

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, Köln  
im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit

Aktualisierte Neuauflage 2015

**Konzept:** Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Bielefeld

**Texte:** Jürgen Lauffer, Renate Röllecke, Dr. Wolfgang Schill

**Fotos:** Fotolia.de

**Redaktion:** Stephanie Hendriks, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

**Projektleitung vonseiten der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung:**

Dr. Eveline Maslon, Köln

Druck: Kunst- und Werbedruck, Bad Oeynhausen

Auflage: 2.30.11.15

Best.-Nr.: 20282000

<b>1. Einführung</b>	<b>6</b>
Empfehlungen für Eltern zum Umgang mit Medien in der Familie	
<b>2. Medienerziehung in Familien – Beispiele aus dem Alltag</b>	<b>11</b>
<b>3. Kinder nehmen Medienangebote anders wahr als Erwachsene</b>	<b>19</b>
3.1 Beispiele aus dem Fernsehalltag	19
3.2 0 bis 2 Jahre: Babys und Kleinkinder	22
3.3 3 bis 5 Jahre: Kindergartenalter	24
3.4 6 bis 7 Jahre: 1./2. Grundschuljahr	27
3.5 8 bis 10 Jahre: 3./4. Grundschuljahr	28
3.6 11 bis 13 Jahre: Übergang in die weiterführende Schule	30
3.7 Mädchen und Jungen	33
<b>4. Fernsehen in der Familie – nicht immer Familienfernsehen</b>	<b>35</b>
4.1 Zusammen oder getrennt?	35
4.2 Zeitversetztes Fernsehen, individuelles „Programm“	37
<b>5. Empfehlungen zum Umgang mit Computer und Internet in der Familie</b>	<b>40</b>
5.1 Computer und Internet in der Familie	40
5.2 Gefährdungen	43
5.3 Handy-Bilder im Internet	47
5.4 Abzocke im Netz	49
5.5 Instant-Messaging-Systeme (WhatsApp und Co)	50
<b>6. Handy/Smartphone – das Überall-Medium</b>	<b>54</b>
6.1 Finanzen	55
6.2 Legale Grenzen	56
6.3 Strahlenrisiko	58
<b>7. Hörmedien – Hörspiel, Radio und Co</b>	<b>62</b>
<b>8. Harry, Pippi, SpongeBob und all die anderen – die multimedialen Heldinnen und Helden</b>	<b>69</b>
<b>9. Kunde Kind: Werbung und Merchandising</b>	<b>74</b>
<b>10. Achtung Medien!</b>	<b>77</b>
<b>11. Check-up in Sachen Medien und Familie</b>	<b>83</b>
<b>12. Lesetipps</b>	<b>85</b>
<b>Handlungsskizzen für die Elternarbeit</b>	
I. Von Fall zu Fall	17
II. Von Jahr zu Jahr	34
III. Von Fernseh-Helden und ihren Fans	38
IV. Von Offline zu Online	52
V. Vom Lernen mit Handy und Smartphone	60
VI. Vom Check-in zum Check-out	81

# 1. Einführung

Kinder lernen heute schon sehr früh in ihren Familien technische Medien aller Art kennen: Fernsehen, Radio, Handy, Tablets, 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 Computerspiel oder Online-Chat 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. Es nutzt Lernspiele, malt am Computer und bearbeitet eigene Fotos. Als Teenie dienen Smartphone und Internet zur Pflege von Freundschaften und zum Erledigen von Schularbeiten. Videoclips, Fotos, Texte und Präsentationen werden selbst oder gemeinsam mit anderen gestaltet. Das Kind treibt Sport, trifft sich mit Freunden, ist kreativ, gesprächig, fröhlich und neugierig, äußert seinen Missmut und erzählt von guten wie schlechten Erlebnissen. Auch die Eltern nutzen in ihrer Freizeit Medien nicht übermäßig, sondern eher als angenehme Ergänzung zu anderen Aktivitäten. Es gibt in der Familie nur selten mal Streit um den Medienkonsum. Jugendmedienschutz, Urheberschutz und Altersempfehlungen werden stets beachtet. Und die Eltern gehen selbst entspannt und überlegt mit Medien um.

Sie haben sicher bemerkt, dass hier ein besonders vorbildlicher Umgang mit Medien beschrieben wird. Bei den meisten Familien geht es wohl 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. Digitale mobile Medien sind heute allgegenwärtig und werden in Zukunft noch intensiver und selbstverständlicher unser Leben prägen. Medienerziehung von Anfang an ist notwendig, um Chancen wahrzunehmen und Kinder und Jugendliche vor Risiken zu schützen.

Diese Aufgabe betrifft Eltern und alle Fachkräfte, die mit Kindern, Jugendlichen und Familien zusammenarbeiten.

Welche Rolle Medien in Ihrem persönlichen Alltag spielen und wie sich die Situation seit Ihrer Kindheit gewandelt hat, können Sie mithilfe einer kurzen Selbstbefragung herausfinden (siehe Kasten). Die Fragen regen an, Ihre eigene Medienkindheit mit der heutigen Kindergeneration zu vergleichen. Vermutlich werden Sie durch den Vergleich feststellen, dass Ihre Medienkindheit anders war und dass Medien für Sie als Fachkräfte in der Arbeit mit Eltern – wie vielleicht auch in Ihrer eigenen Rolle als Eltern – heute andere, zum Teil völlig neue Probleme und Herausforderungen mit sich bringen.

#### **Medienkindheit damals und heute**

1. Versuchen Sie, sich in Ihre eigene Kindheit zurückzusetzen: Welche Rolle spielten welche Medien, als Sie 6, 10 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 wirken sich diese womöglich auf das Familienleben aus (allgemein/persönlich)?

Damit Sie sich mit verschiedenen Facetten der Medienerziehung auseinandersetzen können, haben wir in diesem Heft eine Fülle von Informationen, Anregungen, Hinweisen und auch Regeln zu einem „Ratgeber“ zusammengestellt. Dieser Ratgeber möchte 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“ und Handlungsskizzen praxisnahe Handlungsvorschläge für die medienbezogene Arbeit mit Eltern und Familien bieten.



Folgende Leitfragen stehen dabei im Vordergrund:

- Wie können Medien in der Familie sinnvoll, angemessen und altersgerecht 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?
- Macht Mediennutzung dick, dumm und krank?

Zum einen finden Sie in dieser Broschüre grundlegende Informationen zu diesen Fragen und auch zu verschiedenen Medienthemen. Zum anderen sollen Fallbeispiele aus dem 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. 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.

### **Im Fokus: Zusammenarbeit mit Eltern**

Zur Praxis von pädagogischen Fachkräften gehört auch immer die Zusammenarbeit mit Eltern, die wir hier vereinfacht „Elternarbeit“ nennen. Ziel dabei ist es, das Wohlbefinden und den Bildungserfolg des Kindes zu befördern. Bei der medienbezogenen Zusammenarbeit ist zu berücksichtigen, dass nicht nur Sie als pädagogische Fachkräfte im außerschulischen oder schulischen Bereich mit Ihrem Sachverstand medienerzieherisch tätig sind. Auch Eltern agieren als Medienerzieher, selbst wenn sie es nicht so bezeichnen würden. Sie sind ja in der Tat diejenigen, die von der Geburt eines Kindes an mehr oder weniger medienerzieherisch handeln. Sie wirken für ihre Kinder als Vorbilder, Gesprächs- oder Spielpartner in Sachen Mediengebrauch. Sie entscheiden aus erzieherischer Sicht darüber, welche Medieninhalte für das Kind akzeptabel sind oder nicht. Sie versuchen, die kindliche Mediennutzung absichtsvoll zu regulieren und zu kontrollieren. Sie sorgen für die Beschaffung von Geräten, Filmen, Spielen und bestimmen letztlich, wer darüber wie verfügen kann.

Allerdings weichen bei der familiären Mediennutzung die entsprechenden Erziehungsvorstellungen und -praktiken von Eltern manchmal stark voneinander ab. Dies trifft auch für pädagogische Fachkräfte zu. Daher ist es besonders wichtig, dass medienbezogene Handlungsziele von Ihnen gemeinsam mit den Eltern erarbeitet und miteinander abgestimmt werden. Ziel der Zusammenarbeit von pädagogischen Fachkräften und Eltern sollte es in diesem Sinne sein:

- die Bedeutung von Medien aller Art im Leben von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen sichtbar zu machen,
- gemeinsam die Chancen und Probleme der Mediennutzung herauszuarbeiten und auch mit Kindern und Jugendlichen zu diskutieren und
- gemeinsam Folgerungen für den sinnvollen Umgang mit Medien aller Art im familiären, außerschulischen und schulischen Bereich zu formulieren.

Wie sich dies praktisch und von Fall zu Fall erreichen ließe, wird in diesem Heft an verschiedenen Stellen mithilfe von „Handlungsskizzen für die Elternarbeit“ beispielhaft veranschaulicht.

Kurzum: Diese Broschüre will aus medienpädagogischer Sicht Orientierungs- und Handlungshilfen 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 „Empfehlungen 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.



Ergänzend zu diesem Leitfaden haben wir eine Elternbroschüre entwickelt, die Sie kostenlos beziehen und in der praktischen Arbeit mit Eltern direkt einsetzen können. Bestellhinweise zur Elternbroschüre finden Sie am Ende dieses Leitfadens.



Viele Inhalte in diesem Heft finden sich ebenfalls in der Elternbroschüre. Diese Inhalte sind mit einem Symbol gekennzeichnet.



Daneben sind einzelne Inhalte auch als pdf-Datei online über die Internetseite [www.bzga.de/:medienkompetenz](http://www.bzga.de/:medienkompetenz) abrufbar.

