

betrachtet werden. Wir haben uns deshalb die Kinder etwas genauer angesehen, die jetzt schon relativ intensiv mit Computern und Computerspielen umgehen. Als "Vielspieler" betrachten wir Kinder, die pro Tag im Durchschnitt mindestens 30 Minuten mit dem Computer oder mit gameboy gespielt haben. Diesem Kriterium entsprechen 28 Kinder (= 6,5 % der Kinder aus der Tagebuchstichprobe). Diese "Vielspieler" vergleichen wir mit Kindern, die sich in dem Erhebungszeitraum von drei Tagen überhaupt nicht mit Computer oder Computerspielen beschäftigt haben: 82 %, also die überwiegende Mehrheit. Wegen der geringen Zahl von "Vielspielern" konnten keine multivariaten Analysen durchgeführt werden und alle Informationen müssen deshalb sehr vorsichtig interpretiert werden.

Die folgenden Trends erscheinen uns wichtig: (Tab. III.15)

- \* Die "Vielspieler" sind überwiegend 9 Jahre und älter.
  - \* Jungen sind bei den "Vielspielern" deutlich überrepräsentiert.
  - \* Die "Vielspieler" kommen überwiegend aus dem unterem Bildungsmilieu. Bei den Kindern ohne Umgang mit Computer und gameboy ist das gehobene Bildungsmilieu stark überrepräsentiert.
  - \* Kinder von Alleinerziehenden und aus Mehrelterfamilien sind gemäß ihren Stichprobenanteilen vertreten, also kein Familientyp ist bei den "Vielspielern" überrepräsentiert.
  - \* Es sind gewisse Anzeichen dafür erkennbar, daß ungünstige Umfeldbedingungen, insbesondere in der unmittelbaren Wohnumgebung und im Nahraum (50m-Zone), bei den "Vielspielern" häufiger vorkommen als bei den übrigen Kindern.
- Diese Ergebnisse können wegen ihrer schmalen zahlenmäßigen Basis nichts belegen. Aber sie regen durchaus zu der Vermutung an, daß die im Computer simulierten Kunstwelten zu neuen Aktionsräumen für Kinder werden könnten, wenn das Umfeld ungünstig ist. Andeutungsweise ist auch erkennbar, daß Computer und Computerspiele vor allem für Kinder aus unterem Bildungsmilieu eine Alternative zu realen Aktionsräumen werden könnten. Im Moment freilich hat dieser Trend noch keine sehr große Bedeutung. Nur 6,5 % der Kinder aus der Tagebuchstichprobe sind "Vielspieler" im hier definierten Sinne. Es deutet aber einiges darauf hin, daß es dabei nicht bleiben muß. Eine latente Nachfrage nach Computern und simulierten Aktionsräumen ist sicher vorhanden: Kinder, die keine oder nur sehr schlechte außerhäusliche Spielmöglichkeiten haben und die vom Fernsehen hinreichend gelangweilt sind. Auch das Angebot ist da. Um das zu sehen, reicht ein Rundgang durch Spielwarenläden und Spielwarenmessen.

## Exkurs: Die Ausstattung von Kinderzimmern<sup>12</sup>

Bei der Rückholaktion der Tagebuchprotokolle wurde mit den Eltern ein Interview geführt, in dessen Verlauf auch nach den Spielgeräten gefragt wurde, die das betreffende Kind besitzt. Dazu wurde eine Liste mit 25 Spielgeräten vorgelegt, die natürlich nicht vollständig sein kann, aber - so war die Intention - doch ein möglichst großes Spektrum von Spielzeugtypen abdecken soll. Die dabei gewonnenen Ergebnisse sind nicht eindeutig genug, um einen unmittelbaren Bezug zur Fragestellung der Kinderstudie herzustellen: Die Spielzeugmenge und auch einzelne Ausstattungstypen lassen sich nur tendenziell mit der Aktionsraumqualität im Wohnumfeld in Verbindung bringen. Wie Kinderzimmer ausgestattet sind, hängt eher von Präferenzen und Ambitionen der Eltern und von allgemeineren Bedingungen der Kinderkultur ab, als von den Spielmöglichkeiten außerhalb der Wohnung. Die Ergebnisse sind aber doch hinreichend interessant, um zumindest im Rahmen eines Exkurses einige davon darzustellen.

