
Mediatisierte Kindheit – Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten

Angela Tillmann und Kai-Uwe Hugger

1 Einführung

Die Kindheit stellt sich heute mediatisiert dar. Gemeint ist damit, dass Medien ein selbstverständlicher Bestandteil der kindlichen Lebens- und Alltagswelt sind. Immer mehr Formen der Kommunikation sind von Medien durchdrungen. Kommunikation findet dabei sowohl rezeptiv und interpersonal als auch interaktiv statt und nimmt Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern, die generationale Ordnung und die Familiengestaltung sowie das Familienerleben. Eine besondere Bedeutung erlangen in diesem Kontext die Digitalisierung und insbesondere auch die zunehmende Portabilität und erweiterte multimediale Konvergenz der Geräte. Darüber werden neue Raum-erfahrungen und -bezüge, Spielorte und -settings sowie soziale Begegnungen möglich.

Vor diesem Hintergrund muss eine Beschreibung und Analyse mediatisierter Kindheit auf sowohl kommunikations- als auch entwicklungs- und bildungsrelevante Fragen des Aufwachsens Antworten geben können. Deshalb versuchen wir auf den folgenden Seiten, den Gedankengang plausibel zu machen, dass dazu ein multidimensionales und interdisziplinäres Forschungsdesign erforderlich ist, welches an den konkreten *Lebenswelten* von Kindern ansetzt. Wir beziehen uns dabei auf das Konzept der Mediatisierung und ergänzen es um drei weitere Forschungsdimensionen. Zum einen werden wir anhand der sozialökologischen Perspektive und Kindheitsforschung auf die veränderten sozialräumlichen Bedingungen des Aufwachsens von Kindern eingehen. Dabei berücksichtigen wir, dass Kinder Konstrukteure der eigenen Persönlichkeit und generationalen Ordnung sind. Darüber hinaus beachten wir in Anknüpfung an die Familienforschung die Rolle der Medien im Kontext des *doing family*.

Besonderes Augenmerk richten wir auf den Aspekt der Mobilität, denn wir glauben, dass den portablen Mediengeräten im Kontext des gegenwärtigen sozialen Wandels eine besondere Bedeutung zukommt. So liefern auch erste Ergebnisse einer aktuellen

Untersuchung der Universität zu Köln und der Fachhochschule Köln über das mobile Spielen von Kindern Hinweise dafür, dass die Portabilität der Geräte für die kindliche Mediensozialisation, die Herstellung einer generationalen Ordnung und für das *doing family* bedeutsam ist.

2 Mediatisierte Kindheit

Kindliche Lebenswelten unterliegen einem ständigen sozialen Wandel, der gegenwärtig vor allem mit Globalisierung, Individualisierung und Kommerzialisierung beschrieben wird. Dieser Wandel ist jeweils eng mit Medien verknüpft. Zum Bestandteil moderner Kindheit gehört deshalb, dass sie sich als mediatisierte Kindheit darstellt. Dies meint: Medien durchdringen immer mehr die Orte sowie Formen der Kommunikation von Kindern. Dabei zeigt sich mediatisierte Kommunikation nicht alleine in der Rezeption von Massenmedien (z. B. dem Fernsehen), sondern auch in der interpersonalen (z. B. Mobiltelefon) und interaktiven Kommunikation, wie z. B. dem Spielen mit mobilen Endgeräten (Krotz 2001, 2008). Eine besondere Bedeutung kommt dabei der Digitalisierung zu. Jedwede Form der Information kann durch diese technischen Neuerungen relativ schnell zeit- und ortsunabhängig übertragen werden. Diese Übertragung findet zudem nicht nur einseitig, sondern interaktiv statt, d. h. jeder Empfänger oder jede Empfängerin kann auch selbst Informationen versenden, sich in Beziehung setzen und an der öffentlichen Kommunikation teilhaben. Ein Wechsel zwischen Massen- und Individualkommunikation ist jederzeit möglich. Die Flexibilität in der Nutzung wird unterstützt durch die zunehmende Mobilität und Multifunktionalität der Geräte. Durch die Portabilität und weiterhin voranschreitende multimediale Konvergenz ist eine prinzipiell raum- und situationsübergreifende, ubiquitäre, sozial konnektierte und auch personalisierte Nutzung möglich.