### **Empfehlungen für Eltern zum Umgang mit Medien in der Familie**

- ❑ Vereinbaren Sie in der Familie gemeinsam mit den Kindern altersangemessene Regeln zum Mediengebrauch (Zeit, Ort, Umfang). Planen Sie auch Ausnahmen ein (z. B. für verregnete Wochenenden, Sportereignisse, ein neu zu entdeckendes Computerspiel).
- ❑ Sprechen Sie mit Ihren Kindern über Medien und deren Inhalte. 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. Vielleicht erinnern Sie sich an die Sendungen aus Ihrer eigenen Kindheit.
- ❑ Jüngere Kinder benötigen direkte Begleitung beim Medienkonsum, ältere benötigen Begleitung durch Gespräche und eventuell Regeln. Sie sollten die Serien, Figuren, Musikbands, Computerspiele, Internetchats kennen, für die sich Ihr Kind interessiert. Achten Sie darauf, wie Ihr Kind reagiert (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 (im Rahmen des Jugendschutzes). Suchen Sie nach Gemeinsamkeiten oder schaffen Sie Gelegenheit für gemeinsame Mediennutzung (Computerspiel, Fernsehsendung, Familienkino, Konzertbesuch).
- ❑ 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 gibt (Leistungsprobleme in der Schule, Konzentrationsprobleme, zu einseitige Freizeitbeschäftigung).
- ❑ Kreativ mit Medien: Regen Sie Ihr Kind zum Selbermachen von Medien an. Lassen Sie Ihr Kind selbst fotografieren, Videos aufnehmen oder kleine Hörspiele herstellen. Und: Lernen Sie auch selbst umgekehrt von Ihrem Kind.

- Sorgen Sie für einen Ausgleich zum Medienkonsum, z. B. durch Sport, Musik, Spiele, kreatives Gestalten. Sorgen Sie dafür, dass Ihr Kind sich ausreichend bewegen und toben kann, auch in der Wohnung, z. B. mit Hilfe 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/Tablets/Konsolen im Kinderzimmer ab. Sollten diese Medien doch im Kinderzimmer präsent sein, helfen Regeln, den Konsum einzuschränken.
- Mobile Medien wie Tablets oder Smartphones brechen heute gleichsam auch „die eigenen vier Wände“ auf. Deshalb sollten Sie Zuhause besonders darauf achten, dass diese Medien nicht massiv in Ihr Familienleben hineinspielen. Verabreden Sie deshalb entsprechende Familienregeln.
- Hörspiele und Hörbücher 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.
- Begleiten Sie jüngere Kinder ins Internet, vermitteln Sie Ihrem Kind die wichtigsten Regeln zum selbstständigen „Surfen im Internet“ (s. S. 40–54). Zeigen Sie Ihrem Kind interessante und sichere Web-Angebote 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 und chatten. 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. Bleiben Sie mit Ihrem Kind 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 sie spiegeln sie vor ihrem eigenen Lebenshintergrund, spielen sie nach, probieren sie manchmal auch aus, können sich darüber amüsieren und diskutieren auch gern darüber. Diskutieren Sie ruhig mit.
- Bedenken Sie bei allen Regelungen und Maßnahmen, die Sie treffen: Sie selbst als Eltern sind Vorbilder! Ihr persönlicher Umgang mit Medien wird die Mediennutzung Ihrer Kinder immer beeinflussen.





## 2. Medienerziehung in Familien – Beispiele aus dem Alltag

Wie Familien mit Medien umgehen und welche Chancen und Probleme dabei entstehen können, hängt von verschiedenen Rahmenbedingungen und unterschiedlichen Familiensituationen ab. 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 und diesen gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen aushandeln und deren Medienkompetenz stärken möchten.

### **Ein paar Zahlen und Daten zum Thema**

Zahlen und Daten zur aktuellen Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen erhebt der medienpädagogische Forschungsverband Südwest in den JIM-, KIM- und FIM-Studien.

Die auch nach Alter und Geschlecht differenzierten Ergebnisse sind online abzufragen unter [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)

An dieser Stelle fassen wir einige wichtige Daten der 2015 erschienenen KIM-Studie 2014 zusammen. Diese Studie untersucht alle zwei Jahre den Medienumgang 6- bis 13-jähriger Kinder:

#### **Interessen:**

Fragt man Kinder, was sie sehr interessant finden, so landet das Thema Freunde und Freundschaft nach wie vor auf Platz eins, 64 % der Mädchen und 54 % der Jungen sind daran „sehr interessiert“. Darauf folgen dann sogleich drei Medienthemen: Computer/Konsolen und Onlinespiele, die wiederum mehr als doppelt so viele Jungen wie Mädchen sehr interessant finden (46 % zu 20 %). An dritter Stelle folgt das Thema Handy/Smartphone (welches Jungen und Mädchen etwa gleich wichtig finden), sowie an vierter Stelle Internet, Computer Laptop (26 % der Mädchen zu 38 % der Jungen). Es folgen weitere Themen wie Sport, Tiere, Musik und mehr. Sport steht als Thema bei deutlich mehr Jungen hoch im Kurs, während sich mehr Mädchen für Musik und Tiere interessieren.

#### **Liebste Beschäftigung:**

Am liebsten treffen sich Kinder mit Freunden oder Freundinnen, gleich gefolgt vom draußen spielen. Auf dem dritten Platz landet Fernsehen als liebste Freizeitbeschäftigung.

#### **Eigene Medien:**

Etwa die Hälfte der Kinder besitzt ein Handy oder Smartphone sowie eine Spielkonsole. Ein eigenes Fernsehgerät haben etwas mehr als ein Drittel der 6–13-Jährigen.

#### **Allein Medien nutzen:**

Ohne Eltern oder Freunde nutzen Kinder vor allem das Fernsehen (über die Hälfte der Kinder sieht allein fern), Videospiele (ein Drittel spielt meist allein) oder auch das Internet (mehr als ein Drittel geht allein online).

#### **Was suchen Kinder im Internet:**

Im Internet suchen Kinder vor allem nach Infos für Hausaufgaben und Schule, gefolgt von Spielen und Infos über Prominente.

#### **Eltern als Vorbilder für die Medienbindung:**

Ob Kinder stark an Bücher, Fernsehen oder Computer gebunden sind, ist auch von den Eltern abhängig. Gefragt nach dem unverzichtbarsten Medium spiegeln sich die Vorlieben der Eltern wider. Dies hat sich bei den 2014 erhobenen Daten erstmals leicht geändert, Kinder von an Büchern gebundenen Haupterziehern wenden sich mehr und mehr dem Fernsehen (+13 %) und Computer/Laptop/Internet (+ 6 %) zu.

#### **Was hat sich in den vergangenen zwei Jahren geändert (KIM 2012, KIM 2014)?**

Das Lesen von Zeitschriften und das Hören von Hörbüchern, Nutzung von Videos/DVDs und das Radio hören haben leicht abgenommen. Dagegen haben die Nutzung von Handy/Smartphone, sowie das aktive Erstellen eigener Fotos/Videos leicht zugenommen.

Während die allgemeine Computernutzung der Kinder in den vergangenen zwei Jahren nicht gestiegen ist, so ist bei der jüngsten untersuchten Gruppe (den 6- bis 7-Jährigen) ein deutlicher Anstieg an Computernutzung zu verzeichnen.

Immer mehr Kinder nutzen das Internet täglich oder fast täglich (40 % 2014 zu 36 % 2012 und 26 % 2010), 44 % sind ein oder mehrmals in der Woche online. Die durchschnittliche Nutzungsdauer ist um 8 Minuten auf durchschnittlich 36 Minuten gestiegen.

Die tägliche Fernsehnutzung der 3- bis 13-Jährigen beträgt seit Jahren rund 90 Minuten, wobei mit zunehmendem Alter der Kinder, an Wochenenden und im Winter mehr gesehen wird als in der übrigen Zeit. Auch steigt die Fernsehnutzung mit zunehmendem Alter der Kinder. Erwachsene schauen durchschnittlich ca. 220 Minuten fern (vgl. Media Perspektiven, Heft 3/2014).

Weitere Daten, auch diejenigen zur Mediennutzung Jugendlicher (JIM-Studie), finden Sie unter [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)

### 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, evtl. Ihrer eigenen Familie, einschätzen. Nutzen Sie dazu den „Check-up in Sachen Medien und Familie“ auf S. 83–84. Dieser „Check-up“ hat sich als Arbeitsmittel bewährt, um mit Eltern ins Gespräch zu kommen.