### Häufiges und seltenes Spielzeug

Einige Spielgeräte finden sich fast in jedem Kinderzimmer, die Hitliste der häufigsten 5 Spielgegenstände umfaßt vor allem klassisches Spielzeug: Nahezu alle Kinder - mehr als 80 % - besitzen einen der folgenden Gegenstände: Malsachen (100 % der Kinder), Fahrrad (98 %), Sportgegenstände (94 %), Bastielsachen, Werkzeuge (89 %), Baukasten (84 %). Interessant ist auch, daß eine Reihe von (Spiel-)Gegenständen, die von vielen Pädagogen abgelehnt und oft auch von Eltern nur widerwillig zugelassen werden, ziemlich am Ende der Besitzskala rangieren: Action-Figuren (12 %), Computer (7 %), Fernseher (5 %).

Differenziert nach Altersgruppen ist ein allgemeiner Trend zur Steigerung der Besitzquote erkennbar. Davon gibt es aber die erwartbaren Ausnahmen, die das typische Spielzeug für kleinere Kinder betreffen: Baukasten, Puppenstube, Kaufäden, Kasperlfiguren und Barbie-Puppen.

Außerordentlich deutlich sind für einige Spielzeuge die Unterschiede zwischen den Besitzquoten von Jungen und Mädchen. Hier handelt es sich um Spielgegenstände, die klare geschlechtsspezifische Präferenzen zum Ausdruck bringen und vermutlich auch einen hohen Distinktionswert haben: also symbolische Qualitäten, mit denen sich die Zugehörigkeit zu einem Geschlecht demonstrativ darstellen läßt. Zu Spielzeug mit diesen Qualitäten zählen wir

<sup>12</sup> Die Auswertungen zu diesem Exkurs beruhen auf Vortarbeiten von Mathias Nibbling.

alle Gegenstände, mit einer Differenz in den Besitzquoten von mehr als 20 %.

"Typische Mädchenspielzeuge" im Sinne dieses Kriteriums sind:

- \* Barbie-Puppen (Besitzquote bei Mädchen: 70 %/Besitzquote bei Jungen: 5 %),
- \* Puppenstube (68 %/9 %),
- \* Stickers (90 %/61 %),
- \* Kasperle-/Handpuppen (77 %/56 %)

"Typische Jungenspielzeuge" sind:

- \* Taschenmesser (70 %/24 %),
- \* funkgesteuerte Fahrzeuge (53 %/9 %),
- \* elektrische Eisenbahn (42 %/10 %),
- \* Action-Figuren (22 %/2 %)

Es gibt aber auch durchaus eine ganze Palette von Spielgeräten, die praktisch keine geschlechtsspezifischen "Besitzstrukturen" aufweisen: Malsachen, Fahrrad, Sportgegenstände, Bastelsachen/Werkzeuge, Rollschuhe/Skateboard, Kassettenrecorder, Zelt.

Spielgerätebesitz nach Altersgruppen und Geschlecht  
Angaben in Prozent (Besitzquoten)

GEGENSTAND	insgesamt	6 und 7	9 u. 10	Mädchen	Jungen
Malsachen	100	100	99	100	99
Fahrrad	98	99	98	98	98
Sportgegenstände	94	92	96	91	97
Bastelsachen/Werkzeuge	89	89	89	91	87
Baukasten	84	86	83	76	93
Rollschuhe/Skateboard	77	70	83	82	72
Kassettenrecorder	77	74	80	80	74
Stickers	76	76	76	90	61
Musikinstrument	70	65	75	79	61
Kasperle-/Handpuppen	67	73	60	77	56
Playmobil	63	62	65	55	73
Taschenmesser	46	31	60	24	70
Barbie-Puppen	39	44	34	70	5
Puppenstube	39	45	34	68	9

