







# **DIVSI U9-Studie**

## **Kinder in der digitalen Welt**

Eine Grundlagenstudie des  
SINUS-Instituts Heidelberg  
im Auftrag des  
Deutschen Instituts für  
Vertrauen und Sicherheit  
im Internet (DIVSI)

**sinus** MARKT- UND  
SOZIAL-  
FORSCHUNG  
Partner von INTEGRAL Wien

 **DIVSI**  
Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet

Hamburg, April 2015

## IMPRESSUM

Deutsches Institut  
für Vertrauen und Sicherheit  
im Internet (DIVSI)  
Mittelweg 110B, 20149 Hamburg  
Matthias Kammer, Direktor  
Joanna Schmölz, Stellv. Direktorin und Wissenschaftliche Leitung  
Meike Otternberg, Dr. Dirk Graudenz, Projektteam Studien

SINUS Markt- und Sozialforschung GmbH, Heidelberg  
Projektleitung: Dr. Silke Borgstedt  
Projektteam: Beate Rätz, Maximilian von Schwartz, Dr. Christoph Schleer, Susanne Ernst

© 2015 Deutsches Institut  
für Vertrauen und Sicherheit  
im Internet (DIVSI)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	<b>6</b>
<b>1. Einführung</b> .....	<b>9</b>
1.1 Hintergrund und Aufgabenstellung der Studie .....	9
1.2 Zentrale Fragestellungen .....	10
1.3 Die Konzeption der Studie: Kinder und digitale Medien als Forschungsgegenstand .....	11
<b>2. Zentrale Befunde</b> .....	<b>16</b>
<b>3. DIVSI Internet-Milieus</b> .....	<b>19</b>
3.1 Leben in unterschiedlichen digitalen Welten .....	19
3.2 Die DIVSI Internet-Milieus der Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder .....	21
3.2.1 Digital Souveräne .....	22
3.2.2 Effizienzorientierte Performer .....	27
3.2.3 Unbekümmerte Hedonisten .....	32
3.2.4 Postmaterielle Skeptiker .....	37
3.2.5 Verantwortungsbedachte Etablierte .....	42
3.2.6 Ordnungsfördernde Internet-Laien .....	48
3.2.7 Internetferne Verunsicherte .....	53
<b>4. Digitale Medien im Alltag von Kindern</b> .....	<b>58</b>
4.1 Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Medien: Eine Frage des Einkommens? .....	58
4.2 Stellenwert digitaler Medien im Kinderalltag .....	61
<b>5. Kinder und das Internet</b> .....	<b>67</b>
5.1 Wann und wie Kinder das Internet wahrnehmen und nutzen .....	67
5.2 Was machen Kinder im Netz? .....	73
<b>6. Wie Kinder in die digitalisierte Welt hineinwachsen</b> .....	<b>76</b>
6.1 Eltern haben eine Monopolstellung in Sachen Medienerziehung .....	76
6.2 Engagement der Eltern beim Thema „Kinder und digitale Medien“ .....	80
6.3 Lernen mit digitalen Medien und digitale Medien in der Schule .....	83

<b>7. Eine digitale Kluft zwischen Jungen und Mädchen?</b> .....	<b>87</b>
<b>8. Chancen und Risiken digitaler Medien aus Elternsicht</b> .....	<b>91</b>
8.1 Digitale Medien und die Sicherstellung der sozialen Teilhabe von Kindern .....	91
8.2 Chancen und Vorteile digitaler Medien aus Elternsicht .....	93
8.3 Die Risikowahrnehmung der Eltern ist auf das Internet fokussiert .....	97
8.4 Die Chancen- und Risikowahrnehmung der Eltern im Altersverlauf ihrer Kinder .....	102
<b>9. Was bedeutet und wer vermittelt digitale Kompetenz?</b> .....	<b>105</b>
9.1 Der Einfluss der digitalen Lebenswelt der Eltern auf die Selbsteinschätzung der Internetkompetenz von Kindern .....	105
9.2 Was müssen Kinder können, um an der digitalisierten Welt teilhaben zu können? .....	108
9.3 Verantwortung für die Vermittlung von Internetkompetenzen aus Elternsicht .....	111
<b>10. Der gelebte digitale Alltag: Regeln, Maßnahmen und Ausnahmen</b> .....	<b>114</b>
10.1 Wie gestalten Eltern den digitalen Alltag ihrer Kinder? .....	114
10.2 Befürchtete und tatsächlich erlebte Gefahrensituationen .....	119
10.3 Digitale Medien als Alltagserleichterung und Erziehungsinstrument .....	121
<b>11. Sicherheitsfragen rund um das Thema „Kinder und Internet“</b> .....	<b>123</b>
11.1 Wie sorgen Eltern für die Sicherheit ihrer Kinder im Internet? .....	123
11.2 Vertrauen in die eigenen Kinder versus konkrete Sicherheitsmaßnahmen .....	126
<b>12. Beratungsbedarf der Eltern im Kontext „Kinder und digitale Medien“</b> .....	<b>128</b>
<b>13. Zusammenfassung und Handlungsansätze</b> .....	<b>131</b>
<b>14. Anhang: Methode und Literatur</b> .....	<b>137</b>
14.1 Methode .....	137
14.2 Literatur- und Quellenverzeichnis .....	141
<b>DIVSI Studien im Überblick</b> .....	<b>143</b>



## Vorwort



**Matthias Kammer**

Direktor des Deutschen  
Instituts für Vertrauen  
und Sicherheit im Internet  
(DIVSI)

Dürfen Kinder (unbeaufsichtigt) ins Internet? Sollen Eltern ihre Kinder überhaupt ins Internet lassen, sie gar dort hinführen? Wenn ja – ab wann? Wie lange? Und: Was machen Kinder eigentlich im Internet?

Fragen dieser Art stehen immer häufiger im Fokus der aktuellen öffentlichen Diskussion. Wissenschaftlich untermauerte Antworten darauf gibt die hier vorgelegte DIVSI U9-Studie. Die Untersuchung hat Kinder zwischen 3 und 8 Jahren in den Blick genommen. Sie bietet damit eine konsequente Ergänzung der Erkenntnisse aus unserer U25-Studie, die das Verhalten der 9- bis 24-Jährigen in der digitalen Welt und ihre Einstellungen dazu erforscht hat.

Das Besondere dieser Studie liegt darin, dass die Kinder selbst zu Wort kommen – es wurden also nicht nur Eltern, Erzieher und Lehrer befragt. Die Studie entstand in Zusammenarbeit mit den Experten des renommierten Heidelberger SINUS-Instituts.

Wir wollten wissen,

- ob, wann und wie Kinder mit digitalen Medien und dem Internet in Berührung kommen,
- wer sie auf ihrem Weg in diese Welt begleitet,
- welche Kompetenzen sie dabei erlangen und welche sie benötigen,
- welche Rolle die Eltern, aber auch Personen und Institutionen außerhalb der Familie spielen,
- welche Bedeutung Eltern, Erzieher und Lehrer dem Internet für die Zukunft der Kinder beimessen und
- welche Chancen und Risiken dabei wahrgenommen werden.

Die vielleicht wichtigste Erkenntnis vorneweg: Die Frage nach dem „Ob“ ist in der Praxis abgehakt und realitätsfremd. Kinder bewegen sich bereits autark in der digitalen Welt. Rund 1,2 Millionen 3- bis 8-Jährige sind regelmäßig online. Kinder, die noch nicht lesen und schreiben können, erkennen entsprechende Symbole, die ihnen den Aufruf von Webangeboten ermöglichen.

Generell lässt sich festhalten, dass bei fast allen Kindern ein grundsätzliches Interesse an digitalen Medien besteht. Dabei sind der Zugang zum Internet und die Ausstattung mit Geräten weitgehend unabhängig vom Geldbeutel der Eltern. Einkommensunterschiede haben keinen Einfluss darauf, ob Kinder Spielekonsolen, Smartphones und Computer bzw. Laptops nutzen.

Foto: Frederike Heim



Wird sich künftig also die oft proklamierte Chancengleichheit, deren Förderung der Digitalisierung zugeschrieben wird, voll entfalten?

Die Ergebnisse der Studie lassen hier gleichwohl eher ein Nein vermuten. Denn für die tatsächlichen Startvoraussetzungen in eine Zukunft, in der Vieles nicht ohne Digitales gehen wird, spielt die technische Ausstattung keine entscheidende Rolle.

Digitale Kompetenz gilt längst als zentrale Voraussetzung für soziale Teilhabe. Zukünftig dürfte sich das noch verstärken. Folglich attestieren Eltern und Lehrer dem Internet eine hohe Bedeutung. Sie sind mehrheitlich überzeugt, dass Kinder mit entsprechenden Kompetenzen ausgerüstet werden müssen.

Die U9-Studie zeigt allerdings auch deutlich auf, dass der Bildungsgrad der Eltern ebenso wie ihre digitale Lebenswelt, in der die Kinder sozialisiert werden, maßgeblich ist. Denn wie Kinder mit digitalen Medien konkret umgehen, unterscheidet sich entlang der formalen Bildungsgrade der Eltern. Für Kinder aus Familien mit geringerer formaler Bildung ist das Internet vor allem ein Freizeitmedium. Kinder bildungsnaher Eltern nutzen die vielfältigen digitalen Möglichkeiten deutlich breiter – etwa für Informationssuche und Lernzwecke.

Umso mehr ist die Gesellschaft gefordert, allen Kindern eine qualifizierte Vorbereitung auf die digitalisierte Welt zu vermitteln. Für die Eltern wird dies nicht immer einfach sein. Sie müssen sich erstmals in einer Welt zurecht finden, in der sie zumindest in dieser Hinsicht ihre eigenen Eltern kaum fragen können. Gleichzeitig müssen Schule und Co. Antworten darauf finden, wie sie die rasante Entwicklung sinnvoll begleiten und den Kindern (vor allem solchen, deren familiäres Umfeld dazu nicht im Stande ist) den Weg in eine chancenreiche Zukunft ebnen. Das „Computern“ ist eine der Kulturtechniken, die dafür unabdingbar sind.

Die DIVSI U9-Studie liefert eine Vielzahl von Fakten, die für neue Blickwinkel sorgen und Ansätze zur Entwicklung von geeigneten Maßnahmen liefern können.

Ich wünsche Ihnen eine informative Lektüre und freue mich auf Reaktionen.



Matthias Kammer  
Direktor DIVSI



# 1. Einführung

## 1.1 Hintergrund und Aufgabenstellung der Studie

Die Digitalisierung des Alltags ist in den Familien und damit auch bereits bei kleinen Kindern angekommen – fast alle von ihnen wachsen heute umgeben von digitalen Medien auf. Wie sie aber in die digitale Welt hineinwachsen, von wem sie dabei begleitet werden und ob ihnen auf diesem Weg eher Vorbehalte oder Optionen aufgezeigt werden, ist bislang nicht umfassend empirisch untersucht worden. Die vorliegende Studie beleuchtet daher erstmals die digitale Sozialisation 3- bis 8-jähriger Kinder in Deutschland.

Die in 2014 veröffentlichte DIVSI U25-Studie<sup>1</sup> hat gezeigt, dass das Internet und der Umgang mit mobilen Endgeräten im Alltag 9- bis 13-Jähriger etabliert sind und bis zum Jugend- und jungen Erwachsenenalter rapide an Bedeutung gewinnen. Um zu verstehen, wann und unter welchen Voraussetzungen digitale Medien im Alltag von Kindern zur Selbstverständlichkeit werden, muss also noch deutlich früher angesetzt werden. Die DIVSI U9-Studie untersucht somit die ersten Phasen eines eigenständigen Umgangs mit digitalen Medien und insbesondere dem Internet und zeigt, welche weichenstellenden Entwicklungsschritte dabei auszumachen sind. Des Weiteren legt die Studie einen Schwerpunkt darauf, wie und von wem Kindern die Kompetenz im Umgang mit digitalen Medien und im Online-Verhalten vermittelt wird. Dabei wird auch geklärt, was aus Elternsicht eigentlich digitale Kompetenz bedeutet und umfasst.

„Digitale Medien und kleine Kinder“ ist in der (medialen) Öffentlichkeit ein kontrovers diskutiertes Thema – die Debatten spitzen sich häufig auf die Frage zu, ob digitale Medien Kindern grundsätzlich nützen oder eher schaden. Streitpunkte sind dabei unter anderem eine „zu inflationäre“ oder auch „zu frühe“ Nutzung digitaler Medien und des Internets<sup>2</sup> sowie eine möglicherweise schon früh angelegte digitale Chancengleichheit durch Restriktionen beim Zugang zum Internet – sei es, weil die finanziellen Mittel zur Bereitstellung der Geräte fehlen oder weil zu große Vorbehalte und Unsicherheiten bei den vermittelnden Akteuren (z.B. Eltern oder Lehrern) bestehen.

Um diese Kontroversen empirisch zu beleuchten und Handlungsoptionen aufzuzeigen, ist es notwendig, den gelebten digitalen Alltag in Familien in Deutschland anschaulich zu dokumentieren und zugehörige Einstellungsmuster und Verhaltensweisen von Eltern und Kindern vor dem Hintergrund unterschiedlicher Lebenswelten zu verstehen.

Die Ergebnisse der DIVSI U25-Studie zeigten eindeutige Unterschiede in der Art und Weise der Nutzung digitaler Medien entlang der formalen Bildungsgrade und der jeweiligen Lebenswelt von Kindern über 8 Jahren, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. In der jetzt vorgelegten U9-Studie wird entsprechend die Frage gestellt, wie der Grundstein für den Umgang mit digitalen Medien gelegt wird und inwiefern sich die soziale Herkunft schon bei 3- bis 8-jährigen Kindern als Gatekeeper für digitale Teilhabe erweist. Die Ergebnisse der DIVSI U9-Studie sollen somit auch die Debatte um die Rolle digitaler Medien für die Chancengleichheit und die sozialen Teilhabemöglichkeiten der verschiedenen Bevölkerungsgruppen vorantreiben.

---

<sup>1</sup> Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (2014): DIVSI U25-Studie – Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt. Hamburg.

<sup>2</sup> Zur Abgrenzung und zum Verständnis des Forschungsgegenstandes digitaler Medien im Rahmen dieser Studie siehe Kapitel 1.3.

Die DIVSI U9-Studie legt damit ein umfassendes empirisches Fundament für das gesellschaftlich viel debattierte Thema „Kinder und digitale Medien“. Sie erhebt nicht nur die faktische Nutzung digitaler Medien durch Kinder, das heißt den Umgang mit Endgeräten, die jeweilige Nutzungsdauer und die Aktivitäten im Netz, sondern verknüpft diese Erkenntnisse – über den Milieu-Ansatz<sup>3</sup> – mit den Wertorientierungen der Eltern und beleuchtet damit die Bedeutung der digitalen Lebenswelt der Eltern als prägendes Moment für die Art und Weise, wie Kinder an digitale Medien herangeführt werden. Die Differenzierung der Erkenntnisse nach DIVSI Internet-Milieus liefert zudem eine Handlungsbasis für zielgruppengerechte Maßnahmen zur Sensibilisierung von Eltern und Kindern einerseits sowie außerfamiliären Institutionen andererseits.

## 1.2 Zentrale Fragestellungen

Ziel der Studie ist es, aus der Perspektive sowohl der Kinder als auch der Eltern die Zugänge und Zugangsweisen zur digitalen Welt zu erfassen und Einstellungen und Verhaltensmuster in ihrer ganzen Bandbreite abzubilden. Dabei stehen die folgenden Themenkomplexe mit zugehörigen Forschungsfragen im Zentrum:

### Der Zugang von Kindern zu digitalen Medien und dem Internet

- Welche Rolle spielen soziodemografische und lebensweltliche Hintergründe der Eltern in Hinblick auf die Nutzung digitaler Medien durch Kinder?

### Der Alltag von Kindern mit digitalen Medien

- Wer führt Kinder in die Welt digitaler Medien ein? Welche Rolle spielen Eltern, Geschwister, Schulen und Betreuungsinstitutionen (z.B. Kindergärten und Kindertagesstätten)?
- Wie sieht der digitale Alltag von kleinen Kindern im Alter von 3 bis 8 Jahren aus?
- Welche Wahrnehmung haben kleine Kinder vom Internet, und wie nutzen sie es gegebenenfalls?

### Einstellungen zum Thema „Kinder und digitale Medien“ auf Elternseite

- Welche Chancen und welchen Nutzen sehen Eltern in digitalen Medien für Kinder?
- Welche Bedenken haben Eltern, welche Risiken sehen sie für Kinder?

### Digitale Kompetenz und Verantwortung

- Welche Fähigkeiten und Voraussetzungen benötigen Kinder – aus Sicht der Eltern – für einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien und dem Internet?
- Welche Internetkompetenzen schreiben Eltern sich selbst und welche ihren Kindern zu?
- Welche Rolle spielen unterschiedliche Akteure (z.B. Eltern und Lehrer) bzgl. der Vermittlung digitaler Kompetenz?

---

<sup>3</sup> DIVSI (2012): DIVSI Milieu-Studie zu Vertrauen und Sicherheit im Internet. Hamburg. Im Zuge der DIVSI Milieu-Studie wurde erstmalig ein Milieu-Modell auf Basis der Kombination von Einstellungstypologien hinsichtlich des Internets und sozialer Milieus entwickelt.

## Vertrauen und Sicherheit im Kontext „Kinder und Internet“

- Welche Maßnahmen ergreifen Eltern für einen sicheren Umgang ihrer Kinder mit dem Internet?
- Welche Anforderungen und möglicherweise Defizite zeigen sich bzgl. Sicherheits- und Vertrauensfragen aufseiten der Eltern?

### 1.3 Die Konzeption der Studie: Kinder und digitale Medien als Forschungsgegenstand

#### Kinder als Forschungsgegenstand und Forschungsgegenüber

Das Thema „Kinder und digitale Medien“ ist bereits Gegenstand verschiedener empirischer Studien. Im Fokus stehen dabei zumeist Befragungen der Eltern – Befragungen von Kindern unter 9 Jahren zur Mediennutzung und -wahrnehmung sind hingegen noch Mangelware.<sup>4</sup> Die DIVSI U9-Studie füllt diese Lücke und weist damit auf zwei wesentlichen Ebenen Alleinstellungsmerkmale auf: Zum einen ist dies die erste Studie, die sich mit einem breit angelegten qualitativen und quantitativen Forschungsansatz der Nutzung digitaler Medien von sehr jungen Kindern widmet. Die bisherigen, vorwiegend quantitativen Forschungen konzentrieren sich im Wesentlichen auf ältere Kinder. Zum anderen differenziert sie die Ergebnisse nicht nur nach soziodemografischen Merkmalen, sondern bringt mit dem Milieu-Ansatz soziokulturelle Tiefenschärfe in die Diskussion und eröffnet damit potenzielle Handlungsfelder für verschiedene Akteure im Kontext digitaler Medien.

Erkenntnisse über die Handlungsmotive und -gewohnheiten von Kindern können über die Eltern nur indirekt erfasst werden. Kinder sind selbst die besten „Informanten“ über ihre eigenen kindlichen Lebenswelten. Zentrales Prinzip bei der Gestaltung des Forschungsvorhabens war daher: Forschen mit Kindern statt Forschen über Kinder. Die Einbeziehung von Kindern im Alter von 3 bis 8 Jahren als Befragte in eine sozialwissenschaftliche Studie bringt allerdings Herausforderungen mit sich:

- a) Das Verbalisierungsvermögen von Kindern dieser Altersgruppe ist noch eingeschränkt. Es ist somit keine Anwendung standardisierter Erhebungsinstrumente möglich; vielmehr müssen Instrumente entwickelt werden, die der Sprach- und Erlebniswelt der Kinder und ihrem jeweiligen Entwicklungsstand entsprechen und keine Deutungsmuster von vornherein vorgeben.
- b) Die Erlaubnis von Eltern zur Teilnahme an einer Studie wird bei kleineren Kindern häufig nicht gewährt. Es existieren Befürchtungen hinsichtlich der Forschungszwecke (z.B. Verwendung für Werbung) sowie einer unsachgemäßen Nutzung der erhobenen Daten.

---

<sup>4</sup> Die KIM-Studie 2012 betrachtet im Rahmen einer standardisierten quantitativen Befragung von Haupterziehern von Kindern im Vorschul- und Kindergartenalter das Medienverhalten 2- bis 5-Jähriger (miniKIM). Siehe Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2013: miniKIM2012 – Kleinkinder und Medien. Stuttgart. <http://www.mpfs.de/fileadmin/miniKIM/2012/PDF/miniKIM12.pdf> (Zugriff: 30.01.2015).

Die Studie „Jung und vernetzt – Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft“ des BITKOM basiert auf einer repräsentativen Befragung von Kindern und Jugendlichen zwischen 6 und 18 Jahren. Siehe BITKOM 2014: Jung und vernetzt – Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft. Berlin. [http://www.bitkom.org/de/publikationen/38338\\_81089.aspx](http://www.bitkom.org/de/publikationen/38338_81089.aspx) (Zugriff: 30.01.2015).

Das EU Projekt [www.eukidsonline.de](http://www.eukidsonline.de) erhebt regelmäßig quantitativ die Internet-Nutzung von Kindern und Jugendlichen von 9 bis 16 Jahren im europäischen Vergleich. Siehe EU Kids Online 2014, <http://lisedesignunit.com/EUKidsOnline/index.html?r=64> (Zugriff: 30.01.2015).

Die qualitative Studie des DJI „Wie entdecken Kinder das Internet?“ zur Alterskohorte der 4- bis 12-Jährigen wurde bereits 2001 bis 2003 in Schulen durchgeführt.

- c) Die Denk- und Kommunikationsweisen im Kontext digitaler Medien unterscheiden sich zwischen Kindern und Erwachsenen zum Teil erheblich, da sie die Nutzung von digitalen Endgeräten und Funktionen in unterschiedlichen technischen Entwicklungsstufen kennenlernen bzw. kennengelernt haben. Ein Beispiel: Für die Eltern ist ein Smartphone noch primär ein Gerät zum Telefonieren, für Jugendliche eines zur Verwaltung des persönlichen Netzwerks und für Kinder vornehmlich eines zum Spielen. Diese verschiedenen Zugangsweisen müssen beim Vergleich der Aussagen von Erwachsenen und Kindern und damit in der Analyse durchgehend berücksichtigt und interpretiert werden.

Zur Auslotung der Herausforderungen a) und c) wurde als Erhebungsmethode für die Forschung mit Kindern die teilnehmende Beobachtung aus der Ethnografie ausgewählt. Mithilfe dieses methodischen Zugangs erschließt sich ein ganzheitlicher Blick, da komplexere Zusammenhänge „entdeckt“ und verstanden werden können. So wurden in einer qualitativen Vorstudie die digitalen Lebenswelten, in denen Kinder aufwachsen, zu Hause bei ihren Familien exploriert. Grundlegend ist dabei ein sensibles Vorgehen bei der Forschung mit Kindern und ein flexibel gestaltetes Herangehen – nur ein ausreichendes Vertrauensverhältnis zwischen Forscher und Kindern ermöglicht eine authentische und erkenntnisreiche Forschungssituation.

Ethnografische Forschung bei Gesprächspartnern zu Hause ermöglicht des Weiteren einen direkten Einblick in die Wohn- und Lebenswelten der Studienteilnehmenden. Fotoaufnahmen illustrieren die digitalen Lebenswelten der Eltern und Kinder und ermöglichen anschauliche, lebendige Einblicke in die DIVSI Internet-Milieus der Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder.

## **Was sind digitale Medien?**

Das Forschungsfeld „digitale Medien“ wird im Rahmen dieser Studie in seiner Bedeutung und Verwendung wie folgt abgegrenzt: Mit digitalen Medien sind sowohl die verschiedenen Endgeräte wie Smartphones, Computer/Laptops, „einfache“ Tasten-Handys (keine Smartphones), Tablet-Computer und Spielekonsolen gemeint als auch die auf den verschiedenen Geräten laufenden Anwendungen (Programme, Applikationen) und die genutzten Inhalte (z.B. Spiele, Videos, Filme). Im Verständnis von digitalen Medien inbegriffen ist auch das Internet, unabhängig von den Geräten, auf denen es genutzt wird. Da das Internet für diese Studie eine besondere Rolle und Bedeutung hat, beziehen sich einzelne Kapitel und Unterkapitel explizit und nur auf das Internet; dies wird in den jeweiligen Kapiteln deutlich gemacht.

Der Fernseher ist häufig – (empfangs)technisch gesehen – auch digital. Nicht nur internetfähige Smart-TVs, sondern auch „terrestrisches Fernsehen“ (DVB-T) sind digital arbeitende Technologien. Da Fernseher allerdings häufig „analog“ verwendet werden, das heißt nicht ans Internet angeschlossen sind, auch wenn dies technisch möglich wäre, sondern nur zum Schauen des linearen Programms der TV-Sender genutzt werden, fällt das Fernsehen im Zuge dieser Studie nicht in den Bereich digitaler Medien. Dennoch wird in ausgewählten Zusammenhängen auch das Fernsehen – aufgrund seiner ausgeprägten Bedeutung in der Medienlandschaft von Kindern – in die Betrachtung einbezogen.

Die Untersuchung trägt dabei auch den spezifischen Wahrnehmungen digitaler Medien und des Internets sowohl von Kindern wie auch Eltern Rechnung. Kinder bewegen sich intuitiv im Internet und wissen häufig gar nicht, dass sie gerade online sind, bzw. es ist für sie nicht relevant. Ihre Eltern nutzen verschiedene Endgeräte wie Smartphones, Laptops oder Tablets zur Informationsbeschaffung (z.B. Nachrichten lesen, Radio oder Podcasts hören), zur Kommunikation (z.B. E-Mail,

Online-Communitys oder Videotelefonie), zur Alltagsorganisation (z.B. Banking, Tickets für Konzerte kaufen, Restaurants suchen oder Reisen buchen) und zur Unterhaltung (z.B. Videos, Filme, Fotos austauschen und schauen). Kinder erleben den Umgang ihrer Eltern mit den verschiedenen Anwendungen, Geräten und Medien, nehmen diese allerdings häufig gänzlich anders wahr. Für Kinder sind beispielsweise die Smartphones der Eltern nicht primär Telefone und Instrumente zur Alltagsorganisation und Kommunikation, sondern „Spielgeräte“. Auf den Smartphones befinden sich heruntergeladene Spiele oder auch andere Apps, mit denen sich Kinder zum Teil bestens auskennen. Mit Smartphones können Kinder online gehen, was sie faktisch auch machen, wenn sie beispielsweise die aktuellsten Sandmännchen-Videos auf der Sandmännchen-App anschauen – nur assoziieren Kinder in diesen Situationen nicht unbedingt, dass sie „im Internet“ sind. Diese Beobachtung gilt auch für die Wahrnehmung und den Umgang mit Tablets durch Kinder.

Computer und Laptops stellen für Eltern häufig Geräte im oder für den Arbeitskontext dar. Kinder dagegen assoziieren auch mit Laptops oder Computern am ehesten Spiele oder Videos und Filme. Auch Spielekonsolen sind digital, sie werden beispielsweise für Offline- wie Online-Spiele, aber auch für das Abspielen von Filmen auf DVD genutzt.

