PH Zürich Forschung

Digitale Lebensstile.

Empirische Auswertung der Ausstellung
«HOME – Willkommen im Digitalen Leben» im Stapferhaus Lenzburg

Heinz Moser,
Klaus Rummler,
Walter Scheuble

Pädagogische Hochschule Zürich
Abteilung Forschung und Entwicklung
Lagerstrasse 2
CH-8090 Zürich

www.phzh.ch/forschung

© Juni 2013

Zürcher Fachhochschule

Diese Studie wurde unterstützt durch Swisscom

swisscom

Inhaltsverzeichnis

Einleitung **4**

1 Der theoretische Hintergrund **6**
1.1 Die dritte technische Revolution 8
1.2 Digitale Lebensstile verändern den Alltag 9

2 Methode der Datengewinnung und -auswertung **12**

3 Die Resultate der Befragung **14**
3.1 Handeln im «virtuellen» Netz als Flucht aus dem «real Life»? 14
3.2 Beziehungen im Netz 16
3.3 Erziehung – Schule – Arbeitsplatz 24
3.4 Weitere Aktivitätsbereiche im Rahmen digitaler Medien 35

4 Zusammenfassendes Fazit **44**

Literatur **48**

Tabellenverzeichnis

Tab. 1 Anzahlmässige und prozentuale Verteilung der Stichprobe nach Geschlecht und Alter 12

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 Einschätzungen von Online-Spielaktivitäten bezüglich Wirkung auf Realitätsverlust oder Realitätserweiterung 15
Abb. 2 Geschlechtsspezifische Einschätzungen des Online-Kommunikationsverhaltens zu vorgegebenen Situationen 17
Abb. 3 Akzeptanz eines Kommunikationsaufschubs (10/43, n = 3983; p = .000), differenziert nach Generation 19
Abb. 4 Akzeptanz eines Kommunikationsaufschubs (10/43, n = 3983; p = .006), differenziert nach Geschlecht 20
Abb. 5 Soll der Freund um Erlaubnis anfragen für die Veröffentlichung des Fotos auf Facebook? Antworten nach Alter differenziert (n = 3625; p = .000) 21
Abb. 6 Generationsspezifische Einschätzung des Antwortverhaltens auf nächtliches Mail des Vorgesetzten (n = 4180; p = .000) 23
Abb. 7 Frage nach dem Mass der Medienkontrolle bei 12-jährigem Mädchen und 14-jährigem Knaben bezüglich Handy und Internet aus altersspezifischer Sicht 26
Abb. 8 Frage nach dem Mass der Medienkontrolle bei 12-jährigem Mädchen und 14-jährigem Knaben bezüglich Handy und Internet aus genderspezifischer Sicht 27
Abb. 9 Handy-Beschlagnahmung durch Lehrperson bei Missbrauch während des Unterrichts 29
Abb. 10 Zustimmung zu einem generellen Handy-Verbot in Schulen durch Politik aus altersspezifischer Perspektive (n = 4317; p = .000) 30
Abb. 11 Einführung eines Medienführerscheins während der obligatorischen Schulzeit (n = 2323; p = .000), altersdifferenzierter Fokus. 32
Abb. 12 Klare Trennung zwischen Arbeit und Freizeit durch die weiblichen und männlichen Befragten – dafür wird auch Überzeit am Arbeitsplatz ausnahmsweise toleriert 35
Abb. 13 Zustimmung zu einem Verbot für Computergames aus alterspezifischem Fokus (n = 4209; p = .000) .. 38
Abb. 14 Zustimmung zu einem Verbot für Computergames aus genderspezifischem Fokus (n = 4209; p = .000).. 38
Abb. 15 Genderspezifische Einschätzungen der staatlichen Förderung von künstlerisch wertvollen Videospielen (n = 848; p = .000) 39
Abb. 16 Einschätzungen zu den digitalen Medien im politischen Alltag 41
Abb. 17 Persönlichkeitsschutz und persönliche Nutzungsdaten 42

Einleitung

Die vorliegende Studie geht auf eine Ausstellung zurück, die vom 22.10.2010 bis zum 21.11.2011 im Stapferhaus Lenzburg stattfand. «Home», wie sich diese Ausstellung nannte, hiess die Besucherinnen und Besucher «Willkommen im Digitalen Leben».

Die Ausstellung präsentierte sich in der Form einer grossen Wohnung mit verschiedenen Zimmern und einem grossen Wohnraum, um verschiedene Facetten des digitalen Lebens zu verdeutlichen. Dabei wurde eine Reihe von Personen als Protagonisten des digitalen Zeitalters vorgestellt:

- Steve Bass, 42, World of Warcraft-Spieler
- Tim Candrian, 19, Ego-Shooter-Spieler
- Martina Heeb, 32, Online Campaignerin
- Christian Hirsig, 30, Digitaler Unternehmer
- Thomas Meyenberg, 18, Laptop-Schüler
- Laura Nyffeler, 14, Web 2.0-Teenager

Die Publikation zur Ausstellung beschreibt, welche Fragestellungen eines zunehmend digitalen Alltags im Zentrum des Programms standen: «Die Neuen Medien verändern unsere Lebenswelt, wie seit dem Buchdruck und der Elektrifizierung keine Innovation mehr. Wie prägen sie unsere Art zu lernen, zu lieben, zu kommunizieren und zu denken? Wie beeinflusst der ‹digital turn› unsere sozialen Beziehungen und unsere Identität, wie Politik und Demokratie? Wie verändern sich Wirtschaft und Arbeitswelt? Was wird im Digitalzeitalter anders? Und was bleibt gleich?» (Stapferhaus 2012).

In die Ausstellung war eine interaktive Umfrage bei den Besucherinnen und Besuchern integriert, die auf iPads stattfand, welche diese als digitaler Guide durch die Ausstellung führten. Die automatisch ausgewertete Umfrage wollte zeigen, wie weit die Ausstellungsbesucher bereits im digitalen Leben angekommen sind. Über den iPad

wurden sie aufgefordert, sich zu verschiedensten Problemkreisen zu äussern, die sich im Alltag des digitalen Zeitalters stellen. So konnte man auf dem iPad eingeben, ob es in Ordnung ist, einer Bekannten per SMS das Beileid zu bekunden oder einem 10-jährigen Mädchen den Handywunsch zu erfüllen. Bei jeder Antwort wurde dann gleich anschliessend auf dem Gerät verglichen, wie die Gesamtheit der bisherigen Befragten sich dazu geäussert hatte. Was an der Ausstellung einem interaktiven Feedback diente, wird nun von der Pädagogischen Hochschule Zürich wissenschaftlich ausgewertet.

Das Hauptinteresse dieser Auswertung bezieht sich dabei auf die Frage, wie sich der gesellschaftliche Prozess der Mediatisierung, den Krotz (2007) in seiner gesellschaftlichen Tragweite beschreibt, auf unser Alltagsleben auswirkt. Denn deutlich ist in den letzten Jahren geworden, dass sich die Medien immer stärker ausdehnen und sich in Handlungsprozesse einklinken, die früher nicht primär medial verfasst waren. Dies betrifft vor allem auch die Formen der Kommunikation, die in der Ausstellung im Stapferhaus im Mittelpunkt standen. Wie Krotz betont, prägen die neuen Medien und im Speziellen das Internet als neuer und offener Kommunikationsraum das Kommunikationsverhalten und die Art der Menschen, indem sie spezifische Kommunikationsbedingungen durchsetzen (Krotz 2007, S. 102). Unsicher ist sich Krotz allerdings, in welchem Ausmass dies geschieht, und wohin das führt.

Genau hier setzt die vorliegende Studie an. Sie wertet die Daten aus den Umfragen im Stapferhaus aus, um deutlicher zu machen, wie sich die Befragten zu Verhaltensweisen stellen, die sich im digital geprägten Leben in den Alltag einschleichen und «alte» Gewohnheiten und Handlungsmuster unterwandern bzw. verändern. Wie weit entwickeln sich also unter dem Einfluss der digitalen Informations- und Kommunikationsmittel neue «digitale Lebensstile», bzw. lassen sich dagegen auch Widerstände ausmachen? Einbezogen ist insbesondere die Frage, ob sich dabei Generationsunterschiede zwischen älteren und jüngeren Gesellschaftsmitgliedern ergeben. Schliesslich könnte man als Hypothese ja vermuten, dass sich die Jüngeren den Ansprüchen digitaler Lebensstile gegenüber weit aufgeschlossener zeigen.

Gedankt sei in diesem Zusammenhang dem Stapferhaus in Lenzburg, das den Datensatz für diese Untersuchung bereinigte und zur Auswertung freigab. Ebenfalls gilt ein Dank der Swisscom, welche die vorliegende wissenschaftliche Auswertung finanziell unterstützte.

1 Der theoretische Hintergrund

«Willkommen im digitalen Leben», mit diesem Motto ist die Ausstellung im Stapferhaus Lenzburg überschrieben. Die Ausstellungsmacher sind davon ausgegangen, dass wir alle an der Schwelle zu einem digitalen Zeitalter stehen, das die Lebenswelt stark verändern wird. Über das sich andeutende Ausmass dieses Wandels geben die Interviews mit den Besucherinnen und Besuchern eine Fülle von Hinweisen, über welche in dieser Studie zu berichten ist. Allerdings soll zuerst einmal ein Rahmen abgesteckt werden, der deutlich macht, was diesen gesellschaftlichen Wandel vorantreibt, und wie sich dieser im Alltag äussert.

Vielfach wird der gesellschaftliche Wandel in den letzten Jahrhunderten mit einem Modell beschrieben, das in drei Stufen von technischen Revolutionen verortet werden kann. Bis nach dem Mittelalter war es die Welt des Handwerks und der manuellen Arbeit, welche die Struktur der Gesellschaft bestimmte. Die Erfindung des Rads, der Schifffahrt, die Landwirtschaft und ein Handel, der bis weit nach Asien hineinführte, verschaffte eine erste Mobilität. Insgesamt bildeten lokal fokussierte Gemeinschaften den Kern dieser gesellschaftlichen Struktur. Eine spezielle Gruppe von Händlern und Fahrenden repräsentierten die Mobilität, während die meisten Menschen kaum über die lokalen Grenzen hinaus kamen. Das Medium, in welchem sich die Kommunikation abspielte war im Wesentlichen die mündliche Kommunikation – ergänzt durch handschriftliche Bücher, wie sie in den Klöstern verfasst und durch Abschriften weitergegeben wurden.

Mit den Maschinen und der Industrialisierung, welche die nachfolgenden Jahrhunderte bestimmten, veränderte sich dies. Die Mobilität nahm zu – über Eisenbahnen, Autos und im 20. Jahrhundert durch kontinentübergreifende Flugzeuge. Reisen konnten sich im Urlaub oder zu geschäftlichen Zwecken immer mehr Menschen leisten. Auch die Kommunikation entgrenzte sich über Erfindungen wie das Telefon, den Film und das Fernsehen (vgl. Flichy 1994). Der Lebens- und Wahrnehmungsmittelpunkt der meisten Menschen blieb dennoch lokal und regional bestimmt. Zeitungen und Zeitschriften gaben die Entwicklungen der Welt aus der eigenen Perspektive und auf den eigenen Standpunkt bezogen wieder.

Mit der Entwicklung des Computers, die vor dem zweiten Weltkrieg begann, wurde die industrielle Revolution durch die Informations- oder Wissensrevolution abgelöst (vgl. Collins und Halverson 2009, S. 4f.) – wobei die grundlegende Bedeutung dieser technischen Revolution für die Gesellschaft in der Mitte des letzten Jahrhunderts erst langsam erkannt wurde. Computer galten zuerst als Geräte, die vor allem Berechnungen durchführen und vereinfachen konnten, für den Alltag jedoch nur am Rand Bedeutung hatten. Erst als die schrankgrossen Geräte kleiner wurden und Personalcomputer in den 80er Jahren massentauglich wurden, begann man die bedeutungsvolle Zukunft dieser neuen Technologie zu erahnen. Innert weniger Jahre bestimmten die technologischen Möglichkeiten dieser Geräte die Arbeitswelt. In den Büros wurden sie als «Office-Anwendungen» benutzt und lösten die mechanischen Schreibmaschinen ab. Buchhaltung und Verwaltungsabteilungen konnten sich bald nicht mehr vorstellen, dass man einmal ohne diese Assistenz der Informationstechnologie ausgekommen war. Aber auch in den technischen Bereichen der Firmen ersetzten computerisierte Steuerungsvorgänge immer häufiger die frühere Handarbeit. Anstatt selbst zuzupacken, musste man jetzt vor allem die Steuerung der Maschinen programmieren und diese dann bei der Ausführung überwachen und notfalls kontrollieren. Als Kommunikationsmedien förderten die digitalen Technologien die weltweiten Verbindungen und damit die strukturellen Prozesse der Globalisierung.

Parallel dazu zu wurden diese Geräte auch immer stärker in den Alltag integriert – sei es als Spielkonsolen oder als neue Formen für das Speichern und Abrufen von Musik. Doch vor allem bedeutsam für den lebensweltlichen Alltag wurde in den 90er Jahren das Internet, das sich als Kommunikationsmedium aus dem militärischen Bereich

(ARPANet) entwickelt hatte, sich dann aber innert weniger Jahre als weltumspannendes Netz mit einer grafischen Benutzeroberfläche etablierte, welche Grafik, Ton und Text umfasste. Informationen wurden jetzt immer häufiger über das Internet verbreitet – von Musikdateien bis hin zu Zeitungen und Zeitschriften, die ihre Online-Ausgaben ins Netz stellten. Die «User» des Internets blieben allerdings vor allem Informationskonsumenten, die Texte oder Musik von Internet herunterluden und dieses als eine Art weltumspannende Datenbank nutzten.

Das Internet veränderte sich in der Folge am Anfang dieses Jahrhunderts noch einmal stark: Es wurde zu einem Netzwerk, das neben dem Download von Informationen immer mehr die eigenen Uploads der User ins Zentrum stellte: Man begann davon zu sprechen, dass das Web 1.0 von einem interaktiveren Web 2.0 abgelöst werde (vgl. Moser 2008, S. 30 ff.). Gablers Wirtschaftslexikon definiert dieses Web 2.0 wie folgt: «Unter dem Begriff Web 2.0 wird keine grundlegend neue Art von Technologien oder Anwendungen verstanden, sondern der Begriff beschreibt eine in sozio-technischer Hinsicht veränderte Nutzung des Internets, bei der dessen Möglichkeiten konsequent genutzt und weiterentwickelt werden. Es stellt eine Evolutionsstufe hinsichtlich des Angebotes und der Nutzung des World Wide Web dar, bei der nicht mehr die reine Verbreitung von Informationen bzw. der Produktverkauf durch Websitebetreiber, sondern die Beteiligung der Nutzer am Web und die Generierung weiteren Zusatznutzens im Vordergrund stehen» (http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/web-2-0.html).

Im Rahmen dieses Web 2.0 sind in den letzten Jahren insbesondere soziale Netzwerke wie Facebook und Twitter populär geworden (vgl. Wanhoff 2011). Vor allem bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen gehört heutzutage eine Facebook-Account fast obligatorisch dazu, wenn man unter Peers «dazu» gehören will. Gemäss der schweizerischen JAMES-Studie von 2012 nimmt Facebook bei den sozialen Netzwerken unter den Jugendlichen eine eindeutig dominierende Stellung ein: «Drei Viertel haben ein eigenes Facebook-Profil und gut die Hälfte nutzt Soziale Netzwerke täglich, um zu kommunizieren» (JAMES-Studie 2012, S. 36). Gegenüber der vorletzten Studie von 2010 habe Facebook seine Position noch ausgebaut. Die übrigen sozialen Netzwerke wie Netlog, Twitter, Myspace oder Google+ nehmen dagegen eher eine Randstellung ein. Vor allem die Situation in Deutschland (vgl. dazu die dortigen JIM-Studien) zeigen aber auch die Fluidität dieser Vorlieben. War dort noch in der zweiten Hälfte des letzten Jahrzehnts die VZ-Gruppe das eindeutig führende Netzwerk, erodierten danach die Nutzungszahlen innert weniger Monate. Facebook zog als das bei den Jugendlichen «angesagte» Netzwerk innert wenigen Monaten die VZ-Klientel zu einem grossen Teil ab (vgl. JIM 2012, S. 41).

Wenn die obenstehende Definition die veränderte Nutzung des Internets in den Mittelpunkt stellt – so ist es allerdings strittig geblieben, wie weit die vielbeschworene «aktive» Beteiligung der Nutzer über einfache Feedbackmöglichkeiten hinausgeht (zum Beispiel «liken» bei Facebook) und das Netz wirklich zu einem Mitmachnetz im Rahmen einer aktiven Partizipation wird. YouTube als Medium der bewegten Bilder, stellt zwar bis hin zum Schneiden der Videos eine attraktive Möglichkeit zur Veröffentlichung der selbstproduzierten Videos zur Verfügung. Dennoch begnügt sich die überwiegende Mehrheit der Nutzer, sich Filme dort anzusehen oder herunterzuladen. Die vorliegende Untersuchung wird das Web 2.0 allerdings nur am Rande einbeziehen. Denn die Ausstellungmacher beziehen sich bei ihren Fragen mehr auf die mobile Kommunikation mit Handy und E-Mails. Doch gerade diese Kommunikationsmöglichkeiten stehen am Ursprung des Schubs, der zu der heutigen Ausgestaltung der sozialen Medien führte.

1.1 Die dritte technische Revolution

Die Entwicklung des Computers und die damit verbundene Digitalisierung wird heute oft als eine «dritte technischen Revolution» bezeichnet, welche mit einer stark ausgeprägten Mediatisierung des Alltag verbunden ist. Im Folgenden sollen stichwortartig einige der wichtigsten Merkmale dargestellt werden, welche mit dieser Entwicklung verbunden sind:

- ***Medienkonvergenz:*** Noch vor fünfzig Jahren gab es ausschliesslich analoge Medien, deren Informationen sich auf ihren Trägermedien nur beschränkt austauschen liessen. Wer eine Videokamera besass, konnte zwar auch damit einen Film aufnehmen und analog auf dem Band schneiden und ab- und überspielen. Der Filmschnitt erfolgte dabei jedoch auf mechanische Weise an einem Schneidetisch, wobei Zelluloid als Trägermaterial diente. Ganz anders – aber auch analog – der Zeitungsdruck, der über bleigesetzte Seiten funktionierte. Die heutigen Medien beruhen alle auf Trägermedien, die mit digitalen Codes arbeiten und damit austauschbar sind. So lassen sich im Sinne einer technischen Konvergenz Informationen problemlos von einem auf das andere Medium übertragen. Wie Krotz (2007, S. 95) betont, vermischen sich dadurch die durch Ort, Zeit und Sinn bisher voneinander getrennten medialen Bereiche des persönlichen und alltäglichen Handelns zunehmend. Medien werden oft multifunktional genutzt, indem sie zu immer mehr Zeiten, Orten und Zwecken präsent sind: «So zeichnet sich ab, dass das Fernsehgerät auch E-Mail oder Chat beherrscht, die Zeitung per Internet ins Haus kommt und Musik aus allen vorhandenen Geräten quellen kann» (Krotz 2007, S. 95f.). Durch diese Medienkonvergenz ist es für die Nutzer einfach geworden, vernetzt zu arbeiten – am Computer Musik aufzunehmen, Filme zu schneiden und diese per E-Mail weiter zu versenden oder Fotos auf eine Webgalerie zu stellen.

- ***Mobilität durch Medien:*** Durch die Miniaturisierung der digitalen Technologien sind diese – z.B. Smartphones, Laptops oder Tablets transportabel geworden, so dass man sich zu jeder Zeit und überall ins Netz einklinken kann. Diese Tendenz wird noch zunehmen, wenn in absehbarer Zeit WLAN in allen Zügen und Verkehrsmitteln und vielleicht auch in den Innenstädten kostenlos zugänglich sein wird. Doch schon heute ist man auf Handys rund um die Uhr erreichbar, und wer ein Smartphone hat, geht immer wieder einmal auf sein Mailkonto um die neusten Nachrichten abzufragen. Unterwegs kann man kurz ein Foto vom Handy schiessen und dieses per MMS verschicken oder es gleich mit einer Statusmeldung den «Freunden» auf Facebook zugänglich machen.

  Damit wird jenes Merkmal bedeutsam, das unter dem Stichwort «Always On» auch in der Befragung genannt wird: Von überall und zu jeder Zeit sind Verbindungen und Kommunikationen möglich (vgl. Moser, Rummler, und Scheuble 2013). Medien wie iPhone, Tablets, Facebook, Twitter oder Skype sind nach Rosen alle durch folgende Merkmale ausgezeichnet:
  - Sie alle verlangen ein aktives Kommunizieren zwischen Menschen.
  - Sie sind mobil.
  - Sie erlauben einen 24/7 (24 Stunden an 7 Tagen) abrufbaren Zugang zur Familie, zu Freunden, zu Information und Unterhaltung.
  - Ihre Popularität wird vor allem durch jungen Menschen angetrieben (Rosen 2010, S. 52).

- ***«Real Life» und Virtualität:*** Noch in den 90er Jahren hatte man die virtuelle Realität des Netzes als Möglichkeit gesehen, in einer vom realen Leben abgekoppelten Realität ein «Second Life» einzurichten, wo man eigene Identitätsentwürfe erproben und sich mit Dingen verwirklichen konnte, die einem im Hier und Jetzt verschlossen blieben. So schrieb Sherry Turkle 1998 über das «Leben im Netz»: «Im Cyberspace erschaffen Hunderttausende, vielleicht schon Millionen von Menschen Online-Personen; letztere leben in einer überaus vielgestaltigen Welt virtueller Gemeinschaften, in denen die gewohnheitsmässige Überzeugung multipler Identitäten die

Vorstellung eines realen, unitären Selbst untergräbt» (Turkle 1998, S. 436). War es damals noch möglich, über Parallelwelten zu spekulieren, so ist das Netz immer stärker mit der realen Welt zusammengewachsen – bis hin zur völligen Verschmelzung. So ist es jedem klar, dass man sich im Facebook nicht einen künstlichen Namen gibt und in seinen Profileinstellungen nicht völlig unrealistische Merkmale angibt. Denn die Beteiligten kennen sich nicht allein hinter der Maske des Bildschirms, sondern genauso als Angehörige der realen Welt (von der Schule, vom Arbeitsplatz etc.) her. Ein digitaler Lebensstil umfasst also das reale Verhalten ebenso wie jenes im Netz bzw. versucht Anforderungen aus beiden Bereichen unter einen Hut zu bringen.

