

G+S

Gesundheit
und
Schule

BZgA

Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

Gut hinsehen und zuhören!

Ein Ratgeber für pädagogische Fachkräfte



zum Thema „Mediennutzung in der Familie“

Gut hinsehen und zuhören!

**Ein Ratgeber für pädagogische
Fachkräfte zum Thema
„Mediennutzung in der Familie“**

Herausgegeben von der Bundeszentrale
für gesundheitliche Aufklärung,
im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit, Köln 2009

Konzept: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Bielefeld

Texte: Jürgen Lauffer, Renate Röllecke, Wolfgang Schill

Fotos: Fotolia.de

Redaktion: MediaBüro, Sabine Goette

Projektleitung vonseiten der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung:

Dr. Eveline Maslon

Druck: Kaufmann, Lahr

Auflage: 1.50.11.09

Best.-Nr.: 20282000

	Seite
1. Einführung	6
1.1 12 Tipps für Eltern zum Umgang mit Medien in der Familie	8
2. Medienerziehung in Familien – Beispiele aus dem Alltag	10
3. Kinder nehmen Medienangebote anders wahr als Erwachsene	15
3.1 Beispiele aus dem Fernsehalltag	15
3.2 0 bis 2 Jahre: Babys und Kleinkinder	18
3.3 3 bis 5 Jahre: Kindergartenalter	20
3.4 6 bis 7 Jahre: 1./2. Grundschuljahr	23
3.5 8 bis 10 Jahre: 3./4. Grundschuljahr	24
3.6 11 bis 13 Jahre: Übergang in die weiterführende Schule	25
3.7 Mädchen und Jungen	27
4. Tipps zu einzelnen Medien	
Fernsehen in der Familie – nicht immer Familienfernsehen	29
4.1 Zusammen oder getrennt?	29
4.2 Video – DVD – zeitversetztes Fernsehen	31
5. Empfehlungen zum Umgang mit Computer und Internet in der Familie	33
5.1 Computer in der Familie	33
5.2 Gefährdungen	36
5.3 Handy-Bilder im Internet	39
5.4 Abzocke im Netz	41
5.5 Instant-Messaging-Systeme	42
6. Handy – das Überall-Medium	43
6.1 Finanzen	44
6.2 Legale Grenzen	45
6.3 Strahlenrisiko	46
7. Hörspiel-Kassette, -CD, Hörbuch, Radio und Co.	49
8. Harry, Pippi, SpongeBob und all die anderen – die multimedialen Heldinnen und Helden	56
9. Kunde Kind: Werbung und Merchandising	60
10. Macht Mediennutzung dick, krank und dumm?	64
11. Check-up in Sachen Medien und Familie	68
12. Lesetipps	70

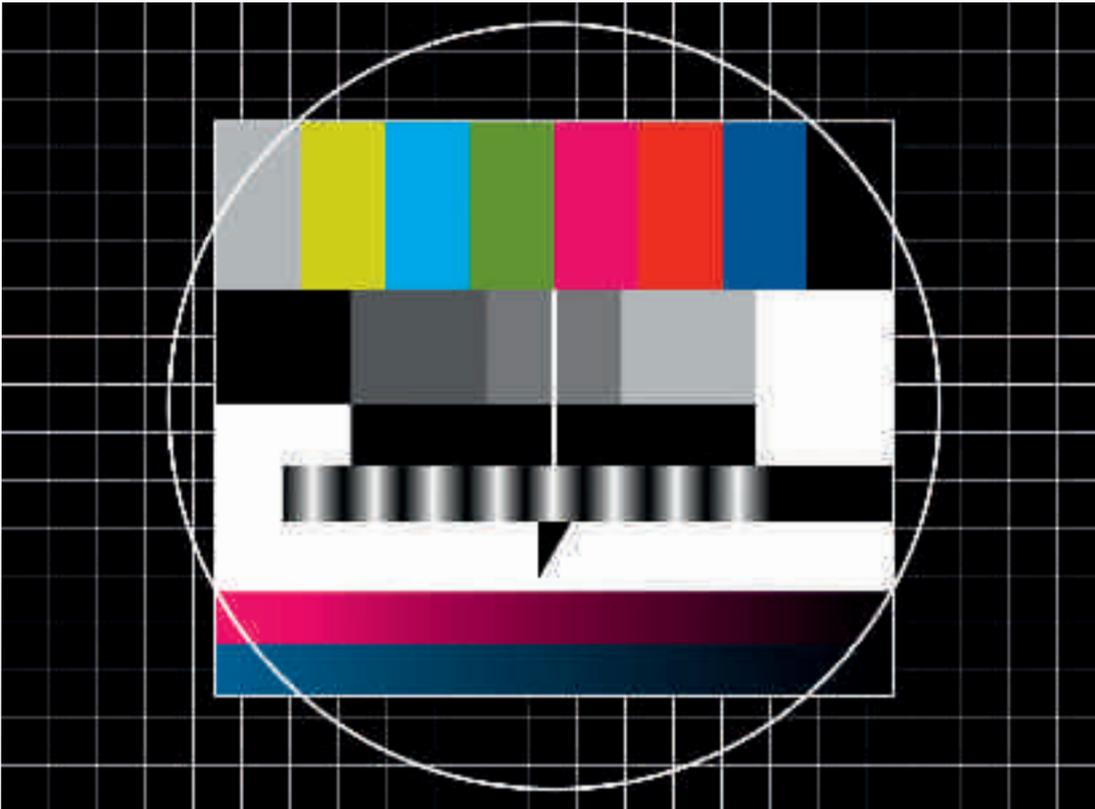
1. Einführung

Kinder lernen heute schon sehr früh in ihren Familien technische Medien aller Art kennen: Fernsehen, Video, Radio, CD-Player, Handy, Computer oder Internet tauchen in ihrem Alltagsleben oftmals wie selbstverständlich auf. Und in manchen Familien ist es dann vielleicht so: Das Kind nutzt Medien nur gelegentlich und schaltet nach spätestens einer halben Stunde Game Boy, Playstation, Hörkassette oder nach dem Ende der ausgewählten Fernsehsendung ab. Es kommt gut in der Schule mit, kann sinnvoll und zurückhaltend mit dem Handy umgehen und gibt nur so viel Geld für Medienkonsum aus, wie es zu seinem Taschengeld passt. Die Eltern wissen, dass ihr Kind im Internet und im Chat sicher kommuniziert und ihnen von riskanten oder unsicheren Situationen sofort erzählt. Es spielt nur ab und zu intensiv Computerspiele, schaut nur hin und wieder übermäßig fern, nutzt Medien produktiv (baut Homepages, dreht Videoclips, fotografiert und schreibt). Es treibt Sport, trifft sich mit Freunden, ist kreativ, gesprächig, fröhlich und neugierig, äußert seinen Missmut und erzählt von guten wie schlechten Erlebnissen. Es gibt in der Familie nur selten mal Streit um den Medienkonsum. Jugendmedienschutz, Urheberrecht und Altersempfehlungen werden stets beachtet. Und die Eltern gehen selbst entspannt und überlegt mit Medien um.

Sie haben natürlich bemerkt, dass hier ein vorbildlicher Umgang mit Medien beschrieben wird, den es in Familien so wahrscheinlich nur sehr selten geben dürfte. Bei den meisten Familien geht es nämlich nicht so idealtypisch zu. Ein wesentlicher Grund ist darin zu sehen, dass die heutige Medienwelt nicht nur sehr vielfältig und oft nur schwer zu durchschauen ist, sondern sich auch sehr rasch wandelt. Sie können sich das hier mithilfe einer kurzen Selbstbefragung klar machen, indem Sie Ihre eigene Medienkindheit mit der der heutigen Kindergeneration vergleichen (siehe Kasten). Vermutlich haben Sie durch den Vergleich festgestellt, dass Ihre Medienkindheit „anders“ war und dass „die Medien“ für Sie als Fachkräfte in der (sozial-)pädagogischen Arbeit mit Eltern – wie vielleicht auch in Ihrer eigenen Rolle als Eltern – heute andere, zum Teil völlig neue Probleme

Medienkindheit damals und heute

1. Versuchen Sie, sich in Ihre eigene Kindheit zurückzusetzen: Welche Rolle spielten welche Medien, als Sie sechs, zehn oder 13 Jahre alt waren?
2. Welche Bedeutung hatten Medien in Ihrer Kindheit für das Familienleben?
3. Wie wurde der Umgang mit den Medien damals in Ihrer Familie geregelt?
4. Welches waren Ihre liebsten Medien-Helden, -Stars und -Sendungen, und welche Medien waren Ihnen besonders wichtig?
5. Was hat sich heute im Vergleich zu Ihrer Medienkindheit wesentlich geändert, was ist ähnlich geblieben?
6. Welche neuen Medien sind inzwischen hinzugekommen? Wie wirkt sich das womöglich auf das Familienleben aus (allgemein/persönlich)?



und Herausforderungen mit sich bringen. Damit Sie sich sinnvoll mit dieser Situation auseinandersetzen können, haben wir in diesem Heft eine Fülle von Informationen, Anregungen, Hinweisen und auch Regeln zu einem „Ratgeber“ zusammengestellt. Dieser Ratgeber will zweierlei leisten:

Er möchte Sie erstens aus medienpädagogischer Sicht in das Thema Mediennutzung in der Familie einführen und er möchte Ihnen zweitens in Form von konkreten „Tipps für Eltern“ praxisnahe Handlungsvorschläge für die medienbezogene Arbeit mit Eltern und Familien bieten.

Folgende Leitfragen stehen dabei im Vordergrund:

- Wie können Medien in der Familie sinnvoll und angemessen genutzt werden?
- Wie können Eltern ihren Kindern einen kreativen, kritischen und zeitlich akzeptablen Umgang mit Medien näherbringen? Welche Regeln und Vereinbarungen helfen dabei?
- Wie gehen Kinder mit Medien um?

- Warum lieben Kinder und Jugendliche andere Sendungen, Spiele und Musik als Erwachsene?
- Sollen Familien Medien zusammen oder getrennt nutzen?
- Wie schützen Eltern ihr Kind vor Gefahren aus dem Internet?
- Welche neuen Medien-Trends kommen auf uns zu?
- Wie lassen sich Medien in der Familie altersgerecht verwenden?
- Machen Medien dick, dumm und krank?

Zum einen finden Sie in dieser Broschüre zu diesen Fragen und auch zu verschiedenen Medienthemen grundlegende Informationen. Zum anderen sollen Fallbeispiele aus dem „echten“ Familienleben dazu anregen, gemeinsam mit Eltern einen guten Weg für den Umgang mit Medien in der Familie zu finden. Dabei soll auch verständlich gemacht werden, was die Mediennutzung für Kinder bedeuten kann und weshalb sich Kinder oftmals von bestimmten Medieninhalten faszinieren lassen. Und weiterhin wird an einfachen Beispielen gezeigt, wie Medien genutzt werden können, um in der Familie gemeinsam zu spielen, zu lernen, sich zu unterhalten und miteinander im Gespräch zu bleiben.

Kurzum: Diese Broschüre will aus medienpädagogischer Sicht Orientierungs- und Handlungshilfen dazu bieten, wie sich Medien aller Art von Eltern überlegt, verantwortungsvoll und „gekonnt“ in das alltägliche Familienleben einbeziehen lassen.

Vorab stellen wir Ihnen als eine Art Leitfaden für Ihr medienbezogenes Handeln zwölf „Tipps für Eltern zum Umgang mit Medien in der Familie“ vor. In den nachfolgenden Kapiteln gibt es dann ausführliche Informationen, die den altersgemäßen Umgang von Kindern mit Medien betreffen und die sich auf die Besonderheiten einzelner Medien beziehen.

1.1 12 Tipps für Eltern zum Umgang mit Medien in der Familie

- Vereinbaren Sie in der Familie, möglichst gemeinsam mit den Kindern, Regeln zum Mediengebrauch (Zeit, Ort, Umfang). Planen Sie auch Ausnahmen ein (z.B. für verregnete Wochenenden).
- Sprechen Sie mit Ihren Kindern über Medien. Und zwar nicht nur über Gefahren und Probleme, sondern auch über die Lieblingssendungen und -figuren Ihrer Kinder. Versuchen Sie zu verstehen, welche Bedeutung diese für Ihre Kinder haben.
- Begleiten Sie Ihre Kinder beim Medienkonsum. Sie sollten die Formate, Serien, Figuren, Bands, Internetchats kennen, für die sich Ihre Kinder interessieren. Achten Sie darauf wie Ihre Kinder reagieren (fröhlich, aufgedreht, verängstigt, angeregt, aggressiv?). Bleiben Sie auch mit Jugendlichen über Medienthemen im Gespräch, respektieren Sie den Geschmack und die Vorlieben der Kinder und Jugendlichen. Suchen Sie nach Gemeinsamkeiten oder schaffen Sie Gelegenheit für gemeinsame Mediennutzung (Computerspiel, Fernsehsendung, Familienkino).
- Stimmen Sie Ihre Familienregeln individuell auf Ihr Kind ab. Manche Kinder sind durchaus in der Lage, erfolgreich mehrere Dinge parallel zu erledigen: Sie machen manchmal „leichte“ Hausaufgaben oder lernen Vokabeln und hören dabei Musik oder sie verfolgen ein Hörspiel und räumen dabei ihr Zimmer auf. Andere Kinder wiederum reagieren aggressiv und unausgeglichen, wenn sie zu lange vor dem Bildschirm sitzen oder zu viele Beschäftigungen parallel laufen. Machen Sie Ihrem Kind klar, was für Sie noch akzeptabel ist und begründen Sie in bestimmten Einzelfällen Ihr „Nein“. Ein enges Regelwerk ist nur dann nötig, wenn es Probleme (Schule, Konzentration, zu einseitige Freizeitbeschäftigung) gibt.

- Regen Sie Ihre Kinder zum Selbermachen von Medien an (lassen Sie Ihre Kinder selbst fotografieren, Videos aufnehmen oder kleine Hörspiele herstellen, siehe Beispiele in dieser Broschüre) und: Lernen Sie auch selbst umgekehrt von Ihren Kindern.
- Sorgen Sie für einen Ausgleich zum Medienkonsum, z.B. durch Sport, Musik, Spiele, kreatives Gestalten. Achten Sie darauf, dass Ihr Kind sich ausreichend bewegen und toben kann, auch in der Wohnung, z.B. mithilfe einer „Kleiderkiste“, durch Spring- und Kletterseile oder durch eine „Wohnzimmer-Disco“. Vereinbaren Sie einen festen Termin für einen Spieleabend, für gemeinsames Kochen oder fürs Vorlesen.
- Fernseher und Computer im Kinderzimmer erhöhen die Dauer des Medienkonsums deutlich. Wir raten von Fernseher, DVD/Video und Computer im Kinderzimmer ab, vor allem bei Klein- und Vorschulkindern. Sollten diese Medien doch im Kinderzimmer präsent sein, helfen Regeln, den Konsum einzuschränken.
- Hörkassetten und -CDs sind beliebte Kindermedien. Beobachten Sie den Umgang Ihres Kindes damit. Hört es wirklich zu? Kann es Inhalte wiedergeben, Lieder nachsingen etc.? Es sollte möglichst keine Dauerberieselung stattfinden.
- Vermitteln Sie Ihrem Kind die wichtigsten Regeln zum selbstständigen Umgang mit dem Internet, zum „Surfen im Internet“ (siehe S. 27-28). Zeigen Sie Ihrem Kind interessante und sichere Seiten und bleiben Sie im Gespräch über amüsante, informative und spielerische Seiten des Internets. Lassen Sie das Kind nur an einem zentral einsehbaren Ort in Ihrer Wohnung surfen. Weisen Sie Ihr Kind auf die Gefahren hin (z.B. Abonnements, illegale Aktionen, Kosten für Online-Spiele).
- Chatten: Vermitteln Sie Ihrem Kind die wichtigsten Regeln zum sicheren Chatten (das englische Wort „chat“ bedeutet „Plauderei“). Ein Chat im Internet erlaubt es zwei oder mehr Personen, in sogenannten „Chaträumen“ Texte auszutauschen und sich auf diese Weise zu unterhalten. Bleiben Sie mit Ihren Kindern im Gespräch über Erlebnisse und Kontakte, über lustige und schöne Erfahrungen im Chat. Das ist eine wichtige Voraussetzung dafür, dass Ihr Kind mit Ihnen auch über beunruhigende oder gefährdende Situationen spricht.
- Medien sollen Spaß, Kommunikation und Lernen ermöglichen. Kinder lernen medial nicht nur mit anspruchsvoller Lernsoftware, Wissenssendungen und Sprachlern-CDs. Sie können auch in unterhaltsamen Formaten wie Serien und Shows Wissenswertes finden und ihre Medienkompetenz erweitern. Suchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind nach solchen Angeboten.
- Ältere Kinder und Jugendliche interessieren sich in Film, Fernsehen und Internet für das Verhalten und die Äußerungen von Darstellern bzw. Darstellerinnen oder realen Personen. Sie bewerten durchaus schon, ob sie diese Verhaltensweisen als angemessen oder „fragwürdig“ ansehen. Sie übernehmen die Verhaltensweisen nicht einfach, sondern spiegeln sie vor ihrem eigenen Lebenshintergrund, spielen sie nach, probieren sie manchmal auch aus, können sich darüber amüsieren und diskutieren auch gern darüber.





2. Medienerziehung in Familien – Beispiele aus dem Alltag

Wie Familien mit Medien umgehen und welche Chancen und Probleme dabei entstehen können, hängt mit verschiedenen Rahmenbedingungen und unterschiedlichen Familiensituationen zusammen. Zum Beispiel von der Anzahl und dem Alter der Geschwisterkinder, vom Umfang der Berufstätigkeit oder etwaiger Arbeitslosigkeit der Eltern und natürlich auch von der Atmosphäre in der Familie. Manchen ist Stille und Ruhe eher unangenehm, dann läuft der Fernseher nebenher, oder es vergeht kaum ein Moment ohne Musik. Bei anderen dürfen bestimmte Medien erst genutzt werden, wenn alle Hausaufgaben oder Hausarbeiten erledigt sind. Wieder andere nutzen die Medien bewusst, um die Kinder eine Zeit lang ruhig und die Wohnung vorübergehend ordentlich zu halten.

Wie mit den Medien umgegangen wird, ist zudem vom familiären Erziehungsstil abhängig: In manchen Familien herrschen Verbote, Gebote und ein enges Regelwerk, in anderen wird alles gemeinsam verhandelt. In anderen Familien geht man es wiederum gelassen an, indem die Eltern sich möglichst wenig in das „Medienleben“ ihrer Kinder einmischen. All diese Wege können mehr oder weniger erfolgreich sein.

Die Tipps in dieser Broschüre sind für Eltern, Familien wie auch pädagogische Fachkräfte bestimmt, die den Medienkonsum in der Familie regeln möchten und den Medienkonsum gemeinsam mit ihren Kindern aushandeln wollen.

Ein Tipp, bevor Sie weiterlesen!

Machen Sie sich probierhalber einmal selbst mit einem kurzem „Check-up“ klar, wie Sie den Medienalltag mit all seinen Herausforderungen in einer Ihnen bekannten Familie, am besten aber in Ihrer eigenen Familie, „einschätzen“. Nutzen Sie dazu den „15-Punkte-Check-up in Sachen Medien und Familie“ auf S. 68-69. Dieser „Check-up“ hat sich im Übrigen als Arbeitsmittel bewährt, um mit Eltern ins Gespräch zu kommen.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie das funktionieren kann:

**Sarah und Lutz, Eltern von Sina (7 Jahre) und Mika (10 Jahre):
Feste Regeln für die Medienzeiten und das Langeweileparadies**

„Unsere Regeln lauten: Nur eine Stunde pro Tag Fernsehen, Computer, Playstation oder Game Boy. Und das nie vor der Schule oder vor dem Frühstück. Wer also eine Stunde am Computer gespielt hat, darf nicht auch noch fernsehen. Die Kinder halten sich meistens an diese Regel. Natürlich gibt es hin und wieder eine Ausnahme, z.B. einen längeren Film oder ein intensives Computerspiel, aber nicht aufgrund von Gejammer oder Gezeter. Der etwas ältere Mika darf gelegentlich mit Freunden oder mit einem Elternteil einen Film wie *Harry Potter* sehen, der für Sina noch zu spannend wäre. Sina hat dann ihre altersgerechten Computerspiele, oder sie bekommt eine halbe Stunde extra vorgelesen. Hörkassetten oder Musik dürfen auch zwischendurch mal gehört werden. Wir achten darauf, dass diese Medien nicht täglich zum Einsatz kommen. Das Langeweileparadies nennen wir das: Hält man es eine Zeit lang aus, dann findet sich schnell etwas und eine neue Spielidee ist entstanden.“



**Elisabeth, Mutter von Tim (12 Jahre), alleinerziehend:
Die nichtmedialen Interessen fördern**

„Ich bin voll berufstätig, mein Sohn kommt zwischen 13:30 Uhr und 14:00 Uhr nach Hause, ich gegen 17:00 Uhr. Bis vor Kurzem hat er die Zwischenzeit häufig mit Computerspielen überbrückt, sodass er seine Hausaufgaben erst spät machte und kaum Freundschaften pflegte. Er war wie besessen davon und wollte sich kaum mit etwas anderem beschäftigen. Deswegen gab es häufig Streit. Wir haben gemeinsam überlegt, was er außer dem Computerspielen richtig gern macht, und sind auf Basketball gekommen. Jetzt ist er einem Verein beigetreten. Dort spielt er seit einem Jahr zweimal die Woche. Seine Hausaufgaben erledigt er an den Tagen fast immer vorher, Medien spielen dann nur eine untergeordnete Rolle. Er hat über den Basketballverein auch Freunde gefunden und den

Medienkonsum reduziert. Natürlich liebt er weiterhin Computerspiele und wir streiten uns auch hin und wieder deswegen, aber alles ist etwas ausgeglichener geworden. Mein Tipp: die nichtmedialen Interessen fördern.“

**David und Maria, Eltern von Janina (4 Jahre) und Kevin (5 Jahre):
Gemeinsam spielen und gezielt fernsehen**

„Früher lief bei uns oft der Fernseher, egal was kam, er gehörte einfach dazu. Wir haben aber gemerkt, dass es die Kinder unruhig machte und sie sich kaum länger auf ein Spiel konzentrieren konnten. Deshalb schalten wir das Gerät nur noch für spezielle Sendungen ein. Die Kinder spielen gern Playstation oder Game Boy. Weil es Probleme mit dem Game Boy gab, sammeln wir den immer wieder ein und geben ihn nur für bestimmte Zeiten heraus, zum Beispiel während einer von uns Essen zubereitet. Wir haben eine Verkleidungskiste im Kinderzimmer, da sind alte Kleidungsstücke von uns drin. Das kommt sehr gut an. Dazu kommt, dass einer von uns an mehreren Tagen pro Woche den Kindern vor dem Abendessen vorliest, ein Bilderbuch anschaut oder ein gemeinsames Spiel spielt, das kann dann ein Brettspiel oder auch mal ein Playstation-Match sein.“

**Katrin und Uwe, Eltern von Luise (6 Jahre) und Maximilian (8 Jahre):
„Bons“ regeln den wöchentlichen Medienkonsum**

„Nachdem es bei uns oft Streit gab, vor allem mit dem Game Boy, haben wir nun strikte Regeln: Die Kinder bekommen Gutscheine, wir nehmen dazu selbstgebastelte ‚Bons‘. Jeder Bon ist eine halbe Stunde Computer, Game Boy oder Fernsehen wert. Pro Woche bekommt jedes Kind sechs Bons. Die Kinder bestimmen selbst, wie lange und wann sie Game Boy, Computer oder Fernsehen nutzen. Hin und wieder gibt es auch eine Extrazeit, in der wir zum Beispiel einen längeren Film oder eine längere Sendung gemeinsam schauen. Maximilian nutzt den Computer auch für die Schule, das regeln wir dann ohne Bons. Ins Internet darf und kann man bei uns nur im Wohnzimmer, da haben wir das im Griff. Wir besprechen auch, welche Sendungen oder Spiele gespielt werden, und achten auf die Altersfreigaben.“