Mikroskop/Lupe	35	29	40	29	41
Kaufladen	33	37	30	44	21
funkgest. Fahrzeuge	30	27	33	9	53
Computer-/Videospiele	26	12	39	17	36
elektrische Eisenbahn	25	21	29	10	42
Zelt	23	21	25	20	26
Walkie-Talkie	14	8	20	9	20
Fernglas	17	13	21	11	23
Action-Figuren	12	9	14	2	22
Computer	7	4	10	4	11
Fernseher	5	2	7	3	6
100 % =	195	212	210	197	407

### Spielzeugtypen und ihre Verteilung

25 Spielgeräte sind zu viel, um für jedes einzelne Spielzeug detaillierte Auswertungen durchzuführen. Zudem ist es naheliegend, einzelne Spielgeräte zu bestimmten Sparten zusammenzufassen:<sup>13</sup>

1. Außenspielzeug, "Ausrüstung":  
Fahrrad, Sportgeräte, Rollschuhe/Skateboard, Taschenmesser, Fernglas, Walkie-Talkie, Zelt
2. Rollenspielleuge:  
Puppenstube, Kaufladen, Kasperle-/Handpuppen, Playmobil, Barbiepuppen
3. technisches Spielzeug:  
Baukasten, elektrische Eisenbahn, funkgesteuerte Fahrzeuge, Mikroskop/Lupe, Computer
4. "Kreatives" Spielzeug:  
Bastelsachen/Werkzeuge, Musikinstrument, Malsachen, Mikroskop/Lupe
5. Medienspielzeug:  
Kassettenrecorder, Fernseher, Computer- und Videospiele, Computer

<sup>13</sup> Einige Spielzeuge mußten mehreren Gruppen zugeordnet werden, weil eine eindeutige Bestimmung nicht möglich war.  
Die Zusammenfassungen wurden durch Faktorenanalysen überprüft und erwiesen sich als brauchbar.  
Skalenwerte werden in Prozent der maximal möglichen Spielgerätezahlfür einen Spielzeugtyp angegeben.

Für diese Spielzeuggruppen läßt sich nun fragen, unter welchen Bedingungen sie für die Ausstattung von Kindern eine besonders große oder geringe Bedeutung haben. Als "Bedingungen" werden die folgenden Merkmale berücksichtigt:

1. das Alter von Kindern: 6 und 7 Jahre gegenüber 9 und 10 Jahre
2. das Geschlecht: Jungen, Mädchen
3. das Bildungsniveau der Eltern: Hauptschulabschluß gegenüber mittlerem/höherem Abschluß
4. die Aktionsraumqualität: gute Spielmöglichkeiten im Wohnumfeld gegenüber schlechten Spielmöglichkeiten.

Die Abbildungen 32 bis 35 stellen dar, welche Profile für diese sozialen und ökologischen Merkmale charakteristisch sind.