– ***Netzwerke als individueller Bezugspunkt:*** Wenn Facebook-Nutzer von ihren 300 bis 500 Freunden sprechen, dann wundern sich Angehörige eines traditionellen Lebensstils und fragen sich, wie jemand so viele Freunde haben kann. Doch der Freundschaftsbegriff und die sozialen Bindungen haben sich im Rahmen der «Social media» verändert. Selbstverständlich wird man nicht über eine so hohe Anzahl von engen Freunden verfügen, die man häufig trifft und mit denen man tiefe und ernsthafte Gespräche führt, da dies den «emotionalen Haushalt» rasch überforderte. Man unterscheidet deshalb zwischen schwachen «Weak Ties» und starken «Strong Ties» Bindungen (vgl. Granovetter 1973). Dabei wird die Bedeutung von schwachen Bindungen, die aber über blosse anonyme Kontakte hinausgehen, oft unterschätzt. Denn oft verfügen intime Freunde über dieselben Erfahrungshintergründe und Informationen wie wir selbst. Wir erfahren deshalb von ihnen wenig Neues. Für die «Weak Ties» betont Wanhoff in diesem Zusammenhang: «Wenn aber Freund A seinem Freund B, den ich gar nicht kenne, von der Stellensuche erzähle, dann hat er vielleicht genau die richtige Information. Mit steigender Anzahl von «Weak Ties» steigt auch die Informationsvielfalt. Dies bedeutet auch, dass wir diese «Weak Ties» brauchen, um sozusagen frisches Blut ins Netzwerk zu bekommen» (Wanhoff 2011, S. 104). Was sich in diesen Netzwerken zudem andeutet, ist eine Tendenz, die von ausschliesslich lokalen Bindungen wegführt. Es sind nicht die Eltern und Verwandten, die wichtig sind, sondern man orientiert sich an Interessen und Vorlieben – auch wenn die damit in Verbindung gebrachten Menschen nicht an demselben Ort wohnen. Dies ist noch ausgeprägter bei beruflichen Netzwerken wie LinkedIn oder Xing der Fall, wo berufliche Interessen oder die Hoffnung auf berufliches Weiterkommen die Auswahl der Freunde im Netzwerk bestimmt.

1.2 Digitale Lebensstile verändern den Alltag

Zum Leben in den digitalen Welten haben nicht alle Menschen den gleichen selbstverständlichen Zugang. Vor allem Ältere, die noch ein Leben ohne Internet, Touchscreen-Billettautomaten, Online-Banking und SMS kannten, tun sich vielfach mit der neuen Technik schwer. Auf der anderen Seite wachsen Kinder und Jugendliche meist ganz selbstverständlich in den Umgang mit digitalen Medien hinein. Für die Zukunft sieht der ITU Internet Report von 2006 voraus, dass die digitalen Technologien so unentbehrlich werden, dass sie gänzlich in das Alltagsleben integriert werden – bis hin zu dem Punkt, wo es nicht mehr angebracht scheine, sich auf diese Technologien als eine abgehobene und abgetrennte Sphäre zu beziehen: «Als solche werden sie in dem Gewebe des Lebens verschwinden, genauso wie die Elektrizität, die wir einfach für selbstverständlich halten» (ITU Report 2006, S. 129).

Dass es eine Zeit vor der Digitalisierung gab, ist den jüngeren Generationen kaum mehr bewusst. Dies hat Marc Prensky (2001) dazu geführt, die Generation der seit den 80er Jahren Geborenen als «Digital Natives» zu bezeichnen – dies gegenüber der älteren Generation der Erwachsenen – den «Digital Immigrants».

Die digitalen Immigranten werden von ihm ganz ähnlich wie Einwanderer der ersten Generation gesehen, die mit der Sprache und Kultur ihres Aufnahmelandes noch Schwierigkeiten haben. Auch sie schlagen sich zwar durch, und manche können sich so gut anpassen, dass man die Unterschiede zu den hier Geborenen nur noch schwer erkennt. Dennoch werden die Immigranten nie den Status der voll integrierten Eingeborenen erreichen. Diese Überlegungen aus dem Migrationskontext überträgt Prensky auf die Kultur des Netzes: Analog dazu sind für die «Native Speakers» des digitalen Zeitalters die Medien seit ihrer Geburt ein integraler Teil ihres Lebens; ein entscheidendes Resultat sei deshalb die Tatsache, dass diese Kinder und Jugendlichen in einer völlig anderen Weise denken und Informationen verarbeiten wie früher Geborene, die noch in einer analogen Welt aufwuchsen.

Erwachsene sehen bei diesen «Digital Natives» häufig nur die negativen Seiten ihres Lebensstils. Nach Prensky (2010, S. 2) sind dies Faktoren wie eine kurze Aufmerksamkeitsspanne und die Unfähigkeit, sich konzentrieren zu können. Damit verkenne man jedoch das Potenzial des digitalen Lebensstils: Viele jener Schülerinnen und Schüler, die Mühe hätten, in der Schule still zu sitzen, könnten sich zuhause total auf ihre Videospiele oder Filme konzentrieren. Verändert hätten sich nicht die Fähigkeiten, sondern die Bedürfnisse und Interessen der heute heranwachsenden Kids.

Dennoch wäre es falsch, diesen neuen Lebensstil generell als generationsbestimmend zu betrachten (vgl. dazu auch Schulmeister 2008). Nicht alle Kinder und Jugendlichen wachsen so intensiv mit Medien auf; und es gibt viele, die andere Beschäftigungen in ihrer Freizeit vorziehen. Ebenso falsch ist es, die ältere Generation unisono als unbedarft im Umgang mit Computer und Medien hinzustellen. Viele Ältere haben inzwischen auch einen Facebook-Account und gehen kompetent und souverän mit ihren Smartphones um – ganz abgesehen davon, dass alle jene, die in früheren Jahrzehnten bereits in der Informatik ihr Brot verdienten, nicht einfach als inkompetent dargestellt werden können. In gewisser Weise waren auch sie bereits «Native Users» – und angesichts des rasanten technischen Wandels ist es nicht sicher, ob nicht auch die heutigen Jugendlichen in wenigen Jahren wieder zu Immigranten der dann aktuellen Technologien werden. Die Auswertung unserer Daten wird zeigen, inwieweit an der generationsbezogenen These wirklich ein wahrer Kern ist, oder ob das Konzept der «Digital Natives» nur in einer scheinbar plausiblen Theorie der persönlichen Entwicklung im Zeitalter der Digitalisierung besteht.

Zudem wird das eben erst begonnene digitale Zeitalter nicht von allen Autorinnen und Autoren gleich positiv eingeschätzt. Kritisch macht zum Beispiel Carsten Görig (2011) darauf aufmerksam, dass man im digitalen Alltag der sozialen Medien – wie es sein Buchtitel beschreibt – oft gemeinsam einsam sei. Facebook gebe seinen Nutzern nur die Illusion, dass man alles über die anderen wisse, wobei man vor allem selber daran glaube: «Doch im Grunde weiss man gar nichts, man kennt die Vorlieben und einige Gedanken, doch den wirklichen Menschen wird man auf Facebook nicht entdecken» (Görig 2011, S. 154).

Noch kritischer beschreibt Sherry Turkle (2012) die schöne neue digitale Welt. Hatte die MIT-Professorin in früheren Büchern vor allem das Potenzial der neuen Computerkultur in den Mittelpunkt gestellt, wandelt sie sich in ihrer aktuellen Publikation zur harschen Kritikerin. Unter dem Titel «Verloren unter Freunden» befürchtet sie, dass wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Sie zitiert in diesem Zusammenhang eine Highschool-Schülerin: «Ich komme von der Schule nach Hause und gehe ins Internet, und ich fühle mich wohl und unterhalte mich zwei Stunden lang online. Aber nachher habe ich trotzdem keine Freunde. Ich werde die Leute, mit denen ich geredet habe, nie kennen lernen. Es sind nur Chat-Leute» (Turkle 2012, S. 418).

Zur digitalen Lebenswelt gibt es nicht allein Zustimmung und Ablehnung. Denn für eine klare Haltung braucht es feste Positionen zu den damit verknüpften Phänomenen. Bei vielen Zeitgenossen findet man dagegen vor allem Unsicherheiten über Normen, Werte und Verhaltensweisen, die prägend sind: Man weiss nicht mehr, was noch gilt, ob Veränderungen im Lebensstil andere brüskieren oder ob ein als provokativ empfundenes Verhalten bereits den in Zukunft für alle gültigen Lebensstil vorwegnimmt. Wenn es Menschen gibt, die eine Beziehung per SMS beenden, die lieber eine Mail schicken als persönlich mit jemandem am Telefon zu sprechen, die auch nachts für ihren Chef rund um die Uhr erreichbar sind, so stellt sich die Frage, ob das inakzeptable Übergriffe sind, oder ob solches Verhalten in wenigen Jahren für uns alle selbstverständlich sein wird. Wie sich die Besucherinnen und Besucher der Ausstellung in Lenzburg zu solchen Fragen äussern, wird in der vorliegenden Auswertung deutlich.

2 Methode der Datengewinnung und -auswertung

Für die Auswertung lag umfangreiches Datenmaterial aus der Stapferhaus-Ausstellung vor. Dieses entstammt den iPad-Umfragen, welche die Besucherinnen und Besucher zur Auseinandersetzung mit den Phänomenen des digitalen Zeitalters anregen wollte. Die Autoren dieser Studie hatten keinen Einfluss auf die Fragestellungen der Umfragen, und sie konnten auf deren Ausarbeitung auch keinen Einfluss nehmen. Die Auswertung ist deshalb eine unabhängige Arbeit des Forschungsteams der PH Zürich, die aus einem strikte externen und distanzierten Blick erfolgt.

Für eine wissenschaftliche Auswertung dieser Daten ist die Menge der Daten erfreulich, wenn die Zahl der Datensätze auch je nach Fragen äusserst stark variiert. So gibt es einzelne Fragen, die nur von wenigen Besucherinnen und Besuchern beantwortet wurden. Angesichts der wenigen Antworten konnten hier keine weiterführenden gruppenspezifischen Analysen (Alter / Gender etc.) vorgenommen werden.

Bei anderen Fragen waren über 4000 Antworten vorhanden, was eine viel breitere Abstützung der Resultate bedeutet. Allerdings sind auch hier die Resultate vorsichtig zu interpretieren, da die Grundgesamtheit der Besuchenden unbekannt ist und der Kontext der Datenerhebung ohne Beteiligung der Autoren zustande kam. Die Datenerhebung darf auch nicht umstandslos als repräsentativ für die Schweizer Bevölkerung genommen werden. Denn unter den Besucherinnen und Besuchern waren einerseits sehr viele Schulklassen mit ihren Lehrpersonen – und dann natürlich Personen, die für Fragen eines digitalen Lebenszeitalters besonders sensibilisiert waren. Die Verteilung der gültigen Stichprobe nach Geschlecht und Alter ergibt folgende Merkmale (Tab. 1):

Tab. 1 Anzahlmässige und prozentuale Verteilung der Stichprobe nach Geschlecht und Alter

Alterskategorien	Geschlecht				Total	
	männlich		weiblich			
jünger als 16 Jahre	1675	52 %	1533	48 %	3208	58 %
16–20 Jahre	974	55 %	791	45 %	1765	33 %
21–30 Jahre	121	56 %	94	44 %	215	4 %
31–40 Jahre	54	54 %	45	46 %	99	2 %
älter als 41 Jahre	90	60 %	59	40 %	149	3 %
total	2914	54 %	2522	46 %	5436	100 %

Bezüglich Geschlechtsverteilung zeigt sich die Stichprobe ziemlich ausgeglichen, der Anteil männlicher Probanden ist etwas grösser (männlich: 54 %, weiblich: 46 %).
Bezüglich Alter zeigen sich Auffälligkeiten, die bei der Ergebnisinterpretation berücksichtigt werden müssen. Die Altersgruppe der digital Natives (hier repräsentiert durch den Geburtsjahrgang 1991 und jünger deckt rund 90 % der Stichprobe ab. Auf die Gruppe der Digital Immmigrants (Geburtsjahrgang 1990 und älter) entfallen noch 10 % der Befragten.

Die gleichen Stichprobenauffälligkeiten zeigen sich bei den Antworten zu den Themenbereichen, die sich auf Erfahrungen in der Berufswelt beziehen. Der Anteil Jugendlicher ohne oder mit wenig Erfahrungen ist sehr hoch (Anteil der jüngeren als 16- bis 20-jährigen Jugendlichen: ca. 90 %). Die Alterskategorie mit langjähriger Berufserfahrung liegt dagegen bei 10 %.

Den Besucherinnen und Besuchern der Stapferhaus-Ausstellung wurden auf den iPads zwei Fragetypen vorgelegt. Dies waren Ratingskalen mit Werten von 1 bis 5, die im Sinne eines semantischen Differenzials mit gegensätzlichen Wortpaaren ergänzt wurden, wobei für die Ergebnisdarstellungen in diesem Bericht die Werte 1 und 2 sowie die Werte 4 und 5 zusammengefasst wurden, so dass die eher negativen, die neutralen und die eher positiven Antwortgruppen unterschieden werden können. Der zweite Fragetyp bestand aus Ja/Nein-Fragen, die von den Beantwortenden klare Entscheidungen verlangten.

Insgesamt erbrachte die Untersuchung viele spannende und so nicht vorherzusehende Resultate. Mit der Hilfe der Ausstellungsmacher und der vom Stapferhaus für die Umfrage beauftragten Firma konnte denn auch das Datenmaterial gesichert und für eine Auswertung aufbereitet werden, welche (mit den oben genannten Einschränkungen) auch Gruppenvergleiche mit generalisierten Aussagen zulässt.

3 Die Resultate der Befragung

Die von uns ausgewerteten Resultate der Stapferhaus-Ausstellung zeigen, wie weit unser Leben von einem digitalen Lebensstil geprägt wird, und wo das Verhalten noch Prägungen aus dem vordigitalen Zeitalter aufweist. Dabei haben wir die Resultate nach folgenden Bereichen geordnet:

- Handeln im «virtuellen» Netz als Flucht aus dem «real Life»?
- Beziehungen im Netz
- Erziehung – Schule – Arbeitsplatz
- Weitere Aktivitätsbereiche im Rahmen digitaler Medien

3.1 Handeln im «virtuellen» Netz als Flucht aus dem «real Life»?

Netzwerke und ihre Knoten bilden die heutige Form, wie das Ich und seine Umwelt sich verbinden (vgl. Castells 2001, S. 23ff.). Das Internet und seine sozialen Dienste wie Facebook und das Handy gehören dabei zu den wichtigsten Netzwerken, die sich in den letzten zwanzig Jahren zu dominanten gesellschaftlichen Faktoren entwickelt haben. Immer mehr ist dabei deutlich geworden, dass die digitalen Netze nicht einfach eine neue virtuelle Parallelrealität bilden, sondern in vielfältiger Weise mit dem realen Alltag verknüpft sind. Besonders deutlich wird dies, wo die kommunikativen Strukturen der Digitalisierung im Vordergrund stehen: Digitale Medien werden für Absprachen und Mitteilungen benutzt, welche der Organisation des Alltags und der Selbstdarstellung dienen.

Dennoch stellt sich die Frage, ob diese künstliche Welt mit dem realen Leben reibungslos zusammen funktioniert – etwa wenn ich mir einen Avatar oder ein Profil mit einer spezifischen Internetidentität zulege. Zeige ich mich in Computergames oder im Internet so wie ich bin oder versuche ich mir eine neue künstliche Identität überzustreifen, die mehr Schein als Sein darstellt?

In der Umfrage wurde an den Beispielen der Computerspiele «World of Warcraft» und «Sims» gefragt:

- In Games wie World of Warcraft können wir in Rollen schlüpfen, die im richtigen Leben nicht möglich sind. Führt dies eher zu Realitätsverlust oder Realitätserweiterung? (11/51; n = 3204; Ratingskala: Realitätsverlust = Werte 1 und 2, neutral = Wert 3, Realitätserweiterung = Werte 4 und 5).
- Laura Nyffeler spielt in Sims das ganz normale Leben: Familie, Schule, Freunde. Wenn wir regelmässig in Games in andere Rollen schlüpfen, führt dies eher zu Realitätsverlust oder Realitätserweiterung (11/60; n = 1539; Ratingskala: Realitätsverlust = Werte 1 und 2, neutral = Wert 3, Realitätserweiterung = Werte 4 und 5).

Ähnlich heisst es in den beiden folgenden Fragen:

- Games und Internet bieten neue Möglichkeiten, Sehnsüchte zu verwirklichen und sich in Traumwelten zu bewegen. Führt dies eher zu Realitätsverlust oder zu Realitätserweiterung? (11/57; n = 106; Ratingskala: Realitätsverlust = Werte 1 und 2, neutral = Wert 3, Realitätserweiterung = Werte 4 und 5).

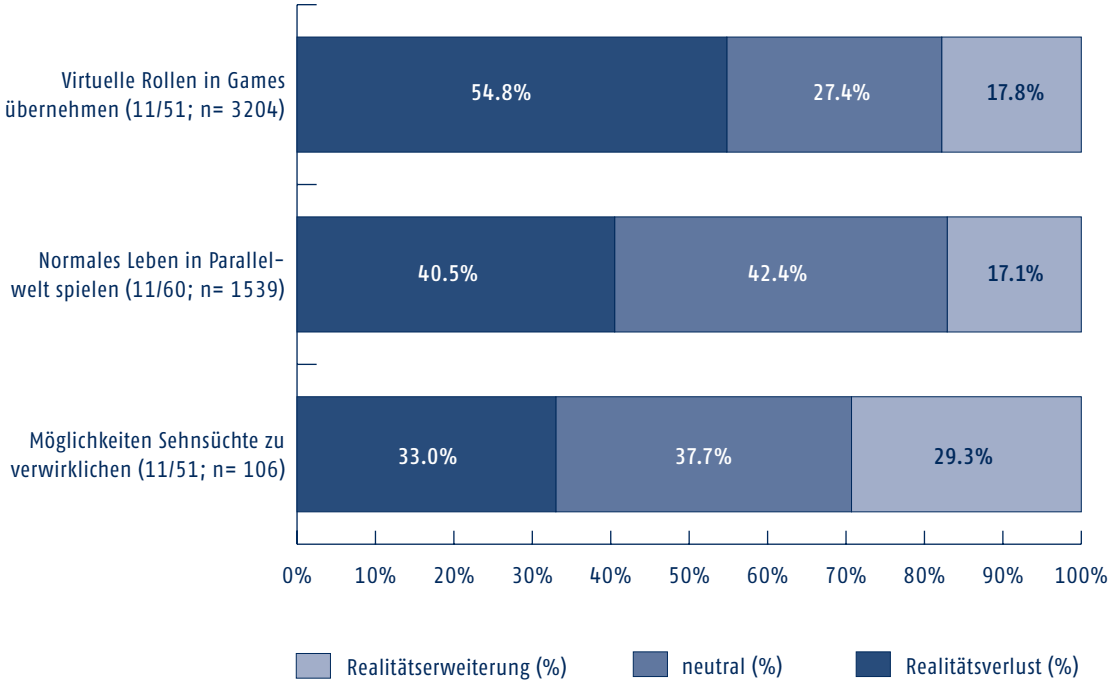
Die Meinungen gehen im Fall von World of Warcraft weit auseinander: 54.7 % sehen eher die Seite des Realitätsverlusts, 27 % liegen in der Mitte und 18.3 % sind auf der Seite des Realitätsgewinns. Immerhin überwiegt für die Mehrzahl der Befragten bei diesem Computerspiel – einem Rollenspiel in einer Fantasy-Welt – die Seite des Realitätsverlusts. Solche Spiele scheinen am besten dem Muster einer abgespaltenen virtuellen Welt zu entsprechen, in welcher man sich verlieren kann. Allerdings reagieren die Befragten auch bei dem Simulationsspiel Sims skeptisch

bzw. verunsichert: 38.8 % sehen die Gefahr des Realitätsverlusts, 42.4 % urteilen mit der neutralen Mitte, und lediglich 18.8 % sehen die Möglichkeit einer Realitätserweiterung.

Weniger eindeutig sind die Antworten auf die dritte Frage, wo die entsprechenden Werte lauten: 33 % (Realitätsverlust), 37.7 % in der neutralen Mitte und 29.3 % Realitätsgewinn. Hier scheinen die Ansichten stärker geteilt, ob die Beschäftigung mit Computerwelten und den virtuellen Realitäten des Internets zu einem Realitätsverlust führen muss.

Auch bei Berücksichtigung der Variablen des Alters bzw. der Generationendifferenz sowie des Geschlechts ergeben sich keine signifikanten Unterschiede. Tendenziell betonen die Teilnehmerinnen an der Umfrage stärker den Aspekt des Realitätsverlusts (38.2 %), die Teilnehmer eher die Realitätserweiterung (33.3 %). Gegenüber den ersten beiden Items ist es für viele nicht so eindeutig, dass die Möglichkeit, Sehnsüchte zu verwirklichen oder sich in Traumwelten zu bewegen zwingend zu einem Realitätsverlust führt.

Abb. 1 Einschätzungen von Online-Spielaktivitäten bezüglich Wirkung auf Realitätsverlust oder Realitätserweiterung



Hinter diesen Befunden könnte auch die Tatsache stehen, dass sich der Charakter des Netzes in den letzten Jahren geändert hat. Hatte Sherry Turkle noch 1998 von dem Internet als einem Soziallabor für Experimente mit der Definition des eigenen Ichs gesprochen, so ist dieser Aspekt seither in den Hintergrund gerückt (vgl. Turkle 1998, S. 289). Wer in den sozialen Medien (Facebook, Twitter) präsent ist, hat sich dort nicht im Sinne einer Flucht aus der Realität einen Account beschafft. Und auch das Handy als Teil der eigenen Vernetzung ist höchst real in der Alltagswelt verankert. Die digitalen Netze sind deshalb heute viel mehr eine Ausdehnung der realen Lebenswelt wie ein eigener virtueller Erlebnisraum, wo man sich in der Anonymität eines künstlich erstellten Profils trifft, das mit der realen Situation seiner Besitzerin oder seines Besitzers oft nur wenig zu tun hat.

Ein «gefaktes» Profil ist in der Welt der sozialen Medien schon deshalb ein Problem, weil man bei seinen «Freunden» mit dem realen Namen bekannt ist. Wenn man sich auf dem Netz vorstellt und sich in Wort und Bild präsentiert, so möchte man dies zwar auf eine Weise tun, die einen vorteilhaft darstellt; aber man darf es nicht so weit übertreiben, dass dies niemand für realistisch hält, der oder die einen kennt. Auf diesen Problemkreis der Selbstdarstellung weisen folgende Items hin:

- Das Internet und die sozialen Netzwerke wie Facebook geben uns neue Möglichkeiten, wie wir uns selber darstellen können. Das macht uns selbstverliebter oder selbstbewusster? (11/65; n = 4019; Ratingskala: selbstverliebter = Werte 1 und 2, neutral = Wert 3, selbstbewusster = Werte 4 und 5).
- Du suchst übers Internet eine Beziehung. Machst du dich in der digitalen Welt etwas attraktiver, als du in Tat und Wahrheit bist? (10/42; n = 47; Nominalskala: nein = Wert -1; ja = Wert 1).