Somit kann die Frage, wann und ob jemand online ist und/oder digitale Medien nutzt, nicht allein durch die Erfassung der Geräteverwendung oder der Selbstaussage der jeweiligen Personen beantwortet werden. Die Analyse erfordert vielmehr eine Verknüpfung dieser multiperspektivisch erhobenen Daten, um die Realität des digitalen Alltags tatsächlich zu verstehen und zu beschreiben.

## **Die Vielfalt des digitalen Alltags beschreiben: Zur Bedeutung von Einkommen, Bildung und Lebenswelt**

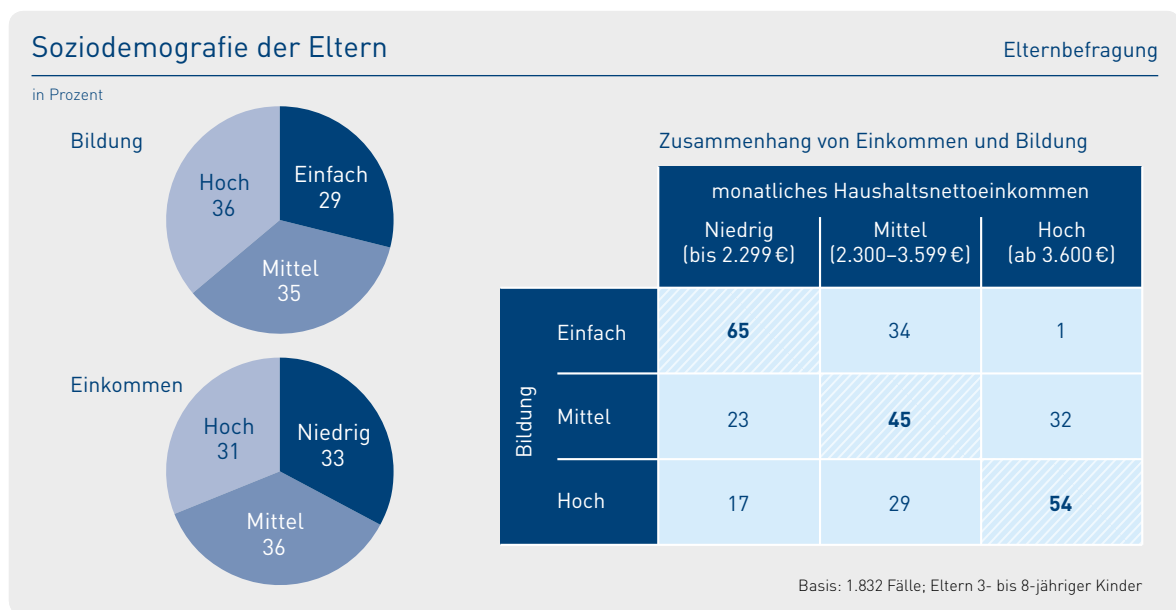
Zu verstehen, wie die Gesamtheit der Kinder und ihrer Eltern mit digitalen Medien umgeht, liefert wesentliche Erkenntnisse darüber, wie sich technische Entwicklungen im Alltag der Menschen in Deutschland niederschlagen und ihre Einstellungsmuster und Verhaltensweisen prägen. Aussagen über Bevölkerungsgruppen in ihrer Gesamtheit (hier: Familien) liefern jedoch lediglich erste Zugänge zu einem Themenfeld. Die Lebenswirklichkeit von Familien ist vielfältig; insbesondere in Zeiten einer zunehmenden Pluralisierung von Lebensformen ist es unerlässlich, relevante Unterscheidungen innerhalb einer gesellschaftlichen Gruppe zu beschreiben, gerade wenn es um ein Thema geht, das unseren Alltag bereits jetzt wesentlich prägt und mit Blick auf aktuelle globale Entwicklungen künftig voraussichtlich noch an Bedeutung zunehmen wird. Differenzierende Analysen helfen, die Ursachen für Unterschiede zu identifizieren und damit Chancenungleichheiten im Kontext digitaler Medien und Internet aufzudecken und zielgruppenspezifische Handlungsfelder zu erschließen.

In der vorliegenden Studie werden sowohl Differenzierungen nach soziodemografischen Merkmalen wie Alter, Geschlecht, Bildung und Einkommen vorgenommen wie auch – als besonderes Alleinstellungsmerkmal – eine Unterscheidung nach lebensweltspezifischen Merkmalen mithilfe des Ansatzes der Internet-Milieus, der in Kapitel 3 erklärt wird.

Wenn es um Zugangsmöglichkeiten zu und Umgangsweisen mit digitalen Medien und dem Internet geht, steht häufig die Frage nach Bildung und Einkommen als potenziell bedeutsamen Einflussfaktoren im Raum. Gerade im Kontext gleicher oder ungleicher Chancen für heranwachsende Kinder kann vermutet werden, dass der ökonomische Hintergrund oder der Schulabschluss der Eltern von zentraler Bedeutung ist. Entsprechend sind alle Ergebnisse nach diesen Variablen differenziert worden. An den Stellen, wo Einstellungs- und Verhaltensweisen wesentlich durch einen dieser beiden Einflussfaktoren erklärbar sind, wurde dies herausgestellt und interpretiert. Unabhängig davon, ob im Text Einkommen oder Bildung ausgewiesen ist, zeigt sich ein enger Zusammenhang zwischen

diesen beiden Variablen, d.h., Bildungsunterschiede sind immer auch zu einem gewissen Ausmaß Einkommensunterschiede und umgekehrt.

Die folgende Kreuztabelle zeigt den Zusammenhang zwischen den Bildungs- und Einkommensklassen innerhalb der Stichprobe der quantitativen Elternbefragung. Von denjenigen Personen, die eine einfache Bildung haben, verfügen 65 Prozent über ein niedriges und nur 1 Prozent über ein hohes Einkommen. In der Gruppe der Personen mit hoher Bildung haben hingegen 54 Prozent ein hohes Einkommen, lediglich 17 Prozent finden sich in der Gruppe der Geringverdienenden.



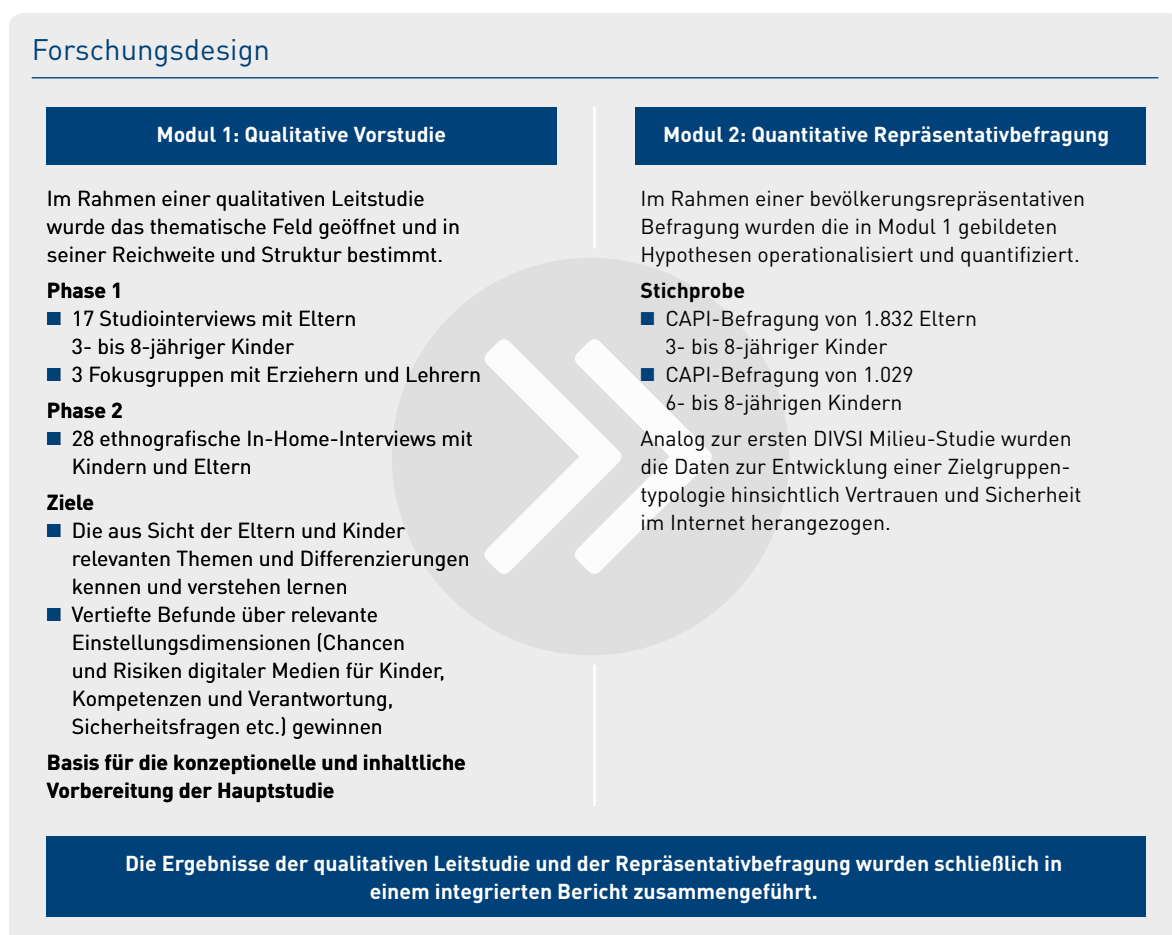
Die Ergebnisse der Studie machen deutlich, dass soziodemografische Differenzierungen erste Ansatzpunkte für Erklärungen liefern, warum nicht alle Kinder und Eltern gleiche Umgangsweisen mit digitalen Medien und dem Internet zeigen. Allerdings liefert die Ergänzung um die lebensweltliche Perspektive eine wesentliche Vertiefung dieser Erkenntnisse, indem sie Unterschiede in den Handlungslogiken der Eltern erklärt, die durch den Vergleich von Einkommens- und Bildungsgruppen nicht identifiziert werden konnten. Des Weiteren ermöglicht die Zugangsweise über Internet-Milieus nicht nur eine Beschreibung von Unterschieden, sondern ist auch nützlich für die Entwicklung konkreter Handlungsansätze und zielgruppenspezifischer Anspracheformen.



## Methodisches Vorgehen im Überblick

Die Komplexität des Forschungsvorhabens erforderte ein zweistufiges Vorgehen – eine qualitative Phase und eine daran anschließende quantitative Erhebung. Die qualitativen Interviews mit Eltern und die ethnografischen Gespräche mit und Beobachtungen von Kindern ermöglichten das Erheben und Verstehen forschungsrelevanter Schwerpunkte und Themen. Diese wurden im Zuge der quantitativen Erhebung, bei der Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder und Kinder im Alter von 6 bis 8 Jahren befragt wurden, überprüft.

Die folgende Grafik bietet einen Überblick über das zweistufige Forschungsdesign. Weitere Details zum methodischen Vorgehen und zur zugrunde liegenden Stichprobe finden sich im Anhang dieses Berichts.



## 2. Zentrale Befunde

**Das Internet erlangt schon bei kleinen Kindern eine relevante Alltagsbedeutung. Bereits die Kleinsten sind gelegentlich online; die Internetnutzung intensiviert sich fortan rasch.**

- Mehr als die Hälfte der 8-Jährigen (55 Prozent) ist bereits online. Von den 6-Jährigen geht fast ein Drittel ins Internet, und bei den 3-Jährigen ist es schon jedes zehnte Kind.
- Auch Kinder ohne Lese- und Schreibfähigkeit können zum Teil – über das Erkennen von Symbolen – eigenständig eine Internetseite aufrufen.
- Mit dem Schuleintritt wird der Computer bzw. Laptop im Medienalltag von Kindern wichtiger und löst die Spielekonsole als meistgenutztes Endgerät ab.
- 6- bis 8-jährige Mädchen und Jungen sind gleichermaßen interessiert an digitalen Medien und dem Internet – abgesehen von der Spielekonsole, die bei Jungen deutlich beliebter ist. Zudem gibt es keine Geschlechterunterschiede bei der Selbsteinschätzung, wie gut man sich mit dem Internet auskennt. Interessenunterschiede zeigen sich mit Blick auf die genutzten Inhalte im Netz: Jungen sind hier deutlich spieleorientierter, Mädchen recherchieren häufiger Informationen.

**Die digitale Ausstattung von Kindern und ihre technischen Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Medien und dem Internet sind – trotz enormer Einkommensunterschiede der Eltern – keine Frage des Geldbeutels.**

- Kinder haben nahezu vergleichbare Möglichkeiten, auf Spielekonsolen, Smartphones und Computer bzw. Laptops zuzugreifen. Ob sie die Geräte besitzen, hängt dabei ebenso wenig vom Einkommen ihrer Eltern ab wie die Frage, ob sie sie nutzen.

**Gleiche technische Voraussetzungen sind nur notwendige, aber noch keine hinreichenden Bedingungen für den Zugang zu digitalen Medien und dem Internet. Entscheidend dafür, ob Kinder überhaupt online gehen (dürfen), ist die digitale Lebenswelt der Eltern, das heißt ihr Digitalisierungsgrad sowie ihre Einstellung zu digitalen Medien und zum Internet.**

- 53 Prozent der 6- bis 8-Jährigen aus dem sehr internetaffinen Milieu der *Digital Souveränen* gehen ins Internet. Bei den Kindern der vorsichtigen und selektiven Internetnutzer aus dem Internet-Milieu der *Verantwortungsbedachten Etablierten* sind es 36 Prozent. Nur 20 Prozent der Kinder aus dem Milieu der *Internetfernen Verunsicherten* sind manchmal online.
- Je selbstverständlicher Eltern im Internet sind und digitale Medien als festen Bestandteil in ihren Alltag integriert haben, desto mehr Selbstsicherheit zeigen ihre Kinder im Umgang mit digitalen Medien und schreiben sich eher als Kinder aus internetfernen Milieus zu, sich gut im Internet auszukennen.

### **Wie Kinder mit digitalen Medien konkret umgehen und was sie im Internet machen, unterscheidet sich vor allem entlang der formalen Bildungsgrade der Eltern.**

- Kinder von Eltern mit geringer formaler Bildung haben im Kontext Spiele einen stärkeren Unterhaltungsfokus und nutzen das Internet deutlich seltener für Informationssuche und Lernzwecke als Kinder von Eltern mit formal höherer Bildung.
- Je geringer die formale Bildung der Eltern, desto weniger engagiert sind sie, ihre Kinder in die digitale Welt aktiv zu begleiten; sie sind vielmehr der Meinung, man bräuchte Kinder beim Erlernen des Umgangs mit digitalen Medien nicht anzuleiten, da sie dies von allein lernen würden.

### **Die deutliche Mehrheit der Eltern (65 Prozent) sieht Chancen digitaler Medien und des Internets für ihre Kinder, insbesondere wenn es um die Sicherstellung ihrer sozialen Teilhabe<sup>5</sup> geht.**

- Als Chancen digitaler Medien für Kinder werden vor allem das umfangreiche Informationsangebot des Internets und die Motivationsleistung von Lernspielen und Lernprogrammen gesehen.
- 58 Prozent der Eltern sind zudem der Meinung, dass Computerspiele die Konzentrationsfähigkeit und motorischen Fähigkeiten von Kindern verbessern können.

### **Die Risiken des Internets überwiegen aus Sicht der Eltern die wahrgenommenen Chancen. Insbesondere mit Blick auf das Thema „Kinder und Internet“ haben sie ausgeprägte Bedenken – zwei Drittel der Eltern 3- bis 8-Jähriger verbieten ihren Kindern, ins Internet zu gehen.**

- Nicht kindgerechte Inhalte und der mögliche Kontakt zu unbekanntenen Personen sowie Mobbing sind aus Elternsicht die größten Risiken des Internets für Kinder.
- Der Schutz der Privatsphäre ist aus Elternsicht ein relevantes Risikofeld. Eltern befürchten, dass ihre Kinder im Internet zu viel von sich preisgeben.

### **Sicherheitsthemen im Kontext Internet spielen aus Elternsicht mit steigendem Alter der Kinder eine immer wichtigere Rolle. Die Anwendung konkreter Sicherheitsmaßnahmen steigt jedoch nicht proportional dazu an.**

- Mit 57 Prozent sind Gespräche mit Kindern über Informationen, die persönlich sind und daher nicht ins Netz gehören, die am häufigsten ergriffene Maßnahme. Etwas mehr als die Hälfte der Eltern hat Kinder- und Jugendschutzprogramme auf ihren Computern/Laptops installiert.
- Je ausgeprägter die subjektive Internetkompetenz der Eltern, desto mehr Sicherheitsmaßnahmen werden ergriffen.
- Trotz intensiverer Nutzung des Internets und einer zunehmenden Bedeutung von Sicherheitsfragen nimmt der Informationsbedarf der Eltern mit steigendem Alter ihrer Kinder nicht zu.

---

<sup>5</sup> Unter sozialer Teilhabe wird in der sozialwissenschaftlichen Forschung die Möglichkeit verstanden, an der Gesellschaft teilzuhaben, indem man als Individuum mit Chancen im Kontext Bildung und mit Chancen auf dem Arbeitsmarkt ausgestattet ist und diese zu seinem individuellen Wohl einsetzen kann.

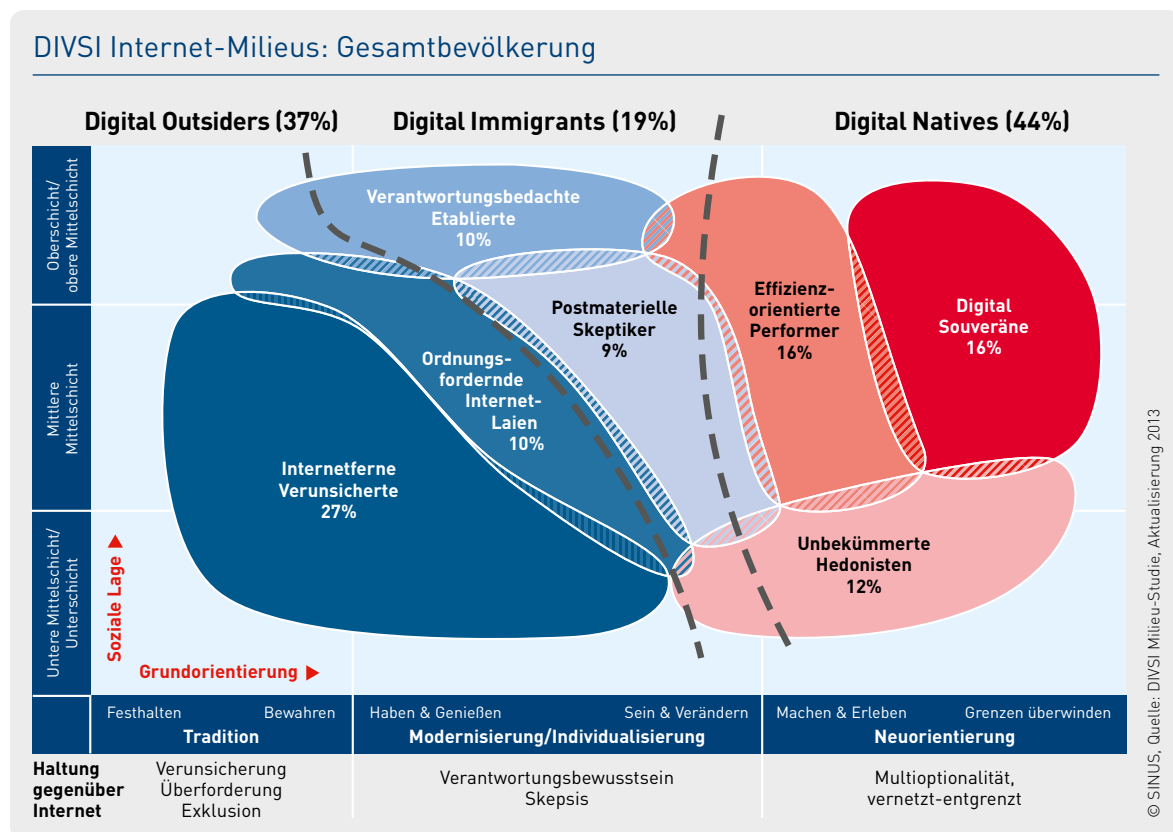
**Eltern sehen sich selbst als die Hauptverantwortlichen, wenn es darum geht, Kindern einen kompetenten Umgang mit dem Internet zu vermitteln. Dennoch zeigen sie Unsicherheiten bei konkreten Herausforderungen und (Erziehungs-)Entscheidungen im digitalisierten Familienalltag.**

- Ausgerechnet für die Fähigkeiten, die Eltern als besonders wichtig für den sicheren Umgang ihrer Kinder mit dem Internet einstufen, schreiben sie sich selbst geringe Kompetenzen zu. So ist die Fähigkeit, gewalthaltigen und/oder pornografischen Seiten ausweichen zu können, für sie von enormer Bedeutung. Gleichzeitig sagt ein Drittel der Eltern, dass es vorkommt, dass ihre Kinder auf solche Inhalte im Internet treffen und durch diese eingeschüchtert werden.
- Je ausgeprägter die Risikowahrnehmung der Eltern, desto häufiger findet ein Online-Verbot statt. Die Unsicherheiten der Eltern führen vielfach nicht zu verstärkter Informationssuche nach geeigneten Sicherheitsmaßnahmen, sondern zu einer restriktiven Haltung gegenüber der Internetnutzung.

### 3. DIVSI Internet-Milieus

#### 3.1 Leben in unterschiedlichen digitalen Welten

Mit der DIVSI Milieu-Studie wurde 2012<sup>6</sup> erstmals ein Instrument zur Erfassung und Beschreibung digitaler Lebenswelten in Deutschland entwickelt. Dafür wurden mithilfe qualitativer und quantitativer Methoden der Sozialforschung sieben Internet-Milieus identifiziert und als zweidimensionales Modell konzipiert, das die vielfältigen Einstellungen und Nutzungsweisen des Internets bevölkerungsrepräsentativ typologisiert. Die DIVSI Internet-Milieus ermöglichen es, die digitale Gesellschaft in ihrer Komplexität und Heterogenität zu verstehen und Differenzierungen jenseits soziodemografischer Merkmale zu erfassen. Das Modell für die Internet-Milieus in der Gesamtbevölkerung ist nachfolgender Abbildung zu entnehmen.

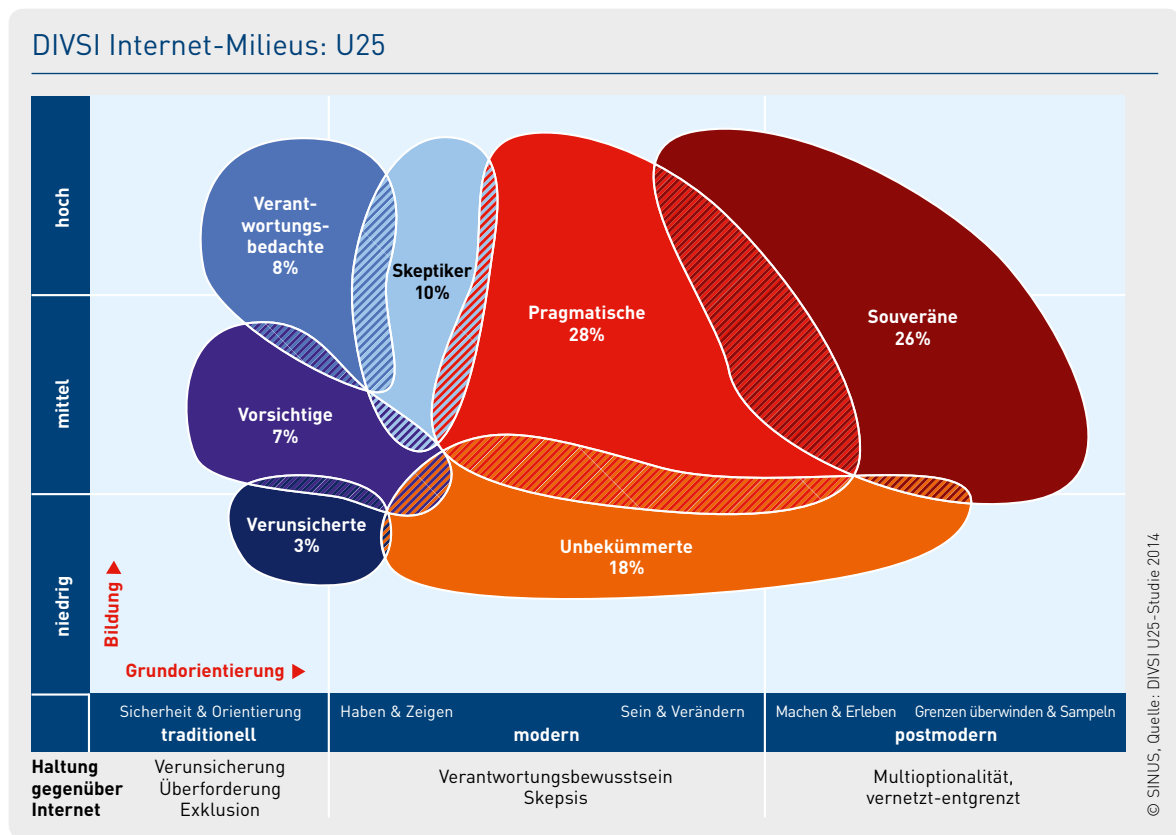


Das zweidimensionale Milieu-Modell spannt sich anhand zweier Achsen auf, der sozialen Lage auf der vertikalen und der normativen Grundorientierung auf der horizontalen Achse. Je höher eine Gruppe in dieser Grafik angesiedelt ist, desto gehobener sind Bildung und Einkommen; je weiter rechts sie lokalisiert ist, desto moderner im soziokulturellen Sinne ist die Grundorientierung. Die horizontale

<sup>6</sup> DIVSI (2012): DIVSI Milieu-Studie zu Vertrauen und Sicherheit im Internet. Hamburg. Eine Aktualisierung der identifizierten Internet-Milieus wurde in 2013 vorgenommen. [https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2013/12/DIVSI\\_Milieu-Studie\\_Aktualisierung\\_2013.pdf](https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2013/12/DIVSI_Milieu-Studie_Aktualisierung_2013.pdf) (Zugriff: 30.01.2015).

Achse bildet dabei gleichzeitig die Vertrautheit mit dem Medium Internet ab. Je weiter rechts ein Milieu angesiedelt ist, desto vertrauter ist es mit dem Internet.