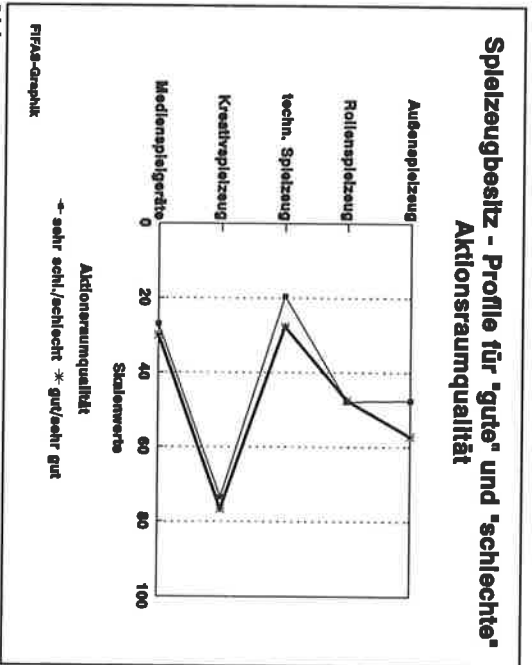


Abb. 32

**Spielzeugbesitz - Profile für versch. Bildungsstileus (Schulabschluss der Eltern)**

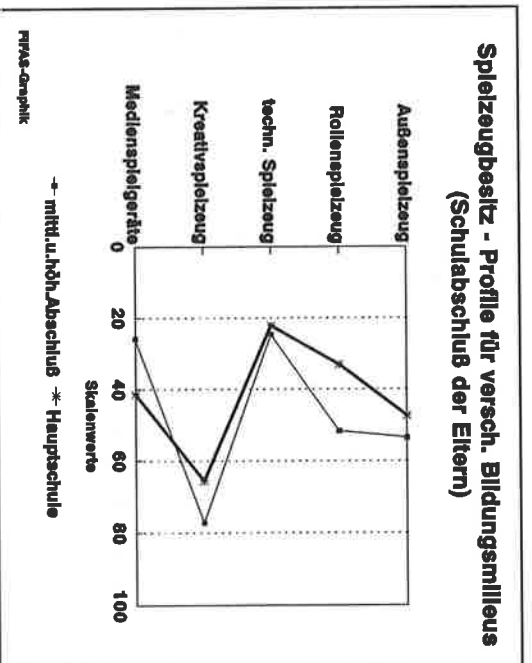


Abb. 33

**Spielzeugbesitz - Profil für Jungen und Mädchen**

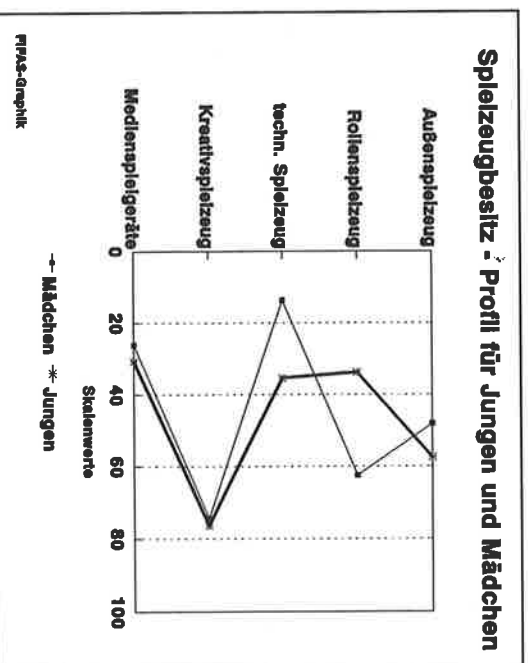


Abb. 34

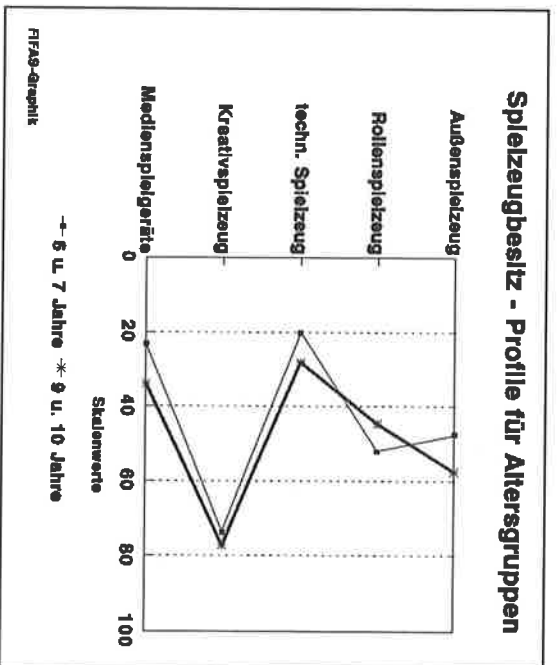


Abb. 35

Die folgenden Tendenzen sind einigermaßen deutlich:<sup>14</sup>

- \* Der Besitz von **Außenspielerzeug** hängt relativ stark von der Aktionsraumqualität ab. Unter ungünstigen Bedingungen verfügen Kinder deutlich weniger über Spielgegenstände, die sich im Außenbereich nutzen lassen. Sehr wichtige Einflussfaktoren sind aber auch das Alter, das Geschlecht und das Bildungsmilieu der Eltern. Jungen besitzen häufiger Außenspielerzeug als Mädchen. Die etwas älteren Kinder sind für den Außenbereich besser ausgerüstet. Eltern mit mittlerem und