Als Resultat der Umfrage zeigt sich bei der ersten Frage: «Selbstverliebter» antworten 24.1 %, unentschieden sind 36 % und 39.9 % betonen die Seite des Selbstbewusstseins (n = 4019). Sich «selbstbewusst» darzustellen bedeutet dabei, dass man sich als in der Alltagsrealität verankert präsentiert, während «selbstverliebt» eher eine realitätsabgewandte und narzisstische Sicht beinhaltet, die von aussen nicht geteilt werden muss.

Bei der zweiten Frage antworten 66 % mit «Nein», während 34 % zugeben, dass sie sich selbst etwas attraktiver machen (n = 47). Dieses Antwortverhalten der sehr kleinen Stichprobe deutet ebenfalls darauf hin, dass man in der überwiegenden Mehrheit den Anforderungen der Realität nachkommen will, auch wenn relativ viele versuchen, diese Realität in etwas positiverem Licht darzustellen, wie sie in Wahrheit ist. Insgesamt handelt es sich um eine Gratwanderung: Es ist legitim, wenn man sich im Netz von seiner besten Seite zeigen will; dennoch sollte man sich nicht zu selbstverliebt und attraktiv zeigen, weil dies schnell nicht mehr glaubhaft wirkt.

3.2 Beziehungen im Netz

Das digitale Leben bietet nicht nur neue Möglichkeiten der Selbstdarstellung, das Beziehungsmanagement ist gleichzeitig auch komplizierter geworden. Denn es stellen sich ganz neue Fragen, die erst durch die digitalen Formen der Kommunikation aufgekommen sind und für die es noch keine sicheren und gültigen Verhaltensregelungen gibt. Dies gilt zum Beispiel für die Beziehungsaufnahme: Chats, Flirtportale, Online-Partnervermittlungen, aber auch die Selbstdarstellung auf Facebook eröffnen hier neue Wege, zu anderen Kontakt zu finden. Aber es sind damit auch hohe Risiken verbunden, etwa wenn die virtuellen Beziehungen sich nicht in reale Beziehungen übertragen lassen bzw. wenn man seine Einsamkeit durch Kontakte im Netz zu überspielen versucht. An der Stapferhaus-Ausstellung wurde dazu gefragt:

- Die Auswahl an möglichen Partnern ist durch das Internet grösser geworden. Dies ist für ein erfülltes Liebesleben vor allem eine Gefahr oder eine Chance? (11/66; n = 2463; Ratingskala: Gefahr = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, Chance = Wert 4 und Wert 5.

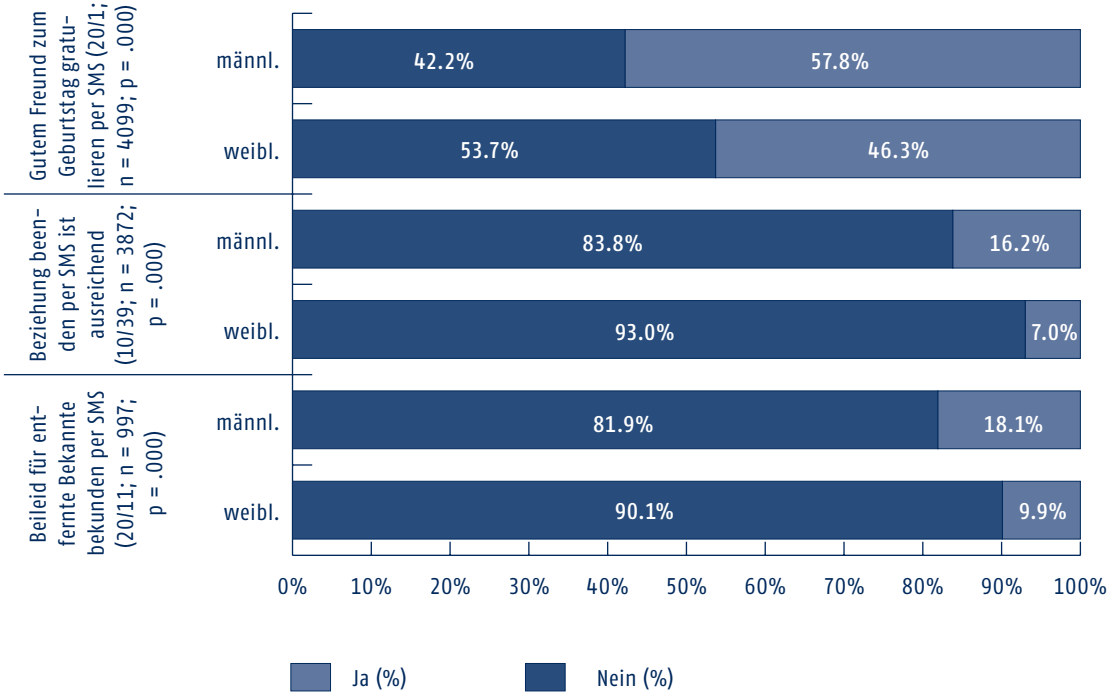
Von den Befragten betonen 40.7 % die Chancen, 26.8 % sehen dabei eher die Risiken des Netzes für die eingegangenen Beziehungen ohne signifikanten Einfluss von Geschlecht und Alter.

Im Weiteren stellt sich die Frage, ob die Bedeutsamkeit der Intimität und des persönlichen Ausdrucks im realen Leben nicht tiefer verwurzelt ist, wie dies auf den ersten Blick scheint. Zählt eine elektronisch übermittelte Aussage genauso viel wie eine, die man auf traditionellem Weg übermittelt hat?

Dazu drei Beispiele aus der Umfrage:

- Reicht es aus mit einem SMS zu antworten, wenn ein guter Freund zum Geburtstag gratuliert? Hier gehen die Meinungen stark auseinander. Während 47.7 % der Meinung sind, es reiche nicht aus, stimmen 52.3 % zu. (20 / 1; n = 4099; Nominalskala: Nein = -1; Ja = 1).
- Auf die Frage, ob ein SMS ausreiche, um eine Beziehung zu beenden, wenn man nach ein paar Monaten merke, dass die Beziehung keine Zukunft habe, antworteten 88.2 % mit «Nein» und nur 11.8 % mit «Ja» (10 / 39; n = 3872; Nominalskala: Nein = -1; Ja = 1).
- Und wie ist es, wenn die Mutter einer entfernten Bekannten gestorben ist? Darf man dann sein Beileid per SMS bekunden? 86.9 % der Befragten meinen «Nein» und nur 13.1 % «Ja». (20 / 11; n = 997; Nominalskala: Nein = -1; Ja = 1).

Abb. 2 Geschlechtsspezifische Einschätzungen des Online-Kommunikationsverhaltens zu vorgegebenen Situationen



Die Resultate zeigen, dass in diesen Fällen die enge Bindung zu den Betroffenen (Freunden, Eltern) nahelegt, dass es nicht angebracht ist, mit digitalen Medien zu reagieren. Diese werden als zu flüchtig und unpersönlich wahrgenommen, wenn es um wesentliche Weichenstellungen und Entscheidungen im Alltag geht. So scheint es unschicklich, eine längere Beziehung per SMS zu beenden. Dies ist zu unpersönlich und nicht mit der hohen Bedeutung des definitiven Bruchs einer Beziehung zu vereinbaren. Die geltenden Gepflogenheiten legen es denn auch nahe, eine Form des Ausdrucks zu wählen, die stärker durch die Persönlichkeit des Betroffenen geprägt ist und der Emotionalität der jeweiligen Situation mehr Rechnung trägt. Vorzuziehen wären also etwa ein handschriftlicher Brief oder ein mündliches Gespräch.

Noch beim Tod der entfernten Bekannten ist das SMS in der Meinung der Befragten nicht angebracht. Gerade hier hängt dies indessen nicht allein mit der Stärke der Beziehung zusammen (die ja bei entfernten Verwandten auch relativ locker sein kann). In dieser Situation wirkt vor allem die Tradition der Vergangenheit nach, nach welcher der Tod eines Menschen und die Beerdigung mit einer hervorgehobenen Bedeutung affiziert sind: Die traditionellen Formen des Kondolierens per schriftlicher Beileidsbezeugung entsprechen den Normen und Werten unserer Gesellschaft offensichtlich besser als die Nutzung des neuen digitalen Kommunikationsmittels. Die weiblichen Befragten bevorzugen, wie Abb. 2 belegt, über alle Items hinweg diesbezüglich noch deutlicher die traditionellen Lösungen.

Eine Differenzierung ergibt sich auch, wenn die Variable des Alters in die Interpretation einbezogen wird: Bei der älteren Generation der Über-21-Jährigen ist die traditionelle Lösung bei den Geburtstagswünschen ($p = .003$), bei der Beendigung einer Beziehung ($p = .000$). und bei den Kondolenzbezeugungen ($p = .001$) dominanter. Dieser Generationenunterschied kann einmal auf dem Hintergrund der unterschiedlichen Erfahrungen interpretiert werden: Wer wie die Jüngeren digitale Medien häufiger und intensiver nutzt, ist eher bereit, SMS zum Gratulieren zu benutzen. Möglicherweise kündigt sich hier aber auch der Beginn eines Wertewandels an, indem bei den jüngeren Generationen die Bedeutung der elektronischen Kommunikation zunimmt. Schliesslich ist es üblich geworden, den Facebook-Freunden einen Gruss zu verschicken, wenn sie Geburtstag haben – was oft auch andere Kommunikationsformen ersetzt.

Zu den wichtigsten Lebensfragen zwischen Menschen gehört sicher auch der Bereich der Liebe und der damit verbundenen Beziehungsfacetten. Mehrere Fragen galten diesem Problemkreis: Bereits dargestellt wurde, dass die überwiegende Zahl der Befragten es ablehnt, dass man eine Beziehung per SMS beendet. Deutlich wurde aber auch, dass die Beziehungsaufnahme per Internet von fast 40% als Chance angesehen wird. Darüber hinaus wurden zu diesem Bereich folgende Fragen gestellt:

- Du findest heraus, dass dein/e Partner/in im Chat flirtet. Fühlst du dich betrogen? (10/44; n = 2101; Nominalskala: Nein = -1; Ja = 1).
- Deine Partner/in hat vergessen, seine/ihre private Mailbox zu schliessen. Wirfst du einen Blick hinein? (10/38; n = 45; Nominalskala: Nein = -1; Ja = 1).
- Dein/e Partner/in bittet dich, das Handy während des gemeinsamen Wochenendes ausgeschaltet zu lassen. Gehorchst du? (10/40; n = 1469; Nominalskala: Nein = -1; Ja = 1).
- Dein SMS-Speicher ist voll. Löschst du auch die Liebes-SMS deines/r Partners/in? (10/41).
- Dein/e Partner/in ist vor zwei Stunden in New York gelandet. Ist es okay, dass du noch nichts von ihm/ihr gehört hast? (10/43; n = 3983; Nominalskala: Nein = -1; Ja = 1).

Die Antworten der Besucherinnen und Besucher zeigen, dass die Regeln des «realen Lebens» bei der virtuellen Beziehungspflege nicht einfach ausgeschaltet sind. So fühlen sich 75.5% der weiblichen und 61.4% der männlichen Befragten betrogen, wenn die Partnerin oder der Partner im Chat mit anderen flirtet. Die Differenz in den unterschiedlichen Beurteilungen ist signifikant ($p = .000$). Und immerhin 75.6% der Befragten wollen nicht in die Mailbox hineinschauen, wenn vergessen wurde, sie zu schliessen. Das wäre wohl ähnlich wie beim Chatten mit einem grossen Vertrauensverlust verbunden. Auf der anderen Seite sind die Befragten bereit, aufs Handy einmal zu verzichten, wenn es der Partner bzw. die Partnerin wünscht; dies unterstützen 63.9% der Befragten. Hier zeigt sich jedoch ein deutlicher Generationsunterschied, sind doch nur 62.4% der Unter-21-Jährigen gegenüber 73.5% der Über-21-Jährigen bereit, auf das Handy zu verzichten ($p = .001$). Bei all diesen Punkten scheint die Rücksichtnahme auf ihn/sie das leitende Motiv zu sein – auch wenn man natürlich nicht weiss, wie weit solche Absichtserklärungen im Ernstfall auch eingehalten werden.

Ähnlich gelagert ist die Frage zum Löschen des SMS-Speichers. Rein technisch gesehen wäre es am einfachsten, alle SMS zu löschen, wenn der Speicher voll ist. Doch 73.9 % der Befragten wollen die Liebes-SMS behalten. Denn ein Löschen könnte auch hier als Vertrauensbruch oder als Verhalten gewertet werden, das der Intimität und der persönlichen Zuneigung, die in solchen SMS zum Ausdruck kommt, nicht entspricht.

Unsicher dagegen sind die Befragten, ob es okay ist, wenn die Partnerin zwei Stunden nach ihrer Ankunft in New York noch nichts von sich hören liess: Vor allem die ältere Generation der befragten Männer (62.2 %) findet dies okay, nur 46 % der jüngeren Frauen äussern ihr Verständnis für dieses Verhalten (p = .000). Hier geht es letztlich um die Frage, ob man im Netz in jedem Moment erreichbar sein soll. Diese Frage werden wir in einem späteren Abschnitt vertieft aufnehmen.

Dass fast die Hälfte dies nicht in Ordnung finden, dürfte ebenfalls mit der Wertschätzung von intimen Liebesbeziehungen verknüpft sein. Denn das Bestehen einer engen Bindung «Strong Ties» bedeutet vom Anspruch her, dass man sich gegenseitig jederzeit über alles informiert. Mindestens für einen Teil der Befragten ist es ein Vertrauensbruch, wenn dies versäumt wird (Abb. 3 und 4). Dies ist allerding wie aufgezeigt wurde stark abhängig vom Geschlecht und Alter. Die Erfahrungen der älteren Generation mit dem Reisen sind wohl noch weniger durch eine mobile Kommunikation geprägt, die fast zeitgleich mit dem Landen bereits eine Rückmeldung erlaubt. Bei den Unter-21-Jährigen hingegen findet nur noch eine Minderheit den Verzicht auf eine unmittelbare Kontaktaufnahme zumutbar.

Abb. 3 Akzeptanz eines Kommunikationsaufschubs (10/43, n = 3983; p = .000), differenziert nach Generation

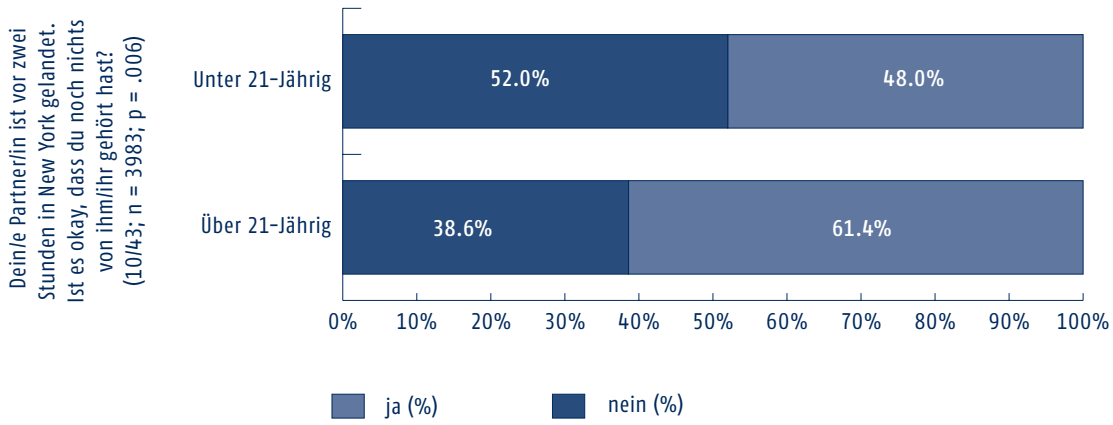
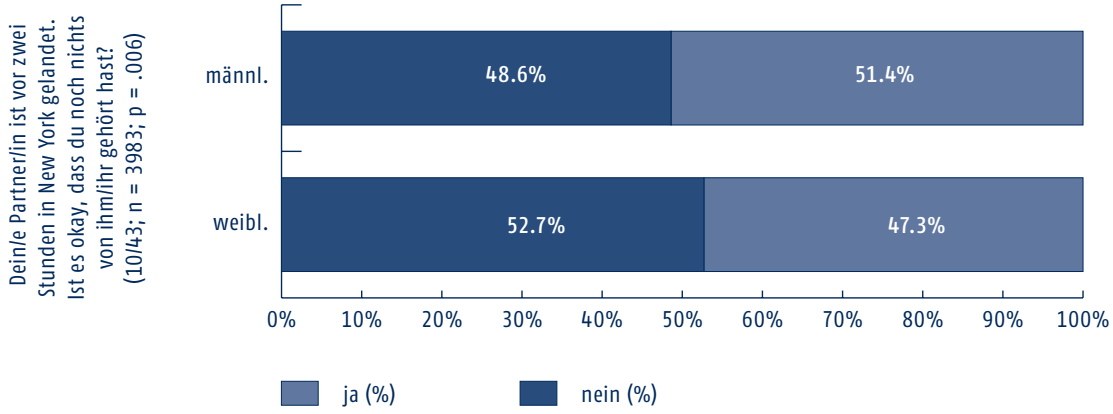


Abb. 4 Akzeptanz eines Kommunikationsaufschubs (10/43, n = 3983; p = .006), differenziert nach Geschlecht



Der Faktor «Vertrauen»

Vertrauen scheint generell eine wichtige Ressource zu sein für das Aufrechterhalten von engen Beziehungen und Freundschaften. In den anonym empfundenen Kontakten auf dem Netz scheint es daher wichtig, dass das Vertrauenskapital dabei nicht verspielt wird. Dies wird in der Frage angesprochen:

– Bettina Marthaler und Christian Hirsig verloren vor lauter Internet und Handy die persönliche Nähe zueinander. Ist es im «Handy-Zeitalter» schwieriger geworden, sich auf sein Gegenüber und das Hier und Jetzt zu konzentrieren. Die neuen Medien machen asozialer oder sozialer? (11/75; n = 719; Ratingskala: asozialer = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, sozialer = Wert 4 und Wert 5)

38.2 % glauben, dass die Medien asozialer machen, 42.6 % sind neutral und 19.2 % glauben, dass die Medien sozialer machen[1]. Angesichts der vielen Internet-«Freunde», mit denen man Kontakt pflegt, scheint es für viele schwieriger geworden, die persönliche Nähe zu bewahren. Der Wortlaut der Aussage zu den vorgestellten Personen («… verloren vor lauter Internet und Handy…») dürfte in dieser Frage das Antwortverhalten allerdings in negativer Weise beeinflusst haben. Dennoch erscheint es plausibel, dass es die Medien faktisch erschweren können, die Beziehungen im Hier und Jetzt zu pflegen. So berichtet Sherry Turkle (2012), dass es vielen Menschen leichter falle, über elektronische Mittel (SMS, Mails) zu kommunizieren, da man effizient und rasch eine gewünschte Antwort kriegt und sich nicht in unangenehme emotionale Situationen wie im realen Leben verstricken muss. Dass Beziehungen im Internet fragil sein können, zeigen auch weitere Fragen, die nicht auf liebende Beziehungen Bezug nehmen:

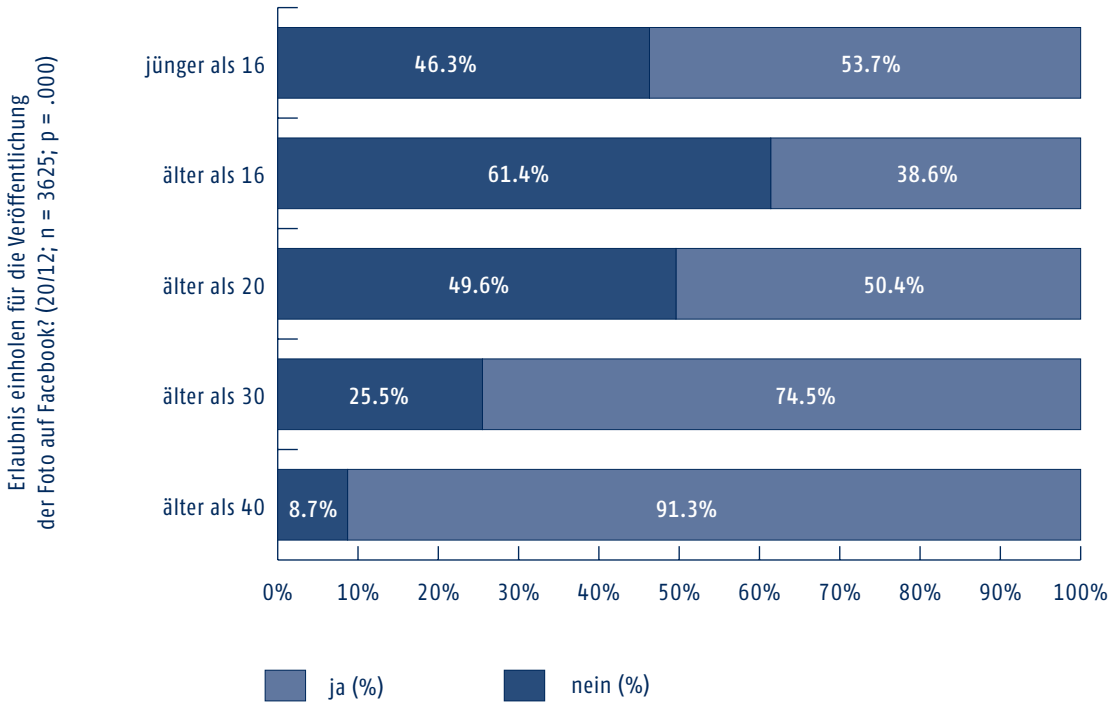
– Ein guter Freund von dir veröffentlicht auf seinem Facebook-Profil ein Bild, das euch zu zweit in den gemeinsamen Ferien zeigt. Hätte er dich vorher um Erlaubnis fragen müssen? (20/12; n = 3628; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).
– Du erhältst eine SMS, vergisst aber zu antworten. Behauptest du, die SMS nie erhalten zu haben? (20/13; n = 43; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).

