



# Habitusformen von Eltern im Kontext der Computerspielnutzung ihrer Kinder

Henrike Friedrichs-Liesenkötter  
Friederike von Gross  
Katharina Herde  
Uwe Sander

*Dieser Artikel stellt die Sichtweisen von Eltern auf das Computerspielverhalten ihrer Kinder und ihr erzieherisches Handeln bezüglich des Computerspielens vor. Die Ergebnisse stammen aus einem Forschungsprojekt der Fakultät für Erziehungswissenschaft der Universität Bielefeld mit dem Titel "Computerspielnutzung aus Elternsicht". Die empirische Studie aus dem Jahr 2014 umfasst 28 leitfadengestützte Interviews mit Elternpaaren. Die Ergebnisse zeigen u. a., dass der mediale Habitus (Kommer/Biermann 2012) die Ausgestaltung des medienerzieherischen Habitus (Friedrichs 2013) beeinflusst; d. h. bspw., dass computerspielerfahrene Eltern ein differenzierteres Medienerziehungsverhalten im*

*Hinblick auf Computerspiele zeigen, als Eltern, die keine eigenen Computerspielerfahrungen gemacht haben.*

*This article shows parental points of view on computer game habits of children and the educational acting of parents concerning computer games. The results are product of the research project "Parental views on children and adolescents playing computer games" of the Faculty of Educational Science of Bielefeld University. The empirical study from 2014 includes 28 qualitative interviews with both parents. The results show among other things that the media-related habitus of parents influences their media-educational habitus. This means e. g. that parents experienced on video games show a more differentiated educational behaviour concerning video games than parents without such kind of experience.*

## **1. Computerspiele - Nutzung und Folgen für die elterliche Erziehung**

Computerspiele[1] sind aus dem alltäglichen Medieumgang von Kindern und Jugendlichen kaum mehr wegzudenken.

Längst werden die Spiele nicht mehr allein über den Computer genutzt, in den Haushalten finden sich verschiedene Arten von Spielgeräten, über Konsolen und tragbare Geräte bis hin zu Smartphones und Tablets. 44% der 6–13-Jährigen nutzen mindestens einmal in der Woche Computerspiele, 22% spielen sie täglich (mpfs 2013a: 64). Von den Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren spielen 45% täglich oder mehrmals in der Woche Computerspiele (mpfs 2013b: 45).

Mit zunehmender Computerspielnutzung ihrer Kinder stehen die Eltern vor der Aufgabe, sich ebenfalls mit der Thematik auseinanderzusetzen (Neuß/Schill 2012: 170f.), obwohl Computerspiele für den größten Teil der

Eltern nicht zum Spektrum der eigenen Mediennutzung zählen (Junge 2013: 20). 2011 geben laut FIM-Studie nur 15% der Eltern an, regelmäßig Computerspiele zu spielen (mpfs 2012: 58). Im Altersvergleich spielen die jüngeren Eltern häufiger Computerspiele: 19% der Eltern bis 34 Jahre spielen regelmäßig im Vergleich zu 12% in der Altersgruppe der Eltern ab 45 Jahren (mpfs 2012: 59).

## **2. Fragestellung und Forschungsdesign**

In empirischen Studien im deutschsprachigen Raum wurde die Sicht der Eltern auf Computerspiele bisher nur marginal in den Blick genommen. Aktuelle Studien beschäftigen sich zum einen mit dem gesamten Mediennutzungsverhalten von Heranwachsenden, sodass Computerspiele nur einen Aspekt des untersuchten Medienensembles darstellen und die erhobenen Daten sich auf die Nutzungsdauer, die Spielsituation, die beliebtesten Spiele sowie die Missachtung von USK-Vorgaben durch Heranwachsende begrenzen. Computerspielbezogene Einstellungen und Gewohnheiten werden nur am Rande erfasst (z. B. mpfs 2013a: 46ff., mpfs 2013b: 45ff.). Andere Studien, welche das elterliche medienerzieherische Handeln und die Einstellungen der Eltern erfassen (z.B. mpfs 2012; Wagner et al. 2013; Junge 2013), verknüpfen zwar die beiden Perspektiven – die elterlichen Erziehungshandlungen im Kontext der kindlichen Mediennutzung, doch auch hier wird kein konkreter Fokus auf Computerspiele gelegt. Wiederum andere Studien befassen sich zwar explizit mit Computerspielen und Erziehung (z. B. Kammerl et al. 2012), haben jedoch vor allem einen problemzentrierten Ansatz bspw. im Hinblick auf eine exzessive Mediennutzung. Lampert et al. (2012) untersuchen gezielt die Mediensozialisation von Kindern und Jugendlichen hinsichtlich Computerspielen. Sie stellen jedoch die Sichtweise der SpielerInnen und nicht die der Eltern in den Fokus. Auch international wurde die Computerspielnutzung in Familien erforscht. Kutner et al. (2008) betrachten in ihrer Untersuchung neben den Sichtweisen US-amerikanischer Eltern auf Computerspiele und Medienerziehung auch die Perspektive der Kinder in den Familien. Der Fokus liegt hierbei aber auf gewalthaltigen Spielen. Zudem werden nur Söhne im Alter von 12-14 Jahren in die Studie einbezogen. Eine Studie aus Schweden untersuchte das gemeinsame Computerspielen von Kindern, Eltern und Großeltern, um zu ergründen, welche unterschiedlichen Kenntnisse und Kompetenzen in diesem Zusammenhang vorkommen (digitale Spaltung) (Aarsand 2007). Der Bereich der Medienerziehung bleibt in dieser Studie außen vor, die Ergebnisse zeigen jedoch auf, wie wichtig Medienkompetenz im Hinblick auf Computerspiele bei der Medienerziehung durch die Eltern ist.

Mittels qualitativer leitfadengestützter Interviews wurden in vierzehn Familien mit Kindern und Jugendlichen zwischen 6 und 17 Jahren jeweils beide Elternteile separat befragt[2]. Thematisiert wurden die eigenen Erfahrungen mit sowie die Vorstellungen und normativen Einschätzungen (Beurteilungen) zu Computerspielen, die Computerspielnutzung der Kinder und das medienerzieherische Verhalten in Bezug auf Computerspiele. Es wurde mit der qualitativen Inhaltsanalyse gearbeitet – konkret handelt es sich um eine Koppelung von inhaltlich-strukturierender und evaluativer qualitativer Inhaltsanalyse, die eine hermeneutische Interpretation ermöglicht (Kuckartz 2012: 113ff.). Mittels der qualitativen Inhaltsanalyse wurde der medienerzieherische Habitus der Eltern herausgearbeitet. Im Gegensatz zur Studie von Wagner et al. (2013) betrachtet diese Studie gezielt Medienerziehung im Hinblick auf Computerspiele und verbindet diese mit dem medialen Habitus der Eltern. Wagner et al. (2013) arbeiten mit einer metatheoretischen Rahmung hinsichtlich Mediensozialisation, u. a. im Hinblick auf soziale Benachteiligung Heranwachsender (Paus-Hasebrink/Bichler 2008; Paus-Hasebrink 2009). Der Einbezug der Theorie des medialen (Kommer/Biermann 2012), erzieherischen und medienerzieherischen Habitus (Friedrichs 2013) in der vorliegenden Studie ermöglicht eine gezieltere Analyse im Hinblick auf die zu beantwortende Fragestellung. Wagner et al. (2013) ermittelten sechs Medienerziehungsmuster, die sich über Ausprägungen der Dimensionen Kindorientierung und medienerzieherisches Aktivitätsniveau differenzieren lassen.

