

Als Christ in der Mediengesellschaft leben

Einführung

Es geht in der Computerindustrie auch um Einfluss, um Geld und um Lebensstil.

Ein Blick zurück in die Geschichte

Um Einfluss und Macht ging es schon seit Beginn der Menschheit. Ebenso um die Suche nach Liebe, Gemeinschaft, Vertrauen, Ehrlichkeit, Geborgenheit, Wertschätzung usw.

Es ging aber auch um: Selbstdarstellung, Egoismus, Stehlen, Lügen, Gewalt, Mord, Hurerei usw.

Diese Themen haben die Menschen schon immer berührt und sie spielen auch im Internet eine zentrale Rolle.

1. Nutzen und Notwendigkeit des Internets

Vorteile des Internets:

biblische Inhalte / christliche Homepages / notwendig für Berufstätige und Schüler (Elternbriefe und Hausaufgabenbriefe werden oft nur noch per Mail verschickt, Aufgaben beziehen sich auf Homepages, Präsentationen müssen erstellt werden usw.) / Kommunikation allgemein / Information (auch immer mehr im Alltag nötig), einkaufen usw.

Wir brauchen daher Medienkompetenz und Lebenskompetenz. Medienkompetenz bedeutet nicht nur die technische Beherrschung des Computers, sondern für die kritischen Bereiche der digitalen Welt sensibel zu werden und zu lernen, verantwortungsvoll damit umzugehen. **Lebenskompetenz** – also die Fähigkeit, richtig zu leben – bekommen wir durch das Lesen des Wortes Gottes, Gebet, Stunden der Belehrung, gute Vorträge, gute Literatur usw.

2. Negative Seiten des Internets

Allgemeiner Überblick:

Verlust der Privatsphäre, jugendgefährdende Inhalte, Cybermobbing, übermäßiger Konsum, zu viel Kommunikation, zu viel Information, Sucht, Schulversagen, Extre-

mismus, Bewegungsmangel, Gewalt, sexuelle Übergriffe, Pornographie, Pädophilie; Rechtsverstöße, Kostenfallen, Schadstoffsoftware, Viren, Trojaner. Mehrere Millionen verschaffen sich eine andere (erfundene) Identität und leben auch zum Teil nur noch damit.

Das Internet ist nicht anonym. Wir hinterlassen Spuren, die registriert, gespeichert und analysiert werden. Diese Daten werden auch ausgewertet, verkauft und missbraucht.

Wegen der scheinbaren Distanz wird im Internet noch mehr gelogen und betrogen als in der realen Welt und man benimmt sich dort auch noch öfter daneben. Die größere Distanz und besonders die Anonymität senkt die Hemmschwelle für Mobbingaktivitäten.

Und: Was einmal im Netz ist, bleibt dort evtl. für immer.

Probleme konkret:

Ausspähen von Zugangsdaten, Ausspähen über die Webcam. Foren zur Verherrlichung der Magersucht (das ist die häufigste Todesursache bei Frauen unter 25); Selbstmordforen; Grundschüler melden sich in Facebook an, 12-Jährige spielen Killerspiele und 15-Jährige mobben per Internet oft wesentlich weitreichender als im zivilen Leben.

Folgen: übermäßiger Internet-, Computer- und Handyumgang kann massive Auswirkungen auf die persönliche, geistige und geistliche Entwicklung haben.

3. Facebook

- Facebook hat vom Nutzer eine weltweite Lizenz für die unentgeltliche Nutzung jeglicher Inhalte (Facebook darf deine Inhalte und Fotos weiterverkaufen).
- Entfernte Inhalte bestehen (eine Zeit lang) als Sicherheitskopien fort.
- Wenn du eine Anwendung verwendest, stehen deine Inhalte und Informationen der Anwendung zur Verfügung.

Empfehlungen für eine eventuelle Anmeldung bei Facebook:

Man darf sich erst ab 13 Jahren anmelden.

- Zusätzliche E-Mail-Adresse dafür anlegen, die keinen Aufschluss über Namen und Alter gibt. Also: eine zweite E-Mail-Adresse ohne persönliche Angaben.
- Passwort mindestens zwölfstellig, bestehend aus Groß- und Kleinbuchstaben sowie Zahlen. Dieses niemandem weitersagen.
- Es sollten keine Kinder mit Bild sichtbar sein.

- Die Sicherheitseinstellungen überprüfen und möglichst viele Einträge nur für „Freunde“ sichtbar sein lassen.
- Trotz höchster Sicherheitsstufe sollte nur das sichtbar sein, was jeder sehen darf.
- Auf keinen Fall Freundefinder benutzen, da dadurch sämtliche Kontakte vom eigenen E-Mail-Konto preisgegeben werden.