Auch unter guten Freunden kann man Vertrauen zerstören, wenn man ein Bild ohne Rückfrage auf Facebook publiziert. Jedenfalls meinen dies rund die Hälfte der Befragten (50.2 %). Besonders auffällig ist hier (vgl. Abb. 5) der signifikante Zusammenhang zum Alter (p = .000). Sind es bei den Über-40-Jährigen noch 91.3 %, welche auf die

[1] Überraschend sind hier insbesondere die 42.6 %, welche den neutralen Wert bevorzugen. Dies verweist auf die Schwierigkeit, sich in dieser Frage zu entscheiden.

Erlaubnis pochen, sind dies bei den 16- bis 20-Jährigen nur mehr 38.6 % (bei den Unter-16-Jährigen dann aber doch wieder 53.7 % – ein Faktum, auf das wir auf S. 45 genauer eingehen werden. Was dieses generelle Nein zum Fragen nach Erlaubnis betrifft, so könnten sich hier bei der jüngsten Altersgruppe mit Bezug aufs Netz neue Konventionen durchzusetzen beginnen. Denn bei den vielen Fotos, die Jugendliche oft in ihren Cliquen aufs Netz bzw. auf Facebook stellen, ist es kaum möglich, immer alle nochmals um ihr Einverständnis zu bitten. Möglicherweise gehört es auch zum Konsens mancher Partys, dass hier frei fotografiert und Bilder ins Netz gestellt werden dürfen. Auch im Genderfokus zeigt sich ein deutlicher Unterschied in der Beantwortung: Die weiblichen Befragten gewichten das Einholen der Erlaubnis deutlich höher (52 %) als die männlichen Teilnehmer (48.6 %; p = .02).

Abb. 5 Soll der Freund um Erlaubnis anfragen für die Veröffentlichung des Fotos auf Facebook? Antworten nach Alter differenziert (n = 3625; p = .000)



Die zweite Frage ist genereller gestellt und auch für lockere Beziehungen relevant. Vertrauensverluste sind aber auch in solchen Fällen möglich, wenn das Band der Beziehung immer dünner wird – oder wenn man das Gefühl erhält, beschummelt zu werden. Solche Situationen können die in «Weak Ties» vorgegebene lockere Beziehungsform zusätzlich unterminieren: Das Verdikt in der Frage, ob man schummeln darf, wenn ein SMS beim Beantworten vergessen ging, ist denn auch klar: 81.4 % sind der Meinung, dass das nicht geht – ohne gruppenspezifische Ausprägungen bezüglich Geschlecht oder Alter.

Abkoppeln erlaubt?

«Always On», nämlich die jederzeitige Erreichbarkeit ist eines der ungeschriebenen Gesetze der digitalen Welt. Wie die Regel der Intimität ein zentrales Merkmal der realen Kommunikation ist, so ist die jederzeitige Erreichbarkeit ein Schlüsselmerkmal der Netzkommunikation, das an Bedeutung gewonnen hat, seit immer mehr Menschen über

Flatrates verfügen, die sowohl am Computer wie am Handy eine dauerhafte und nicht mehr zeitabhängig zu bezahlende Verbindung ermöglichen. Dazu kommt die Mobilität mit Handys und Tablets, die wir jederzeit mit uns tragen, so dass wir für alle umfassend erreichbar sind.

Aus dieser Perspektive stellt sich die Frage, ob man nicht die Regeln des Netzes verletzt, wenn man sich abzukoppeln wagt – während sich auf der anderen Seite vom Standpunkt des «real Life» her kritisch rückfragen lässt, ob die totale Erreichbarkeit nicht generell zu noch mehr Stress führt, bis hin zu Überforderung und Überlastung. Zu diesem Komplex gehören die folgenden Fragen:

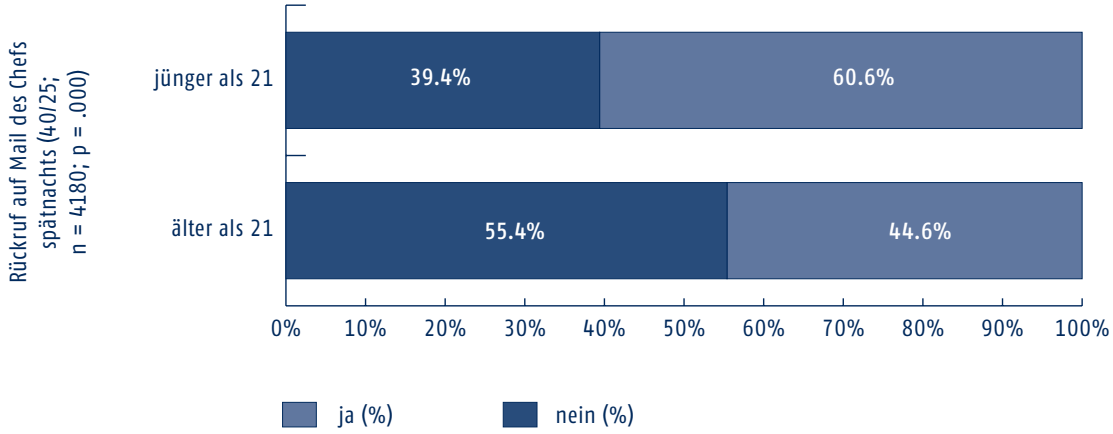
- Hirsig sagt: «Always On» geht nicht. Handy und Internet müsse er zwischendurch bewusst abschalten. Fällt es dir schwer, längere Zeit auf Internet und Handy zu verzichten? Ist es eher schwierig oder einfach? (81 / 56; n = 2863; Ratingskala: schwierig = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, einfach = Wert 4 und Wert 5).
- Laura Nyffeler schätzt es, dass man mit dem Handy immer jemanden erreichen kann, um seine Freuden und Sorgen zu teilen. Internet und Handy ermöglichen uns, überall und jederzeit mit anderen Menschen in Kontakt zu sein. Das macht uns eher asozialer oder sozialer? (11 / 61; n = 1845; Ratingskala: asozialer = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, sozialer = Wert 4 und Wert 5).
- Du erhältst spätnachts eine SMS von deinem Chef mit der Bitte um einen Rückruf. Meldest du dich? (40 / 25; n = 4183; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).

Die Frage nach «Always On» wird im Statement von Hirsig direkt angesprochen: Während 35.1 % den klar geforderten Handy- und Internetverzicht als schwer realisierbar einschätzen, finden dies 35.5 % eher einfach, während der Rest (29.4 %) die unentschiedene Mitte anklickt. Dabei finden die Ältesten (Über 41) den Handy- und Internet-Verzicht noch etwas einfacher, ohne dass sich jedoch ein signifikantes Ergebnis feststellen lässt. Keine Einschätzungsdifferenzen zeigen sich auch bei der geschlechtsspezifischen Betrachtung der Antworten.

Neben der Frage nach der Schwierigkeit des Verzichts stellt sich umgekehrt die Frage, ob die umfassende Erreichbarkeit von den einzelnen nicht auch positiv eingeschätzt werden kann. Denn eine verstärkte Einbindung in den sozialen Raum bedeutet auch, dass man immer jemanden findet, mit dem man seine Sorgen und Freuden teilen kann. Die Frage zur These von Laura Nyffeler zeigt, dass nur 13.1 % die totale Erreichbarkeit mit mehr Asozialität koppeln. Ein grosser Teil (38.6 %) stellte den Slider auf die Mitte, was eher Unsicherheit signalisiert. Fast die Hälfte (48.1 %) der Befragten stehen insgesamt aber auf der positiven Seite – wonach die Erreichbarkeit «sozialer» mache. Zwar ermöglicht «Always On» rein statistisch gesehen, dass uns mehr Leute erreichen können; dennoch wird dies allein von knapp der Hälfte der Befragten mit «sozialer» konnotiert.

Es stellt sich zudem die Frage, ob die umfassende Erreichbarkeit auch als Druck empfunden werden kann – nämlich als Verpflichtung, auch dann online zu sein, wenn man das eigentlich gar nicht möchte. Dieser Druck, der die totale Erreichbarkeit mit sich bringt, wird in der Frage nach dem nächtlichen Rückruf an den Chef aufgenommen. Hier antworten immerhin über die Hälfte (58.9 %) mit «Ja» und würden es nicht wagen, die SMS zu ignorieren. Es zeigt sich in dieser Frage allerdings ein signifikanter Alterseffekt. Sind es bei den Über-40-Jährigen zwei Drittel, die sich nicht melden (65.7 %), so ist das Verhältnis bei den Unter-16-Jährigen genau umgekehrt. Hier würden sich 64.1 % melden ($p = .000$). Dieser Effekt zeigt sich auch aus der Generationenperspektive, wenn man die Grenze zwischen Älteren und Jüngeren auf das Alter von 21 legt.

Abb. 6 Generationsspezifische Einschätzung des Antwortverhaltens auf nächtliches Mail des Vorgesetzten (n = 4180; p = .000)



Offensichtlich sind die Älteren eher bereit, sich dem Anliegen des Chefs zu entziehen, während die Jüngeren es nicht wagen, sich zu widersetzen (Abb. 6). Dies könnte unter anderem auch damit zusammenhängen, dass die Erwachsenen genau wissen, wie die Arbeitszeit arbeitsrechtlich festgelegt ist, während Kinder und Jugendliche noch stärker auf Autoritäten in Familie und Schule fixiert sind – und deshalb auch weniger schnell widersprechen. Letztlich steht hinter der in diesem Item angesprochenen Fragestellung die vor allem in den Antworten der Älteren zum Ausdruck kommende Sorge, dass die Trennung zwischen Arbeits- und Freizeit immer stärker durchlöchert werden könnte – und zwar zu Lasten der Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer. Die weiblichen Befragten (43.1 %) würden sich im Vergleich zu den männlichen Teilnehmenden (39.4 %) der Aufforderung des Chefs klarer widersetzen (p = .010).

Zu diesem Komplex des Abkoppelns gehört zudem, die auf S. 18 beschriebene Frage, ob es vertretbar ist, wenn sich die Partnerin zwei Stunden nach einer Landung in New York noch nicht per Mail oder SMS gemeldet hat. Auch hier sind die Meinungen stark unterschiedlich – gegenüber dem vorherigen Item gibt es aber keinen Alterseffekt – möglicherweise, weil damit kein explizites Autoritätsverhältnis angesprochen ist.

Insgesamt kommt in diesem Fragebereich zum Ausdruck, dass sich sehr viele Angehörige mit dem Anspruch der totalen Erreichbarkeit, wie sie Internet und Handy repräsentieren, schwer tun bzw. rat- und hilflos sind. Als Besitzer von Handys und Smartphones schätzt man es, dass man jederzeit mit anderen in Verbindung treten kann. Dennoch ist man unsicher, ob die Medien einen Zuwachs an Sozialität bedeuten, nur weil man «Always On» ist. Die Studie von Turkle (2012) hat in diesem Zusammenhang gezeigt, dass die Kommunikationen durch die digitalen Medien zwar häufiger, gleichzeitig aber auch oberflächlicher werden. Doch darf man einfach abschalten? Auch hier sind die Meinungen gespalten. Brüskiert man seine Kommunikationspartner – oder haben jene ähnliche Bedürfnisse und sehen das Abschalten als legitimen Schutz der Privatsphäre?

Etwas spezieller ist die Frage nach der Erreichbarkeit am Arbeitsplatz. Hier kommt ein Element der Autorität des Chefs dazu, das bei vielen der Befragten eine Rolle spielt – während andrerseits die klar fixierte Arbeitszeit – gerade bei den Älteren – dafür spricht, die Anmassung nach Kontakten noch um Mitternacht abzulehnen.

Fazit zum Aspekt der Beziehungen im Netz

Zusammenfassend bedeutet dies, dass sich die Regeln zur Gestaltung der Kommunikationsformen vor allem an den bestehenden Konventionen orientieren, die in sozialen Situationen gelten. Diese bestimmen auch das Verhalten der Nutzer digitaler Medien, indem sie in Fällen wie der Gratulation zum Geburtstag oder dem Beileid im Todesfall die überkommenen Verhaltensformen einfordern. Verstärkt wird dies noch durch einen geschlechtsspezifischen Effekt, welcher das «traditionelle» Verhalten der Frauen unterstreicht. Ebenfalls ist gemäss unserer Studie ein Altersfaktor zu berücksichtigen: Die Geltungskraft der überkommenen Traditionen nimmt altersmässig über die Jahre ab – bis hin zu Meinungsdifferenzen von je 50 %. Die Frage stellt sich hier, ob dies eine fortschreitende Erosion darstellt, die sich in Zukunft weiterhin verschärft – so dass neue mediale Formen der Kommunikation die alten langfristig nicht nur aufweichen sondern sogar ersetzen könnten. Nimmt die Akzeptanz der Kommunikation mit digitalen Medien zuerst auf der Ebene der «Weak Ties» zu, so könnte sich dies in Zukunft auch immer stärker auf Situationen ausdehnen, die im Rahmen von «Strong Ties» als enge Beziehungen gelten.

Als ebenfalls wichtige Einflussgrösse zeigt sich das Vertrauen, das bei elektronischer Kommunikation leicht verloren gehen kann – etwa wenn man in einem unbeobachteten Augenblick in eine Mailbox Einblick nimmt, oder wenn man auf eine SMS nicht antwortet. Gerade weil man mit einem relativ anonymen Medium kommuniziert, kann ein Vertrauensverlust sogar schneller geschehen als im realen Leben. Auf jeden Fall ist es irrig zu glauben, dass ein Faktor wie Vertrauen im digitalen Leben vernachlässigbar ist. Hinweise auf die Vertrauenswürdigkeit werden von den Betroffenen sorgfältig zur Kenntnis genommen und registriert, möglicherweise oft mit einem zugrundeliegenden Misstrauen, das unverzüglich reagiert, wenn man entsprechende Anzeichen ortet.

In diesem Zusammenhang kann auch der durch die Medien verordnete Zwang zur Verfügbarkeit rund um die Uhr problematisch werden. Misstrauen wird geschürt, wenn man nicht unverzüglich auf ein Mail oder eine SMS reagiert. Wie weit man sich hier auch einmal eine Auszeit nehmen darf, ist nicht eindeutig. Vor allem die Jüngeren haben weniger Probleme damit, «Always On» zu sein. Die Älteren würden dies eher für sich beanspruchen – vor allem auch dort, wo es um die berufliche Erreichbarkeit geht. Gerade in diesem Bereich ist es wichtig, dass sich klare Regeln herausbilden, die festlegen, wann und wo man sich dem «Allzeit bereit» entziehen und sich in eine geschützte Privatsphäre zurückziehen darf.

3.3 Erziehung – Schule – Arbeitsplatz

Wie zu Beginn dieses Berichts deutlich wurde, sind es vor allem Kinder und Jugendliche, die als «Early Adopters» die digitalen Medien intensiv nutzen und sehr selbstverständlich damit umgehen. Darauf weisen Studien wie JAMES (2012) in der Schweiz und JIM (2012) in Deutschland nachdrücklich hin. Ein Beispiel dazu gibt die JAMES-Studie 2012, wenn sie belegt, dass Jugendliche mittlerweile starke Smartphones-Nutzer sind (vgl. JAMES-Studie 2013, S. 46ff.). Denn nachdem diese Klasse der Handys zu Beginn sehr teuer und für Jugendliche kaum erschwinglich war, hat sich dies mit der Produktion preisgünstiger Geräte in kurzer Zeit verändert. Gemäss JAMES sind Smartphones mit 79 % bei den Jugendlichen inzwischen stark übervertreten im Vergleich zu den traditionellen Handys (mit 21 %). Zwar ist SMS auch heute noch die beliebteste Handyfunktion, welche 91 % der Befragten täglich oder mehrmals pro Woche nutzen. Beliebt sind aber auch weitere internetbasierte Funktionen, die durch Smartphone-Apps auf einfache Weise zu erreichen sind: «Rund zwei Drittel der befragten Handynutzer brauchen das Gerät täglich oder mehrmals pro Woche, um Musik zu hören, um im Internet zu surfen oder als Wecker. Danach folgen Tätigkeiten wie Soziale Netzwerke nutzen (58 %), Fotos/Filme mache (56 %) und Videogames spielen (56 %)» (JAMES-Studie 2013, S. 48). Deutlich wird an diesen Resultaten die bei Jugendlichen stark praktizierte Medienkonvergenz, indem sie aus

verschiedensten Medien surfen (PC, Handy und Tablet). Aber auch das Fernsehen verschiebt sich vom heimischen Fernsehgerät auf Fernsehen am PC, am Tablet oder unterwegs auf dem Handy, wobei die interessierenden Filme auch auf YouTube oder bei Anbietern wie Wilmaa oder Zattoo geschaut werden.

Wenn die heranwachsende Generation nun aber neue Medien besonders intensiv nutzt, so stellt sich die Frage nach dem Mass, in welchem das ohne negative Folgen geschehen kann – und ob bzw. in welchem Ausmass erzieherische Massnahmen von Eltern und Lehrpersonen wünschenswert sind. Die traditionelle Medienerziehung argumentierte hier meist bewahrpädagogisch: Man müsse die Kinder und Jugendlichen vor den negativen Auswirkungen der Medien schützen und aktiv darauf einwirken, dass diese nicht in einem schädlichen Mass Medien konsumierten. In den letzten Jahren hat man in der medienpädagogischen Diskussion dagegen verstärkt erkannt, dass Medien wie der Computer auch positive Ressourcen darstellen – etwa beim Wissenserwerb über das Internet, und dass Medienkompetenzen in der heutigen Welt an sich einen Bildungswert für die Heranwachsenden haben. Wie weit werden dadurch die früheren bewahrpädagogischen Überzeugungen auch in der Bevölkerung – hier repräsentiert durch die Ausstellungsbesucher in Frage gestellt?

Das «richtige» Mass und die Kontrolle der Mediennutzung

In der Stapferhaus-Befragung wurde dieser Problemkreis über verschiedene Items eingekreist. So wurde nach dem Ausmass der Beschäftigung mit Medien gefragt, wobei sich die Fragen auf Computer und Handy beziehen (Fernsehen fehlt in diesem Kontext):

- Ein 12-jähriger Jugendlicher verbringt täglich zwei Stunden mit Computerspielen. Ist das zu viel? (30/17; n = 4497; Nominalskala, nein = -1, ja = 1).
- Ein 10-jähriges Mädchen wünscht sich zu Weihnachten ein Handy. Sollen ihm seine Eltern den Wunsch erfüllen? (30/18; n = 4704; Nominalskala, nein = -1, ja = 1).

Die Umfrage belegt eine Unsicherheit im Verhalten, die zwischen Kontrolle und freier Verfügung schwankt. Ist es zu viel, wenn ein 12-jähriger Jugendlicher täglich zwei Stunden Computerspiele spielt? 59.6 % bejahen diese Frage – bei der älteren Generation sind es satte 73.5 %, bei den Jüngeren noch 58 % (p = .000). Vor allem bei Älteren scheint die in der Presse immer wieder aufgegriffene Computersucht noch ein klares Thema zu sein, während dies bei Jüngeren schon etwas weniger verfängt. Dennoch bleibt der allgemeine Tenor skeptisch. Die männliche Affinität zu Computerspielen zeigt sich wohl auch in der deutlichen Ablehnung des Spielverhaltens durch die weiblichen Befragten: Hier schätzen 71.6 % die Spielzeit von zwei Stunden als zuviel ein. Während dies bei den männlichen Befragten nur knapp die Hälfte so sehen (49.6 %; n = 4497; p = .000).

Ganz anders sieht dies bei der Frage nach dem Weihnachtswunsch aus. Den Handywunsch erfüllen möchte einem 10-jährigen Mädchen schon fast die Hälfte der Befragten, nämlich 41.6 %. Allerdings sind dies bei den Über-21-Jährigen lediglich 25.9 %, bei den Jüngeren hingegen 44.3 % (n = 735; p = .000). Hier spiegeln sich die Zahlen aus empirischen Studien wieder, wonach heute fast alle Kinder und Jugendlichen ein Handy besitzen. In der KIM Studie 2012 wird eine Vollausstattung der Haushalte mit Kindern nachgewiesen, wobei 50 % der Kinder zwischen sechs und dreizehn Jahren über ihr eigenes Handy verfügen. Dieser Anteil steigt bei den 12- bis 19-jährigen Jugendlichen auf 96 % (JIM-Studie 2011). Die Altersdifferenz belegt hier, dass ältere «Verweigerer» mit ihrer Meinung unter den Druck der jüngeren Generation kommen, sie sich viel stärker zugunsten ihrer Altersgenossen äussern. Im Unterschied zur Computerspiel-Frage zeigt sich ein Generationengraben, indem die Älteren deutlich medienskeptischer sind. Beim Weihnachtswunsch lassen sich keine geschlechtsspezifischen Einschätzungsdifferenzen aufzeigen.

Sind aber die technischen Geräte einmal angeschafft, dann stellt sich in einem zweiten Schritt die Frage der Kontrolle: Sollen (oder müssen) Eltern die Nutzung ihrer Kinder kontrollieren oder diese sogar beschränken? Das kann bis zu Verboten oder zu Massnahmen wie in jener Familie führen, bei der die Kinder um 20 Uhr den Laptop, die Playstation und das Handy den Eltern abgeben müssen – bevor sie im Kinderzimmer schlafen gehen. Die elterliche Kontrolle ist bei folgenden Fragen angesprochen:

- Ein 12-jähriges Mädchen ist alleine zuhause. Darf sie im Internet surfen? (30/19; n = 4234; Nominalskala, nein = -1, ja = 1).
- Ein Vater macht sich Sorgen um die Freizeitaktivitäten seines 14-jährigen Jungens. Darf er deswegen ohne ihn zu fragen sein Handy kontrollieren? (30/20; n = 693, Nominalskala, nein = -1, ja = 1).

Bei der Frage, ob ein 12-jähriges Mädchen zuhause allein im Internet surfen darf, sind 71.9 % der Meinung, dass es dies darf; vergleicht man allerdings die verschiedenen Altersklassen, so ergeben sich signifikante Unterschiede.