Die Kindorientierung umfasst dabei all die Teile der Medienerziehung, die sich direkt auf das Kind, seine Reaktionen und Wahrnehmungen bezüglich Computerspiele beziehen. Das medienerzieherische Aktivitätsniveau umfasst alle direkten Handlungen der Eltern bezüglich des Computerspielens ihres Kindes, wie u. a. das Aufstellen von Regeln, die Kommunikation über Computerspiele und auch die Förderung des Umgangs mit Computerspielen. Die von Wagner et al. aufgestellten Dimensionen wurden im Zuge der Auswertung erweitert und um eine dritte Dimension des medienerzieherischen Habitus –

medienerzieherische Vorstellungen und Beurteilungen – ergänzt[3], welche die subjektive Wichtigkeit von Medienerziehung sowie die Vorstellungen der Eltern von Medienerziehung, die Orientierungspunkte der Eltern im Hinblick auf Medienerziehung (bspw. USK) und die Einschätzung der Eltern hinsichtlich ihres eigenen Erziehungsverhaltens (immer bezogen auf Computerspiele) beinhaltet.

### **3. Medialer, erzieherischer und medienerzieherischer Habitus**

Im Folgenden wird erörtert, was unter dem medialen, erzieherischen und medienerzieherischen Habitus verstanden wird und wie diese Ausschnitte des Habitus zueinander in Verbindung stehen. Hierbei handelt es sich um Teil-Aspekte des Gesamt-Habitus einer Person (Krais/Gebauer 2002: 75), sodass die definitorische Trennung aus theoretisch-analytischen Überlegungen erfolgt, um die einzelnen Aspekte des Habitus gezielter in den Blick zu nehmen.

Der Habitus ist nach Bourdieu ein "System dauerhafter und übertragbarer Dispositionen, als strukturierte Strukturen, [...] [welche] [...] Erzeugungs- und Ordnungsgrundlagen für Praktiken und Vorstellungen" (Bourdieu 1993: 98) darstellen. Der Habitus, die Haltung einer Person, wird von frühester Kindheit an erworben und wird durch die Lebensbedingungen und das zur Verfügung stehende Kapital (soziales, kulturelles, ökonomisches Kapital), die mit einer Verortung im gesellschaftlichen Klassensystem einhergehen, geprägt (Bourdieu 1983: 2012). Beim Konzept des medialen Habitus wird der Habitus-Begriff mit Medien verknüpft. In enger Anlehnung an Kommer und Biermann (2012: 90) wird der mediale Habitus verstanden als "ein System von dauerhaften medienbezogenen Dispositionen, die als Erzeugungs- und Ordnungsgrundlagen für mediale Praktiken und auf Medien und den Medienumgang bezogene Vorstellungen und Beurteilungen fungieren" (Friedrichs 2013: 3) und welche "im Verlauf der von der Verortung im sozialen Raum und der strukturellen Koppelung an die mediale und soziale Umwelt geprägten Ontogenese erworben werden" (Kommer/Biermann 2012: 90). Der mediale Habitus bezieht sich nicht nur auf den

Bereich Computerspiele, sondern auf das gesamte Medienspektrum, auch wenn in der vorliegenden Studie explizit der Habitus der Eltern im Hinblick auf Computerspiele betrachtet wird. Der mediale Habitus erzeugt Vorstellungen hinsichtlich medialer Chancen und Risiken und subjektive Geschmacksurteile (Beurteilungen) wie z. B. die Ablehnung oder Befürwortung bestimmter Spielgenres für sich selbst und auch für Kinder (z. B. 'Killerspiele', 'Strategiespiele'). Zudem werden auch die eigene Mediennutzung und somit das eigene Computerspielverhalten durch den medialen Habitus erzeugt. Nimmt man Computerspiele bspw. als Zeitverschwendung wahr, wird man sich kaum mit diesen auseinandersetzen wollen, und dies gilt dann eventuell auch für die Computerspielnutzung der eigenen Kinder.

Der mediale Habitus der Eltern wird unter anderem durch die eigene Medienausstattung (ökonomisches Kapital), eigene computerspielbezogene Erfahrungen oder auch solche, die Eltern durch den Umgang mit dem Computerspielen ihrer Kinder gemacht haben, geprägt. Zudem dürften computerspielbezogene Kenntnisse (kulturelles Kapital), gesellschaftliche Diskurse und Diskussionen im Freundes- und Bekanntenkreis (soziales Kapital) die Einstellung und die Praktiken der Eltern zu Computerspielen beeinflussen.

Auch die allgemeine erzieherische Haltung, der erzieherische Habitus, der erzieherische Praktiken und Vorstellungen (u. a. hinsichtlich Erziehungszielen) hervorbringt, wirkt sich auf medienerzieherische Praktiken, Vorstellungen und Beurteilungen aus. Er wird von Vorstellungen und Beurteilungen hinsichtlich Kindern und Kindheit geprägt (Friedrichs 2013: 3f.).

Der medienerzieherische Habitus bildet die Schnittmenge des medialen und erzieherischen Habitus, da dort Aspekte beider Habitus-Formen zusammenkommen (Friedrichs 2013: 3) (Abb. 1): Sehen Eltern bspw. die Gefahr, dass aufgrund von Computerspielen Kinder nicht ausreichend zwischen Realität und Fiktion unterscheiden können (Produkt des medialen Habitus), und sehen sie es als Aufgabe ihrer Erziehung, Primär- statt medial vermittelte Erfahrungen zu fördern (Produkt des



erzieherischen Habitus), dann werden sie vermutlich die Computerspielnutzung ihrer Kinder beschränken (Produkt des medienerzieherischen Habitus). Der medienerzieherische Habitus generiert damit alle Vorstellungen und Beurteilungen von medienerzieherischem Handeln und deren Umsetzung hinsichtlich aller Arten von Medien (in dieser Studie explizit mit Bezug auf Computerspiele).