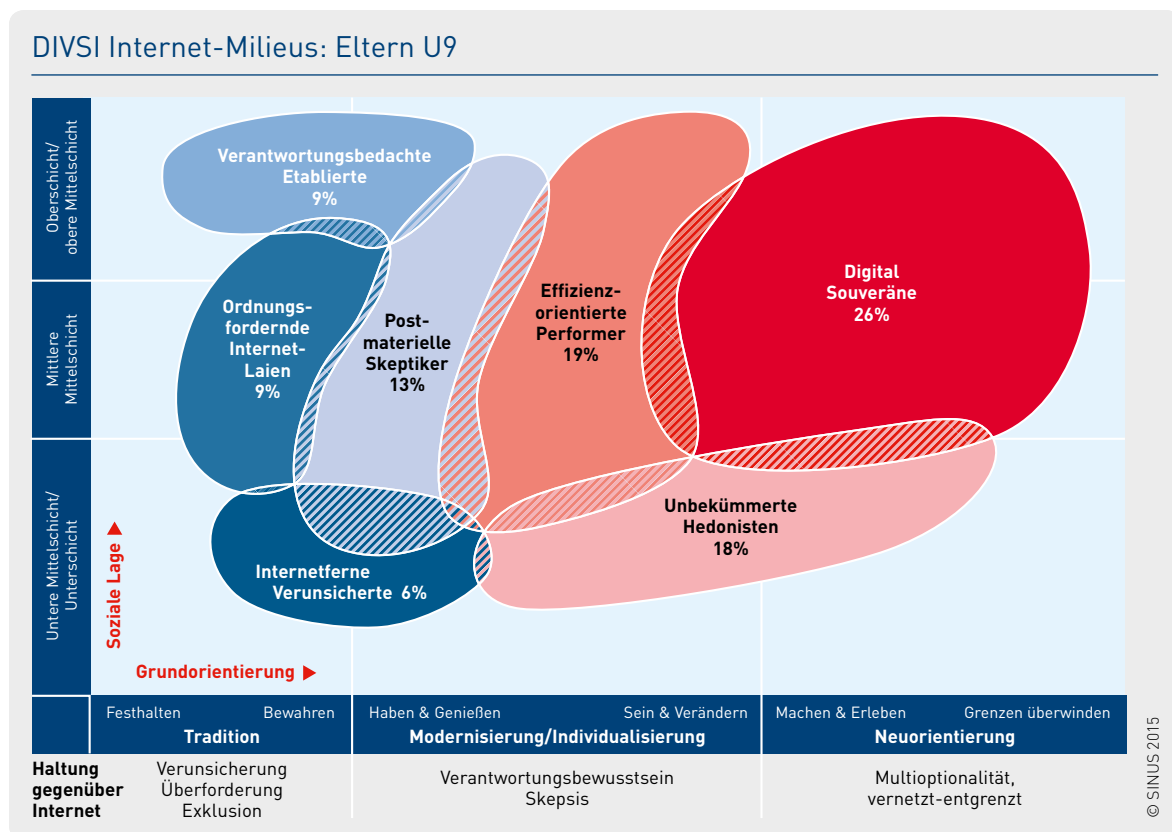
In 2014 wurden in der DIVSI U25-Studie die 14- bis 24-Jährigen analog zur Gesamtbevölkerung in Form eines Modells der digitalen Lebenswelten beschrieben. Dabei zeigen sich deutliche Verschiebungen: Die in den Grafiken in Rottönen gefärbten internetaffineren digitalen Lebenswelten haben bei den Jugendlichen und jungen Erwachsenen einen deutlich höheren Anteil als die entsprechenden Milieus in der Gesamtbevölkerung. Insgesamt gestalten die Jugendlichen und jungen Erwachsenen ihren Lebensalltag deutlich digitalisierter. Dennoch existieren auch bei jungen Menschen die internetferneren Milieus.



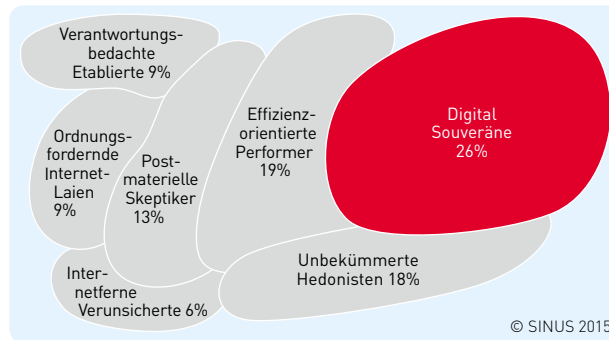
### 3.2 Die DIVSI Internet-Milieus der Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

In der hier vorliegenden DIVSI U9-Studie wurde nun eine noch jüngere Bevölkerungsgruppe in den Blick genommen, um anschließende Erkenntnisse zur Digitalisierung von jungen Menschen zu erhalten. Um die (digitalen) Lebenswelten zu erfassen, in denen 3- bis 8-Jährige heute aufwachsen, muss insbesondere verstanden werden, in welcher Lebenswelt die Eltern der Kinder zu Hause sind, da Kinder in diesem Alter noch wesentlich vor dem Hintergrund des sozialen und digitalen Milieus ihrer Eltern agieren. Aus diesen Gründen wurden die Kinder über die DIVSI Internet-Milieus der Eltern verortet. Die unten stehende Grafik veranschaulicht die Verteilung der DIVSI Internet-Milieus der Bevölkerungsgruppe „Eltern von 3- bis 8-jährigen Kindern“.

Eltern kleiner Kinder zeigen mit Blick auf ihre Lebenswelt im Vergleich zur Gesamtbevölkerung einen höheren Digitalisierungsgrad, sowohl im privaten als auch im beruflichen Kontext. Auch unter ihnen finden sich jedoch Internet-Milieus mit einem sehr distanzierten Verhältnis zum Netz.



### 3.2.1 Digital Souveräne (26 Prozent)



„Wir haben keinen Fernseher, aber wir haben unsere Rechner, wir haben unsere Smartphones, und das ist ein täglicher Bestandteil unseres Lebens. Für mich, für meine Arbeit auch, ohne Internet hätte ich keinen Online-Shop, ohne Rechner funktioniert nichts. Ich bin rund um die Uhr online. [...] Auch in Bezug auf die Kinder. Theo hat hier in der Ecke seinen kleinen Rechner. Das ist ein alter Rechner von meinem Mann halt, und den hat er dann irgendwann bekommen. Wenn er sich dann beispielsweise Zeichentrickfilme anschauen möchte oder so was Kindgerechtes, suchen wir das halt über YouTube aus, und dann darf er sich das darauf anschauen.“ (Mutter, Sohn 3 Jahre)

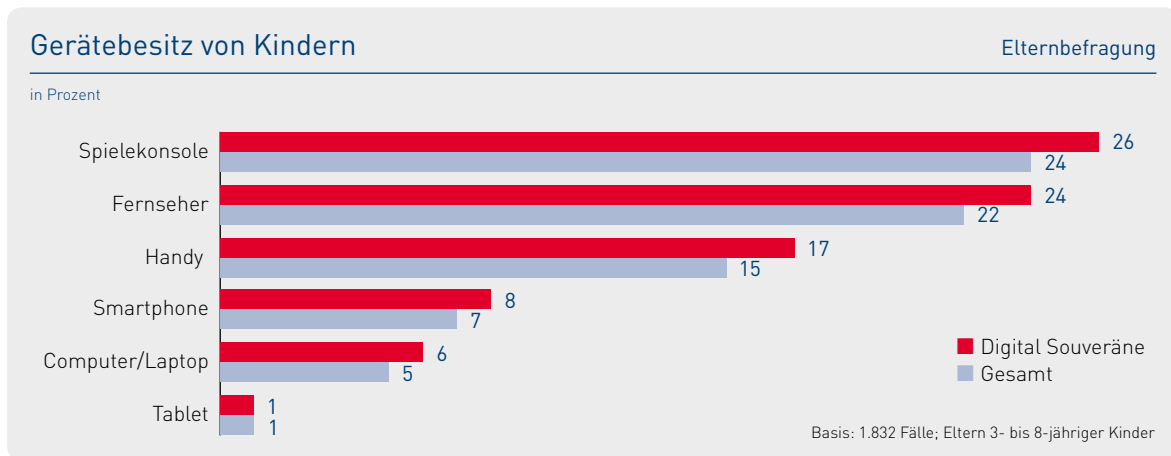
Das Internet-Milieu der *Digital Souveränen* zeichnet eine hohe Affinität zu digitalen Medien aus. Der Umgang mit den verschiedenen Endgeräten und dem Internet fügt sich selbstverständlich in den Familienalltag. Sowohl die Eltern als auch die Kinder lassen sich im Milieuvvergleich als „Internet-Profis“ bezeichnen. Die Eltern sehen primär die Chancen des Internets für sich und ihre Kinder und begleiten ihren Nachwuchs intensiv auf dessen Weg in eine digitalisierte Welt. Der Wertekanon der *Digital Souveränen* ist rund um Individualität, Selbstbestimmtheit und Zielstrebigkeit angelegt. Sie distanzieren sich von Konventionen des bürgerlichen Mainstreams und schreiben sich häufig eine Vorreiterrolle zu, wenn es um das Entdecken und Verbreiten technologischer Innovationen im Kontext digitaler Medien geht. Sie gehören im Vergleich zu den anderen Internet-Milieus zu den Besserverdienenden und Hochgebildeten.

In den Familien der *Digital Souveränen* finden sich im Milieuvvergleich die meisten Kinder, die ins Internet gehen, sie verbringen jedoch kaum mehr Zeit im Netz als andere 3- bis 8-jährige Kinder. Sowohl die Eltern als auch die Kinder sind hinsichtlich ihrer subjektiven Internetkompetenz Spitzenreiter. Auch die Fähigkeit der Kinder, selbstständig eine Internetseite aufzurufen, ist bei ihnen am stärksten ausgeprägt.

„Er weiß mittlerweile auch schon, wie der Computer funktioniert, also wie der angeht, wie man Mozilla drückt. Er kann sich das natürlich auf YouTube noch nicht aussuchen, weil er nicht schreiben kann, aber so die ersten Schritte oder wie er das Bild vergrößert von YouTube, damit er das als ganzes Bild sieht. Er weiß auch schon, wie hier vorne diese Touchscreen-Maus geht. Die kann er auch benutzen.“ (Mutter, Sohn 3 Jahre)

Der Gerätebesitz der Kinder der *Digital Souveränen* bewegt sich leicht über dem Durchschnitt aller Internet-Milieus. Computer, Smartphone und Handy gehören im Milieu-Vergleich etwas häufiger zum persönlichen Equipment der Kinder.





Ein frühes Erlernen des Umgangs mit digitalen Medien ist aus Sicht der Eltern unumgänglich. Eine kompetente Verwendung der verschiedenen Endgeräte und insbesondere des Internets ist ihrer Meinung nach Grundvoraussetzung für die Zukunft und die Teilhabechancen ihrer Kinder. Viele Eltern sehen die Zukunft ihrer Kinder gänzlich digitalisiert und gehen davon aus, dass der Umgang mit digitalen Medien im Alltag von Kindern schon bald so selbstverständlich funktionieren und dazugehören wird „wie das Zähneputzen“.

Auf diesem Entwicklungsweg bedarf es nach Meinung der Eltern allerdings einer umfassenden Begleitung der Kinder. Die *Digital Souveränen* sind sehr involviert in den Lernprozess ihrer Kinder, sie zeigen oder erklären ihnen, wie die genutzten Geräte funktionieren oder wie man das Internet nutzt. Die Eltern informieren sich außerdem genau, welche Medieninhalte für das jeweilige Alter der Kinder geeignet sind. Und sie sind nicht nur überdurchschnittlich darüber im Bilde, was ihre Kinder zu Hause auf dem Tablet, Smartphone oder Computer machen (86 Prozent, gesamt: 81 Prozent), sondern auch – soweit diese stattfindet –, was die Mediennutzung in der Schule, dem Kindergarten oder der Kita betrifft (79 Prozent, gesamt: 74 Prozent).



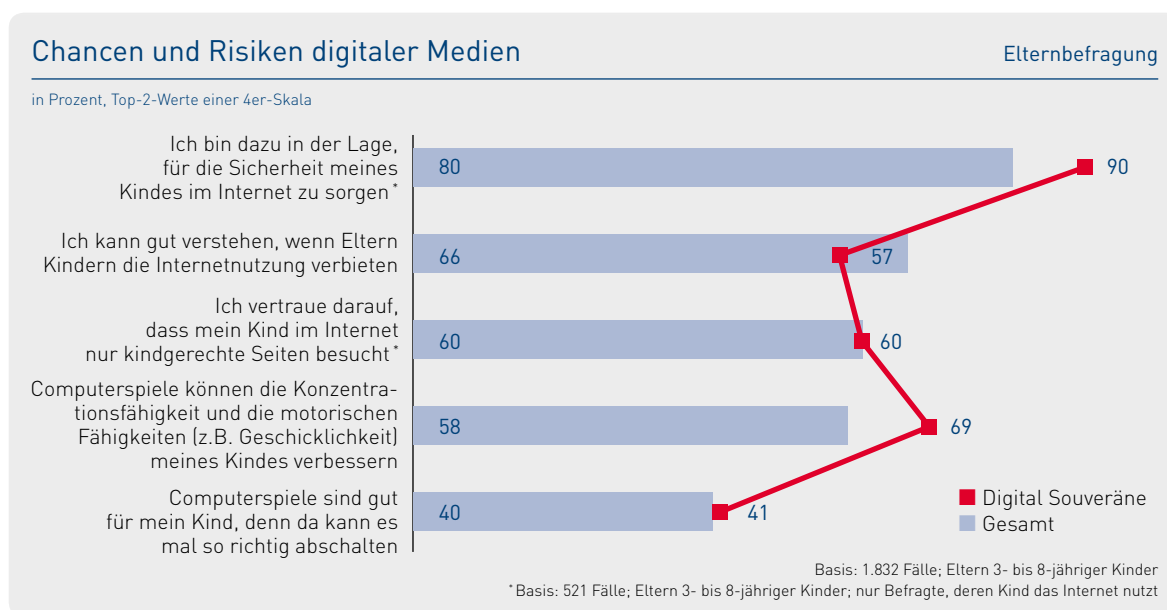
Fotos: Goodluz/Nejron Photo - Shutterstock, SINUS

Für die Eltern aus dem Milieu der *Digital Souveränen* stehen die Vorteile und Chancen des Internets – verglichen mit den Risiken – deutlich im Vordergrund. Das Internet bietet nicht nur einen „schnelleren Zugang“ zu Wissen, dieses sei auch leichter und vor allem „überall und immer“ verfügbar. Das World Wide Web bedeutet ein immenses Informationsangebot, auf das auch Kinder Zugriff haben sollten. Insbesondere die selbstbestimmte und unabhängige Nutzung eben dieses Informationspools wird von den Eltern betont und geschätzt. Die Möglichkeit einer gezielten Auswahl von für Kinder geeigneten Medieninhalten sehen sie als besonderen Pluspunkt, verglichen beispielsweise mit starren, linearen Medieninhalten des Fernsehens.

Digitale Medien werden außerdem als Erfolg versprechende Lernhilfen begrüßt. Die Kinder der *Digital Souveränen* präferieren eher Online-Angebote, Apps und Anwendungen, die das Lernen und Spielen miteinander verbinden. 66 Prozent der Kinder nutzen laut Aussage der Eltern Lernspiele (gesamt: 61 Prozent) etwas häufiger als Spiele, die ausschließlich Unterhaltungszwecken dienen.

Die Integration digitaler Medien in den Familienalltag bedeutet auch Entlastung der Eltern. Insbesondere der Einsatz mobiler Endgeräte verschafft den Eltern Freiräume und die Möglichkeit, sich „Zeit zu kaufen“:

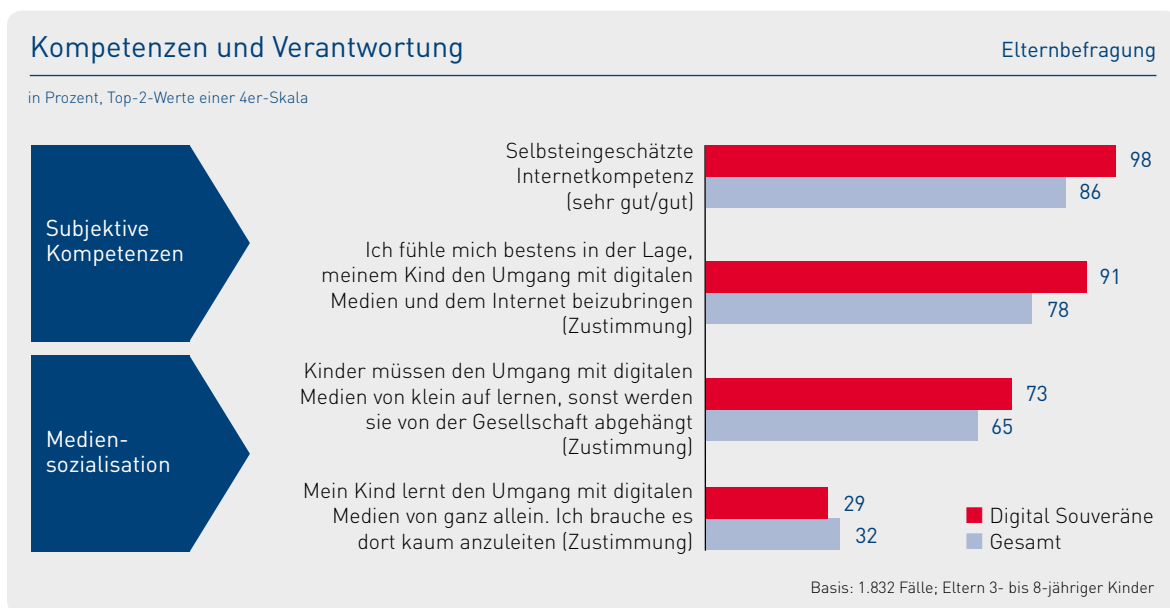
*„Also, wenn jetzt jemand anruft, oder ich muss noch was besprechen oder muss noch was fertig machen, willst das Abendbrot vorbereiten, und ein Kind rechts, ein Kind links, oder beide schlagen sich die Schädel ein, dann ist es halt wirklich, dann wirft man das iPad in die Runde, sagt, hier, spielt eine Runde, und dann ist zehn Minuten Stille und Frieden.“ (Mutter, Sohn 3 Jahre, Tochter 5 Jahre)*



„Gefährlich“ werde der Umgang mit dem Internet für Kinder, wenn der Zugang unkontrolliert stattfindet. Nicht kindgerechte Inhalte, über welche Kinder beispielsweise durch zwischengeschaltete Trailer bei den ausgewählten Sendungen oder Videos im Internet stolpern können, werden von den Eltern sehr kritisch gesehen. Für Kinder nicht angemessene Werbung wecke Wünsche und Begehrlichkeiten bei den Kleinen, welche sie gerne vermeiden möchten. Des Weiteren beobachteten *Digital Souveräne* zum Teil, dass ihre Kinder nach ungeplantem Schauen von gewalthaltigen Inhalten „verschüchtert“ und „verängstigt“ reagieren.

Kinder aus dem Milieu der *Digital Souveränen* zeigen ein überdurchschnittliches Interesse an den verschiedenen Endgeräten wie Smartphone, Tablet oder Computer/Laptop. Gefragt nach ihren Lieblingsaktivitäten in der Freizeit, geben die Kinder jeweils am häufigsten an, sich sehr gerne mit diesen Endgeräten zu beschäftigen, das heißt in den allermeisten Fällen, auf ihnen zu spielen. Der Medienalltag der Kinder ist dabei häufig durch klare Regeln und Absprachen organisiert. Die Eltern achten beispielsweise darauf, wie lange ihre Kinder online aktiv sind und welche Internetseiten sie besuchen. *Digital Souveräne* setzen bei der Durchsetzung der Regeln insbesondere auf den Dialog mit ihren Kindern: 73 Prozent der Eltern geben an, dass sie mit ihrem Kind gemeinsam festlegen, wie lange verschiedene Medien genutzt werden dürfen (gesamt: 68 Prozent). Die von den Kindern gewünschten Spiele für Smartphones, Tablets oder Computer/Laptops werden im Milieuvvergleich überdurchschnittlich oft von den Eltern begutachtet, auch um zu verhindern, dass die Kinder an „irgendwelche Ballerspiele“ geraten.

*„Also, wir haben das so reglementiert, dass die Kiddies so Medienzeiten haben. Die können sie an schulfreien Tagen nutzen, hauptsächlich an Wochenenden oder Ferientagen, ab und zu auch mal zwischendurch. Wir versuchen das aber auch zeitlich zu begrenzen, dass das nicht länger wie Dreiviertelstunde, Stunde ist, manchmal auch nur halbe Stunde. Das kommt so ein bisschen auf die Tagessituation an. Und wenn jetzt dieses Zeitfenster ist, darf ich spielen, dann dürfen sie frei entscheiden, ob sie am Fernsehen etwas gucken wollen, am Nintendo spielen wollen oder am PC spielen wollen.“*  
 (Mutter, Sohn 8 Jahre)







Um den Kindern eine weitgehend freie Internetnutzung zu ermöglichen, ergreifen diese Eltern eher Maßnahmen im Hintergrund, als zu sehr in das Nutzungsverhalten ihrer Kinder einzugreifen oder „rigide Verbote“ durchzusetzen. Die *Digital Souveränen* sind im Milieuvvergleich nicht die Spitzenreiter im Ergreifen konkreter Maßnahmen, um die Internetnutzung ihrer Kinder sicher zu gestalten. Dennoch haben sie auf den Geräten, mit denen ihre Kinder online gehen, vergleichsweise oft Pop-up-Blocker sowie Kinder- und Jugendschutzprogramme installiert und/oder eine kindgerechte Startseite eingerichtet. Sie vertrauen auf ihre sich selbst zugeschriebene ausgeprägte Internetkompetenz und

fühlen sich klar in der Lage, für die Sicherheit ihrer Kinder im Netz zu sorgen (90 Prozent der *Digital Souveränen*, deren Kinder ins Internet gehen, stimmen voll und ganz/eher zu, gesamt: 80 Prozent).

*„Also, ich habe da schon ein Auge drauf, was sie im Internet tun. Ich gucke mir auch manchmal hinterher den Verlauf an, ob sie wirklich dann da zuverlässig auf den Seiten geblieben sind, die wir abgesprochen haben.“*  
*(Mutter, Sohn 8 Jahre)*

Die *Digital Souveränen* besitzen ein ausgeprägtes Selbstbewusstsein, was ihre Erziehungskompetenz in Sachen digitale Medien und insbesondere in Sachen Internet betrifft. Eine der wichtigsten Fähigkeiten, die Kinder aus Sicht der Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder beherrschen sollten, um an der digitalisierten Welt teilhaben zu können, ist der Schutz der eigenen Privatsphäre im Internet. Hier schätzen die Eltern aus dem Milieu der *Digital Souveränen* ihre eigene Kompetenz im Milieuvvergleich am höchsten ein (57 Prozent, gesamt: 40 Prozent). Beratungsbedarf besteht aufgrund der eigenen empfundenen Souveränität kaum, die Eltern fühlen sich vergleichsweise gut informiert.

Aussagen mit über- und unterdurchschnittlicher Zustimmung (Digital Souveräne)		Zustimmung*** (in Prozent)	Index****
	<b>Elternbefragung:</b> Ich fühle mich bestens in der Lage, meinem Kind den Umgang mit digitalen Medien und dem Internet beizubringen*	91	115
	<b>Kinderbefragung:</b> Macht Dir das Lernen mit Lernprogrammen oder Lernspielen am Computer oder Tablet viel mehr Spaß als mit Papier und Büchern oder Heften? **	72	116
	<b>Elternbefragung:</b> Durch digitale Medien und das Internet vereinsamen Kinder*	42	73
	<b>Elternbefragung:</b> Es sollte eine Altersgrenze für den Zugang zum Internet geben*	33	69

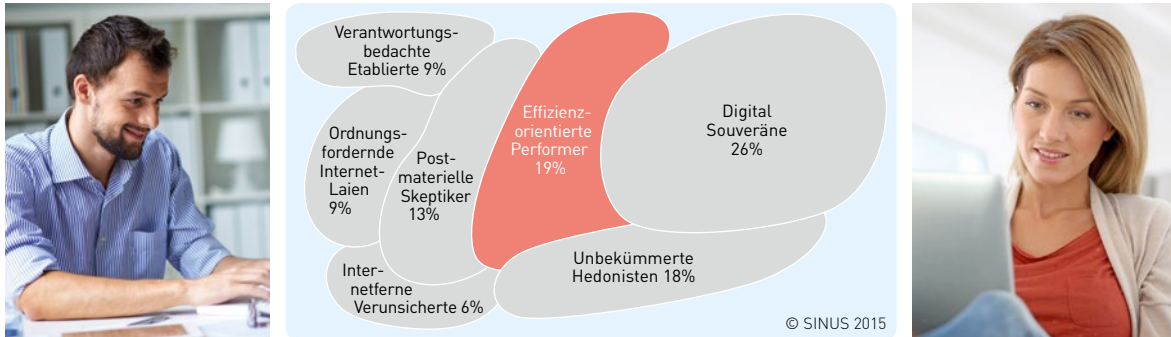
\* Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

\*\* Basis: 1.029 Fälle; 6- bis 8-jährige Kinder

\*\*\* Top-2-Werte einer 4er-Skala (trifft voll und ganz zu/trifft eher zu)

\*\*\*\* Index = Anteil im Milieu dividiert durch Anteil in der Gesamtheit x 100. Werte größer 100 bedeuten eine größere Häufigkeit als in der Gesamtstichprobe, Werte kleiner 100 eine geringere Häufigkeit.

### 3.2.2 Effizienzorientierte Performer (19 Prozent)



*„Es erstaunt mich sehr, wie die mit diesen digitalen Dingen umgehen können. Die gucken sich das einmal an, probieren es aus und wissen, wie es geht. Und das steigert sich natürlich.“*

*(Mutter, Sohn 3 Jahre, Tochter 5 Jahre)*

Für die Eltern aus dem Internet-Milieu der *Effizienzorientierten Performer* stehen Leistungsorientierung, Fortschrittsglaube und Flexibilität im Zentrum ihrer Wertewelt. Sie sind sehr versierte und aktive Internetnutzer und sehen digitale Medien als Alltagserleichterung sowohl im beruflichen als auch im privaten Kontext. Die verschiedenen Endgeräte sind dabei nicht nur Mittel zum Zweck, sondern lösen auch Begeisterung aus. Ihre Kinder werden von klein auf mit digitalen Medien und dem Internet sozialisiert.

Die Haushalte der *Effizienzorientierten Performer*, die insgesamt zu den Höhergebildeten und Besserverdienenden gehören, sind umfassend ausgestattet mit verschiedenen Endgeräten: Tablets, Laptops, Smartphones und Spielekonsolen sind – auch wenn sie meist den Eltern gehören – vorhanden und für die Kinder zugänglich. Häufig sind diese zwar gesperrt, der Umgang mit den Geräten wird aber grundsätzlich eher erlaubt als untersagt. Am Abend vor dem Schlafengehen, zwischendurch am Nachmittag und manchmal auch vor der Schule oder dem Kindergarten verbringen die Kinder ganz selbstverständlich Zeit mit dem Tablet, Laptop oder dem Fernseher. Die Dauer, die Kinder aus diesem Milieu an den Endgeräten verbringen, ist dabei im Milieu-Vergleich nicht überdurchschnittlich.

