Bayerisches Staatsministerium für
Unterricht und Kultus

Medienwelten

Kritische Betrachtung zur Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche

Ein Handbuch für Eltern und Lehrkräfte

Medienwelten

Kritische Betrachtung zur Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche

Ein Handbuch für Eltern und Lehrkräfte

Herausgeber
Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus
Salvatorstr. 2
80333 München
Tel.: 089/2186-0
Fax: 089/2186-2800
Internet: ***www.stmuk.bayern.de***

Verantwortlich
Ministerialrätin Cornelia Süß

Redaktion
Oberstudienrätin Astrid Barbeau
Oberstudienrat Günther Neumann (Ludwigsgymnasium Straubing)

Bilder
Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus,
Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht, Astrid Barbeau,
Erich Biebl, Daniel Biskup, Anne Dietel, Ivan Dusanek, Sonja und Mathias Fischer,
Dr. Rudolf Hänsel, Hildegard Hartmann, Eckhard Huber, Günther Neumann,
Rainer Richard, Eva Stolpmann, Cornelia Süß

Texte
S. 84: Richard Dove: „Tanka gibt's, Sonette …" Aus: Anton Leitner (Hg.):
SMS-Lyrik. © 2002 Richard Dove c/o Deutscher Taschenbuch Verlag, München.

Gestaltung
Agentur2 GmbH, München

2. überarbeitete Auflage
© 2006
Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung
des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus
Vervielfältigung für Unterrichtszwecke möglich
Alle Rechte vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Grußwort 7

Karl Freller, Staatssekretär im Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus

Vorwort 9

WWW – Wirklich wahr und wissenswert? 13

Massenprodukt Information 14

Das Spannungsverhältnis von Information und Wissen 18

Recherche im Internet 21

Suchmaschinen haben eine gute Spürnase, oder? 25

Qualitätskontrolle im Internet 27

Information in der Unterrichtspraxis 29

Der FWU-Kinderbrauser 31

Gefahren des Internets 35

Von der Brisanz des Jugendmedienschutzes: Im Gespräch mit Kriminalhauptkommissar Rainer Richard 36

Gefährliche Seiten 41

Sexualität, Erotik, Pornografie 44

Gewalttätigkeit, Gewaltverherrlichung und Hass 47

Rassismus und politischer Extremismus 51

Fanatismus und religiöser Extremismus 56

Spiel mit dem Tod – Selbstmordforen 60

Gefangen im Spielenetz 64

Trojaner, Viren, Würmer, Dialer, Hoaxes und Hijacker – ein Besuch im Internet-Zoo 69

Kopiervorlage: Sicher durchs Internet 74

Neue Kommunikationsformen 79

Kommunikation im Reich von König Handy 80

Informationen zu jugendgefährdenden Videos auf dem Handy 85

Handy-Kurs mit Polly und Fred 89

Chats und Foren 91

Empfehlungen für Eltern im Umgang mit Chats und Foren 94
„World Wide Web“ + „Logbuch“ = Weblog 96
Einsatzmöglichkeiten von Blogs im schulischen Bereich 99
Die Netikette 102

Welt der PC-Spiele 107

„Medienverwahrlosung“ – Zu einem Bericht des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V. 108
Marathon an der Maus: LAN-Partys 113
Mediengewalt und ihre Folgen – Im Gespräch mit Herrn Dr. Rudolf Hänsel, Leiter der Staatlichen Schulberatung für München und Landkreis 115
Spiele und Moral 121

Bildwelten 127

Mediengewalt aus wissenschaftlicher Sicht Im Gespräch mit Prof. Dr. Helmut Lukesch 128
Manipulation durch Bilder 133
Jugend und Werbung 137
„Mama, ist morgen bei uns auch Krieg?“ Wie Kinder mit Kriegsdarstellungen in den Medien umgehen 143
Kinder müssen unsere Welt verstehen: *logo!* Ein Nachrichtenmagazin für Kinder 146
Ratgeber für Eltern: *Flimmo* 148

Welt des Films 151

Das Handwerkszeug des Films 152
Film einmal unter die Lupe genommen – Die Filmanalyse 156
Formen von Gewalt im Film 160
Zeichentrickfilm: nicht immer nur „süß und lustig“… 165
„Ich will so sein wie die im Fernsehen…“ Auf der Suche nach männlichen und weiblichen Vorbildern im Film 167
Warum sind Film und Fernsehen so beliebt bei Heranwachsenden? 170

Hören und Zuhören 175

Reden ist Silber, Zuhören ist Gold: Hören und Zuhören 176
Die Märchenerzählerin 181

Kulturtechnik Lesen 187

Belletristisches Lesen 188

Lesen am Bildschirm 192

Moderne Lesetechnik 197

Haben Buben „keinen Bock auf Bücher“? 200

Medienerziehung in der Praxis: Die „Luggy-Bücherkiste“ 204

Inhalt der Luggy-Bücherkisten 209

Anregungen zum Lesetagebuch 210

Lesetagebücher 211

Zack – Bumm! Comics und Lesekultur? 212

Cosplay – Spieler zwischen Comic und Realität 217

Lernen mit neuen Medien 221

Lernen mit Laptops – Eindrücke aus der Schulpraxis 222

Digitale Bilderwelten 228

Interview: Materialfundgrube Hörfunk 233

Bayerisches Schulfernsehen 236

Garant für moderne Unterrichtsmedien: FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht 238

Medienerziehung praktisch: Bewerbung im Internet-Zeitalter 241

Der Computer: Gehilfe der modernen Lehrkraft 244

Recht im Medienzeitalter 249

Tipps für Lehrkräfte, Wissenswertes für Eltern: Urheber- und Medienrecht in der Schulpraxis 250

Urheberrechtsprobleme aus der Sicht eines Journalisten 257

Ratgeber 260

Sicherheit im Netz: Was jede Lehrkraft dazu wissen sollte 260

Kopiervorlagen (deutsch, türkisch, russisch, serbokroatisch, griechisch): Tipps für Eltern zum Umgang mit Fernsehen und Computer 263

Gewusst wo – Ansprechpartner für Eltern und Lehrkräfte 278

Grußwort

Siegfried Schneider

Karl Freller

Bei Besuchen an bayerischen Schulen ist es oft erstaunlich zu beobachten, was sich auf den Pausehöfen abspielt: Sogar für ein Grundschulkind ist es nichts Besonderes mehr, in der Pause in Windeseile und mit unglaublicher Fingerfertigkeit eine Kurzmitteilung ins Handy einzutippen und zu verschicken. Besonders die Buben fachsimpeln an allen Schulen gerne über die neuesten Erscheinungen der Computerwelt und testen ihre Kenntnisse. So manches Mal verblüfft es Lehrkräfte und Eltern zu beobachten, über welches Wissen die Kinder schon verfügen, wenn die Kinder über PC-Spiele, Actionfilme und Handys sprechen! Nicht nur bei diesen meist harmlosen Gelegenheiten drängt sich die Frage auf, ob wir Erwachsenen überhaupt noch einen ausreichenden Einblick in die Medienerfahrungen unserer Kinder haben.

Die Entwicklung der neuen Medien war im letzten Jahrzehnt von einer kaum mehr fassbaren Geschwindigkeit geprägt. Wir können heute praktisch an jedem Ort kommunizieren und Informationen austauschen. Dass Heranwachsende die ältere Generation bei der Bedienung elektronischer Geräte oft belächeln, hat damit zu tun, dass sie in die rasante Entwicklung, die die Eltern überrascht hat, hineingewachsen sind. Die Kindheit und die Jugend der heutigen Generation kann angesichts der schier unvorstellbaren technischen Möglichkeiten mit derjenigen der Elterngeneration nicht auch nur ansatzweise mehr verglichen werden. Schule und Elternhaus müssen, um die Heranwachsenden begleiten und entsprechend ihren Bedürfnissen fördern zu können, diese Welt verstehen und einschätzen können. Dieses Handbuch soll Eltern und Lehrkräfte daher über die zahlreichen Facetten der Medienwelt informieren, ihnen die Wirkungsweisen von Medien erklären, sie für Probleme sensibilisieren und ihnen erste Hilfestellungen bei Konflikten geben.

Unser Ziel war es nicht, eine wissenschaftliche Studie über die neuen Medien erarbeiten zu lassen. Dazu gibt es bereits genügend interessante Schriften und ein breites Angebot an Fachliteratur, auf das hier ebenfalls verwiesen wird. Wichtiger erschien uns, dass sich Lehrkräfte

und Eltern in knappen und verständlich formulierten Texten einen ersten Einblick in die Medienwelt verschaffen können. Der richtige Umgang mit Medien und ihrer Wirkung setzt voraus, dass alle an der Erziehung Beteiligten zusammenwirken: Eltern und Lehrkräfte müssen Zugang zu einem Grundwissen über die Vielfalt des Medienangebots bekommen.

Wir sind davon überzeugt, dass diese Informationsschrift dazu beitragen kann, Rat suchenden Eltern und Lehrkräften eine erste Übersicht und grundlegende praktische Hinweise für den Alltag zu geben. Diese Publikation soll sie darin bestärken, Kinder und Jugendliche zu einem gewinnbringenden und reflektierten Gebrauch von Medien zu erziehen.

Liebe Eltern und liebe Lehrkräfte, haben Sie den Mut, den Umgang der Heranwachsenden mit Medien kritisch zu reflektieren und auch selbst Position zu beziehen. Kritische Medienerziehung tut Not in unserer heutigen Gesellschaft. Schule und Elternhaus müssen mit vereinten Kräften dazu beitragen, aus den Kindern und Jugendlichen „medienmündige“ Bürger zu machen, die sich der Medien in ihrem Leben vernünftig und zielorientiert bedienen können und sich nicht von ihnen beherrschen lassen.

Bayerischer Staatsminister
für Unterricht und Kultus

Staatssekretär im
Bayerischen Staatsministerium
für Unterricht und Kultus

Vorwort

Die 90er Jahre waren geprägt von einer Medienbegeisterung, die auch vor der Schule nicht Halt machte. Der Einsatz von neuen Medien im Unterricht ist heute Standard, die Medienerziehung und die informationstechnische Bildung sind in Bayern seit langem in allen Lehrplänen verankert. Eine regelrechte Medienhörigkeit, die mit dem Aufkommen der mobilen Telefone, der tragbaren Computer und des drahtlosen Internets einherging, trübte den Blick für die tief greifenden sozialen Veränderungen, die durch die neuen Medien verursacht wurden.

Eine Kindheit zu Beginn des neuen Jahrtausends verläuft unter anderen Voraussetzungen als eine Kindheit in den 70er Jahren des vergangenen Jahrhunderts – viele Menschen ahnen dies zwar, fühlen sich aber inmitten zahlloser wissenschaftlicher Meinungen hilflos und benötigen praktische Informationen und Hinweise statt oft schwer verständlicher Abhandlungen. Der Ausschnitt aus einem im August 2005 erschienen Artikel des Journalisten Andreas Kilb fasst die Motive, die zum Entstehen dieses Handbuches geführt haben, in konzentrierter Form zusammen:

[…] die Veränderung, die durch den Einzug der audiovisuellen Medien, des Personalcomputers, der elektronischen Spiel- und Abspielgeräte in die Wohn und Kinderzimmer stattgefunden hat, ist noch nicht im entferntesten begriffen worden. Die Digitalisierungswelle, die seit Anfang der neunziger Jahre alle privaten Lebenswelten erfaßt, hat Eltern wie Kinder gleichermaßen überrollt, nur daß letzteren Schutzmechanismen fehlen, mit denen sie sich gegen den Ansturm künstlicher Welten und simulierter Erfahrungen wehren könnten. So ist unmerklich ein neuer Typus des Kleinkinds entstanden, das seine Kindheit vor dem Bildschirm verpasst. Jene autistische Asozialität, jene Unempfindlichkeit für die Wünsche und Schmerzen anderer, jene Kompromiß- und Kommunikationsunfähigkeit, von der immer mehr Grundschullehrer berichten, ist kein individuelles, sondern ein allgemeines, schichtenübergreifendes Syndrom. Es hat mit der Zerstörung von Kindheitsräumen zu tun, mit dem Verschwinden von Parks und Spielgärten als Orten sozialer Interaktion, mit der Verdrängung sinnlich-konkreter, durch rein optische und imaginäre Reize. Daß Kühe nicht lila sind, wie es die Schokoladenwebung behauptet, kann man bei einem Ausflug aufs Land leicht feststellen, aber jenes frühkindliche Realitätsdefizit, das durch den Mangel an Spielkameraden, Naturerlebnissen und körperlicher Bewegung bei gleichzeitiger elektronischer

Überversorgung entsteht, lässt sich durch schulisches Lernen nicht mehr beheben. […].
(Andreas Kilb: Das Ende der Kindheit. in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 12.08.2005, S. 35.)

Eltern und Lehrkräften ist es nicht mehr möglich, die Vielfalt der Medien in ihrer Gesamtheit zu überblicken und einzuschätzen, wenn sie nicht eine medienpädagogische Vorbildung besitzen. Dieses Handbuch, das sich an Eltern und Lehrkräfte wendet, hat daher drei **Hauptziele**:

1. Die an den Bedürfnissen von praktischen Rat suchenden Lehrkräften und Eltern orientierte **Information** über die Wirkung, die Möglichkeiten und Gefahren der wichtigsten Medien in einer verständlichen und kompakten Darstellung,

2. die **Sensibilisierung** von Eltern und Lehrkräften für aktuelle Problemfelder in Elternhaus und Schule,

3. die **Bereitstellung von praktischen Hinweisen und Anregungen** sowie die Vermittlung von Erstkontakten bei Problemen.

Das Staatsministerium wurde bei der Erstellung des Handbuches von Wissenschaftlern und Fachleuten beraten, behält sich allerdings ausdrücklich vor, dass das Handbuch an keiner Stelle den Anspruch auf Wissenschaftlichkeit erhebt. Vielmehr liegt ein besonderes Augenmerk darauf, komplexe Inhalte so weit als möglich zu reduzieren, um einer Leserschaft, die nicht über eine spezielle medienpädagogische oder informationstechnische Vorbildung verfügt, schnelle Orientierung zu ermöglichen. Es verlangt freilich Mut, Position zu beziehen und gewisse Strömungen abzulehnen. Verbindliche Aussagen machen angreifbar, sind aber das, was Eltern und Lehrkräfte brauchen. Das Ausmaß der Gefahren, mit denen manche Jugendliche heute konfrontiert sind, erzwingt eindeutige und handfeste Aussagen und verbietet den Relativismus, mit dem sich manch selbst ernannter Fachmann heute gerne schmückt.

Es war dem Staatsministerium ein ganz besonderes Anliegen, auf eine verständliche Sprache, kompakt dargestellte Inhalte und ansprechende Textsorten zu dringen, die auch Laien einen raschen Überblick ermöglichen. Bewusst wurden daneben zahlreiche Fachleute, wie etwa Schulpsychologen, Polizeibeamte, Journalisten, Künstler und interessierte Lehrkräfte eingebunden, um dem Leser die Herausforderungen in der

Praxis zu veranschaulichen. Ein abschließender, absichtlich kompakt gestalteter Ratgeber wurde in mehrere Sprachen übersetzt, um auch Familien mit Migrationshintergrund (etwa bei Elternabenden) Zugang zu den allerwichtigsten Erkenntnissen zu ermöglichen.

Allen in der Erziehung Tätigen, sei es im Elternhaus oder in der Schule, kommt eine besondere Verantwortung darin zu, die ihnen anvertraute junge Generation behutsam auf die Eindrücke vorzubereiten, die von allen Seiten auf sie einstürmen, und ihnen den Raum für eine natürliche Kindheit zu schaffen. Bewusst werden daher als erste Anregungen immer wieder Alternativen zum Medienkonsum skizziert. Eine anspruchsvolle und der Entwicklung zuträgliche Beschäftigung ist auch heute keine Frage des Geldbeutels: die Jahreskarte für das Schwimmbad ist allemal billiger als ein Fernseher für das Kinderzimmer, die Entdeckungstour im Wald oder im Stadtpark ist kostenlos!

WISSEN

WWW – Wirklich wahr und wissenswert?

„Wissen ist Macht!“ – Diesem Schlagwort kommt in der Informationsgesellschaft eine ganz besondere Bedeutung zu. Deshalb stehen der Begriff „Information“ und die Arbeit mit Informationen am Anfang. Folgende Leitfragen erschließen das Thema:

- **Was ist und wie entsteht Information?**
- **Welche Zugänge zur Information gibt es?**
- **Wie kann man Informationen bewerten?**
- **Wie soll man mit Informationen umgehen?**

Die Aufsätze dieses Kapitels gehen zunächst von einer allgemeinen Betrachtung und Definition aus und stellen die Problematik der heutigen, von multimedialer Information geprägten Gesellschaft dar. Sie fragen anschließend kritisch nach Möglichkeiten und Methoden der Informationssuche, z. B. anhand von Suchmaschinen. Schließlich werden Kriterien für die Bewertung von Informationen erarbeitet und Beispiele aus der Unterrichtspraxis vorgestellt.

Massenprodukt Information

Das Übel an der Information: üble Information

„Das Übel an der Information: üble Information“ könnte man den Titel übersetzen, den das französische *Observatoire du débat public* (ODP) seiner in diesem Jahr erschienenen Studie „La mal info“ gegeben hat. Diese war der französischen Tageszeitung *Le Monde* einen längeren Artikel wert. Die Mediengewohnheiten der Franzosen waren Gegenstand der Untersuchung, für die von Juni bis November 2004 50 Personen in ihren Mediengewohnheiten begleitet wurden. Von „Überernährung“ und der Notwendigkeit einer „Diät“ ist die Rede, wenn hier die Gewohnheiten einer übersättigten Informationsgesellschaft beschrieben werden.

Informationsbulimie bewirkt Magenverstimmungen

Die Studie deckt zunächst nichts Überraschendes auf: Der durchschnittliche französische Mediennutzer „zappt“ sich heute vermutlich gleich seinem deutschen Kollegen häufig von einem Medium zum nächsten und „konsumiert“ Informationen in Mengen, die er nicht mehr zu verarbeiten imstande ist. Er hört ins Radio, surft ein wenig durch das Internet, überfliegt die Zeitung, „zappt“ kurz durch die Fernsehprogramme und ist daneben vielleicht noch allgegenwärtiger Werbung ausgesetzt. Das Mediennutzungsverhalten gleicht einer Art „Informationsbulimie“: Information wird oft nur noch wahllos „hineingestopft“, ohne dass eine inhaltliche Bewertung oder Selektion überhaupt stattfinden kann. Die mangelnde Verdauung jedoch führt zu Magenverstimmungen und Übersättigung… Um solche Beschwerden zu vermeiden, benötigt der Konsument heutzutage mehr denn je Strategien, um systematisch zu selektieren und zu bewerten, denn niemand kann mehr ausreichend all die Angebote verarbeiten, die tagtäglich auf ihn einströmen.
Bemerkenswert ist, dass die ständig wachsende Vielfalt der Medien mit ihren unterschiedlichen Wirkungsformen dazu geführt hat, dass der Einzelne einen völlig neuen Bezug zur Information bekommen hat. Neuigkeiten zu erfahren, „auf dem Laufenden“ zu sein, ist für die meisten Menschen ein Grundbedürfnis.

Fehlende Information macht zum Außenseiter

In einer Zeit, in der der Zugang zu Information kein Privileg mehr ist, ist das Bedürfnis, zur Gemeinschaft der „Wissenden“ zu gehören, stärker ausgeprägt denn je. Wissen ist nicht mehr exklusiv einer Gesellschaftsschicht vorbehalten, sondern zu etwas Selbstverständlichem, allerorts Zugänglichem geworden. Unwissen degradiert rasch zum Außenseiter. Dazu trägt in einer durch allzeit verfügbare Medien geprägten Welt auch die Erwartungshaltung der sozialen Umgebung bei. Man informiert sich, um „nicht als Idiot dazustehen“, wie ein Befragter zugibt, um sich am Puls der Zeit zu fühlen und auch, um im Kollegen- und Freundeskreis mithalten zu können. Die Suche nach neuer Information kann dabei bis hin zu einer Art Sucht gehen, die von den Medien wiederum mit passenden Formaten gerne bedient wird.

Weniger ist mehr!

Nicht nur für im Umgang mit Medien erfahrene Erwachsene ist diese Art von medialer Schnellkost natürlich alles andere als gesund: Genauso wie nach einer Portion Pommes Frites der Hunger rasch wiederkommt, kann auch die überschnelle und oberflächliche Informationsverarbeitung den Durst nicht stillen und somit die geistigen Bedürfnisse nicht befriedigen. Inhalte werden oft nur bruchstückhaft wahrgenommen, einige der in der Studie Befragten hatten auch nach ausführlicher Mediennutzung Probleme, Kontexte wiederherzustellen oder Personen zu benennen. Das Bestreben, sich selbst ein möglichst umfassendes Bild von einem Ereignis zu machen, führe laut Studie auch dazu, dass Menschen gerne mehrere unterschiedliche Medien konsultieren, um sich vermeintlich umfassend und vertieft über ein Ereignis zu informieren: vom Tatsachenbericht in der Zeitung, den Schreckensbildern im Fernsehen zu den letzten Daten im Internet. Durch dieses sprunghafte und ruhelose Verhalten, das übrigens mit den Ereignissen des 11. Septembers 2001 und der allgegenwärtigen Berichterstattung über diesen Anschlag stark zugenommen hat, setzen sich Menschen aber heute einer kaum mehr zu bändigenden Informationsflut aus, die letztlich aber eine konstruktive Informationsverarbeitung mehr und mehr verhindert und zur Desinformation führt.

Schüler müssen lernen, Informationen zu sortieren und zu vernetzen

Beobachtungen in Schulen bestätigen ein Ergebnis der Studie: Auch Schülerinnen und Schüler verfügen in vielen Fällen nur noch über bruchstückhafte Kenntnisse von aktuellen Ereignissen und Zusammenhängen und sind nicht imstande, diese mit vorhandenem Wissen zu vernetzen und sie einzuordnen. Dies zeigt oft bereits die Tatsache, dass schon einfache Zusammenhänge von den Jugendlichen nicht nacherzählt werden können, obwohl sie durch alle Medien geistern und die Schüler eigentlich auch der Meinung sind, informiert zu sein. Eine Aufgabe des Lehrers muss also darin bestehen, den Kindern und Jugendlichen Strategien zur produktiven Informationsverarbeitung an die Hand zu geben und ihnen altersadäquate Verständnishilfen zu liefern. Ausgehen muss dieses Bestreben von einer umfassenden Leseförderung, die die Fähigkeit zu intensivem und extensivem Lesen fördert. In der Schule die Kulturtechnik des Lesens zu erwerben, das muss heute so unterschiedliche Fertigkeiten wie Lesen am Bildschirm, Lesen einer Tageszeitung und Lesen eines literarischen Textes implizieren. Daneben muss bereits früh grundlegendes Wissen über Medien, ihre Funktions- und Wirkungsweisen vermittelt werden.

Plädoyer für eine „Informationsdiät“

Wie ängstlich sind wir heute, wenn es um die Qualität unserer Lebensmittel geht! Gleiches sollte aber auch für die Produkte gelten, die wir unserem Geist zuführen: Manche Mediennutzer setzen sich bei der Informationssuche bereits in Eigenregie regelrechten „Diäten“ aus, indem sie sich bewusst manche Medien vorenthalten oder auch die Zeiten der Mediennutzung einschränken, um ihre Wahrnehmungsfähigkeit wieder zu schärfen, ihre Aufnahmebereitschaft zu erhöhen und die Fähigkeit zur intensiven Informationsverarbeitung wieder auszubauen.

Schülerinnen und Schüler sind an den neuen Medien in besonderem Maße interessiert, von einer „Mediengeneration“ ist gar die Rede. Die unterschiedlichen Wirkungsweisen und Eigenschaften von Medien müssen ihnen jedoch erst deutlich gemacht werden. Ohne Kompetenz im Umgang mit den Medien werden sie zu hilflosen Opfern, wie zuletzt der unkritische Glaube an die vermeintliche Effizienz von Suchmaschinen wie „Google“ zeigte. Projekte wie „Ganz Ohr sein“ oder „Zeitung in der Schule“ schärfen das mediale Wahrnehmungsvermögen von Kindern und Jugendlichen und sind wichtige Ansatzpunkte einer umfassenden Medienbildung.
Dass in Ost-Deutschland im Jahr 2004 laut der KIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest jedes zweite, in Westdeutschland jedes dritte Kind über ein eigenes Fernsehgerät im Zimmer verfügt, verdeutlicht einmal mehr, dass Medien im Leben der Kinder allgegenwärtig sind.
Medienerziehung darf sich daher nicht mehr nur auf das Klassenzimmer beschränken. Sie ist eine Gemeinschaftsaufgabe, die nur dann gelingen kann, wenn alle gesellschaftlichen Gruppen sich ihr aktiv stellen.

Quellenangabe

L’information tend à devenir un produit de consommation.
in: *Le Monde.fr* (23.12.2004).
www.lemonde.fr/web/article/0,1-0@2-3236,36-391839,0.html
Das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen beschreiben die KIM- und die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest

Mehr zum Thema

Für die JIM-Studie werden jährlich gut 1.000 Jugendliche telefonisch befragt. Themenschwerpunkte der JIM-Studie sind u.a. Freizeitaktivitäten, Themeninteressen und Informationsquellen, Mediennutzung, TV-Präferenzen, Medienbesitz und Computer- und Internetnutzung

Links

KIM-Studie: ***www.mpfs.de/studien/kim/index_kim.html***

JIM-Studie: ***www.mpfs.de/studien/jim/index_jim.html***

Projekt „Ganz Ohr sein“: ***www.ganzohrsein.de***

Projekt „Zeitung in der Schule“: ***www.zis.de***

Das Spannungsverhältnis von Information und Wissen

Information (lat. *informare*: „bilden, durch Unterweisung Gestalt geben“) ist potenziell oder aktuell vorhandenes, nutzbares oder genutztes Wissen. Unter Information im engeren Sinn versteht man heute einzelne Daten und Fakten, die von einem Punkt auf einen anderen übertragen werden, ohne dass dabei die Bedeutung der jeweiligen Information berücksichtigt wird. Eine solche Information könnte zum Beispiel sein:

„Friedrich Schiller lebte von 1759-1805.“

Wissen (ahd. *wischan* „gesehen haben“) bezeichnet die Gesamtheit aller Informationen mit ihren wechselseitigen Zusammenhängen, auf deren Grundlage man sinnvoll und bewusst handeln kann. Wissen kann man auch als potentielle Nutzinformation definieren. Informationen werden dann zu Wissen, wenn ihre Zusammenhänge und ihre Bedeutung für den Menschen erkannt werden.

Beispiel: „Die Dramen Friedrich Schillers beschreiben gesellschaftliche Zustände zur Zeit des Absolutismus und zeigen, wie die Menschen auf damalige Missstände reagierten.“

Bildung ist ein tätiger, umfangreicher und nie abgeschlossener Vorgang, in dessen glücklichem Verlauf eine selbstständige und selbsttätige, problemlösungsfähige und lebenstüchtige Persönlichkeit entstehen kann. Bildung setzt ein gewisses Maß an Wissen voraus, jedoch kommt noch ein ethisch verantwortungsvoller Umgang mit diesem Wissen hinzu, der ohne eine ausgeprägte Persönlichkeit nicht denkbar ist. Als Beispiel könnte der folgende Gedanke dienen:

„Friedrich Schiller zeigt in seinem Drama *Die Räuber*, dass mit Gewalt und Selbstjustiz aus einem ursprünglich gerechten Anliegen selbst wieder Unrecht erwächst. Deshalb ist solche Gewalt abzulehnen.“

Das Spannungsverhältnis zwischen Information und Wissen wird immer wieder diskutiert. Festzuhalten bleibt, dass die Aufgabe der

Schule sich nicht darin erschöpft, Informationen zu vermitteln. Erst durch die Verbindung vieler Einzelinformationen und deren Bewertung entsteht Wissen, mit dem die jungen Menschen befähigt werden, ihr späteres Leben zu meistern. Ziel ist dabei die Herausbildung einer Gesamtpersönlichkeit, die in der Lage ist, aufgrund der ihr zur Verfügung stehenden Informationen und dem Wissen um deren Anwendung ihren Platz in der Gesellschaft zum Nutzen aller und damit auch zum Nutzen ihrer selbst einzunehmen.

Fragen zum Spannungsverhältnis von Information und Wissen

Warum kann man in gewissen Quizshows im Fernsehen mit relativ geringem Wissen so viel Geld verdienen?

- Bei diesen Shows geht es nicht um Wissen, es werden lediglich einzelne Informationen abgefragt. Wer über eine solche Information verfügt, ist deshalb noch nicht automatisch ein zuverlässiger Fachmann auf dem jeweiligen Gebiet.
- Wesentliche Showelemente sind die Spannung und Sensation, die die Zuschauer empfinden. Die Gewinnprämie ist eigentlich kein Verdienst, der auf Leistung beruht, sondern vergleichbar mit Gewinnen aus (Glücks-)Spielen.

Warum legt die Schule heute so wenig Wert auf das Eintrichtern von Wissen? Früher hat man bestimmte Dinge einfach gepaukt und dann doch gewusst!

- Durch stures Auswendiglernen können zwar Informationen abrufbar gemacht werden, aber damit ist noch kein angemessener Umgang mit diesen Informationen garantiert. Oft werden solche isoliert gespeicherten Informationen auch schnell wieder vergessen.
- Heute setzt man mehr auf verstehendes Lernen. Wenn der Lernende einsieht, warum er etwas lernt und wie er das Gelernte in einen Zusammenhang einordnen kann, entsteht Wissen, das nicht so schnell wieder verloren geht.

Warum kann eine Prüfung schlecht bewertet werden, obwohl der Prüfling scheinbar alles gewusst hat?

- Oft genügt es nicht, alle Daten und Fakten zu kennen. Es wird vielmehr die Fähigkeit verlangt, die Bedeutung dieser Fakten in einem bestimmten Zusammenhang zu kennen und darstellen zu können.
- Die bloße Wiedergabe von Informationen kann auch eine Datenbank, mithin eine Maschine leisten. Vom Menschen wird jedoch verlangt, diese Informationen sinnvoll anzuwenden.

Gelegentlich kann man den Satz hören „Der Computer (das Internet) weiß alles". Ist dieser Satz wahr?

- Dieser Satz ist zu verneinen. Zwar sind in Computern und im Internet sehr viele Informationen gespeichert und abrufbar, aber der Computer hat kein Bewusstsein über die gespeicherten Inhalte.
- Es hängt von dem jeweiligen Programm ab, ob ein Computer auf Grund bestimmter Informationen in der gewünschten Weise reagiert und beispielsweise eine Verkehrsampel steuert. Derselbe Computer hat aber kein Verständnis für die Verkehrsströme im Berufsverkehr.

Sollte sich die Schule auf die Vermittlung von Wissen beschränken?

- Es ist eine der Hauptaufgaben der Schule, Informationen zugänglich zu machen und Wissen zu vermitteln. Das allein genügt jedoch nicht und würde z. B. auch in einer Bibliothek ermöglicht.
- „Die Schulen sollen nicht nur Wissen und Können vermitteln, sondern auch Herz und Charakter bilden." (Art 131 Abs.1 der Bayerischen Verfassung)

Was bedeutet der Satz „Das Team ist klüger"?

- Kein Mensch kann alles wissen. Eine Gruppe mehrerer Menschen verfügt deshalb prinzipiell über mehr Informationen als ein einzelner Mensch.
- Durch die Zusammenarbeit in einem Team werden Fehler einzelner Mitglieder ausgemerzt und es entstehen objektivere Bewertungen und Arbeitsergebnisse. Die Vernetzung vieler Informationen stellt selbst einen Wert dar, der als Wissensvorsprung gegenüber der bloßen Summe der Einzelinformation verstanden werden kann

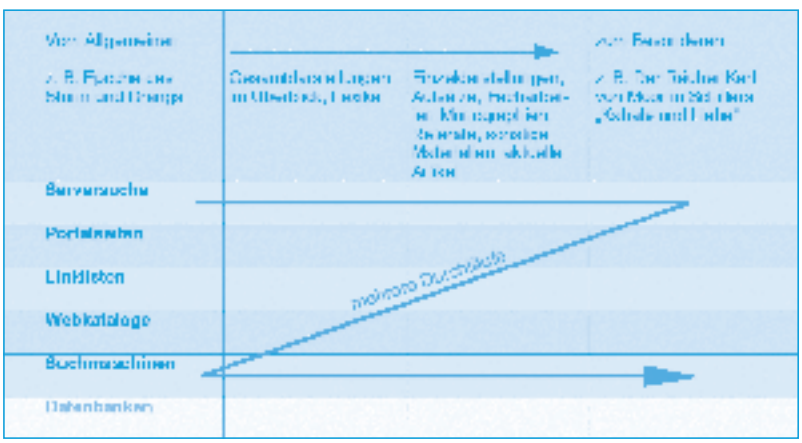
Quellenangabe

Bei der Definition der Begriffe „Wissen", „Bildung" und „Information" dienten die gleichnamigen Artikeln der Wikipedia als inhaltliche Anregung (im Internet unter der Adresse ***http://de.wikipedia.org)***.

Recherche im Internet

Jede Recherche sollte zielorientiert und systematisch aufgebaut sein. Die Zielorientierung bedeutet, dass schon bei der Materialsuche die Form des Endproduktes beachtet werden sollte. Für eine computergestützte Präsentation sind andere Materialien nötig (Bilder, publikumswirksame Schlagworte, multimediale Elemente etc.) als für eine schriftliche Hausarbeit (wissenschaftlich genaue und umfassende Informationen vornehmlich in Textform). Die Systematik betrifft die Reihenfolge, in der man verschiedene Informationsquellen erschließt. Unabhängig von der Art der Informationsquelle muss eine Suche von allgemeinen zu besonderen Informationen führen. Zunächst sollten also Gesamtdarstellungen z.B. einer literarischen Epoche gesichtet werden, bevor man sich auf konkrete historische Bedingungen bzw. das Werk eines konkreten Autors festlegt und innerhalb dessen nach der Interpretation eines bestimmten, genau umgrenzten Aspektes umsieht.
Diese inhaltliche Ordnung sollte dann bei der Recherche mit verschiedenen Suchhilfen berücksichtigt werden. Für die Suche im Internet stehen mehrere Hilfsmittel zur Verfügung, die der Reihe nach eingesetzt werden können:

Ablauf einer sorgfältigen Internetrecherche



1. **Die intuitive Serversuche**
   Durch die Eingabe des Suchbegriffs in die Adresszeile des Browsers kann u. U. bereits eine brauchbare Internetseite zum Thema gefunden werden.
   Beispiel: Informationen zum Deutschunterricht können auf der Seite ***www.deutschunterricht.de*** gefunden werden.

2. Die Konsultation von so genannten Portalseiten

Portalseiten sind Webangebote, die unter einer Adresse vielfältige Informationen rund um ein umfassendes Thema anbieten. Oft stehen dahinter eine eigene Redaktion oder ein engagierter Verantwortlicher, die auf die Qualität des Angebots achten.

Beispiel: Schulrelevante Informationen für Lehrkräfte bündelt das Portal ***www.lehrer-online.de***.

3. Ein Blick in Linklisten

Verschiedene Anbieter stellen thematisch sortierte Linklisten zur Verfügung. Die einzelnen Internetadressen sind dabei mit kurzen, aber aussagekräftigen Beschreibungen versehen, so dass der Suchende schnell zu brauchbaren Informationen geführt wird. Für die Qualität der Informationen kann derjenige, der die Linkliste zur Verfügung stellt, nur insoweit bürgen, als er größtmögliche Sorgfalt bei der Auswahl der Links walten lässt.

Beispiel: Linklisten der Bayerischen Landesbeauftragten für den Computereinsatz im Fachunterricht auf dem Bayerischen Schulserver ***www.schule.bayern.de/fachunterricht***.

4. Stöbern in Webkatalogen

Ein Katalog ist keine Suchmaschine im engeren Sinn, auch wenn die Grenzen gelegentlich unscharf werden. Kataloge entstehen, indem Onlineredakteure Internetseiten systematisch begutachten und in ein Kategoriengebäude einsortieren. In einem Katalog klickt man sich durch die hierarchisch angeordneten Oberthemen bis zu dem gesuchten Spezialbegriff durch. Allerdings kann ein Katalog nur auf solche Seiten hinweisen, die den internen Qualitätsmaßstäben der Redaktion genügen. Das kann von Vorteil sein, wenn man schnell relativ zuverlässige Informationen benötigt, aber ein Nachteil ist, dass viele andere Informationen nicht im Katalog erfasst sind.

Beispiel: Im Katalog Dino (***www.dino-online.de/index.html***) findet man das Fach Religionslehre, wenn man die folgende hierarchische Struktur durchlaufen hat:

DINO > Gesellschaft > Religion und Spiritualität > Christentum > Bildung und Ausbildung > Religionsunterricht

5. Die Arbeit mit Suchmaschinen (inkl. Meta-Suchmaschinen)

Die bekannteste und derzeit beliebteste Suchmaschine ist Google. Suchmaschinen sind Computerprogramme, die Texte nach Stichwörtern auf Millionen von Web-Seiten durchsuchen. Schätzungsweise werden jedoch auf Grund der Dynamik des WWW nur etwa 15 bis 20 Prozent der Webseiten erfasst. Als Ergebnis der Suchanfrage mit

einem bestimmten Begriff werden entsprechende Links auf die Seiten angezeigt, wobei die Reihenfolge der Suchergebnisse von den meisten Suchmaschinen nach bestimmten Kriterien bewertet wird. Gute Suchmaschinen bieten außerdem Seiten mit Anleitungen zur erfolgreichen Suche an. Meta-Suchmaschinen beauftragen ihrerseits mehrere andere Suchmaschinen, nach dem eingegebenen Stichwort zu fahnden und liefern die Ergebnisse gebündelt zurück. Auf diese Weise kann der Ausschnitt des Internets, der tatsächlich durchsucht wird, erheblich vergrößert werden.
Beispiele: Die Suchmaschine Google ***www.google.de*** und der sogenannte „Metacrawler" ***www.metacrawler.de***.

6. **Die Datenbankabfrage.**
   Es gibt professionelle Datenbanken im Internet, deren Dienste jedoch zumeist bezahlt werden müssen. Sie bieten dafür aber Informationen und Suchmöglichkeiten, die sonst nirgends in dieser Form zu finden sind. In vielen Datenbanken kann man kostenlos recherchieren, das Abrufen der Dokumenten ist allerdings oft kostenpflichtig. Hier ist genau zu prüfen, ob die jeweilige Arbeit, für die recherchiert wird, den finanziellen Aufwand lohnt.
   Beispiel:. Eine kostenlose Datenbank mit Informationen zu schulrelevanten CD-ROMs ist unter ***www.i-CD-ROM.de*** verfügbar.

7. **Weniger empfehlenswert** sind dagegen **Referate-Seiten**. Die Angebote von fertigen Hausaufgaben und Referaten sind in letzter Zeit in Verruf geraten. Einige Angebote installieren vor dem kostenpflichtigen Abruf von Daten gefährliche Dialersoftware, die unvorhergesehene Kosten verursacht. Zudem ist die Qualität der von Schülerinnen und Schülern angefertigten Texte oft zweifelhaft. Dennoch kann es z. B. im universitären Bereich Aufsätze mit wissenschaftlichem Anspruch geben, die auch für schulische Zwecke von Bedeutung sind.

Bibliotheksrecherche als Alternative

Allgemeine Tipps

Bibliotheken halten meist zuverlässigere und umfangreichere Informationen bereit als das Internet. Gerade wenn es nicht um tagesaktuelle Informationen geht, lohnt ein Blick in örtliche oder überregionale Bibliotheken (Schul- und Stadtbücherei, Universitätsbibliothek). Viele Bibliothekskataloge lassen sich heute auch online durchforsten. Ein persönlicher Besuch in geeigneten Bibliotheken ist unerlässlich und unbedingt zu empfehlen.
Wie für die traditionelle Bibliotheksrecherche gilt auch für die Internetrecherche, dass potenzielle Quellen möglichst so gesichert werden

sollen, dass sie später im Original rekonstruierbar bzw. überprüfbar sind.

Webseiten, Bilder und andere digitale Medien werden in ein eigens angelegtes Verzeichnis auf der Festplatte herunter geladen. So lassen sich umfangreichere Texte später ohne eine kostenpflichtige Verbindung mit dem Internet studieren. Bei der Erstellung der eigenen Arbeit stehen die Quellen sofort zur Verfügung.

Für besonders interessante oder wichtige Seiten werden im Browser „Bookmarks“, Favoriten oder Lesezeichen angelegt. Dermaßen markierte Seiten lassen sich leicht wiederfinden und auf Aktualisierungen überprüfen.

Die genaue Internetadresse der jeweiligen Daten muss in einer eigenen Liste notiert werden. Dies geschieht, indem man den Inhalt der Adresszeile des Browsers in einen Texteditor kopiert, kurz und prägnant kommentiert und die so entstehende Linkliste abspeichert. Der bekannte Browser MS *Internet Explorer* etwa fügt in HTML-Dateien, die über das Menü <Datei>-<Speichern> herunter geladen werden, am Anfang des Quelltextes die Adresse (URL) ein.

Bei allen Quellen ist das Urheberrecht zu beachten. Zu empfehlen ist in jedem Fall, Kontakt mit dem jeweiligen Rechteinhaber aufzunehmen. Davon unberührt ist das Recht, formgerecht zu zitieren. Manche Seiten gestatten ausdrücklich die Weiterverwendung ihrer Inhalte.

Die leichte Kopierbarkeit digitaler Medien verleitet dazu, die eigene geistige Leistung durch eine Collage fremder Inhalte zu ersetzen. Daher ist bei der Anfertigung der Arbeit stets darauf zu achten, dass fremde Inhalte als solche gekennzeichnet sind und nur mit Genehmigung übernommen werden.

Suchmaschinen haben eine gute Spürnase, oder?

Spürhunde werden nicht nur von Polizei und Bundesgrenzschutz eingesetzt, sondern leisten – im übertragenen Sinn – auch im Internet gute Dienste. Das World Wide Web hält eine unüberschaubare Fülle von Informationen bereit. Manche Menschen behaupten sogar, es gebe nichts, das nicht irgendwo im WWW versteckt sei. Für den Computernutzer stellt sich allerdings oft das Problem, in einer angemessenen Zeit die benötigte Information zur Verfügung zu bekommen. Geschickt suchen und schnell finden entscheiden oft über eine gelungene Internetrecherche. Viele Suchdienste wetteifern im Web um die Gunst der Nutzer. Die Werbung sagt uns hier jedoch nur die halbe Wahrheit.

Es stimmt: Ohne Suchmaschinen wäre der Benutzer des Internet ziemlich allein gelassen. Er würde buchstäblich den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sehen, weil das Dickicht der Webseiten schier undurchdringlich und unüberschaubar ist.

Es stimmt aber auch, dass Suchmaschinen oft ihre eigenen Interessen verfolgen und damit ihre Benutzer im Wortsinn „ver-führen“. Schließlich müssen diese für den Anwender kostenlosen Dienste irgendwie finanziert werden.

Wo Licht ist, ist auch Schatten

Ohne Suchmaschinen würde das Internet einen großen Teil seiner Benutzerfreundlichkeit einbüßen. Dennoch ist es angebracht, über einige gerne verschwiegene Schattenseiten der Suchprogramme Bescheid zu wissen. Dabei geht es stets um die Manipulation der Suchergebnisse. Je weiter oben in der Liste eine Webseite steht, desto wahrscheinlicher wird sie vom Internetnutzer „angesurft“.

Einflussnahme der Seitenbetreiber

Jeder, der eine Seite ins Internet stellt, möchte, dass möglichst viele Suchmaschinen auf sein Angebot hinweisen. Kommerzielle Anbieter haben die finanziellen Möglichkeiten, sich bei manchen Suchmaschinen Spitzenplätze in der Rangliste zu erkaufen. Die Finanzkraft des Anbieters ist aber kein Garant für die Qualität des Angebots.
Durch eine geschickte Strukturierung der Webseite, z. B. durch die Angabe bestimmter so genannter Meta-Informationen, werden „Robots“, also automatisch ablaufende Programme, auf die Seite aufmerksam und tragen sie in den Suchindex ein. Solche Robots halten nach festen, maschinenlesbaren Kriterien Ausschau, z.B. Überschriften, Links, Stichwörtern und gewissen Seitenstrukturen, die gute Webseiten auszeichnen sollen.
Eine raffinierte Form der Einflussnahme ist die Erstellung einer Vielzahl von uninteressanten Webseiten, deren einziger Zweck darin besteht, durch ihre interne Verlinkung eine große Bedeutung vorzugaukeln. Diese Seiten werden automatisch hoch eingestuft, und wenn der Benutzer auf eine solche Seite kommt, wird er einfach zum tatsächlichen Angebot des Seitenbetreibers weitergereicht.

Einflussnahme der Suchmaschinenbetreiber

Hinter einigen Suchmaschinen oder Webkatalogen steckt ein Redaktionsteam, das darüber entscheidet, ob eine bestimmte Webseite beachtet wird oder nicht. Auch wenn dadurch im Allgemeinen die Qualität der zurückgelieferten Suchergebnisse steigt, liegen die Auswahlkriterien dieser Redaktionsteams meist nicht offen und sind von subjektiven Urteilen beeinflusst.
Andere Suchmaschinen lassen das Internet von automatischen Programmen nach interessanten Seiten durchforsten. Welche Seiten solch ein Robot für „gut“ halten soll, lässt sich jedoch nur annähernd festlegen – eine Überprüfung des tatsächlichen Inhalts findet nicht statt.
In Deutschland halten sich viele Suchmaschinenbetreiber an die gesetzliche Vorgabe, auf bestimmte verbotene Inhalte nicht zu verweisen. Dadurch bleiben jedoch auch einige nützliche Seiten verborgen, nur weil sie zufällig das eine oder andere Verbotskriterium erfüllen. Andererseits arbeiten viele Suchdienste international und können durch gewisse Tricks verbotene Inhalte dennoch anzeigen.

Auswege aus der Misere

Dies sind nur wenige Beispiele dafür, wie Suchmaschinen den Internetnutzer manipulieren können. Kritische Aufmerksamkeit ist daher unbedingt notwendig. Was kann man darüber hinaus tun, um sich nicht blind einem möglicherweise recht eigennützigen fremden Dienst anzuvertrauen?

Vertrauen ist gut – Kontrolle ist besser

Vertrauen Sie nie Informationen, deren Herkunft Sie nicht genau kennen. Je wichtiger eine Information für Sie ist, umso misstrauischer sollten Sie ihren Wahrheitsgehalt überprüfen. Die Informationsbörse Internet hält genau wie die richtige Börse Tops und Flops bereit, die über Ihren Erfolg oder Ihren Ruin entscheiden können.
Suchmaschinen sind wie Marktschreier, die Ihre Aufmerksamkeit auf bestimmte Angebote lenken. Lassen Sie sich nicht vom scheinbar schnellen Glück täuschen. Oft sind Lockangebote bei genauem Vergleich mit seriösen Anbietern wertlos oder überteuert. Es lohnt sich allemal, mehrere Angebote zu vergleichen und erst nach gründlicher Überlegung zuzugreifen.

Qualitätskontrolle im Internet

Scherzbolde und Betrüger, Schlamper und Fanatiker treiben im Internet gleichermaßen ihr Unwesen, wie es faire und gewissenhafte Seitenbetreiber gibt. Manchmal ist es nicht leicht, die Glaubwürdigkeit der Informationen auf einer Webseite richtig einzuordnen. Aber es gibt einige Kriterien, nach denen man die Qualität und den Wahrheitsgehalt einer Internetseite einschätzen kann. Die folgenden Fragen helfen bei der Beurteilung der Glaubwürdigkeit.

Formale Kriterien, die unabhängig vom Inhalt erfüllt sein müssen

- Werden der Name des Autors und das Datum der Erstellung bzw. letzten Aktualisierung genannt?
- Hat das Webangebot ein Impressum, das die rechtliche Verantwortlichkeit regelt?

- Gibt es einen Copyrightvermerk, der bestätigt, dass die Information vom Seitenbetreiber selbst stammt?
- Schränkt ein Disclaimer, d.h. eine Erklärung über die Verantwortlichkeit für die Inhalte, die Gültigkeit der angezeigten Daten ein?
- Ist die Seite frei von Werbebannern oder Firmenlogos, die auf ein kommerzielles Interesse des Anbieters hinweisen?
- Sind mit dem Webangebot Kosten für den Nutzer verbunden? Fallen Unkosten für besondere Anforderungen an Hardware oder Software (z.B. so genannte Plugins) an?
- Verlangt der Seitenbetreiber finanzielle oder andere Gegenleistungen für die angebotenen Inhalte?

Inhaltliche Kriterien, die sich auf die Qualität der Texte und Bilder beziehen

Glaubwürdigkeit

- Welche Qualifikation oder Kompetenz des Autors unterstreicht seine Glaubwürdigkeit?
- Sind die angebotenen Informationen genau und detailliert und andererseits verständlich und griffig?

Richtigkeit

- Sind alle Fakten vollständig genannt, oder werden wichtige Teile, auch Details, weggelassen?
- Welchem Zweck dient die Seite? Stehen im Vordergrund Information (Daten und Fakten), Meinungsbildung (Werbung, politische Einflussnahme) oder Unterhaltung (Humor, Spannung)?

Unterstützung des Benutzers

- Gehört zu der Seite ein Quellenverzeichnis?
- Bietet die Seite Kontaktmöglichkeiten zum Autor an, z. B. eine E-Mail-Adresse?
- Gibt es die dargestellten Informationen auch in anderen Angeboten, z. B. auf anderen Webseiten, auf CD-ROM oder in einer Printausgabe?

Technische und ästhetische Gestaltung, die auf Sorgfalt bei der Erstellung des Angebots schließen lässt:

- Ist die Schrift gut lesbar (Größe, Kontrast zum Hintergrund, Schriftart)?
- Sind Bilder und andere grafische Gestaltungselemente aussagekräftig und sachbezogen?
- Entsprechen multimediale Elemente dem Inhalt? Stehen sie in angemessenem Verhältnis zum Informationsgehalt?

- Bietet die Seite dem Benutzer Hilfestellungen an, z. B. eine Gebrauchsanleitung?
- Ist die Seite für alle Benutzer leicht zugänglich („Barrierefreiheit“) oder werden bestimmte technische Voraussetzungen vorgeschrieben (Browserversion, Plugins, Zusatzsoftware)?

Barrierefreiheit

- Muss man sich registrieren, um das Angebot nutzen zu können? Welche persönlichen Daten des Benutzers (Name, Adresse, Kreditkartennummer, persönliche Interessen etc.) werden dabei erfragt?

Dies sind nur einige Fragen, die an eine Webseite gestellt werden sollten, um ihre Glaubwürdigkeit und ihren Wahrheitsgehalt richtig einzuschätzen. Darüber hinaus sollten alle wichtigen Informationen grundsätzlich anhand einer zweiten Quelle überprüft werden, zum Beispiel Zeitungsberichte anhand eines weiteren Berichts aus einer anderen Zeitung, Internettexte anhand von Texten auf anderen Seiten usw. Auch eine Mischung von Quelle und Kontrolle ist sinnvoll, das heißt zum Beispiel der Vergleich des Inhalts einer Internetseite mit dem eines Fachbuchs. Lexikonartikel sind in der Regel glaubwürdig, aber auch hier kommt es auf den Verfasser an, und im Zweifel ist eine Überprüfung unverzichtbar.

Links

Christa-Rose Huthloff: Klasse statt Masse: Beurteilung der Qualität von Internetquellen. ***http://transfer.ik.fh-hannover.de/ik/person/huthloff/klasse/krit_internetquellen.htm***

Bernhard Debatin: Evaluationskriterien zur Beurteilung von Online-Information (***www.uni-leipzig.de/~debatin/webeval.htm***)

Information in der Unterrichtspraxis

Die Fähigkeit, Informationen zu finden, zu bewerten, auszuwählen und entsprechend für eine Darstellung aufzubereiten, ist für jeden modernen Menschen heute unabdingbar. Die Ausbildung dieser Fähigkeiten muss in allen Fächern systematisch eingeübt werden. Im Folgenden werden einige Möglichkeiten skizziert, wie dies im Unterricht geschehen kann:

Informationsweisen vergleichen

Was leistet eine Bibliothek im Vergleich zur Suchmaschine? Schülerinnen und Schüler müssen erkennen, dass Suchmaschinen kein Allheilmittel sind. Die Schulbibliotheksbeauftragten geben gerne Auskunft zu Fragen der Bibliotheksbenutzung, Ideen finden sich im Leseforum Bayern (***www.leseforum.bayern.de***)

Weiterführende Informationen sind auch im „Praxisleitfaden Schulbibliothek" des Staatsinstituts für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB) zu finden: ***www.isb.bayern.de***

Lesetechniken vermitteln

Am Bildschirm lesen bedeutet etwas anderes als die Zeitung zu lesen - hier sind Hilfestellungen nötig. Lehrkräfte sollten darstellen, wie verarbeitendes, aktives Lesen gelingt, und passives Lesen davon abgrenzen. Intensives und extensives Lesen müssen im Unterricht eingeübt werden. Wichtige Hinweise dazu finden sich u.a. im „Ideenpool Leseförderung" des Landesbildungsservers Baden-Württemberg (zu finden unter der Adresse ***www.lesefoerderung-bw.de***) und im Leseforum Bayern (***www.leseforum-bayern.de***).

Präsentationstechniken einüben

Wer gut informieren kann, ist auch für die Aufnahme von Information sensibler. Um einen Zusammenhang verständlich wiedergeben und vorstellen zu können, muss man ihn erst einmal verstanden haben. Der klassische mündliche Vortrag sollte der Einbindung moderner, durch Medien gestützter Präsentationstechniken vorausgehen.

Mediennutzungsverhalten bewusst machen

Das Führen eines Medientagebuches, das nach unterschiedlichen Kriterien gestaltet werden kann, kann dabei helfen, das eigene Mediennutzungsverhalten bewusst zu machen und sich der eigenen Gewohnheiten bewusst zu werden. Bei der Besprechung der Mediengewohnheiten ist allerdings Fingerspitzengefühl der Lehrkraft notwendig: So wird ein Jugendlicher, der stundenlang vor dem PC sitzt, sich durch kategorische Ablehnung kaum davon abhalten lassen. Sinnvoller wäre es hier, interessante Alternativen aufzuzeigen (vgl. auch Kapitel „Ratgeber", S. 306 ff.)

Der FWU-Kinderbrauser

Das Internet übt schon auf unsere Kleinsten eine große Faszination aus. Die entsprechenden Computerprogramme, so genannte Browser, sind jedoch durchweg für die Benutzung durch Erwachsene konzipiert. Zu Recht beklagen Eltern und Lehrer, dass man Kinder nicht so ohne Weiteres ins Internet entlassen darf. Das wäre, wie wenn ein Nichtschwimmer plötzlich im Ozean ausgesetzt würde. Das FWU, das Medieninstitut der Länder, hat den Bedarf erkannt und eine kindgerechte Software entwickelt, die Schülerinnen und Schüler ab dem Grundschulalter an eine sichere und sinnvolle Auseinandersetzung mit dem Internet heranführt. Der „Kinderbrauser“ auf CD-ROM stellt eine Einführung ins World Wide Web dar und ist für Lernende der Jahrgangsstufen 3 bis 6 gedacht.

Ein Übungsbrowser für Kinder – der „Kinderbrauser“

Die Zahl der im Internet surfenden Kinder hat sich nach einer Studie der Münchner Forschungsgesellschaft „iconkids & youth“ in den Jahren 2003 und 2004 fast verdreifacht. 35 Prozent aller Kinder zwischen 8 und 12 Jahren oder 1,54 Millionen nutzen das Internet. 1999 waren es noch 535 000 Kinder. Dabei gebrauchen nicht alle dieser Kinder das Internet sinnvoll bzw. sie gelangen auf Seiten, die nicht für ihr Alter bestimmt sind.

Das Programm „Kinderbrauser“ des FWU ermöglicht unkompliziert und mit Freude den Zugang ins Internet zu finden. Auch werden im Programm die für Kinder interessanten Aspekte von Kinderseiten und dem Download von Spielen ebenso angesprochen, wie u.a. das brisante Thema der pornografischen Angebote. Besonders hier bietet die CD-ROM dem Pädagogen wertvolle Hilfestellungen bei der Bearbeitung dieses Themas, das gerne verdrängt wird, an. Das Programm „Kinderbrauser“ dient der Lehrkraft als Einstieg in seine eigene Internetarbeit, ebenso wie es in der Klasse als „Lehrgang“ eingesetzt werden kann.

Die CD-ROM Kinderbrauser ist für Schülerinnen und Schüler der Grundschule und Orientierungsstufe konzipiert. Sie bietet eine gute Grundlage für die Internetarbeit in diesen Klassen, ohne den Kollegen Inhalte des Fachunterrichts vorwegzunehmen. Polly, die Krake, und Fred, die Brieftaube, führen die Lernenden Schritt für Schritt in die Bedienung des Browsers ein, erklären wichtige Begriffe wie Homepage und E-Mail und den Umgang damit.

Lehrplanbezüge

Der Einsatz des Programms ist vor dem Unterricht in der so genannten „Vorviertelstunde“ möglich, aber natürlich auch im Fachunterricht sinnvoll. Dies kann im Rahmen der Frei- bzw. Wochenplanarbeit stattfinden, ebenso wie als Station bzw. auch mit der gesamten Klasse, evtl. im Computerraum.

Heimat- und Sachunterricht:

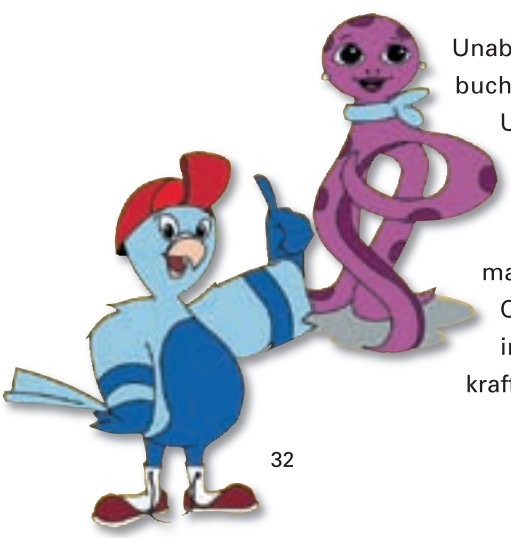
- Aufrufen von speziellen Webseiten für die Informationsentnahme (Kapitel 1. Adressen, Kapitel 2. Homepage)
- Internetrecherche mit „Erfolg“ (Kapitel 3. Suchen und Finden)
- Richtiger Umgang mit Werbung, wie es z. B. ein Lernziel im bayerischen Grundschullehrplan ist (Kapitel 4. Werbung)
- Freizeitbeschäftigung – Der Computer zu Hause (Kapitel 5. Spiele und mehr; Kapitel 6. Üble Seiten)
- Erstellung von eigenen Webseiten zur Präsentation von Unterrichtsergebnissen (Kapitel 10. Eigene Homepage)

Deutsch:

- Kommunikation per E-Mail, schreiben von Briefen, Anfragen bei Behörden (Kapitel 7. E-Mail)
- Austausch von Informationen per E-Mail (Kapitel 8. E-Mail 2 – Überraschungen)
- Kommunikation per Chat (Kapitel 9. Chat)

Fremdsprache:

- Kommunikation per E-Mail, schreiben von Briefen, Brieffreundschaften über Länder hinweg (Kapitel 7. E-Mail)
- Austausch von Informationen per E-Mail (Kapitel 8. E-Mail 2 – Überraschungen)
- Kommunikation per Chat (Kapitel 9. Chat)



Unabhängig davon enthält das 88-seitige Lehrerhandbuch in einer pdf-Datei auf der CD-ROM weitere Unterrichtsvorschläge zu folgenden Themen: Adressen, Homepage, Suchen und Finden, Werbung, Spiele und mehr, Üble Seiten, E-Mail (Einführung), E-Mail (Überraschungen), Chat, Informationssuche und eigene Homepage.

Ob und wie viele der Inhalte aus dem Profikapitel in der Klasse behandelt werden, muss die Lehrkraft entscheiden. Es ist durchaus denkbar, einzelnen

Schülerinnen und Schülern die Erarbeitung dieses Kapitelteils zu ermöglichen. Das neue Wissen wird dann zu einem festen Zeitpunkt, z. B. Morgenkreis, bestimmte Gesprächstermine in der Klasse oder auch als Referat, vorgetragen. Dadurch erhalten unterforderte Kinder interessante und ausbaufähige Aufgaben und auch schwächere Schüler bekommen die Möglichkeit, einmal als erste etwas zu erfahren (mehr als die anderen zu wissen) und deshalb in ihrem Selbstbewusstsein und Ansehen in der Klasse bekräftigt zu werden.

Quellenangabe

FWU (Auszüge aus dem Handbuch zur Software *Handy-Kurs mit Polly und Fred*)

Link

Systemvoraussetzungen, Lizenzen, Preise und Bezugsmöglichkeiten erfahren Sie beim FWU Institut der Länder (***www.fwu.de***).

MISS

Gefahren des Internets

Das Internet übt auf Kinder und Jugendliche eine große Anziehungskraft aus. Leider machen sich diese Faszination Kriminelle und ideologisch Verblendete verschiedenster Richtungen für ihre dunklen Zwecke zu Nutze. Von der erschütternden Arbeit der Polizei auf diesem Gebiet berichtet Kriminalhauptkommissar Rainer Richard in einem Interview. In einem Dossier werden anschließend gefährliche Seiten des Internets im Einzelnen skizziert. Dabei stehen das Erkennen der Gefahr und mögliche Abhilfen im Vordergrund. Neben diesen handfesten existenziellen Bedrohungen informiert ein „Besuch im Internet-Zoo“ über Trojaner, Viren, Würmer und andere Schädlinge. Der Ratgeber „Sicher durchs Internet“ soll Anfängern helfen, die größten Gefahren zu vermeiden.

Von der Brisanz des Jugendmedienschutzes:

Im Gespräch mit Kriminalhauptkommissar Rainer Richard

Polizeiliche Bekämpfung von Straftaten im Internet in Bayern

Rainer Richard

Kriminalhauptkommissar Rainer Richard ist Leiter der 1995 auf Veranlassung der Bayerischen Staatsregierung gegründeten Spezialdienststelle für die Bekämpfung von Straftaten in Datennetzen. Auch in seiner Freizeit lässt ihn das Thema Jugendmedienschutz nicht los: Schon seit Jahren besucht Richard Schulen und informiert bei Veranstaltungen und durch zahlreiche Veröffentlichungen über Gefahren für Kinder und Jugendliche im Internet. Ein Thema, das an Brisanz kaum zu übertreffen ist und doch von vielen Eltern und Lehrkräften mangels Information noch unterschätzt wird.

Rainer Richard weiß um die verstörende Wirkung der Eindrücke, mit denen er sein Publikum konfrontiert. Bei Veranstaltungen warnt er davor, dass die Bilder nicht für Minderjährige geeignet sind und Störungen hervorrufen können. Die Bilder sind erschütternd, entmutigend und führen den fassungslosen Betrachter in Abgründe des Denkens und Handelns von Menschen, denen man diese Bezeichnung eigentlich verwehren will. Richard gibt zu bedenken, dass jeder Vortrag eine Gratwanderung sei: Es gelte aufzuklären, abzuschrecken und gleichzeitig zu vermeiden, voyeuristische Neigungen zu bedienen. Das Internet zeigt in seiner modernen Ausprägung jede nur denkbare Perversion des menschlichen Vorstellungsvermögens. Kinder und Jugendliche sind auch Opfer dieser meist kriminellen Machenschaften. Die Abbildungen und Texte, die er seinen Zuhörern mit vorbereitenden Kommentaren vorführt, sind kaum zu ertragen. Niederschmetternd ist angesichts dessen die Bemerkung des Polizeibeamten, dass die gezeigten Bilder nur diejenigen seien, die man einem Publikum noch zumuten könne. Unwillkürlich stellt sich dem Betrachter die Frage, was es in einem Achtjährigen auslösen mag, der unvorbereitet auf Darstel-

lungen von schwer verletzten und misshandelten Menschen stößt. Der Schaden, den diese Bilder an der kindlichen Psyche anrichten können, ist kaum vorstellbar.
Als zentrale Problembereiche der aktuellen Internetkriminalität nennt Richard pornografische Abbildungen, Darstellung und Verherrlichung von Gewalt, Betrug, politischen und religiösen Extremismus, Vergehen gegen das Betäubungsmittelgesetz und gegen das Urheberrecht.

Trauriger Alltag: sexuelle Belästigung von Kindern und Jugendlichen im Internet

Dass Kinder und Jugendliche bei harmlosen Ausflügen ins Internet ungewollt mit verstörenden Abbildungen konfrontiert werden können, wird an zahlreichen Beispielen klar. Schon ein harmloser Tippfehler beim Besuch des vermeintlichen Internetauftritts eines Musikidols kann dazu führen, dass das Kind auf der Seite eines perfid agierenden Pornoanbieters landet, der sich einer ähnlichen Adresse bedient. Schon auf dessen Startseite wird man mit pornografischen Abbildungen konfrontiert, die ein Kind schockieren und abstoßen. Darüber hinaus sind zahlreiche pornografische Angebote für Minderjährige zugänglich. Altersverifizierungen seien in der Realität kein wirklicher Schutz, meint Richard. Neugierigen Jugendlichen sei es ein Leichtes, Zugang zu Angeboten zu erhalten, die nicht nur geschmacklos und abstoßend, sondern auch zutiefst menschenverachtend sind. Schon das deutsche Recht schützt Internetnutzer nur in der Theorie. Verheerend sei aus deutscher Sicht aber, dass problemlos auf amerikanischen Servern pornografische und Gewalt verherrlichende Inhalte abgerufen werden könnten, die in Deutschland klar verboten sind. Aufgrund der Bindung an nationale Gesetze sind die Handlungsmöglichkeiten der deutschen Polizei hier sehr eingeschränkt. Wie sehr die Zahl pornografischer Angebote durch die Verbreitung des Internets zugenommen hat, zeigt Richard am Vergleich von Suchmaschinenergebnissen: Waren Anfang 1998 noch drei Millionen Treffer zum Suchbegriff „Sex“ zu finden, sind es im Jahr 2005 bereits 300 Millionen Treffer. Richard geht davon aus, dass jeder hundertste Internetauftritt ein pornografisches Angebot ist.
Gefahren für Kinder und Jugendliche lauern zunehmend auch in den bei Heranwachsenden so beliebten „Chats“. Päderasten nutzen diese Form der Kommunikation per Internet, um Kontakt zu potentiellen Opfern aufzunehmen, sie verbal, mit Fotos und mit Filmen zu belästigen und sich mit ihnen zu verabreden. Eltern sollten daher mit ihren Kindern unbedingt einige wichtige Empfehlungen berücksichtigen und sich über das Thema „Chat“ umfassend informieren.

Selbst im alltäglichen E-Mail-Verkehr lauern heute unzählige Gefahren: In so genannten „Spam-Mails“, die an zigtausende Empfänger versandt werden, werben Pornoanbieter für ihre Seiten. Gerade bei E-Mail-Nutzern, die Fotos in E-Mails direkt aus dem Netz laden, besteht die Gefahr, dass sie ungewollt verbotenes und abstoßendes Material abrufen. Richard betont, dass es strafbar ist, Darstellungen von kinderpornografischen Handlungen auf seinem Computer zu speichern. Schon der Besitz solcher Abbildungen auf der Festplatte des Computers stellt einen Straftatbestand dar: Die Verbreitung und der Besitz von Kinderpornografie sowie die Verbreitung von sodomistischen Darstellungen sind in Deutschland strafbar. Da man wegen des Vorhandenseins der eigenen E-Mail-Adresse im Verteiler eines Absenders bei einer späteren Polizeirecherche selbst auffällig werden könnte, reiche es auch nicht, die Darstellungen einfach zu löschen. Richard empfiehlt in solchen Fällen dringend, Kontakt mit der Polizei aufzunehmen und das beanstandete Material mitzubringen.

Wachsende Erfolge im Kampf gegen Internetkriminalität

Ermutigend sind Bemerkungen des Internetkommissars, dass die Polizei in technischer Hinsicht große Fortschritte bei der Fahndung zu verbuchen habe: Es bedeute heute kein Problem mehr, auch Täter zu identifizieren, die nur teilweise auf Fotos abgebildet seien. Mittlerweile sei es auch vergleichsweise leicht, Autoren von pornografischen E-Mails oder Chat-Beiträgen ausfindig zu machen. Richard ermuntert Eltern in diesem Zusammenhang dazu, der Polizei Belästigungen von Kindern und Jugendlichen in Chats zu melden: „Es ist ein Straftatbestand, einem Kind per Webcam pornografisches oder gar kinderpornografisches Material zu schicken!“ Schlimmer noch, wenn Kinder durch die Kontaktaufnahme mit Päderasten selbst zu Opfern werden. Kinder dürfen daher auf keinen Fall alleine fremden Menschen begegnen, die sie im Internet kennen gelernt haben. Richard nennt Fälle von Kindesmissbrauch, zu denen es nur auf diese Weise kommen konnte, und warnt ausdrücklich vor Begegnungen von Kindern und Jugendlichen mit Internetbekanntschaften.

Ansehen von Gewaltdarstellungen als Mutprobe in Jugendgruppen

Auf Schulhöfen kursieren heute häufig Adressen von Internetseiten mit Gewalt verherrlichenden Inhalten, auf denen menschenverachtende, Ekel erregende Bilder, Filme und Texte abgerufen werden können. Laut Richard kommt es immer wieder zu Fällen, in denen Schüler durch das unter Jugendlichen mitunter als Mutprobe geltende Ansehen der Abbildungen regelrecht traumatisiert werden. Das Internet hält Zeugnisse von Gewaltausübung aller Art zum simplen Abruf per Mausklick bereit. Richard zeigt Auszüge aus Hinrichtungs- und Folterszenen, die bei allen Anwesenden blankes Entsetzen hervorrufen. Unvorstellbar ist die Wirkung auf einen Jugendlichen, der diese Bilder unvorbereitet und alleine betrachtet: Schaden an Körper und Seele sind unvermeidbar.
Die abstoßende, Voyeure bedienende Dynamik des weltumspannenden Netzes erläutert Richard am Beispiel des im Irak-Krieg vor den Kameras seiner Mörder enthaupteten US-Bürgers Nicolas Berg: Der Film war dem arabischen Fernsehsender Al-Dschasira zugespielt worden und dort einmal gesendet worden. Während die westlichen Fernsehsender in Selbstzensur ein einzelnes Standbild des mit einer Augenbinde fotografierten Opfers sendeten, war im Internet in kürzester Zeit das gesamte Video abrufbar. Richard weist nach, dass in dem betreffenden Monat der Name des Toten der in den Suchmaschinen am häufigsten genannte Suchbegriff war. Das bedeutet, dass unzählige Menschen ganz bewusst dieses Enthauptungsvideo sehen wollten.

Aufrufe zu aktiver Gewalt

Alarmierend ist, dass Internetseiten zu aktiver Gewalt aufrufen. Laut Richard seien im Internet momentan etwa 400 politisch radikale Angebote einsehbar, sehr viele davon auch in deutscher Sprache. Die Beispiele von rechtsextremistischen Seiten, rechtlich unangreifbar auf amerikanischen und südafrikanischen Servern „versteckt“, erschrecken in ihrer Primitivität und Aggressivität zutiefst. Dem Einwand, dass die Seiten nicht direkt Jugendliche ansprächen und somit eventuell weniger unmittelbare Gefahren darstellten als pornografische

Angebote, entgegnet Richard mit einem Beispiel. Auf einer seiner Fortbildungen habe er eine Mutter getroffen, der während des Vortrags der Name einer rechtsextremen Musikgruppe aufgefallen sei, da ihr CDs der Gruppe im Zimmer ihres Sohnes in Erinnerung waren. Ihr Sohn hatte die Musik, da sie kostenlos zu haben war, herunter geladen. In der Tat laufen Kinder und Jugendliche Gefahr, durch Unerfahrenheit, Neugier, naive Faszination und die den Internetnutzern oft eigene Sammelwut an für sie ungeeignete Angebote zu gelangen, die sie in falsche Bahnen lenken und schädigen können. Inzwischen sind einige Betreiber von rechtsradikalen Internetseiten sogar dazu übergegangen, spezielle Angebote für Jugendliche auf ihren Seiten anzubieten.
Ein sozial nicht zu unterschätzendes Problem sind für Richard Gewalt verherrlichende PC-Spiele. Es ist in Fachkreisen unumstritten, dass der dauernde Konsum von Mediengewalt in Kombination mit anderen ungünstigen Voraussetzungen zu Gewalttätigkeit führt. Mehrere Aufsehen erregende Morde seien durch Täter begangen worden, die eine starke Bindung an solche Spiele hatten. Er bestätigt die erschreckenden Erfahrungen, von denen auch der Münchner Schulpsychologe und Autor Dr. Rudolf Hänsel berichtet (vgl. S. 114ff.).

Verantwortung von Schulen im Jugendmedienschutz

Richard betont die große Verantwortung der Schule beim Jugendmedienschutz. Eine Schulleiterin oder ein Schulleiter sei verpflichtet, den Zugang zu strafbaren Inhalten aktiv zu verhindern. Neben geeigneten Filtersystemen sei daher die Aufsichtspflicht durch qualifizierte Lehrkräfte eine dienstliche Pflicht, deren Unterlassung zu strafrechtlichen Folgen führen könne. Das Staatsministerium weist in diesem Zusammenhang auf das alljährlich erscheinende „VOTUM“ auf dem Bayerischen Schulserver hin, das Empfehlungen für die Installation von geeigneten Filtersystemen enthält. Auch die Vergabe von Einzelberechtigungen und die anschließende Kontrolle sei eine zwar zeitaufwändige, aber mitunter durchaus effektive Methode, um Schülerinnen und Schüler zu schützen. Er kritisiert auch scharf die Zustände in Internetcafés, wo Jugendliche oft problemlos an für sie ungeeignete Inhalte gelangen könnten.

Medienbildung ist das effektivste Mittel, um Kinder und Jugendliche zu schützen

Kriminalhauptkommissar Rainer Richard hat angesichts der Flut an Gefahren, mit denen das Internet Heranwachsende konfrontiert, den Weg

in die Öffentlichkeit gewählt: In seinen Vorträgen und Veröffentlichungen informiert er Eltern und Lehrkräfte schon seit Jahren über die Gefahren, denen Heranwachsende ausgesetzt sind, und fordert neben dem größtmöglichen technischen Schutz durch Filtersysteme eine umfassende Medienbildung in Elternhaus und Schule. Richard betont immer wieder, den Schutz unserer Kinder vor den Abscheulichkeiten des Netzes noch deutlicher in den Mittelpunkt des öffentlichen Interesses zu rücken.
Am Ende des Vortrags sind die über weite Strecken von blanker Fassungslosigkeit gezeichneten Zuhörer vor allem von Hochachtung vor der Arbeit von Polizeibeamten erfüllt, die sich selbst tagtäglich einer Flut von kaum mehr zu ertragenden, Angst erregenden und traumatisierenden Darstellungen und Schriften aussetzen und Abgründen menschlicher Fantasie nachspüren, um die Bevölkerung zu schützen. Schlimmer als all diese Begegnungen muss ihnen dabei allerdings das Wissen zusetzen, trotz aller Bemühungen doch nur an der Spitze eines übermächtigen Eisbergs zu kratzen.

Gefährliche Seiten

Auf Kinder und Jugendliche übt der Rechner mit seinen scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten eine große Faszination aus, die man sich im Bildungssektor zunutze macht. Dabei halten das Internet, bestimmte Computerspiele und Kommunikationsmöglichkeiten mithilfe des Computers auch Gefahren bereit, denen Kinder und Jugendliche nicht ausgesetzt werden dürfen.

Verantwortung

Gerade die Faszination ist es, die Computer und Internet auch zu einer Gefahr für Schülerinnen und Schüler werden lässt. Erwachsene sind in der Regel für ihr Tun selbst verantwortlich und haben gelernt, was für sie schädlich ist und wie man sich dagegen schützt. Sehr junge Menschen wachsen jedoch in natürlicher Neugier und einem noch ungebrochenen Glauben an das Gute heran. So sind sie besonders gefährdet gegenüber solchen Erwachsenen, die diese kindliche Haltung ausnutzen. In gleicher Weise können Kinder und Jugendliche oft die Auswirkungen ihres eigenen Verhaltens nicht realistisch einschätzen und sind daher ihren verschiedenen Motivationen und Antrieben vermehrt ausgeliefert. Deshalb sind Eltern und Bildungseinrichtungen in

besonderer Weise aufgerufen, für die ihnen anvertrauten Minderjährigen Verantwortung zu übernehmen und sie vor Gefahren auch durch Computer und Internet zu schützen.

Gefahren

Welche Gefahren sind das aber, die von dem scheinbar harmlosen Bildschirm des Rechners drohen? Seit Jahren konzentrieren sich die Warnungen von Jugendämtern, Medienwächtern, Polizei und anderen Institutionen auf mehrere Themen, die immer wieder in den Blickpunkt geraten. Dabei ist oft nicht das Thema an sich gefährlich, sondern die Art der Darstellung und die Intensität der Wahrnehmung durch den kindlichen Computernutzer. Solche Themen sind:

- Sexualität, Erotik, Pornografie
- Gewalttätigkeit, Gewaltverherrlichung und Hass
- Rassismus und politischer Extremismus
- Fanatismus und religiöser Extremismus
- Spiel mit dem Tod – Selbstmordforen
- Computerspiele: allein, im Heimnetzwerk und im Internet
- Allgemein kriminelle Tätigkeiten (Betrug, Diebstahl, Urheberrechtsverletzung etc.)

Gefahr droht von unangemessenen Darstellungen oder einer unangemessenen persönlichen Beteiligung

Manche dieser Bereiche berühren bzw. überschneiden sich. Zum Beispiel kann Gewalt in der Pornografie eine Rolle spielen oder eine extreme Ideologie wird über ein Computerspiel transportiert. Ferner ist anzumerken, dass zum Beispiel Sexualität an sich ebenso wenig eine Gefahr darstellt wie ein Computerspiel. Die Gefahr erwächst vielmehr aus der jeweils unangemessenen Darstellung oder unangemessenen persönlichen Beteiligung. Auf die allgemeine Computerkriminalität wird in diesem Zusammenhang nicht eigens eingegangen.