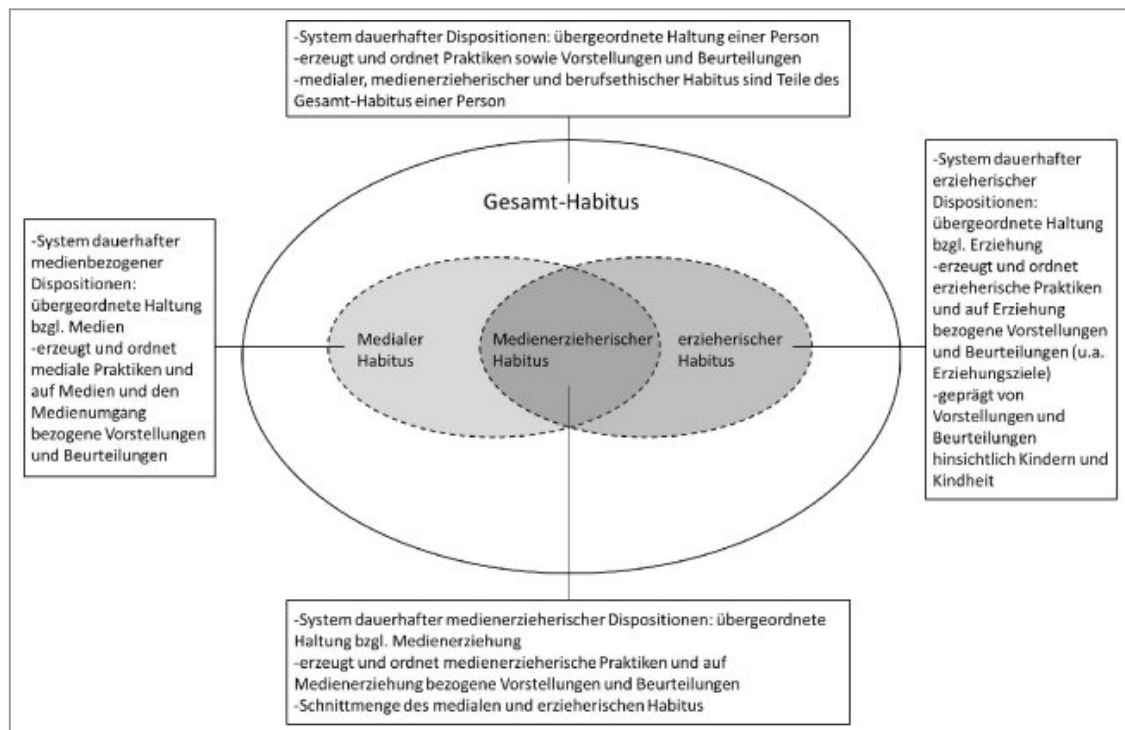


Abb. 1: Medienerzieherischer Habitus als Schnittmenge des medialen und erzieherischen Habitus, eigene Abbildung, in Anlehnung an Friedrichs (2013: 4)

Um den medienerzieherischen Habitus herauszuarbeiten, wurde auf die Dimensionen Kindorientierung und medienerzieherisches Aktivitätsniveau nach Wagner et al. (2013: 143f.) zurückgegriffen, gleichwohl die Autorinnen sich nicht explizit auf das Habitus-Konzept beziehen. Zudem wurde die zusätzliche Dimension medienerzieherische Vorstellungen und Beurteilungen entwickelt.

## 4. Ergebnisse der Studie

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Studie "Computerspielnutzung aus Elternsicht" dargestellt. Zunächst werden die Geräteausstattung und die elterliche Computerspielnutzung dargestellt, darauf folgen Ausführungen zum Medienerziehungsverhalten der Eltern und zu Vorstellungen und Beurteilungen der Eltern im Hinblick auf Computerspiele und darauf bezogenes Medienerziehungsverhalten.

### 4.1. Elterliche Computerspielnutzung

In der Auswertung der Daten zeigte sich, dass die Computerspielerfahrungen der Eltern stark variieren. Die den medialen Habitus prägenden Erfahrungen mit dem Medium Computerspiel reichen bei den Eltern von keinerlei Erfahrung mit Computerspielen bis hin zu ausgedehnten Erfahrungen in verschiedensten Spielgenres. Es gibt Elternteile, die in ihrer eigenen Kindheit oder Jugend zu spielen begannen und bis heute spielen oder aber in einem bestimmten Alter das Interesse verloren. Andere Elternteile hatten früher keinen Kontakt zu Computerspielen und wurden erst durch ihre Kinder mit dieser Thematik konfrontiert. Allgemein können jedoch weder bei der Erfahrung mit dem Medium noch bei der Einstellung gegenüber Computerspielen geschlechtsstereotype Differenzen gefunden werden, denn weder sind bspw. alle Väter Computerspieler, noch stehen alle Mütter dem Medium kritisch gegenüber.

Wie auch in der Studie FIM 2011 festgestellt wurde (mpfs 2012: 58f.), zeigt sich die Tendenz, dass jüngere Eltern mehr Spielerfahrung besitzen als ältere Eltern. Tendenziell schätzen die Elternteile mit mehr Erfahrung Computerspiele positiver ein als andere (z. B. bzgl. der Wirkung auf ihr Kind: Computerspiele wirken sich nicht generell negativ auf das Kind aus), was vermutlich daraus resultiert, dass sie sich mit dem Medium besser auskennen und die Spielinhalte und -mechanismen aufgrund ihrer Erfahrungen besser einschätzen können.

## 4.2. Chancen von Computerspielen aus Elternsicht: Medialer Habitus und erzieherischer Habitus

Während Computerspiele bei einigen Eltern generell oder bezüglich bestimmter Aspekte negativ konnotiert sind (s. 4.3.), werden sie von anderen Eltern weitgehend positiv für ihre Kinder angesehen. Schreiben Eltern Computerspielen positive Aspekte zu, so beziehen sich diese jedoch fast ausschließlich auf bestimmte Spiele oder Spielgenres, wie z. B. das Fördern von Denkleistungen durch Strategie- und Lernspiele. Die spezifischen Spielmechanismen hinter den verschiedenen Genres sind dem Großteil der Eltern jedoch unbekannt.

Ein über die streng genrespezifische Zuordnung hinausweisender positiver Aspekt ist aus der Sicht der Eltern das Erlernen des Umgangs mit dem PC durch Computerspiele. Dieser Nebeneffekt wurde von fast allen Eltern als positiv eingeschätzt, da die PC-Kenntnis aus Sicht der Befragten als wichtige und wertvolle Qualifikation für den schulischen und beruflichen Werdegang der Kinder angesehen wird.

Weitere genannte positive Aspekte von Computerspielen sind der Unterhaltungswert für die Kinder, die positive Auswirkung auf Kreativität und Phantasie der Kinder sowie der gesellige Aspekt einiger Computerspiele. Ein Elternpaar zieht das Computerspiel, auch im Hinblick auf die eigene Mediennutzung, anderen Medien vor:

*"Also beim Fernsehen ist es ja so ein, ja, beschallt werden, unterhalten werden, und am PC habe ich immer noch irgendwie Einfluss auf das, was ich tue. Also, ich kann halt aktiv sein. Ich kann mich aber auch hinsetzen, und kann passiver werden. Also das ist so ein bisschen so diese Gestaltungsfreiheit; sage ich mal."* (Mutter 4, 33 Jahre, spielende Tochter ist 7 Jahre alt)

Computerspiele fordern aus Sicht dieser Eltern von NutzerInnen mehr Aktivität als das Fernsehen. Dementsprechend verbringen die Eltern ihre Abende lieber am PC als vor dem Fernseher. Auch bezüglich der Mediennutzung ihrer Kinder sehen sie aus dem genannten Grund Computerspiele häufig als bessere Alternative.

Mit Blick auf gesellschaftliche und medial vermittelte Diskurse, die mit populistischen Schlagworten hantieren – "Ein Übermaß an Medienkonsum macht dick, dumm, krank und traurig", so Christian Pfeiffer (Der Spiegel 2005), ist der hier beschriebene mediale Habitus der befragten Eltern besonders interessant. Diese Eltern unterscheiden sehr deutlich zwischen dem eher negativ eingestuften Fernseher und dem zu präferierenden Computer.

