

# Der veränderte Medienumgang von Kindern

## Tendenzen aus 15 Jahren KIM-Studie

Daniel Hajok

Im Februar 2015 erschien die 10. Ausgabe der KIM-Studie. Verantwortlich zeichnete wieder der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (MPFS), auf dessen Webseite die Studie auch kostenfrei abgerufen werden kann. Für die hier enthaltenen Basisdaten zu den Freizeit- und Medienwelten von Kindern wurden im Mai und Juni 2014 über 1.200 Sechs- bis 13-Jährige ausführlich befragt. Die Perspektive der Haupterziehenden ging ein weiteres Mal mit einem schriftlichen Fragebogen in die Studie mit ein.

Die Ergebnisse der KIM-Studie geben zunächst einen kurzen Überblick über die aktuellen Themeninteressen von Kindern, ihre Medienausstattung, die Aktivitäten in der Freizeit, persönliche Vorbilder und Idole. Im Weiteren werden die Bereiche Fernsehen, Musik und Radio, Bücher und Lesen, Computer und Internet, Tablets, Handys und Smartphones sowie Computer-, Konsolen- und Onlinespiele vertieft. Themen wie die Bindung zu den einzelnen Medien und ihre Nutzung im Tagesverlauf, die technische Medienkompetenz von Kindern und der Umgang mit den Medien in der Familie ergänzen das Bild zu einem guten Gesamtüberblick, der repräsentativ ist für die hierzulande ca. sechs Millionen deutschsprachigen Schulkinder im Alter zwischen sechs und 13 Jahren. Im Abgleich mit den Ergebnissen der Vorgängerstudien werden zudem einige markante Entwicklungen beim Medienumgang von Kindern deutlich – hierauf wird nachfolgend der Fokus gelegt.

### Breit gefächerte Interessen

Schauen wir uns zuerst an, was Sechs- bis 13-Jährige überhaupt beschäftigt und welche Tendenzen sich hier erkennen lassen. Zunächst fällt auf: Die Interessen der Kinder sind breit gefächert und differenzieren sich mit dem Alter weiter aus. Besonders interessant sind natürlich die sozialen Beziehungen zu Gleichaltrigen, die sich bereits in den ersten Lebensjahren etablieren und mit Eintritt in die Schule schon einen exponierten Stellenwert haben. So steht der Bereich *Freunde/Freundschaft* bei den seit 2000 in der KIM-Studie abgefragten, nur punktuell veränderten Themeninteressen ganz oben. Auch letztes Jahr zeigten sich noch die meisten Kinder daran »sehr interessiert«.

Mit den rasanten Entwicklungen in der Welt der Medien haben sich die Interes-

senlagen von Kindern aber auch gewandelt. Hervorzuheben ist das gestiegene Interesse erstens an Computer und Internet, zweitens an Handys und Smartphones, drittens an Computer-, Konsolen- und Onlinespielen, die noch immer vor allem die Jungen in ihren Bann ziehen. Letztes Jahr waren diese drei Bereiche für jeweils ein Drittel der Kinder ein Interessenschwerpunkt. Sie zogen damit nun erstmals mehr Aufmerksamkeit auf sich als die bislang prägenden Bereiche *Sport* und *Musik*.

Sehr markant sind die spezifischen Interessenlagen von Mädchen und Jungen. Sie bilden sich bereits früh heraus und zeigen abgesehen vom exponierten Stellenwert des Bereiches *Freunde/Freundschaft* folgendes: Mädchen – das ist nicht neu – haben ein besonderes Interesse am Bereich *Tiere*.

Dr. Daniel Hajok ist Kommunikations- und Medienwissenschaftler und Gründungsmitglied der Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM).

Im Weiteren sind Mädchen aktuell an *Musik, Kleidung/Mode, Handy/Smartphone* und *Schule* interessiert. Für Jungen – auch das ist nicht neu – hat *Sport* eine besondere Bedeutung, seit Ende der 2000er-Jahre auch die Welt der *Computer-/Konsolen-/Onlinespiele*. Im Weiteren sind sie aktuell an *Internet/Computer/Laptop, Handy/Smartphone* und *Technik* allgemein interessiert.