### Wie Familien ihren Umgang mit Medien regeln

Familie ist nicht gleich Familie. Deshalb muss auch jede Familie ihre eigenen Regeln für den Umgang mit Medien finden. Die folgenden Beispiele zeigen, wie das funktionieren kann:



### Feste Regeln für die Medienzeiten und das Langeweileparadies: Sarah und Lutz, Eltern von Sina (7 Jahre) und Mika (11 Jahre)

„Unsere Regeln lauten: nur eine Stunde pro Tag Fernsehen oder Computerspiel. 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 Nörgelei. Der etwas ältere Mika darf gelegentlich mit Freunden oder mit einem Elternteil einen Film wie Herr der Ringe sehen, der für Sina noch zu spannend wäre. Sina hat dann ihre altersgeeigneten



Computerspiele oder sie bekommt eine halbe Stunde extra vorgelesen. Hörspiele 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.“

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

„Ich bin 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 selten 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 Sport 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.“

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

„Früher lief bei uns oft der Fernseher, egal was kam, er gehörte einfach dazu. Wir haben aber gemerkt, dass es die Kinder unruhig macht 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 an ihrer Mini-Konsole. Weil das ausuferte, sammeln wir das Gerät immer wieder ein und geben es nur für bestimmte Zeiten heraus, zum Beispiel während einer von uns Essen zubereitet. Wir haben eine Verkleidungskiste im Kinderzimmer, da sind alte Kleidungsstücke drin. Das kommt sehr gut an. Zusätzlich liest einer von uns den Kindern an mehreren Wochentagen vor dem Abendessen etwas vor, schaut mit ihnen ein Bilderbuch an oder spielt gemeinsam ein Spiel, das kann dann ein Brettspiel oder auch mal ein Videospiele-Match sein.“

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

„Nachdem es bei uns oft Streit gab, vor allem wegen der Spielkonsole, haben wir nun strikte Regeln: Die Kinder bekommen Gutscheine, wir nehmen dazu selbstgebastelte ‚Bons‘. Jeder Bon ist eine halbe Stunde Computer, Konsole oder Fernsehen wert. Pro Woche bekommt jedes Kind sechs Bons. Die Kinder bestimmen selbst, wie lange und wann sie Konsole, 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.“

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

„Meike lebt wochentags bei Sandra, meiner Ex-Frau. Die 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 Meike viel zu jung für ein eigenes TV-Gerät. Sandra

und ich hatten viel Streit deswegen. Wenn Meike 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, Hörbuch 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 Geschichten schreiben und Bilder bearbeiten kann."

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

„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. Zusätzlich lief nebenan der Fernseher im Zimmer 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 Smartphone wird während des Essens leise gestellt und weggelegt. Ahmed und Kevin 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.“



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

„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 Sendungen wie Familien im Brennpunkt oder auch Explosiv und Brisant an, man will sich ja informieren. Jetzt gab's Ärger mit unserer Tochter und unserem Schwiegersohn. Unsere Enkel hatten Alpträume und 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 aufreibenden Sendungen. Wir spielen dann gemeinsam oder lassen unsere Enkel 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.“

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

„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, oder sie stellt sich Musik zusammen. 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 Videoclips oder Internetseiten, die ihnen aufgestoßen sind, auch mal gemeinsam an. Wir sprechen dann miteinander 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 war im Internet auf ein teures Software-Abo hereingefallen, das er uns zunächst verschwiegen hatte. Und manchmal nervt auch die laute Musik ...“

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

„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 8 bis 10 Stunden pro Woche. Er trifft sich an einem festen Tag mit Freunden zum Basketball, geht auch zur Nachhilfe und verabredet sich öfter spontan zum Skaten oder Kino.“

## **Immer Online? Bildschirmfreie Bereiche und Zeiten schaffen: Svenja und Oliver, Eltern von Emma (11) und Lasse (14):**

„Bei uns hatte sich die Lage zugespitzt, seitdem alle mit Smartphones ausgestattet sind. Dazu kommt noch ein Laptop und ein Tablet – an sich alles sinnvoll, aber so wie es lief, ging es nicht weiter: Entspannungsphasen sahen bei uns täglich so aus, dass unsere Kinder sich jeweils ihren Bildschirmen zuwandten und dort mit Spielen, Videos gucken und dem Austausch von Nachrichten beschäftigten. Auch während der Hausaufgaben, während der Mahlzeiten, zur Bettgehzeit waren die Geräte immer angeschaltet und meist auch im Blick, weil man ja was Wichtiges verpassen könnte oder unbedingt noch das eine witzige Video schauen wollte. Dazu oft Kopfhörer mit lauter Musik. Und offen gestanden: Wir Erwachsenen waren auch nicht viel besser und fanden oft kein Ende beim Surfen oder Netzwerken. Kurz: Die Verständigung und die Gemeinschaft innerhalb der Familie litten darunter und die Jugendlichen konnten sich auch nicht so richtig einer Aufgabe zuwenden. Streit und liegen gebliebene Aufgaben nahmen zu. Das Ganze schien irgendwie aus dem Ruder zu laufen!

Wir haben uns dann ernsthaft zusammengesetzt und einige Regeln vereinbart: Wochentags sind die Geräte zwischen 18:00 und mindestens 20:00 Uhr, rund um unsere Abendessenzeit, abgeschaltet. Zu der Zeit räumen wir auf, machen Abendessen, die Kids evtl. noch ein paar Hausaufgaben und nach dem Essen schauen wir gemeinsam eine Serie oder einen Film oder wir spielen auch mal Doppelkopf. Während der Mahlzeiten liegt grundsätzlich kein mobiles digitales Gerät in Sichtweite, möglichst auch nicht in Hörweite und während der Hausaufgaben/Schularbeiten sollte nur ausnahmsweise zu schulischen Zwecken gechattet und gesurft werden. Wir wundern uns selbst. Aber eigentlich waren alle erleichtert und es klappt meist wirklich!“

## **I. Handlungsskizze für die Elternarbeit: „Von Fall zu Fall“**

Die erfolgreiche Zusammenarbeit mit Eltern gelingt nicht wie von selbst. Sie entwickelt sich vielmehr – sei es im Kindergarten oder in der Schule – im Rahmen eines Kommunikations- und Interaktionsprozesses. Hier sind mehrere Prinzipien wichtig: Es kommt vor allem darauf an, respektvoll miteinander umzugehen, gemeinsame Ziele zu bestimmen, geeignete Rahmenbedingungen in den jeweiligen Arbeitsfeldern zu schaffen und gemeinsam Erfolg anzustreben (1).

Um mit Eltern in ein respektvolles Gespräch über ihre medienerzieherischen Vorstellungen und die entsprechende Erziehungspraxis zu kommen, empfiehlt es sich, die hier vorgestellten Fallbeispiele entsprechend zu nutzen. Dabei können Sie folgendermaßen vorgehen, ganz gleich ob es sich um einen situationsbezogenen/thematischen Elternabend, um einen Elternstammtisch, einen Elterngesprächs- oder Arbeitskreis handelt:

- ❑ Stellen Sie allen Eltern vorab die BZgA-Eltern-Broschüre „Gut hinsehen und zuhören“ (siehe hier besonders die Informationen auf S. 89) mit dem Hinweis zur Verfügung, sich mit ausgewählten Fallbeispielen sachlich auseinander zu setzen.
- ❑ Zum vereinbarten Termin berichten die Eltern im Gesprächskreis, welche Fälle sie in positiver wie negativer Hinsicht beeindruckt haben. In Gruppen, in denen das Lesen der Fallbeispiele nicht vorausgesetzt werden kann, können diese auch mündlich (im Plenum oder in der Gruppe) vorgetragen werden.
- ❑ Die genannten Fälle werden dann in Kleingruppen näher untersucht und diskutiert. Dabei kann die Gesprächsleitung an der Tafel oder auf einer Wandzeitung ein Schaubild entwickeln, das wichtige Strukturelemente der Medienerziehung sichtbar macht (z. B. Familienformen, die Medienausstattung einer Familie, die Handlungsweisen der Eltern und anderer Familienmitglieder, Funktionen der Medien für Eltern und Kinder).

- Im Plenum tauschen die Kleingruppen „Fall für Fall“ ihre Gesprächsergebnisse aus und stellen Gemeinsamkeiten und Unterschiede in Sachen Erziehungsziele und Erziehungspraxis heraus. Neue Fälle, evtl. persönliche Erlebnisse, werden ergänzt. Dabei können in Ihrer Moderation einige der „Tipps für Eltern“ (s. S. 9–10) als Gesprächsimpulse eingehen.
- Wählen Sie zur weiteren Bearbeitung ein Thema aus, das für alle Eltern bedeutsam ist und im Kindergarten oder in der Schule altersangemessen bearbeitet werden kann. Alternativ kann zum Beispiel auch eine inhaltlich-technische Anwendung („Filterprogramme/Suchmaschinen clever nutzen!“) vereinbart werden, für die sich womöglich Eltern-Experten als „Kursleiter“ zur Verfügung stellen oder für die extra ein Experte eingeladen wird.

### **Anmerkung und Lesetipps:**

(1) vgl. dazu die Empfehlungen einer wissenschaftlichen Expertenkommission, herausgegeben von der Vodafone Stiftung Deutschland: Qualitätsmerkmale schulischer Elternarbeit – Ein Kompass für die partnerschaftliche Zusammenarbeit von Schule und Elternhaus. Als Download abrufbar unter: <http://www.eltern-bildung.net>

Theunert, H./Lange, A.: „Doing Family“ im Zeitalter von Mediatisierung und Pluralisierung. In: *medien + erziehung*, Heft 2/2012, S. 10–20. Themenschwerpunkt dieses Heftes ist „Familie und Medien“.

Ulrike Wagner, Christa Gebel, Claudia Lampert (Hrsg.) (2013): *Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie* (LfM-Schriftenreihe Medienforschung Bd. 72) Düsseldorf 2013

Eine Kurzfassung der Ergebnisse findet sich als Download unter der Internetadresse: <http://www.lfm-nrw.de>





### 3. Kinder nehmen Medienangebote 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 sowie ihrer Medienkompetenz ab. Dazu einige Beispiele von Kindern unterschiedlicher Altersstufen am Beispiel Fernsehen:

**Klara (2 ½ Jahre)** sieht *Kikaninchen*, eine Fernsehserie für Kinder im Kita-Alter, die auch von manchen Kleinkindern gesehen wird. 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 nett, aber für ihn langweilig. 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 herumliegenden Fernsehzeitung die bunten Figuren wieder. Aufgeregt zeigt sie darauf und ruft „Kikaninchen und der blaue Elefant“, summt die Erkennungsmelodie und begibt sich in die Rolle des Kikaninchen.

