräch geführt. Die vorherrschende Meinung der Eltern zu diesem Problem bringt die Aussage eines Vater auf den Punkt: Man solle „nicht bereits im Vorfeld ein Riesen-Aufhebens machen“.

3. Zusammenfassung

Die vorgestellten Ergebnisse von zehn qualitativen Interviews, die im Vorfeld des Projektes „Computer in der familialen Alltagswelt“ durchgeführt wurden, liefern relevante Informationen zu familialen Gestaltungsmustern der Computer-Nutzung. Der Fokus der Befragung lag dabei auf dem Umgang der Kinder mit den Medien PC(-Spiele) und Internet.

¹⁵ Dies ist natürlich abermals insofern zu relativieren, als ein überdurchschnittlich hoher Anteil der Eltern für pädagogische Problemstellungen sensibilisiert erscheint.

Hinsichtlich des Nutzungsumfangs von Internet und vor allem des PC bestehen erhebliche Unterschiede zwischen den Familien. Zum einen differiert die der Umfang der Nutzung durch die Kinder, zum anderen deren Bewertung durch die Eltern. Die Spannweite der Zeit, die die befragten Kinder pro Woche am PC verbringen reicht dabei von einer bis weit über zehn Stunden. Vor allem mit *PC-Spielen* wird viel Zeit verbracht, was nicht selten zu Auseinandersetzungen in den Familien führt. Das *Internet* wird weniger intensiv von den Kindern genutzt und dient in erster Linie zur Informationsrecherche. Dieser Bereich ist kaum konfliktbeladen, aber er erfordert eine relativ aufwändige Begleitung durch die Eltern.

Fachwissen und Selbstsicherheit im Umgang mit den neuen Medien sind sehr stark geschlechtsspezifisch verteilt: Väter gehen am sichersten mit diesen Medien um, gefolgt von den Söhnen. Dagegen erreichen Mütter und Töchter nicht dieselbe Vertrautheit. Insgesamt sind aber die befragten Kinder mit dem PC und insbesondere dem Internet gut vertraut – dies gilt vor allem in Anbetracht ihres Alters.

Eltern mit hohem Bildungsniveau zeigen sich eher kritisch im Hinblick auf die PC-Nutzung ihre Kinder. Zugleich teilen sich Vater und Mutter die Medienerziehung gleichberechtigt. In den Familien mit niedrigerem sozialem Status kommt dagegen die Erziehungsaufgabe primär der Mutter zu, während das Fachwissen in den meisten Fällen der Vater besitzt.

Kenntnis und Beherrschung von PC und Internet werden von vielen Eltern als unerlässliche Voraussetzung für die weitere Entwicklung ihrer Kinder betrachtet. Sie bilden die „*Basis für spätere berufliche Qualifikationen*“ oder stellen „*zukünftig grundlegende Kulturfertigkeiten*“ dar. Dass die Kinder mit PC umgehen können müssen, wird von den meisten der Eltern mittlerweile als nicht mehr hinterfragte Selbstverständlichkeit dargestellt. Dagegen wird die Beherrschung der Internet-Nutzung von den meisten Eltern als neue erzieherische Aufgabe betrachtet.