Erscheint eine Anzeige bei der Polizei ratsam, so kann man sich an folgende Adressen wenden:
In München per Mail an das Polizeipräsidium München unter
ppmuc@polizei.bayern.de
In besonders dringenden Fällen rufen Sie Ihre Polizeidienststelle an oder den Notruf 110.
In Bayern per Mail an das Bayerische Landeskriminalamt unter
blka@polizei.bayern.de, Internet: ***www.polizei.bayern.de/blka/***
Die Polizei in Bayern gibt weitere Warnungen vor Straftaten im Internet und rät zu angemessenem Verhalten gegenüber gefährlichen Angeboten: ***www.polizei.bayern.de/schutz/kriminal/index.htm***.

Voraussetzungen

In den Überlegungen zu Gefahren im Internet werden folgende Grundannahmen vorausgesetzt.

- Es herrscht Einigkeit darüber, dass den genannten Themen großes Gefährdungspotenzial für Jugendliche innewohnt.
- Die genannten Themen sind Ausdruck unserer menschlichen Realität, auch wenn sie den Schattenseiten der Gesellschaft entspringen.
- Kinder und Jugendliche können unter den derzeitigen Gegebenheiten nicht hundertprozentig vor den genannten Themen geschützt werden.
- Es ist die Aufgabe aller an Bildung und Erziehung Beteiligter, unsere Jugend vor vermeidbaren Gefahren zu schützen.
- Elternhaus und Schule haben je eigene Möglichkeiten, Kinder und Jugendliche derart zu konditionieren, dass sie in angemessener Weise den Gefahren aus der Computerwelt begegnen können.

Mit einem Dilemma hat dabei jede Erziehungsbemühung ebenso wie diese Abhandlung zu kämpfen: Gefahren und Gegenmaßnahmen sollen so genau wie möglich benannt werden, ohne aber Neugier auf das Verbotene zu wecken oder gar Werbung dafür zu betreiben.

Gliederung des Dossiers

Die folgenden Überlegungen für den Umgang mit den genannten gefährlichen Themen sind gleichförmig aufgebaut, so dass die wesentlichen Aussagen schnell aufgeschlagen werden können:

Skizzenhafte Beschreibung einschlägiger Beispiele

Kurze Darstellung des Gefährdungspotenzials

Empfehlungen

Darstellung der Gesetzeslage

Die jeweilige Gesetzeslage wird durch Auszüge aus einschlägigen Texten verdeutlicht. Diese Texte sind online zugänglich:

Links: Gesetzestexte im Internet

Strafgesetzbuch (StGB):
http://bundesrecht.juris.de/bundesrecht/stgb/index.html

Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV):
www.schure.de/22620/jmstv.htm

Jugendschutzgesetz (JuSchG):
http://bundesrecht.juris.de/bundesrecht/juschg/

Sexualität, Erotik, Pornografie

Bestimmte schriftliche, zeichnerische, fotografische und filmische Darstellungen sexueller Verhaltensweisen stören Kinder und Jugendliche nachhaltig in ihrer persönlichen Entwicklung. Dies liegt teils in der Eigenart der Darstellung, teils im Fehlen natürlicher emotionaler Einbindung in eine zwischenmenschliche Beziehung. Deshalb können Heranwachsende ein gestörtes Verhältnis zur Sexualität aufbauen oder falsche Wertvorstellungen entwickeln.
Hieraus können im späteren Leben erhebliche Konflikte mit der eigenen sexuellen Identität oder der in unserer Gesellschaft vorherrschenden Haltung zur Sexualität erwachsen. Das gesellschaftliche Interesse an sexuellen Traditionen und deren Einhaltung manifestiert sich nicht zuletzt in der Herausbildung bestimmter Gesetze.

Skizzenhafte Beschreibung einschlägiger Beispiele

Pornografie ist in der realen Welt weit verbreitet. Meist verbergen sich solche Angebote jedoch unter dem Ladentisch oder in speziellen, ab 18 Jahren zugänglichen Geschäften. Minderjährige kommen im Normalfall an einschlägiges Material nicht heran. Im Internet verhält es sich jedoch anders. Bei der Recherche mittels einer Suchmaschine können auch bei scheinbar harmlosen Suchbegriffen unerwartete Ergebnisse aus dem Bereich der Pornografie präsentiert werden. Manchem Link ist in der Tat nicht anzusehen, was sich auf der verlinkten Seite zeigt. Deshalb können Kinder und Jugendliche ungewollt mit Darstellungen konfrontiert werden, auf die sie nicht vorbereitet sind und die für ihren persönlichen Entwicklungsstand sowie ganz allgemein für die menschliche, sittliche Integrität schädlich sind. Das Internet hält eine Vielzahl pornografischer Angebote bereit, mit denen in der Erwachsenenwelt umfangreiche Geschäfte gemacht werden. Auch

wenn ansatzweise versucht wird, Kinder und Jugendliche durch Passwörter von diesen für sie schädlichen Angeboten auszuschließen, sind Abbildungen aller denkbaren Perversionen manchmal nur einen Mausklick von harmlosen Webseiten entfernt und für Kinder und Jugendliche leicht zugänglich. Das Gesetz verbietet es, Abbildungen von sexuellen Handlungen für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren zugänglich zu machen.

Kurze Darstellung des Gefährdungspotenzials

Pornographische Schriften und Abbildungen können im Internet auch von Personen unter 18 Jahren leicht eingesehen werden. Daher machen sich Anbieter einschlägiger Texte und Bilder in Deutschland strafbar, wenn diese Minderjährigen zugänglich gemacht werden.
Deutsche Gesetze greifen jedoch im Ausland nicht. Anbieter mit Sitz irgendwo außerhalb Deutschlands sind durch die deutsche Justiz und Strafverfolgung meist nicht erreichbar. Über das Internet, das bekanntlich keine Grenzen kennt, kommen einschlägige Inhalte mehr oder weniger ungehindert auch auf deutsche Computerbildschirme.
Zwar haben sich einige deutsche Suchdienste verpflichtet, bestimmte gefährliche Inhalte nicht weiterzugeben. Provider, die eigene Inhalte anbieten, sind in Deutschland verpflichtet, pornografische Inhalte zu sperren bzw. zu beseitigen. Dennoch kommt es immer wieder vor, dass einige verbotene Seiten zu spät oder gar nicht bemerkt und gegebenenfalls Minderjährige damit konfrontiert werden.

Empfehlungen

- Kinder und Jugendliche müssen wissen, dass Pornografie etwas anderes ist als z. B. die Abbildung von Menschen, die harmlose Zärtlichkeiten austauschen. Und sie müssen wissen, dass Pornografie für sie schädlich und daher verboten ist. Es muss ihnen unmissverständlich klar sein, dass die Einhaltung dieses Verbots von Eltern, Lehrer und der Polizei überwacht wird und bei Nichtbeachtung bestimmte Konsequenzen nach sich zieht.
- Eltern sollten ihre Kinder nicht allein im Internet surfen lassen. Sie sollten ihren Kindern regelmäßig über die Schultern schauen und mit ihnen über ihre Aktivitäten im Internet sprechen.
- In der Schule muss eine aktive Aufsicht dafür Sorge tragen, dass Schülerinnen und Schüler nicht ungewollt mit pornografischen und anderen jugendgefährdenden Angeboten konfrontiert werden. Dies ist eine Dienstpflicht der zuständigen Lehrkraft.
- Unter keinen Umständen darf nach verbotenen Inhalten aktiv gesucht

werden! Abgesehen von den juristischen Folgen, die dies nach sich ziehen kann, sollte man auch bedenken, dass eine erhöhte Nachfrage auch eine Erhöhung des Angebots nach sich zieht.

- Kinder und Jugendliche sollen Abbildungen, die sie verstören, nicht auf sich wirken lassen, sondern sofort wegklicken. Wenn das nicht geht („Popup-Fenster"), ist das Abschalten des Computers eine radikale, aber wirksame Lösung.
- Auf keinen Fall dürfen pornografische Darstellungen herunter geladen werden. Dies kann im Berufsleben zur sofortigen Kündigung führen. In der Schule stellt es einen ernsten Verstoß gegen die Schulordnung dar. Zudem stellt schon allein der Besitz kinderpornografischer Darstellungen auf der Festplatte einen Straftatbestand dar.
- Kinder und Jugendliche sollen ihre Eltern bzw. in der Schule ihre Lehrkräfte informieren, wenn sie unerwartet auf gefährliche Seiten gestoßen sind. Dazu dürfen sie keine Angst vor möglichen Strafen haben, sondern sollen sich bewusst sein, dass Eltern und Lehrer zu ihrem Schutz da sind.
- Bei wiederholter Belästigung oder als besonders gemein und gefährlich empfundener Aufdringlichkeit pornografischer Angebote ist professionelle Hilfe nötig. In diesem Fall ist eine Anzeige bei der Polizei angemessen:

Darstellung der Gesetzeslage

§ 184 StGB *(Strafgesetzbuch):*
Verbreitung pornographischer Schriften

(1) Wer pornographische Schriften 1. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht, [...] wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft. Die weiteren Absätze und Sätze dies Paragraphen erläutern diese Grundregel eingehender

§18 JuSchG *(Jugendschutzgesetz):*
Liste jugendgefährdender Medien

(1) Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.

> ***§4 JMStV*** *(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag):*
> ***Unzulässige Angebote***
> *(1) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote un zulässig, wenn sie [...] 9. Kinder oder Jugendliche in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen, 10. pornografisch sind und Gewalttätigkeiten, den sexuellen Missbrauch von Kindern oder Jugendlichen oder sexuelle Handlungen von Menschen mit Tieren zum Gegenstand haben; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen [...].*

Gewalttätigkeit, Gewaltverherrlichung und Hass

Aggression ist ein natürlicher Bestandteil menschlichen Verhaltens. Allerdings haben die meisten Menschen unseres aufgeklärten Zeitalters gelernt, mit ihrer angeborenen Aggression so umzugehen, dass die dadurch frei werdenden Kräfte in positive Verhaltensweisen umgesetzt werden. Ein klassisches Beispiel hierfür ist der notwendige Kampfgeist im Sport.
Aggression mündet dann in Gewalt und wirkt jugendgefährdend, wenn ihre Ausübung oder Darstellung zum reinen Selbstzweck wird oder wenn die Gewalt verherrlicht wird, indem ihre negativen Auswirkungen in einem positiven Licht gezeigt werden. Oft verbinden sich solche Gewaltdarstellungen mit politisch extremen Einstellungen, dem Hass gegen bestimmte Minderheiten, der Diskriminierung von Menschen bestimmten Geschlechts, bestimmter Hautfarbe, bestimmter Herkunft oder bestimmter Religion. Medial vermittelte Gewalt in Film, Fernsehen, Computerspiel und Internet darf deshalb nicht auf ungeschützte Minderjährige treffen.

Skizzenhafte Beschreibung einschlägiger Beispiele

Auch wenn verherrlichende Darstellungen von Gewalt und Hass im Internet eine untergeordnete Rolle spielen, so finden sich dennoch einschlägige Seiten, die gegen gesetzliche Bestimmungen verstoßen.

Oft werden diese Seiten von extremistischen oder kriminellen Gruppen ins Netz gestellt, es gibt aber auch bestimmte Spiele- und Filmhersteller, die mit entsprechenden Darstellungen für ihre Produkte Werbung machen wollen.
Verboten sind Darstellungen, in denen Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird. Das heißt, in solchen Darstellungen ist die Gewaltanwendung das Hauptthema und Leitmotiv. Gewalt wird darin als vorrangiges Konfliktlösungsmittel propagiert, wobei überwiegend auch die Brutalität der Gewaltdarstellung in den Vordergrund gestellt wird.
Gelegentlich wird die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache als völlig selbstverständlich und üblich dargestellt. In Wahrheit werden jedoch Recht und Ordnung negiert, wenn Selbstjustiz als einziges probates Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit gezeigt wird. Auch die detaillierte Schilderung von Mord- und Metzelszenen („Splattermovies“, das sind blutrünstige Horrorfilme) als Selbstzweck fällt unter die oben genannten Verbote. Damit verbunden sind farbige, großformatige Abbildungen blutender Wunden, deutlich hörbare Schreie oder eine zynische oder vermeintlich komische Kommentierung des Leidens und Sterbens der Opfer.

Kurze Darstellung des Gefährdungspotenzials

Mit Sicherheit ist zu sagen, dass Gewaltverherrlichung auf Kinder und Jugendliche eine verheerende Wirkung hat. Schon das vermeintlich harmlose Vorabendprogramm des Fernsehens baut mit Diebstahl und Mord, Betrug und Ehebruch eine Scheinwelt auf, in der offensichtlich abzulehnende Werte als allgemein akzeptiert vorgegaukelt werden. Heranwachsende, die die Diskrepanz zwischen gezeigter und realer Wirklichkeit noch nicht als spannend und unterhaltend empfinden können, machen sich die falschen Werte möglicherweise zu eigen, werden sittlich desorientiert und neigen zu Verhaltensstörungen. Diese können sich zum Beispiel in einer herabgesetzten Hemmschwelle gegenüber eigener Gewaltanwendung zeigen.
Kinder und Jugendliche, für die die Anwendung von Gewalt durch mediale Vermittlung alltäglich geworden ist, werden in ihrem Verhalten ebenso zu Gewalttätigkeit neigen und gegenüber dem Leid, das sie verursachen, abstumpfen. Diese Verrohung schreitet umso schneller voran, als sie aus entsprechenden Darstellungen lernen, dass Gewaltanwendung scheinbar ein erfolgreiches Mittel zur Durchsetzung eigener Ansprüche ist.

Die bloße Gewaltverherrlichung wirkt an sich schon verstörend auf Kinder und Jugendliche, die im Normalfall in einem geschützten Bereich, dem Zuhause aufwachsen, wo sie sich sicher fühlen sollen und dürfen. Noch gefährlicher kommt die Gewaltverherrlichung daher, wenn sie sich bestimmter Rechtfertigungsmuster bedient. Das Klischee vom Sheriff, der in „seiner" Stadt Gesetz, Richter und Henker in einer Person ist, zu der die Schwachen und Schutzbedürftigen aufblicken, lässt die Grenze zwischen legaler Staatsgewalt und illegaler Selbstjustiz verschwimmen. Diesen Effekt machen sich auch extremistische Gruppen zunutze, die eine übergesetzliche Vollmacht für sich reklamieren, um unter diesem Deckmantel Terror und Gewalt gegenüber politisch Andersdenkenden oder missliebigen Minderheiten zu verbreiten. Kinder und Jugendliche sind der politischen Beeinflussung durch Gewaltdarstellungen meist hilflos ausgeliefert.

Empfehlungen

- Kinder und Jugendliche müssen lernen, dass Gewaltverherrlichung in unserer Kultur unerwünscht und für sie schädlich ist. Deshalb muss ihnen die Beschäftigung mit intensiven Gewaltdarstellungen unmissverständlich verboten werden. Die Einhaltung dieses Verbots muss überwacht werden und bei Nichtbeachtung bestimmte Konsequenzen nach sich ziehen.
- Eltern sollten ihre Kinder bei den ersten Ausflügen ins Internet unbedingt begleiten und mit ihnen über die vielfältigen Gefahren, die im Internet immer nur einen Mausklick weit entfernt sind, sprechen.
- Eltern sollten ihre Kinder nicht allein im Internet surfen lassen. Sie sollten ihren Kindern regelmäßig über die Schultern schauen und mit ihnen über ihre Aktivitäten im Internet sprechen.
- In der Schule muss eine aktive Aufsicht dafür Sorge tragen, dass Schülerinnen und Schüler nicht ungewollt mit Gewalt verherrlichenden Angeboten konfrontiert werden. Dies ist eine Dienstpflicht der zuständigen Lehrkraft.
- Kinder und Jugendliche sollen Abbildungen, die sie verstören, nicht studieren, sondern sofort wegklicken. Wenn das nicht geht („Popup-Fenster"), ist das Abschalten des Computers eine radikale, aber wirksame Lösung.
- Kinder und Jugendliche sollen ihre Eltern bzw. in der Schule ihre Lehrer informieren, wenn sie unerwartet auf gefährliche Seiten gestoßen sind. Dazu dürfen sie keine Angst vor möglichen Strafen haben, sondern sollen sich bewusst sein, dass Eltern und Lehrer zu ihrem Schutz da sind.

➜ Bei wiederholter Belästigung oder als besonders gemein und gefährlich empfundener Aufdringlichkeit Gewalt verherrlichender Angebote ist professionelle Hilfe nötig. In diesem Fall ist eine Anzeige bei der Polizei angemessen.

Darstellung der Gesetzeslage

§ 131 StGB *(Strafgesetzbuch):*
Gewaltdarstellung

(1) Wer Schriften (§ 11 Abs. 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt [...], wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

§ 11 (3) StGB: *Den Schriften stehen Ton- und Bildträger, Datenspeicher, Abbildungen und andere Darstellungen in denjenigen Vorschriften gleich, die auf diesen Absatz verweisen.*

§18 JuSchG *(Jugendschutzgesetz):*
Liste jugendgefährdender Medien

(1) Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.

§ 4 JMStV *(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag):*
Unzulässige Angebote

(1) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote unzulässig, wenn sie [...]

3. zum Hass gegen Teile der Bevölkerung oder gegen eine nationale, rassische, religiöse oder durch ihr Volkstum bestimmte Gruppe aufstacheln, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordern oder die Menschenwürde anderer dadurch angreifen, dass Teile der Bevölkerung oder eine vorbezeichnete Gruppe beschimpft, böswillig verächtlich gemacht oder verleumdet werden, [...]

5. grausame und sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen, [...]

(2) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote ferner unzulässig, wenn sie [...]

3. *offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit unter Berücksichtigung der besonderen Wirkungsform des Verbreitungsmediums schwer zu gefährden.*

Rassismus und politischer Extremismus

Respekt vor der Meinung Andersdenkender gehört zu unserer politischen und demokratischen Kultur. Dieser Pluralismus der Auffassungen hat jedoch nur Bestand, solange die Möglichkeit zur Vielfalt an sich nicht geleugnet wird. Einzelne Weltanschauungen, die diese freiheitlich-demokratische Grundordnung abschaffen wollen, stellen sich außerhalb des Grundkonsenses unserer Gesellschaft. Sie werden deshalb als politisch extrem gekennzeichnet, weil sie das Gleichgewicht unserer staatlichen Ordnung aus den Angeln heben wollen.
Rassismus erlebte etwa im System der Apartheid einen schrecklichen Höhepunkt. Extreme Einstellungen wie etwa Rassismus setzen sich selbst absolut und lassen keine andere Meinung neben sich gelten. Ideologische Verblendung und Scheuklappendenken werden dann zu einer Gefahr für die Allgemeinheit, wenn sie in Verbindung mit Gewaltbereitschaft Macht über andere Menschen, vor allem Heranwachsende und Jugendliche, gewinnt.
Kinder und Jugendliche, die auf der Suche nach Orientierung das Internet nutzen, können ungewollt auf Web-Seiten stoßen, auf denen für eine bestimmte Gruppierung oder Weltanschauung geworben wird. Ohne Halt gebende Beratung werden sie aufgefordert, extremen oder fanatischen Äußerungen beizupflichten, weiteres Propagandamaterial zu bestellen, persönliche Daten wie Adresse, Kontonummer oder Telefonnummer anzugeben oder sich mit Gleichgesinnten zu treffen. Die Kontaktaufnahme im Internet ist dabei oft verführerisch leicht gemacht und verleitet einen Jugendlichen dazu, in seinem Leichtsinn eine Aktion in Gang zu setzen, aus der er sich allein nicht so schnell wieder befreien kann.

Skizzenhafte Beschreibung einschlägiger Beispiele

Die Zeiten, in denen politischer Linksextremismus von sich reden machte, sind weitgehend vorbei. Seit dem Wendejahr 1989 und der offensichtlichen Niederlage marxistisch-leninistischen Denkens in Osteuropa hat diese Ideologie viel von ihrer Faszination verloren. Dagegen häufen sich in den letzten Jahren Straftaten mit rechtsextremistischem und ausländerfeindlichem Hintergrund. NS-Ideologie wird häufig in Erlebnis- und Erinnerungsbüchern sowie auf CDs, in Computerspielen und im Internet verbreitet. Dabei verbinden sich NS-Tendenzen mit rassistischen Tönen. Ausländerhass wird geschürt mit Hetzparolen. In einem einschlägigen Computerspiel kommt es z. B. darauf an, ein Konzentrationslager nach NS-Methoden zu führen.
In manchen Medien wird für die Idee des Nationalsozialismus, seine Rassenlehre, sein autoritäres Führerprinzip, sein Volkserziehungsprogramm, seine Kriegsbereitschaft und seine Kriegsführung geworben. Sie werten das NS-Regime durch verfälschte oder unvollständige Informationen auf und stellen Adolf Hitler und seine Parteigenossen als Vorbilder oder tragische Helden hin. Hass wird geschürt durch die verächtliche Darstellung von Menschen einer anderen Rasse, Nation oder Glaubensgemeinschaft und deren massive Diskriminierung.
Leider werden entsprechende Angebote begleitet durch eine an vielen Stammtischen und in bestimmten Kreisen mehr oder weniger latent verbreitete öffentliche Meinung, die oft unwidersprochen bleibt. Vor diesem Hintergrund sind politisch extremistische Seiten im Internet besonders gefährlich, weil sie durch Familie, Freundes- und Bekanntenkreis Bestätigung und Verstärkung erfahren können.

Kurze Darstellung des Gefährdungspotenzials

Verfassungsfeindliche Medien, d.h. also rechtsradikale ebenso wie betont neonazistische Medien sind sozialethisch desorientierend. Die verhältnismäßig umfangreiche Gesetzgebung zu diesem Thema spiegelt die große Gefahr für Staat und Gesellschaft wider, die von politischem Extremismus ausgeht. Gerade Heranwachsende und Jugendliche, die in ihren Überzeugungen und ihrer Urteilsfähigkeit noch nicht gefestigt sind, können durch extremistische Propaganda leicht beeinflusst werden. Webseiten, Lieder und Computerspiele können auf Jugendliche in besonderer Weise beeinflussend und prägend wirken. Oft gaukelt solche Propaganda einfache und schnelle Lösungsmöglichkeiten vor für Probleme, mit denen junge Menschen konfrontiert werden: Arbeitslosigkeit, sozialer Neid, Angst vor dem Fremden und

Unbekannten. Mit scheinbar starken Parolen werden solche Hindernisse nicht bewältigt, sondern „aus dem Weg geräumt“. Die Faszination, die die Zugehörigkeit zu einer starken und vermeintlich erfolgreichen Gruppe ausübt, verleitet manche Menschen, vor allem Heranwachsende, zur Bereitschaft und zur Entscheidung, sich einer solchen Gruppe anzuschließen.

Dabei ist den Betroffenen oft nicht bewusst, dass ihr Verhalten strafbar ist, z. B. der Umgang mit Symbolen des Nationalsozialismus. Später stehen die Betroffenen so stark unter dem Einfluss der jeweiligen Ideologie, dass sie vernünftigen Argumenten kaum mehr zugänglich sind und nur schwer wieder aus einer fatalen Verbindung herauszulösen sind. Deshalb ist es notwendig, Kinder und Jugendliche vor extremistischen und verfassungsfeindlichen Irrlehren zu schützen.

Empfehlungen

Kinder und Jugendliche müssen wissen, dass politischer Extremismus und Rassismus unter Strafe stehen. Stärker als die Angst vor Strafe kann aber die altersgemäße Wertschätzung unserer freiheitlich-demokratischen Grundordnung vor schädlichen, ideologischen Einflüssen schützen.

Eltern sollten ihre Kinder bei den ersten Ausflügen ins Internet unbedingt begleiten und mit ihnen über die vielfältigen Gefahren, die im Internet immer nur einen Mausklick weit entfernt sind, sprechen. Kinder und Jugendliche sollen ihre Eltern bzw. in der Schule ihre Lehrer informieren, wenn sie unerwartet auf extremistische Seiten gestoßen sind.

Im schulischen Bereich muss die unkontrollierte Beschäftigung mit verfassungsfeindlichen Inhalten klar verboten sein. Eine Zuwiderhandlung muss geeignete Konsequenzen nach sich ziehen.

Besonders gemein und gefährlich empfundene Angebote sollten zur Anzeige bei der Polizei gebracht werden.

Literaturempfehlung

Für genauere Informationen ist die folgende Handreichung zu empfehlen: Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (Hg.): *Politischer Radikalismus bei Jugendlichen. Möglichkeiten der Prävention an Schulen und Erziehung zur Toleranz.* München 2005. Bezugsmöglichkeit: Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit

Link

Internet: ***www.km.bayern.de/blz***,
E-Mail: ***landeszentrale@stmuk.bayern.de***

Darstellung der Gesetzeslage

§ 131 StGB *(Strafgesetzbuch):* ***Verbreiten von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen***

(1) Wer Propagandamittel

1. einer vom Bundesverfassungsgericht für verfassungswidrig erklärten Partei oder einer Partei oder Vereinigung, von der unanfechtbar festgestellt ist, dass sie Ersatzorganisation einer solchen Partei ist,

2. einer Vereinigung, die unanfechtbar verboten ist, weil sie sich gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder gegen den Gedanken der Völkerverständigung richtet, oder von der unanfechtbar festgestellt ist, dass sie Ersatzorganisation einer solchen verbotenen Vereinigung ist,

3. einer Regierung, Vereinigung oder Einrichtung außerhalb des räumlichen Geltungsbereichs dieses Gesetzes, die für die Zwecke einer der in den Nummern 1 und 2 bezeichneten Parteien oder Vereinigungen tätig ist, oder

4. Propagandamittel, die nach ihrem Inhalt dazu bestimmt sind, Bestrebungen einer ehemaligen nationalsozialistischen Organisation fortzusetzen, im Inland verbreitet oder zur Verbreitung im Inland oder Ausland herstellt, vorrätig hält, einführt oder ausführt oder in Datenspeichern öffentlich zugänglich macht, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

§ 130 StGB: *(Strafgesetzbuch):*
Volksverhetzung

(1) Wer in einer Weise, die geeignet ist, den öffentlichen Frieden zu stören,

1. zum Hass gegen Teile der Bevölkerung aufstachelt oder zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordert oder

2. die Menschenwürde anderer dadurch angreift, dass er Teile der Bevölkerung beschimpft, böswillig verächtlich macht oder verleumdet, wird mit Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren bestraft.

(2) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer

1. Schriften, die zum Hass gegen Teile der Bevölkerung oder gegen eine nationale, rassische, religiöse oder durch ihr Volkstum bestimmte Gruppe aufstacheln, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordern oder die Menschenwürde anderer dadurch angreifen, dass Teile der Bevölkerung oder eine vorbezeichnete Gruppe beschimpft, böswillig verächtlich gemacht oder verleumdet werden,

a) verbreitet,

b) öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht,

c) einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht oder

d) herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Buchstaben a bis c zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen, oder

2. eine Darbietung des in Nummer 1 bezeichneten Inhalts durch Rundfunk, Medien- oder Teledienste verbreitet.

(3) Mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer eine unter der Herrschaft des Nationalsozialismus begangene Handlung der in § 6 Abs. 1 des Völkerstrafgesetzbuches bezeichneten Art in einer Weise, die geeignet ist, den öffentlichen Frieden zu stören, öffentlich oder in einer Versammlung billigt, leugnet oder verharmlost.

***§ 18 JuSchG** (Jugendschutzgesetz):*
Liste jugendgefährdender Medien

(1) Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.

***§ 4JMStV** (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag):*
Unzulässige Angebote

(1) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote unzulässig, wenn sie

1. Propagandamittel im Sinne des § 86 des Strafgesetzbuches darstellen, deren Inhalt gegen die freiheitliche demokratische Grundordnung oder den Gedanken der Völkerverständigung gerichtet ist,

2. Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen im Sinne des § 86a des Strafgesetzbuches verwenden,

3. zum Hass gegen Teile der Bevölkerung oder gegen eine nationale, rassische, religiöse oder durch ihr Volkstum bestimmte Gruppe aufstacheln, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordern oder die Menschenwürde anderer dadurch angreifen, dass Teile der Bevölkerung oder eine vorbezeichnete Gruppe beschimpft, böswillig verächtlich gemacht oder verleumdet werden,

4. eine unter der Herrschaft des Nationalsozialismus begangene Handlung der in § 6 Abs. 1 und § 7 Abs. 1 des Völkerstrafgesetzbuches bezeichneten Art in einer Weise, die geeignet ist, den öffentlichen Frieden zu stören, leugnen oder verharmlosen.

Fanatismus und religiöser Extremismus

Seit den Terroranschlägen vom 11. September 2001 ist der religiöse Fanatismus ins Blickfeld der westlichen Welt gerückt.
Manchmal sind die Grenzen zwischen politischem und religiösem Extremismus fließend. Gewaltbereite Gruppen aller Couleur bauen heute weltweite Netzwerke auf und unterstützen sich gegenseitig. Oft stellen sie Pläne und Anleitungen für verbrecherische Aktivitäten, aber auch Listen mit Zielen oder Fotos und Videos von ihren Taten ins Internet.Gefährliche Sekten und Kulte auch ohne terroristischen Hintergrund nutzen das Internet oft als interne Kommunikationsplattform und Medium der Selbstdarstellung und Werbung.
Kinder und Jugendliche, die auf der Suche nach Orientierung das Internet nutzen, können ungewollt auf Web-Seiten stoßen, auf denen für eine bestimmte Gruppierung Werbung gemacht wird. Ohne Halt gebende Beratung werden sie aufgefordert, extremen oder fanatischen Äußerungen beizupflichten, weiteres Propagandamaterial zu bestellen, persönliche Daten wie Adresse, Kontonummer oder Telefonnummer anzugeben oder sich mit Gleichgesinnten zu treffen. Die Kontaktaufnahme durch Mausklick ist dabei verführerisch leicht gemacht und schnell hat ein Jugendlicher in seinem Leichtsinn eine Aktion in Gang gesetzt, aus der er sich allein nicht so schnell wieder befreien kann.

Skizzenhafte Beschreibung einschlägiger Beispiele

Religiöser Fanatismus, der zugleich politisch motiviert und unter Umständen verfassungsfeindlich ist, lässt sich durch die Gesetzeslage verhältnismäßig eindeutig definieren. Schwieriger wird die Entscheidung bei überwiegend unpolitischen, fanatisch-religiösen Aktivitäten. Eine Gefährdung geht von bestimmten Sekten aus, die die Freiheit der Person missachten und in Wahrheit die materielle Ausbeutung ihrer Mitglieder zum Ziel haben. Satanistische Gruppen und mystische Kulte ziehen manche Menschen in ihren Bann. Das Internet ist ein wichtiges Verbreitungsmedium für okkulte und potenziell gefährliche Weltanschauungen. Musik (Liedtexte), Bilder und Filme bilden oft den Einstieg in eine entsprechende Gesellschaft. Die Gefährdung ist nicht jugendspezifisch, aber Jugendliche lassen sich ganz allgemein leichter manipulieren und für Kulte und Sekten rekrutieren.
An den folgenden Symptomen kann man die Wirkungsweise und Gefährlichkeit religiös motivierter extremistischer Gruppen erkennen:

Woran kann man erkennen, dass ein Jugendlicher von einer möglicherweise gefährlichen Gruppe beeinflusst wird?

- Er zieht sich von der Familie und Freunden zurück, ist kaum mehr ansprechbar.
- Er verkehrt plötzlich in einem völlig anderen Bekannten- und Freundeskreis.
- Sein Verhalten, seine Anschauungen und seine Kleidung verändern sich auffallend.
- Sein Verhalten wirkt aggressiv, kompromisslos und für Außenstehende unverständlich.
- Er braucht auffallend viel Geld, pumpt Verwandte und Freunde an und stiehlt bzw. veruntreut Geld.
- Im Extremfall „verschwindet“ der Betreffende, das heißt, er zieht von zuhause fort und ist nicht mehr erreichbar.

Woran kann man erkennen, ob eine Gruppierung für ihre Mitglieder gefährlich ist?

- Es herrscht enormer Gruppenzwang vor, der die freie Entfaltung der Persönlichkeit einengt.
- Ein Austritt aus der Gruppierung wird durch Verbote, Strafen und strenge Maßregelungen erschwert oder verhindert.
- Es gibt keine oder nur rudimentäre Fürsorge für in Not geratene Mitglieder. Kranke, schwache, alte oder behinderte Mitglieder werden „fallen gelassen“.
- Mitglieder werden finanziell ausgebeutet. Dazu gehört auch die Ausbeutung ihrer Arbeitskraft, indem sie etwa zu umfangreichen Werbemaßnahmen gezwungen werden.
- Es besteht ein Zwang zu Verhaltensweisen, die die Gesundheit oder die Psyche schädigen: Einnahme von Drogen, schmerzhafte oder blutige Rituale, übermäßiges Fasten oder ausgedehnte Meditationsübungen bis hin zu Gehirnwäsche.

Kurze Darstellung des Gefährdungspotenzials

Große Gefahr besteht für Heranwachsende und Menschen, die wenig oder keinen Halt in einer „normalen“ Gesellschaft haben. Gerade Jugendliche, die noch nach Orientierung und Werten für ihr Leben suchen, lassen sich von anscheinend klaren Anordnungen und Maßstäben faszinieren. Wenn geeignete Vergleichsmaßstäbe durch schulische Erziehung und geordnetes Elternhaus bzw. Familienleben fehlen, können labile Jugendliche in meist straff organisierten fanatischen Gruppierungen den gesuchten Halt finden.

Okkultistische Gemeinschaften, bestimmte Sekten und andere fanatische Gruppierungen können desorientierend wirken und die Entwicklung junger Menschen zu verantwortungsbewussten Mitgliedern der Gesellschaft behindern. Deshalb besteht die größte Gefahr, die von den angesprochenen Gruppierungen ausgeht, für die Jugendlichen selbst, die sich aus Neugier auf eine unbekannte Welt einlassen und sich aus eigener Kraft nicht mehr aus ihrem Bann lösen können.

Empfehlungen

- Kinder und Jugendliche müssen wissen, dass religiöser Extremismus und Fanatismus in bestimmten Fällen unter Strafe stehen. Stärker als die Angst vor Strafe kann aber eine Erziehung zu Selbstbewusstsein und kritischer Distanz schützen.
- Eltern sollten ihre Kinder bei den ersten Ausflügen ins Internet unbedingt begleiten und mit ihnen über die vielfältigen Gefahren, die im Internet immer nur einen Mausklick weit entfernt sind, sprechen.
- Kinder und Jugendliche sollen ihre Eltern bzw. in der Schule ihre Lehrkräfte informieren, wenn sie unerwartet auf verstörende Angebote fanatischer religiöser Gruppierungen stoßen.
- Eltern sollten ihre Kinder nicht allein im Internet surfen lassen. Sie sollten ihren Kindern regelmäßig über die Schultern schauen und mit ihnen über ihre Aktivitäten im Internet sprechen.
- In der Schule muss eine aktive Aufsicht dafür Sorge tragen, dass Schülerinnen und Schüler nicht ungewollt mit problematischen Angeboten konfrontiert werden. Dies ist eine Dienstpflicht der zuständigen Lehrkraft.
- Besonders gemein und gefährlich empfundene Angebote sollten zur Anzeige bei der Polizei gebracht werden. Die christlichen Kirchen unterhalten Anlaufstellen für Fragen zu Sekten und sektiererischen Gruppen, z. B. das Informations- und Beratungsangebot der evangelisch-lutherischen Landeskirche in Bayern: ***www.bayern-evangelisch.de/sekten.htm***.

Literaturempfehlung

- Besonders empfehlenswert ist auch die folgende Veröffentlichung: Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (Hg.): *Gefahren auf dem Psychomarkt. Handreichung zur Prävention an bayerischen Schulen. Bd. 1* (mit Medienkatalog). München 2002.
- Auf den Seiten der Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport stehen stets aktuelle Daten zum Thema bereit.

Link

www.sensjs.berlin.de/familie/sog_sekten_psychogruppen/thema_sog_sekten.asp

Darstellung der Gesetzeslage

Artikel 4 GG *(Grundgesetz):*

(1) Die Freiheit des Glaubens, des Gewissens und die Freiheit des religiösen und weltanschaulichen Bekenntnisses sind unverletzlich.

(2) Die ungestörte Religionsausübung wird gewährleistet.

§ 130 StGB *(Strafgesetzbuch):*

Volksverhetzung

(1) Wer in einer Weise, die geeignet ist, den öffentlichen Frieden zu stören,

1. zum Hass gegen Teile der Bevölkerung aufstachelt oder zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordert oder

2. die Menschenwürde anderer dadurch angreift, dass er Teile der Bevölkerung beschimpft, böswillig verächtlich macht oder verleumdet, wird mit Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren bestraft.

(2) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer

1. Schriften, die zum Hass gegen Teile der Bevölkerung oder gegen eine nationale, rassische, religiöse oder durch ihr Volkstum bestimmte Gruppe aufstacheln, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordern oder die Menschenwürde anderer dadurch angreifen, dass Teile der Bevölkerung oder eine vorbezeichnete Gruppe beschimpft, böswillig verächtlich gemacht oder verleumdet werden,

a) verbreitet,

b) öffentlich ausstellt, anschlägt, vorführt oder sonst zugänglich macht,

c) einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht oder

d) herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, ankündigt, anpreist, einzuführen oder auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Buchstaben a bis c zu verwenden oder einem anderen eine solche Verwendung zu ermöglichen, oder

2. eine Darbietung des in Nummer 1 bezeichneten Inhalts durch Rundfunk, Medien- oder Teledienste verbreitet.

§ 18 JuSchG *(Jugendschutzgesetz):*

Liste jugendgefährdender Medien

(1) Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien.

§ 4JMStV *(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag):* ***Unzulässige Angebote***

(1) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote unzulässig, wenn sie

1. *Propagandamittel im Sinne des § 86 des Strafgesetzbuches darstellen, deren Inhalt gegen die freiheitliche demokratische Grundordnung oder den Gedanken der Völkerverständigung gerichtet ist,*
2. *Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen im Sinne des § 86a des Strafgesetzbuches verwenden,*
3. *zum Hass gegen Teile der Bevölkerung oder gegen eine nationale, rassische, religiöse oder durch ihr Volkstum bestimmte Gruppe aufstacheln, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen gegen sie auffordern oder die Menschenwürde anderer dadurch angreifen, dass Teile der Bevölkerung oder eine vorbezeichnete Gruppe beschimpft, böswillig verächtlich gemacht oder verleumdet werden [...].*

Spiel mit dem Tod – Selbstmordforen

Die Beschäftigung mit Selbstmord ist bei pubertierenden Jugendlichen ein häufig zu beobachtendes Phänomen. Erschreckend ist, dass Selbstmord eine der häufigsten Todesursachen des Jugendalters ist. Deshalb gilt es, ein besonderes Augenmerk auf Gefahren zu richten, die in diesem Bereich im Internet drohen. Manche Heranwachsende holen sich unbemerkt von ihren Eltern in Internet-Foren Anleitungen zum Selbstmord. Nur wenige Fachleute wissen um diese Problematik. Meist junge Leute zwischen 13 und 25 Jahren sitzen von Nachmittag bis weit in die Nacht vor ihrem Computer, analysieren in Chaträumen ihre Stimmungen, stellen Fragen zum Suizid, und jeder beliebige Internetnutzer kann sie beantworten.

Vor wenigen Jahren verabredeten sich ein norwegischer Computer-Freak und ein Mädchen aus Österreich im Internet zu einem Treffen in Oslo. Von dort aus reisten sie nach Südnorwegen zum Prekestolen, der 600 Meter tief senkrecht abfällt, und sprangen zusammen in den Abgrund.

Die beiden jungen Menschen, die sich zuvor nie gesehen hatten, planten minutiös ihren gemeinsamen Tod: Anreise, notwendige Ausrüstung, die letzte Fahrt mit einem Taxi, sogar ungewöhnliche Kleidung für den letzten Schritt, der aus dieser Welt hinausführen sollte. Das Schicksal dieser beiden wurde zum Vorbild für ein sehr erfolgreiches Theaterstück von Igor Bauersima: *norway.today*

Skizzenhafte Beschreibung einschlägiger Beispiele

Ein Chatforum kann heute jeder im Internet öffnen. Es gibt Foren zu allen erdenklichen Themen, unter denen manchmal auch akut gefährliche Themen zu finden sind. Viele dieser Kommunikationsplattformen werden über Werbung finanziert. Die Beliebtheit der Chatforen und gleichzeitig ihre Bedenklichkeit rührt von demselben Umstand: Alle Beteiligten bleiben anonym, soweit sie nicht selbst das Geheimnis ihrer Identität lüften.

Während in einem so genannten Chat die Kommunikation noch verhältnismäßig gleichzeitig stattfindet (die Beteiligten treten in Echtzeit miteinander in Verbindung), werden die Gesprächsbeiträge in einem Forum gespeichert und können so auch noch nach Tagen oder länger gelesen werden. Die Beteiligten können länger nachdenken und genauer formulieren als in einem Chat. Die Anonymität jedoch ist hier wie dort gegeben.

Eine geradezu bestürzende Tatsache ist weiterhin, dass Jugendliche, die sich ihren Eltern oder anderen Vertrauenspersonen in ihrer realen Umwelt nicht anvertrauen wollen, oft keine Scheu zeigen, ihre intimsten Ängste, Sorgen oder Wünsche in einem Chat oder Forum zu artikulieren. Hinter der Maske der Anonymität sinkt die natürliche Hemmschwelle z. B. über Selbstmordgedanken zu sprechen. In bestimmten, thematisch gebundenen Chaträumen wird das Thema Suizid eingehend behandelt. Hier verabreden sich Menschen aus unterschiedlichen Gründen zum gemeinsamen Freitod oder geben sich gegenseitig Ratschläge. Eltern, Lehrer oder Seelsorger ahnen oft nicht, in welchen Kreisen die ihnen anvertrauten Jugendlichen verkehren.

Kurze Darstellung des Gefährdungspotenzials

Menschen, die mit ihrem Leben nicht zurecht kommen, brauchen Hilfe. In der Regel sind sie auf Hilfe von anderen Menschen angewiesen, aber genau darin liegt auch ihr größtes Problem: Weil soziale Beziehungen nicht in der erwünschten Weise funktionieren, verlieren sie ihre Lebenslust, und sie können keinen Sinn im Leben finden, ohne echte soziale Beziehungen aufzubauen. Die Anonymität des Internets scheint dieses Problem ein wenig zu entschärfen, weil durch diese Kommunikationsplattform Beziehungen aufgebaut werden können, ohne sich der Gefahr des persönlichen Scheiterns auszusetzen. Andererseits sind die Beziehungen in einem Chatforum immer nur medial vermittelt. Weil das Gegenüber anonym bleibt, kann keine echte Kommunikation wie in einer sozialen Beziehung aufgebaut werden.

Zum Suizid neigende Menschen brauchen echte Hilfe zum Leben, keine Hilfe zum Sterben. Gerade die Motivation solcher „Helfer“ zum Sterben ist als äußerst gefährlich einzustufen. In der Regel treffen sich in Suizidforen weder ausgebildete Psychotherapeuten, Sozialpädagogen oder Seelsorger. Deshalb sind Jugendliche, die sich in ihrer Verzweiflung oder ihrem morbiden Drang zur Weltflucht einem Suizidforum anvertrauen, in den falschen Händen.

Darüber hinaus besteht auch in diesem Bereich Suchtgefahr. Jugendliche, die sich zu Hause unverstanden fühlen, können mehr und mehr in eine Abhängigkeit von anonymen, virtuellen „Freunden“ geraten, die nach und nach den Sinn für die Realität verdrängen und die Kraft zur Bewältigung des eigenen Lebens absorbieren.

Im Durchschnitt sterben in der Bundesrepublik Deutschland jährlich zwischen 11.000 und 12.000 Menschen durch Suizid, wobei zusätzlich von einer hohen Dunkelziffer auszugehen ist. Diese Zahl entspricht ca. 1,3% aller Todesfälle und übersteigt damit die Anzahl der Verkehrstoten bei weitem. In der Altersgruppe der 15- bis 35-jährigen ist der Suizid die zweithäufigste Todesursache (nach dem Unfalltod).

Empfehlungen für den Ernstfall

- Suizidgefahr entsteht meist nicht plötzlich und unerwartet, sondern kündigt sich im Verhalten des Betreffenden an. Eltern und Lehrkräfte sollten sensibel auf solche Signale reagieren. Zum Beispiel sind Fragen zum Thema Selbstmord oder Besuche auf entsprechenden Internetseiten Hinweise auf eine potenzielle Gefährdung.
- In bestimmten Situationen kann es auch auf eine bedrohliche Disposition von Jugendlichen hindeuten, wenn sie sich zurückziehen und scheinbar nicht mehr ansprechbar sind.
- Eltern sollten ihre Kinder bei den ersten Ausflügen ins Internet unbedingt begleiten und mit ihnen über die vielfältigen Gefahren, die im Internet immer nur einen Mausklick weit entfernt sind, sprechen.
- Eltern sollten ihre Kinder nicht allein im Internet surfen oder chatten lassen. Sie sollten ihren Kindern regelmäßig über die Schultern schauen und mit ihnen über ihre Aktivitäten im Internet sprechen. Dabei muss gegebenenfalls auch das Verhalten in Chaträumen zur Sprache kommen.
- In der Schule muss eine aktive Aufsicht dafür Sorge tragen, dass Schülerinnen und Schüler sich nicht aktiv in so genannten Selbstmordforen aufhalten. Dies ist eine Dienstpflicht der zuständigen Lehrkraft. Gegebenenfalls muss auch bei Verdacht sofort professionelle Hilfe (z. B. durch den Schulpsychologen) angefordert werden.

Links

Die christlichen Kirchen unterhalten Anlaufstellen für Menschen in schwierigen Lebenslagen. Die Evangelische Kirche (***www.ekd.de***; ***www.diakonie.de***) und die Katholische Kirche (***www.dbk.de***) stehen auch hinter der Telefonseelsorge, die im Internet unter ***www.telefonseelsorge.de/index.html*** erreichbar ist.

Darstellung der Gesetzeslage

*Mit den Mitteln des positivistischen Gesetzes ist dem Todesverlangen junger Menschen kaum beizukommen. Die Gesetzgebung zu Mord bzw. Beihilfe zu Mord scheint hier nicht zu greifen. Auch die Bestimmungen des **§4 JMStV** beziehen sich auf gewerbliche Angebote, nicht aber auf Chaträume und Foren.*

***§ 323c StGB** (Strafgesetzbuch):*
Unterlassene Hilfeleistung
Wer bei Unglücksfällen oder gemeiner Gefahr oder Not nicht Hilfe leistet, obwohl dies erforderlich und ihm den Umständen nach zuzumuten, insbesondere ohne erhebliche eigene Gefahr und ohne Verletzung anderer wichtiger Pflichten möglich ist, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

***§ 4 JMStV** (Jugendmedienschutz Staatsvertrag):*
Unzulässige Angebote
(2) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote ferner unzulässig, wenn sie [...] offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit unter Berücksichtigung der besonderen Wirkungsform des Verbreitungsmediums schwer zu gefährden.

Gefangen im Spielenetz

Der Spieltrieb gehört zu den wesentlichen Unterscheidungsmerkmalen des Menschen vom Tier. Spielerisch erobern wir uns als Kinder die Welt. Dennoch gibt es Menschen, bei denen der Spieltrieb übermäßig stark ausgeprägt ist, so dass sie der Spielsucht verfallen. Auch Computerspiele können süchtig machen.
Die Entwicklung der Computertechnik wird zu einem wesentlichen Teil von der Spielewelt vorangetrieben. Immer schnellere Spiele erfordern immer schnellere Prozessoren, genauere Grafikdarstellung, höhere Auflösung und bessere Tonwiedergabe usw. Diese Anforderungen gehen über das weit hinaus, was für Büroanwendungen notwendig wäre. In diesen Sog des „Immer schneller – immer besser“ werden auch manche Computernutzer hineingezogen. „Pong“, eines der ersten Computerspiele, simulierte ein einfaches Tennisspiel auf dem Bildschirm, indem ein weißer Punkt, der Ball, zwischen zwei senkrecht als Schläger beweglichen Strichen hin- und hergesteuert werden konnte. Heutige Spiele sind ungleich komplexer aufgebaut und kommen in der Wirkung ihrer grafischen Darstellung an den realistischen Film heran. Dadurch wird der Spielgenuss, aber auch die Gefahr der Spielsucht erheblich gesteigert.

Skizzenhafte Beschreibung einschlägiger Beispiele

Es gibt verschiedene Spielegenres auf dem Markt, deren Gefahrenpotential entsprechend unterschiedlich einzuschätzen ist. In vielfacher Hinsicht bedenklich erscheinen Spiele, die einerseits gewalttätige oder unsittliche Handlungen in den Vordergrund stellen, und die andererseits Computernutzer süchtig machen können. Besonders gefährlich sind Produkte, bei denen diese beiden Eigenschaften zusammen treffen.

Ein vor wenigen Jahren Aufsehen erregendes Spiel wird auf einer Webseite so beschrieben: „Viele neue Waffen, die 16 Levels werden länger, einzelne Räume kleiner. Fast ausschließlich menschliche Gegner. Der Ballerfaktor spielt eine große Rolle, der Rätselfaktor ist eher einfach. Schöne, zahlreiche Texturen, einige Lichteffekte und Fahrzeuge. […] .“ (Zitiert nach dem unter folgender Adresse zu findenden Beitrag ***http://mitglied.lycos.de/larastombraider1984/*** am 16.04.2005). Diese Aussage auf einer „Fan“-Seite gibt ehrlicherweise preis, was an dem Spiel faszinierte: neue Waffen, menschliche Gegner und der „Ballerfaktor“ stehen einem eher einfachen Rätselfaktor gegenüber. Im Vordergrund

stehen also gewalttätige Handlungen, Intelligenzleistungen spielen dagegen keine große Rolle. Ein anderes Spiel, das über die Spielewelt hinaus öffentlich diskutiert wurde, war ein kostenloses Spiel, das ursprünglich als Werbegag für eine Whiskymarke entwickelt wurde. Die Herausforderung bestand darin, rasch möglichst viele Flugtiere abzuschießen. Es verbreitete sich in kurzer Zeit und brachte Büroangestellte dazu, während ihrer Arbeitszeit unerlaubt zu spielen. Dadurch entstand immenser wirtschaftlicher Schaden durch verlorene Arbeitszeit. Die schnelle Verbreitung ist nur mit einer Epidemie zu vergleichen und die Faszination auf Spieler, die für das Spiel sogar ihren Arbeitsplatz riskierten, grenzt an Sucht.
Neben den genannten, noch relativ harmlosen Spielen gibt es jedoch auch verbotene Spiele, die u. a. durch die Verwendung von nationalsozialistischem Vokabular auffallen und ihre Verwerflichkeit schon im Titel deutlich machen. Kampfspiele, mit denen die US-Armee offiziell junge Leute zum Eintritt in die Army bewegen will, beinhalten Elemente, die auf Dauer den Charakter des Spielenden gefährden.

Kurze Darstellung des Gefährdungspotenzials

Im Spiel werden Verhaltensweisen gelernt, die später auch im wirklichen Leben eingesetzt werden können. Das spielerische Lernen wird sogar im Unterricht in der Schule genutzt, um bestimmte Dinge auf angenehme Weise zu vermitteln. Zum Beispiel kann ein Memory-Spiel die Leistungsfähigkeit des Gedächtnisses trainieren. Die gleiche Wirkung haben jedoch auch Spiele, in denen Verhaltensweisen geübt werden, die in unserer Gesellschaft unerwünscht oder verboten sind. Wenn zum Beispiel ein Spieler lernt, dass der Einsatz körperlicher Gewalt erfolgreich zum Ziel führt, so entsteht eine Disposition, die auch im wirklichen Leben den Einsatz körperlicher Gewalt zumindest in Erwägung ziehen lässt.
Besonders wirksam ist diese Lernstrategie, wenn Gewaltanwendung die einzige Verhaltensweise ist, die zum Spielziel führt. Dabei beobachtet der Spieler nicht nur andere Figuren bei der Gewaltanwendung, sondern er greift selbst aktiv ins Spielgeschehen ein. Dadurch wird er gewissermaßen selbst zum „Egoshooter“ (engl. „ich schieße“; Bezeichnung für eine Kategorie von Spielen, in denen der Spieler in die Rolle eines Waffenträgers schlüpft und sich aus dessen Perspektive den Weg frei schießt).
Nach dem Motto „Learning by doing“ (engl. „Lernen durch Tun“) erwirbt der Spieler durch die hundert- und tausendfach wiederholte Spielhandlung bestimmte Fähigkeiten, die er später auch außerhalb des Spiels im Umgang mit wirklichen Mitmenschen einsetzen kann. Wer al-

so im Spiel gelernt hat, dass er sofort auf alles, was sich bewegt, schießen muss, um Erfolg zu haben, der wird auch in Stresssituationen im realen Leben eher bereit sein, rücksichtslos auf alles zu schießen, was sich ihm in den Weg stellt.

„Beunruhigend im Bereich der Jugenddelinquenz ist vor allem der Anstieg der Gewaltkriminalität. Insbesondere bei den tatverdächtigen deutschen und nichtdeutschen Jugendlichen ist eine Zunahme bei den Körperverletzungsdelikten zu verzeichnen." (Länderbericht Bundesrepublik Deutschland 2003 – 2004 von Tanja Grämer; im Internet: ***www.ljrt-online.de/wDeutsch/download/jugendhilfe/AGJ_Laenderbericht.pdf***, S. 12).

Die exzessive Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen kann in Kombination mit anderen ungünstigen Faktoren zu extremen Verhaltensweisen führen, wie mittlerweile auch zahlreiche Studien bewiesen. Dies zeigte nicht zuletzt die blutige Tat eines Schülers in einem Erfurter Gymnasium.

Diese Tat kann nicht als „Amoklauf" bezeichnet werden, denn ein Amokläufer schießt im Affekt wild um sich. Hier schoss der Täter jedoch gezielt und nach vorgefasstem Plan. Bei seinen Vorbereitungen spielte offenbar ein bestimmtes Computerspiel eine maßgebliche Rolle, das der Schüler nach Aussagen seiner Mitschüler immer wieder stundenlang gespielt habe. In dem Spiel werden Terror- und Antiterror laut Verpackungsangabe „in Echtzeit simuliert". Offenbar lieferte das Spiel dem Jugendlichen Anregungen und Training für die Tat. In den Spielhandlungen werden ein Polizist, ein Passant und ein Schulmädchen erschossen, bevor der Attentäter getötet wird. Der Täter hortet Munition - die Polizei fand in der Wohnung des Schülers noch hundert Schuss Munition. Ausgerüstet mit Primär- und Sekundärwaffe begibt sich der Spieler auf seinen Mordzug – wie der Schüler, der mit einer Pumpgun und einer Pistole bewaffnet und maskiert wie die Figuren im Spiel in seine ehemalige Schule stürmte. Die Parallelen mit dem Computerspiel und seine „Vorbildfunktion" scheinen offensichtlich zu sein. Unter Umständen kann ein Mensch derart in ein Netz von Spielhandlungen verstrickt werden, dass er Realität und Spiel nicht mehr unterscheidet.

Natürlich wird nicht jeder Computerspieler zum Mörder. Aber die Gefahr einer möglichen gefährlichen Entwicklung macht es notwendig, über den Gebrauch derartiger Spiele nachzudenken.

Empfehlungen für den Ernstfall

- Suchen Sie zusammen mit ihren Kindern geeignete Spiele aus und sehen Sie sich Spiele selbst an, bevor Sie Ihre Kinder alleine damit umgehen lassen.
- Gewalt verherrlichende Spiele gehören grundsätzlich nicht in die Hand von Kindern und Jugendlichen.
- Ein weiteres Kriterium ist die Altersfreigabe, die Sie jedoch nicht daran hindern sollte, je nach Entwicklungsstand Ihres Kindes zu entscheiden, ob Sie ihm ein bestimmtes Spiel schon erlauben.
- Aufgrund der leichten Zugänglichkeit des Internets auch für Kinder und Jugendliche wird von der Veröffentlichung einer Liste indizierter (verbotener) Spiele abgesehen. Diese Liste ist kann aber auf Anfrage bei der Bundesprüfstelle unter ***www.bundespruefstelle.de*** bezogen werden.
- Begrenzen Sie die Spielzeit. Je nach Alter sollten die Kinder von sich aus verstehen, dass eine zusammenhängende Zeit vor dem Computer von 30 Minuten bis zu einer Stunde genügen sollte. Es ist nicht erstrebenswert, dass ein Kind täglich vor dem PC sitzt. Versuchen Sie, durch Anregungen und geeignete Freizeitangebote zu alternativen Beschäftigungen zu ermuntern.
- Wenn Sie feststellen, dass Ihr Kind stundenlang am Computer spielt, geistesabwesend wirkt, andere Aktivitäten z.B. mit Freunden vernachlässigt und kaum mehr ansprechbar ist, ist es notwendig einzugreifen.
- Bieten Sie Ihren Kindern attraktive Alternativen zu Computerspielen, z.B. Brettspiele, die zusammen in der Familie oder im Freundeskreis gespielt werden können, oder abwechslungsreiche Aktivitäten im Freien.

Hilfe für Eltern bei Erziehungsfragen bietet die Aktion Jugendschutz e.V. u.a. im Programm Elterntalk, wo sich Eltern in privaten Gesprächsrunden zu den Themen „Medien und Konsum“ austauschen. Weitere Informationen unter ***www.elterntalk.net*** und ***www.aj-bayern.de*** .

Programm Elterntalk

Darstellung der Gesetzeslage

§ 15 JuSchG *(Jugendschutzgesetz):*
Jugendgefährdende Trägermedien

(1) Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht

➜ einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder

sonst zugänglich gemacht werden,

- *an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,*
- *im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,*
- *im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,*
- *im Wege des Versandhandels eingeführt werden,*
- *öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem eischlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,*
- *hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.*

§ 4 JMSStV *(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag):*
Unzulässige Angebote

(1) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote unzulässig, wenn sie [...]

5. grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen […]

7. den Krieg verherrlichen,

8. gegen die Menschenwürde verstoßen, insbesondere durch die Darstellung von Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, wobei ein tatsächliches Geschehen wiedergegeben wird, ohne dass ein berechtigtes Interesse gerade für diese Form der Darstellung oder Berichterstattung vorliegt; eine Einwilligung ist unbeachtlich,

(2) Unbeschadet strafrechtlicher Verantwortlichkeit sind Angebote ferner unzulässig, wenn sie [...]

3. offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit unter Berücksichtigung der besonderen Wirkungsform des Verbreitungsmediums schwer zu gefährden.

Trojaner, Viren, Würmer, Dialer, Hoaxes und Hijacker – ein Besuch im Internet-Zoo

Definitionen

Trojanische Pferde – im Internet?

Der Name stammt aus der griechischen Sagenwelt, in der Odysseus mithilfe eines hohlen Pferdes seine Soldaten in die feindliche Burg Troja einschleuste. In der Computerwelt sind Trojanische Pferde scheinbar harmlose Programme, die heimlich eine schädliche Nebentätigkeit ausführen. Nicht selten verfügen sog. Trojaner über eine für Anwender sehr nützliche Funktion. Die schädliche Funktion läuft lediglich im Hintergrund ab, ohne dass dies bemerkt wird.

- Trojaner können kleine ausführbare Programme sein, deren einziger Zweck darin besteht, möglichst unauffällig das eigentliche, schädliche Programm zu installieren.
- Andere Trojaner tarnen sich mit durchaus sinnvollen Funktionen, die der Anwender gerne in Anspruch nimmt. Im Hintergrund erfüllen sie jedoch höchst unerwünschte Aufgaben.

Gemeinsam ist allen Trojanischen Pferden, dass sie vom Anwender unbemerkt feindliche Absichten verfolgen. Sie können z. B. bestimmte Daten wie Passwörter oder E-Mail-Adressen unbemerkt an einen unbekannten Drahtzieher verschicken.

Machen Computerviren krank?

Wie echte Viren können sich auch Computerviren nicht selbst vermehren. Sie sind unselbstständige Teilprogramme, die sich an andere Computerprogramme anhängen und von diesen verbreiten lassen. Wie bei echten Viren besteht ein Teil ihrer Schädlichkeit schon allein in der Tatsache ihrer unkontrollierten Vermehrung. Manche Viren führen darüber hinaus noch lästige bis bösartige Aktionen aus, die ihre Bekämpfung unabdingbar macht. Computerviren können nicht nur Programme (exe-Dateien), sondern auch Dokumente (z. B. Textdateien mit so genannten Makros), Bootsektoren (der Festplatte) und sogar bestimmte Bilddateien befallen. Ein derart infizierter Computer kann durchaus als krank bezeichnet werden: Er funktioniert nicht mehr richtig.

Jeden Monat werden zwischen 150 bis 250 neue Viren bekannt. Viele

davon verbreiten sich jedoch kaum und dienen nur dem Nachweis von Schwachstellen in Betriebssystemen oder beliebten Anwenderprogrammen. Trotzdem können geschickt programmierte Viren immensen Schaden anrichten, indem sie z. B. Kundendaten unbrauchbar machen.

Würmer

So genannte Würmer sind zur Zeit die größte Plage im Internet. Sie sind anders als Viren eigenständige Programme, die sich schnell vermehren und danach schädliche Funktionen ausführen. Würmer gelangen meist über E-Mail-Anhänge auf den Rechner. Der ahnungslose Benutzer öffnet den Anhang der E-Mail, z.B. einen vermeintlichen Bildschirmschoner – und schon ist es passiert. Damit hat er das Wurm-Programm gestartet.

Der Wurm sucht zuerst alle E-Mail-Adressen, die er finden kann, und verschickt sich an diese. So kommt es, dass der Anwender viele infizierte E-Mails von Absendern erthält, die er kennt, weil er mit ihnen in E-Mail-Verkehr steht. Der Inhalt der Wurm-Mail gaukelt eine harmlose Nachricht vor und verweist auf eine Datei im Anhang. Der Trick funktioniert nur, wenn der Anwender unbedacht das im Anhang liegende Programm zur Ausführung bringt, d.h. es durch Anklicken öffnet. Alle Dateien mit den Endungen EXE, COM, SCR, PIF, BAT, VBS und einige andere können schädliche Funktionen ausführen. Oft werden diese Dateiendungen darüber hinaus verschleiert.

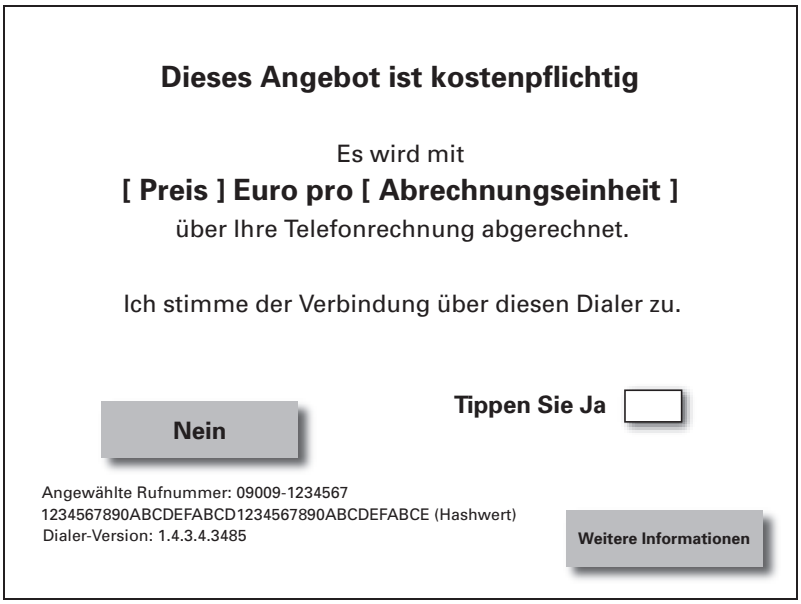
Größte Vorsicht ist also bei E-Mail-Anhängen auch von scheinbar bekannten und zuverlässigen Absendern geboten.

Was sind Dialer?

Dialer (engl.), auch Einwählprogramme genannt, sind kleine Programme, die auf dem Computer einen neuen Internetzugang über eine meist teurere Rufnummer einrichten. Die Zugangsnummer, die der Dialer bei der neuen Einwahl benutzt, bestimmt die Höhe der anfallenden Kosten. Bei rechtskonformen Einwählprogrammen geschieht dies nach ausdrücklicher Bestätigung des Nutzers. Auch alle künftigen Verbindungen ins Internet werden dann zu den höheren Kosten hergestellt, deren Mehrwert dem Hersteller des Dialers zufließt.

In der Vergangenheit wurde oft erst bei der nächsten, horrenden Telefonrechnung festgestellt, dass sich ein Dialer eingenistet hat. Heute muss der Nutzer vor der Installation auf die höheren Kosten hingewiesen werden. Seit 16. Juni 2005 ist nach der Verfügung 4/2005 der Regulierungsbehörde für Telekommmunikation und Post (RegTP, ***www.rgtp.de***) eine bewusste Einverständniserklärung zur Installation eines Dialers notwendig. Die genannte Verfügung macht detaillierte Angaben zum Aussehen dieser Einverständniserklärung. Demnach

muss der Verbraucher in einem Fenster mit der folgenden Abbildung das Wort „Ja“ eintippen, sonst ist die Installation eines Dialers illegal und eventuell anfallende Kosten müssen nicht bezahlt werden. Dem Missbrauch mittels Einwählprogrammen kann jedoch nur Einhalt geboten werden, wenn die Computernutzer nicht trotz dieser deutlichen Warnung leichtsinnig ihr Einverständnis geben.



Dialer funktionieren in aller Regel nur auf dem weit verbreiteten Betriebssystem Windows. Einwählprogramme für andere Systeme scheinen bisher die Herstellung nicht zu lohnen.

Was ist ein Hoax?

Als *Hoax* bezeichnet man Meldungen über und Warnungen vor Viren, die es gar nicht gibt. Derartige Informationen werden meist per E-Mail versandt. Manchmal wird auch vor bestimmten Programmen gewarnt, die mit einem Virus oder Trojanischen Pferd infiziert sein sollen. Viele dieser Hoaxe tauchen zunächst nur in englischer Sprache auf und werden irgendwann durch eine Person ins Deutsche übersetzt und verbreitet.

Ein Hoax ist für sich genommen eigentlich ungefährlich. Es wird kein schädliches Programm übermittelt. Solche Meldungen spielen aber mit der natürlichen Unsicherheit und Angst vieler Internetnutzer, die sich gemüßigt fühlen, die Warnung weiter zu geben. Der erhöhte E-Mail-Verkehr ist wohl die einzige schädliche Nebenwirkung dieser merkwürdigen Scherze. Ähnlich wie ein (selbsttätiger) Computerwurm agiert beim Hoax der Anwender, der die Falschmeldung als gut gemeinte Warnung an sämtliche Personen in seinem E-Mail-Adressbuch

weiterschickt. Beim Hoax bewahrheitet sich deshalb der scherzhaft-bittere Spruch: „Ein Teil des Virus sitzt vor dem Computer“!

Hijacking – Kidnapper auf der Datenautobahn

Eine Entführung (engl. *hijacking*) hat immer etwas Gewaltsames, Ungewolltes an sich. Im Internet versteht man darunter die unerlaubte Veränderung der Einstellungen des Browsers, so dass bestimmte Seiten nicht mehr, andere dafür umso hartnäckiger angezeigt werden. Möglich wird dieses Verfahren durch Sicherheitslücken in dem am weitesten verbreiteten Browser. Aktive Inhalte (Javascript, Java Virtual Machine und ActiveX-Komponenten) können Sicherheitslücken ausnutzen und vom Benutzer ungewollt Einstellungen der Favoriten, der Startseite und des Eingabefeldes verändern. Oft widerstehen solche Veränderungen höchst hartnäckig Reparaturversuchen des Computerbesitzers, so dass manchmal eine komplette Neuinstallation des Systems notwendig wird.

Falsche, bzw. zu schwache Sicherheitseinstellungen in den Internetoptionen sind der Hauptgrund für die Wirksamkeit schädlicher Programme. Hijacking ist zwar prinzipiell bei allen Browsern möglich, aber alternative Programme haben in der Regel restriktivere Sicherheitseinstellungen. Sie erfordern das gewollte Herunterladen und Installieren einer schädlichen Browsererweiterung (PlugIn). Der aufmerksame Anwender kann dies leicht verhindern.

Gefährdungspotenzial

Alle oben beschriebenen schädlichen Programme (*malware* genannt) sind mindestens lästig, oft jedoch akut gefährlich. Große Schäden können in Firmen und Institutionen entstehen, in denen umfangreiche Datenbestände vorhanden sind. Dabei liegt der Schaden nicht im Totalverlust der meist rekonstruierbaren Daten, sondern in der notwendigen Arbeitszeit, die zur Wiederherstellung der Datensicherheit aufgebracht werden muss. Für Privatleute besteht die größte Unannehmlichkeit im Verlust der Privatsphäre. Auch unvorhergesehene Kosten können den Kontakt mit Schadprogrammen zu einer unangenehmen Erfahrung machen. Vor allem Netzwerke stellen eine große Versuchung für potenzielle Bösewichte dar. Sie ermöglichen die schnelle Verbreitung eines schädlichen Programmes und sorgen damit für den zweifelhaften Ruhm des jeweiligen Programmierers.

Tipps

➜ Installieren Sie eine „Firewall“!

Eine Firewall ist ein Programm, das den eigenen Computer vor unerlaubten Angriffen von außen, dem Internet, abschottet. Es gibt viele wirksame, auch kostenlose Firewalls auf dem Markt. Dennoch muss der Benutzer auch in der dicksten Schutzmauer eine Öffnung für sich selbst lassen, sonst kann er sich nicht mehr mit dem Internet verbinden. Damit bleibt freilich ein gewisses Restrisiko bestehen.

➜ Installieren Sie einen Virenscanner!

Eine weitere unabdingbare Schutzmaßnahme ist deshalb ein Virenscanner, der vom Benutzer erlaubte Zugänge auf den eigenen Rechner überwacht. Alle Daten, die von außen auf das eigene System gelangen, werden blitzschnell auf schädliche Bestandteile geprüft. Diese werden gegebenenfalls abgeblockt, entfernt oder unschädlich gemacht. Allerdings muss der Virenscanner regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden, damit er neue Schadprogramme auch „kennt“.

➜ Alternative Programme

Viele Schadprogramme bauen auf Betriebssysteme, Anwenderprogramme und Festplattenstrukturen, die bekannt und möglichst weit verbreitet sind. Alternative Betriebssysteme, Browser und sonstige Programme sind dagegen kaum bedroht. Ein erster Schritt kann schon darin bestehen, neue Programme nicht in das vorgesehene Standardverzeichnis zu installieren, sondern eigene Pfade und Namen zu vergeben.

➜ Gesundes Misstrauen

Nicht zuletzt ist gesundes Misstrauen gegenüber unbekannten Dateien und Angeboten aus dem Internet angebracht. So wie Aufmerksamkeit im Straßenverkehr vor Unfällen schützt, so kann auch Aufmerksamkeit im Datenverkehr vor Infektionen, Betrügern und Räubern schützen.

Link

Weitere Informationen zu den dargestellten Gefahren gibt es in großer Zahl im Internet. Hier seien einige ausgewählte Seiten genannt, die sich mit der Sicherheitsproblematik beschäftigen.
Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI)
www.bsi.de/themen/index.htm

Sicher durchs Internet

Zehn goldene Regeln für junge Surfer

Regel Nr. 1: Unerkannt bleiben

Hüte deine persönlichen Daten wie Name, Adresse, Telefonnummer und auch E-Mail-Adresse wie einen Schatz. Gib sie möglichst weder in Chats, Foren noch auf einer Homepage an. Nur so kannst du ausschließen, dass damit Unfug getrieben wird oder du unerwünschte Nachrichten bekommst. Vergiss nie, dass deine Äußerungen in Chats und Foren für alle Internetnutzer einsehbar sind. Traue daher auch keinem im Netz, der dir nicht persönlich bekannt ist. Benutze vor allem in Chats und Foren nicht deinen richtigen Namen, sondern einen Decknamen (engl. Nickname) und lege dir dazu eine zweite E-Mail-Adresse zu. So lassen sich ungewollte Rückverfolgungen auf diene Person und Datenmissbrauch vermeiden. Wenn du an einer Stelle dennoch deine E-Mail-Adresse angeben willst, benutze eine Adresse, anhand der man dich nicht identifizieren kann, z.B. ***Idefix@web.de*** statt der E-Mail Adresse ***Philipp.Ortler@web.de***. Vermeide es unbedingt, dein Foto, schon gar nicht mit Name und Adresse versehen, ins Internet zu stellen.

Regel Nr. 2: Passwörter geheim halten

Vermeide es auch, Pass- und Kennwörter auf deinem Rechner zu speichern. Mit Hilfe von Spionageprogrammen (so genannten „Trojanern“), können andere Internetnutzer Einblick in deine Daten bekommen und sich dieser bedienen. Benutze am besten Kombinationen aus Buchstaben und Zahlen (n8waechter, 1000fuessler) oder Mischungen aus Klein- und Großbuchstaben (GROSSbaustelle).

Vorsicht zahlt sich aus: Problemlos können Betrüger fremde Computer anzapfen, wenn diese keine Vorsichtsmaßnahme wie Virenschutzprogramme installiert haben.

Regel Nr. 3: „Blinde Kuh“ spielen

Benutze spezielle Suchmaschinen für Kinder wie z. B. die Website ***www.blinde-kuh.de***. Wer versucht, auf vertrauenswürdigen Seiten zu surfen, kann Gefahren im Netz leichter umgehen.

Regel Nr. 4: Postfach vor E-Mail-Fluten schützen

Öffne nur E-Mails von Absendern, die dir bekannt sind. „Viren“ und „Würmer“, also für deinen Computer gefährliche Programme, verbreiten sich vor allem per E-Mail und sind oft in Nachrichten mit unbekanntem Absender enthalten. Durch das Öffnen der Nachricht riskierst du, dass sich dein Computer mit solchen Viren und Würmern „ansteckt“. Oft soll die Betreffzeile vortäuschen, dass die Mail von einem

dir bekannten Absender stammt und eine wichtige Nachricht enthält. Daher Vorsicht bei Betreffzeilen, die deinen Namen enthalten oder Worte wie „Unser Treffen“ oder „Warum antwortest du nicht?“ etc. Wenn du in deiner Mailbox plötzlich sehr viele unerwünschte oder unbekannte Nachrichten vorfindest, sprich mit deinen Eltern darüber. Es handelt sich wahrscheinlich um „Spam“-Mails, die gleichzeitig an Hunderttausende von Empfängern versandt werden. Du solltest sie weder ansehen, öffnen noch beantworten. Beantworte solche Mails niemals und klicke auch nicht auf Links in „Spam-Mails“. Ansonsten bestätigst du nur, dass du die Mail gelesen hast und dass deine E-Mail-Adresse tatsächlich existiert. Dann bekommst du noch viel mehr Spam.

Regel Nr. 5: Vorsicht in Chats und Foren!

Bei der Kontaktaufnahme in Foren und Chats solltest du Folgendes bedenken:

- Du weißt nicht mit Sicherheit, wer am anderen Ende der Datenleitung sitzt – Vorsicht ist immer besser als vorschnelle Offenheit! Verwende am besten Decknamen, mit denen du unerkannt bleibst.
- Du kannst im Internet nie sicher sein, dass jemand die Wahrheit sagt. Vertraue also nicht allen, mit denen du in Kontakt trittst.
- Gehe nicht auf Vorschläge ein, dich mit einer Person zu treffen, die du im Internet kennen gelernt hast. Benachrichtige deine Eltern oder deine Lehrer, wenn dich jemand dazu überreden will, dich mit ihm zu treffen.
- Auch wenn du auf etwas stößt, das dich stört oder das du als abstoßend empfindest, sprich mit deinen Eltern darüber. Beschweren kannst du dich auch direkt im Internet bei Jugendschutz.net unter ***www.jugendschutz.net***.

Regel Nr. 6: Kostenfallen umschiffen

Nimm dich in Acht vor so genannten „Dialern“. Dialer sind kleine Programme, die sich auf dem PC unbemerkt installieren und zu sehr hohen Telefonkosten führen können. Insbesondere auf Internetseiten, die sich an Kinder und Jugendliche richten, finden sich häufig Programme, die sich selbst auf deinem PC installieren und hohe Kosten verursachen können.

Dialer erkennst du daran, dass du z. B. aufgefordert wirst, etwas zu bestätigen oder eine Buchstabenfolge in ein Feld einzutragen. Es wird behauptet, die Verbindung sei dann besonders sicher und schnell. Folgst du den Aufforderungen, ist es möglich, dass eine Verbindung aufgebaut wird, die sehr teuer wird. Misstrauisch solltest du auch werden, wenn sich plötzlich sehr viele Fenster öffnen, die geschlossen werden müssen. In diesem Fall sofort die Internetverbindung schließen!

Regel Nr. 7: Finger weg von verbotenen Inhalten!

Illegale Handlungen in der virtuellen Welt des Internets werden genauso strafrechtlich verfolgt wie in der „realen“ Welt. Deine Aktivitäten im Netz lassen sich nachvollziehen. Meide deshalb gefährliche Angebote, wie z.B. Gewalt darstellende Seiten, pornografische Auftritte, politisch extreme Internetportale…

Bedenke auch, dass gerade über solche Seiten besonders häufig Viren und Würmer verbreitet werden. Auch Dialer, die teure Telefonverbindungen verursachen können, sind auf diesen Seiten zahlreich (siehe Regel Nr. 6).

Regel Nr. 8: Jäger und Sammler leben im Internet gefährlich!

Bewege dich im Internet nur mit dem Schutz eines aktuellen Virenschutzprogramms. E-Mails, fremde Dateien oder Datenträger sollten grundsätzlich erst einmal auf Viren hin untersucht werden, bevor sie geöffnet bzw. verwendet werden. Vorsicht daher beim Herunterladen und Tauschen von Dateien im Internet, sie könnten im Übrigen auch anderen Leuten gehören. Schöne Bilder, Musik, Filme und interessante Spiele darf man nicht ungefragt herunter laden, sie können durch Gesetze geschützt sein. Der Austausch von Musik und Film in Tauschbörsen ist in den meisten Fällen verboten und sogar strafbar.

Regel Nr. 9: Nicht alleine einkaufen

Wenn du im Internet etwas kaufst, solltest du das immer nur in Anwesenheit deiner Eltern machen. Im Netz gibt es leider zahlreiche Betrüger, nimm dich also in Acht! Name, Adresse, Kontonummer und Kreditkartennummer der Eltern sind tabu!