### Zunehmend mediatisierte Freizeit

Mit dem gestiegenen Interesse an digitalen Medien haben sich auch die Freizeitwelten von Kindern gewandelt. Zuerst waren es die verschiedenen Möglichkeiten von (Offline-)Computern, dann die beliebten Computerspiele und Handys, in den letzten Jahren vor allem Internet und Smartphones, die Einzug in den Alltag von Kindern gehalten haben. Gemessen an der Nutzungshäufigkeit waren digitale Medien aber auch letztes Jahr nicht die beliebtesten Freizeitbeschäftigungen der Sechs- bis 13-Jährigen. Zwar nutzen aktuell die meisten regelmäßig Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele, Handys oder Smartphones sowie Computer und Internet. Noch ist der Alltag von Kindern aber mehr von anderen Dingen geprägt.

Hervorzuheben sind erstens die schulischen Anforderungen, mit denen sich die meisten Kinder auch nach der Schule

noch herumschlagen müssen. Seit der ersten KIM-Studie im Jahr 1999 rangiert der Bereich *Hausaufgaben/Lernen* weit oben in den Liste der häufigsten Freizeitaktivitäten. Von besonderer Bedeutung sind zweitens noch immer die Medienbeschäftigungen, die uns Erwachsene bereits in der Kindheit begleitet haben. Die Rede ist hier von *Musik* und *Radio hören* sowie vom *Fernsehen*, das – auch aufgrund der neuen Verbreitungswege – unverändert für vier von fünf Kindern alltagsrelevant ist. Eine wichtige Größe sind drittens die verschiedenen Erfahrungen, die Kinder (fast) täglich beim *Spielen* (drinnen und draußen) und *Freunde treffen* sammeln sowie – meist auf einzelne Wochentage verteilt – die gemeinsamen Unternehmungen mit *Familie/Eltern* und *Sport treiben*.

Letztlich spiegeln sich in den verschiedenen Aktivitäten der Kinder auch die geschlechtsspezifischen Interessen und Vorlieben wider. Das Treffen von Freunden ist demgegenüber bei den meisten Mädchen und Jungen sehr beliebt, wenngleich die realen Treffen in den letzten 15 Jahren etwas abgenommen haben. Das ist auch im Kontext der zunehmenden Mediatisierung des Alltags und kommunikativen Handelns junger Menschen zu sehen.

### Eigene Zugänge autonom genutzt

Welche Medien wie genutzt werden – das hat nicht zuletzt mit ihrer Verfügbarkeit im Alltag zu tun. Wesentlich sind hier die Medienausstattung in den Familien und die technischen Endgeräte im persönlichen Besitz der Kinder – beides in den KIM-Studien von den Erziehenden abgefragt. Zur Ausstattung: Längst sind die Sechs- bis 13-Jährigen von einem breiten Medienensemble umgeben. Im Jahr 2000 fanden fast alle zu Hause einen Fernseher, Telefon, Radio, Video- und Kassettenrekorder vor, die meisten auch CD-Player, Walk- oder Discman, Tageszeitungs-Abo, Gamboy, sogar PC und Handy. Im Jahr 2014 gab es in fast allen Haushalten neben Fernsehern bereits Handys oder Smartphones, Computer und Internetzugang, in den mit Abstand meisten auch Radio, CD-, DVD- und mp3-Player, Digitalkamera und Spielkonsole, in jedem fünften Haushalt ein Tablet.

Das Spektrum der Medien im persönlichen Besitz von Kindern ist ebenso beeindruckend und hat sich mit den digitalen

Medien noch erweitert. Aktuell nennt fast jedes zweite Kind einen CD-Player, eine Spielkonsole, ein Handy oder Smartphone, einen mp3-Player sein eigen. Jedes dritte Kind besitzt einen Fernseher, jedes vierte ein Radio oder einen Kassettenrekorder, jedes fünfte einen eigenen Computer oder Laptop sowie Internetzugang. Abgesehen von mp3-Playern und Kassettenrekordern sind Jungen noch immer besser mit Medien ausgestattet als Mädchen – Spielkonsolen sind hier das Paradebeispiel.