**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 teuflersähnliche 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 Britta 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 den Berichten über die Sendung 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: Nicht nur Kinder nehmen Filme und Fernsehsendungen unterschiedlich wahr, auch Erwachsene fassen Medienangebote unterschiedlich auf. Sie gehen selbst ganz verschieden mit ihren Medienerfahrungen um, was sich meist auch in ihrem medienerzieherischen Handeln spiegelt.

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 SMS 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* (eine bei Kindern und Erwachsenen 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 Hörgeschichten 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, Hörstücken oder bei gelegentlichem Fernsehen Figuren oder Lieder wiederzuerkennen. Wiederholungen entsprechen ihren Bedürfnissen (sei es das vorgelesene Bilderbuch, oder auch Wiederholungen und langsame, einfache Handlungen wie in den *Teletubbies* oder bei *Bob der Baumeister*). 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. Läuft 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 Plätzchen in den Schlitz eines DVD-Players zu stecken. Was passiert, wenn ich etwas in diesen magischen Apparat hineintue? Und schon sehr kleine Kinder „telefonieren“ mit den verschiedensten Gegenständen wie mit einem Handy.



#### Empfehlungen für Mediennutzungszeiten bei den 0- bis 2-Jährigen

Babys und Kleinkinder sollten nicht oder so wenig wie möglich fernsehen. Das tägliche Fernsehen sollte in Anwesenheit der Kleinen maximal 20 Minuten nicht überschreiten. Hörmedien (Musik, altersgerechte Hörgeschichten) können maximal 30 Minuten am Tag genutzt werden.

#### Tipps für Eltern mit Kindern von 0-2 Jahren

- ❑ Das wichtigste Medium für Kinder ab ca. 6 Monaten sind Bilderbücher. Lesen Sie Ihrem Kind regelmäßig vor, zeigen Sie auf die Bilder oder lassen Sie es die Bilder deuten oder beschreiben (auch wenn die Kleinen zunächst nur „brabbeln“ können). Sprechen Sie mit dem Kind über das, was es sieht und was Sie vorlesen. So lernt es, das Gesehene mit Sprache zu verbinden. Hierfür können mit zunehmendem Alter des Kindes z. B. auch Bilderbuch-Apps auf Tablets nützlich sein (beispielsweise interaktive Bilderbuch-Apps mit Sprachspielen). Empfehlungen für Kinder-Apps finden Sie u. a. auf [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net). Apps sind Anwendungsprogramme für Mobilgeräte wie z. B. Smartphones.
- ❑ Schon Babys können mit entspannender, fröhlicher Musik etwas anfangen (z. B. aus Spieluhren). Anregend oder auch entspannend sind für Kleinkinder außerdem einfache, kurze Hörgeschichten im Wechsel mit Musik.
- ❑ Mit ein bis zwei Jahren sind Kinder durchaus in der Lage, ganz simplen Fernsehprogrammen (Kikaninchen, Bob der Baumeister) zu folgen, doch sollten sie nur selten schauen. Fernsehen hat für Kinder in diesem Alter kaum förderliche Aspekte, daher sollten Sie als Eltern weitgehend darauf verzichten, Ihr Kind vor den Fernseher zu setzen.
- ❑ Babys und Kleinkinder benötigen vor allem direkte Zuwendung und Anregungen, also Personen, die mit ihnen sprechen und spielen. Sie genießen einfache Spielsachen, um herauszufinden, was man alles damit machen kann. Auch der Wechsel von Anregung und Ruhe ist wichtig. Schmecken, Riechen, Fühlen, Hören und Sehen stehen im Vordergrund, aber ebenso die Möglichkeit, sich durch Bewegung auszudrücken. Wenngleich Apps heute altersgerechte Spiele bieten und einfache Bedienung durch Tippen und Wischen des Bildschirms kindlichen Bedürfnissen entgegenkommen, so geht im Grunde nichts über gemeinsames Spielen, Malen, Vorlesen und Entdecken.
- ❑ Setzen Sie Ihr Kind nicht unkontrolliert den Medien aus und achten Sie darauf, wie es auf die Medienumgebung in Ihrer Familie reagiert. Reduzieren Sie im Zweifelsfall die eigene Mediennutzung.

### 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 Heldinnen und Helden, 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*, *Kikaninchen* 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, selbst wenn bei harmlos anmutenden Trickfilm-Serien wie *Yakari* oder *Biene Maja* etwas Dramatisches passiert, was sich für sie 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.

#### **Empfehlungen für Mediennutzungszeiten bei den 3- bis 5-Jährigen**

Seit Kurzem liegen für Deutschland aussagekräftige Daten zur Mediennutzung der 2- bis 5-Jährigen vor. Danach spielen schon bei den Vorschulkindern Medien wie Bücher, Hörmedien und Fernsehen eine wichtige Rolle. Vor allem das Fernsehen ist im Alltag der 4- bis 5-Jährigen mit einer durchschnittlichen Nutzungsdauer von 50 Minuten fest verankert. Bei den jüngeren Kindern ist das Interesse für das Fernsehen allerdings weit weniger ausgeprägt als bei den Älteren. Die schalten den Fernseher vor allem ein, um ihre Lieblingssendungen zu sehen. Damit andere Aktivitäten nicht zu kurz kommen, ist zu empfehlen, dass Kinder dieser Altersgruppe täglich nicht länger als 30 Minuten fernsehen oder am Computer aktiv sind. Auch die Nutzung von Konsolen ist in diesem Zeitbudget inbegriffen. Hörmedien wie Musik-CDs, das „Mithörmedium-Radio“, der Kinderfunk oder altersangemessene Hörspiel-Angebote können durchaus zwischen 30 und 45 Minuten genutzt werden. Wie für die anderen Altersgruppen, handelt es sich um Durchschnittswerte. Hat es an einem verregneten Wochenende mal etwas mehr Bildschirmbeschäftigung gegeben, können einige Tage ohne Konsole oder Fernsehen folgen.

Die Hälfte der Kinder im Alter von 2 bis 5 Jahren sieht jeden oder fast jeden Tag fern, drei Viertel aller Kinder sehen mindestens einmal pro Woche fern. 15 Prozent der Kinder dieses Alters sehen zu Hause gar kein Fernsehen.



### Tipps für Eltern mit Kindern von 3–5 Jahren

- ❑ Begrenzen Sie den Medienkonsum Ihres Kindes und sorgen Sie täglich für Alternativen. Regeln Sie auch die Nutzung von Computerspielen und mobilen Medien wie Mini-Konsolen oder Tablets.
- ❑ Begleiten Sie Ihr Kind in seinem Medienerleben. Das bedeutet nicht, dass Sie permanent daneben sitzen müssen. Sie sollten jedoch zumindest die Medienformate und -helden kennen, die Ihr Kind momentan schätzt, um mit ihm im Gespräch über das Gespielte oder Gesehene zu bleiben. („Was haben Cosmo und Wanda/ Yakari/Spongobob heute erlebt?“) Beachten Sie außerdem Altersempfehlungen und -freigaben.
- ❑ Machen Sie Ihr Kind auf Werbeformen und die Absicht der Werbung aufmerksam. Es sollte lernen, zu unterscheiden, was zum eigentlichen Computerspiel oder zur Fernsehsendung gehört und was zur Werbung. Verdeutlichen Sie, dass durchaus nicht alles so gut, sinnvoll und schön ist, wie es dargestellt wird. Weisen Sie darauf hin, dass man nicht jedes beworbene Produkt haben muss und dass es wichtig ist, zu unterscheiden und zu bewerten.
- ❑ Ermöglichen Sie Ihrem Kind, dass es sich im Anschluss an den Medienkonsum austoben kann. Nach konzentriertem Computerspiel oder dem Anschauen einer Sendung im Fernsehen benötigt es Zeit, sich zu bewegen. Vielleicht möchte es dann eine Runde Roller fahren oder sich zum Beispiel durch Malen und Rollenspiele mit dem Erlebten auseinandersetzen.
- ❑ Nutzen Sie die Sicherheitseinstellungen und Filter bei Computern und mobilen Medien, schalten Sie die Geräte evtl. auf offline. Bedenken Sie aber, dass Filterprogramme keine absolute Sicherheit bieten!
- ❑ Computerspiele wie *Oscar der Ballonfahrer* (Oscar, ein kleiner Naturforscher, ist Hauptfigur einer Computer-Lernspielreihe), die kleine Heldin *Milli-Metha* oder auch der *Fragenbär* bieten Kindern altersgerechte Software mit Herausforderungen, die sie meistern können. Einfache Zuordnungsspiele können den Wortschatz und das Wissen über Natur und Technik erweitern. Manche Software (z. B. *Sendung mit der Maus* oder *Meine erste App*) enthalten auch kreative Elemente, die ältere oder medienerfahrenere Vorschulkinder aktiv gestalten können (Trickfilmelemente erstellen, ein kurzes Musical komponieren).
- ❑ 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 und Wischbewegung bei Smartscreens von Tablets etc.
- ❑ Zeigen Sie Ihrem Kind, wie es fotografieren kann, oder lassen sie es mit einem Audiorecorder oder Diktiergerät (Smartphone, Tablet) Töne oder Ansagen aufnehmen. Vielleicht gibt es in Ihrer Familie auch ein Video-Aufnahmegerät, mit dem Sie zusammen mit Ihrem Kind erste Filmaufnahmen machen können.

### 3.4 6 bis 7 Jahre: 1./2. Grundschuljahr

#### **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 Zeiträffer 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. Für viele Kinder werden Computer- und Konsolenspiele immer wichtiger, auch hier sind sie zunehmend in der Lage, etwas komplexere Spiele und kreative Angebote umzusetzen.



