### Schwimmhilfe im Nachrichtenmeer

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 1): Die Bedeutung von Medienkompetenz wird unterschätzt – und das muss sich ändern / Von Holger Knöferl

as für ein akademisches Wortungetüm, um das es in diesem Beitrag und anschließend zwei Wochen lang in unserer neuen BZ-Serie gehen wird: Medienkompetenz. Klingt ungefähr so verführerisch wie Kariesprophylaxe. Dabei -Zahnärzte lesen jetzt schnell weiter - ist Medienkompetenz heute bedeutend wichtiger.

Wir leben in einer Mediengesellschaft. Noch nie war die Masse der Informationen, die uns zur Verfügung steht, größer als heute. Noch nie war der Einfluss von Medien auf unseren Alltag weitreichender als heute. Und niemand wird bestreiten wollen, dass die Bedeutung von Medien und damit ihr Vordringen in die Lebensrealität der Menschen weiter zunehmen wird. Getrieben durch technischen Fortschritt, aber auch durch die Menschen selbst: Deren nahezu unstillbares Informationsbedürfnis wird zunehmend ergänzt durch die Möglichkeiten insbesondere der Sozialen Netzwerke, sich selbst zur Information, vielleicht sogar zur Nachricht zu machen. Das birgt Chancen. Aber auch Risiken.

Man kann in diesem Meer an Informationen schnell untergehen. Definieren wir Medienkompetenz mal als so eine Art Rettungsring, als Schwimmhilfe. Wer mehr weiß über die Mechanismen, über die Hintergründe, wer Wichtiges trennen kann von Unwichtigem oder gar Gefährliches von Ungefährlichem, der gewinnt an Sicherheit. Mehr noch: Der gewinnt an Unabhängigkeit. Einen Beitrag dazu sollen die zwölf Teile der BZ-Serie "Elternwissen 2.0" leisten. Und die startet mit einer Situationsbeschreibung - zugespitzt auf eine Handvoll provokanter Thesen und einigen Erläuterungen dazu, die im Verlauf der Serie vertieft werden.

These 1: Kinder und vor allem Jugendliche hängen den ganzen Tag im Internet rum. Sie verlieren jeden Bezug zur Realität. 13-Jährige können Apps installieren, aber keinen Nagel in die Wand klopfen.

Tatsache ist: Der Siegeszug von Kommunikationselektronik in den Kinderzimmern ist nicht mehr aufzuhalten. PCs oder Laptops und vor allem Smartphones sind allgegenwärtig. Und sie werden immer stärker genutzt. Insbesondere die mobilen Geräte, also Smartphones, kommen der eierlegenden Wollmilchsau schon sehr nahe: Sie sind Video-Abspielgerät, Musikplayer, Spielekonsole, Informations- und Kommunikationszentrale in einem. Und sie machen das Internet überall verfügbar – sieht chern im tiefsten Hochschwarzwald ab. Diese Geräte sind kompakt und für Eltern schwer kontrollierbar. Der banalste Grund

### TERMINE

### Die Badische Zeitung im Dialog

Im Rahmen der Serie "Elternwissen 2.0" bietet die Badische Zeitung auch fünf Vortragsveranstaltungen zum Thema Medienkompetenz an - zwei für Jugendliche, drei für Erwachsene.

### Termine für Jugendliche:

- ▶ Mittwoch, 24. September, 15 Uhr, Bad Krozingen, Kreisgymnasium, Südring 5 ▶ Donnerstag, 25. September, 15 Uhr, Lörrach, SAK, Altes Wasserwerk, Tumringer Straße 269
- Termine für Eltern und Erwachsene:
- ▶ Dienstag, 23. September, 19 Uhr, Emmendingen, Maja-Bühne, Steinstraße
- ▶ Mittwoch, 24. September, Müllheim, Bürgerhaus, Hauptstraße 122
- ▶ Donnerstag, 25. September, Bad Säckingen, Pfarrsaal der Münsterpfarrei, Rathausplatz 19 Der Eintritt zu den Veranstaltungen ist frei.



ist der: Man muss schon ziemlich nah rangehen, um auf den vergleichsweise kleinen Bildschirmen zu erkennen, was der Sprössling da gerade treibt. Und: Man müsste sich mit Hard- und Software auskennen, um nachvollziehen zu können, was auf so einem Gerät überhaupt stattfindet.

Tatsache ist aber auch: Moderne Kommunikationselektronik macht Kinder und Jugendliche weder dümmer noch gewalttätiger. Keine Studie belegt das nachhaltig. Aber in "Neuland" – um Kanzlerin Angela Merkel zu zitieren – verändert sich etwas Grundlegendes im Kommunikations- und Informationsverhalten.

These 2: Eltern finden moderne Kommunikationselektronik zwar ganz toll. Aber sie sind von der rasanten Entwicklung überfordert und haben keinen Schimmer, man einmal von einigen wenigen Funklö- was ihre Kinder in der digitalen Welt so

> lehrer und ein Fußballer noch lange kein muss, ist vergleichsweise einfach zu defi-Nationaltrainer, Wer Kinder

mitnehmen will ins Zeitalter der Mediengesellschaft, der muss ein bisschen mehr kennen als den Einschaltknopf eines iPhones. Aber woher dieses Wissen nehmen? In der Regel eignet man sich die Kenntnisse autodidaktisch an, nach der Methode von Versuch und

Irrtum. Was die eigenen Bedürfnisse anlangt, produziert die durchaus zufriedenstellende Ergebnisse - irgendwann funktioniert der Kram. Wer aber anderen Menschen Anleitung geben will, für den wird das auf diese Weise erlernte Instrumentarium wohl kaum ausreichen. Und da stehen insbesondere Eltern nun allein auf weiter Flur: Es gibt nur sehr rudimentäre Informations- oder Weiterbildungsangebote in diesem Bereich. Und die Schulen leisten auch vergleichsweise wenig. Ein Dilemma, schwer zu lösen. Aber auch hier hilft eine gute alte Wahrheit weiter: Wem es gelingt, ein offenes und vertrauensvolles Verhältnis zu seinem Kind aufzubauen und zu bewahren, dem wird es in der digitalen Welt auch nicht entgleiten.

These 3: Die Schulen sind auf dem digitalen Auge blind. Medienkompetenz spielt in den Lehrplänen keine Rolle. Und die Lehrer trauen sich an das Thema gar nicht ran, weil sie befürchten, dass ihnen die Schüler mit ihrem Wissen meilenweit vor-

Dass die Ausbildung von Medienkompetenz in der Schule zumindest stiefmütterlich behandelt wird, kann nicht bestritten werden. Dafür gibt es aber auch Gründe. Es ist ein bisschen wie beim Hasen und beim Igel. Bis zum Beispiel eine Schule mit elektronischen Endgeräten ausgestattet ist, sind die schon wieder veraltet. Bis der Umgang mit dem Internet in Lehrpläne gegossen ist, hat die Entwicklung in den sozialen Netzwerken die Lehrpläne längst rechts überholt. Facebook zum Beispiel, der große Star der sozialen Netzwerke, wurde binnen kürzester Zeit bei Kindern und Jugendlichen von WhatsApp abgelöst. Und Twitter, global eine der effektivsten Informationsschleudern, kommt in Deutschland nicht so richtig aus dem Knick. Was man ei-Ein Autofahrer ist noch lange kein Fahr- nem Schüler im Fach Englisch beibringen

nieren. Aber in einem Fach Medienkompetenz? Ein paar Vorschläge: Wer sind denn die Akteure in welchem Medienkanal und wie arbeiten sie? Wie funktioniert eine Nachricht und wie kann man ihre Glaubwürdigkeit einschätzen? Was ist wichtig, was unwichtig und wie zieht man

die Reißleine? Das müssten Schüler heute lernen. Ihre Eltern haben davon in der Schulzeit nichts mitbekommen.

These 4: Die Qualität in den Medien geht immer weiter zurück. Schnelligkeit geht vor Genauigkeit.

Fakt ist: Die Digitalisierung hat das Nachrichtengeschäft dramatisch beschleunigt. Eine Regionalzeitung wie die Badische Zeitung ist heute über ihr Online-Portal www.badische-zeitung.de oder über ihre Kanäle in den Sozialen Netzwerken in der Lage, Nachrichten praktisch in Echtzeit zu liefern. Parallel dazu hat sich die Zahl potenzieller Informationsquellen verviel-

Man braucht heute keine Druckmaschine, keinen Radiosender mehr, um Informationen unters Volk zu bringen. Ein Internetzugang reicht und schon kann jedermann loslegen, sich und seine Sicht der Dinge zu verbreiten - über eine Homepage, einen Blog oder eine Facebook-Präsenz. Eine relevante Reichweite aufzubauen, gelingt dabei mit etwas Durchhaltevermögen durchaus. Unter dem Strich ist der Aktualitätsdruck in den Medien dramatisch gestiegen.

These 5: Journalisten lassen ihre Nutzer zunehmend allein. Die Hintergründe ihrer Arbeit sind immer weniger nachvollzieh-

Journalist ist, wer sich "hauptberuflich an der Verbreitung und Veröffentlichung von Informationen, Meinungen und Unterhaltung durch Massenmedien beteiligt". So definiert es der Deutsche Journalisten-Verband (DJV). Aber die Berufsbezeichnung ist in Deutschland nicht geschützt und darf auch ohne entsprechende Ausbildung geführt werden. Damit ist ein großes Dilemma bereits skizziert. Denn arbeitet jeder Journalist auch journalistisch?

Grundlage ist mit Sicherheit eine solide Ausbildung. Ihr Handwerkszeug bekommen ausgebildete Redakteure in einem Volontariat vermittelt, das sich in den meisten Fällen an ein Hochschulstudium anschließt und in der Regel zwei weitere Jahre dauert.

Doch das Nachrichtenmeer, in dem gut ausgebildete Journalisten heute schwimmen, ist eben rauer geworden. Für ihre Arbeit leiten sich daraus Konsequenzen ab. Zum einen gewinnt die Filterfunktion an Bedeutung. "Was ist wahr und was ist wichtig?", muss ein Leitgedanke lauten. Profis müssen es sich in Zukunft erlauben können, Genauigkeit über Schnelligkeit zu stellen. Und wer als Medium in Zukunft glaubwürdig bleiben will, der muss Transparenz herstellen über das, was er tut.

Quellen müssen genannt und richtig eingeordnet, die Relevanz von Themen erläutert werden. Journalisten werden stärker Rechenschaft über ihr Handeln ablegen müssen - warum sie etwas tun. Und warum

Am Montag lesen Sie: Wo surfen sie denn? Was Kinder im Internet treiben.

Alle Beiträge finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

**ANZEIGE** 



### Keinen Serienteil verpassen?

Dann bestellen Sie jetzt unser Aktions-Abo zur Serie:

badische-zeitung.de/serienabo 0800 / 22 24 22 0 (gebührenfrei)

Badische Zeitung

### INFQ

### ZEITUNG IN DER SCHULE

Seit zehn Jahren vermittelt die Badische Zeitung mit ihrem Projekt "Zeitung in der Schule" (Zisch) den Umgang mit dem Medium Tageszeitung an Schüler der vierten Klasse. Fast 50 000 Kinder in knapp 2400 Klassen haben seither an dem Projekt teilgenommen, das gemeinsam mit der Pädagogischen Hochschule Freiburg entwickelt wurde. Das Projekt fördert die Allgemeinbildung, unterstützt

die Lesekompetenz und vermittelt erste Kernkompetenzen im Umgang mit Medien. Eine Fortsetzung erfährt es dann in der achten oder neunten Klasse mit dem Projekt "Zischup", wo der Schwerpunkt dann noch deutlicher auf der Entwicklung von Medienkompetenz liegt.

> Mehr Informationen im Internet: www.bzetti.de www.zischup.de

### Mit zehn Jahren sind alle online

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 2): Was, womit, wie oft und wie lange? Fakten zum Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen / Von Sonja Zellmann

Blick klebt am Display, die Daumen hacken mit Hochgeschwindigkeit eine Nachricht. Jugendliche in dieser Haltung sind aus dem öffentlichen Leben nicht mehr wegzudenken. Ob in der Straßenbahn, im Schwimmbad oder im Café – überall sind junge Menschen zu sehen, für die sich bereits eine eigene Bezeichnung etabliert hat: head-down-generation - Generation Kopf unten. Sind Kinder und Jugendliche tatsächlich so viel online? Was machen sie im Internet? Ein Blick in die Statistiken.

### **GROSSE SMARTPHONEDICHTE**

Zahlen liefern unter anderem die JIM-Studie (Jugend, Information, [Multi-]Media) und die Studie "Kinder und Jugend 3.0" des Bundesverbands Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (Bitkom). Beides sind groß angelegte und repräsentative Untersuchungen über das Medienverhalten von Mädchen und Jungen im Alter zwischen sechs und 19

Jahren. Laut Bitkom-Studie nutzen 85 Prozent der Zwölf- bis 13-Jährigen und 88 Prozent der 16- bis 18-Jährigen ein Smartphone. Auch wer kein eigenes Multimediahandy hat, übt früh, damit umzugehen: Schon ein Fünftel aller Sechs- bis Siebenjährigen nutzt zumindest ab und an eines -

beispielsweise von den Eltern.

Für die 16- bis 18-Jährigen ist das Smartphone der wichtigste Zugang ins Internet. 89 Prozent der Befragten geben an, hauptsächlich mit ihrem Smartphone online zu gehen. Jüngere Kinder und Jugendliche, aber auch junge Erwachsene ab 19 Jahren, gehen (noch) häufiger über einen PC oder

**ANZEIGE** 



### Keinen Serienteil verpassen:

Dann bestellen Sie jetzt unser Aktions-Abo zur Serie:

badische-zeitung.de/serienabo 0800 / 22 24 22 0 (gebührenfrei)

Badische Zeitung

er Kopf zeigt nach unten, der Laptop ins Netz. Über ihr Smartphone-Nutzungsverhalten gaben bei der aktuellsten Befragung für die IIM-Studie 75 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen an, täglich oder mehrmals pro Woche ganz klassisch mit ihrem Gerät zu telefonieren. 72 Prozent benutzen es regelmäßig zum Simsen, 71 Prozent zum Musikhören, 65 Prozent gehen damit ins Internet.

### **BESTENS AUSGESTATTET**

Neben Handy und Smartphone haben laut JIM-Studie vier von fünf Jugendlichen einen eigenen PC oder Laptop (63 Prozent der Zwölf- und 13-Jährigen, 91 Prozent der 18- und 19-Jährigen), gut die Hälfte besitzt einen eigenen Fernseher, jeder Vierte hat einen eigenen DVD-Player, rund die Hälfte eine Spielkonsole. Hier sind Jungen deutlich in der Mehrheit: Von ihnen haben 56 Prozent eine Spielkonsole, bei den Mädchen sind es nur 35 Prozent. Bereits 15 Prozent der Jugendlichen haben laut JIM 2013 ein eigenes Tablet - Tendenz steigend. 2012 waren es nur sieben Prozent.

> 88 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen können von ihrem Zimmer aus online gehen, meist über WLAN. Nur jeder Zehnte muss seine Eltern vorher um Erlaubnis fragen - bei den Zwölf- bis 13-Jährigen ist es noch jeder

### **NUTZUNGSDAUER**

Jungen und Mädchen sind medientechnisch bestens ausgestattet. Doch wie oft benutzen sie Smartphone & Co? Internet, Handy und Fernsehen nutzen 90 Prozent der in der JIM-Studie befragten Jugendlichen täglich oder mehrmals pro Woche, wobei in der täglichen Nutzung das Handy an der Spitze liegt. Computerspiele spielen 45 Prozent täglich oder mehrmals pro Woche. Aber auch Gedrucktes ist bei den Jugendlichen alles andere als out: Bücher lesen 40 Prozent, eine Tageszeitung 35 Prozent täglich oder mehrmals pro Woche.

Mit zehn bis elf Jahren sind der Bitkom-Studie zufolge fast alle Kinder (94 Prozent) online aktiv - und verbringen durchschnittlich 22 Minuten pro Tag im Internet. Die JIM-Studie zeigt, dass die Internetnutzung bei den Zwölf- bis 19-Jährigen zwischen 2012 und 2013 - vor allem durch die Smartphones – stark gestiegen ist: um 48 auf 179 Minuten an einem durchschnittlichen Wochentag. Sechs- bis Siebenjährige nutzen laut Bitkom das Internet hauptsächlich zum Spielen und Videos schauen, bei den 16- bis 18-Jährigen halten sich Spielen, Filme schauen, Kommunizieren und Informieren in etwa die Waage.

Trotz Internet und Smartphone ist der Fernseher nach wie vor das wichtigste Gerät für Jugendliche, wenn es um bewegte Bilder geht. Die Zwölf- bis 19-Jährigen schauen laut eigenen Angaben wochentags durchschnittlich 111 Minuten fern.

Seit es Handyspiele und Spieleapps für Smartphones gibt, sind Spiele am Bildschirm für Mädchen fast genauso attraktiv



wie für Jungs. Bei den Mädchen spielen 41 Prozent regelmäßig, bei den Jungen 48 Prozent. Die Zwölf- bis 19-Jährigen spielen wochentags im Schnitt 76 Minuten, an den Wochenenden sind es 101 Minuten. Jungen spielen fast doppelt so lang wie Mädchen. Zu den beliebtesten Spielen gehörten 2013 der Fußballsimulator "Fifa", der Ego-Shooter "Call of Duty" und das Simulationsspiel "Die Sims". Jeder zweite Junge und jedes zehnte Mädchen gab an, auch besonders gewalttätige Spiele zu spielen.

179 Minuten online, 111 Minuten Fernsehen, 76 Minuten spielen – da kommt ganz schön was zusammen. Doch Vorsicht! "Da die unterschiedlichen Medien von Jugendlichen auch parallel gebraucht werden, dürfen die Nutzungszeiten nicht einfach addiert werden", sagt Thomas Rathgeb von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg und dort mitverantwortlich für die JIM-Studie. "Viele gehen während des Fernsehens via Smartphone online, bei Hausaufgaben am PC wird gechattet oder der Fernseher läuft

nebenher. Zudem überschneiden sich einzelne Tätigkeiten, zum Beispiel, wenn über das Internet ferngesehen wird."