Mit den veränderten Zugangsmöglichkeiten haben sich auch die Umgangsweisen verändert. Markant ist eine zunehmend individualisierte Nutzung der Medien, bei der vor allem Eltern immer öfter außen vor bleiben. Sieht man von Videos und DVDs ab, die meist ein gemeinsames Filmevent mit Freunden, Eltern oder Geschwistern begründen, dann nutzen die Sechs- bis 13-Jährigen nur noch das Radio in der Regel nicht alleine, sondern mit ihren Eltern. Selbst das Fernsehen, das den Familien Jahrzehnte lang unzählige gemeinsame Stunden bescherte, wird mit seinen verschiedenen Verbreitungsformen von Kindern mittlerweile eher alleine genutzt. Noch seltener lassen sich die Kinder beim Surfen im Internet, bei ihrer Online-Kommunikation und den digitalen Spielen über die Schulter schauen.

### Fernsehen noch immer Leitmedium

Seit vielen Jahren hat das Fernsehen eine besondere Bedeutung für Kinder. Mit an sie gerichteten Formaten (v.a. des Kinderfernsehens) und populären Unterhaltungsangeboten (v.a. des Privatfernsehens) wurde es zum Leitmedium. Noch immer können (und wollen) die meisten Kinder am wenigsten auf das Fernsehen verzichten. Diese enge Bindung verliert mit zunehmendem Alter aber an Anziehungskraft, die 2010 bei den älteren Kindern schon nicht mehr so stark war wie die von Computer und Internet. Nach dem Medium gefragt, auf das sie am wenigsten verzichten können, entschieden sich letztes Jahr sogar die meisten 12- bis 13-Jährigen für den Bereich *Computer/Laptop/Internet* und nur noch jeder Dritter für den *Fernseher*.

Seit 15 Jahren fast unverändert schauen hierzulande vier von fünf Kindern (fast) täglich fern. Dabei dominieren noch immer die Programme der Privatsender (Super RTL, RTL, ProSieben). Sie gewinnen mit zunehmendem Alter an Bedeutung und sind vor allem bei den Jungen beliebt. Absoluter Favorit ist insgesamt betrachtet aber der öffentlich-rechtliche Kinderkanal KiKA, der – seiner Kernzielgruppe entsprechend – vor allem bei den Jüngeren auf Interesse trifft, aber auch bei Mädchen beliebter ist als bei Jungen.

Bereits Ende der 1990er-Jahre streuten die Vorlieben der Kinder über ein breites Spektrum von Sendungen. Neben Kindersendungen und Zeichentrickfilmen waren Daily Soaps und andere Fernsehserien, Sport- und Musiksendungen die präferierten Angebote. Mit den Veränderungen in den Programmen insbesondere der Privatsender (Stichwort: Reality-TV) wandelten sich dann auch die Sendungsvorlieben der Kinder. Neben klassischen Kindersendungen wie *Die Simpsons*, *SpongeBob* und *Schloss Einstein* haben sich nicht nur Wissenssendungen wie *Galileo* und *logo!* im Kinderalltag etabliert, auch Castingshows wie *DSDS* und *Germany's next Topmodel* sowie andere populäre Formate wie *GZSZ* und *Berlin – Tag & Nacht* treffen auf große Akzeptanz vor allem bei älteren Kindern.

### Als Computer und Internet kamen

Die vielleicht markantesten Veränderungen beim Medienumgang von Kindern liegen schon ein paar Jahre zurück und sind eng an die vielfältigen Möglichkeiten gebunden, die ihnen zuerst der Computer, später dann das Internet geboten haben. Computer haben bereits Ende der 1990er-Jahre Einzug in den Kinderalltag gehalten – nicht nur über die Zugänge zu Hause, sondern auch über die von Freunden, in der Schule und anderswo. Bereits in der ersten KIM-Studie gab die Hälfte der Kinder an, zumindest selten einen Computer zu nutzen. Mitte der 2000er-Jahre waren es bereits drei Viertel, wobei die Nutzung in den höheren Bildungsmilieus mehr Verbreitung fand als in den niedrigen und bei Jungen mehr als bei Mädchen. Bis heute prägend ist der zunehmende Stellenwert von PCs und Laptops im Altersverlauf der Kinder.