Abb. 7 Frage nach dem Mass der Medienkontrolle bei 12-jährigem Mädchen und 14-jährigem Knaben bezüglich Handy und Internet aus altersspezifischer Sicht

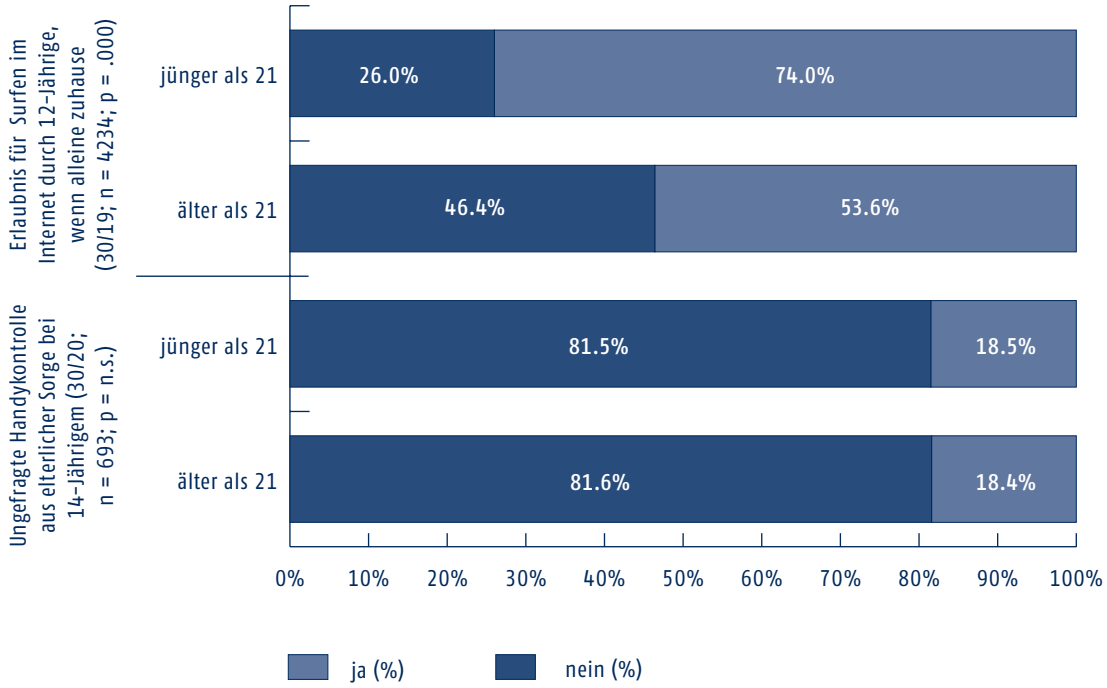
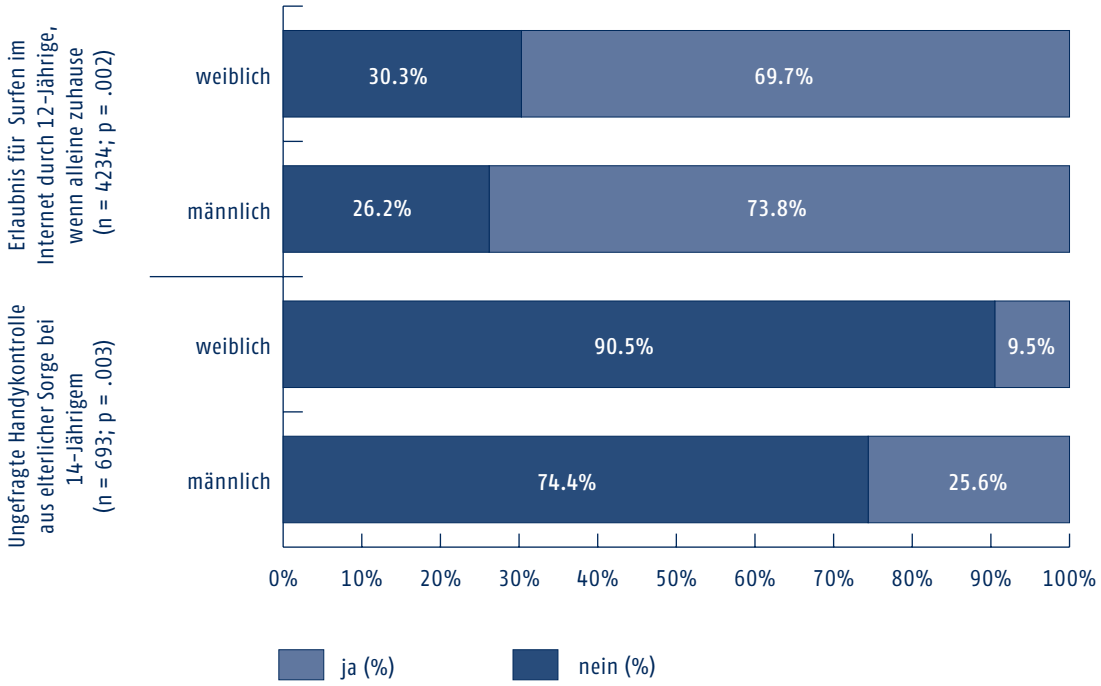


Abb. 8 Frage nach dem Mass der Medienkontrolle bei 12-jährigem Mädchen und 14-jährigem Knaben bezüglich Handy und Internet aus genderspezifischer Sicht



Wie Abbildung 7 zeigt, sind bei den Über-21-Jährigen fast die Hälfte gegenüber dem unkontrollierten Surfen skeptisch (46.4 %), während bei der jüngeren Generation die Ablehnung der Kontrolle deutlich wird (74 %; p = .000). Der detailliertere Fokus zeigt zudem auf, dass die Unter-16-Jährigen zu 77.3 % das Surfen im Internet bei Abwesenheit der Eltern befürworten. Auch die weiblichen und männlichen Befragten finden keine gemeinsame Haltung (Abb. 8): Hier stehen sich die eher befürwortenden männlichen Befragten (73.8 %) und die eher besorgteren weiblichen Teilnehmerinnen gegenüber (30.3 %; p = .002). Offensichtlich geht die Meinung über die Notwendigkeit der Kontrolle bei dieser Frage weit auseinander. Zudem muss offen bleiben, ob die blosse Anwesenheit der Eltern am Internetverhalten bereits etwas änderte, oder ob sie nur das schlechte Gewissen besänftigte.

Während bei der älteren Generation bei dieser Frage immerhin ein klarer Wunsch nach Kontrolle noch spürbar ist, schlägt dies dort um, wo gefragt wird, ob der Vater ohne Rückfrage das Handy seines 14-jährigen Sohnes kontrollieren darf. Satte 81.5 % der Befragten lehnen dies ab. Dies gilt auch für die ältere Generation. Erst im genderspezifischen Fokus ergeben sich Einschätzungsdifferenzen (Abb. 8). Hier stehen die männlichen Befragten einer ungefragten Handykontrolle deutlich moderater gegenüber (N = 693; männlich, Wert ja = 25.6 %; weiblich, Wert ja = 9.5 %; p = .003). Insgesamt heisst dies aber: Auch Jugendlichen wird eine Privatsphäre zugebilligt, die nicht einfach durch Kontrolle überschritten werden darf.

Neben der Medienskepsis – vor allem bei den Älteren – zeigt die Umfrage auch die Offenheit für neue und ungewohnte Kommunikationsformen des Medienzeitalters – etwa bei folgender Frage:

– Du erhältst von einer erwachsenen Kollegin eine SMS in Schweizerdeutsch. Findest du das seltsam? (20/15)

Für 90.2 % der Befragten ist das kein Problem. Denn viele der Jüngeren werden wohl selbst den Konventionen folgen, wonach SMS nahe bei der mündlichen Form der Kommunikation angesiedelt sind – und dementsprechend ihre SMS selbst in Mundart abfassen. Generell scheinen die neuen Konventionen der Mündlichkeit akzeptiert zu werden, die mit dem Schreiben von SMS verbunden sind und auch andere Formen der «kurzen» Kommunikationsform wie die Grusskarten oder Feriengrüsse betreffen. Allerdings ist zu beachten, dass diese Frage nur von 41 Stapferhausbesucherinnen und -besuchern beantwortet wurde. Es könnte sich hier also um eine relativ einseitig zusammengesetzte Mini-Stichprobe handeln, die nicht mit der Auffassung übereinstimmen muss, welche sich bei der Befragung einer umfassenden Gruppe von Besucherinnen und Besuchern ergäbe.

Medien in der Schule

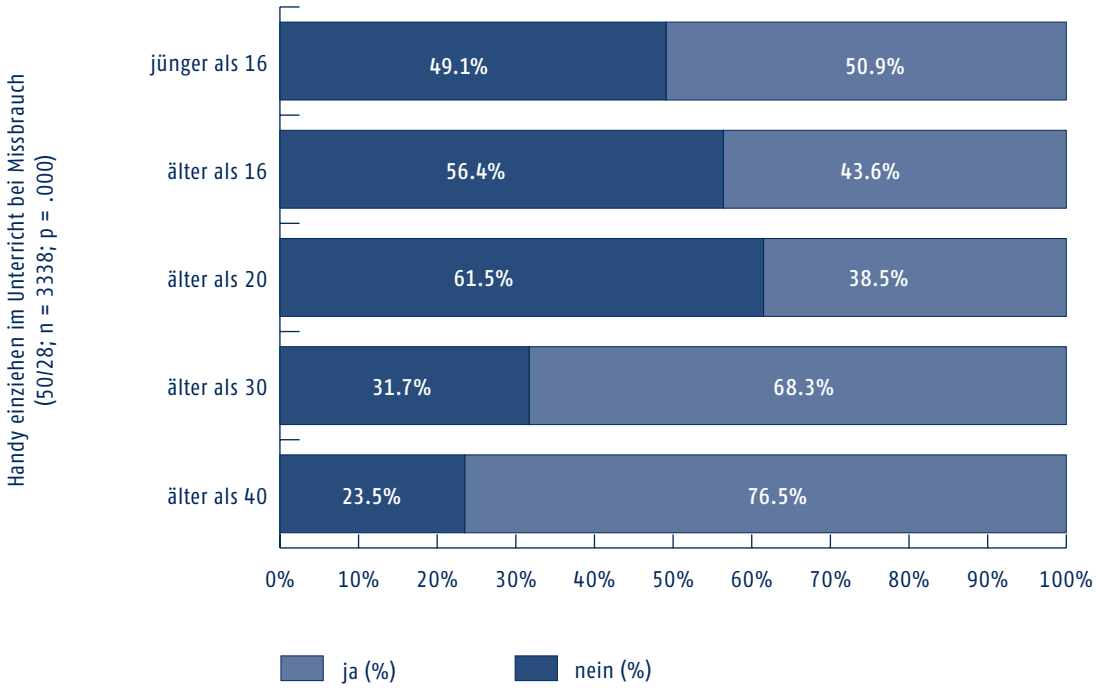
Für Kinder und Jugendliche ist die Schule als ausserhäuslicher Arbeitsplatz wichtig. Doch die Organisation der Institution Schule ist nicht in allen Belangen medienfreundlich. Vielmehr ist hier oft noch deutliche Skepsis gegenüber den neuen Medien spürbar; die Schule wird dann zum Hort einer Gegenwelt stilisiert, wo die Medien eine kleine Bedeutung haben und den Kindern der Wert eines nicht durch Medien vermittelten Alltags aufgezeigt werden soll. Umgekehrt erscheint die Welt der Schule gegenüber der faszinierenden Medienwelt oft langweilig und öde. An diesen Linien scheint im Verhältnis zwischen Medien und Schule ein Spannungsverhältnis zu bestehen, das in mehreren Fragen der Stapferhaus-Interviews aufgegriffen wurde.

- Du sitzt in einer langweiligen Schulstunde oder Sitzung. Schreibst du nebenher E-Mails/SMS? (40/21; n = 3844; Nominalskala, nein = -1, ja = 1).
- Eine Lehrerin erwischt ihre Schülerinnen und Schüler während des Unterrichts immer wieder beim Schreiben von SMS. Darf sie alle Handys einziehen? (50/28; n = 3386; Nominalskala, nein = -1, ja = 1).
- Findest du ein Handy-Verbot an Schulen sinnvoll? (60/34; n = 4320; Nominalskala, nein = -1, ja = 1).

Nebenher im langweiligen Unterricht oder in der langweiligen Sitzung Mails zu schreiben, das geht für etwas mehr als die Hälfte der Befragten nicht (51.9 %). Die von der Frage direkt betroffenen Schülerinnen und Schüler (die Jünger-als-16-Jährigen) finden dies zu 61 % und die älteste Befragtengruppe, die Über-40-Jährigen verneinen dies ebenfalls zu 71.1 %. Abweichend davon antworten allerdings die 16- bis 30-Jährigen: Zu 61 % bejahen sie, dass sie in diesem Fall E-Mails schreiben würden. Es zeigt sich in der Beantwortung ein deutlicher Alterseffekt (p = .000). Auch bezüglich dem Geschlecht der Befragten zeigen sich Differenzen, so bejahen deutlich mehr weibliche Befragte, dass sie die Zeit für zum Nebenher-Schreiben nutzen würden (Ja-Anteil weiblich: 51.1 %, Ja-Anteil männlich: 45.4 %; p = .000).

Bei der Frage nach dem Einzug der Handys ist die Meinung ebenfalls gespalten, wobei eine knappe Mehrheit von 50.9 % die Massnahme akzeptiert. Auch hier muss die Altersverteilung beachtet werden (Abb. 9):

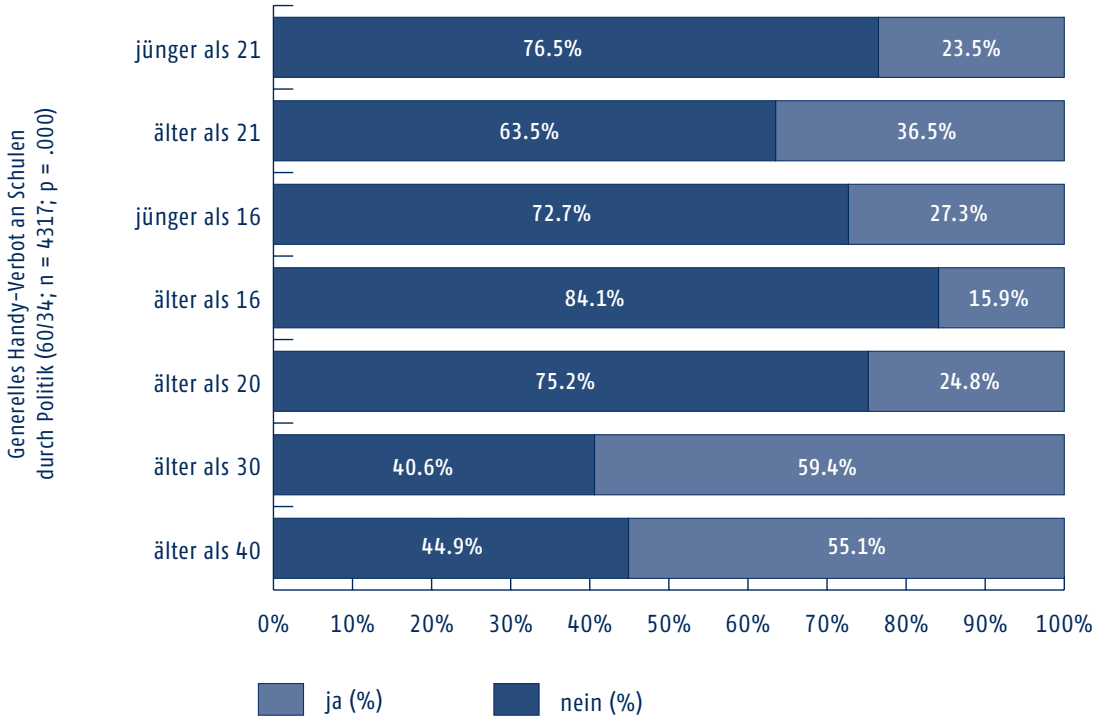
Abb. 9 Handy-Beschlagnahmung durch Lehrperson bei Missbrauch während des Unterrichts



Wie Abbildung 9 zeigt, votieren die Unter-16-Jährigen mit 50.9 % und die Über-30-Jährigen mit rund 70 % für den Handy-Einzug. Bei den 16- bis 30-Jährigen kehrt sich auch hier das Verhältnis um, indem diejenigen in der Mehrheit sind, welche diese Massnahme ablehnen (p = .000).

Noch weiter geht allerdings die Frage zu einem generellen Handy-Verbot in den Schulen (Abb. 10), das 75.2 % der Befragten ablehnen. Dabei zeigt die folgende Abbildung, dass Jüngere einem Verbot in signifikanter Weise (n = 4317; p = .000) kritischer gegenüberstehen als Ältere:

Abb. 10 Zustimmung zu einem generellen Handy-Verbot in Schulen durch Politik aus altersspezifischer Perspektive (n = 4317; p = .000)



Insgesamt verweist die Untersuchung deutlich auf einen Zwiespalt zwischen Freizeit- und Arbeits- bzw. Schulzeit. Auf der einen Seite möchte man verhindern, dass Medien wie das Handy durch private Aktivitäten vom Unterricht ablenken, was zu restriktiven Massnahmen führt, wie sie vor allem von der älteren Generation befürwortet werden. Gleichzeitig sind neue Medien aber auch Ressourcen für einen zeitgemässen Unterricht, wie es in der folgenden Frage zum Ausdruck kommt:

– Ein Schüler benutzt im Geschichtsunterricht sein iPhone, um im Internet nach Informationen zu suchen. Soll der Lehrer ihm dies verbieten? (50/30; n = 4219; Nominalskala, nein = -1, ja = 1).

Hier finden 63 % der Befragten, dass die Lehrperson dieses Verhalten nicht verbieten soll, wobei kein Generationseffekt zu beobachten ist, die männlichen Befragten jedoch die selbstinitiierte Suche im Internet deutlicher unterstützen (männlich: Kein Verbot 65.9 %, weiblich: Kein Verbot 59.5; p = .000).

In einigen weiteren Fragen wird die Beziehung zwischen Schülerinnen und Schülern zu den Lehrpersonen bzw. die Sphäre der Privatheit thematisiert, wobei diese Problematik mit typischen Situationen aus dem digitalen Alltag illustriert wird:

– Eine Lehrerin entdeckt per Zufall, dass eine ihrer Schülerinnen nachts um 2 Uhr noch am Chatten ist. Soll sie sie am nächsten Tag darauf ansprechen? (50/31; n = 36, Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).
– Ein Schüler erstellt seine ganz persönliche Lehrer-Rangliste. Darf er diese ins Internet stellen? (50/32; n = 36, Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).
– Ein Schüler schickt seinem Lehrer eine Facebook-Freundschaftsanfrage. Soll der Lehrer die Anfrage annehmen? (50/29; n = 37, Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert).

Beim nächtlichen Chatten raten 77.8 % der Lehrerin, die Schülerin nicht darauf anzusprechen. Das nächtliche Chatten scheint eindeutig der Privatsphäre zugeordnet zu werden – einem Bereich, wo die Schule nichts zu suchen hat. Mit dem privaten Bereich sind auch die beiden weiteren Fragen verbunden: Zum einen würde die Privatsphäre der Lehrperson verletzt, wenn die Lehrer-Rangliste ins Netz käme. 72.2 % der Befragten befinden denn auch, dass der Schüler diese nicht ins Internet stellen darf. Etwas weniger negativ ist die Reaktion auf die Freundschaftsanfrage an die Lehrperson: 56.8 % meinen, dass diese die Anfrage ablehnen soll. Auch dies stellt die Frage nach der Privatheit ins Zentrum. Jedenfalls befindet die Mehrheit, dass hier zwischen Lehrpersonen und Schülerinnen/Schülern eine klare Grenze bestehen soll. Bei allen drei Fragen ist allerdings die Stichprobe, welche diese Fragen in der Umfrage beantwortete, sehr klein.

Zusammenfassend bedeuten diese Resultate, dass der Umgang mit Medien – und vor allem mit dem Handy – in den Schulen ein Doppelgesicht zeigt. Auf der einen Seite ist die Mehrheit der Befragten der Ansicht, dass Verbote am Platz sind, wo private Aktivitäten vom Unterricht ablenken. Gleichzeitig wird digitalen Medien wie dem Smartphone aber auch ein Bildungswert zugebilligt, der von den Schulen positiv aufgegriffen werden könnte. Deshalb soll es zum Beispiel aus der Sicht der Mehrheit den Schülerinnen und Schülern nicht verboten werden, das iPhone im Geschichtsunterricht zu benutzen.

Insbesondere soll bei der Mediennutzung die Grenze zwischen öffentlichen Schulangelegenheiten und Privatheit respektiert werden – gerade, wenn es um die Social Media geht: So ist es für viele der Befragten problematisch, wenn Lehrerinnen und Lehrer Freundschaftsanfragen ihrer Schülerinnen und Schüler positiv aufnehmen. Denn es kann Informationen zwischen Peers geben, die nicht für die Augen und Ohren der Lehrpersonen bestimmt sind. Auch beim Problem der Lehrer-Rangliste besteht Skepsis. Hier wäre an die Website www.spickmich.de zu erinnern, die zur Zeit der Ausstellung zu heiss umstrittenen Diskussionen geführt hatte. So scheint die Grenze zwischen «öffentlichem Interesse» und «privatem Urteil» verletzt, wenn Lehrpersonen von Schülerinnen/Schülern frei für alle einsehbar im Internet an den Pranger gestellt werden.

Besonders ist bei diesem Problemkomplex darauf zu verweisen, dass es einige Fragen gibt, wo die Jüngsten in ihrem Antwortverhalten Ähnlichkeit mit der Gruppe der Über-40-Jährigen aufweisen, während vor allem die jüngere Erwachsenengeneration (ab 16) in ihren Aussagen eine grössere Medienaffinität belegt (z.B. in der Frage des Handyentzugs). Darauf wird im Schlussteil dieser Studie nochmals zurückzukommen sein (S. 44).