Frank, Vater von Meike (9 Jahre): Getrennt wohnen, gemeinsam regeln

„Meike lebt wochentags bei Sandra, meiner Ex-Frau. Sie hatte ihr einen Fernseher ins Zimmer gestellt. Meike durfte gucken, was und wann sie wollte, Hauptsache, sie ging um 20:00 Uhr ins Bett. Ich fand das zu viel und zu früh, wir hatten viel Streit deswegen. Wenn Sandra bei mir ist, alle zwei Wochen am Wochenende, gibt's gar kein Fernsehen. Hin und wieder spielen wir zusammen am Computer, wir gehen auch raus, fahren Rad oder Inliner. Sandra organisiert den Alltag mit Meike, das ist sicher schwieriger. Meike hatte Konzentrationsschwierigkeiten in der Schule und Probleme mit dem Lesen. Wir führten ein Gespräch mit der Lehrerin. Der Fernseher kam wieder aus dem Kinderzimmer raus, und Sandra und ich haben es geschafft, uns abzusprechen. Bei Sandra darf Meike jetzt am frühen Abend vor dem Abendessen oder wenn sie aus der Schule kommt insgesamt maximal eine Stunde fernsehen, Kassette hören oder an den Computer. Die Umstellung fiel zunächst schwer, aber jetzt hat sich das gut eingespielt. Zur Entspannung und zum Tanzen hört sie auch gern Musik. Neu ist auch die regelmäßige Lesezeit vor dem Einschlafen. Sandra und Meike haben in der Bibliothek

Bücher gefunden, die einfach zu lesen sind, da kommt Meike gut voran und hat zunehmend Spaß. Wenn Meike bei mir ist, lesen wir jetzt abwechselnd. Ich habe ihr auch gezeigt, wie man am Computer schreiben und Bilder bearbeiten kann.“

Nina und Ahmed, Eltern von Kenan (7 Jahre), Leyla (11 Jahre) und Suzan (13 Jahre): Alle wollen an den Computer – Medienregeln in der Familie

„Bei uns gab es oft Streit rund um den Computer. Ahmed wollte nach der Arbeit in Ruhe seine Computerspiele oder Playstation spielen, Kenan saß oft bei ihm auf dem Schoß. Dazu kamen die Mädchen, die ‚nur ganz kurz‘ mal chatten wollten, oder ich wollte schnell noch nach einer Auktion schauen. Dazu lief im Nebenzimmer der Fernseher der Mädchen, die parallel ihre Serien schauten. Kenan lief nach dem Spiel immer wieder hektisch durch die Wohnung und hat wild herumgetobt und alle anderen genervt. Kein Wunder, denn Ahmeds Spiele waren ja meist erst ab zwölf oder ab 16 Jahren freigegeben. Es war immer ziemlich chaotisch, vor allem rund um das Abendessen. Wir haben jetzt einiges geändert, es gibt feste Computerzeiten für alle Familienmitglieder, meistens klappt das auch. Die Mädchen haben gelernt, dass sie nicht immer im Chat erreichbar sein müssen, und ich schaue nicht ständig nach den Auktionen. Sogar das Handy ist während des Essens aus. Ahmed und Kenan spielen regelmäßig an zwei Tagen in der Woche altersgerechte Spiele. Nicht nur am Computer, auch mal mit den Spielfiguren, oder sie gehen zusammen raus und spielen Fußball.“



Heinz und Ulla, Großeltern von Freja (4 Jahre) und Ole (5 Jahre): Boulevardfernsehen bei Oma und Opa – jetzt nicht mehr

„Unsere Enkelkinder sind wochentags an drei Tagen bei uns, wir holen sie vom Kindergarten ab. Die Eltern sind berufstätig. Wir freuen uns über den lebhaften Besuch, aber manchmal sind wir erschöpft und ohnehin läuft bei uns oft der Fernseher. Besonders gern schauen wir nachmittags Boulevard-Sendungen. Jetzt gab's Ärger mit unserer Tochter und unserem Schwiegersohn. Unsere Enkel hatten Alpträume und sie haben Angst, dass sie entführt werden oder jemand ihre Eltern umbringt. Ole hat immer wieder Bilder von seinem Kinderzimmer gemalt, auf denen ein Einbrecher mit einer Pistole zu sehen ist. Diese Wirkung war uns gar nicht so klar. Wir verzichten jetzt an den Tagen, an denen sie bei uns sind, auf die Boulevardsendungen. Wir spielen dann gemeinsam oder lassen die Kinder eine Kindersendung sehen. Höchstens eine Stunde lang läuft der Fernseher, und wenn einer von uns unbedingt das Tennismatch zu Ende sehen will, spielt der andere mit den Kindern im Nebenraum oder liest etwas vor, das entspannt auch.“

Fred und Martina, Eltern von Zoe (10 Jahre) und Luca (12 Jahre): Viel erlauben und besprechen, andere Aktivitäten fördern und den Kontakt bewahren

„Wir haben mit den Medien kaum Probleme, die Kinder dürfen die Medien spielerisch erkunden und auch im Internet surfen. Wichtigste Regel: Zuerst die Hausaufgaben. Zoe und Luca dürfen ihr Fernsehprogramm selbst aussuchen, müssen sich aber an die Altersempfehlungen halten, da achten wir drauf. Montags bis donnerstags ist spätestens um 20:30 Uhr Schluss. Am Wochenende können sie auch mal richtig über die Stränge schlagen, wenn nichts anderes ansteht. Dann spielt Luca auch schon mal drei Stunden lang ein Computerspiel oder komponiert etwas mit dem Musikprogramm. Zoe hat das Bildbearbeitungsprogramm für sich entdeckt und witzige Collagen und Einladungskarten erstellt. Dabei kann sie sich intensiv konzentrieren und vergisst die Zeit. Manchmal schauen wir dann auch zwei Filme hintereinander an. Die Kinder erzählen viel von dem, was sie spielen, erfahren oder gesehen haben. Wir geben ihnen Tipps und schauen uns seltsame oder schrille Internetseiten, die ihnen aufgestoßen sind, auch mal gemeinsam im Internet an. Wir sprechen dann gemeinsam darüber, was uns daran gefällt und was nicht. Medien sind für unsere Kinder zwar wichtig, aber weil vieles bei uns offen und erlaubt ist, hat es nicht so einen starken Reiz. Die Kinder gehen regelmäßig zum Sport, treffen sich gern mit ihren Freunden, Luca spielt Gitarre und Zoe singt im Chor. Natürlich gibt's bei uns auch mal Streit: Luca hatte sich versehentlich ein teures Klingelton-Abo angeschafft und manchmal nervt auch die laute Musik ...“

Sandra, Mutter von Alexander (14 Jahre): Intensivzeiten vereinbaren

„Alexander hat sich eine Zeit lang so intensiv mit Computerspielen beschäftigt, dass er kaum ansprechbar war und Schule und Freunde vernachlässigt hat. Es gab viel Streit, weil ich eine tägliche Computerzeit einführen wollte (eine Stunde am Tag). Das ließ sich aber mit den zeitintensiven Rollen- und Strategiespielen, die er besonders mag, kaum umsetzen. Als die Situation in der Schule problematisch wurde, ist es uns gelungen, eine neue Vereinbarung zu treffen. An einem Tag in der Woche darf Alexander nach den Schularbeiten intensiv über mehrere Stunden hinweg spielen. Zusätzlich kann er sich an einem Tag am Wochenende intensiv mit den Computerspielen beschäftigen. So kommt er auf 6 bis 8 Stunden pro Woche. Er trifft sich an einem festen Tag mit Freunden zum Basketball und geht auch zur Nachhilfe.“





3. Kinder nehmen Medien- angebote anders wahr als Erwachsene

3.1 Beispiele aus dem Fernsehalltag

Zwei Binsenweisheiten:

Kinder sind keine Erwachsenen, und
Kinder sind nicht gleich Kinder!

Deshalb nehmen Kinder Medienangebote nicht nur anders als Erwachsene wahr, und deshalb erlebt man auch immer wieder, dass Geschwister, die unterschiedlich alt sind, zwar dieselbe Fernsehsendung gesehen, aber nicht dasselbe wahrgenommen haben. Was Kinder den Medienangeboten entnehmen, was sie verstehen und wie sie mit den Angeboten umgehen, hängt sowohl von ihrer geistigen als auch von ihrer sozial-moralischen Entwicklung ab. Dazu einige Beispiele von Kindern unterschiedlicher Altersstufen:

Klara (2 Jahre) sieht die *Teletubbies*, eine Fernsehserie für Kleinkinder. Sie lacht, klatscht in die Hände und läuft zum Fernseher, streicht über den Bildschirm, dann läuft sie wieder zurück, schaut gebannt zu und wippt auf und ab. Ihr Vater findet die Sendung „nervzermürend“, vor allem diese Wiederholungen und „das stumpfe Teletubbie-Winkewinke“. Allerdings ist er zu erschöpft, um Klara jetzt etwas anderes zu bieten, und nutzt die Gelegenheit nebenher, um Zeitung zu lesen. Später sieht Klara in einer bei Oma herumliegenden Fernsehzeitung die bunten Figuren wieder. Aufgeregt zeigt sie darauf und sagt: „Tinki Winki, Lala, Dipsi, da sind Teletubbies.“

Paul (4 Jahre) schaut die *Sendung mit der Maus*, die beliebten „Lach- und Sachgeschichten für Fernsehanfänger“. Sein Vater räumt gerade die Küche auf. Nach der Maus kommt das Sonntagsmärchen. Paul guckt weiter. Das Märchen startet erst ruhig, doch schon bald ist es gar nicht mehr witzig. In der modernen Verfilmung tauchen gleich in den ersten 10 Minuten wie aus dem Nichts teuflens-ähnliche maskierte Ritter auf, es gibt Explosionen, Geschrei und Ungewissheit. Paul läuft zum Fernseher, schaltet ihn aus. Der Vater betritt das Wohnzimmer. Paul läuft zu ihm und sagt: „Da war das Sonntagsmärchen, das war zu gruselig, da waren Teufel, ich habe es ausgemacht.“ Der Vater lobt Paul und sie spielen eine Runde Uno.



Fred, Anna und Marie, alle 5 Jahre alt, schauen zusammen *Findet Nemo* auf DVD, einen Zeichentrickfilm, dessen Hauptfigur ein kleiner Clownfisch ist. Fred schaut ruhig und begeistert zu, lacht sich über die nicht ganz so vegetarischen Raubfische schlapp. Als in der Tiefsee plötzlich der gefährliche Anglerfisch direkt vor den Hauptcharakteren Dory und Marlin auftaucht, kaut er aufgeregt an seiner Hand und muss ganz schnell mal zur Toilette. Anna wechselt ständig zwischen kreischendem Vergnügen und Schrecken. Immer wieder schießen ihr Tränen in die Augen, und sie schlägt sich bei spannenden Actionszenen die Hände vors Gesicht. Marie klettert bei spannenden Szenen auf dem Sofa herum und futtert pausenlos Gemüsesticks und Gummibärchen. Dann lacht sie wieder laut, als alle mit den Schildkröten nach Sidney rauschen.

Nach dem Film wischt Anna sich die letzten Angsttränen aus dem Gesicht und sagt: „Das war ein toller Film.“ Sie setzt sich an den Tisch und malt ein Bild, das den Papa Marlin und Sohn Nemo vereint zeigt. Auch die Eltern der Kinder haben den Film mit angesehen. Maries Mutter Sabine fand ihn viel zu schnell und actionreich, aber der Schluss gefiel ihr gut. Sie sorgt sich, ob die Kinder wirklich alles verstanden haben und keine Albträume bekommen. Sie nimmt ihr Kind in den Arm und sagt: „Das war aber ganz schön aufregend!“ Michael, der Vater von Anna und Fred, fand den Film super: „Einer der besten Filme überhaupt. An ein bisschen Action und Grusel sollen sich auch die Kinder gewöhnen, es geht ja alles gut am Ende.“

Lucy (11 Jahre) und Frieda (12 Jahre) schauen die Fernseh-Casting-Show *Deutschland sucht den Superstar*. Lucy findet es unmöglich, wie die Jury ihren Lieblingskandidaten abkanzelt. „Das ist voll fies, wie sie den fertigmachen“, meint sie, „er hat sich aber gut verhalten, ist ganz ruhig geblieben, hat entgegnet, er hätte sein Bestes gegeben.“ Frieda ist der Meinung, dass alles inszeniert ist. Es sei ein abgekartetes Spiel, wer durchkommt und wer nicht. Das würde man schon an der Presse merken und an dem Licht und der Art, wie die einzelnen Personen präsentiert werden. Sie fänden es beide furchtbar, so beurteilt zu werden. Aber beide würden auch gern Superstar werden und möchten Gesangsunterricht nehmen. Friedas Mutter schaut ins Zimmer und sagt: „Guckt ihr wieder diesen Blödsinn? Da geht's doch nur darum, an euer Taschengeld zu kommen. Zeitverschwendung! Lest lieber ein gutes Buch.“ Lucys Eltern gucken hin und wieder selbst und Lucys Mutter findet einen anderen Star ganz toll. Sie überlegen, wie sie Lucy Gesangsunterricht finanzieren können. Lucys und Friedas Deutschlehrer Herr Scholz hat *DSDS* noch nie ganz gesehen, vermutet aber, dass es die Sprache seiner Schüler genauso ruiniert, wie das ewige Chatten und Simsen.

Die Beispiele zeigen uns im Übrigen: Nicht nur Kinder nehmen Filme und Fernsehsendungen unterschiedlich wahr, auch Eltern fassen Medienangebote unterschiedlich auf! Eltern gehen in der Regel nicht „deckungsgleich“ mit ihren Medienerfahrungen um, und dementsprechend spiegeln sich solche Unterschiede meist auch in ihrem medienerzieherischen Handeln.

Ist es sinnvoll, wenn Eltern an den Leidenschaften ihrer Kinder teilhaben und sie unterstützen, wo immer sie können? Dürfen Eltern die Medienvorlieben ihrer Kinder auch mal kritisieren? Müssen Lehrer bzw. Lehrerinnen über alle Medienmoden informiert sein?

Kinder entwickeln sich. Sie lernen gehen, verstehen, sprechen. So ist es auch mit den Medien. Was Kinder verstehen und was ihnen nutzt, ist von ihrer Entwicklung und von ihrem Umfeld abhängig, dazu gehört vor allem die Familie. So wie Eltern ihre Kinder fördern können, mit der Welt und sich selbst zurechtzukommen, wie sie sie beim Balancieren, Springen oder Sprechen unterstützen können, so können sie ihren Kindern auch beim Umgang mit Medien helfen. Möglichst viel zu kontrollieren oder fast alles zu erlauben und zu ermöglichen, kann zu Problemen führen. Kinder nehmen anders wahr als Erwachsene, sie haben andere Vorlieben und andere Arten, sich die Welt und auch die Medien anzueignen. Doch Medien können Eltern und Kinder auch verbinden und miteinander ins Gespräch bringen.

Sprechen oder Malen kann ein Kind schneller oder langsamer lernen – beim Erwerb von wichtigen Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Medien, der sogenannten Medienkompetenz, geschieht dies ebenso.

Welche Bedeutung Medien in verschiedenen Altersstufen haben und wie sie wahrgenommen werden, zeigen wir im Folgenden. Bitte bedenken Sie, dass sich kindliche Entwicklung unterschiedlich vollzieht, Kompetenz und Umgangsweisen der Kinder sind immer auch durch ihr Umfeld und ihre Erfahrungen geprägt: Geschwister, Eltern, Freunde bzw. Freundinnen sowie die Häufigkeit und Intensität der Beschäftigung mit einem Medium spielen eine Rolle.

3.2 0 bis 2 Jahre: Babys und Kleinkinder

Die Mutter schreibt mit dem Baby auf dem Arm noch schnell eine E-Mail oder schaut in die Internet-Auktion. Während sie das Mittagessen zubereitet, sieht sie nebenher ihre Lieblingsserie im Fernsehen. Der Vater streicht den Flur und hört dabei lautstark seine Lieblings-Rock-Band. Die zwei älteren Geschwister schauen mit dem Kleinkind auf dem Schoß *SpongeBob*. („Schwammkopf“ ist eine bei Kindern und Erwachsenen sehr beliebte Zeichentrickserie, die in einer Unterwasserwelt spielt.) So sind Medien auch im Alltag von Babys und Kleinkindern allgegenwärtig. Doch was können sie damit anfangen? Brauchen sie eigene altersgerechte Medien?

Worauf Babys reagieren

Ob im Fernsehen oder im richtigen Leben: Babys nehmen Musik, Stimmen und Stimmungen wahr. Besonders wichtig sind das Wiedererkennen der Bezugspersonen, ihr Lächeln und ihre sprachliche und zärtliche Zuwendung. Neben diesen direkten, persönlichen Kontakten reagieren Babys und Kleinkinder intensiv auf Musik, einfache Hörkassetten und andere akustische Reize (z.B. Spieluhr). Sie können mit dem Fernsehen noch kaum etwas anfangen: Handlungen zu erkennen oder Figuren zuzuordnen fällt ihnen schwer. Allerdings reagieren sie auf Unruhe, Hektik oder auf angenehme Laute und Gelächter.



Erste Erfahrungen mit Medieninhalten

Kinder beginnen erst im Laufe ihres ersten Lebensjahres, allmählich Sprache zu verstehen und Gesichtsausdrücke zu deuten. Zwischen dem ersten und dem zweiten Geburtstag können Kinder Sprache, Handlungen und Gesichtsausdrücke immer besser verstehen und setzen sie selbst bewusst ein. Es gefällt ihnen, in Bilderbüchern, Hörkassetten oder bei gelegentlichem Fernsehen Figuren oder Lieder wiederzuerkennen. Wiederholungen entsprechen ihren Bedürfnissen (sei es das vorgelesene Bilderbuch, die Hörkassette oder auch Wiederholungen und langsame, einfache Handlungen wie in den *Teletubbies*). Es ist davon auszugehen, dass gemeinsames Singen, Sprechen und Spielen über die Medieninhalte mit Eltern oder Betreuungspersonen den Lernwert des Gesehenen erhöht. Geht es bei den *Teletubbies* oder in einem Bilderbuch um die Begriffe „hinauf- und hinabgehen“, ist es sinnvoll diese Wörter bei passender Gelegenheit direkt erfahrbar zu machen („Wir gehen jetzt die Treppe hinab!“).

Die Rolle der Medien in der Familie

Kleinkinder nehmen auch die Bedeutung wahr, die einzelnen Medien wie dem Computer oder dem Fernseher in einer Familie zukommt. Ist der Computer dem Vater so wichtig, dass er nicht mehr mit mir spielt und mich immer wieder aus dem Zimmer schickt? Dann muss das eine ganz besondere Zauberkiste sein. Lläuft der Fernseher ständig und bekommt eine hohe Bedeutung oder Aufmerksamkeit, dann muss ich ganz besonders kreischen und schreien, damit ich auch mal gehört werde. Einjährige sind mitunter auch davon begeistert, Spielsachen oder Plättchen in den Schlitz eines DVD-Players oder eines Videorekorders zu stecken. Was passiert, wenn ich etwas in diesen magischen Apparat stecke?

Tipps für Eltern

- Kinder der ersten beiden Lebensjahre benötigen vor allem direkten Kontakt zu anderen Kindern oder zu Erwachsenen, die sich ihnen zuwenden, mit ihnen sprechen und spielen. Sie benötigen sehr viel medienfreie Zeit, um ihre Umwelt und andere Personen aktiv spielend zu erfahren und sich abwechslungsreich zu bewegen. So lernen sie unter anderem sprechen und sich sicher zu bewegen.
- Babys beschäftigen sich gern mit Gegenständen, die sie mit allen Sinnen untersuchen können, sie hören gern Musik und lauschen Geräuschen. Kleinkinder genießen das gemeinsame Erleben weiterer Medien wie Bilderbuch, Hörkassetten (kurze einfache Geschichten und Lieder zum Beispiel auf Autofahrten) und auch gelegentlich altersgerechte Fernsehsendungen. Gemeinsames Erleben bedeutet, dass Mutter, Vater oder ein älteres Geschwisterkind in direktem Kontakt bleiben, sich also ansprechbar in der Nähe aufhalten oder sich direkt dazu setzen. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Gesehene und Gehörte (über Farben, bekannte oder neue Figuren). Bilderbücher sind nach wie vor ein gutes Medium, um sich auf das Kleinkind einzustellen. Man kann das Bilderbuch gemeinsam so durchschauen und vorlesen, wie es zu dem Kind passt, und es kann sich auch selbst damit beschäftigen.
- Zweijährige sind oft schon in der Lage, Figuren und Vorgänge in Fernsehsendungen zu benennen und zu beschreiben. Sie erkennen Figuren aus dem Fernsehen oder aus Bilderbüchern wieder. Kinder in diesem Alter nehmen die Welt und auch die Medien nur aus der eigenen Sicht wahr, sie besitzen noch nicht die Fähigkeit, sich in andere hineinzusetzen. Längeren Geschichten können sie noch nicht folgen, fangen aber mit Einzelheiten etwas an. Insgesamt ist zu bedenken, dass zu viele Reize auf einmal (geräuschvolles Elektrospielzeug plus Hörkassette plus Fernseher oder Geschrei aus dem Nebenraum) sich negativ auswirken können.
- Sicher ist es sinnvoll, Kinder eher mit altersgerechten Medien zusammenzubringen als mit solchen, die sie überfordern. Doch babygerechte Musik (und kindgerechte Musik generell) muss nicht speziell für sie hergestellt sein. Harmonische Jazz- oder ruhige elektronische Musik könnten Ihrem Baby oder Kleinkind sicher genauso gefallen wie Mozart oder orientalische Musik. Suchen Sie aus Musikkassetten oder -CDs etwas aus, was Ihnen persönlich gefällt, denn gemeinsames Tanzen oder Mitsingen ist für Kinder der Hit.
- Die Nutzung eines speziellen Fernsehangebots für Kinder (z.B. öffentlich-rechtliche oder private Kinderkanäle) ist zwar grundsätzlich sinnvoll, aber nicht unbedingt nötig. Denn das verleitet womöglich dazu, junge Kinder vor dem Bildschirm zu „belassen“. Sollten Sie auf Fernsehen oder Video/DVD nicht verzichten wollen, dann suchen Sie gezielt nach ruhigen, verständlichen Sendungen, die eigens für junge Kinder gemacht wurden (z.B. *Bob der Baumeister* oder die *Teletubbies*).

3.3 3 bis 5 Jahre: Kindergartenalter

Ähnlich wie bei den Kleinkindern sind auch für Kindergartenkinder direkte Kontakte, Erfahrungen und Spiele zentral. Um es vorweg zu nehmen: Das gilt grundsätzlich für alle Altersstufen. Je jünger die Kinder sind, desto bedeutender sind aber diese ganzheitlichen sinnlichen Erfahrungen und direkte Kommunikation mit Erwachsenen und anderen Kindern für den Spracherwerb. Mit zunehmendem Alter sind sie jedoch in der Lage, auch mit den Medien viel Nützliches anzufangen. Im Alter von drei bis fünf Jahren können die Grundlagen für einen maßvollen Umgang mit Medien gelegt werden, der Spaß, Unterhaltung und kindgerechtes Lernen mit sich bringt. Eltern und pädagogische Fachkräfte sollten die Kinder darin unterstützen, die Vielfalt der Medien und ihre kreativen, aktiven Potenziale zu entdecken und zu nutzen.