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, Internet & Co.**

Was Computerspiele betrifft, so beginnen sich unterschiedliche Interessen und Fähigkeiten herauszubilden. Manche Kinder mögen nur klar strukturierte Lern- Geschicklichkeits- 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 fast nie an einer Konsole spielen, stehen andere gegenüber, für die Konsolen, Handy- und Computerspiele zum Alltag gehören. 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 herzustellen, hoch 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 oder 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 und SMS. Sie surfen je nach Ausstattung und Möglichkeiten im Internet und schauen sich dort (mehr oder weniger lustige) Filmchen an. Für viele ist auch das Skypen (= Internet-Telefonie) im Familienkreis oder sogar unter Freunden fast alltäglich.



**Tipps für Eltern mit Kindern von 6–7 Jahren:**

- ❑ Ermuntern Sie die Kinder, bei Hörspielen genau hinzuhören: Wann spricht welcher Sprecher, und welche Geräusche werden eingeblendet? Wie werden Spannung oder Action in einem Hörspiel erzeugt? Vielleicht haben Sie einen Kassetten- oder Audiorekorder, dann kann Ihr Kind mit Hilfe der Aufnahmemöglichkeit selbst Geräusche produzieren und aufnehmen.
- ❑ Zeigen Sie Ihrem Kind, wie es mit Digitalkamera/Tablet/Handy fotografieren und wie es Fotos herunterladen und bearbeiten kann (ausschneiden, verbessern). Geben Sie evtl. ein Fotothema vor (schöne oder auch hässliche Ecken in unserer Straße, mein Lieblingsspielzeug, unsere Haustiere).
- ❑ Lassen Sie sich nach einem Film- oder Fernseherlebnis von Ihrem Kind erklären, was ihm besonders gefallen oder missfallen hat und warum das so ist. Welche Figuren oder Helden haben Ihr Kind besonders beeindruckt, welche Szene fand Ihr Kind besonders spannend?
- ❑ Zeigen Sie Ihrem Kind kindgerechte Seiten im Internet ([www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)). Manche Seiten (zum Beispiel [www.die-maus.de](http://www.die-maus.de)) halten E-Cards bereit, die sich die Kinder gegenseitig schicken können.
- ❑ Sorgen Sie auch in diesem Alter für viel Bewegung und Alternativen zum Medienkonsum.

**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 (*Spongebob*) 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 Ah!*, *WOW – die Entdeckerzone* und Kindershowes 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 bis hin zu längeren Spielfilmen. Auch Familienformate erreichen Kinder dieses Alters.

### **Das kritische Urteil**

Zunehmend entwickeln die Kinder Medienkritik. Sie unterhalten sich miteinander über ihre Film- und Fernsehvorlieben und -Erfahrungen. Sie fachsimplen bewertend über Computerspiele. 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 regelmäßig im Internet zu Themen, die sie interessieren, oder nutzen das Internet im Rahmen ihrer Schularbeiten. Sobald sie über einen mobilen Internet-Zugang mit z. B. einem Smartphone verfügen, senden sich viele Fotos, Filme oder Links und nutzen Dienste wie WhatsApp oder Skype zur Kommunikation.



### **Empfehlungen für Mediennutzungszeiten bei den 6- bis 10-Jährigen**

Mit zunehmendem Alter nimmt die Nutzung aller Medien zu. Während das Lesen und die Radionutzung eher mäßig bleiben, steigen die Nutzungszeiten für das Fernsehen sowie Computer und Internet deutlich an. Nach wie vor ist das Fernsehen das dominante Kindermedium: 2013 betrug zum Beispiel die durchschnittliche tägliche Sehdauer der 6- bis 9-Jährigen 91 Minuten (Quelle: Media Perspektiven 4/2014). Wenn man also davon ausgehen kann, dass Kinder in diesem Alter nicht nur das Fernsehen nutzen, sondern auch Computer, Internet, Konsolenspiele, Radio oder Hörbuch, dann empfiehlt es sich, für Alternativen zum Mediengebrauch zu sorgen und ihre Mediennutzung insgesamt zu regulieren.

Als Richtwert können in dieser Altersgruppe täglich maximal durchschnittlich 30 bis 45 Minuten Fernsehen oder Computerspiel gelten. Die Nutzung von Konsolen und anderen mobilen Medien sind in diesem Zeitbudget inbegriffen. Auch hier gilt: Auf einen intensiveren Tag sollte ein Tag folgen, an dem die unterhaltungsorientierte Mediennutzung sehr gering ist und andere Aktivitäten im Vordergrund stehen. Bei den Hörmedien wie Radio, MP3-Player, Musik-CD oder Hörbuch, die Kindern mitunter „ganz für sich allein“ als Stimmungsmacher dienen, kann man durchaus großzügiger sein.

**Tipps für Eltern mit Kindern von 8-10 Jahren:**

- Lassen Sie Ihre Tochter oder Ihren Sohn eine Reportage gestalten (mögliches Thema: „Ein Tag bei uns Zuhause“) oder zeigen Sie Ihrem Kind, wie es eine eigene „Show“ aufnehmen kann. Nutzen Sie hierfür die Ton- oder Videoaufzeichnung von Handy, Tablet, Kamera oder auch Audio-Recorder.
- 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 woher sie stammen.
- Zeigen Sie Ihrem Kind kindgerechte Seiten im Internet, legen Sie ein Benutzerkonto für das Kind an, in dem Seiten wie *Blinde Kuh*, *Frag Finn* oder *Wissen macht Ah!* als Startseiten festgelegt sind. Sprechen Sie mit Ihrem Kind 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. 40 und Informationen auf [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)).
- Kinder dieses Alters können sich als Ausgleich zur Schule oder auch zu Medien intensiv mit nichtmedialen Spielen beschäftigen. Draußen mögen es Inliner, Skateboard, Einrad, Fußball oder Tischtennis sein, drinnen Rollenspiele mit Puppen und Spielfiguren oder auch die Konstruktion von Robotern oder ganzen Städten. Bei manchen Kindern stehen auch Brettspiele, Malen, Basteln, Verkleiden oder Puzzles hoch im Kurs. Bieten Sie Ihrem Kind Gelegenheit zum freien Spiel ohne Medien. Überlegen Sie auch, was Sie gemeinsam als Familie gern spielen und legen Sie gemeinsam einen regelmäßigen Termin für diese Aktivitäten fest.

**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 Sendungen 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.

**Hilfestellungen für den Lebensalltag**

Mädchen und Jungen suchen zunehmend nach Rollenvorbildern und Lösungsmodellen für Konflikte. Sie bereiten sich durch solche Serienangebote 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 *Mako – Einfach Meerjungfrau*, *Pur+* oder *Wissen macht Ah!*. Andere bevorzugen ausschließlich Sendungen für Jugendliche und junge Erwachsene, ob humorvolle Serien wie *Big Bang Theorie* oder *Scrubs* oder Castingshows wie *The Voice* oder *Deutschland sucht den Superstar*. 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 SMS oder WhatsApp, in erster Linie mit ihren Freunden und Freundinnen, aber auf manche üben auch neue Internetbekanntschaften einen besonderen Reiz aus. Andere nutzen Kommunikationsplattformen wie Facebook, auch wenn dies erst ab 13 erlaubt ist. (Medienpädagogisch begleitete Kommunikationsplattformen für Kinder bieten u. a. die kindgerechten Fotocommunities [www.knipsclub.de](http://www.knipsclub.de) oder [www.kamerakinder.de](http://www.kamerakinder.de) ).



### **Empfehlungen für Mediennutzungszeiten bei den 11- bis 13-Jährigen**

Fernsehen und Computerspiele sind in dieser Altersgruppe sehr beliebt, so dass es sich lohnt, Fernseh- oder Spielzeiten, auch gemeinsame, zu vereinbaren und zu regeln. Insgesamt sind heute der Gerätebesitz und auch die Nutzung nicht nur bei den Eltern, sondern auch bei den Heranwachsenden vielfältiger und individueller geworden. Smartphones, Konsolen, Laptops oder Tablets sind mobil fast überall nutzbar. Lernen, spielen, kreativ sein, kommunizieren: All das ist mit den digitalen mobilen Medien fast überall möglich. Da Kinder dieser Altersgruppe mehr und mehr lernen, mit diesem Medienmix und den damit verbundenen Aktivitäten gut umzugehen, fällt es schwer, ihre Mediennutzung zeitlich festzulegen.

Als Richtwert für die intensive, freizeitbetonte Hinwendung zu Computerspielen oder Fernsehsendungen können wochentags durchschnittlich 60 Minuten gelten. Sinnvoll ist es auch in dieser Altersgruppe, nach einem intensiveren Film-, Fernseh- oder Computerspieltag, ein, zwei Tage mit alternativen Beschäftigungen und weniger Medienkonsum folgen zu lassen. In jedem Fall ist davon abzuraten, nach 60 Minuten „den Stecker zu ziehen“. Ein Spielfilm, ein intensives Match oder auch eine längere Lieblingssendung sind kein Problem, wenn es im Mix und in der Abfolge mit anderen Aktivitäten erfolgt.

Achten Sie auch bei älteren Kindern auf viel medienfreie Zeit und Alternativen zum Medienkonsum. Verabreden Sie bei Problemen Regeln, wann und wie lange der Computer oder Fernseher zu welchem Zweck angeschaltet sein darf.

Unsere Fallbeispiele (ab Seite 18) liefern dafür eine Fülle von Anregungen.