Bei der Beschreibung der mediatisierten Kindheit würde es aber zu kurz greifen, einen allein technischen Blick auf den medialen Wandel anzulegen. Vielmehr gilt es, insbesondere die individuellen, sozialen und kulturellen Dimensionen der Medienentwicklungen in den Blick zu nehmen, um daran anknüpfend die Frage nach den veränderten kulturellen und sozialen Formen des kommunikativen Handelns und Zusammenlebens zu stellen – und diese auf ihre Bedeutung für den kindlichen Lebensalltag und die kindliche Persönlichkeitsentwicklung hin zu befragen.

Mit dem Begriff der *mediatisierten Lebenswelt* knüpfen wir zum einen an die technischen Entwicklungen, dann aber insbesondere auch an die gewandelten kommunikativen und sozialen Praktiken an, des Weiteren beziehen wir uns damit auf die räumlich strukturierte Lebenswelt von Kindern, die sich als konstituierte und (auch ungleiche) Umwelt von Erfahrungen und Handlungsmöglichkeiten eines Menschen oder einer Gruppe präsentiert. Für Baacke ist die Lebenswelt der historisch und gesellschaftlich geprägte Lebensraum, in dem sich Erziehung und Sozialisation abspielen. Er umfasst

alle Kommunikationen eines Menschen und ist Hintergrund für die biografische Entwicklung und die Bildungs- und Lerngeschichte von Kindern und damit ihre kommunikative Kompetenz (vgl. Baacke 1998).

Um die Bedeutung der digitalen Medien bei der Konstruktion des alltäglichen Lebens von Kindern adäquat erfassen und daraus bildungsrelevante Schlüsse ziehen zu können, knüpfen wir also zum einen an das Konzept der Mediatisierung an, ergänzen dieses jedoch noch um drei weitere Forschungsdimensionen: Während die *Mediatisierungsperspektive* vor allem nach den Besonderheiten der Kommunikation fragt, legt die gegenwärtige Verfasstheit kindlicher Lebenswelten nahe, die veränderten *sozialräumlichen Aspekte* beim kindlichen Medienhandeln zu berücksichtigen, zusätzlich den Stellenwert der *Kinder als Konstrukteure der eigenen Persönlichkeit und generationalen Ordnung* zu berücksichtigen und den Blick dann weiterhin auch auf die familialen Akteure bei der *Herstellung von Familie (doing family)* zu werfen. Hinweise auf die Bedeutung dieser weiteren Dimensionen für das digitalen Medienhandeln in kindlichen Lebenswelten liefern neuere Arbeiten der Mediensozialisations-, Kindheits- und Familienforschung.

3 Aufwachsen in einer mediatisierten Kindheit

Die Lebenswirklichkeit von Kindern steht heute im Zeichen eines tiefgreifenden sozialen und kulturellen Medienwandels – mit unterschiedlichen Auswirkungen auf den Alltag und die Lebensführung von Kindern. Hier eröffnet eine interdisziplinäre Betrachtung wichtige Perspektiven auf Veränderungsprozesse im kindlichen Alltag und in der generationalen Ordnung.

3.1 Sozialräumliche Veränderungen mediatisierter Kindheit

Mediatisierte Kindheit konkretisiert und verändert sich in sozial-räumlichen Kontexten. Für das Verständnis kindlicher Entwicklung und ihrer Beeinflussung durch digitale und insbesondere mobile Medien ist es deshalb wichtig zu erfassen, welche Umwelten das Kind betritt, welche Rolle Medien darin spielen und welche Bedeutung diese Medien-Welten für es haben. Forschungsarbeiten, die in diesem Kontext entstanden und für die Frage nach der Bedeutung von digitalen und insbesondere mobilen Medien heranzuziehen sind, machen deutlich, dass Kinder heute ihr Umfeld nicht mehr als einen sich kontinuierlich expandierenden einheitlichen Lebensraum wahrnehmen, der sich allmählich in konzentrischen Kreisen ausdehnt, wie es noch Baacke (1999) in seinem sozialökologischen Ansatz beschrieben hat. Vielmehr machen Kinder derzeit die Erfahrung, dass Raum aus »separaten Stücken« besteht, »die wie Inseln in einem größer gewordenen Gesamtraum verstreut sind, der als ganzer bedeutungslos und weitgehend

