

Medienschutz – Medienkompetenz

Situation

Nutzen und Notwendigkeit des Internets: biblische Inhalte / notwendig für Berufstätige, 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).

Negative Seiten:

Allgemein: Verlust der Privatsphäre, jugendgefährdende Inhalte, Cybermobbing, Rechtsverstöße, Kostenfallen, übermäßiger Konsum/Sucht, Schulversagen, Extremismus, Schadstoffsoftware, Viren, Trojaner, Bewegungsmangel, Gewalt, sexuelle Übergriffe, Pornographie, Pädophile.

Das Internet ist nicht anonym. Hier wird noch mehr gelogen und betrogen als in der realen Welt und man benimmt sich dort auch öfter daneben.

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

Mehrere Millionen verschaffen sich eine andere (erfundene) Identität (auch bei „Second Life“).

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 auch ab und hat zudem unerwünschte Nebenwirkungen ...

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

Probleme konkret: Ausspähen von Zugangsdaten, Ausspähen über die Webcam (zukleben!); Foren zur Verherrlichung der Magersucht (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.

Ein paar Fakten: Ca. 600 000 Computerspielsüchtige in Deutschland; 3-7% der Internetnutzer sind onlinesüchtig und ebenso viele stark gefährdet = jeweils zwischen 1,2

und 2,8 Millionen Deutsche. Deutsche Schüler sind international Spitze bei der unterhaltungsorientierten Nutzung digitaler Bildschirmmedien.

Jungen sind besonders gefährdet (2/3 der Sitzenbleiber und Schulabbrecher). Ein Haupt-Problem: Lesekompetenz.

Jugendliche im Netz: 40% nach persönlichen Daten gefragt; 38% sexuell angesprochen; 33% Online-Mobbing erlebt; 22% Happy-Slapping (gefilmte Prügelattacke) gesehen; 15% online abgezockt; 11% Nacktfotos erhalten; 8% Gewalt- und Pornofilme erhalten. Kontaktabbahnungen mit sexuellen Absichten ereignen sich vor allem auf Chatseiten von Kindern, wo sich scharenweise Pädophile tummeln.

⇒ 80% der 12- bis 19-Jährigen haben bereits unangenehme Medienerfahrung gemacht. Tägliche Medienzeit von Jugendlichen: Mädchen 4 h 30 min; Jungen 5 h 20 min.

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

Beispiel: 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.

⇒ 8% der Kinder erzählen ihren Eltern von den Problemen im Internet. Und 80% der Eltern halten die Mediennutzung ihrer Kinder für unproblematisch.

Wichtig: Für viele alltägliche Zusammenhänge gibt es Schutz für Kinder und Jugendliche, in die digitalen Welten werden sie oft ohne Schutz gelassen.

Medienkompetenz bedeutet nicht allein die technische Beherrschung des Computers, sondern für die kritischen Bereiche der digitalen Welt sensibel machen und damit lernen, verantwortungsvoll umzugehen.

Mindestens bis ca. 14 Jahre auch technischer Schutz sinnvoll (Webfilter = Pflicht), aber wichtig ist, dass Eltern informiert sind und mit den Kindern/Jugendlichen gemeinsam deren Medienkompetenz vorantreiben. Empfehlung: frühestens ab 16 Jahren uneingeschränkter Internetzugang (gilt auch für Smartphone).

⇒ Eltern sollten Werte vermitteln

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, 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?

Hirnforschung

Die Kinder sind vielem ungeschützt ausgeliefert: unvereinbare Reize, emotional aufwühlende Bilder, fragwürdige Orientierungsangebote. 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.

„Wer in den Strudel virtueller 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.“ (Gerhard Hüther, Hirnforscher)

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 – weil sie sie als nicht erfüllbar erleben – irgendwelche „Ersatzbefriedigungen“ suchen.

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

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

Ein Blick in eine Computerzeitschrift, ein Rundgang auf einer Messe für Computerspiele reicht völlig aus, um auf eindrückliche Weise deutlich zu machen, was diese Medien bieten und was die „Computerkids“ dort auch 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

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

Symptome von Spielsucht:

Ständig steigende Spielzeit

Abnehmende Teilnahme am richtigen Leben

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 suchartigen Konsum von Videospiele.