Regel Nr. 10: Haltung bewahren

Auch bei Gesprächen im Internet (z.B. in Foren und Chats) sollte man höflich sein, sein Gegenüber respektieren und andere rücksichtsvoll behandeln. Informiere dich über die „Netikette“, das sind die Umgangsregeln im Internet. Die Tatsache, dass du deinen Gesprächspartner nicht siehst, ändert nichts daran, dass es gewisse Formen im Gespräch miteinander einzuhalten glt. Bösartige oder verletzende Bemerkungen sollten hier genaso wie außerhalb des „virtuellen“ Lebens vermieden werden.

Neue Kommunikations-formen

Das Internet ist heute in erster Linie ein Kommunikationsmedium. Verschiedene elektronische Dienste verbinden Gesprächspartner weltweit und zu jeder Zeit. Dem mobilen Einsatz kommt das tragbare Telefon noch mehr entgegen. War es vor wenigen Jahren noch ein Luxusgegenstand, gehört es mittlerweile zur Grundausstattung des modernen, jungen Menschen. Durch Internet-Telefonie einerseits und Webdienste auf dem Handy andererseits wachsen die beiden Medien zusehends zusammen.
Erscheinungsformen des Handygebrauchs werden im folgenden Kapitel ebenso erläutert wie der Umgang mit Chats und Foren. Die rapide Verbreitung der Weblogs wird in naher Zukunft eine weitere Kommunikationsform unserer Jugendlichen werden. Neben der kritischen Darstellung werden auch Empfehlungen für Eltern gegeben und Einsatzmöglichkeiten im Unterricht aufgezeigt. Ein abschließender Blick auf die so genannte Netikette beweist, dass es auch im scheinbar wild wuchernden Internet eine regulierende Kraft gibt, die das Zusammenleben erleichtert.

Kommunikation im Reich von König Handy

SMS aus dem Schulranzen

„in 5 min im hof? hast du mathe dabei? *fg* ;-) lg“ So könnte eine der zahllosen Kurzmitteilungen lauten, die sich Tag für Tag den Weg durch den Äther suchen. Jedoch nicht von einer Stadt in die andere, nein: von einer Schulbank zur nächsten! Kaum vorstellbar, aber es ist Alltag, dass Schüler im Verborgenen „simsen“. Der traditionelle, mit kaum lesbaren Botschaften bekritzelte Papierschnipsel, der durch die Reihen des Klassenzimmers wandert, ersetzt durch eine banale SMS? Eine wahrlich bizarr anmutende Kommunikationssituation, sitzt doch der Gesprächspartner nur Meter entfernt. Hätte der Schüler seinen Klassenkameraden nicht fünf Minuten später im Hof fragen können, ob er die Mathematik-Hausaufgabe abschreiben darf, dabei frech grinsen (*fg*) und verschmitzt mit den Augen zwinkern können? Und, nicht ganz zu vernachlässigen, war diese Frage wirklich 20 Cent wert?

Der Kult um die Kurzmitteilung

Was fasziniert Jugendliche an Kurzmitteilungen? Ursprünglich als ein Zusatzservice zum Telefon gedacht, hat der „Short Message Service (SMS)“ in den vergangenen Jahren die Welt erobert. Jugendliche lieben wie zahlreiche Erwachsene die Spontaneität des Mediums, das Spiel mit Sprache und die zeitlich und räumlich entgrenzte Kommunikation. Bemerkenswert ist, dass laut Studien das Handy von Jugendlichen sogar häufiger zum Versand von Kurzmitteilungen verwendet wird als zum Telefonieren. Kurzmitteilungen entsprechen jugendlichem Lebensgefühl, gelten als „cool“ und können auch einmal zum Zeitvertreib dienen – die Eingabe der Zeichen über die Handytastatur ist mühsam genug, wird aber von passionierten Handynutzern sogar blind beherrscht… . Grund für die Beliebtheit der Kurzmitteilungen ist auch die unkonventionelle sprachliche Form.

SMS-Sprache: kurz, kreativ und keck

Die Beschränkung der Kurznachricht auf (momentan) 160 Zeichen zwingt zu Kürze im Ausdruck und stark komprimierten Inhalten. Von Sprachkritikern als Verarmung der Sprache abgelehnt, von anderen Linguisten als spielerischer und kreativer Umgang mit Sprache ge-

feiert: über den „SMS-Code“ schieden sich lange Zeit die Geister.
Die phonetisch kaum realisierbare Buchstabenkombination *grmpf“ bedeutet für den eingeweihten Nutzer „Ich ärgere mich“, „LG“ identifiziert jeder Jugendliche als freundliche „liebe Grüße“. Des Englischen noch unkundige Kinder verwenden begeistert das Akronym *lol*, das aus dem englischen Ausdruck „laughing out loud“ enstanden ist. Die in Kurzmitteilungen beliebte Sprache zeichnet sich durch Kürze und Witz aus. Die Kombination von Sonderzeichen zum Ausdruck von Stimmungen („Emoticons“) oder Buchstaben und Zahlen (gn8 für englisch *Good night*) ist schon Schnee von gestern und gehört für Schüler zum festen Bestandteil ihres (schriftlichen) Vokabulars.
Praktischer Grund für die Kürzel war zunächst die Begrenzung des Eingabefeldes. Um ein Maximum an Information auf dem begrenzten Raum unterzubringen, muss die sprachliche Botschaft daher formal und inhaltlich komprimiert werden. Funktion einer jeden Sondersprache ist daneben das Bedürfnis nach sozialer Abgrenzung: kryptischer, für Außenstehende unverständlicher Ausdruck ist somit gewollt.
Folgende Formen sind typische Charakteristika der SMS-Sprache, die sich übrigens teilweise auch in E-Mails wieder findet und aufgrund ihrer Frequenz sogar schon Einzug in die Werbung gefunden hat:

- **Lautmalerei („Onomatopoesie“):** *grmpf* (Die Kombination ahmt wohl ein verärgertes Grummeln nach und bedeutet „Ich ärgere mich“.)
- **Kombinationen aus Anfangsbuchstaben („Akronyme“):** *lol* (hier zusammengesetzt aus den Anfangsbuchstaben („Initialen“) der englischen Kombination *laugh out loud*)
- **Kombination von Sonderzeichen („Emoticons“):** ;-) (ein um 90 Grad gedrehtes augenzwinkerndes Gesicht signalisiert „Die Aussage ist nicht ernst gemeint.“)
- **Verbformen, die um die Personal- oder Infinitivendung gekürzt wurden („Inflektive“):** *lach* (statt *lachen*)

Inflektive und lautmalerische Kürzel werden zur Hervorhebung gerne zwischen zwei Sternchen („Asteriske“) gesetzt.
Umfangreiche Listen zu bekannten Ausdrücken und den zahllosen Neuschöpfungen findet man auf einschlägigen Seiten im Internet oder – noch einfacher – auf Nachfrage in Schulklassen.

Ständig auf „Stand by“? Vom Gebrauchsgegenstand zum Statusobjekt

Die Nutzung von Handys ist in der Schule untersagt, doch zeigt die Realität, dass es kaum nachvollziehbar ist, ob ein Schüler sein Handy im Schulranzen auf den Modus „lautlos“ eingestellt oder ausgeschaltet

hat. War das versehentliche Läuten des Handys im Unterricht vor einigen Jahren noch undenkbar, erzeugt es heute eher einen genervten Gesichtsausdruck beim Lehrer als Erstaunen. Kurzmitteilungen, heimlich eingegeben unter der Bank oder zwischen zwei Stunden, sind so eher die Regel als die Ausnahme. Eltern sorgen sich um strahlenarme Handys für ihre Kinder, doch gleichzeitig befinden sich in Klassenzimmern wohl nicht selten 30 Handys im Stand by-Modus in den Schultaschen… Kontrolle zwecklos!

Wie die meisten Handynutzer schätzen auch Schüler am Mobiltelefon seine Multifunktionalität: das Gerät kann gleichzeitig als Notizblock, Wecker, Kalender, Uhr, Fotoapparat und Kommunikationsmittel verwendet werden. Dies führt dazu, dass das Handy im Leben allgegenwärtig wird. Bei Jugendlichen lässt sich ein „Verwachsensein“ mit dem Handy immer wieder auch an äußeren Merkmalen ablesen: manche Schüler hängen sich das (vorzugsweise kleine und modische) Gerät wie einen Schlüsselbund um den Hals. Ständige Erreichbarkeit ist gewollt, das häufige Läuten des Telefons kann in Gruppen von Gleichaltrigen dazu beitragen, das Ansehen des Einzelnen zu erhöhen. Ebenso ist das Handy, wie auch Markenkleidung, ein äußeres Merkmal, das in Gruppen von Gleichaltrigen als wichtiges Statusmerkmal anerkannt sein kann. Unterscheidungsmerkmale können das Modell des Handys, die Film- und Fotofunktion, die Bluetooth-Technik, der Klingelton oder das Logo sein – laut Umfragen beliebte Gesprächsthemen unter Jugendlichen. Der Gebrauchsgegenstand Telefon wird auf diese Weise zum Prestigeobjekt und Statussymbol.

Konflikte der „Handygeneration“

Kurzmitteilungen sind Kult und mittlerweile auch eine Kunstform geworden: ein renommierter Verlag veröffentlichte jüngst „SMS-Lyrik“. Kurznachrichten als lyrische Kurzform, z.B. als moderne Variation traditioneller japanischer Haikus?

Klar ist, dass Kinder und Jugendliche rechtzeitig mit dem Umgang des Mobiltelefons vertraut gemacht werden müssen, um nicht den Gefahren der drahtlosen Kommunikation zu erliegen und dadurch soziale und finanzielle Nachteile zu erleiden. Eine SMS ersetzt kein Gespräch. Die Kürze führt manchmal zu Missverständnissen, kann auch eine geringe Wertschätzung signalisieren und Kälte ausdrücken. Schüler müssen erkennen, dass die Reduktion der sprachlichen Botschaft auf uni-

forme Zeichen den Verzicht auf die verbalen und non-verbalen Elemente von Kommunikation mit sich zieht, die für den Empfänger die „Beziehungsebene“ der Nachricht definieren. Die Antwort „Nein, heute nicht.“ auf die Frage „Kommst du mit mir ins Kino?“ könnte im persönlichen Gespräch durch passende Intonation, Mimik und Gestik ergänzt werden und je nach begleitender Information als ablehnend, entschuldigend oder ausweichend empfunden werden. Die Kurznachricht lässt die Interpretation offen, der Empfänger ist ohne Wissen um den Kontext verunsichert. „Emoticons“ wie ;-) oder Akronyme wie *lol* sind sicherlich ein Versuch, non-verbale Elemente zu symbolisieren, nichts wiegt freilich ein echtes Lächeln oder Augenzwinkern auf. Das Wissen um den situativen Kontext der Nachricht erleichtert das Verständnis und die Bewertung der Information; beim Empfang einer Kurzmitteilung muss darauf in der Regel verzichtet werden. Das Wissen um die Funktionsweisen und Bedingungen von Kommunikation erleichtert Kindern und Jugendlichen den adäquaten Einsatz des Mediums und der Textform.

Als besonders schwieriges Thema erweist sich häufig die Frage, wie Jugendliche davon abgehalten werden können, Handys als Statusobjekte zu betrachten. In einer Vorabendserie im Fernsehen war kürzlich der Satz eines Jungen zu hören: „In meiner Klasse hat jeder Depp ein eigenes Handy, nur ich nicht!“ Es fehlte freilich in diesem Zusammenhang die Antwort des Vaters: „Du bist eben kein Depp!“ Generell kann davon ausgegangen werden, dass die Stärkung des Selbstbewusstseins davor bewahren kann, den Wert von Personen über äußere Merkmale (Kleidung, Handy, Fahrrad o.ä.) zu definieren. Sensibilisiert werden sollten Kinder und Jugendliche auch für Kostenfallen. Der durchschnittliche Preis für eine Kurznachricht beträgt 20 Cent – bei zwanzig bis dreißig SMS am Tag können dabei schon unerwartet hohe Kosten anfallen. Gefahr droht auch beim Versand so genannter „Premium-SMS“, die z.B. die Teilnahme an Preisausschreiben, Umfragen oder Flirtbörsen ermöglichen. Hier können Kosten von bis zu 2 Euro pro SMS fällig werden.

Unterrichtsanregungen

Für das Fach **Französisch** hat Birgit Tramnitz bei der Initiative „Lehrer Online“ von Schulen ans Netz e.V. eine Unterrichtseinheit zur SMS-Sprache bereit gestellt: ***www.lehrer-online.de/url/sms***. Das Modell könnte auch auf andere **moderne Fremdsprachen** übertragen werden. *Link*

Im Fach **Deutsch** können Schüler für die Besonderheiten von Sprachregistern sensibilisiert werden, indem sie bestimmte Textsorten zu SMS umformen (oder umgekehrt) und vergleichen. Ein Gedicht zu einer

SMS umzuformulieren, kann beim anschließenden Vergleich der Texte den Blick für die Schönheit der lyrischen Sprache schärfen.
Kreative und das Sprachspiel betonende Aufgabenstellungen bestehen z. B. im Schreiben eines „Kurzkrimis“, einer „Kürzestgeschichte“ oder einer Liebesgeschichte in SMS-Form. Der PC eignet sich als Arbeitsinstrument, da im Textverarbeitungsprogramm die Zahl der Zeichen rasch ermittelt werden kann.

Ich war da und wartete auf dich.
Ich vertraute dir.
Wo warst du?
Werde ich morgen noch hier sein?
Wer von uns wird morgen
noch auf den anderen warten?
(147 Zeichen)

Blut an der Wand
Was ist geschehen?
Ein Mann eilt um die Ecke,
ein Mensch liegt in der Hecke?
Blut auf seiner Hand?
(111 Zeichen)

Umgekehrt könnte eine Kurzmitteilung Schreibanlass für eine Erzählung sein, die sich um die Kurzmitteilung rankt oder sie ausformuliert. Im Unterricht sollte generell ein Bewusstsein für die Funktionen und Einsatzbereiche unterschiedlicher Textsorten geweckt werden. Welche Kommunikationsanlässe rechtfertigen den Versand einer SMS oder einer E-Mail und wann ist ein persönlicher Brief die adäquate Kommunikationsform? Wie kann ein Text adressatenbezogen gestaltet werden?
SMS können als moderne Kunstform heute sogar in den Literaturunterricht eingebunden werden. Der folgende Text könnte als Impuls in eine Unterrichtsstunde zum Thema „Moderne Kommunikation“, „Lyrische Formen“ o.ä. integriert werden:

Richard Dove – SMS

Tanka gibt's, Sonette,
Distichen. Du bekommst
diese geschwätzige Kürze.
Die Botschaft ist freilich
bei allen die gleiche:
die Liebe ist lang,
der Akku ist leer.

Richard Dove, geboren 1954 in Bath (England), lebt in München.

Literaturhinweis

Text mit freundlicher Genehmigung entnommen aus: Hg. Anton G. Leitner: *SMS-Lyrik. 160 Zeichen Poesie*. München: dtv. (Band 62124)

Informationen zu jugendgefährdenden Videos auf dem Handy

Neben dem Versenden von Kurznachrichten und dem Telefonieren gewinnt das Fotografieren und Filmen mit dem Handy bei Kindern und Jugendlichen zunehmend an Bedeutung. Zahlreiche Handybesitzer verfügen heute über eine integrierte Kamera in ihrem Mobiltelefon und haben dank moderner Technik auch die Möglichkeit, mit einem WAP-Handy im Internet zu surfen und Daten von Handy zu Handy mittels Infrarot-Schnittstelle oder mit dem Bluetooth-Verfahren zu übertragen. Diese neuen Multimedia-Handys sind für die Jugendlichen ein wichtiges Statussymbol. Das Handy wird also mehr und mehr zu einem technisch faszinierenden Multifunktionsgerät, das nicht nur Kommunikationsmittel, sondern gleichzeitig auch Fotoapparat, Filmkamera, Speicherplatz und Kalender etc. ist. Erschreckend sind allerdings die potenziellen Gefahren, die mit diesem Multimediagerät verbunden sind.

„Happy Slapping“ und „Snuff-Videos“

Ein neuer, höchst Besorgnis erregender Trend aus England greift vor allem unter jugendlichen Handy-Nutzern um sich: das so genannte „Happy Slapping“. Als „Happy Slapping“ (dt. „fröhliches Schlagen“) bezeichnet man im Englischen ironisch die brutalen Überfälle, die mit dem Handy gefilmt werden und für die die Kameraaufnahme oft das einzige Motiv ist. Gewalttätige Halbstarke schwärmen aus auf der Suche nach Opfern, die sie meist grundlos plötzlich angreifen und verprügeln. Die Tat wird mit Handy-Kameras gefilmt und anschließend an Freunde als Videoclip oder Foto verschickt oder ins Internet gestellt, wo es für jedermann einsehbar ist. Nach dem tätlichen Angriff drohen dem Opfer mit dem Film neben den körperlichen und psychischen Wunden noch der Spott und die Demütigung.
Beliebt sind bei Jugendlichen auch sinnlose und gefährliche Mutproben, wie sie sie in den „Jackass“-Filmen von MTV gesehen haben. Hier setzen die Jugendlichen in erster Linie ihre eigene Gesundheit aufs Spiel, werden aber von ihren Freunden bewundert.

Parallel zu dieser perversen Mutprobe kursieren heimlich von Schülerhandy zu Schülerhandy inhaltlich höchst bedenkliche Filme, die körperliche und psychische Demütigungen, Vergewaltigungen und Misshandlungen bis hin zu brutalen Morden, Hinrichtungen und Leichenschändungen darstellen. Diese Video-Clips werden „Snuff-Videos“ genannt und können leider allzu häufig problemlos aus dem Internet auf Speichermedien, wie etwa das Handy, herunter geladen werden. Das englische Verb to snuff out bedeutet „jemanden umbringen, eine Kerze ausblasen, ein Leben auslöschen“, was deutlich macht, welche abscheulichen und menschenverachtenden Bilder hier transportiert werden. Die Filme werden im Internet oft auf ausländischen Servern bereitgestellt, so dass für die Polizei eine Verfolgung der Täter in vielen Fällen gar nicht möglich ist. Einmal auf einem modernen Handy gespeichert, genügen wenige Tastenbewegungen, um diese Filme auf andere Handys zu übertragen. Psychologen warnen vor diesen Gewaltvideos, die als „visuelle Mutproben“ unter Jugendlichen die Runde machen, und vor den fatalen Auswirkungen der visuellen Brutalität auf die jugendliche Psyche. Hinzu kommt, dass die Verbreitung von pornografischen, rassistischen oder Gewalt verherrlichenden Videos an Personen unter 18 Jahren strafbar ist. Auch das Anbieten, das Überlassen oder jede andere Form des Zugänglichmachens von Medien, die auf der Liste jugendgefährdender Medien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) erscheinen, können strafrechtlich verfolgt werden.

Was den Trend zum Filmen und Ansehen von Gewaltvideos bei manchen Jugendlichen ausgelöst hat, darüber sind sich auch die Experten uneinig. Die Ursachen von Gewaltbereitschaft können vielfältig sein. Bedeutsam sind laut dem Erlanger Wissenschaftler Professor Lösel vom Lehrstuhl für Psychologie der Universität Erlangen-Nürnberg u.a. das Schul- und Klassenklima und die Zugehörigkeit zu bestimmten Cliquen. Einen deutlichen Einfluss haben der häufige Konsum gewalthaltiger Computerspiele, Video- und Fernsehfilme sowie die Rezeption von Fernsehshows, die extreme Mutproben zeigen. Pubertäre Prahlerei mit strafbaren „Heldentaten“ nebst audiovisuellen Beweisen gelten als weitere Handlungsmotive für „Happy Slapping“.

Diese Gewaltfilme können bei Jugendlichen und Kindern schwere psychische Angstgefühle auslösen und Schlafstörungen verursachen. Vielfach trauen sich Betroffene aus Angst vor der Clique oder vor Bestrafung nicht, diese Gefühle zu äußern. Auch kann die Gewaltbereitschaft gesteigert werden.

Handy-Nutzungsverbot in Schulen

Die Schule ist nicht der Ort zum Telefonieren und schon gar nicht für die Verbreitung jugendgefährdender Machwerke. Diesem Erziehungs- und Schutzauftrag muss ein grundsätzliches Nutzungsverbot für Handys in den Schulen gerecht werden. Das bereits bestehende Nutzungsverbot für Handys an öffentlichen Schulen während des Unterrichts soll daher weiter konkretisiert und u.a. auch auf die Pausen ausgedehnt werden. Für Kinder und Jugendliche reichen auch normale Handys ohne Multimediafunktion aus. Diese Geräte werden weiter hergestellt, da Multimediahandys in vielen Betrieben aus Spionagegründen verboten sind. Ferner stellt das „wilde“ Filmen und Fotografieren von Mitschülern einen Eingriff in das Persönlichkeitsrecht dar. Eine solche Regelung kommt dem verständlichen Anliegen der Eltern entgegen, mit ihren Kindern vor und nach der Schule Kontakt aufnehmen zu können. Bei Prüfungen ist bereits das Mitführen von Handys im Übrigen schon seit Jahren untersagt und wird bei Zuwiderhandlung als Unterschleif gewertet.

Bei Nichtbeachtung dieser Regelung können Handys von der Lehrkraft konfisziert und bis zum Unterrichtsende einbehalten werden. In konkreten Verdachtsfällen müssen Lehrkräfte über die Schulleitung Kontakt zur Polizei und mit den Eltern herstellen. Um dem „Happy Slapping“ und der Verbreitung gewalthaltiger und jugendgefährdender Inhalte entgegen zu wirken, fordert die Polizei auf, alle Fälle direkt zu melden. Betroffene Schülerinnen und Schüler sollten sich in jedem Fall an eine Vertrauensperson wenden: an die Eltern, an ihre Lehrkräfte, an Mitschüler oder die Schulleitung. Die Polizei weist darauf hin, dass beobachtete Fälle umgehend der Polizei gemeldet werden müssen.

Prävention und Intervention

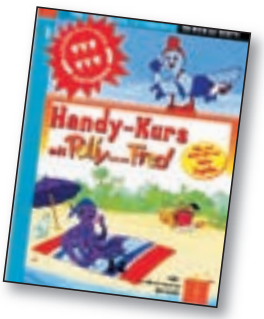
Außer Frage steht, dass Prävention und Aufklärung nach wie vor die besten Mittel sind, wenn verhindert werden soll, dass Probleme im Umgang mit den neuen Medien nur aus dem Schulhof herausverlagert werden.

Als präventive Maßnahmen gegen schulische Gewalt bieten sich Verhaltenstrainings in Form von Rollenspielen und Streitschlichtung sowie die Festlegung und Einhaltung gemeinsam aufgestellter Verhaltensregeln an. Die Einbindung von Fachleuten, wie z.B. Schulpsychologen, Jugendpolizisten oder Medienpädagogen, ist in diesen Fällen äußerst sinnvoll.

In Bayern existieren neben einem bewährten Beratungssystem zahlreiche Programme zur Gewaltprävention. Eine Übersicht über kompetente Ansprechpartner, Materialien und wichtige Links zur Gewaltprävention an Schulen findet sich auf der Homepage des Staatsministeriums für Unterricht und Kultus unter der Adresse:

Link ***www.km.bayern.de/km/aufgaben/gewaltpraevention/***

Handy-Kurs mit Polly und Fred



Telefonieren ist auch schon für kleine Kinder Teil der Alltagskommunikation. Erlernen die Kinder die technischen Raffinessen der Telekommunikation auch recht schnell und meist untereinander, ist ein allgemeines Verständnis der Technik kaum vorhanden und auch ein sozial korrigiertes Nutzungsverhalten eher schwach etabliert.

Die Software

Die Lernsoftware *Handy-Kurs mit Polly und Fred* greift die wichtigsten Themen der technischen und inhaltsbezogenen Kompetenz im Umgang mit dem Handy auf. Die didaktische Struktur mit animierter Einführungsgeschichte (POLLY UND FRED), Basiswissen (WISSEN), einem auf das Thema abgestimmten Spiel (ÜBUNG) und weiterführenden Informationen (PROFI) ermöglicht einen differenzierten Einsatz im Unterricht. Die beiden Begleitfiguren Polly, die Krake, und die Brieftaube Fred führen die Kinder durch das Programm. Die Themen des Kurses sind: Grundregeln der Technik und des Umgangs mit Handys, SMS, Kostenfalle, Pflege und Verlust, Funklöcher und Notruf, Strahlung sowie Zukunftsvisionen.

Einsatz im Unterricht

Schülerinnen und Schüler sollten möglichst früh an eine kompetente Mediennutzung herangeführt werden. Nur wer über ausreichendes Hintergrundwissen verfügt und über mögliche Probleme und Kosten Bescheid weiß, wird das Kommunikationsmedium sinnvoll nutzen können. Die Konzeption des Programms *Handy-Kurs mit Polly und Fred* ist auf die 3. bis 6. Jahrgangsstufe ausgerichtet. Das Programm kann aber auch den Lehrerinnen und Lehrern dienen, ihr Wissen zu erweitern oder Hintergründe zu vertiefen.

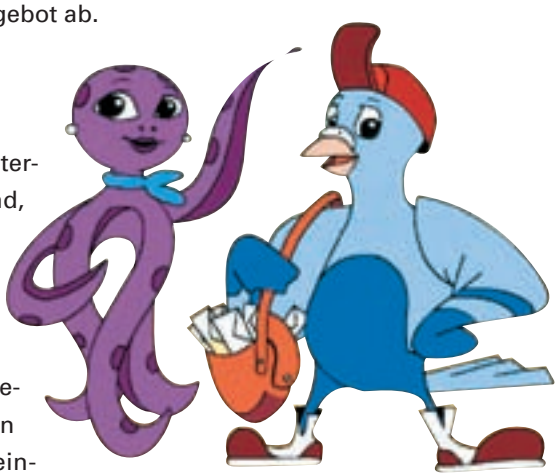
Unterrichtsvorschläge

Neben Hinweisen zu Unterrichtsorganisation und Sozialformen enthält das Handbuch ausführliche Unterrichtsvorschläge zu den Themen der Software:

- Funktionen im Überblick
- Grundregeln mobil telefonieren
- SMS und MMS
- Download und Kostenfalle
- Verlust und Pflege
- Netztechnik und Notruf
- Strahlung
- Zukunftsvisionen

Ein Abschlusstest rundet das Lernangebot ab.

Aufbau



Das Programm ist in acht Kapitel unterteilt, die jeweils gleich aufgebaut sind, so dass sich der Nutzer schnell zurechtfindet. Jedes Kapitel beginnt mit einer Seite, auf der das Thema kurz vorgestellt wird. Von dort aus kann man sich in weitere Bereiche bewegen. Wird das Kapitel zum ersten Mal besucht, ist eine Anwahl der einzelnen Seiten in der vorgegebenen Reihenfolge sinnvoll. Wurde das Kapitel jedoch bereits behandelt und soll wiederholt werden, bietet es sich an, Untermenüs zu überspringen, indem man direkt das gewünschte Themengebiet anwählt. Nach der Startseite folgt eine kleine Geschichte von POLLY und FRED zum Thema. Bereits hier werden einzelne Grundlagen erklärt. Im WISSEN werden die Themen und Begriffe der Geschichte aufgegriffen und grundlegende Informationen dazu vermittelt. Anschließend wird dies in der ÜBUNG spielerisch nachvollzogen. PROFI enthält schließlich weitergehende Informationen für ältere Schülerinnen und Schüler, die mit den Inhalten des Kapitels bereits vertraut sind.

Quellenangabe

FWU (bearbeitete Auszüge aus dem Handbuch zur Software *Handy-Kurs mit Polly und Fred*)

Mehr zum Thema

Informationen über Systemvoraussetzungen, Lizenzen, Preise und Bezugsmöglichkeiten des netzwerkfähigen Programms erhalten Sie beim FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht: ***www.fwu.de***.

Chats und Foren

Chats: beliebte Treffpunkte von Jugendlichen im Internet

„Chatten“ bezeichnet allgemein die Unterhaltung im Internet. In so genannten „Chaträumen“ können gleichzeitig zahlreiche Personen „online“ sein, die sich in einem dafür vorgesehenen Textfeld miteinander unterhalten. Die Unterhaltung läuft zeitgleich ab und kann über ein Textfenster mitverfolgt werden. Es gibt heutzutage Chats mit thematischen und anlassbezogenen Schwerpunkten (z. B. „Politikerchats“, „Expertenchats“, „Flirtchats“) oder Chats für bestimmte Zielgruppen (z. B. für Kinder, Italienfans, Menschen über 30).

Chatprotokoll

Kinder lieben die Spontaneität der Kommunikation im Chat und die besondere, oft spielerische und erfindungsreiche Sprache, die die Teilnehmer verbindet: Kürzel, abgebrochene Satzkonstruktionen, „Smileys“ und Kombinationen von Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen führen allerdings oft auch dazu, dass die Kommunikation behindert wird. Zudem ist das Mitlesen des Bildschirmgesprächs zwischen einer großen Anzahl von Sprechern anstrengend, und die schnell eingegebenen Texte sind oft gespickt mit Rechtschreibfehlern.

Auf Seiten von bekannten Jugendmagazinen wird Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit gegeben, sich ein eigenes „Profil“ zuzulegen, das sie für andere Mitbenutzer charakterisiert. Dort werden sie nach persönlichen Daten (Geburtstag, E-Mail-Adresse, Adresse) gefragt und gebeten, ihre Hobbys und Charaktereigenschaften näher anzugeben. Andere Benutzer können sich hier über einzelne Chatteilnehmer genauer informieren. „Online-Tagebücher“, so genannte „Blogs“, bieten

die Möglichkeit, anderen Besuchern des Chats einen Einblick in das eigene Privatleben zu verschaffen. Es besteht die Gefahr, dass dabei ein ungewollt tiefer Einblick gegeben wird, der von Unbekannten ausgenutzt werden kann. Die kommunikative Situation des Internets kann eine trügerische Nähe erzeugen, die Anonymität fördert Offenheit. Kinder und Jugendliche haben oft noch zu wenig Erfahrung, um einschätzen zu können, was sie von sich preisgeben dürfen und was besser nicht.

Kontaktbörse für Päderasten

Chats sind daher leider ein ideales Spielfeld für Päderasten geworden, die auf der Suche nach kindlichen Opfern sind. Kriminalhauptkommissar Rainer Richard, Leiter der EDV-Beweismittelsicherung im Landeskriminalamt in München, spricht davon, dass Kinder und Jugendliche in sieben von zehn Chatkontakten sexuellen Anzüglichkeiten oder Belästigungen ausgesetzt sind. Auf amerikanischen Internetseiten von Pädophilen, die dort ihre krankhafte Neigung verteidigen, wird sogar zur Kontaktaufnahme mit Kindern in Chats geraten. Die Art des Kontaktes kann von zunächst scheinbar harmlosen Fragen („Beschreib dich doch einmal!“) über eindeutige Aufforderungen wie nach Berührungen und Entkleidungen bis hin zum Versand von pornografischen Abbildungen per Webcam oder E-Mail gehen. Besonders anfällig für solche sexuellen Belästigungen sind Kinder und Jugendliche, die in so genannten „Privaträumen“, in denen nicht mehr alle anderen Gesprächsteilnehmer mitlesen, mit anderen chatten. Gefährlich werden die Internet-Aktivitäten dann, wenn es zu realen Treffen mit Unbekannten kommt. Warnsignale für Eltern sollten sein, wenn Kinder von Unbekannten berichten, die Geschenke anbieten oder Unternehmungen vorschlagen. Rainer Richard nennt zahlreiche Fälle von Kindesmissbrauch, die aufgrund des Internetkontaktes erst möglich wurden. Wochenlang in der Presse war 2004 etwa der so genannte „Fall Murat“: Ein Schüler hatte sich im Internet mit seinen zukünftigen Mördern verabredet.
Kinder und Jugendliche werden bereits durch verbale Belästigungen zutiefst erschreckt, verängstigt und in ihrer natürlichen Entwicklung gestört: Sie bauen den Kontakt zu Unbekannten im Vertrauen auf und erhoffen freundschaftliche Reaktionen eines Gleichgesinnten. Das erzwungene Betrachten einer pornografischen Abbildung oder erschreckende, perverse Aussagen verursachen darüber hinaus Schockerlebnisse, von denen sich ein Kind nur mit elterlicher oder therapeutischer Hilfe erholen kann.

Virtuelle Begegnungen finden auch in so genannten „Gesprächsforen“ statt, die es ebenfalls in jeder thematischen Ausrichtung gibt. Dort hinterlassen sich Nutzer zeitversetzt Nachrichten, die wiederum von allen eingesehen werden können. Da die Gespräche dort – im Gegensatz zum Chat, wo die Redebeiträge der Teilnehmer nach und nach aus dem Fenster verschwinden – über einen längeren Zeitraum hinweg einsehbar sind, ist die direkte sexuelle „Anmache“ hier seltener. Allerdings besteht auch hier die Gefahr, dass Kinder und Jugendliche mit Unbekannten in Kontakt treten.

Wenn Chatten ein Fall für die Polizei wird

Der Versand bzw. das Zugänglichmachen von pornografischem Material ist in Deutschland strafbar. Eltern sollten daher nicht zögern, in jedem Fall die Polizei einzuschalten, wenn ihre Kinder per E-Mail oder Webcam problematisches Material erhalten. Wichtig ist, das Bild nicht sofort zu löschen, sondern es zur Beweissicherung bei der Polizei aufzubewahren.

Faszination Chat: Kommunikation über alle Grenzen hinweg

Die Kommunikationsform Chat sollte von Eltern und Lehrkräften trotz dieser Gefahren nicht völlig verteufelt werden. Chat stellt trotz aller potentiellen Gefahren eine faszinierende Möglichkeit dar, um über alle zeitlichen und räumlichen Grenzen hinweg mit anderen Menschen in Kontakt zu treten. Wenn – wie bei Kontakten auf der Straße auch – bestimmte Verhaltensregeln beachtet werden, kann Kommunikation per Chat durchaus bereichernd sein. Empfehlenswerter als öffentliche Chats sind Bereiche mit eingeschränkten Benutzerkreisen oder „moderierte“ Chats, in denen die Kinder immer gleich einen Ansprechpartner finden, falls sich ein anderer Teilnehmer nicht an die so genannte *Netikette* hält. In solchen Chats könnten sich beispielsweise Schulklassen aus befreundeten Partnerschulen für eine bestimmte Zeit in einem für sie eingerichteten Chat verständigen. Denkbar wäre auch, dass sich Brieffreunde oder Klassen mit im Ausland befindlichen Mitschülern im Chat „verabreden“ und so miteinander „sprechen“.
Lehrkräfte können für ihre Schülerinnen und Schüler abgeschirmte Chaträume einrichten, auf die nur Mitschüler mit einem festgelegten Passwort Zugriff haben. Solche virtuellen Klassenräume können kostenlos auf der Seite ***www.lo-net.de*** des Vereins Schulen ans Netz e.V., einer mit Mitteln des Bundesbildungsministeriums geförderten Institution, eingerichtet werden.

Literaturhinweis

Broschüre „Chatten ohne Risiko? Zwischen fettem Grinsen und Cybersex“

Die Broschüre, gefördert u.a. durch das Bayerische Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie, Frauen und Gesundheit, zeigt Probleme in Chat-Räumen und gibt Hilfen und Empfehlungen, um Kinder und Jugendliche vor Belästigungen zu schützen. Auf „Spickzetteln“ finden Kinder und Jugendliche altersgerechte Hinweise zur Vermeidung von Risiken.

Die Broschüre kann unter folgender Adresse kostenlos herunter geladen werden:

www.stmas.bayern.de/familie/kinderschutz/chatten.htm

Empfehlungen für Eltern im Umgang mit Chats und Foren

Schutz und Vorsorge

➜ Kindern und Jugendlichen muss deutlich werden, dass sie im Internet immer mit Unbekannten sprechen. Und zwar egal, wie oft oder wie lang sie mit jemandem schon gesprochen haben – auch ein auf den Chat folgender E-Mail-Austausch berechtigt nicht zu der Annahme, dass man einen Menschen kennt! Die Situation im Chat ist vergleichbar der Begegnung auf einer belebten Straße: Auch dort würde man nicht jeden einfach ansprechen bzw. ihm vertrauen. „Maxi13Muc“ muss nicht zwangsläufig der 13-jährige Maximilian aus München sein, es kann sich hinter diesem frei gewählten Pseudonym auch ein 60-Jähriger Mann mit betrügerischen Absichten verbergen, der Informationen über in seiner Nähe wohnende Kinder sucht.

➜ Pseudonyme, also erfundene Namen, sind in Internetgesprächen üblich. Erklären Sie Ihrem Kind, dass sich hinter der mit „Smileys“ und Jugendsprache agierenden „Laura12“ auch ein älterer Mann verstecken kann, der die kindliche Sprache nachahmt.

Keine Garantie auf Wahrheit

➜ Alle Inhalte eines Chat-Gespräches können erlogen sein, der Chat kann eine völlig erfundene Welt sein. Vergleichen Sie die Gesprächssituation für das Kind mit einem Telefonat: Einem Unbekannten, der am Telefon

das Blaue vom Himmel verspricht, würde man ebenfalls nicht einfach Glauben schenken.

- Kindern muss auch klar sein, dass sie nicht verantwortlich sind für Äußerungen und Taten anderer Menschen. Eltern sollten unterstreichen, dass das Kind keinerlei Schuld für eine obszöne Äußerung trägt, sondern dass diese einzig und allein aufgrund der krankhaften Neigung des Gegenübers zustande kommt. Vorwürfe beim ungewollten Empfang pornografischer Abbildungen sind fehl am Platze, das Kind braucht in einem solchen Fall vor allem Hilfe.
- Eltern sollten mit ihren Kindern die Funktionsweise von Chats erkunden und ihnen am Bildschirm zeigen, wie sie unliebsame Gesprächspartner meiden und sich vor ungewollten Kontakten schützen können. Sie sollten ihre Kinder dazu ermutigen, mit ihnen über problematische Erlebnisse zu sprechen. Dies erreichen sie am ehesten, indem sie ein vertrauensvolles Verhältnis auf gleicher Ebene herstellen.
- Erklären Sie Ihrem Kind, weshalb es gefährlich sein kann, im Chat persönliche Angaben zu machen: Im Internet kann jeder mitlesen. Die Auskunft, dass die Familie für zwei Wochen in den Urlaub fährt, kann in Kombination mit dem Wissen über den Wohnort zu Straftaten (z. B. einem Einbruch) animieren. Schließlich hinterlassen Sie auch nicht an der Pinnwand im Supermarkt Ihre Adresse mit der Auskunft, dass Sie zwei Wochen weg sind!

Keine Einladung für Einbrecher

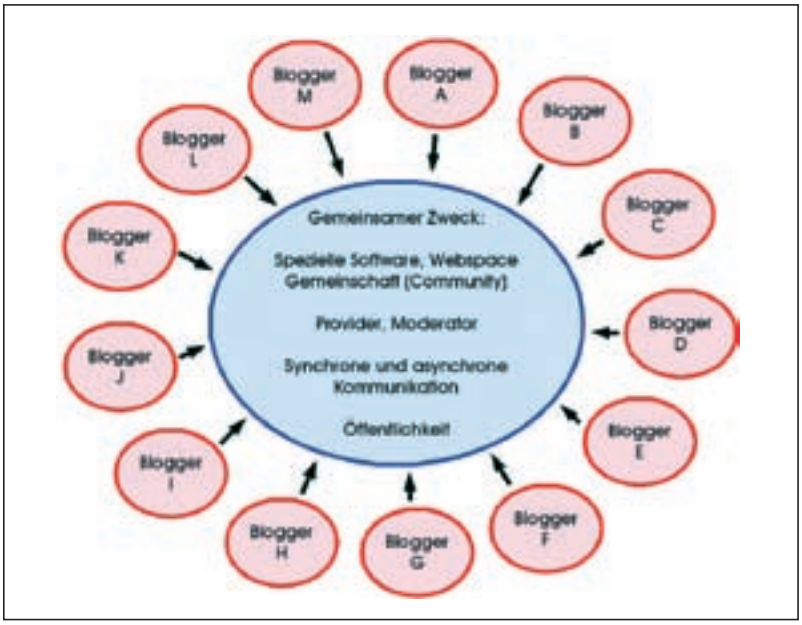
- Auf keinen Fall darf sich ein Kind oder Jugendlicher alleine mit Menschen treffen, die es im Chat kennen gelernt hat. Sollte es entgegen aller Bedenken zu einem Treffen kommen, muss unbedingt ein Erwachsener das Kind begleiten und bei ihm bleiben.
- Es gibt besonders für Kinder und Jugendliche geeignete Chaträume, die von aufmerksamen „Moderatoren“ beaufsichtigt werden. Diese achten auf gewisse Umgangsformen und haben die technischen Möglichkeiten, unliebsame Teilnehmer vom Chat auszuschließen.

Reaktionen bei Belästigung

Eine Anzeige bei der Polizei muss erfolgen, wenn Kindern pornografisches Material zugesandt wird und sie zu sexuellen Handlungen aufgefordert werden. Um die Anzeige zu erleichtern, sollten Sie eventuell zugesandte E-Mails und Fotos aufbewahren und den Chatraum, den Zeitpunkt des Kontakts, das Pseudonym des Täters und den Verlauf der Kommunikation möglichst darstellen können.

„World Wide Web“ + „Logbuch“ = Weblog

Ein *Weblog*, oft einfach nur Blog genannt, ist eine Webseite, die periodisch neue Einträge enthält. Neue Einträge stehen an oberster Stelle, ältere folgen in umgekehrt chronologischer Reihenfolge.
Die Organisation eines Blogs verdeutlicht die folgende Grafik. Die Gemeinschaft aller Blogger, die sich mit Hilfe bestimmter technischer Vorkehrungen um einen gemeinsamen Zweck scharen, stellt eine Art von Öffentlichkeit her.



Zu beachten ist, dass sich die einzelnen Blogger in der Regel nicht persönlich kennen. Die „Community“ wird ausschließlich über das Weblog hergestellt. In dieser Gemeinschaft können einerseits Themen unterschiedlichster Art besprochen werden, ohne eine direkte Auseinandersetzung mit einem Gesprächspartner fürchten zu müssen. Andererseits gaukelt die zeitversetzte Kommunikation über das Internet eine trügerische Vertrautheit vor, die von Betrügern und Kriminellen für unlautere Zwecke ausgenutzt werden kann.
Die scheinbare Anonymität des Internet erleichtert es den meist jugendlichen Bloggern einerseits, problembeladene Themen anzusprechen, andererseits verleitet sie viele Jugendliche dazu, mit ihren persönlichen Daten reichlich sorglos umzugehen. Vielfach werden sensible persönliche Informationen wie Name, Alter, Wohnort, E-Mailadressen, Instant-Messenger-Indentitäten oder Links zu persönlichen Homepages gedankenlos preisgegeben.
Jedes Weblog ist für sich ein eigenes Journal. In einem typischen Weblog hält ein Autor (der Blogger) seine „Surftour“ durch das Internet

fest, indem er zu besuchten Seiten einen Eintrag schreibt. Es gibt aber auch Fach-Weblogs, in denen ein Autor Artikel zu einem bestimmten Thema veröffentlicht. Andere Blogger teilen auf ihrer Webseite Einzelheiten aus ihrem privaten Leben mit. Typischerweise verlinken Blogger auf andere Webseiten und kommentieren aktuelle Ereignisse. Viele Einträge bestehen aus Einträgen anderer Weblogs oder beziehen sich auf diese, so dass Weblogs untereinander stark vernetzt sind.
Die wichtigsten Themen entstammen dem jugendlichen Alltag. 71 Prozent aller Blogger beschäftigten sich mit dem Thema Schule, 49 Prozent mit Beziehungen und 46 Prozent mit Musik. Fragen zur sexuellen Orientierung kommen in 17 Prozent aller Weblogs vor. Diese Blogger nutzen ihre Weblogs, um in einer sicheren, weil anonymen Umgebung über ihre sexuelle Identität zu sprechen
Das Weblog wird meist als inhaltlich privates, aber öffentlich geführtes, anonymes Tagebuch genutzt, dessen Einträge einer gleichaltrigen Öffentlichkeit freimütig zum Lesen und Kommentieren anvertraut werden. Weblogpostings sind für Jugendliche oft der einzig sichere Weg, ihre Gefühle und Gedanken im Hinblick auf persönliche Erfahrungen offen mit anderen zu diskutieren – wohl wissend, dass eine solche Diskussion in der nicht-virtuellen Welt nicht immer so problemlos möglich ist. Demgegenüber können Jugendliche in Weblogs ihre Probleme und Gefühle offen legen, ohne unerwünschte Reaktionen der Erwachsenenwelt fürchten zu müssen.
Weblogs zu allgemeineren Themen sind vergleichbar mit Newslettern oder Kolumnen, jedoch persönlicher – sie selektieren und kommentieren oft einseitig und werden deswegen auch mit Pamphleten des 18. und 19. Jahrhunderts verglichen. Sie sind demnach keine Alternative zu (Online-) Zeitungen, sondern eine Ergänzung. Im Idealfall reagieren Weblogs schneller auf Trends oder bieten weiterführende Informationen bzw. Links zu bestimmten Themen. Die meisten Weblogs haben eine Kommentarfunktion, die es den Lesern ermöglicht, einen Eintrag zu kommentieren und so mit dem Autor oder anderen Lesern zu diskutieren.
Mit dem stetigen Wachsen der „Blogosphäre“, der Gesamtheit aller Blogs, nimmt auch die Vielfalt an unterschiedlichsten Weblog-Formen zu. So gibt es weiterhin die „klassischen“ Weblogs, aber auch eine wachsende Zahl persönlicher Tagebücher, die als Weblog geführt werden und sich vor allem deren einfach zu bedienende Technik zu Nutze machen. Etliche Weblogs enthalten eine Mischung aus Kommentaren, Netzfunden und Tagebuch-Einträgen und dienen in erster Linie der Unterhaltung oder der persönlichen Selbstdarstellung im Internet. Fotoblogs veröffentlichen hauptsächlich Fotografien oder Handy-Kamerabilder (Moblogs).

Ausschnitt aus einem Webblog

Manche sehen im Aufkommen von Blogs und deren starker Verbreitung insbesondere in den USA eine neue Form von Journalismus, welches in Europa leicht in die Tradition des Herstellens von Gegenöffentlichkeit gestellt werden kann. Weblogs sind statistisch gesehen eine Teenagerdomäne. Mehr als die Hälfte aller Blogs wird von Jugendlichen im Alter zwischen dreizehn und neunzehn Jahren betrieben. Zu diesem Ergebnis kam eine Studie der Statistiksoftwarefirma Perseus, die im Oktober letzten Jahres veröffentlicht wurde.

Die Studie mit dem Titel *The Blogging Iceberg* (***www.perseus.com/blogsurvey/iceberg.html***) schätzte die Zahl der Weblogs damals auf rund vier Millionen und prognostizierte, dass sich die Zahl der Weblogs bis Ende 2004 weltweit auf gut zehn Millionen mehr als verdoppeln würde.

Allein in den USA schätzt Perseus eine Zahl von 31,6 Millionen Blogs, die bis Ende des Jahres auf 53,4 Millionen anwachsen wird. Diese Zahl wird erreicht, weil es über 20 Dienstleistungsunternehmen gibt, die Webspace für Blogs anbieten, und weil zunehmend andere Firmen, z. B. Provider, Blogs für Jugendliche anbieten.

Mit der steigenden Zahl von Weblogs in den USA steigt einerseits auch die Zahl der Weblogs in Deutschland und wächst die Gefahr unbekümmerter Preisgabe persönlicher Daten, die von Pädophilen oder anderen Kriminellen missbraucht werden können. Doch beschreibt David Huffacker in „Gender similarities and differences in online identity and language use among teenage bloggers“ (Universität Georgetown, 2004, im Internet unter folgender Adresse ***http://cct.georgetown.edu/thesis/DavidHuffaker.pdf***), dass Blogs auch als Unterrichtsmittel speziell im Klassenraum eingesetzt werden können. Männliche wie weibliche Schüler schreiben durchschnittlich mehr als 2000 Wörter pro Eintrag, deshalb können Blogs literarische und sprachliche Fähigkeiten üben. Da Blogs im Internet veröffentlicht sind und jederzeit und von jedem Ort aus bearbeitet werden können, kann man sie auch außerhalb der Schule nutzen. Das kommt der Idee des lebenslangen Lernens entgegen.

Einsatzmöglichkeiten von Blogs im schulischen Bereich

Weblogs als individuelle Lerntagebücher

Das Führen von Lerntagebüchern ist eine bewährte Methode, die eigene Lernpraxis zu dokumentieren, zu erkunden, zu überprüfen und möglicherweise zu verändern. Ein Beispiel aus Österreich zeigt, dass in Laptop-Klassen Weblogs als Medium für Gruppenprojekte, Semesterarbeiten und dergleichen eingesetzt werden können. Die Verwendung von Weblogs kann die Motivation fördern, da es im Interesse der Schüler ist, mit neuen Medien zu arbeiten. Kritikpunkte – wie zu kompliziert für Schüler, zu hoher Zeitbedarf, zu wenig Vorkenntnisse seitens der Schüler und auch der Lehrer, fehlende Sinnhaftigkeit, fehlende technische Ausstattung usw. – sind angesichts der wachsenden Medienkompetenz der Bevölkerung kaum noch angebracht. Umsetzungen sind allerdings abhängig von der Einstellung der Lehrkraft zu ihrer Rolle als Organisator von Lernprozessen.

Klassenblogs

Im Turnus wird regelmäßig das Wichtigste aus der Klasse oder Gruppe zusammengefasst, z. B. Fachliches oder soziale Begebenheiten. Klassenblogs können durch das gemeinsame Produkt den Zusammenhalt der Gruppe fördern. Schülerinnen und Schüler, die z. B. wegen Krankheit oder Unfall dem Unterricht fernbleiben müssen, können so mitverfolgen, was in der Klasse passiert.
Auch während einer Projektwoche oder einem mehrtägigen Klassenausflug könnte ein Blog geführt werden, in dem Erlebnisse, fachliche Beiträge etc. auch für Eltern, Freunde und Freundinnen oder Behörden publiziert werden.

Weblog als E-Portfolio

Seit über zehn Jahren nutzen amerikanische und kanadische Lehrerinnen und Lehrer E-Portfolios für ihren Unterricht. Diese Methode breitet sich inzwischen auch im europäischen Bildungswesen aus, immer mehr deutschsprachige Lehrkräfte beginnen, E-Portfolios in ihrem Unterricht einzusetzen. Dabei treten eine Reihe von Fragen auf: Welchen E-Portfolio Typ soll man wählen? Welche Vorgehensweise muss man einhalten, um ein E-Portfolio zusammen zu stellen und dann im Internet zu publizieren? Welche Fragen pädagogischer Natur stellen sich dabei? Unterstützt ein E-Portfolio den Lernenden bei seinem Studium oder dient es der Lehrperson als Evaluationsinstrument?
Dr. Helen C. Barrett, International Society for Technology in Education & University of Alaska Anchorage, empfiehlt auf ihrer Website das „5 mal 5"-Modell zur Erstellung eines E-Portfolios:

1. **Definition von Zielen und Kontext**
   Folgende Fragen müssen geklärt werden: Zweck des Portfolios, Zielpublikum, organisatorischer Rahmen, Computerausrüstung und Software, technische Kenntnisse des Lernenden, Auswahl des Portfolio-Levels.

2. **Arbeitsportfolio**
   Arbeitsbeispiele auswählen, auf Diskette oder in Ordner speichern, persönliche Note ins Portfolio bringen mit Grafiken und Multimedia-Effekten.

3. **Reflexionsportfolio**
   Niederschrift einer reflektierten Bemerkung zu jedem erreichten Ziel, Auswählen von Arbeitsbeispielen zum jeweiligen Kapitel und Begründung der Auswahl sowie Bedeutung der Beispiele, Definition von zukünftigen Arbeits- und Lernzielen in kleinen und großen Schritten.

4. **Verbundene Portfolio**
   Auswahl von digitalen Arbeitsproben, Hypermedia-Links zwischen Arbeitsproben, Beispielen, Proben anderer Lernender, Rubriken und Einschätzungen, Einsetzen von Multimedia-Sequenzen.

5. **Präsentations-Portfolio**
   Übertragen des Portfolios auf ein geeignetes Präsentations-Medium, Vorstellung des Portfolios vor einem Publikum.

Wissensmanagement

Blogs können auch als persönliche Wissensmanagement-Werkzeuge eingesetzt werden. Dabei legt man relevante Inhalte ab, beschreibt, kategorisiert und verlinkt sie so, dass die Informationen übers Internet jederzeit geordnet verfügbar sind. Die Möglichkeit, Audio- und Videodateien einzubinden, fördert das so genannte *Podcasting* (Bereitstellen von selbst produzierten Audiodateien, den Podcasts, über das Internet). Der Blogger dokumentiert auf diese Weise Arbeiten. Nur sind es im Unterschied zum E-Portfolio nicht nur die eigenen, sondern auch fremde, eben Dokumente, die für die eigene Arbeit wichtig sind. Eine Suchfunktion hilft, den Artikel mit dem relevanten Inhalt innerhalb kürzester Zeit zu finden.

Mehr zum Thema

Weitere Informationen und Beispiele zu den skizzierten unterrichtlichen Einsatzmöglichkeiten bietet der Schweizer Bildungsserver in seinem Dossier „Weblogs im Bildungsbereich“ unter der Adresse ***www.educa.ch/dyn/129256.htm***.

Fazit

In Deutschland werden Blogs noch vielfach als futuristische Spinnerei einiger Freaks abgetan. Jedoch spielte die Entwicklung in den USA bisher stets eine Vorreiterrolle gegenüber europäischen und deutschen Trends. Deshalb liegt es nahe, die sich abzeichnende steigende Beliebtheit der Internet-Tagebücher bei Jugendlichen in sinnvolle Kanäle zu leiten. Das Weblog kann vielfach zu pädagogischen Zwecken genutzt werden und hilft, die Grenze zwischen Schule und „wirklichem Leben“ verschwinden zu lassen. Nicht vergessen werden darf jedoch ein sorgsamer Umgang mit persönlichen Daten, die im Weblog genauso wenig veröffentlicht werden dürfen wie in Chats oder im E-Mail-Verkehr.

Die Netikette

Knigges Benimmregeln sind heute keineswegs „out“. Auch wenn heute kein Lehrer Lämpel mehr mit erhobenem Zeigefinder dasteht, so haben sich in der Internet-Gemeinde doch weitgehend anerkannte Regeln für das höfliche Miteinander herausgebildet. Im Computerzeitalter hat sich dafür der Begriff *Netikette* eingebürgert.

Die zehn Gebote der Computerethik

Das Internet ist ein scheinbar wild wuchernder Dschungel, in dem sich weltweit Menschen unterschiedlichster sozialer und kultureller Herkunft tummeln. Dennoch haben sich schon von Anfang an bestimmte Regeln herausgebildet, die die virtuelle Kommunikation erleichtern. Vielfach wird erfolgreiches Zusammenarbeiten erst durch Regeln erträglich und möglich. Deshalb ist der oft zu findende Ausdruck „Die zehn Gebote der Computerethik“ keine Verunglimpfung religiöser Werte, sondern lehnt sich an die Erkenntnis an, dass erst gemeinsam anerkannte Gebote oder Regeln ein Mindestmaß an friedlichem, menschlichem Miteinander sichern.

Spielregeln im Internet

Die „zehn Gebote des Internets“ stehen im größeren Rahmen der Netikette (auch: *Netiquette*, aus engl. *net* „Netz“ und *etiquette* „Etikette“). Diese ist ein wichtiger Bestandteil der so genannten Netzkultur. Sie beschrieb ursprünglich Verhaltensempfehlungen im „Usenet“ (dem Teil des Internets, in dessen Newsgruppen unzählige Themen diskutiert werden). Der Begriff wird aber mittlerweile allgemein für Verhaltensregeln in Datennetzen verwendet. Heute gibt es Spielregeln für E-Mails, Mailinglisten, Newsgruppen, Chats und Foren und sogar für Dienste-Anbieter. Die erste und grundlegende Regel ist: „Vergessen Sie niemals, dass auf der anderen Seite ein Mensch sitzt!“ Das gilt auch, wenn man nicht sicher sein kann, ob es vielleicht ein „seelenloses“ Programm ist, mit dem man verbunden ist.

Netikette im Wandel

Die Gebote und Regeln der Netikette gelten nicht als eherne Gesetze, bei deren Zuwiderhandlung unerbittliche Strafen drohen. Es sind vielmehr Verhaltensstandards, die von vielen Menschen als richtig und sinnvoll empfunden werden. Bei Verstößen wird man in der Regel

mehr oder weniger freundlich auf die Netikette hingewiesen. In extremen Fällen kann es zu unliebsamen Reaktionen kommen, so genannten *Flames*, d.h. gefühlsbetonten verbalen Ausbrüchen, oder „Mailbomben“, die ihrerseits eine strafbare Beeinträchtigung der Freiheit des Betroffenen darstellen.

Einzelne Empfehlungen der Netikette sind heute fragwürdig geworden. Anfangs forderte man, im Usenet seinen tatsächlichen Namen zu nennen. Im deutschsprachigen Usenet gilt es als unhöflich, unter einem falschen Namen (Pseudonym, Nickname, Spitzname) zu schreiben. Allerdings ist manchmal aufgrund des Themas oder der Art der Diskussion Anonymität wünschenswert oder notwendig. Vor allem Minderjährige sollten im elektronischen Gespräch mit Unbekannten ihren richtigen Namen und sonstige persönliche Daten keinesfalls preisgeben. Ein Nickname und eine E-Mail-Adresse, die keine Rückschlüsse auf Geschlecht, Alter, Name oder Adresse zulassen, sind zu empfehlen.

Kommunikationsplattformen

Für verschiedene Arten elektronischer Nachrichtenübermittlung gelten ähnliche, wenig abgewandelte Benimmregeln. Bei E-Mail, News und Chat handelt es sich jeweils um eigene Dienste innerhalb des Internets. In der folgenden Übersicht werden diese Kommunikationsarten kurz charakterisiert:

Name	Definition	Benötigte Software
E-Mail	Privater elektronischer Brief von einem Absender an einen oder mehrere Empfänger.	Mail-Programm
Mailingliste	Gruppe von Empfängern, die immer wieder gemeinsame E-Mail von einem Absender erhalten	Mail-Programm
Newsgroup	Gruppe von Empfängern, in der thematische Nachrichten von einzelnen Mitgliedern von allen anderen Mitgliedern gelesen werden	Newsreader

Name	Definition	Benötigte Software
Forum	Webseite, auf der jeder Internet-Benutzer Nachrichten zu einem bestimmten Thema für alle anderen Internet-Benutzer veröffentlichen kann.	Mail-Programm, Browser
Chat	Zeitgleiches, elektronisches „Gespräch“ über bestimmte Themen, bei dem jeder Teilnehmer jeden Beitrag lesen kann	IRC-Programm

Auswahl der wichtigsten Regeln

Im Internet finden sich viele umfangreiche Aufstellungen von Empfehlungen der Netikette. Meist sind dort die einzelnen Bestimmungen ausführlich erläutert, begründet und mit Beispielen versehen. Hier wird nur eine Auswahl der wichtigsten Regeln wiedergegeben. Vor allem Kinder und Jugendliche sollten sie kennen und beherzigen:

- Schreibe kurz und prägnant. Witz und Humor werden begrüßt, vermeide aber unhöfliche Bemerkungen oder Beleidigungen. Anrede und Gruß gehören zum guten Ton.
- Konzentriere dich auf ein Thema pro Nachricht und füge eine aussagekräftige Betreffzeile (*Subject*) hinzu, so dass Nachrichten leicht wiedergefunden werden können.
- Bei Antworten auf E-Mails sollen nur die wichtigsten Zeilen, auf die du dich beziehst, zitiert werden.
- Schreibe in E-Mails nicht mehr als 70 Zeichen pro Zeile.
- Achte auf die Rechtschreibung; Punkte und Kommas sollten selbstverständlich sein; durch Groß- und Kleinschreibung wird der Text leserlicher. Absätze lockern den Text auf, wenn sie alle paar Zeilen eingeschoben werden.
- BLOCKSCHRIFT wird allgemein als SCHREIEN interpretiert und ist daher als Hervorhebung ungeeignet.
- Wenn du einen Chatroom betrittst, solltest du die „Anwesenden“ begrüßen.
- Lies in Chats und Foren erst eine Weile mit, bevor du dich ins Gespräch einmischst. Dadurch vermeidest du unpassende Bemerkungen oder Fragen nach Dingen, die unlängst geklärt wurden.

- „Du“ oder „Sie“? Dafür gibt es keine allgemein gültige Regel; es hat sich jedoch in Newsgroups und vielen Mailinglisten eingebürgert, den anderen mit „du“ anzureden.
- Abkürzungen und Smileys können verwendet werden, sie sollen den Text aber nicht unlesbar machen.

  Aus Platzgründen werden oft verwendete Floskeln durch Abkürzungen englischsprachiger Formulierungen ersetzt. So genannte „Smileys“ oder Emoticons versuchen, durch symbolische Gesichtsausdrücke Gefühle zu vermitteln.

Beispiele für Abkürzungen:

IMHO = *in my humble/honest opinion* (meiner bescheidenen/ehrlichen Meinung nach)
BTW = *by the way* (übrigens)
AFAIK = *As far as I know* (soweit ich weiß)
LOL = *laughing out loud* (ich lache laut)
ROFL = *Rolling on floor laughing* (ich kann mich vor Lachen nicht mehr halten)

Beispiele für Smileys (um 90° nach rechts gedreht zu betrachten):

:-) = lächelndes Gesicht; ich freue mich
;-) = Augenzwinkern; das meine ich nicht ganz ernst
:-(= trauriges Gesicht; ich bin traurig

Links

Einige Universitäten bieten sehr ausführliche Erklärungen zur Netikette an, zum Beispiel:

Freie Universität Berlin
www.chemie.fu-berlin.de/outerspace/netnews/netiquette.html

Universität Regensburg
www.uni-regensburg.de/WWW_Server/Info/Netiquette/netiq_start.html

Welt der PC-Spiele

Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt, formulierte Friedrich Schiller, und er glaubte mit Goethe daran, dass der edle Mensch hilfreich und gut sei. Die heutige Realität der Medienverwahrlosung zeichnet jedoch ein ganz anderes Bild. Das Kriminologische Institut Niedersachsen kommt ebenso wie der Leiter der Staatlichen Schulberatung in München, Dr. Rudolf Hänsel, zu erschreckenden Ergebnissen: Die negativen Auswirkungen eines unmäßigen Medienkonsums auf die Schulleistungen werden ebenso thematisiert wie das Problem, dass die intensive Beschäftigung mit Gewalt verherrlichenden Spielen Hemmschwellen im Menschen herabsetzt und die Bereitschaft zur realen Gewaltanwendung erhöht. „Wer Wind sät, wird Sturm ernten“, heißt es nicht von ungefähr. Das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus spricht sich u.a. deshalb strikt gegen so genannte LAN-Partys an Schulen aus, da die Gefahr besteht, dass Schülerinnen und Schüler dort mit für sie ungeeigneten Spielen in Berührung kommen. Ein Blick in eine Spielezeitschrift für Jugendliche zeigt im Anschluss, dass die Moral in vielen modernen Computerspielen mit Füßen getreten wird.

„Medienverwahrlosung“

– Zu einem Bericht des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V.

Fernsehgerät im Kinderzimmer?

Das eigene Fernsehgerät im Kinderzimmer: Was vor Jahren noch undenkbar war, ist heute nach Umfrageergebnissen Realität von zwei Dritteln aller Jugendlichen. Die Ausstattung von Jugendlichen mit Medien ist beeindruckend: Laut JIM-Studie 2005 besitzen 94 Prozent der 12 bis 19-jährigen Mädchen und 90 Prozent der gleichaltrigen Jungen ein Handy, 64 Prozent (Jungen) bzw. 58 Prozent (Mädchen) ein eigenes Fernsehgerät und 65 Prozent (Jungen) bzw. 48 Prozent (Mädchen) einen eigenen Computer. Diese Allgegenwärtigkeit von Medien im Leben von Kindern und Jugendlichen hat ihre Alltagsgewohnheiten merklich verändert: Der Besitz eines eigenen Fernsehgerätes hat bei Kindern und Jugendlichen die durchschnittliche Dauer des täglichen Fernsehens um etwa eine Stunde erhöht – werktags von zweieinhalb auf etwa dreieinhalb Stunden und an Wochenenden auf vier bis fünf Stunden. Die spontane Frage, wo im Leben der Jugendlichen an normalen Werktagen oder Wochenenden noch Zeit für Sport und Freunde bleibt, scheint berechtigt. Auffällig ist, dass bei männlichen Jugendlichen durchweg höhere Mediennutzungszeiten festgestellt wurden als bei Mädchen, die generell den PC-Spielen kritischer gegenüber stehen als Jungen. Eltern fühlen sich angesichts der hohen Mediennutzungszeiten häufig nicht mehr in der Lage, das Fernseh- oder Spielverhalten ihrer Sprösslinge zu kontrollieren. Vieles spielt sich allerdings auch außerhalb des Elternhauses ab. Die Folge davon ist in vielen Fällen, dass Kinder und Jugendliche anspruchslosen Inhalten, aber auch ethisch und moralisch problematischen Darstellungen ausgesetzt sind. Reality-Shows, in denen die Würde einzelner Darsteller mit Füßen getreten wird, Talkshows, in denen das Intimleben von Menschen an die Öffentlichkeit gezerrt wird, Gewalt verherrlichende Spiele sind Beispiele dafür.

Verwahrlosung durch überhöhten Medienkonsum

Christian Pfeiffer, Vorstand des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V. (KfN) und ehemaliger niedersächsischer Justizminister, beschäftigt sich bereits seit Jahren mit den Folgen des Medienkonsums für Jugendliche. Sein Bericht „Medienverwahrlosung als Ursache von Schulversagen und Jugenddelinquenz?“ hat großes Aufsehen erregt, da er eine dramatische Entwicklung aufzeigt. Pfeiffer betrachtet es angesichts neuerer Erhebungen als gerechtfertigt, davon zu sprechen, dass zwanzig Prozent der männlichen 12- bis 17-Jährigen in einen Zustand der „Medienverwahrlosung“ geraten seien, weil sie sich in ihrer Freizeit vor allem mit Filmen und Spielen beschäftigen, die Gewalt verherrlichen oder sonstige zweifelhafte Inhalte aufweisen.

Zeichen einer „Medienverwahrlosung“

Die von Pfeiffer beschriebenen Auswirkungen dieser „Medienverwahrlosung“ sind erschreckend: Medienverwahrlosung kann „soziale Verarmung“ bewirken, d.h. mangelhafte Ausbildung von sozialen Kompetenzen im Umgang mit anderen. Bei stundenlangem Spielen und Fernsehen bleibt kein Raum für eine aktive Mitgliedschaft im Sportverein, soziales Engagement in einer Jugendgruppe oder Musizieren – Tätigkeiten, in denen von Heranwachsenden der Umgang mit anderen erlernt und erprobt werden kann und wichtige Entwicklungsaufgaben, wie z. B. die Fähigkeit zum Zuhören oder zur Zusammenarbeit bewältigt werden können. Des Weiteren fehlt Zeit für eine konzentrierte Nachbereitung des Unterrichts. Folgen für die schulischen Leistungen können unmittelbar gegeben sein. Bewegungsmangel, bedingt durch stundenlanges Verharren vor Fernseher oder PC, beeinträchtigt die körperliche und geistige Gesundheit und zieht Schlafprobleme nach sich. Alpträume, Nervosität, gepaart mit Übergewicht und anderen gesundheitlichen Schäden können typische Symptome der „Medienverwahrlosung“ sein. Besonders erschreckend sind neurophysiologische Erkenntnisse, nach denen der Medienkonsum zu einem regelrechten Wissensverlust führen kann. Die schulischen Leistungen werden durch die Beeinträchtigung der Lernvorgänge in Frage gestellt: Die Überführung von Wissen vom Kurzzeit- in das Langzeitgedächtnis dauert mindestens zwölf Stunden und wird entscheidend vom emotionalen Erleben in den Stunden nach dem Erlernen des Schulwissens beeinflusst. So könne es laut Pfeiffer passieren, dass vormittags Erlerntes durch das Ansehen eines aufwühlenden Filmes am Nachmittag schlichtweg verdrängt wird.

„Medienverwahrlosung“ als Auslösefaktor für schulischen Misserfolg

Pfeiffer stellt in seinem Bericht einen Zusammenhang zwischen aktuellen Schulstatistiken und seinen Erkenntnissen zur Wirkung des Medienkonsums her. Erschreckend ist, dass sich die Leistungsunterschiede zwischen Jungen und Mädchen stetig auseinander entwickelten. Zwar sei laut Pfeiffer der durchschnittlich hohe Medienkonsum der Jugendlichen nur ein Faktor neben sozialen, ethischen und anderen Gegebenheiten, jedoch bewiesen die Ergebnisse der Hirnforschung seine entscheidende Bedeutung. Es wäre also falsch zu behaupten, dass ein überhöhter Medienkonsum schlechte Schulleistungen auslöst. Gleichwohl ist die Tendenz zu beobachten, dass ein inhaltlich problematischer und überhöhter Medienkonsum in einem direkten Zusammenhang mit der Qualität der schulischen Leistungen gesehen werden kann. Die tägliche Fernsehzeit der Hauptschüler an Wochentagen unterschied sich in der Studie des KfN mit durchschnittlich 209 Minuten signifikant von der der Gymnasiasten. Gleiches gilt für die Computerspielzeiten: Hauptschüler sitzen durchschnittlich 138 Minuten, Gymnasiasten nur 85 Minuten am PC. Freilich sollte bedacht werden, dass auch an Hauptschulen Schülerinnen und Schüler verantwortungsvoll mit Medien umgehen können – vor der Gefahr einer unzulässigen Verallgemeinerung sollte gewarnt werden! Eine Umfrage des KfN im Spätherbst 2003 in Bayern und Niedersachsen unter 1.491 Schülerinnen und Schülern ergab zudem Folgendes: 27,9 Prozent der Schülerinnen und Schüler an Hauptschulen sehen an Wochentagen auch nach 22 Uhr fern, jedoch nur 12,4 Prozent der Realschüler und 8,8 der Gymnasiasten.

Geschlechterspezifisches Verhalten spiegelt sich in den Kriminalstatistiken, vor allem in der Entwicklung der Gewaltkriminalität. Bei einer kleinen Risikogruppe von fünf bis zehn Prozent der männlichen Jugendlichen wirke sich der Konsum von Gewalt verherrlichenden Filmen auf die persönliche Gewaltbereitschaft aus. Es handelt sich hier in der Regel um Jugendliche, die zudem unter weiteren familiären und sozialen Belastungsfaktoren litten und in solchen Filmen Identifikations- und Handlungsmuster fänden.

Lehrerinnen und Lehrern müssen, das beweisen diese Ergebnisse einmal mehr, systematisch Medienerziehung leisten: Mit Gewalt verherrlichenden Filmen und Spielen sind Jugendliche vor allem außerhalb der Schule konfrontiert. Die Erziehungsberechtigten scheinen in vielen Fällen überfordert und benötigen eher selbst Rat, als dass sie regulierend eingreifen könnten, um destruktive Entwicklungen anzuhalten.

Deswegen muss die Schule klar vermitteln, welche Arten von Darstellungen eventuell schädlich sind, wie die Kinder und Jugendlichen solche Schäden vermeiden können und wie sie trotzdem in ihrer Clique als starke und selbstbewusste Persönlichkeiten wahrgenommen werden können.
Beispiel:
Eine Lehrkraft bemerkt in ihrer Schulklasse, dass das Ansehen von Horrorfilmen zu einer Mutprobe geworden ist. Im Gespräch gilt es zu vermitteln, dass es mehr Mut erfordert zu sagen „Ich sehe mir diesen Film bewusst nicht an, weil er mich verängstigt und weil er ekelhaft und geschmacklos ist.“ Zusätzlich könnte das Problem bei einem Elternabend thematisiert werden.

Übertriebene Darstellung der Wirklichkeit?

Pfeiffer wird in der Öffentlichkeit und von Fachkollegen des Öfteren eine überspitzte Darstellung der Wirklichkeit vorgeworfen. Abseits des Expertenstreits kann jedoch in jedem Falle die Schlussfolgerung gezogen werden, dass ein konstruktiver und kompetenter Umgang mit den Medien erlernt werden muss, um möglichen Schädigungen vorzubeugen. In Bayern ist die Medienerziehung deshalb ein fachübergreifendes Lernziel in allen Lehrplänen und wird systematisch in den Unterricht eingebunden.

Medienbildung durch aktive Medienarbeit

Der kompetente Umgang mit Medien muss, das wurde in Bayern bereits früh erkannt, neben dem Schreiben, Rechnen und Lesen zu einer vierten Kulturtechnik werden. Mündige Menschen müssen Medien bewusst nutzen, damit sie nicht zu Opfern der Medienwelt werden.
Aufklärung und Sensibilisierung sollten Alltag im Klassenzimmer werden, daneben aber auch bei Elternabenden, Projekttagen und Schulaktionen. Medienschaffende sollten systematisch in den Unterricht miteinbezogen werden, Schülern die Arbeitsweisen und Funktionsweisen von Medien anschaulich darstellen und sie zu einer selbsttätigen und kreativen Auseinandersetzung mit Medien, z. B. in Projekten wie „Zeitung in der Schule“ oder dem Wettbewerb „CrossMedia“ anleiten.
Nach der auch in den Schulen herrschenden Medieneuphorie der 80er und 90er Jahre ist es an der Zeit, den Jugendmedienschutz aktiver in das Schulleben zu integrieren. Dass es angesichts einer von den Medien beherrschten und in ihren Funktionsweisen von manchen Medien regelrecht abhängigen Gesellschaft Mut braucht, deutlich Position zu beziehen, ist unbestritten.

Gegenwelten durch „Lust am Leben“ schaffen

Pfeiffer nennt es als eines der wichtigsten Ziele von Erziehung, durch „Lust am Leben“ der Medienverwahrlosung entgegen zu wirken. In der Tat liegt es auf der Hand, dass Sport im Verein oder Zusammensein in einer Jugendgruppe für Jugendliche noch immer mehr Attraktivität hat als das oft einsame Spiel am Computer. Eltern und Lehrkräfte können durch passend angebrachte Hinweise auf Freizeitangebote, aber auch durch das Vorleben eines aktiven Lebens Kinder und Jugendliche entdecken lassen, dass es durchaus erfüllende Alternativen zum stundenlangen Spiel am PC gibt.

Zur Person

Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Professor für Kriminologie, Jugendstrafrecht und Strafvollzug in Hannover, war bis Februar 2003 Justizminister in Niedersachsen und ist Vorstand des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V.

Quellenangabe

KIM 2003 und *JIM 2005*. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Stuttgart 2003 und 2005. (Im Internet einsehbar unter ***www.mpfs.de***) Die Studie beruht auf einer repräsentativen Umfrage bei 1000 12- bis 19-Jährigen in deutschen Haushalten.

Literaturhinweis

Christian Pfeiffer: *Medienverwahrlosung als Ursache von Schulversagen und Jugenddelinquenz?* Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. ***www.kfn.de/medienverwahrlosung.pdf***

Link

Schülerwettbewerb Crossmedia ***www.crossmedia-festival.de***

Marathon an der Maus: LAN-Partys

Stundenlanger Marathon vor dem Bildschirm

Zehn Stunden vor dem Bildschirm sind keine Seltenheit bei den so genannten „LAN-Partys“, die sich unter jugendlichen Computer- und Spielefreaks seit geraumer Zeit schon großer Beliebtheit erfreuen. „LAN“ steht für „Local Area Network“ und bezeichnet ein Computernetzwerk. Netzwerke werden für eine effiziente Zusammenarbeit vor allem bei Firmen verwendet, kommen aber auch bei Computerspielen, in denen Teilnehmer miteinander oder gegeneinander spielen, zum Einsatz. Unter Jugendlichen beliebt sind so genannte „LAN-Partys“, die nicht nur im privaten Rahmen, sondern auch in der Öffentlichkeit stattfinden.
Die zumeist jugendlichen Besucher der Partys spielen einzeln oder in Gruppen um den Sieg. Sie sitzen dabei an jeweils eigenen Bildschirmen, auf denen sie Kontakt zu ihren Gegnern aufnehmen, die an den anderen Bildschirmen im Raum sitzen. Am Ende der Veranstaltung erfolgt in der Regel eine Siegerehrung. Es sind vor allem männliche Jugendliche, die sich für die Veranstaltungen interessieren.

Sozialer Treffpunkt und Tauschbörse

Mittlerweile werden von der Spieleindustrie Unterhaltungsmedien gezielt für solche Veranstaltungen produziert, daneben hat sich eine spezielle Subkultur bei Jugendlichen entwickelt, in der vor allem im Internet Informationen über Veranstaltungen, Technik und Idole ausgetauscht werden.
Die Organisation öffentlicher LAN-Partys ist zu einem florierenden Wirtschaftszweig geworden: Die Veranstaltungen dauern mitunter mehrere Tage und bieten neben der technischen Ausstattung auch Verpflegung, Unterbringung und Rahmenprogramm an.
So sind LAN-Partys mit Hunderten von Teilnehmern seit geraumer Zeit auch ein Szene-Treffpunkt geworden, wo neben dem sozialen Aspekt auch der Austausch von Datenmaterial, z. B. Spielen und Musik, im Mittelpunkt des Interesses steht.

Öffentliche Kritik: inhaltlich und medizinisch bedenklich

In die Kritik gerückt sind die Veranstaltungen vor allem aus zwei Gründen:

- Zum einen enthalten zahlreiche Computerspiele, auch wenn sie nicht indiziert wurden, Risikopotenzial. Zahlreiche gängige Computerspiele verherrlichen Gewaltausübung, verletzen Menschenwürde durch geschmacklose Darstellungen oder Handlungen. Die Wirkung von inhaltlich problematischen Computerspielen auf Jugendliche wird vor allem seit dem Amoklauf eines Schülers in Erfurt am 26.04.2002 vehement diskutiert.
  Eine große Zahl von LAN-Party-Betreibern hat sich mittlerweile einer freiwilligen Selbstkontrolle unterzogen, um so zu verhindern, dass problematische Inhalte verwendet werden. Viele Veranstaltungen sind für Jugendliche unter 18 deshalb nicht zugänglich.
- Zum anderen verharren Jugendliche bei LAN-Partys oft stundenlang in denselben starren Positionen und werden oft auch gleichzeitig von lauter Musik beschallt, was auf Dauer zu starken gesundheitlichen Beeinträchtigungen führen kann (Haltungsschäden, Hör- und Sehprobleme).