#### 4.3. Risiken von Computerspielen aus Elternsicht : Medialer und erzieherischer Habitus

Neben den positiven Aspekten führen die Eltern auch ein breites Spektrum an Risiken an, die sie mit Computerspielen verbinden. Laut einem Großteil der Befragten steigern Computerspiele, besonders bei zeitintensiver Nutzung, die Aggressionsbereitschaft ihrer Kinder. Diesen Effekt haben die Eltern nicht nur bei ihren Kindern beobachtet, sondern zum Teil, sofern auch sie ComputerspielerInnen sind, bei sich selbst beobachtet. Weiter sehen die Eltern die Gefahr, dass durch das Computerspielen Primärerfahrungen bei Kindern und Jugendlichen vernachlässigt werden. Hier zeigt sich das Zusammenwirken von medialem und erzieherischem Habitus:

*"Das sind alles keine Praktiker mehr. Ich sage mal: so wie ich, bin Handwerker, und, und weiß mir in fast jeder Notlage in meinem Beruf zu helfen, ja. Und die Kinder, die heute groß werden – die kennen ja nur so etwas. Wenn ich da/ Ne, manche/ Wenn ich auch so Praktikanten auf der Arbeit, ne – wenn wir mal so einen haben – und der muss nur mal irgendwo einen Nagel in die Wand schlagen, ne – das kriegen ja viele schon gar nicht mehr hin, ne. Oder mal eine Schraube irgendwo rein drehen, oder so was, ne. Das finde ich unmöglich, ne. Die kennen sich zwar super aus, mit ihren Daddelmaschinen, ne, aber alles andere, so, nichts, null, ne. Und das finde ich ganz, ganz schlimm." (Vater 6, 44 Jahre, spielender Sohn ist 13 Jahre alt)*

Das Spielen an Computer, Konsole und Handy wird nach Ansicht der Eltern vor allem von Kindern ab dem frühen Jugendalter außerhäuslichen Aktivitäten in einem non-medialen Kontext vorgezogen.

*"Ich glaube, einfach weil man, also weil ich das jetzt sehe, es kommt ja immer mehr mit diesen Computerspielen, einfach immer mehr auf den Markt und ich sehe einfach, dass Peter viel zu Hause ist, viel davorsitzt, auch mit Freunden vielleicht da irgendwie mit spielt, aber so dieses, was ich früher gemacht habe mit dem Rausgehen, irgendwo sich treffen, dass er das gar nicht so macht. Sondern dann eher so über diese Spiele und Boxen da irgendwie kommuniziert, was mich jetzt überhaupt nicht reizen würde. Also das ist, wo ich dann immer denke: Warum gehen die denn nicht mal raus, warum treffen die sich nicht einfach irgendwo?" (Mutter 1, 34 Jahre, spielender Sohn ist 16 Jahre alt)*

Weiter sehen die Eltern eine Gefahr darin, dass ihre Kinder die Virtualität des Computerspiels nicht von der Realität unterscheiden können. So könnten sie sich beispielsweise über Computerspiele und das Kommunizieren in Computerspielen Verhaltensweisen aneignen, die in der Realität negative Reaktionen nach sich zögen, welche aber im Computerspiel ausbleiben. Aus diesem Grund verbietet eine Mutter ihrem Sohn gewalthaltige Spiele:

*"So was, da weiß man doch gar nicht, wie man einen Menschen verletzen kann. Und ich finde, das suggeriert den Kindern ein falsches Bild, wenn man einfach auf den Knopf drückt und da explodiert was, ja, dann passiert ja eigentlich gar nichts, ne. Aber es gibt ja tatsächlich auch Menschen, die unter solchen Sachen leiden müssen auf der Welt, und da gibt es wirklich was, und das wird den Kindern ja gar nicht begreiflich, die können das ja noch gar nicht/ (...) ja, die können das noch gar nicht begreifen." (Mutter 12, 37 Jahre, spielender Sohn ist 11 Jahre alt)*

Mit dem zunehmenden Interesse ihrer Kinder für Computerspiele sehen einige der Befragten zudem eine Suchtgefahr, andere bemerken, dass das Computerspielen bei ihren Kindern Stress auslöst oder andere als 'sinnvoller' betrachtete Medien, wie das Buch, verdrängt.

#### 4.4. Kindorientierung als Dimension des medienerzieherischen Habitus

Medienerziehung im Hinblick auf Computerspiele sehen alle befragten Eltern aufgrund der gesellschaftlichen Präsenz von Computerspielen als Teil ihrer erzieherischen Aufgabe an.

*"Ich glaube: Heutzutage kommt man nicht mehr drum herum. Also man muss sie ja irgendwie heranzuführen, weil, irgendwann kommen sie sowieso drauf zu. Und ich denke: Es ist immer so das, das Maß einfach, ne, einfach zu gucken, wie viel und was sie eben auch spielen; vor allem, wenn sie klein sind. Dass man, wenn man vielleicht frühzeitig anfängt, dass sie es selber auch einschätzen können, und das Ding wirklich dann auch ausmachen können, und sagen: 'Es gibt einfach auch noch etwas anderes!'" (Mutter 6, 44 Jahre, spielender Sohn ist 13 Jahre alt)*

Die Gestaltung dieser Aufgabe sieht bei den Eltern jedoch unterschiedlich aus. Die Kindorientierung, als Teil des medienerzieherischen Habitus ist nur bei wenigen Befragten in umfangreichem Maß ausgeprägt. Meist bleiben die Bedürfnisse der Kinder bei der konkreten Ausgestaltung des medienerzieherischen Umgangs mit Computerspielen außen vor.

Welchen Stellenwert Computerspiele im Alltag der Kinder einnehmen, ist den meisten Eltern hingegen klar. Aus ihrer Sicht geht mit dem Bedürfnis der Kinder, sich mit Computerspielen zu beschäftigen, vor allem ein sozialer Aspekt einher: Das Computerspielen gehört zur Lebenswelt ihrer Kinder und ist besonders in der Peergroup von großer Bedeutung:

*"Ja, und das Mithalten, denke ich auch, das ist, spielt ja auch eine große Rolle, einfach dazuzugehören, halt einfach wissen, was Sache ist, um mit Freunden dann halt oder in der Schule einfach, ja, mitreden können auch ein Stück weit. So solche Sachen." (Mutter 1, 34 Jahre, spielender Sohn ist 16 Jahre alt)*

Ausgehend von dieser Erkenntnis ist für die Eltern, unabhängig von ihrer persönlichen Einstellung, ein generelles Computerspielverbot keine Erziehungsoption. Weitere Gründe für die Begeisterung gegenüber Computerspielen sehen die Eltern in der Suche nach Herausforderungen,

dem Finden von Bestätigung, dem Vertreiben von Langeweile und dem Entfliehen aus dem Alltag. Bei jüngeren Kindern im Grundschulalter sehen Eltern auch das Bedienen der Technik als einen großen Reiz des Computerspielens an, die Inhalte gerieten dabei teilweise eher in den Hintergrund.