Die beliebtesten Computeranwendungen vor allem der männlichen User waren zu Beginn die Computerspiele. Daneben nutzten die Kinder PCs und Laptops auch oft zum Lernen, Malen, Zeichnen, Rechnen und Texte schreiben. In den 2000er-Jahren dienten die Computer dann immer dazu, um ins Internet zu gehen. Die Nutzerzahlen der ersten KIM-Studien sprechen Bände: 1999 waren 13 Prozent der Sechs- bis 13-Jährigen zumindest selten online, 2000 schon 31 Prozent und 2002 bereits 52 Prozent. Danach ist der Anteil der Nutzer zwar moderater gestiegen (zuletzt 63 Prozent). Das Einstiegsalter hat sich aber weiter nach vorn verlagert. Ebenso ist die Häufigkeit und Nutzungsdauer gestiegen. Aktuell sind im Alter zwischen acht und neun Jahren bereits die meisten im Netz unterwegs und zwei von fünf Internetnutzern (fast) täglich online. Mit zunehmender Onlinezeit – das für den Kinder- und Jugendschutz

zentral – machen bereits die Jüngsten vermehrt unliebsame Erfahrungen (v.a. mit Darstellungen von Sexualität, aber auch mit Gewalt und Horror).

Für den Zugang zum Internet sind in den letzten Jahren vor allem Smartphones wichtiger geworden – zuletzt auch die Tablets. Wichtig war Kindern von Beginn an, im Netz nach Informationen für die Schule, Spieleseiten, Prominenten, aktuellen Meldungen und anderem Ausschau zu halten. Trotz kindgerechter Angebote wie *fragFINN*, *Blinde Kuh* und *Helles-Koepfchen* steht auch dafür bei Kindern die Suchmaschine *Google* ganz oben. Abgesehen davon ging es Kindern in den letzten Jahren online vor allem um den Zugang zu Filmen oder Videos (v.a. bei *YouTube*), speziellen Kinderseiten (v.a. *KiKA* und *Toggo*) und Communities (v.a. *Facebook*), bei denen aktuell die meisten bereits mit zwölf Jahren angemeldet sind.

### Vom Handy zum Smartphone

Wenige Jahre nach Computern und Internet hielten auch die ersten Handys Einzug in den Alltag der Kinder. 2005 war in fast allen Haushalten bereits ein Handy vorhanden. Im Alter zwischen zehn und elf Jahren hatten die meisten Kinder schon ein eigenes Gerät, und daran hat sich auch in den letzten Jahren kaum etwas verändert. Mit der zunehmenden Verbreitung multifunktionaler Smartphones können die Kinder nun aber sehr viel mehr mit ihren Geräten anfangen. 2014 hatte bereit fast jedes dritte Kind im Alter zwischen zehn und elf Jahren ein Smartphone. Bei den Zwölf- bis 13-Jährigen sind es schon die meisten. Im Vergleich zu 2012 hat sich so auch die Verfügbarkeit von Apps und mobiler Internetnutzung bei den jungen Nutzern verdoppelt.

Nutzten Kinder die Handys zunächst vor allem, um zu telefonieren und Kurznachrichten zu verschicken, können sie mit den heutigen multifunktionalen Endgeräten auf vielfältige Optionen zurückgreifen. Noch immer bekommen oder verschicken sie mit ihrem Handy oder Smartphone vor allem Nachrichten. Die meisten telefonieren damit auch regelmäßig sowohl mit ihren Eltern als auch mit Freunden, Bekannten und Verwandten. Im Weiteren nutzen die Kinder, jedes vierte (fast) täglich, ihre Endgeräte, um zu spielen, ins Internet zu gehen und für die beliebten Apps, nicht ganz so häufig auch, um Fotos oder Videos zu machen und diese dann zu verschicken.

Mit Smartphones tauchen Kinder heute also zunehmend mobil in die Welt digitaler Spiele ein und sind immer häufiger zeitlich, örtlich und sozial entgrenzt online. Dabei hat nicht zuletzt auch die Nut-

zung des populären Messenger-Dienstes *WhatsApp* eine enorme Verbreitung bei Kindern gefunden. Können Apps auf dem eigenen Endgerät genutzt werden, dann ist *WhatsApp* in den meisten Fällen auch installiert und war unterm Strich letztes Jahr schon für zwei von fünf Kindern mit Handy oder Smartphone verfügbar, bei den Zwölf- bis 13-Jährigen bereits für die meisten.