#### **Tipps für Eltern mit Kindern von 11–13 Jahren:**

- 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 den Zugang zu den Meinungen, realen Erfahrungen und Empfindungen Ihrer Kinder. Stellen Sie Ihre Meinung dabei nicht zwingend voran, sondern versuchen Sie, sich in Ihr Kind hineinzusetzen. Vielleicht gibt es auch ein Computer- oder Konsolenspiel, das Sie beide mögen? Oder Sie treten alle gegeneinander beim Karaoke-Singen an.
- Zeigen Sie Ihrem Kind, wie es sich sicher im Internet bewegen kann (siehe Empfehlungen zum Umgang mit Computer und Internet in der Familie S. 40). 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 Sozialen Netzwerken (z. B. Facebook) verhalten, schützen und gegen Mobbing wehren kann.
- Regen Sie in der Schule altersgerechte Info-Veranstaltungen, Medienbildungsprojekte und auch Elternabende an.

### 3.7 Mädchen und Jungen

#### Rosa Feen und düstere Action-Helden

Medienangebote werden gezielt auf die – angenommenen – Bedürfnisse von Mädchen und Jungen abgestimmt. Die Jungen trainieren ihre Kicker in der Fußball-Simulation *Fifa*, die Mädchen pflegen und trainieren ihre virtuellen Pferde in dem Spiel *Mein Pferdehof*. 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 Roboter, Waffenarsenale und düstere Action-Helden. Diese geschlechtsspezifischen Angebote bedienen einerseits tatsächliche Vorlieben, können aber andererseits die Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen noch stärker entwickeln und getrenntes Spielen begünstigen.

#### 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 und auch einige Castingshows sprechen junge Zuschauerinnen und Zuschauer an. Internetseiten wie *Frag Finn* oder *Toggo* sind ebenfalls bei Mädchen und Jungen beliebt. Gleiches gilt für die Abenteuer von TKG 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 rollenuntypischen Verhaltens sowohl Jungen als auch Mädchen begeistern. Das trifft auch auf Figuren wie die Zeichentrick-Action-Heldin *Kim Possible* zu, die nicht nur Mädchen begeistert, sondern auch von Jungen akzeptiert wird.



#### Zu den feinen Unterschieden zwischen Mädchen und Jungen – Tipps für Eltern

Mädchen und Jungen haben unterschiedliche Bedürfnisse, und deshalb benötigen und genießen sie auch Medienangebote, die besonders auf Mädchen oder Jungen zugeschnitten sind. Manche Formate oder Spiele kommen auch bei beiden Geschlechtern gut an. Doch die meisten Rollenbilder, die in vielen Computerspielen oder Fernsehserien verbreitet werden, wirken wie Abziehbilder: Für Mädchen finden sich Rosa und Rüschen oder Pferdetraining, für Jungen tauchen superstarke Helden, jede Menge Action und schnelle Autos auf.

- 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 Spielwaren 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 z. B. bei *Harry Potter*) können die Verständigung zwischen Mädchen und Jungen fördern. Auch wenn jede/jeder etwas anderes wahrnimmt – so ergibt sich doch eine gemeinsame Grundlage, um ins Gespräch kommen und um sich zu verständigen.

## II. Handlungsskizze für die Elternarbeit: „Von Jahr zu Jahr“

In Sachen familiärer Medienerziehung stellt sich Eltern immer wieder die Frage, wie sie die Mediennutzung ihrer Kinder altersangemessen regeln können und sollten. Leider gibt es dafür nur Orientierungen. Dies ist insofern verständlich, als dass beispielsweise Medienausstattung und Mediennutzung in den Familien aufgrund unterschiedlicher Familienformen und Lebensbedingungen nicht einheitlich sein können und weil die Entwicklungsprozesse von Kindern nicht deckungsgleich ablaufen. Um die grundsätzliche Frage aufzunehmen und die damit verbundene Problematik sichtbar zu machen, empfiehlt sich die folgende Handlungslinie, wenn man mit Eltern gemeinsam Regeln erarbeiten möchte.

- Bei einem themenbezogenen Elterntreff wird einleitend beispielsweise die „3-6-9-12-Regel“ des französischen Medienforschers Serge Tisseron vorgestellt (1). Sie möchte Kinder für ein selbstbewusstes Leben im digitalen Zeitalter stark machen und besagt Folgendes: „Kein Bildschirm unter drei Jahren, keine eigene Spielkonsole vor sechs Jahren, kein Internet (auch nicht beaufsichtigt) vor neun Jahren und kein unbeaufsichtigtes Internet vor zwölf Jahren!“
- Die spontanen Stellungnahmen der Eltern werden auf Plankarten festgehalten und an der Tafel/Pinnwand gesammelt.
- Bezogen auf den Entwicklungsstand „ihrer“ Kinder kommen die Eltern in Kleingruppen zusammen, stellen sich ihre eigenen Regeln aus dem Erziehungsalltag vor und diskutieren sie. Soweit Konsens besteht, werden diese als „Empfehlung“ formuliert und an der Tafel/Pinnwand/Wandleiste veröffentlicht.
- Im Plenum werden diese Empfehlungen dann einzeln vorgestellt und vor allem unter dem Aspekt diskutiert, wie Eltern ihren Kindern Grenzen in Sachen altersangemessener Mediennutzung setzen können. Dabei können Sie auch die Empfehlungen vorstellen, die in der BZgA-Eltern-Broschüre „Gut hinsehen und zuhören“ publiziert sind (ab Seite 9)
- Die Regeln, die die Gruppe sich gemeinsam erarbeitet haben, können schließlich in den Räumlichkeiten der Einrichtung als Wandzeitung/Plakat oder als Flyer, vielleicht auch auf der Website des Kindergartens/der Schule veröffentlicht werden.

### **Anmerkung und Lesetipp:**

(1) vgl. dazu eine kurze Zusammenfassung von Serge Tisseron: *Die neue Bildschirmkultur. Wie man einen schlechten Umgang vermeidet und einen guten fördert.* Als Download abrufbar unter: <http://www.jugendundmedien.ch>

Neuß. N.: *Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten.* Seelze-Velber 2012

## 4. 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 gut jedem dritten Grundschulkind steht aktuell ein Fernseher im Kinderzimmer (wobei diese Zahl rückläufig ist: 2010 hatten laut KIM-Studie fast die Hälfte der Kinder ein Gerät 45 %, 2012 waren es 39 % und 2014 noch 35 %). Dazu kommen weitere Medien wie Konsolen, Tablets, 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 Auswahl oder um die Kosten für Anschaffung und Nutzung von Geräten, Programmen und Software?





### Tipps in Sachen Fernsehen, DVD und Video

- ❑ Stellen Sie Kindern möglichst keine eigenen Fernseher, Video- oder DVD-Player ins Kinderzimmer. Dies gilt besonders für Kinder im Vor- und Grundschulalter. Viele Kinder mit eigenen Geräten schauen mehr und nutzen Sendungen, die womöglich für ihr Alter ungeeignet sind. Eigene Geräte im Kinderzimmer können auch auf Kosten gemeinsamer Familienzeit gehen: Familienmitglieder kapseln sich ab.
- ❑ Ältere Kinder (die 10- bis 13-Jährigen) möchten sich gern eine Zeit lang von den anderen Familienmitgliedern zurückziehen und etwas Eigenes sehen oder spielen. Geben Sie Ihrem Kind diesen Freiraum 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 die Interessen und den anderen Geschmack Ihres Kindes weitgehend (im Rahmen der Altersfreigaben und Altersempfehlungen). Lassen Sie sich von Ihrem Kind erklären, was ihm bestimmte Sendungen, Figuren oder Filme bedeuten.
- ❑ Schaffen Sie auch regelmäßig Möglichkeiten für gemeinsame familiäre Medienerlebnisse (Video-/DVD-Abend, Kinobesuch, gemeinsames Anschauen von Lieblingssendungen, Familienshows, Match an der Konsole, 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 Chatten, Surfen oder Sehen von Formaten, die die Kinder nicht mitsehen können/dürfen).
- ❑ Achten Sie bei Auswahl von Filmen auf die Altersfreigabe. Unter [www.top-videonews.de](http://www.top-videonews.de) findet man im Internet zusätzlich Altersempfehlungen, denn die Freigabe besagt noch nicht, ob ein Film, der z. B. ab 6 Jahren freigegeben ist, auch tatsächlich für 6- oder 7-Jährige geeignet ist.
- ❑ Achten Sie auch beim Aufnehmen aus dem Fernsehen auf Altersfreigaben. Nehmen Sie also nicht einen Sciencefiction-Film wie *Alien* oder eine Serie wie *Spartacus* aus dem Spätprogramm auf, um das dann womöglich zusammen mit Ihrem 8- oder 12-jährigen Kind anzuschauen.
- ❑ Nutzen Sie DVDs und Fernsehen nicht regelmäßig und dauerhaft, um Ihre Kinder allein vor dem Bildschirm zu belassen. Bieten Sie Ihren Kindern gezielt Beschäftigungen ohne Medien an, wenn Sie mit anderen Erwachsenen unter sich sein wollen oder wenn Sie als Mutter/Vater einkaufen gehen oder im Haus beschäftigt sind.

## 4.2 Zeitversetztes Fernsehen, individuelles „Programm“

In den meisten Familien werden DVDs, Rekorder oder Internet-Mediatheken genutzt, um Sendungen zeitversetzt zu sehen. Aufgenommene, geliehene oder gekaufte Sendungen oder Filme können dann gesehen werden, wenn es passt. Wie bei Hörmedien 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.