Im Hinblick auf das Alter der Eltern zeigt sich hier erneut eine Differenz. Je größer die Altersspanne zwischen Eltern und Kindern der Familien der Stichprobe ist, desto weniger können sich die Eltern in die Nutzungsmotive ihrer Kinder bezüglich Computerspielen hineinversetzen. Einen besonderen Fall im Panel stellt eine Familie dar, bei der beide Elternteile über 50 Jahre alt sind und deren Kind erst sieben Jahre alt ist. Der Vater kennt sich grob mit der Computerspiel-Thematik aus, ist aber selbst kein Spieler. Die Mutter hat selbst nie Computerspiele gespielt. Das Interesse des Kindes an Computerspielen ist aktuell noch sehr gering. Da die Mutter selbst wenig über Computerspiele weiß und auch das Kind eine geringe Spielerfahrung hat, wählt die Mutter die Strategie, hinsichtlich Computerspielen eine generalisierte Erziehungshaltung einzunehmen. Sie bezieht ihr medienerzieherisches Handeln bezüglich Computerspielen häufig nicht auf ihr eigenes Kind und dessen Bedürfnisse, sondern betrachtet die Thematik abstrahiert. Zur Aufstellung von Regeln geht die Mutter z. B. weniger auf das spezifische Verhalten ihrer Tochter ein, sondern bezieht sich, aus einer pädagogischen Perspektive heraus, allgemein auf Kinder in der entsprechenden Altersgruppe.

#### 4.5. Medienerzieherisches Aktivitätsniveau

Auch das medienerzieherische Aktivitätsniveau (Wagner et al. 2013: 144f.) ist bei vielen der befragten Eltern auf wenige Aspekte beschränkt. Sie akzeptieren das Computerspielen aus den bereits angeführten Gründen, unterstützen oder fördern es jedoch in den meisten Fällen nicht. Eine Form des medienerzieherischen Handelns im Kontext der Computerspiele, die in allen befragten Familien zu finden ist, bildet das Aufstellen von Regeln zur Einschränkung der quantitativen

Computerspielnutzung (Spielzeiten) und der qualitativen Computerspielnutzung (Spielinhalte) sowie deren Kontrolle. Wie stark diese Einschränkungen ausfallen, hängt vom medialen Habitus der Eltern ab, der durch eigene Erfahrungen mit Computerspielen geprägt wird. Computerspielerfahrene Eltern schränken die quantitative Mediennutzung ihrer Kinder weniger stark ein als Befragte mit geringerer Erfahrung. Zudem werden die Spieldauer und Häufigkeit von unerfahreneren Eltern deutlich kritischer gesehen.

Die Spielauswahl erfolgt nach verschiedenen Kriterien und wird in allen Familien von den Eltern vorgenommen bzw. durch Regeln festgelegt. Einige Eltern, besonders die Eltern älterer Kinder, wissen jedoch nicht, welche Computerspiele von ihrem Kind gespielt werden, was die Eltern teilweise selbst als problematisch empfinden:

*"Also es gab schon mal eine Zeit lang, wo ich den Daumen draufhalten musste, da wurden ausgetauscht, die waren ab 16. Teilweise also auch so, wo ich jetzt sage: so Ballerspiele, wo natürlich die Kinder sagen: 'Ach, es gibt noch viel Schlimmeres. Das ist harmlos.' Aber da habe ich dann auf diesem – das war immer auf diesem iPod – das habe ich dann wirklich auch kontrolliert. Und das musste er dann runterlöschen, das gab es dann nicht mehr, weil – finde ich – das muss nicht sein. Also was im Moment ganz aktuell ist, ist Minecraft, aber auch online das zu spielen. Und dieses, mit diesem Bauen, das war mal eine Zeit lang. Aber da hatten wir auch nur so eine, so eine CD-ROM. Und ich glaube: Wenn man die dann irgendwann abgearbeitet hat, dann ist man ja mit diesem Spiel durch. Dann gab es mal Harry Potter – so Spiele – weil er da so drauf stand. Und ansonsten weiß ich das gar nicht, was der so spielt; erschreckenderweise." (Mutter 6, 44 Jahre, spielender Sohn ist 13 Jahre alt)*

Sind die Eltern selbst nicht an der Thematik interessiert, setzen sie sich auch weniger mit dem Spielverhalten ihrer Kinder auseinander. Abseits des Aufstellens von Regeln ist das medienerzieherische Aktivitätsniveau in Bezug auf Computerspiele bei den meisten Eltern stark eingeschränkt. Auch wenn ihnen die Bedeutung des Computerspielens für ihre Kinder bewusst ist, fordern sie die Kommunikation darüber von sich aus nicht ein. Die Bereitschaft zur Kommunikation über Computerspiele und zum



gemeinsamen Spielen mit dem Kind ist bei diesen Eltern gering, auch wenn vonseiten der Kinder durchaus der Wunsch geäußert wird z. B. Spielmechanismen zu erklären oder gemeinsam mit einem Elternteil Computerspiele zu spielen. Kommen die Eltern den Wünschen der Kinder nach, dann nur temporär und ohne langanhaltendes Interesse:

*"Er hat mal einmal, genau, so ein Rennradspiel gekauft, das sollte Jens[4] mal mitspielen, weil der auch gerne Rennrad fährt. Und da musste man, da irgendwie – ich meine, ich weiß nicht – da musste man so Rennen fahren, Spieler einkaufen, und irgendwie so ganz langweilig, eigentlich. Aber da versucht er schon, einen da zu kriegen. Aber das interessiert bis jetzt noch nicht so wirklich (lachend), also es gibt Wichtigeres."* (Mutter 6, 44 Jahre, spielender Sohn ist 13 Jahre alt)

*"Aber dass wir uns darüber unterhalten, habe ich auch einfach nicht die Geduld zu, glaube ich. Also mein Ding ist das einfach nicht. Ich kann mir das dann auch nicht anhören, weil mich das einfach überhaupt gar nicht interessiert, was da passiert. Ich will einfach nur, dass er, dass ich weiß, dass er nichts Verbotenes macht und dass es seinem Alter halt entsprechend ist und dann ist mir das auch recht, wenn er dann mal was spielt, dann ist das auch in Ordnung, aber es muss halt in Maßen und Grenzen halt sein."* (Mutter 1, 34 Jahre, spielender Sohn ist 16 Jahre alt)

Elternteile, die selbst ComputerspielerInnen sind, spielen hingegen gern ab und zu auch zusammen mit ihrem Kind Computerspiele. Bei älteren Kindern spielt der Wettkampf-Gedanke eine Rolle, während es den Eltern jüngerer Kinder eher um das gemeinsame Spielen an sich geht:

*"Wir sitzen hier, spielen Fußball, schreien uns an (schmunzelt), weil er ja immer gewinnt und dann schadenfroh ist."* (Vater 1, 34 Jahre, spielender Sohn ist 16 Jahre alt)

*"Wir spielen auch mit den Kindern zusammen, in Multiplayermodi, in Koop, aber eigentlich nicht gegen die Kinder, weil es halt eine gesellige Erfahrung sein soll. Klar, wenn das/. Wenn die das unbedingt wollen, und ein Spiel gibt das her, dann misst man sich auch mal."* (Vater 4, 37 Jahre, spielende Tochter ist 7 Jahre alt)

Generell zeigt sich, dass die medienerzieherischen Aktivitäten bei zunehmendem Alter der Kinder geringer werden. Bei Jugendlichen stellen die Eltern weniger Regeln auf, sodass der Autonomiespielraum der Heranwachsenden größer wird. Einschränkungen hinsichtlich des Computerspiels ihrer Kinder finden sich nur auf der qualitativen Ebene (z. B. Verbot von gewalthaltigen Spielen) sowie beim Abfall schulischer Leistungen. Zudem umgehen die jugendlichen SpielerInnen meistens die aufgestellten Regeln. Sind Kinder durch die Platzierung der stationären Spielgeräte in Gemeinschaftsräumen beim Spielen unter Aufsicht der Eltern, ziehen sich die Jugendlichen des Samples zum Spielen in ihre Zimmer zurück und entziehen sich so der direkten Aufsicht der Eltern.