### **SOZIALE NETZWERKE**

In Sozialen Netzwerken werden die Kinder durchschnittlich mit zehn bis elf Jahren aktiv. In diesem Alter sind laut Bitkom-Studie zehn Prozent dabei, bei den 16- bis 18-Jährigen sind es 85 Prozent. Die in der JIM-Studie befragten Jungen und Mädchen, die Soziale Netzwerke nutzen, haben im Schnitt 290 "Freunde", wobei sie nur 17 von diesen als so vertraut einstufen, dass sie ihnen ein Geheimnis verraten würden. Am liebsten kommunizieren die Jugendlichen – in Gruppen oder zu zweit – über die Nachrichten-App WhatsApp. Die Plattform, über die auch Fotos und Videos ausgetauscht werden können, hat 2013 Facebook von der Spitze der beliebtesten Apps verdrängt - beides Netzwerke, die immer wieder wegen mangelnden Datenschutzes kritisiert werden. Die Jugendlichen sind im Netz nicht unvorsichtig: 88 Prozent der

von Bitkom Befragten achten darauf, welche Infos sie von sich ins Netz stellen. Die meisten machen Fotos und Statusmeldungen laut JIM-Studie nur für ihre "Freunde" sichtbar – obwohl das bei durchschnittlich 290 Freunden, die wieder mit anderen verlinkt sind, ein eher trügerischer Schutz ist.

In der JIM-Studie wurden die Jugendlichen auch nach schlechten Erfahrungen im Netz gefragt. Ergebnis: Mobbing im Internet ist kein Einzelfall. Zwölf Prozent der Mädchen und Jungen berichteten, dass schon einmal Falsches oder Beleidigendes über sie verbreitet wurde, sieben Prozent gaben an, sie seien schon einmal online "fertiggemacht" geworden. 32 Prozent kennen jemanden, dem das passiert ist neun Prozent mehr als noch im Jahr 2012.

Morgen lesen Sie: Was fasziniert Kinder und Jugendliche an Computerspielen? Und wie gefährlich ist die digitale Welt?

Alle Beiträge finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

### "Facebook bringt mich auf den neuesten Stand"

Wir haben zwei Jugendliche gebeten, ihre Smartphone-Nutzung an einem normalen Werktag 24 Stunden lang für uns zu protokollieren - als lebensnahe Ergänzung zu den Statistiken.

### Pariya Soltani (16)

Gymnasiastin aus Rheinfelden 6:30: Erste WhatsApp-Nachricht an Freunde; Themen: Hausaufgaben, Klas-

senarbeiten, Freizeit 7:15: Musik hören auf dem Schulweg 7:30: Schulbeginn; das Handy muss in die Schultasche!

12:50: Musik hören auf dem Heimweg

13:00: Facebook- und Instagram-Check 15:00 bis 16:00: Hausaufgaben

mithilfe der App "Leo-Wörterbuch". 17:00 bis 17:30: WhatsApp-

Nachricht an die Volleyballmannschaft

18:00: Musik hören auf dem Weg zum Training 20:00: Musik hören auf dem Heimweg

20:15: Rund 20 WhatsApp-Nachrichten aus der Klassengruppe; Themen: der Vertretungsplan und die Hausaufgaben

21:00: Videochat mit Freunden 22:00: Die letzten WhatsApp-Nachrichten zum Thema Freizeit beantwortet.



Pariya Soltani

Simon Hugoschmidt (17), Auszubildender zum Medienkaufmann aus Herbolzheim:

24-STUNDEN-PROTOKOLL

5:40: Werde vom Handy geweckt, Zeit am Vorabend genau überdacht. 6:00: Nachrichten checken, die

nachts eingetroffen sind, den Lautlosmodus deaktivieren; gegebenenfalls nach dem Wetter schauen, wenn der obligatorische Blick aus dem Fenster zur

Information nicht genügt. 6:15: Handy ist während des Frühstücks in der Tasche, damit die Konzentration beim Verzehren bleibt, sonst kann die eh schon knappe Zeit nicht ausreichen 6:40: Während der Busfahrt tausche ich

mich mit Freunden aus, kurzer Besuch bei Facebook bringt mich auf den neusten

7:50: Arbeitsbeginn, Handy bleibt geschickt im Hintergrund, nur ab und zu wird ein Blick darauf geworfen.

nen Termin abzuklären. 11:00: Kurze Pause, Wetter für den Nachmittag wird abgerufen. 12:00: Mittagspause – per WhatsApp wird geklärt, wie die Zeit nach der Arbeit verlaufen soll: See? Schwimmbad? Wer

10:00: Kurzes Telefonat, um ei-

kommt mit? 13:00: Handy landet wieder am gewohnten Platz. Regelmäßig wird überprüft, ob es etwas Neues gibt.

16:00: Feierabend: Während der Heimfahrt in Bus und Zug etwas chatten und surfen: Amazon, Facebook, Instagram 16:30: Anruf daheim: Wann und wo wird gegessen? Wichtiger Punkt!

17:00: Treffen mit Kollegen, Smartphone bleibt gewöhnlich in der Tasche. Haben wir so geklärt, manche finden es störend, wenn das Handy dauernd benutzt wird.

19:00: Abendessen, davor TV-Programm gecheckt. Aktivität (TV, PC, etc.) in WhatsApp aktiv.

Simon Hugoschmidt

20:00: Während abendlicher 22:00: Handy geht in den Lautlosmodus, die Weckzeit einstel-

# Dick, dumm und gewalttätig?

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 3): Wissenschaftler streiten über die Wirkungen von Ballerspielen am Computer und Sozialen Netzwerken / Von Petra Kistler

mit Gebirgen und Seen, Wäldern und Höhlen, Dörfern, Städten und unbekannten Kontinenten. Eine Welt, in der es kracht, knattert und knallt, mit Knechten und Königinnen, Druiden und Heilern, guten und bösen Monstern, Terroristen und Scharfschützen, mit den besten Fußballspielern und den schnellsten Autos der Welt, mit herzallerliebsten Tieren auf einem Bauernhof. Eine Welt, in der sich Kinder und Jugendliche tummeln, wenn sie am Computer oder an der Konsole spielen.

Was fasziniert Kinder und Jugendliche an dieser virtuellen Welt?

Ganz einfach: Sie können alles machen, was sie in der Realität nicht können oder dürfen – mit den besten Kickern der Liga handeln, die Bösen bekämpfen, Flugzeuge steuern, Autorennen fahren, eine Stadt aufbauen, ein Königreich regieren, die Welt retten. Sie können neue Identitäten annehmen, neue Rollen ausprobieren, ihr Können unter Beweis stellen, sich über Normen und Werte hinwegsetzen, ohne bestraft zu werden.

Abenteuer, Macht, Mystik. Das sind die Schlüsselbegriffe. In dieser virtuellen Welt werden alle Fehler verziehen, alle Gefahren gemeistert, nach jeder überstandenen Prüfung gibt es reichlich Lob und Applaus. Doch wie wirkt sich das Spielen am Computer auf Kinder und Jugendliche aus? Macht es dümmer oder klüger? Nach einem Vierteljahrhundert Forschung, nicht immer frei von Ideologie, scheinen sich einige Fragen zu klären. Ein Überblick über

den Stand der Wissenschaft:

### Machen gewalttätige Computerspiele gewalttätig?

Viele Eltern, obwohl selbst mit dem Nintendo aufgewachsen, sind verunsichert: Was richten die Ge-

waltorgien auf dem Bildschirm in den Köpfen ihrer Kinder an? Oder ist ein gewaltverherrlichendes Computerspiel einfach nur ein Spiel? Können Jugendliche virtuelle und reale Welt problemlos auseinanderhalten? So wie ihre Eltern das sonntägliche Sofaritual "Tatort" nicht mit dem echten Leben verwechseln. Und üben Waffen und Kämpfe nicht seit jeher denlang in der Schule, sie sitzen vor dem eine Faszination auf Jungen aus?

eine Überraschung. Allerdings ist dieser Schlankmacher bekannt sind. "Sitzen Effekt nicht besonders groß." Das ist das Fazit einer Analyse von Tobias Greitemeyer und Dirk Mügge von der Universität Innsbruck. Die Psychologen haben 98 Einzelstudien, die seit dem Jahr 2009 zum Thema Videospiele erschienen sind, analysiert. Ergebnis: Aggressive Spiele verstärken kurzfristig, das heißt für eine halbe Stunde, aggressives Verhalten wie Wut und Ärger. Spiele mit prosozialem Inhalt verstärken das prosoziale Verhalten.

Eine Metaanalyse von Markus Appel und Constanze Schreiner von der Universität Koblenz-Landau kommt zu einem ähnlichen Schluss: "Gewalthaltige Computerspiele führen zu einem aggressiveren Erleben und Verhalten. Die gefundenen Effekte sind allerdings klein."

Auch Peter Vorderer, Medienpsychologe an der Universität Mannheim, bestreitet nicht, dass gewaltverherrlichende Computerspiele einen gefährlichen Einfluss haben können. Das heißt aber nicht, dass sie diese Wirkung haben müssen. Selbst Schüler, die über Jahre intensiv Ego-Shooter (siehe Glossar) spielen, werden nicht zwangsläufig zu Amokläufern. Studien, die untersuchen, welche Folgen eine lange und intensive Nutzung von Gewaltspielen hat, gibt es aber noch nicht.

Sucht man nach den Ursachen für reale Gewalttaten, sind Ballerspiele nur ein kleines Rädchen in einem großen Getriebe. Erklärungskräftigere Faktoren sind Familie, Freundeskreis, gesellschaftliche Rahmenbedingungen und der Zugang zu

s gibt eine Welt, die ist Eltern und Älteren fremd. Eine Welt brutale Actionfilme oder Horrorstreifen können fatale Folgen haben, wenn reale Vorbilder fehlen, wenn die Kinder und Jugendlichen selbst Gewalt erlebten oder keine sozialen Werte erlernten.

Wissenschaftler sprechen von der Abwärtsspirale: Aggressive Neigungen führen zur Nutzung gewalthaltiger Medieninhalte, die wiederum verstärken aggressive Neigungen. Aggressive Kinder und Jugendliche spielen offenbar häufiger und länger sogenannte Killerspiele.

### Machen

### Computerspiele dumm?

Wer den ganzen Nachmittag und womöglich auch noch den Abend vor dem Rechner oder mit dem Smartphone verbringt, hat (zu) wenig Zeit zum Hausaufgaben machen und Lernen. In der neunten Klasse korreliert das Ausmaß von Computerspielen deutlich mit dem Notendurchschnitt, heißt es in einer Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen.

Während der Hirnforscher Manfred Spitzer vor der "digitalen Demenz" warnt und behauptet, Internet & Co bringen die Heranwachsenden um den Verstand, widersprechen Medienforscher und Psychologen. Metastudien zeigen zum Beispiel, dass sich Videospiele positiv auf die räumliche Orientierung, das strategische Denken, die Gedächtnisbildung und die Feinmotorik auswirken können. Nach einer Untersuchung des Max-Planck-Instituts in Berlin kann zum Beispiel regelmäßiges Videospielen jene Hirnregionen,

die sich mit dem räumlichen Sehen befassen, trainieren. Die Spieler von Super Mario oder Tetris konnten besser navigieren und fanden sich leichter in 3D-Welten zurecht.

Fazit: Mit Computerspielen verhält es sich wie mit dem Fernsehen – es kommt darauf an, was man sieht

oder spielt. Es kann die Klugen klüger und die Dummen dümmer machen.

### **Machen Computerspiele**

Fakt ist: Kinder und Jugendliche bewegen sich zu wenig. Statt zu toben, zu turnen, zu kicken oder zu tanzen, sitzen sie stun-Fernseher, sie sitzen vor dem Computer. "Es gibt einen Effekt, alles andere wäre Alles keine Tätigkeiten, die als Kinder am Tag mehr als eine Stunde vor dem Bildschirm, steigt ihr Risiko, dick zu werden", sagt Professor Manfred J. Müller vom Institut für Humanernährung und Lebensmittelkunde an der Uni Kiel. Beim Fernsehen ist dieser Zusammenhang gesichert, für Computerspiele liegen derlei Ergebnisse aber noch nicht vor.

### **Machen Computerspiele** süchtig?

Diese Gefahr besteht – bei Jugendlichen und bei Erwachsenen. Computersucht ist aber keine ansteckende Krankheit, die einen von heute auf morgen befallen kann. Computersüchtig werden Jugendliche, wenn sie mit ihrem Leben nicht mehr zurechtkommen und deshalb in virtuelle Welten flüchten. Wie lange jemand spielt oder sich in sozialen Netzwerken aufhält, ist nach Ansicht von Suchtexperten nicht allein ausschlaggebend. Warnzeichen seien Entzugssymptome, Kontrollverlust und die Täuschung Nahestehender über das Ausmaß der Spielzeit. Als Risikofaktoren werden Online-Rollenspiele wie "World of Warcraft" (siehe Glossar),

Chats und Messaging genannt. Nach der Pinta-Studie 2013, die vom Bundesministerium für Gesundheit in Auftrag gegeben wurde, gelten bei den 14- bis 24-Jährigen 2,4 Prozent und bei den 14- bis 16-Jährigen vier Prozent als süchtig. Die Jungen sind vor allem von Onlinespielen fasziniert, die Mädchen von Sozialen Netzwerken.



Es lässt sich trefflich streiten, ob dies nun viel oder wenig ist. Zum Vergleich: Fünf Prozent der Jugendlichen in diesem Alter konsumieren mehrmals in der Woche Alkohol, zwei Prozent gelten als starke Raucher.

### **Machen Soziale**

### Netzwerke einsam?

Ob Wer-kennt-wen, Stayfriends, Facebook oder Lokalisten, Soziale Netzwerke sind für Jugendliche so selbstverständlich wie Radio oder Fernsehen. Die These. dass das Internet alle Nutzer einsam macht, ist indes nicht haltbar. Kontakte in Sozialen Netzwerken sind meist Kontakte zu Menschen, denen man auch offline nahe steht. Am häufigsten werden bestehende Freundschaften gepflegt. Wissenschaftler sprechen vom "The rich get richer"-Effekt: Wer viele Freunde hat, bekommt über Soziale Netzwerke noch mehr Freunde. Unklar ist, ob der Einsame vor dem Bildschirm noch einsamer wird.

Soziale Netzwerke oder eine Messenger-App wie WhatsApp können aber auch enormen Stress verursachen. Gerade Jugendliche in der Pubertät, die ständig "online" sind, haben das Gefühl, sie dürften nichts versäumen und müssten sofort reagieren, wenn das Gerät blinkt und piept. Für dieses Gefühl, das vor allem jüngere Internetnutzer kennen, haben US-Wissenschaftler einen Namen gefunden: "Fomo", "Fear of missing out", übersetzt: "die Angst, etwas zu verpassen."

### Verführen Online-Spiele die Kinder zum Konsum?

Kinder lieben Spiele, Kinder sind eine begehrte Zielgruppe für die Werbung. Kostenlose Internetspiele sind deshalb eine beliebte Form der Werbung: Die Spieler knabbern sich durch Frühstücksflocken, retten Tigerbabys mithilfe der Bausteine eines dänischen Herstellers oder reisen mit Paula, der Puddingkuh, durch die Welt. Advergames heißen die Angebote, in denen Spiele und Werbung verschmelzen. Die Studie "Mit Kindern unterwegs im Internet" der Hochschule für Medien in Stuttgart zeigt, dass Werbung im Internet Kinder zwischen sieben und 13 Jahren schlichtweg überfordert. Sie können oft nicht zwischen der Werbung und den redaktionellen Inhalten unterscheiden. Zudem würden die Kinder bei jeder zweiten Werbung auf andere Seiten geleitet. Selbst wenn die Kinder die Online-Spiele als Werbung erkennen würden, seien sie anfällig für die Wirkung.

Die Produkterfahrungen, die junge Nutzer beim Spielen von Advergames machten, seien intensiver als bei herkömmlicher Werbung – auch weil Kinder die Spiele stets wieder spielen können. Nicht immer ist die Werbung auch als solche klar gekennzeichnet: Hersteller präsentieren ihre Marken zum Beispiel gezielt in Computerspielen (zum Beispiel als Logo an Stadionbanden). Problematisch sei auch, dass die Spiele oft mit der Preisgabe von Daten und der Erstellung eines Accounts, also eines Nutzerkontos, verbunden seien.

Morgen lesen Sie: Wie gut sind Führerscheine fürs Internet? Wir haben vier Angebote getestet.



Alle Beiträge finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

### GLOSSAR

### **Vom Ego-Shooter** zum Rollenspiel

### **Ego-Shooter**

Computerspiele, bei denen der Spieler aus der Ich-Perspektive andere Spieler oder computergesteuerte Gegner mit Schusswaffen bekämpft. Mehr als die eigene Waffe ist von der Person oft nicht zu sehen. Wer als Erster schießt, gewinnt. Ego-Shoo-

ter kommen immer wieder als Killerspiele ins Gerede. Die meisten dieser Spiele haben eine Altersfreigabe von 16 Jahren oder sind nur für Erwachsene.

### **Avatar**

Avatare sind künstliche Charaktere realer Spieler in Rollenspielen oder Chats. Offenbar fühlen sich intensive Spieler ihrer Spielfigur so emotional verbunden wie einem echten Freund.

### **Online-Rollenspiele**

In Online-Rollenspielen kann viel Zeit verbracht werden. Das erfolgreichste Spiel ist "World of Warcraft" (kurz WOW, Welt des Kriegshandwerks) mit derzeit fast sieben Millionen Abonnenten weltweit; in Höchstzeiten waren es zwölf Millionen. Rollenspiele sind regelrechte Zeitfresser, weil viele Aufgaben gemeinsam bewältigt werden müssen und die Jugendlichen ihre Mitspieler nur ungern im Stich lassen.

## Ohne Schein geht nichts

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 4): Wer im Internet surfen will, kann dafür einen Führerschein machen – Wir haben vier Angebote getestet / Von Gina Kutkat

Autofahren will, braucht einen Führerschein. Wer segeln möchte, einen Segelschein. Und wer im Internet surfen will? Der braucht nur einen PC und eine Internetverbindung. Doch gerade für Kinder ist es wichtig, die Regeln und Gefahren des Internets zu kennen, damit sie unfallfrei auf der Datenautobahn unterwegs sein können.