Filmwahrnehmung – Konzentration auf einzelne Elemente

In diesem Alter sind besonders die jüngeren Kinder noch nicht in der Lage, einem Spielfilm mit einer längeren Geschichte umfassend zu folgen. Allerdings hat sich gezeigt, dass sie durchaus die Fähigkeit besitzen, auch stark verflochtene Geschichten (wie *Findet Nemo*) zu verarbeiten: Sie picken sich einzelne Aspekte heraus, die ihnen besonders gefallen haben oder die sie besonders gruselig fanden. Sie achten auf die Aktionen von Figuren und Darstellern bzw. Darstellerinnen, merken sich Sprüche, Aktionen, Charaktereigenschaften und Lieder. Ihnen gefallen besonders die lustigen Szenen. Wichtig ist dabei die schnelle Auflösung der Spannung in Entspannung und Humor. Sie suchen sich Identifikationsfiguren, also Helden und Heldinnen, deren Handlungen sie in den Mittelpunkt ihres Filmerlebens stellen. Das gute Ende ist für sie unverzichtbar.



Reaktionen auf Medien: spontan und emotional

Ihre Gefühle und Eindrücke äußern Kinder in diesem Alter offen und deutlich. Sie schlagen sich die Hände vor das Gesicht, springen auf und kreischen, lachen und kommentieren das Geschehen. Die mitunter heftigen Äußerungen sind nicht unbedingt Zeichen der Überforderung, sondern häufig alterstypische und normale Reaktionen, wie sie z.B. auch beim Besuch des Puppentheaters vorkommen. Beruhigt sich ein Kind nicht, wenn sich die Handlung eines altersgeeigneten Films oder einer entsprechenden Sendung wieder auflöst, weint es nachhaltig oder wirkt es extrem verspannt, eingeschüchtert oder aufgekratzt, ist von einer Überforderung auszugehen. Rollenspiele, Zeichnen und klärende Gespräche helfen den Kindern dann, das Gesehene zu verarbeiten.

Altersgerechte Sendungen

Kinderfernsehmagazine wie *Bob der Baumeister*, *Die Sendung mit der Maus* und die *Sesamstraße* gehen auf das Wahrnehmungsvermögen dieser Altersgruppe ein, indem sie kurze, „gut verdauliche Informations-Häppchen“ anbieten. Auch viele Zeichentrickserien sind in kurze turbulente Episoden eingeteilt, was der Wahrnehmung der jüngeren Kinder entspricht. Viele Kinder reagieren fröhlich und nicht aggressiv, wenn sich ihre Lieblingsfiguren so in die Wolle kriegen, dass die Fetzen fliegen. Innerhalb kürzester Zeit sind *SpongeBob* und seine Freunde ja wieder ganz die Alten, wie auch der Kanarienvogel Tweety und der Kater Sylvester, zwei Trickfilmfiguren, deren Schicksal untrennbar miteinander verbunden ist. Manch ein Kind reagiert aber nachhaltig bedrückt, wenn bei harmlos anmutenden Trickfilm-Serien wie *Heidi* oder *Biene Maja* etwas Dramatisches passiert, was sich nicht deutlich wieder auflöst. Andere werden aggressiv, wenn die Anforderungen in einem Computerspiel zu hoch sind oder sich der im Spiel gefangene Käfer nicht „befreien“ lässt, während die Spinne immer näher kommt.

Spielfilme mit einfachem Aufbau

Spielfilme, die für diese Altersgruppe besonders geeignet sind, zeichnen sich durch einzelne Episoden aus, die auch für sich stehen können (wie in *Winnie Puh* oder *Petterson und Findus*). Rückblenden, mehrere Handlungsstränge, schnelle Dialoge oder ironische Anspielungen sind für jüngere Vorschulkinder noch schwer zu verstehen. Mit der Zeit erwerben dann auch Vorschulkinder mehr und mehr Kenntnisse über verschiedene Filmgattungen wie Märchen-, Abenteuer- oder Zeichentrickfilme. Mehr und mehr verstehen und durchschauen sie dann auch, wie Filmgeschichten erzählt werden.

Gut zu wissen

Kinder dieses Alters sind zumeist noch nicht in der Lage, Werbung vom Kinderprogramm zu unterscheiden oder Werbung auf Spielesoftware und DVDs als solche zu erkennen.

Tipps für Eltern

- Begleiten Sie Ihr Kind in seinem Medienerleben. Das bedeutet nicht, dass Sie permanent daneben sitzen müssen. Sie sollten zumindest die Medien-Formate und -Helden bzw. Heldinnen kennen und mit Ihrem Kind im Gespräch über das Gespielte oder Gesehene bleiben. Beachten Sie Altersempfehlungen und Freigaben.
- Machen Sie Ihr Kind nach und nach auf Werbeformen und die Absicht der Werbung aufmerksam. Es sollte lernen, zu unterscheiden, was zum eigentlichen Computerspiel oder zur Fernsehsendung gehört. Verdeutlichen Sie, dass keineswegs alles so gut, sinnvoll und schön ist, wie es dargestellt wird. Weisen Sie darauf hin, dass man die beworbenen Produkte keineswegs haben muss und dass es wichtig ist, zu unterscheiden und zu bewerten.
- Ermöglichen Sie Ihrem Kind, sich nach dem Medienkonsum auszutoben. Nach konzentriertem Computerspiel benötigt es Zeit, sich zu bewegen. Nach Film oder Fernsehen kann es zum Beispiel durch Malen und Rollenspiele Inhalte verarbeiten.
- Computerspiele wie *Oscar der Ballonfahrer* (Oscar, ein kleiner Naturforscher, ist Hauptfigur einer Computer-Lernspielreihe) oder die kleine Heldin *Milli-Metha* bieten Kindern altersgerechte Software mit Herausforderungen, die sie meistern können. Kleine Kinder imitieren am Computer gern das Verhalten der Erwachsenen oder der älteren Kinder. 3- bis 5-Jährigen gefällt es, wenn auf ihr Maus-Kommando etwas aus dem Drucker ausgedruckt wird (was sie dann mit Schere, Stift und Papier weiterbearbeiten). Sie haben Spaß an der Macht und Gestaltungsmöglichkeit per Mausclick (das trifft auch auf Playstation und Game Boy zu). Einfache Zuordnungsspiele können den Wortschatz und das Wissen über Natur und Technik erweitern. Manche Software (z.B. die Maus) enthält auch kreative Elemente, die ältere oder medienerfahrenere Vorschulkinder aktiv gestalten können (Trickfilmelemente gestalten, ein Musical komponieren).
- Medienkompetenz bedeutet in diesem Alter, sich Medien wie Fotoapparat, Videokamera und Computer spielerisch anzueignen. Kinder lieben es, sich selbst oder ihre Umgebung medial zu erkunden. Zeigen Sie Ihnen zum Beispiel, wie man fotografiert. Viele Kassetterekorder haben ein eingebautes Mikrofon, sodass man schnell etwas aufnehmen kann. Schicken Sie die Kinder auf Geräuschesafari in die Wohnung oder in den Garten. 4- bis 5-Jährige spielen gern mit alten Computern Büro oder haben Spaß an Bildbearbeitungsprogrammen. Einen eigenen Lerncomputer benötigen Kinder nicht.
- Räumen Sie Ihrem Kind fürs Spielen mit dem Computer zu Hause eine klar definierte Zeit ein (Eieruhr), die auch eingehalten wird. Erforschen Sie gemeinsam ein altersgerechtes Computerspiel und zeigen Sie, wie man nach der abgelaufenen Zeit den Spielstand abspeichern kann. So gewöhnen Sie Ihr Kind an klare Nutzungszeiten. Solche Lernerfahrungen können dazu beitragen, dass Ihr Kind fähig wird, die Nutzung von frei verfügbaren Medien wie Game Boy, Spielekonsole und Fernseher selbst zu regulieren.
- Bedenken Sie dabei auch, dass Sie mit ihrem Kind klare Regeln für medienfreie Zeiten vereinbaren. In diesen Zeiten sollten Sie möglichst gemeinsam etwas mit ihrem Kind unternehmen. Im Übrigen sind in dieser Altersstufe Fernseher oder Spielekonsole im Kinderzimmer nicht ratsam.

Der rote Faden: Erkennen von Zusammenhängen

In diesem Alter sind die Kinder zunehmend in der Lage, etwas komplexeren Filmen und Fernsehserien zu folgen. Je nach Entwicklungsstand und Medienerfahrung können sie Rückblenden und Zeitraffer erkennen. Zudem können sie nun eher die Werbung vom Programm unterscheiden. Dies bedeutet aber nicht, dass sie gegen Werbung „immun“ sind. Im Gegenteil: Häufig werden Werbesongs und -botschaften von ihnen aufgenommen und zeigen sich dann in Form von Konsum- und Kaufwünschen.



Kinder zwischen 6 und 7 Jahren entwickeln zunehmend die Fähigkeit, den roten Faden, das bedeutet, den wesentlichen Handlungsablauf eines altersgemäßen Films, wahrzunehmen (sie wissen z.B. dass Nemo, der entführte Fisch, im Aquarium ist und verwechseln ihn nicht mit dessen Vater Marlin). Sie unterscheiden differenziert die verschiedenen Charaktereigenschaften und die Wandlungsfähigkeit ihrer Heldinnen und Helden und setzen sie in Rollenspielen ein. Probleme und Konflikte in altersgemäßen Filmen können die Kinder nun nachvollziehen. Sind diese lebensnah, beziehen sie diese auf ihre eigene Situation („Ich wurde noch nie geschlagen, aber neulich hat meine Mama mich auch angeschrien, das war schlimm!“). Die Lösungen der Konflikte sind für die Kinder wichtig und werden wahrgenommen. In diesem Alter interessieren sich die Kinder besonders für Serien mit Action und Wortwitz, die auch bei den älteren Geschwistern ankommen, oder für Formate, die ihnen kindgerecht Wissen vermitteln.

Computer & Co.

Was Computerspiele betrifft, so beginnen sich unterschiedliche Interessen und Fähigkeiten herauszubilden. Manche Kinder mögen nur klar strukturierte Lern- und Abenteuerspiele (wie beispielsweise die Löwenzahn-Spiele, in denen komplizierte Sachverhalte auf leicht verständliche Art erklärt werden) und lehnen actionbetonte Spiele völlig ab. Einige Kinder haben kaum Zugang zum Computer, andere können sich intensiv und geschickt mit Autorennen, Fußball-Animationen und Jump & Run beschäftigen. Kindern, die nie an einer Playstation spielen, stehen andere gegenüber, für die diese Konsole zum Alltag gehört. Dementsprechend zeigen sich bei Kindern auch Unterschiede in ihrer Medienkompetenz.

Was das aktive und kreative Handeln mit Medien betrifft, so sind Kinder dieses Alters bereits in der Lage, Fotos zu laden und mit einfachen Programmen zu bearbeiten und Malprogramme zu nutzen. Sie können einfache Geschichten filmen (z.B. Trickbox-Animationsfilme), Inhalte von Lernspielen nach ihren Wünschen bearbeiten und ausdrucken, sie experimentieren beim Fotografieren mit verschiedenen Perspektiven und Ausschnitten. Je nach Schreib- und Lesekompetenz schreiben sich einige Kinder dieses Alters bereits E-Mails/E-Cards.

Tipps für Eltern

- Ermuntern Sie die Kinder, bei Hörspielen genauer hinzuhören: Wann spricht welcher Sprecher bzw. welche Sprecherin und welche Geräusche werden eingebildet? Wie werden Spannung oder Action in einem Hörspiel erzeugt? Vielleicht haben Sie einen Kassettenrekorder mit Aufnahmemöglichkeit, dann kann Ihr Kind selbst Geräusche produzieren und aufnehmen.
- Zeigen Sie Ihrem Kind, wie es mit einer Digitalkamera fotografieren und Fotos herunterladen und bearbeiten kann (ausschneiden, verbessern). Geben Sie evtl. ein Fotothema vor („Hässliche oder schöne Ecken in unserer Straße“, „Meine Verwandten“, „Unsere Haustiere“).
- Lassen Sie sich nach dem Film- oder Fernsehen von Ihrem Kind erklären, was ihm besonders gefallen oder missfallen hat, und warum das so ist. Welche Figuren oder Helden bzw. Heldinnen haben Ihr Kind besonders beeindruckt, welche Szene fand es besonders spannend?
- Zeigen Sie Ihrem Kind kindgerechte Seiten im Internet (www.seitenstark.de). Manche Seiten (zum Beispiel die Maus) halten E-Cards bereit, die sich die Kinder gegenseitig schicken können.

3.5 8 bis 10 Jahre: 3./4. Grundschuljahr

Spannung und Lebensnähe

Was Film und Fernsehen betrifft, so bevorzugen Kinder dieses Alters nun komplexere und spannungsgeladene Filme und Sendungen. Sie sind zumeist in der Lage, Filmen zu folgen, die Spannung über einen längeren Zeitraum aufbauen und halten (*Harry Potter*), bevorzugen aber weiterhin Formate, in denen Kinder, seltsam agierende Erwachsene (*Mr. Bean*, *Die Simpsons*), Fantasiefiguren oder Zeichentrickhelden (*Asterix*) agieren. Auch in Filmen dargestellte Freundschaften mit dazugehörigen Konflikten und Lösungsmöglichkeiten werden für Kinder immer bedeutsamer; sie beziehen die Inhalte auf ihre Lebenswelt, bringen sie mit ihren eigenen Erfahrungen in Verbindung und wählen unter Umständen das aus, was zu ihrer Lebenssituation passt und was ihnen für ihr Handeln brauchbar erscheint (wie etwa in der Mädchenbande *Die wilden Hühner* oder in der fußballverrückten Kindergruppe mit ihrem Verein *Die wilden Fußballkerle*).

Sie bauen ihr Film- und Fernsehwissen und ihre Fernseherfahrungen zunehmend kompetent in den Alltag ein, indem sie Film-Vorlagen in ihre Rollenspiele einbauen oder in der Schule auf Figuren oder Handlungen verweisen, die sie aus dem Fernsehen kennen. Viele Kinder dieses Alters kennen sich mit Genres (Show, Reportage, Trickserie) und Inszenierungsweisen aus (Satire, Action). Dieses Wissen hilft ihnen bei der Überwindung spannender, beunruhigender Szenen.

Fernseh-Vorlieben

Beliebt sind weiterhin Zeichentrickserien wie *SpongeBob* und *Kim Possible* (eine junge Geheimagentin) sowie Wissenssendungen wie *Willi will's wissen*, *Wissen macht A*, *WOW – die Entdeckerzone* und Kindershow wie *Tigerentenclub* oder *Kika live*. Manche Kinder dieses Alters interessieren sich bereits für Formate, die für Ältere gemacht sind. Das Spektrum reicht von Tierdokumentationen über Vorabendserien und Casting-Shows wie *Deutschland sucht den Superstar* bis hin zu längeren Spielfilmen. Auch Familienformate wie das seit Jahrzehnten beliebte *Wetten dass ...?* erreichen Kinder dieses Alters.

Das kritische Urteil

Zunehmend entwickeln die Kinder Medienkritik. Sie unterhalten sich miteinander über ihre Film- und Fernsehvorlieben und -Erfahrungen. Sie sind in der Lage, zu begründen und genau zu schildern, was ihnen gefällt und was sie ablehnen. Bei einem turbulenten und vielschichtigen Zeichentrickfilm wie *Shrek* – in dem der gleichnamige Anti-Held in einer „wirklichen Märchenwelt“ in ein Abenteuer um die Rettung einer Prinzessin gerät – können sie Bezüge zu Märchenfiguren herstellen. Sie erkennen die Vielseitigkeit der Charaktere und setzen Sprüche oder Sprechweisen einzelner Figuren geschickt im Alltag ein. Sie spielen bekannte Szenen und Formate nach und karikieren Figuren aus Film und Fernsehen. Sie imitieren Werbung und Genres (wie zum Beispiel Shows und Reportagen). So ergeben sich, wenn man sich von ihnen darüber „aufklären“ lässt, vielfältige Anknüpfungspunkte für aktive Medienprojekte mit Kindern.

Schon fast gekonnt: Der Umgang mit Computer und Internet

Viele Kinder dieses Alters sind in der Lage, mit altersgerechter Software technisch gekonnt umzugehen und können begründen, warum sie bestimmte Spiele oder Lernsoftware lieber mögen als andere. Einige recherchieren bereits im Internet zu Themen, die sie interessieren, oder nutzen das Internet im Rahmen ihrer Schularbeiten.

Tipps für Eltern

- ❑ Lassen Sie Ihre Tochter oder Ihren Sohn mit einem Tonrekorder oder einer Videokamera eine Reportage aufzeichnen, oder zeigen Sie Ihrem Kind, wie es mit der Videokamera die eigene Show aufnehmen kann.
- ❑ Lassen Sie Ihr Kind (vielleicht gemeinsam mit seinen Freunden) ein Fotorätsel erstellen. Es kann dazu Details aus Haus, Straße oder Wohnung aufnehmen und die anderen dann raten lassen, was die Aufnahmen zeigen oder wo sie herkommen.
- ❑ Zeigen Sie Ihrem Kind kindgerechte Seiten im Internet, legen Sie ein Verzeichnis für das Kind an, in dem diese Seiten festgelegt sind. Sprechen Sie bereits jetzt mit ihm über Gefahren im Internet und zeigen Sie ihm, wie man sinnvoll und gekonnt mit dem Netz umgehen kann (siehe dazu die Empfehlung zum Umgang mit Computer und Internet in der Familie, S. 33–42).

3.6 11 bis 13 Jahre: Übergang in die weiterführende Schule

Unterschiedliche Vorlieben

In diesem Alter werden die Unterschiede der Film- und Fernsehvorlieben immer deutlicher. Einige Kinder verfolgen zum Beispiel Vorabendserien, die andere wiederum vollkommen ablehnen. Manche Kinder schauen action- und gewalthaltige Sen-

dungen wie die Krimiserien *CSI* oder *Tatort*, andere wenden sich Telenovelas oder Doku-Soaps zu. Die Medienkritikfähigkeit nimmt weiter zu, die Kinder tauschen sich über ihre Medienvorlieben aus. Was in und was out ist, wird zunehmend durch den Freundeskreis geprägt. Die Kommunikation über das Seriengeschehen und einzelne Filme nimmt intensiv zu, zum Teil tauschen die Jungen und Mädchen parallel zur Sendung SMS aus oder chatten per ICQ (s. S. 42).

Hilfestellungen für den Lebensalltag

Mädchen und Jungen suchen zunehmend nach Rollenvorbildern und Lösungsmodellen für Konflikte. Sie bereiten sich durch solche Serienangebote gleichsam auf das Erwachsenenleben vor. Sie interessieren sich für lebensnahe, realistische Sendungen und Filme oder aber auch für Abenteuer, die ihnen Fantastisches bieten. Dabei stellen sie oftmals einen Bezug zu ihrem eigenen Leben her. Scherz, Satire, Ironie sind sehr beliebt und helfen, Anstrengungen und Probleme des eigenen Alltags zu überwinden. Der ironische Blick wird oft in den Alltag integriert, nicht selten werden dabei Eltern und Lehrer aufs Korn genommen. Filme oder Fernsehsendungen werden mitunter auch genutzt, um sich von anderen Familienmitgliedern abzugrenzen



oder um Nähe zu suchen (zu älteren Geschwistern beim Gruselfilm oder der Casting-Show oder zur ganzen Familie bei der großen Samstagabendshow oder humorvollen Formaten). Dabei dienen die Filme und Fernsehsendungen auch als Möglichkeit der Verständigung innerhalb der Familie.

Kinder-, Jugend- oder Erwachsenenprogramm?

Kinder dieses Alters verfolgen durchaus noch einzelne Formate des Kinderfernsehprogramms, wie die wöchentlich ausgestrahlte Kinder-Soap *Schloss Einstein*. Andere bevorzugen ausschließlich Genres für Jugendliche und Erwachsene. Die meisten pendeln zwischen Kinder- und Erwachsenenprogramm. Auch wenn die Film- und Fernsehangebote weit aufgefächert sind, finden sich immer wieder Sendungen und Filme, die eine große Mehrheit an Kindern und Jugendlichen (Mädchen wie Jungen) erreichen und dazu führen, dass sich Interessengemeinschaften oder Fan-Gruppierungen herausbilden.

Kaum wegzudenken: Computer und Internet

Computer- und Internetnutzung spielen bei vielen Kindern dieses Alters eine immer zentralere Rolle. Viele chatten per Messenger (s. S. 42), in erster Linie mit ihren Freunden und Freundinnen, aber auf manche üben auch neue Internetbekanntschaften einen besonderen Reiz aus. Andere nutzen Kommunikationsplattformen wie das Schülerverzeichnis (*SchülerVZ*). Heranwachsende ab zwölf Jahren können sich hier mit ihren Freunden und Freundinnen aus Schule und Freizeit vernetzen, Fotoalben anlegen, Diskussionsgruppen selbst gründen oder ihnen beitreten und Nachrichten verschicken.

Tipps für Eltern

- Kinder dieses Alters beginnen sich bewusst abzugrenzen. Das ist an sich sinnvoll und wichtig. Zugleich wollen und sollen Sie als Eltern aber nicht den Kontakt zu Ihrem Kind verlieren. Austausch und Gespräche über wichtige Themen können auch durch gemeinsame Medienerlebnisse gefördert werden. Schauen Sie zusammen Filme oder Fernsehsendungen an, die nicht nur Sie, sondern auch Ihre Kinder interessieren, und tauschen Sie sich darüber aus. So behalten Sie Zugang zu den Meinungen und realen Erfahrungen und Empfindungen Ihrer Kinder. Stellen Sie Ihre Meinung dabei nicht zwingend voran; versuchen Sie, sich in Ihr Kind hineinzuversetzen. Vielleicht gibt es auch ein PC- oder Konsolenspiel, das sie gemeinsam mögen? Oder sie treten alle gegeneinander beim Karaoke-Singen an.
- Zeigen Sie Ihrem Kind, wie es sich sicher im Internet bewegen kann (siehe S. 33-42). Machen Sie die Risiken deutlich und sorgen Sie für einen sicheren Medienumgang in Ihrem Zuhause. Verdeutlichen Sie Ihrem Kind, wie es sicher chatten kann und wie es sich in öffentlichen Plattformen (oder *Facebook*) verhalten, schützen und wehren kann.
- Lassen Sie Ihr Kind gemeinsam mit Freunden und Freundinnen per Camcorder einen Werbeclip für ein absurdes Produkt produzieren oder per Stop-Motion aufnehmen, wie sich ein aufgeräumtes Zimmer im Laufe der Zeit in ein chaotisches Zimmer verwandelt, oder umgekehrt ein chaotisches in ein aufgeräumtes. (Wählen Sie für Stop-Motion einen festen Kamerastandort. Die Kamera sollte weit oben positioniert sein [Obersicht] und auf Zeitraffer eingestellt sein.)

3.7 Mädchen und Jungen

Rosa Feen und düstere Action-Helden

Medienangebote werden gezielt auf die – angenommenen – Bedürfnisse von Jungen und Mädchen abgestimmt. Die Jungen trainieren ihre Kicker in der Fußball-Simulation *Fifa*, die Mädchen pflegen und trainieren ihre virtuellen Pferde in dem PC-Spiel *Pferde-Camp*. Nur noch Weniges im Spielzeugmarkt wirkt geschlechtsneutral oder verbindend. Ob Lego, Playmobil oder eben auch viele mediale Angebote: Hier gibt's rosa Feen, muntere Hexen und Pferdeställe, dort Action, Waffenarsenale und düstere Action-Helden. Diese geschlechtsspezifischen Angebote bedienen einerseits tatsächliche Vorlieben, können aber andererseits zur Trennung von Jungen und Mädchen beitragen.