#### 4.6. Medienerzieherische Vorstellungen und Beurteilungen

In den obigen Ausführungen sind die medienerzieherischen Vorstellungen und Beurteilungen der Eltern bereits teilweise inkludiert, sodass an dieser Stelle vor allem der Fokus darauf gelegt wird, woran sich Eltern im Hinblick auf Medienerziehung orientieren.

Gerade die weniger spielerfahrenen Eltern orientieren sich bei der Computerspielauswahl an den Altersvorgaben der USK. Auch erfahrene Befragte halten die USK für eine gute Richtlinie für Eltern, die sich bei bestimmten Spielen unsicher sind oder allgemein mit der Einschätzung von Spielen überfordert sind. Das Einhalten der Vorgaben der USK wird von einem Vater als eine Art Basis gesehen, mit der sich Medienerziehung auch ohne großen Aufwand verantwortungsvoll handhaben lässt:

*"Da, ich bin immer noch der Meinung, dass da mehr die Eltern gefordert sind, zu kontrollieren, was die Kinder machen. Ganz einfach. Punkt. Das ist einfach der Punkt. Es, wir haben nicht umsonst die USK in Deutschland, die vorher diese Spiele kontrolliert und ich finde, die sind ein guter Maßstab. Gut, bei 16 wird es schon ein bisschen kompliziert, aber bis 12 sind sie ein guter Maßstab, ab 18 sowieso. Also von dem her, das ist eigentlich alles, was man Eltern kontrollieren müsste. Man muss da nicht selbst spielen. Es reicht, wenn man*

*auf das Siegel achtet und den Kindern das verbietet." (Vater 1, 34 Jahre, spielender Sohn ist 16 Jahre alt)*

Die Vorgaben der USK bleiben jedoch von den Eltern nicht generell unhinterfragt. Besonders spielaffine Eltern machen sich selbst ein Bild von den Spielen und beziehen die zu erwartenden Reaktionen ihrer Kinder auf die Spiele bei ihrer Spielauswahl mit ein. Dies setzt jedoch eine gewisse Expertise hinsichtlich der Spielgewohnheiten der Kinder und des Spielangebots (Kindorientierung) voraus. Die gesellschaftliche Akzeptanz des Spielangebots ist ein Faktor, der von Eltern ebenfalls miteinbezogen wird (Paus-Hasebrink/ Kulterer 2014: 53). Vor allem Eltern, die sich mit dem Computerspielangebot für Kinder kaum auskennen, vertrauen – entsprechend ihres medialen Habitus – Webseiten ihnen bekannter bspw. öffentlich-rechtlicher Anbieter (hier die Seiten der *Sendung mit der Maus* des WDR) eher als anderen Webspiele-Anbietern.

*"Also da, wo wir, dass man bei der Sendung mit der Maus davon ausgeht, dass man sich da nicht alles einzeln angucken muss, sondern großes Vertrauen darin ist bei den Öffentlich-Rechtlichen, zumal bei der Sendung mit der Maus, gucken wir uns das nicht an. Sozusagen das ist dann das Terrain, auf dem sie sich austoben kann." (Vater 2, 54 Jahre, spielende Tochter ist 7 Jahre alt)*

Der mediale Habitus, der von gesellschaftlichen Diskursen geprägt wird, beeinflusst das medienerzieherische Handeln. Der hier zitierte Vater thematisiert explizit: Den „Öffentlich-Rechtlichen“ (Sendern) könne man vertrauen. Damit geht implizit einher, den eher kommerziell ausgerichteten privaten Angeboten könne man wohl eher nicht vertrauen. Dieses Vertrauen in die Öffentlich-Rechtlichen geht so weit, dass ein dem Elternteil selbst nicht in Gänze bekanntes Produkt (die Internetseiten zur *Sendung mit der Maus*) genutzt und als für Kinder geeignet eingeschätzt wird, da es zum medialen Verbund des gesellschaftlich anerkannten Klassikers *Sendung mit der Maus* gehört, welcher positiv besetzt ist.

Auch der/die eigene PartnerIn dient unerfahrenen Elternteilen oft als Orientierung. Zum Teil übernimmt der/die erfahrenere PartnerIn komplett die Regelaufstellung bezüglich Computerspielen. Der andere

Elternteil übernimmt seine/ihre Vorgaben und fragt um Rat, wenn er/sie unsicher ist (z. B. bei der Einschätzung neuer Computerspiele).

*"Also so lange er hier im Haus wohnt und hier unter meinem Dach (lacht), dann muss er schon das machen, was hier angesagt ist und da muss er sich dran halten. Und deswegen schicke ich dann doch schon mal meinen Mann einfach, was ist das für ein Spiel, ist das was, was er spielen darf? Oder was schleppen irgendwelche Freunde vielleicht sogar an, was er dann spielt, was ich dann halt nicht kenne. Also wie gesagt, ich habe wirklich einfach null Ahnung von diesen ganzen Sachen, weil ich halt mich da überhaupt nicht für interessiere."* (Mutter 1, 34 Jahre, spielender Sohn ist 16 Jahre alt)

Neben der USK und dem/der eigenen PartnerIn nehmen einige Elternteile auch die Möglichkeit wahr, sich mit anderen Eltern über Spielzeiten und Spielinhalte auszutauschen. Der/die eigene PartnerIn und die anderen Eltern stellen im Hinblick auf medienerzieherisches Verhalten das Sozialkapital dar. Der medienerzieherische Umgang anderer Eltern mit Computerspielen trifft jedoch nicht immer auf Zustimmung. Zum Teil grenzen sich die Befragten in ihrem medienerzieherischen Handeln explizit von dem anderer Eltern ab, wenn diese ihrer Meinung nach zu nachsichtig oder zu streng sind oder zu wenig auf die Kinder eingehen.