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

Multitasking ist nicht möglich! (Hirnforschung) [kommt mehr bei Mädchen vor]: Bei Hausaufgaben also keine Musik 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).

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

Facebook

„Wenn ich jemand real treffe, sehe ich ja nur die Person, aber auf Facebook sehe ich, wie er/sie wirklich ist“ (Behauptung eines Jugendlichen).

- Weltweite Lizenz für die unentgeltliche Nutzung jeglicher Inhalte (Facebook darf deine Inhalte und Fotos weiter verkaufen).
- Entfernte Inhalte bestehen eine Zeit lange als Sicherheitskopien fort.
- Wenn man eine Anwendung verwendet, stehen deine Inhalte und Informationen der Anwendung zur Verfügung.

⇒ Eigene Sicherheitseinstellungen überprüfen!

Darf das Kind sich bei Facebook anmelden? Erst ab 13 darf man sich anmelden. Ab der 8. Klasse sind viele dort.

Sollte Vater/Mutter sich auch dort anmelden?

Empfehlungen für Anmeldungen bei Facebook:

- Zusätzliche Emailadresse dafür anlegen, die keinen Aufschluss auf Namen und Alter gibt. Und allgemein: Sicherer ist es, keine Emailadresse aus Vor- und Nachnamen im Internet zu benutzen.

Also: eine zweite Emailadresse ohne persönliche Angaben.

(Keine unseriöse Emailadresse für berufliche Zwecke.)

- Passwort mindestens achtstellig, bestehend aus Groß- und Kleinbuchstaben sowie Zahlen.
Dieses niemand weitersagen.
- Kind sollte nicht mit Bild sichtbar sein.
- Trotz höchster Sicherheitsstufe sollte nur das sichtbar sein, was jeder sehen darf.
- Auf keinen Fall Freundefinder benutzen, da dadurch sämtliche Kontakte von eigenem Emailkonto preisgegeben werden.

Bei Einladungen in Bezug auf eine Feier höchste Vorsicht, da bei einem falsche 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, verurteilt, nicht eingestellt, von der Schule geflogen, vergewaltigt, erpresst usw. worden.

In sozialen Netzwerken:

Empfehlung: Auch WhatsApp erst ab 16 Jahren nutzen.

Extra Emailadresse und sicheres Passwort

Echter Name oder besonderer Name (ausgedacht)

Maximale Privatsphäre einstellen

Inhalte gut überlegt einstellen

Keine Unbekannten in die Kontaktliste aufnehmen!

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

Fotos, Filme im Netz ohne Erlaubnis des Abgebildeten: 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 online, die nichts davon wissen.

Weitere Probleme:

Online-Mobbing

Bis zu 5 Jahre 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

Plagiate bei Hausaufgaben usw.

Fremdes geistiges Eigentum oder Inhalt eines fremden Werkes muss kenntlich gemacht werden. Im Extremfall kann es sonst sogar zu Schadensersatzverpflichtung kommen oder es kann sogar strafbar sein. (Handys mit Internetzugang in Schulen > Benutzung bei Arbeiten).

Abzocker im Internet

Kinder: Keinen Vertragsabschluss im Internet ohne die Einwilligung der Eltern.

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

Jeder 5. private PC hat keinen aktuellen Virenschutz.

Aktivierte Firewall.

Einkaufen im Internet

14 Tage Rückgabe/- Rücktrittsrecht.

Bekannte Anbieter bevorzugen.

Große Beträge nicht per Vorkasse bezahlen.

Generelle Tipps:

Fazit: 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.)

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.

Kinder müssen Selbstkontrolle sukzessive lernen.

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.

Schließlich:

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

⇒ Auch beim Umgang mit dem Computer: vorsichtig sein und sich 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 klicksafe.de; Manfred Spitzer: *Digitale Demenz* und verschiedene Publikationen von Günter Steppich.