unbekannt bleibt« (Zeiber/Zeiber 1994: 27). Aufgrund des großen Verkehrsaufkommens, zunehmender Bebauung und Asphaltierung können Kinder ihr Wohnumfeld weniger selbstständig aneignen, werden aus dem öffentlichen Raum gedrängt und stärker in funktionalisierte und spezialisierte Räume (z. B. kommerzielle und pädagogische Einrichtungen) oder private Räume (z. B. das eigene Kinderzimmer) eingebunden. Diesen Prozess beschreibt der Begriff der »Verhäuslichung« (Zinnecker 1990). Das Aufwachsen in funktionsgebundenen, in der Stadt verteilten Orten (z. B. Musikunterricht, Sportverein) führt zugleich zu einem Bedeutungszuwachs von Mobilität, weil der Transport von einer Insel zur anderen gewährleistet werden muss – sei es zu Fuß, durch das Auto der Eltern, öffentliche Verkehrsmittel oder das Fahrrad.

Empirische Überprüfungen der Verinselungsthese zeigen, dass sie nicht auf alle Kinder gleichermaßen angewendet werden kann, sondern alters-, geschlechts- und kulturspezifische Unterschiede geltend gemacht werden müssen (Rauschenbach 1990; Lange 1996). Jenseits dieser empirischen Einwände können aber durchaus Belege für eine moderne »verinselte« Kindheit gefunden werden (Engelbert/Herlth 2010). Folgt man darüber hinaus den neueren raumsoziologischen Argumenten von Autorinnen wie Martina Löw (2001), dann resultiert das Aufwachsen im Rahmen von nicht mehr zusammenhängend erlebten »Erfahrungsinselfn« (Baacke 1999: 136) in der Etablierung einer neuen, zusätzlichen Raumvorstellung von Kindern (und Jugendlichen):

»Die Inseln selbst erscheinen nach wie vor als umschließende, einheitliche Räume, in denen man sich mit Hilfe der angeeigneten Orientierungsfähigkeiten bewegen kann, gleichzeitig wird jedoch der über die Inseln hinausreichende Raum als heterogen und uneinheitlich erfahren« (Löw 2001: 86).

Das Internet eröffnet Kindern (und Jugendlichen) nun die Möglichkeit, reale Räume jederzeit kommunikativ zu überwinden und neue Spielorte und Treffpunkte zu konstituieren. Diese neuen Räume erscheinen als vernetzt, einander überschneidend, bewegt und nicht mehr im geografischen Sinn verortbar. Sie sind immateriell, haptisch nicht zugänglich, territorial nicht gebunden und konstituieren sich erst über kommunikative Handlungsakte im Aneignungsprozess (vgl. Tillmann 2010). Durch die Portabilität von Mediengeräten wie z. B. Smartphones oder Tablets sind diese Räume von nahezu jedem Ort und jederzeit nutzbar. Es verwundert daher nicht, dass Kinder die mobilen Medien sehr schnell in ihre Lebenswelt integrieren. Sie sammeln bei der Nutzung dieser neuen Räume Erfahrungen im Zusammenspiel von physisch-materieller Welt und digitalen Medien – mit Auswirkungen auf ihre Raumerfahrungen. Sie können sich gleichzeitig von einem Ort aus in verschiedenen Räumen bewegen. Mitbeeinflusst durch die Sozialisationserfahrungen in und mit digitalen Welten werden reale und virtuelle Räume vielfältig verknüpfbar erlebt.

Vor dem Hintergrund der zunehmend abverlangten Mobilität von Kindern und der zeitgleich zu beobachtenden Verinselung und Verhäuslichung sowie neuer Raumerfah-

rungen stellt sich dann die Frage, inwieweit mobile Medien für Kinder (und auch Eltern) an Attraktivität gewinnen.

Diese Überlegungen können nun auch noch in Beziehung zur Perspektive der aktuellen Kindheitsforschung gesetzt werden, in der das generationale Verhältnis stärker thematisiert wird.