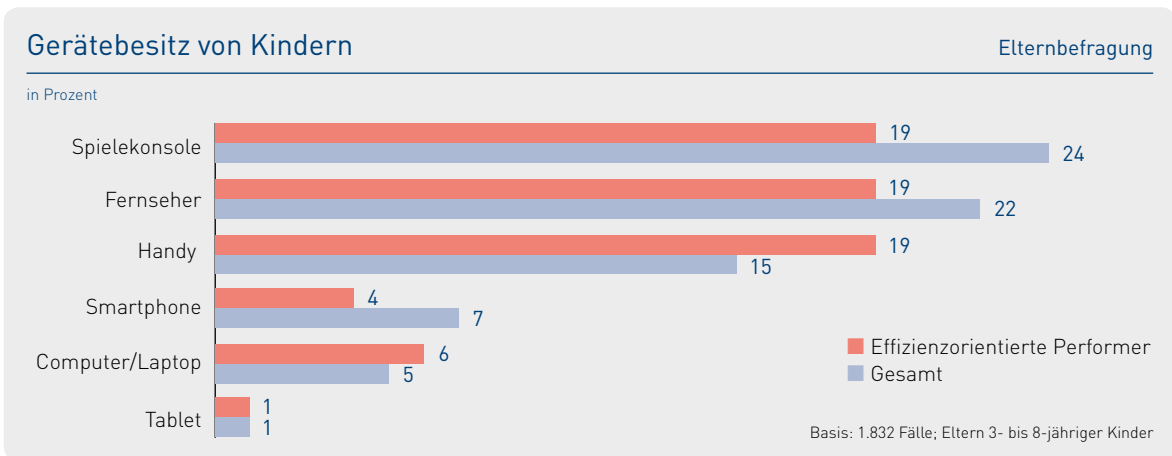
Die Kinder der *Effizienzorientierten Performer* besitzen frühzeitig einfache Tasten-Handys. Insbesondere die Erreichbarkeit der Kinder steht dabei im Vordergrund. Da der Familienalltag, auch aufgrund der beruflichen Auslastung der Eltern, stark „durchgetaktet“ ist, werden Absprachen und spontane Planänderungen mit den Kindern über die mobilen Endgeräte organisiert.

*„Jetzt hat mein Sohn das neue Nintendo mit 3-D, das Kindle Fire ist immer noch aktiv, hat er ja erst seit zwei Jahren. Dann hat er ein Smartphone, das nutzt er aber nicht, das hat er aber. Dann hat er noch ein einfaches Telefon zum Rumtelefonieren, ein Motorola, ein altes, oder älteres. Und einen eigenen Fernseher jetzt seit Kurzem, den er von Oma geschenkt bekommen hat, der über Kabel angeschlossen ist in seinem Zimmer.“*

*(Vater, Sohn 8 Jahre, Stiefsohn 8 Jahre)*

Fotos: Goodluz/Pressmaster – Shutterstock





Ein versierter Umgang mit digitalen Medien wird von den Eltern als Optimierung und Maximierung der Zukunftschancen der eigenen Kinder gesehen. Die Einstellung, dass Kinder „von der Gesellschaft abgehängt werden“, wenn sie den Umgang mit digitalen Medien nicht von klein auf erlernen, ist bei ihnen im Milieuvvergleich am stärksten verbreitet. Die Eltern führen ihre Kinder dementsprechend „lieber früher als später“ an die jeweiligen Geräte und das Internet heran. Und sie erleben sich dabei als professionelle „Berater“: 95 Prozent der *Effizienzorientierten Performer* fühlen sich bestens in der Lage, ihren Kindern den Umgang mit digitalen Medien und dem Internet beizubringen (gesamt: 78 Prozent). Auch wenn sich ihre Kinder an den Geräten häufig selbst ausprobieren dürfen, sind die Eltern möglichst in der Nähe, um ihnen zu Hilfe zu eilen.

*„Vor der Schule, wenn noch Zeit ist, vielleicht macht er noch fünf Minuten was im Internet, wenn er irgendwas gesehen hat bei Amazon oder eBay. Da informiert er sich gerne. Er guckt dann ... was guckt er denn immer? Was ihn gerade so interessiert, irgendwelche Fußballbilder oder Pokémon-karten oder neue Nintendo-DS-Spiele.“*  
(Vater, Sohn 8 Jahre)



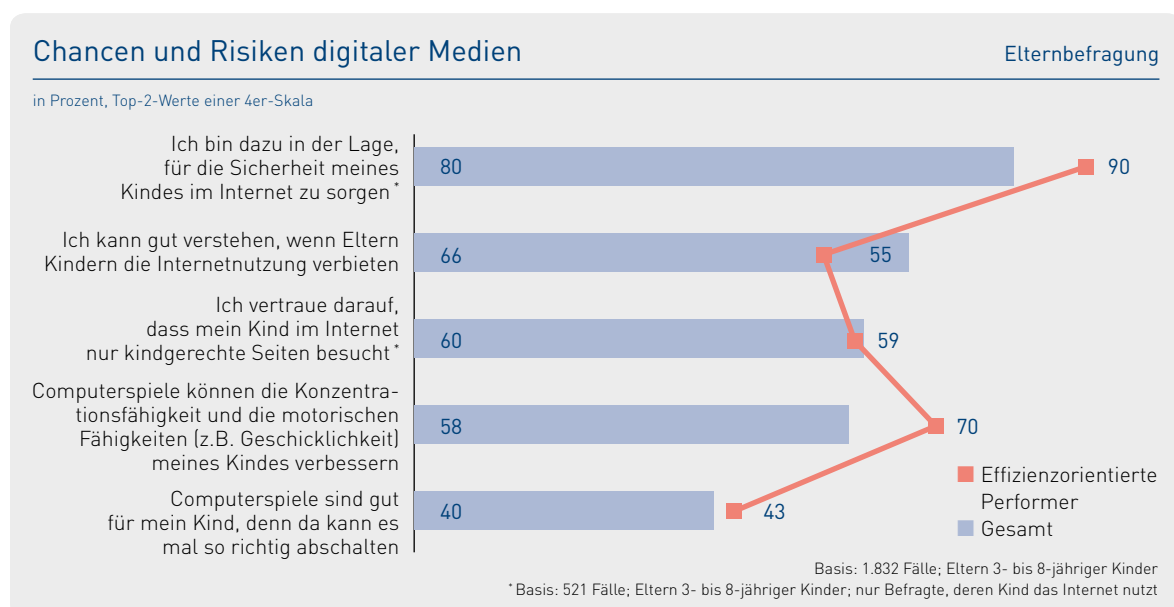
Fotos: SINUS

Leistungs- und Effizienzsteigerung sind aus Sicht der Eltern die dominanten Chancen und Vorteile digitaler Medien und des Internets für Kinder. Eine kompetente Nutzung des umfassenden Informationsangebots im Netz verspricht sowohl ein „schnelleres Lernen“ als auch Zeitersparnis. *Effizienzorientierte Performer* fördern dementsprechend eine frühe Nutzung des Internets ihrer Kinder zu Informationszwecken und sehen auch mit Begeisterung, wie sie beispielsweise Rechercheaufgaben für die Schule erledigen und sich die passenden Bilder und Fakten für ihre Hausaufgaben herausuchen. Ein gewisser Komfort und eine willkommene, weil bequemere Art des Lernens – da keine schweren Bücher gewälzt und geschleppt werden müssen – liefern hier entscheidende Anreize.

*„Also, Tim ist ja auch sehr bequem. Er hat ja ein Grundschullexikon, und wenn wir irgendwas suchen [...] aber da ist er schon zu faul, das zu blättern und zu suchen, und bei Google, ja, da spreche ich das rein, und dann kommt ja ein Vorschlag oder ein Bild. Da ist auch eine Bequemlichkeit dabei. Sich durch irgendein Buch zu quälen oder eben durch Schlagworte irgendwas schnell zu finden. [...] Und ich finde es eigentlich o.k., weil wir machen es ja nicht anders. Also, wer hat noch einen Brockhaus zu Hause stehen?“*  
 (Vater, Sohn 8 Jahre, Stiefsohn 8 Jahre)

Auch das Spielen auf dem Smartphone, dem Tablet, dem Computer oder der Spielekonsole kann aus Sicht der Eltern aus dem Milieu der *Effizienzorientierten Performer* zu einer möglichen Leistungssteigerung bei den Kindern führen. Die Wahrnehmung, dass Lernspiele die Lust ihrer Kinder am Lernen steigern und dass Computerspiele die Konzentrationsfähigkeit und die motorischen Fähigkeiten von Kindern verbessern können, ist in diesem Internet-Milieu am stärksten ausgeprägt; die Kinder spielen im Milieuvvergleich am häufigsten Lernspiele auf den verschiedenen Endgeräten.

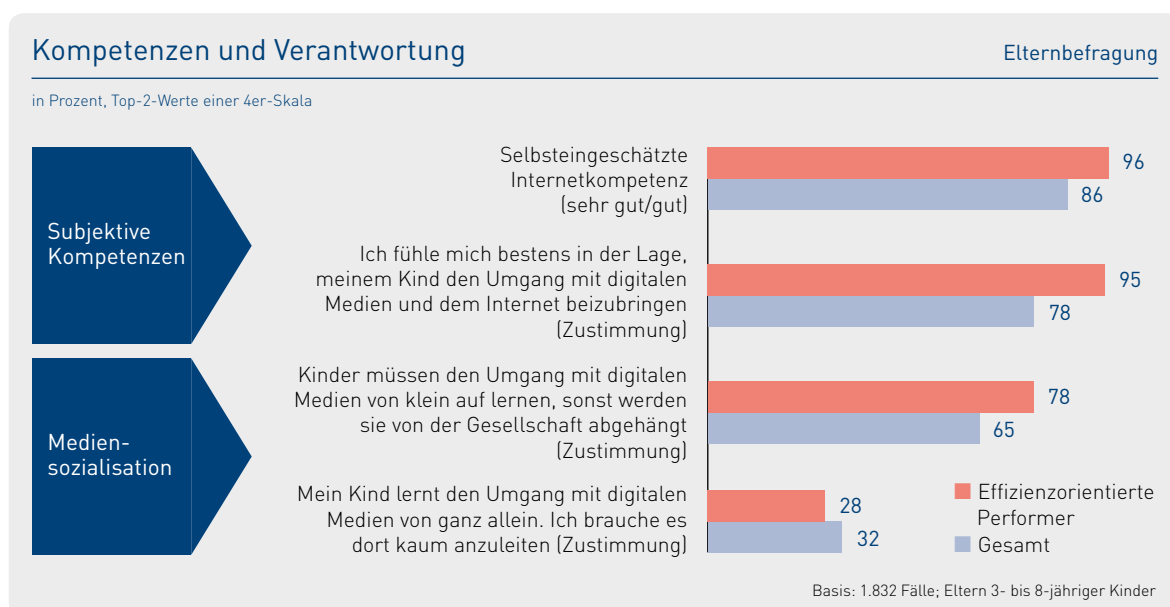
Einen weiteren Vorteil sehen die Eltern im alltagserleichternden Effekt digitaler Medien. Zur Überbrückung langer Wartezeiten, wenn sie mal etwas Zeit für sich brauchen oder sich „im Restaurant in Ruhe unterhalten“ wollen, kommen mobile Endgeräte gerne zum Einsatz, um die Kinder zu beschäftigen.



Die Eltern aus diesem Milieu zeigen zwar eine ausgeprägte Risikowahrnehmung hinsichtlich digitaler Medien und des Internets, haben aber aufgrund der sich selbst zugeschriebenen Kompetenz insbesondere im Umgang mit dem Internet und der von ihnen getroffenen Sicherheitsmaßnahmen eine ausgesprochen positive Grundhaltung gegenüber dem Thema „Kinder und digitale Medien“. Sie sehen sich im Vergleich zu den Eltern aus den anderen Internet-Milieus am häufigsten in der Lage, für die Sicherheit ihrer Kinder im Netz zu sorgen. Das Sperren bestimmter Inhalte im Netz mithilfe von Kinder- und Jugendschutzprogrammen auf den Geräten, mit denen ihre Kinder online gehen, findet bei den *Effizienzorientierten Performern* im Milieuvvergleich am häufigsten statt. Bei der von allen Milieus als mit am wichtigsten bewerteten Kompetenz, die Kindern für den Umgang mit dem Netz vermittelt werden sollte, nämlich pornografischen, rassistischen und gewalttätigen Inhalten im Internet ausweichen zu können, schreiben sich 65 Prozent der *Effizienzorientierten Performer* zu, diese Fähigkeit sehr gut zu beherrschen (gesamt: 47 Prozent). Die Eltern klären ihre Kinder frühzeitig über Risiken im Netz auf und weisen sie darauf hin, welche Informationen man nicht online stellen sollte. Die Kinder dürfen zwar zum Teil auch eigenständig Spiele über App-Stores herunterladen, die Eltern begutachten dennoch überdurchschnittlich häufig die tatsächliche Auswahl der Spiele.

Die Eltern reglementieren, oft in Absprache mit ihren Kindern, die Dauer der an den verschiedenen Endgeräten wie Tablet, Smartphone und Computer/Laptop verbrachten Zeit. *Effizienzorientierte Performer* sind dennoch auch der Ansicht, dass man Kinder beim Umgang mit digitalen Medien „nicht komplett kontrollieren“ könne und sie diesbezüglich ihre eigenen Erfahrungen sammeln müssten. Beobachten Eltern jedoch negative Folgen, wie „Nervosität“ durch bestimmte Spiele oder „Reizüberflutungen“ durch einen zu hohen Medienkonsum, schränken sie die Medienzeiten ein oder verbieten bestimmte Spiele. Außerdem werden Verbote im Zusammenhang mit digitalen Medien zum Teil auch als Bestrafung (beispielsweise für schlechte Schulnoten) genutzt.

*Mutter: „Du hast eine Fünf geschrieben. Und was ist dann die Konsequenz? Was durftest Du dann nicht mehr?“ Kind: „Fernsehen gucken. Und iPad eine Woche.“ (Tochter 8 Jahre)*









Sowohl die subjektiven Internetkenntnisse als auch die Begeisterung für das Netz übertragen sich von den Eltern aus dem Milieu der *Effizienzorientierten Performer* auf ihre Kinder. Die Kinder sind nicht nur häufiger als die Kinder anderer Milieus in der Lage, selbstständig eine Internetseite zu öffnen und sich beispielsweise Videos im Netz anzuschauen, sondern gehen einen Schritt weiter und würden am liebsten selber eigene Inhalte im Internet mit anderen teilen.

*„Also, was die Jungs zum Beispiel unglaublich gerne mal machen würden, ist, von sich etwas auf YouTube einzustellen, weil sie das total cool finden, also, das hat halt auch etwas Selbstdarstellerisches. Und wenn die bei Minecraft irgendwie eine Achterbahn erbaut haben, die irgendwie 900.000 km lang ist, dann würden sie das unglaublich gerne sharen.“*

*(Mutter, 3 Söhne: Zwillinge 7 Jahre und ein 9-Jähriger)*

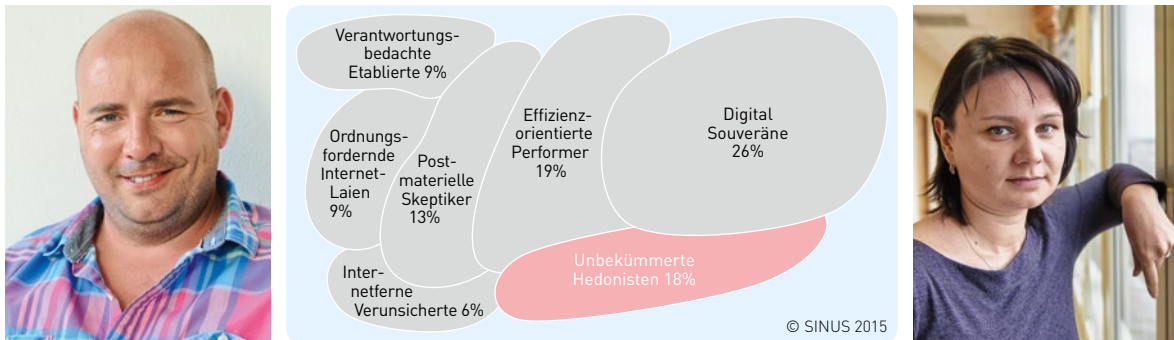
Aussagen mit über- und unterdurchschnittlicher Zustimmung (Effizienzorientierte Performer)		Zustimmung* (in Prozent)	Index**
	<b>Elternbefragung:</b> Kinder lernen schnell und intuitiv. Das sollte auch beim Umgang mit digitalen Medien genutzt werden	86	116
	<b>Elternbefragung:</b> Das Internet bietet auch für mein Kind ein großes Informationsangebot, auf das es zugreifen sollte	84	114
	<b>Elternbefragung:</b> Über den Umgang von Kindern mit digitalen Medien und dem Internet wird so viel diskutiert, dass ich gar nicht mehr weiß, was ich noch glauben soll	24	62
	<b>Elternbefragung:</b> Das Internet birgt viele Gefahren. Mein Kind sollte daher so lange wie möglich davon ferngehalten werden	42	77

Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

\* Top-2-Werte einer 4er-Skala (trifft voll und ganz zu/trifft eher zu)

\*\* Index = Anteil im Milieu dividiert durch Anteil in der Gesamtheit x 100. Werte größer 100 bedeuten eine größere Häufigkeit als in der Gesamtstichprobe, Werte kleiner 100 eine geringere Häufigkeit.

### 3.2.3 Unbekümmerte Hedonisten (18 Prozent)



„Da habe ich keine Angst, was soll da passieren? Toi, toi, toi, dass meine Kinder keine aufreizenden Fotos anschauen, also, was soll passieren? Die können ja da komplett machen, was sie wollen, da ist keine Sicherheit drin oder so. Ich habe keine Angst, also, was soll der Computer mir tun?“

(Mutter, Sohn 5 Jahre)

Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder, die dem Internet-Milieu der *Unbekümmerten Hedonisten* zuzuordnen sind, pflegen einen aktiven und mit Blick auf ihre Kinder lockeren Umgang mit digitalen Medien und dem Internet. Charakteristisch für ihren Erziehungsstil ist eine gewisse Laissez-faire-Haltung, die sich darin äußert, dass sie Kindern eher weniger Regularien auferlegen und sie häufig einfach „machen lassen“.

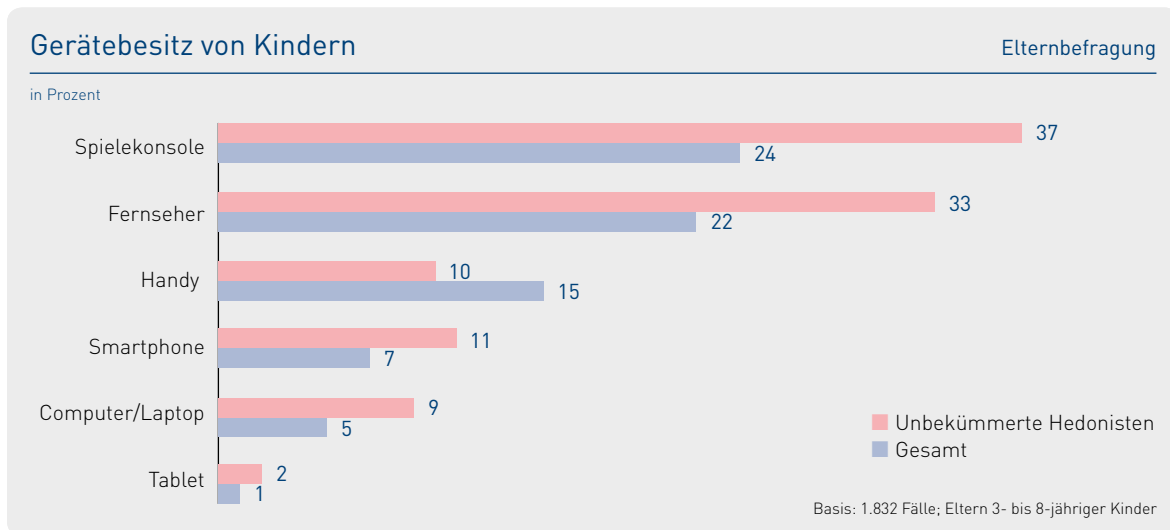
Das Werteprofil der *Unbekümmerten Hedonisten* ist geprägt durch eine distanzierte Haltung gegenüber Regeln und Anforderungen der Gesellschaft und eine unverknappte Orientierung in Richtung Spaß und Unterhaltung. Die Eltern aus diesem Milieu sind im Milieu-Vergleich eher formal niedrig gebildet und entstammen überwiegend niedrigeren Einkommenschichten.

Der Fernseher spielt eine zentrale Rolle im Familienalltag der *Unbekümmerten Hedonisten*. Er wird oft nach dem Aufstehen eingeschaltet und läuft zuweilen den gesamten Tag über – zumindest im Hintergrund. Ein Drittel der Kinder aus diesem Milieu besitzt einen eigenen Fernseher, welcher dann oftmals im Kinderzimmer untergebracht ist.

„Also, meine haben alle einen Fernseher im Zimmer. Also, die Sharon und ihre Schwester Lea, die jetzt acht wird, die teilen sich ein Zimmer, haben einen Fernseher drin, und der Kleine und die Große auch. Drei Stück. Wir haben alle eigentlich. In jedem Raum steht bei mir ein Fernseher, außer auf Klo. Dazu bin ich noch nicht gekommen.“

(Mutter, Töchter 6 und 8 Jahre)

Kinder *Unbekümmerten Hedonisten* nutzen das Internet überdurchschnittlich intensiv: 18 Prozent der 3- bis 8-Jährigen sind am Wochenende über drei Stunden im Netz unterwegs (gesamt: 11 Prozent).



Das Internet dient dabei vor allem Unterhaltungszwecken; Lernspiele und -programme werden von den Kindern im Milieu-Vergleich seltener genutzt. Insbesondere die actionorientierten Unterhaltungs- und Spielangebote auf Toggo<sup>7</sup> stehen bei ihnen deutlich höher im Kurs (49 Prozent, gesamt: 38 Prozent). Die Medienausstattung der Kinder ist umfassend. Insbesondere mit Spielekonsolen und Smartphones sind sie vergleichsweise gut ausgestattet. Beim Herunterladen von Spielen für das Smartphone wird seitens der Eltern in erster Linie darauf geachtet, dass diese kostenfrei sind. Die Wahl des Spiels wird häufig dem Kind überlassen.

Fotos: Oleg Golovnev/SGM - Shutterstock, SINUS

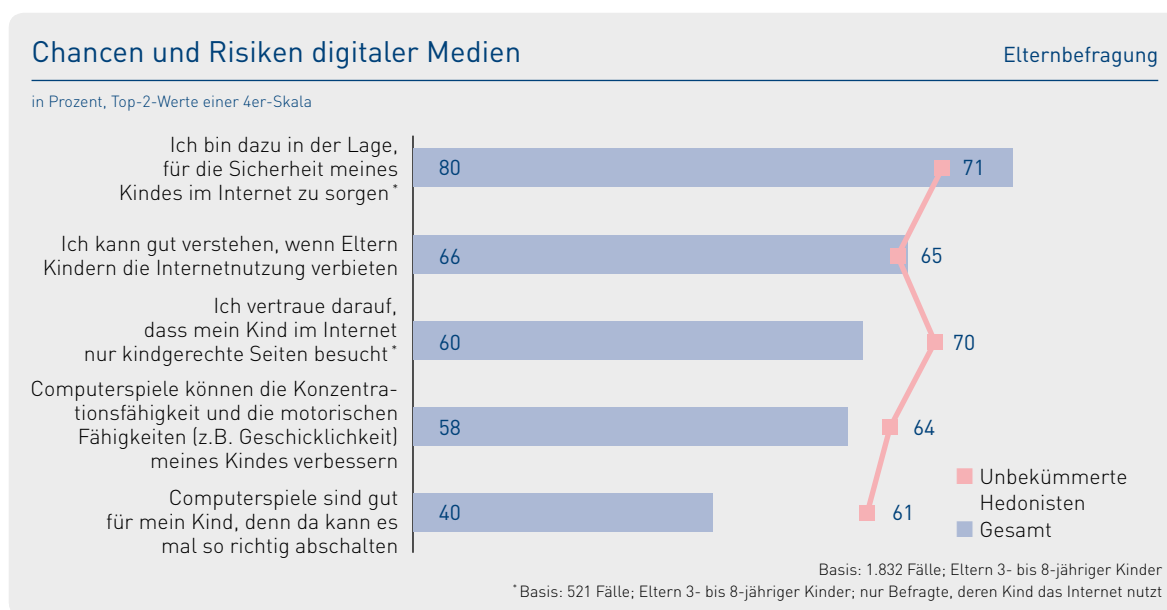


<sup>7</sup> Das Portal Toggo ist ein Angebot der RTL DISNEY Fernsehen GmbH & Co. KG („SUPER RTL“).

Das Hineinwachsen in den digitalen Alltag wird weniger intensiv betreut und begleitet als in den anderen Internet-Milieus der Eltern. Die Kinder der *Unbekümmerten Hedonisten* sozialisieren sich im Umgang mit digitalen Medien und dem Internet häufig selbst. Die Eltern sind fasziniert von der schnellen Auffassungsgabe ihrer Kinder, wenn diese sich eigenständig neue Spiele auf den verschiedenen Endgeräten aneignen. 60 Prozent der Eltern sind der Meinung, dass sie ihr Kind im Umgang mit digitalen Medien kaum anzuleiten brauchen, da es diesen von ganz alleine lernt (gesamt 32 Prozent). Der Vater und die Mutter sind zwar die Hauptansprechpartner, wenn die Kinder der *Unbekümmerten Hedonisten* Fragen zum Internet haben. Allerdings werden den Kindern viele Freiräume im Umgang mit dem Internet gegeben. Frei nach dem Motto „Probieren geht über Studieren“ entwickeln die Kinder ihre digitalen Fähigkeiten häufig selbst. So haben sich 35 Prozent der Kinder, die zumindest manchmal online gehen, den Umgang mit dem Internet eigenständig beigebracht (gesamt: 15 Prozent).

Das Benennen konkreter Vorteile und Chancen digitaler Medien und des Internets für Kinder bereitet den Eltern aus dem Milieu der *Unbekümmerten Hedonisten* gewisse Schwierigkeiten – insbesondere im Vergleich zu den Eltern der beiden weiteren sehr internetaktiven Milieus der *Digital Souveränen* und *Effizienzorientierten Performer*. Statusgewinne, die Kindern durch den Besitz neuester mobiler Endgeräte zuteilwerden können, spielen aus Sicht der *Unbekümmerten Hedonisten* eine gewichtige Rolle, wenn es um Vorteile und Chancen digitaler Medien für Kinder geht. Computerspiele werden häufiger als nutzbringend empfunden, weil sie Kindern ermöglichen, mal abzuschalten und „runterzukommen“ (61 Prozent, gesamt: 40 Prozent).