Angebote für beide Geschlechter

Manche Medienprodukte verknüpfen aber die verschiedenen Vorstellungswelten und bauen auf starke Heldinnen und Helden. Harry Potter und Shrek sind bei Jungen und Mädchen beliebt, neben der männlichen Hauptfigur sind hier auch starke weibliche Figuren zu finden. Humorvolle Formate wie *Mr. Bean*, die *Pannenshow*

und *Was guckst du?* sprechen Jungen wie Mädchen an. Internetseiten wie *clipfish* erreichen ebenfalls junge Zuschauer und Zuschauerinnen. Gleiches gilt für die Abenteuer von *TKKG* oder für Wissenssendungen wie *Wissen macht Ah*, große Sportereignisse (Fußball-EM oder -WM) sowie Casting- und Familienshows. Eine klassische Medienfigur wie Pippi Langstrumpf kann wegen ihres frechen, wilden und rollen-untypischen Verhaltens sowohl Jungen als auch Mädchen begeistern. Derzeit trifft dies zum Beispiel auf die junge Zeichentrick-Action-Heldin Kim Possible zu, die nicht nur Mädchen begeistert, sondern auch von Jungen akzeptiert wird.

Tipps für Eltern

- Jungen und Mädchen haben durchaus unterschiedliche Bedürfnisse und brauchen und genießen auch Medienangebote, die besonders auf Jungen oder Mädchen zugeschnitten sind. Sprechen Sie mit Ihrem Sohn, Ihrer Tochter über die Rollenmuster, die dort verwendet werden: Was gefällt ihm oder ihr an den Figuren einer beliebten Serie besonders? Warum gefällt eine bestimmte Serie Jungen bzw. Mädchen nicht?
- Achten Sie als Eltern aber auch darauf, dass sich Ihr Sohn oder Ihre Tochter nicht ausschließlich mit geschlechtsspezifischen Spielzeugen und Medienangeboten beschäftigt. Fördern Sie den Blick über den Tellerrand: Mädchen haben auch an den *Wilden Fußballkerlen* ihren Spaß, und Jungen können mit *Die wilden Hühner* und *die Liebe* mehr anfangen, als sie vielleicht zugeben werden. So verhindern Sie, dass sich zwischen den Geschlechtern schon im Kindesalter ein Graben auftut.
- Gemeinsame Medienerlebnisse (wie bei *Harry Potter*) können die Verständigung zwischen Jungen und Mädchen fördern. Auch wenn jeder etwas anderes wahrnimmt – so ergibt sich doch eine gemeinsame Grundlage, um ins Gespräch zu kommen und sich zu verständigen.



4. Tipps zu einzelnen Medien Fernsehen in der Familie – nicht immer Familienfernsehen

4.1 Zusammen oder getrennt?

In Familien wird immer seltener gemeinsam ferngesehen. Familien mit Kindern haben oft mehrere Geräte zur Verfügung, und nahezu bei jedem zweiten Grundschulkind steht inzwischen ein Fernseher im Kinderzimmer. Dazu kommen weitere Medien wie Playstation, Game Boy, Computer, MP3-Player, die meist individuell genutzt werden. Videos, DVDs und Internetfernsehen ermöglichen freie Zeiteinteilung: Jeder kann seinen Film schauen, wann er oder sie will. Die Kinder schauen ein Video, während die Erwachsenen nebenan in Ruhe essen oder sich über ihre Alltagsgeschäfte unterhalten. Der Streit um die Fernbedienung nimmt somit vermutlich ab, der Streit um die Inhalte und die Dauer des Fernsehens dürfte sich damit aber nicht erledigen.

Gelegenheit zum Austausch

Gemeinsames Fernsehen bietet Familien Stoff für Gespräche und Diskussionen. Dazu gehören beispielsweise die Bewertung von Erscheinungsbild, Handlungsweisen, Aktionen und Ausdrucksweisen der Darsteller und Darstellerinnen, das Urteil über die Machart einzelner Filme und Sendungen oder der Austausch über Nachrichten- und Informationsangebote. Die Diskussionen und Gespräche bieten Zugang zu den Empfindungen und Gedanken der Kinder oder der Eltern. So entsteht Austausch und so entwickelt sich (bei Kindern und Eltern) gemeinsames Lernen über die Welt. Schaut jeder für sich allein, findet diese Kommunikation nicht statt.

Individueller Mediengebrauch: Vor- und Nachteile.

Wenn Medien individuell genutzt werden, lässt sich zum einen Streit vermeiden und Raum für eigene Interessen und Vorlieben gewinnen. Diese sind nicht dem Spott und der Bewertung anderer Familienmitglieder preisgegeben. Zum anderen verschwindet aber bei häufigem, individuellem Medienkonsum auch die Möglichkeit für familiäre Gemeinsamkeit jenseits von Brettspiel, Grillabend und Fußballplatz (die guten Alternativen, die aber nicht alltäglich umsetzbar sind).

Neben Momenten wie Unterhaltung, Spaß und Wissen nennen Kinder auch Langeweile und Einsamkeit als Gründe für ihren Medienkonsum. Kinder, die stundenlang fernsehen oder Computer spielen, stören in der Regel nicht und bringen offensichtlich auch nicht den Haushalt durcheinander. Das mag ein zusätzliches Motiv bei manchem Elternteil sein, Kinder vor den Bildschirmen zu belassen. Wer jedoch dazu beitragen will, dass Kinder lernen, auch in der Familie Verantwortung zu übernehmen, sollte sie auch ihrem Alter entsprechend an der Gestaltung des Familienlebens beteiligen. Zum Beispiel wenn man sie – möglichst schon in jungen Jahren – sinnvoll in die Hausaktivitäten und Alltagsroutinen einbezieht.

Wichtig: Art und Weise des Medienkonsums

Blicken wir auf das Fernsehen oder generell den Medienkonsum in der Familie, so sollten wir nicht nur auf die Dauer und die Inhalte schauen, sondern auch auf die Art und Weise des Medienkonsums. Wie wirkt sich beispielsweise die Mediennutzung auf das Zusammenleben in der Familie aus? Erlebt man gemeinsam unterhaltsame Stunden? Kommt es zu angeregten Gesprächen oder zu belastendem Schweigen? Führt Mediennutzung etwa dazu, dass wir nur noch wenig von den anderen mitbekommen? Verursacht sie womöglich Streit um die Programmauswahl oder um die Kosten für Anschaffung und Nutzung von Geräten und Programmen?



Tipps für Eltern

- Stellen Sie Kindern möglichst keine eigenen Fernseher, Video- oder DVD-Player ins Kinderzimmer. Dies führt zu höheren Nutzungszeiten und zu geringerer gemeinsamer Familienzeit.
- Ältere Kinder möchten sich gern eine Zeit lang von den anderen Familienmitgliedern zurückziehen und etwas Eigenes sehen oder spielen. Respektieren Sie das und sprechen Sie beispielsweise Zeiten oder Sendungen ab, die von dem Kind und seinen Geschwistern oder Freunden ungestört genutzt werden können. Vereinbaren Sie für die Nutzung des Familiengeräts oder eigener Geräte Ihres Kindes feste Zeiten.
- Suchen Sie zugleich das Gespräch über die Inhalte, respektieren Sie seine Interessen und seinen anderen Geschmack weitgehend (im Rahmen des Jugendschutzes) und lassen Sie sich von Ihrem Kind erklären, was ihm bestimmte Inhalte bedeuten.
- Schaffen Sie regelmäßig Möglichkeiten für gemeinsame familiäre Medienerlebnisse (ein Video/DVD-Abend, Kinobesuch, gemeinsames Anschauen von Lieblingssendungen, Familienshow, Match an der Playstation, Karaoke-Abend etc.). Respektieren Sie auch hier andere Bewertungen und Sichtweisen Ihres Kindes, machen Sie aber ruhig Ihre eigene Meinung deutlich.
- Seien Sie Vorbild, indem Sie selbst Medien nicht vorwiegend nutzen, um sich vor den anderen Familienmitgliedern abzuschirmen (durch häufiges Internet-Chatting, Surfen oder Sehen von Formaten, die die Kinder nicht mitsehen können/dürfen).

4.2 Video - DVD - zeitversetztes Fernsehen

In den meisten Familien werden Videos und DVDs genutzt, um Sendungen zeitversetzt zu sehen. Aufgenommene, geliehene oder gekaufte Sendungen oder Filme können dann gesehen werden, wenn es passt. Wie bei Hörkassetten ist Wiederholung möglich, was den kindlichen Bedürfnissen entgegenkommt. Durch mehrmaliges Schauen können die Kinder spannende Szenen verarbeiten oder immer wieder neue Aspekte in lustigen Sketchen entdecken. Eltern finden es vorteilhaft, dass sie durch die Möglichkeiten dieser Speichermedien Inhalt und Dauer der Mediennutzung (mit-)bestimmen können.

Tipps für Eltern

- Achten Sie bei Kauf und/oder Ausleihe von Videos/DVDs auf die Altersfreigabe. Unter <http://www.top-videonews.de/> finden Sie im Internet zusätzlich Altersempfehlungen, denn die Freigabe besagt noch nicht, ob ein Film, der z.B. ab sechs Jahren freigegeben ist, auch tatsächlich für Sechs- oder Siebenjährige geeignet ist.
- Achten Sie auch beim Aufnehmen aus dem Fernsehen auf Altersfreigaben. Nehmen Sie also nicht einen Sciencefiction-Film wie *Alien* oder einen Horror-Film wie *Die Mumie* aus dem Spätprogramm auf, um die Filme dann womöglich zusammen mit ihrem acht- oder zwölfjährigen Kind anzuschauen.
- Nutzen Sie Videos und DVDs nicht regelmäßig und dauerhaft, um Ihre Kinder allein vor dem Bildschirm zu belassen. Bieten Sie Ihren Kindern gezielt nicht-mediale Beschäftigungen an, wenn Sie mit anderen Erwachsenen unter sich sein wollen oder wenn Sie einkaufen gehen oder im Haus beschäftigt sind.
- Gestalten Sie in Ihrer Familie gemeinsame Filmnachmittage oder -abende am Wochenende. Suchen Sie sich familientaugliche Filme aus, die Sie zusammen genießen können. Gemeinsame Medienerfahrungen sind Anknüpfungspunkte für Gespräche innerhalb der Familie.



5. Empfehlungen zum Umgang mit Computer und Internet in der Familie

5.1 Computer in der Familie

Computer und Internet sind in vielen Bereichen unseres Alltags präsent. Da jüngere Kinder sich stark am Leben in der Familie orientieren, entwickeln sie Interesse an Computer und Internet vor allem dann, wenn diese in der Familie oder im privaten Umfeld genutzt werden. Ältere Kinder und Jugendliche bekommen viele Anregungen auch außerhalb der Familie, z.B. durch die Schule oder den Freundeskreis. In welchem Alter ein Kind oder ein Jugendlicher in welchem Ausmaß Computer und Internet nutzt, hängt also in starkem Maße mit dem persönlichen Umfeld zusammen.

Kreativ mit Computern umgehen

Kinder brauchen Raum und Zeit zum Spielen, aber sie sind auch daran interessiert, etwas Neues zu lernen und sich Wissen über die Welt anzueignen. Computer können solche Lernprozesse sinnvoll unterstützen. Dies zeigt sich heute zum Beispiel daran, dass sich 6- bis 13-Jährige auch gern mit Lernprogrammen beschäftigen, sei es zu Hause, bei Freunden und Freundinnen oder in der Schule. Und es funktioniert auch schon im Vorschulalter, wenn es darum geht, Kindern kreative Möglichkeiten im Medienumgang zu vermitteln oder ihnen zu helfen, das Medienangebot besser zu verstehen. Zum Beispiel können Kinder schon in der Kindertagesstätte einfache digitale Bild- und Filmbearbeitung erlernen. Dadurch machen sie erste Schritte am Computer und erfahren gleichzeitig, wie ein Trickfilm eigentlich hergestellt wird.

Nutzungszeiten vereinbaren

Eine wichtige Frage ist, wie viel Zeit ein Kind in welchem Alter mit dem Computer verbringen sollte. Dies hängt vom Entwicklungsstand des Kindes ab, der bei gleichem Alter sehr unterschiedlich sein kann. Dabei sollte der Computer nicht

isoliert betrachtet werden, sondern der Medienkonsum insgesamt. Also: in unserem Fall Fernseh-, Internet- und Computerzeit zusammen. Hier gilt es, falls sich die gesamte Zeit zu stark ausdehnt, Grenzen zu vereinbaren.

Tipps zur Nutzungsdauer

Im Vorschulalter sollte die tägliche Nutzung von Bildschirmmedien 60 Minuten nicht überschreiten. Diese Regel sollte aber flexibel gehandhabt werden. Zwei- bis dreimal die Woche maximal 30 Minuten am Computer sind auch für Kinder im Vorschulalter keine Überforderung.

Ob Medien zu viel Raum einnehmen, sollten Eltern vor dem Hintergrund des Alltags ihres Kindes einschätzen. Sitzt ein Kind nur noch vor dem Bildschirm, egal ob vor dem Computer oder dem Fernseher, läuft sicher etwas falsch.

Möchten Eltern die Entwicklung Ihres Kindes fördern, sollten sie es nicht künstlich von den Medien fernhalten, aber auch nicht zu diesen hinführen, wenn kein Interesse besteht.

Eltern sollten versuchen mitzubekommen, was ihr Kind am Computer und im Internet fasziniert. Genauso, wie sie wissen möchten, wo sich ihr Kind mit seinen Freunden aufhält und was diese gemeinsam machen, sollten sie sich für seine Aktivitäten am Computer und im Internet interessieren.

Ist der Computer oder Internetanschluss neu, dann ist die Faszination natürlich besonders groß. Kinder, die sich für alles Neue interessieren, möchten sich mit dieser bunten virtuellen Welt befassen. Da können leicht sinnvolle Nutzungszeiten überschritten werden. Das ist für Eltern mitunter schwer auszuhalten. Viele Kinder und Jugendliche verbringen anfangs sicher zu viel Zeit vor dem Computer, was sich nach einiger Zeit wieder normalisiert. Auch hier ist es für Eltern wichtig, genau mitzubekommen, was am Computer tatsächlich geschieht.



Den Umgang mit dem Computer regulieren

Computerspiele führen nicht automatisch zur Vereinzelung. Computer und Computerspiele werden häufig gemeinschaftlich genutzt – so wie Sie das vom Fernsehen kennen, können auch Computerspiele gemeinsam gespielt werden oder Seiten im Internet gemeinsam besucht werden. Auch Xbox, Playstation und Game Boy sind mobil von mehreren Kindern gemeinsam spielbar. Aber natürlich gibt es auch ein paar Tipps, wie Familien den Computerumgang regulieren können.

Tipps für Eltern

- Gut ist es, wenn der Computer an einem für alle zugänglichen Platz in Ihrer Wohnung steht. Dann bekommen Sie immer wieder mit, womit sich Ihr Kind beschäftigt.
- Dabei sollten Sie aber auf jeden Fall die Privatsphäre Ihres Kindes achten. Denn nicht alles, was Ihr Kind mit Freunden bzw. Freundinnen per Mail, Chat oder Messenger-Programm austauscht, muss direkt bei den Eltern landen. Ihr Kind ist eine eigenständige Persönlichkeit, die genauso wenig kontrolliert werden möchte wie Sie, die aber in ihrer Entwicklung gefördert und begleitet und natürlich vor Gefährdung bewahrt werden muss.
- Und das ist Ihre Aufgabe. Deshalb ist es wichtig, regelmäßig einen Blick auf die Aktivitäten Ihres Kindes zu werfen und mit ihm im Gespräch zu bleiben. Doch fragen Sie Ihr Kind nicht aus, das kann dazu führen, dass sich Ihr Kind „verweigert“. Lassen Sie sich interessante oder witzige Erlebnisse berichten. Auch können Sie vielleicht das eine oder andere Computerspiel gemeinsam mit Ihrem Kind spielen.
- So können Sie die Begeisterung Ihres Kindes besser verstehen – auch wenn Sie selbst keine Spielernatur sind. Das verschafft Ihrem Kind (und Ihnen) positive Erfahrungen, nämlich dass Sie bereit sind, die Erfahrungen Ihres Kindes ernst zu nehmen und zu teilen.

Potenzial Computer

Mit zunehmendem Alter haben Jugendliche heute einen eigenen Computer oder Laptop (laut JIM-Studie 2008: 57% der 12- bis 13-Jährigen und 78% der 18- bis 19-Jährigen, siehe dazu den Lesetipp auf S. 72). Insgesamt zählen mittlerweile 97% der 12- bis 19-Jährigen zu den Computernutzern (JIM-Studie 2008). Sie unterscheiden sich noch nach Geschlecht (mehr Jungen als Mädchen haben Computer) und nach dem Bildungsgrad. Doch zeichnet sich deutlich ab, dass der Computer zu einem selbstverständlichen Medium im Alltag von Kindern und Jugendlichen wird. Das liegt daran, dass der Computer ein wahrer Alleskönner ist, denn er bietet ein riesiges Potenzial an möglichen Anwendungen für unterschiedlichste Interessen. Er kann Austausch mit anderen ermöglichen, Bildungsprozesse unterstützen und spezielle Interessen fördern, z.B. an Musik, Film oder Spielen.

Den Computer sinnvoll und produktiv nutzen

Sicher sind uns heute noch nicht alle möglichen Anwendungen bekannt, nahezu täglich kommen neue hinzu.

Ganz aktuell ist das sogenannte „Web 2.0“. Unter der Bezeichnung „Web 2.0“ werden verschiedene Anwendungen im Internet zusammengefasst, die auch von Laien einfach zu nutzen sind. Beispielsweise eine breite Palette von attraktiven Angeboten im Netz, die vor wenigen Jahren noch gar keine Rolle gespielt haben. Kommunikationsplattformen, wie die beiden „Verzeichnisse“ *studivZ* und *MySpace*, die Bilder oder Videos zur Verfügung stellen und Ähnliches. Gerade weil dieses Angebot attraktiv, aber doch sehr unübersichtlich ist, bedarf es neuer

Kompetenzen, um Wege zu finden, wie man sinnvoll mit diesen Angeboten umgehen kann.

Eltern sind Experten für ihr Kind, denn wer kennt sein Kind und dessen Besonderheiten und Vorlieben wohl besser als die Eltern? Wenn ein Kind generell gern spielt, kann es sein, dass es auch gern am Computer spielt; probiert es gern Neues aus, wird es dies auch im Internet machen.

Aufgabe der Eltern ist es, aufmerksam darauf zu achten, welchen Anteil Computer, Internet und auch andere am Leben ihres Kindes haben und was dabei im Einzelnen geschieht. Sie sollten ihr Kind bei diesem Geschehen aktiv begleiten, sodass es Schritt für Schritt befähigt wird, überlegt und produktiv mit Medien umzugehen.

5.2 Gefährdungen

Belästigung

Computer und Internet sind Instrumente der Verständigung, der Bildung und der Unterhaltung. Wenn sie richtig genutzt werden, können sie unser Leben bereichern. Da diese Angebote aber sehr umfangreich und nahezu allumfassend sind – weil eben das Internet weltweit gespannt ist und eigentlich jeder, der möchte, auch etwas anbieten und damit kommunizieren kann –, bergen Computer und Internet auch Gefahren. Im Grunde kann Ihnen im Internet all das begegnen, was Ihnen im richtigen Leben auch begegnet, z.B. jugendgefährdende, rassistische, pornografische Inhalte, Kriegs- und Gewaltverbrechen. All dies sind Inhalte, die in Deutschland verboten sind. Da das Internet aber global vernetzt ist, ist eine entsprechende Kontrolle häufig gar nicht möglich.

Kriminelle sind nicht nur im wirklichen Leben aktiv, sondern auch in der elektronischen Welt. Da z.B. Pädophile im Internet Kontakt zu Kindern suchen, entstehen in Chat-Räumen neue Gefahren. Das heißt, Eltern müssen ihre Kinder über diese Risiken aufklären und ihnen deutlich machen, wo und wie sie diese Risiken (in moderierten Chat-Räumen) vermeiden können. Auch sollte jedes Kind wissen, was zu tun ist, wenn es doch einmal belästigt oder bedroht wird.



Tipps für Eltern und Kinder

- Lassen Sie sich von Ihrem Kind in seinen Lieblingsschat „mitnehmen“ und erklären, was ihm daran gefällt und lassen Sie sich auch zeigen, mit wem es sich unterhält. Machen Sie Ihr Kind gegebenenfalls auf einen anderen und sicheren Kinder-Chat aufmerksam, wie zum Beispiel *Seitenstark*. (Dieser Chat wird von der Arbeitsgemeinschaft vernetzter Kinderseiten unter <http://www.seitenstark.de> angeboten.)
- Wichtig ist es, Ihren Kindern bestimmte Basisregeln für das Surfen oder Chatten im Internet zu vermitteln. Dieses „Regelwerk“ kann man sich Schritt für Schritt mit seinem Kind direkt am Computer erarbeiten und zum Beispiel als Plakat im Kinderzimmer aufhängen. Hier ein Beispiel für entsprechende „Merksätze“:
 - ▶ Sei vorsichtig bei deiner Unterhaltung im Internet! Man weiß nie genau, wer der andere ist!
 - ▶ Sag niemals, wie du heißt, wie alt du bist und wo du wohnst!
 - ▶ Beende den Chat, wenn dich etwas ärgert und stört oder wenn dir etwas Angst macht!
 - ▶ verabrede dich nur mit einem Chatter, wenn wir Eltern bei dem Treffen mit dabei sein können!
 - ▶ Sprich mit uns sofort darüber, wenn du etwas Unangenehmes im Internet erlebt hast
 - ▶ Speichere die Seite am besten als Screenshot: Dazu werden gleichzeitig die Tasten „Alt“ und „Druck“ gedrückt. Und mit „Strg + V“ wird die Seite in Word eingefügt. Abgespeichert wird dann alles mit „Strg + S“. Dann haben wir einen Beweis und können den Vorfall dem Chatbetreiber oder in besonderen Fällen auch der Polizei melden.

Ein „Beschwerdeformular“ findet man auch unter folgender Internetadresse: <http://www.jugendschutz.net/hotline/index.html>. Anbieter ist jugendschutz.net, das für eine Kontrolle des Internets und für die Einhaltung des Jugendschutzes sorgt. Hinweise auf Verstöße werden über die Hotline entgegengenommen.



Zu starke Nutzung

Der Umgang mit dem Computer und dem Internet kann Menschen von diesen Medien derart abhängig machen, dass nicht selten in der Öffentlichkeit der Begriff Sucht gebraucht wird. Denn manche Menschen suchen fast zwanghaft immer wieder nach Erlebnissen, die sich durch die Nutzung von Computer und Internet ergeben können, wie beispielsweise durch Computerspiele, durch das „Plaudern“ in Chatrooms (z.B. bei *Knuddels*), das virtuelle Treffen in Online-Communities (z.B. bei *MySpace*) oder durch den Besuch eines Videoportals wie *YouTube*.

Beispiel Netzwerkparty

Tobias (14 Jahre) ist ein Computerfreak.

Am liebsten sitzt er vor seinem Computer und spielt. Auch mit seinen Freunden trifft er sich. Zusammen probieren sie immer die neuesten Spiele aus. Am liebsten verbinden sie ihre Computer und spielen gemeinsam in einem Netzwerk. Tobias geht auch gern auf Netzwerkpartys. Dort gibt es immer interessante neue Spiele und neue Software, an die er sonst nicht kommt.