3.2 Kinder als Konstrukteure/-innen der eigenen Persönlichkeit und der generationalen Ordnung

Die Kindheitsforschung nähert sich dem Handeln von Kindern ähnlich wie die Mediensozialisationsforschung aus der Perspektive von Kindern als kompetenten sozialen Akteuren und Akteurinnen. Dem Paradigmenwechsel in der Erforschung von Kindern und Kindheit in den 1980er-Jahren folgend fordert sie, dass Kinder zukünftig als sprachbegabte Subjekte mit eigenen Erfahrungen und Wissensformen zu Wort kommen sollen (vgl. Alanen 1994: 93) und die Kindheit als ein symbolischer und sozialstruktureller Kontext des Kinderlebens zu analysieren sei (vgl. Honig et al. 1999: 13). Seither wird davon ausgegangen, dass Kinder durch ihre alltäglichen Praxen generationale Ordnungen, Kultur etc. mit hervorbringen. Berücksichtigt wird dabei die immense Bedeutung der Mediatisierung in entwickelten Konsumgesellschaften, die auch Einfluss auf kollektive Identitäten nimmt: »Medien und kommerzielle Kultur können nicht länger als etwas betrachtet werden, das von Gesellschaft, sozialem Wandel und Lebensführung ablösbar ist. Sie affizieren Beziehungen, die Rahmung von Ereignissen sowie die Konstruktion individueller und kollektiver Identitäten« (Hengst 2009: 56 f.). Daraus folgt, »dass der soziokulturelle Wandel nicht selten direkt – das heißt ohne die Filter des »generationing«¹ zu passieren – in die Bedeutungskonstitutionen, in die Erfahrungskonstitutionen, heutiger Kinder eingeht« (ebd.: 77). Hengst spricht in diesem Kontext auch von einer »*Kulturalisierung der Ähnlichkeitskriterien* der Kinder« (ebd.: 76, Herv. i. O.), die er – auf das Beispiel Japan anwendend – auf die Japanisierung der kommerziellen Kinderkultur seit den 1970er-Jahren auch im Bereich der Computerspiele zurückführt. Für ihn steht somit die Frage im Vordergrund, auf welche Weise Medien die kollektiven Identitätskonstruktionen der Kinder bzw. die Selbstbilder und die Bilder der Anderen mitprägen.

1 Der Begriff des *generationing* geht auf Lena Alanen (1992) zurück und wird analog zum Begriff des *gendering* benutzt. Für Alanen ist das Merkmal Generation ein ebenso wichtiges personales und soziales Ordnungskriterium innerhalb moderner Gesellschaften wie Geschlecht, Schicht oder Ethnie, da mit dem Merkmal der Generationenzugehörigkeit auch Einordnungs-, Zuschreibungsprozesse und Erwartungshaltungen verbunden sind. Die Kindheitsforschung plädiert in Anknüpfung hieran dafür, die Erwachsenenorientiertheit unserer Gesellschaft und ungleiche Verteilung von Macht und Ressourcen kritisch zu reflektieren. Das Konzept fokussiert nicht die Sozialisationsbedingungen, sondern die Praxis der Hervorbringung von Unterschieden zwischen Eltern und Kindern.

Das Konzept der generationalen Ordnung hat sich in der kindheitstheoretischen Diskussion inzwischen als Schlüsselbegriff herauskristallisiert. Gegenstand der empirischen Kindheitsforschung sind somit »Praktiken der Unterscheidung zwischen Kindern und Erwachsenen im Horizont einer Relationierung von Kindern und Kindheiten« (Honig 2009: 49). Berücksichtigt wird dabei, dass sich Kindheit im Zuge des sozialen und kulturellen Medienwandels nicht mehr ausschließlich jenseits der Generationendifferenz konstituiert. Nicht nur Hengst (s. o.), auch Honig erkennt starke Tendenzen einer neuen Universalisierung von nicht-familialen Kindheitsmodellen im Medium von Konsumkultur (vgl. Honig 2009: 48). Seiner Ansicht nach lässt sich Kindheit auch nur noch unzureichend als geschützter Bereich des Lernens und der Entwicklung und erst recht nicht der Verheißung beschreiben. Vielmehr stellt er eine Ent-Pädagogisierung der generationalen Ordnung fest, mit der sich auch die alten Machtverhältnisse auflösen (vgl. ebd.: 49). »Kindheit als Erziehungs-kindheit« (Honig 1999: 85 ff.) verschwindet, die Pädagogik und vor allem Erziehung verliert zusehends die Funktion einer Kontrollmacht. Solcherart Prozesse werden insbesondere durch die Medienkommunikation unterstützt. Es finden sich Hinweise dafür, dass es zu einer »Destabilisierung des Generationenverhältnisses« in der Familie kommt. Im Zuge dessen sind beide Generationen aufgefordert, Dinge mehr auszuhandeln und zu lernen, mit den durch die Grenzverwischungen auftretenden Irritationen und Ambivalenzen produktiv umzugehen (vgl. Lange 2004). Nicht zuletzt von medienpädagogischer Seite wird ja gern der Kompetenzvorsprung von Kindern bei der Einführung neuer Medien herausgestellt. Zukünftig wird daher verstärkt auf Veränderungen in der generationalen Ordnung und Herausforderungen bei der Gestaltung des Generationenverhältnisses im Zuge der Mediatisierung zu schauen sein. Dabei wird die Mobilität aus unserer Sicht eine wichtige Rolle spielen, da sich über das personenbezogene Handeln möglicherweise auch der Gestaltungsraum kindlicher Abgrenzungs- und Autonomiebestrebungen verändert.