⇒ Eigene Sicherheitseinstellungen überprüfen!

Bei Einladungen zu einer Feier ist höchste Vorsicht geboten, da bei einem falschen Klick Hunderte informiert sein können und vielleicht auch kommen.

Problem Facebook:

Man zahlt mit den Daten für die Nutzung.

Facebook sieht alles, was man tut (auch gelöschte oder nicht abgeschickte Posts werden gespeichert).

Mit Hilfe von Facebook können Unbekannte zum Teil z.B. den Wohnort, die Schule, den Schulweg, den Urlaubsort, die Dauer, wann das Haus unbeaufsichtigt ist, usw. erfahren.

Wegen persönlicher Einträge auf sozialen Netzwerken sind schon Leute öffentlich entwürdigt, bloßgestellt, entlassen worden, in die Bild-Zeitung gekommen, verbestraft, nicht eingestellt, der Schule verwiesen, vergewaltigt, erpresst worden usw.

Suchtartige Nutzung von Facebook beruht auf dem Verlangen nach Gemeinschaft, Zeitvertreib, Unterhaltung und Anerkennung.

Wenn es nichts kostet – wie bei Facebook und anderen sozialen Netzwerken –, bist du nicht der Konsument, sondern die verkaufte Ware. Viele Internetfirmen spionieren aus und verkaufen diese Daten an Werbefirmen oder wen auch immer. Der Bürger erfährt nicht, wer seine Daten sammelt, besitzt, verwendet, verkauft. Herauszufinden, was Facebook, Behörden oder Apple über einen gespeichert haben, erfordert komplizierte, langwierige Auskunftersuchen und man erhält selten eine befriedigende Auskunft.

Facebook hat keine Rechte, die Daten nach der Abmeldung weiter zu nutzen. Wie die Praxis aussieht, wissen wir nicht.

Negative Erfahrungen von Facebook-Teilnehmern nach deren eigenem Bekunden: Umgang mit unangebrachten, ärgerlichen oder lästigen Inhalten / das Angebunden-sein an Facebook / die fehlende Privatheit und Kontrolle, soziale Vergleiche und Eifersucht / Spannung in Beziehungen

4. Soziale Netzwerke allgemein

Sozialverhalten kann nicht am Bildschirm gelernt werden. Erst wenn wir dies gelernt haben, können wir soziale Beziehungen auch medial vermittelt gestalten.

WhatsApp darf man erst ab 16 Jahren nutzen.

Auch hier gilt:

- extra E-Mail-Adresse und sicheres Passwort
- echter Name oder besonderer Name (ausgedacht)
- maximale Privatsphäre einstellen
- Inhalte gut überlegt einstellen
- keine Unbekannten in die Kontaktliste aufnehmen!

Das Recht am eigenen Bild: „Jeder Mensch hat das Recht, selbst zu bestimmen, ob Bilder von ihm veröffentlicht werden“ (§ 22, Kunsturheberrechtsgesetz).

Fotos und Filme im Netz ohne Erlaubnis des Abgebildeten sind strafbar

Schadensersatz: bis zu 1000 Euro pro Bild.

Das Posten und Teilen von Bildern und Videos ohne Erlaubnis des Rechteinhabers ist eine Urheberrechtsverletzung.

Unzählige Fotos von Personen sind online, die nichts davon wissen.

Es gibt eine neue Krankheit: FoMO (**F**ear of **M**issing **O**ut): Die Angst, etwas zu verpassen. Wir hatten schon immer Angst, etwas zu verpassen, aber mit dem Aufkommen von ortsbezogenen sozialen Medien, die in Echtzeit laufen, explodiert die Angst geradezu. Nach einer Umfrage leiden 56% der Nutzer sozialer Medien daran. Damit geht auch die Furcht einher, falsche Lebensentscheidungen zu treffen. Die Folgen sind: Konzentrationsprobleme oder auch Gefährdung des Straßenverkehrs.

Twitter änderte kürzlich die Regeln wegen Hasskommentaren.

Weitere Probleme in sozialen Netzwerken:

Bis zu 5 Jahre Gefängnis oder Geldstrafe gibt es für:

- Ausspähen von Daten
- Datenveränderung
- Beleidigung, üble Nachrede, Verleumdung (auch in geschlossenen Gruppen)
- unbefugte Sprach- und Videoaufzeichnungen (auch ohne Weitergabe)
- Filmen, Fotografieren in besonders geschützten Räumen (auch ohne Weitergabe)
- Verbreitung von Porno- und Gewaltdarstellungen
- Sendungen von Pornographie an Minderjährige = sexueller Missbrauch

Weitere rechtliche Aspekte beim Internet:

Plagiate bei Hausaufgaben usw.