*„Chancen und Nutzen? Also ich ... für mich ist es einfach, also, ich meine, das ist einfach die Zukunft. Und, ähm, also, ich damals, als Kind hatte ich so etwas nicht, aber da gab es das auch noch nicht so richtig. Und deswegen denke ich einfach, dass es mit dazugehört, dass die jetzt das alles schon so kennenlernen und damit so, ja, in Kontakt kommen.“* (Mutter, Tochter 5, Sohn 3 Jahre)

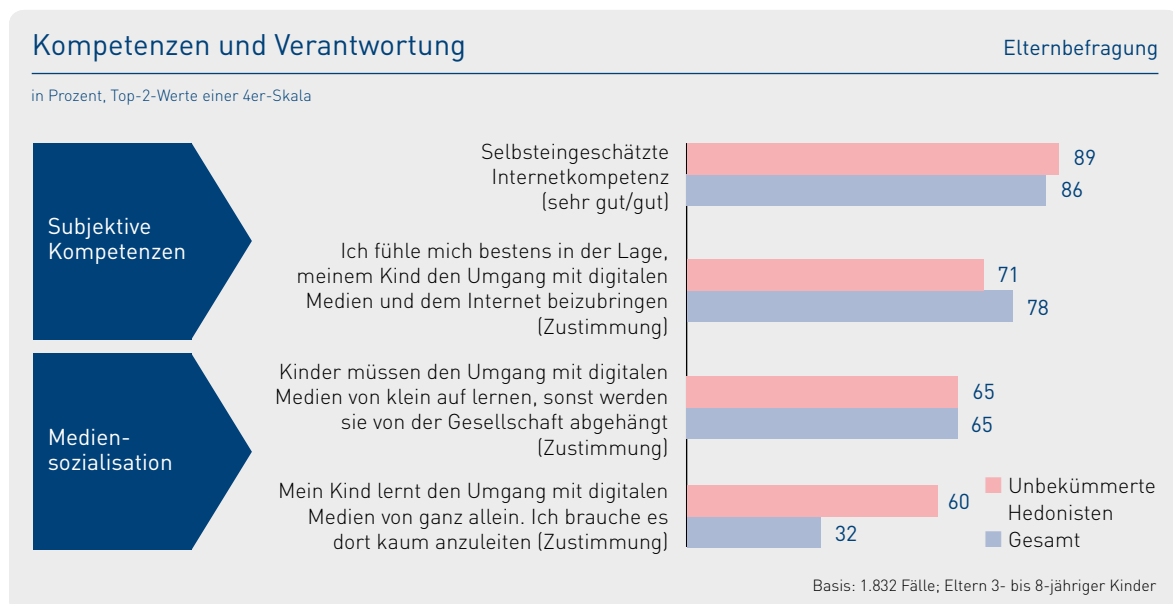


Die Risikowahrnehmung der *Unbekümmerten Hedonisten* ist gering ausgeprägt. Risiken, wie z.B. nicht kindgerechte Inhalte, mit denen Kinder ungewollt konfrontiert werden könnten, oder ein noch

nicht erlernter Umgang mit eigenen persönlichen Daten und Angaben, werden gesehen, erscheinen aber wenig handlungsrelevant. Die Eltern fühlen sich einerseits weniger in der Lage, für die Sicherheit ihres Kindes im Internet zu sorgen, andererseits zeichnen sie sich durch eine hohe Toleranzschwelle hinsichtlich dieses Unsicherheitsgefühls aus: Dem Spaß- und Unterhaltungsfaktor für die Kinder wird Vorrang gegeben. Regularien zum Medienkonsum, das heißt vor allem zum Spielen auf mobilen Endgeräten oder auf der sich häufig im Kinderzimmer befindenden Konsole, werden selten ergriffen bzw. durchgesetzt. Als Erklärungsmuster ziehen die Eltern die Befürchtung heran, dass Einschränkungen oder Verbote ein sich noch intensivierendes Interesse und Verlangen seitens der Kinder nach sich ziehen könnten. Dementsprechend überlässt man es gerne den Kindern selbst, zu entscheiden, „wann es genug ist mit der Medienzeit“.

*„Das entscheiden die Kinder selber, weil umso mehr ich Fernsehen, Computer und so verbiete, umso mehr Interesse zeigen die daran. Aber wenn ich dann sage, komm, geh dran, dann sind sie vielleicht eine halbe Stunde dran und dann eigentlich über den Tag verteilt, weiß gar nicht, ich gucke da nicht so auf die Uhr. Ich habe da auch nicht so den Draht zu.“* (Mutter, Sohn 5 Jahre)





Unvorhergesehene Situationen im Medienalltag der Kinder sind in den Familien der *Unbekümmerten Hedonisten* an der Tagesordnung: Dass die Kinder ungefragt Inhalte aus dem Netz herunterladen oder sich heimlich ein mobiles Endgerät wie Smartphone oder Tablet „schnappen“, um darauf zu spielen, ist keine Ausnahme. Die Erlaubnis, an den verschiedenen Endgeräten zu spielen oder sich noch weitere Videos im Internet anzuschauen, wird – als Erziehungsmaßnahme – gerne gekoppelt an Belohnungen oder Bestrafungen. Digitale Medien und das Internet dienen zudem häufig der Entlastung bei der Kinderbetreuung bzw. der Beschäftigung der Kinder.



*Unbekümmerte Hedonisten* liegen bzgl. der sich selbst zugeschriebenen Internetkenntnisse leicht über dem Milieudurchschnitt. Digitale Kompetenzen, die Kindern aus Elternsicht vermittelt werden sollten, werden allerdings insgesamt als weniger wichtig erachtet: Die eigene Privatsphäre schützen zu können, halten 43 Prozent der Eltern aus diesem Internetmilieu für eine wichtige

Fähigkeit, die an Kinder weitergegeben werden sollte (gesamt: 60 Prozent). Auch die sich selbst zugeschriebene Kompetenz hinsichtlich dieser Fähigkeit fällt im Milieuvvergleich deutlich geringer aus – 30 Prozent halten sich diesbezüglich für sehr kompetent (gesamt: 40 Prozent). Die Eltern sehen sich zwar als die Hauptverantwortlichen, wenn es darum geht, Kindern einen kompetenten Umgang mit dem Internet beizubringen. Im Milieuvvergleich sehen sie jedoch überdurchschnittlich oft die Verantwortung auch bei der Schule und allgemeiner dem Staat.

*Unbekümmerte Hedonisten* vertrauen relativ sorglos darauf, dass ihren Kindern im Netz nichts passiert und sie nur kindgerechte Seiten besuchen. Konkrete Sicherheitsvorkehrungen für den Schutz der eigenen Kinder treffen sie vergleichsweise selten. Dass die Eltern Kinder- und Jugendschutzprogramme auf den Geräten installieren, mit denen die Kinder online gehen, findet im Milieuvvergleich am seltensten statt (32 Prozent, gesamt: 54 Prozent). Charakteristisch für die Eltern aus diesem Milieu ist es, „aus dem Bauch heraus“ zu handeln und weniger an mögliche Konsequenzen des eigenen Handelns oder das der eigenen Kinder zu denken. Informationen oder unterstützende Maßnahmen, um für mehr Sicherheit ihrer Kinder im Umgang mit digitalen Medien zu sorgen, empfinden sie im Vergleich zu den Eltern aus den anderen Internet-Milieus überdurchschnittlich oft als uninteressant.

Aussagen mit über- und unterdurchschnittlicher Zustimmung (Unbekümmerte Hedonisten)		Zustimmung*** (in Prozent)	Index****
	<b>Elternbefragung:</b> Die Gefahren des Internets für Kinder werden im Allgemeinen überbewertet*	59	190
	<b>Elternbefragung:</b> Computerspiele sind gut für mein Kind, denn da kann es mal so richtig abschalten*	61	155
	<b>Kinderbefragung:</b> Warnen Dich Deine Eltern manchmal, dass das Internet gefährlich für Kinder sein kann?*	61	75
	<b>Elternbefragung:</b> Mein Kind spielt keine Spiele auf Tablet, Smartphone oder Computer, die nicht vorher von mir oder meinem Partner begutachtet wurden*	63	81

\* Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

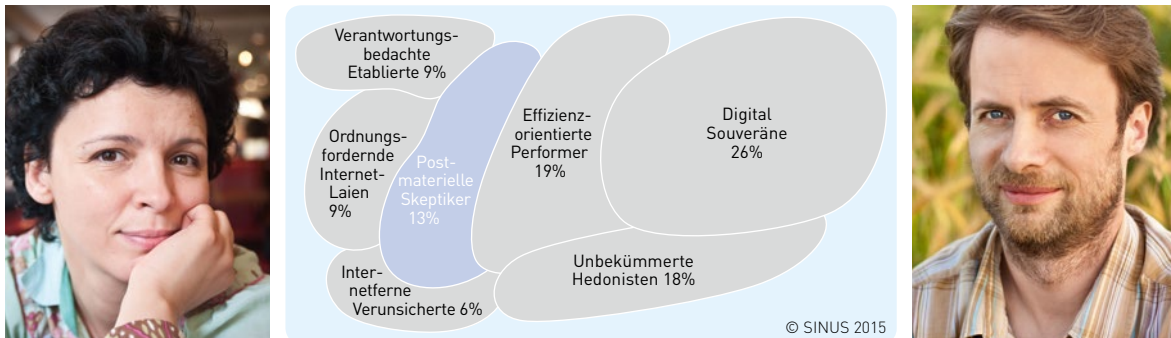
\*\* Basis: 1.029 Fälle; 6- bis 8-jährige Kinder

\*\*\* Top-2-Werte einer 4er-Skala (trifft voll und ganz zu/trifft eher zu)

\*\*\*\* Index = Anteil im Milieu dividiert durch Anteil in der Gesamtheit x 100. Werte größer 100 bedeuten eine größere Häufigkeit als in der Gesamtstichprobe, Werte kleiner 100 eine geringere Häufigkeit.



### 3.2.4 Postmaterielle Skeptiker (13 Prozent)



„Diese digitalen Lernspiele würde ich vielleicht ... so spät wie möglich erlauben, aber mit der Schulzeit vielleicht. Ich sehe das als nicht so sinnvoll an, weil die meisten Sachen, die man da lernen kann, die kann man auch irgendwie anders lernen. Durch Holzspiele oder Erfahrungen. [...] Aber ich möchte das ja auch nicht bremsen, diese Technikfaszination. Weil er soll schon alles wissen, aber es ist halt so zwiespältig.“  
 (Mutter, Tochter 4 Jahre, Sohn 7 Jahre)

Die dem Internet-Milieu der *Postmateriellen Skeptiker* zuzuordnenden Eltern zeichnen sich durch eine kritische Einstellung gegenüber der Konsum- und Mediengesellschaft aus. Sie sind zwar der Meinung, dass sie ihren Kindern den Umgang mit digitalen Medien und dem Internet nicht verwehren können, wenn diese den Anschluss an die heutige Informations- und Wissensgesellschaft nicht verpassen sollen. Sie selbst als Eltern empfinden jedoch häufig eine Verunsicherung insbesondere gegenüber dem Internet. Sie stellen oftmals hohe Ansprüche an ihre Erziehungsleistung, dabei ist es ihnen wichtig, ihre Kinder zu „fördern“, aber nicht zu „überfordern“. Diese Eltern gehören zu den mittleren bis höheren Einkommens- und Bildungsschichten.

Die Kinder *Postmaterieller Skeptiker* gehen etwas seltener als der Durchschnitt der Kinder aller Internet-Milieus ins Netz. So wie die Eltern selbst das Internet sehr selektiv und explizit für bestimmte Zwecke nutzen, lenken und gestalten sie die Internetnutzung ihrer Kinder in diesem Sinne und führen überdurchschnittlich oft Gespräche mit ihnen über die Vor- und Nachteile des Internets.

Die Kinder der *Postmateriellen Skeptiker* besitzen im Milieuvvergleich etwa durchschnittlich viele eigene Endgeräte wie beispielweise Computer/Laptops oder Spielekonsolen. Es wird seitens der Eltern allerdings großer Wert darauf gelegt, dass sich die Geräte nicht in den Kinderzimmern befinden, weil ein unkontrollierter Zugang vermieden werden soll. Auch die Dauer, die 3- bis 8-Jährige dieses Internet-Milieus an den verschiedenen Endgeräten und im Internet verbringen, bewegt sich im Milieuvvergleich im Mittelfeld; allerdings sind die Eltern sehr darauf bedacht, ihren Kindern bewusst die Inhalte wie Videos oder Sendungen im Internet oder Filme auf DVD auszuwählen.

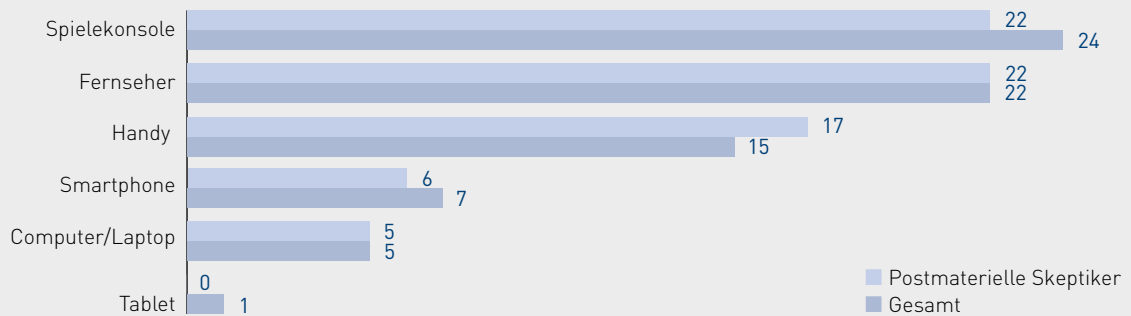
„Ja, also, das ist ein alter Fernseher, wir haben keinen Flachbildschirm, weil wir haben noch einen Fernseher, einen alten von meinem Vater und noch einen alten von meiner Oma, und wir haben gesagt, wir verbrauchen die erst mal, bevor wir uns einen Flachbildschirm kaufen. Und so lange die halten, wird auch nichts Neues gekauft, weil ich denke, das ist eine überflüssige Geldausgabe, wenn man so Geräte hat.“  
 (Mutter, Tochter 4 Jahre, Sohn 7 Jahre)

Fotos: Oleg Golovnev/Pinkyoone – Shutterstock

## Gerätebesitz von Kindern

Elternbefragung

in Prozent



Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

Die *Postmateriellen Skeptiker* erleben, dass ihre Kinder medienbegeistert und sehr wissbegierig hinsichtlich der verschiedenen Endgeräte und auch des Internets sind. Um die kindliche Affinität zu digitalen Medien zu unterstützen, diese aber nicht den Alltag dominieren zu lassen, begleiten die Eltern ihre Kinder sehr intensiv. Sie setzen sich zum Beispiel an vereinbarten „Medientagen“ gemeinsam mit ihren Kindern an den Computer und besuchen bestimmte Internetseiten oder suchen konkrete Informationen heraus. Im Milieuvvergleich spielen die Kinder deutlich weniger Spiele, die der reinen Unterhaltung dienen. Außerdem informieren sich die *Postmateriellen Skeptiker* häufig über für Kinder geeignete Medieninhalte. 65 Prozent der Eltern geben an, dass ihr Kind aus Sicherheitsgründen nur im Beisein eines Elternteils ins Internet gehen darf (gesamt: 46 Prozent).

*„Das ist das Zimmer von meiner Tochter. Also, hier ist auch nichts mit ..., ich möchte auch nicht, dass hier irgendwie Computer stehen oder Fernseher oder so. Sie hat hier auch einen Schreibtisch, und da soll sie basteln und ... ja.“*  
 (Mutter, Sohn 6 Jahre, Tochter 8 Jahre)



Fotos: SINUS



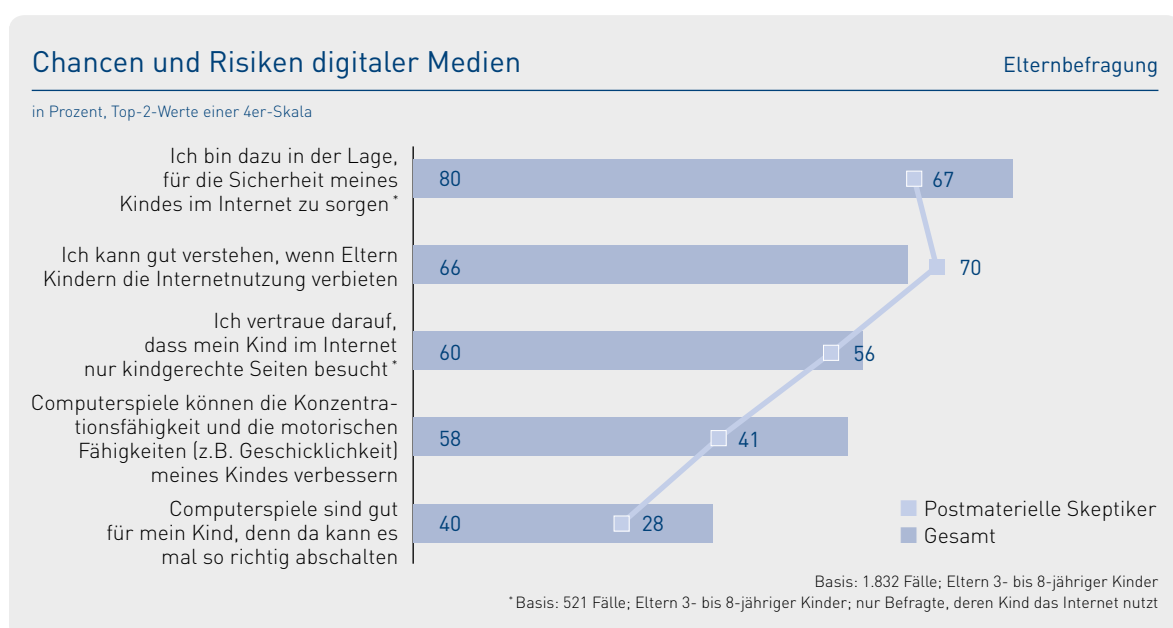
Die *Postmateriellen Skeptiker* nutzen das Internet sehr selektiv und beurteilen dementsprechend auch die Chancen. Die größten Errungenschaften digitaler Medien und insbesondere des Internets werden in den Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten gesehen. Das Internet sei praktisch, um schnell auf spezifisches Wissen zugreifen zu können. Dennoch weisen sie darauf hin, dass die vorgefundenen Informationen „nicht nur konsumiert“, sondern auch kritisch hinterfragt und abgewogen werden müssten. Dass das Internet ein großes Informationsangebot auch für Kinder biete, sehen die Eltern im Milieuvvergleich seltener als Vorteil bzw. Chance. Auch das leichtere Erklären von Zusammenhängen mithilfe von Bildern und Videos aus dem Netz empfinden sie seltener als Vorteil des Netzes (48 Prozent stimmen voll und ganz/eher zu, gesamt: 59 Prozent).

*Postmaterielle Skeptiker* heben sich in ihrer Risikowahrnehmung in Bezug auf das Internet nicht besonders von den anderen Internet-Milieus ab – im Vordergrund stehen hier ein noch nicht erlerntes Einschätzen richtiger und falscher Informationen, das Preisgeben zu vieler „privater“ Informationen und die Gefahr des Mobbings. Leicht überdurchschnittlich oft sind die Eltern aber der Meinung, dass man Kinder aufgrund der Gefahren des Internets so lange wie möglich von diesem fernhalten sollte.

Deutliche Risiken für Kinder sehen sie im Zusammenhang mit Spielen auf Computern, Smartphones oder Spielekonsolen: Die Konzentrationsfähigkeit nehme ab, und die Eltern befürchten, dass durch einen zu hohen Konsum die Fantasie und Kreativität der Kinder verloren gehe. Außerdem wird bemängelt, dass man sich, beispielsweise über Apps für die Organisation des Alltags (wie digitale Karten oder Stadtpläne) zu sehr von mobilen Endgeräten abhängig mache; kognitive Fähigkeiten, wie ein guter Orientierungssinn, gingen verloren. Auch die Rechtschreibung und das Ausdrucksvermögen sehen sie beispielsweise durch die Nutzung von Messenger-Diensten oder Online-Communitys gefährdet.

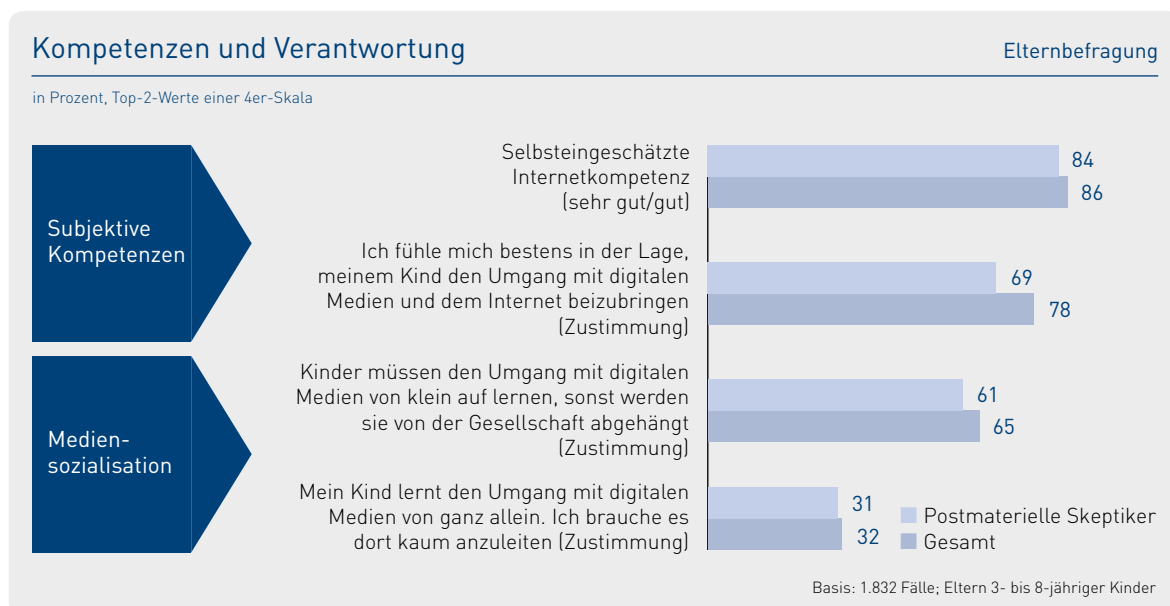
*„Also ..., ja, Handy, sie fragen ab und zu mal, wann kriegen wir eins? Muss jetzt noch nicht sein, ja. Also, ich kann es bis jetzt noch irgendwie unterdrücken. Ich sehe da irgendwie keine Notwendigkeit. Ja, und dann ... ich meine, diese ganze Facebook-Geschichte, erst mal, ich werde versuchen, auch das so irgendwie zu erklären, dass das nicht unbedingt notwendig ist.“*

*(Mutter, Töchter – Zwillinge, 8 Jahre)*



Der Familienalltag im Milieu der *Postmateriellen Skeptiker* ist geprägt von Routinen und Regeln. So wird besonderer Wert darauf gelegt, dass die Mahlzeiten gemeinsam eingenommen werden und diese Zeit bewusst miteinander verbracht wird. Dass beispielsweise der Fernseher nebenher läuft, gibt es so gut wie gar nicht. Wenn die Eltern bemerken, dass selbst der häufig stark reglementierte Umgang mit den verschiedenen Endgeräten einen negativen Einfluss auf die Kinder hat, wie beispielsweise die Einforderung längerer Medienzeiten seitens der Kinder, schreiten die Eltern ein. Dass die *Postmateriellen Skeptiker* sich selbst Freiräume schaffen, indem sie ihre Kinder beispielsweise in Situationen, in denen sie als Eltern gestresst sind, auch mal länger mit Smartphone, Laptop und Co. spielen lassen, kommt im Milieuvvergleich deutlich seltener vor (39 Prozent, gesamt: 49 Prozent).





*„Ja, na ja, also, solche Sachen wie das Dosentelefon meiner Kinder finde ich eben schön, dass es nicht so hyper-, megatechnische Sachen sind, sondern mit solchen Dingen beschäftigen sie sich dann eben auch. Technik ist gut und schön, aber solche Sachen finde ich eben auch schön.“*  
*(Mutter, Töchter – Zwillinge, 8 Jahre)*



Die subjektiven Internetkenntnisse der *Postmateriellen Skeptiker* bewegen sich mit Blick auf die anderen Internet-Milieus im Mittelfeld. Die sich selbst zugeschriebenen Fähigkeiten, Kindern den Umgang mit digitalen Medien beizubringen und für die Sicherheit des eigenen Kindes im Internet zu sorgen – wenn das eigene Kind ins Netz geht –, sind dagegen geringer ausgeprägt als im Milieudurchschnitt. Geht es um spezifische, aus Elternsicht wichtige Kompetenzen für Kinder, zeigen sich auch hier Defizite: Nur 28 Prozent der *Postmateriellen Skeptiker*, deren Kinder online gehen, sehen sich sehr gut in der Lage, die eigene Privatsphäre zu schützen (gesamt: 37 Prozent). Die sichere Gestaltung der Internetnutzung ihrer Kinder hat einen hohen Stellenwert. Zwei Drittel der Eltern, deren Kinder online gehen, haben Kinder- und Jugendschutzprogramme installiert, die bestimmte Inhalte sperren, damit die Kinder nicht auf unangemessene Internetseiten geraten können. 56 Prozent der Eltern haben eine kindgerechte Startseite eingerichtet (gesamt: 47 Prozent).

*Postmaterielle Skeptiker* sind besonders bemüht, wenn es um das Begleiten ihrer Kinder in die digitale Welt geht. Gleichzeitig sehen sie sich selbst weniger in der Lage als andere Eltern, ihren

Kindern einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln und für ihre Sicherheit im Netz zu sorgen. Dementsprechend zeigen sie einen im Milieuvvergleich überdurchschnittlichen Wunsch nach Informationen im Bereich des Schutzes der Daten von Kindern im Netz und zu den Gefahren beim Surfen im Internet.