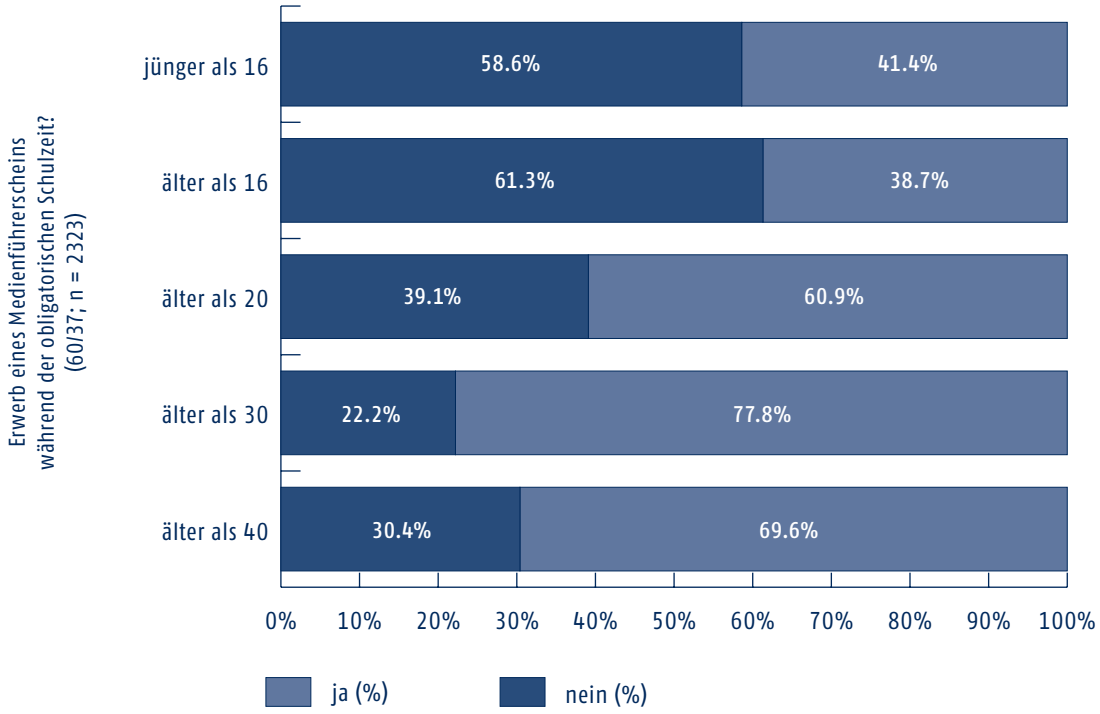
Bildungspolitische Forderungen an die Schule

Die eben dargestellten Fragen belegen, dass die digitalen Medien ein Problemfeld für die Schulen darstellen, das mit vielen praktischen Fragen verbunden ist – wenn Kinder und Jugendliche ihre Handys in den Unterricht mit nehmen, ungefragt das Smartphone für Recherchen benutzen etc. Doch es geht in diesem Bereich nicht allein um die Beschreibung eines Spannungsverhältnisses. Müssten nicht an die Schulen bildungspolitische Forderungen gestellt werden, um die digitalen Medien im Schulalltag besser zu verankern? Darauf machen die folgenden beiden Items aufmerksam:

- Politiker fordern, dass der sinnvolle Umgang mit Medien in der Schule gezielt geübt wird. Während der obligatorischen Schulzeit soll – vergleichbar mit einem Führerschein fürs Auto – ein «Medienführerschein» erworben werden. Unterstützt du diesen Vorschlag? (60/37; n = 2326; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).
- Ist es wünschenswert, dass der Computer an allen Schulen eine so zentrale Rolle spielt wie in der Klasse von Meyenberg? Der Einsatz von Neuen Medien in der Schule ist fragwürdig oder wünschenswert? (21/47; n = 4484; Ratingskala: fragwürdig = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, wünschenswert = Wert 4 und Wert 5).

Die Einführung eines Medienführerscheins an den Schulen befürworten allerdings lediglich 42.6 % der Befragten, wobei kein Gender- dafür ein deutlicher Alterseffekt besteht (Abb. 11): Die Zustimmung nimmt bei den Jüngeren in signifikanter Weise ab (p = .000): Sind es bei den Über-40-Jährigen noch klare 69.6 % so stimmen bei den Unter-16-Jährigen nur noch 41.4 % (bei den 16- bis 20-Jährigen sogar nur 38.7 %) der Einführung eines Medienführerscheins bei. Eine Übersicht dazu gibt Abbildung 11.

Abb. 11 Einführung eines Medienführerscheins während der obligatorischen Schulzeit (n = 2323; p = .000), altersdifferenzierter Fokus.



Die Altersdifferenz könnte damit zusammenhängen, dass die jugendlichen Besucher sich so kompetent im Umgang mit den neuen Medien fühlen, dass sie zu einem guten Teil einen eigentlichen «Medienführerschein» als überflüssig erachten. Es sind eher die Älteren, welche Zweifel am kompetenten Umgang der Jungen haben – wahrscheinlich vor allem im Hinblick auf die kolportierten Gefahren, die mit Medien wie dem Internet verbunden sind.

Ob die Einführung der neuen Medien generell positiv zu bewerten ist, wird an der Frage beurteilt, ob der Computer in der Schule eine so zentrale Rolle spielen solle wie in der an der Ausstellung über ein Video repräsentierten Klasse des Lehrers Meyenberg. Wünschenswert finden dies 58.7 %, neutral urteilen 29.3 %; 12.1 % finden dies dagegen fragwürdig. Nun ist ein solches Item im Rahmen einer Ausstellung zum digitalen Leben in der heutigen Gesellschaft wahrscheinlich zum vorneherein mit einer positiven Tendenz verbunden. Dennoch ist es ein klares Ergebnis von insgesamt 4484 Besuchern, dass nur etwas mehr als 10 % die Einführung des Computers im Unterricht als negativ sehen (dabei 3.7 % stark ablehnend). Diese Einschätzungen erfolgten ohne alters- und geschlechtsspezifische Ausprägungen.

Medien am Arbeitsplatz

Ähnliche Befürchtungen wie für die Schule – dem Arbeitsplatz für Jugendliche und junge Erwachsene – gelten für das Arbeitsleben der Erwachsenen. Einige der damit verbundenen Problemkreise wurden in der Ausstellung im Stapferhaus angesprochen und auch in die Befragung integriert. So wurde generell nach der Bedeutung der digitalen Medien für Wirtschaft und Arbeitswelt gefragt. Dazu gehören folgende drei Fragen:

- Christian Hirsig glaubt, dass durch das Internet Arbeitsprozesse effizienter gestaltet werden können. Was ist deine Erfahrung? Wenn du Internetzugang hast, führt dies eher zu einer zerstreuteren oder effizienteren Arbeitsweise? (41/54; n = 3332; Ratingskala: zerstreuter = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, effizienter = Wert 4 und Wert 5).
- Dank Internet, Computer und Handy hat Christian Hirsig sein Büro immer und überall dabei. Heute brauchen Büroarbeiter nicht mehr unbedingt einen festen Arbeitsplatz, sondern können jederzeit und überall arbeiten. Dies bedeutet eher mehr Zwang oder mehr Freiheit? (41/55; n = 3250; Ratingskala: mehr Zwang = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, mehr Freiheit = Wert 4 und Wert 5).

Insgesamt betonen 41.9 % der Befragten, dass das Internet zu einer effizienteren Arbeitsweise führt, während 22.7 % den Aspekt der zerstreuteren Arbeitsweise hervorheben. Immerhin 35.4 % antworten mit der neutralen Position in der Mitte des Sliders. Dies deutet darauf hin, dass vielen der Antwortenden eine eindeutige Entscheidung schwer fiel, da es auch von der Art der Arbeitstätigkeit abhängt, inwieweit digitale Medien die effektive Gestaltung des Arbeitsplatzes unterstützen. Auf neue Formen einer weniger starren Arbeitsorganisation, die in diesem Zusammenhang möglich sind, verweist die zweite Frage: 58.8 % sehen in den neuen mobilen und flexiblen Formen der Arbeitsprozesse «mehr Freiheit», während lediglich 13.6 % darin den Zwang betonen (neutral: 27.6 %). Die Einschätzungen werden sehr einheitlich abgegeben, sie zeigen keine gruppenspezifischen Unterschiede.

Die insgesamt doch sehr positive Bewertung dieser neuen Arbeitsformen deutet auf einen verstärkten gesellschaftlichen Wandel, der sich auch mental in den Köpfen der Generationen niederschlägt, die mit der Frage nach digitalen Lebensstilen konfrontiert sind. Auch wenn vielen der Befragten noch unklar ist, ob die neuen Arbeitsformen im Rahmen digitaler Medien effizienter als früher sind, so wird die damit verbundene Flexibilität von der Mehrheit grundsätzlich eher als Chance gesehen.

Das Kommunikationsverhalten am Arbeitsplatz

Die Flexibilität, die mit den digitalen Medien möglich wird, lässt auch am Arbeitsplatz die klare Trennung von «öffentlich vs. privat» verschwimmen (dies hat bereits der Berichtsteil zur Schule gezeigt). Die folgenden Fragen nehmen diese Problematik nochmals auf:

- Du sitzt in einer langweiligen Schulstunde oder Sitzung. Schreibst du nebenher E-Mails/SMS? (40/21; n = 3844; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).
- Dein Chef will nicht, dass am Arbeitsplatz private E-Mails gecheckt werden. Tust du es trotzdem? (40/22; n = 795; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).
- Bernische Staatsangestellte dürfen ab 2014 während der Arbeitszeit nicht mehr auf Facebook zugreifen. Findest du das Sperren von Facebook am Arbeitsplatz sinnvoll? (60/36; n = 49; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).
- Darf man in einer geschäftlichen Mail Smileys verwenden? (40/24; n = 58; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).

Die erste Frage wurde bereits im Schulbereich interpretiert, da sie gleichzeitig auf Arbeitsplatz und Schule bezogen ist. Etwas mehr als die Hälfte der Befragten (52 %) reagieren negativ auf das Nebenher-Schreiben von E-Mails – allerdings mit einem Alters- und Gendereffekt: Wer jünger ist kann dies eher akzeptieren (p = .000) und die weiblichen Befragten möchten sich eher diese Freiheit herausnehmen (p = .000). Stärker auf den Arbeitsplatz bezogen ist die anschliessende Frage, die in eine ähnliche Richtung zielt. Auch hier finden 63 % dass man gegen den Willen des Chefs keine private E-Mail checken darf. Auch hier ist es vor allem die mittlere Generation (20–40), welche lediglich zu 40 bis 50 % dagegen hält. Weitaus am kritischsten argumentieren die Unter-16-Jährigen, die mit 72.1 % befinden, dass dies nicht angeht.

Dass private «Nebenbeschäftigungen» vom Arbeitgeber nicht gern gesehen werden, ist auch der Tenor beim Facebook-Verbot für die bernischen Staatsangestellten. Hier akzeptieren in der Umfrage 57.1 % das Sperren, wobei infolge der geringen Fallzahlen keine differenziertere Auswertung erfolgen kann. Die letzte Frage betrifft das Einsetzen von Smileys – einem Attribut des privaten Mailverkehrs – in den Kontext von Geschäftsbriefen. 77.6 % äussern sich dazu negativ. Auch dies unterstützt den generellen Trend im Rahmen des Kommunikationsverhaltens, wonach private und geschäftlich Kommunikation und Arbeit auseinanderzuhalten und nicht zu vermischen sind.

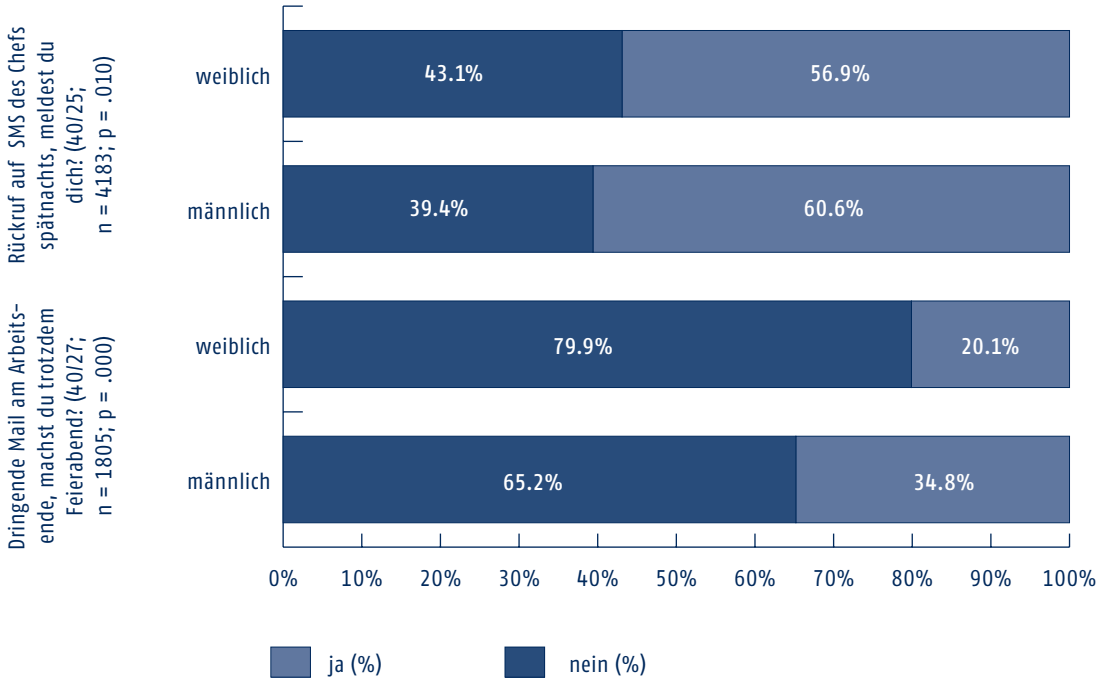
Umgekehrt kann es aber auch von Seiten der Wirtschaft zu Übergriffen kommen, wie dies die nächsten zwei Items deutlich machen:

- Du erhältst spätnachts eine SMS von deinem Chef mit der Bitte um einen Rückruf. Meldest du dich? (40/25; n = 4183; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).
- In dem Moment, in dem du den Computer runterfahren möchtest, erhältst du eine E-Mail mit dem Betreff «Dringend». Machst du trotzdem Feierabend? (40/27; n = 1805; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).

Bei dem Item nach dem Rückruf spätnachts, auf welches schon im Zusammenhang mit der Problematik des «Always On» (S. 21) eingegangen wurde, wenden sich 58.9 % gegen ein solches Ansinnen, wobei die Bereitschaft, sich zu melden, bei den Älteren (nein = 44.6 %; p = .000) und bei den weiblichen Befragten (nein = 43.1 %; p = .010) am Kleinsten ist.

Analog zu diesem Item ist die Frage nach dem dringenden E-Mail nach Arbeitsschluss formuliert. 73.1 % sind hier bereit, den Arbeitsschluss aufzuschieben. An der Schnittstelle von Arbeit und Freizeit sind auch 83.6 % der Über-40-Jährigen dieser Meinung und bestehen nicht auf sofortigem Arbeitsschluss (p = .009). Auch die weiblichen Befragten sind mit 79.9 % eher bereit, die Mail noch zu beantworten (p = .000). Diese Fragen verweisen nochmals auf das Problem des «Always On» im Bereich der Arbeitsorganisation, wobei das Verständnis der Jüngeren grösser scheint, dass die digitalen Medien einen solchen Anspruch setzen (dürfen). Zwar gibt es eine mehrheitsfähige Meinung, die vor allem von den weiblichen Befragten gestützt wird, welche sich – wie das erste Item zeigt – vor krassen Übergriffen schützen will; dennoch ist die Bereitschaft bei allen Befragten hoch, den Arbeitsschluss einmal in einem dringenden Fall hinauszuschieben (Abb. 12).

Abb. 12 Klare Trennung zwischen Arbeit und Freizeit durch die weiblichen und männlichen Befragten – dafür wird auch Überzeit am Arbeitsplatz ausnahmsweise toleriert



3.4 Weitere Aktivitätsbereiche im Rahmen digitaler Medien

Einige weitere Aspekte, die in der Stapferhaus-Ausstellung befragt wurden, sind auf den nächsten Seiten in lockererer Abfolge dargestellt. Sie richten den Blick auf weitere Perspektiven zur Frage nach den digitalen Lebensstilen und ergänzen die zentralen Bereiche der Befragung. Es handelt sich dabei um folgende Bereiche:

- Die Problematik der Computerspiele,
- Wissen und Informationen über das Netz gewinnen,
- Pornografie,
- Digitale Medien und Demokratie,
- Daten sammeln versus Persönlichkeitsschutz.

Die Problematik der Computerspiele

Die Verantwortlichen der Ausstellung haben die Umfrage relativ stark auf das Thema der Computerspiele bezogen – ein Bereich der insbesondere die jugendlichen Besucherinnen und Besucher ansprach. Damit wird eine differenzierte Beurteilung von Aspekten der Computerspiele möglich. Ein erster Bereich zum Verhältnis von virtueller Spielewelt und dem realen Alltag wurde bereits zuvor dargestellt (vgl. S. 14). Hier wurde deutlich, dass die Mehrzahl der Befragten durchaus Gefahren sehen, dass diese Spiele zu einem Realitätsverlust führen können.

Gleichzeitig stellt sich bei diesen Games auch die Frage nach der sozialen Vereinsamung oder einem Suchtpotenzial, was oft als weitere Gefahr der intensiven Beschäftigung mit Computergames genannt wird. Einige Aspekte dieser Problematik werden von der Umfrage aufgenommen.

Gegen das Argument der Vereinsamung wird häufig eingewandt, dass die heutigen Computerspiele die Spielenden in den künstlichen Welten immer weniger allein lassen; denn die Spiele werden häufig in Gruppen gespielt, die über WLAN vernetzt sind oder sich an LAN Partys treffen. Damit stellen sich Fragen wie:

- Tim Candrian spielt nie alleine Egoshooter, sondern ist über das Internet mit vier bis fünf Leuten im Kontakt, denen er vertraut. Teamgeist ist ihm wichtig. Wie denkst du über solche «Internet-Kollegen»? Für die Kontakte im «echten Leben» sind sie eine Bedrohung oder eine Bereicherung? (11/45; n = 4125; Ratingskala: Bedrohung = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, Bereicherung = Wert 4 und Wert 5).
- Steve Bass spricht von emotionalen Begegnungen im Spiel World of Warcraft, wenn beispielsweise andere Spieler ihm in schwierigen Situationen zu Hilfe kommen. Wie denkst du über solche «Internet-Kollegen»? Solche Internet-Spielkameraden sind für «reale» Beziehungen eher eine Bedrohung oder eine Bereicherung? (11/52; n = 839; Ratingskala: Bedrohung = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, Bereicherung = Wert 4 und Wert 5).

Wie weit sind nun Beziehungen im Netz, die über Computerspiele laufen, eher eine Bedrohung oder eine Bereicherung für das «echte» Leben? 25.8 % sehen darin eine solche Bedrohung, während 42.6 % unsicher sind und die Mitte anwählen. Immerhin 32.6 % betonen die Bereicherung. Ähnlich ausgerichtet ist die Frage nach den emotionalen Begegnungen in World of Warcraft. Die dabei gefundenen Spielkameraden werden von 33.7 % der Befragten eher als Bedrohung von realen Beziehungen eingeschätzt. Neutral sehen dies 39.5 % der Befragten, während 26.8 % damit eine Bereicherung verbinden. Die Bedrohung übertrifft bei diesem Item also die Bereicherung. Bei beiden Fragen wird jedoch deutlich, dass die Mitte an der Spitze der Nennungen steht – was als Unsicherheit interpretiert werden kann, sich auf einer der beiden Seiten festzulegen. Es zeigen sich auch keine gruppenspezifischen Ausprägungen im Antwortverhalten.

Computerspiele stehen zudem generell unter Verdacht von negativen Persönlichkeitsentwicklungen, die durch das intensive Spielen gefördert werden können. Einerseits ist es die Gewalthaltigkeit vieler Spiele, die kritisiert wird. Dann wird darin auch ein Suchtpotenzial nach dem Muster von exzessiven Spielern vermutet, welche ihr Studium und ihre Ausbildung vernachlässigen und nur noch am Bildschirm anzutreffen sind. Die folgenden Fragen nehmen diesen Problemkreis auf:

- Tim Candrian spielt regelmässig so genannte Killergames. Er glaubt aber nicht, dass er dadurch gewalttätiger wird. Was denkst du: Durch das Spielen solcher Games wird die Gewaltbereitschaft grösser oder kleiner? (71/46; n = 2867; Ratingskala: grösser = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, kleiner = Wert 4 und Wert 5).
- Elektronische Games und das Internet bieten neue Möglichkeiten von virtuellen Erlebnissen und fördern damit vor allem Realitätsflucht/Sucht oder Entspannung/Spielsinn? (81/58; n = 3338; Ratingskala: Flucht/Sucht = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, Entspannung/Spielsinn = Wert 4 und Wert 5).
- Mirjam Candrian spricht davon, dass Computer-Games süchtig machen können. Das Gefühl nicht mehr aufhören zu wollen ist bei einem Computer-Game im Vergleich zu einem Buch grösser oder kleiner? (81/50; n = 3692; Ratingskala: grösser = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, kleiner = Wert 4 und Wert 5).
- Regina Bass spricht vom Suchtpotenzial von Games wie World of Warcraft und der Schwierigkeit sich abzugrenzen. Das Gefühl, nicht mehr aufhören zu wollen, ist bei einem Online-Game im Vergleich zu einem Buch eher grösser oder kleiner? (81/59; n = 752; Ratingskala: grösser = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, kleiner = Wert 4 und Wert 5).

Zur Frage der Gewaltbereitschaft, die durch Computerspiele verstärkt werden könnte, meinen 33 % der Befragten, dass sich diese vergrössere, während 23.4 % meinen, dass diese kleiner werde. Die grösste Gruppe wählt mit 43.7 % auch hier die Mitte aus. Dies zeigt, dass die alte These der Katharsis, wonach Gewaltspiele über die damit verbundene Triebabfuhr die Gewaltbereitschaft verringere, lediglich noch von einer Minderheit vertreten ist. Die grösste

Gruppe ist dagegen von Unsicherheit über diese Frage geprägt. In eine ähnliche Richtung zielt die zweite Frage, wobei hier jedoch stärker das Suchtpotenzial angefragt wird. Dass Games suchtfördernd sind und die Flucht aus der Realität unterstützen, finden 29.2 % der Befragten, während 32.3 % die Entspannung betonen. Doch auch hier ist die grösste Gruppe jene der Unentschiedenen (38.5 %). Etwas eindeutiger sind die Resultate bei der letzten Frage: Gegenüber dem Buch wird das Suchtpotenzial von Computergames von 47.1 % als grösser und nur von 18.6 % als kleiner eingeschätzt. Hier geht die Zahl der Unentschiedenen auf 34.4 % zurück. Die traditionelle Hochschätzung des Buchs, die in unserer Kultur vorherrscht, wird damit noch einmal bestätigt. Die letzte Frage dehnt die Frage des Suchtpotenzials auf Online-Spiele wie World of Warcraft aus. Auch hier wird dem Buch von 55.7 % der Befragten ein geringeres Suchtpotenzial zugebilligt. 15.9 % erachten dieses als grösser und 28.3 % wählen die neutrale Mitte als Antwort. Die Beantwortungen der beiden letzten Fragen unterscheiden sich also nicht wesentlich.

Wenn es um die Fragen der Gefahren geht, dann scheint vor allem die Verunsicherung gross, da bei der Beantwortung über den Slider des iPads oft die Mitte am Häufigsten gewählt wird. In zweiter Linie werden die Gefahren herausgestellt, während die Abnahme von Gewaltbereitschaft oder eine positive Einschätzung gegenüber dem Buch von einer Minderheit genannt wird. Zu diesen Einschätzungen unterscheiden sich die Antworten der Analysegruppen in der Stichprobe nicht.