<sup>14</sup> Regressionsanalysen erbrachten die folgenden Resultate:

abhängige Variable	Aktionsraum-qualität	6-Koeffizienten für Bildungs- milieu 0=Haupt-sch. 1=mittl./h. Abschl.	Alter	multiple Korrelation
Außenspielerzeug	0,16	0,13	0,22	0,44
Rollenspielerzeug	n.s.	0,22	-0,10	0,57
techn. Spielerzeug	n.s.	n.s.	0,10	0,49
Kreativspielzeug	n.s.	0,22	0,11	0,25
Medienspielerzeug	n.s.	-0,28	0,24	0,39

n.s. = nicht signifikant (p>0,05)

höherem Bildungsabschluss versorgen ihre Kinder besser mit Außenspielzeugen als Eltern mit Hauptschulabschluss.

- \* Der Besitz von **Rollenspielerzeug** wird vor allem vom Geschlecht und vom Bildungsmilieu der Eltern beeinflusst. Mädchen besitzen deutlich häufiger Spielgegenstände, die sich für Rollenspiele eignen. Kinder von Eltern mit höherem Bildungsabschluss sind mit diesem Spielzeugtyp besser versorgt als Kinder von Eltern mit Hauptschulabschluss.

\* Der Besitz von **technischem Spielzeug** bringt vor allem geschlechtsspezifische Präferenzen (der Eltern? der Kinder?) zum Ausdruck: Mädchen besitzen erheblich weniger technische Spielgeräte als Jungen.

- \* Der Besitz von **Kreativspielzeug** variiert vor allem mit dem Bildungsmilieu der Eltern. Kinder von Eltern mit höherem Bildungsabschluss sind besser ausgestattet als die Kinder von Eltern mit Hauptschulabschluss. Allerdings sind die Unterschiede nicht sehr groß.

\* Der Besitz von **Medienspielzeug** hängt vor allem vom Bildungsmilieu der Eltern und vom Alter des Kindes ab: Je niedriger das Bildungsmilieu der Eltern ist, desto häufiger verfügen Kinder über eine Medienausstattung. Mit zunehmendem Alter steigt der Versorgungsgrad mit Medienspielgegenständen.

Die Analysen zeigen, daß die Ausstattung von Kinderzimmern ganz erheblich differiert. Verantwortlich für die Unterschiede sind vor allem elterliche Präferenzen. Es scheint sich dabei auch eher um pädagogische als um monetäre Überlegungen zu handeln, denn das teuerste Spielzeug ist in den unteren Statusgruppen eher überrepräsentiert. Die festgestellten enormen geschlechtsspezifischen Unterschiede im Spielgerätebesitz lassen sich entweder auf die Vorlieben der Kinder selbst oder auf geschlechtsspezifische Weichenstellungen der Eltern zurückführen. Auch das Alter der Kinder spielt eine Rolle, vor allem bei der outdoor-Ausstattung und beim Medienspielzeug. Diese Spielzeugsparten werden mit zunehmendem Alter der Kinder verstärkt erworben. Das Rollenspielerzeug büßt dagegen mit zunehmendem Alter seine Attraktivität ein. Die Aktionsraumqualität ist ein guter Prädiktor für den Besitz von Außenspielerzeug, was auch verständlich ist: die schönste "Präfinderanstrüstung" (Zelt, Fernglas) und das beste Skateboard nutzen wenig, wenn sie draußen nicht eingesetzt werden können. Daß eine schlechte Aktionsraumqualität umgekehrt auf den Erwerb von Spielzeug für den Binnenbereich Einfluß nimmt, konnte nicht nachgewiesen werden. Der Besitz von Innenspielgeräten hängt vor allem von sozialen Faktoren ab: vom Bildungsmilieu der Eltern, vom Geschlecht, vom Entwicklungsstand des Kindes und von den damit verbundenen Präferenzen.