LAN-Partys: Vorsicht ist geboten!

Das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus untersagte deshalb in Anbetracht aktueller Ereignisse schon im Jahr 2003 die Durchführung von LAN-Partys an Schulen. Da Jugendliche aber aufgrund des breiten Angebotes außerhalb der Schulen stärker denn je zur Teilnahme an LAN-Partys motiviert werden, sollten Eltern und Lehrer das Phänomen der LAN-Partys unbedingt in ausreichendem Maße thematisieren und sich dabei einer offenen Diskussion stellen. LAN-Partys können wichtige Treffpunkte für zumeist männliche Jugendliche sein. Eine generelle Abwertung von Elternseite ist nicht angebracht, wenn bei kürzeren und überwachten Veranstaltungen z. B. Geschicklichkeitsspiele im Vordergrund stehen oder aber auch ein ansprechendes und geeignetes Rahmenprogramm im Beisein von qualifizierten Betreuern geboten wird.
Wichtig ist daher, dass sich Eltern über die Aktivitäten ihrer Kinder bei den Veranstaltungen erkundigen, sich Informationen über den Veranstalter und die Rahmenbedingungen geben lassen und sich erklären lassen, aus welchem Grund die Teilnahme an der Veranstaltung für den Jugendlichen attraktiv ist.

Alternativen zum PC-Marathon aufzeigen

Beim Gespräch über das Für und Wider einer Teilnahme an LAN-Partys sind generelle Verbote meist kontraproduktiv. In Schule und Familie sollten daher Alternativen zu den stundenlangen PC-Marathons aufgezeigt werden. Eltern könnten ihre Kinder dazu ermuntern, sich für die ‚Aktivitäten von Sportvereinen, Musikgruppen oder Jugendgruppen zu interessieren und sollten ihnen Entsprechendes auch selbst vorleben. Ein Kind, das seine Eltern abends ebenfalls stundenlang vor dem Fernseher erlebt, wird nicht verstehen, warum es selbst nicht an einer LAN-Party teilnehmen darf. Eltern und Lehrkräfte sollten durch passend angebrachte Hinweise auf Freizeitangebote, aber auch durch das Vorleben eines aktiven Lebens Kinder und Jugendliche entdecken lassen, dass es erfüllende Alternativen zum stundenlangen Spiel am PC gibt.

Mediengewalt und ihre Folgen –

Im Gespräch mit Herrn Dr. Rudolf Hänsel, Leiter der Staatlichen Schulberatung für München und Landkreis

Dr. Rudolf Hänsel (Dipl.-Psych.) ist Leiter der Staatlichen Schulberatung München-Stadt und Landkreis und Herausgeber einer Handreichung für Lehrkräfte und Eltern zum Thema „Gewalt“

Kaum vorstellbar, dass ein solches frühmorgendliches Gespräch zwischen zwei Fünftklässlern in einem bayerischen Regionalzug nichts Außergewöhnliches mehr zu sein scheint: „Wenn du ihm in den rechten Arm schießt, dann gibt er das Geld freiwillig her!“, erklärte jüngst ein Bub seinem Freund in einer angeregten Diskussion über ein neues PC-Spiel. Der Freund wechselte im nächsten Atemzug das Thema: „Glaubst du, dass wir heute in Geschichte ein Ex schreiben?“ Das Entsetzen des Lehrers, der zufälligerweise Zeuge dieser „harmlosen“ Unterhaltung wurde, war groß. Gewalt verherrlichende PC-Spiele sind ein

geradezu selbstverständlicher Teil des Alltags von Kindern und Jugendlichen geworden. Viele Erwachsene können das Ausmaß der Brutalität und die Menschen verachtenden Botschaften solcher Spiele gar nicht einschätzen. Zwar kontrollieren viele Eltern ihre Kinder beim mittlerweile normal gewordenen Computerspiel, lassen sich in ihrer Bestürzung beim Blick auf den Bildschirm des Sprösslings aber allzu oft mit der Bemerkung „Das ist doch nur ein Spiel!" beruhigen. Schlimmer noch, wenn sogar die Eltern der Meinung sind, bei Action-Spielen könne man sich entspannen und „abreagieren". Eine verhängnisvolle Fehleinschätzung, denn Untersuchungen von Gehirn- und Verhaltensforschern zeigen, dass Unterhaltungsgewalt schlimme Folgen haben kann. Soziale und familiäre Probleme, Kommunikations- und Betreuungsdefizite in Familien tun oft ein Übriges dazu, dass Computer und Fernseher einen Einfluss gewinnen, der kaum noch zu kontrollieren ist.
Dr. Rudolf Hänsel, Diplom-Psychologe und Leiter der Staatlichen Schulberatung München, beschäftigt sich schon seit langem mit den fatalen Folgen der Mediengewalt und berichtete in diesem Zusammenhang in einem Gespräch mit Vertretern des Staatsministeriums über seine Erfahrungen mit Kindern und Jugendlichen.
Er bestätigt, dass in den Schulen mittlerweile systematisch Kontrollen stattfinden, um zu verhindern, dass Kinder und Jugendliche an problematische Inhalte im Internet gelangen. Das landesweite Verbot von LAN-Partys in Schulen begrüßt er sehr. Es ist jedoch traurige Tatsache, dass es für Schülerinnen und Schüler in unserer Gesellschaft trotz schulischer Maßnahmen kein Problem ist, an Gewalt verherrlichende und Menschen verachtende Computerspiele zu gelangen: Wenn der Zugang im Elternhaus erschwert wird, dann ist es in der Regel möglich, über Freunde und Tauschbörsen sogar an indizierte PC-Spiele zu kommen.

Mediennutzungsverhalten als eine der Hauptursachen von Schulversagen

Hänsel zieht immer wieder Parallelen zu Drogensüchtigen, wenn er über das Spielverhalten von Jugendlichen spricht. Es sei in der Schulberatung heute notwendig geworden, Schülerinnen und Schülern mit Leistungsproblemen nach eventuellen Drogenproblemen und ihrem Mediennutzungsverhalten zu fragen. Hänsel verweist in diesem Zusammenhang auf eine Grundsatzerklärung der „Amerikanischen Akademie der Kinderärzte" zur Mediengewalt, die Kinderärzten empfiehlt, das Ausmaß des Medienkonsums bei ihren Patienten zu erheben und bei Gesundheitsrisiken, die damit in Zusammenhang stehen, zu intervenieren. Der negative Einfluss von Gewaltdarstellung in den Medien auf Lernende ist auch wissenschaftlich unbestritten.

Hänsel erwähnt u. a. die Untersuchungen von Prof. Dr. Christian Pfeiffer, der in höchstem Maße erschreckende Zusammenhänge zwischen Lernerfolg und Schulleistungen zieht und von einer „Medienverwahrlosung“ spricht. Der negative Einfluss bestimmter Medien sei nicht zu unterschätzen und vor allem bei bildungsfernen Schichten und Jungen ein nur schwer zu bewältigendes Problem.

Ein Teufelskreislauf aus fehlender Zuwendung und medialen Angeboten: die fatale Wirkung der „unheimlichen Erzieher“

Ein problematisches Mediennutzungsverhalten müsse stets mit Blick auf den sozialen Kontext hinterfragt werden. Oft sind nach Hänsels Erfahrungen die fehlende zeitliche und emotionale Zuwendung der Eltern für die Kinder, fehlende Vorbilder und nicht existierende alternative Beschäftigungen mit verantwortlich dafür, dass Kinder ihre Freizeit mit schädigenden Medienangeboten füllen. Im Film oder im Spiel erhoffen sich Kinder, so Hänsel, ein lebendiges Gegenüber, um ihre grundlegenden Bedürfnisse zu erfüllen. Sie erleben dabei aber oft aggressive Formen der Konfliktlösung, problematische Vorbilder und eine verstümmelte und rohe Sprache, die sie in ihren Gehirnen abspeichern.
Aus seiner Beratungspraxis schildert Hänsel ein bedrückendes Beispiel, das wohl kein Einzelfall ist: Ein Zweitklässler, Einzelkind einer berufstätigen und allein erziehenden Mutter, verbrachte den Nachmittag mangels elterlicher Zuwendung vor dem PC und wurde in der Schule durch sprachliche Probleme, Leistungsschwäche und sein Verhalten auffällig. Kommunikation zwischen Mutter und Sohn fand kaum mehr statt: Abends war die Mutter müde, der Fernseher im Kinderzimmer bot dem Sprössling dann eine willkommene Ablenkung und ermöglichte der Mutter Ruhe. Eine Besserung konnte in der Beratung durch die Organisation einer nachmittäglichen Betreuung, hier einer mehrstündigen Hausaufgabenhilfe, erreicht werden, in der der Schüler Ansprache und Unterstützung bei seinen schulischen Problemen erhielt.

Die Bewältigung von Defiziten, Stresserfahrungen und Misserfolgserlebnissen kann besonders bei Jugendlichen ein Grund für ein an Spielsucht grenzendes Verhalten sein. Die Beispiele, die Hänsel in seinem unten genannten Buch beschreibt, sind eindringlich und können Lehrkräften und Eltern helfen, die Motivation von jugendlichen Spielern zu verstehen, PC-Spiele zu einem Lebensmittelpunkt zu machen. Gerade für leistungsschwache Schüler ist das Spiel oft auch eine wichtige Kompensation: Erfolg ist im PC-Spiel rascher möglich als im wirklichen

Leben. Es ist freilich ein fatales Erfolgserlebnis, weil es die Frustration erhöht, dass schulische Erfolge sich nicht ebenso schnell einstellen wollen.

Wirkung von Gewalt in PC-Spielen

Gewalt verherrlichende PC-Spiele orientieren sich in Motiven und Form an Horror- und Science-Fiction-Filmen. Das Abtrennen von Körperteilen oder das Quälen und Töten von Menschen ist in diesen Spielen gang und gäbe und wird sogar belohnt. Scheinbar allmächtig entscheiden Spieler über Leben und Tod dämonisierter Gegner und betreiben, z.T. unterstützt durch Menschen verachtende Klischees in der Darstellung der Gegner, Kriegsführung. Die Angebote haben, so die einhellige Meinung von Fachleuten, in den letzten Jahren an Brutalität stetig zugenommen. Wen wundert es, dass das Innenleben der Spieler durch die stunden-, ja tagelange Beschäftigung mit diesen gewalthaltigen Videospielen in große Unruhe gebracht wird, Abhängigkeit und Aggression die Folge sind? „Womit nur vergeudet unsere Jugend in ihrer Freizeit oft über Jahre hinweg voller Enthusiasmus sinnlos unzählige Stunden, Tage, Nächte und Wochenenden ihres Lebens und damit wertvolle Lebensenergie?“, fragt Hänsel in einer jüngst erschienenen Veröffentlichung. Schüler, die ein gestörtes Mediennutzungsverhalten haben, fallen nach Hänsels Beobachtungen in der Schule u. a. durch körperliche Symptome (Blässe, vernachlässigtes Aussehen, Übergewicht) und Leistungsabfall auf. Dramatisch ist, welche Auswirkungen Mediengewalt auf die Gehirnleistung haben kann: Prof. Dr. Henning Scheich vom Leibniz-Institut für Neurobiologie (IFN), Zentrum für Lern- und Gedächtnisforschung, in Magdeburg, hat in Untersuchungen nachgewiesen, dass am Vormittag Gelerntes durch aufwühlende Eindrücke vergessen werden kann. „Stunden- und tagelanges Spielen am PC verdummt!“, bringt Hänsel die Ergebnisse auf einen Nenner.
Die Spiele würden kriegerische Verhaltensweisen geradezu einüben, etwa durch das Training der Koordinierung von Hand und Auge. Das Beispiel des Erfurter Amokläufers Robert Steinhäuser zeigt, so Hänsel, dass beim Spielen Verhaltensmuster im Gehirn gespeichert würden, die im Ernstfall abgerufen werden könnten. Die Tatsache, dass ein Jugendlicher wie Robert Steinhäuser durch ein Schulhaus laufe und von vorne Menschen erschieße, deute darauf hin. Es sei genau diese Kaltblütigkeit und Zielsicherheit, die sich Steinhäuser durch die Beschäftigung mit PC-Spielen antrainiert habe, die er im Moment des inneren Zusammenbruchs abgerufen habe und in einem völlig entrückten Zustand durchgespielt habe.

Was tun gegen die „Innenweltverschmutzung“ unserer Jugendlichen?

Wie kann man dieser Art der „Innenweltverschmutzung“ (Hänsel) durch schädigende Einflüsse der Medien überhaupt noch entgegenwirken? Was kann man als Elternteil oder Lehrkraft überhaupt unternehmen, um Kindern und Jugendlichen nicht nur theoretisches Wissen über Medien weiterzugeben, sondern sie aktiv vor den Gefahren schützen? Hänsel gibt klare Ratschläge an Eltern und Lehrkräfte: Eltern und Lehrkräfte benötigen **Informationen über die Wirkung von Medien**, insbesondere von Mediengewalt. Gerüstet mit diesem Hintergrundwissen kann es ihnen leichter fallen, Scheinargumenten wie „Das ist doch nur ein Spiel!“ oder „Ich entspanne mich bei Action-Spielen“ überzeugend entgegen zu treten. Wie beim Kampf gegen Drogen müsse auch beim Kampf gegen Mediengewalt Aufklärung an erster Stelle stehen. Den Betroffenen muss klar werden, dass sie ihren Geist und ihren Körper beschädigen.

Kinder und Jugendliche benötigen einen **„inneren Schutzwall“**, der sie vor den schädlichen Wirkungen der Medien bewahrt und sie regelrecht „immunisiert“. Um sich einen solchen Schutzwall überhaupt aufbauen zu können, sind Referenzpunkte und Orientierungshilfen nötig. Erwachsene müssen sich deshalb um eine ehrliche und offene Beziehung bemühen und den **Kindern und Jugendlichen auf gleicher Ebene entgegentreten**, um deren Vertrauen zu gewinnen und sie positiv beeinflussen zu können. Nur in einer solchen von Zuwendung und Vertrauen geprägten Beziehung kann, so Hänsel, ein Klima entstehen, in dem junge Menschen Ratschläge und Meinungen von Erwachsenen annehmen bzw. sich mit ihnen auseinandersetzen.

Erwachsene müssen, um Kindern solche Referenzpunkte zu geben, **Vorbilder** sein und ein von positiven Werten geprägtes Leben vorleben. Hänsel beklagt in diesem Kontext, dass die Medien derzeit nur in einem sehr begrenzten und völlig unbefriedigenden Rahmen positiv belegte Werte vermitteln: Medien könnten künftig hervorragende Medienerziehung leisten und damit einen wichtigen Beitrag zur gesamtgesellschaftlichen Herausforderung der Medienbildung liefern. Kritisch betrachtet Hänsel Forderungen nach einer flächendeckenden Einführung der Ganztagsschule, die von manchen Medienforschern gerne als Lösungsansatz betrachtet wird: Seiner Meinung nach werden die Möglichkeiten der Ganztagsschule im Hinblick auf die Medienerziehung überschätzt: Medienerziehung sei eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe und könne nicht allein durch die Einführung einer neuen Organisationsform an Schulen bewältigt werden. Eine ausgesprochen wichtige Rolle kommt nach Ansicht Hänsels außer-

schulischen Organisationen, wie z. B. Vereinen, Kirchen und sozialen Trägern zu, die die Möglichkeit hätten, Kinder und Jugendliche aufzufangen und ihnen attraktive **Alternativen zur Medienwelt** zu bieten. Probleme von Jugendlichen mit Angeboten der Medienwelt seien ein Symptom in einer Gesellschaft, die der jungen Generation sinnvolle und erfüllende Beschäftigungsmöglichkeiten nicht mehr in adäquater Form und in ausreichendem Maße biete.

Was tun bei einem 16-Jährigen, der in seinem Jugendzimmer zig Spiele hortet und nachmittags unansprechbar vor dem PC sitzt, wird Hänsel abschließend gefragt. Haben **Verbote** eine Berechtigung? Hänsel empfiehlt, zunächst mit dem Jugendlichen ein vertrauensvolles Gespräch zu suchen. Vorwürfe schaffen sofort Distanz, deshalb empfiehlt es sich, mit so genannten „Ich-Botschaften" auf ein Kind zuzugehen. „Ich erschrecke über diese Spiele, sie machen mir Angst. Was gefällt dir daran?", könnte ein Einstieg in ein solches Gespräch sein. Angesichts der Schäden, die Mediengewalt anrichten kann, hält Hänsel Verbote nicht nur für gerechtfertigt, sondern auch für notwendig. Der pädagogischen Diskussion über die Berechtigung von Verboten verweigert sich der Psychologe mit der Frage: „Würden Sie Ihr Kind zunächst einmal ausprobieren lassen, wie es mit Drogen zurechtkommt?"

Literaturhinweis

Hg. Rudolf Hänsel, Renate Hänsel: *Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt" in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann. Eine Handreichung für Lehrer und Eltern*. Donauwörth: Auer, 2005. In diesem Werk sind u.a. die folgenden, im Artikel erwähnten Texte nachzulesen:

- *Gemeinsame Erklärung zur Mediengewalt* der Amerikanischen Akademie der Kinderärzte et alt.
- *„Jahre des Lebens verschwendet…" – Erfahrungen mit Jugendlichen* (R. Hänsel)

Spiele und Moral

„Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, 15. Brief)

Zum Wesen des Spiels

Die Lust zum Spiel wird entwicklungspsychologisch als die Haupttriebkraft der frühkindlichen Selbstfindung und späteren Sozialisation des Menschen angesehen. Danach reflektiert, erforscht und erkennt der Mensch die Welt zuerst im Kinderspiel. Auch in späteren Jahren tragen Spiele wesentlich zur Menschwerdung bei, indem sie Persönlichkeit und Charakter bilden. Deshalb ist es nicht unerheblich, mit welchen Spielen sich ein Mensch intensiv beschäftigt. Neben traditionellen Spiele nehmen heute Computerspiele bei vielen Kindern und Jugendlichen einen großen Teil der Freizeit in Anspruch. Trotz vielfältiger Vorbehalte gegen teilweise sehr gewaltbetonte Produktionen gibt es auch einige wissenschaftliche Untersuchungen, die zu dem Ergebnis kommen, dass Computerspiele keine erkennbaren schädlichen Auswirkungen auf die jeweiligen Nutzer haben. Auch wenn eine solche negative Wirkung nicht in jedem Fall nachweisbar ist, so macht ein Blick auf aktuelle Titel und deren Darstellung in der Öffentlichkeit doch nachdenklich.

Typisches Beispiel vom Zeitschriftenstand

Einblick in die Welt der PC-Spiele: Beispiel eines Spielermagazins

Die im Folgenden beschriebene Zeitschrift ist ein unter Jugendlichen beliebtes Magazin und gibt einen guten Einblick in die aktuelle Computerspielszene. Das durchgängig mehrfarbig gedruckte Heft erscheint monatlich, kostet knapp fünf Euro und kann auch im Jahresabonnement bezogen werden.
Dem Impressum (laut Inhaltsverzeichnis auf S. 112, in Wirklichkeit aber auf S. 130 zu finden) ist zu entnehmen, dass die verkaufte Auflage bei 44.156 Exemplaren liegt. Eine beigefügte Video-DVD trägt die Altersfreigabe „ab 16“, das Heft ist aber im Zeitschriftenregal auch jüngeren Käufern zugänglich. Dass sich das Heft an minderjährige Leser richtet, lässt sich auch aus der durchgängigen Anrede per „Du“ vermuten. Die Zeitschrift informiert vorrangig über Spiele, enthält aber auch diverse andere Rubriken, wie z. B. die Vorstellung neuer Hardware für Spieler.

Nicht vermutlich harmlose Spielen wie Autorennsimulationen oder Sportspiele sollen hier betrachtet werden, sondern vor allem ethisch bedenkliche Spiele und Inhalte.

Beim Durchblättern des Hefts fallen sofort bestimmte Schwerpunkte in der bildlichen Darstellung ins Auge: Waffen, Explosionen, Masken, bullige Maschinen (Autos) und leicht bekleidete Frauengestalten. Mit diesen Motiven wird bereits auf der Titelseite geworben, sie finden sich auch im ganzen Heft wieder. Aber nicht nur im redaktionellen Teil, sondern auch in den Anzeigen herrschen entsprechende Abbildungen vor.

Actionreiche Kampfszenen, mal realistisch in amerikanischen Militärspielen, mal futuristisch in Science Fiction-Produktionen, mal trickfilmähnlich und mal comicähnlich beherrschen die ersten Seiten. Dementsprechend wird bei der Vorstellung eines neuen Spiels auch großer Wert auf die Darstellung der Bewaffnung der Figuren gelegt. Beliebt scheinen neben Schusswaffen vor allem scharfe Klingen zu sein, mit denen besonders blutige Verletzungen des Gegners möglich sind. In jedem Fall wird die Bewaffnung in der grafischen Darstellung überdimensioniert, wodurch der Schwerpunkt des Spielreizes unterstrichen wird. „Klirrende Klingen, wirbelnde Wurfmesser: Der Großmeister der bewaffneten Balgerei meldet sich eindrucksvoll zurück“, so überschreibt das Magazin seine Vorstellung eines neuen Spiels.

Aufforderung zur Vernichtung der Menschheit

Ein „Action-Adventure“, dessen Titel in englischer Sprache wörtlich zur Vernichtung der Menschheit auffordert („Vernichtet alle Menschen!“), wird mit folgenden Sätzen vorgestellt: „Ihr steht eher auf die fiesen Aliens aus *Mars Attacks*! als auf geleckte Weltenretter wie Will Smith in *Independence Day*? Dann seid ihr hier richtig!“ Eine farblich und durch größere Schrift hervorgehobene Zwischenüberschrift hebt eine Kerneigenschaft dieses Spiels heraus: „Mit den mächtigen Lasern eures UFOs legt ihr ganze Städte in Schutt und Asche.“ Doch auch manche Rennsimulationen haben mit sportlicher Fairness kaum etwas gemein: „Es ist ein tolles Erlebnis, mit knapp 300 km/h durch eine lebendige Stadt zu rasen“ (Zwischenüberschrift) und „Panzer marsch! Mit dem Agro-Feature räumt ihr alles und jeden aus dem Weg“ (ebd.). Als virtuelles Training für künftige Führerscheinbesitzer oder gar Fahranfänger ist dieses Spiel wohl nicht gedacht.

Die Beschreibung eines anderen neuen Spiels mit englischem Titel dürfte denjenigen, die behaupten, Gewalt verherrlichende Spiele seien im Grunde harmlos, große argumentative Verrenkungen abverlangen: „Schleicht euch von hinten an einen Schurken an, springt ihm auf die Schulter und brecht ihm das Genick oder bohrt ihm eure Klinge ins Kreuz. Das sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern wird auch belohnt“.

Hardware

Neben der Vorstellung von Lenkrädern und Gamepads werden auch so genannte „Lightguns“ vorgestellt, mit denen virtuelle Schüsse auf bewegte Ziele am Bildschirm realisiert werden. Sieger im „Vergleichstest“ ist ein Modell, das „auch bei längeren Ballerorgien prima und absolut sicher in der Hand“ liegt. „Somit steht präzisen, bleihaltigen Schusswechseln nichts mehr im Wege“. Spieler können mit dieser Ausrüstung schon im Kinderzimmer einen militärischen Einsatz erproben.

Fragen zur Hardware werden auch in einem „Leserforum“ behandelt. Eine interessante Zuschrift per E-Mail findet sich in der Zeitschrift unter der Überschrift „7-jähriger Bombenleger sucht Nachschub!“. Dort beschreibt ein Vater seine gemeinsamen Spiele mit dem Sohn: „Es macht uns Spaß, uns gegenseitig in die Luft zu jagen und es wird ja auch keine Gewalt in dem Sinne dargestellt.“ Dieser Einblick ins Familienleben mag wohl das Verhalten so manchen Kindes in der Schule erklärbar machen. Andererseits wird an diesem Beispiel auch deutlich, dass die erzieherischen Bemühungen der Lehrkräfte ohne Mitwirkung der Eltern zur Erfolglosigkeit verdammt sind.
Außerdem zeigen Untersuchungen, dass durch manche Spiele Fähigkeiten und Fertigkeiten eingeübt werden, die im Bedarfsfall ohne lange Überlegung praktisch aus dem Unbewussten heraus abgerufen werden. Nur so ist es zu erklären, dass manche Gewalttäter, die sich im Vorfeld intensiv mit Gewaltspielen befasst haben, sich kaum an ihre Tat erinnern („Blackout“) und Aussagen in der Art machen, sie hätten sich nichts dabei gedacht oder etwas in ihnen habe plötzlich die Kontrolle übernommen. Dies kann weder die Tat entschuldigen, noch hilft es den Opfern. Die einzige wirksame Gegenmaßnahme wäre, sich gar nicht erst mit ethisch bedenklichen Gewalthandlungen vertraut zu machen, um die natürliche Hemmschwelle jedes Menschen vor mitleidloser Grausamkeit nicht zu gefährden. Die Tötungshemmung, die im Tierreich funktioniert, wird beim Menschen durch die alltägliche Gewalt in Film, Fernsehen und im Computerspiel in gefährlicher Weise abgebaut.

Werbung

Zum problematischen Gesamteindruck der Zeitschrift trägt auch die Werbung bei, die in meist ganzseitigen Anzeigen für Computer- bzw. Konsolenspiele und andere Produkte für Jugendliche auftritt. Gelegentlich lässt sich auf den ersten Blick nicht erkennen, ob ein Beitrag redak-

tionell erstellt oder Inhalt einer Werbeanzeige ist, z. B. im Falle eines Gewinnspiels. Ganzseitige Anzeigen werben mit Grafiken in der oben beschriebenen Manier: Perspektivisch verzerrte, schnittige Rennautos und Kampfszenen stehen im Vordergrund.
Daneben fallen Produktabbildungen bei Hardwarekomponenten auf, aber auch Werbung aus dem Bereich des Handy-Kults mit eindeutig sexuellem bzw. sonstigen fragwürdigen Inhalten. Neben kleinformatigen Abbildungen weiblicher Geschlechtsteile, die durch einen Zensurstern kaum den Anforderungen des Jugendschutzes genügen, finden sich auch Wallpapers mit Abbildungen von Erich Honecker, Haschischblättern oder mit politisch extremen Anspielungen. Der Überschrift „Besorg's Deinem Handy!" kann man Vulgarität kaum mehr abstreiten. Jugendliche werden im folgenden Werbetext zum Kauf von Artikeln animiert, deren Funktion mitunter fraglich ist: Handy-Sofas, Handy-Ketten etc.

Fazit

Die beschriebene Nummer einer Spielerzeitschrift ist beileibe kein Einzelfall. Am Zeitschriftenstand konkurrieren ca. ein Dutzend ähnlicher Magazine um jugendliche Käufer. Im hart umkämpften Zeitschriftenmarkt ist jeder Verlag peinlich darauf bedacht, den Publikumsgeschmack zu treffen. Deshalb ist es nicht allein der Zeitschriftenindustrie anzulasten, wenn ethisch fragwürdige Inhalte dargestellt oder beworben werden. Spielermagazine folgen vielmehr dem Informationsbedürfnis ihrer Leser bzw. befriedigen bestimmte Bedürfnisse der Fans nach Unterhaltung.
Die oben skizzierten, besonders auffälligen Inhalte machen nur einen Teil der Berichterstattung in der Zeitschrift aus. Es gibt auch Texte zu weniger anstößigen Spielen wie etwa Sportspielen. Im „Spiele-Index", der 38 Titel umfasst, sind diese gewaltfreien Spiele jedoch ganz deutlich in der Minderzahl.
Problematische Software, wie hier erwähnt, kann schließlich kaum mehr als „Spiel" bezeichnet werden. Wenn Spiele ursprünglich der Selbstfindung und Sozialisation des Menschen dienen sollen, dann sind „Ballerspiele" keine Spiele, sondern Verführungen, denen viele Menschen, vor allem Kinder und Jugendliche, erliegen. Es ist kein Wunder, was Studien über Schüler – und hier ist bewusst vom männlichen Teil der Schülerschaft die Rede! – ergeben haben: Wer sich im Extremfall mehrere Stunden am Tag mit so genannten „Egoshootern" beschäftigt, wird überdurchschnittlich häufig Schwierigkeiten bekommen, sich auf schulische Lerninhalte zu konzentrieren. Selbstfindung und Sozialisation werden dann vom „Spiel" übernommen, in dem der jun-

ge Mensch lernt, auf alles zu schießen, das sich bewegt. Lehrplaninhalte mit dem Tenor „Edel sei der Mensch, hilfreich und gut“ (Goethe) haben daneben wohl nur wenig Chancen, den jungen Menschen zu einem verantwortungsbewussten Mitglied unserer Gesellschaft zu machen. Nach Friedrich Schiller, dem es um die ästhetische Erziehung des Menschen geht, ist der Mensch „nur da ganz Mensch, wo er spielt“. Auch wenn das klassische Menschheitsideal heute genauso wenig alltagstauglich ist wie zu anderen Zeiten, so sollte ein aufgeklärter Mensch und mündiger Bürger von Dingen, die ihn gezielt von der Höhe der Humanität herabziehen, Abstand nehmen. Leider ist dies häufig nicht der Fall. Verantwortungslose Erwachsene gehen als Nutzer von Ballerspielen nicht selten desorientierten Jugendlichen mit schlechtem Beispiel voran. So mag Erich Kästners resignierte Haltung verständlich sein: „Seit ich die Menschen kenne, liebe ich die Tiere.“

Bildwelten

In einem Gespräch mit dem Medienexperten Prof. Dr. Helmut Lukesch werden die Probleme moderner Bildwelten erörtert. Manipulation von Bildern wird in einem Kapitel über die digitale Bildbearbeitung besprochen, die mittlerweile in Fotografie, Film und Fernsehen Einzug gehalten hat. Wie Bildfälscher im privaten Bereich und in der Presse arbeiten, zeigen einige Beispiele, die durch die Öffentlichkeit gingen. Aber auch echte Bilder bleiben nicht ohne Wirkung. Vor allem die Darstellung gefährlicher oder gewalthaltiger Szenen im Fernsehen, zum Beispiel in den täglichen Nachrichtensendungen, fordert von Kindern ausgeklügelte Strategien zur Angstbewältigung. Doch gibt es auch Versuche, die „unheimlichen“ Seiten der Welt auf kindgerechte Weise verständlich zu machen.

Mediengewalt aus wissenschaftlicher Sicht

Im Gespräch mit Prof. Dr. Helmut Lukesch

Zur Person

Prof. Dr. Helmut Lukesch

Prof. Dr. Helmut Lukesch gehört zu den renommiertesten deutschen Medienpsychologen. Er ist Ordinarius für Pädagogische Psychologie und Medienpsychologie an der Universität Regensburg und arbeitet schwerpunktmäßig u. a. zur Medienwirkungsforschung, zum E-Learning, Telelearning und im Bereich der Diagnostik. Viel beachtet ist seine Studie zum Weltbild des Fernsehens, in der im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen Formen der Konfliktlösung sowie das durch das Fernsehen verbreitete Weltbild untersucht wurden. Vertreter des Staatsministeriums sprachen im Juni 2005 in Regensburg mit Prof. Dr. Lukesch über wissenschaftliche Erkenntnisse zur Wirkung von Mediengewalt und Handlungsmöglichkeiten in Schule und Familie.

Verharmlosung der Wirkung von Mediengewalt in der Öffentlichkeit

Wirkung von Mediengewalt: viele selbst ernannte Experten reden mit

„Ich reagiere mich beim Spielen am PC ab!“ „Es gibt doch Studien, die belegen, dass es keinen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Gewalt-Spielen und der Gewaltbereitschaft gibt.“ „Ich weiß, wie PC-Spiele wirken. Deswegen kann ich sie auch bedenkenlos spielen, weil sie mir nicht mehr schaden können.“ Selbst ernannte Experten und leidenschaftliche Spieler argumentieren in der Öffentlichkeit eifrig mit solchen Aussagen, wenn es um die Wirkung von Mediengewalt geht. Nach Forschungsergebnissen von Professor Lukesch ist jedoch der Konsum gewalthaltiger Medien ein nicht mehr zu bestreitender Auslöser für die Zunahme des Aggressions- und Gewaltpotenzials beim einzelnen Konsumenten. Gewalt verherrlichende oder verharmlosende Medien führen auch zu Verhaltensänderungen in der Gesellschaft. Lukesch nennt als Beispiel das mittlerweile in Mode gekommene „Cage-Boxing“, eine brutale Variante des Boxens, das ursprünglich in ja-

panischen Filmen gezeigt wurde. Der Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und der Gewaltbereitschaft ist aus wissenschaftlicher Sicht unbestritten, wird in der Öffentlichkeit jedoch noch immer kontrovers und mitunter ausgesprochen aggressiv diskutiert. Leider werden auch verharmlosende und den wissenschaftlichen Befund ignorierende Argumente vorgebracht, die den wirtschaftlichen Interessen bestimmter Spielehersteller, Filmproduzenten und anderer Anbieter entgegen kommen.

Aussagen wie den oben genannten fehle laut Lukesch sehr oft jegliche wissenschaftliche Basis. „Ich würde so manche Studie von selbst ernannten Forschern nicht einmal als Seminararbeit anerkennen!", erregt sich der renommierte Wissenschaftler, der nicht nur durch zahlreiche fundierte Veröffentlichungen bekannt ist, sondern auch in Fernsehauftritten oder in der Presse immer wieder versucht, pseudowissenschaftliche Thesen zurechtzurücken. Wie aggressiv Reaktionen auf unbequeme wissenschaftliche Ergebnisse sind, musste er im z. B. im Anschluss an ein Interview in einer Reportage der ZDF-Sendung „Frontal 21" am 26.04.2005 erfahren, die von manchen erbosten Zuschauern in heftigster Form angegriffen wurde. Die Aggressivität der Beiträge im Gesprächsforum zur Sendung erschrecken und bestätigen wohl eher die Aussagen des Professors. Drohungen wie der Forenbeitrag „JETZT WURDE UNS ENDGÜLTIG DER KRIEG ERKLÄRT. GAMER RÜSTET EUCH FÜR DEN KAMPF." (***http://forum.zdf.de/frontal21/foren/F964/msg164926.php***, 30.6.2005) gehören noch zu den harmloseren Aussagen, die sich die Autoren der Sendung gefallen lassen mussten. Nachdenklich stimmt die Bemerkung Lukeschs, dass die Spiele-Industrie heute den gleichen Umsatz mache wie die Musik-Industrie: Es liege auf der Hand, dass Produzenten alles daran setzen, unbequeme Meinungen zu verhindern. In seiner Studie „Das Weltbild des Fernsehens" setzt sich Lukesch mit den divergierenden Thesen zur Mediengewalt auseinander und kommt zu interessanten Ergebnissen. Nach mehreren breit angelegten Studien zu diesem Thema ist für Professor Lukesch die negative Wirkung der Mediengewalt eindeutig nachgewiesen. Er fühlt sich darin durch eine Vielzahl ausländischer Studien bestätigt, die jedoch im Inland kaum zur Kenntnis genommen werden. Deshalb sieht er vorerst keinen Bedarf an weiteren Untersuchungen zur Wirkung gewalthaltiger Medien. „Niemand würde mehr auf die Idee kommen, über die Bedeutung des Rauchens für das Entstehen von Lungenkrebs zu forschen. Gleiches sollte für die Auswirkungen von Mediengewalt gelten: die Forschungslage ist eindeutig. Gewaltforschung ist für die Wissenschaft nicht mehr von Interesse, da immer dieselben Ergebnisse herauskommen."

Die Forschungslage ist eindeutig

Medienerziehung in der Familie

Was können Eltern tun, um Jugendlichen mit einem problematischen Medienkonsum zu helfen? Rezepte seien, so Lukesch, oft denkbar einfach.
Der Medienpsychologe empfiehlt, den Jugendlichen die Spannung, die sie in der Freizeit suchen, im realen Leben zu bieten. Herausforderungen durch Sport, Musik oder interessante Freizeitbetätigungen können helfen, in der freien Zeit ein Spannungsniveau zu finden, das ähnliche Genugtuung erzeugt wie die Ballerei am PC. Probleme im Umgang mit den häuslichen Medien entstünden oft auch durch das Desinteresse der Eltern, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Eine Bewusstmachung des Problems könne oft rasche Besserung bewirken.
Lukesch berichtet von einer Familie, in welcher der Fernseher allgegenwärtig war: in der Küche, im Schlaf- und im Wohnzimmer seien ständig Geräte angeschaltet gewesen. Die familiäre Kommunikation habe sich in dieser Situation nur noch auf „Sei leise!“ beschränkt. Die Mutter habe diesen Missstand erkannt und durch ein radikales Vorgehen – Abbau der Geräte, Fernsehverbote – die Familie regelrecht von der Fernsehsucht „befreit“ und ihr wieder ein normales Gesprächsverhalten beigebracht. Von großer Bedeutung seien eine offene Gesprächsatmosphäre in der Familie, das Interesse der Eltern an den Tätigkeiten ihrer Kinder und ein angemessenes Mediennutzungsverhalten der Eltern.
Lukesch weist auch auf das *Wichernhaus* im mecklenburgischen Boltenhagen hin: ein Therapiezentrum, das sich auf die Probleme von mediensüchtigen Jugendlichen spezialisiert hat und ihnen durch Lust an Bewegung, sozialen Kontakten und gesunder Ernährung eine Gegenwelt aufzeigen will. Das Wichernhaus Boltenhagen im Internet: ***www.wichernhaus.m-vp.de/***

Immun gegen schädliche Reize durch Wissen?

Vehement wehrt sich Lukesch gegen die populäre Aussage, Wissen um die Funktionsweisen von Medien könne vor schädlichen Wirkungen bewahren. In mehreren Studien wurde die tatsächliche Wirkung bestimmter subjektiv als entspannend empfundener Fernsehfilme untersucht. Objektiv konnte jedoch durch Messungen (z. B. von Körperwerten wie Blutdruck oder Pulsfrequenz) beim Zuschauer nachgewiesen werden, dass die Erregung zunimmt. Das beunruhigende Ergebnis sei also, dass ein Medienkonsument sich selbst keine Auskunft über seine Befindlichkeit geben könne. Distanzierung von Wirkungsweisen sei nur bis zu einem gewissen Maße möglich. Deshalb könne sich auch

ein aufgeklärter Verbraucher den Reizen der Werbung nicht vollständig entziehen. Lukesch weist in diesem Zusammenhang auf ein interessantes Phänomen hin: Da Verbraucher bei bewusster „Bewerbung“ oft verstimmt seien, weil sie Manipulation befürchteten, sei Werbung heute häufig geschickt verpackt. Beliebt sei daher Schleichwerbung (engl. *Product Placement*) in Filmen oder Werbung mit Unterhaltungswert.

Erschreckende Entwicklungen in der Medienwelt

Fall sämtlicher Tabus und ausbleibende Reaktionen der Gesellschaft

Als erschreckend bezeichnet der Medienpsychologe den Fall von Hemmschwellen und Tabus in der modernen Medienwelt. Er erinnert daran, dass in den 50er Jahren ein Kino in Regensburg von der Polizei gestürmt worden sei, weil dort Hildegard Knef in „Die Sünderin“ in einer Szene andeutungsweise als nackt zu erkennen gewesen sei. Ein halbes Jahrhundert später hingegen würden in Programmkinos laufende Filme mit stark pornografischen Inhalten als künstlerisch wertvoll betrachtet. Es werde in der Öffentlichkeit toleriert, dass in privaten Sendern Fernsehformate liefen, die Menschen entwürdigende Szenen zur besten Sendezeit zuließen: Lukesch prangert Sendungen mit gewollt skandalträchtigen Beiträgen an, in denen z. B. Menschen unter Drogeneinfluss Brandmale aufgedrückt bekommen hätten und junge Mädchen sich öffentlich selbst verstümmelten. Befremdend sei, dass nur wenige sensible Themen noch öffentlich und kontrovers debattiert würden, wie z. B. Schönheitsoperationen vor laufender Kamera. Um weitere Fehlentwicklungen zu vermeiden, müsse das gesellschaftliche Interesse an den Medieninhalten wieder größer werden.

Was kann die Schule überhaupt noch bewirken?

Welche realistischen Möglichkeiten haben Lehrkräfte, wenn Kinder und Jugendlichen mit einer derartig überwältigenden Flut von Meinungen und Eindrücken überschwemmt werden? Die beiden anwesenden Lehrkräfte können nicht verhehlen, dass in dieser Situation guter Rat teuer scheint und sich rasch Hilflosigkeit angesichts einer übermächtigen Umwelt und der knapp bemessenen Unterrichtszeit breit macht. Lukesch macht Mut: Der gesellschaftliche Grundkonsens müsse immer wieder eingefordert werden, Gewalt sei nicht Teil der akzeptierten Umgangsformen. Selbst wenn bestimmte ethische, moralische und ästhetische Grundwerte von Einzelnen immer wieder durchbrochen würden, dürfe der gesamtgesellschaftliche Grundkonsens nicht ins Wanken geraten.

Kinder stark machen

Für den Unterricht empfiehlt er als generelles Ziel, Kinder und Jugendliche stark zu machen. Es gehe um die Vermittlung einfachster Distanzierungsstrategien. So müsse ein Kind wissen, dass es sich durch Ausschalten oder Wegsehen vor Inhalten schützen kann, die ihm schaden können. Lukesch erinnert schmunzelnd an Familien, in denen ältere Geschwister den jüngeren die Augen zuhalten, um sie vor ängstigenden Gewaltszenen in den Fernsehnachrichten zu bewahren. In einer offenen Atmosphäre könnten Eltern ihren Kindern sehr wohl glaubwürdig vermitteln, dass manche Bilder und Texte ihnen schaden und deshalb abzulehnen sind. Im Gespräch könnten Eltern ihren Kindern vermitteln, „wo Schluss ist“ und wo Grenzen gesetzt werden müssten. Ein Kind müsse lernen zu sagen, „Da spiel ich nicht mehr mit!“, empfiehlt Lukesch in Anspielung auf das Buch des Münchner Schulpsychologen Dr. Rudolf Hänsel (siehe S. 115). Kinder und Jugendliche müssten begreifen, wo die Grenzen des guten Geschmacks liegen und dass bestimmte Inhalte und Darstellungen aus ethischen und moralischen Gründen abzulehnen seien.

Neue Lernkultur

Der Wissenschaftler fordert in der Medienerziehung die Betonung der so genannten neuen Lernkultur ein, die zum Ziel hat, durch Selbsttätigkeit und exemplarisches Lernen Fähigkeiten auszubilden, die auch in neuen Situationen angewendet werden können.

Lukesch räumt ein, dass Lehrkräfte oft die Medienwelt der Schülerinnen und Schüler nicht ausreichend kennen und daher nicht angemessen auf Probleme eingehen können bzw. diese gar nicht erkennen. In diesem Zusammenhang sei darauf verwiesen, dass Professor Lukesch maßgeblich an der Errichtung des bundesweit einzigartigen Systems der Medienpädagogisch-informationstechnischen Berater (MIB) in Bayern beteiligt war. Die z. Zt. etwa 100 umfassend ausgebildeten MIBs bilden Lehrkräfte aller Schularten kompetent fort und beraten sie in medienpädagogischen und informationstechnischen Fragen – ein Angebot, das in der Bundesrepublik einzigartig ist! Informationen über den für sie zuständigen Berater finden Lehrkräfte unter der Internetadresse ***www.mib-bayern.de***.

Literaturhinweis

Helmut Lukesch et al.: *Das Weltbild des Fernsehens. Eine Untersuchung der Sendungsangebote öffentlich-rechtlicher und privater Sender in Deutschland. Synopse der Weltbildstudie.* Regensburg 2004 (Roderer Verlag). – Wissenschaftlich gesicherte Ergebnisse zur Mediengewalt aus dieser Studie:

- Die Forschungslage für den Bereich der Video- und Computerspiele weist durch konsistente Ergebnisse darauf hin, dass Gewaltmedienkonsum eine gewaltstimulierende Wirkung hat.
- Die Wirkung des Gewaltmedienkonsums ist vergleichbar der Bedeutung des Rauchens für die Entstehung von Lungenkrebs.
- Es liegen gut kontrollierte Studien unter Realbedingungen vor, in denen die gewaltsteigernden Medieneffekte belegt sind.
- Es gibt Langzeitstudien über die schädliche Auswirkung von Mediengewalt sowohl für weibliche als auch für männliche Rezipienten.
- Ein Gefährdungspotenzial liegt nicht nur für Kinder aus problematischen Familienverhältnissen vor.
- Die in Comics in lustiger Einkleidung dargebotene Gewalt trägt zur Entstehung und Verfestigung einer Gewaltkultur bei.
- Kinder sind eher gefährdet als Erwachsene. Es gibt aber kein Alter, in dem Menschen nicht beeinflussbar sind.
- Auch bei Frauen kann heute ein gewaltsteigernder Effekt gefunden werden.
- In Problemgruppen können bisweilen stärkere Medieneffekte auftreten. Ein bereits bestehendes hohes Niveau an Aggressivität ist aber keineswegs eine notwendige Vorbedingung für die Beeinflussbarkeit in einer gewaltstimulierenden Situation.

Manipulation durch Bilder

Unsere Welt steckt voller Bilder. In Zeitungen und Zeitschriften, in Film und Fernsehen, auf Reklametafeln, in den Schaufenstern der Geschäfte, in Schulbüchern und nicht zuletzt auf dem Computerbildschirm begegnen wir tausendfach Bildern und Filmen, die unsere Wahrnehmung beeinflussen. Während die Erwachsenenwelt meist gelernt hat, mit dieser Bilderflut umzugehen, sind unerfahrene Kinder und Jugendliche dem modernen Bildersturm oft hilflos ausgesetzt. Deshalb ist es notwendig, den richtigen Umgang mit Bildern zu lernen und vor allem die Gefahren durch trickreiche Bildmanipulation zu kennen. Im Folgenden wird anhand einiger Beispiele skizziert, wie Bilder manipulieren können.

Bildkommunikation

Menschen nehmen ihre Umwelt primär visuell wahr. Das Auge vermittelt uns ein Bild von der Welt, in der wir leben. In Werbung und Informationsmedien ist das Bild allgegenwärtig. Ausgehend von der Fotografie wurden Film und Fernsehen die klassischen Bildmedien schlechthin. Dem Foto kommt vor allem bei den Printmedien Zeitung und Zeitschrift sowie bei den digitalen Medien eine immense Bedeutung zu.

Bildmanipulationen sind ebenso alt wie die Geschichte der Fotografie. Um ein Bild zu verstehen, muss man es daher in seinen Herstellungs- oder Verwendungszusammenhang einordnen: Bilder sind als Mittel der Kommunikation immer im Kontext der aktuellen kommunikativen Situation zu bewerten. Bilder stellen immer nur subjektiv geprägte Ausschnitte der Wirklichkeit dar und spiegeln die Perspektive dessen wider, der Blickrichtung, Ausschnitt und Motiv bestimmt. Im Film wirkt sich außerdem die Montage aufeinander folgender Bilder auf die Wahrnehmung des Bildinhalts aus. Darüber hinaus können wir mit Licht, Schatten und Farbe die Bildaussage verändern und ganz unterschiedliche Stimmungen beim Bildrezipienten hervorrufen. Eine Person, die von unten beleuchtet wird, dürfte kaum dieselben Sympathien des Betrachters genießen wie eine von oben beleuchtete Person.
Zudem ist zu bemerken, dass unsere Wahrnehmungsprozesse weitgehend determiniert sind. Auch wenn wir uns der Manipulation bewusst sind, lösen bestimmte ästhetische Reize, wie etwa Farben oder Formen, vorhersehbare Reaktionen in uns aus.

Bildfunktionen

Die wichtigsten inhaltlichen Funktionen von Bildern sind Darstellung, Beschreibung und Erklärung. Daneben stehen das Auslösen von Emotionen oder Handlungen und eine spielerisch-dekorative Funktion. Schließlich können Bildfolgen auch Geschichten erzählen. Die Funktion eines Bildes in einem Text besteht darin, einen Text zu illustrieren und lange Textstrecken aufzulockern oder auch zu gliedern.

Manipulation und Fälschung

Die scheinbare Authentizität von Bildern führte dazu, dass man lange glaubte, dass Fotografien und speziell Pressefotos Dokumente sind, die die unverfälschte Wahrheit wiedergeben. Fotos werden oft als Beweismittel vor Gericht anerkannt. Die heutigen Möglichkeiten der elektronischen Bildbearbeitung und Bildproduktion führen allerdings

häufig dazu, dass Zweifel an der „Echtheit“ von Bildern laut werden. Es gab schon immer die Möglichkeit fotografische Bilder zu manipulieren oder zu fälschen. Retuschen und Montagen gehören mittlerweile zur fotografischen Grundausbildung. Das Entfernen von Pickeln aus Fotos gehört noch zu den harmlosen Verfahren. Durch die konsequente Nachbearbeitung von Werbe- und Modeaufnahmen entstanden in den vergangenen Jahren Schönheitsideale, die bei jungen Menschen zu krankhaften Störungen führen können. Es ist bekannt, dass etwa Essstörungen bei jungen Mädchen dadurch ausgelöst werden können, dass sie einem Schlankheitswahn erliegen, der durch retuschierte Fotos von Mannequins gefördert wird.

Höchst bedenklich können sensationshungrige Fotoreportagen sein. So kann aus einer harmlosen Wasserlache durch Einfärben ein schockierender Blutstrom werden, der Unwahrheiten vermittelt. Die Bildunterschrift „Ein Land wie im Krieg“ könnte eine Aussage suggerieren, die dem Tourismus in einem von Konflikten belasteten Land ungerechtfertigten Schaden zufügen könnte. Wie aus einer harmlosen Wasserlache Blutflecken werden, zeigt das folgende Beispiel einer Wasserlache, die mit wenigen Mausklicks rot eingefärbt wurde:

Durch geschickte Montage können ferner bildhafte „Nachrichten“ kreiert werden, die jeglicher Wahrheit entbehren. In dem Lehrfilm des FWU „Hat Kohl Madonna geküßt? Wie man mit Bildern manipulieren kann“ wird von der einfachen Fotomontage bis zu aufwändigen digitalen Fälschungen historischer Filmdokumente gezeigt, dass man Bilder und Dokumentationen heute fast beliebig manipulieren kann (***http://www.fwu.de***, Bestellnummer 4202202). Selbst Experten sind heute manchmal kaum mehr in der Lage, mit hohem Aufwand betriebene Fälschungen vom Original zu unterscheiden. Damit stellt sich die grundsätzliche Frage nach der Glaubwürdigkeit unserer Informationsmedien.

Während der scherzhafte FWU-Filmtitel samt passender Fotomontage keinerlei politische Konsequenzen hatte, so hätte eine Fotomontage, die im Zusammenhang mit Präsidentschaftswahlen in den USA bekannt geworden ist, handfeste Folgen für die Meinungsbildung und die politische Richtung im mächtigsten Land der Erde haben können. In die Abbildung einer Wahlveranstaltung eines US-Präsidenten wurden kurzerhand zusätzliche Gäste in die Menge kopiert, um eine breitere Zustimmung und einen größeren Erfolg der Veranstaltung zu suggerieren. Bei genauem Hinsehen wurden „geklonte“ Bildteile deutlich, die offenbar Lücken im Auditorium kaschieren sollten.

Gelegentlich werden Bilder in einem falschen Zusammenhang verwendet. Im Jahr 2001 erschien im Mitteilungsblatt „US Customs Today“ der amerikanischen Grenzbehörden ein Artikel über vergebliche Versuche der illegalen Einreise über die US-mexikanische Grenze. Auf einem Foto war eine junge Frau, die sich im Handschuhfach versteckte, zu sehen. Die Bildunterschrift lautete *Bent out of shape... illegal aliens caught in desperate attempts to cross U.S. Border.* In einem deutschen Pressebild wurde aus der jungen Mexikanerin eine Osteuropäerin, die in ihrem Autoversteck beim Versuch erwischt wurde, ohne Visum ins Schengen-Gebiet einzureisen. Eine Boulevardzeitung hatte dieses falsche Bild auf ihrer Titelseite abgedruckt, um einen Bericht über die Schleuserkriminalität aus Osteuropa zu illustrieren.

Fotografische Bilder können den Blick auf die Realität genauso verzerren wie Texte unwahr sein können. Dabei kann man drei Formen der Bildfälschung unterscheiden: Die bewusst falsche Zuordnung von Bild und Ereigniskontext, die Inszenierung eines falschen Sachverhaltes und die Retusche bzw. Montage vorhandenen Bildmaterials zum Zweck der Umdeutung. In totalitären Systemen wurde und wird Bildfälschung systematisch eingesetzt, um gewisse politische Ziele zu verfolgen.

Die Digitalisierung des Bildes und eine genaue Kenntnis der Fälschungsmöglichkeiten können den Glauben an die Wahrheit der fotografischen Abbildung erschüttern. Aufgeklärte und mediengebildete Rezipienten erkennen, dass Bilder subjektive Anteile und kommunikative Absichten des Bildproduzenten widerspiegeln und nie einen unverstellten Blick auf die Wirklichkeit zulassen. Digitale Bilder, die nur im direkten Vergleich mit der Wirklichkeit als echt oder manipuliert entlarvt werden können, machen den Betrachter zu einem mündigen Sehenden, der sich nicht allein auf das Bild verlässt, sondern danach trachtet, die Realität hinter der Abbildung zu erfahren.

Jugend und Werbung

Die Kaufkraft der deutschen Kinder und Jugendlichen ist so groß wie nie zuvor. Laut KidsVerbraucherAnalyse 2003 (KVA) haben die rund 11,28 Millionen Jungen und Mädchen im Alter von 6 bis 19 Jahren insgesamt 20,43 Milliarden Euro zur Verfügung. Dabei besitzen die 16- bis 19-Jährigen innerhalb dieser Gruppe etwa dreimal so viel Kapital wie die 6- bis 9-Jährigen. Binnen zweier Jahre ist die Finanzkraft der 6- bis 19-Jährigen um 24 Prozent angestiegen und ein Ende der Entwicklung ist noch nicht abzusehen. Die Hersteller von Konsumartikeln sind sich der ungeheuren Kaufkraft der Kinder und Jugendlichen bewusst. Dazu kommt noch, dass der Nachwuchs über seine klar formulierten Wünsche auch das Konsumverhalten der Eltern entscheidend mit beeinflusst. Ferner wachsen in den Jugendlichen die kaufkräftigen Kunden von morgen heran. Es ist also nur natürlich, dass sich die Werbung dieser Zielgruppe in besonderer Weise annimmt.

Werbung für Jugendliche

Dabei bleibt es nicht aus, dass fragwürdige oder wettbewerbswidrige Formen von Werbung für und mit Kindern und Jugendlichen an Grenzen stoßen, die der Gesetzgeber aus gutem Grund gezogen hat. Die inhaltlichen Kriterien, nach denen sich Werbung konkret an Jugendliche richtet oder diese beeinflusst, sind klar vorgegeben:

- Situationen und Umgebungen, die typisch für die Welt der Jugendlichen und Heranwachsenden sind (z. B. Diskotheken, Pop-Festivals, Universitätscampus)
- Äußerungen, die dem typischen Wortschatz der Jugendlichen und Heranwachsenden entnommen sind (z. B. „Echt geil!“, „Total krass!“)

- Personen, die dem Alter der Zielgruppe entsprechen bzw. so wirken
- Darstellung oder Nennung von Prominenten (z. B. Sportler, Musiker), die für Jugendliche Vorbilder sind
- In Rundfunk und Fernsehen die klare Trennung von Programm und Werbung inklusive Sponsoring
- Dauerwerbesendungen für Kinder, direkte Kaufaufforderungen
- Darstellung strafbarer oder gefährlicher Handlungen in nachahmenswerter oder verharmlosender Form
- Darstellung Jugendlicher in gefährlichen Situationen

In der Werbung für Tabak und Alkohol sind diese Kriterien meist berücksichtigt. Jedoch gibt es viele andere Genussmittel nicht nur aus dem Lebensmittelbereich, die eine fragwürdige oder schädliche Wirkung auf Kinder und Jugendliche ausüben, und die dennoch mit den genannten Mitteln beworben werden.

Wettbewerbswidrige Werbung bei Jugendlichen

Die Unerfahrenheit, die leichte Beeinflussbarkeit zu unwirtschaftlichen Ausgaben, falsch verstandenes Markenbewusstsein und die Scheu vor Auseinandersetzungen mit Kindern und Jugendlichen wird gelegentlich ausgenutzt.
Zugaben wie Gewinnspiele, Preisausschreiben oder Spielzeug locken Jugendliche in wettbewerbswidriger Weise an. Auch die Verwendung kostenaufwendiger 0190-Rufnummern im Rahmen kinder- und jugendspezifischer Werbung ohne Gesamtkostenangabe ist wettbewerbsrechtlich problematisch. Vor diesem Hintergrund ist vor allem die Werbung für Handy-Logos und -Klingeltöne im Fernsehen kritisch zu sehen.
Grundsätzlich gelten bei Kindern und Jugendlichen wegen der besonderen Schutzbedürftigkeit der menschlichen Gesundheit und der leichten Beeinflussbarkeit der Zielgruppe strenge Maßstäbe auch im Bereich der Lebensmittelwerbung, wenn diese mit einem Gesundheitsbezug aufgewertet werden soll (Stichworte: „Gesunde Snacks mit viel wertvoller Milch“, „Nimm noch eins“ oder „Fit for Fun mit dem neuen Energy-Drink“). Es darf beispielsweise bei der Werbung für Süßwaren, die mit Vitaminen angereichert sind, durch eine Hervorhebung von „gesund“ nicht der Eindruck entstehen, das Produkt sei insgesamt gesund.

Quellenangabe vzbv Verbraucherzentrale Bundesverband e.V., Markgrafenstraße 66, 10969 Berlin

Zur Qualität von Werbung

Werbetexte gehören nach lyrischen Texten zu den wohl durchdachtesten Texten, die gestaltet werden. Meist gehen einer erfolgreichen Werbestrategie umfangreiche Marktanalysen und Verbraucherbefragungen voraus. Professionelle Werbetexter und -designer arbeiten mit allen Tricks, um ihren Werbefeldzug möglichst erfolgreich zu gestalten. In einer Welt, in der oft mehrere Produkte um den Käufer konkurrieren, ist es für viele Hersteller wirtschaftlich lebensnotwendig, die Kaufentscheidung positiv zu beeinflussen.
Werbung für Kinder und Jugendliche unterscheidet sich in diesem Punkt nicht wesentlich von Werbung für erwachsene Zielgruppen. Ziele der Werbung sind hier wie dort Information über ein Produkt, Motivation als Kaufanreiz, Sozialisation (Vermittlung von Werten einer Gruppe, z.B. politische Werbung), Verstärkung (Kundenbindung) und Unterhaltung (ebenfalls Kundenbindung). Markenspezifisch wirkt Werbung, um ein Produkt neu einzuführen, sich gegen Konkurrenzprodukte durchzusetzen, den Marktanteil zu vergrößern oder die Marktführerschaft zu behaupten.

Techniken der Werbung und Werberezepte

In der Werbeindustrie werden unterschiedliche Werberezepte eingesetzt, von denen einige hier kurz beschrieben werden.

- AIDA: *attention* (Aufmerksamkeit erregen), *interest* (Interesse am Produkt), *desire* (Kaufwunsch), *action* (Kaufhandlung)
- PPPP: *picture* (Bildliche Darstellung), *promise* (Versprechen), *prove* (Beweis des Versprechens), *push* (Kaufaufforderung)
- USP: *unique selling proposition* (einzelnes überzeugendes Argument)
- Vermittlung von Stimmungen und Lebenswelten
- ein Stück alltägliches Leben (*slice of life*): In einer glücklichen Familie nimmt man...
- Lifestyle-Werbung: Gebrauch von Kosmetika zur Herstellung einer gehobenen Um- und Mitwelt
- Traumwelt: Ein Schokoriegel mit Kokosgeschmack entführt in eine exotische Welt
- Stimmungsbilder: Abenteuer und Freiheit in Wild-West-Ambiente bei Zigarettenmarken
- Erkennungsmelodie: Nicht nur bei Konsumartikeln, sondern auch bei Fernsehserien
- Symbolfiguren: Sprechende Jagdtrophäen, der schlaue Fuchs einer Bausparkasse
- Kompetenz: Statement eines „Profis“, Zusatz „klinisch getestet“

- dauerhafte Qualität: Kaugummi, der richtig lang wirkt
- wissenschaftlicher Nachweis: angebliche Forschungen für Zahncremes oder Katzenfutter
- Persönlichkeiten (Testimonialwerbung): Ein bekannter Tennisspieler wundert sich, wie schnell er „drin“ ist.

Kinder und Jugendliche, die auf Grund ihres Entwicklungsstandes besonders neugierig und offen für neue Ideen sind, lassen sich durch alle genannten Werbetechniken besonders leicht erreichen. Gegenüber der Kaufhemmung, die manche Erwachsene manchmal rational entwickeln, weil sie ein Produkt nicht brauchen oder es sich nicht leisten können, lassen Minderjährige sich leicht etwas einreden. Sie erwerben auch unversehens Dinge für Geld, das sie sich nicht selbst verdienen mussten. Vielen Kindern fehlt eine vernünftige Wertschätzung eines beworbenen Produktes.

Werbeformen

Werbung ist allgegenwärtig. Auch wer gezielt Werbung aus dem Weg gehen will, tut sich in unserer Gesellschaft schwer, denn Werbung durchdringt große Bereiche des Alltags.

Neben der Werbung in Fernsehen und Zeitschriften wird oft direkt am Verkaufsort mit Warenproben oder Hinweistafeln geworben. Hauswurfsendungen, die direkte oder telefonische Ansprache von aktuellen oder ehemaligen Kunden oder die Beilage von Werbeprospekten zu Rechnungen sind weitere Formen.

Kinder und Jugendliche, die durchschnittlich zwei Stunden am Tag und teilweise deutlich länger fernsehen, sind der Fernsehwerbung in besonderem Maß ausgesetzt. Im Fernsehen gibt es neben der Blockwerbung immer häufiger Tandemspots, bei denen einem Werbefilm zu Beginn eines Werbeblocks ein weiterer am Ende desselben Blocks folgt. In Zeitschriften gibt es ähnliche Formen von aufeinander folgenden Seiten. Game-Shows, Teleshopping und Videoclips beeinflussen das Kaufverhalten sehr direkt. In Kino- wie auch in Fernsehproduktionen werden Markenartikel sichtbar platziert (*Product Placement*). Beim Sponsoring weist ein Spender deutlich auf seinen Namen bzw. den Namen seines Produktes oder seiner Marke hin. Unter Merchandising versteht man die erweiterte Vermarktung einer Veranstaltung durch bestimmte Fanartikel wie Spielfiguren, T-Shirts und weitere Sekundärprodukte, die dann wiederum für die Veranstaltung selbst Werbeträger sind. Bekanntestes Beispiel hierfür sind die *Star Wars*-Filme, bei denen neben dem Kinoerfolg ein noch größerer Umsatz durch Merchandising-Produkte erzielt wurde.

Fragwürdige Auswirkungen

Durch die Flut von Werbebotschaften, die Tag für Tag auf Minderjährige und Erwachsene einströmt, werden vor allem bei ersteren fragwürdige Reaktionen ausgelöst.
Das in der Werbung vermittelte Menschenbild ist von der Realität weit entfernt und täuscht vor allem Kinder über ihre wirkliche Lebenssituation hinweg. In der schönen neuen Werbewelt sind alle Menschen schön, jung und gut und leben in glücklichen Umständen. Dadurch kann die Überzeugung herangebildet werden, dass durch den Kauf bestimmter Produkte auch das eigene Leben eine Wendung zum Besseren nimmt: Wenn ich ein bestimmtes Gesichtswasser nehme, werde ich schön und begehrenswert. Wenn ich einen bestimmten Schokoriegel esse, akzeptieren mich meine Freunde. Und meine Eltern sorgen sich nicht um meine Noten, wenn ich ihnen einen guten Kaffee koche. Dazu kommt, dass geschlechtsspezifisches Rollenverhalten in der Werbung vorausgesetzt und damit gefestigt wird. Unter Jugendlichen herrscht ein oft schon beängstigender Markenwahn. Ein Junge oder Mädchen muss Schuhe von einer bestimmten Marke tragen, sonst sind sie in der Clique nicht akzeptiert. In den USA führte das zu einer neuen Form von Beschaffungskriminalität, die sich in absehbarer Zeit durchaus auch bei uns entwickeln könnte.
Auf der anderen Seite können durch bestimmte Ansprüche soziale Beziehungen zwischen Heranwachsenden gestört werden. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn ein Junge oder Mädchen als einziger in der Klasse noch kein eigenes Handy besitzt. Spott, Hänseleien und Brüskierung können die Folge sein, wenn der oder die Betreffende nicht mehr zu den Freunden oder Freundinnen eingeladen wird, weil er oder sie als asozial angesehen werden. Auch wenn Kinder diesen Begriff nicht kennen, können sie doch sehr grausam miteinander umgehen, indem sie einzelne ausgrenzen und mobben.

Was ist zu tun?

Man kann, wie oben dargestellt, der Werbung nicht ausweichen. Aber man kann sie meiden, so gut es eben geht. Im Fernsehen gibt es Kindersendungen, die ohne Werbeeinschaltungen auskommen. Wenn Kinder trotzdem mit Werbung konfrontiert werden, muss bei besonders raffinierten Inhalten mit den Kindern darüber gesprochen werden. Auch ein starkes Selbstbewusstsein hilft, den Verlockungen von wem auch immer zu widerstehen. Dadurch kann sich ein Minderjähriger auch gegenüber Gleichaltrigen, die bereits dem Markenwahn verfallen sind, besser behaupten.

Nicht zuletzt hat auch das Vorbild der Erwachsenen einen großen Anteil an der Erziehung. Solange sich die Eltern erkennbar von der Werbung beeinflussen lassen, ist es den Kindern nicht zu verdenken, wenn sie es ihnen gleich tun. Dazu gehört, dass man im Supermarkt nicht immer zur Marke mit dem „besten" Image greift, sondern mit den Kindern über das Preis-Leistungs-Verhältnis spricht, über ökologische Produktionsmethoden oder zum Beispiel über sozialethische Gesichtspunkte, wenn z.B. in einer Behindertenwerkstätte eingekauft wird. Aber auch hier ist ein vernünftiges Mittelmaß anzustreben.

Ausgewählte Gesetzestexte

Die grundsätzlichen Aussagen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen werden begründet im ***Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG)***:

§1 *Wer im geschäftlichen Verkehr zu Zwecken des Wettbewerbes Handlungen vornimmt, die gegen die guten Sitten verstoßen, kann auf Unterlassung und Schadensersatz in Anspruch genommen werden.*

§3 *Wer im geschäftlichen Verkehr zu Zwecken des Wettbewerbs über geschäftliche Verhältnisse, insbesondere über die Beschaffenheit, den Ursprung, die Herstellungsart oder die Preisbemessung einzelner Waren [...] irreführende Angaben macht, kann auf Unterlassung der Angaben in Anspruch genommen werden.*

Dieses Gesetz wird auf die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen konkretisiert in folgenden Gesetzen bzw. gesetzesähnlichen Texten:

- *Deutscher Rundfunk- und Staatsvertrag*
- *Deutscher Werberat (Selbstkontrollgremium des Zentralverbandes der deutschen Werbewirtschaft, ZAW)/ Selbstverpflichtung der deutschen Werbewirtschaft*
- *Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)*
- *Lebensmittel- und Bedarfsgegenständegesetz (LMBG)*

„Mama, ist morgen bei uns auch Krieg?“ – Wie Kinder mit Kriegsdarstellungen in den Medien umgehen

Krieg und Katastrophen: Alltag in deutschen Wohnzimmern

Die Informationsflut, die tagtäglich über Fernsehen, Internet und Presse auf Kinder hereinströmt, ist gewaltig. Dabei muss ein Kind noch nicht einmal stundenlang vor dem Fernseher verharren, um mit Gewalt, Terror und Berichten von Naturkatastrophen konfrontiert zu werden – schon die Bilder in der herumliegenden Zeitung, das neben der Küchenarbeit laufende Radio oder ein Bildschirm mit den neuesten Nachrichten an der Kasse der Tankstelle bieten in zufälligen Begegnungen ausreichend Konfliktstoff. Wenn man an die Allgegenwärtigkeit der Bilder von misshandelten Gefangenen in irakischen Gefängnissen in der Presse denkt oder sich vor Augen hält, wie sich in endlosen Wiederholungen die Bilder der Attentate auf das World Trade Center einem jeden eingeprägt haben, wird klar, dass ein Kind beängstigenden Eindrücken heutzutage nicht mehr entzogen werden kann. Naiv wäre es zu glauben, man könnte Kinder zumindest bis zu einem gewissen Alter vor verstörenden Schreckensmeldungen bewahren und ihnen ein unbeschwertes Aufwachsen in einem gewaltfreien Raum ermöglichen.

Kinderängste sind anders

Kinder verarbeiten Nachrichten anders als Erwachsene und ordnen Informationen, die sie oft nur bruchstückhaft verstehen und wahrnehmen, auf eine individuelle Art in ihr Weltverständnis ein. Dies führt dazu, dass sie andere Reaktionen zeigen als Erwachsene und Hilfe bei der Bewältigung der Eindrücke brauchen.

Eltern und Lehrkräfte sollten über die Wirkung von Kriegsdarstellung, Katastrophen und Gewalt in den Medien auf Kinder Bescheid wissen und mit einem bewussten Verhalten darauf reagieren.

Erfahrungen eines Kindertherapeuten

Der Kindertherapeut Jan-Uwe Rogge berichtet in seinem Artikel *Ob auch Kinder überlebt haben?* in einer übersichtlichen und auch für Laien gut verständlichen Art und Weise über die Reaktionen von Kindern auf Schreckensmeldungen und gibt Eltern Ratschläge für einen adäquaten Umgang mit Kindern in solchen Krisensituationen: Die Art der kindlichen Reaktion auf eine Schreckensnachricht hängt vor allem vom Entwicklungsstand des Kindes ab. Jüngere Kinder reagieren nach Rogge „heftiger, archaischer und ungebrochener". Bei diesen Kindern ist die Distanz zum dargestellten Inhalt aufgrund fehlender Instrumentarien noch nicht so ausgeprägt wie bei Jugendlichen oder gar Erwachsenen. Dies führt dazu, dass sie zum einen Fiktion und Realität nicht ausreichend unterscheiden können und zudem aufgrund der fehlenden Vorerfahrungen und des ungenügenden Vorwissens die Wirkung der Darstellung nicht relativieren.
Erwachsene haben Strategien parat, um sich vor unerwünschten Bildern zu schützen: Sie wechseln z.B. das Programm oder schalten ab. Ein Kind muss Techniken, mit denen es Abstand bekommen kann, erst erlernen, Distanzierungstechniken, die kleine Kinder erst erwerben müssen, sind beispielsweise das Ausschalten des Fernseh- oder Radiogerätes, das Verschließen der Augen und Ohren oder das Suchen eines Gespräches mit einem Elternteil.
Insbesondere Nachrichten- und Informationssendungen, die sich mit Katastrophen und Konflikt beladenen Ereignissen auseinandersetzen, erzeugen in Kindern Trennungs-, Vernichtungs- und Verlassensängste. „Es kann sein, dass ich auch sterbe!" „Stürzt unser Flugzeug auch vom Himmel?" oder „Werde ich auch entführt?" sind typische kindliche Reaktionen auf Unglücksnachrichten.

Kinderängste sind anders

Kinder sind laut Rogge sehr individuelle Angsttypen, die mit medialen Schreckensszenarien höchst unterschiedlich umgehen. Meist entstehe Angst in zusammengesetzten Situationen, also Situationen, in denen etwa Dunkelheit und plötzliche laute Geräusche in Kombination auftreten. In der medialen Wahrnehmung sei dies auf Darstellungen zu übertragen, an denen mehrere Sinne beteiligt sind, z. B. durch bedrohliche Musik untermalte Kampfszenen aus einem Krieg. Kinder reagieren auf eine große Anzahl von Eindrücken mit ähnlichen Urängsten wie Erwachsene. Stärker reagieren sie jedoch auf solche Themen, Handlungen, Bilder und akustische Eindrücke, die sie mangels der entwicklungsbedingt fehlenden Distanzierungstechniken noch

nicht einordnen können. Dies betrifft etwa Eindrücke, in denen Katastrophen, Ungeheuer oder Tiere in Großaufnahme auftreten.

Nähe und Verständnis sind die beste Medizin

Der Therapeut Rogge schildert in seinem Artikel die Reaktion eines Kindes, das im Fernsehen einen Bericht über ein schweres Erdbeben mit zahlreichen toten Kindern gesehen hat und nach dem Erlebnis völlig verstört ist. Das Kind kann die Vorgänge nicht verstehen und leitet aus der geschilderten Bedrohung unmittelbare Folgen für sich selbst ab. Kindern kann in einer solchen Angstsituation vor allem mit Nähe und Vertrauen, etwa beruhigenden Gesprächen oder liebevollen Gesten, geholfen werden. So wird dem verängstigten Kind signalisiert, dass es nicht mit Trennung, Verlust oder Schaden für sich selbst zu rechnen hat. Für das Kind kann sich so Abstand zur Information entwickeln, was diffuse Ängste abmildert. Eine Situation ist für ein Kind umso beängstigender, je unklarer ihm der Ausgang erscheint. Zum Vergleich: Ein Besuch der Geisterbahn auf einem Rummelplatz mit den Eltern verspricht ein positives Ende, geschieht freiwillig und kann daher vom Kind passend eingeordnet werden. Ein beruhigendes und erklärendes Gespräch ist gewiss noch immer das beste Mittel gegen kindliche Angst. An die kindliche Welt angepasste Fernsehformate wie die Nachrichtensendung *logo!* (Kinderkanal KiKa) sind ein Versuch, unsere komplexe Welt für Kinder verständlicher zu machen und ihnen dabei zu helfen, auch beängstigende Zusammenhänge zu begreifen.

Quellenangabe und Literaturhinweis

Jan-Uwe Rogge: *Ob auch Kinder überlebt haben?* in: Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (Hg.): *Krieg im Kinderfernsehen. Televizion 16/2003/2*. S. 54 – 61.

Im Internet ist der Artikel unter der folgenden Adresse abrufbar:
www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/16_2003_2.htm

Kinder müssen unsere Welt verstehen: *logo!*

Ein Nachrichtenmagazin für Kinder

„Massenvernichtungswaffen, Treibhauseffekt, Ausnahmezustand“ – Wie soll ein Kind, das abends mit seinen Eltern die Nachrichten ansieht, mit solchen Ausdrücken zurechtkommen? Gepaart mit Bildern lösen die Nachrichten insbesondere bei jüngeren Kindern oft diffuse Ängste aus und beunruhigen sie sehr. Alpträume, Nervosität und Sprachlosigkeit können Folgen sein.

Die im Kinderkanal ausgestrahlte Kindernachrichtensendung *logo!* des Zweiten Deutschen Fernsehens versucht, Nachrichten kindgemäß aufzubereiten. Bemerkenswert ist das Ziel, alle auch in den „Erwachsenennachrichten“ thematisierten Inhalte in das Programm mit aufzunehmen. So soll vermieden werden, dass Kindern Inhalte vorenthalten werden, auf die sie auf anderem Wege wieder stoßen: In ihrer medialisierten Umwelt sind Kinder auch mit allen Nachrichten der Erwachsenenwelt konfrontiert: sei es beim zufälligen Blick in eine Nachrichtensendung, beim Anschalten des Fernsehgerätes, beim Blick auf die Titelseite der zuhause liegenden Tageszeitung oder beim Blick auf einen Fernsehbildschirm in einer U-Bahn-Station. Kindern entgeht nicht, was Erwachsene bewegt, worüber sie sprechen und was sie beunruhigt. Thematisch schränkt sich die Redaktion ausgehend von dieser Grundannahme also in keiner Weise ein und lehnt sich mitunter auch an den Aufbau der allgemeinen Nachrichtensendungen an, hinsichtlich der Gestaltung der Sendung setzt sie sich allerdings hohe Ansprüche an eine kindgerechte Darstellung.

Erwachsenennachrichten „übersetzen“

Anhand einiger Beispiele wird deutlich, wie Nachrichten für Kinder „übersetzt“ werden können und wie man belastende Meldungen Kindern vermitteln kann.

➜ **Einordnung von Ereignissen in größere Zusammenhänge bzw. „Geschichten von Anfang an erzählen“:** Ein Bericht über Gewalt zwischen Palästinensern und Israelis wird eingebettet in eine Information über

die Ursprünge des Konflikts. So gelingt es Kindern, die Gewalt einzuordnen und das Ereignis aus einer anderen Perspektive zu sehen

- **Versachlichung:** Ein Bericht über eine Kindesentführung ist gepaart mit Hinweisen darauf, dass es sich hierbei um ein schweres Verbrechen handelt, die Polizei aber etwa in Form des genetischen Fingerabdrucks Täter mit großer Wahrscheinlichkeit aufspüren kann. Die Folge ist, dass Kinder so die emotionale Sicherheit zurückgewinnen können, die die Angstgefühle, die die Nachricht zunächst ausgelöst hat, in Frage gestellt haben.
- **Gezielte Bildauswahl und Gestaltung:** Die Redaktion verzichtet bewusst auf schockierende, emotionalisierende und zweideutige Bilder, die unter Umständen auch Raum für Interpretationen und Fantasien lassen. Auch auf emotionalisierende Musik wird verzichtet.
- **Konzentration der Berichterstattung auf die Folgen für den Menschen:** Berichte über technische Details erschrecken die Kinder, wichtig sind ihnen Auswirkungen von Ereignissen auf das tägliche Leben der Menschen
- **Schockierende Ereignisse mit Erklärungen versehen:** Angst macht vor allem Unerwartetes und Unfassbares. Es erleichtert Kindern die Verarbeitung z. B. einer Naturkatastrophe, wenn sie über Hintergründe Bescheid wissen. Die Berichte über Misshandlungen von irakischen Gefangenen nahm die Kinderfernsehsendung zum Anlass, um über die Genfer Konvention zu informieren.
- **Relativieren:** Schreckensmeldungen oder aufschreckende Bilder werden nicht unkommentiert stehen gelassen.
- **Ansprechpartner bieten:** Die Moderatoren der Kindernachrichten fungieren gleichzeitig als Ansprechpartner und zeigen – im Unterschied zu herkömmlichen Nachrichten – auch selbst deutliche Emotionen.
- **Den „richtigen Ton" treffen:** Missverständliche, zweideutige oder Angst auslösende Ausdrücke werden vermieden, einzelne Wörter mit großem Angstpotenzial werden gezielt thematisiert. So hat *logo!* vor dem Irakkrieg etwa den Ausdruck „Massenvernichtungswaffen" durch „gefährliche Waffen" ersetzt. Das Internetangebot zur Sendung hält ein Lexikon bereit, in dem aktuelle Begriffe erklärt werden.