Deshalb gibt es Medienführerscheine online und als Handbuch. Sie vermitteln jungen Surferinnen und Surfern die nötigen Anwenderkenntnisse über das Web. Wir haben die Medienführerscheine von vier bekannten Anbietern – Internet-ABC, Schau hin, Klicksafe und Surfen ohne Risiko – getestet und bewertet: von 0 (nicht gut) bis 5 Herzen (sehr gut).

### SURFSCHEIN FÜR KINDER VON INTERNET-ABC

### Zielgruppe: Kinder Wie funktioniert's?

Ein Surfschein gehört am besten ins Internet. Unter www.internet-abc.de findet sich einer, der es in sich hat. Die 19 Fragen zu den Themen "Surfen und Internet", "Achtung! Die Gefahren", "Lesen, hören, sehen" und "Mitreden und mitmachen" können die Eltern allein oder zusammen mit dem Kind beantworten. Der Surfschein ist kostenlos, benötigt wird eine Internetverbindung und ein Flash Player. Am Ende gibt es den Surfschein zum Ausdrucken.

### Woraus besteht der Surfschein?

Vier Themenblöcke, die von Helfer Flizzy, dem Eichhörnchen, mit dem Surfbrett angefahren werden. Der Schwierigkeitsgrad der Fragen reicht von mittelschwer ("Was ist ein Account?") bis schwer ("Wie funktioniert ein Router?"). Es gibt jeweils drei Antwortmöglichkeiten. Tippt man daneben, erklärt die Computerstimme die Lösung.

Zwischen den Themenblöcken werden kleine praktische Übungen angeboten so muss man beispielsweise eine Google-Suche üben oder Browser, Server und Modem in die richtige Reihenfolge bringen, damit eine Internetverbindung entsteht.

### Wie war's?

richtig beantwortet, kennt sich ganz gut spiel: "Wie lange darf meine neunjährige aus. Der Test dauert etwa 30 Minuten, ist Tochter fernsehen?" Richtige Antwort: also umfangreich. Trotzdem wird es nie "Ich achte darauf, dass mein Kind in dielangweilig. Die Balance zwischen Fragen und Übungen ist genau richtig. So können sitzt. Bei uns gibt es die Regel, nicht län-Kinder spielerisch lernen, wie sie sich im Internet korrekt verhalten und wo die Gefahren lauern.

Fazit: Die Fragen wiederholen sich auch nach mehreren Durchläufen nicht.

### Bewertung: ♥ ♥ ♥ ♥

### **MEDIENPASS FÜR ELTERN VON "SCHAU HIN"**

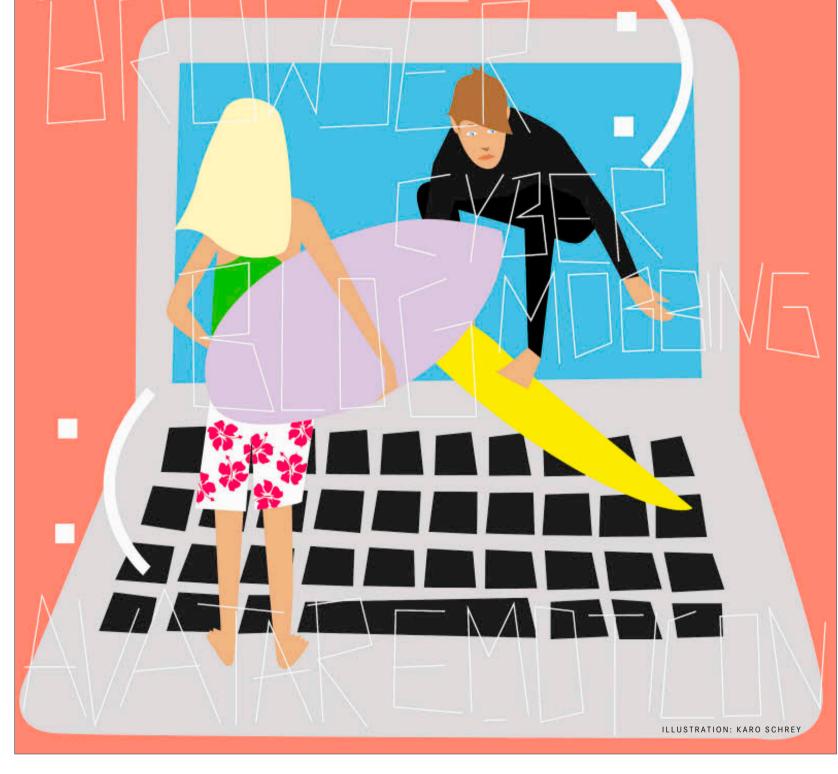
### Zielgruppe: Eltern

### Wie funktioniert's?

Der Medienpass von "Schau hin" ist ebenfalls ein Online-Führerschein. Er richtet sich eher an die Eltern, die Fragen können jedoch zusammen mit den Kinbeantwortet werden. Auf www.schau-hin.info findet sich der Reiter für den Medienpass. Ein neues Fenster öffnet sich und nun kann man sich durchklicken. Nach erfolgreichem Bestehen lässt sich der Pass auf Wunsch personalisieren und ausdrucken.

### Woraus besteht der Medienpass?

Der Pass ist wie ein Quiz aufgebaut und in vier Länder aufgeteilt: Fernsehland, Internetanien, Gamespol und Handytalien. In jedem Land müssen fünf Fragen beantwortet werden. Wenn diese Fragen richtig beantwortet wurden, steht die Reise in



das nächste Land an. Wurden alle Länder KLICKSAFE Gar nicht mal so leicht. Wer alle Fragen besucht, gibt es den Medienpass. Ein Beisem Alter nicht zu viel vor dem Fernseher ger als eine Stunde pro Tag fernzusehen."

Zu jeder Frage gibt es pädagogische Tipps plus drei allgemeine Ratschläge zum Thema Fernsehen. Zum Beispiel wird empfohlen, Regeln zu vereinbaren, eine Lieblingssendung rauszusuchen, diese in den Stundenplan einzutragen und auf das eigene Fernsehverhalten zu achten.

### Wie war's?

Ziemlich einfach. Vielleicht ein bisschen zu einfach. Auch ohne viel erzieherische Erfahrung, aber mit gesundem Menschenverstand, können die Fragen gut beantwortet wer-

Hilfreich sind die Tipps, die es in jedem "Mitmachen" und darunter der Button Informationsblock gibt: Feste Surfzeiten mit dem Nachwuchs vereinbaren, gemeinsam die Lieblingsspiele spielen, klar ausmachen, was gespielt wird und wie lange, nach Handys speziell für Kinder erkundigen und viele mehr. Richtiges Grundwissen wird im Medienpass jedoch zu wenig vermittelt.

> Fazit: Die alternativen Antwortmöglichkeiten sind teilweise sehr unrealistisch, sodass manchmal das Ausschlussverfah-

Bewertung: 🍑 🐓

### Zielgruppe: Eltern und Kinder Wie funktioniert's?

Alex begeistert. Marie will schon nach oben laufen und ihren neuen Badeanzug anziehen, doch Alex erklärt ihr lachend, dass "im Web surfen" nur eine Redensart ist. Mit solch kleinen Anekdoten werden im e-Sicherheits-Kit für die Familie von Klicksafe die Themen eingeleitet. Das Kit kann man für eine geringe Druckkostenbeteiligung unter klicksafe.de bestellen oder kostenlos downloaden und aus-

> drucken. In jedem Kapitel gibt es eine Übung. So kann die ganze Familie im Kapitel "Surfen im Netz" mithilfe von verschiedenen Kindersuchmaschinen Informationen über den Tyrannosaurus Rex herausfinden, ein gutes Bild von ihm speichern und die Informationen anhand verschiede-

ner Quellen prüfen. Die Familie im Heft besteht aus Marie und Alex und ihren Eltern. Von Tina, einem Mädchen aus der Nachbarschaft, die Computerwissenschaften an der Universität studiert, bekommen sie hilfreiche Tipps.

### Was ist alles im Paket enthalten?

Das Kit bietet mehr als 50 Sicherheitstipps und Übungen. Es ist praktisch in einer grünen Faltmappe verpackt: Sie enthält einen Unterhaltungsteil für die Familie und einen Leitfaden für Eltern. Außerdem gibt es die neun goldenen Regeln für die Familie zum Aufhängen. Ein Familien-

zertifikat hält fest, dass die vier Kapitel des Familien-Toolkits – Sicherheit, Kommunikation, Cyber-Mobbing und Unterhaltung & Herunterladen – durchgenom-"Okay, wollen wir jetzt surfen?", fragt men wurden.

### Wie war's?

Unterhaltsam, anschaulich und für die ganze Familie geeignet. Der separate Leitfaden coacht die Eltern, die Kinder dürfen sich mit den Übungen vergnügen.

Fazit: Kleine Spielereien wie Aufkleber und Situationskarten zum Ausschneiden sind ebenfalls dabei.

Bewertung: 🍑 🝑

### **LEITFADEN VON "SURFEN OHNE RISIKO"**

### **Zielgruppe:** Eltern und Pädagogen Wie funktioniert's?

Den Leitfaden gibt's kostenlos vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend unter bmfsfj.de. Entweder als Broschüre zuschicken lassen. als PDF herunterladen und ausdrucken oder online lesen. Zusätzlich gibt es noch die passende Website surfen-ohne-risiki.net mit weiteren Informationen zum Thema Kinder und Internet. Für Kinder ist ein Info-Laptop zum sicheren Surfen sowie eine Website für Kinder (meinestartseite.de) dabei.

### Woraus besteht der Leitfaden?

Aus fünf Kapiteln und 22 Seiten. Von Experten wird erklärt, wie Kinder vom Internet profitieren können. Im zweiten Kapitel geht es um gute Kinderchats, Kindercommunitys und vor allem Facebook. Bei einem Test von jugendschutz.net schnitt Facebook schlecht ab, deshalb wird auch abgeraten, Kinder an dem sozialen Netzwerk teilnehmen zu lassen. Außerdem gibt es eine Übersicht zu den besten Suchmaschinen für Kinder sowie Tipps zu den Themen Datenschutz, Kostenfallen, Onlinewerbung und Gefahren im Internet. Der Serviceteil informiert über weiterführende Links und Ratgeber.

### Wie war's?

Da es sich um eine Broschüre handelt, ist dieser Leitfaden nicht so interaktiv und spannend wie die zuvor getesteten. Dadurch wirkt er aber seriöser. Die Kapitel sind gut unterteilt und in rot markierten Kästchen gibt es nützliche Service-Tipps. Kinder sind zwar nicht die Zielgruppe, werden aber mit einem Laptop zum Herausnehmen und Links zu Kinderseiten bedacht. Wer sich die Zeit nimmt, den Leitfaden durchzulesen, hat ein gutes Basiswissen, um sein Kind an das Thema Internet heranzuführen.

**Fazit:** Wenig Praxis, viel Theorie. Bewertung: ♥ ♥ ♥

### INTERNET-ABC

Ein kleines Internet-ABC - von Avatar über Grooming bis Firewall und Netiquette - finden Sie im Internet unter http://mehr bz/elternwissen

Morgen lesen Sie: Die digitale Schule – in Seelbach wird mit Tablets gelernt.

Alle Beiträge finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

### Unterricht in der Datenwolke

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 5): Wie stellen sich die Schulen auf die digitale Zukunft ein? Ein Besuch in der Werkrealschule Seelbach / Von Petra Kistler

canne den OR-Code mithilfe der App Scan Life! Lies dir die Informationen gut durch! Erstelle gegebenenfalls eine Mindmap über die Ursachen der Proteste! Verfasst einen Beitrag für den Nachrichtensprecher über die Proteste! Filme den Nachrichtenbeitrag mit der App iMovie!" Das ist der Arbeitsauftrag für die 10a der Werkrealschule Seelbach. Das Thema: die dunkle Seite der Weltmeisterschaft in Brasilien.

Die Schülerinnen und Schüler wischen über das iPad. Sie lesen einen Text aus dem Bildungsprogramm des Bayerischen Rundfunks (oder lassen ihn sich vom Gerät vorlesen) und notieren, ganz konventionell mit Stift und Papier, Stichworte wie Favela, Unruhen, Ungerechtigkeit. Die Begriffe sind das Grundgerüst für einen Nachrichtentext, den die Jugendlichen vor der Videokamera des Tablet-Computers vorlesen. Nach knapp 40 Minuten steht der Beitrag – samt professioneller Optik, Untertiteln, Musik, Bildern und Landkarte.

Seit einem Jahr wird an der Grund- und Werkrealschule in Seelbach mit iPads gearbeitet. Die Schule im beschaulichen Schuttertal folgt einem internationalen Trend: Thailand will jedem Schulanfänger einen Tablet-Computer in die Hand drücken. Die Türkei hat bereits 100 000 Geräte an Schüler und Lehrer verteilt. Und dies soll nur der Anfang sein: Knapp drei Milliarden Euro will die Regierung in Ankara investieren, damit jeder Schüler mit einem Minicomputer arbeiten kann.

### Tablets unterrichten nicht

Die Deutschen sind bei der Einführung von digitalen Medien im Klassenzimmer eher zögerlich: Nach Angaben des Branchenverbands Bitkom gibt es schätzungsweise 160 Schulen, die regelmäßig Tablet Computer einsetzen. Das ist nicht einmal ein halbes Prozent der 34 000 Schulen in der Bundesrepublik. Dabei hat die Enquetekommission "Internet und digitale Gesellschaft" schon im Herbst 2011 die Messlatte hochgelegt: "Die frühzeitige Medienerziehung und eine umfangreiche Geräteausstattung im Unterricht sind entscheidend, damit alle Schülerinnen und Schüler die Chancen der digitalen Gesellschaft nutzen können ... Heute ist ein eigener mobiler Computer für jede Schülerin und für jeden Schüler der Schlüssel zu den Wissensquellen im World Wide Web", ist im Zwischenbericht "Medienkompetenz" nachzulesen. Das sieht auch das Stuttgarter Kultusministerium so: Zwar werde meist noch der Computerraum genutzt, die Zukunft gehöre aber dem Lernen mit Medien im Klassenraum.

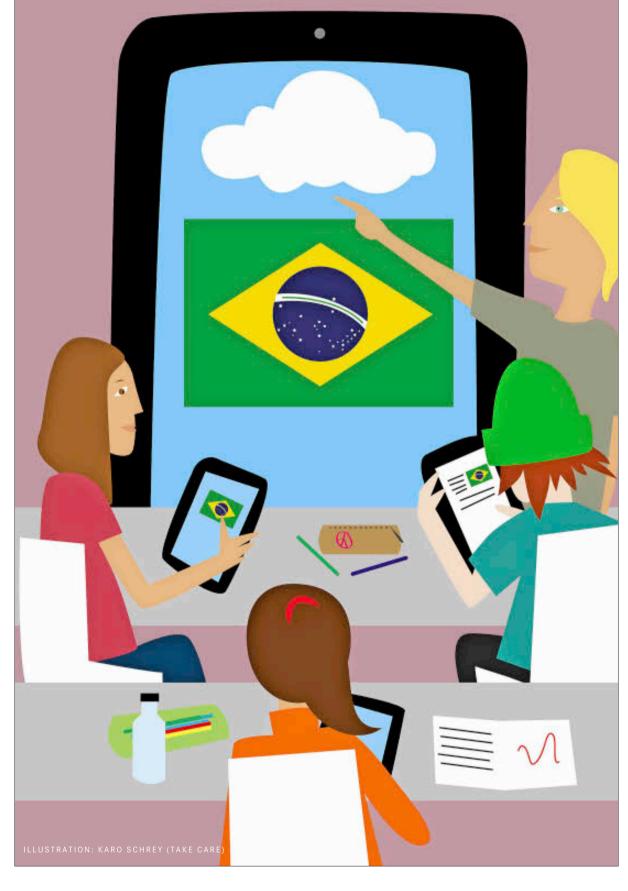
Was ist an den kleinen flachen Kultgeräten, die keine Tastatur haben und mit den Fingern bedient werden, besser?

"Sie sind intuitiv bedienbar, müssen nicht hoch- und runtergefahren werden, sondern sind sofort einsatzbereit. Sie können sehr flexibel eingesetzt werden und

lassen sich leicht mitnehmen", erklären Christoph Marquardt (29) und Daniel Kittel (34), die Vorkämpfer der digitalen Schulrevolution in Seelbach.

Vor allem aber fördern Tablets das eigenverantwortliche Lernen und Arbeiten. Dank des tragbaren Routers können die Schüler

im Klassenzimmer im Internet recherchieren, mit- und voneinander lernen, die Ergebnisse dokumentieren und einzeln oder im Team präsentieren. Damit entfallen Klassenwanderungen in die ohnehin stets ausgebuchten Computerräume, das langwierige Hochfahren der Computer, die Berge von Papier, die sich die Schüler "aus Versehen" ausdrucken. Künftig können sie sich ihr Unterrichtsmaterial über eine "Cloud" (Wolke) abrufen. Das ist ein digitaler Speicherplatz im Internet, über den die Lehrer die Inhalte steuern und freige-



ben können. Über diese Wolke können die Schüler nicht nur Arbeitsblätter herunterladen, sondern auch Hörtexte, Videos und Bilder aufrufen.

Damit kein Missverständnis entsteht: Das iPad soll weder Hefte noch Bücher oder gar den Lehrer ersetzen. Tablets unterrichten nicht, die Technik allein macht aus einer schlechten Stunde keine gute. Sie sind ein Werkzeug, nicht mehr

und nicht weniger. Eines von vielen, so wie der gute alte Tafelanschrieb, die Folie auf dem Overheadprojektor oder das Experiment in der Chemiestunde. "Wir wollen alle Sinne ansprechen", versichert Schulleiter Gerd Hilberer, Jahrgang 1953.

Manchmal kann die digitale Welt aber schlichtweg

viel mehr: Die Schautafel mit dem Periodensystem hat im Schuttertal ausgedient, in der App "Xe-Die Elemente" (eine App ist ein Programm, das Inhalte multimedial aufbereitet) erwachen die Elemente zum Leben, sie lassen sich vergrößern, drehen und untersuchen. In Mathematik wird auf dem Bildschirm anschaulich gezeigt, was sich im Koordinatensystem verändert, wenn sich der Graph verschiebt. Eine Geschichts-App macht es möglich, dass die Schüler durch das antike Rom schlendern. Die Fünftklässler haben mithilfe der Mini-

computer das Thema Frühblüher untersucht. Natürlich draußen, in der Natur.