Aussagen mit über- und unterdurchschnittlicher Zustimmung (Postmaterielle Skeptiker)		Zustimmung*** (in Prozent)	Index****
	<b>Elternbefragung:</b> Durch digitale Medien und das Internet vereinsamen Kinder*	70	121
	<b>Elternbefragung:</b> Ich halte Mobbing im Internet für eine große Gefahr für mein Kind*	73	109
	<b>Elternbefragung:</b> Computerspiele können die Konzentrationsfähigkeit und die motorischen Fähigkeiten (z.B. Geschicklichkeit) meines Kindes verbessern*	41	70
	<b>Kinderbefragung:</b> Wenn Deine Eltern mal keine Zeit für Dich haben, darfst Du dann auch eher mal das Tablet oder Smartphone oder den Computer nutzen?*	39	80

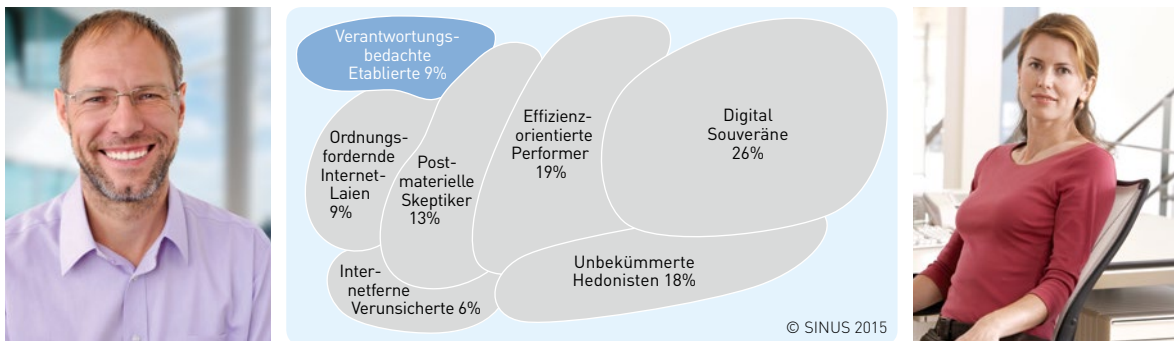
\* Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

\*\* Basis: 1.029 Fälle; 6- bis 8-jährige Kinder

\*\*\* Top-2-Werte einer 4er-Skala (trifft voll und ganz zu/trifft eher zu)

\*\*\*\* Index = Anteil im Milieu dividiert durch Anteil in der Gesamtheit x 100. Werte größer 100 bedeuten eine größere Häufigkeit als in der Gesamtstichprobe, Werte kleiner 100 eine geringere Häufigkeit.

### 3.2.5 Verantwortungsbedachte Etablierte (9 Prozent)



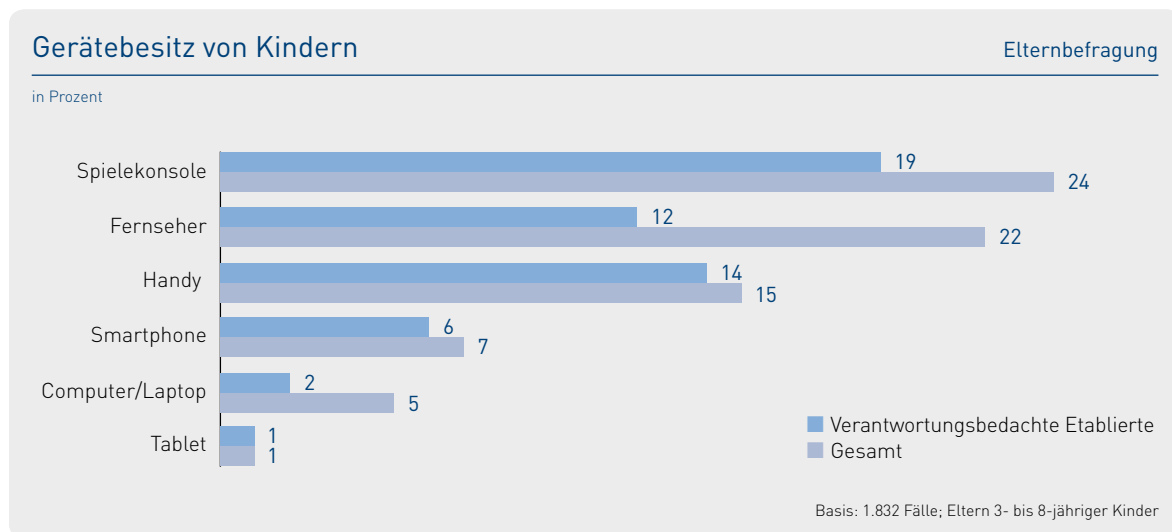
*„Ich denke, am allerwichtigsten ist es, bei den Kindern so viele Interessen außerhalb der digitalen Welt wie möglich irgendwie zu wecken. Also, dass die digitale Welt nur ein Mittel zum Zweck ist.“*  
 (Mutter, Sohn 5 Jahre, Tochter 4 Jahre)

Die Eltern aus dem Internet-Milieu der *Verantwortungsbedachten Etablierten* haben einen pragmatischen, aber zurückhaltenden Zugang zu digitalen Medien. Die technischen Möglichkeiten dienen als „Mittel zum Zweck“ und erleichtern im besten Fall die Arbeit. Ein „Sich-dominieren-Lassen“ von digitalen Medien und dem Internet – beispielsweise durch eine ständige Erreichbarkeit – lehnen sie ab. Die *Verantwortungsbedachten Etablierten* lassen sich als leistungs- und sicherheitsorientiert, pragmatisch und traditionell beschreiben. Sie haben ein gehobenes Bildungsniveau und gehören zu den Besserverdienern.

Insbesondere mit Blick auf die berufliche Zukunft ihrer Kinder und um grundsätzlich „mit der Zeit zu gehen“, möchten sich die Eltern digitalen Medien gegenüber nicht verschließen. Sie denken zwar mehrheitlich, dass Kinder den Umgang mit digitalen Medien frühzeitig erlernen sollten – alle anderen sechs Internet-Milieus stimmen hier aber stärker zu. Besonders wichtig ist ihnen ein kontrollierter und „sinnvoller Einsatz“ digitaler Medien und des Internets insbesondere im Zusammenhang mit der Suche nach und der Nutzung von Informationen. Die Kinder der *Verantwortungsbedachten Etablierten* gehen seltener ins Internet als der Durchschnitt der Kinder aller Milieus. Die Dauer, die sie im Netz verbringen, ist gering ausgeprägt; am Wochenende sind 3 Prozent der 3- bis 8-jährigen Internetnutzer länger als zwei Stunden online (gesamt: 11 Prozent). Ähnlich zurückhaltend wie die Eltern im Umgang mit digitalen Medien sind, steht das Spielen mit Spielekonsole, Smartphone und Computer/Laptop bei ihren Kindern als Freizeitaktivität deutlich niedriger im Kurs als bei den Kindern der anderen Internet-Milieus.

*„Also, ich benutze es ja zu Hause, ich sage jetzt mal, die Google-Funktion, wenn man was sucht, wenn man was online bestellt oder so. Und ansonsten ... Ja, oder Wikipedia. Oder mit meinem großen Sohn muss ich dann halt mal für Referate dann auch was nachschlagen. Das ist eigentlich die Hauptsache. Oder E-Mail-Verkehr, wenn man so was Privates zu schreiben hat. Für mehr benutze ich das Internet nicht.“*  
 (Mutter, Söhne 5 und 11 Jahre)

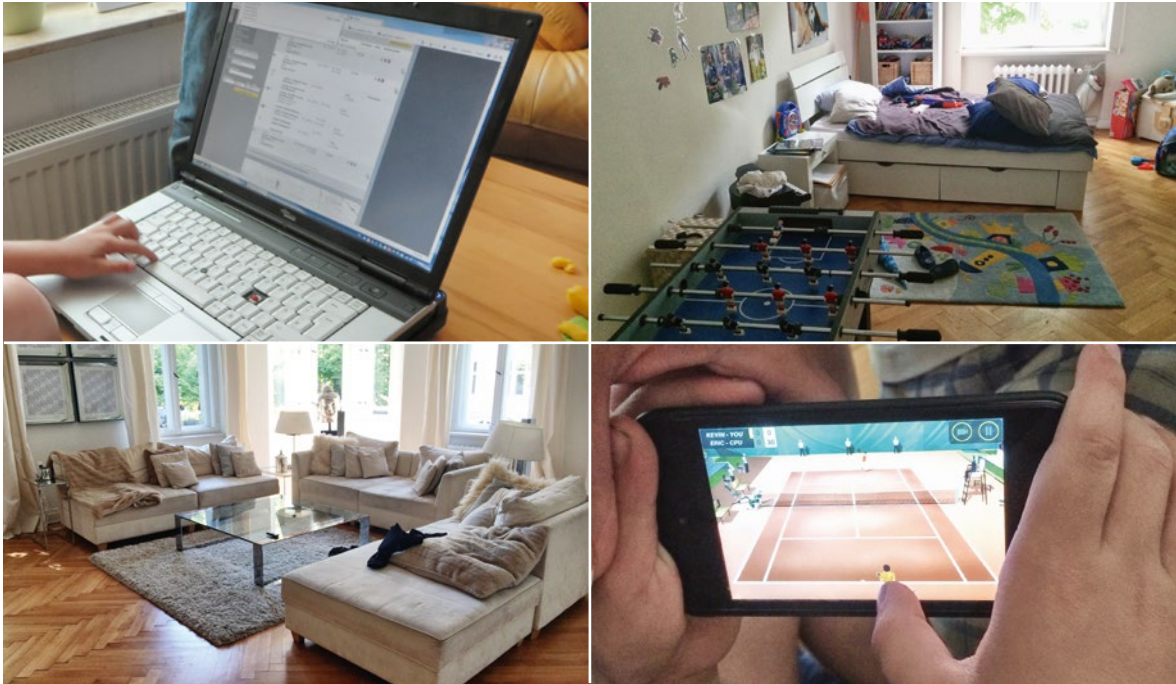
Fotos: Belinka/bikeriderlondon – Shutterstock



Die Kinder aus dem Milieu der *Verantwortungsbedachten Etablierten* besitzen seltener und später als der Durchschnitt der Kinder aller Internet-Milieus verschiedene Endgeräte wie Smartphones, Computer/Laptops oder Handys.

Die Eltern lenken und leiten das Hineinwachsen ihrer Kinder in die digitalisierte Welt sehr intensiv und genau. Sie zeigen sich als sehr engagiert und involviert, nicht nur, wenn es darum geht, was ihre Kinder auf Tablets, Smartphones oder Computern/Laptops machen, sondern auch, wenn es um einen Einblick in die Aktivitäten ihrer Kinder mit digitalen Medien in der Schule oder Kita geht. *Verantwortungsbedachte Etablierte* sind im Milieuvvergleich am seltensten der Auffassung, dass Kinder den Umgang mit digitalen Medien von ganz allein lernen und man sie dabei kaum anleiten bräuchte (17 Prozent stimmen voll und ganz/eher zu, gesamt: 32 Prozent). Die Eltern sehen sich überdurchschnittlich oft als Hauptverantwortliche, wenn es darum geht, Kindern den Umgang mit digitalen Medien beizubringen. Und sie rüsten sich umfassend für diese Aufgabe: Sie informieren sich regelmäßig darüber, welche Medieninhalte für ihre Kinder geeignet sind, und führen besonders häufig Gespräche mit Freunden, die selbst Kinder haben, wenn sie Erziehungsfragen in Sachen Internet haben. Besonders genau werden auch die von ihren Kindern gewünschten Spiele unter die Lupe genommen, bevor diese heruntergeladen werden.

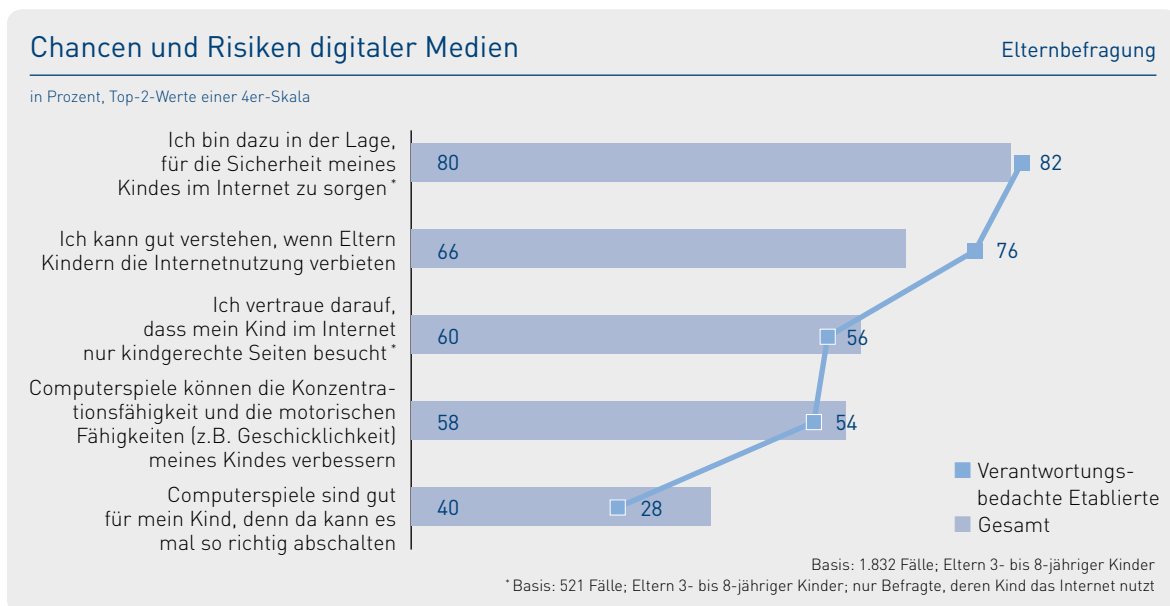
*„Also, ich kenne viele Freunde von meinem Sohn, die haben jetzt schon so eine PlayStation Portable und so was, und das kommt mir halt noch überhaupt nicht in die Tüte. Und ich denk einfach, da ist so ein, so ein kleines Köpfchen noch total mit überfordert.“ (Mutter, Sohn 5 Jahre, Tochter 4 Jahre)*



Die Eltern aus dem Milieu der *Verantwortungsbedachten Etablierten* sehen die Chancen digitaler Medien hauptsächlich in einer praktischeren Alltagsorganisation. Insbesondere das Internet wird für die einfache Informationsbeschaffung geschätzt und genutzt. Im Zusammenhang mit Kindern wird das Internet hauptsächlich zum Schauen von Filmen und Videos verwendet. Dabei werden explizit Formate mit möglichst „lehrreichen“ und „kulturellen“ Inhalten präferiert und ausgewählt. Die Eltern schätzen insbesondere die Möglichkeit, unabhängig die für Kinder geeigneten Inhalte wählen zu können, vor allem auf den Internetseiten von Fernsehsendern wie beispielsweise KiKA<sup>8</sup>.

Praktisch ist das Internet aus Sicht der *Verantwortungsbedachten Etablierten* auch für Kommunikationszwecke. So sehen sie die Vorteile von E-Mail-Verkehr oder auch von Videotelefonie wie Skype insbesondere in der Schnelligkeit dieser Kommunikationswege und dem „einfachen Kontakthalten“ mit Freunden und Familie. Gleichzeitig leiten sie aus diesem eigenen Verhalten nicht automatisch Chancen des Internets für ihre Kinder ab.

<sup>8</sup> Der Kinderkanal KiKA von ARD und ZDF ist ein Gemeinschaftsprogramm der Arbeitsgemeinschaft der Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland (ARD) und des Zweiten Deutschen Fernsehens (ZDF).

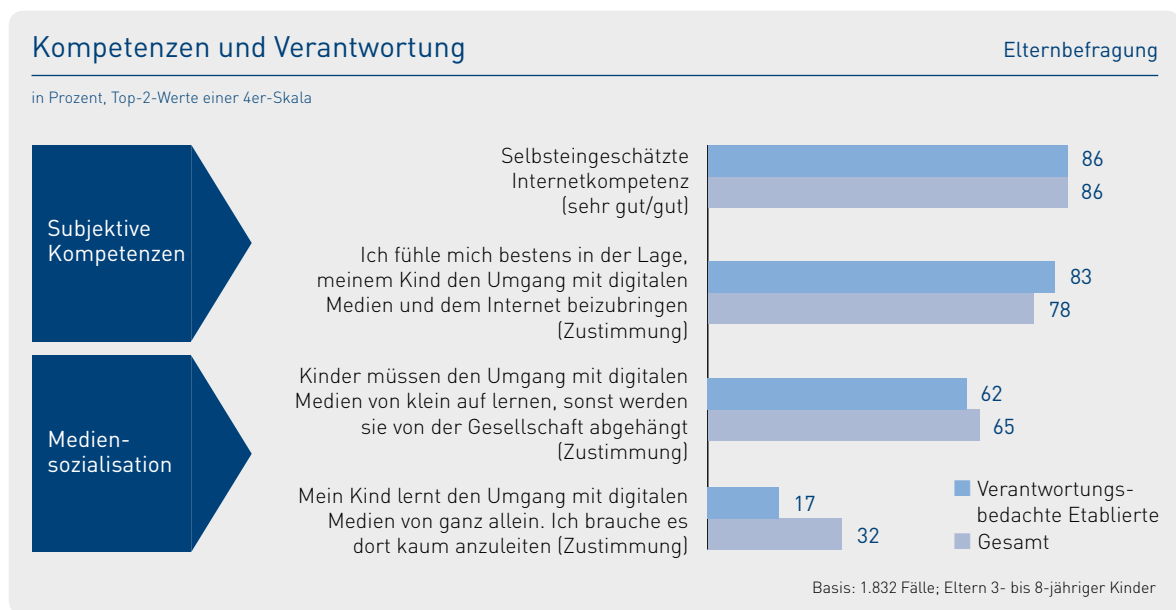


Aus Sicht der *Verantwortungsbedachten Etablierten* überwiegen die Risiken und Gefahren digitaler Medien für Kinder im Vergleich zu den Chancen und Vorteilen. Ihrer Meinung nach sind Kinder nicht in der Lage, das umfassende Informationsangebot des Internets sinnvoll und nutzbringend einzusetzen. Sie würden stattdessen Gefahr laufen, über unpassende, weil zu gewalthaltige Inhalte zu stolpern. Die Sorge, dass Kinder im Netz zu viel von sich preisgeben, ist in diesem Internet-Milieu am stärksten ausgeprägt (89 Prozent stimmen voll und ganz/eher zu, gesamt: 78 Prozent). Dem praktischen Zweck der schnellen Informationsgewinnung im Internet stellen die *Verantwortungsbedachten Etablierten* eine „zunehmende Faulheit“ oder Bequemlichkeit gegenüber. Die Kinder würden sich nicht mehr intensiv mit Inhalten auseinandersetzen und differenzieren, sondern nur noch schnell etwas anklicken und das Gefundene als „real“ bzw. „wahr“ hinnehmen. Auch die Kommunikationsmöglichkeiten über das Netz werden oftmals nicht nur als Gewinn dargestellt, in Online-Communitys oder beim Schreiben von Kurznachrichten würden ständig Abkürzungen benutzt, was zur „Verkümmerung“ der Sprache beitrage.

Das Lernen mit digitalen Medien spielt im Alltag der Kinder aus dem Milieu der *Verantwortungsbedachten Etablierten* keine ausgeprägte Rolle. Die Eltern zeigen eine grundsätzlich kritische Haltung gegenüber dem Spielen am Computer, Smartphone oder Tablet; ihre Kinder beschäftigen sich insgesamt deutlich seltener sowohl mit Lern- als auch mit Unterhaltungsspielen als der Durchschnitt der Kinder aller Internet-Milieus.

*„Ja, es ist halt einfach erwiesen, dass Kinder in dem Alter noch ganz andere Dinge erfahren, lernen und verknüpfen müssen, bevor sie wirklich in der Lage sind, so Computerspiele, also gerade schnelle Spiele richtig umsetzen zu können. Da kann man mehr Schaden mit anrichten, als dass man ihnen was Gutes tut.“*  
*(Mutter, Tochter 5 Jahre, Sohn 4 Jahre)*





Häufig ist der Familienalltag streng organisiert, und die Freizeit der Kinder ist zeitlich und inhaltlich durchgeplant. Die Kinder nehmen nach der Schule vielfach sportliche Aktivitäten wahr oder werden musikalisch gefördert. Zwar geben 74 Prozent der 6- bis 8-jährigen Kinder aus dem Milieu der Verantwortungsbedachten Etablierten an, dass sie gerne mehr am Computer oder der Spielekonsole spielen würden, Auseinandersetzungen hinsichtlich zeitlicher Eingrenzungen des Spielens an verschiedenen Endgeräten oder des Schauens von Videos oder Filmen im Netz gibt es laut Angaben der Eltern allerdings nicht besonders oft.



Die subjektive Internetkompetenz sowohl der Eltern als auch der Kinder aus dem Milieu der *Verantwortungsbedachten Etablierten* bewegt sich im Milieuvvergleich im Mittelfeld zwischen einem versierten Umgang damit und einer geringen Kenntnis von dessen Möglichkeiten. Insbesondere die aus Sicht der Eltern für Kinder sehr relevanten Fähigkeiten im Umgang mit dem Netz (Schutz der eigenen Privatsphäre und ein Vermeiden nicht kindgerechter Inhalte) beherrschen sie – ihrer eigenen Einschätzung nach – deutlich weniger gut als der Durchschnitt der Eltern. Da das Thema „Sicherheit im Internet“ mit Blick auf ihre Kinder jedoch einen besonders hohen Stellenwert hat, versuchen die *Verantwortungsbedachten Etablierten* die Internetnutzung ihrer Kinder (wenn sie online gehen) so sicher wie möglich zu gestalten: 65 Prozent der Eltern haben Kinder- und Jugendschutzprogramme installiert (gesamt: 54 Prozent), und 59 Prozent haben – im Milieuvvergleich am häufigsten – eine kindgerechte Startseite eingerichtet (gesamt: 47 Prozent). Dass sie aus Sicherheitsgründen dabei sind, wenn ihre Kinder online gehen, ist – abgesehen von den *Postmateriellen Skeptikern* – häufiger der Fall als in allen anderen Milieus.



Verantwortungsbedachte Etablierte sind offen für Beratungsangebote und wünschen sich überdurchschnittlich oft Informationen zum Schutz der Daten ihres Kindes im Internet und zu Möglichkeiten, bestimmte Websites zu sperren oder Downloads zu verhindern.

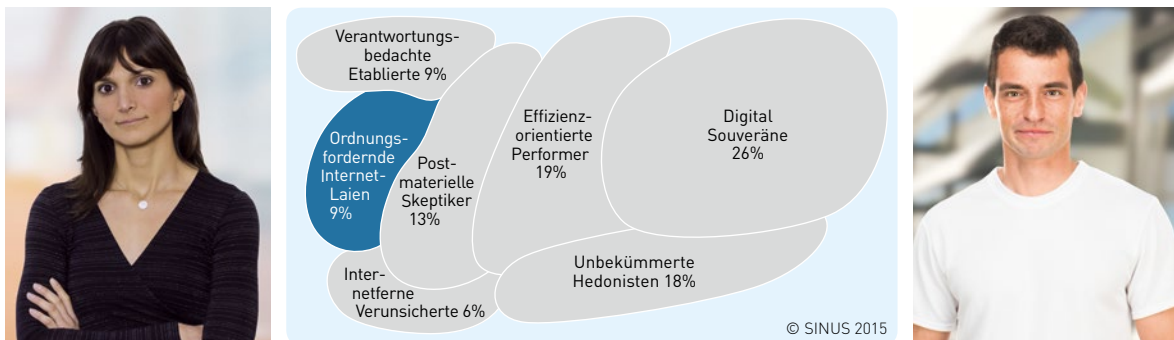
Aussagen mit über- und unterdurchschnittlicher Zustimmung (Verantwortungsbedachte Etablierte)		Zustimmung* (in Prozent)	Index**
	<b>Elternbefragung:</b> Ich informiere mich regelmäßig darüber, welche Medieninhalte für mein Kind geeignet sind	71	111
	<b>Elternbefragung:</b> Kinder geben im Internet zu viel von sich preis	89	114
	<b>Elternbefragung:</b> Mein Kind wird wütend, wenn das Spielen auf dem Tablet, der Spielekonsole oder einem anderen Gerät beendet werden soll	17	59
	<b>Elternbefragung:</b> Computerspiele sind gut für mein Kind, denn da kann es mal so richtig abschalten	28	70

Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

\* Top-2-Werte einer 4er-Skala (trifft voll und ganz zu/trifft eher zu)

\*\* Index = Anteil im Milieu dividiert durch Anteil in der Gesamtheit x 100. Werte größer 100 bedeuten eine größere Häufigkeit als in der Gesamtstichprobe, Werte kleiner 100 eine geringere Häufigkeit.

### 3.2.6 Ordnungsfordernde Internet-Laien (9 Prozent)

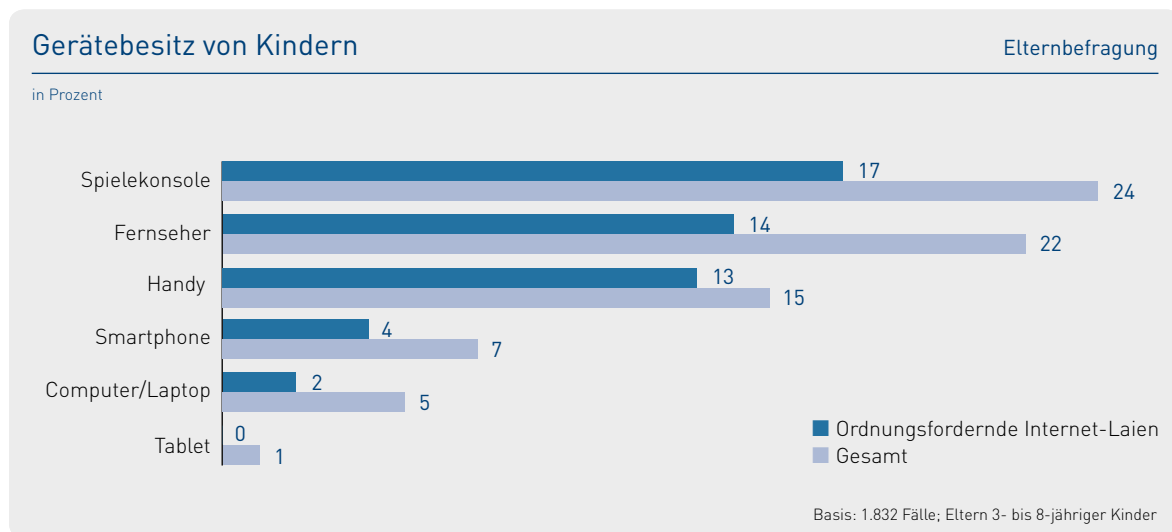


„Also, man kommt nicht drum rum, weil es eben dieses Zeitalter ist. Aber wenn man den Kindern zeigt, es gibt noch Alternativen zu dem Ganzen, also, man kann einen Brief auch mit der Hand schreiben z.B. Also, so mache ich es meistens, ich schreibe noch Briefe mit der Hand, egal ob an den Vermieter oder sonst irgendwo hin, weil ich einfach schneller bin, ehe ich da was angeschlossen habe und ausgedruckt habe und eh ich das getippt habe, Blatt Papier, schreiben, Briefumschlag – fertig. Und solange das meine Kinder auch noch mitkriegen, dass man sich anders beschäftigen kann, ist, denke ich, die Welt völlig in Ordnung.“  
 (Mutter, Tochter 3 Jahre, Sohn 5 Jahre)

Die Eltern, die dem Internet-Milieu der *Ordnungsfordernden Internet-Laien* zuzuordnen sind, haben sowohl privat als auch beruflich wenige Berührungspunkte mit digitalen Medien. Sie sehen für sich kaum einen persönlichen Mehrwert beispielsweise durch die Internetnutzung. Den Teilhabechancen ihrer Kinder hinsichtlich Bildung und Beruf kommt eine ausgeprägte Bedeutung zu, die Kinder „sollen es später mal besser haben“ als sie selbst. Ein frühzeitiges Erlernen des Umgangs mit digitalen Medien steht für die Eltern aber seltener im Zusammenhang mit zukünftigen Teilhabechancen von Kindern als für den Durchschnitt der Eltern 3- bis 8-Jähriger. *Ordnungsfordernde Internet-Laien* fühlen sich im Milieuvvergleich weniger in der Lage, ihren Kindern den Umgang mit digitalen Medien und dem Internet beizubringen, und verlagern die Verantwortung dafür deutlich häufiger an die Bildungseinrichtungen der Kinder: 29 Prozent der Eltern geben an, dass sie die Schule als hauptverantwortlich dafür sehen, Kindern einen kompetenten Umgang mit dem Internet beizubringen (gesamt: 13 Prozent). Das Werteprofil der *Ordnungsfordernden Internet-Laien* zeichnet sich durch Struktur, Beständigkeit und langfristige Sicherheit aus. Sie gehören eher zu den Mittel- bis Geringverdienern und sind bei den mittleren bis niedrigen Bildungsgraden einzuordnen.