Leider besteht auch Gefahr, komplexe Inhalte in kindgerechten Erklärungen zu simplifizieren und um wichtige Bedeutungsmerkmale zu reduzieren. So sah sich die Redaktion von *logo!* wegen einer in der Tat problematischen Erklärung des Begriffes „Kapitalismus" kürzlich harten Vorwürfen in der Öffentlichkeit ausgesetzt. Dies zeigt freilich, dass Eltern dem Fernsehen nicht die Rolle eines „heimlichen Erziehers" zukommen lassen sollten, sondern möglichst viele Eindrücke mit ihren Kindern gemeinsam in Gesprächen verarbeiten sollten.

Reden ist Gold…

Eltern und Lehrkräfte sollten jede Gelegenheit nutzen, um die auf Kinder einströmende Bilderflut bei Schreckensereignissen zu besprechen. Nur so können die Kinder unfassbare, das kindliche Wahrnehmungsvermögen übersteigende Eindrücke in Griff bekommen. Die Ansprechpartner müssen den kindlichen Medienkonsumenten helfen, ihre Eindrücke zu verarbeiten, Informationen zu verstehen und einzuordnen.

Link

Das auf der Internetseite zum Nachrichtenmagazin *logo!* zu findende Lexikon kann auch Erwachsenen Anregungen dabei geben, komplexe Zusammenhänge in kindgerechte Worte zu fassen: ***www.tivi.de/fernsehen/logo/start/index.html***. Die Strategien der Redaktion von *logo!* werden in Anlehnung an folgende Veröffentlichung dargestellt:

Quellenangabe

Barbara Biermann, Verena Egbringhoff: *Terror, Kriege, Katastrophen Kindern verständlich machen.* in: Hg. Zweites Deutsches Fernsehen: *Jugendmedienschutz.* Mainz 2004. (ZDF Schriftenreihe 63). S. 93-96.

Ratgeber für Eltern: *Flimmo*

„Du schaust ja schon wieder Yu-Gi-Oh! Wir haben doch schon besprochen, dass die Sendung für dich nicht gut ist.“ – „Das ist cool, verstehst du nicht!“ Vielen Eltern dürften Szenen dieser Art bekannt vorkommen: Oft lassen sich die Fernsehwünsche der Kinder und die Vorstellungen der Erwachsenen vom „guten Kinderfernsehen“ kaum vereinbaren und so sind Konflikte vorprogrammiert. Hinzu kommt, dass Eltern oft nicht einmal die Zeit haben, um sich mit einzelnen Sendungen so ausführlich zu beschäftigen, dass sie beurteilen können, ob diese für ihre Kinder geeignet sind.

FLIMMO Beratungsbroschüre und Internetangebot

Das Beratungsangebot FLIMMO kann hier weiterhelfen. Unter ***www.flimmo.tv*** wird das aktuelle Programm von 10 Sendern unter die Lupe genommen, das 3- bis 13-Jährige gerne sehen oder das sie in der Familie mit ansehen. Außerdem erläutert FLIMMO in kurzen Texten wichtige Aspekte des kindlichen Fernseherlebens, gibt Tipps zur Fernseherziehung und berichtet über Interessantes aus der Fernseh- und Medienlandschaft. Zusätzlich gibt es FLIMMO als Broschüre, die dreimal im Jahr erscheint und die sich auf Serien und andere regelmäßige Angebote konzentriert.

FLIMMO setzt bei den Vorlieben und Sichtweisen der Kinder an. So hilft FLIMMO Erziehenden zu verstehen, warum Kinder bestimmte Sendungen besonders mögen, was sie im Fernsehen suchen, worüber sie lachen oder was sie erschreckt. Erst auf dieser Basis können Erziehende den Umgang von Kindern mit dem Fernsehen sinnvoll steuern, d.h. die Kinder auch mal gewähren lassen, wenn sie gerade keine pädagogisch wertvolle Sendung sehen, sondern sich einfach nur unterhalten wollen (Sendungen der FLIMMO-Rubrik „Kinder finden's prima"). FLIMMO hilft auch, gegenzusteuern, wenn die Fernsehvorlieben Schieflagen bekommen, z. B. allzu oft kämpferische Angebote angeschaut werden (Sendungen der FLIMMO-Rubrik „Mit Ecken und Kanten"). Daneben wird gezeigt, wie der Konsum von Programmangeboten verhindert werden kann, die Kinder überfordern, ängstigen oder ihnen fragwürdige Orientierung antragen (Sendungen der FLIMMO-Rubrik „Für Kinder schwer verdaulich").

FLIMMO ist wissenschaftlich und pädagogisch fundiert. Um über die Sichtweisen von Kindern auf dem Laufenden zu bleiben, werden – zusätzlich zur Auswertung einschlägiger Publikationen – halbjährlich 3- bis 13-Jährige zu ihrem Fernseherleben befragt.

Das kostenlose Online-Angebot ***www.flimmo.tv*** bietet Besprechungen zum aktuellen Programm sowie ein Textarchiv, ein Filmlexikon und vieles mehr. Die Broschüre erscheint dreimal im Jahr.

Bezug

Bezug: Telefon 089/45066215, Fax 089/45066222 oder im Internet unter ***www.flimmo.tv/bestellung***

Herausgeber

Herausgeber des FLIMMO ist der gemeinnützige Verein Programmberatung für Eltern e. V., c/o Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM), Heinrich-Lübke-Straße 27, 81737 München,
Telefon: 089/63808-280, Fax: 089/63808-290
E-Mail: ***herausgeber@flimmo.tv***

Redaktion

Projektleitung und Redaktion liegen beim JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Redaktion FLIMMO): JFF Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis,
Pfälzer-Wald-Straße 64, 81539 München,
Telefon: 089/68070735, Fax: 089/68989111
E-Mail: ***redaktion@flimmo.tv***

Welt des Films

Auch wenn der Film mittlerweile zu den klassischen Medien zählt, fristet die systematische Filmanalyse in der Schule ein Schattendasein. Nur so ist es zu erklären, dass sich viele Menschen über Wirkungen des Filmekonsums, sei es im Kino oder im Fernsehen, kaum bewusst sind. Zur handwerklichen Grundausstattung einer bewussten Filmanalyse gehört daher ein Einblick in wesentliche Elemente des Films und seiner Sprachmittel. Nur so kann die Rolle des Films in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen bewertet werden. Welchen Einfluss Filme auf unser Weltbild bzw. die Weltsicht und das daraus resultierende Verhalten der jüngeren Generation haben, zeigen die Überlegungen zu geschlechtsspezifischen Vorbildern und zur Gewaltanwendung im Film. Besondere Beachtung verdient dabei die Gewalt in der vermeintlich kindgemäßen Spielart des Zeichentrickfilms.

Das Handwerkszeug des Films

Mit welchen Mitteln wird in Filmen erzählt?

Filme entführen uns aus unserem Alltag und öffnen uns Fenster zu unbekannten Welten. Doch welche Mittel sind es, mit denen uns dieses Medium verführt und uns seine Geschichten erzählt? Will man „Film“ verstehen, so kommt man um ein gewisses Grundwissen bezüglich der so genannten Filmsprache nicht herum. Im Folgenden werden daher einige der wichtigsten filmsprachlichen Mittel wie Einstellungsgrößen, Perspektiven, Kamerabewegungen usw. kurz erklärt. Anschließende Literaturhinweise können zur Vertiefung einzelner Thematiken genutzt werden.

Filmische Einheiten – Ein Film hat ebenso eine Struktur wie ein Roman

So wie ein Roman aufgeteilt werden kann in Kapitel, Absätze, Sätze und einzelne Wörter, kann auch ein Film in seine Bestandteile zerlegt werden. Diese Erzähleinheiten des Films nennt man „filmische Einheiten“. Die kleinste Einheit eines Filmes ist das Einzelbild, gefolgt von der Einstellung, der Sequenz (Szene), dem Komplex, dem Akt und zu guter Letzt dem großen Ganzen, dem endgültigen Film.

Einstellungsgrößen – Jede Einstellung will im Vorfeld wohl überlegt sein

Ob eine Detailaufnahme tränennasser Augen oder ein Panoramablick über die Alpen, im Film wird nichts dem Zufall überlassen. Jede Einstellung ist im Vorfeld wohl durchdacht und wird bewusst eingesetzt. So sind zum Beispiel die verwendeten **Einstellungsgrößen** ein Hinweis auf die Wichtigkeit der im Bild dargestellten Personen und Objekte. Zur besseren Verständigung innerhalb von Drehteams hat man versucht, für die unterschiedlichen Einstellungstypen Bezeichnungen zu finden, die das Arbeiten im Rahmen einer Filmproduktion erleichtern. Folgende verschiedene Einstellungsgrößen repräsentieren die wohl meist verwendeten Begrifflichkeiten:

Detail/ Ganz Groß
Bildausschnitt hat besonders starke Aussagekraft.

Groß
Gefühle der Schauspieler werden hier besonders deutlich.

Nah
Konzentration liegt auf der Person.

Halbnah
Personen stehen noch eindeutig im Vordergrund des Geschehens.

Amerikanisch
Umgebung ist bereits deutlich erkennbar, aber der Focus liegt noch auf der dargestellten Person.

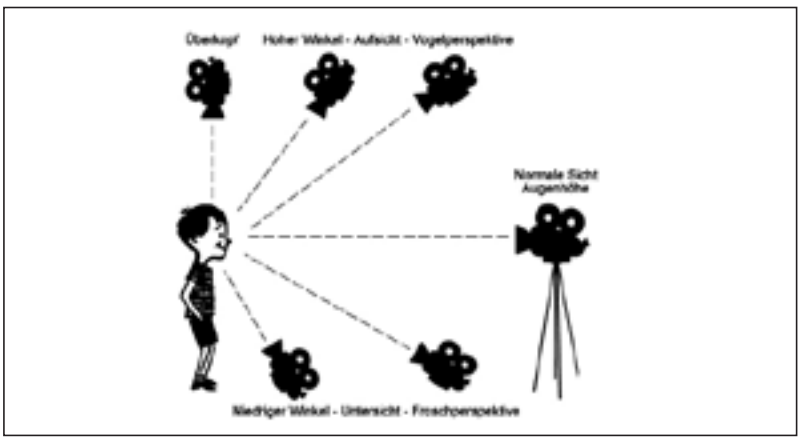
Halbtotal
Hintergrund wird wichtiger.

Total
Überblick über die Umgebung wird vermittelt.

Weit/ Super Total
Raum dominiert die Einstellung.

Kameraperspektiven – Ein Perspektivenwechsel kann unerwartete Einblicke bieten

Die Beziehung des Zuschauers zum Geschehen auf dem Bildschirm wird durch die jeweils verwendete **Kameraperspektive** beeinflusst. Mit dem Standpunkt und der Perspektive der Kamera wird der räumliche Bezug des Zuschauers zu den Objekten und zum Handlungsgeschehen definiert. Man unterscheidet zwischen einer Perspektive gleich der Augenhöhe eines Menschen, der Vogelperspektive und der Froschperspektive.
Die folgende Abbildung veranschaulicht die verschiedenen Arten von Perspektive:



Die meist verwendete Kameraperspektive ist die der normalen Sehweise einer stehenden Person, aus der so genannten **Augenhöhe**. Kameraeinstellungen aus der **Vogelperspektive** ermöglichen einen guten Überblick über den Schauplatz. Die Wichtigkeit der gezeigten Objekte bzw. Personen kann durch eine Sicht von oben (Aufsicht) dieser Art verringert werden. Als Kontrast hierzu gilt die **Froschperspektive**, welche durch ihren ungewöhnlichen Blickwinkel von unten die dargestellten Objekte sehr groß und wuchtig erscheinen lässt. Diese Untersicht betont meist die Bedeutung der dargestellten Personen oder Objekte.

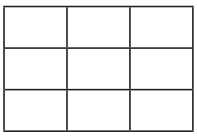
Kamerabewegungen – Nicht nur die Schauspieler bringen Bewegung ins Bild

Im Film wird sehr viel mit **Bewegung** gearbeitet. Neben den Bewegungen der Darsteller bzw. der Objekte im Bild werden vor allem zahlreiche Bewegungsmöglichkeiten der Kamera genutzt und miteinander kombiniert. Hierdurch entstehen Handlungen, ein Gefühl für Zeit wird geschaffen und der bespielte Raum kann gestaltet werden.
Bei einer **Kamerafahrt** verändert sich beispielsweise der Standpunkt der Kamera, d.h. die Kamera bewegt sich von einem zum anderen Ort. Auf den Menschen bezogen ist das vergleichbar mit einer Bewegung des ganzen Körpers. Es gibt viele Arten von Kamerafahrten, z. B. die Zufahrt (eine Bewegung auf etwas zu), die Rückfahrt (eine Rückwärtsbewegung von etwas weg) oder die Parallelfahrt (parallel auf gleicher Höhe mit den sich bewegenden Objekten/Subjekten).
Bei einem **Schwenk** bleibt die Kamera an einem Ort stehen und schwenkt dem sich bewegenden Objekt hinterher. Dies ist ähnlich der Bewegung unseres Kopfes, wenn wir jemanden hinterher sehen.

Die verschiedenen Arten von Schwenks unterscheiden sich zum Beispiel durch ihre Geschwindigkeit. Der Begleitschwenk folgt dem Objekt exakt in dessen Tempo; wohingegen beim Reißschwenk die Kamera schnell herumgerissen wird, ohne dass die Bildinhalte zwischen der Anfangs- und Endeinstellung erkennbar sind.
Eine besondere Art der Kamerabewegung, durch die der Zuschauer voll am Geschehen teilnehmen kann, ist die **„subjektive Kamera“**. Bei dieser Form der Bewegung übernimmt die Kamera den Blickwinkel der handelnden Person. Ohne auf Bildausschnitte und Einstellungen zu achten nimmt der Kameramann mit einer Handkamera auf den Schultern ungefiltert genau das auf, worauf sein Blick (z. B. beim Gehen durch einen Wald) gerade fällt. Die Einstellungen wirken

hektisch und unklar und vermitteln dem Zuschauer das Gefühl, unmittelbar am Geschehen beteiligt zu sein.

Bildgestaltung – Die Kunst des harmonischen Bildes



Die **Komposition der Bildelemente** nach ästhetischen und informativen Gesichtspunkten wird bei Profis „Kadrage“ (Einrahmung) genannt. Eines der ästhetischen Grundprinzipien der Bildkomposition ist ebenso wie in der Malerei oder Fotografie der goldene Schnitt. Das Prinzip des goldenen Schnitts ist ein in der Natur häufig vorkommendes ideales Seitenverhältnis.
Das Bild wird unterteilt in neun gleich große Rechtecke. Die Punkte, an denen sich die Linien der Rechtecke überschneiden (Kreuze), sind im Sinne einer harmonischen Bildkomposition besonders gut geeignet, um dort wichtige Bildelemente zu platzieren d.h. eine zentrale Anordnung der Objekte ist eher langweilig. Das Bild wirkt interessanter, wenn die Inhalte an den Schnittpunkten der Linien ausgerichtet sind. Da der Film von Bewegungen lebt, ist es allerdings fast nicht möglich, jedes einzelne Bild eines Films perfekt durchzukomponieren. Versucht man dennoch, das Prinzip des goldenen Schnitts bei der Bildkomposition so weit wie möglich zu beachten, gewinnt der endgültige Film an Qualität.

Filmschnitt – Normalerweise kaum beachtet und doch so wichtig für den Film

Der Filmschnitt umfasst nicht nur das Herausschneiden von unbrauchbaren Aufnahmen wie z. B. Versprecher der Schauspieler. Die **wichtigste Aufgabe** des Schnitts ist das **ästhetische und künstlerische Zusammenfügen** der einzelnen Einstellungen **zu einem harmonischen Gesamtwerk**. Mit dem Schnitt wird das Tempo des Films bestimmt. Je nach behandelter Thematik werden einzelne Szenen mit schnellerer oder langsamerer Bildfolge geschnitten. Man spricht bei dieser Art des Zusammenfügens filmischer Einheiten auch von der so genannten **Montage**.
Eine Montagevariante ist zum Beispiel die **„Parallelmontage“**. Mit Hilfe einer „Parallelmontage“ lassen sich sehr gut mehrere gleichzeitig ablaufende Handlungsstränge einer Geschichte darstellen. Bestes Beispiel hierfür ist die in Spielfilmen oft dargestellte Rettung in letzter Sekunde, bei der immer abwechselnd der zu Hilfe kommende Held und die gefährdeten Personen in ihrer Notlage gezeigt werden.

Eine weitere, häufig verwendete Montageform, ist die **„Kausalmontage“** oder auch **„Ursache – Wirkung-Montage“**. Zeigt eine Einstellung z. B. ein Kind, das einen Schneeball wirft, möchte der Zuschauer die Wirkung dieses Wurfs sehen. In der nächsten Einstellung sollte demnach gezeigt werden, ob das Kind sein Ziel getroffen hat oder nicht.
Die **„Schuss-Gegenschuss Montage“** ist eine weitere klassische Montageform. Verwendet wird sie vornehmlich bei Dialogsituationen. Die Einstellungen zeigen in der Montage abwechselnd die Gesichter zweier sich gegenüberstehender Gesprächspartner. Das Gespräch wird verfolgt und das Zusammenspiel von Frage und Antwort, Aktion und Reaktion der einzelnen Darsteller kann auf diese Weise gut dargestellt werden.

Filmton – Der Ton macht die Musik

Gezielt eingebaute **Geräusche** können im Film wichtige Akzente setzen und die Wirkung des Bildes unterstützen. Durch den Einsatz von Geräuschen, deren Ursprung im Bild beispielsweise nicht oder noch nicht sichtbar sind, gewinnt der filmische Raum für den Zuschauer an Weite und wird realitätsnaher. Zusäztliche Aufnahmen der ständigen Geräuschkulisse eines Schauplatzes (Atmosphäre) vollenden das Klangbild.
Besonders gut zur Vermittlung von Stimmungen ist **Musik** geeignet. Gegensätzlich hierzu kann der gezielte Einsatz von **Stille** ganz besondere Wirkungen hervorrufen.

Film einmal unter die Lupe genommen – Die Filmanalyse

Wie schaffen es Filme, dass uns die Tränen kommen oder dass wir uns vor Lachen den Bauch halten?

Es bedarf keines besonderen Vorwissens, wenn wir Filme verstehen wollen. Wir können ganz einfach ohne Nachdenken und Reflektieren der Handlung folgen und in die Filmwelt eintauchen.

In solchen Situationen erleben wir einen Film aus subjektiver Sicht, entsprechend unseres individuellen Erfahrungshorizontes. Wenn wir anfangen nachzudenken und versuchen, das Gesehene zu reflektieren, beginnen wir jedoch bereits den Film zu analysieren.
Das Medium Film kann mit gezielt eingesetzten Mitteln und Tricks bestimmte Reaktionen von Spannung bis herzhafter Unterhaltung bei uns provozieren. Mit Hilfe der Filmanalyse wollen wir diesen Mitteln auf den Grund gehen. Generell gibt es keine allgemeingültige Vorgehensweise bei einer Filmanalyse. Auch findet eine Filmanalyse nie zu ihrem Ende, da sie theoretisch immer weiter geführt werden kann. Für die Filmanalyse sollte man grundlegende Kenntnisse der Filmsprache und Wissen über die gesellschaftlichen und historischen Bedingungen, unter denen ein Film produziert wurde, haben. Der Bereich der Filmsprache umfasst beispielsweise gestalterische Mittel wie Kameraeinstellungen, Kamerabewegungen, Bildgestaltung, Beleuchtung, Filmschnitt, Montage und Filmton.

Bewährter Ablauf einer Filmanalyse

Die nun folgenden Vorschläge bezüglich der einzelnen Themenbereiche, die bei einer Filmanalyse behandelt werden sollten, müssen nicht als feststehendes Reglement, sondern lediglich als eine bewährte Struktur gesehen werden, die je nach Bedarf ausgeweitet oder gekürzt werden kann und die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

Inhaltsanalyse

- Nach der ersten Filmsichtung empfiehlt es sich, zunächst eine **Inhaltsbeschreibung** anzufertigen.
- Eine **Bestandsaufnahme und Beschreibungen** der einzelnen Szenen (Sequenzen) erleichtert ein systematisches Vorgehen bei der Analyse.
- Wichtig für die Inhaltsanalyse ist auch das Herausarbeiten der im Film thematisierten **Frage- und Problemstellungen**.
- Die Zuordnung des Films zu einem **Genre** (Komödie, Krimi, Western, Science-Fiction usw.) und entsprechende Kenntnisse darüber können die Filmanalyse erleichtern.

- Die Klärung der anvisierten **Zielgruppe** sollte ebenfalls im Rahmen dieser ersten Arbeitsschritte erfolgen.

Figurenanalyse

- Die Betrachtung der einzelnen **Charaktere** und deren **Ausdrucksformen** sowie die Art und Weise ihres (ersten) **Auftretens** ist bei der Figurenanalyse von besonderem Interesse.
- Das **äußere Erscheinungsbild** sowie die **Sprache,** d. h. der Tonfall, der Dialekt oder ob der Klang der Stimme sympathisch ist, sollten ebenfalls analysiert werden.

Normen- und Werteanalyse

- Von Interesse ist außerdem der Einsatz von **Symbolen** im Film. Wann, wie und wozu welche Symbole verwendet werden, sollte an dieser Stelle erarbeitet werden.
- Einer genauen Betrachtung bedürfen ebenfalls die durch den Film vermittelten Werte und Normen.
- Die Antwort auf die Frage, welche **Absicht** die Künstler mit ihrem Werk verfolgten und wie man ihren Film interpretieren kann, sollte unter Berücksichtigung der historischen und gesellschaftlichen Bedingungen erfasst werden.

Bauanalyse

Bei der Bauanalyse werden vor allem die verwendeten filmsprachlichen Mittel genauer betrachtet. Nicht zu vergessen ist hierbei immer die Frage nach der filmischen Absicht, die mit dem Einsatz der einzelnen filmsprachlichen Mittel verfolgt wurde.

Bild

Frage nach Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen und –perspektiven, Raumaufteilung, Licht- und Farbgebungen sowie dem Einsatz von Tricks im Film.

Filmton

- Frage nach der Art und Weise des Einsatzes von Geräuschen, Musik und Sprache im Film.
- Frage nach dem Verhältnis von Sprache und Bild, d.h. ob die Sprache die Bilder ergänzt.
- Frage nach der verwendeten Sprache, z. B. Dialog, sichtbarer Sprecher oder Kommentator aus dem Hintergrund (Off) usw.

Schnitt/Montage

- Frage nach den Einstellungslängen (die Dauer der Einstellungen sind einfach am Zählwerk des Abspielgerätes abzulesen). Eine Protokollierung der Zeiten ist für Aussagen über den Schnittrhythmus zu empfehlen.
- Frage nach Übergängen mittels Blende oder Schnitt sowie nach angewendeten Tricks und Verfremdungseffekten.

Es ist allerdings nicht immer zwingend notwendig, ganze Spielfilme zu analysieren. Oftmals reicht bereits die Analyse kurzer Filmabschnitte, um die Mittel des Mediums zu verstehen.

Checkliste – Filmanalyse

Folgende Checkliste soll lediglich als erste Hilfestellung zur Bearbeitung der einzelnen Bereiche gesehen werden und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit im Sinne einer umfassenden Filmanalyse.

Checkliste für die einzelnen Analysebereiche

Inhaltsanalyse

- Inhalt beschreiben
- Bestandsaufnahme und Beschreibung der Szenen (Sequenzen)
- Frage- und Problemstellungen herausarbeiten
- Genre und Zielgruppe definieren

Figurenanalyse

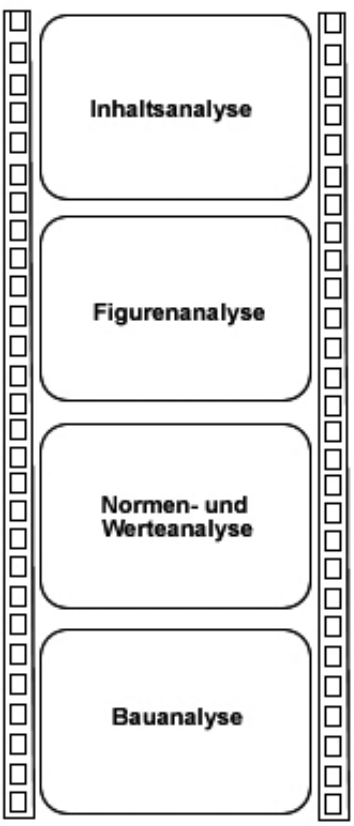
- Überblick über die Filmfiguren verschaffen
- Auftreten und äußeres Erscheinungsbild der einzelnen Figuren beschreiben
- Ausdrucksformen beobachten
- Jeweilige Sprache analysieren (Tonfall, Dialekt, Wortwahl, Stimme usw.)

Normen- und Werteanalyse

- Überblick verschaffen über die vom Film vermittelten Werte und Normen
- Auf den Einsatz von Symbolen achten
- Überlegungen zur Intention des Künstlers anstellen

Bauanalyse

- Analyse des Bildes (Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven, Kamerabewegungen, Licht und Farbe usw.)
- Analyse des Tons (Geräusche, Musik und Sprache)
- Analyse des Schnitts (Einstellungslängen, Übergänge, Tricks usw.)



Formen von Gewalt im Film

Gewalt im Film ist ein emotional sehr wirkungsvolles Mittel. Das Medium Film arbeitet viel mit Gefühlen und durch seine Unmittelbarkeit fällt es ihm leicht, das Publikum in seinen Bann zu ziehen. Vor allem Gewalt und Brutalität bewegt die Zuschauer und ängstigt sie. Ganz besonders ist dies der Fall, wenn sich die Gewalt gegen eine Filmfigur richtet, die dem Publikum im Laufe des Films sympathisch geworden ist.
Die im Film vorkommende Gewalt kann grundsätzlich in zwei Bereiche aufgeteilt werden: Auf der einen Seite die psychische und auf der anderen Seite die physische Gewalt. Die unauffälligere, aber nicht weniger wirksame Form ist die psychische Gewalt.

Psychische Gewalt im Film

Im Gegensatz zur körperlichen wird die psychische Gewalt im Film auf den ersten Blick bei Diskussionen über Gewalt meist vernachlässigt. Dabei wirkt sie oftmals wesentlich bösartiger und hinterlistiger als ein direkter körperlicher Angriff.
Bei den Einsatzmöglichkeiten der psychischen Gewalt steht den Filmemachern eine breite Palette verschiedener Varianten zur Verfügung. Angefangen vom Alleinelassen, Liebesentzug, Angst machen vor der Dunkelheit oder dem Vorenthalten geliebter Wesen und Dinge bis hin zur Drohung, diesen etwas anzutun. Auch die Angst vor Versagen oder einer Bloßstellung kann ein schreckliches Erlebnis für Zuschauer und besonders für Kinder sein.
Ihre filmsprachliche Umsetzung findet die psychische Gewalt vor allem durch Großaufnahmen von weit aufgerissenen Augen, dem Einsatz typischer Tonmittel wie zum Beispiel spannungsgeladener Musik, langsam näher kommenden Schritten, Weinen, Jammern oder dem angsterfüllten Schreien der Opfer.

Angefangen bei der Ohrfeige bis hin zum Mord – Physische Gewalt im Film

Physische Gewalt im Film kann unterteilt werden in technische und körperliche Gewalt.
Die **technische Gewalt** umfasst beispielsweise das ohrenbetäubende Spektakel bei großen „Actionszenen“, bei dem etwa Autos in die Luft

fliegen, abstürzende Flugzeuge ganze Straßenzüge zerstören oder sonstige Gegenstände auf irgendeine Art und Weise explodieren, zerschellen oder untergehen. Dabei werden oftmals menschliche Insassen mit in den Tod gerissen. Ebenfalls zur technischen Gewalt zählt der Einsatz von Kriegsgeräten wie der Abwurf einer Bombe, die auf einen Schlag Tausende von Menschen umbringt.
Zwar nicht technisch, aber dennoch von der körperlichen Gewalt zu differenzieren ist die verheerende Macht, die Naturgewalten innehaben können. Die Darstellung der Gewalt eines Wirbelsturms oder einer großen Feuersbrunst ist ebenso zu den Gewaltdarstellungen im Film zu zählen wie das bereits Angesprochene.
In die Kategorie der **körperlichen Gewalt** gehören alle Gewalttaten, bei denen sich ein Mensch, mit oder ohne Waffe, aktiv körperlich gegen einen Gegner wendet. Bei dieser Form der Gewaltdarstellung ist der Zuschauer durch filmische Mittel wie Nahaufnahmen, Zeitlupen usw. sowie oft auch durch die Kenntnis der Vorgeschichte der Charaktere emotional wesentlich stärker involviert als beispielsweise bei dem Tod tausender anonymer Soldaten durch eine Bombe.

In welchen Filmen kommt Gewalt eigentlich vor?

Ganz nach dem Prinzip, dass dem Zuschauer etwas „geboten" werden muss, wird heute bei den wenigsten Filmproduktionen auf Gewalt verzichtet. Die verschiedenen Formen von Action und Gewalt prägen den Unterhaltungsbereich des Films und ziehen sich durch alle Genres.
Im ***Science-Fiction*-Bereich** wird die Menschheit meist von außerirdischen Wesen sowohl von psychischer als auch physischer Gewalt bedroht und kann nur noch durch den Einsatz eindrucksvoller Waffen gerettet werden. Auch in den klassischen **Western** und besonders in ihren Neuverfilmungen finden sich blutige und gewalttätige Szenen wieder. Bei **Geschichtsverfilmungen** werden immer wieder unter dem Gesichtspunkt der Bildung und der notwendigen realistischen Darstellung der Geschichte Kriegsszenen oder Vorgehensweisen bei Massenvernichtungen ausführlich dargestellt und erläutert. Aber auch in **Zeichentrickfilmen** werden oftmals Gewaltdarstellungen sowohl auf körperlicher Ebene als auch im psychischen Bereich eingesetzt, um spannende Geschichten erzählen zu können.

Besonders bedenkliche Formen von Gewaltdarstellung im Film

Gewalt ist nicht immer gleich Gewalt. Es gibt sehr große Unterschiede bezüglich der Qualität filmischer Gewaltdarstellungen. Im Folgenden

werden einige bedenkliche Formen von Gewalt angesprochen. Konflikte, welcher Art auch immer, sind in der Regel Bestandteil eines jeden Filmes. Die Protagonisten werden vor Probleme und Aufgaben gestellt, die sie zu bewältigen haben. Schwierig wird es allerdings, wenn **Gewalt als einzige Konfliktlösungsstrategie** eingesetzt wird. Den Heranwachsenden wird in solchen Fällen suggeriert, dass sie ihre Probleme auf legitime Weise mit Gewalt lösen können. Riskant ist auch, wenn **Gewalt auf der Leinwand verharmlost dargestellt** wird und dadurch eher unterhaltsam und ohne nennenswerte Folgen für die Opfer bleibt. Klassisches Beispiel aus dem Fernsehprogramm hierfür ist die diesbezüglich sehr umstrittene Zeichentrickserie „Tom und Jerry". Die Serie ist voll von physischen Gewaltdarstellungen, die verharmlosend und eher unterhaltsam inszeniert wurden. Es ist wichtig, dass bei Gewaltdarstellungen im Film immer auch die entsprechenden Folgen der aggressiven Handlungen sichtbar gemacht werden. Dadurch wird dem Zuschauer das Ausmaß dieses Verhaltens deutlich und er lernt, Situationen dieser Art auch im Alltag richtig einzuschätzen. Mögliche realistische Folgen von Gewalthandlungen sind z. B. gesundheitliche Konsequenzen (Krankenhausaufenthalte, bleibende Schäden usw.), rechtliche Folgen in Form von Gerichtsverhandlungen und Verurteilungen und daraus folgende tigmatisierungen der Verurteilten.

Schnell verliert man sich als Zuschauer in der Filmgeschichte und ebenso leicht passiert es, dass Gewalttaten im Film vom Publikum als **gerechtfertigte Gewalt** und der Situation entsprechend angesehen werden. Fälle von Selbstjustiz als Rache für ungesühnte Taten sind keine Seltenheit im Film.

Bedenklich ist auch, dass zum Beispiel in Action-, Science-Fiction- oder Kriegsfilmen häufig die **Gewalttäter als Helden** gefeiert und geehrt werden. Die Vernichtung der Feinde und Gegner wird oft als ein vermeintlich positives Ereignis betrachtet. Die Folgen dieser Tat auf Seiten der Opfer (Tod, Trauer, Krankheit usw.) werden hingegen selten thematisiert.

Warum sehen manche Kinder gerne Gewaltfilme an?

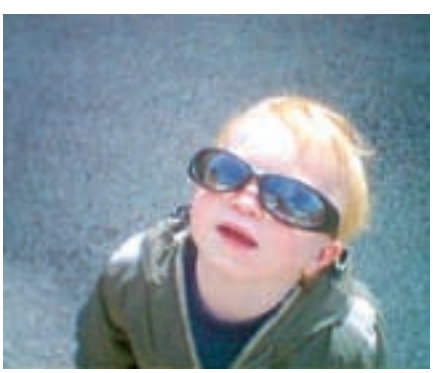
Ein Motiv, warum sich Kinder zum Beispiel auch gerne Kinderfilme mit gewalthaltigen bzw. actionreichen und spannungsgeladenen Szenen ansehen, ist gewiss die Möglichkeit, sich durch den Film einem kontrollierten Maß an Nervenkitzel auszusetzen. Man spricht an dieser Stelle auch von der so genannten „Angstlust" der Heranwachsenden. In der Regel sehen sich Kinder bei diesen Sendungen jedoch im Stan-

de, das Fernsehgerät auszuschalten und sich der aufregenden Situation zu entziehen.
Neben einem vom Freundeskreis möglicherweise aufgebauten **Gruppendruck** könnte der Konsum von Filmen mit extremen Gewalthandlungen auch als **Mutprobe** innerhalb der Gruppe gelten. Es liegt außerdem nahe, dass sich Kinder am Konsumverhalten der Eltern und Geschwister orientieren. Wenn zu Hause häufig Gewaltfilme zum Zeitvertreib angesehen werden, besteht die Gefahr, dass Heranwachsende dieses Konsumverhalten nachahmen.
Oftmals sind all diese Motive auch gekoppelt mit einer gewissen Form der Naivität und **Unwissenheit** bezüglich der möglichen Folgen des Konsums gewalthaltiger Filme. Es ist daher wichtig, dass Kinder darauf vorbereitet werden, wie sie mit Gewalt im Film sowie realer Gewalt und ihren Folgen umzugehen haben. Ein generelles Verbot von gewalthaltigen Filmen ist nicht die Lösung des Problems. Kinder sollten vielmehr dahingehend gefördert werden, dass sie kritische und kompetente Mediennutzer werden und ein selbst bestimmtes Leben in unserer von Medien geprägten Gesellschaft führen können.

Wirkung von medialer Gewalt

Wie der Medienpädagoge Michael Kunczik in einem Artikel zum Thema „Medien und Gewalt“ ausführlich darlegt, besteht in der Medienwirkungsforschung Konsens darüber, dass *„zumindest was bestimmte Individuen (z. B. durch hohe Aggressivität und soziale Isolation charakterisierte männliche Jugendliche) und Problemgruppen (z. B. aus einer violenten Subkultur stammende Jugendliche) angeht, eine negative Wirkung von Gewaltdarstellungen (Nachahmungstaten, Aufbau violenter Persönlichkeiten) anzunehmen ist.“* Die individuellen Lebensumstände und Charaktere der Zuschauer sind so unterschiedlich, dass es unmöglich ist, Gesetzmäßigkeiten aufzustellen, die die Wirkungen von Gewaltdarstellungen sicher belegen. Je nach Rahmenbedingungen kann mediale Gewalt negative Wirkungen mit sich bringen, muss es aber nicht zwingend in jedem Fall.

Wegsehen ist für kleine Kinder eine wichtige Strategie, um sich vor ungewollten Eindrücken zu schützen



Gewalt gehört zum alltäglichen Leben. Da Heranwachsende Lösungen für ihre Alltagsprobleme suchen, sollte man das Thema Gewalt nicht gänzlich aus dem Film- und Fernsehprogramm streichen. Wichtig sind die Art und Weise der Präsentation und das Ausmaß der dargestellten Gewalt. Ein ausgewogenes Film- und Fernsehprogramm mit abwechslungsreichen Wahlmöglichkeiten und ein möglichst begrenzter und von den Eltern

begleiteter Medienkonsum, schwächen die negativen Einflüsse der Medien für Kinder und Jugendliche. (Vgl. dazu auch Interview mit Prof. Dr. Helmut Lukesch, S. 128ff.)

Unterrichtsanregungen

In Bezug auf besonders bedenkliche Formen von Gewalt bietet es sich an, zum Bereich „gerechtfertigte Gewalt“ folgende Themen zu behandeln. Den Schülern soll bewusst werden, wie schnell man Rechtfertigungen für Gewalttaten im Film findet und wie leicht sich die Wahrnehmung der Zuschauer durch filmische Mittel manipulieren lässt. Ziel ist es, dass Schüler in Zukunft Gewalttaten (im Film) kritischer betrachten und die realistischen Folgen dieser Taten bedenken. Sie sollten diskutieren, welche alternativen Verhaltensweisen sich in der Realität vielleicht besser zur Lösung des Problems empfohlen hätten.

Generell sollten folgende Fragen geklärt werden:

- Wie waren die Umstände der gewalttätigen Handlung? (Bsp.: War das Opfer bewaffnet? Handelte der Täter in Notwehr?)
- In welcher Beziehung stehen Täter und Opfer?
- Hätte es noch andere Handlungsmöglichkeiten oder Problemlösungsstrategien gegeben?
- Welche juristisch haltbaren Beweise gibt es für die vermeintliche „Schuld“ des Opfers, mit der der Täter sein Handeln rechtfertigen könnte?
- Warum ist Selbstjustiz strafbar?

Ein inszeniertes „Schülergericht“ könnte die Szene beurteilen und dabei folgende Aspekte behandeln:

- Wie könnte eine Anklage lauten?
- Welche Fakten und Beweise haben wir?
- Wie würden wir ihn oder sie bestrafen?
- Welche Gründe haben wir für unser Urteil?

Es sollte deutlich werden, dass die erste spontane Beurteilung der Gewalttat oftmals rein emotional ausgesprochen wird und nach einer analytischen Betrachtung der Schuldfrage auch ganz anders aussehen kann. So kann es passieren, dass der vorher noch im Recht scheinende „Täter bzw. Helfer“ nach genauer Untersuchung seiner Straftat doch für schuldig befunden wird.

Empfohlene Filme

Aus dem Angebot der bayerischen Medienzentren können folgende Filme für die Behandlung im Unterricht empfohlen werden:

- **Filmvorschlag zum Thema „psychische Gewalt“** „Die Vogelscheuche“ (120 Min.; 1984), Signatur: VHS 4201109

➜ **Filmvorschlag zum Thema „physische Gewalt“** „Zuschlagen? Dazwischen gehen und wegschauen. Beispiele zur Gewaltprävention“ (15 Min.; 1996), Signatur: VHS 4210356

Beide Filme sind über die Medienzentren erhältlich. Überörtlich können die Filme über den landesweiten Verleih des Medienzentrum Landkreis Bayreuth bestellt werden oder direkt über die örtlichen Medienzentren. Die jeweiligen Kontaktadressen der Medienzentren sowie Informationen zu Bestellmöglichkeiten finden Sie unter folgender Internetadresse: ***http://isb.bayern.mzdb.de/mzdb/***.

Adressen der kommunalen Medienzentren

Literaturhinweis

➜ Helmar Oberlechner: *Gewalt auf dem Bildschirm* (II.Folge). In: *Medienimpulse*, S.77-80, März 1997. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur (Hg.), Österreich 1997.
www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/gewalt/19oberlechner.pdf

➜ Ders.: *Gewalt auf dem Bildschirm* (III.Folge). In: *Medienimpulse*, S.85-88, Juni 1997. (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur (Hg.), Österreich 1997.
www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/gewalt/20oberlechner.pdf

➜ Michael Kunczik: *Medien und Gewalt*. Im Internet zu finden unter der Adresse ***www.mediageneration.net/themen/gewalt/kunczik.php*** (GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Stand 25.04.2005).

Zeichentrickfilm: nicht immer nur „süß und lustig“…

Action und Gewalt in Zeichentrickfilmen für Kinder und Jugendliche

Die Diskussion um Gewalt in Zeichentrickfilmen gibt es bereits seit den ersten Produktionen von Walt Disney. So wurde zum Beispiel der Trickfilm „Mickey Mouse“ auf Grund seiner für damalige Zeiten empören-

den Gewaltdarstellungen so lange von der Öffentlichkeit kritisiert, bis die Produktionsfirma schlussendlich nachgeben musste und die Gewaltdarstellungen abschwächte.
Generell kann gesagt werden, dass die Filmfiguren in Trickfilmen von Disney, Pixar usw. ihre Probleme meist mit Humor und trickreichen Einfällen lösen. Als ein genrespezifisches Merkmal vor allem für Zeichentrickserien gilt auch die scherzhafte Darstellung von Gewalt. Ihren Ursprung findet dieses Merkmal im großen Erfolg von Zeichentrickserien der 40er und 50er Jahre wie „Tom und Jerry“, die Vorreiter für diese Art der Gewaltdarstellungen sind. Bei neueren Trickfilmproduktionen fürs Fernsehen ist allerdings ein Umbruch zu verzeichnen. Nicht mehr leichter Humor prägt die Sendungen, sondern zynische Sprüche und Sarkasmus. In den oftmals am *Science-Fiction*-Genre orientierten Serien werden typisierte Charaktere in klassischer Schwarz-Weiß-Manier dargestellt. Die Sympathieträger machen harmlose Scherze, wohingegen die Bösewichte sich durch zynischen Humor und kaltherzige Bosheit behaupten. Dreh- und Angelpunkt ist meist die Frage danach, wer die Macht hat oder bald haben wird. Um mehr Platz für Action und Gewalt im Zeichentrickfilm zu bekommen, wird oftmals in neueren Filmen der logische Handlungsablauf der Geschichte vernachlässigt. Gewalthandlungen werden ohne realistische Folgen dargestellt und von sarkastischem Humor begleitet. Von besonderem Interesse für die Kinder ist das in diesen Serien immer wiederkehrende Motiv der Verwandlung, das an ihre eigene Entwicklung vom Kind zum Erwachsen erinnert.

Neue Zeichentrickserien wie „Dragonball“

Einer kritischeren Betrachtung unterzogen werden sollten einige der neuen japanischen Zeichentrickserien, die so genannten „Animes“, allen voran die Serien „Dragonball“ und DragonballZ“. Serien wie „Dragonball“ heben sich durch ihre spezifische Machart ganz deutlich von den bisherigen Zeichentrickserien ab.
Der starke Actioncharakter dieser Serien sowie der häufige Einsatz von physischer und verbaler Gewalt in Form von Schlägen, Tritten, Beschimpfungen und Erniedrigungen von zum Teil bereits am Boden liegenden Opfern macht diese Serien sehr problematisch. Ebenso wie bei vorhergehenden Action-Serien werden Animes wie „Dragonball“ vom Thema Machtgewinn und Machterhalt beherrscht. Gewalt wird als ein zentrales Mittel zur Lösung von Konflikten eingesetzt. Neu ist allerdings die unglaubliche Auskostung und Steigerung der Gewalthandlungen. So können sich bei dieser neuen Form von Zeichentrickserien Kämpfe oftmals über mehrere Folgen hinweg fortsetzen.

Problematisch: Gewalt als Mittel zur Konfliktlösung

Auch die Verletzbarkeit der Helden bis hin zu ihrem Tod ist in bisherigen Zeichentrickfilmen nicht in diesem Ausmaß vorgekommen. Mit Darstellungen von Schnittwunden und ausgeschlagenen Zähnen werden die Folgen der Gewalt in neuen Serien dem Zuschauer detailgenau präsentiert. Diese neue Art von Gewaltdarstellungen kann Kinder sehr verunsichern, da sie sich nicht mehr auf den guten Ausgang und auf die Unversehrtheit ihrer Helden verlassen können.
In den Augen von Prof. Dr. Ingrid Paus-Hasebrink (Universität Bielefeld) ist speziell „Dragonball" nicht für Kinder geeignet und sollte nicht im Kinderprogramm ausgestrahlt werden.

Aufsätze zum Thema „Gewalt" finden sich auf dem Internetauftritt des baden-württembergischen Projekts Medi@culture-Online:
www.mediaculture-online.de/Gewalt.18.0.html (Stand 17.06.05)

Link

„Ich will so sein wie die im Fernsehen…"

– Auf der Suche nach männlichen und weiblichen Vorbildern im Film

Jeder hat ein anderes Bild und eine andere Vorstellung davon im Kopf, wie Männer und Frauen sind, sein sollen oder sein wollen. Die Entwicklung dieser Vorstellungen beginnt bereits im Kindesalter.
Das Finden der eigenen Geschlechterrolle und die entsprechende Lebensgestaltung sind zentral im jugendlichen Sozialisationsprozess. Hierbei werden die Heranwachsenden nicht mehr nur durch die klassischen Sozialisationsinstanzen wie Familie, Schule und Freundeskreis beeinflusst, sondern auch immer mehr und ganz entscheidend durch die Medien. Besonders Film und Fernsehen präsentieren den Heranwachsenden ein breit gefächertes Angebot an Vorbildern für die eigene Geschlechterrolle.
Das von der Gesellschaft vorgegebene Rollenverhalten wird von Jugendlichen in der Regel nicht einfach übernommen. Die Heranwachsenden akzeptieren die vorgegebenen Rollen nur zum Teil. Sie interpretieren diese für sich neu, ändern sie ab und entwickeln sie in ihrem Sinne weiter.

Diesbezüglich bekommen vor allem die Helden und Heldinnen des Films und Fernsehens von den Heranwachsenden große Aufmerksamkeit. Sie dienen als Modell und helfen bei der Suche nach geeigneten Rollenmustern. Vor allem Kinder testen zunächst im Spiel aufgegriffene Handlungsweisen auf ihre Tauglichkeit für ihren Alltag.
Die männlichen sowie weiblichen Vorbilder bieten den Heranwachsenden Orientierungsmöglichkeiten auf der einen Seite in Bezug auf gültige Werte und Normen als auch auf der anderen Seite in Bezug auf äußere Merkmale (Kleidung), Verhaltensweisen und Charaktereigenschaften.

Jungen und Mädchen interessieren sich jeweils nur für Vorbilder ihres Geschlechts, stimmt das?

Mädchen orientieren sich in der Regel an weiblichen Heldinnen und werden immer noch ganz im klassischen Sinne von der Frage geleitet, wie sie sich soziale Zuwendung und Anerkennung sichern können. Aber auch Jungen orientieren sich bevorzugt an Helden ihres Geschlechts, allerdings beschäftigen sie sich eher mit der Frage nach erlaubten und anerkannten Durchsetzungsmöglichkeiten und wie sie zu Überlegenheit und Stärke gelangen können.
Diese schwerpunktmäßige Orientierung an Vorbildern des eigenen Geschlechts schließt aber dennoch nicht aus, dass sich Heranwachsende gelegentlich auch Vorbilder beim anderen Geschlecht suchen. So übernehmen beispielsweise „Harry Potter“ oder „Pippi Langstrumpf“ angesichts ihrer vielseitigen Charaktereigenschaften auch für das jeweils andere Geschlecht Vorbildfunktionen. Oft fällt es Jungen allerdings schwerer, sich mit weiblichen Vorbildern zu identifizieren, da dies in ihrem sozialen Umfeld in der Regel nicht gutgeheißen wird. Auch geschlechtlich nicht eindeutig einzuordnende Filmfiguren wie zum Beispiel das „Sams“ werden von Heranwachsenden immer wieder gern als Vorbild genommen.

Gibt es genauso viele weibliche wie männliche Helden in Film und Fernsehen?

Trotz des stattfindenden Umbruchs bezüglich der Geschlechterdarstellungen im Film gibt es immer noch deutlich mehr männliche als weibliche Helden, die das Programm bevölkern. Die Zuschauer werden in der Regel mit sowohl männlichen als auch weiblichen klischeehaften Rollenmustern konfrontiert, die oftmals schwer mit ihren alltäglichen Lebenserfahrungen zu vereinbaren sind.

Vor allem Frauenbilder sind meist vom traditionellen Ideal geprägt, jung, hübsch und schlank sein zu müssen. Die Wissenschaftlerin Dr. Maya Götz (Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen) begründet dies unter anderem mit der in der Mediensparte vorherrschenden Dominanz von Männern, deren Frauenbild unweigerlich das Film- und Fernsehprogramm prägt.
Angesichts der Angebotsvielfalt findet man heutzutage neben den stereotypen zunehmend auch gegensätzliche, emanzipierte und progressive Vorbilder sowohl für das weibliche als auch für das männliche Geschlecht.
Wichtig ist, dass Kinder und Jugendliche im Rahmen ihrer Medienbildung diese überzeichneten Geschlechterrollen erkennen lernen und dass sie Fähigkeiten entwickeln, diesen klischeebehafteten Vorbildern kritisch zu begegnen.

Gefahren durch mediale Vorbilder

Besteht nun angesichts des vielfältigen Angebots an medialen Vorbildern auch die Gefahr, dass sich die Heranwachsenden an zweifelhaften Filmfiguren orientieren?
Im Prinzip können Heranwachsenden von allen Sozialisationsinstanzen bedenkliche Vorbilder angeboten werden. Um jedoch etwaigen Gefahren von Seiten der Medien entgegen wirken zu können, ist es wichtig, dass Kinder und Jugendliche einen kompetenten Medienumgang erlernen und kritische Zuschauer werden. Nachdem Kinder in der Regel aber nicht ungeprüft einfach Rollenmuster aus den Medien übernehmen, sondern diese in ihrem Alltag im Rahmen ihrer Familie, Schule und ihres Freundeskreises auf ihre Tauglichkeit hin überprüfen, können Medien in einem gut funktionierenden Netz der Sozialisationsinstanzen vermutlich keinen übermächtigen Einfluss ausüben.

Literaturhinweis

➜ Maya Götz: *Männer sind Helden, Geschlechterverhältnisse im Kinderfernsehen. Studie des Internationalen Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen*, TELEVIZION 12/1999/1.
www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/12_1999_1/mayaheld.htm (Stand: 24.04.05)

➜ Dies.: *Harte Kerle und schöne Frauen, Entwicklung der Geschlechterrollen in Film und Fernsehen.* Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen ***www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/forschung/mayahart.htm*** (Stand: 24.04.05)

Warum sind Film und Fernsehen so beliebt bei Heranwachsenden?

Die Rolle des Films im Entwicklungsprozess von Kindern und Jugendlichen

Medien prägen den Alltag in unserer Gesellschaft und nehmen so entsprechenden Einfluss auf unser Leben. Wie mehrfach in Studien nach gewiesen wurde, ist zu den klassischen Sozialisationsinstanzen wie Familie, Schule und Freundeskreis eine weitere nicht mehr wegzudenkende Instanz hinzugekommen, die der Medien.
Vor allem der Film hat großen Einfluss auf den Sozialisationsprozess bei Heranwachsenden. Durch sein vielfältiges Angebot und seine Funktion als Fenster zur Welt liefert er als zusätzliche Orientierungsquelle zahlreiche Einblicke in verschiedene Lebensentwürfe und Problemlösungsstrategien.
Das besondere Interesse Heranwachsender am Medium Film ergibt sich aus der häufig leichten Übertragbarkeit der Filmgeschichten auf ihr eigenes Leben. Die Figuren im Film haben vergleichbare, meist sogar identische Wünsche, Ängste und Idealvorstellungen wie sie selbst. Durch die Rezeption der einzelnen Filmgeschichten werden Kindern und Jugendlichen Ideen und Möglichkeiten geliefert, wie sie mit den Fragen und Problemen ihres Alltags umgehen können.

Warum schauen Kinder und Jugendliche fern?

Die Motive für den Fernsehkonsum sind sehr vielfältig. Ein wichtiges Motiv ist die Suche nach **Unterhaltung** und **Spaß**. Mit Humor und Komik lassen sich vor allem Kinder gerne vom Film in fantastische Welten entführen. Je älter die Kinder werden, um so mehr begeistern sie sich für Wortwitze. Zurückzuführen ist das auf ihre mit zunehmendem Alter ansteigenden intellektuellen Fähigkeiten. Das Medium Film wird von Heranwachsenden aber auch gerne zum bloßen **Zeitvertreib** und zur **Entspannung** genutzt.
Generell ist festzuhalten, dass die Motive des Fernsehkonsums stark abhängig sind vom Alter und Geschlecht der Heranwachsenden. Entsprechend des jeweiligen Entwicklungsstandes ist ihr Alltag geprägt von verschiedenen Fragestellungen und Problemlagen.

Kinder – Motive ihres Film- und Fernsehkonsums

Das vielfältige Angebot an Filmgeschichten liefert Kindern eine große Auswahl an unterschiedlichen **Identifikationsfiguren** und **Orientierungshilfen**. So finden sie zahlreiche Antworten auf ihre **entwicklungsbedingten Fragestellungen** wie der Suche nach Identität, nach gültigen Werten und Normen sowie einem angemessenen sozialen als auch geschlechtlichen Rollenverhalten.
Aber auch bei aktuellen Problemen – ob nun in der Familie, der Schule oder ihm Freundeskreis – werden die Medien als Orientierungshilfe hinzugezogen. Die Varianten der im Film vorkommenden Strategien zur Problemlösung werden im Spiel auf ihre Anwendbarkeit im Alltag hin überprüft und bei Erfolg übernommen. Auch die **Neugierde** der Kinder auf die für sie noch unbekannte Welt kann durch die Rolle der Medien als **„Fenster zur Welt“** befriedigt werden.
Filmfiguren nehmen für Kinder in manchen Fällen auch **stellvertretende Funktionen** ein. So können Kinder in Gedanken durch ihre Filmhelden leichter ihre kindlichen Fantasien ausleben, ihre Stärke demonstrieren oder sich als tapfere Beschützer und Helfer in der Not bewähren. Jungen bevorzugen in diesem Fall die Rolle der Beschützer, wohingegen sich Mädchen eher mit der Rolle der Helferin identifizieren.

Kinder wollen nicht immer den Regeln der Eltern folgen, fügen sich aber meist doch der elterlichen Autorität. Als Ausgleich hierfür genießen sie es, mit ihren Filmhelden mitzufiebern, wenn diese etwas Verbotenes tun. Es tut den Kindern gelegentlich richtig gut, wenn sich die Filmfiguren stellvertretend für sie der Kontrolle und Vernunft der Eltern entziehen und genau das machen, was sie wollen und was sich die Kinder im wirklichen Leben nicht trauen, weil es ihnen unter Umständen gefährlich werden könnte.
Das Interesse von Kindern an spannenden und actionreichen Geschichten, in denen ihre auserwählten Helden gefährliche Situationen meistern müssen, befriedigt bei ihnen eine gewisse Lust an der Angst, die so genannte **„Angstlust“**. Wichtig dabei ist aber, dass die Kinder diese spannenden, Angst auslösenden Filme nur in einem für sie zu bewältigenden Rahmen konsumieren und die Eltern ihnen bei Bedarf helfend zur Seite stehen und sie nicht mir etwaigen Angstfantasien allein lassen.
Sobald jedoch die einzelnen Filmfiguren ihren Sinn und Zweck im Leben der Heranwachsenden erfüllt haben oder sobald sie im Freundeskreis nicht mehr angesagt sind, finden Kinder in den Medien angesichts des weit reichenden Figurenangebots ohne Probleme schnell Ersatz. Oftmals geschieht die Auswahl der Vorbilder ganz unbewusst. Für

jede Altersgruppe und Bedürfnislage stehen im Film und Fernsehen zahlreiche Identifikationspersonen zur Verfügung.

Jugendliche – Motive ihres Film- und Fernsehkonsums

Mit zunehmendem Alter wenden sich Heranwachsende immer mehr ab von den bei Kindern beliebten Fantasiefiguren hin zu den Stars aus Filmen, Serien, Musik und Sport. Diesen für sie wesentlich interessanteren Identifikationspersonen sprechen die Jugendlichen eine gewisse Art der Lebenserfahrung, Kompetenz und Allwissenheit zu. Speziell bei Jugendlichen gewinnt immer mehr die Bildung einer beruflichen Identität an Gewicht.

Von daher finden Heranwachsende mit zunehmendem Alter auch mehr Gefallen an **Informationssendungen**. In diesem Sinne sind weitere Motive ihres Film- und Fernsehkonsums das Interesse an gesellschaftlicher Integration und individueller **Meinungsbildung**. Dies umfasst auch die Prägung ihres Weltbildes und den Ausbau ihrer Fähigkeit „mitreden zu können".

Die mit Hilfe der Medien angeeigneten **Wissensbestände** ermöglichen es ihnen z. B. innerhalb des Freundeskreises („Peer group") soziales Prestige aufzubauen und zu festigen. Wer sich bei den neuesten Filmen im Kino auskennt und aktuelle Informationen über deren Hauptdarsteller vorzubringen weiß, findet oftmals leichter Zugang zur Gruppe und kann sich eines höheren Ansehens innerhalb der Gruppe erfreuen. Das mittels der Medien erworbene Wissen kann dem Jugendlichen in solch einem Fall als Kontakt- und Kommunikationshilfe dienen.

Vor allem durch Film und Fernsehen wird den Jugendlichen bewusst, dass ihre alltägliche Lebenswelt nur ein kleiner Teil einer großen komplexen Welt ist. Angesichts dieser Tatsache suchen sie um so mehr nach Orientierung. Die Medien liefern ihnen hier viele verschiedene Möglichkeiten, um Antworten auf aktuelle Fragen in ihrer Lebensphase zu finden: Wie und wer muss ich sein, damit ich in dieser Welt zurechtkomme? Was will ich werden? Welche Möglichkeiten habe ich überhaupt? Das vielfältige Angebot an Identifikationsfiguren in Film und Fernsehen wird von Jugendlichen zum Teil angenommen, abgelehnt, ihren Bedürfnissen entsprechend abgewandelt oder auch vollkommen ignoriert. Durch die Abgrenzung von den Verhaltensweisen und Lebenskonzepten einzelner Filmfiguren definieren sich die Heranwachsenden Stück für Stück selber und lernen sich und ihre Vorstellungen und Wünsche besser kennen.

Entwicklungsstörende Einflüsse

Problematisch ist, dass durch die Angebotsvielfalt Kinder und Jugendliche auch Zugang zu zweifelhaften Vorbildern haben können, wie z. B. zu Filmfiguren, deren Problemlösestrategien sich vor allem auf den Einsatz von Gewalt beschränken. Aber auch der unreflektierte Konsum von Filmen mit gewalthaltigen Handlungen ohne das Aufzeigen realistischer Folgen dieser Gewalt bzw. negativer Folgen für den Gewalttäter sind in ihrer Vorbildfunktion anzuzweifeln.
Die in Film und Fernsehen oftmals klischeehaft dargestellten Charaktere und Handlungsverläufe können durch ihre realitätsferne Darstellung das Urteilsvermögen und den Blick der Heranwachsenden auf das wirkliche Leben negativ beeinflussen. Ein unkritischer und übermäßiger Medienkonsum kann – ohne ausgleichende Hilfestellung von Seiten der traditionellen Sozialisationsinstanzen wie Familie, Schule, Freundeskreis usw. – Heranwachsende auf ihrer Suche nach Orientierung und geeigneten Vorbildern in die Irre führen. Kinder und Jugendliche dürfen den Medien nicht zu viel Glaubwürdigkeit entgegen bringen und müssen bald lernen, klar zwischen Fiktion und Realität unterscheiden zu können.

Literaturhinweis

➜ Michael Charlton: *Aufwachsen mit dem Fernseher*. In: Stefan Aufenanger, Ulrike Six (Hg.): *Handbuch Medien: Medienerziehung früh beginnen.* Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2001

➜ Bernd Schorb, Helga Theunert (Hg.): *Medien in Identitätsprozessen.* Merz medien+erziehung Zeitschrift für Medienerziehung, kopaed Verlag München; 48. Jahrgang Nr. 6 Dezember 2004.

Hören und Zuhören

Ein Kapitel mit dem Titel „Hören und Zuhören“ mag in einer Schrift über die Wirkung von Medien verwundern. Und doch wird diesem Abschnitt ein besonderer Platz eingeräumt: Vor der Hinwendung zum Lesen, dem das folgende Kapitel gewidmet ist, war das Erzählen das wichtigste und erste mediale Tun des Menschen. So wird hier nach Überlegungen zur Rolle des Hörens und Zuhörens in unserer Gesellschaft einer Märchenerzählerin das Wort gegeben, die über die uralte Tradition des Erzählens von Märchen berichtet. Abschließend gibt sie Hinweise zum guten Erzählen: Der passende und ökonomische Einsatz der Stimme ist für Lehrkräfte entscheidend.

Reden ist Silber, Zuhören ist Gold: Hören und Zuhören

Hören: ein überlebenswichtiger Sinn

Hören ist für den Menschen seit jeher ein überlebenswichtiger Sinn: Dank seines Hörvermögens wird er vor herannahenden Gefahren gewarnt, kann sich in seiner Welt zurechtfinden, mit seiner Umgebung kommunizieren und so Teil der Gesellschaft sein. Das gesunde menschliche Ohr kann Höchstleistungen vollbringen. Bei einem jungen Menschen geht der hörbare Bereich von ungefähr 15 Hz bis 20.000 Hertz. Das Gehör ist darüber hinaus im Dauereinsatz, denn auch im Schlaf ist es einsatzbereit und warnt vor eventuellen Gefahren. Die menschliche Sprache spiegelt die tiefere Bedeutung akustischer Wahrnehmungen: „Ganz Ohr“ zu sein bedeutet mehr, als jemandem Gehör zu schenken, es zeugt auch von Wertschätzung und Aufmerksamkeit. Man kann zuhören, weghören, hinhören, abhören… die Art und Weise, wie man hört, ist Indikator für die Beziehung zur sozialen Umgebung. Jemand, der Gehör findet, wird von seiner Umgebung wohlwollend aufgenommen, findet ein „offenes Ohr“ und kann seinen Wunsch umsetzen. Ein Kind, das nicht hören will, widersetzt sich den Wünschen seiner Umwelt durch den eigenen Willen.

Hören und Sprache

Für einen gesunden Spracherwerb ist das Gehör Voraussetzung. Taubheit und starke Schwerhörigkeit können zum Verlust von kommunikativen Fähigkeiten führen und somit auch zum Verlust von sozialen Kontakten, da der „richtige Ton“ nicht mehr gefunden werden kann. Genaues Zuhören ermöglicht es, feine Nuancen aus den Aussagen der Gesprächspartner herauszufiltern und „zwischen den Zeilen“ herauszuhören.

Gefahren für das Ohr

Unsere Ohren sind täglich einer Flut an Geräuschen ausgesetzt, die oft schon kaum mehr bewusst wahrgenommen werden. Mit sprachlichen Mitteln versucht der Mensch, diese akustischen Wahrnehmungen zu beschreiben, z.B. in Verben wie „rattern“, „hämmern“, „sausen“, „piepsen“, „donnern“, „zischen“ oder „quietschen“. Unsere Sprache hält eine Vielzahl von lautmalerischen Ausdrücken bereit, um diese oft nervtötende Geräuschkulisse zu beschreiben. Es muss nicht gleich der Discoabend sein, schon der Alltagslärm kann sehr belastend sein und zu psy-

chischen und physischen Belastungen führen. „Lärmverschmutzung“ ist zu einem gängigen Begriff geworden, der die Allgegenwart von Geräuschen anprangert, der man sich im modernen Leben kaum mehr entziehen kann. Ob es nun die Hintergrundmusik in einer Boutique ist, das ewig vor sich hin dudelnde Küchenradio, das Quietschen der bremsenden U-Bahn oder Baustellenlärm: Geräuschkulissen können als sehr bedrückend empfunden werden, seelischen Stress auslösen und auf Dauer krank machen.

Erkrankungen des Ohres

„Tinnitus“ ist der medizinische Fachausdruck für Ohrgeräusche oder Ohrensausen, deren Ursachen u.a. Lärm oder Hörbeeinträchtigungen sein können. Nach Angaben der Deutschen Tinnitus Liga e.V. hat jeder Vierte das Phänomen bereits einmal an sich wahrgenommen. Meist wird es von der betroffenen Person als Pfeifen, Rauschen, Zischen oder Summen erlebt, das in den meisten Fällen nur vorübergehend auftritt. Ein Hörsturz, der völlige oder teilweise Verlust des Gehörs, wird auf Stresserfahrungen zurückgeführt, die auch durch Lärm bedingt sein können.

Schutz vor Lärmverschmutzung: Zurückfinden zum bewussten Hören

Empfehlungen zum bewussten Hören

Im Alltag sollte man bewusst darauf achten, das eigene Hörvermögen zu schützen, z. B. durch entsprechende „Hörpausen“ und Schutzmaßnahmen:

- ➜ Das Ohr ruht nie, es ist immer „angeschaltet“. Gönnen Sie ihm daher gerade nach besonderen akustischen Anstrengungen Ruhe oder sehr leise Töne.
- ➜ Genießen Sie Momente der Entspannung und horchen Sie in Ihre Umwelt hinein: Nehmen Sie den Wind, die rauschenden Blätter oder die Vögel wahr.
- ➜ Können Sie Lärmbelästigungen nicht entgehen, schützen Sie Ihr Ohr durch Ohrstöpsel. Auch Jugendliche, die Diskotheken besuchen, sollten dazu ermuntert werden. Es ist nachgewiesen, dass durch diese Schutzmaßnahmen das Risiko von Hörschäden verringert werden kann.
- ➜ Lärmverschmutzung ist zwar unsichtbar, erzeugt aber psychischen und physischen Stress und kann krank machen. Man sollte daher auch selbst Lärmquellen vermeiden, etwa die Dauerberieselung durch das Autoradio.

Zurückfinden zum bewussten Hören

Hören ermöglicht auch das Zuhören: Jemandem „Gehör schenken“, und ein „offenes Ohr“ zu haben, sind nicht nur notwendig zum Gelingen von Kommunikation, sondern machen auch eine ganz wesent-

liche soziale Kompetenz aus. Während einer Tagung der politischen Akademie Tutzing im Frühjahr 2005 zum Thema „Erfolgsfaktor Zuhören“, deren Ergebnisse im „Akademie-Report“ nachzulesen sind, wurde diese oft vernachlässigte Kompetenz diskutiert. Es wird bestätigt, dass für die Lösung von Problemen und Konflikten in Staat und Gesellschaft der Fähigkeit zum Zuhören mehr und mehr eine Schlüsselrolle zukommt. Zuhören ist mehr als bloßes Hinhören, aktives Zuhören ist gefragt, um den fatalen Folgen von falsch verstandener oder nicht wahrgenommener Kommunikation vorzubeugen. Die damalige Bundesfamilienministerin Renate Schmidt und der Präsident des Bayerischen Landtags, Alois Glück, diskutierten bei der Veranstaltung über das Problem fehlenden Zuhörens und Nachdenkens in Politik und Medien und beklagten Medienrituale, die auf plakativem und simplifizierendem Vorgehen beruhten. Der Radiojournalist und Kulturwissenschaftler Max Ackermann forderte allerdings auch ein „Recht auf Weghören“ ein, um der Reizüberflutung und den lauten, lärmenden Ritualen der Medien zu entgehen. Interessant zu diesem Thema ist auch, dass der Gesprächsforscher Martin Hartung nach eigenen Angaben in der Fortbildung von Geschäftsleuten täglich beobachtet, dass durch Nicht-Zuhören kostspielige Fehlentscheidungen zustande kommen. Aha-Erlebnisse, die nach einer hitzigen Diskussion zu der Feststellung führen, dass man eigentlich nur aneinander vorbeigeredet hat, sind Beispiele für das Scheitern von Kommunikation aufgrund mangelnden Zuhörens.

Zuhören können ist Erfolgsfaktor

Auch im Schulalltag ist Zuhören ein Erfolgsfaktor, der über den Verlauf von Lernprozessen entscheiden kann: Zum einen müssen Schülerinnen und Schüler eine Kompetenz für das Aufnahmen von Äußerungen ihrer Mitschüler und Lehrer entwickeln, um Inhalte richtig zu verarbeiten. Zum anderen müssen aber auch Lehrkräfte den Lernenden bewusst zuhören, um zu analysieren, inwieweit Lernziele erreicht wurden. Ein typisches Unterrichtsproblem ist das so genannte selektive Zuhören: Im Unterricht wird oft beobachtet, dass Lehrer, die einen Unterrichtsgegenstand entwickeln, nach einer Frage bereits auf eine bestimmte Antwort eines Schülers hoffen und andere Antworten nur noch bedingt oder gar nicht wahrnehmen.

Literaturhinweis

Der erwähnte Tagungsbericht ist im Internet unter folgender Adresse einsehbar: ***www.apb-tutzing.de/akademieRport/20051/20051.pdf***
(Akademie-Report der politischen Akademie Tutzing, 1/2005)

Ratschläge für bewusstes Zuhören

Alle vier Ohren aufsperren

Das Kommunikationsmodell des Linguisten Friedrich Schulz von Thun, das jeder Nachricht vier Botschaften zuspricht, ist mittlerweile eines der bekanntesten Kommunikationsmodelle. Schulz von Thun nimmt an, dass jede Aussage von vier Ohren wahrgenommen wird:
Beispiel:
Eine Lehrkraft sagt zu den Schülern einer Klasse: „Die Stunde ist bald zu Ende!“

1. Inhaltsebene:	Was ist gemeint? („Der Unterricht wird in wenigen Minuten beendet sein.“)
2. Selbstoffenbarung:	Welche Auskunft gibt der andere über sich selbst? („Wir waren zu langsam, uns fehlt die Zeit.“)
3. Beziehungsebene:	Was denkt der andere über mich? („Ihr seid zu laut, in der Pause werdet ihr euch aber gleich entspannen können“)
4. Appell:	Was will der andere von mir? („Konzentriert euch noch kurz, die Pause naht!“)

Die verschiedenen Seiten einer Information entschlüsseln

Fragen, fragen, fragen! Aktiv zuhören!

Als Zuhörer sollte man sich dessen bewusst sein, dass eine Aussage mehrere Seiten haben kann, also auch unterschiedlich verstanden werden kann. Ziel sollte es sein, durch Reaktionen deutlich zu machen, wie man eine Aussage versteht, und ggf. nachfragen, wie eine Äußerung zu verstehen ist. Im vorliegenden Fall wären durchaus unterschiedliche Interpretationen möglich, die bei den Schülerinnen und Schülern (natürlich auch in Abhängigkeit vom situativen Kontext) zu folgenden möglichen Reaktionen führen können: „Werden wir den für die nächste Schulaufgabe eingeplanten Stoff noch ausreichend wiederholen können?“ (Verständnisschwerpunkt Selbstoffenbarung), „Ich bin jetzt schon etwas müde!“ (Verständnisschwerpunkt Appell).Das Wissen über diese vier Seiten einer Nachricht kann das Verstehen erleichtern, Missverständnissen allerdings nicht vollständig vorbeugen. Folgende Ratschläge sollten daher berücksichtigt werden: Zuhören bedeutet mehr als bloßes Hinhören. Man sollte darauf achten, beim Zu-

Aktiv zuhören!

hören geduldig und aufmerksam zu sein, ruhig zu wirken und den anderen ausreden zu lassen. Es kann der Kommunikation förderlich sein, nach einer Äußerung erst einmal ein wenig Zeit vergehen zu lassen und sich und dem Gesprächspartner Zeit zum Nachdenken zu geben. Manchmal wird hier auch von „aktivem Schweigen“ gesprochen.

Indem man sich Zeit für ein Gespräch nimmt und z. B. bewusst kein Telefonat annimmt, signalisiert man seinem Gegenüber Wertschätzung. Hastiges, eiliges Sprechen und Unterbrechungen können als abwertend und verletzend empfunden werden.

Durch konsequentes Nachfragen kann man Missverständnisse vermeiden. In kommunikativen Abläufen sind etwa vorgefasste Meinungen häufig ein Problem: Ein Gesprächspartner erwartet von seinem Gegenüber bestimmte inhaltliche Aussagen und will Anderslautendes gar nicht mehr wahrhaben. Durch bewusstes Hinhören und konsequentes Nachfragen kann man aus solchen Abläufen resultierende Missverständnisse vermeiden und das Gespräch wieder in eine konstruktive Bahn lenken.

Hilfreich kann es auch sein, eine längere Aussage kurz noch einmal zusammenzufassen, um sich zu vergewissern, ob man auch alles richtig verstanden hat.

Auskunft über die eigenen Reaktionen geben!

Eine offene Kommunikation setzt auch voraus, dass man selbst preisgibt, wie man eine Aussage aufgenommen hat. Dies geschieht z. B. durch Mimik und Gestik (z. B. Stirnrunzeln, Lachen, Hände über dem Kopf zusammenschlagen), kann aber auch in Worten umgesetzt werden. Gesprächspsychologen raten in diesem Falle dazu, möglichst in der ersten Person zu sprechen und Vorwürfe an den anderen zu vermeiden, z. B. „Ich bin verletzt, dass du mir das nicht früher gesagt hast!“ statt „Das hättest du mir auch früher sagen können!“. So genannte Ich-Botschaften, in denen bewusst das eigene Befinden thematisiert wird, können weniger Aggressionen beim Gegenüber auslösen.

Die „Stiftung Zuhören“

Tipp für die Schulpraxis

Ziel der Stiftung Zuhören ist es, jene Grundfähigkeiten des Menschen zu ihrem Recht kommen zu lassen, die nach unserem Verständnis wesentlich zur Kultur gehören: Hören, Zuhören, das Verstehen von Sprache und Klang, das Lauschen nach der Stille, um den Ton genau zu hören. Getragen wird die Stiftung neben zahlreichen anderen Mitgliedern vom Bayerischen Rundfunk und der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien.

Die Stiftung stellt Anregungen und Material für die Hörerziehung bereit, fördert Hörclubs bei Kindern und Jugendlichen, betreibt psychoakustische Grundlagenforschung und organisiert Veranstaltungen, bei denen das Hören gefördert wird. Besonders interessant erscheinen Versuche, das „akustische Design" der Schule zu beeinflussen. Dies bedeutet, dass die Geräuschkulisse einer Schule so gestaltet wird, dass Lernen möglich wird. Die „Edition Zuhören" ist auf die folgenden vier Bände angelegt:

1. Ganz Ohr. Interdisziplinäre Aspekte des Zuhörens
2. Hörspaß. Über Hörclubs an Grundschulen
3. Die akustisch gestaltete Schule (in Vorbereitung)
4. Zuhören (in Vorbereitung)

Weitere Informationen: ***www.stiftung-zuhoeren.de*** *Link*

Die Märchenerzählerin

Sonja Fischer mit ihrem Mann Matthias

Märchenerzählen: Beruf und Berufung

Frau Sonja Fischer arbeitet in Augsburg als freischaffende Märchenerzählerin. Mit ihrem Mann Matthias gestaltet sie in ihrem Märchenzelt Märchenabende für Jung und Alt.

Wie und warum sind Sie Märchenerzählerin geworden? Alltäglich ist Ihr Beruf ja nicht gerade…

Mein Vater erzählte mir schon als kleines Kind im Wald und auf Burgen Märchen. Meine Eltern haben sich beide sehr bemüht, mir und meiner Schwester die magische Welt, in der sich Kinder bewegen, so lange wie möglich zu erhalten: den Glauben an den Osterhasen, an die Zwerge und an all die anderen magischen Gefährten. In meiner Ausbildung zur Erzieherin wurde ich von zwei Nonnen unterrichtet, die mein Talent für das Märchenerzählen erkannten und mich auch in diesem Bereich förderten. Schließlich erfuhr ich während meiner mehrjährigen Tätigkeit als Kindergartenleiterin, wie wichtig die Märchen sind und wie sehr sie die Kinder immer noch lieben. Als ich zu Allerheiligen einmal „Schneewittchen" erzählte, um den Kindern das Thema „Tod, Sterben und Vergehen" näher zu bringen, haben sie sich spontan dafür entschieden, Schneewittchen als Jahresthema für das verbleibende Kindergartenjahr zu wählen. Wir spielten Theater, buken „Schneewittchenkuchen", bastelten Zwerge, und vieles mehr. Das Märchen „Schneewittchen" beinhaltet so viele Themen des Lebens, dass die Kinder ein Jahr brauchten, um alles für sich zu verstehen und verarbeiten. Mit all diesen Erfahrungen wurde mein Wunsch immer stärker, hauptberuflich Märchenerzählerin zu werden. Im Märchenzelt traf ich

meinen Mann, der bereits Märchenerzähler war. Mein Mann ist Sprecherzieher und kennt sich sehr gut mit der deutschen Sprache aus; ich habe die Pädagogik mit eingebracht. Der Beruf Märchenerzählerin ist für mich Berufung. Und jeden Tag freue ich mich an meinem Beruf!

Sind Märchen in Zeiten von Computerspielen, LAN-Partys und Videoabenden für Kinder und Jugendliche überhaupt noch interessant?

Auch im Medienzeitalter: Verzauberung durch Märchen

Ja. Kinder hören Märchen „mit der Seele“ und lassen ihrer Fantasie beim Zuhören freien Lauf: Das ist sehr wichtig. Durch die Möglichkeit, sich alles selbst vorzustellen, werden die inneren Bilder nämlich nicht durch äußere Reize und Eindrücke verfälscht. Oft sind gerade Kinder ab zwölf Jahren nicht mehr sonderlich an Märchen interessiert. Wenn wir etwa an Schulen sind, lachen die Größeren oft und gehen nur in das Märchenzelt mit, weil sie müssen. Aber beim Zuhören geschieht dann oft etwas fast Märchenhaftes und Wunderbares: In der Mitte des ersten Märchens lassen die Kinder und Jugendlichen sich „verzaubern“, denn die Märchen berühren sie zutiefst in ihrem Inneren. Auch Erwachsene reagieren sehr oft so.