Fremdes geistiges Eigentum oder Inhalt eines fremden Werkes muss kenntlich gemacht werden. Im Extremfall kann es sonst zu Schadensersatzverpflichtungen kommen oder es kann sogar strafbar sein. (Die Benutzung von Handys mit Internetzugang bei Arbeiten in der Schule ist Betrug).

Abzocker im Internet

Kinder dürfen keinen Vertragsabschluss im Internet ohne die Einwilligung der Eltern tätigen.

Anmeldung mit falschen Daten, um Betreiber oder Dritte zu schädigen, ist Betrug.

Einkaufen im Internet

Man hat 14 Tage Rückgabe- und Rücktrittsrecht.

Bekannte Anbieter sollte man bevorzugen.

Große Beträge nicht per Vorkasse bezahlen.

5. Das Smartphone

Untersuchungen zeigen: Eine ziemlich hohe Nutzung ging mit schlechteren Leistungen, höherer Angst und geringerer Lebenszufriedenheit einher.

In diesem Zusammenhang gibt es eine neue Krankheit: die **Nomophobie** (no **mobile phone** + Phobie): Dies ist die Angst, von seinem Smartphone getrennt zu sein bzw. es nicht verwenden zu können. So hat der Begriff Trennungsangst im digitalen Zeitalter neue Bedeutung erlangt.

Eine Empfehlung in Bezug auf Jugendliche: Zeitbegrenzung für Smartphones mit Internetzugang.

Selfies: Sie sind ein allgegenwärtiges Phänomen und sehr gut für Erinnerungsfotos geeignet.

Negative Aspekte: Süchtige machen bis zu 200 Selfies am Tag, stellen sie laufend online und hoffen, möglichst viele Likes oder positive Kommentare zu bekommen. Das gilt aber auch für Fotos in sozialen Netzwerken allgemein

6. Neue Medien: Süchte

Hirnforschung, besonders in Bezug auf Kinder

Die Kinder sind bei Computern vielem ungeschützt ausgeliefert: unvereinbaren Reizen, emotional aufwühlenden Bildern, fragwürdigen Orientierungsangeboten.

Das hat einen erheblichen Einfluss auf die Entwicklung des menschlichen Gehirns. Die Hirnentwicklung hängt mit der des Verhaltens, Denkens, Fühlens und der des Gedächtnisses zusammen. Wenn Kinder und Jugendliche täglich mehrere Stunden vor ihren Computern verbringen, so verändert das ihre Wahrnehmung, ihr Raum- und Zeitempfinden, ihre Gefühlswelt und ihre Fähigkeit, sich im realen Leben zurechtzufinden. Und auch ihr Gehirn.

Bei Kindern, die täglich stundenlang vor ihren Monitoren sitzen, passt sich das Gehirn an diese Art von Nutzung an, und so ist ihr Denken hochgradig von bildhaften Vorstellungen geprägt. Nach und nach kann es dann zu einer suchartigen psychischen Abhängigkeit kommen.

Gerhard Hüther, ein Hirnforscher, meint: „Wer in den Strudel virtueller [künstlicher] Welten eintaucht, bekommt ein Gehirn, das zwar für ein virtuelles Leben optimal angepasst ist, mit dem man sich aber im realen Leben nicht mehr zurechtfindet. Der Rest ist einfach: Wer dort angekommen ist, für den ist die Fiktion zur lebendigen Wirklichkeit und das reale Leben zur bloßen Fiktion geworden. Ein solcher Mensch ist dann nicht einfach nur abhängig von den Maschinen und Programmen, die seine virtuellen Welten erzeugen. Er kann in der realen Welt nicht mehr überleben.“

Wenn heutzutage die Computersucht steigt, so hängt dies in erster Linie damit zusammen, dass die Kinder nicht das bekommen, was sie benötigen, und in die virtuelle Welt flüchten.

Offenbar wachsen so viele Kinder inzwischen unter Bedingungen auf, die ihnen nur wenige Möglichkeiten bieten, ihre wirklich wichtigen Bedürfnisse zu stillen. Suchterzeugend sind also die starken Bedürfnisse, die sie haben und für die sie irgendwelche „Ersatzbefriedigungen“ suchen, weil sie die starken Bedürfnisse als nicht erfüllbar erleben.

Neue Medien haben also wie Alkohol, Nikotin und andere Drogen ein Suchtpotential.