### Eintauchen in digitale Spielwelten

Computerspiele hatten schnell auch für Kinder eine besondere Faszinationskraft. Bereits Ende der 1990er-Jahre nutzten die Sechs- bis 13-Jährigen, insbesondere Jungen, den Computer vor allem deshalb, um in die Welt der digitalen Spiele einzutauchen. Auch der Gameboy war zu dieser Zeit noch beliebt. Mit der gestiegenen Medienausstattung in den Haushalten und immer mehr Endgeräten im persönlichen Besitz können die Kinder nun auf ganz unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten und Plattformen zurückgreifen. Sie tun dies auch zunehmend autonom, allerdings ohne dass das Spielen in der Freizeit unbedingt beliebter geworden ist. Im Ranking der präferierten Freizeitbeschäftigungen haben PC-, Konsolen- und Onlinespiele seit 2010 sogar etwas an Stellenwert verloren (bei Mädchen von Rang 4 auf 7, bei Jungen von Rang 3 auf 5).

Die bevorzugten Zugänge der jungen Spieler waren in den letzten Jahren die tragbaren und festen Spielkonsolen, *Nintendo* und *PSP* auf der einen Seite, *Wii* und *Playstation* auf der anderen. Die beliebtesten Spiele der Jungen 2014 heißen *FIFA* und *Mariokart*, die der Mädchen *Die Sims* und *Super Mario* – allesamt seit Jahren keine Unbekannten in der Lebenswelt der jungen Spieler. Nicht neu ist zudem, dass sich Kinder mit dem Älterwerden über Alterskennzeichnungen hinwegsetzen. Vor allem Jungen wenden sich dann zunehmend Spielen zu, die noch nicht für ihr Alter bestimmt sind.

Auch offline am Computer wird noch recht oft gespielt, seltener online auf speziellen Internetangeboten wie *Spielaffe* oder unter den Spielrubriken beliebter Kinderseiten wie *Toggo*. Mit Handys und Smartphones sowie zuletzt den Tablets etablieren vor allem ältere Kinder nun weitere Zugänge zur Welt der Spiele. Ist ein Tablet im Haushalt, dann greift fast die Hälfte der Kinder regelmäßig und weitestgehend selbständig darauf zurück – vor allem um zu spielen. Besonders beliebt waren letztes Jahr die Spiele-Apps *Candy Crush*, *Angry Birds*, *Pinball*, *Pet Rescue Saga* und *Cut the Rope* – alles Spiele, die gemäß ihren Alterseinstufungen für Kinder nicht ungeeignet sind.

### Musik und Radio nicht out

Radio und Musik hören – auch das sind noch wichtige Größen im Kinderalltag. Letztes Jahr waren zwei von drei Kindern am Thema Musik generell interessiert, zwei von fünf Kindern hörten (fast) täglich Musik, die mit Abstand meisten zumindest einmal pro Woche. Immerhin ein Drittel ist auch selbst musikalisch aktiv. Mit den digitalen Medien haben sich die Zugangswege stark verändert und bereits Kindern eine zunehmend autonome Nutzung eines großen Musikrepertoires ermöglicht. Ende der 1990er-Jahre standen noch die klassischen Tonträger (v.a. Kassetten und CDs) im Vordergrund, die Kindern zuvor bereits die beliebten Hörbücher und Hörspiele nahe brachten. Heute sind es die Plattformen im Internet (v.a. *YouTube*), mp3-Player und die multifunktionalen Handys und Smartphones.

Mit seinen musiklastigen, regional populären Programmen ist auch das Radio noch mit von der Partie. Mit Internetradio und Radio-Apps hat es zwar den Sprung in die digitale Welt erfolgreich vollzogen und ist mit Handys und Smartphones längst mobil und individualisiert nutzbar. Kinder hören aber weiterhin vor allem im Kreise der Familie Radio – auch hier allerdings nicht mehr ganz so oft. Zu ersten KIM-Studie nutzte jedes dritte Kind noch (fast) täglich das Radio, letztes Jahr war es immerhin noch jedes vierte.