Welche Märchen mögen Kinder und Jugendliche und wie reagieren sie?

Märchen „auserzählen“

Kinder und Jugendliche mögen vor allem Märchen, die sie noch nicht kennen, z.B. Märchen aus aller Welt. Sie hören auch viel lieber zu, wenn sie mit einbezogen werden, wenn sie z. B. bei wiederkehrenden Versen mitsprechen oder miterzählen dürfen. Bei den bekannten Grimm-Klassikern ist bei den Kindern manchmal schon viel Freude durch die Medien zerstört worden. So kann es passieren, dass ein Kind dazwischen ruft: „Auf meinem Video ist es aber anders!“ Eine solche, durch Vorerfahrungen entstandene Distanz kann man überbrücken, indem man die Märchen der Brüder Grimm „auserzählt“, d.h. ausführlich genug erzählt. So erzähle ich etwa von den Gefühlen der Marie, die am Brunnen sitzt und jeden Tag so viel spinnen muss. Die Kinder fühlen sich so stärker angesprochen und vergessen die Erfahrungen, die sie z.B. aus dem Fernsehen haben. Dann hören Kinder und Jugendlichen auch gern die Märchen der Brüder Grimm.

Das Märchenzelt von Sonja und Matthias Fischer

Wie gelingt es Ihnen, in den ja meist großen Zuhörergruppen die passende Stimmung für Märchen zu schaffen?

Am Anfang eines jeden Märchenauftrittes erzähle ich einen „Eingang in das Märchenland“. Das ist eine einfache Geschichte die die Zuhörerinnen und Zuhörer in den Bann zieht und sie „ankommen“ lässt. Und es ist auch tatsächlich ein wenig Magie dabei, da sie am Ende durch den Eingang in das Märchenland treten dürfen. Die Stimmung ist nun gespannt und jetzt kommt es darauf an, das Publikum anzusehen und die Erzählungen in ihrer Fantasie lebendig werden zu lassen. Wichtig ist es, die Zuhörerinnen und Zuhörer immer wieder mit einzubeziehen. Dann kommt eine wahrhaft märchenhafte Stimmung auf.

Sind Märchen etwas für jedes Alter?
Unbedingt! Märchen sind für kleine und große Seelen geeignet. Die Geschichten sind uralt und erzählen uns vom Leben. Von den Sehnsüchten, Wünschen, Brauchtümern, Weisheiten und den Schmerzen der Menschen, vom Guten wie vom Bösen. Sie sprechen alle Altersstufen und auch sehr verschiedene Menschen an, ob alt oder jung, gesund oder krank.

Wie lange kann Ihr an die Reize von Fernsehen und Radio gewöhntes Publikum überhaupt noch zuhören?
Eine Stunde bis eineinhalb Stunden. Wichtig ist es, nach der Hälfte eine kurze Pause zu machen. Die Kinder dürfen sich dann kurz unter meiner Anleitung bewegen, zappeln und springen, und dann geht es weiter.

Was macht einen guten Märchenerzähler bzw. eine gute Märchenerzählerin aus?
In erster Linie sollte man auf die Zuhörerinnen und Zuhörer eingehen können und wollen und das Publikum mit seiner Stimmung und seinen Erwartungen wahrnehmen und erkennen können. Man muss selbst schon einiges erlebt und erfahren haben, offen sein für Neues und andere Menschen, um vor einer großen Gruppe erzählen zu können: man muss auch aus Erfahrung erzählen können. Die vielen Bilder in den Märchen muss man sich selbst gut vorstellen können, um anderen davon zu erzählen. So kann man dann auch den Kontakt zum Publikum herstellen und halten. Eine rhetorische Gewandtheit und eine gut ausgebildete Stimme sind ebenfalls Voraussetzungen. Eine Märchenerzählerin bzw. ein Märchenerzähler sollte sich aber auch seiner Verantwortung bewusst sein, denn ein Märchen kann einen Zuhörer tief in seinem Inneren bewegen.

Was empfehlen Sie Eltern, die das Märchenerzählen in der Familie zwar für wichtig halten, sich selbst aber nicht trauen oder nicht ausreichend Märchen parat haben?
Ich möchte allen Eltern Mut machen: Jeder kann Märchen erzählen oder vorlesen. Das Wichtigste ist, ein Märchenbuch zur Hand zu nehmen und darin zu stöbern. Ein Märchen wird Sie ansprechen und besonders berühren. Stellen Sie sich die Bilder selber vor. Sie müssen die Märchen nicht frei erzählen, man kann sie ebenso gut vorlesen. Allerdings sollten Sie selbst Freude dabei haben und auch selbst das Bedürfnis verspüren, mit ihrem Kind das Märchen erleben zu wollen.

Die Kinder mit der eigenen Freude an Märchen anstecken

Wie wünschen Sie sich die Behandlung von Märchen in der Schule?
Ich wünsche mir, dass es in den Schulen mehr Raum für die Märchen gibt. Als älteste mündlich überlieferte Erzählungen sind sie der Ursprung aller Geschichten und Bücher. Außerdem können Märchen durch ihre klare Trennung zwischen Gut und Böse helfen, Werte zu finden. Mit Märchen erreicht man die Kinder auf einer sehr gefühlsbe-

tonten Ebene. Ich würde mir Märchenprojekte an den Schulen wünschen: Kinder könnten Märchen hören, lesen und selbst erfinden. Manchmal habe ich den Eindruck, dass Lehrkräfte über Märchen selbst noch zu wenig wissen und etwa in Fortbildungen mehr über das Märchen und den Umgang mit den Märchen erfahren sollten.

Wird es im Jahr 2050 noch Märchenerzähler geben?

Kinder brauchen Märchen – anstecken

Ja, es wird noch Märchenerzähler geben! Die Sehnsucht der Menschen nach Märchen, ihren Wurzeln, den uralten Bildern wird meiner Meinung nach nie aussterben. Im Gegenteil, wir leben in solch einer schnelllebigen Zeit, dass ich glaube, die Sehnsucht nach dem Alten wird in den Menschen immer größer. Ja, es wird noch Märchenerzählerinnen und Märchenerzähler geben, denn Kinder brauchen Märchen und Erwachsene erst recht!

Was würden Sie Eltern und Lehrkräften sonst noch gerne sagen?

Kindern den Glauben an die „magische" Welt möglichst lange

Bitte nehmen Sie sich die Zeit für Ihre Kinder und die Märchen. Die Entwicklungsphase, in der sich die Kinder zwischen der „magischen" und der reellen Welt bewegen, ist nicht sehr lang. Schenken Sie Ihrem Kind die Prinzen, Königinnen und Feen, das Mystische und Magische dieser Welten. Schnell genug müssen sie lernen, sich in der Realität zu bewegen und zurechtzufinden. Gönnen Sie sich auch selbst wieder einmal eine Reise in das Märchenland: Sie werden sehen, wie wohltuend und heilsam Märchen sein können. Nach diesen zauberhaften Erfahrungen macht der Alltag wieder mehr Freude!

Die Stimme bewusst einsetzen

Wie für einen Lehrer ist auch Ihr wichtigstes Medium die Stimme. Mit welchen sprachlichen Mitteln erzeugen Sie bei einer Aufführung Aufmerksamkeit?

Ich habe eine Stimmausbildung gemacht. Mit guter Rhetorik und abwechslungsreichen Betonungen kann man sein Publikum fesseln und mit einbinden. Wichtig ist, eine klare und deutliche Aussprache zu haben und vor allem langsam zu sprechen. Man sollte viele Pausen beim Erzählen machen, um den Zuhörerinnen und Zuhörern Zeit zum Verstehen zu lassen. Am Anfang war es für mich auch sehr ungewohnt, so langsam und mit derart vielen Pausen zu erzählen, aber es macht immer Freude zu sehen, wie das Märchen dann beim Publikum ankommt. Für mich ist auch wichtig, den verschiedenen Personen im Märchen, verschiedene Stimmlagen und Gefühle zu geben. Ich schlüpfe beim Erzählen auch in die verschiedenen Personen und lasse sie selbst erzählen. Hier ein Beispiel aus „Frau Holle": *Da saß nun Marie am Brunnen und spann.... Ich erzähle: Immer sitze ich hier alleine am Brunnen, so viel Arbeit, ich habe Angst auf der großen Straße allein... .* Die Zuhörerinnen und Zuhörer fühlen sich noch mehr angesprochen und berührt. Was für mich auch von großer Bedeutung ist, ist die Atmung. Regelmäßig mache ich Atemübungen, da man entspannter erzählen kann.

Eingang in das Märchenzelt

Ein Klassenzimmer bietet freilich etwas andere atmosphärische Voraussetzungen als ein Märchenzelt. Haben Sie dennoch einige Tipps für Lehrende, die täglich vor der Herausforderung stehen, die Aufmerksamkeit von Schülerinnen und Schüler an sich zu binden?

Stimmtipps für Lehrer

Ich erzähle nicht nur in meinem Märchenzelt, sondern auch in Klassenzimmern oder Turnhallen. Mann braucht keine Kulissen zum Erzählen: Die Kunst besteht darin, die Zuhörerinnen und Zuhörer im Herzen anzusprechen und die Fantasie der Einzelnen zu aktivieren. Meine Tipps: Der Lehrende sollte sich ein kleines Ritual überlegen, das das Märchen einleitet. So könnte etwa eine Märchenkugel dreimal gedreht werden, um das Märchen zu rufen, ein Zauberspruch aufgesagt oder ein goldener Reifen gehalten werden, durch den die Kinder in das Märchenland steigen... Dieses Ritual sollte eine Erzählsituation immer wieder einleiten. Die Kinder wissen dann, dass etwas Schönes beginnt, und lassen sich auch darauf ein. Auch zum Abschluss einer Erzähleinheit sollte ein Ritual vorhanden sein. Beim Erzählen sollte man auf ein lebendiges Erzählen achten, in das die Kinder mit eingebunden sind, dann wird das Erzählen an allen Orten spannend und schön. Am wichtigsten für den Lehrenden ist aber, beim Erzählen echt zu sein und seine eigenen Gefühle zu vermitteln. Dann bringt man die Geschichte auch rüber!

Wie pflegen Sie Ihre Stimme, die ja wohl zu Ihrem kostbarsten Gut gehört?

Ich pflege meine Stimme, indem ich immer wieder übe, laut spreche, Sätze verschieden betone und ausprobiere. Das kann man immer wieder in den Alltag einfließen lassen: im Auto, im Badezimmer.... Singen in einem Chor kann das Erzählen auch sehr unterstützen, weil man hier auch Stimmbildung erhält. Ich rezitiere auch gerne Gedichte zur Übung.

Was empfehlen Sie einem jungen Lehrer, der lernen will, mit seiner Stimme bewusster umzugehen?

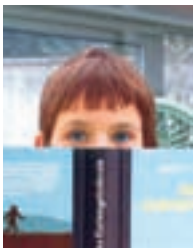
Ich empfehle jungen Lehrkräften, erst einmal ihre eigene Stimmlage zu finden. Viele Menschen sprechen zu hoch oder benutzen ihre Stimme immer mit Anstrengung. Gerade in Lehr- und Erzieherberufen kommt das häufig vor. Wegen dieser falschen Belastung haben gerade Lehrerinnen und Lehrer oft Probleme mit Halsschmerzen und Heiserkeit. Das muss nicht sein, wenn man seine wahre Stimmlage kennt. Kennlernen kann man seine Stimmlage beim Singen, aber auch bei Atemübungen. Man kann sich bei Problemen auch von einem HNO-Arzt beraten lassen und sich einen Logopäden empfehlen lassen. Logopäden können auch helfen, die eigene Stimmlage zu finden und gute Aussprache zu üben. Eine andere Möglichkeit besteht darin, sich einen Sprecherzieher zu suchen, der Unterricht erteilt. Theaterworkshops sind ebenfalls gute Hilfen, um das freie Sprechen zu üben.

Vielen Dank für das Interview!

Kulturtechnik Lesen

Neben so attraktiven Medienangeboten wie dem Film und dem Internet gerät das Lesen scheinbar ins Hintertreffen. Das Lesen wird von Kindern und Jugendlichen oft als anstrengend und langweilig empfunden, Bücher werden oftmals rasch wieder aus der Hand gelegt. Dies liegt zum Teil an einer falschen Lesetechnik, die heute in einem bestimmten Alter der Heranwachsenden nicht mehr als selbstverständlich vorausgesetzt werden kann. So erfordert Belletristisches eine andere Lesetechnik als das Lesen am Bildschirm.
Vor allem in den USA wurden moderne Lesetechniken entwickelt, die es erlauben, den gestiegenen Leseanforderungen in Schule, Studium und Beruf mit effektiven Verfahren nachzukommen. Ferner ist es an der Zeit, den unterschiedlichen Leseinteressen von Jungen und Mädchen durch ein passendes Lektüreangebot entgegenzukommen. Welche Möglichkeiten die Schule hat, die Freude am Lesen zu fördern, zeigt ein Beispiel aus der Praxis.

Belletristisches Lesen



Wir erwerben die Kulturtechnik Lesen nicht nur, um Informationen aufzunehmen, sondern auch, um schöne Literatur zu genießen. Lesen befriedigt auch Bedürfnisse, etwa die Neugier, die Lust auf Spannung, Unterhaltung, Freude an der Sprache, Einblick in fremde Länder und Sitten. Schon der antike Dichter Horaz (65 v. Chr. - 8 n. Chr.) formulierte lateinisch *Aut prodesse volunt aut delectare poetae* („Die Dichter wollen entweder nützen oder unterhalten"). Später wurden diese zwei Funktionen von Literatur nicht mehr als einander ausschließend verstanden. Stand noch zur Zeit der Aufklärung der Nutzfaktor im Vordergrund und das Lesen von Romanen wurde als geradezu schädlich eingestuft, so änderte sich diese Einschätzung im 19. Jahrhundert grundlegend und heute beherrscht die Belletristik unbestritten die Lesekultur der gebildeten Schichten.

Lesen in der Schule

In der Schule wird der Unterhaltungsfunktion von Literatur oft zu wenig Wert beigemessen. Das hat zur Folge, dass manche Schülerinnen und Schüler das Interesse an guter Literatur verlieren, weil sie erfahren müssen, dass Texte nur unter dem Aspekt ihres Nutzwertes betrachtet werden. Selbst die meisten Deutschlehrkräfte gestehen wohl ein, dass eine intensive Analyse jeden noch so schönen Text entzaubert und dadurch für den Leser weniger interessant macht.
Es ist jedoch die Aufgabe jeder guten Erziehung, neben der intellektuellen Fähigkeit zur wissenschaftlichen Betrachtungsweise auch die emotionale Fähigkeit zum ästhetischen Genuss zu fördern. Eine Bildung, die die gesamte Persönlichkeit umfasst, spricht auch das Herz an. Neben Musik und bildender Kunst ist die Literatur deshalb die herausragende Kunstgattung, mit der der Bildungsauftrag einer ästhetischen Erziehung erfüllt werden kann.
Deshalb muss auch dem belletristischen Lesen mehr Aufmerksamkeit als bisher geschenkt werden. Leider zeigen viele Untersuchungen, dass das Lesen als Freizeitbeschäftigung bei Kindern und Jugendlichen nur noch eine untergeordnete Rolle spielt und sich weiter auf dem Rückzug befindet. Daher ist zu überlegen, wie man junge Leute heute wieder zum Lesen bringen kann. Neben vielen außerliterarischen Faktoren ist sicher auch eine falsche Lesetechnik dafür verantwortlich, dass manche Kinder nur noch ungern lesen. Während man mit dem Begriff Lesetechnik oft Verfahren verbindet, mit denen man Texte zügig und zielorientiert auf die wichtigsten Inhalte hin ausbeutet,

geht es in diesem Zusammenhang um das typische belletristische Lesen, das Lesen also, das Vergnügen bereitet, das man gerne macht, und das einen wesentlichen Bestandteil im Freizeitverhalten eines gebildeten Menschen ausmacht.
Der Schule, namentlich dem Deutschunterricht, kommt dabei die Aufgabe zu, auch solche Lesetechniken zu vermitteln, die den ästhetischen Reiz eines Textes zur Entfaltung bringen, ohne die pure Freude am Lesen durch schulmeisterliche Engführungen abzutöten. Die Erziehung zum richtigen Lesen ist nur möglich, wenn die Lernenden laut lesen, damit bestimmte Fehlentwicklungen erkannt und korrigiert werden können.

Lesefehler und Gegenmaßnahmen

Nach dem Erstleseunterricht in der Grundschule heißt es zunächst einmal: Üben, üben, üben! Der Lesevorgang selbst darf nicht Anstrengung bedeuten, sondern muss so geläufig vonstatten gehen, dass der Lesende darüber hinaus sich auf die Gestaltung des Lesevorgangs konzentrieren kann. Deshalb ist es notwendig, das buchstabierende Lesen in einem bestimmten Entwicklungsstadium hinter sich zu lassen. Schülerinnen und Schüler, die ein längeres Wort beim Anlaut beginnend Buchstabe für Buchstabe verlängern, dabei das Wort immer wieder von vorne lesen, tun sich zu schwer, die Wortbedeutung oder gar den Satzzusammenhang zu erfassen. Die so genannte Ganzwortmethode versucht, den Fehler des buchstabierenden Lesens zu vermeiden. Allerdings besteht bei ihr wiederum die Gefahr, dass bedeutungstragende Wortendungen nicht erkannt werden.
Eine ähnliche Leseschwäche stellt das Wort-für-Wort-Lesen dar, das „abgehackt“ wirkt, weil jedes Wort monoton, mit immer gleich langen, unmotivierten Pausen zum nächsten Wort, gelesen wird. Hier fällt besonders auf, dass die logische Verbindung zwischen Wörtern nicht berücksichtigt wird. Die Satzbedeutung kann nicht erfasst werden und der betreffende Leser tut sich schwer, den Inhalt des eben Gelesenen wiederzugeben. Das Herausarbeiten der Satzmelodie, die wesentlich für die Unterscheidung von Aussage-, Frage oder Ausrufesatz ist, ist nahezu unmöglich. Diesem Fehler kann begegnet werden, indem die Augen bereits Wörter erfassen, die der Mund erst wenig später ausspricht. So hat das verstehende Gehirn die Möglichkeit, Sinnzusammenhänge im Satz zu erfassen, entsprechende Pausen einzuplanen und die Satzmelodie hervorzuheben. Wer diese Technik beherrscht, kann auch während des Umblätterns ohne Stocken weiter lesen.
Schülerinnen und Schüler, die mit dem Kopf statt mit den Augen lesen, werden diesen Vorgang bald als anstrengend empfinden. Durch das

Hin- und Herbewegen des Kopfes bleiben die Augen in starrer Haltung. Der Kopf ist jedoch nicht so leicht zu positionieren wie das Auge. Deshalb kommt es leicht zum Auslassen oder Wiederholen von Zeilen. Der Körper des Lesenden befindet sich außerdem verstärkt in einem Zustand der Unruhe, die ihn möglicherweise vom Lesen ablenkt. Auch wenn es nicht „schön" aussieht, wäre es hier zunächst eine Hilfe, den Kopf aufzustützen, weil dann die Augen gezwungen werden, die Zeilen zu verfolgen. Sobald dies gelingt, kann der Kopf wieder ohne Unterstützung bleiben.

Oft ist zu beobachten, dass beim Lesen die Wörter mit den Lippen geformt oder sogar leise ausgesprochen werden. Das ist bei sehr wichtigen, kurzen Texten, die vielleicht sogar auswendig gelernt werden sollen, durchaus angebracht. Bei längeren Erzählungen lenkt dies jedoch vom Lesevorgang ab. Es genügt, wenn Wörter und Sätze im Kopf geformt werden. Das regt die Fantasie an und unterstützt die bildliche Vorstellung von dem Gelesenen. Anders als beim schnellen Lesen von Sachtexten, wo es eher stört, ist das bildliche Mitdenken beim belletristischen Lesen ein wesentlicher Grund für den eigentlichen Lesegenuss.

Gute Leser lesen mit den Augen, nicht mit dem Finger. Auch wenn der Finger anfangs hilft, sich nicht in den Zeilen zu verirren, so zeugt es doch vom Anfangsstadium des Lesenkönnens, das bald überwunden werden sollte. Davon klar zu unterscheiden ist das Tastlesen von Blindenschrift und der Gebrauch eines Zeigestabs, z. B. bei religiösen Lesungen im jüdischen Gottesdienst. Dort drückt der Zeigestab die besondere Ehrfurcht vor dem Geschriebenen aus.

Auch das Umfeld des Lesens ist von Bedeutung. Wer durch laute Musik, Bewegung oder andere Störungen abgelenkt wird, kann sich zu wenig auf den Text konzentrieren. Die Folge ist, dass man hinterher nicht mehr weiß, was man eigentlich gelesen hat. In diesem Fall hat man eigentlich nicht gelesen, sondern nur die Zeit vertan. Natürlich ist es nicht notwendig, sich zum Lesen in einen abgeschotteten Raum zu begeben, aber ein gewisses Maß an innerer Ruhe, Muße und äußerem Ambiente fördern den Lesegenuss und den Erfolg des Lesens.

Lesen als Thema in der Jugendliteratur

Richtiges Lesen wird gelegentlich sogar in der Literatur thematisiert. Bastian, der sich in Michael Endes *Unendlicher Geschichte* auf dem Dachboden in ein geheimnisvolles Buch vertieft, ist von seinem Buch so angetan, dass er sich plötzlich in der Welt, von der er liest, wieder-

findet. Er taucht gewissermaßen in die Romanwelt ein, identifiziert sich mit einer der dortigen Figuren und hat ein richtiges Leseerlebnis. In Cornelia Funkes Das *Tintenherz* wird dieser Vorgang umgekehrt: Bestimmte Menschen können dort so wirkungsvoll vorlesen, dass die Romanfiguren in der Vorstellung der Zuhörer reale Gestalt annehmen, aus der Geschichte heraustreten und fortan in der Romanwelt eine echte Rolle spielen.

Gerade am Beispiel von Das *Tintenherz* wird deutlich, wie wichtig das Vorlesen für das Erlernen des richtigen Lesens ist. Ein guter Vorleser zeigt, wie man mit der Stimme den Text zum Leben erweckt. Er liest laut und leise, schnell und langsam, spannend, geheimnisvoll, lustig und lebendig. Er lässt die unterschiedlichen Stimmen der sprechenden Personen verschieden klingen. Und er macht vor, dass Lesen Spaß macht. Deshalb nimmt das Vorlesen auch in der Schule, aber viel mehr noch im Elternhaus eine nicht zu unterschätzende Rolle ein.

Auch mit sekundären Motivationen kann man die Lust am Lesen unterstützen. Dabei sollte jedoch klar sein, dass an erster Stelle das Lesen selbst stehen muss. Dann kann es eine wahre Freude sein, Bilder zu einer Geschichte zu malen und das Leseerlebnis dadurch gleichsam noch einmal durchzustehen. Vor allem Kinder können Geschichten auch gut nacherzählen und festigen dadurch die Erinnerung an das Gelesene. Weitere Verfahren der kreativen Textrezeption beziehen sich vornehmlich auf schriftliche Methoden: Verfassen von Parallel- oder Gegengeschichten, Wiedergabe des Gelesenen aus verschiedenen Perspektiven, Umwandlung in eine andere Textsorte, Erfinden zusätzlicher Gespräche oder Briefe der Romanfiguren, fiktive Gerichtsverhandlungen über problematische Situationen etc. All diese Verfahren dürfen jedoch nicht als Selbstzweck eingesetzt werden, sondern sollten dem Ziel untergeordnet sein, die Leselust zu steigern und das Textverständnis zu fördern.

Wenn diese Aufgabe gelingt, kann auch die nachfolgende Generation im Land der Dichter und Denker zu einem Volk von Lesern werden.

Lesen am Bildschirm

Kinder und Jugendliche verbringen heute viel Zeit vor dem Bildschirm. Computer und Fernsehgerät beanspruchen einen großen Teil der Freizeit. Oft kann man deshalb den Vorwurf hören: „Unsere Jugend sitzt zu lange vor irgendwelchen Monitoren und verlernt daher das Lesen." Das Fernsehen ist aufgrund technischer Gegebenheiten der Bilddarstellung nicht in der Lage, umfangreichere Texte deutlich lesbar darzustellen. Seine Stärke besteht darin, filmische Umsetzungen von Texten zu vermitteln. Auf diese Weise kann es das Lesen selbst wenigstens partiell verdrängen. Computerbildschirme stellen Texte jedoch ungleich schärfer dar und gewinnen deshalb als Medium für bestimmte Textsorten zunehmend an Bedeutung.
Lesen ist wie Schreiben eine grundlegende Kulturtechnik, der beim Unterricht in den ersten Jahren der Schule besonderes Augenmerk zukommt. Seit vielen Jahrhunderten war das einzige Medium, mit dem diese Kulturtechnik ausgeübt werden konnte und musste, das Buch. Erst seit wenigen Jahren dagegen entwickeln sich Computer als universell einsetzbare Werkzeuge, mit denen neben vielen anderen Dingen auch Texte zugänglich gemacht werden können. Das erklärt die Vorbehalte der Anhänger des Bücherlesens, ändert aber nichts an der Tatsache, dass Texte heute vielfach und zunehmend auch ausschließlich über Bildschirme vermittelt werden.
Untersuchungen zur Lesegewohnheit kommen zu dem Ergebnis, dass „für Jugendliche das Lesemedium Buch (sowohl Belletristik als auch Sachbücher) einen eher nachrangigen Stellenwert in ihrer Freizeit hat und sie Zeitschriften und Zeitungen sowie mittlerweile auch E-Mails und Websites deutlich häufiger lesen" (Böck, M. & Wallner-Paschon, C. (2002). Leseförderung an den Schulen. In C. Wallner-Paschon & G. Haider (Hrsg.), *PISA Plus 2000. Thematische Analysen nationaler Projekte.* (S. 43-46). Innsbruck: StudienVerlag. Zit. n. ***www.pisa-austria.at/pisa2000/pisaplus2000/kap5/kap5_lang.htm***, 31.03.2005).

Buch und Lesekultur

Seit Jahren versuchen verschiedene Hersteller, elektronische Bücher am Markt einzuführen – bis heute mehr oder weniger erfolglos. Auch wenn technische Probleme wie netzunabhängige Stromzufuhr oder die Lesbarkeit von Flachbildschirmen nach und nach gelöst werden, so bleibt der technische Aufwand zur Sichtbarmachung des flüchtigen, digital gespeicherten Textes verhältnismäßig groß. Bequeme Nutzbarkeit und eine bestechend einfache „Benutzeroberfläche" werden auch auf längere Sicht unschlagbare Vorteile des Mediums Buch bleiben.

Vor allem im Bereich der Belletristik spricht die wachsende Zahl von Veröffentlichungen eine deutliche Sprache. In Deutschland und weltweit werden so viele Bücher wie nie zuvor gedruckt und verkauft. Der Wachstumsmarkt Buch scheint von der Konkurrenz, die ihm aus den elektronischen Medien unzweifelhaft erwächst, unbeeindruckt. Eine Aufgabe der Leseförderung in der Schule bleibt die Heranführung der Schülerinnen und Schüler an das Buch als klassisches Medium der Lektüre. Eventuell wäre ein Umdenken dahingehend erforderlich, dass billige und allzu schnell verschlissene Heftchen den Lesegenuss eher schmälern. Etwas teurere, ordentlich gebundene Bücher als wertigere, dem ästhetischen Anspruch genügende Originale fördern einen sorgsameren Umgang mit der Lektüre.

Online-Texte

Das Internet besteht zu einem großen Teil aus Texten. Auch wenn die absolute Anzahl der Bits und Bytes bei Bildern, Tönen und Filmen überwiegt, so ist doch die Informationsdichte unzähliger textbasierter Webseiten ungleich höher. Seit Beginn des World Wide Web werden Versuche unternommen, wichtige Texte online verfügbar zu machen. Daneben gibt es immer wieder Projekte einzelner Verlage, das Werk bestimmter Autoren auf CD-ROM, oft mit multimedialen Elementen angereichert, verfügbar zu machen.
Als Beispiel hierfür ist etwa die *Bibliotheca Germanica* zu nennen, eine an der Fachhochschule Augsburg entstandene Textsammlung vom 8. bis zum 20. Jahrhundert (Im Internet unter ***www.fh-augsburg.de/~harsch/germanica/Autoren/d_alpha.html***). Daneben existieren diverse andere digitale Bibliotheken im Internet und auf CD-ROM, z.B. das *Projekt Gutenberg*. Diese zum Teil recht umfangreichen Textsammlungen sind nicht für das Lesen am Bildschirm gedacht. Vielmehr dienen sie als Grundlage zur elektronisch unterstützten Textanalyse, zur Recherche bestimmter Reizwörter oder Zitate und als Quelle von Textzitaten. Allerdings ist die Texttreue gegenüber dem gedruckten Original nicht immer in der wünschenswerten Weise gegeben und meist enthalten diese Sammlungen nur Texte von Autoren, die seit 70 Jahren oder länger tot sind und deren Werke deshalb keinem Urheberrechtsschutz mehr unterliegen.
Viele Schülerinnen und Schüler verbringen große Teile ihres Tages vor Computerbildschirmen und werden so auch mit Texten konfrontiert. Wenn es nicht gerade Spielanleitungen, sonstige Gebrauchsanweisungen oder Texte von E-Mails oder Chats sind, so handelt es sich meist um komplex aufgebaute Internetseiten. Webseiten, die nicht auf Grund ihres Inhaltes besucht werden, sondern dem Surfer eher zufällig vor die Augen kommen, müssen mit ähnlichen gestalterischen Mitteln arbeiten wie die Boulevardpresse.

Selektive Wahrnehmung

Fette Überschriften, bunte Grafiken und in kurze Anleser aufgeteilte Texthäppchen sollen den Online-Leser zum Verweilen bzw. zum Verfolgen der Links auf der Seite animieren. Ausgeklügelte Menüstrukturen und Benutzerführungen erleichtern die Navigation im Hypertext und sollen gleichzeitig den Leser auf den eigenen Seiten festhalten. Texte bestehen nicht mehr aus einem längeren Fließtext, sondern aus einem multimedialen Hypertext. Um sich in einem solchen medial vermittelten Text-Patchwork zurechtzufinden, sind moderne Lesetechniken nötig wie das so genannte „Scanning“ und „Skimming“.
Diese Lesestile dienen in erster Linie dazu, auf einer Seite bestimmte Schlüsselbegriffe zu finden (Scanning) bzw. einen schnellen Überblick über den Inhalt der komplexen Seite zu erhalten (Skimming). Beide Techniken zeichnen sich durch eine zeitsparende, ökonomische Lesetätigkeit aus, durch die das Augenmerk lediglich auf vorher festgelegte Begriffe gelenkt wird, während andere Informationen, die der Text bzw. die Seite ebenfalls enthält, vernachlässigt werden.
Eine gezielt selektive Wahrnehmung entlastet also die Leserin oder den Leser, weil nicht alle Informationen einer Textseite verarbeitet werden müssen. Gleichzeitig besteht jedoch die Gefahr, dass wichtige Aspekte der Darstellung außer Acht bleiben. Gerade die Feinheiten einer Formulierung, Bedeutungsnuancen und „zwischen den Zeilen“ versteckte Bedeutungen können beim oberflächlichen Überfliegen übersehen werden und verloren gehen. Ebenso problematisch ist die Darstellung eines größeren Zusammenhangs, einer umfassenden Argumentation oder einer längeren Beweisführung. Durch die Aufteilung in kleine Informationseinheiten geht der Zusammenhang leicht verloren. Diese oben genannten Lesetechniken können also nur in bestimmten Kontexten angewendet werden und sollten auch nur eine Vorstufe zum tieferen Textverständnis bilden.

Besonderheiten des Lesens am Bildschirm

Bildschirmtexte weisen einige Besonderheiten auf, die sich direkt auf den Lesevorgang auswirken. Bildschirme in der Form von Röhrenmonitoren stehen meist senkrecht oder fast senkrecht und sind ziemlich unbeweglich. Dadurch ergibt sich für die Lesenden eine starre Körperhaltung, die Verspannungen der Rückenmuskulatur nach sich ziehen kann. Dadurch ermüdet der Lesende schneller oder er wird vom Inhalt des Textes abgelenkt. Zwar sind die Flachbildschirme von Laptops beweglicher und können stärker geneigt werden, dennoch bleiben auch sie meist in einer bestimmten Stellung stehen, weil der untere Teil des Laptops, der

eigentliche Rechner, stets mitbewegt werden müsste. Zur unnatürlichen Körperhaltung kommt noch die unnatürliche Augenhaltung, die meist den Bildschirm fixiert. Dabei werden die Lider zu wenig bewegt, was zum teilweisen Austrocknen der Hornhaut führen kann. Augen- und Kopfschmerzen können die Folge davon sein. Ältere Bildschirme belasteten die Augen darüber hinaus noch durch eine flimmernde Darstellung, die moderne Geräte oder Flachbildschirme vermeiden.
Im Gegensatz zum Bildschirmtext können Bücher in recht unterschiedlicher und vor allem beweglicher Körperhaltung gelesen werden. Beim Lesen am Bildschirm sollte man also versuchen, durch so genanntes aktives Sitzen immer wieder den Oberkörper zu bewegen. Dadurch wirkt man Verkrampfungen entgegen. Eine sinnvolle, reflexfreie Beleuchtung entlastet die Augen.
Bücher liegen meist im Hochformat vor. Die Augen können den Text Zeile für Zeile leicht verfolgen. Auch bei breiteren Seiten wie zum Beispiel in Zeitungen unterstützt der Spaltensatz die Lesbarkeit. Als Faustregel der Setzer und Drucker galt, dass eine Zeile ungefähr so lang sein sollte wie der Platz, den das Eineinhalbfache des Alphabets in der gewählten Schriftart und Schriftgröße einnimmt. Bildschirme, die die Inhalte regelmäßig im Querformat darstellen, erfordern also eine angemessene Art des Layouts.
Der folgende Test zeigt, dass das Alphabet etwa zweimal in die Textzeile passt:

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäöüß|Abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäöüß|

Bildschirmtexte erscheinen immer etwas flüchtiger als gedruckte Texte. Das liegt an der Technik der Darstellung (Bildwiederholfrequenz), an der Möglichkeit, die Seite zu verschieben (Scrollen) und an den Grenzen der Bildschirmauflösung. Bildschirme arbeiten normalerweise mit einer Auflösung von 72 dpi (Bildpunkte pro Zoll), während eine Druckmaschine einen Text mit 900 dpi zu Papier bringt. Schon allein daraus ergibt sich, dass Schriftarten mit sehr feinen Linien, besonders Serifenschriften, am Bildschirm nur ungenügend dargestellt werden können. Aber gerade Serifenschriften wie z. B. die Schriftart *Times* fördern den Lesevorgang, indem sie das Auge auf der Zeile halten. Die Schriftart *Helvetica* kann am Bildschirm klarer dargestellt werden, unterstützt das Auge aber nicht beim Lesevorgang. Schließlich sind auch die Kontrastverhältnisse bei Buch und Bildschirm unterschiedlich. Während eine Buchseite das Licht nur reflektiert, strahlt die weiße Fläche eines Bildschirms aktiv Licht ab. Dadurch ist das Kontrastverhältnis zwischen weißem Hintergrund und schwarzem Text beim Bildschirm meist höher als beim Buch. Auch das kann zu einer Überanstrengung und vorschnellen Ermüdung

HH
Helvetica und Times

der Augen führen. Dem kann am Bildschirm durch eine angepasste Abstufung von Grautönen oder eine passende farbliche Gestaltung der Texte entgegen gewirkt werden.

Von Bücherlesern werden so genannte „Bleiwüsten“ eher akzeptiert. Gemeint sind umfangreiche Texte ohne gestalterische Elemente, wie sie typischerweise bei Romanen oder wissenschaftlichen Sachtexten vorkommen. Die Lesenden konzentrieren sich dann auf die jeweiligen Inhalte. Bildschirmtexte werden jedoch nur akzeptiert, wenn sie dem Medium entsprechend farbig und grafisch abwechslungsreich aufbereitet sind. Als ästhetisch schön und gut lesbar werden also Bildschirmseiten empfunden, die folgende Kriterien erfüllen:

- Textzeilen sind nicht zu lang. Schriftart (*Helvetica*) und Farbgestaltung unterstützen die Lesbarkeit.
- Fließtext ist häufiger als beim gedruckten Text durch Zwischenüberschriften gegliedert. Die Absätze sind kürzer. Listen, Aufzählungen und Tabellen lockern den Text auf und gestalten die Gedankenführung. Dadurch wird das Auge beim Lesevorgang unterstützt.
- Die Länge des Textes ist so gewählt, dass man nicht „scrollen“ (also sich auf der Bildschirmseite nach unten bewegen) muss. Ein fest stehender Bildschirm sollte eine für sich genommen abgeschlossene und verständliche Informationseinheit enthalten. Erweiterungen und Ergänzungen werden über Links auf andere Seiten erschlossen.
- Farben, Grafiken, Bilder, Töne und u.U. Filmsequenzen ergänzen den Text je nach Bedarf. Während grafische Gimmicks („Zappelbilder“) nur als störend empfunden werden, gewinnt eine sinnvolle Bebilderung bzw. multimediale Aufbereitung dem reinen Fließtext eine neue Qualität ab.

So gestaltete Bildschirmtexte erfordern eine andere Lesetechnik als die, die traditionell in der Schule gelehrt wird. Am Bildschirm müssen nicht nur Wörter und ihre Bedeutung im Zusammenhang erfasst werden, sondern der Anordnung und Gestaltung von Textelementen im Zusammenspiel mit weiteren visuell und akustisch vermittelten Reizen kommt eine eigene Bedeutungsebene zu, die erfasst und gedeutet werden muss. Das Auge springt also von einem „Eyecatcher“ zum nächsten, während das Gehirn versucht, die wichtigsten Informationen von der Seite zu gewinnen.

Moderne Lesetechnik

Es gibt verschiedene Lesetechniken, die der überbordenden Stofffülle von heute gerecht werden wollen. Dabei ist eine grundsätzliche Unterscheidung vorzunehmen. Nach antikem Vorbild (Horaz: *De arte poetica*) soll die Literatur einerseits nützen (lat. *prodesse*), andererseits erfreuen (lat. *delectare*). Auch wenn sich diese beiden Vorstellungen nie ganz trennen lassen, so steht doch meist eine der beiden im Vordergrund.

Lesen ist Fernsehen im eigenen Kopf

Dieser Satz spielt mit dem Feuer, indem er das Fernsehen als gefährlichsten Widerpart des Lesens gewissermaßen als Lockmittel einsetzt. Dennoch trifft er die Wirkung guter Belletristik im Kern. Durch den Lesevorgang entstehen in der Vorstellung der Lesenden Bilder, die wie im Film vor dem geistigen Auge ablaufen. Die Lesenden tauchen gewissermaßen ein in eine fremde Welt, werden von ihr gefangen genommen und ermöglichen so fantastische Erfahrungen, die einem das wirkliche Leben meist vorenthält.
Dieser Vorgang wird im Titel Lesereise einer Lesebuchreihe angedeutet. Der Autor Michael Ende lässt in seinem bekannten Jugendroman Die *unendliche Geschichte* seinen Protagonisten in eine Buchwelt eintauchen, in der er viele Abenteuer erlebt und aus der er schließlich als ein anderer Mensch wieder hervorgeht. Ähnliche Wirkungen des Lesens als ästhetisches Vergnügen und als intelligenter Lesegenuss werden immer wieder in der Literatur thematisiert.

Lesetechnik im Dienst des Lernens

Ganz anders als in den genannten Beispielen aus der Belletristik gehen die Lesenden an Sachtexte heran, die aus schulischer Notwendigkeit, zur Prüfungsvorbereitung oder ganz einfach zur Erweiterung des Wissensschatzes gelesen werden. Vor allem Bildschirmtexte werden selten zum Vergnügen gelesen. Meist steht ein sachlicher Aspekt im Vordergrund. Deshalb ist hier der Einsatz erprobter Lesetechniken angemessen. Im Folgenden werden einfache und komplexe Lesestile kurz vorgestellt.

Scanning

Beim Scanning oder Scannen sucht man nach „bestimmten, vorgegebenen oder selbst gewählten Schlüsselwörtern oder Zahlen in einzelnen Texten“. Es kann als „suchendes Lesen“ bezeichnet werden (s.u. Quellen-

angaben Nr. 2, S. 21). Meist ist dem Leser bereits vor dem Lesen klar, wonach er sucht, so dass er hat bereits ein ungefähres Bild der gesuchten Information vor Augen hat. Beim schnellen Überfliegen einer Textseite kann er sich somit auf den Vergleich mit dem gedachten Abbild konzentrieren. Scannen wird auch benutzt, um Antworten auf bestimmte Fragen zu finden.

Beim Scannen achtet man auf den Gebrauch von Gliederungsmerkmalen wie Nummern, Buchstaben, Aufzählungspunkten oder Wörtern wie erstens, zweitens oder ferner. Hervorhebungen wie Fettschrift, Kursive, verschiedene Schriftgrößen, -stile und -farben helfen weiter. Manchmal stehen Kerngedanken in Randnotizen.

Dem Lesen am Bildschirm kommt zunehmend mehr Bedeutung zu, auch wenn es größere Schwierigkeiten bereitet. Bildschirmtexte werden langsamer gescannt als gedruckte Texte.

Skimming

Beim Skimming, dem „orientierenden Lesen“, werden rasch die wesentlichen Gedanken eines Textes erfasst. Gerade Zeitungsleser bedienen sich dieser Lesetechnik häufig, wenn sie den Text ausgehend von Überschriften, grafischen Hervorhebungen oder Bildmaterialien überfliegen. Das geht drei- bis viermal schneller als normales Lesen. Oft liest man Texte in dieser Art und Weise, wenn man nicht genügend Zeit zum eingehenden Lesen hat. Man kann einen Text auch „skimmen“, um zu sehen, ob man ihn später intensiver lesen soll.

Man kann sich in einem Text mit folgenden Methoden orientieren:

- Lesen des ersten und letzten Absatzes, der Überschriften, Zusammenfassungen und Aufzählungen
- Lesen der Überschriften, Titel und Untertitel und Erfassen der Abbildungen
- Lesen des ersten Satzes in jedem Absatz

Skimming ist geeignet, um Daten, Fakten, Namen und Orte zu finden. Man kann es bei Grafiken, Tabellen und Listen anwenden.

SQ3R

Die Abkürzung SQ3R steht nicht für eine Figur aus einem Science-Fiction-Film, sondern für eine schrittweise Abfolge von Teilhandlungen, deren englische Bezeichnung das Akrostichon SQ3R ergeben:

- **S**urvey: Überblick über Bedeutung und Eignung des Textes für den jeweiligen Zweck
- **Q**uestion: Fragen, die der Text beantworten soll
- **R**ead: Abschnittweises Lesen, ohne Notizen zu machen

➜ **R**ecall: Versuch, die obigen Fragen schriftlich zu beantworten
➜ **R**eview: Vergleich der eigenen Notizen mit dem Text

Diese Technik erzieht zum aktiven Lesen: Man muss beim Lesen mitdenken. Durch die Fragen an den Text liest man aufmerksamer. Das kann verhindern, dass sich bei langatmigen Passagen die Gedanken verlieren.

MURDER

Der Begriff MURDER (engl. „Mörder") klingt nach spannender Lektüre, hat jedoch nichts mit Kriminalistik zu tun. Er kommt aus dem Fremdsprachenunterricht und ist ein Akrostichon, das für die sechs Schritte steht, die der Leser bei der Texterarbeitung realisieren soll:

➜ Set **M**ood to study
➜ Read for **U**nderstanding
➜ **R**ecall the material
➜ **D**igest the material
➜ **E**xpand knowledge
➜ **R**eview effectiveness of studying

Der Leser kann ein Thema mit dieser Methode systematisch erfassen: Das Anstreichen (ggf. auch Nummerieren) der Hauptgedanken, das Markieren der Schlüsselwörter, das Formulieren von Kurzüberschriften zu jedem Textabschnitt, Durchstreichen von für den Leser unwichtigen Informationen sind wichtige Instrumente zum Textverständnis. Das Sammeln und Notieren möglicher Implikationen und Schlussfolgerungen kann dazu beitragen, die im Text erarbeiteten Informationen in das Vorwissen des Lesers zu integrieren. Mit Schülerinnen und Schülern sollten diese Methoden schon früh geübt werden. Hilfreich dabei kann die gemeinsame Bearbeitung von Texten anhand von Overheadfolien sein.

Quellenangabe

1. Ute Rampillon: *Lerntechniken im Fremdsprachenunterricht.* München 1996. S. 88. (zur „MURDER-Methode)
2. *Lehrerfortbildung in Nordrhein-Westfalen. Qualitätsentwicklung und Qualitätssicherung von Unterricht in der Sekundarstufe I. Englisch. Materialien zu dem Themenbereich reading comprehension.* Erprobungsfassung. Hg. Landesinstitut für Schule und Weiterbildung, bes. S. 17–26. Im Internet abrufbar unter dem folgenden Link: ***http://www.learn-line.nrw.de/angebote/qualitaetsentwicklung/download/e-readcomprehension.pdf***

Haben Buben „keinen Bock auf Bücher“?

Viele Mädchen verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit mit Büchern. Jungen dagegen lassen sich mehr vom Computer oder sportlichen Aktivitäten faszinieren. Weniger Übung im Lesen führt jedoch schnell zu geringerer Lesefähigkeit und damit zu größeren Problemen beim Aufnehmen neuer Gedanken. Das kann vor allem in der Schule schnell zu nachteiligen Auswirkungen führen. Katrin Müller-Walde, Autorin des Buches *Warum Jungen nicht mehr lesen – und wie wir das ändern können*, führt das darauf zurück, dass Jungen die Mehrheit der Legastheniker und Sitzenbleiber stellen. Das Leseverhalten soll auch Ursache dafür sein, dass Jungen dreimal so häufig wie Mädchen unter dem „Zappelphilipp-Syndrom“ ADS leiden.

Im Zusammenhang mit der PISA-Studie 2003 wurde erkannt, dass nur 26 Prozent der Mädchen beim Lesen kein Vergnügen empfinden, während gleichaltrige Jungen immerhin zu 52 Prozent ungern lesen. Das wirkt sich direkt auf die Lesekompetenz aus, die bei Jungen deutlich niedriger ist als bei Mädchen. Während Kinder in der Leselernphase offen und neugierig auf Bücher zugehen, haben Leseforscher entdeckt, dass es in der weiteren Entwicklung zwei „Leseknicks“ gibt, in denen die Leselust erkennbar zurück geht. So nimmt im Alter zwischen acht und zehn Jahren die Leselust spürbar ab. Der zweite Knick geht mit der Pubertät zwischen dem 11. und 13. Lebensjahr einher.

Qual der Wahl

Obwohl in Deutschland jedes Jahr etwa 5000 Kinder- und Jugendbuchtitel erscheinen, liegt es oft an einer falschen Auswahl, dass gerade die Jungen das Interesse am Buch verlieren. Manche Eltern unterschätzen auch die Qualität moderner Kinder- und Jugendbücher gegenüber den „klassischen“ Lektüren aus ihrer eigenen Schulzeit. Jedoch geht es Jungen mehr um bestimmte Themen zum Beispiel aus der Natur oder Technik. Mädchen dagegen können sich auch für Geschichten um menschliche Beziehungen aller Art begeistern. Dabei spielt es keine große Rolle, ob die Lektüre ein Sachbuch oder ein Roman ist.

In den Schulen liegt der Schwerpunkt der Lektürebehandlung auf der Belletristik. Die Lehrpläne schreiben verbindlich vor, welche Art von Literatur im Unterricht zu behandeln ist. Eine ungeschickte Lektüreauswahl einer Lehrkraft kann vor allem bei Jungen dazu führen, dass sie die Lust am Lesen verlieren, weil sie glauben, dass nur Romane und Erzählungen von Bedeutung und Wert seien. Science Fiction, Fantasy, Comics und *Mangas* (japanische Comics), für die sich auch Jungen begeistern können, spielen dagegen in der Schule oft nur eine untergeordnete Rolle. Lehrkräfte sollten also ein besonderes Augenmerk darauf haben, auch die Interessen von Jungen in den Unterricht mit einzubinden.

Einfluss der Eltern

Diese Lücke können Eltern schließen, die ihre Kinder, vornehmlich die Söhne, zum Lesen motivieren wollen. Es gibt genügend kindgerechte Bücher über Autos, Maschinen, Ritter oder Dinosaurier, um nur einige Themen zu nennen. Ein gemeinsamer Besuch in der Jugendbuchabteilung einer gut sortierten Buchhandlung zeigt Eltern schnell, wofür sich ihre Kinder interessieren – Jungen wie Mädchen. Bei Eltern, die selbst über einen interessanten Buchbestand verfügen, greifen Jungen ab etwa 10 darauf zu, indem sie oft auch Erwachsenenliteratur zur Unterhaltung auswählen.
Das Leseverhalten der Eltern scheint das der Kinder positiv zu beeinflussen. Bei etwa 70 Prozent der lesenden Jungen liest die Mutter, überwiegend Romane, bei knapp 50 Prozent liest auch der Vater: Tageszeitungen und Zeitschriften, häufiger auch spannende Unterhaltungsromane. Ob Mutter oder Vater durch ihre Lektüre einen größeren Einfluss haben, ist nicht zu entscheiden. Tatsache ist aber, dass sich die Lesefreude mit größerer Wahrscheinlichkeit von mindestens einem Elternteil auf das Kind überträgt. Über Lektüreerlebnisse wird in der Familie selten gesprochen. Anscheinend genügt als Anreiz zum Lesen schon allein die Tatsache, dass Mutter oder Vater einem Buch große Wertschätzung entgegenbringen. Auch Buchgeschenke können im Grundschulalter noch das Interesse am Lesen wecken und erhalten.

Schule und Lesefrust

Der *Lehrplan der fünften Jahrgangsstufe Deutsch für das Bayerische Gymnasium (G8)* nennt als Grundwissen auf dem Gebiet der Literatur folgende Inhalte:

➜ einfache Gestaltungsprinzipien und Formelemente von Erzählung, Märchen und Sage sowie von Gedichten kennen: Erzähler, Erzählschritt; Strophe, Vers, Reim

➜ Gelesenes vergegenwärtigen: Handlungsmuster von Märchen, Sage, Motive klassischer Jugendbücher kennen

Bei der Auswahl der Klassenlektüre ist „das aktuelle Angebot an Kinder- und Jugendliteratur zu beachten.“ Bei einseitiger Auswahl durch die Lehrkraft könnte eine unübersehbare Diskrepanz zu den tatsächlichen Leseinteressen in diesem Alter entstehen. Nun kann es aber auch nicht die Aufgabe des Deutschunterrichts sein, nur die privaten Leseinteressen der Schülerinnen und Schüler zu befriedigen. Es liegt auch am Geschick der Deutschlehrkräfte, die auseinander klaffenden Interessen zu harmonisieren, um junge Menschen, vor allem Jungen, schrittweise an anspruchsvollere Lektüre heranzuführen.

Die meisten Jungen, die überhaupt lesen, bevorzugen erzählende Literatur, lediglich ein Viertel liest nur „Nonfiction“, also Sachbücher, Zeitschriften und Zeitungen. In jedem Alter liegen Geschichten vorne, in denen Handlungsdichte und Spannung vorherrschen, also Genres wie Krimi und „Suspense“, „Fantasy“ und Märchen, Grusel- und Horrorgeschichten, gefolgt von Abenteuer, Film- und Fernsehbegleitbüchern und Science Fiction. Ferner fällt auf, dass viele Jungen zwar ein oder mehrere Lieblingsgenres nennen, aber etwa zur Hälfte kein Lieblingsbuch und keinen Lieblingsautor haben. Dies wird offenkundig auch nicht für wichtig gehalten.

Die traditionellen Klassiker der Jugendliteratur (z. B. *Die Schatzinsel, Robinson Crusoe*) werden heute ebenso wenig gekannt und gelesen wie neuere, aber immer noch anerkannte Werke von Autoren wie Michael Ende, Erich Kästner, Astrid Lindgren oder Otfried Preußler. Die Leseinteressen der heutigen Jugendlichen konzentrieren sich auf als modern empfundene Unterhaltung von Autoren wie R.L. Stine oder Thomas Brezina, bzw. auf Serien spannender Geschichten unter den Titeln *Fünf Freunde*, *Die drei ???* oder *TKKG*. Stephen King, noch vor wenigen Jahren an erster Stelle genannt, hat an Beliebtheit eingebüßt.

Immer jüngere Jugendliche interessieren sich auch für das gesamte Spektrum der Spannungs- und Unterhaltungsliteratur für Erwachsene. Manche 12-Jährige kennen bereits Bestseller der Erwachsenenliteratur, z. B. von Martha Grimes oder John Grisham. Allerdings ist unabhängig vom Autor die Qualität des Lesevorgangs eher schlecht. Viele Jungen haben Schwierigkeiten, den Inhalt des zuletzt gelesenen Buches zu beschreiben oder sich überhaupt daran zu erinnern. Selbst Bücher, für die man sich anfangs begeisterte, werden von nicht wenigen bei nachlassendem Interesse wieder aus der Hand gelegt. Der Handlungszusammenhang eines umfangreichen Spannungsbogens überfordert viele jugendliche Leser.

Comic-Lektüre

In Deutschland standen Comics lange im Verdacht, das Leseverhalten negativ zu beeinflussen. Die sprachliche Verknappung in den Sprechblasen und die oft holzschnittartige Vereinfachung der Handlungsstrukturen sollten mit „hoher“ Literatur nicht mithalten können. Heute stellt sich jedoch heraus, dass nur Jungen, die Bücher mit erzählender Literatur lesen, meist auch Comics schätzen. Von denjenigen, die selten oder unregelmäßig Bücher lesen, nutzen auch nur 20 Prozent regelmäßig Comics. Die Comic-Lektüre kann also nicht die Ursache für den Rückgang des allgemeinen Leseinteresses bei Kindern und Jugendlichen sein.
Im Grundschulalter wird mehr Zeit für Comics aufgebracht als für Bücher. Die Rangliste der beliebtesten Comics wird angeführt von Dragon Ball. Es folgen Asterix, Lucky Luke, Micky Maus, Digimon und Donald Duck. Bei älteren Jungen sind Comics sogar noch beliebter. Die neuen fernöstlichen Mangas werden meist von Jungen im frühen Grundschulalter bevorzugt. Das mag daran liegen, dass diese Figuren durch Zeichentrickfilme im Fernsehen und entsprechendes Merchandising wie z. B. Spielkarten unterstützt werden. Bei Jungen über 13 lässt das Interesse an Comics deutlich nach. Vereinzelt werden noch die Simpsons beachtet, doch treten in diesem Alter andere Bildmedien an die Stelle der Bildergeschichten.

Warum Lesen?

Die größte Motivation für das Lesen sehen Jungen in Spaß, Unterhaltung und Erlebnis. Etwa nur jeder Zehnte liest, um sich über ein Thema zu informieren. Das Interesse am Stoff der Geschichte spielt bei Jungen nur eine untergeordnete Rolle. Mädchen, die sich vor allem während der Pubertät gerne als Fans von Film- und Fernsehstars sehen, lesen öfter, um entsprechende Medienerlebnisse nochmals nachzuvollziehen.
Viele Jungen bevorzugen Lektüre, weil sie sich Personen und Ereignisse im Buch selber vorstellen und ausgestalten können. Manche sehen gerade in der Möglichkeit der eigenen Kreativität und Fantasie das größte Plus des Buches. Komplexe Rollenspiele am Computer, die diese Möglichkeiten zunehmend ebenfalls bieten, stellen jedoch kaum eine Gefahr für das Buch dar.
Auch die individuellere Gestaltung der Rezeption wird hervorgehoben: Schwer verständliche Passagen können langsamer bzw. mehrmals gelesen werden, was beim Film meist nicht möglich ist. Mädchen erkennen darüber hinaus die Fähigkeit der Lektüre, auch Emotionen an-

zusprechen und zwischenmenschliche Beziehungen zu gestalten. Andererseits wird das Lesen aber auch als anstrengend empfunden, weil es langsam geht, dementsprechend lange dauert und weil man sich vieles selber denken muss.

Fazit

Schule und Elternhaus müssen sich gemeinsam anstrengen, um das vorhandene Lesepotential zu fördern. Dabei kommt es darauf an, auf die geschlechtsspezifischen Vorlieben gebührend einzugehen und davon ausgehend Kinder und Jugendliche zu mündigen Lesern zu erziehen. Vor allem bei Jungen besteht die Gefahr, dass eine leseunlustige Generation heranwächst, wenn nicht durch geeignete Maßnahmen erkennbaren Fehlentwicklungen gegengesteuert wird.

Literaturhinweis

Die genannten Zahlen basieren u.a. auf Ulrike Bischof und Horst Heidtmann: *Lesen Jungen ander(e)s als Mädchen? Untersuchungen zu Leseinteressen und Lektüregratifikationen*. Im Internet ***www.ifak-kindermedien.de/pdf/Jungen_lesen_anders.pdf,*** (30.04.2005).

Medienerziehung in der Praxis: Die „Luggy-Bücherkiste“

Im folgenden Abschnitt stellt Beate Seibold, Deutschlehrerin am Ludwigsgymnasium in Straubing, ein Projekt vor, das zeigt, wie mit geringem Aufwand und etwas Ideenreichtum die Leselust gefördert werden kann:

Leseförderung in Vertretungsstunden der fünften Jahrgangsstufe am Ludwigsgymnasium Straubing

„Wann dürfen wir denn endlich wieder lesen?“ Diese Frage aus Schülermund lässt im Zeitalter von Fernsehen und Gameboy so manches Deutschlehrerherz höher schlagen und gerade diese Frage ist es, wel-

che den Lehrkräften der 5. Klassen am Ludwigsgymnasium Straubing in letzter Zeit häufig gestellt wird.
An unserer Schule gibt es nämlich die „Luggy-Bücherkiste“, die bei den Fünftklässlern die Lust am Lesen wecken und die Kolleginnen und Kollegen bei der Vorbereitung von Vertretungsstunden in dieser Jahrgangsstufe etwas entlasten soll.
Hochgesteckte Ziele? Könnte man zunächst meinen. Dass diese Ziele aber keineswegs zu hochgesteckt sind, möchte ich mit den folgenden Ausführungen zur „Luggy-Bücherkiste“ zu erläutern.

Die Idee

Am Anfang stand das vom Regionalen Beauftragten für Schulbibliotheken und Leseförderung, Reinhard Schneider, entwickelte Konzept der „Bücherkiste“. Dieses Konzept hinterließ bei mir in der Tat den vom Referenten gewünschten bleibenden Eindruck und so verschwanden die Unterlagen nach der Fortbildung nicht einfach in einer Schreibtischschublade, sondern bildeten die Grundlage eines Vortrags, in dem ich meine Fachschaftskolleginnen und -kollegen im Rahmen einer Deutschfachsitzung über das Konzept der „Bücherkiste“ informierte.
Die Idee, die hinter diesem Konzept steckt, ist denkbar einfach:
In Unterstufenklassen werden Vertretungsstunden – soweit sie nicht von den entsprechenden Fachlehrkräften übernommen werden können, mithilfe einer „Bücherkiste“ zu „Lesewerkstatt-Stunden“, d. h. zu Unterrichtsstunden, in denen die Schülerinnen und Schüler selbstständig lesen und über das Gelesene reflektieren.

Die Realisierung

Diese Idee fand auch bei der Deutschfachschaft des Ludwigsgymnasiums Gefallen und so beschlossen wir, eine „Luggy-Bücherkiste“ für die neuen Fünftklässler einzuführen und mit einem breit gefächerten Angebot an Lesestoff zu füllen. Anregungen für dieses Angebot konnte man ebenfalls den Unterlagen der oben genannten Fortbildungsveranstaltung entnehmen. Da es unser leider recht begrenzter Fachschafts- und Bibliotheksetat nicht zuließ, 60 neue Jugendbücher (zwei mit identischem Inhalt gefüllte „Luggy-Bücherkisten“ für drei fünfte Klassen mit durchschnittlich jeweils 24 Schülerinnen und Schülern) zu erwerben, beschloss das neu gegründete Team „Luggy-Bücherkiste“,

bestehend aus drei Deutschlehrkräften, einen Teil der Bücher aus dem Bibliotheksbestand zu nehmen und nur den anderen Teil neu hinzuzukaufen. So entstand ein interessantes und buntes Sortiment aus Jugendbuchklassikern, aktuellen Jugendbüchern und Sachbüchern. Nachdem wir die Buchauswahl getroffen hatten und die passenden Kunststoffkisten (aus dem Baumarkt, möglichst groß, mit stabilen Tragegriffen, eventuell mit Rollen) mit den Büchern gefüllt worden waren, lag es nun in der Verantwortung der jeweiligen Deutschlehrkraft, den Fünftklässlern das Lesefutter in der „Luggy-Bücherkiste“ schmackhaft zu machen und mit den Schülerinnen und Schülern ein Lesetagebuch anzulegen.

In einer Einführungsstunde (möglichst einer Doppelstunde) zur „Luggy-Bücherkiste“ wurde den Lernenden das Sortiment der Bücherkiste vorgestellt. Danach wählte jeder Schüler und jede Schülerin für sich ein Buch zur Lektüre aus dem bereitgestellten Angebot aus.

Persönliches Lesetagebuch

Im Anschluss daran wurden die Schülerinnen und Schüler dazu angeleitet, ein mitgebrachtes (DIN 5) Heft oder Tagebuch in ihr persönliches Lesetagebuch zu verwandeln. Sollte das Führen eines Lesetagebuchs oder Lesejournals noch nicht aus dem Literaturunterricht bekannt sein, ist es angebracht, die Kinder in einer zusätzlichen Einführung mit den dazu benötigten Arbeitstechniken vertraut zu machen.

Tipps und Kniffe

Wichtig erscheint in diesem Zusammenhang, den Lernenden möglichst vielfältige Anregungen zur Gestaltung ihrer Lesetagbucheinträge zu geben und ihnen diese, wenn möglich auch als Anleitung, die in das Lesetagebuch eingeklebt wird, zur Verfügung zu stellen. Diese Anregungen sind durchwegs als Hilfe und Empfehlung zu verstehen, die Schülerinnen und Schüler dürfen hier natürlich auch jederzeit eigene Ideen einbringen.

Da die „Luggy-Bücherkiste“ und die Lesetagebücher in der Regel bei kurzfristig anfallenden Vertretungsstunden eingesetzt werden, erscheint es zudem sinnvoll, die Tagebücher in einem Schrank im Klassenzimmer aufzubewahren, damit sie jederzeit zur Verfügung stehen und nicht permanent im Schulranzen getragen werden müssen.

Einsatz der Bücherkiste

Soweit zu den Vorbereitungen, die für die Umsetzung des Konzepts „Bücherkiste“ zu leisten waren. Der Einsatz der „Luggy-Bücherkiste“ sieht nun folgendermaßen aus:

Sobald die Schülerinnen und Schüler der 5. Klassen am Vertretungs-

plan eine Vertretungsstunde sehen, die nicht von einem ihrer Fachlehrer übernommen wird, holen zwei Kinder der Klasse die „Luggy-Bücherkiste“ aus der Bibliothek. Danach nimmt sich jeder Schüler und jede Schülerin das von ihm bzw. ihr gewählte Buch aus der Kiste, liest darin (ca. 20 bis 30 Minuten) und reflektiert danach selbstständig über das Gelesene, indem ein Eintrag im Lesetagebuch angefertigt wird. Welcher Art dieser Tagebucheintrag ist, bleibt der Auswahl der Lernenden überlassen; es sollte aber bei einer regelmäßigen Durchsicht der Lesetagebücher (alle 6 bis 8 Wochen) durch die Deutschlehrkräfte darauf geachtet werden, dass die Einträge möglichst abwechslungsreich gestaltet sind, um so möglichst viele unterschiedliche Arbeitstechniken zu trainieren. In einzelnen Fällen kann es vorkommen, dass sich Schülerinnen und Schüler in ihrem Buch geradezu „festlesen“, hier erscheint es dann natürlich nicht angebracht, den Leseprozess von Lehrerseite zu unterbrechen, um einen Lesetagebucheintrag anzufertigen.
Die für die Vertretungsstunde eingeteilte Lehrkraft kann beim Lesen auftretende Fragen (z. B. Worterklärungen) klären oder bei Schwierigkeiten mit der Erstellung der Tagebucheinträge helfen, hält sich aber ansonsten weitgehend im Hintergrund.

Erfahrungen

Die Erfahrungen, welche am Ludwigsgymnasium bisher mit der „Luggy-Bücherkiste“ gemacht wurden, sind durchwegs positiv. Natürlich können bei der Wahl der Bücher kleinere Reibereien auftreten, wenn z. B. zwei Kinder zunächst dasselbe Buch wählen wollen oder sich kein „Harry Potter“- Buch in der Kiste befindet. Diese Probleme sind jedoch mit etwas pädagogischem Fingerspitzengefühl und durch eine ansprechende Sortierung der Bücher in der „Bücherkiste“ relativ einfach in den Griff zu bekommen.
Die Vertretungsstunden, in denen die „Luggy-Bücherkiste“ zum Einsatz kommt, verlaufen nach Auskunft von Lehrkräften und Kindern in einer angenehm ruhigen und entspannten Atmosphäre. Die Lernenden scheinen das Angebot zum Lesen und zum Anfertigen der Einträge in das Lesetagebuch gerne zu nützen. Diese Unterrichtsstunden stellen mit Sicherheit eine Abwechslung im schulischen Alltag dar und leisten meiner Meinung nach einen wichtigen Beitrag zur Leseförderung, denn viele Kinder erhalten hier im gemeinsamen Leseerlebnis mit Mitschülerinnen und Mitschülern eine echte Chance das Lesen für sich zu entdecken. Bei der Gestaltung der Lesetagebücher zeigt sich bei einem großen Teil der Lernenden, dass sie auch ohne Lenkung durch die Lehrkraft dazu in der Lage sind, sich ernsthaft mit dem Gele-

senen auseinander zusetzen und kreativ gestaltete Lesebucheinträge anzufertigen (vgl. Anlage 3, S. 210).
Ich hoffe daher sehr, dass die Begeisterung für den Einsatz der „Luggy-Bücherkiste“ anhält und Herrn Schneiders Konzept auch an anderen Schulen so erfolgreich umgesetzt wird wie an unserem Gymnasium. Das Team „Luggy-Bücherkiste“ am Ludwigsgymnasium ist jedenfalls schon jetzt damit beschäftigt, eine Buchauswahl für die 6. Jahrgangsstufe zu treffen, so dass die Kinder auch im nächsten Schuljahr nicht auf die „Luggy-Bücherkiste“ verzichten müssen.

Praktische Hiweise für Lehrkräfte

In der Anlage befinden sich eine Übersicht über den Inhalt der „Luggy-Bücherkiste“, eine Kopiervorlage zum Lesetagebuch sowie zwei Arbeitsblätter (vgl. S. 209ff.).

Literaturempfehlung

Ingrid Hintz: *Andere Bücher habe ich nur gelesen, bei diesem muss ich nachdenken.* In: *Praxis Deutsch*, Heft 164 (2000).
Andrea Bertschi-Kaufmann, Ruth Geschwend-Hauser: *Jugendliteratur in der Lesewerkstatt.* In: *Praxis Deutsch*, Heft 127 (1994).

Anlage 1: Inhalt der Luggy-Bücherkisten

Kopiervorlage

- Siellaff, Erich: *Till Eulenspiegel*
- Jens, Walter: *Ilias und Odyssee (nacherzählt)*
- Hühnerfeld, Paul: *Der Kampf um Troja*
- Beheim-Schwarzbach: *Rittersagen*
- Winterfeld, Henry: *Caius ist ein Dummkopf*
- Lagerlöf, Selma: *Nils Holgerssons wunderbare Reise*
- Blyton, Enid: *Fünf Freunde auf der Felseninsel*
- London, Jack: *Wolfsblut*
- Melville, Herman: *Moby Dick*
- Guiraldes, Ricardo: *Ich ritt mit den Gauchos*
- Heuck, Sigrid: *Meister Joachims Geheimnis*
- Zitelmann, Arnulf: *Kleiner Weg*
- Modin Uno: *Der Welpe vom großen St. Bernhard*
- Fährmann, Willi: *Das Jahr der Wölfe*
- Atterton, Julian: *Der letzte Harfner von Bryneich*
- Horowitz, Jordan: *Free Willy – Ruf der Freiheit*
- Brezina, Thomas: *Die Knickerbocker Bande – 5 Ratekrimis*
- Krenzer, Rolf: *Wenn Bulu etwas zu essen hätte*
- Hanstein, Otfried von: *Unheimliche Verfolger*
- Buchholz, Tonny Vos-Dahmen: *Die Reise zum Horizont*
- Nöstlinger, Christine: *Der Denker greift ein*
- Röhrig, Tilman: *Freunde kann man nicht zaubern*
- Schlüter, Andreas: *Level 4 – Stadt der Kinder*
- Schlüter, Andreas: *Level 4.2 – Zurück in der Stadt der Kinder*
- Schami Rafik: *Erzähler der Nacht*
- Gärtner Hans/Kernke Gabriele: *Ich lach mir einen Ast*
- Was ist was: *Naturkatastrophen*
- Was ist was: *Tiere*

Anlage 2: Anregungen zum Lesetagebuch

Kopiervorlage

In deinem Lesetagebuch kannst du alles aufschreiben, was dir beim Lesen in den Sinn kommt: deine Gedanken und Gefühle, Freude und Ärger, Zustimmung und Ablehnung, Begeisterung und Enttäuschung, Fragen und Meinungen – zum Buch, zum Lesen, zum Lesetagebuch-Schreiben. Dein Lesetagebuch kann dir helfen, dich intensiv mit dem Buch auseinander zu setzen, es besser zu verstehen und dich später daran zu erinnern. In einem Lesetagebuch kannst du…

Hier noch ein Tipp: *Wenn du etwas nicht verstehst oder Schwierigkeiten beim Lesen oder Schreiben hast, dann wende dich an jemanden, der dir helfen kann.*

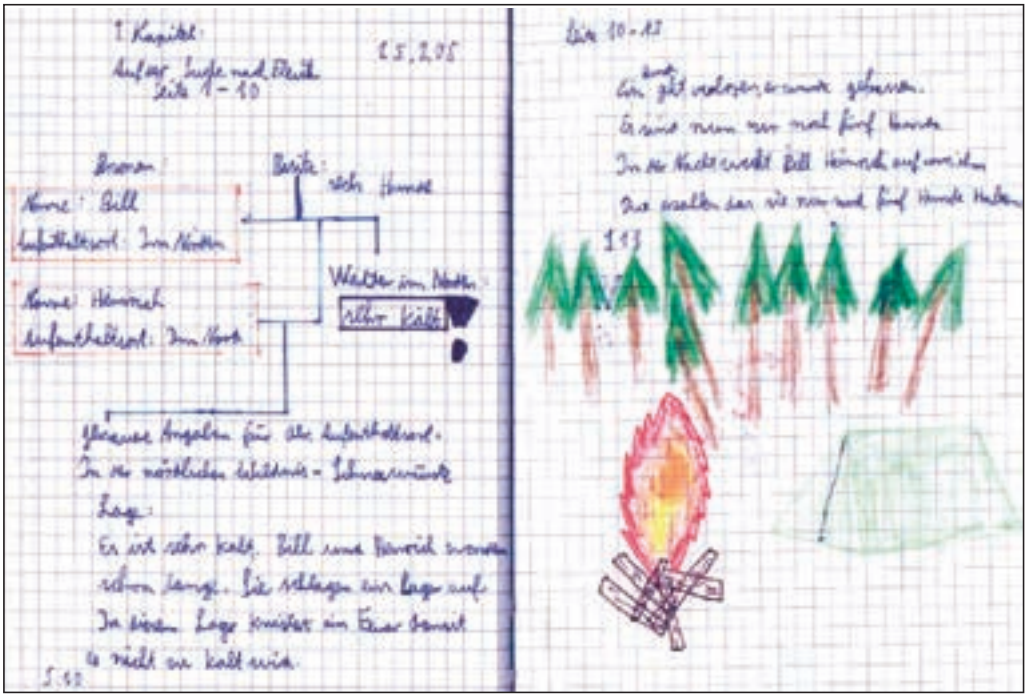
- ➜ notieren, was du wann gelesen hast;
- ➜ etwas zum Inhalt der Kapitel, einzelner Textstellen oder des ganzen Buches schreiben oder zeichnen;
- ➜ Personen des Buches beschreiben, Steckbriefe von ihnen anfertigen und sie zeichnen;
- ➜ zu einer Textstelle eine Bildergeschichte oder einen Comic entwerfen;
- ➜ zu einer Buchszene ein Drehbuch entwerfen;
- ➜ Gedanken und Fragen zu einzelnen Textstellen und zu sprachlichen Besonderheiten des Buches formulieren und nach Antworten auf die Fragen suchen;
- ➜ aufschreiben, was du beim Lesen gedacht oder gefühlt hast, und auch, warum das wohl so war;
- ➜ von deinen eigenen Erfahrungen erzählen, an die du dich beim Lesen erinnert hast;
- ➜ aufschreiben, was dir gefällt oder nicht gefällt und deine Meinung begründen;
- ➜ zu Textstellen, die du besonders lustig, traurig oder spannend findest, etwas aufschreiben;
- ➜ mit einer Person des Buches Kontakt aufnehmen, z. B. in einem Brief, Telefongespräch oder Interview;
- ➜ dir vorstellen, dass du selbst als beobachtender Reporter oder als zusätzliche Figur des Buches am Geschehen teilnimmst, und eine Textstelle entsprechend neu schreiben;
- ➜ dir vorstellen, was die Personen des Buches denken oder fühlen könnten, und aus ihrer Sicht eine Tagebucheintragung oder einen Brief schreiben;
- ➜ aufschreiben, was du selbst an Stelle der Buchfiguren denken, fühlen, sagen und tun würdest;
- ➜ an geeigneten Stellen im Buch die Handlung verändern oder weiter schreiben;
- ➜ aufschreiben, welche Person dir besonders gut und welche dir gar nicht gefällt und deine Meinung begründen;
- ➜ eine Buchkritik oder einen Brief an die Autorin bzw. den Autor schreiben.

Anlage 3: Lesetagebücher

Eintrag im Lesetagebuch von Katja zur Lektüre *Erzähler der Nacht* von Rafik Schami:

Kopiervorlage

Eintrag von Sabrina zur Lektüre *Wolfsblut* von Jack London:



Zack – Bumm! Comics und Lesekultur?

Obwohl Comics schon Einzug in die Schulbücher gehalten haben, gibt es bei Eltern und Lehrkräften teilweise immer noch große Vorbehalte gegen diese junge Gattung. Eine kritische Einschätzung aktueller Erscheinungsformen des Comics versucht mehr Klarheit zu schaffen.

Entwicklung der Comics

Comics nach heutigem Verständnis entstanden in der Frühzeit des 20. Jahrhunderts als humoristische Einlage in Tageszeitungen. Oft bildeten einige wenige Bilder nebeneinander einen Bildstreifen, der die Seitengestaltung auflockerte. Daher kommt auch die Bezeichnung Comic-Strip. Das Wort *Comic* weist auch auf die Ähnlichkeit mit der Karikatur hin, in der komische Elemente übertrieben dargestellt werden. Dabei können auch ernste Themen, durch Humor und Ironie gewissermaßen entschärft, aufgegriffen werden.
Während in Deutschland der Umgang mit Ironie, Satire und auch mit dem Comic lange Zeit problematisch war, hat sich diese Darbietungsform in anderen Ländern, namentlich im angelsächsischen Bereich oder in Belgien und Frankreich, als anerkannte Kunstform etabliert. Nach dem 2. Weltkrieg wurden in Deutschland durch den zunehmenden Einfluss Amerikas vornehmlich die Comicproduktionen von Walt Disney bekannt. Andere Produkte und auch einheimische Erzeugnisse hatten es dagegen schwer, wenn man von Ausnahmen wie der bekannten Comicserie *Fix und Foxi* des Zeichners Rolf Kauka absieht.

Positionen für und gegen Comics

Die Beschäftigung mit Comics wurde aus verschiedenen Gründen abgelehnt. Bis heute bestehen einige Kritikpunkte, die jedoch auch widerlegt werden können:

Kritik am Comic	Gegenmeinung
Ausschließlich kurze Hauptsätze und Schlagwörter fördern einen schlechten Sprachstil.	Wortschatz und Satzbau in anerkannter Jugendliteratur sind teilweise ebenfalls bewusst einfach gehalten.

Kritik am Comic	Gegenmeinung
Die Satzstruktur ähnelt der Umgangssprache. Lautmalerei und Interjektionen („Rabumm!“, „Schluck!“) ersetzen die Argumentation.	Einfacher Satzbau ist konstitutiv für das Medium Comic. In moderner Jugendliteratur oder im modernen Theater stößt man sich nicht an Umgangssprache.
Beim Comic ist das Kind (wie beim Film) nicht mehr mit seiner eigenen Phantasie beschäftigt, sondern bekommt eine vorgefertigte Darstellung, der es möglicherweise nicht gewachsen ist.	Bilder regen die Phantasie an und müssen laufend gedeutet werden. Die Zwischenräume zwischen einzelnen Bildern müssen narrativ ergänzt werden.
Fragwürdige Inhalte und Formen deuten auf die Primitivität der Comics.	Man darf hier nicht verallgemeinern. Genauso wie in der „hohen“ Literatur gibt es Comics für Erwachsene und „jugendfreie“ Comics.
Bei der Umsetzung literarischer Texte wird die geschriebene Sprache sehr stark verkürzt. Wesentliche Elemente, die einen Text erst „schön“ machen, werden weggelassen. Übrig bleibt der Handlungsstrang, der durch wörtliche Reden dargestellt wird.	Sprachliche Verknappung ist durch das Medium bedingt. Der Informationsgehalt fehlender Textanteile wird durch Bilder ersetzt („Ein Bild sagt mehr als tausend Worte“). Zudem gibt es genuin als Comic produzierte Geschichten, in denen nichts „weggelassen“ wurde.
Comic-Lektüre ist nur etwas für Menschen, die Bilder brauchen, weil sie nicht richtig lesen können.	Dieses Vorurteil kann zugleich als Vorzug gesehen werden: Manche Inhalte können nur als Comic oder besser als Comic an bestimmte Rezipienten herangetragen werden.
Die Zeichnungen im Comic liefern ein Zerrbild der Wirklichkeit, das Kinder verängstigt bzw. desinformiert.	Bestimmte zeichnerische Mittel sind der Filmtechnik entlehnt. Je nach artifizieller Höhe kommt ihnen eine eigene Ästhetik zu. Die gezeichneten Bilder von Comics erkennen Kinder als solche. Sie wirken daher weit weniger irritierend als moderne, realistische Filme.