Auf einer reflexiven Ebene lehnen viele Eltern außerdem die Nutzung von Computerspielen als ‚Babysitter‘ ab. Kinder sollten ihrer Meinung nach nicht vor den Computer gesetzt werden, sobald ihnen langweilig wird. Hier wird wieder die Koppelung zwischen medialem und erzieherischem Habitus deutlich, der im medienerzieherischen Habitus als Schnittstelle mündet. In bestimmten Situationen, welche die Eltern von der normalen Langeweile der Kinder unterscheiden, nutzen sie Computerspiele jedoch gezielt, um ihr Kind zu beschäftigen. Hierzu zählen Wartezeiten im Restaurant, Autofahrten oder die Zeit, in der die Eltern alltägliche Aufgaben zu erledigen haben:

*"[...] wenn wir auf Autofahrten sind oder so, ist das natürlich auch grandios, ne, (schmunzelt) dann kann man sagen: ‚hier, nimm und halt die Klappe‘ (lacht)."* (Mutter 12, 37 Jahre, spielender Sohn ist 11 Jahre alt)

## 5. Einordnung der Ergebnisse in das Forschungsfeld

Die Ergebnisse der vorliegenden Studie bestätigen Daten anderer Untersuchungen zur familiären Medienerziehung: Die gemeinsame medienerzieherische Basis der Eltern im Hinblick auf Computerspiele wird tendenziell getragen durch eine Einschränkung von Spielzeiten und -inhalten mit Fokus auf zeitliche Restriktionen (Junge 2013: 366ff.; Lampert et al. 2012: 52f.; Kutner et al. 2008: 84 f.). Dies zeigt sich vor allem, wenn aus der Sicht der Eltern zu wenig non-mediale Aktivitäten und Treffen mit Freunden stattfinden (Junge 2013: 366; Kutner et al. 2008: 84). Im Hinblick auf inhaltliche Beschränkungen werden vor allem gewalthaltige Spiele abgelehnt (Lampert et al. 2012: 54; Kutner et al. 2008: 86). Computerspiele sind in der familiären Kommunikation kaum ein Thema (Junge 2013: 368) und wenn darüber gesprochen wird, geht die Kommunikation eher vom Kind als von den Eltern aus (Junge 2013: 366). Zudem zeigen auch Lampert et al. (2013) auf, dass sich die medienbezogenen Erfahrungen und Kenntnisse der Eltern in der computerspielbezogenen Kommunikation mit dem Kind widerspiegeln: Wenn sich die Eltern wenig oder gar nicht mit Computerspielen auskennen, findet weniger Kommunikation mit den Kindern über Computerspiele statt (Lampert et al. 2013: 59).

Die genannten Untersuchungen zeichnen ein ähnliches Bild vom erzieherischen Vorgehen der Eltern in Bezug auf Computerspiele wie in unserer Studie. Sie beachten jedoch keine habitusspezifischen Erklärungen, welche die medienerzieherischen Vorstellungen und Beurteilungen sowie Praktiken unseres Erachtens nach besser nachvollziehbar werden lassen. Dies soll in der folgenden Konklusion mit Blick auf das Verhältnis des medialen und medienerzieherischen Habitus zusammenfassend erörtert werden.

## 6. Konklusion: Zum Verhältnis von medialem und medienerzieherischem Habitus

Dem medialen Habitus der Eltern kommt in Bezug auf den medienerzieherischen Habitus eine Schlüsselrolle zu, da der mediale Habitus als begrenzendes Element wirkt: In Abhängigkeit davon, welche medialen Kenntnisse und Erfahrungen als auch welche Vorstellungen und Beurteilungen mit dem Medium Computerspiel verknüpft werden, wird die medienerzieherische Praxis in puncto Computerspiele ausgestaltet. Dies schlägt sich darin nieder, dass sich Eltern, deren medialer Habitus durch fehlende Computerspielerfahrungen und/oder ein Desinteresse an Computerspielen gekennzeichnet ist, in ihrem medienerzieherischen Handeln meist auf das Aufstellen von Regeln (Quantität und Qualität) beschränken und an offiziellen Empfehlungen (USK) orientieren. Zudem werden teilweise Inhalte im Internet (z. B. Internetseiten der *Sendung mit der Maus*), die auch gesellschaftlich als Bildungsgut anerkannt werden, präferiert. Generell sind die spielunerfahrenen Eltern des Samples in ihrem medienerzieherischen Handeln unsicherer und betrachten das Computerspielen ihrer Kinder deutlich kritischer als andere Eltern.

Ist der mediale Habitus von Eltern hingegen stärker durch eigene Erfahrungen mit Computerspielen geprägt, ist sowohl die Sichtweise der Eltern auf Computerspiele allgemein als auch das Spielverhalten der eigenen Kinder meist weit weniger risikofokussiert, was sich in einer positiveren Einschätzung des Computerspielverhaltens der eigenen Kinder niederschlägt. Dies bedeutet jedoch keinesfalls, dass diese Eltern Computerspiele generell als geeignet für ihre Kinder einstufen. Stattdessen zeigen diese Eltern im Vergleich zu den spielunerfahrenen Eltern eine deutlich differenziertere Spielauswahl. Diese basiert auf eigenen Spielerfahrungen und somit auch detaillierteren Genrekenntnissen und wird weniger hinsichtlich gesellschaftlich akzeptierter Spielgenres und den Empfehlungen der USK getroffen. Bspw. erlaubt eines der Elternpaare, welches selbst eine hohe Spielerfahrung hat, seinen Kindern auch Spiele, die für das Alter des jeweiligen Kindes

gemäß USK nicht freigegeben sind, wenn sie diese für das spezifische Kind als unbedenklich einstufen. Trotzdem verbieten sie ihrem eher ängstlichen Sohn gewalthaltige Inhalte, während diese für jüngere und weniger sensible Geschwisterkinder tendenziell zugelassen würden. Insgesamt zeigt sich im Hinblick auf die Kindorientierung die Tendenz, dass Eltern mit einem größeren Erfahrungshorizont mehr auf die Bedürfnisse ihrer Kinder bezüglich Computerspielen eingehen und die Faszination ihrer Kinder für diese Spiele besser nachvollziehen können. Das medienerzieherische Aktivitätsniveau ist meist höher, wenn die Eltern selbst ComputerspielerInnen waren oder noch immer sind. Allgemein erscheint das medienerzieherische Handeln computererfahrener Eltern differenzierter als das unerfahrener Eltern: Chancen als auch Risiken werden stärker abgewogen, Eltern spielen häufiger mit ihren Kindern und setzen sich aktiver mit den Spielen auseinander. Auch im Hinblick auf die spielerfahrenen Eltern wirkt der mediale Habitus begrenzend, z. B. bezüglich der Spielauswahl.

Die Ausführungen haben aufgezeigt, wie deutlich der mediale Habitus der Eltern den medienerzieherischen Habitus beeinflusst, sowohl im Hinblick auf die spielunerfahrenen als auch die spielerfahrenen Eltern. Das Verhältnis von medialem und medienerzieherischem Habitus ist unabhängig von der Ausprägung des medienerzieherischen Handelns der Eltern. Innerhalb der Studie wurden im Kontext des medialen und medienerzieherischen Habitus die Haltungen in Hinsicht auf Computerspiele in den Blick genommen. Wie solche Haltungen im Verhältnis zur Haltung gegenüber anderen Medien, also bspw. der Zeitung stehen, wurde nicht betrachtet. Mit der Computerspielnutzung wurde einer von mehreren Aspekten des Habitus in den Blick genommen, welcher als Erzeugungsgrundlage von medienbezogenen und -erzieherischen Vorstellungen, Beurteilungen und Praktiken verstanden wird.