### III. Handlungsskizze für die Elternarbeit: „Von Fernseh-Helden und ihren Fans“

Zu den bevorzugten Diskussionsthemen in unserer Mediengesellschaft gehört das „Familienmitglied Fernsehen“. Öffentlich-rechtliches und privatrechtliches Fernsehen sind nach wie vor das Massenmedium Nr. 1 für Familien. Ihm werden vor allem drei bedeutsame Sozialisationsaufgaben zugeschrieben: Erstens könne es die Organisation des familiären Alltags beeinflussen, zweitens könne es die Beziehungen zwischen den Familienmitgliedern mitgestalten und drittens könne es die soziale und kulturelle Umwelt in den Binnenraum von Familien vermitteln. Um Eltern praxisnah auf dieses komplexe Sozialisationsgefüge aufmerksam zu machen, ist es sinnvoll, sich produktiv mit Fernseh-Helden und -Figuren auseinander zu setzen (vgl. dazu besonders das Kapitel 4.5), denn zu diesem Thema können aufgrund ihrer Fernseherfahrungen fast alle Eltern einen Beitrag leisten. Dabei sollte diese Auseinandersetzung auf eine themengleiche Arbeit mit Kindergarten- oder Grundschulkindern bezogen sein (1).

- Die Eltern sind mit dem Hinweis zur Zusammenkunft eingeladen worden, dass es um das Thema Fernseh-Helden gehen wird, das in der nächsten Zeit mit den Kindern bearbeitet werden soll.
- Im Gesprächskreis sind zwei große lebensgroße Körperumriss-Zeichnungen (weiblich/männlich) aufgehängt worden. Sie symbolisieren Fernseh-Heldinnen und -Helden. Aufgabe der Eltern ist es, diese Symbolfiguren „mit Leben“ zu füllen. Dazu schreiben oder zeichnen die Teilnehmenden spontan auf Plankarten auf, was ihnen dazu einfällt.
- Im nächsten Schritt werden die bearbeiteten Plankarten den Umrisszeichnungen so von den Eltern zugeordnet, dass die Eigenschaften oder Bewertungen von Heldinnen und Helden in Sachen Kopf, Herz und Hand sichtbar werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um fiktive Figuren (wie etwa „Tatort“-Kommissarinnen) oder reale Personen (wie etwa einen Fußball-Profi oder Pop-Star) handelt.

- Die „Helden-Bilder“ werden im Plenum diskutiert. Dabei sollten vor allem folgende Fragen besprochen werden: Woher kommen meine „Helden-Ansichten“ und was leisten sie für mich?
- Inwieweit unterscheiden sich die einzelnen „Helden-Bilder“? Gibt es Figuren, die einen anziehen oder die man ablehnt? Wie tauglich sind sie als Rollenvorbilder für Mädchen oder Jungen? Worin besteht die Faszination mancher Heldinnen und Helden für uns Eltern, für unsere Kinder? Spielen diese Medien-Figuren womöglich in unser Alltags- und Familienleben hinein, und wenn ja in welcher Weise? Erweisen sich manche dieser Medien-Figuren für unsere Familie wie eine Art Sozial-Partner oder werden sie gar zu „Reibeflächen“ zwischen den Eltern und den Kindern? Was macht diese Figuren so „stark“?
- Zum Schluss kann von Ihnen dargestellt werden, mit welchen Zielvorstellungen und Methoden Sie das Thema mit den Kindern bearbeiten möchten und welche Möglichkeiten für die Eltern bestehen, um sich am Arbeitsprozess zu beteiligen.

Wenn dann abschließend im Rahmen einer Ausstellung die „Helden-Bilder“ von Kindern und Eltern präsentiert werden, können Ähnlichkeiten und Unterschiede entdeckt werden. Gemeinsam kann dann weiter daran gearbeitet werden, welche Handlungsmöglichkeiten sich für die Familie bieten, um sich als Alltags-Helden „so stark wie möglich“ zu machen.

#### **Anmerkung und Lesetipp**

(1) vgl. dazu Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hg.): Suchtprävention in der Grundschule. „Fernsehen“. Köln 2009, S. 81 ff. und S. 105 ff.

Die Fachzeitschrift TELEVISION beschäftigt sich im Heft 02/2007 mit dem Schwerpunktthema „Die Heldinnen und Helden der Kinder. Das Heft ist als Download abrufbar unter der Internetadresse: [http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/20\\_2007\\_2.htm](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/20_2007_2.htm)

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

### 5.1 Computer und Internet in der Familie

Computer und Internet sind in vielen Bereichen unseres Alltags präsent. Diese Präsenz wird durch Tablets und Smartphones verstärkt. Da jüngere Kinder sich intensiv 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 Grenzen zu vereinbaren, falls sich die gesamte Zeit zu stark ausdehnt.

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.



### **Einsam oder gemeinsam?**

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. Zudem spielen viele Kinder und Jugendliche online miteinander, auch mit ihnen bekannten Freunden. Gerade für Tablets gibt es eine Reihe interessanter Anwendungen (Apps), die für Kinder geeignet sind und auch gemeinsam mit anderen Kindern oder den Eltern gespielt werden können. Auch Xbox, Playstation und Game Boy sind mobil von mehreren Kindern gemeinsam spielbar. Generell gibt es auch einige Empfehlungen, wie Familien den Computerumgang regulieren können.



### Tipps für Eltern

- Beobachten Sie, wie sich das Spielen auf Ihr Kind auswirkt: Ist es ausgeglichen und offen für andere Aktivitäten? Verabredet es sich mit Freunden bzw. Freundinnen? Treibt es Sport, kann es die Zeit gut begrenzen? Kann es das Computerspiel auch einige Tage meiden? Wenn nicht, dann suchen Sie gemeinsam nach den Ursachen, diese müssen nicht im Spiel selbst liegen. Wenn doch, dann führen Sie klare Regeln ein, wann und wie viel gespielt werden darf.
- Klären Sie Ihr Kind über Gefährdungen im Internet auf: Falsche Freunde, Belästigungen, Mobbing (Schikanieren anderer), problematische Inhalte oder windige Geschäfte sind keinesfalls selten.
- Wählen Sie altersgerechte Seiten aus, die Ihr Kind besuchen darf. Erstellen Sie dazu eine „Positivliste“ (zum Beispiel Seiten wie [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de) oder [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)) oder/und sperren Sie nach Möglichkeit Seiten, die es nicht besuchen darf.
- Kinder, die sich für das Chatten interessieren, sollten moderierte Kinderchats besuchen. Wichtig ist es, einen neutralen Decknamen zu wählen, keine persönlichen Daten oder Fotos preiszugeben und sich allenfalls in Begleitung der Eltern oder anderer erwachsener Vertrauenspersonen an sicheren Orten mit den Chatbekanntschaften zu treffen. Kommt es zu unangenehmen oder seltsamen Situationen im Chat, sollte Ihr Kind den Chat abbrechen und/oder die Eltern oder pädagogische Fachkräfte informieren. Screenshots von problematischen Chatverläufen können zur Beweissicherung hilfreich sein.
- Einen moderierten Chat für Kinder finden Sie bei der Webseite Blinde Kuh: [www.blinde-kuh.de/chat](http://www.blinde-kuh.de/chat).
- Zwei geschützte, medienpädagogisch begleitete Angebote richten sich an 6- bis 12-jährige Kinder, die gern fotografieren und zugleich etwas über einen sicheren Umgang mit dem Internet erfahren möchten: [www.kamerakinder.de](http://www.kamerakinder.de) und [www.knipsclub.de](http://www.knipsclub.de).
- Stichwort Internettagebücher/soziale Netzwerke (z. B. Facebook, oder Lokalisten): Weisen Sie Ihr Kind darauf hin, dass alles, was es dort veröffentlicht, für alle Welt sichtbar sein kann – so, als wenn man die Infos auf einem Plakat an die Haustür hängt. Weisen Sie es darauf hin, dass es seinen richtigen Namen im Internet nicht nennt und auch keine Daten preisgibt (Telefonnummer, Adresse etc.). Auch mit persönlichen Fotos und mit den Fotos von Familienmitgliedern und Freunden bzw. Freundinnen sollte es vorsichtig umgehen und sich vorstellen, dass die Fotos eben nicht nur von den Freunden bzw. Freundinnen gesehen werden können.
- Unterstützen Sie Ihr Kind bei den persönlichen Einstellungen (Privatsphäreneinstellungen) in den sozialen Netzwerken wie z. B. Facebook. Weitere Informationen dazu finden Sie z. B. bei Klicksafe ([www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)).

### Potenzial Computer

Computer/Laptops sind laut KIM-Studie in 97 % der Haushalte mit Kindern vorhanden. Über eigene Geräte verfügen 21 % der 6- bis 13-Jährigen. Mit zunehmendem Alter der Kinder stehen ihnen auch in Form von Smartphones weitere Mini-Computer zur Verfügung (etwa die Hälfte der 12- bis 13-Jährigen besaß 2014 ein Gerät). Bei Jugendlichen ist die Ausstattung höher (rund 90 % der Jugendlichen 12- bis 19-Jährigen hatte 2014 ein eigenes Smartphone, rund 75 % einen eigenen Computer/Laptop). Zwischen Mädchen und Jungen und auch zwischen verschiedenen Bildungsmilieus gab es – was den Besitz dieser Geräte betrifft – kaum Unterschiede (KIM und JIM 2014). Der Computer ist zu einem selbstverständlichen Medium im Alltag von Kindern und Jugendlichen geworden. 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.