Dass die Kinder *Ordnungsfordernder Internet-Laien* ins Internet gehen, findet im Milieuvvergleich – abgesehen vom Milieu der *Internetfernen Verunsicherten* – deutlich seltener statt. 20 Prozent der 3- bis 8-jährigen Kinder gehen online (gesamt: 28 Prozent). Von diesen verbringen – an einem Tag am Wochenende – allerdings leicht überdurchschnittlich viele Kinder mehr als drei Stunden im Netz. Auch der Anteil derjenigen Kinder, die an einem Wochenende mehr als drei Stunden an der Spielkonsole verbringen, ist – verglichen mit den anderen Internet-Milieus – mit 12 Prozent am stärksten ausgeprägt.

Fotos: In Green/Pete Sherrard – Shutterstock



Eltern aus diesem Internet-Milieu schreiben sich selbst sehr geringe Internetkenntnisse zu, sie rangieren wie ihre Kinder – vor dem Milieu der *Internetfernen Verunsicherten* – auf dem zweitletzten Platz. Das Netz bedeutet für die Eltern ein unüberschaubares Feld mit vielen Unwägbarkeiten, mit dem sie sich oftmals „nicht mehr als nötig“ auseinandersetzen wollen. Zwar sind die Eltern die primären Ansprechpartner für ihre Kinder, wenn diese Fragen zum Internet haben. Überdurchschnittlich oft werden von den Kindern aber auch die Lehrer bzw. Erzieher zurate gezogen (16 Prozent, gesamt: 9 Prozent). *Ordnungsfordernde Internet-Laien* sind relativ wenig engagiert, wenn es um das Heranführen ihrer Kinder an digitale Medien und das Internet geht. Sie informieren sich deutlich seltener als der Durchschnitt der Eltern über geeignete Medieninhalte für ihre Kinder und führen wesentlich seltener Gespräche mit ihren Kindern über die Vor- und Nachteile des Internets. Sie möchten ihren Kindern den Zugang zu digitalen Medien zwar nicht gänzlich verschließen, da sie ihre Verbreitung als unumgängliche Entwicklung „akzeptieren“. Dennoch führt insbesondere die eigene Unsicherheit im Umgang mit dem Netz dazu, dass die Eltern ihren Kindern den Zugang zum Internet überdurchschnittlich oft verbieten.

*„Der Zugang zum PC ist schon beschränkt, also, für meinen Sohn. Denn man weiß auch nicht, was der dann so alles macht. Ich kenn mich damit ja auch nicht gut aus, wenn er dann irgendwas verstellt oder so was, dann verstehe ich ja selbst nicht, was er da gemacht hat. Das ist dann schon ein komisches Gefühl.“*  
(Vater, Sohn 8 Jahre)



Die *Ordnungsfordernden Internet-Laien* haben ein ambivalentes Verhältnis zu digitalen Medien. Insbesondere hinsichtlich des Internets realisieren sie nur sehr eingeschränkt konkrete Vorteile und Chancen für sich, aber auch für ihre Kinder. Grundsätzlich sind sie der Meinung, dass das Informationsangebot des Internets auch für ihre Kinder nützlich sei. Dass aber zum Beispiel Bilder und Videos aus dem Netz hilfreich sein könnten, um Kindern Zusammenhänge einfacher erklären zu können, sehen sie deutlich seltener als Vorteil des Internets (36 Prozent stimmen voll und ganz/eher zu, gesamt: 59 Prozent). Dem Thema „Lernen mithilfe digitaler Medien“ können die Eltern nur geringfügig Chancen und Vorteile abgewinnen und bringen ihren Kindern das Lernen mit Lernspielen oder Lernprogrammen nicht von selbst näher. Die Kinder spielen seltener Lernspiele als der Durchschnitt der Kinder aller Milieus und erleben deutlich seltener eine gesteigerte Lust am Lernen, wenn dieses mit Lernprogrammen oder Lernspielen statt mit Papier und Stift stattfindet. Dementsprechend nehmen auch die Eltern seltener wahr, dass Lernspiele am Computer die Lust von Kindern am Lernen vergrößern (49 Prozent, gesamt: 57 Prozent).

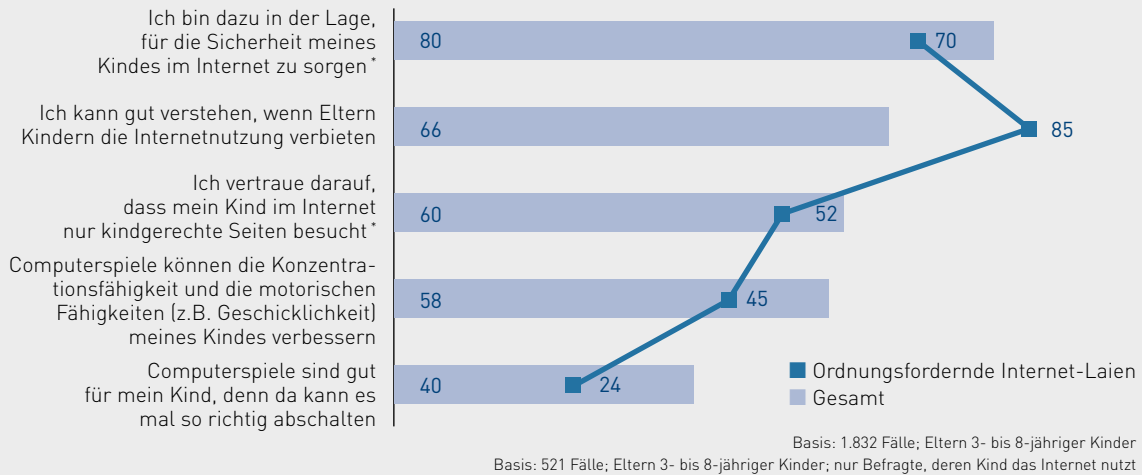
Sehr viel ausgeprägter als die Chancen nehmen die *Ordnungsfordernden Internet-Laien* die Risiken und Gefahren digitaler Medien und des Internets für Kinder wahr. Nicht kindgerechte Inhalte, über die Kinder im Netz, aber auch in Computerspielen „stolpern“ können, Mobbing über das Internet, aber auch die Sorge, dass Kinder durch das Internet „vereinsamen“ – diese Gefahren sehen die Eltern besonders ausgeprägt. Der Aussage, dass das Internet gefährlich für das eigene Kind sei und man es deshalb so lange wie möglich davon fernhalten sollte, stimmen 71 Prozent der Eltern voll und ganz/eher zu, im Milieuschnitt sind dies 54 Prozent.

Fotos: SINUS

## Chancen und Risiken digitaler Medien

Elternbefragung

in Prozent, Top-2-Werte einer 4er-Skala



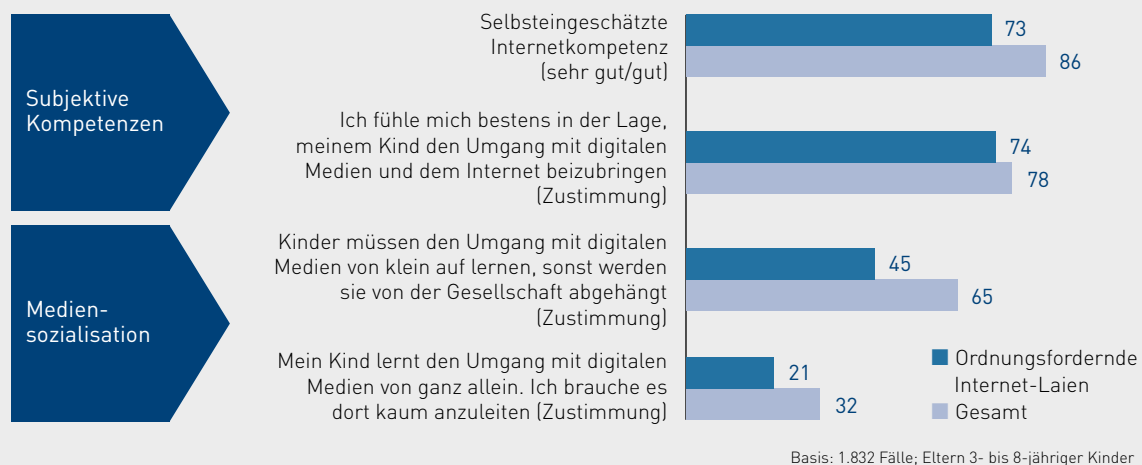
Digitale Medien spielen im Familienalltag der *Ordnungsfordernden Internet-Laien* und damit in der Lebenswelt, in der die Kinder aufwachsen, eine untergeordnete Rolle. Die Eltern legen Wert darauf, dass ihre Kinder „normale Sachen“ spielen, das heißt sich draußen aufhalten oder sich auch zu Hause mit Spielen abseits digitaler Medien beschäftigen. Die vorhandenen Endgeräte wie Smartphone, Computer oder Tablet werden vergleichsweise oft durch Passwörter oder Codes gesperrt, sodass die Kinder sie nicht ungefragt nutzen können (73 Prozent, gesamt: 64 Prozent). Die Spielzeiten werden gemeinsam festgelegt. Laut den Eltern gibt es kaum Streitigkeiten, wenn das Spielen an einem Gerät wie Spielekonsole oder Smartphone beendet werden soll.

„Wenn man von der Arbeit nach Hause kommt, dann beschäftigt man sich mit den Kindern, aber vor dem Computer sitzt man dann gar nicht mehr.“ (Vater, Töchter 3 und 10 Jahre, Sohn 5 Jahre)

## Kompetenzen und Verantwortung

Elternbefragung





in Prozent, Top-2-Werte einer 4er-Skala



Die Eltern aus dem Milieu der *Ordnungsfordernden Internet-Laien* fühlen sich weniger in der Lage, für die Sicherheit ihres Kindes im Netz zu sorgen (70 Prozent der Eltern, deren Kinder ins Internet gehen, stimmen voll und ganz/eher zu, gesamt: 80 Prozent). Bei den aus ihrer Sicht wichtigen Kompetenzen, die Kindern für einen versierten Umgang mit dem Internet vermittelt werden sollten, zeigen sich klare Defizite bzgl. der eigenen Fähigkeiten, insbesondere, wenn es um den Schutz der eigenen Privatsphäre im Netz geht. Auch die Fähigkeit, nicht kindgerechten Inhalten im Netz ausweichen zu können, sprechen sie sich selbst seltener zu als der Durchschnitt der Eltern.

*Ordnungsfordernde Internet-Laien* ergreifen wenige Maßnahmen, um die Internetnutzung ihrer Kinder sicher zu gestalten. Abgesehen davon, dass sie vergleichsweise oft Pop-up-Blocker auf Computern/Laptops installieren, sind ihnen weitere Maßnahmen oftmals nicht präsent oder erscheinen ihnen als zu kompliziert und aufwendig in der Anwendung. Entsprechend groß ist auch ihr Informationsbedarf, insbesondere zu konkreten Möglichkeiten zum Schutz der Daten ihrer Kinder im Internet und zu technischen Möglichkeiten, die Internetnutzung ihrer Kinder zu beschränken.

*„Nein, da bin ich wirklich ... Ich bin froh, dass ich mit dem Fernseher zurechtkomme, obwohl, das ist jetzt übertrieben, aber dass ich einigermaßen durchkomme, und wenn ich da drauf müsste, auf ein System oder auf einen Ordner oder sonst irgendwas, da stellen sich mir die Nackenhaare auf, weil ich gar nicht weiß, wie das funktioniert.“* (Vater, Töchter 3 und 10 Jahre, Sohn 5 Jahre)

Aussagen mit über- und unterdurchschnittlicher Zustimmung (Ordnungsfordernde Internet-Laien)		Zustimmung*** (in Prozent)	Index****
	<b>Elternbefragung:</b> Ich kann gut verstehen, wenn Eltern Kindern die Internetnutzung verbieten*	85	130
	<b>Elternbefragung:</b> Computerspiele und Videos im Internet sind voller Gewalt*	88	129
	<b>Elternbefragung:</b> Die Gefahren des Internets für Kinder werden im Allgemeinen überbewertet*	13	41
	<b>Kinderbefragung:</b> Hast Du schon mal gehört, wie Du Dich vor Gefahren im Internet schützen kannst (z.B. vor Viren)?**	9	37

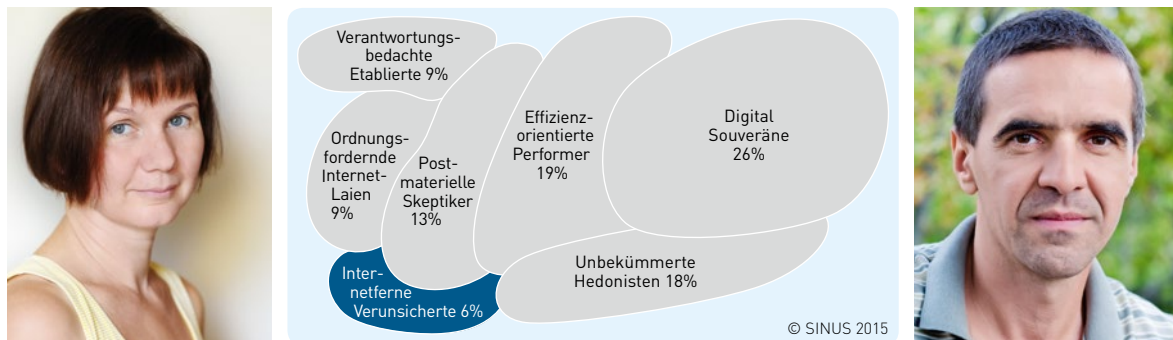
\* Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

\*\* Basis: 1.029 Fälle; 6- bis 8-jährige Kinder

\*\*\* Top-2-Werte einer 4er-Skala (trifft voll und ganz zu/trifft eher zu)

\*\*\*\* Index = Anteil im Milieu dividiert durch Anteil in der Gesamtheit x 100. Werte größer 100 bedeuten eine größere Häufigkeit als in der Gesamtstichprobe, Werte kleiner 100 eine geringere Häufigkeit.

### 3.2.7 Internetferne Verunsicherte (6 Prozent)



Die Eltern, die dem Internet-Milieu der *Internetfernen Verunsicherten* zuzuordnen sind, haben kaum Verständnis für die Existenz digitaler Technologien. Das Internet wird häufig als bedrohlich empfunden, sie fühlen sich überfordert und sind verunsichert, wenn sie mit dem Netz in Kontakt kommen. Die Eltern aus diesem Milieu bewegen sich mit ihren Einstellungen bzgl. digitaler Medien zum Teil fernab der anderen Internet-Milieus.

Die *Internetfernen Verunsicherten* fühlen sich im Gefüge der modernen Gesellschaft an den Rand gedrängt und neigen hinsichtlich digitaler Medien dazu, die Vergangenheit romantisch zu verklären, als man noch „ganz selbstverständlich“ einen Brief abschickte, anstatt eine „unpersönliche E-Mail schreiben zu müssen“. Das Werteprofil der *Internetfernen Verunsicherten* zeichnet sich durch Sparsamkeit, Genügsamkeit, Sicherheit und Ordnung aus. Sie lassen sich überwiegend der unteren Bildungsschicht zuordnen und gehören zu den Geringverdienern.

Die subjektive Internetkompetenz sowohl der Eltern als auch der Kinder ist im Milieuvvergleich am geringsten ausgeprägt. Hinsichtlich der sich selbst zugeschriebenen Fähigkeit, ihren Kindern den Umgang mit digitalen Medien und dem Internet beizubringen, sind die Eltern aus dem Milieu der *Internetfernen Verunsicherten* deutlich abgeschlagen (20 Prozent stimmen voll und ganz/eher zu, gesamt: 78 Prozent). Dementsprechend übertragen die Eltern die Verantwortung für die Vermittlung eines kompetenten Umgangs mit dem Internet deutlich häufiger auf den Staat (31 Prozent, gesamt: 15 Prozent). Vier von fünf Vertretern dieses Milieus sind der Auffassung, dass Kinder aufgrund der Gefahren, die das Internet birgt, so lange wie möglich von diesem ferngehalten werden sollten (gesamt: 54 Prozent).

85 Prozent der Kinder der *Internetfernen Verunsicherten* gehen nicht ins Internet (gesamt: 72 Prozent). Der Grund dafür liegt, abgesehen von einem überdurchschnittlich oft ausgesprochenen Verbot seitens der Eltern, auch im Nichtvorhandensein eines Internetanschlusses – was bei den anderen Internet-Milieus so gut wie nicht vorkommt. Ähnlich verhält es sich bei den verschiedenen Endgeräten wie Tablets, Computern/Laptops und Smartphones – Letzteres wird von den Kindern nicht genutzt, weil 45 Prozent der Familien keines besitzen (gesamt: 22 Prozent). Auch die Nutzungsintensität derjenigen Kinder, die Zugriff auf das Internet haben, fällt im Milieuvvergleich gering aus: Unter der Woche geht beispielsweise über die Hälfte der 3- bis 8-Jährigen aus diesem Milieu gar nicht online (gesamt: 16 Prozent).

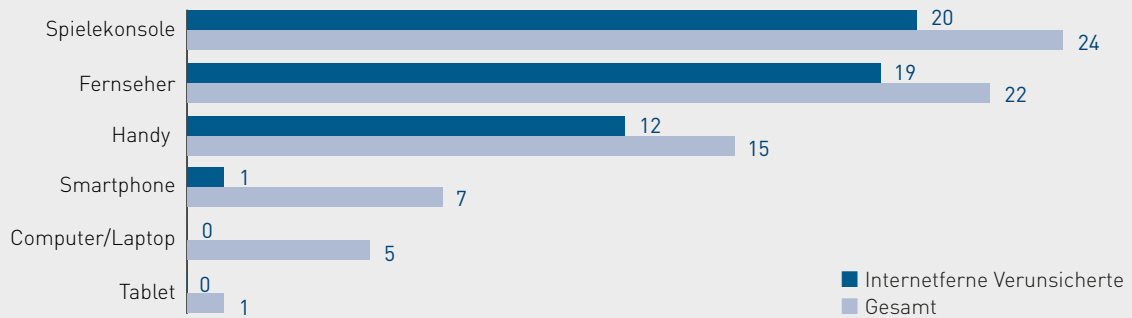
Fotos: Maria Sbytova/Oleg Mikhaylov – Shutterstock



## Gerätebesitz von Kindern

Elternbefragung

in Prozent



Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

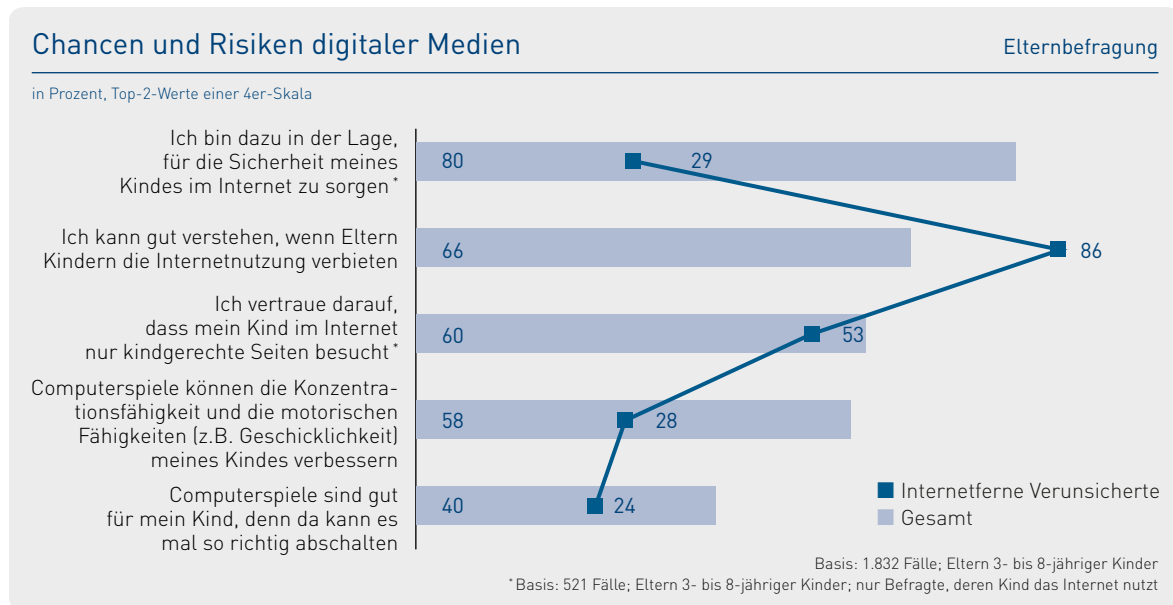


In der Lebenswelt der Kinder der *Internetfernen Verunsicherten* gibt es nur sehr eingeschränkt Berührungspunkte mit digitalen Medien. Die Eltern aus diesem Milieu haben häufig keinen Bedarf oder kein Interesse an digitalen Medien und insbesondere am Internet. 68 Prozent von ihnen sind höchstens einmal in der Woche oder seltener online (gesamt: 11 Prozent). Von den Möglichkeiten des Internets nutzen die *Internetfernen Verunsicherten*, wenn überhaupt, nur die „Basisfunktionen“, wie „mal ein Produkt“ zu suchen, welches sie planen zu kaufen, bzw. einen Preisvergleich vorzunehmen, um das Produkt „dann aber im Geschäft“ zu kaufen. Online-Banking zählen sie nicht unbedingt zu den Basisfunktionen. Bankgeschäfte werden aus Sicherheitsgründen oder auch aus einer Überforderung heraus bevorzugt am Schalter getätigt. Dementsprechend findet die Sozialisation der Kinder weitgehend ohne digitale Medien statt. Das führt auch dazu, dass die Kinder im Milieuvvergleich am wenigsten darüber informiert sind bzw. kaum Vorstellungen davon haben, „was man im Internet alles

Fotos: SINUS



machen“ kann. Die Kinder greifen bei Fragen zum Internet besonders häufig auf Freunde und Geschwister zurück, vor allem aber – und im Milieuvvergleich mit Abstand am häufigsten – auch auf Lehrer bzw. Erzieher.



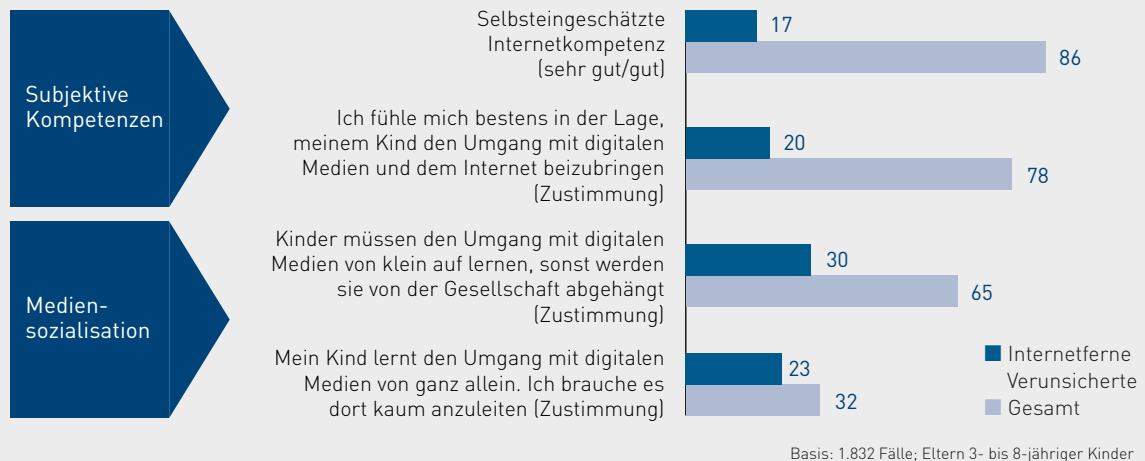
Die *Internetfernen Verunsicherten* sehen sowohl für sich persönlich als auch für ihre Kinder so gut wie keine Chancen und Vorteile in digitalen Medien. Sei es das Informationsangebot des Internets und das verfügbare Bild- und Videomaterial, welches für Kinder eingesetzt werden könnte, oder auch Lernprogramme und Lernspiele für Kinder – die Distanz zu digitalen Medien und die immense Verunsicherung, die das Internet bei den Eltern aus diesem Milieu auslöst, lässt sie eventuelle Möglichkeiten und Vorteile nicht wahrnehmen. Sie argumentieren dabei zum Teil eher noch in die entgegengesetzte Richtung, wenn sie davon ausgehen, dass „alles auch ohne diese technischen Neuerungen geht“.

*Internetferne Verunsicherte* zeigen im Milieuvvergleich die am stärksten ausgeprägte Risikowahrnehmung, wenn es um Kinder und digitale Medien geht. So wird die von allen Internet-Milieus sehr häufig wahrgenommene Gefahr, dass Kinder im Internet auf nicht kindgerechte Inhalte wie Gewalt und Pornografie stoßen könnten, von Vertretern dieses Milieus am häufigsten gesehen (94 Prozent stimmen voll und ganz/eher zu, gesamt: 81 Prozent). Auch das Risiko, dass Kinder im Netz gemobbt werden können und dass sie durch digitale Medien und das Internet vereinsamen, wird in diesem Milieu am stärksten wahrgenommen.

## Kompetenzen und Verantwortung

Elternbefragung





in Prozent, Top-2-Werte einer 4er-Skala



Trotz der umfassenden Risikowahrnehmung ergreifen die *Internetfernen Verunsicherten* nur sehr eingeschränkt Maßnahmen, um die Internetnutzung ihrer Kinder sicher zu gestalten: 35 Prozent der Eltern, deren Kinder sich im Netz bewegen, haben auf den jeweiligen Geräten Kinder- und Jugendschutzprogramme (gesamt: 54 Prozent) und 24 Prozent haben einen Pop-up-Blocker installiert (gesamt: 54 Prozent). Der Grund für diese reduzierten Sicherheitsmaßnahmen ist in diesem Internet-Milieu vor allem in der geringen Internetexpertise der Eltern zu suchen. Lediglich 29 Prozent der Eltern, deren Kinder online gehen, fühlt sich dazu in der Lage, für die Sicherheit ihrer Kinder im Internet zu sorgen (gesamt: 80 Prozent). Auch aufgrund der selbst empfundenen mangelnden Internetkompetenz übertragen die Eltern die Verantwortung für die Vermittlung eines versierten Umgangs mit dem Internet auf die Schule und noch häufiger auf den Staat. Dieser soll dem Bedürfnis nach Schutz nachkommen, Kontrollmechanismen einbauen und reglementierend eingreifen.