Ob Schüler, die mit Tablets lernen, am Ende klüger sind als die tafel- und buchgeprägten Generationen vor ihnen, weiß niemand. Der didaktische Mehrwert hängt davon ab, wie die Geräte eingesetzt werden, sagen Experten. Ein Schulbuch wird nicht besser, nur weil es online im PDF-Format daherkommt. Erst wenn es eine interaktive Nutzung ermöglicht, wenn Wörter nachgeschlagen, Animationen oder Videos zur Verfügung stehen, bereichert es den Unterricht.

Aussagekräftige Studien zum digital unterstützten Lernen gibt es für Deutschland nicht, laut Untersuchungen aus den USA, Australien und Südkorea gibt es aber Hinweise, dass die Motivation der Schüler rasant steigt – sie lernen lieber. Eine Erfahrung, die auch in Seelbach gemacht wurde. "Ein iPad ist keine Daddelmaschine", versichert Christoph Marquardt.

Die Lerninhalte und das Lerntempo können besser auf die Bedürfnisse des einzelnen Schülers zugeschnitten werden. "Heute heißt Differenzierung im Unterricht meist: Noch mehr Arbeitsblätter austeilen", sagt Marquardt selbstkritisch. Im Klassenzimmer 2.0 können die Schüler die Lehrvideos so oft betrachten, bis sie den Stoff verstanden haben. Sie finden weiterführende Links, vertiefende Quellen, zusätzliche Arbeitsaufträge. Wer sich mit der

Rechtschreibung schwertut, kann seinen Text auch vom Gerät schreiben lassen. Oder ihn vorlesen lassen.

Die Technik verändert den Unterricht: Präsentationen erarbeiten, Videos drehen, Trickfilme basteln, das iPad macht möglich, was früher mit viel Aufwand verbunden war. Vor allem aber beeinflusst sie die Lernkultur. Der Unterricht ist weniger auf den Lehrer konzentriert, die Schüler übernehmen eine aktive Rolle, arbeiten selbstständig an handfesten Fragen.

Natürlich gibt es auch Einwände. Auch im Seelbacher Kollegium wurde diskutiert, ob die 20 iPads, das Stück immerhin für 400 Euro, überhaupt in die Schule gehören. Nicht nur dort fürchten Kritiker um die sozialen Kompetenzen der Kinder oder erinnern an die viel gepriesenen Sprachla-

bore, die als Rumpelkammer endeten. Wo neue Lerntechniken Platz erhalten, können alte an den Rand gedrängt werden. Zum Beispiel das Schreiben mit der Hand. Hirnforscher glauben, dass sich Geschriebenes im Gehirn besser abspeichert als Getipptes. Sind Bücher für die Wisch-&Weg-Generation nicht furchtbar anstrengend? Brauchen die digital natives immer stärkere Reize, damit sie überhaupt noch für ein Thema begeistert werden können?

In Seelbach werden diese Fragen pragmatisch gelöst. Die Schüler sollen dort abgeholt werden, wo sie sich häufig und mit Begeisterung aufhalten. Sie sollen motiviert werden durch das Gefühl, nicht nur für die Schule und die Lehrer zu lernen. Statt die digitale Technologie als Teufelszeug oder technischen Schnickschnack zu betrachten, sollte es als ein weiteres Lernwerkzeug genutzt werden, sagt Christoph Marquardt. Die Betonung liegt auf "weiteres", denn die Mischung macht es. Eine Mischung, die noch längst nicht allen Schülern zur Verfügung steht. "Eine flächendeckende Einführung von Tablets als Lernmittel im Unterricht ist derzeit nicht geplant", teilt das Kultusministerium mit.

Dafür wären ohnehin die Städte und Kreise zuständig. Deren Investitionsbereitschaft fällt recht unterschiedlich aus: "Das reicht von super ausgestattet bis erbärmlich", urteilen die Experten des Kreismedienzentrums Freiburg, das iPads ausleiht und Lehrern beim Umgang mit den neuen Medien zur Seite steht. Dürften sie Noten vergeben, würde höchstens ein "Ausreichend" im Zeugnis vieler Schulträger stehen.

Manche Schulen bitten auch die Eltern zur Kasse. Wer im vergangenen Schuljahr in Donaueschingen die Profilklasse iPad der Realschule besuchen wollte, musste das gut 500 Euro teure Handwerkszeug selbst kaufen. Der Andrang war dennoch gewaltig. Dafür können die Schüler ihre iPads auch zu Hause nutzen.

### Dringend gesucht: Nachhilfe für die Schulen

Mit dem Kauf der Geräte ist es nicht getan. Wer digitale Medien einführt, muss auch in die Fort- und Weiterbildung der Lehrer investieren. Unzählige Stunden am Wochenende und in den Ferien haben Christoph Marquardt und Daniel Kittel in das Projekt iPad gesteckt, das meiste ist Pionierarbeit. Einen Ausgleich gibt es dafür nicht. Schulungen bei dem amerikanischen Unternehmen mit dem angebissenen Apfel sind teuer, fachdidaktische Konzepte für den Unterricht rar.

Weil ihre Schüler in der digitalen Welt aufgewachsen sind, erfahren auch die Lehrer immer wieder etwas Neues. "Wir können um die Bilder auch noch einen Rahmen basteln", schlägt Piet (17) vor, der auf die Pause verzichten will, um an den Finessen zu tüfteln. Jüngst hat er mit einer Präsentation über "Dunkle Materie" brilliert. Die Lehrer haben sich mithilfe der "Sendung mit der Maus" auf den Wissensstand gebracht. Für sie ist es ein Beweis: Der Mut zum Wischen zahlt sich aus.

**Morgen lesen Sie:** Siamesische Zwillinge – Jugendliche und ihr Smartphone

Al

Alle Beiträge finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

### INFO

### MIT WISCHEN ZUM WISSEN

Der Einsatz von Tablets im Unterricht wird in Baden-Württemberg in zwei Modellversuchen getestet. Seit 2011 läuft eine Machbarkeitsstudie am Marta-Schanzenbach-Gymnasium in Gengenbach und am Staufer-Gymnasium in Waiblingen. "Tablet & Schulen" ist der Titel eines Projekts des Landesmedienzentrums, das im Februar 2014 am Stutt-

garter Schickhardt-Gymnasium, einer Grundschule in Heidenheim und einer Realschule in Ravensburg startete. Dort werden zwei Jahre lang Windows-8-Tablets im Unterricht eingesetzt. Zudem soll auch mit Online-Plattformen gearbeitet werden. Wie viele Schulen im Südwesten Tablets und iPads auf eigene Initiative angeschafft haben, ist dem Kultusministerium nicht bekannt.

# Die digitale Nabelschnur

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 6): Das Smartphone gehört längst zum Alltag von Jugendlichen – doch welchen Folgen hat dies? / Von Sina Gesell und Petra Kistler

pätestens mit dem Wechsel auf die weiterführende Schule steht das Thema an: Das Kind wünscht sich ein Smartphone. Erstens haben alle eines (und das ist, glaubt man den Statistiken, nicht einmal übertrieben). Zweitens ist es für die Schule so notwendig wie Zirkel und Geodreieck (Klassengruppe! Nachfrage bei Hausaufgaben! Verabredungen!). Drittens, viertens, fünftens: Ein Leben ohne Smartphone ist schlichtweg nicht möglich. Die Diskussionen dauern unterschiedlich lang, doch am Ende geben die Eltern den Widerstand auf. Von nun an treten Kind und Gerät nur noch als siamesische Zwillinge auf.

Für Heranwachsende gehören Computer, Tablets und Smartphones so selbstverständlich zum Alltag wie Facebook, WhatsApp oder Instagram. Sie wollen immer und überall erreichbar sein, sie wollen ihren Fotoapparat, ihr Adressbuch, ihre Spielekonsole, ihre Musik, ihr Video-Abspielgerät stets dabei haben.

"Ohne Handy wird es tatsächlich schwierig", sagt Markus Merkle, der das Projekt "handysektor.de" betreut und in der BZ-Reihe "Medienkompetenz" über sichere Passwörter, riskante Apps, Datenfänger und Privatsphäre-Einstellungen informierte. "Der Austausch mit Freunden und sogar teilweise mit der Familie findet heutzutage zum Großteil über das Handy statt. Hat ein Kind oder ein Jugendlicher kein Handy, besteht die Gefahr, dass er von der Kommunikation in seiner Peer-Group ausgeschlossen ist."

Im Alltag heißt dies: Keine Einladungen zu Geburtstagen, keine Nachrichten über verlegte Treffen, kein Mitreden über das neueste Youtube-Video.

Ist das Gerät im Haus, schütteln die Eltern nur noch den Kopf – über die vielen "Freunde", die das Kind im Netz hat, über die panische Suche nach dem Aufladegerät, die Verzweiflung, wenn der Akku leer ist, über die viele Zeit, die mit Wischen und Klicken draufgeht. Geweckt vom Handy, beginnt der Tag mit einem Blick auf das Smartphone, abends im Bett werden die letzten Nachrichten gecheckt. Das Kind scheint mit dem Handy verwachsen zu sein, jede Trennung löst eine Art Amputationsschmerz aus.

Und all das soll keine Folgen haben?

Viele Eltern sind beunruhigt, wenn der Blick ihres Nachwuchses stundenlang auf dem Smartphone haftet. Zu Recht, sagt Bert te Wildt, der als Oberarzt die Ambulanz der Klinik für Psychosomatik und Psychotherapie am Uniklinik Bochum leitet. Er hat sich zum Thema Internetabhängigkeit habilitiert und ist Mitbegründer des Fachverbands Medienabhängigkeit. "Die Medien sollten dem Menschen dienen und nicht umgekehrt!"

Bisher spiele eine Abhängigkeit von Smartphones im klinischen Alltag zwar Uni Bonn für Geräte mit Android-Be-

keine Rolle, jedoch die der Sozialen Netzwerke – und an diesem Punkt kämen die mobilen Endgeräte ins Spiel: "Wenn wir die nicht hätten und alles nur vom heimischen PC aus machen könnten, wären Soziale Netzwerke nicht so erfolgreich."

Bert te Wildt sieht einen Zusammenhang zwischen der Abhängigkeit von neuen Medien und Aufmerksamkeitsstörungen. "Ein Buch von vorne bis hinten durchzulesen – viele können das gar nicht mehr." Wer kann sich, wenn es ständig klingelt, summt oder brummt, auf eine Sache konzentrieren? Das Ablenkungs- und Zerstreuungspotential ist enorm. Die Furcht, etwas zu verpassen auch. Beeinflussen die Geräte das Denken? Ist dies eine Frage der Disziplin? Müssen Kinder den Umgang nur lernen?

Die Angst vor geistiger Verarmung durch neue Medien hat es immer gegeben: Sokrates hat gegen die Schrift gewettert, weil sie das Gedächtnis schwäche und das Wissen auslagere, im 17. Iahrhundert wurde vor der "Zeitungssucht" gewarnt, im 20. Jahrhundert ge-



gen die "Telefonitis" zu Felde gezogen. Mal war es das Fernsehen, dann die Videogeräte, die unweigerlich zur Verdummung und Manipulation führen sollten. Nun warnt eine Studie des britischen Office of Communication: Die Kinder sprechen nicht mehr viel. Wenn sie sich austauschen, dann in der Regel per SMS oder über Soziale Netzwerke.

Unterschätzt wird, wie viel Zeit mit dem Smartphone verbracht wird. Abhilfe schaffen will die Menthal App (siehe Info), die Informatiker und Psychologen der

triebssystem entwickelt haben. Die App soll helfen, das Smartphone-Verhalten zu reflektieren: Wie oft und wie lange beschäftige ich mich mit dem Gerät? Telefonieren, chatten, surfen, spielen, fotografieren - was tue ich damit? Welche Apps nutze ich? "Wir glauben, auf diese Weise Verhalten

erfassen zu können", sagt Informatiker Alexander Markowetz. Meist sei der Griff zum Smartphone eine unbewusste Entscheidung. Mit der Menthal App, die den Konsum akribisch erfasst, könne der Nutzer kontrollieren, wie lange und wofür er es nutzt. Wer eine digitale Diät machen wolle, habe jetzt die passende Waage.

Seit Januar läuft das Projekt, mittlerweile wurde die App schon mehr als 150 000 Mal heruntergeladen - meist von Intensivnutzern, sagt Markowetz. Manche von ihnen griffen 130 oder 140mal am Tag zum Smartphone, circa alle sechs Minuten, Durchschnittsnutzer immerhin alle zwölf Minuten - weitgehend unabhängig vom Alter. Während Mädchen sich mehr mit Freunden austauschten, spielten Jungs lieber. Wofür das Smartphone allerdings kaum noch genutzt werde: zum Telefonieren. Die meiste Zeit, die Jugendliche das Gerät nutzen, verbringen sie damit SMS zu schreiben, Fotos und Videos zu verschicken, zu chatten und "Likes" zu verteilen.

Der Erfolg der App hat seinen Preis: Die hohen Nutzerzahlen haben dazu geführt, dass die Server der Bonner Informatiker schon mit der Aufzeichnung der Nutzungsdaten komplett ausgelastet sind für die Auswertung werden zusätzliche Rechenkapazitäten benötigt, doch dafür fehlt den Forschern das Geld.

Wie sieht die richtige Balance zwischen virtuellem und dem wirklichen Leben aus? Viele Jugendliche verstehen diese Frage überhaupt nicht. Für sie gibt es kein Entweder-oder, die virtuelle Welt ist für sie eine Verlängerung der realen Welt. Es ist für sie ganz normal, am Tisch mit Freunden zu sitzen und gleichzeitig am Smartphone mit einer Freundin, die man aus dem realen Leben kennt, zu chatten. Früher wurde stundenlang mit den Freunden telefoniert, heute schreibt man eine SMS oder postet auf Facebook. Täglich rasen Milliarden solcher Nachrichten

### INFO

### **MENTHAL APP**

Ein Team aus Psychologen und Informatikern der Universität Bonn hat diese Anwendung entwickelt. Die Menthal App, mit der Handy-Abhängigkeit auch anhand einer Skala - feststellbar sein soll, kann bislang ausschließlich von Nutzern von Android-Smartphones installiert werden. Die kostenlose App gibt es im Google Playstore oder auf www.menthal.org.

durch die digitale Welt – meist achtet der Schreiber weder auf Orthografie noch auf Grammatik. Abkürzungen wie LOL (laughing out loud) oder OMG (oh my god) sind populär. Für Hans Zehetmair, Vorsitzender des Rates für deutsche Rechtschreibung, ist dies "Fetzenliteratur", die die Sprachkompetenz junger Menschen be-

Dem widersprechen britische Forscher: Nach einer Studie der Coventry University kann häufiges Schreiben von Textnachrichten sogar einen positiven Einfluss auf die Rechtschreibung und

Hinter dem

kann man

sich auch

verstecken

*Smartphone* 

Grammatik von Heranwachsenden haben. Nach Ansicht der Wissenschaftler, die Kinder im Alter von acht bis 16 Jahren untersuchten, hat die unorthodoxe Schreibweise während des SMS-Schreibens keinen negativen Einfluss auf den Sprachlernprozess.

Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt eine Schweizer Studie: Die Sprachwissenschaftlerin Christa Dürscheid stellte fest, dass auch die Jugendlichen zwischen Freizeit und Schule unterscheiden und dafür unterschiedliche Schreibstile nutzen. Das Problem der Forschung: Es gibt keine Langzeitstudien.

Gerade weil viele Fragen noch unbeantwortet sind, rät Bert te Wildt zu einem kritischen Umgang mit digitalen Geräten wie dem Smartphone - nicht nur der Nachwuchs sei gefragt, sondern auch die Eltern. "Ein Kind völlig frei ins Internet zu lassen, halte ich für fahrlässig. Vor dem achten Lebensjahr sind digitale Medien nicht sinnvoll, weil Kinder noch nicht zwischen virtueller und realer Welt unterscheiden können." Gedanken machen sollten sich Eltern dennoch nicht erst,

wenn das Gerät Teil des eigenen Selbst wird. "Es gibt Jugendliche, die sagen: 'Wenn das Smartphone ausgeschaltet ist oder ich es zu Hause vergessen habe, dann bin ich nicht vollständig'", sagt der Psychiater Bert te Wildt.

Für einige sei das Smartphone ein Instrument, hinter dem sie sich verstecken können – besonders in der Pubertät, in der viele Kinder und Jugendliche noch unsicher sind. "Da spielen neue Medien eine große Rolle, weil man eine Kommunikationsebene dazwischen schieben kann." Plötzlich traue man sich zu flirten

> - man müsse ja niemanden in die Augen schauen. "Im besten Fall geht das vorbei, weil man das Echte will, eine richtige Freundin, wirklich Sex haben", sagt Bert te Wildt. Die meisten bevorzugen zwar das persönliche Gespräch mit ihren Freunden. Es gebe aber auch die, die hängen bleiben - gebückt über ein Gerät. In dieser orthopä-

disch fragwürdigen Haltung besteht die Gefahr, auch Vieles zu verpassen. Das ist die Botschaft des Briten Gary Turk, dessen Video "Look up" ("Schau auf") auf Youtube 50 Millionen Mal angeklickt wurde und im Netz zu heftigen Diskussionen führte. Turks These: Das Leben zieht an dir vorbei, ohne dass du es bemerkst. Zum Beispiel, wenn dir die Frau deines Lebens entgegenkommt, du sie aber nicht wahrnimmst - weil du mal wieder auf dein Smartphone starrst.

Morgen lesen Sie: Youporn statt Dr. Sommer – die heimliche Aufklärung im Zeitalter des Internets.

Alle Beiträge finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

### Verbotene Bilder

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 7): Fast alle (Jungs) tun es, aber kaum einer spricht mit ihnen darüber – Aufklärung in Zeiten des Internets / Von Petra Kistler

ein! Kind! Macht! So! Etwas! Nicht! Nie!!! Vielleicht sollten Eltern pubertierender Kinder doch mal genauer hinschauen. Wer in seinen Browser die Buchstaben y o u p o r n eingibt und auf "Enter" drückt, stößt auf eine Flut pornografischer Videoclips und Filme. Praktisch jeder männliche Heranwachsende hat dies bereits gemacht.