Auch der erzieherische Habitus wirkt sich auf die Medienerziehung der Eltern aus, wie die Forschungsergebnisse aufgezeigt haben. Anders könnte es auch kaum sein, da Medienerziehung wohl nicht getrennt von

der allgemeinen Erziehung im Elternhaus erfolgt. Anzunehmen ist somit, dass sich das Erziehungs- und Medienerziehungsverhalten stark ähneln, also bspw. Eltern mit eher restriktivem allgemeinem Erziehungsverhalten auch ein restriktives Medienerziehungsverhalten zeigen. Da in den Interviews jedoch eher am Rande die allgemeine Erziehung in Form von Erziehungszielen (z. B. Relevanz von Primärerfahrungen) thematisiert wurde, kann die Studie darüber keine weiteren Aufschlüsse geben. Bisher bleibt auch in der vorliegenden Studie empirisch unbeachtet, inwieweit der medienerzieherische Habitus wiederum den medialen Habitus beeinflusst. Da Eltern oft erst durch das Interesse ihrer Kinder näher mit Computerspielen in Kontakt kommen, ist es durchaus denkbar, dass sich ihr medialer Habitus im Hinblick auf Computerspiele über den medienerzieherischen Umgang mit diesen verändert. Weiter soll in einer Folgestudie quantitativ erfasst werden, inwiefern mit den Worten Bourdieus die Klassenzugehörigkeit (u. a. erhoben über den Bildungshintergrund) mit den Habitusformen im Kontext elterlicher Medienerziehung korrespondiert. Aufgrund der geringen Stichprobe können aus den Ergebnissen der vorliegenden Studie keine Aussagen darüber getroffen werden.

---

[1] Alle Arten von digitalen/elektronischen Spielen, unabhängig vom Gerät, werden im Folgenden unter dem Begriff "Computerspiele" zusammengefasst.

[2] Letztendlich wurden aufgrund von u. a. sprachlicher Barrieren der Eltern nur 22 Interviews in die Analyse einbezogen.

[3] Die Medienerziehungsmuster nach Wagner et al. fanden sich in ähnlicher Form auch bei den in dieser Studie untersuchten Familien wieder. Eine direkte Zuordnung der Familien wird in diesem Rahmen jedoch aufgrund der Erweiterungen und Ergänzung der beiden Analysedimensionen nicht vorgenommen.

[4] der Vater (anonym.)

---

## Literatur



Aarsand, Pal André (2007): Computer and Video Games in Family Life: The digital divide as a resource in intergenerational interactions, online unter: <http://chd.sagepub.com/content/14/2/235> (letzter Zugriff: 21.08.2014).

Bourdieu, Pierre (1983): Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital, in: Kreckel, Reinhard (Hg.): Soziale Ungleichheiten, Göttingen: Schwartz, 183–198.

Bourdieu, Pierre (1993): Sozialer Sinn. Kritik der theoretischen Vernunft, Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Bourdieu, Pierre (2012): Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, 22. Aufl., Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Der Spiegel (2005): Dumm durch TV?, online unter: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-41939287.html> (letzter Zugriff: 21.08.2014).

Friedrichs, Henrike (2013): Der medienerzieherische Habitus angehender ErzieherInnen und Bedingungen für die Ausübung von Medienerziehung in Kindertagesstätten. in: MEDIENIMPULSE 4/2013, online unter: <http://www.medienimpulse.at/articles/view/611> (letzter Zugriff: 21.08.2014).

Junge, Thorsten (2013): Jugendmedienschutz und Medienerziehung im digitalen Zeitalter. Eine explorative Studie zur Rolle der Eltern, Wiesbaden: Springer VS.

Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena/Rosenkranz, Moritz/Schwinge Christiane/Hein, Sandra/Wartberg, Lutz/Petersen, Kay Uwe (2012): EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-) erzieherischen Handeln in den Familien, online unter: <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/EXIF-Exzessive-Internetnutzung-in-Familien,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf> (letzter Zugriff: 21.08.2014).

Kommer, Sven/Biermann, Ralf (2012): Der mediale Habitus von (angehenden) LehrerInnen. Medienbezogene Dispositionen und Medienhandeln von Lehramtsstudierenden, in: Schulz-Zander, Renate/

Eickelmann, Birgit/Moser, Heinz/Niesyto, Horst/Grell, Petra (Hg.): Jahrbuch der Medienpädagogik 9. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 81–108.

Krais, Beate/Gebauer, Gunter (2002): Habitus, Bielefeld: Transcript.

Kreckel, Reinhard (1983): Soziale Ungleichheiten, Göttingen: Schwartz.

Kuckartz, Udo (2012): Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung, Weinheim und Basel: Beltz Juventa.

Kutner, Lawrence A.; Olson, Cheryl K.; Warner, Dorothy E.; Hertzog, Sarah M. (2008): Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play: A Qualitative Study. In: Journal of Adolescent Research, 2008, 23, 1, 76-96. Online unter: [http://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Research\\_Papers\\_files/Kutner\\_JAR\\_parent%20FG%201-08.pdf](http://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Research_Papers_files/Kutner_JAR_parent%20FG%201-08.pdf) (letzter Zugriff: 21.08.2014).

Lampert, Claudia/Schwinge, Christian/Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena (2012): Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielsozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte, Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs) (2012): FIM-Studie 2011. Familie, Interaktion & Medien, online unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/FIM/FIM2011.pdf> (letzter Zugriff: 21.08.2014).

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs) (2013a): KIM-Studie 2012. Kinder und Medien, Computer und Internet, online unter: [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf) (letzter Zugriff: 21.08.2014).

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (mpfs) (2013b): JIM-Studie 2013. Jugend, Information, (Multi-) Media , online unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf> (letzter Zugriff: 21.08.2014).

Neuß, Norbert/Schill, Wolfgang (2012): Ansichten und Aussichten zum Umgang mit Medien in Familien, in: Neuß, Norbert/Schill, Wolfgang (Hg.): Anregung statt Aufregung. Neue Wege zur Förderung von

Medienkompetenz in Familien, Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, 163–171.

Neuß, Norbert/Schill, Wolfgang (Hg.) (2012): Anregung statt Aufregung. Neue Wege zur Förderung von Medienkompetenz in Familien, Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, online unter: [http://www.gmk-net.de/fileadmin/pdf/anregung\\_statt\\_aufregung.pdf](http://www.gmk-net.de/fileadmin/pdf/anregung_statt_aufregung.pdf) (letzter Zugriff: 21.08.2014).

Paus-Hasebrink, Ingrid/Kulterer, Jasmin (2014): Kommerzialisierung und Kindheit, in: Angela Tillmann (Hg.): Handbuch Kinder und Medien. Digitale Kulturen und Kommunikation, Wiesbaden: Springer Fachmedien, 47–57.

Schulz-Zander, Renate/Eickelmann, Birgit/Moser, Heinz/Niesyto, Horst/Grell, Petra (Hg.) (2012): Jahrbuch der Medienpädagogik 9, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Tillmann, Angela (Hg.) (2014): Handbuch Kinder und Medien. Digitale Kulturen und Kommunikation, Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Wagner, Ulrike/Gebel, Christa/Lampert, Claudia (2013): Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung. Medienerziehung in der Familie, Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.