Ganz neu entdeckt hat er jetzt aber die Welt der Online-Spiele. Dafür braucht er seinen Computer nicht mehr hin- und herschleppen, er kann von zu Hause aus im Internet mit vielen anderen im Netz zusammen spielen. Besonders beeindruckt hat ihn das Spiel *World of Warcraft*. Da muss er zwar, um mitzumachen, monatlich ein bisschen Geld bezahlen, das kann er aber von seinem Taschengeld finanzieren. Obwohl Tobias ein erfahrener Spieler ist, braucht er erst eine gewisse Zeit, um sich in dem Spiel zu orientieren, die Regeln zu verstehen und andere Spieler kennenzulernen. Um die Aufgaben in *World of Warcraft* zu lösen, muss er sich mit anderen Spielern verbünden und gemeinsam mit diesen kämpfen. Dazu muss er regelmäßig im Netz sein und viel Zeit dort verbringen. Das bringt ihn im Spiel weiter und er erklimmt eine Stufe nach der anderen. In seinem realen Leben werden aber immer mehr andere Aktivitäten durch das Online-Spiel verdrängt. Er trifft sich weniger mit seinen Freunden – er hat ja neue Freunde in *World of Warcraft*, er vernachlässigt die Hausaufgaben, hat keine Lust mehr, zum Sportverein zu gehen und will eigentlich auch gar nicht mehr draußen sein – die Welt in *World of Warcraft* ist doch viel spannender.

Tobias' Mutter bekommt mit, wie er sich immer mehr auf den Computer konzentriert, wie darüber hinaus seine Kontakte zu seinen Freunden schwinden und sich seine Schulnoten verschlechtern. Immer wieder spricht sie Tobias darauf an, doch er meint nur, dass seine Mutter keine Ahnung habe. Die Mutter spricht mit dem Vater und beide sind der Meinung, dass sie Grenzen setzen müssen. Gemeinsam mit Tobias sprechen sie über seinen Alltag. Tobias ist erst etwas störrisch. Dann lässt er sich aber auf ein Gespräch darüber ein, was er alles an einem Tag bewältigen muss, welche Anforderungen die Schule stellt und was er eigentlich gern mit seinen Freunden machen möchte. Gemeinsam entwickeln sie einen Plan, der festlegt, wie viel Zeit Tobias noch im Netz sein kann und welchen Stellenwert die restlichen Aktivitäten haben.

Ist das Kind nicht mehr vom Bildschirm wegzubekommen, interessiert es sich nicht mehr für seine Freunde und Freundinnen, wird die Schule unwichtig oder gibt es vielleicht bestimmte Freizeitinteressen auf, sollten Eltern dies als Alarmsignale registrieren. Häufig liegen die Ursachen außerhalb der elektronischen Angebote und „zeigen“ sich dann durch die übermäßige Mediennutzung: vielleicht gibt es Stress in der Schule, Streit mit Freunden, hohe Leistungsanforderungen, Versagensängste oder andere Belastungen.

Beratungs- und Informationsangebote

Im Internet finden Eltern Beratungsstellen, an die sie sich in Sachen Medienabhängigkeit wenden können und die auch weiterführende Informationen anbieten, wie beispielsweise unter den Adressen:

- <http://www.bundespruefstelle.de> (Anbieter ist die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien)
- <http://www.mekonet.de> (Anbieter ist das Medienkompetenznetzwerk NRW. Hier findet sich ein ausführliches Dossier zum Thema „Verhaltensauffällige PC- und Internetnutzung – Wenn exzessiver Medienkonsum süchtig macht“.)

5.3 Handy-Bilder im Internet

Moderne Handys sind heute die „wahren“ Kinder- und Jugendmedien. Sie sind mit den Geräten der 1990er-Jahre nicht mehr vergleichbar und bieten den Heranwachsenden beispielsweise eingebaute Digitalkameras, MP3-Spieler, Radios oder den Zugang zum Internet. Nicht alle diese Funktionen werden von ihnen ausgiebig genutzt. Nach wie vor stehen Telefongespräche und das „Simsen“ (das Empfangen und Versenden von kurzen Texten) an erster Stelle. Aber auch das Bildermachen mit der Digitalkamera ist laut JIM-Studie 2008 für knapp die Hälfte der 12- bis 19-Jährigen bedeutsam. Dass dies manchmal besondere Probleme mit sich bringen kann, wenn man die selbstgemachten Fotos oder Filme im Internet veröffentlicht, zeigt das folgende Fallbeispiel.



Zum Beispiel Laura (13 Jahre)

Laura hat ein neues Handy. Es ist ganz modern und verfügt über Foto- und Filmfunktion. Das probiert sie aus und fotografiert ihre Freundinnen und Freunde, ihren Hund, ihre Katze und wagt sich dann auch ans Filmen. Da ihr Handy sehr klein und kompakt ist, bekommen die meisten Leute gar nicht mit, dass sie von ihr gefilmt werden. Einmal filmt sie ihre Mitschülerin Beate, die sich während des Unterrichts ganz ausgiebig ihre Nase reinigt.

Diesen Film zeigt Laura ihren Freundinnen und Freunden aus der Klasse. Alle haben viel Spaß daran.

Einige Tage später ärgert sich Laura so richtig über Beate: Beate hat die ganze Pause mit dem Jungen gequatscht, den Laura selbst so toll findet. Damit Beate ihr nicht weiter in die Quere kommt, möchte sie diese aus dem Rennen werfen.

Von ihrem Bruder hat Laura gelernt, wie man Handy-Filme ins Internet stellt – auf *YouTube*. An diesem Nachmittag lädt sie ihren Film auf *YouTube* und nennt ihn „Beate an der Nase gefasst“.

Klassenkameraden entdecken den Film im Netz. Das macht schnell die Runde. Auch Beate erfährt davon und stellt Laura zur Rede. Diese streitet erst mal alles ab. Beate geht zu den Lehrkräften und wendet sich an ihre Eltern. Diese sprechen mit Lauras Eltern, die dafür sorgen, dass der Film gelöscht wird.

Laura hat nicht beachtet, dass jeder Mensch ein Recht auf sein eigenes Bild hat und dass eine herabwürdigende öffentliche Darstellung von anderen Personen strafbar ist. Nicht nur, dass sie den Ruf von Beate geschädigt hat, schulintern und öffentlich, sie hat sich auch strafbar gemacht. Beate kann sie durchaus auf Schmerzensgeld verklagen.

Alles, was man im Netz macht, kann Folgen haben. Die tollen Möglichkeiten des Handys, zu fotografieren und zu filmen, wann immer man will, können ganz schnell zu Problemen führen, nämlich dann, wenn man das gefilmte oder fotografierte Material öffentlich präsentiert. Dann verletzt man leicht das Persönlichkeitsrecht, schädigt andere und kann mitunter die ganzen Konsequenzen, die z.B. das Platzieren von Filmen oder Fotos im Internet haben, selbst gar nicht mehr kontrollieren.

Infos zum Urheber- und Persönlichkeitsrecht

Unter dem Titel: „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet“ finden sich bei <https://www.klicksafe.de> ausführliche Informationen zum Thema. *klicksafe*, die Initiative für mehr Sicherheit im Internet, ist ein gemeinsames Projekt der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) im Rahmen „Safer Internet-Programms“ der Europäischen Kommission.

5.4 Abzocke im Netz

Kinder und Jugendliche glauben für gewöhnlich, im Netz würden die meisten Dienste kostenlos angeboten, vor allem, wenn das Ganze verlockend „verpackt“ ist, zum Beispiel in Form von Gewinnspielen. Aber auch manche Erwachsene fallen oft auf solche Angebote herein, die auf den ersten Blick kostenlos zu sein scheinen, für die dann aber ein einmaliges Nutzungsentgelt oder ein kostenpflichtiges Abonnement anfällt. Mit welchen Tricks und Methoden „die Abzocker“ dabei vorgehen, deutet das folgende Beispiel an.

Zum Beispiel Lisa (13 Jahre)

Lisa ist besonders tierlieb. Seit drei Jahren hat sie eine Katze, um die sie sich liebevoll kümmert. Im Internet ist sie auf die Seite www.ich-liebe-meine-katze.com¹ gestoßen. Dort wird sie mit der Botschaft empfangen „Willkommen im Katzenclub!“. Geworben wird für eine Mitgliedschaft in einem Club für Katzenliebhaber. Da sie Katzenliebhaberin ist, entschließt sich Lisa, diesem Club beizutreten. Um Mitglied in diesem Club zu werden, muss sie ihre Daten in eine Eingabemaske eingeben. Es gibt auch die Möglichkeit, über diese Seite Dinge für ihre Katze einzukaufen. Dafür muss sie in einen „Buttonshop“ eintreten, um dann sogenannte Gratisbuttons erhalten zu können. Der Hinweis, dass es sich bei dem Club um ein Abonnement handelt und sie mit dem Beitritt 12 Monate lang 7 € monatlich (im Voraus) zahlen muss, übersieht sie im ausführlichen und kleingedruckten Anmeldetext. Nachdem sie sich angemeldet hat, schaut sie sich die Seite an, stellt aber fest, dass diese sehr langweilig ist. Sie findet nur Dinge, die sie auf Seiten von Tierfreunden schon längst gesehen hat. Einige Tage später erhält sie die Rechnung über 84 €. Die Familie legt die Rechnung einfach beiseite, doch kurz darauf kommt eine Mahnung. Schon sind die Eltern irritiert, und als wieder einige Tage später ein Mahnbescheid durch einen Rechtsanwalt zugestellt wird, werden sie sehr aufmerksam. Aufgrund des Tipps eines erfahrenen Freundes der Familie wenden sie sich an die Verbraucherzentrale. Dort erfahren sie, dass das Unternehmen, das diese Seite anbietet, bereits abgemahnt wurde. Zum Abweisen der Rechnung und der Mahnung finden sie vorgefertigte Formulare bei der Verbraucherberatung, die sie sofort per Einschreiben an den Rechtsanwalt versenden. In der Folgezeit hören sie nichts weiter von dem Anbieter.

¹ Diese Seite gibt es nicht mehr im Netz. Deshalb wurde sie hier als Beispiel ausgewählt.

Dies ist nur ein Beispiel. Es gibt viele Seiten, hinter denen eine „Abzocke“ steht, etwa zur Ahnenforschung, zu Kochrezepten, zum Führerschein, freie SMS, zu Arbeitsvermittlung, Routenplaner, Berufswahl, Filmtester, Hausaufgabenhilfe, Einkaufsgemeinschaften. Hinter diesen Angeboten stecken häufig erfahrene „Abzocker“, die immer wieder neue Wege finden, unbedarften Internetnutzern und -nutzerinnen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Früher wurde mit Dialern gearbeitet, jetzt sind es Abonnements oder Serviceleistungen. Die Gebühren dafür (häufig völlig unangemessen hoch) werden dann von einem mit den Abzockern verbündeten Rechtsanwalt eingetrieben. Die Verbraucherzentralen in der Bundesrepublik haben darauf bereits reagiert. Dort findet man Informationen, wie man mit solchen Angeboten umgehen soll – natürlich sollte man von vornherein vermeiden, einen solchen Abovertrag abzuschließen. Doch wenn dies bereits erfolgt ist, gibt es noch viele Möglichkeiten, eine Zahlung zu vermeiden.

Verbraucherinfos

Wie man sich gegen die „Abzocke im Internet“ wirkungsvoll schützen kann, darüber informieren heute bundesweit und ausführlich die Verbraucherzentralen in Deutschland. Deren Anschriften, Infos und Beratungsangebote lassen sich über das Portal <http://www.verbraucherzentrale.info> gut erschließen.

5.5 Instant-Messaging-Systeme

Zu den regelmäßigen Internet-Aktivitäten vieler Jugendlicher zählen heute die verschiedenen Kommunikationsmöglichkeiten, die Chatrooms, Online-Communitys oder Messenger bieten. In Chatrooms „plaudern“ in der Regel öffentlich mehr als zwei „Chatter“. In Online-Communitys (Netzgemeinschaften) wie z.B. *SchülerVZ* begegnen sich (nicht nur) junge Leute und tauschen Erfahrungen, Meinungen und Ideen miteinander aus. Ein Messenger ist ein Instant-Messaging-Programm (engl.: Nachrichtenfortversand), ein Internet-Dienst, der die Kommunikation mit anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmern in Echtzeit möglich macht. Man kann selbst bestimmen, wann und mit wem man kommunizieren möchte, und es wird sichtbar, wer gerade online ist. Dass der Umgang mit einem Messenger für Kinder und Jugendliche aber nicht unproblematisch ist, veranschaulicht das folgende Beispiel.

Zum Beispiel Karla (11 Jahre)

Karla ist ganz verrückt auf den Messenger ICQ (engl. ICQ = „I seek you“, zu deutsch „Ich suche dich“). Wenn Karla aus der Schule kommt, muss sie sofort an den Computer und mit ihren Freundinnen Kontakt aufnehmen. Da kann man so richtig schön über die Jungs quatschen, über die Lehrer und Lehrerinnen, die Hausaufgaben, Musik und alles, was sie so interessiert. In ihrem Profil bei ICQ hat Karla als Hobby ihre Leidenschaft für Tiere angegeben, besonders für Hunde und für Pferde.

Ihre Eltern ermöglichen ihr den Zugang zum Internet, haben aber gesagt, sie solle nur mit ihren Freundinnen Kontakt halten. Doch seit einigen Tagen meldet sich immer wieder ein Dennis, der gern mit ihr Kontakt aufnehmen möchte und am liebsten viel über seinen Hund, einen Golden Retriever, berichten möchte. Trotz des Verbots ihrer Eltern kann Karla der Versuchung nicht widerstehen. Sie lädt Dennis ein, mit ihr Nachrichten auszutauschen. Und das macht auch Spaß. Sie reden viel über Hunde und ihre Pferde, sie machen sich auf Hunde- und Pferdebildchen im Internet aufmerksam. Doch nach einigen Tagen wird Dennis komisch. Er fängt an, merkwürdige Fragen zu stellen. Erst will er wissen, wie viele Jungen sie schon geküsst hat, ob sie einen Freund hat und mit ihm fest geht. Dann irgendwann fragt er sie, ob sie Nacktfotos von sich hat. Karla bricht den Kontakt zu ihm sofort ab und setzt ihn anschließend auf die Sperrliste. Ihren Eltern erzählt sie, was passiert ist. Die Eltern gucken sich gemeinsam mit Karla die Unterhaltungen im ICQ-Netzwerk an.

Sie sehen sich dann mit Karla Tipps auf www.internauten.de zum Umgang mit Messenger-Programmen an und sprechen mit ihr über die verschiedenen Vorschläge, die dort gemacht werden. Dabei legen sie zusammen fest, dass Karla nur für ihre Freunde „sichtbar“ sein soll, dass persönliche Daten wie Name und Alter nicht im Messenger eingetragen werden, dass Dateien nur mit sehr guten Freunden getauscht werden, dass sie die Webcamera nicht einschaltet, wenn sie im Netz ist und dass sie über unangenehme Vorfälle im Netz sofort mit den Eltern sprechen wird.

Info - Rat und Informationen im Internet

Im Internet gibt es verschiedenen Stellen, an die Sie sich in ähnlichen Fällen wie im Beispiel von Klara wenden können:

Die freiwillige Selbstkontrolle der Multimedia-Diansteanbieter -
<http://www.fsm.de>

Jugendschutz.net - <http://www.jugendschutz.net>

Die Kommission für Jugendmedienschutz - <http://www.kjm-online.de>

Informationen zum Umgang mit Instant-Messenger-Programmen finden sich unter www.internauten.de, ein Projekt der Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diansteanbieter e. V., des Deutschen Kinderhilfswerks e. V. und der Microsoft Deutschland GmbH.

6. Handy - das Überall-Medium

Handys sind bei Kindern und Jugendlichen beliebt. Das Handy ist das neue Überall-Medium, das viele der uns bisher bekannten Medienangebote zusammenführt und mit zahlreichen zusätzlichen Funktionen, die über das reine Telefonieren hinausgehen, ausgestattet wird.

Wer selbst ein Handy hat, weiß dessen praktischen Nutzen zu schätzen. Längst geht es neben dem Telefonieren ums Fotografieren, Filmen, um einen Internetzugang, ein mobiles Radio, einen Fernseher, eine Spielkonsole, einen Musikplayer, einen Minicomputer oder Organizer.

Kinder und Jugendliche haben die kommunikativen und multimedialen Potenziale des Handys sehr schnell erkannt und nutzen sie ausgiebig. Zum Beispiel verwenden sie gern die SMS-Funktion, sie senden sich per Bluetooth (= die drahtlose [Funk]-Vernetzung von Geräten über kurze Distanz) kleine Dateien zu oder tauschen Filme, Nachrichten und Bilder aus.

In manchen Jugendszenen ist das Handy inzwischen auch ein Prestigesymbol. Wer keines hat, ist weniger angesehen. Wer das modernste Handy hat, macht sich interessant. Damit unterscheidet sich das Handy allerdings nicht von anderen Konsumgegenständen, die man vermeintlich besitzen muss, um in bestimmten Szenen „in“ zu sein und das eigene Ansehen zu stärken.

Moderne Handy-Funktionen sind in einigen Situationen äußerst nützlich und bequem. Sie können leider aber auch von Anbietern so missbraucht werden, dass Kinder sich zum Kauf von Handy-Accessoires bewegen lassen, die eigentlich für die Funktion des Handys nicht nötig sind. Auch die mitunter sinnvollen drahtlosen Übertragungsfunktionen der Handys können missbraucht werden, um beispielsweise Daten auszuspionieren oder verbotene Inhalte zu transportieren.

Alles in allem: Der Besitz eines Handys kann für Kinder in unterschiedlichen Altersstufen durchaus sinnvoll und nützlich sein. Aber auch beim Handy ist es notwendig zu lernen, wie es sinnvoll genutzt wird und wie man vermeidet, andere zu schädigen oder zu belästigen.

6.1 Finanzen

Vertrags- oder Prepaid-Handy?

Eltern sollten sich bereits bei der Anschaffung des Handys entweder für ein Vertragshandy, bei dem sie einen Vertrag für ihr Kind abschließen, oder für ein sogenanntes Prepaid-Handy entscheiden, bei dem eine Gesprächsguthabekarte regelmäßig aufgeladen wird. Mittlerweile sind viele dieser Prepaid-Angebote bedeutend kostengünstiger als Verträge. Auch sind die finanziellen Risiken bedeutend geringer, sollte ein Kind das Handy z.B. verlieren oder die Telefonkarte völlig aus den Augen verlieren. Man kann mit diesen Prepaid-Handys nur so lange telefonieren, bis die Guthabekarte leer ist. Das Vertragshandy muss demgegenüber im Falle eines Diebstahls erst gesperrt werden, damit ein Dieb nicht auf Kosten des Kindes oder seiner Eltern telefonieren kann.

Günstige Handy- und SMS-Tarife

Es gibt sogenannte Discounter, die günstige Handy- und SMS-Tarife anbieten. Hier ist allerdings dann meistens das Handy nicht – wie beim Vertragshandy – kostenlos dabei, dies muss dann extra gekauft werden. Rechnet man aber durch, welche Kosten mit einem meist zweijährigen Vertrag verbunden sind und untersucht man die Vertragsstruktur genauer, kann man feststellen, dass es meist wirtschaftlicher ist, ein Handy zu kaufen und einen Discount-Vertrag abzuschließen.

Info - Tarifrechner

Tarifrechner finden sich im Internet, z.B. auf <http://www.heise.de/mobil/>.



Verlockende, aber überteuerte Angebote

Wer einen günstigen Tarif gefunden hat, sollte allerdings noch auf weitere finanzielle Risiken achten, damit das Handy nicht zum Taschengeldgrab für ein Kind wird. So wollen findige Geschäftemacher Kindern alles Mögliche für sein Handy verkaufen: Klingeltöne, Video-Clips, Abonnements – alles Dinge, die einem Kind vielleicht attraktiv erscheinen. Doch kann es nicht immer absehen, dass mit vielen Angeboten oftmals ein langfristiger Vertrag verbunden ist, der zu wöchentlichen oder monatlichen Zahlungen verpflichtet.

Info – günstige Klingeltöne

Es gibt zu diesen kommerziellen und oft überteuerten Angeboten interessante Alternativen: Klingeltöne z.B. kann man selber herstellen.

Hierfür gibt es kostenlose Programme im Internet, z.B. unter:

<http://www.handysektor.de> (Diese Internetseite wird angeboten von der Landesanstalt für Medien NRW [LfM] und dem Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest [mpfs].)

<http://www.handywissen.info> (Anbieter der Internetseite ist die Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V.)

SMS und MMS

Auch die Versendung von Kurzmitteilungen (SMS) birgt Risiken: Solange ein Kind seine Kurzmitteilung über die angemeldete SMS-Zentrale versendet, bleiben die Kosten im Rahmen. Doch gibt es Angebote, die über spezielle SMS-Verteiler angewählt werden können. Die sind dann deutlich teurer. Will man MMS (Multimedia Messaging Service) mit Bildern versenden, steigen die Gebühren recht schnell an. Darüber müssen Kinder aufgeklärt werden.

6.2 Legale Grenzen

Fotografieren und Filmen mit dem Handy

Dass ein modernes Handy auch als Fotoapparat oder Videokamera genutzt werden kann, ist im Prinzip eine gute Sache. Oft sieht man interessante Dinge und hätte dann gern eine Kamera dabei. Das Handy hat man dagegen sehr häufig bei sich. Das kann gerade im privaten Umfeld so manche Momentaufnahme ermöglichen, die sonst vielleicht nie zustande gekommen wäre. Doch wenn Fotografieren und Filmen überall und jederzeit möglich wird, kann auch manches gefilmt oder fotografiert werden, was eigentlich sehr privat und nicht für die Öffentlichkeit bestimmt ist.

Happy Slapping

Der Begriff ‚happy slapping‘ (engl. = „fröhliches Draufhauen“) beschreibt folgendes Phänomen: Jugendliche inszenieren Situationen, in denen sie Gewalt gegen andere ausüben, z.B. indem sie Passanten bzw. Passantinnen oder Mitschüler bzw. Mitschülerinnen drangsaliieren oder zusammenschlagen. Diese Szenen werden gefilmt und dann per Handy verbreitet.

Es kursieren auch Aufnahmen von Unterrichtssituationen in der Schule, in denen Mitschüler bzw. Mitschülerinnen oder Lehrkräfte in unvorteilhafter

Weise dargestellt sind – heimlich von Schülern mit dem Handy gefilmt oder fotografiert.

Eltern wollen zweifellos vermeiden, dass ihr Kind strafbare Handlungen mit dem Handy begeht. Das kann heute schneller passieren, als man glaubt: wenn z. B. die Persönlichkeitsrechte einer fotografierten oder gefilmten Person verletzt werden. Besonders, wenn diese Aufnahmen gegen oder ohne Einwilligung dieser aufgenommenen Person verbreitet und veröffentlicht werden (s. auch S. 40)

Mit dem Handy verantwortungsvoll umgehen

Eine Veröffentlichung im Internet ist mittlerweile „kinderleicht“, hat aber mitunter dramatische Folgen für alle Betroffenen. Darüber hinaus wollen Eltern auf keinen Fall, dass ihr Kind riskante Kontakte übers Handy knüpft, sein Geld für ungewollte Abos oder teure SMS ausgibt, andere belästigt oder von anderen belästigt wird. Deshalb ist es sehr wichtig, dass Eltern mit ihrem Kind Regeln vereinbaren, wie verantwortungsvoll mit dem Handy umzugehen ist.

Handys können sinnvoll genutzt werden, um die eigenen Kommunikations- und Gestaltungsmöglichkeiten zu erweitern, um zu fotografieren, zu filmen, mit anderen zu kommunizieren oder auch, um in gefährlichen Situationen einen Notruf abzuschicken.

Eine Aufstellung mit Regeln, wie Kinder mit dem Handy umgehen sollten, findet sich im Kasten auf S. 47.

Info - Umgang mit dem Handy

Informationen im Internet:

Österreichische Initiative Handywissen.at (<http://www.handywissen.at>)

Broschüre:

„Handy ohne Risiko – mit Sicherheit mobil“ – ein Ratgeber für Eltern

Die Broschüre wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend kostenlos verteilt (siehe Lesetipps, S. 71).

6.3 Strahlenrisiko

Wenn mit dem Handy telefoniert wird, wird eine Funkverbindung zwischen dem Handy und der nächsten Empfangs- und Sendestation eines Mobilfunkbetreibers hergestellt. Dabei sendet und empfängt ein Handy hochfrequente elektromagnetische Wellen, die auch den menschlichen Körper durchdringen können.