Häufige Netzaktivitäten bei Internetsüchtigen sind: Einkaufen im Internet, Videokonsum, soziale Online-Netzwerke, Chatrooms, Online-Spielen, allgemein intensive nächtliche Nutzung.

Was bieten diese Medien und was glauben die Computernutzer dort auch zu finden?

1. Klare und verlässliche Strukturen und Regeln, die man einhalten muss, wenn man ans Ziel kommen will.

2. Eigene, selbständige Entscheidungen, die man treffen muss und für die man – wenn sie sich als falsch erweisen – ganz allein verantwortlich ist.
3. Aufregende Entdeckungen, die man machen, und spannende Abenteuer, die man erleben kann.
4. Gefahren, Ängste und Bedrohungen, die man überwinden kann.
5. Ziele, die man erreichen kann.
6. Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die man erwerben und sich aneignen kann.
7. Kleinigkeiten am Rande, auf die man achten muss.
8. Vorbilder, denen man nacheifern kann. Freunde.
9. Eigene Erfahrungen, auch Fehler, die klug machen.
10. Geschicklichkeit, die man zunehmend besser entwickeln kann.
11. Leistung, die sich lohnt. Erreichbare Ziele: Erfolg und Anerkennung

⇒ Hinter jeder Sucht steckt eine Sehnsucht

Symptome von Spielsucht:

- ständig steigende Spielzeit
- abnehmende Teilnahme am richtigen Leben
- häufiges Fragen: Was soll ich denn sonst machen?
- Kontrollverlust/Entzugserscheinungen
- ständiger Stress mit den Eltern
- nachlassende schulische Leistungen

Uneingeschränkter Zugang zu Computerspielen im Grundschulalter ist der größte Risikofaktor für den späteren suchtartigen Konsum von Videospielen.

81% der Jungen nutzen Spiele, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. 70% der Eltern erlauben es.

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung sagt: Es gibt in Deutschland 560.000 Computersüchtige (davon 250.000 bei den 14- bis 16-Jährigen).

7. Praktische Überlegungen

Selbsttest für Eltern:

Kennen sie die Risiken und können sich mit dem Kind darüber unterhalten?

Ist der PC kindersicher?

Wissen sie, wie viel Zeit das Kind vor dem Bildschirm verbringt?

www: Wann – was – wie lange?

Facebook, WhatsApp, Instagram, Skype, Twitter usw.: Wie präsentiert sich das Kind dort und für wen?

Was macht es mit dem Handy?

Welche Inhalte hat es auf seinem Handy, Computer, Tablet?

Beeinflusst der Medienkonsum Entwicklung und Schulerfolg des Kindes negativ?

Würde es von negativen Erfahrungen erzählen?

Generelle Tipps:

Sich nicht zu lange mit den Medien beschäftigen.

Sinnvolle andere Tätigkeiten sind nötig.

Kinder brauchen Netzbetreuung.

Interesse an deren Computertätigkeiten zeigen.

Gefahren und strafbare Handlungen besprechen.

In Gefahrensituationen Beweise sammeln.

Klare Nutzungsregeln und Konsequenzen.

Stärke gegen „Alle anderen dürfen das aber.“ – Das stimmt meistens nicht.

Überzogene Verbote und alles kontrollieren kann, je nach Alter, das Gegenteil bewirken.

Keine Bildschirme im Kinderzimmer.

Keine Handys oder mobile Konsolen in der Nacht.

Kein Internetzugang auf mobilen Geräten unter 16 Jahren.

Wichtige Daten regelmäßig auf externe Festplatte sichern.

Virenschutz! – Jeder 5. private PC hat keinen aktuellen Virenschutz.

Aktivierter Firewall.

Webcam zukleben.

Der illegale Download von Musik, Filmen und Software wird von den Rechteinhabern scharf verfolgt und kann zu hohen Schadensersatzforderungen führen. Hier gilt: Eltern haften für ihre Kinder.

Folgendes ist bemerkenswert: Für viele alltägliche Zusammenhänge gibt es Schutz für Kinder und Jugendliche. In die digitalen Welten werden sie oft ohne Schutz gelassen.

So müssen Kinder Selbstkontrolle nach und nach lernen.

Tipp: Mindestens bis ca. 14 Jahre ist auch technischer Schutz sinnvoll, aber wichtig ist, dass Eltern informiert sind und mit den Kindern oder Jugendlichen gemeinsam deren Medienkompetenz vorantreiben.

Allgemeine Fakten/Tipps

Sicherer ist es, keine E-Mail-Adresse aus Vor- und Nachnamen im Internet zu benutzen. Aber: Keine unseriöse E-Mail-Adresse für berufliche Zwecke verwenden.

