

Zeitschrift: Comtec : Informations- und Telekommunikationstechnologie = information and telecommunication technology
Herausgeber: Swisscom
Band: 82 (2004)
Heft: 5

Artikel: ICT-Technologie und Kids aus dem Silicon Valley
Autor: Moor, Niklaus
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-876863>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

ICT-Technologie und Kids aus dem Silicon Valley

NIKLAUS MOOR Um einen Einblick zu erhalten, wie Jugendliche in naher Zukunft mit Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) umgehen könnten, ist der Autor in das Zentrum der technologischen Innovation gereist: in das Silicon Valley. Die erstaunlichste Einsicht war, wie stark die modernen Technologien bereits im Alltag der meisten Jugendlichen integriert sind und wie schnell und unverkrampft diese aufgenommen werden.

Die Kinder und Jugendlichen kommen in den USA bereits sehr früh mit moderner Technologie in Berührung. Auf spielerische Art und Weise probieren sie diese aus und erstaunlich schnell lernen sie mit ihr umzugehen. Eine Studie in den USA zeigt auf, dass heute schon 73% der achtjährigen Schüler den Computer benutzen, sei es für Spiele oder für die Schule. Auch die Beobachtungen im Projekt «Generation interaktiv» (siehe Beitrag in dieser Ausgabe) haben aufgezeigt, wie offen die Schüler für die Aneignung neuer Technologien sind und wie unvoreingenommen Jugendliche mit der Neugierde eines Forschers darauf zugehen. Die Studie in den USA stellt eine Diskrepanz zwischen dem Technologieangebot in den Schulen, das übrigens noch lange nicht überall gut ausgebaut ist und dem bestehenden Technologiebedürfnis der Schüler fest. Die Schüler wünschen ausdrücklich vermehrt den Einsatz elektronischer Hilfsmittel und fordern auch vermehrt Lernspiele, um das Lernen mit Spass zu verbinden.

Vom Gamer zum Communicator

An erster Stelle der elektronischen Geräte der Schüler unter acht Jahren steht gemäss Studie der Desktop Computer. Danach folgen elektronische Spielsachen, Taschenrechner und Laptop. Die Kinder verbringen ihre Zeit am Rechner am liebsten mit «Gamen» und dem Kreieren von Bildern (49%). Je älter die Schüler werden, desto mehr verschiebt sich die Benutzung weg vom Spielen hin zum Kommunizieren. Nach dem Computer ist bei den 12-Jährigen neu das Handy das Gerät, das am zweithäufigsten verbreitet ist. Von den 12-Jährigen sind schon mehr als die Hälfte (56%) im Besitz einer E-Mail-Adresse, von den 18-Jährigen sind es bereits 80%. Die Kommunikation ist bei den Mädchen stärker ausgeprägt (höhere E-Mail-Benutzung) als bei den Jungen, die mehr Zeit mit Games verbringen als die Mädchen.

IM auf dem Vormarsch

Neben E-Mail ist die Benutzung von Instant Messaging (IM) ein wichtiger Faktor für die Kommunikation der Jugendlichen. IM hat wie E-Mail den Vorteil, dass es gratis ist, weist aber gegenüber E-Mail weitere Annehmlichkeiten auf, wie

das Anzeigen des Status des andern oder die Möglichkeit des «Chattens» mit mehreren Personen. Von den 16-jährigen Teenagern der USA haben 76% einen IM-Account, und ein Drittel davon hat sogar vier oder mehr Accounts. Da die verschiedenen Freunde bei unterschiedlichen Anbietern und noch nicht alle untereinander kompatibel sind, werden oft mehrere Fenster mit den unterschiedlichen IM-Anbietern geöffnet, und es wird simultan mit den Freunden geplaudert.

IM und der Konsum von Multimedia

Instant Messaging eignet sich auch vorzüglich für den Austausch und das Kommentieren beim Konsum von Multimedia. IM oder IRC (Internet Relay Chat) sind die bevorzugten Kommunikationsmedien für die Kommunikation bei Online-Spielen. Der IM-Client läuft im Hintergrund, und wenn sich einer der Freunde «einloggt», ertönt ein Signal, das die anderen über dessen Anmeldung informiert. Über IM können Strategien abgemacht, Teams gebildet oder einfach während des Spiels Blödsinn ausgetauscht werden. Software mit Sprachunterstützung ist zwar auf dem Vormarsch, aber IM ist immer noch die dominierende Form, obwohl auch die meisten Spiele ein internes Chat-System haben. Auch hier werden wieder verschiedene Kanäle simultan benutzt.