SAR-Werte

Damit die Strahlenbelastung für den Menschen niedrig gehalten wird, wurden die SAR-Werte (= Spezifische Absorptions-Rate) festgelegt. Sie bestimmen, welche Strahlung pro Kilogramm Körpermasse von einem Handy abgegeben werden darf, ohne dass dies als gesundheitsschädlich angesehen wird. Diese Grenzwerte sind gesetzlich fixiert und die meisten Handys, die man erwerben kann, unterschreiten diese Grenzwerte deutlich. Trotzdem sollte man sich vor der Anschaffung eines Handys genau darüber informieren, wie hoch der SAR-Wert des Handys ist.

Info – Strahlenbelastung von Handys

Informationen zu diesem Thema finden sich im Internet unter Bundesamt für Strahlenschutz <http://www.bfs.de>.

<http://www.handywerte.de>

Anbieter ist das Kölner EMF-Institut, Dr. Peter Nießen, Fachinstitut für Elektromagnetische Verträglichkeit zur Umwelt (EMVU).

Risiko Handystrahlung?

Ob diese Strahlungen negative gesundheitliche Auswirkungen haben, wurde bisher nicht schlüssig nachgewiesen, dass sie harmlos sind, aber ebenso wenig. Es kommt auf viele verschiedene Faktoren an, wie z.B. auf die Dauer und die Intensität der Strahlung, die Empfindlichkeit der telefonierenden Person. Kinder, die noch im Wachstum sind, sind sicher sensibler als Erwachsene. Da die Handy-Telefonie noch ein relativ neues Phänomen ist, liegen noch keine Langzeitstudien vor. Möglicherweise lässt sich erst über einen Zeitraum von 20 bis 30 Jahren sagen, ob sich die Erkrankungsrate, z.B. die Krebsrate, durch Handynutzung deutlich erkennbar erhöht. Alle Handy-Betreiber weisen immer wieder darauf hin, dass bis heute keine gesundheitsgefährdenden Folgen durch die Handytelefonierei schlüssig nachgewiesen werden konnten. Doch besteht nach Ansicht vieler Fachleute bisher auch noch keine Möglichkeit, Langzeitfolgen zu erforschen.

Unsere Empfehlung ist daher, möglichst wenig mit dem Handy zu telefonieren. Auch wie man das Handy beim Telefonieren hält, hat Einfluss auf die vom Körper aufgenommene Strahlung. Es ist z.B. empfehlenswert, die Antenne möglichst weit vom Kopf entfernt zu halten, noch besser ist natürlich die Nutzung eines Headsets.

Tipps für Eltern

- ❑ Handy ausschalten: Im Kino, Theater und in der Schule ist es üblich, das Handy auszuschalten. Vereinbaren Sie in Ihrer Familie, wann das Handy ausgeschaltet werden soll (z.B. während des Essens, in Ruhezeiten oder während der Hausaufgaben). Ignorieren Sie in dieser Zeit auch Störungen durch das Festnetztelefon.
- ❑ Leben Sie selbst Ihren Kindern einen entspannten Umgang mit dem Handy vor. Nutzen Sie es kostengünstig und lassen Sie sich bei wichtigen Angelegenheiten nicht durch das Handy stören.
- ❑ Ein Handytelefonat sollte kurz sein, nicht nur wegen der Kosten, sondern auch wegen möglicher Strahlenbelastungen.
- ❑ Vereinbaren Sie in der Familie allgemeine Handyregeln, z.B. an wen man die Handynummer, persönliche Daten oder auch Fotos weitergeben kann und an wen nicht. Sprechen Sie über Mobbing und Belästigung und sagen Sie Ihrem Kind, wie es sich wehren und wo es sich beschweren kann. Zeigen Sie die Folgen auf, wenn es andere beleidigt oder jugendgefährdende Inhalte, Bilder oder Videos weiterleitet.
- ❑ Klären Sie das Thema Kosten von Klingelton- und Logo-Abos und was bei Verlust des Handys zu tun ist.
- ❑ Versuchen Sie von vornherein, die Handykosten in den Griff zu bekommen, indem sie das Tarifmodell wählen, das zum Familienbudget passt. Aber auch hier bleibt die Qual der Wahl: Ist eine Prepaid-Karte, eine Flatrate, ein Laufzeitvertrag oder ein Minutenpaket sinnvoll? Einige Netzanbieter offerieren beispielsweise spezielle Kinder- und Jugendtarife, die an einen Handyvertrag der Eltern gekoppelt sind. Falls es den Eltern aber vor allem um Kostenkontrolle geht, sollten sie ihren Kindern ein Handy mit Guthabekarte (Prepaid-

Karte) zur Verfügung stellen. Das Kind kann dann nur so lange telefonieren, bis das Guthaben verbraucht ist.

- Bleiben Sie als Familie im Gespräch über die Handynutzung. Vielleicht fällt es Ihrem Kind leichter, über unangenehme Dinge (Mobbing, Pornografie, Gewaltvideos) zu sprechen, wenn es zunächst über die Erfahrungen von anderen (z.B. aus der Klasse) berichtet. Davon ausgehend können Sie über persönliche Erfahrungen sprechen.
- Beachten Sie auch bei den Handygames die Altersfreigaben und Eignung.
- Regeln Sie, wann Ihr Kind Bluetooth etc. oder das Internet, z.B. WAP-Chats, vom Handy aus nutzen darf.
- Durchsuchen Sie nicht heimlich das Handy Ihres Kindes.
- Lassen Sie sich von Ihrem Kind zeigen, was das Handy alles Tolles kann. Interessieren Sie sich für Fotos, Videos, Musik, die Ihnen Ihr Kind zeigt. So bleiben Sie miteinander im Gespräch.
- Unterstützen Sie Ihr Kind darin, sein Selbstwertgefühl von teuren Handys und MP3-Playern unabhängig zu machen. Verdeutlichen Sie die Stärken Ihres Kindes. Regel: Man muss nicht alle Medienmoden mitmachen und soll nie mit solchen Dingen angeben.
- Umfassende Tipps, z.B. zu den Themen Kosten, Belästigung, Daten- und Jugendschutz, finden Sie in der kostenlosen Broschüre „Handy ohne Risiko?“ (siehe Lesetipps S. 71).



7. Hörspiel-Kassette, -CD, Hörbuch, Radio und Co.

Für viele Kinder ist das Fernsehen zweifellos das Medium Nr. 1. Aber auch Hörmedien wie Hörspielkassette und -CD, Hörbuch und Radio spielen heute im Medienalltag von Kindern eine wichtige Rolle und weben sich „nebenbei“ und fast unsichtbar in ihre tägliche Mediennutzung ein. Im Durchschnitt hören die 6- bis 13-Jährigen etwa 10 Minuten Hörmedien wie Kassetten und CDs sowie nach Aussage der Eltern gut 40 Minuten Radio (im Jahr 2008). Ihre „Hörspitzen“ verteilen sich auf den Morgen, wenn am Frühstückstisch mit den Eltern Radio gehört wird, auf den Nachmittag, wenn sie aus der Schule gekommen sind, und auf den Abend, wenn es ans Schlafen geht.



Hörmedien sind für viele Kinder die ersten eigenen Medien, die sie so nutzen können, wie sie es wollen und brauchen.

Zum Beispiel Sophie (7 Jahre):

Wenn sich Sophie langweilt, hört sie oft eine ihrer Lieblings-CDs oder -Kassetten. Besonders gern hört sie gerade eine neue CD mit Pippi-Langstrumpf-Geschichten, die ihr die Großmutter zum Geburtstag geschenkt hat:

„Da sind nicht nur Pippi-Geschichten drauf, sondern auch Lieder. Und außerdem hört man die Stimme von Astrid Lindgren, die hat sich die Pippi ausgedacht. Gleich am Anfang kommt das Lied: ‚Hej, Pippi Langstrumpf, die macht, was ihr gefällt‘. Das hör' ich dann ein paar Mal hintereinander und singe es immer mit.“

Sophie hat eine kleine Sammlung von Pippi-Langstrumpf-Hörspiel-CDs und -Kassetten und legt sich immer dann, wenn sie in Stimmung kommen will, eines dieser Hörstücke in den eigenen Radiorekorder ein: „Pippi ist toll, die macht, was sie will. Die denkt sich viele Streiche und komische Sachen aus. Da kann ich so richtig drüber lachen.“

Seit Kurzem besitzt Sophie auch eine DVD-Box mit vier Pippi-Langstrumpf-Filmen, die ihre Mutter mitgebracht hat. „Die gefallen mir wirklich gut“, sagt sie, „aber, da muss ich immer Mama fragen, ob ich mir einen Film im Wohnzimmer ansehen kann. Wenn ich es richtig gemütlich haben will, dann höre ich mir in meinem Zimmer am liebsten eine Pippi-Geschichte an. Manchmal immer wieder nur die witzigen Stellen. Die kann ich schon auswendig und spreche sie dann immer mit.“

Im Übrigen nutzt Sophie ihren Radiorekorder auch, um nach der Schule ab und zu *Radio Kakadu* zu hören, den Kinderfunk des Deutschlandradios. Am liebsten ist ihr am Sonnabend *Der Spieltag mit dem Kakadu-Rätsel* und die Spielangebote zum Mitmachen: „Ich höre da gern zu, aber angerufen hab' ich die noch nie!“

Das eigene Abspielgerät

So wie Sophie besitzen schon viele jüngere Kinder einen eigenen Kassettenrekorder, manchmal auch CD-Player, Walk-/Discman oder MP3-Player, um die Hörspiele oder Musikstücke zu nutzen, die ihnen selbst gehören, auch wenn sie ihnen natürlich von Erwachsenen besorgt wurden. Scharen von heute jungen Eltern sind als Kinder auf diese Weise mit *Benjamin-Blümchen*- und *Bibi-Blocksberg*-Kassetten bestückt worden und geben nun ihrerseits die eigenen Hör-Erfahrungen nahezu ungebrochen an die eigenen Kinder weiter. Benjamin, der sprechende Elefant und Bibi, die kleine Hexe: zwei unverdächtige Marken, auf die man sich auch heute noch verlassen kann.

Hörstücke – passend zu Stimmung und Bedürfnissen

So wie Sophie ziehen sich auch viele andere Kinder mit den eigenen Hörstücken gleichsam in ihre Privatsphäre zurück, nicht nur, um sich schöne Hörerlebnisse und gute Gefühle zu verschaffen, sondern auch, um Zeiten der Leere und Langeweile zu überbrücken. Dabei scheinen Kinder genau zu wissen, welche Hör-Bausteine am besten zu welcher Stimmungslage und zu welchem „Lebensthema“ passen, das sie gerade beschäftigt, beispielsweise zu Themen wie „Groß und stark werden“, „Freundschaft“, „Eifersucht“ oder „Angst“. Dementsprechend setzen sie diese Hörstücke in voller Länge oder auch nur in Teilstücken gezielt für sich selbst ein. So nutzt Sophie vermutlich ihre Pippi-Langstrumpf-Hörspiele, um sich gleichsam auf Tastendruck immer wieder in eine innere Welt hineinzufantasieren, in der es keine

Verbote und Bevormundungen durch die Erwachsenen gibt und in der es spielend leicht ist, ein starkes und mächtiges Mädchen zu sein.

Man hört für sich allein

Diese besondere Hörwelt hat Sophie ganz für sich allein. Denn die Geschichten, die allein durch das Geflecht von Sprecherstimmen, Tönen, Geräuschen und Musik entstehen, muss sie sich mithilfe ihrer Vorstellungskraft und ihres Weltwissens selbst herstellen. Diese Leistung erbringen nicht nur Kinder. Auch wir Erwachsenen sind allein auf unsere eigenen Vorstellungswelten angewiesen, wenn wir uns beispielsweise eine Hör-Erzählung erschließen oder uns von einem interessanten Gespräch im Radio fesseln lassen. So kann man tatsächlich sagen, man hört für sich allein.

... und noch einmal

Allerdings hören Kinder noch nicht so zu wie Erwachsene: Jüngere Vor- und Grundschulkinder nehmen nur die Handlungsteile eines Hörspiels wahr, die sie verstehen können und die ihnen in einer bestimmten Lebenssituation wichtig sind. Solche Hör-Ausschnitte werden dann manchmal für längere Zeit immer wieder angehört, bis sich die entsprechende Hör-Szene dann eines Tages gleichsam „erledigt“ hat. Eltern können auf diese Weise regelrecht mithören, welches „Lebensthema“ ihr Kind gerade beschäftigt und können dementsprechend auch auf Gesprächsangebote des Kindes eingehen.

Hörerlebnisse fördern die Sprachentwicklung

Wenn Kinder mit Freude ein Hörspiel wiederholt anhören, scheint sich dies auch positiv auf ihre Sprachentwicklung auszuwirken. Das lassen neuere Forschungen vermuten. Vor allem Gestaltungsmittel wie Ton- und Schalleffekte, Geräuschuntermalungen, Musik oder Sprecherstimmenwechsel richten die Aufmerksamkeit der Kinder derart auf das Medium, dass sie das angebotene Sprachmaterial besser aufnehmen und verarbeiten. Diese Form des Zuhörens fördert vor allem den Aufbau ihres Wortschatzes.

Hören, verstehen, beurteilen

Erst ältere Kinder können dann die Handlung längerer Hörspiele gut verstehen und wiedergeben, sich auch in die Rollen verschiedener Figuren hineinversetzen, die erzählte Geschichte nachdenklich beurteilen und die Machart eines Hörspiels begründet bewerten.



Zum Beispiel Nils (10 Jahre):

Für Nils ist eigentlich das Fernsehen sein Lieblingsmedium. Aber er hört auch sehr gern Krimi-Hörspiele. „Wenn nichts los ist, dann höre ich mir *Die Drei Fragezeichen* an. Ich habe zwölf Kassetten von meinem großen Bruder bekommen, der hat die schon als Junge gehört. Die anderen 14 CDs habe ich geschenkt bekommen und auch getauscht.“

Er findet die alten Krimis von den drei jugendlichen Detektiven Justus, Peter und Bob viel spannender als die neuen *Drei-Fragezeichen-Kids*, von denen er zwei CDs hat: „Die sind mehr so für die Kleineren!“

Wenn er sich eines der Hörspiele in seinem Zimmer anhört, dann „mache ich so richtig auf Spannung“, wie er es nennt: „Auf dem Bett liegen, Licht aus, Augen zu und zuhören. Ich stell' mir dann an den gefährlichen Stellen vor, ich wär' der Justus, würde ganz cool bleiben und alles voll klären. Der Justus ist irgendwie genial und redet immer so superschlau daher. Solche Sprüche hätte ich auch gern drauf.“

Manchmal hört er sich auch zusammen mit seinem Freund Tarek eine Krimi-Folge an: „Dann denken wir uns hinterher oft einen eigenen Krimi aus! Ich wäre dann Justus, und Tarek wäre der Peter, das ist so'n Sport-Typ.“

Beide sind neugierig auf den ersten Film von den *Drei Fragezeichen*. Sie haben davon im Internet erfahren und fragen sich, ob der genauso spannend sein wird wie ein Hörspiel: „Da sieht man ja dann alles und kann sich gar nichts mehr richtig vorstellen!“

Der bunte Markt der Hörmedien

Was den Markt für Hörmedien betrifft, werden für jüngere wie ältere Kinder vor allem solche Stoffe und Darstellungsformen angeboten, die ihnen Spaß, (Ent-)Spannung oder Unterhaltung im weitesten Sinne bieten. Mädchen und Jungen haben dabei besondere Vorlieben: Mädchen interessieren sich eher für „Emotionales“, während Jungen eher „Action“ bevorzugen. Hinzu kommen schließlich Kinderlieder und Kindermusikkassetten/-CDs, angefangen von „Kinderschlagern“ und „Klassik für Kinder“ über aktuelle Pop-Zusammenstellungen bis hin zu Meditations- und Entspannungsmusik.

Der Kinder-Hörmedien-Markt wird seit Jahr und Tag zu gut 80 Prozent von wenigen großen Anbietern dominiert, die letztlich darauf Einfluss nehmen, was in wel-

Im Hörspielbereich lassen sich folgende Gattungen unterscheiden:

- „Funnies“, spaßig-humoristische Serien, die auch Spannungsmomente und Abenteuerliches zu bieten haben. Die Erfolgsmarken für dieses Genre sind seit Kindergenerationen der sprechende Elefant Benjamin Blümchen und die kleine Hexe Bibi Blocksberg.
- Kriminal- und Kinderdetektivserien wie Enid Blytons *Die fünf Freunde* oder die Kriminalepisoden der Freunde Tim, Karl, Klößchen und Gabi (TKKG).
- Abenteuer- und Fantasyserien, die nicht selten Fernsehsoundtracks beliebter Comic- und Zeichentrickserien vermarkten, wie *Sailor Moon* oder *Dragon Ball*.
- Mädchenserien wie die Internatsgeschichte *Hanni und Nanni*, die Pferdestorys von Wendy oder Hörspielfolgen der ARD-Fernsehserie *Schloss Einstein*.
- Stoffe der Kinder- und Jugendliteratur wie beispielsweise Hörspiele nach Erich Kästners Kinderbüchern (etwa *Emil und die Detektive*) oder Lesungen (Hörbücher) der Harry-Potter-Romane von Joanne K. Rowling.

cher Qualität den Kindern zum Hören angeboten wird. Nicht selten handelt es sich um Massenware, die billig produziert wird. Dementsprechend verzichten diese Angebote auf eine kunstvolle Verwendung der Hörspielemente Sprache, Musik und Geräusch. Wegen des günstigen Preises lassen sie sich auch von den Eltern beim Discounter oder im Warenhaus „mal schnell mitnehmen“. Die Qualitätsunterschiede zwischen Massenware und anspruchsvoll gestalteten Hörspielen kann man als Erwachsener gut heraushören. Für viele Kinder ist die Macht von Hörspielen aber meist nicht so wichtig, weil sie sich vor allem unterhalten lassen und ihre Hörstücke gleichsam „anstrengungslos“ genießen wollen.



Qualität „er-hören“

Wer also Kinder für die ästhetische Qualität von Hörangeboten „hörig“ machen will, der muss ihnen ihrem Alter angemessen vor allem Vergleiche ermöglichen. Das heißt: Man bietet ihnen beispielsweise die Möglichkeit, auch gute Helden-Geschichten kennenzulernen und selbst zu verarbeiten. Solch ein Angebot besitzt Sophie ja bereits mit ihren *Pippi-Langstrumpf*-Episoden.

Der Markt der Hörmedien für Kinder ist nicht leicht zu durchschauen. Aber für Eltern, die ihren Kindern Hörkassetten, -CDs oder -Bücher bieten wollen, die gut sind und nicht unbedingt teuer sein müssen, gibt es inzwischen im Buchhandel eine Reihe von hilfreichen Ratgebern.

Info - Tipps zu und Bewertungen von Hörmedien

Tipps zu und Bewertungen von Hörspielen und -büchern finden sich auf der Internetseite des Instituts für angewandte Kindermedienforschung unter: <http://www.ifak.de>, Rubrik „Medientipps“.

Hörerlebnis Radio

In diese besondere Hör-Spiel-Welt von Kindern fügt sich das Radiohören auf eigene Art ein. Für gewöhnlich hören die 6- bis 9-Jährigen zunächst einmal in der Familie die öffentlich- oder privatrechtlichen Hörfunk-Wellen der Erwachsenen lediglich mit. Meist geht es dabei um Programme, die im familiären Alltagsleben „nebenbei“ gehört werden können, wie Magazin- oder Musiksendungen. Aber auch der Kinderfunk, den es nach wie vor gibt, spielt für jüngere Kinder eine Rolle. Zwar ist Kinderfunk in den einzelnen Senderegionen wegen unterschiedlicher Sendezeiten, Sendepunkte und Programme nicht gleich Kinderfunk. Aber zumindest kann bundesweit *Radio Kakadu*

empfangen werden, das vom Deutschlandradio ausgestrahlt wird und dessen Angebote Sophie offensichtlich kennt und ganz bewusst nutzt. Zudem bieten die Kinderfunkredaktionen der bundesdeutschen Sendeanstalten auch auf Internetseiten ein vielfältiges Programm an, angefangen von Sendbeiträgen zum Herunterladen auf den Computer bis hin zu Chatrooms und Spielangeboten.

Radioprogramme für ältere Kinder

Besonders für ältere Kinder erweist sich das Radio als bedeutsam. Beispielsweise hören gut zwei Drittel der 12- bis 13-Jährigen ihr eigenes Radioprogramm. Nicht nur der Besitz eigener Empfänger – gut die Hälfte der Kinder verfügt über ein Radio – ist wichtig, sondern auch ihr wachsendes Interesse an populärer Musik und an den unterhaltsamen Angeboten von Jugendradiowellens. Nutzen Kinder das Radioprogramm bewusst, dann vor allem, um sich Informationen über aktuelle Ereignisse zu beschaffen oder weil sie ein bestimmtes Thema aus Umwelt und Natur, aus der Welt des Sports oder des Films interessiert. Nicht zuletzt aber auch, um bei Themen mitreden zu können, die unter Kindern angesagt sind. Populäre Musik steht dabei an der Spitze der Rangliste. Deren Nutzung hängt heute bei den älteren Kindern und besonders bei Jugendlichen auch mit der Nutzung des MP3-Players zusammen. Vor allem, um Musik aus dem Radio und dem Internet zu „sammeln“ oder untereinander zu tauschen. Aber auch „witzige Sachen“ wie Radio-Comics, Gewinnspiele, Mitmachaktionen und „Sprüche“ der Moderatoren und Moderatorinnen in den Jugendradiowellens sind Gesprächsstoff. Weniger interessiert sind die 10- bis 13-Jährigen in der Regel an Nachrichten und Hörspielen für Erwachsene, an Wetterbericht, Werbung und Verkehrsfunk.



Tipps für Eltern

- Versuchen Sie herauszufinden, aus welchen Gründen Ihr Kind Hörmedien nutzt, vor allem, wenn es nicht für kurze, sondern für längere Zeit Kassetten oder CDs hört. Unterbinden Sie Zeiten des Vielhörens aber nicht, denn Kinder nutzen ihre Hörstücke oftmals, um problematische Lebenssituationen zu verarbeiten, fehlende Freundschaft zu ersetzen oder mangelnde Freizeitangebote zu überspielen. Überlegen Sie aber, welche alternativen Freizeitangebote und Kontakte Sie anregen können. Fragen Sie Ihr Kind nicht einfach aus, weshalb es ein Hörangebot so intensiv nutzt. Gehen Sie möglichst auf Gesprächsangebote Ihres Kindes ein und versuchen Sie dann gemeinsam mit Ihrem Kind Lösungsmöglichkeiten für erkennbare Problemsituationen zu finden.
- Beteiligen Sie Ihr Kind am Aufbau seiner eigenen Audiothek. Vielfach bringen Eltern ihrem Kind „gute Hörspiele“ mit, die dann ungenutzt in einer Ecke des Kinderzimmers landen. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über solche Hörangebote, die es interessieren und die es gern besitzen möchte. Vereinbaren Sie dann mit Ihrem Kind, welche Angebote es sich in welchem Umfang aussuchen kann. Machen Sie dabei Ihr Kind auch begründet auf solche Angebote aufmerksam, die Sie selbst für empfehlenswert halten, und kritisieren Sie durchaus, was Ihnen an Massenware missfällt.
- Nutzen Sie das gemeinsame Hören von Sendungen im Radio, um im Gespräch über das Gehörte das Weltwissen Ihres Kindes kennenzulernen und zu erweitern. Viele ältere Kinder wollen wissen, wie es in der Welt zugeht und haben durchaus Interesse an aktuellen Themen, die in Magazinsendungen behandelt werden. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Unverständenes. Bieten Sie ihm dabei so weit wie möglich Erklärungs- und Deutungshilfen an, am besten auch mithilfe von Abbildungen oder Fotos, die sich in Tageszeitungen und Zeitschriften finden. Ähnlich können Sie sich Schritt für Schritt mit Ihrem Kind auch das tägliche Kinderfunkprogramm der ARD-Sendeanstalten erschließen, das von Kindernachrichten, Radiogeschichten, Reportagen und Mitmachaktionen bis hin zu Hörspielen praktisch ein „Radio im Kleinen“ anbietet.
- Viele Kinder produzieren allein oder mit ihren Freunden Hörstücke aller Art. Dazu denken sie sich nicht nur eigene Hörspiele aus und nehmen sie mit Mikrophon und Kassettenrekorder selbst auf. Manchmal basteln sie sich durch Mitschnitte ihrer Lieblingsprogramme im Hörfunk auch ihr eigenes Radioprogramm und stellen es dann im Kreise der Familie vor. Nutzen Sie solche Möglichkeiten, um vielleicht zusammen mit Ihrem Kind eine Art „Familienfunk“ einzurichten. Beispielsweise indem Sie gemeinsam verschiedene Programm-Bausteine für ein „Familien-Magazin“ produzieren. Das können Familien-Nachrichten, Alltagsreportagen aus der Wohnumwelt, Sketche, Geräuschrätsel, Lieblingsmusiken oder Interviews mit Nachbarn, Freunden und Verwandten sein. Solche Hör-Produktionen können dann auch per elektronischer Post (E-Mail) an Freunde und Freundinnen, Bekannte und Verwandte verschickt werden. Auf diese Weise können nicht nur Familien- und Alltagsthemen spielerisch bearbeitet werden, es lassen sich auch die gestalterischen Fähigkeiten von Kindern fördern und wie nebenbei Einsichten in die Funktionsweisen von Hörmedien gewinnen.