Die Überlegungen der Kindheitsforschung lassen sich sinnvoll ergänzen mit Erkenntnissen der aktuellen Familienforschung, die Einflüsse des Strukturwandels der Arbeitsgesellschaft – als *Entgrenzung* betitelt – auf das Miteinander im sozialökologischen *Zentrum* berücksichtigen. Sie weisen damit einen weiteren wichtigen Aspekt aus, der Einfluss auf die generationale Ordnung nimmt. Hier wird die Funktion mobiler Medien, insbesondere beim Vereinbarkeits- und Balancemanagement im Alltag und bei der Stabilisierung von Beziehungen, deutlich.

3.3 Familiäre Entgrenzungsprozesse und die Bedeutung der digitalen Medien beim doing family

Die aktuelle Familienforschung knüpft an Erkenntnisse der Arbeits- und Industriesoziologie an, die mit dem Begriff der »Entgrenzung von Arbeit« Ende der 1980er-Jahre deutlich gemacht hat, dass durch Prozesse der Deregulierung und Flexibilisierung im

Bereich der Erwerbsarbeit ehemals klare Grenzen zwischen den Bereichen Arbeit und Privatleben verschwinden und neue Formen der Arbeits- und Betriebsorganisation entstehen. Zentrales Kennzeichen dieser neuen Arbeitsformen ist die Flexibilisierung der Arbeitsorganisation und Selbstkontrolle der Beschäftigten: »Nicht mehr allein Vorgesetzte, sondern zunehmend auch die Arbeitenden selbst steuern die jeweiligen Arbeitsprozesse: Sie prägen Arbeitsinhalte, planen Arbeitszeit, definieren den Arbeitsort oder entscheiden über notwendige Kooperationen« (vgl. Jürgens/Voß 2007: 5 ff.). Die Familienforschung hat diese Perspektive um die »Entgrenzung der Familie« erweitert. Unter besonderer Berücksichtigung der Entgrenzung der Geschlechterverhältnisse interessiert sie sich dafür, wie sich die in der Arbeitsforschung beschriebenen Prozesse auf das Familienleben auswirken. Anzuführen ist hier insbesondere eine Studie des Deutschen Jugendinstituts (Jurczyk u. a. 2009), in der Mütter und Väter aus Filmwirtschaft und Einzelhandel in Ost- und Westdeutschland zu ihrer familialen gemeinsamen Lebensführung befragt wurden. Deutlich wurde, dass statt eines Nebeneinanders von Beruf und Familie heute die Gleichzeitigkeit dominiert. »Grenzmanagement« wird im Zuge dessen als neue Handlungsanforderung im Alltag beschrieben, die sich auf zeitliche, räumliche, biografische und subjektive Dimensionen bezieht (ebd.: 60 ff.). Familie wandelt sich im Zuge dessen von einer selbstverständlichen, quasi naturgegebenen Ressource zu einer zunehmend voraussetzungsvollen Aktivität aller Familienmitglieder (vgl. auch Lange i. d. B.). Aus diesem Grund nimmt die Familienforschung die Familie nun unter dem Aspekt ihrer Herstellungsleistung in den Blick und schaut, welche spezifische Praktiken des Umgangs die familialen Akteure/-innen aufgrund der knappen gemeinsamen Zeiten, der multilokalen Lebenssituation sowie im Rahmen häufig verschobener Zeit-Raum-Muster der einzelnen Familienmitglieder sowohl bezogen auf das Vereinbarkeitsmanagement als auch auf die Konstruktion von Gemeinsamkeit entwickeln (vgl. Jurczyk u. a. 2009: 326). Herausforderungen zeichnen sich vor allem bei der Kopräsenz der Familienmitglieder ab, also der körperlich-räumlichen gleichzeitigen Präsenz der Mitglieder, die gezielt verabredet oder teils auch kompensiert werden muss.