Der Hinweis "Ab 18. Bitte anmelden" wirkt fast schon wie eine Einladung. Keiner kontrolliert den Ausweis. Der § 184, nachdem alle, die Jugendlichen unter 18 Jahren pornografisches Material "anbieten, überlassen oder zugänglich machen", sich strafbar verhalten, greift nicht. Ein Klick, schon sind die Heranwachsenden drin in einer Welt mit einer schier unendlichen Auswahl: mit seichten Softpornos und harten Szenen, die (nicht nur) Paare beim Sex samt allen anatomischen Details zeigen. Alles kostenlos und in gut sichtbarer Qualität.

Was früher in abgegriffenen Heftchen gesucht (und gefunden) wurde, kann heute schnell im Internet abgerufen werden. Zahlreiche Untersuchungen belegen, dass die überwiegende Mehrheit der Elfbis 18-Jährigen bereits Kontakt mit pornografischen Inhalten im Netz hatte. Mädchen interessieren sich kaum dafür, Jungs hingegen sehr. Pornos sind für sie "normal und Bestandteil des alltäglichen Medienkonsums", heißt es in einer Studie der Stuttgarter Medienwissenschaftlerin Petra Grimm. "Jungen suchen Pornos gezielt auf, Mädchen kommen meist zufällig mit ihnen in Kontakt", das bestätigt eine Untersuchung von Silja Matthiesen und Gunter Schmidt (2010), die für die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung 160 Jugendliche zwischen 16 und 19 Jahren befragten.

### Große Erregung um nichts?

Fast alle (Jungs) tun es. Die Filme von Pornoplattformen werden am Computer oder Smartphone geguckt, aufs Handy geladen, weitergeschickt, getauscht.

Aber wie gefährlich ist Pornografie für Heranwachsende? Wächst eine Generation heran, die wegen ihres praktisch unbeschränkten Zugangs zu Pornografie in die sexuelle Verwahrlosung und Verrohung abdriftet? Die Szenen der Pornoindustrie nachspielt? Eine Welt, in der die Männer immer können und Frauen immer wolden – auch sie können Fiktion und Realigate "Auf jedes Pornovideo gehört ein Aufkle- klässern in Freiburg zugesteckt wurden. len? Romantik, Gefühle, alles passé?

Silja Matthiesen und Gunter Schmidt, Sexualforscher vom Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf, plädieren für Gelassenheit. Die allermeisten Jugendlichen könnten recht genau zwischen ihrem eigenen Erleben und Pornografie unterscheiden; sie wollten auch nicht das eine durch das andere ersetzen. "Der Umgang von Jugendlichen mit Pornografie ist

deutlich unaufgeregter als die öffentliche Diskussion darüber." Die Beziehungen der viel gescholtenen "Generation Porno" seien romantisch und durch die Ideale Liebe und Treue geprägt. Die Zahlen belegen dies: Die Jugendlichen von heute haben später Sex. die Zahl der Teenager-

Schwangerschaften nimmt ab.

Die Jungen suchen im Internet vor allem das, was sie "normalen" Sex nennen - weil es sie erregt, weil sie etwas "lernen" wollen, weil sie mitreden möchten. weil ihnen langweilig ist. Und was ist mit der Hardcore-Ware? "Der Konsum der extremen Pornos ist kein sexuelles oder erotisches Ereignis, sie werden gelegentlich als spektakuläre Unterhaltung und als Witz, meistens aber als abseitige, gelegentlich auch als verstörende Erfahrung verbucht", heißt es in der Studie.

Die meisten Mädchen tolerieren den Konsum, obwohl sie Pornos "ekelig" fin-



tät unterscheiden, schlussfolgert Silja ber und vor jeden pornografischen Inter- Die drei Unterrichtsstunden, die die Se-Matthiesen. Mit 18, 19 Jahren flaue das Interesse an Pornos wieder ab, weil viele eine feste Beziehung eingehen und dort mehr realen Sex erleben. Ein Fazit der Studie: "Die hohe Verfügbarkeit von Pornografie führt zu ihrer Normalisierung. nicht zu sexueller Verwahrlosung."

Porno-Internet, na und? Ganz so einfach ist es doch nicht. Die Forschung zu

> den Wirkungen des Pornokonsums steckt in den Anfängen; die Forscher sind auf Befragungen angewiesen, Langzeitstudien gibt es

Jakob Pastötter, Präsident der Deutschen Gesellschaft für sozialwissenschaftliche Sexualforschung, will nicht zu den

Verharmlosern gehören. Es gehöre einiges dazu, die individuellen Erfahrungen mit Sexualität höher zu bewerten als die Massen von Pornos, die im Internet zur Verfügung gestellt werden. Die Bildermassen im Internet beeinflussten die Vorstellung davon, was "normal" sei. Gerade Jugendliche könnten sich von den Pornos unter Druck gesetzt fühlen, die Bilder könnten in die Beziehung eindringen. Was für Erwachsene ein "legitimes sexuelles Märchen" sei, sei für Kinder und Jugendliche zum Aufklärungs- und sexuellen Leitmedium geworden. Deshalb plädiert Pastötter dafür, Grenzen zu setzen: netclip eine Warnung: Das Betrachten von Pornografie kann Ihrer sexuellen Gesundheit erheblichen Schaden zufügen!"

Auf jeden Fall sorgen die Schmuddelstreifen bei Kindern und Jugendlichen für ganz viele Fragen: "Muss ich das alles machen?" "Was ist die beste Stellung?" "Ist Analverkehr gefährlich?" "Muss ich Sperma schlucken?" "Kann ich von einem Blowjob Aids bekommen?" "Wie groß muss ein Penis sein?"

Diese Fragen stehen auf den bunten Zetteln, die Katharina Böhmer-Kastens und Patrick Seger von Siebt- und Achtxualpädagogen von Pro Familia halten, reichen meist nicht, um alle Anliegen zu behandeln. "Die Jugendlichen schauen Pornos. Aber sie finden sie nicht einfach gut. Oft ist Ekel, Scham, Wut und große Befangenheit dabei", berichtet Katharina Böhmer-Kastens. "Sie wollen etwas loswerden, trauen sich aber nicht, es den Eltern oder der Lehrerin zu erzählen."

Schon Viertklässler beschäftigen sich mit dem Thema, ergänzt Patrick Seger. Gerade Jungs geben sich überaus cool: "Hey, ich kenn' mich da aus." Kann man Kindern und Jugendlichen die Bewertung

und Einschätzung von Pornos selbst überlassen? Nein. Experten wie die Pädagogin Karla Etschenberg plädieren dafür, dass die Schüler bereits in der Schule lernen, mit Pornografie umzugehen, damit sie die Bilder und Filme verkraften können. Den Jugendlichen müsse klargemacht werden, dass die Bilder keine Realität, sondern inszenierte Filme der Pornoindustrie seien, sagt die emeritierte Erziehungswissenschaftlerin, die viele Jahre an der Universität Lübeck zum Thema Sexualerziehung gearbeitet hat.

Aber wer übernimmt die Aufklärung? Die Sexualpädagogen der Familienberatungsstelle Pro Familia sind meist die Ersten, denen die Mädchen und Jungen, selbstverständlich in getrennten Gruppen, ihre Fragen stellen können. Die gut ausgebildeten Referenten stehen unter Schweigepflicht, Lehrer sind in den Unterrichtsstunden nicht dabei. Zudem fällt es den Schülern leichter, jemanden zu fragen, den sie, wenn sie nicht wollen, nie mehr im Leben sehen. Im Standardprogramm der Sexualerziehung ist der Schulbesuch der Experten mit dem Aufklärungskoffer aber nicht verankert. Und die Eltern sind in der Regel die Letzten, mit denen Heranwachsende über Sex jenseits der Aufklärung reden wollen.

### Eltern und Lehrer drücken sich gern

Auch die Lehrer drücken sich gern. Bei keinem Thema herrscht in den Schulen so viel Unsicherheit wie bei der Sexualerziehung, die gern an das Ende des Schuljahres geschoben wird. Für das Thema Pornografie gilt dies erst recht. Was wissen die Schüler? Was darf ich im Unterricht überhaupt sagen? Wie weit darf ich gehen? Wie reagieren die Eltern? Was sagen die Schulbehörden? Wer Minderjährigen Zugang zu Pornografie gewährt, kann dafür mit einem Jahr Gefängnis bestraft werden. Dies ist auch ein Grund, weshalb sich viele Lehrer dem Thema nicht einmal ansatzweise nähern wollen.

Zwar gibt es gute Arbeitsmaterialien wie "Let's talk about Porno" von der Initiative Klicksafe oder den Film "Geiler Scheiß" vom Medienprojekt Wuppertal, doch die meisten Lehrer sind froh, wenn sie das Thema weiterreichen können. Die Unsicherheit ist verständlich, wenn man sich erinnert, dass in Baden-Württemberg die Reform des Bildungsplans zum Thema "Akzeptanz von sexueller Vielfalt" zu heftigen Protesten führt.

Jede achte Website ist pornografisch, 35 Prozent aller Downloads finden in der Schmuddelecke statt, Youporn hat nach eigenen Angaben 20 Millionen Besucher und 60 Millionen Klicks am Tag. Die Eltern dürfen sich nicht drücken. Vielleicht sollten sie doch mal die Buchstabenfolge in die Suchmaske eingeben.

Am Montag lesen Sie: Informierte Eltern sind der beste Schutz.

Alle Beiträge der Serie finden Sie http://mehr.bz/elternwissen

### HILFE FÜR ELTERN

### Die Weitergabe ist verboten

Recht: Nicht alles, was technisch möglich ist, ist auch erlaubt: Die Weitergabe von Pornografie an Jugendliche unter 18 Jahren ist in Deutschland verboten, der Besitz hingegen nicht. Ihr Kind begeht also keine Straftat, wenn es Pornografie anschaut oder besitzt. Wenn es allerdings Pornos (auf dem Handy, als Datei oder als Heft) an andere Kinder und Jugendliche weitergibt, macht es sich strafbar.

Umgang: Im Zeitalter des Web 2.0 greifen

Verbote nur schwer. Firewalls und Filter können auch umgangen werden, Smartphones mit einer Flatrate sind kaum kontrollierbar. Das gilt auch für das Thema Pornografie.

"Man darf es Jugendlichen aber auch ruhig schwer machen", sagt Katharina Böhmer-Kastens von der Familienberatungsstelle Pro Familia in Freiburg. Zum Beispiel durch eine Jugendschutz-Software für den Computer. Oder durch die Vereinbarung von Surfzeiten.

Bei jüngeren Kindern sollte der Computer nicht im Kinderzimmer stehen, sondern an einem für alle Familienmitglieder zugänglichen Platz.

Die Privatsphäre der Kinder sollte respektiert werden (kein Spionieren, keine Kontrolle des Browserverlaufs), die Mädchen und Jungen müssen aber wissen, dass sie zu den Eltern kommen können, wenn sie etwas, was sie verstört, gesehen haben – selbst wenn es verboten war.

"Wie spreche ich mit meinem Kind über Pornografie?" Das ist auch der Titel eines Elternabends, den Pro Familie in Freiburg seit diesem Schuljahr für Schulen und interessierte Eltern anbietet.

Weitere Tipps und Informationen unter www.klicksafe.de www.profamilia-freiburg.de

# Schrittweise in die digitale Welt

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 8): Drauflosdaddeln geht nicht – klare Regeln sind auch in der Medienerziehung geboten / Von Sonja Zellmann

eim Aufstehen die erste Smartphone-Nachricht an die beste
Freundin, in der großen Pause
kurzer Check bei Facebook, am
Nachmittag mit Kumpels Videos auf Youtube schauen, abends Verabredung zum
Online-Rollenspiel. Digitale Medien sind
ein fester Bestandteil im Alltag von
Kindern und Jugendlichen.

Damit deren Rolle nicht beherrschend wird, müssen die Jungen und Mädchen lernen, bedacht und aufgeklärt mit dem riesigen Angebot an Informationen und Zerstreuungen umzugehen, die Internet, Computerspiele und Fernsehen bieten. Den Sprösslingen das nötige Rüstzeug mitzugeben, ihnen Medienkompetenz zu vermitteln, ist heute ein wesentlicher Aspekt der Erziehung.

Aber wie sag ich's meinem Kinde? Die Erziehungsmethoden der eigenen Eltern bieten kaum Orientierungshilfe – in der Kindheit und Jugendzeit vieler Mütter und Väter war bereits der Empfang des vierten Fernsehsenders eine Sensation.

Tipps für die Vermittlung von Medienkompetenz gibt es auf Ratgeberseiten im Internet – und bei Erziehungsberatern wie Claudia Meier-Behr. Sie arbeitet beim Wissenschaftlichen Institut des Jugendhilfswerks Freiburg, das der Pädagogischen Hochschule Freiburg angegliedert ist. Die Einrichtung ist seit mehr als 40 Jahren in der Kinder- und Jugendforschung tätig, unter anderem im Bereich Medienpädagogik.

### SPIELEN SIE MIT

"A und O bei der Medienerziehung ist nicht der erhobene Zeigefinger, sondern das Interesse der Eltern für die Medienwelt ihrer Kinder. Sie sollten wissen und wissen wollen, was die Kinder spielen, wo sie surfen und warum", betont Meier-Behr

Haben sie einfach Spaß dabei? Finden sie es entspannend? Schätzen sie vor allem die Kommunikation mit anderen? Möglichst unvoreingenommener Aus-



tausch mit den Sprösslingen, lautet die Devise. Das klappt am besten, wenn ein offenes, entspanntes Verhältnis herrscht. Dann erzählt das Kind meist von sich aus, was es treibt und erlebt. "Nehmen Sie sich die Zeit, um mitzuspielen, mitzuschauen, und sich – vor allem bei jüngeren Kindern – über passende Angebote für die entsprechende Altersklasse zu informieren", rät Meier-Behr.

Bei Filmen und Computerspielen geben unter anderem die offiziellen Altersbegrenzungen Orientierung. Besser ist es allerdings, sich selbst eine Meinung über das Medium zu verschaffen, denn Eltern kennen ihre Kinder üblicherweise besser als die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) und die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Für das Fernsehen bietet die Webseite www.flimmo.de gute Tipps.

"Geben Sie Medien keinen unnötig hohen Stellenwert, indem sie Computerspiele als Belohnung oder den Medienentzug als Strafe einsetzen", rät MeierBehr. Das mache Glotzen und Daddeln erst recht interessant. Damit die digitalen Medien für die Kinder nicht zu wichtig werden, sei es ratsam, von Anfang an Alternativen zu Computer und Handy anzubieten: "Der beste Schutz vor hohem Medienkonsum oder gar Medienabhängigkeit sind reichlich andere Interessen, Hobbys, Freunde – und Eltern, die mit gutem Beispiel vorangehen", empfiehlt die Erziehungsberaterin.



### KLARE ABSPRACHEN

Was ab wann? Und vor allem wie viel? Darüber gehen die Meinungen auseinander. Sie reichen von einem "möglichst gar keine Medien", das der Hirnforscher Manfred Spitzer in seinem umstrittenen Buch "Digitale Demenz" beschwört, bis zu Tipps für den Medienkonsum von Zweijährigen. "Je später, desto besser – diese Devise gilt für alle Medien", sagt Claudia Meier-Behr. Ältere, verantwortungsbewusstere Kinder können besser mit Fernsehen und Internet umgehen als jüngere, sie können sich besser einschätzen und selbst kontrollieren. Doch selbst

wenn die Eltern TV und Tablet in Gegenwart der Kinder immer ausgeschaltet lassen, bekommen schon die Kleinsten recht schnell mit, dass es diese Geräte gibt.

Wenn die Mediennutzung nicht mehr hinausgezögert werden kann oder soll, müssen klare Regeln her. Als Richtschnur rät Stefanie Rack von Klicksafe, einer Initiative der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Kinder von vier bis sechs Jahren höchstens 30 Minuten pro Tag und möglichst nur in Begleitung an die Geräte

zu lassen – egal ob Fernseher, PC oder Tablet-Computer. Für Kinder von sieben bis zehn Jahren empfiehlt sie 45 Minuten Mediennutzung täglich, für Jugendliche von elf bis 13 Jahren rund 60 Minuten, für Ältere 90 Minuten am Tag.

Allerdings ist ein Tageskontingent manchmal schwierig einzuhalten, da es Computerspiele und Filme gibt, die länger dauern. Manche wählen daher lieber ein Wochenbudget. Schaut ein Achtjähriger einen 90-Minuten-Film, bleibt dafür am nächsten Tag der Bildschirm schwarz.

Wichtig sind klare Absprachen. "Wir raten Eltern, gemeinsam mit ihren Kin-

dern Regeln aufzustellen. Dazu gehören Zeitvorgaben, aber auch Verhaltensregeln für den Fall, dass den Kindern etwas komisch vorkommt", sagt Stefanie Rack. "Zudem sollte man überlegen, was bei Nichteinhaltung der Regeln passiert."

Claudia Meier-Behr empfiehlt, Medienpausen oder medienfreie Tage einzuplanen. Ständig erreichbar zu sein, mache nicht nur Spaß, sondern könne auch Stress bereiten.

### **WAS AB WANN?**

Die ersten Medien, die Kinder im Kindergartenalter nutzen, sind meist Fernsehen und erste Computerspiele; die intensivere Nutzung des Internets kommt in der Grundschule dazu. Damit Eltern die Mediennutzung besser begleiten können, sollten Kinder in diesem Alter keine eigenen Geräte haben, rät Klicksafe. "Eine Kindersicherung sollte auf internetfähigen Geräten in jedem Fall eingerichtet werden", sagt Stefanie Rack. Wenn die Jugendlichen in der Pubertät zu Recht mehr Wert auf ihre Privatsphäre legen, sollten sie auch die Möglichkeit haben, sich zum Surfen und Fernsehen zurückzuziehen. Ein Smartphone wird von den meisten Ratgebern frühestens von der fünften  $Klasse\ an\ empfohlen-vorausgesetzt,\ das$ Kind hat gute Internetkenntnisse.

### **AUFKLÄREN**

Das ist der Fall, wenn der Nachwuchs die ersten Schritte ins weltweite Netz gemeinsam mit den Eltern unternommen hat und weiß, welche Gefahren dort lauern. "Dem Kind sollte beispielsweise klar sein, dass es im Internet möglichst wenig Privates preisgeben sollte, oder dass sich hinter einem Namen in einem Chat ein ganz anderer Mensch verbergen kann", betont Claudia Meier-Behr.