Bei der Nutzung des Radios und anderer musikbezogener Angebote (Internet, TV, Zeitschriften) werden die Kinder auch auf neue Songs, aktuelle Hits und Musikstars aufmerksam. Mit zunehmenden Alter etablieren Mädchen mehr als Jungen dann erste persönliche Favoriten. Letztes Jahr konnten bereits die meisten Acht- bis Neunjährigen eine Musikband oder Interpreten benennen, die ihnen besonders zusagen. Bei den Zwölf- bis 13-Jährigen waren es schon über 80 Prozent. Das Spektrum reicht von *Justin Bieber* über *Cro*, *Lady Gaga*, *Miley Cyrus*, *Helene Fischer*, *Shakira*, *Rihanna* und *Kate Perry* bis hin zum Skandal-Rapper *Sido*.

### Von Büchern, Zeitungen und Zeitschriften

Nun noch zu den Printmedien, zuerst zu den Büchern. Sie standen schon vor 15 Jahren nicht im Fokus von Kindern, haben aber auch nicht weiter an Stellenwert verloren. So war in der ersten und in der letzten KIM-Studie das *Buch lesen* für jedes elfte Mädchen eine der drei beliebtesten Freizeitbeschäftigungen. Bei den Jungen sind es wie gehabt nur halb so viele.

Fast unverändert haben Kinder in den letzten Jahren auch zu Büchern gegriffen. 2014 war noch immer etwa jedes zweite

Kind zumindest einmal in der Woche mit einem Buch beschäftigt, jedes sechste (fast) täglich. Gelesen wird ein breites Spektrum an kindaffinen Büchern. Besonders beliebt sind seit Jahren Klassiker wie *Harry Potter* und *Die Drei Fragezeichen*, aber auch neuere Bestseller wie *Greggs Tagebuch* und *Fünf Freunde*. Persönliche Favoriten vor allem älterer Kinder waren zuletzt die Vampir-Mystery-Serie *Twilight* und die keineswegs gewaltfreie Science-Fiction-Geschichte *Die Tribute von Panem*.

Neben Büchern sind auch Zeitschriften und Comic-Hefte für Kinder relevant. Beliebte Titel waren zur ersten KIM-Studie für Mädchen die Zeitschriften *GZSZ-Magazin*, *Bravo Girl* und *Mädchen*, für Jungen *Bravo Sport* und die Comic-Heftreihen *Micky Maus* und *Donald Duck*. Gedruckte Zeitschriften, nicht ihre konvergenten Angebote im Internet, haben in den letzten Jahren allerdings deutlich an Stellenwert verloren. Hatte Ende der 1990er fast jedes zweite Kind noch regelmäßig (mindestens mehrmals wöchentlich) in einer Zeitschrift gelesen, war es letztes Jahr nur noch jedes vierte. Noch rasanter ist der Bedeutungsverlust von Zeitungen in diesem Zeitraum (von 22 auf 7 Prozent regelmäßige Nutzer). Comics sind demgegenüber weiterhin für zwei von fünf Kindern relevant – für Jungen deutlich mehr als für Mädchen.

### Fazit

Die Entwicklungen der letzten Jahre zeigen, dass längst auch die Lebenswelten der Kinder von digitalen Medien geprägt sind. Nachdem sich Jugendliche rasch die neuen Möglichkeiten von Internet und mobilen Endgeräten angeeignet haben, sind nun auch die Jüngeren an der Reihe. Dabei kam aber keineswegs all das unter die Räder, was den Alltag von Kindern bislang prägte – Fernsehen ist nur ein Beispiel dafür. Vielmehr haben sich neue mediale Aktivitäten im Freizeitraum von Kindern etabliert und zu seiner weiteren Mediatisierung beigetragen.

Festzuhalten bleibt, dass nun auch Kinder immer autonomer in der Welt der Medien agieren und sich dabei bereits die Jüngsten zunehmend einer Kontrolle durch die Erziehenden entziehen. Die Konsequenzen liegen auf der Hand: Maßnahmen vor der eigentlichen Nutzung von Medien (Reglementierung und Befähigung) werden zukünftig noch wichtiger. Ebenso die Unterstützungsangebote nach der Rezeption (Aufarbeitung der Medien Erfahrungen). All dies auch deshalb, weil sich genau die Medienwelten einer wirksamen Regulierung des Kinder- und Jugendmedienschutzes verschließen, die sich den Kindern nun vollends öffnen. ♦