Den digitalen Medien kommt hier in mehrfacher Hinsicht eine besondere Bedeutung zu. Zum einen zeichnet sich ab, dass sie »als Technologien und als Bedeutungsträger« wichtige Elemente des zeitgenössischen »Doing Family« (Jurczyk u. a. 2009; Theunert/Lange 2012; Weise 2010) sind« (vgl. Lange i. d. B.). Über sie werden wichtige Absprachen zur Alltagsorganisation (z. B. Einkauf, Mahlzeiten, Freizeitaktivitäten) erledigt. Zudem trägt die mobile Kommunikation zur emotionalen Stabilisierung von Beziehungen bei. Dies gilt insbesondere für alleinerziehende berufstätige Mütter, aber eben auch für beiderseitig berufstätige Eltern (vgl. Logemann/Feldhaus 2002). Durch einen Anruf kann sich ein Elternteil schnell rückversichern und so Ängste und Sorgen auflösen. Auch lässt sich über mobile Kommunikation eine stetige Verbundenheit signalisieren. Dabei ist die Funktion des Handys durchaus altersabhängig. In jungen Jahren hat das Medium eher die Funktion einer »verlängerten Nabelschnur«, indem

es Eltern und Kindern Sicherheit gibt (ebd.: 9), in der späteren Kindheit unterstützt es Distanzierungs- und Ablösungsprozesse der Kinder von Eltern. Allerdings ermöglicht es Eltern zeitgleich auch stetige Kontrollanrufe. Über die ubiquitäre Erreichbarkeit mittels Handys (Höflich 1998) lässt sich also einerseits räumliche Trennung kompensieren, andererseits können Kinder darüber auch ihre Ablösung bzw. Unabhängigkeit und Selbstbestimmung einfordern und nicht zuletzt, in familialen Gemeinschaftssituationen, kommunikative Bindungen zu außerfamilialen Umwelten halten, also trotz körperlicher Anwesenheit psychisch abwesend sein.

Die Familienforschung bestätigt damit, dass dem Mobil- und Festnetztelefon eine große Bedeutung für das Vereinbarkeits- und Balancemanagement im Alltag sowie die Aufrechterhaltung von Gemeinsamkeitsgefühlen in Situationen räumlicher Trennung der Familienmitglieder zukommt (vgl. Jurczyk u. a. 2009: 180). Allerdings merken die Autoreninnen und Autoren auch kritisch an, dass technologische Unterstützungen wie z. B. Handy und Internet einen Mangel an Face-to-Face-Kommunikation nur bedingt auffangen können. Dies gilt umso mehr, als viele Fürsorgeleistungen für Kinder körperbezogen sind und sich deren Bedürfnisse und Zeitrhythmen nur schwer aufschieben lassen (vgl. ebd.: 330). Ein gefährdetes Moment von Familie wird vor allem im Verlust der beiläufigen Begegnung gesehen, die nur eingeschränkt durch Medien und Kommunikationstechnologien substituierbar ist (vgl. ebd.: 331). Ergänzt werden könnte hier, dass die stetige Erreichbarkeit ggf. auch dem Autonomiebestreben und der eigenen Selbstständigkeit entgegenwirken kann. Hilfe- und Unterstützungsleistungen können mittels mobiler Medien jederzeit und an allen Orten eingefordert werden. Infolgedessen können Erfolgserlebnisse ggf. nicht mehr individuell verbucht oder aus dem Scheitern persönliche Konsequenzen gezogen werden. Solcherart Überlegungen wären im Rahmen zukünftiger Forschungen sicherlich noch genauer zu prüfen.

Deutlich wird an dieser Stelle, dass Kinder an einem medialen und gesellschaftlichen Wandel teilnehmen, in dem von Eltern und Kindern zunehmend sowohl räumliche als auch zeitliche Flexibilität und Mobilität verlangt werden. Damit kommt den mobilen Mediengeräten eine besondere Bedeutung zu. Sie eröffnen Eltern und Kindern Möglichkeiten zur Beziehungsgestaltung, wie die Familienforschung zeigt. Sie liefern darüber hinaus aber auch Ressourcen für die Gestaltung neuer sozialer Bindungen und die Persönlichkeitsentwicklung.