8. Harry, Pippi, SpongeBob und all die anderen – die multi- medialen Heldinnen und Helden

Wozu Heldinnen und Helden gut sein können

Kinder können sich für Medien-Heldinnen und -Helden begeistern, ganz gleich, ob sie stereotyp, fragwürdig oder „vorbildlich“ sind. Wenn Kinder auf Medien-Helden und -Heldinnen „abfahren“, dann hilft ihnen das manchmal, sich mit Lebenssituationen aktiv auseinanderzusetzen, in denen sie sich klein und unterlegen fühlen und in denen sie nach Sicherheit und Geborgenheit verlangen. Manche Kinder leihen sich dabei das erfundene Leben solcher Heldinnen und Helden gleichsam aus, um das eigene Selbst zu stärken. Dazu eignen sich oftmals die vielen ‚einfachen‘ Action-Helden und -heldinnen des Vorabendprogramms im Fernsehen. Deren Serien-Abenteuer sind in der Regel wie gestanz. Die Handlung ist klar gegliedert, wer gut und wer böse ist, ist leicht zu unterscheiden, das gesamte Medienpersonal ist überschaubar, die Spannung bleibt erträglich und eine Serien-Episode kommt stets zu einem guten Ende.



So können die Serien-Heldinnen und -Helden Jungen wie Mädchen in bestimmten Lebenspassagen „passende Anlässe“ liefern,

- um ein Bild von sich selbst zu entwerfen („So stark möchte ich auch sein. So möchte ich auch aussehen. Das möchte ich auch können!“),
- um innere und äußere Konflikte zu „bearbeiten“ („So gut/so böse möchte ich auch einmal sein!“) oder
- um in der unmittelbaren Fernsehsituation starke Gefühle wie Freude, Erleichterung, Angstlust, Überraschung, Mitleid, Abscheu, Zustimmung oder Ablehnung zu „erleben“ und auch durch aktives „Mitgehen“ bei einer Sendung den eigenen Körper zu spüren (z.B. durch Lachen, Aufschreien, sich intensiv mit allen Gliedmaßen bewegen, sich „vor Angst“ verkriechen oder verkrampfen).

Medienfiguren als Marken - Beispiel Harry Potter

Derartige Medienfiguren werden, wenn sie bei Heranwachsenden „gut ankommen“, gleichsam zu „Markenzeichen“, die sich von den Medienherstellern und vom Handel auf vielfältige Art verwerten lassen. Allerdings gibt es auf Seiten der Macher und Macherinnen nach wie vor keine allgemeingültigen Sicherheiten dafür, ob sich Kinder von einer Medienfigur oder von bestimmten Medienthemen so fesseln lassen, dass sie zur „Marke“ werden können. Eine dieser aus dem Heldenangebot stark herausragenden „Lieblingsfiguren“ von Heranwachsenden und auch Erwachsenen ist Harry Potter. Diese Romanfigur der englischen Autorin Joanne K. Rowling hat sich weltweit zu einer „Erfolgsmarke“ entwickelt, die nicht nur die Fantasie und das Alltagsleben ihrer Leserinnen und Leser beschäftigt, sondern auch den Medienmarkt in Bewegung bringt.

Zum Beispiel Laura (14 Jahre):

„Als ich das erste Mal etwas von Harry Potter hörte, war ich sechs Jahre alt. Meine Mutter schleppte damals den ersten Band an. Sie las mir daraus vor, weil ich selbst noch nicht lesen konnte. Jeden Abend und irgendwann in jeder freien Minute. So sehr habe ich sie genervt. So sehr wollte ich wissen, wie es mit dem Zauber-Jungen weitergeht. Von Harry war ich begeistert, wie sonst von keiner Figur, die ich bisher aus Büchern oder Filmen kannte. Pippi Langstrumpf fand ich lustig, aber wirklich geglaubt habe ich an sie nie. Bei Harry hatte ich das Gefühl, dass er und die Welt, in der er lebt, tatsächlich irgendwo existieren. Zumindest habe ich es gehofft. Außerdem haben mich seine Probleme interessiert. (...)“

Ich finde, es gut, dass die Hauptfigur in der Geschichte ein Junge ist. Das Leben von einem Zauberer-Jungen ist spannender als das von einem Hexen-Mädchen. Wahrscheinlich kommt mir das aber nur so vor, weil ich in den Hauptdarsteller der Harry-Potter-Filme verknallt bin. Oder eher war. Jetzt ist Daniel Radcliffe 17 und ich bin 14, da ist mir der Altersunterschied zu groß. Die Schauspieler für die Harry-Potter-Filme halte ich für gut ausgewählt. (...)“

Es ist komisch, aber ich glaube, dass mit der Harry-Potter-Serie auch ein Stück meiner Kindheit zu Ende geht. Die Neugier, was mit Harry passiert, hat mich, meine Freundinnen und meine Familie acht Jahre lang begleitet. Das Fieber, das mit jedem neuen Band wieder ausbrach, hat uns total zusammengeschweißt. (...)“

Ich glaube, dass Kinder in hundert Jahren auch noch Harry-Potter-Bücher lesen werden. So wie wir es heute mit alten Märchen von den Brüdern Grimm machen. Wenn ich selbst mal Kinder habe, werde ich ihnen so früh wie möglich aus den Bänden vorlesen.“

(aus: Der Spiegel, Heft 28/2007, S. 158)

Erfolgreiche Rundum-Vermarktung einer Romanfigur

So wie Laura haben inzwischen in der ganzen Welt Millionen von kleinen und großen Leserinnen und Lesern die sieben Fortsetzungen der Harry-Potter-Bücher gelesen und natürlich auch gekauft. Und wie Laura weitsichtig anmerkt, werden mit Sicherheit auch künftige Generationen von Leserinnen und Lesern nach dem einzigartigen „Harry“ greifen, sich mit ihm und seinen Freunden identifizieren und mithilfe ihrer Vorstellungskraft den Kampf gegen das Böse in der Welt aufnehmen. Wahrscheinlich wird es dann aber ein Wechselspiel zwischen dem Anschauen von Harry-Potter-Filmen im Kino, im Fernsehen oder auf DVD, dem Lesen der Harry-Potter-Bücher, dem Anhören von Harry-Potter-Hörbüchern und dem Spielen mit Harry-Potter-Computerspielen geben. Daneben existiert bereits jetzt eine Art Harry-Potter-Internet-Universum, mit der Website der Autorin J. K. Rowling im Mittelpunkt (siehe unter <http://www.jkrowling.com>). In diesem sind Harry-Potter-Text-Interpretationen, -Fortsetzungen und -Spekulationen, Zeichnungen oder Gemälde versammelt, die von unzähligen Fans verfasst wurden und werden. Und nicht zuletzt gehören zur Vermarktungsmaschinerie Harry-Potter-Fan-Artikel wie Zauberstäbe, T-Shirts, Kostüme, Poster, Kalender, Sammelfiguren, Schmuck, Uhren oder Bettwäsche. An diesem Beispiel wird deutlich, dass ein bei Heranwachsenden und bei Erwachsenen erfolgreiches Medienprodukt in unterschiedliche Darstellungsformen umgesetzt und auf unterschiedlichen Wegen verbreitet und verkauft werden kann. Dass dabei nicht nur die Abnehmer und Abnehmerinnen der verschiedenen Medien und Konsumartikel, sprich die großen und kleinen Käufer und Käuferinnen, etwas gewinnen, sondern vor allem die Hersteller und der Handel, liegt auf der Hand.

Wann Medienfiguren zu Marken werden

Dass Romanfiguren wie Harry Potter von Joanne K. Rowling oder Pippi Langstrumpf von Astrid Lindgren zu „Markenzeichen“ werden können, ist eher die Ausnahme. Viel wahrscheinlicher ist es, dass die Vermarktungsmaschinerie schwungvoll in Gang gesetzt wird, wenn sich Medienfiguren oder -themen erfolgreich im Fernsehen durchsetzen und dann über andere Medienangebote und Konsumartikel gleichsam flächendeckend verbreitet werden. Solche Fernsehangebote kommen und gehen, wie beispielsweise die Zeichentrickserien *Pokémon* oder *Dragon Ball Z*, die zu Beginn des 21. Jahrhunderts bei vielen Grundschulkindern angesagt waren und die von ihnen gleichsam zu Marken umgedeutet wurden. Am deutlichsten zeigte sich dies bei den Kindern zeitweilig im Kauf und Tausch von Sammelkarten zu den Serien.

Doch nicht alles, was erfolgreich ist, wird für Kinder auch zum „Markenzeichen“. Erst wenn ihnen über Medienfiguren oder -themen gleichsam „Material“ angeboten wird, das sie als Junge oder Mädchen im Freundeskreis und unter Gleichaltrigen gut nutzen können, beispielsweise wenn es ums Mitreden oder um die Stellung in der Gruppe geht, bekommen Artikel wie Sticker, Sammelkarten, T-Shirts, Stofftiere oder Puppen eine größere Bedeutung. Ansonsten bleiben sie meist Staffage.

Aber auch von den Eltern und älteren Geschwistern können Medienthemen „gesetzt“ werden. Im Falle von Laura war es die Mutter, die den „Harry“ in die Familie einführte, im Falle von Nils (s. S. 52) war es beispielsweise der ältere Bruder, der



seine *Drei-Fragezeichen*-Kassetten an den jüngeren „übergab“. Man kann dabei auch erkennen, dass es offensichtlich nicht nur „Kindermarken“ wie *Die Drei Fragezeichen*, sondern auch „Elternmarken“ wie den *Harry Potter* gibt.

Kritisches Kaufverhalten

Es spricht vieles dafür, dass Kinder durch den besonderen Verbund von Medienthemmen und Waren zum Verbrauchen und Kaufen angereizt werden, aber auch dafür, dass sie sich durchaus eigensinnig mit den Angeboten auseinandersetzen. Ältere Kinder können schon gut durchschauen, was man ihnen „unterjubeln“ will, und können sich dementsprechend auch nachdenklich mit ihren Kaufwünschen auseinandersetzen und auf bestimmte Waren verzichten. Wo es ums Verbrauchen und Kaufen von Medien und Waren geht, spielt natürlich auch das Verbraucherverhalten der Eltern eine wichtige Rolle. Wenn Kinder von den Eltern klar angezeigt bekommen, wie man sinnvoll mit den Angeboten des Medienmarktes umgehen kann und wie man zu vernünftigen Kaufentscheidungen kommt, dann dürfte sich dies auch auf ihren eigenen Umgang mit Medien und Waren günstig auswirken.

Tipps für Eltern

Erinnern Sie sich noch an das deutschlandweite Kauf- und Tauschfieber mit den Sammelkarten zu der Zeichentrickserie *Pokémon*? Nicht selten wurde der heftige Tauschbetrieb an Grundschulen von Schulleitungen rigoros untersagt. Mit dem Erfolg, dass die Kinder ihre Aktivitäten einfach an andere „Tauschplätze“ verlegten. Damit vergab manche Schule eine Chance, mit den Kindern über ihr deutlich sichtbares „Medienleben“ in ein Gespräch zu kommen. Solch eine Chance sollten Sie als Eltern nutzen, um sich beispielsweise von ihren Kindern erklären zu lassen,

- welche Bedeutung eine Fernsehserie für sie hat,
- welche der Fernsehfiguren sie mögen oder nicht,
- weshalb das Kaufen und Tauschen von Sammelkarten/von anderen Produkten des Medienverbunds für sie so wichtig ist oder
- wie sie den Kauf von Sammelkarten/anderen Produkten finanzieren oder organisieren.

Für Sie selbst kann solch ein Gespräch Anlass sein,

- um sich ein Urteil über eine „angesagte“ Fernsehserie zu bilden,
- um respektvoll mit Ihrem Kind über die Serie zu sprechen,
- um herauszufinden, wie Ihr Kind mit den Angeboten des Medienverbunds umgeht,
- um seine Kaufwünsche kennenzulernen und um begründete Kaufentscheidungen auszuhandeln.

Manche Kinder wünschen sich, bei einem Harry-Potter-Event dabei zu sein und möchten sich am liebsten mit den Kostümen ausstaffieren, die vom Handel angeboten werden. Hier empfehlen sich eine gemeinsame Marktrecherche und ein Preisvergleich. Beides können Sie gut im Internet durchführen. Für gewöhnlich wird erkennbar, dass z.B. der Kauf von Zauberhut, -mantel und -stab eine relativ kostspielige Sache wird und dass Eintrittsgelder sowie ein Buch- oder Hörbuchkauf das ganze Vorhaben stark verteuern werden. Überlegen Sie gemeinsam, welche Alternativen es gibt. Dabei bietet sich dann wie von selbst das Selbermachen der Kostüme an: eine Aktion, die Sie gemeinsam mit Ihrem Kind planen und durchführen können, die nicht viel kosten muss und die allen viel Spaß bringen dürfte.

Weitere Tipps finden Sie im Kapitel „Kunde Kind: Werbung und Merchandising“, S. 60.

9. Kunde Kind: Werbung und Merchandising

Kinder zwischen sechs und 13 Jahren bekommen im Schnitt etwas mehr als 20 € Taschengeld im Monat. Zusammen mit Weihnachts- und Geburtstagsgeldern und Sparguthaben erreichen sie eine durchschnittliche Kaufkraft von 1006 € jährlich. Hochgerechnet hat diese Altersgruppe insgesamt 5,88 Mrd. Euro im Jahr zur Verfügung. Kein Wunder also, dass die Wirtschaft sich für Kinder als Konsumenten interessiert. Mit ihrem Taschengeld kaufen Kinder in erster Linie Süßigkeiten, Zeitschriften, Getränke, Spielzeug und Sammelkarten. Größere Geldbeträge geben sie für Computerspiele, Bekleidung, Handys und Spielzeug aus. Kinder werden zudem nicht nur als eigenständige Kunden beworben, sondern auch, weil sie die Familienausgaben (mit-)beeinflussen. Vorstellung und Geschmack der Kinder wirken sich auf den Kauf von Lebensmitteln, Sportausrüstung, Elektronikgeräten, Kleidung und mitunter auch auf den Erwerb von Möbeln und Autos aus.

Die jungen Konsumenten und Konsumentinnen werden vielfältig umworben, unter anderem durch

- Werbeclips in Fernsehen und Radio
- Plakat- und Zeitschriftenwerbung
- Werbebanner im Internet
- Banner- und Trikot-Werbung bei Sport-Events
- Sponsorenhinweise im Fernsehen und im Radio sowie auf Veranstaltungen
- Werbewirksame Figuren aus Filmen, Computerspielen und Fernsehsendungen – sogenannte Merchandisingprodukte (auf ihrer Kleidung, auf Brotdosen, Trinkflaschen oder in Form von Spielfiguren und Sammelkarten)

Werbeträger Kind

Indem sie selbst Markennamen auf ihrer Kleidung und ihrer sonstigen Ausstattung tragen und Merchandisingprodukte erwerben und zur Schau stellen, betätigen sich die Jungen und Mädchen als Werbeträger. In riesigen Buchstaben prangt der Name des Sportartikelherstellers mitten auf dem T-Shirt, oder Medienfiguren wie Kim Possible, Shrek oder Diddl zieren den Rucksack. Das beeinflusst wiederum andere Kinder – und schon boomt der Absatz.

Manche Eltern unterstützen die Konsumwünsche ihrer Kinder so weit wie irgend möglich. Überquellende Kleiderschränke und Kinderzimmer voller Spielwaren zeugen davon. Andere Eltern setzen ihren Kindern und deren Wünschen Grenzen, sie gewöhnen sie früh an den Umgang mit Geld und beschränken bewusst ihre finanziellen Möglichkeiten.

Was kann man Eltern raten, die den Konsum ihrer Kinder regulieren möchten und sie zu maßvollen, kompetenten Konsumenten erziehen wollen? Eltern sollten möglichst früh damit beginnen, Kindern altersangemessen zu erklären, was Werbung ist und wie sie funktioniert. Sie sollten sie an den Umgang mit einem begrenzten Finanzbudget gewöhnen und mit ihnen regelmäßig die Vor- und Nachteile des Erwerbs von bestimmten Produkten besprechen. Dabei wäre Kindern auch zu vermitteln, dass es gut und richtig sein kann, in manchen Fällen „Nein“ zu sagen und auf manche Dinge zu verzichten.

Mit Werbung kritisch umgehen

Der Konsumdruck, der auf Kinder und Familien heute einwirkt, ist enorm. Daher ist es unverzichtbar, dass Kinder lernen, mit diesem Druck bewusst umzugehen. Das bedeutet zugleich, dass man sich ihm auch entziehen kann. Wichtig ist auch, dass Kinder etwas darüber erfahren, wie Produkte hergestellt, beworben und vertrieben werden. Von wem wird das Spielzeug unter welchen Bedingungen erstellt und was bedeutet das womöglich für die Umwelt? Viele Kinder sind sensibel und offen für ökologische und soziale Themen.

Mit zunehmendem Alter der Kinder wird der Einfluss von Freunden bzw. Freundinnen, Cliquen und Szenen bei der Produktwahl immer bedeutsamer. Die Werbeindustrie ist geschickt darin, immer neue Bedürfnisse zu wecken und Gruppen mit zugehörigen Symbolen und Waren zu versorgen. Kinder sollten also schon sehr früh in einem kritischen Umgang mit Werbung und der Konsumwelt bestärkt werden.



Tipps für Eltern

- Ab etwa sechs Jahren sind Kinder in der Lage, Werbung im Fernsehen vom Programm zu unterscheiden. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Produkte und darüber, wie und was in der Werbung dargestellt wird. Vielleicht haben Sie ja auch das eine oder andere Produkt in Ihrem Haus, dann lassen Sie ihr Kind die Darstellung der Werbung mit dem realen Produkt vergleichen.
- Lassen Sie Ihr Kind seine Kinderzeitschrift untersuchen und zählen, wie viele Seiten Werbung darin sind und wofür geworben wird.
- Lassen Sie Ihr Kind Collagen aus Zeitschriften-Werbung zusammenstellen (zum Beispiel zu den Themen „Ein volles Spielzimmer“ [5- bis 6-Jährige], „Pink für Mädchen – Action für Jungen“ [8- bis 9-Jährige], „Supergirls – Superboys und ihr tolles Zubehör“ oder auch „Müssen wir das alles kaufen?“ [10- bis 11-Jährige]).
- Erklären Sie zwei Sachverhalte: Werbung ist einerseits nötig, damit Produkte bekannt gemacht und vielleicht gekauft werden. Andererseits muss der Kunde, zum Beispiel Ihr Sohn, weil er ja nicht sein ganzes Geld einfach zum Fenster rauswerfen will, gut überlegen, ob er eine Sache wirklich benötigt und ob sie wirklich gut für ihn ist.
- Die Werbung erzeugt immer neue Bedürfnisse. Sie will zeigen, dass man ein Produkt benötigt und dass es einem besonders gut damit geht. Unterstützen Sie Ihr Kind darin, „Nein“ zu sagen, und loben Sie es, wenn es einigen Verlockungen der Werbung widersteht. Nicht jede Medienmode sollte mitgemacht werden, nicht jeder bzw. jede muss alles haben. Hat Freund X die neueste Playstation, bedeutet dies nicht, dass man selbst auch eine benötigt, man kann ihn ja besuchen. Hat Kind Y gerade vor drei Monaten einen neuen Rucksack bekommen, muss man nicht schon wieder einen kaufen, nur weil der Superheld Batman drauf abgebildet ist.
- Ältere Kinder etwa von neun bis zehn Jahren haben viel Spaß dabei, Werbung nachzuspielen oder Werbeclips zu erfinden. Bieten Sie Ihrem Kind Gelegenheit dazu, lassen Sie es für unsinnige Dinge werben. Das ist eine kindgerechte Art der Medien- und Werbekritik.
- Ausstellung: Alle Familienmitglieder holen Kleidungsstücke oder Accessoires ins Wohnzimmer, auf denen Medienfiguren abgebildet sind oder die mit Produktnamen/Logos verbunden sind. Gemeinsam wird überlegt, wie man auf das Produkt aufmerksam gemacht wurde oder woher die Idee stammte, genau das zu kaufen. Sind die lustigen oder coolen Helden der Hintergrund? Geht es darum, zu einer bestimmten Gruppe dazuzugehören? Wurde man durch Nachbarn, Nachbarinnen, Freundinnen oder Freunde inspiriert? Hat man direkt auf Werbung aus Radio oder Fernsehen reagiert? Wurde eine bestimmte Qualität angenommen?
- Machen Sie einen Werbe-Contest! Die Familienmitglieder oder/und Freunde bzw. Freundinnen der Kinder ziehen sich mit einigen Produkten zurück und überlegen, wie sie diese am besten anpreisen können. Dann treffen sich alle zu einer großen „Show“, bei der Punkte vergeben werden (ausgenommen die eigene Präsentation). Möglich ist es auch, einen „Basar“ zu veranstalten, bei dem die einzelnen Mitglieder ihre Waren besonders anpreisen.
- Besprechen Sie mit älteren Kindern die vielfältigen Wege der Werbung. Klären Sie sie über die Platzierung von Werbung und über Productscouts auf. Productscouts sind beliebte oder angesagte Typen, die Produkte (z.B. bestimmte Handys) in Jugendszenen populär machen.