Der geäußerte oder eben nicht geäußerte Wunsch nach Informationen im Kontext „Digitale Medien und Kinder“ spiegelt die Distanz dieses Milieus zu einem Themen- und Aufgabenbereich wider, mit welchem sich die Eltern nicht besonders ausgiebig befassen können bzw. dieses auch nicht möchten. So zeigt sich zum einen ein überdurchschnittlicher Bedarf an Informationen zu unterschiedlichsten Fragen und möglichen Problemfeldern: Schutz der Daten von Kindern; Informationen zu technischen Möglichkeiten, die Internetnutzung von Kindern zu beschränken; Informationen zu pädagogisch wertvollen Angeboten im Internet; Informationen zu angemessenen Medienzeiten von Kindern. Zum anderen geben *Internetferne Verunsicherte* zu allen aufgezeigten Punkten häufiger als die Eltern aller anderen Milieus an, diese Informationen „uninteressant“ zu finden, was entweder an der häufig ohnehin nicht stattfindenden Internetnutzung ihrer Kinder oder aber an einem „Sich-Abschotten“ von der digitalen Welt liegen könnte.

Aussagen mit über- und unterdurchschnittlicher Zustimmung  
(Internetferne Verunsicherte)

	Zustimmung* (in Prozent)	Index**
 <b>Elternbefragung:</b> Computerspiele und Videos im Internet sind voller Gewalt	86	127
 <b>Elternbefragung:</b> Das Internet birgt viele Gefahren. Mein Kind sollte daher so lange wie möglich davon ferngehalten werden	85	157
 <b>Elternbefragung:</b> Es stört mich, wenn eher die Gefahren und weniger die Chancen des Internets für Kinder hervorgehoben werden	14	32
 <b>Elternbefragung:</b> Mithilfe von Bildern und Videos aus dem Internet kann ich meinem Kind vieles besser erklären	21	35

Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

\* Top-2-Werte einer 4er-Skala (trifft voll und ganz zu/trifft eher zu)

\*\* Index = Anteil im Milieu dividiert durch Anteil in der Gesamtheit x 100. Werte größer 100 bedeuten eine größere Häufigkeit als in der Gesamtstichprobe, Werte kleiner 100 eine geringere Häufigkeit.

## 4. Digitale Medien im Alltag von Kindern

Kinder im Alter von 3 bis 8 Jahren sind heute umgeben von digitalen Medien. Insbesondere ihre Eltern leben ihnen eine mehr oder weniger intensive Nutzung vor. Doch wie sieht der Umgang mit den verschiedenen Endgeräten wie Smartphones, Laptops, Spielekonsolen oder Tablets im Alltag der Kinder genau aus? Welche Bedeutung kommt ihnen zu, und welche Geräte besitzen Kinder in diesem Alter eigentlich schon selbst? Um diese Fragen geht es in diesem Kapitel. Eine zentrale Erkenntnis ist, dass die Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Medien für Kinder weitgehend unabhängig vom Einkommen der Eltern sind. Die Anschaffung entsprechender Endgeräte ist somit keine Frage des Geldbeutels. Ob digitale Medien in den Tagesablauf integriert werden und auch bereits Kinder daran beteiligt werden, ist vorrangig eine Frage der digitalen Lebenswelt der Eltern. Beim „Wie“ des Umgangs mit digitalen Medien spielen zudem Bildungsunterschiede eine wesentliche Rolle.

### 4.1 Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Medien: Eine Frage des Einkommens?

#### **Kindern steht ein großes Spektrum digitaler Medien zur Verfügung**

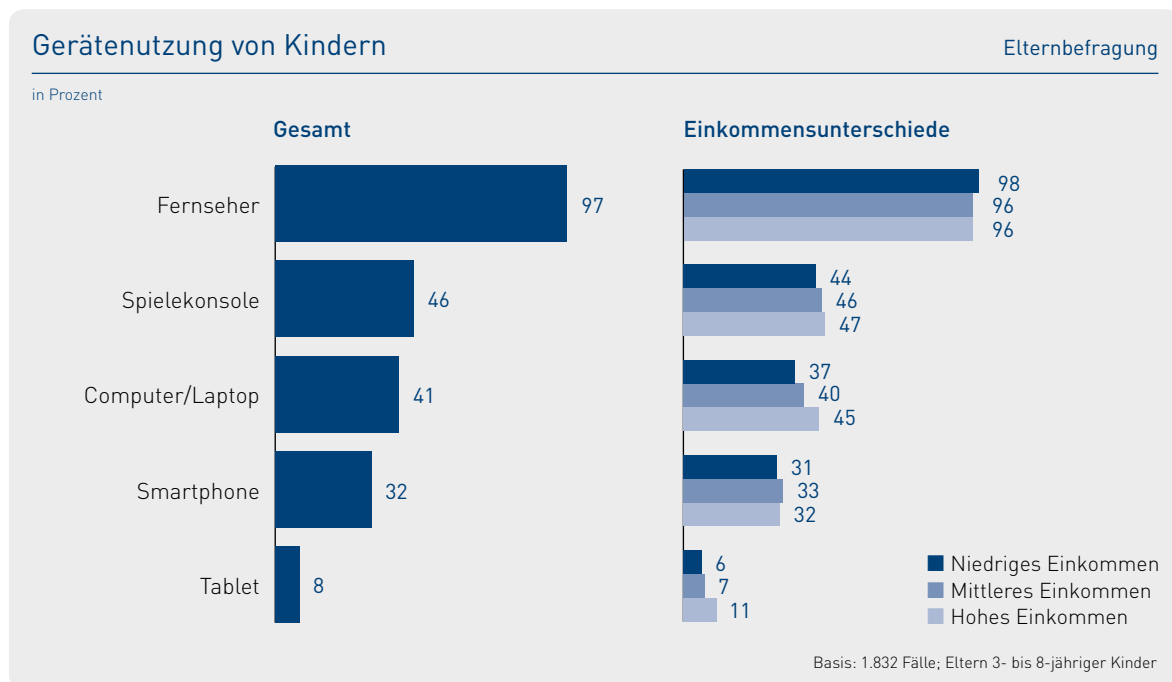
Kinder im Alter von 3 bis 8 Jahren haben zu Hause vielfältige Möglichkeiten, auf digitale Medien zuzugreifen. Knapp die Hälfte der Kinder spielt an Spielekonsolen. Ein Drittel der Kinder nutzt bereits Smartphones, die in Familien recht weit verbreitet und zum Teil auch mehrfach vorhanden sind, da sowohl die Mutter als auch der Vater eines besitzen. Dass Kinder Zugriff auf Tablets haben und diese nutzen, kommt im Vergleich zu Smartphones deutlich seltener vor (8 Prozent). Dieser Befund deckt sich mit dem Vorhandensein von Tablets in Familien in Deutschland: Nur 20 Prozent der Familien mit Kindern im Alter von 3 bis 13 Jahren besitzen ein Tablet.<sup>9</sup> Der Fernseher<sup>10</sup> ist nach wie vor das Leitmedium der Kinder: 97 Prozent der 3- bis 8-Jährigen schauen fern.

Ob Kinder Zugang zu digitalen Medien haben oder nicht, ist, wie die folgende Grafik veranschaulicht, weitgehend unabhängig vom Einkommen der Eltern. Einzig bei der Tabletnutzung bestehen klare Unterschiede zwischen den Kindern von Gering- und Besserverdienenden. Tablets sind aufgrund des hohen Kaufpreises seltener in den Haushalten mit niedrigerem Einkommen vorhanden. Insgesamt stehen Kindern aber über Einkommensschichten hinweg nahezu gleichwertige Zugangsmöglichkeiten in die digitale Welt zur Verfügung.

---

<sup>9</sup> Diese Zahlen basieren auf einer repräsentativen Studie von SUPER RTL in Zusammenarbeit mit Icon Kids & Youth vom März 2014. Die Befragten waren 1.183 Mütter von Kindern im Alter von 3 bis 13 Jahren. Der Besitz von Smartphones in Familien mit 3- bis 7-jährigen Kindern beläuft sich nach dieser Studie auf 87 Prozent. Alles was zählt (2014). Aktuelle Trends zur Mediennutzung von Kindern. Vortrag von Birgit Guth, Leiterin Medienforschung SUPER RTL, auf der Kinderwelten Fachtagung, 15.05.2014. [http://www.ip.de/loadfile.cfm?file=L9P.HR.LGN%3D\\_ZUGD%2C%27S9A0%2BEQI-Z3DZB\\*K!N%3EC\\*%20%3DOI\\*%2BH\\*\]%2C%3B3CUW-%26%2F%264%2C%20%0A&type=application%2Fpdf](http://www.ip.de/loadfile.cfm?file=L9P.HR.LGN%3D_ZUGD%2C%27S9A0%2BEQI-Z3DZB*K!N%3EC*%20%3DOI*%2BH*]%2C%3B3CUW-%26%2F%264%2C%20%0A&type=application%2Fpdf) (Zugriff: 24.11.2014).

<sup>10</sup> Der Fernseher ist in Deutschland in der Mehrzahl als analoges bzw. nicht mit dem Internet verbundenes Gerät vorhanden. Er wurde hier aber aufgrund seiner Bedeutung im Medienalltag 3- bis 8-jähriger Kinder mit aufgenommen. Siehe Christian Bollert (2014): Internetfernsehen. Smart TVs auf dem Vormarsch. Deutschlandfunk. [http://www.deutschlandfunk.de/internetfernsehen-smart-tv-s-auf-dem-vormarsch.761.de.html?dram:article\\_id=280869](http://www.deutschlandfunk.de/internetfernsehen-smart-tv-s-auf-dem-vormarsch.761.de.html?dram:article_id=280869) (Zugriff: 11.12.2014).



## Breit gefächerte Ausstattung mit eigenen Endgeräten ab dem sechsten Lebensjahr

Wenn Kinder sich mit digitalen Medien beschäftigen, so geschieht dies längst nicht nur mit den Geräten der Eltern, sondern auch an eigenen Geräten. Knapp ein Drittel der 6-Jährigen besitzt eine eigene Spielekonsole, bei den 8-Jährigen sind es bereits 42 Prozent. Diese befindet sich häufig im eigenen Kinderzimmer und ist in der Regel an den Fernseher – der häufig auch von den Kindern selbst besessen wird – angeschlossen.

Der Besitz eines Handys (kein Smartphone) verdreifacht sich vom sechsten bis zum siebten Lebensjahr: 7 Prozent der 5-Jährigen und 21 Prozent der 6-Jährigen besitzen ein Handy. Begründet ist dies häufig dadurch, dass Eltern nicht nur die Sicherheit, sondern auch die Erreichbarkeit ihrer Kinder auf dem Schulweg gewährleisten möchten. So werden Absprachen und Verabredungen häufig spontan getroffen, oder Eltern teilen ihren Kindern „Planänderungen“ zum weiteren Tagesablauf über das Handy mit, was eine Alltagserleichterung für die Eltern bedeutet. Dass Kinder Smartphones und/oder Computer bzw. Laptops besitzen, ist ab dem achten bzw. neunten Lebensjahr häufiger der Fall: 19 Prozent der 8-Jährigen besitzt ein eigenes Smartphone und 17 Prozent dieser Altersgruppe einen eigenen Computer/Laptop.

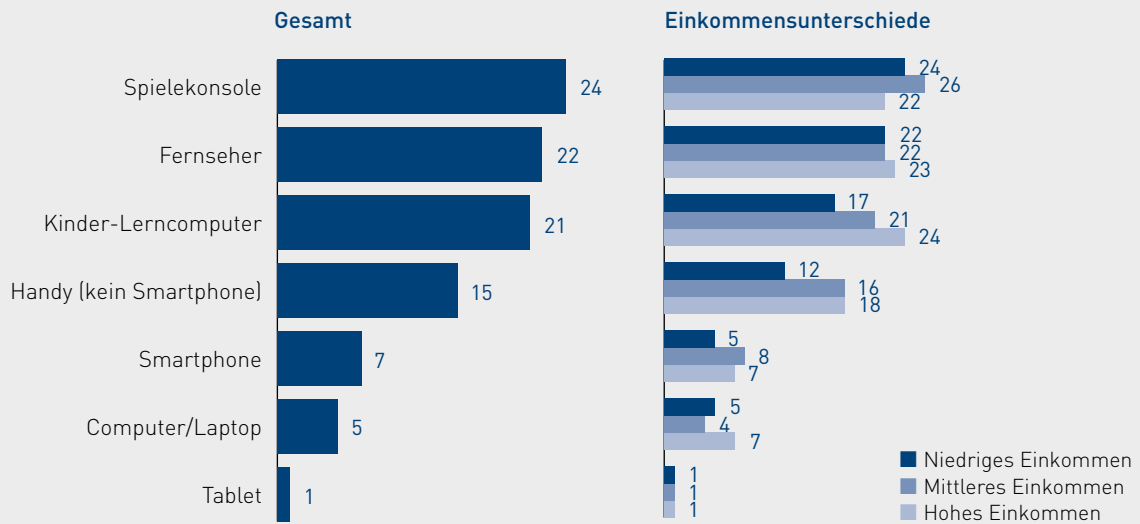
Der Kinder-Lerncomputer fungiert häufig als spielerische Einführung in die Nutzung „vollwertiger“ Computer und ist besonders bei 5-jährigen Kindern präsent (27 Prozent). Wie die qualitativen Gespräche und Beobachtungen gezeigt haben, löst der Lerncomputer bei kleinen Kindern zunächst Begeisterung aus, da er von Format und Größe an einen „echten“ Computer erinnert. Nach einer gewissen Zeit wird er jedoch vor allem als ein Spielzeug unter vielen wahrgenommen, verliert seinen Reiz und bleibt eher ungenutzt. Nur 10 Prozent der 8-Jährigen besitzen (noch) einen Lerncomputer.

Einkommensunterschiede zeigen sich im Zusammenhang mit dem Gerätebesitz vor allem beim Kinder-Lerncomputer und bei Handys (keine Smartphones). Lerncomputer finden sich häufiger bei Kindern von Hochverdienern. Eltern mit niedrigem Einkommen stellen ihre Kinder bei Schuleintritt seltener mit Handys aus. Ob Kinder Spielekonsolen, Smartphones und Computer/Laptops besitzen, ist jedoch weitgehend unabhängig vom Einkommen der Eltern.

## Gerätebesitz von Kindern

Elternbefragung

in Prozent



Basis: 1.832 Fälle; Eltern 3- bis 8-jähriger Kinder

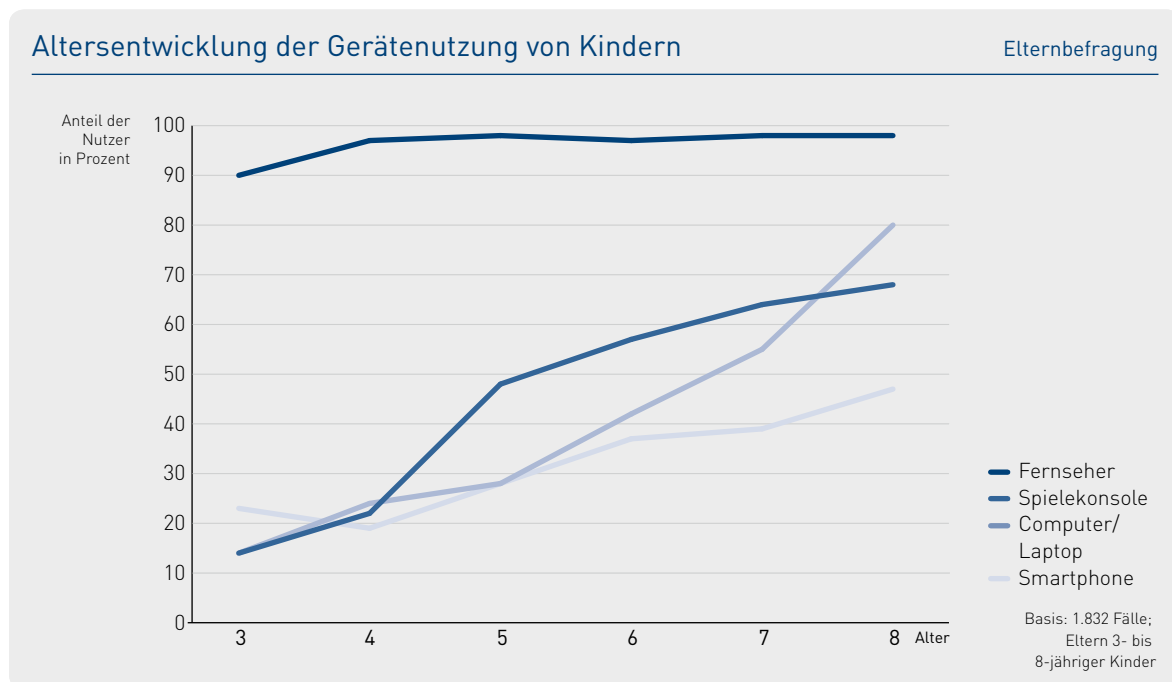
### Welche digitalen Medien im Alltag genutzt werden, ist eine Frage des Alters der Kinder

Die vorausgehenden Erkenntnisse zum Gerätebesitz deuten bereits an, dass die einzelnen Endgeräte mehr oder weniger steile „Karrieren“ entlang der Altersentwicklung des Kindes durchlaufen: Während die Spielekonsole einen rasanten Anstieg bei 3- bis 6-jährigen Kindern erlebt, entwickelt sich die Nutzung des Computers/Laptops eher kontinuierlich, um dann mit Schuleintritt sprunghaft anzusteigen.

Der Spielekonsole kommt vor allem im Alltag 5- bis 7-jähriger Kinder eine ausgeprägte Rolle zu: Schon knapp die Hälfte der 5-Jährigen spielt auf einer Konsole, bei den 7-jährigen Kindern sind es dann 64 Prozent. Auch die in den Familien durchgeführten qualitativen Interviews veranschaulichen die Bedeutung der Spielekonsole im Medienalltag von Kindern. Diese wird häufig explizit für Kinder angeschafft, mit klarem Unterhaltungs- bzw. Spielefokus. Genutzt wird sie zwar häufig, aber nicht ausschließlich von den Kindern allein. Vor allem die Väter sagen, dass sie es durchaus genießen, gemeinsam mit dem Kind an dem Gerät zu spielen.

Der Umgang mit dem Computer wird etwas später relevant. Ab dem neunten Lebensjahr nutzen Kinder ihn aber häufiger als die Spielekonsole: 55 Prozent der 7-jährigen und schon 80 Prozent der 8-jährigen Kinder verbringen Zeit an Computer oder Laptop. Hintergrund dieser Entwicklung sind der Schuleintritt und die damit verbundene Alphabetisierung sowie Recherche- und Hausaufgaben, welche die Kinder auch zum Teil am Computer erledigen müssen. Auch der eigenmotivierte Umgang mit dem Computer – vor allem zu Unterhaltungszwecken – nimmt mit dem Alter der Kinder zu.

Auch Smartphones werden kontinuierlich wichtiger, ihre Nutzung steigt jedoch nicht sprunghaft an wie beim Computer/Laptop. 23 Prozent der 3-jährigen Kinder beschäftigen sich mit dem Smartphone und zeigen sich aus Perspektive ihrer Eltern – wie die nachfolgenden Zitate verdeutlichen – recht versiert und intuitiv beim Erlernen der Bedienung von Endgeräten mit Touchscreen.



„Wischen ist heutzutage wohl angeboren.“ (Mutter, Postmaterielle Skeptiker, Kind 6 Jahre)

„Wischen konnten sie eigentlich schon immer.“  
(Mutter, Verantwortungsbedachte Etablierte, Kinder 4 und 5 Jahre)

„Mit Handy können sie auch alle umgehen. Das kann sogar mein dreijähriger Sohn schon.“ „Was macht er damit?“ „Er macht sich die Taste ..., ich habe ja hier so ein Wisch drin, dann geht er da auf das Menü, und dann geht er auf die Spiele, und dann spielt er. Das schafft der. Er hört auch Musik mit dem Handy.“  
(Mutter, Unbekümmerte Hedonisten, Kind 3 Jahre)

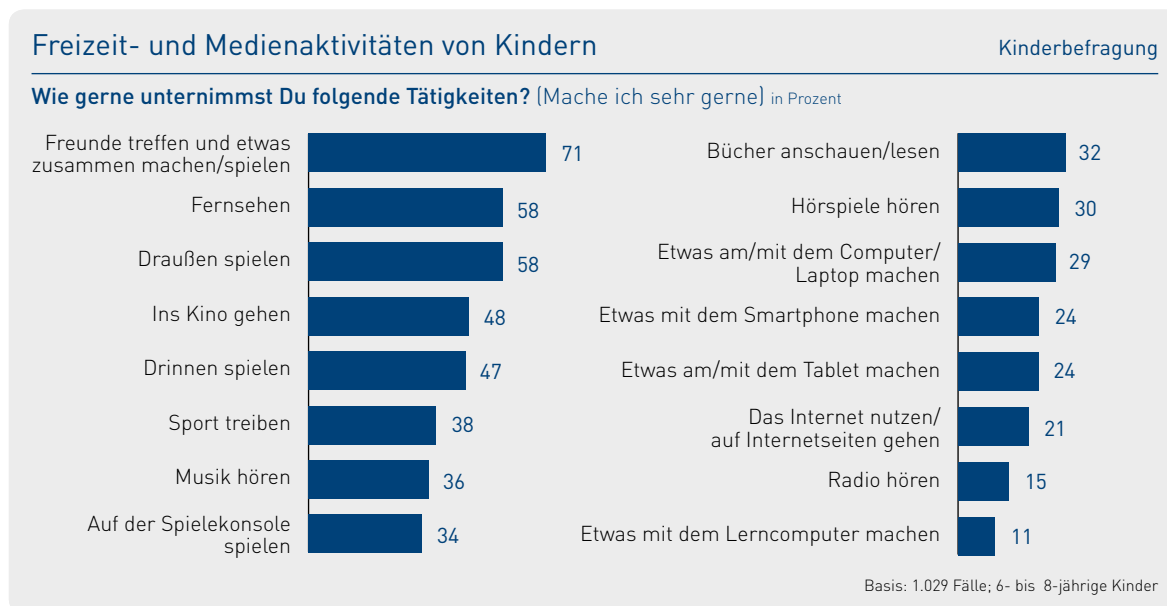
## 4.2 Stellenwert digitaler Medien im Kinderalltag

Die Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Medien und die Tatsache, dass sie von Kindern genutzt werden, sagt noch nichts darüber aus, welche Bedeutung ihnen aus Kindersicht im Alltag zukommt. Wenn es in öffentlichen Debatten um „Kinder und digitale Medien“ geht, steht zumeist ein Entweder-oder im Fokus: Befürchtet wird, dass Kinder sich nicht mehr für typisch kindgerechte „analoge Offline-Aktivitäten“ begeistern lassen und stattdessen digitale Medien (zu) intensiv nutzen würden.<sup>11</sup> Die Ergebnisse der vorliegenden Studie zeichnen ein differenzierteres Bild. Digitale Medien sind von zentraler Bedeutung im Alltag von Kindern, aber dennoch nicht das Wichtigste: Freunde treffen und

<sup>11</sup> Siehe den Artikel „Die Generation, die nicht mehr spricht“, vom 07.08.2014 in der FAZ; eine Besprechung der im Sommer 2014 vom ofcom veröffentlichten Studie über den Umgang mit digitalen Medien von Kindern und Jugendlichen. <http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/netzwirtschaft/neue-studie-ueber-kinder-die-generation-die-nicht-mehr-spricht-13085701.html> (Zugriff: 28.12.2014).

Siehe auch den Beitrag des Deutschlandfunks „Werben für die analoge Welt“, der von einem „Alarmismus“ hinsichtlich der Frage spricht, ob Kinder und Jugendliche zu viel Zeit vor dem Computer verbringen, aber auch auf „die richtige Dosierung“ verweist, auf die es ankomme. [http://www.deutschlandfunk.de/reihe-leben-in-der-digitalisierten-welt-werben-fuer-die.691.de.html?dram:article\\_id=294523](http://www.deutschlandfunk.de/reihe-leben-in-der-digitalisierten-welt-werben-fuer-die.691.de.html?dram:article_id=294523) (Zugriff: 28.12.2014).

etwas zusammen zu machen bzw. zu spielen ist für 71 Prozent der 6- bis 8-jährigen Kinder die beliebteste Aktivität. Auch draußen zu spielen ist mit 58 Prozent deutlich beliebter als die Nutzung digitaler Medien und rangiert – gemeinsam mit Fernsehen – auf dem zweiten Platz der beliebtesten Freizeitaktivitäten.<sup>12</sup>



Auch die qualitativen Ergebnisse zeigen, dass digitale Medien in der Freizeitgestaltung von Kindern nicht die dominierende Rolle spielen. Medien sind selbstverständlicher Alltagsbegleiter, aber kein Hobby per se. Gefragt nach ihren aktuellen Lieblingsspielzeugen, greifen Kinder eine Vielzahl an verschiedensten nicht medialen („analogen“) Spielsachen und Gegenständen auf.

*„Mein Lieblingsspiel ist Lego und Spielautos und noch Eisenbahn und noch Duplo.“*

*(Junge, 4 Jahre, Effizienzorientierte Performer)*

*„Mein Lieblingsspielzeug ist mein rosa Bär.“ „Und was machst Du mit dem?“ „Ähm, also, ... kuscheln ... Und ich schlafe mit dem im Bett, und, und wir spielen öfters mit ihm.“*

*(Mädchen, 7 Jahre, Postmaterielle Skeptiker)*

*„Und was machst Du am liebsten?“ „Mal überlegen. Spielen, mit Losi und Krümel.“ „Und wer sind die?“ „Zwei Hasen.“*

*(Mädchen, 6 Jahre, Digital Souveräne)*

*„Und was spielt Ihr noch gerne?“ „Wir buddeln. Wir haben heute gebuddelt. Und heute ... Wir spielen jeden Tag Fußball.“*

*(Junge, 5 Jahre, Verantwortungsbedachte Etablierte)*

<sup>12</sup> Die im Jahr 2011 durchgeführte „Elefanten-Kindergesundheitsstudie“ kommt bzgl. der Beliebtheit des Draußen-Spielens zu vergleichbaren Ergebnissen und fragt im Zuge der Erhebung auch nach den Motiven, die hinter dieser Tätigkeit stehen: „Die größten Motive, sich draußen zu bewegen, sind intrinsisch angelegt, nämlich, weil es den Kindern Spaß macht und weil sie gerne einfach draußen sein wollen.“ Siehe „Elefanten-Kindergesundheitsstudie 2011. Große Ohren für kleine Leute. Ergebnisse des Erhebungsjahres 2011“. <http://mb.cision.com/Public/3295/9337091/939cc288af98d17.pdf> (Zugriff: 10.11.2014).