Wie heikel die gesellschaftliche Akzeptanz von Computergames insgesamt gesehen wird, zeigt sich bei den Antworten zum nachfolgenden Item:

– Du spielst regelmässig und leidenschaftlich Computerspiele: Erwähnst du das in deinem Bewerbungsdossier? (40/26; n = 863; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).

Hier wird nach der Einschätzung zur Akzeptanz der Computerspiele bei einer persönlichen Bewerbung um eine Arbeitsstelle gefragt – nämlich inwieweit Firmen nach der Ansicht der Befragten das Spielen als positiv oder negativ für eine Bewerbung ansehen – auch wenn dies nicht in einem direkten Bezug zu Anforderungen des Arbeitsplatzes steht. Immerhin 83.2 % würden das Computerspielen nicht erwähnen, weil sie dies eher mit negativen Attributen («Computersucht») verbinden. Vom Alterseffekt nimmt diese Meinung zwar etwas ab – je jünger die Antwortenden sind; dennoch bleibt das Verdikt auch bei den Unter-16-Jährigen mit 78.6 % eindeutig (p = .001). Die weiblichen Befragten stellen sich klar gegen eine Erwähnung in einem Bewerbungsschreiben; die negative Konnotation von Computergames wird wohl deutlicher empfunden (nein = 90.1 %; p = .000).

Die möglichen negativen Seiten der Computerspiele kommen nicht allein an solchen Vorbehalten zum Ausdruck. Sie werden dort explizit angesprochen, wo es um die politische Frage geht, ob Killerspiele nicht verboten werden müssten:

– In der Politik wird ein Verbot von sog. «Killerspielen» debattiert. Sollte man deiner Meinung nach «Killerspiele» verbieten? (60/33; n = 4209; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).

Ein Verbot befürworten bei den Ausstellungsbesuchern lediglich 31.3 % der Befragten. Die Unsicherheit bei den Fragen von Gewalt und Suchtpotenzial von Computergames scheint hier zur Folge zu haben, dass man ein direktes Verbot als zu hart empfindet. Dies wird noch deutlicher, wenn man die Altersverteilung einbezieht.

Abb. 13 Zustimmung zu einem Verbot für Computergames aus alterspezifischem Fokus (n = 4209; p = .000)

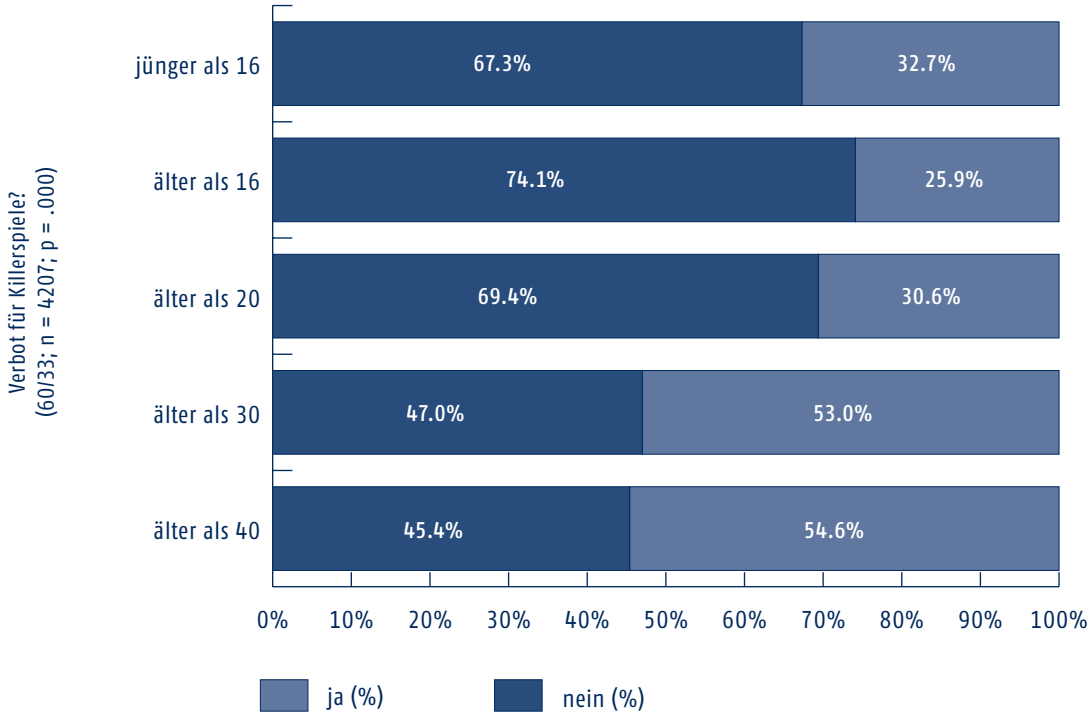
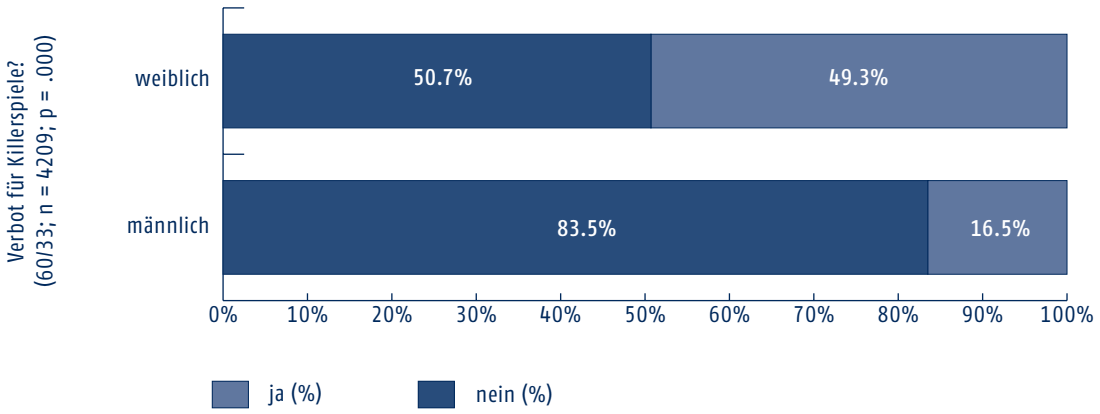


Abbildung 13 zeigt, dass die Jüngeren sehr viel häufiger ein Verbot solcher Spiele ablehnen. Sind es bei den Über-40-Jährigen erst 45.4 %, so sind es bei den Jüngsten 67.3 %, wobei die 16- bis 30-Jährigen auch hier einen noch höheren Wert erreichen. Vor allem die junge Generation, die im digitalen Zeitalter aufgewachsen ist und selbst am intensivsten Erfahrungen mit Computergames gesammelt hat, lehnt also ein solches Verbot mit grosser Mehrheit ab. Sehr deutlich treten dagegen die weiblichen Befragten für ein Verbot von Computerspielen ein (Abb. 14). Hier zeigen sich die grössten Einschätzungsdifferenzen:

Abb. 14 Zustimmung zu einem Verbot für Computergames aus genderspezifischem Fokus (n = 4209; p = .000)

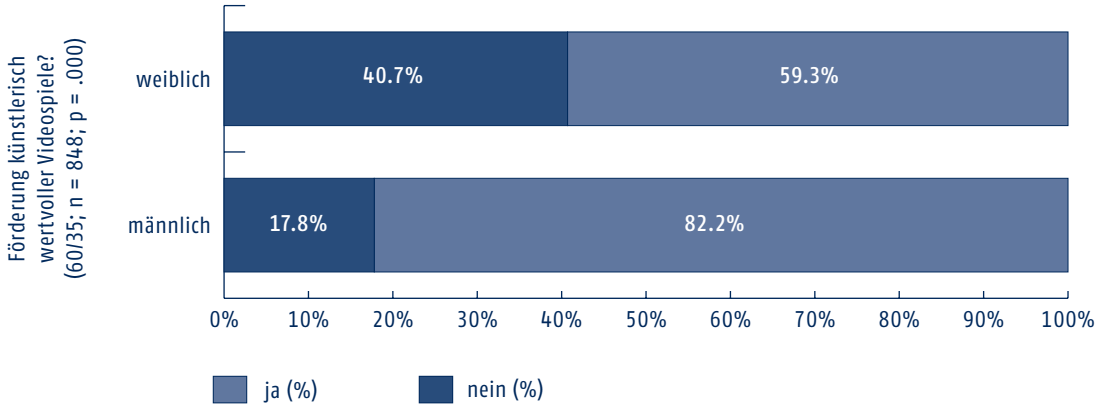


Allerdings steht politisch nicht allein das Verbot von Computerspielen auf der Traktandenliste. Auf der anderen Seite gibt es im schweizerischen Kulturbetrieb Bestrebungen, solche Produkte vermehrt unter ästhetischen Gesichtspunkten zu betrachten. Dazu ergab sich folgende Interviewfrage:

– Die Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia fördert in Zukunft neben anderen Künsten auch die Produktion von künstlerisch wertvollen Videospielen. Findest du das gut? (60/35; n = 848; Nominalskala, nein = Wert -1, ja = Wert 1).

Positiv finden dies 73.2 %. Dies zeigt, dass es unter den Befragten keine grundsätzliche Ablehnung der Kultur gibt, die sich unter den digitalen Medien zu entfalten beginnt. Man möchte keine zu einschränkenden Verbote und ist einverstanden damit, dass Computerspiele als künstlerisch wertvoll eingeschätzt werden können. Deutliche Bewertungsunterschiede zeigen sich auch hier zwischen den Geschlechtern (Abb. 15). Die weiblichen Befragten stehen einer staatlichen Förderung von Videospielen klar skeptischer gegenüber, auch wenn diese künstlerisch wertvoll sind (n = 848; p = .000).

Abb. 15 Genderspezifische Einschätzungen der staatlichen Förderung von künstlerisch wertvollen Videospielen (n = 848; p = .000)



Wissen und Informationen über das Netz gewinnen

In der Stapferhaus-Umfrage werden nicht nur die problematischen Bereiche angesprochen, die mit den neuen Medien verbunden sind. Vielmehr sind auch die neuen Ressourcen wichtig, die sie den Menschen im Internetzeitalter anbieten. Vielen wurde dies erstmals bewusst, als die Internet-Enzyklopädie von Wikipedia traditionelle Lexika wie den Brockhaus zu verdrängen begann. Durch die Mitarbeit der Internet-Gemeinde sollte ein Lexikon entstehen, das aktueller und genauso fundiert wie die früheren kommerziellen Enzyklopädien war. Allerdings gibt es auch immer wieder Stimmen, welche die Qualität von Wikipedia anzweifeln. Zur Recherche im Netz wurde in der Umfrage folgende Frage formuliert:

– Eine Recherche startet Thomas Meyenberg mit Google und Wikipedia. Diese Dienste bestimmen immer mehr, was richtig und was falsch ist. Gedruckte Nachschlagwerke (z.B. Lexika) werden weniger wichtig. Diese Entwicklung ist bedenklich oder begrüssenswert? (21/48; n = 4519; Ratingskala: bedenklich = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, begrüssenswert = Wert 4 und Wert 5).

Bedenklich finden diese Entwicklung lediglich 19.7 % der Befragten. Neben 37 % der Unentschiedenen finden diese Entwicklung 43.5 % begrüssenswert. Es können keine Einschätzungsunterschiede zwischen den Analysegruppen festgestellt werden. Dies deutet darauf hin, dass Wikipedia als Instrument der Wissensspeicherung heute weitgehend anerkannt ist. Auch die Qualität der Informationen ist heute viel weniger ein Stein des Anstosses als noch vor einigen Jahren. Jedenfalls hat sich Wikipedia gegen die kommerziellen Anbieter durchgesetzt, so dass die Informationsanbieter von Print-Lexika zunehmend gezwungen waren, ihre kommerziellen Geschäftsmodelle zu verändern. Die grundsätzliche Frage, wie weit die «Weisheit der Vielen» mit derjenigen von Expertinnen und Experten mithalten kann wird in einer eigenen Frage thematisiert:

– Die Geschäftsidee von Christian Hirsig gründet auf dem Glauben an die «Weisheit der Vielen», wonach mehr Personen ein besseres Ergebnis erzielen als eine kleine Gruppe. Das bekannteste Beispiel dafür ist Wikipedia, wo jeder mitschreiben kann. Wenn mehr Menschen an einem (Wissens-)Produkt arbeiten, nimmt die Qualität eher ab oder zu? (21 / 53; n = 1218; Ratingskala: abnehmend = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, zunehmend = Wert 4 und Wert 5).

Zu dieser Frage nach der Bedeutung der sog. «Schwarmintelligenz» finden 39.4 % dass die Qualität abnimmt. 25.3 % sind unentschieden, während 35.3 % befinden, dass die Qualität zunehme. Auch hier können keine gruppenspezifischen Einschätzungsdifferenzen nachgewiesen werden. Dies zeigt, dass die Verlagerung des Expertenwissens an die «Wisdom of the Crowd» trotz allen Erfolgen von Institutionen wie Wikipedia nicht unumstritten ist. Immerhin ist auffallend, dass es gegenwärtig immer häufiger akzeptiert wird, wenn Artikel aus Wikipedia an Schulen und Hochschulen als Referenz zitiert werden, während dies vor wenigen Jahren noch als fast undenkbar erschien.

Pornografie

Oft wird darauf hingewiesen, dass das Netz einer Flut von pornografischen Bildern und Texten Raum gegeben habe. Unter den Gefahren des Internets wird dies an einer der obersten Stellen thematisiert. In der Stapferhaus-Umfrage gab es dazu die folgende Frage:

– Durch das Internet ist Pornografie so leicht zugänglich wie noch nie. Das ist für unser reales Sexualleben fragwürdig oder wünschenswert? (71 / 49; n = 4017; Ratingskala: fragwürdig = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, wünschenswert = Wert 4 und Wert 5).

Die Befragten betonten zu 39.6 % die Fragwürdigkeit der Pornografie. 37.4 % verorten sich in der neutralen Mitte, während immerhin 22.9 % diese für das Sexualleben als wünschenswert bezeichnen. Es zeigen sich in der Beantwortung auch keine relevanten Einschätzungsunterschiede zwischen den unterschiedlichen Altersgruppen und dem Geschlecht.

Die positiven Einschätzungen liegen erstaunlich hoch, belegen sie doch, dass die Pornografie als Aspekt der Sexualität in der digitalen Gesellschaft mindestens für einen Teil der Menschen kein Tabu mehr darstellt. Offensichtlich können viele Menschen der Pornografie sogar einen positiven Sinn abgewinnen. Die Frage nach der Sexualität im Internet wird leider in der Umfrage nicht vertieft. Interessant und weiterführend wären Fragen zu Flirt- und Partnerschaftsportalen oder zur Frage, wieweit pornografische Filme und Bilder vom Netz heruntergeladen werden. Aber auch generell wäre zu vertiefen, ob und wie sich die Einstellung zur Sexualität durch die leichtere Zugänglichkeit von solchen Inhalten durch das Netz verändert hat.

Die digitalen Medien und die Demokratie

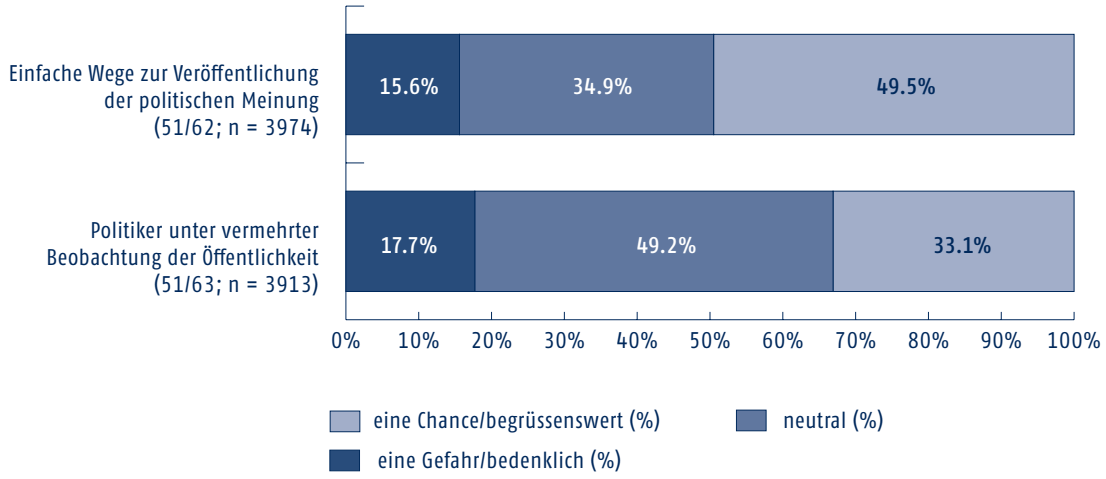
Viel diskutiert ist die in Hinblick auf die sozialen Medien verhandelte Frage nach neuen Formen politischen Handelns, die mit den digitalen Medien aufgekommen sind. So wird immer wieder darauf hingewiesen, wie der amerikanische Präsident Obama neue Medien wie Facebook geschickt für seine Wahlkampagnen nutzte. Aber auch mit dem arabischen Frühling verbanden viele Kommentatorinnen und Kommentatoren die Mobilisierungseffekte durch Handy, SMS, Twitter etc. Folgende Fragen nehmen den Zusammenhang von Politik und Medien auf:

- Es war noch nie so einfach wie im Internetzeitalter, seine politische Meinung zu veröffentlichen. Dies ist für unsere Demokratie vor allem eine Gefahr oder eine Chance? (51 / 62; n = 3974; Ratingskala: eine Gefahr = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, eine Chance = Wert 4 und Wert 5).
- Im Internetzeitalter stehen die Politiker/innen vermehrt unter Beobachtung. Bürger/innen sind nicht mehr auf das Radio, das Fernsehen oder Zeitungen angewiesen, um (auch vertrauliche) Informationen zu veröffentlichen. Diese Entwicklung ist in einer Demokratie bedenklich oder begrüssenswert? (51 / 63; n = 3913; Ratingskala: bedenklich = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, begrüssenswert = Wert 4 und Wert 5).

Die niederschwellige Zugänglichkeit sehen 15.6 % der Befragten als bedenklich an, während 49.5 % dies als Chance für die Demokratie begreifen (unentschieden sind 34.9 %). Immerhin die Hälfte der Befragten sieht also in den digitalen Medien eine demokratiefördernde Komponente für zukünftige politische Auseinandersetzungen. Man könnte vermuten, dass dies vor allem von den Jüngeren noch akzentuiert wird, da diese als eher machtlose Generation damit neue Instrumente erhalten, um ihre Meinung zum Ausdruck zu bringen (Abb. 16). Legt man die Grenze zwischen Jüngeren und Älteren bei 21 Jahren an, so zeigt es sich denn auch, dass die Jüngeren hier tendenziell positiver argumentieren (51.4 % Zustimmung gegenüber 44.9 % bei den Älteren; p = .082) Die männlichen und die weiblichen Befragten antworten dagegen sehr einheitlich.

Mit der zweiten Frage wird angesprochen, dass Politiker im Zeitalter des Internets unter Dauerbeobachtung stehen, da Bürgerinnen und Bürger mit dem Internet auch vertrauliche Informationen öffentlich machen können (Abb. 16). Für die Befragten ist dies zu 17.7 % bedenklich, während diese Entwicklung von 33.1 % begrüsst wird. Weit in der Mehrheit sind hier aber die Unentschiedenen (mit 49.2 %). Offensichtlich ist es nicht klar, wie diese Frage zu beurteilen ist. Offenheit und Transparenz als wesentliche Werte einer Demokratie stehen gegenüber Übergriffen auf die Sphäre der Persönlichkeit, die manche Personen, die an Politik interessiert sind, dazu führen, eine Karriere in diesem Feld für sich auszuschliessen.

Abb. 16 Einschätzungen zu den digitalen Medien im politischen Alltag



Die Frage ist zu diesem Thema allerdings etwas einseitig gestellt. Zwar stehen die Politiker vermehrt unter Beobachtung. Sie sind allerdings nicht allein Opfer, sondern benutzen Kommunikationsformen wie Websites, Facebook oder Twitter auch sehr gezielt für die eigene Karriere und die damit verbundenen Anliegen. Auch hier stellen sich also eine Vielzahl an wichtigen Anschlussfragen.

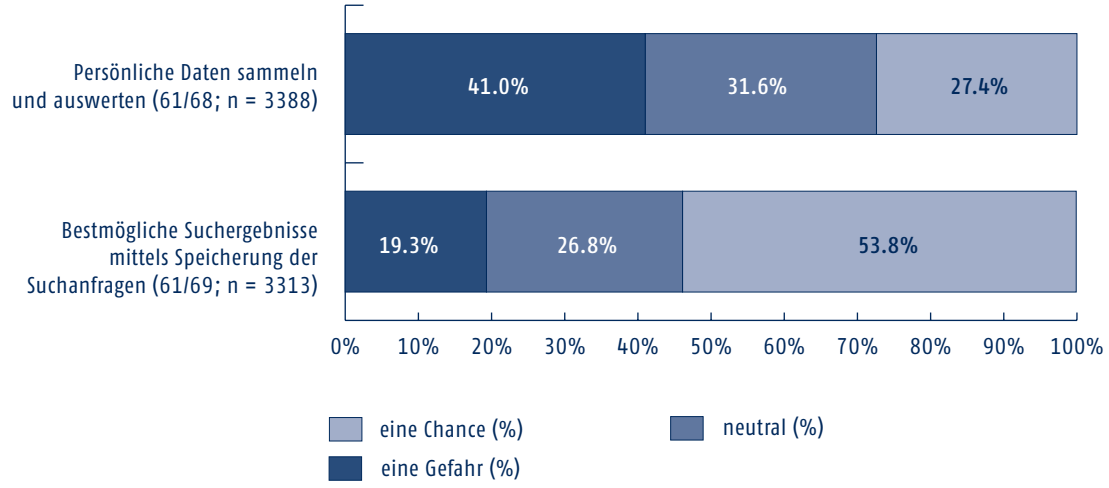
Daten sammeln versus Persönlichkeitsschutz

Wie bereits bei der Veröffentlichung von vertraulichen Informationen im politischen Bereich angedeutet, stellen sich beim Schutz der Persönlichkeit einige der tiefgreifendsten Probleme einer digitalen Lebenswelt. Transparenz und Öffentlichmachen von Daten sind auf der einen Seite als positiv zu sehen, wenn dadurch versteckte Interessenbindungen oder unlautere Praktiken aufgedeckt werden können. Doch die Veröffentlichung persönlicher Daten kann auch mit dem Rechtsgut des Persönlichkeitsschutzes kollidieren. Der «gläserne» Bürger ist als Konzept dem mit den Medien verbundenen Partizipationsanspruch entgegengesetzt, der in der Ideologie des Web 2.0 den Einfluss der User stärken möchte. Je besser man die Vorlieben und das Surfverhalten der Internet-Nutzer kennt, desto leichter sind sie zu manipulieren. Gegen eine solche Argumentation wird jedoch ins Feld geführt, dass man erst durch das Sammeln von Daten die Bedürfnisse der User kennenlerne und ihren Bedürfnissen damit besser entsprechen könne. Dieser Problemkreis wird in folgenden beiden Fragen angesprochen:

- Persönliche Daten zu sammeln und auszuwerten ist so einfach wie noch nie. Dies ist eher eine Gefahr oder eine Chance (61/68; n = 3388; Ratingskala: eine Gefahr = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, eine Chance = Wert 4 und Wert 5).
- Google speichert unsere Suchanfragen, um uns bestmögliche Ergebnisse zu liefern. Dies ist vor allem bedenklich oder nützlich (61/69; n = 3313; Ratingskala: bedenklich = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, nützlich = Wert 4 und Wert 5).