- Untersuchen Sie mithilfe folgender Fragen gemeinsam Werbedeclips im Fernsehen:
 - Welche Personen werben für das Produkt (Alter, Geschlecht, Gruppenzugehörigkeit, soziale Stellung, eventuell Beruf, vielleicht bekannte Persönlichkeiten aus Sport und Medien)?
 - Welche Stimmung wird mit welchen Mitteln erzeugt (Bilder, Musik, Tempo, Schriftzüge)?
 - Welche sprachlichen Mittel werden eingesetzt (Jugendsprache, Dialekt, Stolpersteine wie „unkaputtbar“)?
 - Welches ist der zentrale Slogan oder Werbespruch?
 - Für wen ist die Werbung wohl gemacht, welche Zielgruppe steht im Mittelpunkt? Wendet sich die Werbung eher an Kinder oder Jugendliche, an Mädchen, an Jungen, an Familien, an Senioren und Seniorinnen?
- Untersuchen Sie Werbung auf Handys oder Werbebanner im Internet.
 - Zeigen Sie Ihrem Kind, wie es Pop-ups im Internet unterdrücken oder wieder wegklicken kann. Machen Sie es auf werbefreie Internetseiten aufmerksam (<http://www.seitenstark.de>).
 - Klären Sie es darüber auf, wie Werbung auf das Handy kommt und wie man damit umgeht (Gewinnspiele, Umfragen, MMS etc.).
 - Unerwünschte Abos oder Bestellungen sollten möglichst schnell wieder rückgängig gemacht werden. Erklären Sie Ihrem Kind, dass es solche abgeschlossenen Verträge nicht verschweigen soll, bis die Rechnung auf dem Tisch liegt. Gemeinsam kann man binnen einer Frist noch etwas unternehmen (Verbraucherzentralen helfen weiter).



10. Macht Mediennutzung dick, krank und dumm?

Immer wieder wird in der Öffentlichkeit darüber diskutiert, ob Mediennutzung sich als problematisch für die Gesundheit von Kindern erweist. In erster Linie gerät dabei das Fernsehen in Verdacht – das Kindermedium Nr. 1. Es wird nicht nur für seelische, geistige und soziale Probleme verantwortlich gemacht, sondern auch für körperliche Erkrankungen von Kindern. Als weiteres Bildschirmmedium taucht inzwischen auch der Computer in dieser Diskussion auf, dessen Nutzung ganz ähnliche Probleme mit sich bringen soll.



Medienkonsum und Gewichtszunahme – ein Teufelskreis?

Dabei wird als Problemlage meist ein ziemlich einfacher, aber auf den ersten Blick plausibler „Teufelskreis“ beschrieben:

Wenn Kinder viel fernsehen oder am Computer sitzen, dann bewegen sie sich auch nicht viel. Da sie sich nicht viel bewegen, nehmen sie im Laufe der Zeit mehr und mehr zu und werden dick. Als dicke Kinder bewegen sie sich noch weniger, weil es ihnen immer schwerer fällt. Mithin unterlassen sie es, in der Freizeit draußen zu spielen oder Sport zu treiben und ziehen sich ersatzweise vor den Fernseher oder Computer zurück. Das aber bedeutet noch mehr Bewegungsmangel usw., usw., usw. ...

Verstärkt werde das ganze Geschehen noch durch ein soziales Problem: Dicke Kinder seien wenig attraktiv und würden deswegen bei den Gleichaltrigen auch nicht so gut ankommen. „Normalgewichtige“ Kinder seien daher auch nicht so gern mit ihnen zusammen. Vor allem dicke Mädchen wären von solchen Ausgrenzungen betroffen. So würden dicke Kinder mehr und mehr vereinsamen und sich in dieser belastenden Situation „Ersatz-Freundschaften“ über Fernsehfiguren oder Computerspiele beschaffen.

Niemand wird ernsthaft bestreiten, dass tägliches Vielsehen zu Bewegungsmangel führen kann. Auch wenn viele Eltern durch eigenes Beobachten wissen, dass Kinder sich natürlich nicht stundenlang vom Fernsehen „fesseln“ lassen. Kinder gehen durchaus mit dem ganzen Körper bei ihren Lieblingssendungen mit, sie singen und tanzen bei Musikangeboten im Fernsehen mit oder verlassen ab und an das Zimmer, wenn ihnen etwas zu langweilig wird. Als Vielseher gelten hierzulande 6- bis 13-jährige Kinder, die täglich mehr als 145 Minuten fernsehen. Zum Vergleich: Als Wenigseher werden Kinder bezeichnet, die täglich bis zu 43 Minuten sehen. Zu den Durchschnittssehern gehören Kinder, die das Fernsehen täglich 44 bis 145 Minuten nutzen. So scheint auch die Auflösung des „Teufelskreises“ simpel zu sein: Wer weniger vor Fernseher oder Computer sitzt, bewegt sich mehr und wird nicht dick.

Übergewicht hat vielfältige Ursachen

Nur wenn Bewegungsmangel und weitere Umstände zusammenspielen, dürfte sich bei Kindern und auch Erwachsenen Übergewicht einstellen. Die Ursachen für Übergewicht sind sehr vielfältig und in ihren Wechselwirkungen noch nicht eindeutig geklärt. Bei der Entstehung von Übergewicht spielen nicht nur Bewegungsgewohnheiten eine Rolle, sondern auch erbliche Anlagen, problematische Essgewohnheiten und Umwelteinflüsse. Zu diesen Umwelteinflüssen gehört zum Beispiel das Vorhandensein einer verkehrsreichen und verbauten Wohnumwelt, die im Wortsinn die Spielräume von Kindern stark einschränken kann.

Aber auch die (Fernseh-)Werbung für Lebensmittel kann in diese Zusammenhänge hineinspielen. Nicht nur Kinder orientieren sich an ihr, sondern auch Eltern. Sie wollen ihren Kindern Gutes tun und kaufen spezielle Kinderprodukte wie Kinderschokolade, Fruchtzwerg oder Frucht-Tiger. Doch gerade darin stecken oft „Dickmacher“. Das zeigte auch eine Untersuchung der Stiftung Warentest zum Thema Kinderlebensmittel.

Info – Untersuchung von Kinderlebensmitteln der Stiftung Warentest

„Kinderprodukte machen keine gute Figur. Nur fünf von 40 Produkten im Test sind für Kinder geeignet. Der Rest gehört bestenfalls gelegentlich auf den Tisch. Besonders ärgerlich: Die Werbung trommelt für diese Produkte. Mit bunten Packungen, putzigen Bildern und dem Stempel „gesund“. Die Kinder quengeln und die Eltern kaufen. Verbraucherschützer fordern deshalb Auflagen für die Lebensmittelindustrie: Fette und überzuckerte Produkte dürften nicht mehr als gesund beworben werden.“

(Stiftung Warentest: „Viel zu pfundig“ in test 6/2004, S. 16–21)

Der Problemzusammenhang Vielsehen, Bewegungsmangel, falsche Essgewohnheiten und Übergewicht betrifft natürlich nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene. Das bedeutet vielleicht: Wer als Kind in einer „Vielseherfamilie“ aufwächst, übernimmt auch deren problematischen Seh-, Bewegungs- und Ernährungsgewohnheiten als Handlungsmuster.

Warum schauen manche Kinder so viel fern?

In den Diskussionen um überzogene Fernsehnutzung werden vielfach auch folgende Fragen übergangen: Was sind die Gründe für das Vielsehen der Kinder, was bewirkt es bei ihnen und unter welchen Bedingungen werden sie zu Vielsehern? Diese Fragen sind bisher wenig erforscht, lassen sich auch wegen des Zusammenspiels vieler Wirkungsursachen bislang nur schwer klären und lassen einfache Ursache-Wirkungs-Erklärungen nicht zu. Beispielsweise könnte man annehmen, dass Vielseher unter den Kindern häufig Schulprobleme haben, weil sie viel fernsehen und dadurch verständlicherweise Zeit fürs Lernen verlieren. Ebenso könnte man aber auch vermuten, dass diese Kinder viel fernsehen, weil sie Schulprobleme haben und sich davon ablenken wollen. Nicht nur ein spezielles Medienangebot, auch die Persönlichkeit und der Entwicklungsstand eines Kindes, seine soziale Situation, das Verhalten der Eltern sowie seine Freizeit- und Umweltsituation sind zu berücksichtigen, wenn man ermitteln will, weshalb ein Kind viel fernsieht oder vor dem Computer sitzt.

Mögliche Folgen massiver Mediennutzung

Zweifellos können stundenlanges Fernsehen oder Computerspielen eine Rolle dabei spielen, dass sich Übergewichtigkeit bei Kindern entwickelt und dass dies auf kurze oder lange Sicht zu gesundheitlichen Problemen wie Fettleibigkeit (Adipositas) oder Zuckerkrankheit (Diabetes mellitus) führt.

In Einzelfällen kann stundenlanges Fernsehen oder „Computern“ auch die Augen der Kinder durch Blendungen, Spiegelungen oder schlechte Beleuchtung belasten. Die Folgen sind nicht selten Augenbrennen, -ermüdung oder Kopfschmerzen. Diese Erscheinungen treten häufig bei zu kleinen Bildschirmen auf.

Zudem kann sich „Spielfieber“ am Computer in Stressanzeichen wie Kopf-, Nacken- und Rückenschmerzen zeigen, auch Unruhe, Nervosität und Konzentrationschwächen können sich einstellen. Für Kinder, die sich noch in Wachstumsphasen befinden, kann eine schlechte Sitzposition am Computer nicht nur kurzfristig Verspannungen der Rückenmuskulatur bewirken, sondern auch langfristig zu Haltungs- und Rückenschädigungen führen.

Risiko Lautstärke

Aber nicht nur Fernseher und Computer können von Fall zu Fall gesundheitliche Probleme verursachen, auch die Stereoanlage, der Walk- und Discman und der MP3-Player gehören dazu. Denn die Nutzung dieser Hörmedien kann das Gehör schädigen, vor allem, wenn zu lange zu laute Musik gehört wird. Das heißt, die Lautstärke der Musik, die in Dezibel gemessen wird, sollte möglichst „im grünen Bereich“ unter 80 Dezibel liegen. Zum Vergleich: Bei 60 Dezibel nimmt man Fernsehsendungen in „Zimmerlautstärke“ wahr, bei 100 Dezibel wird man von „lauter Walkman-Musik“ beschallt und bei 120 Dezibel würde man sich vor den Lautsprechern eines Rockkonzerts aufhalten. Hier liegt auch die „Schmerzgrenze“, und alle Lautstärken über 120 Dezibel schädigen auf Dauer das Gehör. Nicht selten „beschallen“ sich Jugendliche mit sehr problematischen Walkman-Lautstärken um die 100 Dezibel und riskieren damit, dass eine unheilbare Lärmschwerhörigkeit ihren Anfang nimmt. Deshalb sollten Heranwachsende auch beizeiten lernen, gesundheitsbewusst mit Lautstärken umzugehen.

Tipps für Eltern

- Wenn Sie glauben, dass Ihr Kind zu lange fernsieht oder vor dem Computer sitzt, versuchen Sie, die Gründe dafür herauszufinden. Manchmal handelt es sich um eine Phase, in der ein Kind versucht, bestimmte Probleme wie Streit mit den Freunden, Ärger in der Schule oder fehlende Freizeitangebote zu überspielen. Solche Probleme lösen Kinder oft selbst, sodass sich auch überzogenes Fernsehen und „Computern“ wieder normalisieren. Wenn Sie aber feststellen, dass Ihr Kind mithilfe von Medienkonsum vor solchen persönlichen Problemen flieht, dann ist es wichtig, mit ihm gemeinsam nach Lösungsmöglichkeiten zu suchen und diese auch in gemeinsames Handeln umzusetzen.
 - Bei vier von zehn Kindern im Alter von sechs bis 13 Jahren steht inzwischen ein Fernsehgerät im Kinderzimmer. Untersuchungen zeigen, dass Kinder diese Möglichkeit nutzen, um deutlich mehr fernzusehen als die Kinder, die über keinen Fernseher verfügen. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie Ihrem Kind „den eigenen Fernseher“ zugestehen wollen. Handeln Sie mit ihm gegebenenfalls klare Fernsehregeln aus und beobachten Sie, wie Ihr Kind mit seiner „Fernsehfreiheit“ umgeht. Sorgen Sie bei „Vielseherei“ für Pausen, indem Sie gemeinsam etwas mit Ihrem Kind unternehmen, zum Beispiel eine Entspannungsübung zu Musik, die Zubereitung einer leckeren Mahlzeit, eine kleine Radtour oder ein Gespräch an „frischer Luft“.
 - Wenn Ihr Kind über einen eigenen Computer verfügen soll, dann bieten Sie ihm ein qualitativ gutes Gerät mit großem Bildschirm und gegebenenfalls „Kindertastatur und -maus“. Prüfen Sie auch, ob Ihr Kind vom Sitzplatz aus die Tastatur bequem erreichen und den Bildschirm gut betrachten kann. Wenn Sie bemerken, dass Ihr Kind beim Fernsehen oder am Computer Sehprobleme oder Kopfschmerzen bekommt, suchen sie vorsichtshalber den Augen- oder Hausarzt auf.
 - Wenn Sie feststellen, dass sich Ihr Kind die Ohren mit Musik „zudröhnt“, sprechen Sie nicht nur mit ihm über das Problem der Lautstärke, sondern demonstrieren Sie ihm auch mithilfe der Lautstärkereglung, welche Lautstärke Sie für angemessen und „unschädlich“ halten.
 - Achten Sie darauf, dass Ihr Kind es sich nicht angewöhnt, „nebenbei“ beim Fernsehen, Radiohören oder Computerspielen Süßigkeiten und Chips zu sich zu nehmen oder gezuckerte Fruchtsäfte zu trinken. Bieten Sie ihm stattdessen Obst, Mineralwasser oder eine Schorle an.
- Und: Lassen Sie den Fernseher beim Essen am besten immer ausgeschaltet!



11. Check-up in Sachen Medien und Familie

1. Wir haben in unserer Familie gemeinsamen Spaß mit Medien.
 kommt häufig vor kommt hin und wieder vor kommt selten vor
2. Mediennutzung hat in unserer Familie einen hohen Stellenwert.
 trifft zu kommt auf das Medium an trifft nicht zu
3. Manchmal gibt es in unserer Familie Ärger wegen der Mediennutzung.
 kommt häufig vor kommt ab und zu vor kommt so gut wie nie vor
4. Die Medienvorlieben unseres Kindes sind uns Eltern bekannt. Wir kennen zum Beispiel ...
sein Lieblingscomputerspiel ja nein
seine Lieblingsfernsehsendung ja nein
seinen Lieblingsstar ja nein
5. Wir sprechen mit unserem Kind über seine Medienvorlieben. (Wir wissen zum Beispiel, was unserer Tochter/unserem Sohn aus welchen Gründen gefällt/nicht gefällt.)
 häufig selten nie
6. Wir sehen Fernsehsendungen/Filme mit unserem Kind gemeinsam.
 häufig selten nie

Wir spielen gemeinsam mit ihm Computerspiele.
 häufig selten nie
7. Wir sprechen vor allem über problematisches Medienverhalten mit unserem Kind (Menge des Konsums, Qualität, Kosten, Gefahren, Altersfreigaben, mögliche negative Auswirkungen).
 häufig selten nie

8. Wir glauben/wissen, dass sich unser Kind uns anvertraut, wenn es an Inhalte geraten ist, die es sehr belasten.
 ich bin mir dessen sicher ich bin mir dessen nicht gewiss nein
9. Medien werden bei uns genutzt, um etwas gemeinsam zu machen und zu gestalten (z.B. Fotografieren, Bilder am Computer bearbeiten, Videos machen, Homepagebasteln, kreative Spielprogramme nutzen, Musik komponieren).
 trifft zu kommt hin und wieder vor kommt selten/nie vor
10. Wir sind als Familie auch ohne Medien aktiv (gemeinsames Spielen, Sport treiben, Ausflüge, Feste feiern).
 trifft zu kommt häufig vor kommt selten/nie vor
11. Wir als Eltern und unser Kind nutzen Medien unabhängig voneinander (z.B. hört unser Kind in seinem Zimmer ein Hörspiel, surfe ich im Internet, sieht mein Partner/meine Partnerin sich einen Spielfilm im Fernseher an)
 kommt täglich vor kommt hin und wieder vor kommt selten/nie vor
12. Die Mediennutzung führt dazu, dass mein Kind sich abkapselt, nur noch schwer ansprechbar ist, mehrere Stunden täglich mit Computerspielen, Chats und/oder Fernsehen verbringt.
 trifft zu kommt hin und wieder vor kommt sehr selten/nie vor
13. Wir glauben, dass unser Kind wegen seines hohen Medienkonsums Probleme in der Schule und auch wenig Zeit für sonstige Aktivitäten hat (wie Freunde bzw. Freundinnen treffen, draußen spielen, lesen, Sport treiben, Musik machen etc.).
 trifft zu kommt hin und wieder vor können wir nicht erkennen
14. Bei unserem täglichen Medienkonsum kommt es vor, dass „Knabberzeug“ und süße Getränke auf dem Tisch stehen (z.B. Chips, Süßigkeiten, Fastfood, Cola oder Limonade).
 kommt oft vor kommt hin und wieder vor kommt selten/nie vor
15. Der Gebrauch von manchen Medien wie Handys, von Merchandising-Produkten (z.B. Sammelkarten) und kostenpflichtigen Internet-Programmen (Online-Spiele) verursacht zu hohe Kosten.
 trifft zu kommt hin und wieder vor kommt selten/nie vor



12. Lesetipps



Zum Thema Fernsehen

Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen (Hg): *Mit Medien leben lernen – Tipps für Eltern von Vorschulkindern*. Düsseldorf 2007. Bestellbar unter: www.mgffi.nrw.de/publikationen. PDF-Download unter <http://www.lfm-nrw.de/downloads/mitmedienleben2007.pdf>.

Projektbüro Mekonet (Hg): *Mekonet kompakt: Familie und Medien auf einen Blick – Tipps zur medienpädagogischen Elternarbeit*. Marl 2004. PDF-Download unter: http://www.mekonet.de/doku/mnkompakt/mn_kompakt_familie.pdf.

www.flimmo.de: Programmberatung für Eltern e. V., Informationen und Bewertungen von Fernsehsendungen (auch als Broschüre im Abo, für Einzelpersonen kostenpflichtig, für Einrichtungen kostenlos).

www.top-videonews.de: Aktuelle Neuerscheinungen für Kinder und Jugendliche auf DVD und Video, sortierbar nach Altersfreigaben, gesichtet vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland.

Zum Thema Computer und Internet

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hg): *Computerspiele. Fragen und Antworten*. ajs-nrw. Köln 2007. PDF-Download unter <http://www.ajs.nrw.de/presse/veroeff.html>.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg): *Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko?* Bonn 2007. PDF-Download unter <http://www.bmfsfj.de/Kategorien/Publikationen/Publikationen,did=4712.html>.

Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien (Hg): *Computerspiele. 20 Fragen und Antworten zur gesetzlichen Regelung und zur Medienerziehung*. BPjM. Bonn 2007. PDF-Download unter <http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/publikationen,did=100512.html>.

Jugendschutz.net (Hg): *Chatten ohne Risiko! Was Eltern und Pädagogen wissen sollten*. Mainz 2006. PDF-Download unter http://www.jugendschutz.net/pdf/Chat_Faltblatt_erw.pdf.

Jugendschutz.net (Hg): *Wollen wir chatten? Ja sicher! Chatten ohne Risiko!* Mainz 2006. PDF-Download unter http://www.Jugendschutz.net/pdf/Chat_Faltblatt_kids.pdf.

Klicksafe.de (Hg): *Abzocke im Internet: Erst durchblicken – dann anklicken!* LFM-NRW. Düsseldorf 2007. PDF-Download unter <http://www.klicksafe.de/projekte/ratgeber.php>.

www.klicksafe.de: Jugend- und Informationsportal der Landesanstalt für Medien in Zusammenarbeit mit Imk und ecmc. Enthält umfangreiche Tipps und Informationen zum Thema Computer, Internet und Medienerziehung.

Zum Thema Handy und Mobiltelefonie

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg): *Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern*. BMFSFJ. Bonn 2007. PDF-Download unter <http://www.bmfsfj.de/bmfsfj/generator/Kategorien/Publikationen/publikationsliste,did=101196.html>.

Handysektor – Sicherheit in mobilen Netzen. Portal der Landesanstalt für Medien NRW in Zusammenarbeit mit dem Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Enthält vielfältige Informationen rund um Mobiltelefone. Erreichbar unter <http://www.handysektor.de>.

Zum Thema Medienkompetenz und Medienpädagogik

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): Infoset „Medienkompetenz und Medienpädagogik in einer sich wandelnden Welt“. Enthält Hefte zu Themen wie Medien und Wirklichkeit, Gewalt und Fernsehen, Fernsehen, Lesen, Multimedia, Werbung, Internet oder Handy. Die Hefte können bestellt oder im PDF-Format heruntergeladen werden unter <http://www.mpfs.de>.

Daten und Informationen zum Mediengebrauch von Kindern und Jugendlichen

Zum „Handwerkszeug“ von (medien-)pädagogischen Fachkräften gehört heute auch die Kenntnis von aktuellen Daten zum Mediengebrauch von Kindern und Jugendlichen. Dazu können in der Bundesrepublik zwei profunde Quellen genutzt werden, über die kontinuierlich entsprechende Daten und Informationen veröffentlicht werden und die zudem gut zugänglich sind:

1. Die monatlich erscheinende Zeitschrift *Media Perspektiven* (<http://www.media-perspektiven.de>) veröffentlicht regelmäßig im Frühjahr repräsentative Analysen zur Fernsehnutzung 3- bis 13-Jähriger. Die letzte Analyse „Was Kinder sehen“ findet sich im Heft 3/2008 auf den Seiten 113–128. Sie kann als PDF-Datei aus dem Internet heruntergeladen werden.

Im Rahmen der Schriftenreihe *Media Perspektiven* ist im Jahre 2006 eine umfassende Studie erschienen, die grundlegende Informationen und Daten zur Mediennutzung von Kindern bietet, unter anderem auch zur „Lebenswelt von Eltern und Kindern“ und zur „Rolle der Eltern bei der Medienerziehung“:

Frey-Vor, G./Schumacher, G. (2006) (Hrsg.): *Kinder und Medien 2003/2004. Eine Studie der ARD/ZDF-Medienkommission.* Baden-Baden.

2. Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest gibt kontinuierlich Basisuntersuchungen zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen heraus, die sogenannten KIM- und JIM-Studien:
 - Die KIM-Studie 2008. *Kinder + Medien, Computer + Internet.* Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger ist im Februar 2009 erschienen. Sie kann beim Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest kostenlos als Broschüre über das Internet bestellt werden und auch als PDF-Datei heruntergeladen werden (<http://www.mpfs.de>).
 - Die JIM-Studie 2008. *Jugend, Information, (Multi-)Media.* Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger ist im November 2008 erschienen. Sie kann beim Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest kostenlos als Broschüre über das Internet bestellt werden und auch als PDF-Datei heruntergeladen werden (<http://www.mpfs.de>).

Zum **Thema Mediennutzung in der Familie** hat die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung eine weitere Broschüre mit dem Titel **„Gut hinsehen und zuhören!“ – Tipps für Eltern zum Thema „Mediennutzung in der Familie“** herausgegeben:

Die Tipps für Eltern



Aus dem Inhalt:

- Unser Check-up in Sachen Medien und Familie
- Wie Familien ihren Umgang mit Medien regeln
- Was Eltern wissen müssen: Kinder nehmen Medien anders wahr!
- Betrifft: Fernsehen, DVD und Video
- Betrifft: Handys in der Familie
- Betrifft: Computer und Internet
- Betrifft: Werbung
- Betrifft: Achtung Medien!
- Zusammengefasst – 12 Empfehlungen zum Umgang mit Medien in der Familie

Bestell-Nr.: 20281000

Die kostenlose Broschüre kann im Internet bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung bestellt werden. Unter <http://www.bzga.de> gelangt man im linken Navigationsmenü zum Menüpunkt Infomaterialien. Hier findet sich die Broschüre unter dem Themenbereich Kinder- und Jugendgesundheit bzw. Unterrichtsmaterialien und lässt sich dann online bestellen.

Man kann seine Bestellung auch schriftlich unter Angabe der Bestellnummer senden, per Post an: **BZgA, 51101 Köln** oder per Fax an: **02 21 / 8 99 22 57**.



BZgA

**Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung**

Bundeszentrale für
gesundheitliche Aufklärung
Ostmerheimer Straße 220
51109 Köln