Inzwischen sind Comics in Deutschland zwar noch immer nicht salonfähig geworden, aber die Comic-Kultur durchdringt auf einer schmalen Basis viele Bereiche unseres Lebens. Werbung und Trickfilm sind ohne Comic-Elemente kaum mehr denkbar. Und es gibt heute nicht nur die Bibel als Comic, sondern auch die Texte der deutschen Klassiker, die wenigstens teilweise adaptiert wurden. Nicht nur private Firmen, sondern auch staatliche Stellen bedienen sich der publikumswirksamen Beliebtheit von Comics, um z. B. über gesundheitliche Gefahren oder politische Zusammenhänge aufzuklären.

Wer liest Comics?

Von Comics für Erwachsene abgesehen, ergibt sich ein geschlechtsspezifischer Unterschied in der Lektüre von Comics. Jungen unter 10 Jahren lesen vorwiegend Dragon Ball, Asterix, Lucky Luke, Micky Maus, Digimon und Donald Duck. Im Grundschulalter sind ferner bestimmte japanische Zeichentrickserien (*Mangas*) beliebt. Das ist auch auf die Präsenz dieser Figuren in Fernsehserien, Konsolenspielen oder auf Spielkarten (*Yu-Gi-Oh*) zurückzuführen. Bei 10- bis 13-Jährigen sind die klassischen Kinder-Comic-Serien wie Mickey Mouse oder Tim und Struppi allerdings populärer als die neuen japanischen Mangas. Bei älteren Jungen bricht dagegen das Interesse an Bildergeschichten deutlich ein. Hier treten offenbar andere Bildmedien in den Vordergrund.
„Japanische Comic-Kunst ist fest in Frauen-Hand. Was lesen junge Leute von heute? Mangas. Wer zeichnet sie? Junge Frauen aus NRW“ So titelte die *Welt am Sonntag* am 6. März 2005 und drückt damit aus, dass vor allem Mädchen zwischen 12 und 19 Jahren von den fernöstlichen Zeichnungen angetan sind. Das Wort *Manga* ist aus den japanischen Silben *man* und *ga* zusammengesetzt und bedeutet so viel wie verrückte Zeichnung. „Das sind diese von hinten nach vorne sowie von rechts nach links zu lesenden, schwarz-weiß gezeichneten Geschichten, die vor allem von ihren Bildern leben, weniger von ihren Dialogen. Und deren Helden ausnahmslos unglaubliche Kulleraugen haben, spitz zulaufende Kinnpartien und feine, ja feminine Gesichtszüge“ (a.a.O.)

Das Menschenbild der Comics

Vor allem Mädchen scheinen von fernöstlichen Comics fasziniert zu sein. Möglicherweise entspricht das dort transportierte Menschenbild einem Idealbild, dem auch europäische Mädchen nacheifern: Große Augen, die großen Gefühlen Raum geben, extrem schlanke Figuren, die dem im Wachstum befindlichen und pubertierenden eigenen Kör-

per ein oft unerreichbares und sogar gesundheitsgefährdendes Schlankheitsziel vorgeben, modische Frisuren, Makeups und Accessoires, die ihre Träger zu begehrenswerten Lolitas machen, und gleichzeitig viel Selbstbewusstsein und erfolgreiches Auftreten, oft in Verbindung mit übernatürlichen Kräften oder kämpferischer Geschicklichkeit.

Ein ganz anderes Menschenbild wird in den Comics der amerikanischen Verlage *DC Comics* und *Marvel* sichtbar. In *Batman*, *Superman*, *Wonder Woman* und *Catwoman (DC Comics)* sowie *X-Men*, *Spider Man* oder *Daredevil (Marvel)*, um nur einige zu nennen, zeigen sich fantastisch ungezügelte Allmachtsfantasien, die vor allem Heranwachsende ansprechen. Durch die freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) sind alle genannten Filme für Jugendliche ab 12 Jahren freigegeben. Auch wenn die jeweiligen Titelfiguren mit ihren übernatürlichen Kräften angeblich das Gute vertreten, so tragen die Geschichten doch problematische Züge: Der Held bzw. die Heldin oder die Helden sind Richter und Rächer in Personalunion. Sie vertreten das Gesetz dort, wo „normale“ Gesetzeshüter versagen, richten und strafen ohne Gerichtsverhandlung und sprechen damit oft einem auf ungeschriebenen Gesetzen beruhenden Gerechtigkeitsgefühl der Masse aus der Seele.

Comic und Film

Seit der Entwicklung der Filmtechnik im frühen 20. Jahrhundert gibt es Versuche, Comics als Zeichentrickfilme umzusetzen. Bekannt für ihre gelungenen Produktionen sind die Walt Disney Studios. Gegen Ende des 20. Jahrhunderts ermöglichte es die fortgeschrittene Tricktechnik, ursprünglich als Comic publizierte Geschichten als Spielfilm mit realen Schauspielern zu produzieren. Als eine der jüngsten Produktionen dieser Art ist Spider Man zu nennen. Auch wenn solche Filme als reine Unterhaltung angesehen werden, so ist doch festzuhalten, dass es sich bei den meisten Geschichten, wie im zu Grunde liegenden Comic, um den Kampf des Guten gegen das Böse handelt. Und auch im Film handeln die Helden nicht gegen das Gesetz, aber oft genug nach eigenen Regeln.
Zudem ist zu beachten, dass moderne Filme durch ihre ausgeklügelte Tricktechnik und eine Hintergrundmusik, dem man sich nicht entziehen kann, großen Einfluss auf den jugendlichen Betrachter haben. Auch wenn verfilmte Comics keine Gewaltorgien wie gewisse Computerspiele enthalten, so ist doch der Einsatz von Gewalt beinahe selbstverständlich und wird durch den Erfolg des „guten“ Helden belohnt. Jugendliche Zuschauer, die sich mit diesen Helden identifizieren, kön-

nen deshalb leicht darüber verunsichert werden, was erlaubt ist und was nicht.
Auch fernöstliche Mangas werden als Filme publiziert. Diese Produktionen heißen *Anime* und werden meist von Kindern und jüngeren Jugendlichen via Fernsehen konsumiert.

Grenzen verschwimmen

Comic und Film sind zwar verschiedene Gattungen, jedoch ähneln sich gewisse Stilmittel der Darstellung, z. B. das Spiel mit extremen Blickwinkeln oder Perspektiven. Aus Bildergeschichten auf Papier werden Filme und umgekehrt. Literarische Texte werden zu Comics (z. B. Uwe Timms *Die Entdeckung der Currywurst*) und Comics zu Computerspielen (*Asterix*). Figuren aus Computerspielen werden oft in minutenlangen Filmsequenzen präsentiert oder durch reale Schauspieler in Spielfilmen verkörpert (FSK 12, *Lara Croft*). Aus dem Roman *Der Herr der Ringe* gingen sowohl Verfilmungen (FSK 12) wie auch Comics hervor. Vor allem bei Kindern müssen Eltern darauf achten, dass sie Comic, Film und Realität nicht verwechseln. Jugendliche dürfen sich nicht auf das im Comic bzw. im verfilmten Comic dargestellte Menschenbild einlassen oder von den dort vertretenen Allmachtsfantasien anstecken lassen. Das Gespräch über die Lektüre ist daher von großer Bedeutung.

Comic im Unterricht

In der Schule werden Comics nicht nur eingesetzt, um per se langweilige Inhalte äußerlich interessant zu verpacken. Sie bieten vielfältige Möglichkeiten der Auseinandersetzung an. Ein recht verstandener Einsatz von Comics kann deshalb Kinder und Jugendliche aus ihrer passiven Konsumentenhaltung herausholen und zur kritischen Auseinandersetzung sowohl mit den dargestellten Inhalten als auch mit dem Medium Comic selbst anleiten.
Einige dieser Verfahren machen auch außerhalb des Unterrichts Spaß, indem sie die Fantasie anregen und eine Plattform für die sinnvolle Darstellung des eigenen kreativen Könnens bieten:

- Schülerinnen und Schüler erzählen (mündlich oder schriftlich) Comic-Geschichten nach.
- Comics testen bzw. schärfen die Sorgfalt bei der Wahrnehmung (Beobachtungsgabe).
- Bestehende Comics erhalten eine neue Bedeutung, indem man die Sprechblasen mit eigenen Inhalten füllt.

- Interessant sind Versuche, einen Text in einen textlosen Comic zu verwandeln.
- Schließlich können auch eigene Comics erfunden oder unvollständige Comics fertig gestellt werden.
- Viel Spaß macht es, Comic-Figuren in eigene Zeichnungen einzusetzen oder Ausschnitte von Comics neu zusammenzusetzen.

Hinweis für Eltern

Comics sind nicht grundsätzlich schlecht für Kinder und Jugendliche. Wie bei anderen Medien auch gilt es jedoch, auf die Inhalte zu achten, die dem Alter und Entwicklungsstand des Heranwachsenden entsprechen sollten. Um das sicher zu stellen, ist es notwendig, dass sich Eltern genau darüber informieren, was ihre Kinder lesen. Eltern sollten wenigstens teilweise auch die Comicwelt ihrer Kinder kennen und mit ihnen darüber sprechen.
Schließlich gilt auch für Comics, dass ihre extensive Nutzung zu einseitigen Haltungen führen kann. Kinder und Jugendliche, die scheinbar nur noch in den bunten Heftchen blättern, sollten deshalb auch auf andere Medien wie Zeitschrift, Zeitung, Buch oder Film hingewiesen werden. Das gute Vorbild der Eltern wird zeigen, dass Comics zwar unterhaltsam und spannend sein können, dass es in der Welt aber noch viel mehr zu entdecken gibt.

Cosplay – Spieler zwischen Comic und Realität

Lisa ist Schülerin einer elften Klasse und begeisterte Comic-Leserin. Da sie aber auch gern und gut näht, gestaltet sie immer wieder originelle Kostüme nach ihren Comic-Heldinnen und trifft sich mit Gleichgesinnten zu so genannten Cosplayveranstaltungen. Das Wort *cosplay* ist eine Zusammensetzung aus „costume“ und „play“ und bedeutet so viel wie „Verkleidungsspiel“. Im folgenden Gespräch berichtet Lisa über ihr ausgefallenes Hobby.

Welche Rolle spielen Comics in Ihrer Lektüre? Welche Comics lesen Sie? Wie oft?

Comics spielen in meiner Lektüre eine sehr große Rolle. Sie machen circa 80% meines Lesestoffs aus. Ich bevorzuge *Mangas* (japanische Comics) aus dem Themenbereich Comedy und Fantasy.

Wie kamen Sie dazu, durch Verkleidungen in die Rolle einer Comicfigur zu schlüpfen?

Von dem japanischen Trend *Cosplay* erfuhr ich durch verschiedenste Manga- und Animezeitschriften und durch das Internet. 2004, damals war ich 16, nahm ich dann zum ersten Mal zusammen mit ein paar Freundinnen und meiner Schwester an einem *Cosplay* auf der Frankfurter Buchmesse teil.

Welche Figur ist bei Verkleidungen Ihr Vorbild?

Mein Verkleidungsvorbild wechselt bei nahezu jeder Cosplayveranstaltung. Oft ist es auch von der Gruppe abhängig, welcher *Manga* oder *Anime* kopiert wird. Bei meinem ersten Cosplay stellte ich ein Katzenmädchen namens *Ichigo* dar.

Welche Eigenschaften bewundern Sie an der Figur, die Sie in der Verkleidung verkörpern?

Da es die unterschiedlichsten Figuren gibt, finde ich immer wieder neue Charakterzüge, die mich begeistern. An Ichigo bewunderte ich besonders ihre Stärke und Entschlossenheit.

Welche Beziehung herrscht zwischen Ihnen und anderen jungen Leuten der Cosplayer-Szene?

Die meisten Cosplayer sind sehr freundlich und nehmen Neue sofort in die Gemeinschaft auf. Oft trifft man Cosplayer aus den verschiedensten Gegenden Deutschlands (manchmal sogar aus anderen Ländern), die auch Freundschaften außerhalb der Cosplay-Szene begrüßen.

Wie reagiert Ihre Umwelt (Eltern, Lehrkräfte, Klassenkameraden, Freunde) auf dieses Hobby?

Meine Umwelt zeigt sich an meinem Hobby interessiert. „Wie Karneval durchs ganze Jahr!“, waren die ersten Worte meiner Mutter.

Gibt es außer dem Spaßfaktor noch andere Beweggründe, der Cosplayer-Szene anzugehören?

Der Spaßfaktor sowie die Näharbeit und natürlich das Kontakteknüpfen machen Cosplay für mich unverzichtbar. Obwohl man manchmal ganz schon ins Schwitzen kommt, denn es gilt ja alle anderen Cosplayer zu fotografieren und selbst zu posieren.

Sehen Sie in der Verkleidung den Versuch, einer ungeliebten Realität zu entfliehen?

Nein! Das Versetzen in eine andere Rolle ist hier mehr mit dem Schauspielern zu vergleichen.

Glauben Sie, dass für Cosplayer die Gefahr besteht, in eine Scheinwelt abzudriften?

Ich halte dies für sehr unwahrscheinlich, schließlich ist es ja fast wie Karneval, bei dem man auch nicht in eine Scheinwelt abdriftet. Außerdem verkleidet man sich nicht häufig, sondern schlüpft nur für wenige Tage in die Rollen der Charaktere. Für diese Tage gilt es die Figuren bestmöglichst zu kopieren, was dann auch zu entsprechendem Erfolg bei Wettbewerben verhilft.

Vielen Dank für das Gespräch!

FWU - Schule und Unterricht
DVD 46 02290
DVD
Raubtiere

Lernen mit neuen Medien

Die Probleme im Bereich des Jugendmedienschutzes führen oft dazu, dass Eltern und Lehrkräfte aus Angst vor Problemen Kindern und Jugendlichen vom Umgang mit den neuen Medien grundsätzlich abraten. Dass die neuen Medien in Unterricht und Erziehung äußerst gewinnbringend wirken können, sollen die folgenden Texte belegen. Die Lehrerin Eva Stolpmann, eine ausgewiesene Expertin im Bereich „Laptopklassen“, berichtet von praktischen Erfahrungen am Gymnasium Ottobrunn. Ingrid Rasch-Vogl vom Ludwigsgymnasium Straubing zeigt, welche Rolle der PC in ihrer beruflichen Arbeit spielt. Schließlich erläutert der Landesbeauftragte für Computereinsatz im Fach Kunst, Ivan Dusanek, die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung für den Unterricht.
Im Anschluss wird mit dem FWU ein traditionsreiches Medieninstitut vorgestellt, das seit 50 Jahren erfolgreich Bildungsmedien produziert. Auch der Bayerische Rundfunk ist seit Jahrzehnten mit seinem Schulfernsehen und dem heutigen *CollegeRadio/radioWissen* ein Garant für hochwertige Unterrichtsmedien.

Lernen mit Laptops – Eindrücke aus der Schulpraxis

Eva Stolpmann

Eva Stolpmann ist seit 1992 Lehrerin für Englisch und Geschichte. Am Gymnasium Ottobrunn hat sie seit 1999 an verschiedenen Schulentwicklungsprojekten mitgearbeitet und sich dabei mit dem Bereich der Neuen Medien intensiv befasst. In den Laptopklassen des Michaeli-Gymnasiums München und des Stiftschen Gymnasiums in Gütersloh, die sie im Rahmen einer Initiative der Bertelsmannstiftung besuchte, wurde für sie das Potenzial für die Veränderung der Lernkultur durch die Integration der Geräte in den Fachunterricht deutlich erkennbar. Frau Stolpmann berichtet im folgenden Gespräch über Erfahrungen aus ihrer Arbeit mit den Laptopklassen.

Könnten Sie beschreiben, wie die Laptopklassen am Gymnasium Ottobrunn organisiert sind und welche Vorbereitungen notwendig waren, bis die erste Laptopklasse starten konnte?

Hilfe durch die Stiftung Bildungspakt Bayern

Wir haben erstmals im Schuljahr 2001/02 eine Laptopklasse in der achten Jahrgangsstufe eingerichtet. Das Projekt war auf drei Jahre angelegt und hatte das Ziel zu erproben, ob und wie die Integration der Rechner in den Fachunterricht sinnvoll geleistet werden kann. Da es sich um eine Pilotklasse handelte, suchten wir nach einem Partner, der uns bei dem Erwerb der Geräte unterstützen konnte. Möglich wurde die Einrichtung der Laptopklasse dann durch die Unterstützung der Stiftung Bildungspakt Bayern und der Firma Fujitsu-Siemens. Innerhalb der ersten beiden Jahre entstanden nicht nur tragfähige Konzepte für den Aufbau von Lern-, Medien- und Methodenkonzept, sondern auch Unterrichtskonzepte für den gewinnbringenden Einsatz der Geräte in den Fächern Deutsch, Englisch, Französisch, Mathematik, Informatik und Physik. So konnte im Schuljahr 2004/05 wieder einer Klasse der achten Jahrgangsstufe das Angebot unterbreitet werden, als Laptopklasse geführt zu werden. Die Ausweitung des Angebots setzte die Entwicklung eines weiteren Konzepts zum Aufbau der notwendigen Kompetenzen, zur Integration in den Fachunterricht und zur pädagogischen Betreuung voraus. Dieses Konzept zum Lernen mit Laptops am Gymnasium Ottobrunn entstand durch die intensive Kooperation des Lehrerteams, das die erste Laptopklasse betreute und die gesamte konzeptionelle Vorarbeit leistete. Der nächste Schritt bestand dann in der Kooperation mit anderen in diesem Bereich interessierten Schulen und in zahlreichen schulinternen Veranstaltungen zur Lehrerfortbil-

dung. Im Schuljahr 2005/06 können wir nun aufgrund der starken Nachfrage bei Lernenden und Eltern wieder zwei Klassen der achten Jahrgangsstufe mit Laptops ausstatten. Bei der Pilotklasse waren die Eltern durch eine monatliche Nutzungsgebühr an den Kosten, die durch den Unterhalt der Geräte entstehen, beteiligt. In allen weiteren Klassen erwerben die Eltern das Gerät zu Beginn des Schuljahres und finanzieren durch einen monat-lichen Betrag die Kosten für Unterhalt der Geräte, Versicherung und Anschaffung zusätzlicher Software.

Wir haben uns am Gymnasium Ottobrunn dafür entschieden, das Laptop-Projekt in den Jahrgangsstufen 8 bis 10 anzusiedeln, da die Schülerinnen und Schülern zu diesem Zeitpunkt bereits die notwendige Reife und Motivation besitzen, sinnvoll und verantwortungsbewusst mit dem Gerät zu arbeiten. Gleichzeitig sind die meisten Grundfertigkeiten, etwa im Bereich der Rechtschreibung, zu diesem Zeitpunkt fertig ausgebildet. Entwicklungspsychologisch ist der Zeitpunkt günstig, da die Laptops dem Bedürfnis der Jugendlichen, in ihren Ausbildungswünschen ernst genommen zu werden, entgegen kommen. Darüber hinaus verfügen sie nach drei Jahren in der Laptopklasse über die notwendigen Lern-, Medien- und Methodenkompetenzen, um selbstständig und souverän in der Oberstufe arbeiten zu können.

Viele Menschen können sich nicht vorstellen, wie Unterricht mit PCs funktionieren kann. Wie verläuft denn ein normaler Unterrichtstag in einer Laptopklasse?

Ein sinnvoller Einsatz der Geräte kann nur erfolgen, wenn zwei wichtige Voraussetzungen erfüllt sind: Erstens müssen Lernende und Lehrkräfte über die notwendigen Grundkenntnisse im Umgang mit Standardsoftware verfügen, so dass ein einheitliches und zügiges Arbeiten möglich ist. Zweitens muss der Raum der Lerngruppe so ausgestattet sein, dass ein Beamer für die Projektion der Arbeitsmaterialien und -ergebnisse zur Verfügung steht und die Geräte zum Datenaustausch untereinander vernetzt sind. Auf dieser Basis ergeben sich viele Möglichkeiten für einen normalen Unterrichtstag: Im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht kann die Lerngruppe ein Textverarbeitungsprogramm nutzen, um gemeinsam einen Text zu verfassen. Kritik und Änderungsvorschläge

werden über eine Funktion wie „Änderungen verfolgen“ am Bildschirm bzw. per Beamer für alle deutlich sichtbar. Die Kommentar- oder Fußnotenfunktion dient dazu, wichtige Hinweise zum Inhalt oder zur Lernorganisation in den Text zu integrieren. So entsteht eine Musterlösung, die dann von allen Schülerinnen und Schülern auf dem eigenen Rechner archiviert und für spätere Lernprozesse benutzt werden kann. Sehr sinnvoll für den Fremdsprachenunterricht sind auch so genannte „Flashcards“, die in einem Präsentationsprogramm erstellt werden können: Lehrkräfte oder Lernende bereiten den neuen Wortschatz vor, indem Begriffe und Beispielsätze ggf. mit passenden Bildern auf digitalen Folien vorbereitet und dann in der Klasse vorgestellt werden. An diesen Folien wird der neue Wortschatz gemeinsam eingeübt; sie sind dann gleichzeitig Bestandteil eines Wortschatzarchivs, das im Verlauf des Schuljahres aufgebaut und ergänzt wird. Andere Fächer wie Mathematik nutzen Lernprogramme in den Übungsphasen des Unterrichts, um beispielsweise dynamische geometrische Konstruktionen zu erstellen. Diese drei Beispiele zeigen, dass die Rechner in bestimmten Phasen des Unterrichts, also der Textbesprechung, der Wortschatzeinführung oder der Übungsphase genutzt werden können. Keinesfalls besteht Unterricht mit Laptops darin, dass die Schülerinnen und Schüler permanent isoliert an den Geräten arbeiten. Laptops dienen in bestimmten Phasen dazu zu archivieren, zu präsentieren oder in Eigenarbeit mit Hilfe von Lernprogrammen oder von der Lehrkraft erstellten Übungen zu vertiefen.

Vor welchen Herausforderungen stehen die in einer Laptopklasse unterrichtenden Lehrkräfte?

Veränderte Lehrerrolle

Im Alltag kann es passieren, dass Geräte nicht funktionieren, so dass man gelegentlich improvisieren und durchaus flexibel auf unvorhergesehene Störungen im Unterrichtsgeschehen reagieren muss. Lernen mit Laptops führt auch häufig zu asynchronem Arbeiten: Während ein Teil der Lerngruppe noch mit der Dokumentation der Arbeitsergebnisse beschäftigt ist, brauchen andere bereits neue Aufgaben. Ferner ändert sich in manchen Bereichen die Lehrerrolle, da Schülerinnen und Schüler in technischen Fragen nicht selten über ein großes Expertenwissen verfügen. Dieser „Rollentausch“ kann dazu führen, dass die Lernenden auch die Führungsaufgabe der Lehrkraft in fachlichen Fragen und im Bereich der Lernorganisation anzweifeln: Auch darauf muss man vorbereitet sein! Schließlich muss eine Lehrkraft sich der pädagogischen Herausforderung stellen, eine Arbeitshaltung in der Gruppe zu schaffen, in der Ver-

einbarungen eingehalten werden. So muss es selbstverständlich sein, dass in Gesprächs- oder Erarbeitungsphasen die Bildschirme der einzelnen Schülergeräte zugeklappt sind oder Arbeitsaufträge trotz der Versuchungen, die die Laptops bieten, auch einmal ohne den Computer ausgeführt werden.

Kritiker beklagen, dass der „Mehrwert" des Computereinsatzes nicht nachvollziehbar sei und behaupten, dass man z. B. eine Fremdsprache auch ohne Medieneinsatz sehr gut lernen kann. Rechtfertigen die Leistungen Ihrer Schülerinnen und Schüler den Aufwand, der zur Organisation einer Laptopklasse notwendig ist? Lernen sie denn tatsächlich mehr oder besser als andere?

Wir hatten am Gymnasium Ottobrunn bisher noch nicht die Möglichkeit, die Laptopklassen und ihre Leistungen wissenschaftlich evaluieren zu lassen. Auch hatten wir keine „Kontrollgruppe" in der Form, dass das gleiche Lehrerteam in einer Klasse ohne Laptops eingesetzt gewesen wäre. Wir beobachten aber, dass die Leistungen der Laptopklassen durchaus erfreulich sind, etwa bei den bayernweiten Jahrgangsstufentests in den Kernfächern. Deutlich erkennbar ist die gesteigerte Lern- und Leistungsbereitschaft, da es motivierend für viele Schülerinnen und Schüler ist, mit Hilfe moderner Technik ihre Lern- und Arbeitsprozesse zu dokumentieren und zu organisieren.

Mehrwertdiskussion: Lohnt sich der Aufwand

Die Frage nach dem Mehrwert zu beantworten ist sicherlich zum gegenwärtigen Zeitpunkt sehr schwierig. Man muss Kritikern Recht geben, die auf den hohen organisatorischen und finanziellen Aufwand hinweisen. Mir erscheint er trotzdem gerechtfertigt, da einerseits die Lernenden vielfältige Kompetenzen erwerben, die für die Informationsgesellschaft des 21. Jahrhunderts wichtig sind und wir zudem im Fachunterricht individualisierte Förderung anbieten können, die in Klassen ohne diese technischen Hilfsmittel äußerst aufwändig wäre. Für den Fremdsprachenunterricht lässt sich sagen, dass Schülerinnen und Schüler vergleichsweise motivierter sind, Texte zu verfassen und sie zu überarbeiten. Bei Internetrecherchen haben sie zudem die Möglichkeit, mit authentischem und aktuellem Material zu arbeiten. Dazu zählen auch etwa *Audiofiles* (Hörtexte) und kleine Filmsequenzen. Ein anderes wichtiges Hilfsmittel sind digitale Wörterbücher, deren Funktionalitäten es zum Beispiel ermöglichen, über Thesaurusfunktionen den Wortschatz zu vergrößern oder selbstständig die Aussprache einzuüben.

Könnten Sie an einem Ihrer Fächer beschreiben, welche unterschiedlichen Lernerfolge eine Laptopklasse im Vergleich zu einer traditionell arbeitenden Klasse erzielen kann? In welchen Bereichen könnten Ihrer Erfahrung nach Defizite entstehen?

Es ist, wie bereits beschrieben, sehr schwierig, die Laptopklassen

mit anderen Klassen zu vergleichen, weil uns die Kontrollgruppen fehlen. Bisher ist mir allerdings aufgefallen, dass im Fremdsprachenunterricht manchmal die Gefahr besteht, die Rückmeldung zur Mündlichkeit zu vernachlässigen, weil die Laptops zwar sehr gut Phasen der Partner- und Gruppenarbeit unterstützen, es dem Lehrer aber nicht immer möglich ist, steuernd in all diese Phasen einzugreifen. So sprechen die Schüler zwar meistens miteinander in der Fremdsprache, aber sie erhalten keine kritische Rückmeldung zur sprachlichen Richtigkeit und Angemessenheit. Eine andere Befürchtung, dass die Arbeit am Rechner negativ für die Klassengemeinschaft oder die sozialen Kompetenzen sein würde, ist nicht eingetreten, weil die Laptops ideale Arbeitsmittel für Partner- und Gruppenarbeit sind und technische sowie inhaltliche Probleme gerne gemeinsam gelöst werden. In regelmäßigen Gesprächen bestätigten die Schülerinnen und Schüler unseren Eindruck, dass es sehr viel Kommunikation in der Klasse gibt und die Tipps der Mitschülerinnen und Mitschüler als sehr hilfreich empfunden werden. In der Pilotklasse konnten wir bei dem Abschlussprojekt erkennen, dass die Jugendlichen sehr gut dazu in der Lage sind, im Team Arbeitsaufträge zu strukturieren, die notwendigen Prozesse zu organisieren, relevante Informationen zu recherchieren und das Material multimedial für die Vorstellung aufzubereiten.

Fächerübergreifendes Projekt: „Potential und Gefahren digitaler Medien“

In der Klasse wurde beispielsweise eine fächerübergreifende Projektwoche zum Thema „Potenzial und Gefahren digitaler Medien“ durchgeführt. Dabei konnte etwa eine Gruppe zum Thema „Mediennutzung und Medienverwahrlosung“ einen Fragebogen in einem Textverarbeitungsprogramm erstellen, die Umfrage mit einem Tabellenkalkulationsprogramm auswerten und ein Interview mit dem Medienbeauftragten der Stadt München digital dokumentieren. Wir hatten das Projekt initiiert, um nicht nur einen Beitrag zur kritischen Medienerziehung zu leisten, sondern auch, um der Klasse abschließend die Möglichkeit zu geben, erworbene Lern-, Medien- und Methodenkompetenz anzuwenden.

Eltern wollen oft wissen, wie Schulaufgaben in Laptopklassen abgehalten werden. Kann auch eine Prüfung am PC geschrieben werden?

Es ist möglich, Schulaufgaben am Rechner zu schreiben. Wir haben bisher Erfahrungen im Fach Deutsch und Mathematik, wobei in beiden Fächern die Durchführung mit Eltern, Schülerinnen und Schülern abgesprochen wurde. Es handelte sich etwa um ein Protokoll im Fach Deutsch, also eine Textsorte, für die sich die Textverarbeitungsprogramme ohnehin sehr gut eignen, und um geometrische Konstruktionen nach einer Phase, in der das Lernprogramm im Mathematikunterricht eingesetzt worden war.

Und wie laufen die Hausaufgaben ab? Findige Schülerinnen und Schüler könnten doch eigentlich per Knopfdruck ihre Hausaufgaben von anderen kopieren…
Schülerinnen und Schüler, die eine Laptopklasse besuchen wollen, müssen bereit sein, Verantwortung für ihren Lernprozess zu übernehmen. Natürlich ist es einfacher, die häusliche Vorbereitung zu vernachlässigen und durch ein paar Klicks eine Lösung der Hausaufgabe auf dem Rechner zu haben statt sie vor Unterrichtsbeginn noch hastig abzuschreiben. Aber wenn der Lernprozess für die Lerngruppe transparent ist und der Sinn der Hausaufgaben erkennbar, dann sind nach unseren Erfahrungen die Jugendlichen auch bereit, ihre Aufgaben gewissenhaft zu erledigen.

Wie sollte Ihrer Meinung nach die Schulklasse der Zukunft aussehen?
Moderne Technologien spielen in der Schulklasse eine große Rolle: Rechner mit Zugriff auf Lernplattformen, die ein reichhaltiges Angebot von Unterrichtsmaterialien in Kombination mit virtuellen Kommunikations- und Feedbackmöglichkeiten anbieten, sind sehr wichtig. Sie sind die Voraussetzung, dass man attraktive Lernsituationen schaffen kann und Schülerinnen und Schüler sich bereits in der Schule daran gewöhnen, in vernetzten Gemeinschaften zu arbeiten und sich auszutauschen. Es ist meiner Meinung nach eine Aufgabe der Schule, bei allen Jugendlichen Berührungsängste mit modernen Technologien und Wissensdefizite in diesem Bereich abzubauen, da die Jugendlichen für ein Leben in einer Informationsgesellschaft vorbereitet werden müssen. Dazu gehört sicherlich auch, dass sie Lust am Lernen und an der Leistung haben, sich flexibel auf Veränderungen einstellen können, komplexe Informationen verarbeiten und mit Menschen in verschiedenen Sprachen kommunizieren können. Für das Einüben der notwendigen Kompetenzen braucht man die modernen Technologien ebenso wie für die Gestaltung attraktiver Lernumgebungen. Dann kann Lernen ein von allen Beteiligten als relevanter und spannender Prozess erlebt werden.

Vielen Dank für das Interview!

Digitale Bilderwelten

Das Bild steht im Zentrum des Faches Kunst und teilt die Aufmerksamkeit der Lehrenden und Lernenden mit Architektur, Plastik, Design und vielen anderen Kunstformen. Dabei geht das Fach von der intakten Beziehung des Bildes zum Abgebildeten, zu seiner Bedeutung und zu seinem Nutzen aus. Das Fach geht also noch von einer intakten Semiotik des Bildes aus und setzt auf die Orientierung „in der Welt der Bilder“, auf das „sich Bild von der Welt machen“ und auf die „Wahrnehmung von ästhetischen Erscheinungen“.

Im Spiegel:
Ivan Dusanek, Landesbeauftragter für den Computereinsatz im Fach Kunst

Das digitale Bild ist eine besonders wichtige, weil besonders leicht verfügbare Sonderform des Bildes. Ivan Dusanek, Bayerischer Landesbeauftragter für den Computereinsatz im Kunstunterricht, beschreibt die Beziehungen zwischen Original, Reproduktion und digitalem Abbild als „Unverwandtschaft“.

Unverwandtschaften

„Das bedauernswerte Original. ‚Vater‘ es zu nennen, dazu halten uns die Bildverwerter an. Und am liebsten hätten sie es, wir würden sagen ‚lieber Vater‘. Als unverschämt würde man uns ansehen, würden wir diese Verwandtschaft verneinen! In dieser ungeklärten Verwandtschaft gibt es auch das: Einiges würde man gerne beerben, das andere lieber nicht. Je nach Standpunkt und Nutzen. Solche Erbschaft kann das eigene Ansehen erhöhen. Es droht aber auch ähnliches wie Erbschaftssteuer, die an die Bildverwerter abzuführen wäre.

Ja, wir spüren den Bedarf eines geistigen Überbaus in Sachen dieser Verwandtschaft. Dieser Bau ist aber eine riesige Aufgabe, will man notariell korrekt bleiben. Ähnlich riesig, als müsste man die Verwandtschaft zwischen King Kong und der weißen Frau Ann notariell beglaubigen.

Am Rande bemerkt: die Tatsache, dass beide, Ann und King Kong jeweils eine Nase, zwei Augen und Ohren und einen Mund haben, begründet bei King Kong noch lange keine Autorenrechte an Ann. So wäre King Kong der Autor und Ann das späte Werk seiner Gene und der Vater Original auch der Erzeuger des digitalen Bildes. Darwin hin oder her. Was diese Unverbundenen in unseren Köpfen verbindet, ist lediglich das Ergebnis einer höchst abstrakten Leistung. Eine spitzfindige geistige Überwölbung. Was nicht bedeuten soll, dass diese Überwölbung nicht zur juristischen Untermauerung eines besonderen Geschäftsinteresses von Bildhändlern herhalten könnte. Unüberwindlich

ist die Distanz zwischen King Kong und Ann. Gleichermaßen unüberwindlich ist auch die zwischen dem Original und seinem digitalen Abbild. Trotz allen Bemühens um die Zeichnung von artifiziellen Verwandtschaftslinien. Trotz allen geschäftigen Bemühens Ungleiches gleich zu machen.
Was hilft? An Stelle der Verwandtschaft die Differenz zu setzen! Keine Verwandtschaft ohne Fremdheit. Was macht den Affen zum Affen und den Menschen zum Menschen? So soll die Frage heißen! Wo ist die Fremdheit von King Kong und Ann? Was ist das Unverwandte zwischen Vater Original, Schwester Reproduktion und dem digitalen Bild?

Als Schwester des Originals gibt sich die Reproduktion aus. Ein fliegender Holländer ist sie im Vergleich mit dem im Hier und Jetzt existierenden Original. Sie taucht dort und taucht da auf… Wann, ist ungewiss… Keine Biografie und auch kein Zuhause hat sie.
Die Schwester Reproduktion gleicht dem institutionalisierten Filmriss, der gutmütig doch möchte: „Es werde Film". Sein Sinn besteht in dem festen Willen, immer von neuem anzufangen, um doch nie eine Vorstellung zu werden. So bemüht sich die Reproduktion immer von neuem, Original zu werden und muss dann doch kurz vor dem Ziel abbrechen. Sie findet immer raffiniertere Mittel, um sich für das Original auszugeben. Sie selbst aber ist die Reproduktion dieses Abbruches angesichts des Ziels. Sie ist die Verkörperung des guten Willens. Sie will es dem Original gleich gut machen. Dem Sisyphos gleich, erleidet sie jedes Mal kurz vor dem Triumph einen Rückschlag und muss von neuem beginnen. So jemand, dessen Tun in dem immer wiederkehrenden Beginn besteht, kann nicht zu einer Biografie kommen. Wer keine Biografie hat, besitzt keine Zeit.
Diese eingebildete Schwester des Originals scheint gleichsam überall zugleich zu sein. Sie ist wahrlich universal, im Überall, also im Universum beheimatet, im Ort aller Orte und damit im Nichts. Im All und in Allem. Sie ist also überall und damit nirgends. Gleich einem Geist ist die Reproduktion zeit- und raumlos. Sie wäre rettungslos verloren, hätte der denkende Mensch diesem Gespenst in seinem Geist nicht Raum und Zeit, wenn auch nur als Surrogat und als Zufluchtsort gegeben. Die Schwester Reproduktion erfährt so ein Schicksal, das üblicherweise den Verdammten und Geistern zusteht. Ihre Zeit- und Raumlosigkeit wird durch Sagen, durch Dichtung, durch die Kunst über Kunst zu spekulieren ersetzt.
Neben Vater Original und seiner vermeidlichen Schwester Reproduktion steht nun das digitale Bild. Es scheint leichtfüßig, wie zum Ballettsprung bereit und auf den leuchtenden Kohlen der Pixel im Tripeltakt zu schweben. Sie, die Schwester, ganz vergeistigt, betrauert den Ver-

lust der Mitte und er, der Vater Original, ganz Cato der Ältere, der Bauer, besteht resolut auf seinem Hängeort im Museum mit den festen Öffnungszeiten. Ganz unverwandt schaut das digitale Bild die Schwester Reproduktion an und denkt, wie kleine Hände sie denn hat und wie groß ihr Kopf ist. Und je grauer sie wird, umso größer scheint der Kopf zu werden. Als Stahldruck scheint sie nur noch Geist zu sein. Dieses enorme Wissen ohne Hände!
Und immer heißer werden die Pixel. Sie leuchten kämpferisch gegen das Tageslicht an. Aus einer Glut von 1000 MHz, 1500 MHz, 3000 MHZ greifen sie ihren Hauptfeind, das Tageslicht an. Sie scheinen sich zu Lava oder doch zu Bronze zu verwandeln! In riesigen Portionen wird dieses flüssige Magma hin und her geschaufelt. Gigabytegroße Ikonen werden aufeinander zu Bildkathedralen geschichtet. Alles ohne Gewicht, alles ohne Material beinahe mühelos. Zarten Mädchenhänden entspringen Kyklopenmauern aus Pixeln, als wären Riesen am Werk.
Ist die Schwester Reproduktion ein Kopffüßer, so ähnelt das digitale Bild einem Giganten mit Riesenhänden und einem kleinen Kopf. L.M. Schwanthaler, du mit deinen alten Gussformen? Die Pixelbilder beginnen ganz wild zu tanzen! Wohin mit der Glut? Wo bist du Schwanthaler mit deinen alten, kühlen Gussformen? Die Glut will zurück in den alten kühlen Einguss. Die Zukunft flüchtet sich in die Vergangenheit."

Digitale Überarbeitung von Bildern

Im Folgenden wird versucht, einige der digitalen „Bilderwelten" zu zeigen. Da die persönliche Auffassung im Mittelpunkt der bildnerischen Arbeit steht, kann die Überarbeitung der digitalen Vorlage nach einem Gemälde von Caspar David Friedrich zu einer subjektiven Interpretation führen.

Casper David Friedrich, Der einsame Baum, 1822

Schülerarbeit, digitales Bild

Nicht nur Beispiele aus der Kunstgeschichte können derart überarbeitet werden, sondern auch Abbilder der freien Natur. So suchen Schülerinnen und Schüler geeignete Plätze auf, fertigen digitale Fotografien an, die wiederum ausgedruckt, fotokopiert und anschließend übermalt werden.

Oft regen Beispiele aus der Kunstgeschichte zum Erproben eigener mimischer und gestischer Ausdrucksmittel an. So kann eine gemalte Vorstellung wieder in eine, wenngleich neue, Realität übergeführt werden.

Park in Wörlitz

Schülerarbeit, Fotokopie, Buntstifte

Leonardo da Vinci, Das letzte Abendmahl, 1495 - 1498

Schülerarbeit, digitales Bild

Durch die Gestaltung von Fotos mit Hilfe digitaler Bildbearbeitung lernen die Schülerinnen und Schüler, angemessene Darstellungsmittel für ihre Aussageabsichten zu finden. Durch die Überführung digitaler Pixelgrafiken in digitale Vektorgrafiken lernen die Schülerinnen und Schüler, eine Bildgrammatik zu entwickeln. Dadurch werden Bildvariationen und Bildreihen möglich, die sich an Darstellungstendenzen der klassischen Moderne anlehnen.

Schülerarbeit, digitales Bild

Fazit

Der Computer unterstützt im künstlerisch-musischen Bereich die kreativen Fähigkeiten und kann so zu einer neuen Sichtweise und einer Neubewertung der Umwelt beitragen. Durch die schier unbegrenzten Bearbeitungsmöglichkeiten digitaler Bilder ergeben sich Darstellungs-

formen, die in der klassischen Malerei so nicht denkbar waren. Moderne Bildbearbeitungsprogramme stellen nicht nur die traditionellen Werkzeuge der Malerei und Fotografie zur Verfügung, sondern erleichtern die Arbeit durch die Fähigkeit, Bearbeitungsschritte rückgängig zu machen, Zwischenergebnisse zu speichern und mittels komplizierter mathematischer Algorithmen Effekte zu erzielen, die eine Verschmelzung von Malerei und verfremdender technischer Gestaltung erzeugen.

Kenntnisse über die Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung eröffnen nicht nur das Interesse an eigenwilliger Bildgestaltung, sondern können darüber hinaus auf neue Berufszweige wie zum Beispiel den Werbegrafiker oder den Grafikdesigner verweisen. Andererseits befähigen solche Kenntnisse auch zu einer kritischen Betrachtung der medial vermittelten Bilderflut, die tagtäglich auf uns hereinstürzt, und in der Bilder nicht immer Abbilder der Wirklichkeit sind. Medienkompetenz auf diesem Gebiet heißt auch zu wissen, dass viele Bilder manipuliert, geschönt und im schlimmsten Fall gefälscht sind.

Schülerarbeit, digitale Photografie

Schülerarbeit, digitale Vektorarbeit

Interview: Materialfundgrube Hörfunk

Hildegard Hartmann, Leiterin der Abteilung *Schule/radioWissen/CollegeRadio* beim Bayerischen Rundfunk

Hildegard Hartmann ist Journalistin beim Bayerischen Rundfunk und Leiterin der Abteilung Schule/radioWissen/Collage Radio

Könnten Sie „radioWissen“ und „CollegeRadio“ kurz vorstellen, um Lehrerinnen und Lehrern auch einen kleinen Eindruck von der Arbeit „hinter den Kulissen“ zu geben?

RadioWissen ist ein Bildungsprogramm des Bayerischen Rundfunks mit langer Tradition. Viele werden diese Hörfunkstunde noch unter ihrem alten Namen „Schulfunk“ kennen. Seit Juni 2003 heißen wir nun „radioWissen“ und wenden uns damit einem breiteren Publikum zu – ohne dabei die Schulen außer Acht zu lassen. Wir senden Montag bis Freitag von 9 – 10 Uhr in Bayern2Radio. Die jeweiligen Sendetage sind nach thematischen Schwerpunkten aufgeteilt: Der Montag ist der Geschichte gewidmet, dienstags wird’s literarisch und musikalisch, am Mittwoch wenden wir uns religiösen, ethischen und sozialwissenschaftlichen Themen zu, die ersten drei Donnerstage im Monat bringen wir naturkundliche, umwelttechnische und landeskundliche Themen. Der letzte Donnerstag im Monat gehört den Sprachen: in der neuen Fremdsprachstunde werden Sprachen modern und leicht verständlich vermittelt. Der Freitag schließlich widmet sich mit dem neuen Wissensmagazin einer Vielfalt von Themenbereichen, die im Brennpunkt des aktuellen Geschehens stehen. Wir arbeiten mit einer großen Anzahl von Journalisten zusammen, die in der Regel schwerpunktmäßig auf spezielle Bereiche spezialisiert sind, zudem haben einige von ihnen auch didaktische Erfahrungen. Bei der Erstellung der Beiträge für radioWissen, vor allem für CollegeRadio, dem Internetangebot von radioWissen, binden wir auch Lehrkräfte entweder als Autoren oder als Fachberatung ein.

CollegeRadio ist radioWissen im Internet – und das seit inzwischen fünf Jahren. Hier finden Sie kostenfrei und ohne Anmeldung eine Menge Material. Konkret bedeutet dies, unter ***www.collegeradio.de*** bieten wir ausgewählte Sendungen von radioWissen multimedial von Didaktikern aufbereitet im Internet an. Diese Programm begleitenden Wissenspakete enthalten in der Regel: Die Sendung zum Anhören mit Manuskript, ausgearbeitete Unterrichtskonzepte, Ideen für Projektunterricht, Bilder, Arbeitsblätter, Fragen und Antworten, Links, Literaturangaben, ein Glossar, Hintergrundinformationen und vieles mehr.

Unsere Internetseite bietet zudem: das Manuskript des täglichen Kalenderblatts (eine Fünf-Minuten Sendung täglich um 6.55 Uhr und um 0.05 Uhr), Randnotizen aus den Bereichen Schule, Wissen und Bildung, die radioWissen-Programmvorschau und einige zusätzliche Lehr- und Spielangebote. Das Angebot wird ständig erweitert, so entsteht ein stetig wachsendes Wissensarchiv.

Welche Zielgruppe wollen Sie mit Ihren Sendungen ansprechen?

Wie der Name schon sagt: wir wenden uns an alle Bildungsinteressierten, die Wissenswertes, Neues, oder auch schon wieder aus Schulzeiten Vergessenes durch Zuhören erfahren möchten. Dabei kommt es uns immer darauf an, fundiertes Wissen mit den besonderen Mitteln unseres Mediums sinnlich-lebendig und doch nicht oberflächlich zu vermitteln. Und wir stellen immer wieder fest, dass gerade auch junge Menschen sich dem Hören bzw. Zuhören immer mehr öffnen – eine Chance auch und gerade für den Einsatz in der Schule.

Welche Ziele verfolgen Sie mit Ihrem umfangreichen Angebot und wo sehen Sie die besonderen Herausforderungen Ihrer Arbeit?

Wir können und wollen die Lehrkräfte mit unserem Wissensangebot nicht ersetzen! Wir wollen vielmehr unseren Teil dazu beitragen, Lernen und Lehren abwechslungsreicher und vielfältiger zu gestalten. Die Beiträge dienen als Anregung oder als Ergänzung. Jeder Lehrer, jede Lehrerin kann selbst entscheiden, wie der Beitrag dann im Unterricht zum Einsatz kommt. So ist auch das Angebot in CollegeRadio gestaltet: man kann nur die Arbeitsblätter verwenden, die Sendung ganz oder in Ausschnitten anhören oder alle Materialien zum Einsatz bringen. Die besondere Herausforderung dabei ist immer wieder, das Hören sinnlich und spannend zu gestalten – es kommt uns sehr auf die emotionalen Aspekte beim Lernen an, denn nur wenn wir auch diese ansprechen, bleibt etwas hängen.

Sie bieten Lehrkräften im Radioangebot und im Internet ein umfangreiches Angebot an Sendungen und passendem Unterrichtsmaterial. Nach welchen Kriterien erfolgt die Auswahl der Themen? Können Sie auch auf Aktuelles reagieren?

Wir gehen davon aus, dass moderner Unterricht nahezu alle Lebensbereiche und Themen beleuchtet, die auch wir bei der Auswahl unserer Inhalte von Interesse finden. Natürlich blicken wir bei der Themenauswahl auch immer wieder auf die Lehrpläne, lassen uns von Lehrkräften inspirieren oder verfolgen die aktuellen Diskussionen im Bildungsbereich. Wenn wir zum Beispiel eine Reihe über das Dritte Reich senden, dann treffen wir damit Lehrpläne nahezu aller Schularten UND das Interesse von anderen Bildungsinteressierten. Wir sind kein tagesaktuelles Programm, aber ganz klar fokussieren wir unser Augenmerk auch auf Themen, die eine gewisse Aktualität haben. Dazu bietet gera-

de auch das aktuelle Wissensmagazin am Freitag vielfältige Möglichkeiten. Aber auch sonst: Wissen sollte immer einen Bezug zum aktuellen Lebensgefühl – gerade bei Schülerinnen und Schülern – haben. Wir hatten z. B. eine Sendung über Jugendliche und AIDS – bei der aktuellen Situation und dem Bildungsstand der Jugendlichen ein brandaktuelles Thema. Übrigens ein Beitrag, der auch in CollegeRadio zu finden ist.

Kann man der Redaktion als Lehrerin oder Lehrer auch Rückmeldungen geben und vielleicht sogar Programmwünsche äußern?

Gerne und immer! Wir freuen uns über jede Anregung, über jede Kritik und natürlich auch jedes Lob! Und gerade bei dem eher didaktisch orientierten Zusatzangebot in CollegeRadio, wer wäre da besser geeignet, Kritik zu üben als die Lehrerinnen und Lehrer? Und wie gesagt, was Programmwünsche betrifft, lassen wir uns gerne auch von erfahrenen Lehrkräften inspirieren.

Lehrerinnen und Lehrer stellen sich täglich der Herausforderung, ihren Unterricht auch so zu gestalten, dass Schüler zuhören. Haben Sie Tipps aus dem Hörfunkbereich, wie man im Unterricht Aufmerksamkeit erzeugen und Spannung halten kann?

Nun, das ist eine schwierige Frage, das hängt sehr von der Klassenstruktur ab. Ich persönlich habe die Erfahrung gemacht, dass man zum Zuhören oft motivieren muss. Das kann durch eine schrittweise Hinführung sein, indem man zuerst Ausschnitte, kurze Passagen einsetzt, das kann aber auch durch eine gezielte Fragestellung sein, die sich auf Inhalte der Sendung bezieht. Das kann auch geschehen, indem man mit den Lernenden selbst „Hörbeiträge“, akustische Hörspiele etc. macht. Ich denke, Hören ist einerseits die erste und natürlichste Form des Lernens, andererseits haben viele gerade das verlernt, und da muss man langsam wieder hinführen – dass es geht und sogar gut geht, habe ich selbst immer wieder mit Schülerinnen und Schülern erlebt, die auch bei scheinbar komplizierten Sendungen gebannt 20 Minuten zugehört haben. Vielleicht ist sogar – um das Pferd von hinten aufzuzäumen – das Hören von Radiosendungen auch für das Zuhören allgemein in der Klasse eine sinnvolle Übung?

Wie stellen Sie sich die Bedeutung des Radios im Unterricht in der Schule in Zukunft vor?

Wir würden uns natürlich wünschen, ein fester Bestandteil gerade auch in den Schulen zu werden – gerade wenn es darum geht, Wissen auf unterschiedliche Art und Weise zu vermitteln. Dem Hörverstehen wird ja auch im Unterricht immer mehr Platz und Bedeutung eingeräumt. Und da können wir mit unseren funkischen Mitteln eine gute Unterstützung und Bereicherung sein. Ich persönlich denke, dass Radio eine qualitätssteigernde Wirkung im Unterricht haben kann – wenn

es richtig eingesetzt wird. Und ich glaube auch – nicht nur durch den momentanen Boom der Hörbücher, dass Hören bzw. Radio auch allgemein wieder einen gewissen Aufschwung erleben wird. Täglich werden unsere Sinne durch so viele unterschiedliche Eindrücke überschwemmt – ich denke, wir sehnen uns einfach auch danach „nur" zuzuhören und unsere eigenen Bilder vom Gehörten im Kopf entstehen zu lassen – und das kann Radio meiner Meinung nach wie sonst kein Medium.

Vielen Dank für das Interview!

Bayerisches Schulfernsehen

Eckhard Huber

Redaktion Bildung: Schulfernsehen, Weiterbildung und Hochschulen in BR-alpha

Herr Eckhard Huber ist Leiter der *Fernsehredaktion Bildung* des Bayerischen Fernsehens. Im folgenden Interview wird er das bayerische Schulfernsehen vorstellen.

Könnten Sie Ihre Redaktion kurz vorstellen und Lehrerinnen und Lehrern einen kleinen Eindruck von der Arbeit „hinter den Kulissen" zu geben?

Seit 1. Januar 2005 ist für das Schulfernsehen die neu gegründete Redaktion *Bildung* zuständig. Neben dem Schulfernsehen mit seinen über 200 Sendungen pro Jahr im Bayerischen Fernsehen und noch einmal knapp 200 Sendungen exklusiv in BR-alpha ist die Redaktion auch für Weiterbildung (Telekolleg Naturwissenschaften, EDV-Kurse) und den Bereich Hochschulen im Programm von BR-alpha (insgesamt nochmals etwa 400 Sendungen im Jahr) zuständig. Für das Schulfernsehen arbeite ich als Redaktionsleiter und Redakteur für naturwissenschaftliche Sendungen sowie Schulfernsehen online, Gerd Niedermayer (Redakteur), Christina Kuckenburg (Programmassistentin), Ruth Laeng (Sekretärin) und Antonie Oeller (Sekretärin). Mit der praktischen Umsetzung der Ideen in Sendungen ist rund ein Dutzend freier Mitarbeiter beschäftigt, die meist auch noch für andere Redaktionen arbeiten.

Welche Zielgruppe wollen Sie mit Ihren Sendungen ansprechen?

Zielgruppe unserer Sendungen sind (in der Reihenfolge der Menge an produzierten Sendungen) primär Haupt- und Realschüler, dann Grundschüler und schließlich auch Gymnasiasten.

Welche Ziele verfolgen Sie mit Ihrem umfangreichen Angebot und wo sehen Sie die besonderen Herausforderungen Ihrer Arbeit?

In der Regel produzieren wir **Dokumentationen** von 30 Minuten und zu-

nehmend auch 15 Minuten Länge bzw. übernehmen dem bayerischen Lehrplan konforme Produktionen von anderen ARD-Anstalten (überwiegend SWR und WDR). Die Sendungen sind überwiegend für den abschnittsweisen Einsatz durch den Lehrer im Unterricht bestimmt, können aber im Rahmen von Gruppenarbeit auch zur selbstständigen Recherche von Schülern genutzt werden. Eine Reihe neuerer Sendungen, z. B. die Reihe „Natur und Technik" sprechen mit Experimentiervorschlägen und einem Mini-Quiz auch direkt Schüler zuhause an.

Herausforderung von Schulfernsehautoren

Die besondere Herausforderung liegt für die Schulfernsehautoren darin, den Sehgewohnheiten eines Publikums im Kindes- und Jugendalter entgegenzukommen und dennoch die für den Unterrichtszweck nötige Wissensvermittlung nicht aus dem Auge zu verlieren.

Sie bieten Lehrkräften ein umfangreiches Angebot an Sendungen und passendem Unterrichtsmaterial. Nach welchen Kriterien erfolgt die Auswahl der Themen? Können Sie auch auf Aktuelles reagieren?

Themenauswahl

Grundlage der Planung einer Schulfernsehsendung ist der bayerische Lehrplan für die entsprechende Schulart, wobei beim Einsatz von Sendungen anderer Rundfunkanstalten Kompromisse unumgänglich sind. Ein entscheidendes Kriterium ist die Visualisierbarkeit des Themas und daneben die Produktionskosten. Hohe Kosten für Reisen oder Trickaufnahmen lassen manches gewünschte Projekt scheitern. Im Gegensatz zu anderen Rundfunkanstalten wie dem WDR konnte beim BR im Schulfernsehen kein „aktuelles Fenster" geschaffen werden.

Kann man der Redaktion als Lehrkraft auch Rückmeldungen geben und vielleicht sogar Programmwünsche äußern?

Rückmeldungen, sowohl was existierende Sendungen betrifft, wie auch für die Programmplanung, sind ausdrücklich erwünscht.

Wie stellen Sie sich die Bedeutung des Schulfernsehens in der Schule der Zukunft vor?

Schulfernsehen der Zukunft

So lange das Urheberrecht einen Einsatz anderer Fernsehsendungen nicht zulässt, können Schulfernsehsendungen als einzige Fernsehsendungen **legal** im Unterricht verwendet werden. Darüber hinaus sind sie aufgrund ihrer didaktischen Aufbereitung und wegen des reichlich verfügbaren Begleitmaterials für den unter zunehmender Zeitknappheit leidenden Lehrer ein sehr hilfreiches Medium.

Das Transport- bzw. Speichermedium allerdings wird sich ändern, statt VHS-Kassetten werden die Programme wohl künftig entweder vom DVD-Player abgespielt oder – besser – auf einer interaktiven DVD gespeichert, wo am PC entsprechend den Unterrichtsabschnitten problemlos auf die entsprechenden Sequenzen zugegriffen werden kann. Zudem kann der Lehrer oder die Lehrerin geeignete Links – aus „Schulfernsehen online" oder durch eigene Recherche gefunden – auf der DVD zur Verfügung stellen, so dass für Rechercheaufträge an

Schüler(gruppen) ein komplettes Medienpaket entsteht.
Vielen Dank für das Interview!

Garant für moderne Unterrichtsmedien: FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht

Dr. Uwe Haass

Das FWU dürfte vielen Lesern aus der Schulzeit bekannt sein. Dass das ländereigene Medieninstitut heute mehr denn je moderne und innovative Bildungsmedien produziert, wird im Gespräch mit Herrn Dr. Uwe Haass, Direktor des Instituts, deutlich.

Könnten Sie das FWU kurz vorstellen und Lehrerinnen und Lehrern auch einen kleinen Eindruck von der täglichen Arbeit im Institut geben?

Dr. Haass: Das FWU Institut für Film und Bild ist das Medieninstitut der Länder in der Bundesrepublik und produziert seit über 50 Jahren Medien für den Unterricht und die außerschulische Bildung. Im deutschsprachigen Raum ist das FWU der führende Anbieter von analogen und digitalen Filmen, Videos, DVDs und interaktiver Soft-ware zur Unterstützung der Lehr- und Lernprozesse in Schule und Bildung. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des FWU planen und gestalten jährlich 100 Medien. Am Anfang des Produktionsprozesses steht die von Pädagogen durchgeführte Analyse der Lehrpläne. Gemeinsam mit Regisseuren und Autoren verfassen die Referentinnen und Referenten des FWU adressatengerechte Drehbücher und Storyboards. Die Produktion der Filme und Software übernehmen professionelle Filmemacher und Firmen in enger Zusammenarbeit mit Lehrkräften und den FWU-Mitarbeitern. Sie entwickeln auch gemeinsam die Unterrichtsmodelle zum Einsatz der Medien in den Unterrichtsfächern, verfassen Arbeitsblätter, Glossare und Hintergrundinformationen. Viele Filme stammen auch aus dem Ausland oder von Sendern und müssen für den Unterricht synchronisiert und überarbeitet werden.

Alle Referentinnen und Referenten der Abteilung Programm kommen aus einem pädagogischen Beruf. Zum normalen Arbeitsalltag gehört

die Zusammenarbeit mit Autoren und Filmemachern, Mediendesignern und Programmierern, mit Film-, Ton- und Computerstudios. Jede Produktion stellt uns vor neue didaktische und gestalterische Probleme, die gelöst werden müssen, um optimale Medien für den Unterricht zu entwickeln. Ziel ist es, Kindern und Jugendlichen Freude am Lernen zu vermitteln und Lehrkräfte in der Gestaltung des Lehr- und Lernprozesses zu unterstützen.

Die meisten Menschen kennen das FWU durch Filmvorführungen in der Schulzeit. Was hat das FWU heute in seiner Produktpalette und wie kann man sich darüber informieren?

Dr. Haass: Die Medien des FWU behandeln alle wichtigen Themen des Unterrichts der allgemein bildenden Schulen. Die Produktionen werden grundsätzlich zum Lehrplan konzipiert und berücksichtigen in ihren pädagogischen und lernpsychologischen Ansätzen Jahrgangsstufen und Schularten. Zusätzlich gibt das FWU Kinder- und Jugendfilme für Schulfilmveranstaltungen und die Arbeit in Kinder- und Jugendgruppen heraus, zum Beispiel „Das fliegende Klassenzimmer“ oder „Tinke. Kleines starkes Mädchen“.

Ein weiteres Anliegen des FWU ist es, Medien zur Erfüllung des pädagogischen Auftrags der Schulen bereit zu stellen und Materialien für Konfliktlösungssituationen anzubieten, zum Beispiel den Film „Mobbing unter Schülern – Methoden gegen Psychoterror“.

An wen richtet sich das FWU und wie unterscheidet sich das Angebot des FWU von dem kommerzieller Verlage?

Dr. Haass: Die Medien des FWU werden vorrangig für Schülerinnen und Schüler produziert, um die Lernprozesse in den einzelnen Unterrichtsfächern anschaulich und motivierend zu unterstützen. Das FWU nimmt den pädagogischen Auftrag der Länder in allen Facetten sehr ernst. Es stellt sich insbesondere der Aufgabe, innovative Medien zu entwickeln, die den Lernprozess unterstützen. Vorbild für die Medienkonzeption und -produktion der Verlage wurde zum Beispiel die „Didaktische FWU-DVD“ als „Komplettlösung“ für den Unterricht. Sie enthält nicht nur Filme, Filmmodule und Bilder, sondern auch einen Unterrichtsentwurf und Arbeitsblätter für den Unterricht. Diese Unterstützung der Lehrerinnen und Lehrer in ihrer täglichen Vorbereitungsarbeit ist uns sehr wichtig.

Zudem ist es dem FWU ein zentrales Anliegen, die pädagogischen Themen aufzugreifen, die helfen, in unserer Gesellschaft Verständnis zu schaffen für Menschen mit Behinderungen oder für Randgruppen (zum Beispiel die Videos „Partner auf vier Pfoten – der Blindenführhund“ oder „Willi will’s wissen: Was ist ohne Obdach los“, Koproduktion mit

dem Bayerischen Rundfunk). Darüber hinaus werden auch aktuelle Fragen der Ethik aufgegriffen, zum Beispiel in der DVD „Kinder philosophieren".

Kommerzielle Anbieter beschränken sich in der Regel auf wenige vom Umsatz her rentable Themen oder sind in Einzelfällen, die für den unerfahrenen Nutzer nur schwer auszumachen sind, weniger kritisch in der pädagogischen Eignung ihrer Medien.

Der Umgang mit Handy, Computer und Co. ist für Kinder und Jugendliche nicht immer einfach. Wie können Kinder und Jugendliche den Umgang mit den modernen Medien erlernen?

Dr. Haass: Wir bieten vielfach preisgekrönte Software zur Einführung in Handy und Internet. Den *Medienprofi mit Polly und Fred*, der aus dem *Kinderbrauser*, einer Einführung ins Internet, und dem *Handy-Kurs mit Polly und Fred*, besteht.

Kann man Ihre Software vor dem Kauf denn auch ansehen, z. B. im Buchhandel?

Dr. Haass: Man muss nicht in die nächste Buchhandlung, um FWU Medien anzusehen und zu bestellen.

Das geht viel einfacher: Man kann sich im Internet unter ***www.fwu.de*** zum Großteil unserer Produktionen so genannte Previews ansehen, das sind jeweils die ersten drei Minuten der FWU Medien, die einen ersten Eindruck vom Inhalt vermitteln und Lust auf mehr machen. Kostenlos sichten und ausleihen kann man sich nahezu alle Produktionen des FWU auch bei den kommunalen Medienzentren und Bildstellen. Eine Übersicht findet der Interessierte ebenfalls auf den Websites des FWU.

Für Lehrkräfte ist der Einsatz von Medien im Unterricht in didaktischer, methodischer und organisatorischer Hinsicht oft besonders aufwändig. Auch Begleitmaterial ist eher rar. Stellen Sie Hilfen für den Einsatz Ihrer Medien zur Verfügung?

Dr. Haass: Zu allen FWU Produktionen gibt es umfangreiches Begleitmaterial für die Hand des Lehrers. Diese mehrseitigen Broschüren liegen einerseits in zweifacher Ausführung den Medien bei und sind auch über die FWU Datenbank online zu beziehen. Darin findet der Lehrer sowohl inhaltliche als auch didaktische Arbeitshinweise, Verwendungstipps, Unterrichtsbeispiele, weiterführende Literatur- und Linktipps und vieles mehr. Insbesondere bei den didaktischen DVDs gibt es ein großes Plus an Informationen zum oben genannten Begleitmaterial.

Hier ein Beispiel: Auf der DVD „Raubtiere" findet der Lehrer 29 Filmsequenzen, 6 Grafiken, 16 Bilder, viele Arbeitsblätter, selbstverständlich mit Lösungen für die Lehrkraft. Außerdem gibt es Hinweise für die Verwendung im Unterricht, weitere Medien zum Thema und Literatur- und Linktipps.

Mit Hilfe der didaktischen FWU – DVD ist methodisch anspruchsvoller, mediengestützter Unterricht sehr einfach möglich. Denn auch wir wissen: Audiovisuelle Medien wirken nachhaltiger als jedes andere Schulmedium. Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte, ein Film hat mehr als 1000 Bilder und das FWU hat mehr als 1000 Filme.

Wie sieht Ihrer Meinung nach der Schülerarbeitsplatz in zwanzig Jahren aus? Wird die Maus Stift und Lineal ersetzt haben?

Dr. Haass: Zu unserer Vision gehört das Szenario, dass in zwanzig Jahren jeder Schülerarbeitsplatz vernetzt ist und alle Medien, die der Schüler für den Aufbau von Wissen, für die individuellen Lernfortschritte braucht, über den zentralen Schulserver abrufbar sind. Ob der Bildschirm das Papier und die Maus den Stift vollständig verdrängen wird, wagen wir zu bezweifeln. In der Geschichte war es bisher immer so, dass eine neue Kulturtechnik nie ganz die alte verdrängen konnte, sondern auf ihr aufgebaut oder sie ergänzt hat.

Medienerziehung praktisch: Bewerbung im Internet-Zeitalter

Am 26.04.2005 meldete die Zeitschrift Computerwoche: „Online-Bewerbungen gewinnen in Europa an Attraktivität". Ein europäischer Vergleich der Jobbörse *Stepstone* (***www.stepstone.de***), die Anfang 2005 1875 Personal-Manager befragte, ergab, dass 80 Prozent der Personalchefs in den Niederlanden und Italien elektronische Bewerbungen akzeptieren. Demgegenüber wünschen sich in Deutschland nur 58 Prozent Online-Bewerbungen. Einer Erhebung des Instituts für Arbeitsmarkt- und Berufsforschung (IAB, ***www.iab.de***) zufolge nutzen 34 Prozent der Unternehmen das Internet, um neue Mitarbeiter zu rekrutieren. Ein Hauptgrund für die verbreitete Skepsis gegenüber der Bewerbung per E-Mail ist die mangelnde Sorgfalt, mit der die Unterlagen erstellt werden. Dennoch setzt sich die moderne Variante gegenüber der klassischen Bewerbungsmappe allmählich durch.

So verlangt etwa die *Lufthansa* ausschließlich digitalisierte Bewerbungen, deren Vorteile auf der Hand liegen: Die Daten erscheinen schnell und direkt auf dem Bildschirm des Ansprechpartners, es entfallen Portokosten und die Verwaltung einer Vielzahl von Mappen. Allerdings geben auch 55 Prozent der Unternehmen an, dass Online-Be-

werbungen im Vergleich zur Print-Version qualitativ schlechter seien. Das gestehen sogar 41 Prozent der Bewerber ein. Woran liegt das nun?

Formsache Bewerbung

So mancher Bewerber macht es sich am Computer zu einfach: Anschreiben auf dem PC verfassen, Anlagen anfügen, den Button „E-Mail senden“ betätigen und schwupps - weg ist das virtuelle Schriftstück, das über die persönliche Zukunft entscheiden kann. Dabei werden oft grundlegende Regeln missachtet, die bei einer schriftlichen Bewerbung selbstverständlich wären.
Wer sich per Post bewirbt, hält sich an anerkannte Standards des geschäftlichen Briefverkehrs. Da der erste Eindruck beim potenziellen Arbeitgeber wichtig ist, gibt man sich Mühe mit Rechtschreibung und Zeichensetzung. Das sachgerechte Erscheinungsbild ist in den DIN-Normen 5008 und DIN 676 festgelegt: Demnach beginnt der Brief nach einer korrekten Adressangabe mit Ort und Datum sowie einer Betreff- bzw. Bezugszeile. Die Anrede lautet „Sehr geehrter Herr“ oder „Sehr geehrte Frau“, die direkte Anrede wird groß geschrieben, man formuliert sorgfältig und schließt „Mit freundlichen Grüßen“.
In der täglichen E-Mail-Korrespondenz verzichten viele aus Effizienzgründen auf Floskeln, Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinschreibung und Interpunktion. Auch Emoticons oder Abkürzungen werden ausgiebig verwendet. Ein vollständiger Absender mit dem realen Namen und Kontaktdaten wie der Telefonnummer fehlt häufig ganz. Da es keine DIN-Norm für E-Mails gibt, stellen sich dem Bewerber Fragen, auf die er häufig keine Antwort weiß: Tolerieren junge „Start-Ups“ einen bewusst lockeren Ton? Kann auf Höflichkeitsfloskeln verzichtet werden? Welche Form wird in einer etablierten Traditionsbank von einer E-Mail erwartet?

Hilfen bei der Online-Bewerbung

Manche Unternehmen setzen Online-Formulare ein, die der Bewerber auszufüllen hat. Dadurch ist eine bestimmte Form vorgegeben, die sicher stellt, dass keine wesentlichen Daten oder Bestandteile der Bewerbung fehlen. Außerdem können Unternehmen solche Formulare effizienter weiter bearbeiten. Generell ist zu empfehlen, sich in die Lage des Gegenübers zu versetzen. IT-Unternehmen reagieren eher positiv auf eine Online-Bewerbung als Banken, die traditionell konservativer eingestellt sind. Vor jeder Bewerbung sollten sich die Kandidaten genau über das Unternehmen informieren, bei dem sie mitarbeiten wollen. Häufig sind dem jeweiligen Internetauftritt oder der Stellen-

anzeige in der Tageszeitung Informationen über Art und Umfang der Bewerbungsunterlagen zu entnehmen. Wenn in der Anzeige eine E-Mail-Adresse angegeben ist, stehen die Chancen gut, dass auch eine Bewerbung via E-Mail akzeptiert wird. Über Form und Umfang der Online-Bewerbung geben viele Ratgeber im Internet Auskunft. Es lohnt sich, die oft kostenlosen Tipps sorgfältig zu studieren, bevor man sich an die Abfassung einer E-Mail macht, die über die berufliche Zukunft entscheiden kann.

Computer und Berufschancen

Schulabgänger, die sich für einen höherwertigen Arbeitsplatz bewerben, tun gut daran, ihre Kenntnisse und Fähigkeiten hervorzuheben. Oft wird vom Bewerber erwartet, dass er sich mit modernen Kommunikationsformen auskennt. Da ist es von Vorteil, bereits durch die Art der Bewerbung deutlich zu machen, dass man den formgerechten Umgang mit Computer und Internet beherrscht und auf diesem Gebiet nicht erst angelernt werden müsste. Wer bestimmte Regeln beherzigt, erhöht deshalb seine Chancen auf dem Arbeitsmarkt erheblich.

Zu diesen Regeln gehört unter anderem:

Tipps für die Online-Bewerbung

- ➜ Den Empfänger mit Namen anreden. Unpersönliche Massen-E-Mails werden bestimmt nicht bearbeitet.
- ➜ E-Mails sollten im „Nur-Text-Format“ gehalten werden.
- ➜ Unverlangte Datei-Anhänge (Attachements) sind zu vermeiden. Eventuell können formgerechte Schreiben (Bewerbung, Lebenslauf, Zeugnisse etc.) in gängigen Formaten oder als pdf-Dokument angehängt werden. Keine Makros oder exe-Dateien anhängen und vor dem Abschicken auf Viren prüfen!
- ➜ Eine vollständige Absender-Adresse im Text ist unverzichtbar. Unkonventionelle E-Mail-Adressen wie etwa die Fantasieadresse ***schnuckel@hotmail.com*** wirken unseriös.
- ➜ Eine aussagekräftige Betreffzeile wertet die E-Mail auf.
- ➜ Kurze, aber sorgfältige Formulierungen. Die Rechtschreibung ist zu beachten.
- ➜ Die Mail sollte mit einem Verbleib oder Dank wie „Ich gestatte mir, in den nächsten Tagen wieder auf Sie zuzukommen“ oder „In der Hoffnung auf eine gute Zusammenarbeit verbleibe ich mit freundlichen Grüßen“ abschließen.
- ➜ Höflichkeit ist Trumpf! Etablierte Unternehmen legen großen Wert auf

gepflegte Umgangsformen. Junge Unternehmen sind toleranter im Umgangston, jedoch sollte man nie in die Umgangssprache abrutschen.

➜ Vor dem Abschicken ist der Text auszudrucken und sorgfältig Korrektur zu lesen. So vermeidet man peinliche Formfehler und hat gleichzeitig einen Beleg für die abgeschickte Bewerbung.

Wenn diese Regeln beachtet werden, fehlt nur noch ein Quäntchen Glück und der berufliche Traum wird wahr.

Der Computer: Gehilfe der modernen Lehrkraft

Ingrid Rasch-Vogl

Frau Ingrid Rasch-Vogl unterrichtet am Ludwigsgymnasium Straubing Biologie und Chemie und setzt den Computer seit Jahren erfolgreich ein. Im folgenden Gespräch beschreibt sie, welche Rolle der Computer in ihrem Berufsalltag hat.

Frau Rasch-Vogl, wie haben die neuen Medien Ihre tägliche Arbeit als Lehrerin verändert?

Ich kann mir heute eigentlich kaum mehr vorstellen, ohne den Computer zu arbeiten. Viele Abläufe setzen den Einsatz elektronischer Medien voraus, sei es, dass ich Materialien im Internet recherchiere, Aufzeichnungen führe oder per Mail mit meinen Schülerinnen und Schülern in Kontakt trete. Unsere Schulbücher sind zwar gut, und die Wirkung eines „echten" Versuchs, gerade im naturwissenschaftlichen Unterricht, kann durch keine Simulation ersetzt werden. Aber die neuen Medien eröffnen vielfältige Möglichkeiten, die weit über das hinausgehen, was mit den traditionellen Arbeitsmitteln möglich war.

Meine tägliche Arbeit ist zwar jetzt mehr durch die Technik bestimmt, aber insgesamt wurde der Unterricht für die Schülerinnen und Schüler durch die Möglichkeiten, die diese Technik mit sich bringen, interessanter und abwechslungsreicher.

Welche Rolle spielt der Computer bei der Vorbereitung Ihres Unterrichts?

Ich benutze ein Textverarbeitungsprogramm zur Erstellung von Arbeitsblättern und Schulaufgaben. Mit einer digitalen Kamera bzw. Videokamera erstelle ich Bilder und Filme, die ich am Computer nachbearbeite und unter verschieden Aspekten im Unterricht einsetze (z. B. einen Film zur Hühnerhaltung…). Ferner gehe ich oft ins Internet, um

Unterrichtsmaterialien zu suchen, vor allem urheberrechtlich unbedenkliche Bilder.

In welchen methodischen Zusammenhängen setzen Sie den Computer bzw. das Internet in Ihrem Unterricht ein?

Es gibt spezielle Biologie- und Chemieprogramme der Schulbuchverlage und Bildstellen. Diese Programme bereichern den Unterricht und sorgen für methodischen Wechsel. Im naturwissenschaftlichen Unterricht können damit bestimmte Messergebnisse aufgenommen und ausgewertet werden, z. B. die so genannte Titrationskurve. Wissenschaftliche Versuche, die oft im Kleinen ablaufen, können über eine spezielle Webcam aufgenommen und groß projiziert werden. Zum Vorführen von Filmen benutze ich mittlerweile sehr häufig einen Computer anstelle eines Video- oder Filmprojektors. Neben Filmsequenzen enthalten solche DVDs auch noch weitere Arbeitsmaterialien, die sich gerade im Biologieunterricht sehr gut einsetzen lassen.

Außerdem erstelle ich selbst Computer-Präsentationen zur Veranschaulichung bestimmter Unterrichtsinhalte, zur Lernzielkontrolle und für den Hefteintrag. Auch bei Lernzirkeln lassen sich immer wieder einzelne Stationen mit Arbeit am Rechner realisieren.

Welche Erfahrungen haben Sie mit der Arbeit Ihrer Schülerinnen und Schüler beim Computereinsatz gemacht?

Schülerinnen und Schüler werden beim Abhalten ihrer Referate durch Präsentationsprogramme in sehr guter Weise unterstützt. Eine Präsentation ist auch als Bestandteil von Facharbeiten beliebt. Bilder und sogar kleine Animationen lassen sich auf diese Weise leicht in die eigene Arbeit integrieren.

Mit Hilfe des Internets können die Lernenden z. B. verschiedene Aspekte zum Thema „Amphibien“ erarbeiten. Der Computereinsatz im Unterricht erhöht die Motivation der Schüler aufmerksam zu sein und mit zu arbeiten. Im Computerraum ist jeder Schüler aktiv, mehr als im normalen Klassenzimmer oder Fachraum. Allerdings müssen feste Verhaltensregeln von den Schülern eingehalten werden. Die Arbeit mit dem Rechner erfordert einen neuen Unterrichtstil, zu dem jeder Lehrer auch erst seine persönlichen Erfahrungen sammeln muss, um einen reibungslosen und effektiven Unterricht durchführen zu können. Die Arbeit im Computerraum kann manchmal allerdings auch sehr nervend sein, wenn technische Defekte oder das Fehlverhalten von Schülern dazu führen, das „nichts mehr geht“.

Kommt der Computer auch in der Nachbereitung bzw. (Noten-)Verwaltung zum Einsatz?

Mit einem Tabellenkalkulationsprogramm habe ich eine Notenmappe für jede Klasse erstellt, die verschiedene Blätter enthält. In einem Blatt trage ich die Noten des Schülers ein, das zweite Blatt wird den Schul-

aufgaben beigelegt und auf dem dritten Blatt trage ich zur Errechnung der Note während der Korrektur die Bewertungseinheiten ein. Durch die Tabellenkalkulation erspare ich mir viel Rechenarbeit und Listen und Ausdrucke für die Schüler sehen professionell aus. Die Notenverteilung dargestellt als Diagramm, der Bewertungsschlüssel und auch die Musterlösung der Schulaufgabe projiziere ich bei Herausgabe der Schulaufgabe über Laptop und Beamer.

Fortbildung leicht gemacht durch E-Learning

Gibt es noch weitere berufliche Einsatzmöglichkeiten für neue Medien?