41 % sehen das Sammeln von persönlichen Daten als Gefahr an, während 27.4 % darin Chancen sehen (Abb. 17). Beim Speichern von Daten durch Google finden dies 19.3 % als bedenklich, 53.8 % als nützlich. Allerdings legt die Formulierung des Items «…bestmögliche Ergebnisse…» bereits eine positive Beurteilung nahe. Die Antworten unterscheiden sich weder aus alters- noch aus genderspezifischer Sicht.

Abb. 17 Persönlichkeitsschutz und persönliche Nutzungsdaten



Die gegensätzlichen Resultate, die sich bei diesen Items zeigen, müssen nicht als Widerspruch gelesen werden: Je nach Formulierung der Frage rücken unterschiedliche Aspekte des Sammelns von Daten in den Vordergrund: einmal der Aspekt des manipulierbaren Bürgers, über den sehr leicht Informationen zugänglich sind; dann wieder die Unterstützung und Erleichterung der Suchvorgänge durch das gespeicherte Informationsverhalten der Nutzer.

Allgemeine Überlegungen zur Nützlichkeit des Netzes

In der Umfrage sind am Schluss einige Items zur allgemeinen Einschätzung des digitalen Zeitalters eingefügt. Diese nehmen zentrale Aspekte der Ausstellung nochmals in verdichteter Form auf. Es handelt sich um folgende Fragen:

- Das Leben mit den heutigen neuen Medien (Handy, Games und Internet) macht uns asozialer oder sozialer? 11/72; n = 3038; Ratingskala: asozialer = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, sozialer = Wert 4 und Wert 5).
- Dank den heutigen Neuen Medien (Handy, Games und Internet) verstehen wir die Welt eher schlechter oder besser? (21/73; n = 4700; Ratingskala: eher schlechter = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, eher besser = Wert 4 und Wert 5).
- Das Leben mit den heutigen Neuen Medien (Handy, Games und Internet) macht uns gewalttätiger oder friedfertiger? (71/71; n = 2340; Ratingskala: gewalttätiger = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, friedfertiger = Wert 4 und Wert 5).
- Die Gewaltbereitschaft von uns Jugendlichen hat sich durch Handy, Internet und Games erhöht oder vermindert? (71/74; n = 399; Ratingskala: erhöht = Wert 1 und Wert 2, neutral = Wert 3, vermindert = Wert 4 und Wert 5).

Auf die Frage, ob die neuen digitalen Medien uns asozialer machen, stimmen 21.5 % dieser Aussage zu. Für 38.4 % machen uns die neuen Medien «sozialer». Eine Mehrheit von 40.1 % verortet ihre Meinung in der Mitte. Dass wir dank der digitalen Medien die Welt besser verstehen, wird von 63 % bejaht; 9 % der Befragten denken dagegen, dass dies schwieriger wird. Denn diese Welt wird dadurch möglicherweise auch als komplizierter wahrgenommen. 27 % antworten mit der Mitte.

Bezüglich der Gewalttätigkeit urteilen 28.4 % der Befragten, dass uns das Leben mit den digitalen Medien gewalttätiger macht; 25.4 % finden im Gegensatz dazu, dass es friedfertiger mache. Die Mehrheit von 46.3 % ist unentschieden und wählt die mittlere Position. Explizit nochmals zur Frage der Gewaltbereitschaft ist die letzte Frage gestellt. Danach befinden 26.9 %, dass sich die Gewaltbereitschaft erhöhe, während 19.8 % eine Verminderung sehen. Auch hier sind die Unentschiedenen mit 43.3 % in der Mehrheit. Spezifische Gender- und Generationseffekte konnten bei diesen Fragen nicht gefunden werden.

Diese letzten Fragen zeigen insbesondere noch einmal die Verunsicherung, die mit den digitalen Medien einhergeht. Fast bei jeder Frage waren die Unentschiedenen in der Mehrheit. Das mag mit dem Setting einer Ausstellung zusammenhängen, bei der die Besucherinnen und Besucher viel Neues kennen lernen. Sie sind möglicherweise überfordert, wenn sie diese neuen Phänomene gleichzeitig auf eindeutige Weise bewerten sollen. Deshalb wird bei Fragen mit Slider-Funktion wohl die Mitte als Antwortmöglichkeit bevorzugt, um damit die eigene Verunsicherung deutlich zu machen.

4 Zusammenfassendes Fazit

Die Stapferhaus-Studie zeigt, dass der durch die Informationstechnologien eingeleitete Wandel nicht allein die technische Seite des Lebens betrifft. Vielmehr führen die digitalen Medien immer mehr zu neuen Kommunikations- und Verhaltensformen. Es bilden sich digitale Lebensstile heraus, welche die ständige Erreichbarkeit und Mobilität in Rechnung stellen. Handy und soziale Medien sind aus dem heutigen Leben nicht mehr wegzudenken. Vor allem die Antworten der jüngeren Generation zeigen, dass man auch liebgewohnte Verhaltensweisen des früheren analogen Zeitalters aufzugeben bereit ist. Es ist kein Problem, Mails auf Schweizerdeutsch zu schreiben, auf dem Netz zu flirten oder spätabends auf ein SMS des Chefs zu reagieren. Gesetzlichen Regelungen wie Verboten zu Killerspielen steht man eher skeptisch gegenüber.

Ältere sind oft netzskeptischer

Tendenziell netzskeptischer sind die älteren Generationen – etwa wenn die 10-jährige Tochter ein Handy möchte, oder ihre Schwester allein im Netz surfen will. «Digital Natives» gehen gemäss der vorliegenden Studie unbeschwerter mit den Medien um (Jünger-als-21), aber sie antworten bei vielen Fragen auch skeptischer als die nach oben anschliessende Generation. Am offensten gegenüber den digitalen Medien sind denn auch die Generationen zwischen 16 und 40 Jahren, die in eine Arbeitswelt kommen, welche kaum mehr ohne Informationstechnologien zu denken ist. Bei Schülerinnen und Schülern unter 16 Jahren schlagen dagegen oft noch Verbote und Vorbehalte älterer Autoritätspersonen durch. Insofern lässt sich die durchgängig medienaffine Haltung in unserer Untersuchung nicht bestätigen, welche den «Digital Natives» attestiert wird. Die eigentliche «Mediengeneration» ist eher zwischen 16 und 40 zu verorten; denn diese Gruppe ist am stärksten bereit, ihre bisherigen Verhaltensformen an eine neue digitalisierte Welt anzupassen.

Allerdings gibt es hier auch Grenzen: Oft sind sich die Generationen überraschend häufig einig, dass es auch im Rahmen des digitalen Lebensstils explizite «No-Gos» gibt. Dies wird z.B. bei der Frage deutlich, ob man beim Tod der Mutter eines entfernten Bekannten das Beileid per SMS aussprechen darf. Hier ist eine überwiegende Anzahl der Befragten der Meinung, dass dies nicht angehe. Aber auch das Verheimlichen der eigenen Identität oder das heimliche Flirten der Partnerin in Chats wird nicht akzeptiert.

Frauen sind kommunikationsaffiner und grenzen sich klarer ab

Sehr deutlich traten in der Untersuchung Geschlechterunterschiede zutage. Wenn Frauen Medien weniger unter technologischen wie unter kommunikativen Gesichtspunkten sehen, so hat dies auch eine stärkere medienskeptische Haltung zur Folge. Weibliche Besucherinnen haben grössere Schwierigkeiten, persönliche Kommunikationsformen durch anonyme elektronische Mittel zu ersetzen. Dies zeigen etwa die Fragen, wo es um die Gratulation zum Geburtstag eines guten Freundes, um das Beenden von Beziehungen durch SMS oder das Kondolieren bei einem Todesfall geht. Weibliche Besucherinnen finden es aber auch wichtiger, dass eine Erlaubnis eingeholt wird, wenn Fotos von Bekannten auf dem Netz hochgeladen werden.

Auch bei medienpädagogischen Fragen reagieren Angehörige des weiblichen Geschlechts medienskeptischer und gewichten Kontrolle und Verbote höher. So stehen sich beim unkontrollierten Surfen im Internet die eher befürwortenden männlichen Befragten und die eher besorgteren weiblichen Teilnehmerinnen gegenüber. Exemplarisch zeigen sich die Genderunterschiede auch bei den Fragen um Computergames, die wie man aus Nutzungsstudien

weiss, vor allem von Jungen gespielt werden. Auch hier grenzen sich Frauen stärker ab und sehen das Gamen sehr viel kritischer.

In manchen Fragen scheinen die Frauen aber auch verständnisvoller gegenüber den neuen Medien. So finden sie die ungefragte Kontrolle der Inhalte auf dem Handy problematischer wie die männlichen Befragten. Und sie haben eher Verständnis dafür, wenn in einer langweiligen Schulstunde oder Sitzung nebenher Mails oder SMS geschrieben werden.

Digitale Technologien schaffen Verunsicherung

Durchgängig zeigt die Studie zudem eine Verunsicherung über das «richtige» Verhalten im digitalen Alltag. Während sich die einen an die Konventionen und Normen des früheren nicht-digitalen Lebens halten und z.B. eine SMS am Geburtstag für unschicklich halten, ist das für andere kein Problem. Dennoch sind häufig einfache Antworten nicht möglich: Machen Computerspiele gewaltbereiter und haben Sie ein Suchtpotenzial? Vielfach sind hier die neutralen Nennungen in der Mitte des Sliders die häufigsten Antworten.

Das belegt, dass die Befragten in die digitale Welt aufgebrochen, dort aber noch lange nicht alle angekommen sind. Doch wie sollen sich hier auch bereits stabile Verhaltensnormen ausgebildet haben? Das Internet gibt es seit den 90er Jahren und Facebook oder Twitter begannen vor etwas mehr als 5 Jahren ihren Siegeszug.

Wie weit ist Kontrolle nötig?

Die Verunsicherung führt aber auch dazu, dass es kaum Autoritäten gibt, welche definitiv sagen können, was «richtig» ist; denn dazu ist zu vieles im Fluss. Eltern und Lehrpersonen haben hier oft Mühe, klare Richtlinien zu den Grenzen des Erlaubten zu setzen. Zwar scheint es der Mehrheit zu viel, wenn Jugendliche täglich zwei Stunden mit Computergames verbringen oder in der Schule nebenher private E-Mails schreiben. Doch soll man wegen solcher Missbräuche zu generellen Verboten greifen? Noch halbwegs akzeptabel ist es, wenn die Lehrperson die Handys der Schülerinnen und Schüler einsammelt, ein generelles Handyverbot an Schulen wird jedoch klar abgelehnt. Schwierig ist es vor allem, wenn die Kontrolle mit dem Anspruch auf Persönlichkeitsschutz zusammenstösst. Dies ist etwa dort der Fall, wo gefragt wird, ob ein Vater ohne Rückfrage das Handy seines 14-jährigen Sohnes kontrollieren darf. Satte 81.5 % der Befragten lehnen dies ab. Und wenn noch vor wenigen Jahren Eltern kaum bereit waren, Primarschulkindern ein Handy zuzugestehen, hat sich hier die Einstellung stark verändert. Den Handywunsch erfüllen möchte einem 10-jährigen Mädchen schon fast die Hälfte der Befragten.

Generell stehen die Befragten gesetzlichen Massnahmen, welche den privaten Umgang mit digitalen Medien regeln, eher skeptisch gegenüber. Killerspiel-Verbote lehnt eine klare Mehrheit der Befragten ab.

Vertrauen im Netz und im Alltag

Die private Sphäre kann jedoch nicht allein mit Kontrollmassnahmen in Konflikt kommen. Vielmehr liegt auch im Verhältnis von privater und öffentlicher Sphäre ein Spannungsverhältnis vor. Das zeigt sich etwa dort, wo ein Freund ungefragt Fotos auf dem Netz veröffentlicht, oder wo die Partnerin im Chat mit einem andern flirtet. Deutlich zeigen die Resultate der Untersuchung, dass gerade im anonymen Netz Vertrauen schnell verloren gehen kann. Gerade im Internet muss deshalb geachtet werden, nicht durch wenige unüberlegte Mausklicks dieses Vertrauen zu zerstören – etwa wenn man fälschlicherweise behauptet, nie ein SMS erhalten zu haben.

Auch wenn das Netz die Chance gibt, lockere Beziehungen «Weak Ties» zu vielen Menschen aufzunehmen und das Leben dadurch zu bereichern, darf dies nicht bedeuten, die Sorgfalt im Umgang mit den Nächsten zu verlieren.

Private Freizeit und Arbeitszeit

Generell scheint es im Zeitalter der Mobilität nicht einfach zu sein, die private Sphäre von jener der öffentlichen (beruflichen bzw. schulischen) Sphäre zu trennen. Das gilt schon für die Schule. Immerhin eine Mehrheit der Befragten findet, dass eine Lehrperson die Facebook-Freundschaftsanfrage eines Schülers nicht annehmen soll. Und wenn eine Lehrerin per Zufall entdeckt, dass eine ihrer Schülerinnen um zwei Uhr nachts noch am Chatten ist, so findet die grosse Mehrheit, dass sie dies nicht ansprechen sollte.

Aber auch bei der Arbeit gibt es zunehmend Situationen, die unter dem Stichwort der Flexibilisierung der Arbeitszeit die traditionelle Verteilung von Arbeits- und Freizeit in Frage stellen. Und hier ist es auch schwierig, sich dem Anspruch des Arbeitgebers einfach zu entziehen. So würde sich immerhin eine Mehrheit der Befragten bei ihrem Chef melden, wenn sie spätnachts von ihm ein SMS mit der Bitte um einen Rückruf erhielte. Und ähnlich würden fast drei Viertel ihren Feierabend verschieben, wenn sie vor dem Herunterfahren ihres Computers am Abend ein E-Mail mit dem Betreff «Dringend» erhielten. Nicht erstaunlich ist es, dass hier eher die Älteren kritisch sind, die in ihrem früheren Alltag Arbeit und Freizeit noch klar trennen konnten.

«Always On» oder ist abkoppeln erlaubt?

Die Frage nach der flexiblen Arbeitszeit und dem mitternächtlichen Anruf des Chefs führt zur generellen Problematik der mobilen Medien, dass immer mehr Menschen jederzeit online und erreichbar sind. Hier haben sich denn auch sehr schnell Erwartungen entwickelt, welche dieses «Always On» sowohl im privaten wie im beruflichen Bereich zur Norm erklären. Man geht davon aus, dass jedes SMS und jedes E-Mail sofort beantwortet wird, oder dass man seine Partnerin gleich zurückruft, wenn man auf der Geschäftsreise in New York gelandet ist. Auch bei diesem Problemkreis ist Verunsicherung zu spüren, was denn hier die goldene Regel wäre. Darf man sich auch einmal vom Netz abkoppeln oder handelt man sich dadurch persönliche Nachteile ein?

Die Umfrageergebnisse zeigen eine gewisse Ratlosigkeit: Aufs Handy zu verzichten finden 37.1 % schwierig und fast gleich viele Befragte eher einfach (35.5 %). Und ebenso gespalten sind die Befragten bei der Frage, ob es einen sozialer oder asozialer mache, wenn man mit dem Handy immer jemanden erreichen könne. Dennoch ist nicht zu übersehen, dass der Anspruch der totalen Erreichbarkeit sowohl am Arbeitsplatz wie in der Freizeit mit Stress verbunden ist. Kein Zufall dürfte zum Beispiel der Burnout junger Politiker sein, die neben dem politischen Alltag noch zusätzlich Dauerpräsenz auf Facebook und Twitter nachweisen müssen. Auch für viele Arbeitnehmer und Arbeitnehmerinnen endet der Urlaub im Stress, wenn sie am ersten Arbeitstag vor hunderten von Mails sitzen, die alle nach sofortiger Bearbeitung rufen.

Ein Schlusskommentar

Zum Schluss ist allerdings festzuhalten, dass die Stapferhaus-Umfrage lediglich eine Momentaufnahme in der «Fabrik» des technischen Wandels zur digitalen Gesellschaft darstellt. Es ist schade, dass die Verfasser dieser Studie nicht schon bei der Gestaltung der Umfrage dabei waren, um eigene Perspektiven und Fragerichtungen einzubringen.

Denn die Umfrage ist zwar geeignet, Schneisen in die Landschaft unserer digitalen Lebenswelten zu legen. Allerdings ist es z.T. eine recht subjektive Auswahl von Themen, die zur Diskussion gestellt werden. Es gäbe eine grosse Anzahl weiterer Fragestellungen, die zum digitalen Alltag aufgegriffen werden müssten. So verändert sich das tägliche Leben im Moment durch die digitalen Medien in einem noch viel breiteren Ausmass als dies in den inhaltlichen Schwerpunkten der vorliegenden Studie zum Ausdruck kommt:

- Ferien werden immer häufiger über das Netz gebucht und mit Online-Banking bezahlt.
- In den Haushalten vernetzen sich die Medien wie Fernseher, Computer und Handy immer stärker – so dass das analoge Fernsehen dieses Jahrzehnt kaum überstehen wird.
- Eines der wichtigsten Webangebote für Jugendliche im Bereich der Filme und Video ist YouTube, welches für diese häufig das Fernsehen zu ersetzen beginnt. In der Umfrage fehlen dazu Fragen.
- Es ist wird immer einfacher, selbst Filme und Fotos zu produzieren und diese im Internet zu publizieren. Strittig ist allerdings, wie intensiv diese Angebote eines aktiven Mitmachnetzes z.B. von Jugendlichen genutzt werden.
- Referate und Texte werden immer weniger handschriftlich erstellt. Wie weit hier die neuen Produktionsmöglichkeiten mit Office-Programmen oder das Präsentieren mit Powerpoint die Qualität solcher Arbeiten erhöhen, wäre ebenfalls zu diskutieren.

Dies sind nur einige weitere Aspekte der Digitalisierung des Alltagslebens, welche das Panorama erweitern und abrunden könnten. Dennoch vermag die Studie gegenüber herkömmlichen Forschungsarbeiten, welche sich auf die Präsentation von Nutzungsdaten beschränken, einen vertieften Einblick in einen Alltag zu geben, der die digitalen Medien immer stärker in das tägliche Handeln einbezieht. Die Autoren hoffen, mit diesem Bericht aufzuzeigen, dass es notwendig ist, vermehrt darüber nachzudenken, welche neuen Konventionen und Regeln für das Leben im digitalen Alltag und welche Kompetenzen dazu notwendig sind. Dieser Anstoss sollte aber weniger in die Richtung von schnell ausgesprochenen Verboten und von Missbilligung gehen; vielmehr müssen produktive Lösungen gefunden werden, welche die neuen Möglichkeiten der digitalen Medien mit einem sicheren gesellschaftlichen Fundament verbinden.

Literatur

Castells, Manuel. 2001. Das Informationszeitalter I. *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft*. Opladen: Leske + Budrich Verlag.

Collins, Allan, und Richard Halverson. 2009. *Rethinking Education in the Age of Technology: The Digital Revolution and Schooling in America*. New York/ London: Teachers College Press.

Flichy, Patrice. 1994. *Tele: Geschichte der modernen Kommunikation*. Frankfurt: Campus Verlag.

Görig, Carsten. 2011. *Gemeinsam einsam: wie Facebook, Google & Co. unser Leben verändern*. Zürich: Orell Füssli.

Granovetter, Mark S. 1973. «The Strength of Weak Ties». *American Journal of Sociology. Published by: The University of Chicago Press* 78 (6) (Mai): 1360–1380.

International Telecommunication Union (ITU), Hrsg. 2006. «digital.life. ITU Internet Report 2006». http://www.itu.int/osg/spu/publications/digitalife/docs/digital-life-web.pdf.

Krotz, Friedrich. 2007. Mediatisierung. *Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Hrsg. 2012. JIM 2012. *Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf.

Moser, Heinz. 2008. *Einführung in die Netzdidaktik: Lehren und Lernen in der Wissensgesellschaft*. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren.

Moser, Heinz, Klaus Rummler, und Walter Scheuble. 2013. «Digitale Lebensstile. Deep Dive in das Thema ‹Always On›». Pädagogische Hochschule Zürich. https://media.phzh.ch/Medium/Medium/7116.

Prensky, Marc. 2001. «Digital Natives, Digital Immigrants». *On the Horizon* 9 (5). MCB University Press: 1–6. doi: 10.1108/10748120110424816. http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf.

Prensky, Marc. 2010. *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, Calif: Corwin.

Rosen, Larry D., L. Carrier, und Nancy A. Cheever. 2010. *Rewired: Understanding the iGeneration and the Way They Learn*. New York: Palgrave Macmillan.

Schulmeister, Rolf. 2009. «Gibt es eine ‹Net Generation›? Erweiterte Version 3.0». http://www.zhw.uni-hamburg.de/uploads/schulmeister_net-generation_v3.pdf.

Stapferhaus Lenzburg, Hrsg. 2010. *Home – willkommen im digitalen Leben*. Baden: hier + jetzt.

Turkle, Sherry. 1998. *Leben im Netz: Identität in Zeiten des Internet*. Übersetzt von Thorsten Schmidt. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Turkle, Sherry. 2012. *Verloren unter 100 Freunden: wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern*. München: Riemann.

Wanhoff, Thomas. 2011. *Wa(h)re Freunde: wie sich unsere Beziehungen in sozialen Online-Netzwerken verändern*. Spektrum Akademischer Verlag Sachbuch. Heidelberg: Spektrum.

Willemse, Isabel, Gregor Waller, Daniel Süss, Sarah Genner, und Anna-Lena Huber. 2013. «JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz». Herausgegeben von ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Zürich. http://www.psychologie.zhaw.ch/fileadmin/user_upload/psychologie/Downloads/Forschung/JAMES/JAMES_2013/Ergebnisbericht_JAMES_2012.pdf.