Wenn die Erlebnisse in der Onlinewelt zwischen Eltern und Kind regelmäßig Gesprächsstoff sind, bekommen Vater und Mutter mit, wenn dem Kind bei seinen Surf-Ausflügen etwas seltsam vorkommt. "Optimal ist es, wenn die Eltern gar die Onlinekontakte der Kinder kennen", sagt Meier-Behr.

Stefanie Rack von Klicksafe rät, sich für Aktivitäten im Netz eine extra E-Mail-Adresse anzulegen, die, ebenso wie ein Nickname für einen Chat oder ein Onlinespiel, keinen Rückschluss auf das Kind zulässt.

Handynummern sollten nur an Menschen weitergegeben werden, die das Kind auch im richtigen Leben kennt, nicht an reine Onlinebekanntschaften. Auch sollten Eltern mit ihren Kindern gemeinsam prüfen, was Anbieter von Chats oder sozialen Netzwerken mit den Daten der Nutzer machen und entsprechende Regeln für die Benutzung festlegen. Für jüngere Smartphone- und Internetnutzer lohne sich die Installation einer Jugendschutz-Software, beispielsweise die App "Meine Startseite" des Bundesfamilienministeriums.

### ACHTUNG

Sollte doch etwas schieflaufen bei der Mediennutzung, sollten Eltern nicht zögern, Hilfe zu suchen. Bei Hinweisen auf Online- oder Spielsucht wie unstillbarem Verlangen nach dem Medium, Unruhe, Nervosität, Vernachlässigen von Hausaufgaben, Hobbys und Freunden – oder bei Problemen wie Cybermobbing bietet in Freiburg das Wissenschaftliche Institut des Jugendhilfswerks Hilfe. Außerdem gibt es reichlich Rat im Netz.

### EXTRA TIPPS

Anlaufstellen und Internetadressen zu den Themen Mediennutzung, Internet und Smartphone finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

**Morgen lesen Sie:** Mehr als Klicken – verpasst der Südwesten beim Informatikunterricht eine wichtige Chance?

Alle Beiträge der Serie unter http://mehr.bz/elternwissen

### Mehr als ein Mausklick

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 9): Der Informatikunterricht führt an den Schulen ein Schattendasein. Und jetzt wird nochmals reduziert / Von Petra Kistler

ie Anwendung ist nicht das Problem: Youtube-Videos von stolzen Eltern zeigen, wie geschickt neun Monate alte Babys über den Bildschirm des Tablets wiund Hilfe Ernie und Bert auf Mamas Smartphone. Im Wischen, Klicken, Hochladen sind Kinder und Jugendliche Weltmeister. Verfügen sie deshalb auch über Medienkompetenz?

Medienkompetenz bedeutet nicht nur den Umgang mit digitalen Medien, sondern steht auch für das Wissen über die digitale Welt: Kann ich alles glauben, was im Internet steht? Warum ist Google so nett und sucht kostenlos Informationen für mich? Wer schreibt eigentlich die Wikipedia-Artikel? Kann die NSA alles mitlesen? Und wie stellt sie dies an?

Fragen, die sich die digital natives meist nicht einmal stellen. Für Kinder und Jugendliche ist das Internet wie Luft – es ist einfach da, wann immer und wo immer sie es brauchen. Das flotte Wischen auf dem Smartphone darf aber nicht mit einem souveränen und bewussten Umgang mit den Inhalten verwechselt werden.

### KAUM WISSEN ÜBER **DIE DIGITALE WELT**

22 Prozent der Jugendlichen glauben, die Informationen, die man im Internet findet, seien fast alle richtig. Diese Überzeugung nimmt mit steigendem Alter kaum ab. Das Kleingedruckte der seitenlangen AGBs und die Datenschutzerklärungen liest sich ohnehin (auch von den Erwachsenen) keiner durch. Wer weiß, dass für eine App immer bezahlt werden muss - entweder mit Geld oder Daten? Wer überprüft und verändert die Privatsphäre-Einstellungen in den sozialen Netzwerken? Vor allem aber: Wer klärt auf? Die Eltern bekommen häufig gar nicht mit, mit wem sich ihre Kleinen über Skype austauschen, wen sie anschubsen,

was sie posten, wem sie folgen. Laut einer Allensbach-Umfrage sagt die Hälfte der Eltern, die Kinder zwischen sechs und 17 Jahren haben, dass sie nicht wissen, was ihre Sprösslinge im Netz treiben. Nur 25 Prozent der Eltern sprechen mit ihrem Nachwuchs über die Erfahrungen im Internet. Mit der

Vermittlung von Medienkompetenz sind die meisten schlicht überfordert.

Also bleibt nur die Schule. Aber auch dort bleibt die Auseinandersetzung mit den Chancen und Gefahren der digitalen Welt oft auf der Strecke. Nicht, weil die Lehrer es nicht wollen. Die Einstellung in den Kollegien hat sich geändert: Vor drei Jahren lehnte fast ein Viertel der befragten Lehrer die Nutzung elektronischer Medien im Unterricht rigoros ab. Inzwischen ist der Anteil auf fünf Prozent gesunken, heißt es in einer Studie des Branchenverbands Bitkom. Das Interesse ist groß. Die Wissenslücken auch. Fast 80 Prozent der Lehrer klagen über fehlende Weiterbildung.

Meta-Wissen über die digitale Welt sei an den Schulen kaum vorhanden, bestätigt auch das Kreismedienzentrum Freiburg. Ein Beispiel: "Powerpoint-Präsentationen sind mittlerweile Standard an den Schulen. Wie eine gute Powerpoint-Präsentation aussieht, wird aber keinem angehenden Lehrer vermittelt." Die Hochschulen hängen in Sachen Medienpädagogik, Computerausstattung und Einsatz digitaler Medien weit hinterher, kritisieren die Praktiker.

Glaubt man dem baden-württembergischen Kultusministerium, sind die angehenden Pädagogen bestens auf die neue Medienwelt vorbereitet: "Sämtliche Studierenden beschäftigen sich im Rahmen schen. Vierjährige finden ohne Anleitung des bildungswissenschaftlichen Begleitstudiums mit den Themen Mediendidaktik, Medienpädagogik und der Rolle der Medien im Sozialisationsprozess", heißt es in einer Stellungnahme für die BZ. An den staatlichen Seminaren würden die im Studium vermittelten Kenntnisse vertieft und im schulpraktischen Einsatz umgesetzt. Praktiker an den Schulen schütteln angesichts dieser Beschreibung nur den Kopf. Die künftigen Kollegen könnten so viel wie die Schüler: einige wenige viel, viele wenig.

### **BEHERRSCHEN STATT**

### **NUR BENUTZEN**

Dabei soll doch alles besser werden: Vom Schuljahr 2016/17 an wird Medienbildung eine der fünf Leitprinzipien der neuen Bildungspläne im Land. Von der ersten bis zur zwölften Klasse steht dann das Thema in allen Fächern auf der Agenda. Zudem sollen alle Fünftklässler einen 35-Stunden-Basiskurs Medienbildung erhalten. Ziel sei es, Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den neuen Anforderungen sowie den Herausforderungen der Mediengesellschaft selbstbewusst und mit allen erforderlichen Fähigkeiten begegnen können. "Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis und über eine Strategie für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien im Kontext der modernen Gesellschaft", heißt es in der Arbeitsfassung des Bildungsplans.

Die Grundlagen der digitalen Gesellschaft gehören aber nicht dazu. Deshalb schlagen die Informatiklehrer Alarm: Medienbildung sei wichtig, der neue Bildungsplan greife aber viel zu kurz. Der Schwerpunkt liege auf dem Umgang mit Inhalten, also Filmen, Bildern, Texten sowie mini-

> malen Anwenderkompetenzen. Die Grundlagen der Informatik, die Berechnung, Verteilung und Speicherung von Informationen, komme nicht einmal in Ansätzen vor. Den jungen IT-Konsumenten werde nur gezeigt, wie sie die modernen Medien benutzen können. Wer den Computer aber beherr-

schen wolle, müsse ihn verstehen. Doch dies sei im neuen Curriculum nicht vorge-

Man mag Computer gut finden oder nicht – in Industrienationen gibt es wohl keinen einzigen Teil des Lebens mehr, der nicht von ihnen abhängt. "Informatik ist die Schlüsseldisziplin des 21. Jahrhunderts. Nur in der Schule ist sie kaum präsent", sagt Urs Lautebach, Sprecher der Informatiklehrerinnen und Lehrer in Baden-Württemberg, die sich innerhalb der Gesellschaft für Informatik zusammengeschlossen haben. Der Umgang mit der Informationstechnik sei eine Kulturtechnik des 21. Jahrhunderts. "Wir entlassen die Kinder digital unmündig aus der Schule."

Die Schulinformatik leidet seit Jahren unter einem Geburtsfehler des Bildungsplans. Das Kultusministerium setzte 2004 auf einen integrativen, fächerübergreifenden Ansatz. Die informationstechnische Grundbildung, kurz ITG, soll in der Mittelstufe in den Deutsch-, Englisch- oder Mathematikunterricht einfließen. Das klingt vernünftig, klappt aber in der Praxis nicht. Was in der Stundentafel nicht fest veran-



kert ist, wird bei Gelegenheit behandelt. Oder auch gar nicht. "Ein Fach ohne Stunden funktioniert einfach nicht", sagt Urs Lautebach, der an einem Gymnasium in Südbaden unterrichtet und dazu Informatik-Didaktik in Freiburg lehrt. Der komplexe Stoff lasse sich nicht mal nebenbei unterrichten; fachfremde Lehrer seien mit dem Thema oft überfordert. Deshalb sei es für die Kinder im Südwesten Glückssache, ob und in welchem Ausmaß sie eine Allgemeinbildung in Informatik vermittelt bekommen. Dabei bleibt es wohl auch. "Es ist nicht vorgesehen, dass in Baden-Württemberg Kompetenzen in Informatik im Rahmen eines separaten Unterrichtsfachs vermittelt werden", heißt es in einer Stellungnahme des Kultusministeriums.

### **ROLLE RÜCKWARTS** IN BADEN-WÜRTTEMBERG

Bayern, Sachsen und Mecklenburg-Vorpommern sind weiter; dort ist Informatikunterricht ein Fach wie Englisch oder Biologie. In Estland, den Niederlanden oder Polen lernen schon Erstklässler programmieren. Großbritannien hat das Fach Information and Communication Technology zugunsten von Programmierunterricht abgeschafft. "Schreib eine App, statt sie nur herunterzuladen", forderte Präsident Obama die Schüler der USA auf. "Kauf das Videospiel nicht, designe selber eines."

Baden-Württemberg setze gerade zur Rolle rückwärts an und verpasse den Anschluss, kritisieren die Informatiklehrer. Im neuen Bildungsplan würde die informationstechnische Grundbildung gestrichen und somit komplett aus der Unter- und Mittelstufe verschwinden.

### **ERZIEHUNG ZUR** DIGITALEN MÜNDIGKEIT

Urs Lautebach und seinen Kollegen geht es weder um Bürokommunikation, exotische Programmiersprachen, eine Nerd-AG oder die Rekrutierung von Fachkräften für die IT-Branche. Sie propagieren die Erziehung zur digitalen Mündigkeit. "Wir sollten nicht die Bedienung fertiger Software lehren, sondern einen kreativen und selbstständigen Umgang mit der Technologie." Die Lehrkräfte gibt es zum Teil bereits -400 Lehrer wurden seit 2008 allein für die Realschulen ausgebildet.

Wie entstehen digitale Profile? Wie schaffen es Facebook, Google und all die anderen Datensammler, die Nutzer wie von Zauberhand mit der passgenauen Werbung zu überziehen? Natürlich können Heranwachsende vor der Preisgabe ihrer privaten Daten gewarnt werden. Die Folgen können aber auch praktisch demonstriert werden. "Schüler, die im Unterricht mal zwei Datenbanken mit augenscheinlich völlig harmlosen Inhalten fusioniert und das Ergebnis bestaunt haben – das kann man in wenigen Doppelstunden leisten -, werden viel wachsamer sein", berichtet Lautebach, der vor seinem Schulleben als Softwareentwickler arbeitete, aus der pädagogischen Praxis. "Spätestens nach vier Unterrichtsstunden wissen die Schüler, dass Internetsperren, wie sie die Politik für Kinderpornoseiten plante, völlig wirkungslos sind." Wer in der digitalen Gesellschaft mitbestimmen wolle, müsse die technischen Grundlagen kennen.

Die Stundenpläne sind übervoll, die Tage der Schüler auch - wo sollen noch zusätzliche Informatikstunden untergebracht werden? Draufsatteln geht nicht. Umschichten gibt Konflikte und Ärger. Informatiklehrer Lautebach sieht das Problem. "Aber man kann auch nicht aus Proporzund Besitzdenken den Schülern eine zeitgemäße Bildung beliebig lange vorhalten."

### **PRAXISTEST**

Auf welchen Seiten surfen Jugendliche, um zu recherchieren? Ein Schulbesuch. http://mehr bz/elternwissen

Morgen lesen Sie: Nackt im Netz -Erotische Selfies können gefährlich sein.



### INFO

### KINDER KÖNNEN **PROGRAMMIEREN**

Programmieren im Unterricht – das geht auch schon in der Unterstufe. Zum Beispiel mit "Scratch". Bei "Scratch" wird nicht wie in einer klassischen Programmiersprache Zeile für Zeile ein komplizierter Code aus Text und Zahlen aufgeschrieben, sondern die Kinder ziehen

mit der Maus einfache Befehle als farbige Bausteine in ein Feld. Wenn alles richtig zusammengebaut wurde, läuft auf dem Bildschirm zum Beispiel eine animierte Katze einer Maus hinterher. So lernen Kinder, wie Programme aufgebaut sind und dass der Computer kein Gerät mit einem magischen Eigenleben ist, sondern eine Maschine, die man dressieren kann.

### Nackt im Netz

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 10): Weshalb erotische Selfies und das Flirten im Internet gefährlich werden können / Von Petra Kistler

ie Geschichten beginnen alle so oder ähnlich: Mädchen verliebt sich in Jungen. Die beiden flirten über das Internet, chatten, skypen, schreiben sich Nachrichten über WhatsApp. Sie will ihn beeindrucken. An einem Nachmittag zieht sich die 14-Jährige im Kinderzimmer aus, räkelt sich in Tanga und BH vor der Kamera ihres Smartphones, dreht ein erotisches Minivideo. Und drückt auf "Senden".

Das Filmchen fällt unter den Begriff "Sexting", eine Wortkreation aus Sex und dem englischen texting, Nachrichten verschicken. Gemeint sind erotische Bilder und Videos, die übers Handy verschickt werden. Eigentlich ein Privatvergnügen, dem, wie sich jüngst bei den gehackten Privatbilder von Hollywoodstars zeigte, offenbar auch Erwachsene frönen.

Wenn es dumm läuft, fängt wenig später auf dem Schulhof das Getuschel an. Der Liebesbeweis hat Kreise gezogen. Der Angebetete hat das Foto seinen Freunden geschickt. Und die ihren Freunden. Und die ihren... Ein digitaler Schneeballeffekt, der nur Sekunden braucht. Kaum eine oder einer löscht das Bild. Die Empörung richtet sich nicht gegen die Täter, sondern das Opfer - "wenn die so blöd ist, darf sie sich auch nicht darüber wundern, was passiert." Am Ende bleibt dem gemobbten Mädchen meist nichts anderes übrig, als die Schule zu wechseln.

"Sexting ist ein Phänomen, das hochkocht", sagen Herbert Pfunder und Frank Stratz von der Kriminalprävention in Freiburg. "Das geht durch alle Bildungsschichten. Die Opfer werden stigmatisiert, Unrechtsbewusstsein ist nicht vorhanden."

Wie oft in Deutschland solche Fotos ohne Einverständnis weitergeleitet werden, ist nicht bekannt. Die Faktenlage ist dünn. In der 2013 veröffentlichten "James-Studie" der Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften gaben lediglich sechs Prozent von 1100 befragten Schwei-



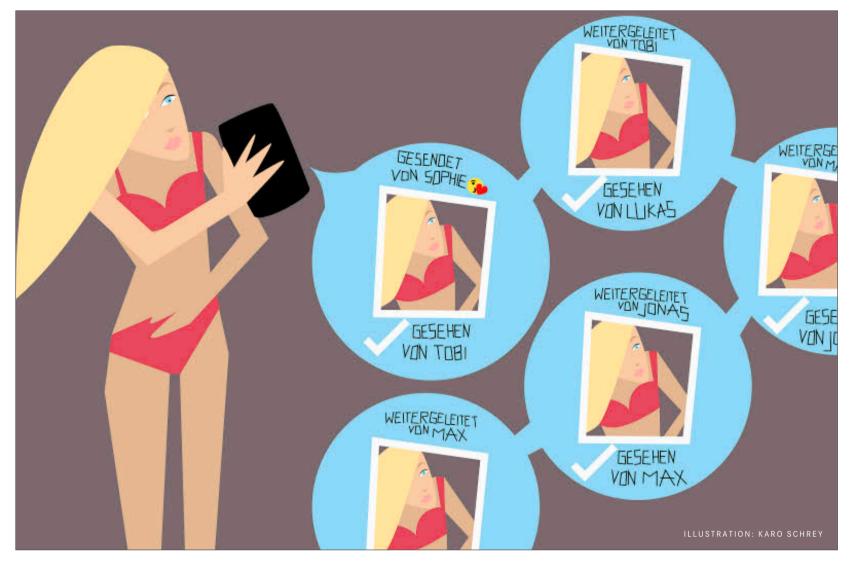
zer Jugendlichen an, jemals erotische Selfies (Englisch für Selbstdarstellung) ver- ration 2.0 ist es offenbar normal, dass sich schickt zu haben. Eine Umfrage der Hochschule Merseburg unter ostdeutschen Schülern kam 2013 zu dem Ergebnis, dass fast jedes fünfte Mädchen und elf Prozent der Jungen zwischen 16 und 18 Jahren freizügige Fotos und Filmchen von sich produziert und verschickt haben. Sechs Prozent stellten die Bilder sogar ins Netz.