Der Besitz einer Spielekonsole wirkt sich schon nach wenigen Monaten messbar negativ auf die Lese- und Schreibleistung von Grundschulern aus, wenn die Nutzung nicht klar reglementiert wird.

Schule: Computer nehmen Kindern auch Arbeit ab, die sie besser selbst erledigen würden. Es gibt keinen hinreichenden Nachweis dafür, dass die moderne Informationstechnik das Lernen in der Schule verbessert. Sie führt z.B. auch zu oberflächlichem Denken, sie lenkt ab und hat zudem unerwünschte Nebenwirkungen ... (z.B. weniger Denkarbeit beim Kopieren von Informationen aus dem Netz / weniger Gehirntätigkeit beim Schreiben mit dem PC).

Die Computernutzung im Kindergartenalter kann zu Aufmerksamkeitsstörungen und im *späteren* Kindergartenalter zu Lesestörungen führen.

Das Internet hilft, wenn Vorwissen in einem Fachgebiet da ist, dies zu vertiefen.

In letzter Zeit gibt es immer mehr namhafte Untersuchungen, die feststellen und bestätigen, dass der Computer als Lernmedium lange Zeit völlig überschätzt wurde.

Lernen mit Hirn, Herz und Hand ist wichtig.

Wer ein Baby vor einen Bildschirm setzt, riskiert einen negativen Einfluss auf seine geistige Entwicklung. Kleinkinder, die Baby-Filme schauen, kennen deutlich weniger Wörter als andere, sind also in ihrer Sprachentwicklung verzögert. Wenn ein Elternteil täglich vorliest, ergibt sich hingegen ein positiver Effekt auf die Sprachentwicklung. Auch das tägliche Erzählen von Geschichten hat einen positiven Effekt, ebenso das Hören von Musik.

Multitasking ist nicht möglich! (Hirnforschung) [es kommt mehr bei Mädchen vor]: Bei Hausaufgaben also keine Musik hören und nicht Facebook oder Mailprogramm usw. geöffnet haben. Menschen, die häufig mehrere Medien gleichzeitig nutzen, weisen Probleme bei der Kontrolle ihres Geistes auf (Konzentration, Fokussierung). Ju-

gendliche nutzen in der Freizeit oft mehrere Medien gleichzeitig. Z. B. besonders beim Schreiben von Kurznachrichten und Nutzen von Facebook.

Depression ist eine Volkskrankheit. Nach Erkältung ist das der zweithäufigste Grund für Krankschreibung. Digitale Medien begünstigen das Auftreten einer Depression auf verschiedenste Weise.

25 Millionen Menschen über 14 Jahren in Deutschland machen Computerspiele.

Killerspiele machen gewalttätig und lassen die Gefühle abstumpfen. Weiterhin trainiert man Aufmerksamkeitsstörungen an (bei Ego-Shooter).

8. Schließlich:

Computer + Internet: Notwendigkeit + Nutzen / zeitraubende Beschäftigung / Kontakt mit Bösem

⇒ Auch beim Umgang mit dem Computer und Internet sollten wir vorsichtig sein und uns von „**jeder Art des Bösen**“ fernhalten (1. Thess 5,22).

„Aus dem Herzen kommen hervor böse Gedanken, Mord, Ehebruch, Hurerei, Dieberei, falsche Zeugnisse, Lästerungen; diese Dinge sind es, die **den Menschen verunreinigen**“ (Mt 15,19–20).

„Im Übrigen, Brüder, seid stark in dem Herrn und in der Macht seiner Stärke. Zieht die ganze Waffenrüstung Gottes an, damit ihr zu bestehen vermögt gegen die Listen des Teufels. Denn unser Kampf ist nicht gegen Fleisch und Blut, sondern gegen die Fürstentümer, gegen die Gewalten, gegen die Weltbeherrscher dieser Finsternis, gegen die geistlichen Mächte der Bosheit in den himmlischen Örtern. Deshalb nehmt die ganze Waffenrüstung Gottes, damit ihr an dem bösen Tag zu widerstehen und, nachdem ihr alles ausgerichtet habt, zu stehen vermögt“ (Eph 6,10–13).

Die Inhalte sind unterschiedlichen Veröffentlichungen¹ zu diesen Themenbereichen entnommen. Sie sind von mir zusammengestellt, verstehen sich als schlaglichtartiger Überblick und dürfen für private Zwecke weiterverbreitet werden (auch als PDF [www.jochenklein.de/extras]).

Jochen Klein

¹ Vorwiegend klicksafe.de; Manfred Spitzer: *Digitale Demenz / Cyberkrank* und verschiedene Publikationen von Günter Steppich.