4 Mobiles Spielen in der mediatisierten Kindheit

Im Folgenden wollen wir ein spezielles Medium herausgreifen, das sich bei Kindern einer enormen Beliebtheit erfreut und das den Anforderungen an Portabilität und erweiterte multimediale Konvergenz entspricht: die mobilen digitalen Spielgeräte. Diese Spielgeräte unterstützen zunehmend Formen der gestischen Kommunikation. Mittels hochsensibler Touchscreens und integrierter Bewegungssensoren finden Kinder einen

schnellen und intuitiven Zugang. Interessant ist in diesem Kontext vor allem die Frage nach der Bedeutung der physisch-technischen Mobilität mobiler Endgeräte für Kinder.

Wir möchten im Folgenden einige wichtige Ergebnisse aus einer aktuellen Studie vorstellen, die von der Universität zu Köln und der Fachhochschule Köln im Rahmen eines zweijährigen Forschungsprojekts durchgeführt wurde (vgl. Hugger et al. 2013). Als zentrales Ergebnis zeigt sich, dass mobiles Spielen zentraler Bestandteil der heutigen Lebenswelt von 6- bis 13-Jährigen ist und die Mobilität einen wichtigen Stellenwert beim digitalen Spielen einnimmt.

Erste Hinweise zur Bedeutsamkeit mobilen Spielens in dieser Altersgruppe liefern die Daten zur Mediennutzung. Hier zeigt sich, dass digitales Spielen hinter Fernsehen (97,9 Prozent) und Musik hören (96,4 Prozent) auf dem dritten Platz der häufigsten Beschäftigungen mit Medien rangiert. Es ist unter den Kindern beliebter als Bücher lesen (90,2 Prozent), im Internet surfen (87,1 Prozent), Kinder- und Jugendzeitschriften lesen (77,1 Prozent), mit dem Handy telefonieren (75,3 Prozent) und Radio hören (70,2 Prozent).

Die Möglichkeit für Kinder, mobil zu spielen, ist laut unserer Untersuchung relativ weit verbreitet. So haben 88,4 Prozent der Kinder in ihrem Haushalt Zugang zum Handy, drei Viertel der Kinder (75,6 Prozent) können mobile Spielkonsolen und 72 Prozent einen Multimediaplayer nutzen. Darüber hinaus hat rund die Hälfte der befragten Kinder (52,7 Prozent) die prinzipielle Möglichkeit, auf einem Smartphone zu spielen. Dem Tablet kommt in unserer Befragung noch eine relativ geringe Bedeutung zu, nur bei 13,9 Prozent der Befragten befindet sich ein Tablet im Haushalt.

Im Hinblick auf den Gerätebesitz zeigt sich, dass etwa fünf von sechs Kindern (84,1 Prozent) mindestens eines der mobilen Spielgeräte ihr Eigen nennen. 39 Prozent der 6- bis 13-Jährigen haben sogar drei oder mehr mobile Spielgeräte – mobile Spielkonsole, Handy, Smartphone, Multimediaplayer oder Tablet – in ihrem Besitz. Die mobile Spielkonsole ist dabei das unter Kindern am weitesten verbreitete digitale Gerät. 67,9 Prozent, also mehr als zwei Drittel der 6- bis 13-Jährigen, besitzen dieses Spielgerät. Über die Hälfte der Schüler/-innen von 6 bis 13 Jahren besitzt ein Handy (55,3 Prozent) und einen Multimediaplayer (51,7 Prozent). Diese Geräte sind unter Kindern weiter verbreitet als stationäre Spielgeräte wie Computer oder stationäre Spielkonsole, sie sind sogar häufiger im Kinderzimmer zu finden als Klassiker wie Fernseher und digitale Foto- oder Videokamera.

Im Hinblick auf die Bedeutung der Mobilität für das Spielen stellen sich vor den Hintergrund der oben genannten Aspekte insbesondere zwei Fragen: Inwieweit motiviert die Mobilität des Gerätes das Spiel der Kinder und an welchen Orten spielen die Kinder vorwiegend?