In den letzten zwei Jahren habe ich schon mehrmals an E-Learning-Kursen teilgenommen. Ich besuchte Kurse zum Thema Multimedia, die mir gerade bei der Betreuung von Projektgruppen eine große Hilfe waren. Die Kommunikation mit dem Tutor und den Teilnehmern der Veranstaltung erfolgte über ein Mikrofon. Den großen Vorteil bei dieser Art von Fortbildung sehe ich darin, dass man daran in den Abendstunden zu Hause teilnehmen kann und dadurch Zeit und Reisekosten spart. Außerdem lernt man sehr nette Kollegen kennen und erfährt über sie, wie bestimmte Dinge an anderen Schulen, in anderen (Bundes-)Ländern gehandhabt werden.

Meine Schülerinnen und Schüler leite ich dazu an, an verschiedenen Wettbewerben teilzunehmen, zum Beispiel an *Join Multimedia* der Firma Siemens oder dem alljährlichen *crossmedia*-Wettbewerb. In beiden Veranstaltungen müssen die Kinder ausgefeilte Computerpräsentationen zu einem bestimmten Thema abliefern.

Am letzten Elternabend habe ich meine Klasse mit Hilfe einer digitalen Präsentation vorgestellt. Für die Vorbereitung der Wanderwoche konnte ich ebenfalls eine solche Präsentation verwenden, die im letzten Jahr von den Schülerinnen und Schülern in der Jugendherberge im Bayerischen Wald erstellt wurde. Digitale Bilder von den Kindern bei ihren Wanderungen im Wald und eine selbst erstellte „Wanderwochenzeitung“ konnten den Eltern zeigen, was in diesen Tagen gemacht wird.

Spart der Computer Zeit?

Glauben Sie, dass der Einsatz des Computers Ihre alltägliche Arbeit erleichtert?

Ein wichtiger Aspekt für mich ist der Zeitfaktor. Der Computer verführt einen dazu, schon zur Verfügung stehende Unterrichtsvorbereitungen zu erneuern oder gänzlich neu zu erstellen. Das kostet viel mehr Zeit als die bisherige Anfertigung auf Papier. Aber bevor man mit dem Computer arbeiten kann, muss man sich in den Umgang mit dem Computer und mit entsprechenden Programmen in der Regel selbstständig einarbeiten, was ebenfalls sehr zeitraubend ist. Außerdem kann einen dieses Arbeitsmittel häufig durch Fehlermeldungen ziemlich irritieren. Von Erleichterung kann man also nicht unbedingt sprechen, vielleicht mit Ausnahme bei der Beschaffung von Unterrichtsmaterial via Inter-

net oder durch die Möglichkeit, beruflichen Schriftverkehr per E-Mail zu erledigen. Man muss einfach auch selber Freude daran haben mit diesem Arbeitsmittel umzugehen und sich selbst erst einmal einzuarbeiten.

Ob man sich einen Computer als Arbeitsmittel für die Unterrichtsvorbereitung zu Hause anschafft, ist auch eine Kostenfrage. Neben der Anschaffung eines Computers – ich habe bereits meinen dritten –, weiterer Hardwaregeräte wie Drucker, Scanner, digitale (Video-)Kamera und entsprechender Software entstehen auch ständig laufende Kosten durch den Verbrauch von Papier, Druckertinte, Onlinekosten etc... Diese Kosten für Arbeitsmittel und die Ausstattung des häuslichen Arbeitsplatzes muss die Lehrkraft von ihrem eigenen Geld bezahlen. Demgegenüber bekommt jede Sekretärin die benötigten Arbeitsmittel von ihrem Arbeitgeber gestellt.

Vielen Dank für das Gespräch!

Recht im Medienzeitalter

An Hand praxisbezogener Beispiele wird die juristische Seite einiger Situationen hinterfragt, die im Schulalltag häufig kommen. Dabei wird deutlich, dass eine verbreitete, landläufige Meinung nicht immer mit der rechtlichen Realität übereinstimmt. Der Ratgeber soll helfen, eigene Fehler zu vermeiden und die Rechte aller zu wahren.

Tipps für Lehrkräfte, Wissenswertes für Eltern: Urheber- und Medienrecht in der Schulpraxis

Film im Unterricht

Mit der Klasse ins Kino?

„Kann ich als Realschullehrerin mit Schülerinnen und Schülern der sechsten Jahrgangsstufe den Film „Independence Day“ in einem örtlichen Kino besuchen?“

Jedes Vorhaben außerhalb der Schule bedarf der Genehmigung durch den Schulleiter. In diesem Fall ist zusätzlich die so genannte „FSK-Freigabe“ von Bedeutung. Sie ist bindendes Recht für alle Lehrkräfte (auch für den Schulleiter). Der genannte Film ist ab 12 Jahren freigegeben, d.h. alle Schülerinnen und Schüler müssen das 12. Lebensjahr vollendet haben. Ein schulischer Kinobesuch dient u.a. der Steigerung der Medienkompetenz. Dies bedeutet eine intensive Vorbereitung und Nachbereitung. In vielen Filmkritiken wird das Verstehen der Filmsprache dieses Films mit der Einstufung ab 16 Jahren angegeben. Aus diesem Grund sollte jedes derartige Vorhaben sehr genau überlegt und durchdacht werden. Beratung erhalten Sie durch den für Sie zuständigen Medienpädagogisch-informationstechnischen Berater (***www.mib-bayern.de***).

Nachrichten im Unterricht

„Als Englischlehrer will ich meinen Schülerinnen und Schülern auch fremdsprachige Nachrichten zeigen. Darf ich eine aufgezeichnete Nachrichtensendung des amerikanischen Senders „CNN“ im Unterricht einsetzen?“

Im Urheberrecht werden Nachrichtensendungen für den Unterrichtseinsatz zugelassen. Es wird nicht zwischen deutschen oder anderssprachigen, in Deutschland legal verbreiteten Nachrichtensendungen unterschieden. Ein Unterrichtseinsatz ist also in diesem Fall zulässig. Dasselbe gilt übrigens auch für historische Nachrichten, wie z. B. „Die Tagesschau vor 25 Jahren“.

Schulfunk und Schulfersehen

„Kann ich eine Schulfunk- oder Schulfernsehsendung des WDR im Unterricht an einer bayerischen Schule einsetzen?“

Im Urheberrecht werden Schulfunk- und Schulfernsehsendungen für den Unterrichtseinsatz zugelassen. Eine Festlegung auf einen bestimmten Sender gibt es dabei nicht. Somit ist ein Unterrichtseinsatz grundsätzlich zulässig. Wenn die Sendung im folgenden Schuljahr nicht wiederholt wird, ist sie allerdings am Ende dieses Schuljahres zu löschen. Die Schulleitung ist verpflichtet, das Aufnahme- und das Löschdatum nachzuweisen. Anzumerken ist, dass die Rundfunk- und Fernsehanstalten ihre Sendungen zumeist systematisch wiederholen.

Augezeichneter Spielfilm im Unterricht?

„Darf ich einen Spielfilm im Fernsehen auf Videokassette aufzeichnen und im Rahmen des Unterrichts, z. B. zur Erfüllung des fachübergreifenden Ziels „Medienerziehung“, einsetzen?“

Dies ist urheberrechtlich unzulässig. Das Fernsehen hat nur das Senderecht eines Spielfilms erworben, Sie dürfen deshalb nur eine private Kopie des Spielfilms anfertigen. Bei den kommunalen Medienzentren, den kirchlichen Medienzentralen und dem Landesmediendienste e.V. gibt es jedoch zahlreiche rechtlich unbedenkliche Filme für den Gebrauch an Schulen.

Kontakt zu Ihrem Medienzentrum finden Sie auf der Internetseite des FWU (***www.fwu.de*** „Links/Medienzentren“)

Naturkatastrophe im Unterricht?

„Darf ich einen Fernsehbericht über eine aktuelle Naturkatastrophe im Fernsehen aufzeichnen und im Geografieunterricht einsetzen?“

Solange diese Katastrophe in der aktuellen Berichterstattung der Medien eine Rolle spielt und der Fernsehbericht in einer Nachrichten- oder tagesaktuellen Sondersendung gezeigt wird, ist die Aufnahme und Verwendung zulässig. Nicht ohne Genehmigung des Urhebers zulässig ist die Aufnahme und Verwendung von Berichten, die einen über die bloße Information über das Tagesgeschehen hinausgehenden Charakter haben, wie z.B. in populärwissenschaftlichen Magazinsendungen

Indizierte Filme?

„Darf ein Leistungskurs Latein im Unterricht den Film „Caligula“ anschauen?“

Da der Film durch die Staatsanwaltschaft beschlagnahmt ist, erübrigt sich jede weitere juristische Vertiefung. Indizierte und beschlagnahmte Filme sind generell im Unterricht verboten. Eine jeweils aktuelle Liste wird im JMS-Report (Jugend-Medien-Schutz-Report, Postfach 7312, 53073 Bonn, Internet: ***www.jugendschutz.net***) alle zwei Monate veröffentlicht. Weitere Anfragen können auch an die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gerichtet werden
(Adresse: ***www.bundespruefstelle.de***).

Schule und Homepage

Persönliche Angaben auf der Schulhomepage

„Darf ich personenbezogene Daten der Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrkräfte und des sonstigen Schulpersonals auf der Schulhomepage angeben (z. B. Adresse)?“

Bei Veröffentlichungen der Schule (beispielsweise in Form einer Homepage im Internet) ist zu beachten, dass in Hinblick auf die enge lokale Begrenzung des Aufgaben- und Wirkungsbereichs von Schulen das Persönlichkeitsrecht der Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrkräften und des sonstigen Schulpersonals Vorrang vor dem Informationsinteresse einer breiteren Öffentlichkeit hat. Vor der Einstellung personenbezogener Daten ins Internet ist daher die Einwilligung der Betroffenen einzuholen (bei minderjährigen Schülern die Einwilligung der Erziehungsberechtigten). Die Einholung der Einwilligung hat so zu erfolgen, dass sich die Betroffenen nicht einem „Gruppendruck“ ausgesetzt fühlen. Keine Einwilligung ist erforderlich bei schulischen Kontaktinformationen für Personen, welche die Schule nach außen vertreten, etwa dem Schulleiter oder dem Schulpsychologen..

Fotos auf der Schulhomepage

„Darf ich Fotos von Schülerinnen, Schülern und Lehrkräften auf die Schulhomepage stellen?“

Auf der Schulhomepage veröffentlichte Fotos sind nach Ansicht des Landesbeauftragten für den Datenschutz als Datenübermittlung an Dritte einzuordnen, die nur aufgrund der Einwilligung der Betroffenen (also bei minderjährigen Schülern wieder die Einwilligung der Erziehungsberechtigten) zulässig ist; dies gilt auch dann, wenn den Fotos keine Namensangaben zu den abgebildeten Personen beigefügt sind. Sind die Personen fotografisches „Beiwerk“ oder handelt es sich um eine Menschenansammlung, in der sich die abgebildeten Personen nicht aus der Masse hervorheben, ist keine Einwilligung erforderlich.

Sie sollten allerdings bedenken, dass zum Schutz von Kindern und Jugendlichen persönliche Angaben grundsätzlich mit größter Zurückhaltung behandelt werden müssen. Es sollte daher jede Möglichkeit vermieden werden, dass Fremde z. B. von einem Foto aus Rückschlüsse auf die Adresse des Abgebildeten ziehen können. Es sei angemerkt, dass Datenschützer des Bundes und der Länder oft vor der unachtsamen Preisgabe persönlicher Daten warnen, die Datensammlern das Geschäft leicht machen.

Inhalte einer Schulhomepage

„Wer ist für die Inhalte einer Schulhomepage und der auf dem Schulserver gespeicherten Schülerhomepages strafrechtlich verantwortlich?“

Strafrechtlich verantwortlich sind in erster Linie die Personen, die die Inhalte produzieren. Die Schulleitung hat hinsichtlich der Schulhomepage allerdings Kontrollpflichten, die aber teilweise auf andere

Lehrkräfte übertragen werden können. Auch in Eigenverantwortung hergestellte Schülerhomepages, soweit sie auf dem Schulserver eingestellt werden, sollten von der Schulleitung oder den beauftragten Lehrkräften auf Verstöße gegen urheberrechtliche oder sonstige Vorschriften geprüft werden.

Texte und Bilder

Arbeitsblätter und Programme aus dem Internet

„Darf ich einen Artikel aus einer Fachzeitschrift kopieren und in ein Arbeitsblatt für den Gebrauch im Unterricht einfügen?“
Das ist urheberrechtlich zulässig, wenn die Quelle angegeben ist.

„Darf ich ein Arbeitsblatt aus dem Internet herunter laden, vervielfältigen und im Unterricht einsetzen?“
Das ist zulässig, wenn die Quelle angegeben wird und die Vervielfältigung ausdrücklich genehmigt ist. Zu bedenken ist, dass bereits die Veröffentlichung im Internet gegen das Urheberrecht verstoßen kann. Unwissenheit wird in solchen Fällen nicht als Entschuldigung anerkannt.

„Ich habe im Internet ein interessantes Übungsprogramm entdeckt. Darf ich das Programm herunter laden und im Unterricht verwenden?“
Das ist zulässig, wenn es sich um „Freeware“, also kostenlos zur Verfügung gestellte Software handelt und deren Nutzung ausdrücklich erlaubt wird.

Texte für Klassen ins Internet stellen

„Als Deutschlehrer will ich meinen Schülerinnen und Schülern zusätzliche Übungen auf meiner Homepage bereit stellen. Darf ich dazu ein Gedicht von Erich Kästner auf der Homepage veröffentlichen, damit meine Schüler am Nachmittag eine Analyse dazu anfertigen können?“
Die Verwendung ist nur zulässig, wenn sie sich in einem passwortgeschützten, nur für einen abgegrenzten Kreis von Schülerinnen und Schülern zugänglichen Bereich oder im Intranet der Schule abspielt. Wird sie in einem frei zugänglichen Bereich eingestellt, handelt es sich um eine nicht lizenzierte Veröffentlichung. Die Urheberrechte bleiben bis 70 Jahre nach dem Tod des Autors bei den Erben (bei Erich Kästner also bis 2024). Ein Gedicht von Johann Wolfgang von Goethe dürfte also auf der Homepage einer Lehrkraft abgebildet werden.

„Für die Vorbereitung der nächsten Spanischklausur habe ich Übungen auf der Grundlage des verwendeten Lehrbuchs angefertigt. Dabei erscheinen natürlich einige Namen von Lehrbuchfiguren und der verwendete Wortschatz. Kann ich diese Übungen für meine Schülerinnen und Schüler ins Internet stellen?“
Die Verwendung ist nur zulässig, wenn sie sich in einem passwortgeschützten, nur für einen abgegrenzten Kreis von Schülern zugänglichen Bereich oder im Intranet der Schule abspielt. Wird sie in einem

frei zugänglichen Bereich eingestellt, handelt es sich um eine nicht lizenzierte Veröffentlichung.

Gestaltung eigener Unterrichtsmaterialen

„Darf ich Fotos, Texte und Grafiken aus einer gekauften CD-ROM oder DVD in eigene Unterrichtsmaterialien einbauen?"

Das ist erlaubt, wenn das Programm auf dem Datenträger über eine Kopierfunktion verfügt und die Verwendung der Materialien nicht ausdrücklich untersagt ist. Die Verwendung ist unzulässig, wenn ein Kopierschutz umgangen werden müsste.

Im Bildungsbereich unbedenkliche Medien:

- alle selbst erstellten Medien, die keine fremden Anteile (Fotos, Texte etc.) enthalten
- alle gekauften Medien, wenn sie das Recht der öffentlichen Vorführung beinhalten (Vorsicht: Vom Handel vertriebene Videos und DVDs sind zumeist nur für die private Nutzung freigegeben.)
- alle FWU-Medien mit entsprechender Schullizenz
- Schulfunk- und Schulfernsehsendungen, deren zeitliche Befristung nicht abgelaufen ist. (Aufzeichnungen müssen am Ende des auf die Ausstrahlung folgenden Schuljahres gelöscht werden. Oft erfolgt jedoch in dieser Zeit eine erneute Ausstrahlung.)
- Fernsehsendungen zu aktuellen tagespolitischen Fragen

Weitere Auskünfte erteilen die kommunalen Medienzentren (Liste unter ***www.fwu.de***, „Links/Medienzentren")

Internet in der Schule

Zugang zum Internet

„Welche Verantwortung hat die Schule, wenn Schülerinnen und Schüler außerhalb der Unterrichtszeit Zugang zum Internet haben? (Bsp.: Schülerinnen und Schüler können während der Freistunden in der Schulbibliothek auf das Internet zugreifen)"

Wenn die Schule den Schülerinnen und Schülern Computer mit Internetzugang für die Benutzung in der unterrichtsfreien Zeit zur Verfügung stellt, besteht Aufsichtspflicht. Die Schulleitung ist für eine funktionierende Organisation der Aufsicht verantwortlich.

Zu bedenken ist in diesem Zusammenhang, dass der Schulleiter generell dazu verpflichtet ist, Schülerinnen und Schüler vor verbotenen Inhalten zu schützen. Sind diese frei zugänglich, besteht ein Straftatbestand. Für ausreichende technische Vorkehrungen und eine ausreichende Aufsicht ist daher zu sorgen.

„Welche Verantwortung hat eine Lehrkraft, wenn Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Unterrichts das Internet nutzen?“

Die Lehrkraft muss aufgrund der ihr obliegenden Aufsichtspflicht die Schülerinnen und Schüler bei der Nutzung des Internets im Rahmen des Unterrichts beaufsichtigen. Wie intensiv diese Kontrolle durchzuführen ist, hängt vom Alter und Verhalten der Schülerinnen und Schüler ab.

Aufsichtspflicht

„Wer trägt innerhalb der Schule die Aufsichtspflicht für die Internetnutzung durch die Schülerinnen und Schüler?“

Die Aufsicht über das Geschehen innerhalb der Schule ist grundsätzlich Pflicht der Schulleitung. Diese kann solche Aufsichtsaufgaben aber an Lehrkräfte oder Außenstehende (z. B. Eltern) übertragen. Im Rahmen des Interneteinsatzes in Unterrichtseinheiten obliegt die Aufsicht den Fach- bzw. Klassenlehrkräften.

Möglichkeiten der Aufsicht

„Welche Möglichkeiten habe ich als Lehrkraft, die Internetaktivitäten meiner Schülerinnen und Schüler im Unterricht zu überwachen?“

Während des Unterrichts muss die Lehrkraft die Internetaktivitäten der Schülerinnen und Schüler laufend überprüfen. Der Umfang der Kontrollen ist von unterschiedlichen Faktoren abhängig. Technische Schutzmaßnahmen, wie z. B. Überwachungsprogramme oder Filtersysteme, können eine persönliche Kontrolle grundsätzlich nicht ersetzen, sondern nur ergänzen.

Kontrolle von Schüler PCs

„Darf ich als Lehrkraft nach der Nutzung des Internets im Unterricht die Schüler-Computer auf unzulässigerweise gespeicherte Inhalte kontrollieren?“

Die Aufsichtspflicht der Schule umfasst neben der Kontrolle der das Internet nutzenden Schülerinnen und Schüler auch die Berücksichtigung der Interessen nachfolgender Nutzerinnen und Nutzer. Um zu verhindern, dass diese mit abgerufenen und/oder gespeicherten rechtswidrigen oder problematischen Inhalten konfrontiert werden, müssen unzulässigerweise gespeicherte Daten regelmäßig entfernt werden. Diese Form der Aufsicht muss nicht persönlich erfolgen, sondern kann weitgehend auf technische Systeme verlagert werden, die den Originalzustand des Computers automatisch wiederherstellen.

Kein Filtersystem kann die aktive Aufsicht der Lehrkraft ersetzen. Allerdings muss die Schulleitung dafür sorgen, dass verbotene Inhalte den

Schülerinnen und Schülern nicht zugänglich gemacht werden. Auskünfte über effektive Systeme geben die Medienpädagogisch-informationstechnischen Beratungslehrkräfte (***www.mib-bayern.de***) und die kommunalen Medienzentren (Adressen ***www.fwu.de***, „Links“).

Werbung

Im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht wird Werbung regelmäßig thematisiert. Es können nur schwer generelle Aussagen zur rechtlichen Unbedenklichkeit der Verwendung von Werbetexten, -anzeigen, -liedern, -grafiken, Logos oder -filmen gemacht werden. Daher empfiehlt es sich, sicherheitshalber beim Anbieter nachzufragen, ob eine Vorführung, Besprechung und Analyse von vollständigen Werbefilmen und –liedern im Unterricht möglich ist.

Da bei Titeln, Werbesprüchen, Logos und Spots häufig nur für Einzelfälle Aussagen getroffen werden können, sollte man sicherheitshalber von folgender Annahme ausgehen: Jedes Werk, das einen gewissen gestalterischen Anspruch aufweist, Einfallsreichtum und eine gute Idee voraussetzt, ist geschützt.

Urheberrechtsprobleme aus der Sicht eines Journalisten

Gerd Niedermayer ist Redakteur im Bereich „Bildung“ des Bayerischen Fernsehens. Im Gespräch veranschaulicht er die Bedeutung des Urheberrechts aus der Sicht des Journalisten.

Gerd Niedermayer

Mit welchen rechtlichen Problemen sind Sie beim Herstellen einer Sendung des Schulfernsehens konfrontiert?

In jeder Sendung benötigen wir Bilder. Diese sind entweder „Eigendreh“, also selbst hergestelltes Material, Archivmaterial oder Fremdmaterial. In jedem Fall müssen zunächst einmal Rechte abgeklärt werden. So benötigen wir beispielsweise bei eigenen Drehaufnahmen praktisch immer Drehgenehmigungen – sogar wenn wir „nur“ in der Fußgängerzone filmen, müssen wir bei der Stadt München eine Genehmigung erwerben. Je nach Art und Dauer können Drehgenehmigungen schon einmal mehrere hundert Euro kosten. Bei Fremd- und Archivmaterial müssen natürlich ebenfalls Rechte abgeklärt werden. So muss man etwa darauf achten, dass Bilder nicht aus Zusammenhängen gerissen werden. Ein Wiesn-Besucher, der anlässlich der Eröffnung des Oktober-Festes mit einer Mass Bier in der Hand gefilmt wurde, will nicht später wieder in einer Reportage über Alkoholismus auftauchen. Solche möglichen Schwierigkeiten muss ein Redakteur im Vorfeld bedenken und abklären.

Wie geht man als Redakteur einer öffentlich-rechtlichen Anstalt vor, um rechtlich einwandfreie Sendungen zu produzieren?

Der Redakteur sorgt dafür, dass alle rechtlichen Fragen einer Produktion abgeklärt werden und verhandelt auch über Kosten für Lizenzen und Honorare. Die Honorar- und Lizenzabteilung des BR kümmert sich anschließend um vertragliche Fragen. Die Autoren erstellen bei der Produktion eine „Schnittliste“ und eine GEMA-Liste. Auf der GEMA-Liste sind alle Musikstücke genau mit Dauer und Titel vermerkt, die Schnittliste beschreibt die Herkunft der Bilder. Bei der Herstellung späterer Sendungen sind uns diese Schnittlisten oft sehr wichtig, da man sehr schnell erfassen kann, welche Rechte man bei der Verwendung eines Bildes einholen muss.

Gibt es Fälle, in denen rechtliche Probleme dazu führen, dass Sie Material nicht verwenden können oder eine Sendung gar nicht herstellen können?

Besonders knifflig ist oft das Drehen mit Kindern. Wenn Kinder unter 14 Jahren in inszenierten Szenen gefilmt werden sollen, benötigen wir eine Genehmigung der Erziehungsberechtigten, der Schule, eines Arztes und des Jugendamtes. Die maximale Drehzeit mit Kindern beträgt in der Regel drei Stunden. In einem Fall haben wir für eine Grundschulsendung junge Schauspielschüler als Darsteller den Kindern vorgezogen, weil all diese Beschränkungen zu große Hürden und Kosten bedeutet haben. So mussten wir das für den ganzen Tag bestellte Drehteam nicht nach drei Stunden wieder nach Hause schicken… Besonders brisant sind rechtliche Probleme vor allem auch bei der aktuellen Berichterstattung, wo alles unter Zeitdruck abgeklärt werden muss.

Manche Menschen können nicht verstehen, dass auch der Diebstahl von geistigem Eigentum ein schweres Vergehen ist. Könnten Sie an einem Beispiel darstellen, weshalb ein Journalist diesbezüglich durchaus anderer Meinung sein kann?

Für einen Film über Pottwale segelt ein Kameramann nicht selten lange auf dem Meer herum und hofft, dass der Wal endlich vor seiner Linse erscheint. Er nimmt Kosten, Risiken und Mühen auf sich, um den Film herzustellen und später die Senderechte an Fernsehanstalten zu verkaufen. Hat dieser Kameramann denn kein Recht auf eine Entlohnung? Schon vermeintlich kleine Produktionen kosten oft genauso viel wie ein Kleinwagen. Würden Sie ein schönes Auto auch einfach mitnehmen ohne zu bezahlen? Nur weil das Kopieren von Bildern im Internet oder die Aufnahme von Fernsehfilmen im heimischen Wohnzimmer einfacher ist als der Diebstahl eines Autos, wird dennoch ein Mensch dabei bestohlen. Geistiger Diebstahl ist kein Kavaliersdelikt.

Lehrkräfte sind manchmal der Meinung, dass das Urheberrecht sie zu stark in ihrem pädagogischen Wirken einschränkt. Was würden Sie beispielsweise einer Lehrkraft entgegenhalten, die sich einen harmlosen Tierfilm aus dem Programm des Bayerischen Rundfunks aufnimmt, um sie am nächsten Tag im Biologieunterricht seiner Klasse als Anschauungsmaterial vorzuführen?

Das Urheberrecht schützt den Schöpfer einer geistigen Leistung. Für die Produktion eines Tierfilms werden Kosten und Mühen in Kauf genommen: Der Bayerische Rundfunk kann auch nicht einfach gelungene Bilder des tasmanischen Teufels aus dem australischen Fernsehen übernehmen, weil diese den bayerischen Zuschauern gefallen würden. Der australische Kameramann hat ein Recht auf ein Honorar, das die Rundfunkanstalt mit dem Erwerb der Senderechte entrichtet.

Jeder Mensch, der die Leistung eines anderen nützt ohne zu zahlen, nützt ihn aus. Gleiches gilt für Musik und Texte, die oft gedankenlos aus dem Internet, aus Zeitschriften und Büchern kopiert und weiterverbreitet werden. Die Bildung ist hier nur eine vermeintlich hehre Rechtfertigung. Raubkopien und sonstiger geistiger Diebstahl gefährden ganze Berufsstände. Keine Lehrkraft käme doch auf die Idee, im Büchergeschäft 30 Exemplare zu stehlen, nur weil sie als Klassenlektüre benötigt werden. Für den Macher eines Tierfilms fällt aber das Kopieren und Vorführen seines Werkes absolut in dieselbe Kategorie wie dieser Diebstahl.

Darum empfehle ich allen Lehrkräften, auf das Schulfernsehen und den Schulfunk der öffentlich-rechtlichen Sender zurückzugreifen, das rechtlich einwandfreie Produkte bietet, die für den Einsatz in der Schule hergestellt werden!

Vielen Dank für das Interview!

Wissenswert

Wussten Sie,

…dass im Fernseharchiv des Bayerischen Rundfunks 700.000 Bild- und Tonträger aus 50 Jahren Rundfunkgeschichte aufbewahrt werden? Das sind 110.000 Stunden Sendungen. Eine Datenbank enthält 500.000 Datensätze mit umfangreichen Sequenzbeschreibungen und weiteren Angaben. 15 wissenschaftlich ausgebildete Dokumentare verwalten das Archiv und ermöglichen die 120.000 Ausleihvorgänge pro Jahr.

Sicherheit im Netz: Was jede Lehrkraft dazu wissen sollte

Das Internet ist heute fester Bestandteil des Schullebens und bietet bei der Informationssuche, der Darstellung von Information und der Medienerziehung faszinierende Möglichkeiten. Jeder Lehrer muss daher heute ein Grundwissen über Vorkehrungen und Verhaltensweisen besitzen, mit denen Schüler zu einem erfolgreichen Gebrauch des „World Wide Web“ angeleitet werden können.

Schutz vor problematischen Inhalten ist nicht umfassend möglich

Kinder- und jugendgefährdende Inhalte wie Aufrufe zu Gewalt und kriminellen Handlungen, anstößige, z. T. menschenverachtende Angebote oder Gewalt verherrlichende Darstellungen sind prinzipiell für jeden Internetnutzer einsehbar. Filtersysteme sind an zahlreichen Schulen installiert und enthalten u. a. Listen von Seiten, die die Schüler nicht aufrufen können. Andere Schutzmaßnahmen, wie etwa staatliche Regulierungen, Hotlines von Polizei und Jugendschutzorganisationen zur Meldung strafbarer Inhalte sowie Maßnahmen des Kinder- und Jugendschutzes können gefährliche Inhalte blockieren. Technische Vorkehrungen bieten jedoch nie einen umfassenden Schutz und ersetzen nicht die intensive Beratung der Schüler und ihre Aufsicht durch die Lehrkräfte.

Neue Kommunikationsformen bergen Gefahren

In Gesprächsforen und Chats kommt es immer wieder zu verbalen Aggressionen von Kindern und Jugendlichen durch Menschen mit zweifelhaften Absichten. Vor allem in von Minderjährigen besuchten Chats erschleichen sie sich mit falscher Identität das Vertrauen von Kindern.

Literaturhinweis

Chats und Gesprächsforen erfreuen sich bei Schülern großer Beliebtheit. Selbst wenn sie in der Schule abgesehen von Ausnahmen tabu sind, kann doch von einer starken Bindung an solche Seiten in der Freizeit ausgegangen werden. Schülerinnen und Schüler sollten also wissen, wie sie sich in solchen Gesprächsformen verhalten müssen, um nicht Risiken einzugehen. Das Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen hat einen Ratgeber herausgegeben, der wichtige Hinweise zu Datenschutz und Gesprächsverhalten gibt. Adresse: ***www.stmas.bayern.de/familie/kinderschutz/chatten.htm****, (Broschüre als pdf-Dokument verfügbar)*

Datenaustausch im Netz ist riskant

Der Austausch von Musik, Filmen und Software im Internet ist bei Jugendlichen sehr beliebt. Beim Austausch von Daten muss unbedingt auf die Seriosität des Tauschpartners und rechtliche Unbedenklichkeit geachtet werden. Das Herunterladen von Programmen und Dateien birgt stets das Risiko, den Rechner mit gefährlichen Viren oder so genannten „Dialern“ (Programmen, die teilweise unbemerkt eine teure Telefonverbindung aufbauen) zu „verseuchen“. Auch ist der Tausch von Musik und Filmmaterial oft illegal: Schülerinnen und Schüler sollten auf rechtliche Konsequenzen bei Verstößen gegen das Urheberrecht hingewiesen werden werden. Zudem sollte auch ein Lehrer über Grundfunktionen von technischen Schutzvorkehrungen (z. B. Virenschutzprogramm, „Fire Wall“) Bescheid wissen; die Systembetreuer geben dazu gerne Auskunft, da ihnen ein kompetenter Umgang mit den Computeranlagen zumeist viel Arbeit erspart.

Medienbildung muss zur „vierten Kulturtechnik“ werden

Der wichtigste Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Gefahren im Netz besteht darin, sie zum kompetenten und verantwortungsbewussten Umgang mit dem Internet anzuleiten.

- Sprechen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern offen über die Gefahren, die im Netz lauern und über mögliche Risiken von Aktivitäten im Internet. Umfassender Schutz der Kinder ist unmöglich, sie sollten daher wissen, welche Gefahren im Internet lauern.
- Stellen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern verbindliche Regeln für das Verhalten im Internet auf und verdeutlichen Sie deren Notwendigkeit. Solche Regelkataloge werden im Internet auch „Netikette“ genannt; Beispiele findet man an zahlreichen Orten. Fördern Sie die Eigenverantwortung und Selbstkontrolle der Kinder und Jugendlichen!
- Zeigen Sie altersgerechte Internetseiten und Suchmaschinen, die speziell für Schülerinnen und Schüler und ihre Bedürfnisse gemacht sind und speichern Sie diese nach Rücksprache mit dem Systembetreuer der Schule im verwendeten Internetbrowser ab.
- Holen Sie Erkundigungen ein über Internetseiten, die von den Kindern und Jugendlichen besucht werden dürfen bzw. solche, die für die Schülerinnen und Schüler aufgrund jugendgefährdender Inhalte gesperrt sind. Thematisieren Sie die Probleme von gefährlichen Seiten: Sie müssen davon ausgehen, dass Jugendliche außerhalb der Schule mit den Inhalten konfrontiert werden. Eine ästhetische und ethische Erziehung kann Schülerinnen und Schülern helfen, adäquate Verhaltensstrategien für den Fall der Konfrontation mit problematischen Seiten zu entwickeln. Machen Sie das Internet deshalb immer wieder zum Unterrichtsgegen-

stand und unterstützen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler dabei, seriöse von gefährlichen oder fragwürdigen Inhalten zu unterscheiden. Informationen und Beratung dazu erhalten Sie durch die Medienpädagogisch-informationstechnischen Berater (MIB) in Bayern (***www.mib-bayern.de***)

➜ Stehen Sie Ihren Schülern als Ansprechpartner zur Verfügung, wenn Fragen, Ängste und Probleme rund um das Internet auftauchen. Bei Verstößen gegen das Jugendmedienschutzgesetz wenden Sie sich z. B. an die Kontaktadresse der Polizei unter ***www.polizei.bayern.de/ppmuc/schutz/index.htm*** oder an ***www.jugendschutz.net***.

Hilfe für Eltern beim Programm Elterntalk der Aktion Jugendschutz e.V.

➜ Sensibilisieren Sie in Gesprächen mit den Erziehungsberechtigten auch diese für Themen des Jugendmedienschutzes. Eltern kann u.a. die Initiative **„Elterntalk“** der Aktion Jugendschutz e.V. empfohlen werden. Im Internet findet man unter der Adresse ***www.elterntalk.net*** weitere Informationen.

Computernutzung in der Schule

➜ Schaffen Sie eine übersichtliche Sitzordnung im Computerraum. Platzieren Sie die Monitore so, dass sie offen einsehbar sind (z. B. im Kreis) oder verwenden Sie bei frontaler Anordnung der Geräte Netzüberwachungsprogramme, mit denen Sie die Aktivitäten Ihrer Klasse gleichzeitig überwachen können. Somit können Sie Ihre Klassen ggf. rechtzeitig beraten und Regelverstöße minimieren.

➜ Stehen Sie Ihren mit dem Internet arbeitenden Schülerinnen und Schülern für inhaltliche Beratung zur Verfügung. Gleichzeitig sollten Sie bedenken, dass Schülerinnen und Schüler bei der Nutzung der Computer stets beaufsichtigt werden müssen. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Schulleiter ggf. nach genauen Regelungen an Ihrer Schule.

➜ Keine Angst vor „Technikfreaks“ in Ihren Klassen. Die kennen zwar meistens zahlreiche Fachausdrücke, haben aber in der Regel ebenso große Probleme in der qualitativen Beurteilung von Seiten bzw. der Informationssuche wie alle anderen Schülerinnen und Schüler.

➜ Erkundigen Sie sich beim Systembetreuer Ihrer Schule über ggf. installierte Sicherheitsvorkehrungen und lassen Sie sich evtl. Funktionsweisen erklären.

Es ist nicht notwendig, ein „Computerfreak“ und Technikspezialist zu sein, um das Internet Gewinn bringend im Unterricht einzusetzen. Lassen Sie sich von Fachausdrücken nicht abschrecken und akzeptieren Sie, dass internetgestützter Unterricht Flexibilität und Eigenverantwortung der Schülerinnen und Schüler erfordert.

Testen Sie vorab die verwendeten Internetadressen auf Ihre Qualität und bedenken Sie, dass Schülerinnen und Schüler angesichts der zahllosen Reize auf Internetseiten anfangs oft eine besonders enge Steuerung im Unterricht benötigen, um zum gewünschten Ergebnis zu kommen.

Tipps für Eltern zum Umgang mit Fernsehen und Computer

Kopiervorlage
deutsch
türkisch
russisch
serbokroatisch
griechisch

Fernsehen

➜ **Fernsehgerät im Kinderzimmer?**
Ein entschiedenes Nein. Kinder und Jugendliche brauchen kein Gerät im eigenen Zimmer und sollten dort auch nicht alleine fernsehen. Ein Fernseher im gemeinsamen Wohnzimmer reicht aus und erlaubt den Eltern zu kontrollieren, was ihre Kinder ansehen.

➜ **Fernsehzeiten**
Genaue Empfehlungen sind problematisch, da die zu empfehlenden Zeiten stark von den individuellen Voraussetzungen des Kindes abhängen. Generell gilt jedoch, dass Kinder zwischen drei und sechs Jahren nicht länger als 20 Minuten pro Tag fernsehen sollten. Die Zeiten können ab dem Schuleintritt langsam steigen. 13-Jährige sollten nicht länger als 60 Minuten am Tag fernsehen. Bedenken Sie, dass abendliches Fernsehen zu Alpträumen und Schlaflosigkeit führen kann. Nachmittags gibt es sinnvollere Freizeitbeschäftigungen im Freien, die für Ihre Kinder besser sind und ihnen helfen, Fähigkeiten im Zusammenleben mit anderen zu erwerben. Machen Sie Ihrem Kind Lust am aktiven Leben und zeigen Sie ihm, dass Aktivität mehr Freude macht als das Herumlümmeln vor der Flimmerkiste!

➜ **Alternativen zum Fernseher und PC**
Am Wochenende und nachmitags gibt es erfüllenderer Freizeitaktivitäten als das Verharren vor dem Bildschirm, z. B. Sport im Verein (Klettern, Judo, Wettkampfsport, Mannschaftssport), Bandproben, Radtouren mit Freunden, Schachvereine, Mitwirkung bei der Freiwilligen Feuerwehr, der Wasserwacht oder Naturschutzverein, kreative Hobbys wie Töpfern, Malen, Lesen, Theaterspielen oder Tanzen.

➜ **Auswahl und Verarbeitung von Fernsehsendungen**
Kinder verstehen Sendungen noch nicht wie Erwachsene. Erschreckende Bilder (z.B. in Nachrichtensendungen oder Spielfilmen) können ihnen Angst machen und Alpträume verursachen. Kinder können oft bis zum Grundschulalter noch nicht zwischen Wirklichkeit und Traum unterscheiden. Wichtig ist daher, Sendungen gezielt auszuwählen und nicht wahllos durch das Programm zu „zappen“. Das Gespräch über

Gesehenes hilft Kindern und Jugendlichen, solche Fernseherlebnisse zu verarbeiten, die sie vielleicht noch nicht verstehen oder die sie bewegen. Das gemeinsame Ansehen eines guten Films oder einer interessanten Reportage mit der Familie ist für ein Kind besser. Haben Sie den Mut, manche Sendungen auch zu verbieten: Als Elternteil können Sie bestimmen, was Ihren Kindern gut tut und was nicht.

➜ Mein Kind sieht zu viel fern – was tun?

Ein Verbot von heute auf morgen oder Vorwürfe bewirken oft wenig. Besser ist es, mit dem Kind zu sprechen und mit ihm klare Regeln zu vereinbaren. Beispielsweise könnte ausgemacht werden, dass das Kind Fernsehsendungen mit Ihnen zusammen auswählt. Sie sollten Ihrem Kind auch erklären, dass zu viel Fernsehen schlechte Schulleistungen bewirken kann. Bieten Sie Ihrem Kind Alternativen und geben Sie ihm selbst ein entsprechendes Vorbild.

➜ Was macht Kindern Angst?

Kinder verstehen Fernsehbilder anders als Erwachsene, da sie noch nicht deren Erfahrung und Weltverständnis haben. Zudem gelingt es ihnen erst mit fortschreitender Entwicklung, Wirklichkeit und Fiktion zu unterscheiden. Lautes Geschrei, wilde Tiere, die Darstellung von Leiden, Streit und Tod, Naturkatastrophe, Darstellung von Gewalt und Krieg können bei ihnen Ängste verursachen.

PC-Spiele und Internet

➜ Surfen

Alle Kinder und Jugendlichen müssen lernen, das Internet sinnvoll zu bedienen. Dazu müssen sie die Möglichkeiten und Grenzen des Internets kennen lernen. Kinder sollten dies aber zunächst auf kindgerechten Seiten mit ihren Eltern erproben, z.B. anhand der Kindersuchmaschine ***www.blinde-kuh.de***. Jugendliche sollten wissen, dass im Internet allerhand Gefahren lauern und manche Angebote sie zutiefst erschrecken und verängstigen können, z.B. pornografische Angebote oder Gewaltverherrlichung. Mit Filterprogrammen kann man auch Jugendliche vor problematischen Seiten schützen, einen vollständigen Schutz gibt es aber nicht, die Aufsicht der Eltern ist wichtiger. Vorsicht vor Downloads: Viele Jugendliche geraten beim Herunterladen von Musik und Filmen in Konflikte mit dem Urheberrechtsgesetz.

➜ Chatten

Vorsicht ist geboten, denn das Risiko der Belästigung durch Pädophile ist in manchen Chats hoch. Absolut verboten sein muss ein Treffen mit

unbekannten Personen, die Ihr Kind im Chat kennen gelernt hat. Auch Fotos, E-Mail-Adressen und Daten sollte Ihr Kind auf keinen Fall im Internet preisgeben. Gegen Gespräche mit Freunden in gut kontrollierten Chats ist nichts einzuwenden.

➜ **PC-Spiele**

Traurige Tatsache ist, dass viele PC-Spiele trotz entsprechender Alterskennzeichnung inhaltlich nicht empfehlenswert sind. Vor allem bei Jungen besteht ein Zusammenhang zwischen schlechten Schulleistungen und der Beschäftigung mit gewissen Spielen. Psychologen, Pädagogen und Polizeibeamte raten von der Beschäftigung insbesondere mit gewalthaltigen Spielen ab. Sehen Sie sich deshalb die Spiele an, die Ihr Kind am PC spielt und beurteilen Sie, ob sie für Ihr Kind geeignet sind. Symptome für eine Schädigung, die mit übermäßigem Spielen zusammenhängen kann, sind Schläfrigkeit, Leistungsabfall, plötzliche Aggressivität und Konzentrationsprobleme. Übermäßiges Spielen kann in eine Sucht, also eine Abhängigkeit führen. Ihr Kind benötigt dann professionelle Hilfe. Wenn Ihr Kind jetzt schon stunden- oder gar tagelang am PC spielt, haben radikale Verbote wenig Sinn. Versuchen Sie mit ihm über die Spiele zu sprechen und lassen Sie sich zeigen, was es spielt. Stellen Sie klare Regeln auf und begrenzen Sie die Spieldauer. Unterstützen Sie alternative Freizeitaktivitäten. Wenn Sie sich nicht mehr zu helfen wissen, nehmen Sie unbedingt Kontakt mit einem Schulberater auf.

Was tun, wenn guter Rat teuer ist?

➜ Sprechen Sie die Beratungslehrkraft der Schule Ihres Kindes an

➜ Wenden Sie sich über die Schule oder direkt an einen Schulpsychologen (Adressenliste auf Seite 278ff., im Internet unter ***www.schulberatung.bayern.de***)

Kopiervorlage
deutsch
türkisch
russisch
serbokroatisch
griechisch

Ebeveynler için televizyon ve bilgisayar alışkanlıkları hakkında öneriler

Televizyon

➜ **Çocuk odasında televizyon?**

Kesin bir hayır. Çocukların ve gençlerin kendi odalarında bir televizyona ihtiyacı yok ve orada tek başlarına televizyon da seyretmemelidirler. Birlikte kullanılan oturma odasında bir televizyon yeterlidir ve böylece ebeveynler çocuklarının neleri seyrettiklerini kontrol edebilmektedirler.

➜ Televizyon izleme saatleri

Kesin tavsiyelerde bulunulması zordur, çünkü tavsiye edilecek saatler büyük ölçüde çocuğun kişisel koşullarına bağlıdır. Ancak genelde geçerli olan, yaşları üç ile altı olan çocukların günde 20 dakikadan fazla televizyon izlememeleri gerektiğidir. Süreler, okula başlama yaşıyla birlikte yavaş yavaş artırılabilir. 13 yaşındakiler günde 60 dakikadan uzun süre televizyon izlememelidir. Akşamları televizyon izlemenin kabuslara ve uykusuzluğa neden olabileceğini unutmayınız. Öğleden sonra, çocuklara daha iyi gelecek ve başkalarıyla birlikte yaşama becerileri kazanmaya yardımcı olan, açık havada daha anlamlı boş zaman etkinlikleri yapılabilir. Çocuğunuzun aktif yaşama özenmesini sağlayınız ve ona hareket etmenin, sadece televizyon önünde oturmaktan daha eğlenceli olduğunu gösteriniz!

➜ **Televizyon ve bilgisayara alternatifler**

Hafta sonlarında ve öğleden sonraları televizyon önünde oturup kalmak yerine daha anlamlı boş zaman etkinlikleri bulunmaktadır, örn. dernekte spor yapmak (dağcılık, judo, yarış sporları, takım sporları), müzik grubu çalışmaları, arkadaşlarla bisiklet turları, satranç dernekleri, gönüllü itfaiyede, sahil güvenliğinde veya doğayı koruma derneklerinde çalışma veya çömlekçilik, resim yapmak, okumak, tiyatro veya dans gibi yaratıcı hobiler

➜ **Televizyon programlarının seçimi ve anlatılması**

Çocuklar programları henüz yetişkinler gibi anlayamıyorlar. Ürkütücü görüntüler (örn. haber programlarında veya sinema filmlerinde) onları korkutabilir ve kabus görmelerine neden olabilir. Çocuklar genelde ilkokul çağına gelene kadar gerçek ile rüya arasındaki farkı anlayamamaktadırlar. Bu yüzden programları titiz bir şekilde seçmek ve tesadüfen kanallar arasında „zaping" yapılmaması önemlidir. Gördükleri hakkında konuşmak, çocuklara ve gençlere belki henüz anlayamadıkları veya kafalarını kurcalayan olayları anlamalarına yardımcı olmaktadır. İyi bir filmin veya ilginç bir belgeselin aileyle birlikte izlenmesi ço-

cuk için daha iyidir. Bazı programları yasaklama cesareti de gösteriniz: Ebeveyn olarak çocuklarınız için iyi olana veya olmayana karar verebilirsiniz.

➜ Çocuğum çok fazla televizyon izliyor – ne yapmalıyım?

Birden yasaklamak veya suçlamalar genelde fazla bir etki bırakmamaktadır. Çocukla konuşulması ve onunla kesin kurallar hakkında anlaşmaya varılması daha iyidir. Örneğin çocuğunuzun televizyon programlarını sizinle birlikte seçmesi hususunda onunla anlaşabilirsiniz. Çocuğunuza çok fazla televizyon izlemenin okul notlarının kötüleşmesine de neden olabileceğini anlatmalısınız. Çocuğunuza alternatifler sununuz ve kendiniz de örnek olunuz.

➜ Çocuklar nelerden korkuyor?

Çocuklar televizyondaki görüntüleri yetişkinlerden farklı anlıyorlar, çünkü yetişkinlerin sahip oldukları deneyimlere ve dünya anlayışına henüz sahip değiller. Ayrıca ancak gelişimlerinin ilerlemesiyle gerçek ile kurgu arasındaki farkı anlayabilmektedirler. Sesli çığlıklar, vahşi hayvanlar, acıların, kavgaların ve ölümün gösterilmesi, doğal afet, şiddet ve savaş görüntüleri onlarda korkulara neden olabilir.

Bilgisayar oyunları ve internet

➜ İnternet'de sörf yapmak

Bütün çocuklar ve gençler internet'i anlamlı bir şekilde kullanmayı öğrenmelidirler. Bunun için internet'in olanaklarını ve sınırlarını öğrenmek zorundadırlar. Ancak çocuklar bunu önce çocuklara uygun olan sitelerde ebeveynleriyle birlikte denemelidirler, örn. çocuklar için arama motoru olan www.blinde-kuh.de ile. Gençler, internet'de çok sayıda tehlikelerin olduğunu ve bazı sunumların son derece ürkütücü ve korkutucu olabileceğini bilmelidirler, örn. pornografik sunumlar veya şiddeti güzel göstermeye çalışan sayfalar. Filtre programlarıyla gençler de problemli sitelerden korunabilir, ancak tam bir koruma mümkün değildir, ebeveynlerin kontrolü daha önemlidir. Programlar/dosyalar yüklerken dikkat: Birçok genç müzik ve filmler yüklerken Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ile ihtilafa düşmektedirler.

➜ Chatleşme

Bu konuda dikkatli olunması gerekmektedir, çünkü bazı chat ortamlarında sübyancılar tarafından rahatsız edilme riski yüksektir. Çocuğun chat ortamında tanıştığı birisiyle buluşması kesinlikle yasaklanmalıdır. Çocuğunuz internet'de ayrıca fotoğraflar, e-posta adresleri ve hakkındaki bilgileri de açıklamamalıdır. İyi kontrol edilen chat ortamlarında arkadaşlarıyla konuşmalarına karşı bir diyecek yoktur.

➜ **Bilgisayar oyunları**

Çok sayıdaki bilgisayar oyunlarının ilgili yaş sınırlamasına rağmen içerik bakımından tavsiye edilemez olması üzücü bir gerçektir. Özellikle erkek çocuklarda okuldaki kötü notlar ile belirli oyunlar oynamaları arasında bir bağlantı bulunmaktadır. Psikologlar, pedagoglar ve polis memurları özellikle şiddet içeren oyunlar oynamalarını tavsiye etmemektedirler. Bu yüzden çocuğunuzun bilgisayarda oynadığı oyunlara bakın ve bunların çocuğunuz için uygun olup olmadığına karar veriniz. Aşırı oyun oynamayla ilgili olabilen belirtiler, uykulu hal, performans düşüşü, birden sinirlenme veya konsantrasyon bozuklukları olabilir. Aşırı oyun oynamak bağımlılık yapabilir. Bu durumlarda çocuğunuz profesyonel yardıma gereksinim duymaktadır. Çocuğunuz saatlerce veya günlerce bilgisayar başında oynuyorsa, birden yasaklamak pek anlamlı değildir. Çocukla oyunlar hakkında konuşmayı deneyiniz ve nelerle oynadığını size göstermesini sağlayınız. Kesin kurallar belirleyiniz ve oyun süresini sınırlayınız. Alternatif boş zaman etkinliklerini destekleyin. Ne yapacağınızı artık bilmiyorsanız, mutlaka bir okul danışmanıyla irtibat kurunuz.

Nasıl davranmak gerektiği bilinmediğinde ne yapılmalıdır?

➜ Çocuğunuzun okulundaki rehber öğretmenle görüşünüz

➜ Okul üzerinden veya doğrudan bir okul psikologuna başvurunuz. (Adres listesi 278. ve sonraki sayfalardadır, internet'deki adres: ***www.schulberatung.bayern.de***

Рекомендации родителям о том, как правильно использовать телевизор и компьютер

Kopiervorlage
deutsch
türkisch
russisch
serbokroatisch
griechisch

Телевидение

➜ Телевизор в детской?

Однозначно нет. Детям и подросткам не нужен телевизор в собственной комнате, и они не должны там в одиночку его смотреть. Достаточно телевизора в общей комнате. Это позволит родителям контролировать, что смотрят их дети.

➜ Время просмотра телевизора

Сложно дать какие-либо рекомендации, так как рекомендуемое для просмотра время сильно зависит от индивидуальных особенностей ребенка. Обычно считается, что дети в возрасте от трех до шести лет не должны смотреть телевизор более 20 минут в день. Можно постепенно увеличивать время просмотра, когда ребенок уже начал ходить в школу. Дети, которым уже 13 лет, не должны смотреть телевизор более 60 минут в день. Подумайте о том, что просмотр телевизора вечером может явиться причиной кошмаров и привести к бессоннице. В послеобеденное время есть более рациональные времяпрепровождения на открытом воздухе, оказывающие более благотворное влияние на ваших детей и помогающие им приобретать умение совместного существования с окружающими. Заинтересуйте вашего ребенка активной жизнью и покажите ему, что активный образ жизни доставляет куда больше радости, чем просто сидение перед ящиком с экраном!

➜ Альтернативы телевизору и компьютеру

На выходных и после обеда есть более интересные времяпрепровождения, чем просто уставиться в экран, например, занятие спортом в секции (физическая подготовка, дзюдо, состязания, командный спорт), игра в музыкальной группе, поездки с друзьями на велосипеде, занятие в шахматной секции, участие в добровольной пожарной дружине, водные спасатели или общество охраны природы, творческие хобби, такие как гончарное дело, рисование, игра в театральной труппе или танцы.

➜ Выбор и подбор телевизионных программ

Дети в отличие от взрослых не понимают содержание телевизионных программ. Страшные сюжеты (например, в новостных передачах или

художественных фильмах) могут испугать их и стать причиной кошмаров. Очень часть дети в возрасте вплоть до начальной школы не могут провести грань между реальностью и вымыслом. Поэтому важно целенаправленно выбирать программы, а не бесцельно щелкать телевизионные каналы. Разговор поможет детям и подросткам осознать увиденное по телевизору, понять то, чего они еще не понимали и то, что их взволновало. Совместный просмотр хорошего фильма или интересного репортажа всей семьей – это то, что нужно для ребенка. Возьмите на себя смелость запретить просмотр некоторых передач. Являясь родителем, именно вы можете определять, что хорошо и что плохо для ваших детей.

➜ **Что делать, если мой ребенок слишком много смотрит телевизор?**

Запрет сегодня, завтра или нарекания часто не имеют должного эффекта. Лучше побеседовать с ребенком и договориться с ним о четких правилах. Например, можно условиться, что выбирать телевизионные программы ребенок будет вместе с вами. Вы должны объяснить ребенку, что чрезмерный просмотр телевизора ведет к плохой успеваемости в школе. Предложите вашему ребенку альтернативы, и сами подайте соответствующий пример.

➜ Что может испугать ребенка?

Дети воспринимают телевизионное изображение несколько по-иному, чем взрослые, так у них еще нет их опыта и мировоззрения. Кроме того, только с прогрессирующим развитием им удается отличить реальность от вымысла. Громкий крик, дикие животные, страдания, ссора и смерть, стихийное бедствие, насилие и война могут вызвать у них страх.

Компьютерные игры и Интернет

➜ **Поиск информации**

Все дети и подростки должны учиться с пользой использовать Интернет. Для этого им необходимо знать возможности и пределы Интернета. Прежде всего, дети могут попробовать свои силы вместе с взрослыми на детских сайтах, например, воспользовавшись информационно-поисковой машиной для детей www.blinde-kuh.de (жмурки). Подростки должны знать, что в Интернете их подстерегают разного рода опасности, а некоторые предложения их могут их весьма напугать (например, предложения порнографического содержания или пропаганда насилия). Используя программы-фильтры, можно защитить подростков от проблематичных сайтов, но полной защиты не существует. Контроль со стороны родителей превыше всего. Примите во внимание и скачивание файлов. Многие подростки при скачивании музыки и фильмов вступают в конфликт с законом об авторских правах.

➜ Чаты

Рекомендуется проявлять осторожность, так как в некоторых чатах высока вероятность приставания педофилов. Следует обязательно запретить встречи с неизвестными людьми, с которыми ваш ребенок познакомился в чате. Ваш ребенок также не должен оставлять в Интернете фотографии, адреса электронной почты и свои данные. Можно не возражать против бесед с друзьями в хорошо контролируемых чатах.

➜ Компьютерные игры

Печально, но факт, что, несмотря на противопоказания по возрасту, многие компьютерные игры по своему содержанию не рекомендуются для игры. Прежде всего у мальчиков проявляется взаимосвязь между плохой школьной успеваемостью и играми в хорошо известные игры. Психологи, педагоги и служащие полиции не рекомендуют увлекаться компьютерными играми, в особенности теми, в которых присутствует насилие. Поэтому посмотрите игры, в которые играет ваш ребенок на ПК, и подумайте, а годятся ли они для вашего ребенка. Симптомами расстройств, которые могут быть вызваны чрезмерной игрой в компьютерные игры, являются сонливость, снижение успеваемости, внезапная агрессивность и проблемы с концентрацией. Чрезмерная игра может привести к мании или зависимости. Тогда вашему ребенку уже понадобится помощь профессионала. Если ваш ребенок уже играет в компьютерные игры все дни напролет, то радикальные меры запрещения едва ли возымеют успех. Попытайтесь поговорить с ним о компьютерных играх и объясните ему, во что он играет. Установите четкие правила и ограничьте время препровождения за играми. Окажите поддержку альтернативному времяпрепровождению. Если вы не знаете, как это сделать, обязательно обратитесь к школьному преподавателю.

Что делать, если вы попали в затруднительное положение?

- ➜ Поговорите со школьными преподавателями вашего ребенка.
- ➜ Обратитесь в школу или непосредственно к школьному психологу. (Список адресов приведен на стр. 278 и на сл. стр. или в Интернете на ***www.schulberatung.bayern.de***)

Kopiervorlage
deutsch
türkisch
russisch
serbokroatisch
griechisch

Saveti za roditelje kako postupati sa televizijom i računarima

Televizija

➜ Televizor u dečjoj sobi?

Odlučno NE. Deca i mladi ne trebaju aparat u svojoj sobi i tamo ne bi trebali sami ni da gledaju televiziju. Televizor u zajedničkoj dnevnoj sobi je dovoljan, i omogućava roditeljima da kontrolišu šta njihova deca gledaju.

➜ Vreme gledanja televizije

Tačne preporuke su problematične, jer preporučena vremena jako zavise o individualnim prilikama deteta. Generalno ipak može da se kaže da deca između tri i šest godina ne bi trebala dnevno da gledaju televiziju duže od 20 minuta. To vreme se nakon što pođu u školu polako produžava. 13-godišnjaci ne bi trebali da gledaju televiziju duže od 60 minuta dnevno. Mislite na to da večernje gledanje televizije može da dovede do noćnih mora i do nesanice. Popodne postoje smislenija slobodna zanimanja vani koja su za Vašu decu bolja i koja im pomažu da se nauče suživotu sa drugima. Zainteresujte Vaše dete za aktivan život i pokažite mu da je aktivnost zabavnija od lenčarenja pred svetlucajućim sandukom!

➜ Alternative televizoru i računaru

Vikendom i poslepodne postoje sadržajnije slobodne aktivnosti nego što je čučanje pred ekranom, naprimer sport u udruženju (penjanje, džudo, borilački sportovi, timski sportovi), probe muzičke grupe, vožnje biciklima sa prijateljima, šahovska društva, sudelovanje u dobrovoljnom vatrogasnom društvu, nadzor voda ili u udruženjima za zaštitu okoline, kreativni hobiji kao što su lončarenje, slikanje, čitanje, teatar ili ples

➜ Izbor i obrada televizijskih emisija

Deca televizijske emisije još ne svaćaju na isti način kao odrasli. Zastrašujuće slike (naprimer u vestima ili u igranim filmovima) mogu ih zaplašiti i prouzročiti noćne more. Deca često sve do školskog uzrasta još ne mogu da razlikuju stvarnost od snova. Zato je važno da se emisije ciljano odabiru i da se ne „šeta“ besciljno od programa do pro-

grama. Razgovor o viđenom deci i mladima pomaže da „svare“ utiske sa televizije koje možda ne razumiju, ili koje ih uznemire. Za dete je bolje zajedničko gledanje nekog dobrog filma ili neke zanimljive reportaže sa familijom. Imajte hrabrosti da neke emisije i zabranite: Kao roditelj možete da određujete šta je za Vašu decu dobro, a šta ne.

➜ **Moje dete previše gleda televiziju - šta uraditi?**
Zabrana od danas do sutra, ili zamerke, često imaju mali učinak. Bolje je sa detetom razgovarati i sa njim dogovoriti jasna pravila. Primerice može da se dogovori da dete zajedno sa Vama odabire televizijske emisije. Vašem detetu možete i da objasnite da previše gledanja televizije može da dovede do loših ocena u školi. Pružite detetu alternative i budite mu sami odgovarajući primer.

➜ **Šta decu plaši?**
Deca svaćaju slike sa televizije na drugačiji način nego odrasli, jer još nemaju njihovo iskustvo i razumevanje sveta oko sebe. Osim toga im tek sa poodmaklim razvojem uspeva da razlikuju stvarnost od fikcije. Glasan vrisak, divlje životinje, prikazivanje patnje, svađe i smrti, prirodne katastrofe, prikazivanje nasilja i rata, mogu kod njih da prouzroče strah.

Računarske igre i internet

➜ **Surfanje**
Svako dete i mladi čovek mora da nauči da koristi internet smisleno. Zato moraju da upoznaju mogućnosti i granice interneta. Deca bi to trebala najpre da isprobaju zajedno sa svojim roditeljima na stranicama prilagođenim deci, naprimer pomoću dečje tražilice www.blinde-kuh.de. Mladi ljudi treba da znaju da u internetu vrebaju mnogobrojne opasnosti, i da ih neke stvari mogu duboko da zastraše i zaplaše, naprimer pornografija ili glorifikovanje nasilja. Uz pomoć filter programa moguće je zaštititi mlade od problematičnih stranica, ali potpuna zaštita ne postoji, roditeljski nadzor je važniji. Oprez kod download-a: Mnogi mladi kod „skidanja“ muzičkih fajlova i filmova dolaze u konflikt sa zakonom o zaštiti autorskih prava.

➜ **Chat**
Potreban je oprez, jer je u nekim chat-ovima opasnost od napastovanja od strane pedofila velik. Apsolutno zabranjeno mora da bude sastajanje sa nepoznatim licima koje je Vaše dete upoznalo u chat-u. Vaše dete ni u kom slučaju u internetu nebi smelo da daje fotografije, e-mail adrese i podatke. Ne treba imati ništa protiv razgovora s prijateljima u dobro kontrolisanim chatovima.

➜ Računarske igre

Tužna je činjenica da puno računarskih igara usprkos odgovarajućoj dozvoli za određeni uzrast sadržajno nije za preporuku. Pre svega kod dečaka postoji međuzavisnost između loših školskih ocena i zanimacije sa određenim igrama. Psiholozi, pedagozi i policijski službenici ne savetuju igranje pogotovo sa igrama koje prikazuju nasilje. Zato pogledajte s kojim igrama se Vaše dete igra na računaru i procenite da li su prikladne za Vaše dete. Simptomi za oštećenja nastala prekomernim igranjem su umor, smanjeni radni učinak, iznenadna agresivnost i problemi s koncentrisanjem. Prekomerno igranje može da preraste u ovisnost. U tom slučaju Vaše dete treba profesionalnu pomoć. Ako Vaše dete već sada satima ili čak danima igra pred računarom, radikalne zabrane nemaju puno smisla. Pokušajte s njim da razgovarate o igrama i nek Vam pokaže šta igra. Definišite jasna pravila i ograničite vreme igranja. Podstaknite alternativne slobodne aktivnosti. Ako više ne znate šta da uradite, svakako se obratite školskom savetniku.

Šta uraditi kad je hitno potreban savet?

➜ Razgovarajte sa savetnikom u školi koju pohađa Vaše dete

➜ Obratite se preko škole ili direktno školskom psihologu.
Popis adresa na str. 278 na dalje, u internetu na adresi
www.schulberatung.bayern.de

Συμβουλές για γονείς σχετικά με το χρήση τηλεόρασης και ηλεκτρονικών υπολογιστών

Kopiervorlage
deutsch
türkisch
russisch
serbokroatisch
griechisch

Τηλεόραση

➜ **Συσκευή τηλεόρασης στο δωμάτιο παιδιών;**

Ενα αποφασιστικό όχι. Τα παιδιά και τα νεαρά άτομα δεν χρειάζονται συσκευή τηλεόρασης στο δικό τους δωμάτιο ούτε θα πρέπει να κοιτάζουν μόνα τηλεόραση στο δωμάτιό τους. Μία τηλεόραση στο σαλόνι είναι αρκετή και επιτρέπει στους γονείς να ελέγχουν, αυτό που κοιτάζουν τα παιδιά τους.

➜ **Ωρες τηλεόρασης**

Ακριβείς συστάσεις είναι προβληματικές, διότι οι προτεινόμενες ώρες εξαρτώνται πολύ από τις ατομικές προϋποθέσεις του παιδιού. Γενικά όμως ισχύει ότι τα παιδιά μεταξύ τριών και έξι ετών δεν θα πρέπει να κοιτάζουν τηλεόραση περισσότερο από 20 λεπτά την ημέρα. Τα διαστήματα αυτά μπορούν να αρχίσουν να αυξάνονται εφόσον τα παιδιά αρχίσουν να πηγαίνουν σχολείο. Παιδιά 13 ετών δεν θα πρέπει να κοιτάζουν τηλεόραση περισσότερο από 60 λεπτά την ημέρα. Εχετε υπόψη σας ότι η βραδινή τηλεόραση μπορεί να προκαλέσει εφιάλτες και αϋπνία. Τα απογεύματα υπάρχει καλύτερη απασχόληση ελεύθερου χρόνου έξω στον υπαίθριο χώρο, που κάνει καλό στα παιδιά σας και τα βοηθάει να αποκτήσουν ικανότητες στη συμβίωση με άλλους. Παροτρύνετε το παιδί σας να παίρνει ενεργά μέρος στη ζωή και δείξτε του ότι η ενεργητική ζωή είναι πολύ πιο διασκεδαστική από την παθητική στάση μπροστά από την τηλεόραση!

➜ **Εναλλακτικές λύσεις εκτός από τηλεόραση και Η/Υ**

Τα σαββατοκύριακα και τα απογεύματα υπάρχουν πολύ πιο ενδιαφέρουσες απασχολήσεις ελεύθερου χρόνου από την παθητική στάση μπροστά στην οθόνη, π.χ. αθλήματα σε συλλόγους (αναρρίχηση, τζούντο, αγωνίσματα, ομαδικά αθλήματα), μουσικές δοκιμές, βόλτες με ποδήλατο και φίλους, παιχνίδι σε συλλόγους σκάκι, συμμετοχή στην εθελοντική πυροσβεστική, στην εποπτεία εσωτερικών υδάτων, ή σε συλλόγους προστασίας της φύσης, δημιουργικά χόμπι όπως κεραμική, ζωγραφική, διάβασμα, θέατρο ή χωρός.

➜ Επιλογή και επεξεργασία τηλεοπτικών εκπομπών

Τα παιδιά δεν αντιλαμβάνονται τις εκπομπές όπως οι ενήλικες. Φοβερές εικόνες (π.χ. σε εκπομπές ειδήσεων ή ταινίες) ενδέχεται να τους προκαλέσουν φόβο και εφιάλτες. Συχνά τα παιδιά έως να αρχίσουν με το δημοτικό σχολείο δεν μπορούν να ξεχωρίσουν μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας. Συνεπώς είναι σημαντικό να γίνεται σωστή επιλογή των εκπομπών και όχι να γίνεται διαρκώς „ζάπινγκ" μεταξύ των προγραμμάτων. Η συνομιλία πάνω σε αυτά που είδαν τα παιδιά και τα νεαρά άτομα τα βοηθάει να επεξεργαστούν τα τηλεοπτικά βιώματα, τα οποία ενδεχομένως να μην έχουν καταλάβει ή τα οποία τα απασχολούν πολύ. Οταν κοιτάζετε οικογενειακώς μαζί με το παιδί μία καλή ταινία ή ένα ενδιαφέρον ρεπορτάζ, είναι καλύτερα για το παιδί. Να έχετε το θάρρος και να απαγορεύετε μερικές εκπομπές: Ως γονέας μπορείτε να καθορίσετε αυτά που είναι καλά για το παιδί σας και αυτά που δεν είναι καλά.

➜ Το παιδί μου κοιτάζει πολύ τηλεόραση – τι γίνεται;

Η ζαφνική απαγόρευση ή οι επικρίσεις δεν φέρουν συχνά αποτελέσματα. Το καλύτερο είναι να μιλήσετε με το παιδί και να συμφωνήσετε μαζί του ξεκάθαρους κανόνες. Για παράδειγμα θα μπορούσε να συμφωνηθεί να επιλέγει το παιδί μαζί σας τις τηλεοπτικές εκπομπές. Θα πρέπει να εξηγείτε επίσης στο παιδί σας ότι η μεγάλη κατανάλωση τηλεόρασης μπορεί να επηρεάσει αρνητικά τις επιδόσεις του παιδιού στο σχολείο. Προσφέρετε στο παιδί σας εναλλακτικές λύσεις και να δείχνετε εσείς το καλό παράδειγμα.

➜ Τι προκαλεί φόβο στα παιδιά;

Τα παιδιά αντιλαμβάνονται τις τηλεοπτικές εικόνες διαφορετικά από τους ενήλικες, διότι δεν διαθέτουν την πείρα και την αντίληψη των ενηλίκων. Εκτός αυτού, τα παιδιά αρχίζουν να ξεχωρίζουν μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας με την ανάπτυξή τους. Δυνατές κραυγές, άγρια ζώα, η παράσταση παθών, τσακωμών και θανάτου, φυσικών καταστροφών, η παράσταση βίας και πολέμου μπορεί να προκαλέσουν φόβο στα παιδιά.

Παιχνίδα Η/Υ και διαδίκτυο

➜ Σερφάρισμα

Ολα τα παδιά και τα νεαρά άτομα πρέπει να μάθουν να χειρίζονται σωστά το διαδίκτυο. Προς το σκοπό αυτό θα πρέπει να γνωρίσουν τις δυνατότητες και τα όρια του διαδικτύου. Αυτό όμως τα παιδιά θα πρέπει να το μάθουν πρώτα σε κατάλληλες σελίδες διαδικτύου μαζί με τους γονείς, π.χ. με τη βοήθεια της παιδικής μηχανής αναζήτησης www.blinde-kuh.de. Τα νεαρά άτομα θα πρέπει να γνωρίζουν ότι στο διαδίκτυο παραμονεύουν πολλοί κίνδυνοι και ότι πολλές προσφορές μπορεί να τα φοβίσουν πάρα πολύ, π.χ. πορνογραφικές προσφορές ή εξύμνηση της βίας. Με προγράμματα φίλτρου

μπορούν να προστατευτούν επίσης τα νεαρά άτομα από προβληματικές σελίδες διαδικτύου, αλλά πλήρης προστασία δεν υπάρχει, και συνεπώς είναι πολύ σημαντική η επιτήρηση των γονέων. Προσοχή από φορτώσεις στο διαδίκτυο: Πολλά νεαρά άτομα κατά τη φόρτωση μουσικής και ταινιών έρχονται σε σύγκρουση με το νόμο περί δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.

➜ **Κάνοντας Chat**

Επιβάλλεται μεγάλη προσοχή, διότι ο κίνδυνος παρενόχλησης από παιδεραστές είναι πολύ μεγάλος σε μερικά Chat. Θα πρέπει να απαγορεύεται αυστηρά η συνάντηση με άγνωστα άτομα, τα οποία γνώρισε το παιδί σας μέσω του Chat. Επίσης το παιδί σας δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να εμφανίσει μέσω διαδικτύου φωτογραφίες, διευθύνσεις και άλλα στοιχεία. Η συνομιλία με φίλους σε καλά ελεγχόμενα Chat δεν είναι προβληματική.

➜ **Παιχνίδια Η/Υ**

Λυπηρό γεγονός είναι ότι πολλά παιχνίδια Η/Υ παρόλον ότι φέρουν σχετική σήμανση ηλικίας, δεν είναι κατάλληλα από άποψη περιεχομένου. Ιδιαίτερα στα αγόρια υπάρχει μία σχέση μεταξύ κακών σχολικών επιδόσεων και απασχόλησης με τέτοια παιχνίδια. Ψυχολόγοι, παιδαγωγοί και αστυνομικοί υπάλληλοι αποτρέπουν από την απασχόληση με τέτοια παιχνίδια και ιδιαίτερα με παιχνίδια βίας. Συνεπώς θα πρέπει να βλέπετε τα παιχνίδια που έχει το παιδί σας στον ηλεκτρονικό υπολογιστή (Η/Υ) και θα πρέπει να αξιολογείτε εσείς αν είναι κατάλληλα για το παιδί σας. Βλαβερά συμπτώματα που έχουν σχέση με υπερβολικό παιχνίδι είναι υπνηλία, μείωση αποδοτικότητας, ζαφνική επιθετικότητα και προβλήματα αυτοσυγκέντρωσης. Το υπερβολικό παιχνίδι μπορεί να οδηγήσει σε μανία, δηλαδή σε εξάρτηση. Τότε το παιδί σας θα χρειαστεί βοήθεια από εξειδικευμένα άτομα. Αν το παιδί σας παίζει ήδη με τις ώρες ή και ακόμα με τις ημέρες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή (Η/Υ), οι ακραίες απαγορεύσεις δεν φέρουν αποτέλεσμα. Προσπαθήστε να μιλήσετε μαζί του σχετικά με τα παιχνίδια και ζητήστε του να σας δείξει τα παιχνίδια που παίζει. Καθορίστε ξεκάθαρους κανόνες και περιορίστε τη διάρκεια παιχνιδιού. Υποστηρίζτε εναλλακτικές απασχολήσεις ελεύθερου χρόνου. Αν νομίζετε ότι δεν μπορείτε πλέον να βοηθήσετε, απευθυνθείτε οπωσδήποτε σε έναν σύμβουλο του σχολείου.

Τι γίνεται όταν πρόκειται για δύσκολη περίπτωση;

➜ Απευθυνθείτε στο σχολικό σύμβουλο στο σχολείο του παιδιού σας.

➜ Απευθυνθείτε μέσω του σχολείου ή κατευθείαν σε ψυχολόγο σχολείου. (Κατάλογος διευθύνσεων από σελ. 278, στο διαδίκτυο ***www.schulberatung.bayern.de***)

Ansprechpartner für Eltern und Lehrkräfte

Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus
Salvatorstr. 2, 80333 München
Telefon: 089/2186-0
Telefax: 089/2186-2800
E-Mail: *poststelle@stmuk.bayern.de*
www.km.bayern.de

Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung
Schellingstr. 155, 80797 München
Telefon: 089/2170-2101
Telefax: 089/2170-2105
E-Mail: *kontakt@isb.bayern.de*
www.isb.bayern.de

Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung
Kardinal-von-Waldburg-Str. 6-7
89407 Dillingen
Telefon: 09071/53-0
Telefax: 09071/53-200
E-Mail: *akademie@alp.dillingen.de*
www.alp-dillingen.de

Bayerische Landesbeauftragte für den Computereinsatz im Fachunterricht
Adressen unter ***www.schule.bayern.de***
(„Unterricht“)

Medienpädagogisch-informationstechnische Beratung (MIB)
Adressen der Ansprechpartner
unter ***www.mib-bayern.de***

FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht
Bavariafilmplatz 3, 82031 Grünwald
Telefon: 089/6497-1
Telefax: 089/6497-300
E-Mail: *info@fwu.de*, ***www.fwu.de***

Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)
Heinrich-Lübke-Straße 27, 81737 München
Telefon: 089/63808-280,
Telefax: 089/63808-290
E-Mail: *info@blm.de*, ***www.blm.de***

Bayerischer Rundfunk
Rundfunkplatz 1, 80300 München
Telefon Hörfunk: 089/59 00-01
Telefon Fernsehen: 089/38 06-02
Telefon Multimedia: 089/59 00-16 163

Internetzugänge:
Bayerischer Rundfunk: ***www.br-online.de***
Radio Wissen/College Radio:
www.br-online.de
/wissen-bildung/collegeradio/
Bayerisches Schulfernsehen:
www.br-online.de/bildung/databrd/

Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen
Winzererstraße 9, 80797 München
Telefon: 089/12 61-01
Telefax: 089/12 61-11 22
E-Mail: *Poststelle@stmas.bayern.de*
www.stmas.bayern.de

Aktion Jugendschutz
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.
Fasaneriestraße 17, 80636 München
Telefon: 089/12 15 73-0
Telefax: 089/12 15 73-99
E-Mail: *info@aj-bayern.de*
www.aj-bayern.de
Projekt „Elterntalk“:
www.elterntalk.net

JFF Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Pfälzer-Wald-Straße 64,
81539 München
Telefon: 089/68 07 07 35
Telefax: 089/68 98 91 11
E-Mail: *jff@jff.de*, ***www.jff.de***

Staatliche Schulberatungsstellen in Bayern
www.schulberatung.bayern.de

Oberbayern-Ost
(Freising, Erding, Ebersberg, Miesbach und das übrige östliche Oberbayern)
Beetzstraße 4, 81679 München
Telefon: 089/98 29 55-110
Telefax: 089/98 29 55-133
E-Mail: *sbost@t-online.de*

Oberbayern-West
(Pfaffenhofen, Dachau, Fürstenfeldbruck, Starnberg,
Bad Tölz-Wolfratshausen und das übrige westliche Oberbayern)
Beetzstraße 4, 81679 München
Telefon: 089/98 29 55-120
Telefax: 089/98 29 55-133
E-Mail: *sbwest@t-online.de*

Mittelfranken
Sulzbacher Str. 45, 90489 Nürnberg
Telefon: 0911/5 86 76-10
Telefax: 0911/5 86 76-15
E-Mail: *sbmfr@t-online.de*

München (Landeshauptstadt München mit Landkreis München)
Pündterplatz 5/III, 80803 München
Telefon: 089/38 38 49 50,
Telefax: 089/38 38 49 88
E-Mail: *sbmuc@Schulberatung-Muenchen.de*

Niederbayern
Seligenthaler Str. 36, 84034 Landshut
Telefon: 0871/4 30 31-0
Telefax: 0871/4 30 31-10
E-Mail: *info@sbndb.de*

Oberpfalz
Hans-Sachs-Str. 2, 93049 Regensburg
Telefon: 0941/2 20-36
Telefax: 0941/2 20-37
E-Mail: *sbopf@schulberatung-oberpfalz.de*

Oberfranken
Theaterstraße 8, 95028 Hof an der Saale
Telefon: 09281/1 40 03-60
Telefax: 09281/1 40 03-82
E-Mail: *mail@sb-ofr.de*

Unterfranken
Voglerstr. 26, 97074 Würzburg
Telefon: 0931/79 68 70
Telefax: 0931/79 68 77
E-Mail: *sbufr@t-online.de*

Schwaben
Hallstr. 9, 86150 Augsburg
Telefon: 0821/50 91 6-0
Telefax: 0821/50 91 6-12
E-Mail: *sbschw@as-netz.de*

Weitere Informationen unter

www.km.bayern.de