"Nahezu an jeder Schule, in der wir in den vergangenen Monaten waren, gab es mindestens einen solchen Fall", sagt Markus Merkle, Projektleiter des Aufklärungsportals Handysektor. "Es sind Einzelfälle, aber ich finde es bedenklich, dass es fast an jeder Schule einen solchen Einzelfall gibt."

Drei von vier Mädchen in Deutschland stellen regelmäßig Bilder von sich ins Internet. Normale Aufnahmen, mit denen sie ihr Leben inszenieren. Die Botschaft im Zeitalter von Miley Cyrus oder Rihanna: Schaut mich an! Sie wollen süß und sexy sein. bewundert werden, so viele Likes, positive Kommentare, wie möglich sammeln. Anerkennung ist in der Pubertät wichtiger als die Warnungen der Eltern. Doch wehe, auf Facebook gehen die Daumen runter.

Die Jungs ziehen nach: Der jüngste Trend heißt "spornosexuell". Die Wortschöpfung aus Sport, Porno und sexuell beschreibt die erotische Inszenierung von durchtrainierten Männerkörpern. Entsprechend voll ist das Netz mit Selfies von jungen Männern, die ihre Muckies vorführen.

Manchmal verlangt der Partner ein Nacktfoto als Liebesbeweis: "Wir lieben uns doch, da muss man sich doch vertrau-



en." Aber was passiert, wenn die Beziehung in die Brüche geht?

Susanne Strigel von der Beratungsstelle Wildwasser in Freiburg kennt solche Fälle. "Mutprobe in der Mädchenclique, Suche nach Aufmerksamkeit, Anerkennung von Jungs, Erpressung", das alles seien Motive. "Für viele Mädchen ist es wahnsinnig wichtig, wie Jungs sie finden."

Natürlich wissen sie, dass sie vorsichtig mit ihren Daten im Internet umgehen sollen; sie haben den Internet-Führerschein, tausend und mehr Warnungen von Eltern, Lehrern und Sozialarbeitern gehört. Und dennoch schlagen frisch Verliebte alle Sicherheitshinweise in den Wind. Einmal im Netz, immer im Netz - diese Botschaft scheint noch immer nicht in den Köpfen der Jugendlichen angekommen zu sein.

Selbstüberschätzung und Risikofreude sind typisch für die Pubertät. Für die Genejeder im Netz inszeniert, dass nichts mehr intim ist, dass alles geteilt wird. Die Stars machen dies doch auch! Unter dem Stichwort "Safer Sexting" wird im Netz geraten, auf keinen Fall das Gesicht zu zeigen und mögliche Tattoos unsichtbar zu machen.

Im virtuellen Leben kann jeder das sein, was er will. Mädchen präsentieren sich im Internet gern etwas erwachsener als sie sind. Ein wenig aufreizender, koketter. Mit schmachtenden Blicken, Lipgloss-Kussmündchen, tiefen Ausschnitten und verruchten Posen. Im Bikini oder mit einem zu tiefem Ausschnitt. Oder gleich nackt.

Was früher vor dem Spiegel ausprobiert wurde, findet jetzt im World Wide Web statt. "Das Internet gilt immer noch als ge-

schützter Raum, in dem man was ausprobieren kann, sich was trauen kann", sagt Katharina Böhmer-Kastens von der Familienberatungsstelle pro Familia. "Die Gefahren sind für die Jugendlichen nicht greifbar." Was soll einem im Kinderzimmer schon passieren?

Was geschehen kann, zeigen die Notruf-SMS, die bei Pro Juventute eingehen, seit die Schweizer Organisation eine Aufklärungskampagne gestartet hat - "Sexting kann dich berühmt machen", lautet der ironische Slogan. Da schreibt zum Beispiel Kai (13): "Ich habe gestern ein Foto von meinem Penis auf Snapchat einem Mädchen geschickt, nun hat sie es allen gezeigt

Die

Empörung

die Opfer

und ich will nicht, dass es noch mehr sehen oder wissen." Was viele Jugendliche nicht wissen: Auch die Handy-App Snapchat (Der Dienst hat weltweit 100 Mil- richtet lionen Nutzer) ist keineswegs sicher. Die Bilder werden zwar automatisch "gelöscht", doch der Empfänger hat zum Beispiel die Möglichkeit, einen Screenshot zu erstellen.

Die Polizei kennt dieses Problem. "Bereits Zehn- bis Zwölfjährige sammeln erste Erfahrungen über frei zugängliche pornografische Seiten, fertigen Videos in dieser Art von sich und senden sie an Freund. Freundin oder zum Teil gar an persönlich nicht bekannte "Freunde" in sozialen Netzwerken", ist im Bericht "Jugendkriminalität und Jugendgefährdung 2013" des Landeskriminalamts zu lesen. So, wie Marion, die in Wirklichkeit anders heißt. Die 13Jährige aus Südbaden verliebt sich in Marco (15). Er überredet sie, sich vor der Webcam auszuziehen. Irgendwann macht Marion mit. Marco will mehr und droht, die Bilder an der Schule herumzuzeigen und ins Netz zu stellen, wenn sie nicht mitmacht. Marion holt ihre beste Freundin vor die Kamera, sie glaubt seinen Liebesschwüren und fürchtet seine Drohungen. Immer, wenn sie die Beziehung beenden will, schalten sich Marcos Stiefbruder und ein Freund ein: Sie sei schuld, wenn sich Marco umbringe, wenn er Drogen nehme.

Das böse Spiel fliegt erst auf, als es die Freundin ihrer Mutter beichtet. Die Profile sind gefälscht, die Bilder geklaut. Marco,

sein Stiefbruder und der Freund sind ein und dieselbe Person: Dieter S., Bauarbeiter, 36, Familienvater. Das Landgericht Köln verurteilt ihn wegen sexuellen Kindesmissbrauchs im Internet in mindestens 30 Fällen zu vier Jahren Gefängnis.

Kein Einzelfall. Kriminelle versuchen über soziale Medien wie Chats, Messenger oder in

Computerspielen Kontakt zu Kindern und Jugendlichen aufzunehmen. Sie geben sich als Gleichaltrige oder väterlicher Freund aus. Wenn sie es schaffen, die Kinder zum Sexting zu überreden, hat der Täter mit dem ersten Bild Erpressungsmaterial in der Hand, mit dem er die Kinder und Jugendlichen zu weiteren Handlungen bringen kann. 2012 wurden allein in Baden-Württemberg 80 solcher Fälle von Cyber-Grooming erfasst, 17 Fälle mehr als im Vorjahr. Die Scham und das Dunkelfeld sind groß.

Einige Täter entwickeln Szenarien, mit denen sie sich bei den Kindern einschmeicheln, sie geben sich als Gleichaltrige aus, stehen mit 30 oder 40 Jugendlichen gleichzeitig in Kontakt und versuchen, die Kinder in Flüsterforen oder vor die Webcam zu locken. In einigen Chats dauert es nicht lang, bis es die eindeutigen Anfragen kommen: "Hallo, guten Tag, schick mir mal eine Nachricht, willst du Sex mit mir haben?" Solche "Idioten" seien ständig im Netz unterwegs, erzählen Mädchen, die das "einfach nervig und blöd" finden. Wie reagieren sie darauf? "Schnell wegklicken!"

Viele Kinder und Jugendliche sind deshalb von den öffentlichen Chats zu Facebook, WhatsApp oder Skype gewechselt, sagt Markus Merkle. "Dort gibt es eine Freundesliste. Da kann auch mal eine dumme Anfrage kommen, aber in der Regel hat man keine Pädokriminellen dabei."

Mit der plumpen Anmache könnten Mädchen noch recht gut umgehen, sagt Susanne Strigel. Schwieriger werde es, wenn sie das Gefühl haben, dass sie endlich jemand gefunden haben, der sie versteht, der ihnen zuhört, der ihnen hilft. "Das können die Kinder überhaupt nicht durchschauen." Wer sich schwer mit Kontakten im realen Leben tue, wer niemanden habe, mit dem er reden könne, sei eher in Gefahr, ein Opfer im Internet zu werden.

Morgen lesen Sie: "Ein sicheres Netz gibt es nicht" - Tipps vom Chaos Computer Club Freiburg.

Alle Beiträge der Serie finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

### TIPPS FÜR ELTERN

### Das können Betroffene tun

Die Rechtslage: Sexting selbst ist kein Straftatbestand, die Weitergabe von Bildern erfüllt aber unterschiedlichste Straftatbestände. Sie reichen von Beleidigung und Verstoß gegen das Kunsturheberrechtsgesetz bis zur Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs. Wer Nacktbilder von Kindern oder Jugendlichen besitzt oder verbreitet, begeht kein Kavaliersdelikt. Die Verbreitung, der Erwerb und Besitz kinderoder jugendpornographischer Schriften kann mit einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren geahndet.

Was tun? Die Bilder beim Anbieter, über dessen Dienst das Material verbreitet wurde, melden und löschen lassen. Nach Angaben von Klicksafe besteht diese Möglichkeit bei den etablierten Diensten wie Facebook oder Youtube. Dafür ist es in der Regel aber notwendig, eine Anzeige bei der Polizei zu stellen. Bei Minderjährigen müssen

dies Eltern machen. Bei neueren Diensten wie Snapchat oder WhatsApp ist es laut Klicksafe nur schwer möglich, den Kontakt zum Anbieter herzustellen. Wenn man den Anbieter über den Rechtsverstoß informiert hat, kann zudem ein Unterlassungsanspruch geltend gemacht werden.

Was sind die Folgen? Niemand darf ohne die Zustimmung der abgebildeten Person Fotos oder Videos weitergeben. Wer gegen diese Recht verstößt, kann mit einer Geldstrafe oder einer Freiheitsstrafe von einem Jahr bestraft werden. Minderjährige, die Unrechtsbewusstsein zeigen, kommen meist mit einem erzieherischen Gespräch davon. Gravierender können die zivilrechtlichen Folgen von Minderjährigen (§ 828 BGB) sein.

Bei vorsätzlichen Taten fordern die Krankenkassen die Behandlungskosten zurück. Auch Minderjährige sind davor nicht gefeit: Jeder Täter haftet gesamtschuldnerisch, der Titel, also alle Kosten, sind in den nächsten 30 Jahren einforderbar.

# "Ein sicheres Netz gibt es nicht"

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 11): Birger Brunswiek und Rolf Würdemann vom Chaos Computer Club Freiburg wissen, wie Eltern ihre Kinder schützen können

acebook, WhatsApp, Smartphone: Viele Kinder sind ihren Eltern im World Wide Web weit voraus. Trotzdem sollte man seinen Nachwuchs nicht allein durchs Internet irren lassen, sagen Birger Brunswiek (34) und Rolf Würdemann (45) vom Freiburger Chaos Computer Club. Im Interview mit Sina Gesell erzählen sie, was sie Jugendschutzsoftware halten, welche Gefahren im Internet lauern und geben Tipps für Eltern.

BZ: Im Alter von zehn Jahren sind fast alle Kinder online, einige auch schon früher. Das zumindest will eine Studie der Bitkom herausgefunden haben. Eltern stellt dies vor die Frage, wie sie ihre Kinder im Internet schützen können. Ist das überhaupt nötig?

Brunswiek: Ich finde es unverantwortlich, Kinder einfach mal ins Netz zu schicken, ohne gemeinsam mit ihnen gesurft zu sein. Man würde sein Kind ja auch nicht ans Tiergehege schicken, ohne zu sagen: Den Löwen darfst du aber nicht streicheln. Daher ist eine Begleitung wichtig. Natürlich sind nicht alle Eltern Internetexperten. Deshalb sind die Schulen genauso gefragt.

"Auch Kinder können Internetsperren umgehen."

Birger Brunswiek

Würdemann: In Sachen Internet sind die Kinder oft weiter als die Eltern. Das war ja bei uns auch schon so. Ich war damals 15, als ich das erste Mal im Netz surfte, aber das waren andere Zeiten. Da gab es noch kein Internet, wie man es heute kennt. Auch werden Kinder heute früher erwachsen. Trotzdem sollten sie zehn, zwölf Jahre alt sein, wenn sie anfangen, das Internet zu nutzen. Die Eltern sollten Offenheit für Gespräche über Probleme und merkwürdige Dinge signalisieren.

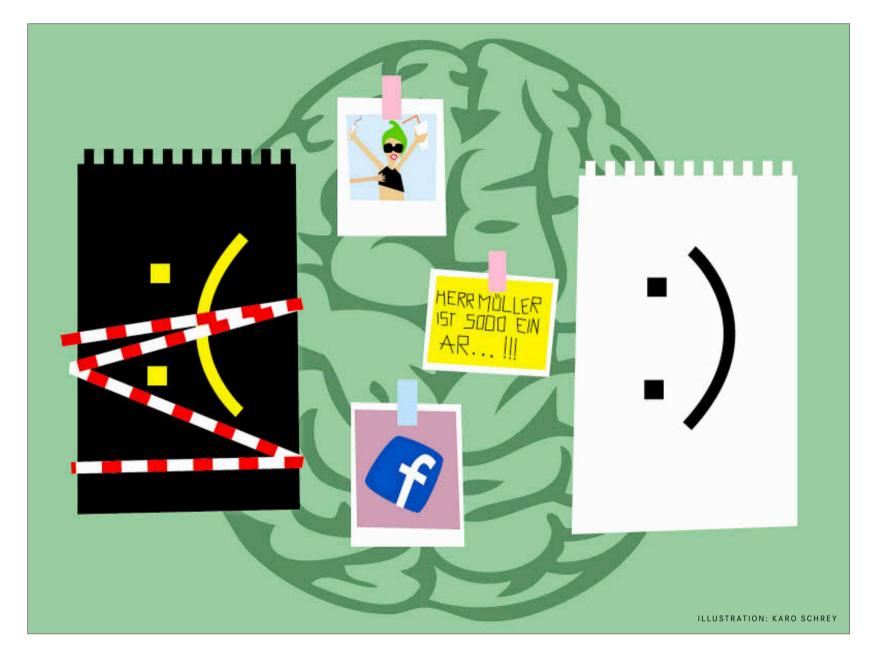
BZ: Klicksafe.de, eine EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, empfiehlt Jugendschutzsoftwares, die entweder nur bestimmte Seiten zugänglich machen oder sogar einige komplett sperren. Was halten Sie von solchen

Softwares?

Brunswiek: Zum einen widersprechen derartige Softwares dem Grundsatz, den der Club vertritt, nämlich dass es keine Zensur im Netz geben soll. Zum anderen sind die Mechanismen der Softwares nie perfekt, Lücken gibt es im-

mer. Ein sicheres Netz gibt es nicht. Sperren erschweren es Kindern und Jugendlichen sicherlich, auf bestimmte Seiten zuzugreifen, aber das Problem wird dadurch nur verlagert, nicht gelöst.

BZ: Sucht man bei Google nach dem Wort "Jugendschutzsoftware", lautet der erste Vorschlag "umgehen". Wie leicht ist es für Kinder und Jugendliche, um Sperren herumzukommen?



Brunswiek: Selbst jemand, der keine Ahnung hat, kann wahrscheinlich innerhalb von sehr kurzer Zeit Sperrungen überwinden. Um einen Rechner zu bedienen, braucht man nur Experimentierfreude und man muss lesen können zum Beispiel die Anleitungen, um Sperren zu umgehen.

Würdemann: Wenn man mit Plug-ins arbeitet, ist die Sperre sicherlich undurchlässiger. Aber auch das Plug-in kann

man ausschalten. Wer Sperrfilter umgehen will, schafft das auch.

oder Whitelist-Black-Prinzip. Wie funktionieren solche Programme?

Brunswiek: Die Trivialmethode ist: Wir sperren

einfach IP-Adressen von irgendwelchen Webseiten (Blacklist-Prinzip, Anmerkung der Redaktion). Wenn man eine IP-Adresse sperrt, sperrt man eigentlich eine Nummer. Das Problem dabei ist, dass sich hinter dieser Nummer noch ganz viele andere Seiten verbergen können. Das heißt: Wenn ich eine Seite sperre, können gleichzeitig noch andere gesperrt werden. Ähnlich verhält es sich, wenn man Domains sperrt. Dort gibt es

vielleicht eine Seite, die "böse" ist. Aber ist es dann okay, die ganze Domain zu sperren, nur weil irgendjemand der Meinung war "Nein, die Seite will ich nicht"? Natürlich kann man die Softwares verfeinern, aber dann fängt es auch schon an, komplizierter zu werden. Wegen der großen Fülle an Seiten kommt man gar nicht hinterher. Bei der Whitelist kann man

sich nicht sicher sein, ob die Hersteller nicht gesagt haben: "Gegen Geld kommst du auch auf unsere Whitelist drauf." Das ist nicht der Sinn der Sache.

BZ: Jugendschutzsoftwa- BZ: Können Behörden wie die res arbeiten nach dem Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien das überhaupt nicht leisten?

Würdemann: Jeder kann erst mal Seiten mit jugendgefährdenden Inhalten online stellen. Bis das jemandem auffällt, kann eine Woche vergehen. Es können aber auch Jahre sein. Wenn es dann jemand merkt, drehe ich in der Internetadresse ein-

fach zwei Buchstaben um. Ich spiele wie bei einer Designerdroge ein bisschen mit den Molekülen.

Dann greift die Sperre nicht mehr. Oder es können aus Versehen auch Seiten gesperrt werden, die eigentlich okay sind. In Großbritannien beispielsweise wurde eine Seite für Vergewaltigungsopfer gesperrt, weil einfach Seiten mit dem Suchwort "Vergewaltigung" gesperrt wurden. Gerade bei der Bundesprüfstelle hat sich die Alterung von Sperrlisten gezeigt. Von einer jüngst veröffentlichten Liste waren noch 50 bis 60 Prozent der Seiten aktiv.



**Rolf Würdemann** 

**Birger Brunswiek** 

BZ: Welche Gefahren sind Kinder im Netz ausgesetzt?

Würdemann: Natürlich gehört der ganze Hardcorebereich dazu. Aber auch eigentlich kindgerechte Seiten, auf denen Kinder chatten können, die aber von Pädophilen mit Fake-Accounts frequentiert werden.

Brunswiek: Oder mit Papis Kreditkarte einkaufen oder einen Vertrag eingehen.

BZ: Viele Kinder haben bereits ein eigenes Profil bei Facebook. Sie posten Fotos oder sie teilen mit, was sie gerade machen und wo sie unterwegs sind. Auch das ist nicht ganz ungefährlich.