Fragt man die Kinder, aus welchen Gründen sie gerne mobil spielen, zeigt sich, dass die Eigenschaft der Mobilität bei vielen Kindern zwar nicht das Top-Motiv ist, aber von ihnen dennoch relativ hoch eingeschätzt wird: Etwa jedes zweite befragte Kind (51,5 Prozent) stimmt zu bzw. stimmt voll und ganz zu, dass es mit mobilen Geräten spielt, weil

es damit überall spielen kann. Der soziale Aspekt spielt dabei ebenfalls eine Rolle, denn 46 Prozent der Kinder stimmen zu bzw. stimmen voll und ganz zu, dass sie sich den mobilen Geräten auch wegen des gemeinsamen Spielens mit Geschwistern und Freunden zuwenden.

Deutlich wird auch, dass die Kinder die physisch-technische Mobilität mobiler Endgeräte für sich zu nutzen wissen. Etwa 96 Prozent spielen an unterschiedlichen Orten unterwegs mobil, d.h. nicht zu Hause: Über vier Fünftel spielen mobil bei Verwandten oder Freunden (82,2 Prozent), etwa zwei Drittel im Auto der Eltern (67,1 Prozent). Deutlich geringer, aber immer noch relativ hoch ist der Anteil von Kindern, die die mobilen Endgeräte im öffentlichen Raum nutzen: Fast jedes zweite Kind spielt mobil auf »Spielplätzen, Spielwiesen oder im Park« (46,3 Prozent). Etwa zwei Fünftel spielen mobil in öffentlichen Verkehrsmitteln (42,5 Prozent). Ein dem Unterwegs-spielen ähnlich großer Anteil nutzt die mobilen Spielgeräte zu Hause (97,9 Prozent): Auch hier ist die physisch-technische Mobilität mobiler Endgeräte für Kinder relevant. Fast alle befragten Kinder, die mobile Spielgeräte nutzen, tun dies nicht nur im eigenen Kinderzimmer (94 Prozent), nahezu ebenso viele spielen mobil in einem anderen Zimmer zu Hause (88 Prozent). Die Kinder sind mit ihren mobilen Spielgeräten also auch zu Hause unterwegs.

Gründe dafür, warum sie gerne zu Hause spielen, hier sogar lieber spielen als unterwegs, zeigt die qualitative Befragung. Sie bestätigt, dass das eigene Zimmer für viele Kinder der wichtigste Raum für das mobile Spielen ist. An erster Stelle führen die Kinder als Begründung die »Ruhe« und »Gemütlichkeit« an. Das eigene Zimmer ist ein attraktiver Rückzugs- und Ruheort in einem bewegten, zunehmend auch mobilen Leben. Max z.B. legt sich tagsüber sehr gern mit seinem iPod touch aufs Bett, um zu »chillen, spielen«. Und auch Steven spielt gerne in seinem Bett, »weil es da kuschelig ist« (Steven, 6 Jahre), oder Kirsten spielt in ihrem Zimmer »weil alles so angenehmer ist« (Kirsten, 10 Jahre). Sie spielen dann allerdings nicht zwangsläufig allein, sondern nutzen auch die neuen Möglichkeiten der Vernetzung. Max spielt z.B. Mario Kart mit seiner Schwester, die sich in anderen Zimmer aufhält: »ich kann hier im Bett liegen und die, meine Schwester, ist eben direkt unter mir (in ihrem Zimmer, Anm.)« (Max, 12 Jahre). Nicht immer braucht es also die körperlich-räumliche Präsenz, um ein gemeinsames Spielerlebnis herzustellen. Das Wohnzimmer gewinnt an Bedeutung, wenn die Kinder nicht allein sein wollen, sondern (koprä sente) Zeit mit der Familie erleben möchten. Im Kontext des Konzepts doing family sind solche Situationen bedeutsam, da sie emotionale und körpergebundene Kontakte sowie beiläufig wichtige Gespräche ermöglichen und auf diese Weise Familienleben hergestellt werden kann.

Eine andere Funktion erfüllt das mobile Spielen im Auto und in öffentlichen Verkehrsmitteln. Mit dem Spiel überbrücken die Kinder Zeit. Dabei geht es ihnen zuvorderst um die Vermeidung von Langeweile. Das Spielerleben wird allerdings eingeschränkt, denn Kinder fühlen sich durch andere Menschen gestört: »In 'ner Straßenbahn da gucken mir zu viele Leute (...) drauf (...)« (Andreas, 9 Jahre). Weitere Orte, an denen zur

Handbuch Kinder und Medien

Tillmann, A.; Fleischer, S.; Hugger, K.-U. (Hrsg.)

2014, XIII, 550 S. 17 Abb., Hardcover

ISBN: 978-3-531-18263-6