IM ist aber nicht nur beim «Gamen» im Gebrauch, auch das Fernsehen wird immer mehr mit IM begleitet. Entweder läuft das TV-Gerät und der Computer parallel oder es wird gleich via TV-Karte auf dem Computer selbst ferngesehen. Über IM kann man sich so perfekt über die Geschehnisse der aktuellen Lieblings-Soap austauschen, bei den romantischen Szenen gemeinsam schmachten und bei Bösewichten über ihre fiesen Machenschaften herziehen.

Wandel der Informationssuche

Das Internet hat Auswirkungen auf den Schulalltag. Auch wenn diese Aussage nicht allzu erstaunlich ist, so ist doch zumindest das Ausmass der Einflüsse bemerkenswert und die Tatsache, wie früh die Schüler davon profitieren. Durch die Fülle an Informationen hat sich das Internet schon bei den 12-Jährigen zur Informationsquelle Nummer eins für das Erstellen von Schularbeiten entwickelt und sowohl die klassische Bibliothek wie auch das Schulbuch abgehängt. Während noch vor ein paar Jahren die dicken Wälzer der Enzyklopädie die Nachschlagwerke waren, heisst es heute schlicht und einfach «Google it», und die Sache ist erledigt.

Das Web als Enzyklopädie

Ein weiterer Wandel ist bei den Informationsseiten im Internet zu beobachten. Während bis anhin Weblog-Seiten vor



Die Jungen integrieren die modernen Technologien schnell und unverkrampft in ihren Alltag.

allem persönliche Tagebücher der Betreiber beinhaltet, entstehen und wachsen immer mehr dieser Seiten mit seriösen Informationen zu bestimmten Themenkreisen. Ein Beispiel ist «Wikipedia», eine Enzyklopädie im Internet, die von Internet-Benutzern generiert wird und somit ständig wächst und aktualisiert wird. Diese Form der Enzyklopädie hat gegenüber den kostenpflichtigen den grossen Vorteil der blitzschnellen Aktualisierung, da die kompetenten Beitragslieferanten der Internet-Gemeinde jede Redaktion anzahlmässig um ein Vielfaches schlagen.

Trotz Technologiebegeisterung herrscht Service-Müdigkeit

Die meisten dieser Trends sind auch auf die Schweiz zu übertragen. Zwar hat die Benutzung von IM noch nicht die gleich starke Bedeutung wie in den USA, aber auch hier zeichnet sich eine Zunahme ab. Betreffend der Aufnahmefähigkeit gegenüber neuer Technologie haben unsere Beobachtungen im Projekt «Generation interaktiv» das Gleiche gezeigt, wie die Studie in den USA es belegt. Die Jugendlichen sind blitzschnell bei der Aneignung neuer Technologien. Die Offenheit für Neues ist jedoch nicht zu Verwecheln mit der Bereitschaft, auch alles zu benutzen. In der Selektion zeigen sich die Jugendlichen sehr restriktiv und beschränken sich auf die wenigen Dienste, die sie auch wirklich brauchen. Die Mehrzahl der Service-Angebote, die heute erhältlich sind, wird nach einem kurzen Ausprobieren links liegen gelassen. Die Jugendlichen sind von den vielen «Features», die z. B. ihr Handy bietet, gesättigt.

Vom Verständnis des Alltags zum richtigen Dienst

Welcher Dienst könnte denn in Zukunft gefragt sein? Ein Bedürfnis besteht zweifellos in der vereinfachten Handhabung und Organisation der vielen Kommunikationskanäle zu den Freunden: eine Plattform, die den Austausch verschiedener Daten unter den Freunden erleichtert und die Kontaktaufnahme zu neuen Bekanntschaften ermöglicht. In den USA ist in der Software-Industrie der Trend zu solchen Programmen zu beobachten. Dienste wie «LinkedIn» errechnen soziale Netzwerke, die den Nutzern die Bekannten der Bekannten aufzeigen und so die Kontaktaufnahme zu Bekannten der Bekannten erleichtern. Das Tool «Friendster», das den Austausch zwischen Freunden ermöglicht, zählt heute schon über 22 Mio. Benutzer.

Das Wichtigste bei der Kreation eines neuen Dienstes ist jedoch, dass der Dienst in den Alltag und das übliche Verhalten des Benutzers einzubinden ist. Der neue Dienst muss mit vertrautem Verhalten gekoppelt werden, um den Benutzer dort abzuholen, wo er sich wohl fühlt. Ein neues Produkt, das dem bisherigen Verhalten zu stark entgegenläuft, hat keine Chance auf raschen Erfolg. Um das Verhalten im Alltag zu kennen und zu verstehen, sind weitere Beobachtungen von Swisscom-Kunden wie auch der Swisscom-Nichtkunden von grossem Nutzen. ■

Niklaus Moor, lic. phil., Swisscom Innovations, Economic & Social Aspects, niklaus.moor@swisscom.com