Brunswiek: Auch für Kinder ist Datenschutz wichtig. Das Kernverständnis ist, dass jemand, der personenbezogene Daten verarbeitet, dafür sorgen muss, dass sie nicht in die falschen Hände geraten. Doch kann man sich da wirklich immer sicher sein? Man sollte so wenig Daten wie möglich preisgeben. Kinder müssen lernen, was es bedeutet, Sachen ins Netz zu stellen. Dass dies Konsequenzen haben kann.

BZ: Weil das Internet nie vergisst?

Würdemann: Zumindest hat es ein sehr langes Gedächtnis. Wenn man auf die Herdplatte fasst, kennt man die Konsequenzen sofort. Das ist im Internet anders, dort zeigen sich die Konsequenzen

vielleicht erst Jahre später.

Brunswiek: Natürlich kann man dafür sorgen, dass Fotos oder Kommentare gelöscht werden. Da es aber einmal im Netz war. hat jeder die Möglichkeit gehabt, eine Sicherungskopie zu machen. Man muss lernen, dass das Internet ein öffentlicher Raum ist – dazu zählen auch private Facebook-Gruppen. Denn auch dort sind schon Fehler passiert, dass plötzlich etwas für alle sichtbar war, das nur eine bestimmte Personengruppe hätte sehen sollen. Wenn man Daten in die große Wolke gibt, sind sie erst mal da und das vielleicht für lange Zeit.

Am Samstag lesen Sie: Fernsehen war gestern, der Nachwuchs schaut Youtube.

Alle Beiträge finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

### GLOSSAR

▶ Blacklist/Whitelist: Filter- oder auch Jugendschutzsoftwares bieten Eltern zwei Möglichkeiten, die Internetnutzung ihrer Kinder einzuschränken: Bei Whitelists oder Positivlisten lassen sich nur Seiten öffnen, die von den Eltern oder Erziehungsberechtigten freigegeben werden. Bei Blacklists oder Negativlisten hingegen werden nur bestimmte Seiten gesperrt, auf alle anderen kann zugegriffen werden. Gerade Negativlisten bieten keine hundertprozentige Sicherheit vor problematischen Inhalten, heißt es auf klicksafe.de. Neben Black- und Whitelists ist

eine automatische Klassifizierung möglich, die alle Seiten sperrt, die bestimmte Wörter ("Forbidden Words") enthalten. Intelligentere Filtersysteme werten zudem typische Merkmale einer Webseite

▶ **Domain:** Eine Domain ist der Name der jeweiligen Homepage. Jeder Domainname ist unter bestimmten Voraussetzungen frei wählbar und kann nur einmal vergeben werden.

▶ **IP-Adresse:** Die IP-Adresse ist eine Folge von Ziffern und wird verwendet, um Daten transportieren zu können -

ähnlich der Postanschrift auf einem Briefumschlag. Sie macht jeden Rechner in einem Netzwerk eindeutig identifizierbar. So kann herausgefunden werden, wer sich hinter einer bestimmten IP-Adresse verbirgt, was besonders bei der Aufklärung von Internetkriminalität wichtig

▶ Plug-in: Ein Plug-in (von "einstöpseln, anschließen") ist ein Softwaremodul, das die Funktionalität von Softwares erweitern kann - zum Beispiel bei Jugendschutzsoftwares, um bestimmte Seiten zu sperren.

### ZUR PERSON

### BIRGER BRUNSWIEK, **ROLF WÜRDEMANN**

Birger Brunswiek ist Informatiker und Vorsitzender des Chaos Computer Clubs (CCC) in Freiburg. Rolf Würdemann ist CCC-Mitglied. Der CCC ist die größte europäische Hackervereinigung und sieht sich als Vermittler im Spannungsfeld technischer und sozialer Entwicklungen. Der Freiburger Club wurde 2010 gegründet und hat 36 Mitglieder.

Weitere Infos auf www.cccfr.de und www.ccc.de/schule

## Clips für Millionen

BZ-SERIE "ELTERNWISSEN 2.0" (TEIL 12 UND ENDE): Fernsehen war gestern, Youtube ist das neue Fernsehen – ein Streifzug durch die Videowelt / Von Petra Kistler

ie ist zierlich, blond, hat große blaue Augen, quasselt ohne Punkt und Komma und ihre Hände flattern wie wild vor der Kamera.

Dagmara (20) ist ein Star. Jedenfalls für Youtube-Gucker. Seit zwei Jahren lädt sie unter dem Künstlernamen "Dagi Bee" jede Woche neue Videos auf der Plattform hoch. Sie spricht über die "20 typischen Probleme jedes Mädchens", über platte Haare, Glitzernagellack, zeigt den perfekten Lidstrich, veranstaltet alberne Spielchen mit ihrem Freund Timi. Das alles ist so banal wie das Gequassel, das einst Backfische an der Bushaltestelle führten.

Menschen über 20 haben von Dagi Bee wahrscheinlich noch nie gehört. Mädchen zwischen zwölf und 18 schon. Dagi Bees Youtube-Kanal zählte am 2. Oktober 1,09 Millionen Abonnenten, jeden Tag werden es ein paar Tausend mehr. Sie hat 1,2 Millionen Facebook-Fans und 208 000 Follower auf Twitter. Ihre beliebtesten Videos wurden zwei Millionen Mal geklickt, darunter stehen Tausende von Kommentaren. Und wer die Lebenstipps mittendrin stoppt, bekommt eine sanfte Ermahnung: "Es würde mich sehr freuen, wenn Ihr euch das Video bis zum Schluss anschaut, da es mir wirklich wirklich viel bedeutet & es sehr Emotional ist!"

Die Düsseldorferin ist beileibe nicht der einzige Youtube-Star. Bianca Heinicke alias Bibi zeigt in "Bibis Beauty Palace", wie man niedliche Flechtfrisuren macht, Makeup auflegt, Donuts backt oder sie lässt ihren Opa Begriffe aus der Jugendsprache raten – und Hunderttausende schauen dabei zu. Mehr als 1,1 Millionen Menschen haben ihren Kanal abonniert, ihr erfolgreichstes Video erreichte mehr als vier Millionen Aufrufe. Damit die Größen deutlich werden: Der Youtube-Kanal des ZDF hat gut 44000 Abonnenten, die Bundesregierung kommt gerade mal auf 11000.

Sie wollen sich nichts mehr vorschreiben lassen

Fernsehen - für viele Jugendliche ist das ein Medium von gestern. Ihren Gewohnheiten und Vorstellungen entspricht Youtube (was übersetzt "Du sendest" heißt) viel besser. Sie wollen sich nicht vor ein Gerät setzen, das nicht bewegt werden kann. Sie wollen nicht darauf warten, dass eine Sendung um eine bestimmte Uhrzeit beginnt und ständig durch Werbepausen unterbrochen wird. Sie wollen nicht auf die Fortsetzungen warten. Sie wollen alle Die meisten jungen Menschen befragen jedem Ort verfügbar haben.

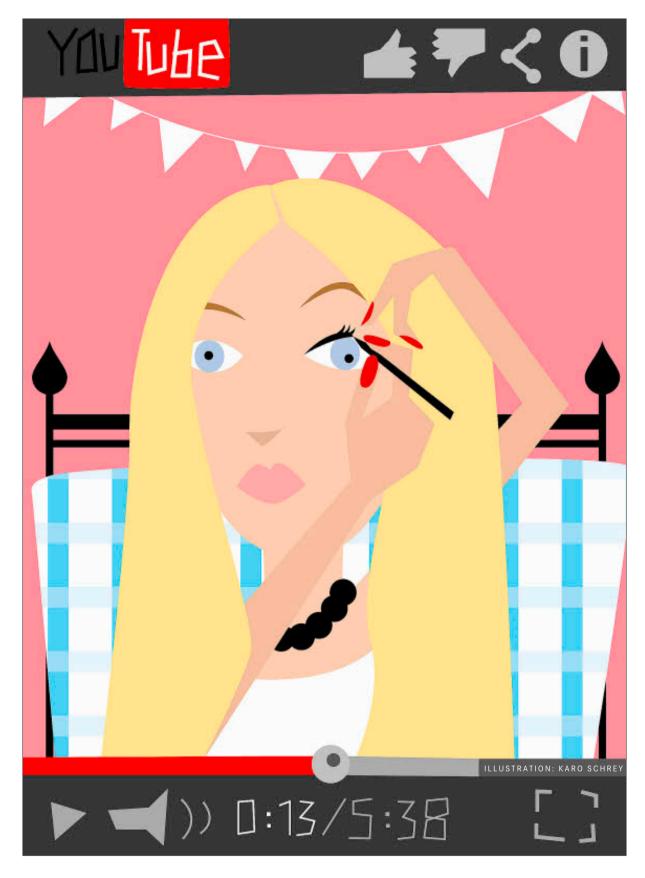
Während der Durchschnittsbürger laut der ARD/ZDF-Onlinestudie 2014 jeden Tag vier Stunden Fernsehen schaut und zwei Stunden im Internet surft, ist das Verhältnis bei den 14- bis 29-Jährigen genau umgekehrt. Sie sitzen nur noch zwei Stunden vor dem Fernseher und sind dafür vier Stunden online, rechnet das Medienmagazin Journalist vor. "Wir lassen uns eben nichts mehr vorschreiben", schreibt Phil-

ipp Riederle, Jahrgang 1994 und Unternehmensberater, der in seinem Buch "Wer wir sind und was wir wollen" erklärt, wie seine Generation fühlt und denkt, surft und twittert. "Wenn Ihr uns kriegen wollt, müssen wir erst Eure Fans werden können."

Es sind aber nicht nur die

Internet-Kids, die sich durch das Videoportal klicken. Der durchschnittliche deutsche Youtube-Nutzer ist nach einer jüngst veröffentlichten Umfrage 30 plus, gut vernetzt, konsum- und ausgehfreudig und verdient gut. Weltweit besuchen Monat für Monat eine Milliarde Nutzer Youtube, mehr als sechs Milliarden Stunden Videomaterial, so das Unternehmen, werden dabei angesehen.

Youtube, 2005 gegründet, ist für Jugendliche heute die erste Anlaufstelle, wenn es um Unterhaltung und Informationen geht.



Inhalte zu jeder Tages- und Uhrzeit und an nicht Google oder Wikipedia, sondern ge- lich, personalisierend und feierten "sub- kommt laut Medienberichten pro Minute hen direkt zu Youtube, wenn sie etwas wissen oder erklärt bekommen möchten. Ob das Aufbrechen einer Tür mithilfe einer Karte, das Backen eines Schokokuchens, das Addieren von Brüchen oder die richtige Kraultechnik – es gibt kaum ein Thema, zu dem es nicht schon Erklärvideos, Tutorials, Vorträge oder Diskussionen gibt.

> Was macht den Reiz der Plattform aus? "Für Jugendliche hat sich hier ein wichtiger Raum entwickelt - als soziales Netz-

werk, als Bühne, als Kommunikationsraum, Marktplatz – kurz: ein Stück Lebenswelt, der auch Bildungsraum ist", erklärt der Medienpädagoge Daniel Seitz, der sich für Bundeszentrale für politische Bildung auf eine Expedition durch Youtube begeben hat. Seine Erkenntnis: Jugend-

liche nutzen die Plattform anders als Erwachsene: "Wenn Jugendliche auf Youtube gehen, loggen sie sich ein, checken, welche Abrufzahlen hinter ihren letzten Videos stehen oder, wenn sie nicht selbst produzieren, zumindest, was sich in den abonnierten Kanälen getan hat und wer auf ihre Comments reagiert hat. Dann wird fleißig geliked oder disliked (im Gegensatz zu Facebook ist das hier möglich), Kommentare unter den neuesten Videos der Lieblings-Youtuber abgegeben und eigene Playlists zusammengestellt."

kulturelle Phänomene". Der enge Kontakt zu den Fans sei eines der Erfolgsgeheimnisse. Nicht wenige verließen die Einbahnstraße des Fernsehens, um selbst Videos online zu stellen.

Youtuber sind die neuen Teenie-Stars, die sich oft binnen kurzer Zeit eine erstaunliche Fangemeinde aufgebaut haben. 15 000 Jugendliche kamen jüngst für zwei Tage zu den Videodays nach Köln, um ihre Teenie-Stars live zu sehen. "Youtuber" gilt bereits als Traumberuf. Verständlich, denn damit lässt sich ordentlich Geld verdienen. Google, zu dem Youtube gehört, beteiligt seine Partner. Der Umsatz hängt von den Klickzahlen und den eingeblendeten Werbeclips ab und wird nach einem Algorithmus berechnet. Der weltweit führende Yo-

Die Videos seien oft interaktiv, persön- utuber "PewDiePie" beispielsweise auf Erlöse von 13 Dollar - basierend auf den geschätzten Jahresumsätzen von sieben Millionen Dollar. "Pro 1000 Klick verdient ein deutscher Youtube-Partner zwischen 60 Cent und 1,30 Euro", schreibt das Politmagazin Cicero. Dazu kommen Werbeverträge und die Gewinne aus dem Merchandising, auf die sich die Youtube-Stars bereits blendend verstehen. Auch Dagi Bee kann von ihren Videos nach eigenen Angaben mittlerweile "ganz gut" leben.

> Erik Range (38) alias "Gronkh" auch. Der Gamer, also Computerspieler, führt die Top-100-Liste der deutschen Kanäle an. In Zahlen ausgedrückt heißt dies: Mehr als drei Millionen Abonnenten, seine Videos wurden mittlerweile 1,2 Milliarden Mal angeklickt. Mit seiner 1000. Episode des

Spiels "Minecraft" wurde er gerade mit dem Deutschen Webvideopreis 2014 ausgezeichnet. Die Begründung der Jury: "40 Minuten lang begibt sich der Let's Player in seinem Video auf eine Reise in die Anfänge seiner Minecraft-Welt und überzeugte damit Community wie Jurymitglieder gleichermaßen."

Das Konzept scheint ganz einfach – und doch ist für Erwachsene nur schwer zu verstehen, was daran spannend sein soll. "Gronkh" spielt Computerspiele, kommentiert, was er dabei tut – und lädt das fertige Werk als "Let's Play Video" hoch.

So groß das Genre bei Youtube auch ist, nach einer Untersuchung des Marketing-Dienstleisters Webvideo ist vor allem Humor gefragt. Zu den hundert beliebtesten deutschen Youtube-Kanäle gehören vor allem Comedy, Computerspiele, Musikclips, Do-it-yourself-Videos und Sport.

Die Stars gerieren sich zwar als Amateure. Doch viele Clips werden mittlerweile professionell produziert. Zum Beispiel von Mediakraft Networks. Das Geschäftsmodell des Unternehmens besteht darin, Youtuber unter Vertrag zu nehmen, sie weiterzubilden, zu vernetzen, an Werbetreibende zu vermarkten – und damit Geld

Für das Netzwerk arbeiten 150 Mitarbeiter, ihm gehören knapp 500 verschiedene Kanäle in den Bereichen Information, Gaming, Comedy, Mode und Sport an. Zwölf Millionen Zuschauer erreicht Mediakraft Networks nach eigenen Angaben - in Deutschland und Polen, in der Türkei und in Holland. Das Zugpferd des Internet-TV-Senders ist das Comedy-Trio "Y-Titty" mit mehr als drei Millionen Abonnenten.

Alles nur Quatsch und Comedy? Es gibt auch Politik. Florian Mundt (27) alias LeFloid ist der Nachrichtensprecher der Youtuber. Jeden Montag und Donnerstag lädt er "LeNews" hoch. Dort berichtet er über Themen, die ihn bewegen: Das kann die Scharia-Polizei in Wuppertal sein, die Terrormiliz Islamischer Staat, die korrupte Polizei in Argentinien oder Freier, deren Fotos in den Vereinigten Staaten von der Polizei ins Netz gestellt werden.

Die Amateure werden professionell und kommerziell

Mit 210000000 Abrufen und mehr als zwei Millionen Abonnenten gehört der Student zu den beliebtesten deutschsprachigen Youtube-Kanälen. Von einer solchen Reichweite können viele in den etablierten Medien nur träumen. Eine Einbahnstraße ist die One-Man-Show nicht. "Was sagt Ihr dazu? Sagt mir eure Meinung. Ich bin richtig gespannt!" So oder ähnlich endet jeder Beitrag. Die Aufforderung zur Diskussion schafft eine enge Bindung zum Publikum – und wird rege genutzt.

Für Philipp Riederle, der das Internet als sein zweites Zuhause bezeichnet und selbstverständlich auch auf Youtube zu finden ist, ist dies typisch für die Generation Internet: "Wir kommunizieren anders. Nicht vom Sender zum Empfänger, sondern miteinander ... Es geht aber nicht um Schnelligkeit, sondern um Gleichzeitigkeit - hier und jetzt."

Alle Beiträge der Serie finden Sie unter http://mehr.bz/elternwissen

### LEGAL ODER ILLEGAL?

### **Vorsicht Abmahnung!**

Hochladen, Anschauen, Mitschneiden, Einbetten – was ist bei Filmen und Musik aus dem Netz eigentlich erlaubt?

► Entscheidend für das Hochladen ist, wer den Film gedreht hat oder die Rechte daran besitzt. Er hat das Urheberrecht. Dies gilt nicht nur für Bildmaterial, sondern auch für Tonmaterial. Es reicht nicht, darauf hinzuweisen, dass man die Rechte nicht besitzt! Wer in Sachen

Urheberrecht unsicher ist, sollte lieber die Finger davon lassen.

- ▶ Wer ein Video dreht, muss zudem die Persönlichkeitsrechte beachten. Das heißt: Wer in dem Streifen gezeigt wird, muss zuvor gefragt werden und damit auch einverstanden sein.
- ▶ Die technische Möglichkeit, einen Youtube-Film auf der eigenen Homepage einzubinden ("embedden") sagt nichts darüber aus, dass dies auch erlaubt
- ▶ Was tun bei einer Abmahnung? Einen ausführlichen Hintergrund über die rechtliche Situation bei Internet-Tauschbörsen, dubiose Angebote im Internet sowie die Fallstricke und die möglichen Konsequenzen für Jugendliche und ihre Eltern sowie die Möglichkeiten bei kostenpflichtigen Abmahnungen gibt es im Internetdossier.