### **Computer und Internet sinnvoll und produktiv nutzen**

Sicher sind uns heute noch nicht alle möglichen Anwendungen bekannt, nahezu täglich kommen neue hinzu. Und die Erweiterung durch Laptops, Tablets und Smartphones bringt weitere Möglichkeiten der mobilen Nutzung und des Einsatzes sinnvoller Applikationen (Apps, zum Smartphone siehe auch Kapitel 4.3)

Das Internet bietet viele Möglichkeiten zu spielen, zu kommunizieren oder sich zu informieren und Spaß zu haben. Viele Kinder und Jugendliche nutzen Computer, Tablets oder auch Smartphones zu Bildungszwecken. Sie recherchieren oder tauschen sich mit Mitschülern über Schulstoff aus. Oder sie gehen ihren außerschulischen Hobbies nach. Manche beginnen über das Internet mit dem Gitarre spielen, Singen oder Stricken. Auf Sozialen Plattformen wie Facebook oder Instagram können Selbstdarstellungen hinterlegt und Fotos mit Freunden oder „Kontakten“ geteilt werden. Youtube ist einer der Kanäle, den Jugendliche zum „Fernsehen“ nutzen und auf dem sie sich Infos über Spiele, Mode, Musik, Sport oder kreative Anleitungen holen. Doch nicht immer ist Kindern und Jugendlichen klar, welche Angebote und Filmchen einen kommerziellen Rahmen oder einen riskanten Hintergrund haben. 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. Kinder sollten in jedem Fall auf ihrem Weg durch das Internet begleitet werden. Auch Jugendliche können Anregungen und Rat gebrauchen, um sich sinnvoll und mit Vorsicht im Netz zu bewegen, auch wenn sie technisch fitter als ihre Eltern sind.

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 an Computer, Konsole oder Tablet 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 Medien 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. Bleiben Sie, ob als Eltern oder als pädagogische Fachkraft, auch mit Jugendlichen im Gespräch über Computer- und Internetaktivitäten, denn neben der Förderung der Chancen gehört auch der Schutz vor Risiken zur Medienerziehung.

## **5.2 Gefährdungen**

### **Jugendgefährdende Inhalte - Belästigung - Cybermobbing**

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 begegnen kann, z. B. jugendgefährdende, rassistische, pornografische Inhalte, Kriegs- und Gewaltverbrechen. So gaben 14 % der 6–13-Jährigen Kinder, die das Internet nutzen, an, dass ihnen Inhalte begegnet sind, die sie als problematisch empfunden haben (KIM 2014). 10 % der jungen Internetsurferinnen sind auf „unangenehme Leute“ getroffen.

Gesetze zum Schutz der Jugend werden in Deutschland fortlaufend weiterentwickelt und an aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen und Entwicklungen der Medien angepasst. Deren Umsetzung wird von den Jugendschutzeinrichtungen kontrolliert: Allerdings wird es da schwierig, wo der gesetzliche Einfluss Deutschlands endet. Besonders beim Internet ist das spürbar, da dieses global vernetzt ist und kinder- und jugendgefährdende Angebote aus dem Ausland auch hier sichtbar sind und durch deutsche Gesetze nicht reguliert werden können.

Kriminelle sind auch online aktiv. Da z. B. Pädophile im Internet Kontakt zu Kindern suchen, können in Chat-Räumen oder auf Live-Video-Portalen neue Gefahren entstehen. Das heißt, Eltern und Fachkräfte müssen 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.

Nicht zuletzt können sich auch Kinder und Jugendliche untereinander im Netz oder via Handy negativ verhalten. Lästern, Quatsch machen, belästigen, fiese Sprüche und Kommentare, falsche Accounts (Fakeaccounts), unvorteilhafte oder auch intime Fotos veröffentlichen oder weiterreichen. Alles was unter den Begriffen Cybermobbing, Cyberbullying oder auch Sexting zusammengefasst ist (siehe dazu Seite 57) findet heute zwischen Kindern und Jugendlichen immer wieder mal statt. 17 Prozent der jugendlichen Internet-Nutzer zwischen 12 und 19 Jahren haben schon mal erlebt, dass etwas Peinliches, Unwahres oder Beleidigendes über ihn oder sie verbreitet wurde (JIM 2014). Manches wird von beiden Seiten als Scherz empfunden, manches handeln Kinder und Jugendliche direkt untereinander aus. Oder schalten Medienscouts, Streitschlichter, medienpädagogische Beratungsstellen oder Schulsozialarbeiter ein. Sind solche Boshaftigkeiten und Mobbingaktionen dauerhaft verletzend, erfüllen sie den Straftatbestand der Beleidigung, verletzen sie Persönlichkeitsrechte oder lassen sie Betroffene verzweifeln, dann sind weitere professionelle Ansprechpartner gefragt. Lehrer, Familienberatung, Jugendamt, Polizei oder auch der Kinder- und Jugendarzt können weiter helfen (siehe weiter unten auch der Link zum „Beschwerdeformular“).





### Tipps für Eltern

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 oder schreibe 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!
- Beleidige andere nicht und lade keine fiesen Fotos/Videos von anderen hoch (leite sie auch nicht per Handy weiter)
- 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“. Du kannst auch ein Foto von der Seite machen. 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 die Einrichtung jugendschutz.net, die für eine Kontrolle des Internets und für die Einhaltung des Jugendschutzes sorgt. Hinweise auf Verstöße werden über die Mail-Hotline entgegengenommen.

Vielfältige Materialien zu Einzelaspekten wie Cybermobbing, Schutz der Persönlichkeitsrechte und jeweils aktuellen Phänomenen gibt es bei [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

### Exzessive Nutzung

Der Umgang mit dem Computer und dem Internet kann sehr intensiv werden. Gerade bei Jugendlichen können „Leidenschaft“, „Intensität“ und „problematisches Verhalten“ mitunter nah beieinander liegen. Sich über einen langen Zeitraum hinweg intensiv mit einem Spiel oder Hobby oder mit Freunden zu beschäftigen, sich dabei von der übrigen Familie phasenweise abzuschotten, gehört bei Jugendlichen durchaus seit Generationen zum Aufwachsen dazu. Heute ist das Spiel meist digital, heute wird nicht mehr stundenlang telefoniert, sondern gechattet. Langes Fernsehen wird zunehmend durch Internetaktivitäten abgelöst. Exzessiv ist das Ganze dann, wenn das übrige Leben langfristig leidet (Schule, Freundschaften, Ernährung oder nonmediale Hobbys) und sich die ganze Freizeit nur noch um den Bildschirm dreht. In der Öffentlichkeit wird dieses Verhalten mit dem Begriff Sucht beschrieben. Denn manche Menschen, darunter auch Erwachsene, suchen fast zwanghaft immer wieder nach Erlebnissen, die sich durch die Nutzung von Computer und Internet ergeben können, wie beispielsweise durch Computerspiele, durch das Chatten (z. B. via WhatsApp), das virtuelle Treffen oder Informieren in Online-Communities (z. B. bei Facebook) 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 Fantasy-Rollenspiel 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 seinem Spiel *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 seinem Rollenspiel 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:**

- <http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/computersucht/> (Informationen, Ratgeber und Tests, Tipps zur Vorbeugung und zum Erkennen)
- <http://www.drogenbeauftragte.de/drogen-und-sucht/computerspiele-und-internetsucht.html> (gebündelte Studien, Praxistipps)

### **5.3 Handy-Bilder im Internet**

Moderne Handys und Smartphones 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, zahlreiche Spiele und Kommunikations-Apps und meist Zugang zum Internet – je nach Vertragsart an jedem Ort. Nicht alle diese Funktionen werden von Kindern oder Jugendlichen ausgiebig genutzt. Nach wie vor stehen bei Jugendlichen das Versenden von kurzen Bild- oder Textnachrichten (SMS/MMS), das Spielen und, zunehmend auch bei Kindern, die Nutzung von Videoportalen und sozialen Netzwerken hoch im Kurs. Zusätzlich werden das Handy oder Smartphone zum Fotografieren oder Filmen eingesetzt. Es müssen nicht immer gleich extreme Cybermobbing-Fälle sein, die zu Problemen führen können. Das folgende Beispiel zeigt, wie sich fast nebenbei, zunächst aus Spaß, später mit einem Schuss Böswilligkeit, aus dem Posten (= veröffentlichen im Internet) selbstgemachter Fotos folgenschwere Probleme ergeben können.



**Zum Beispiel Laura (13 Jahre)**

Laura probiert ihr neues Smartphone aus. Sie fotografiert ihre Freundinnen und Freunde, ihren Hund, ihre Katze und wagt sich dann auch ans Filmen. Die meisten Leute nehmen gar nicht wahr, dass sie von ihr gefilmt werden. Einmal filmt sie ihre Mitschülerin Sophie, 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 über Sophie, weil diese die ganze Pause über mit einem Jungen gequatscht hat, an dem sie selbst sehr interessiert ist. Mit einem Klick lädt sie das Filmchen im Sozialen Netzwerk hoch mit dem Kommentar „Sophie an der Nase gefasst“.

Klassenkameraden entdecken den Film schnell im Netz und leiten den Link weiter. Sophie ist entsetzt und stellt Laura zur Rede. Diese streitet erst mal alles ab.

Zu Hause sperrt sich Sophie im Zimmer ein und will nicht mehr zur Schule gehen. Erschüttert wendet sie sich an ihre Eltern und an ihre Lehrkräfte. Diese sprechen mit Lauras Eltern, die dafür sorgen, dass der Film von Laura gelöscht wird. In der Klasse wird die Angelegenheit besprochen und eine Entschuldigung und Aussöhnung vereinbart. Alle versprechen, den Film auf ihren Smartphones zu löschen. Laura bekommt eine Verwarnung und die Klassenlehrer nutzen die Gelegenheit zu einer Information über Persönlichkeitsrechte. Sophie ist dennoch geknickt, denn das Video wird noch weiter irgendwo vorhanden sein. Ihre Eltern überlegen, ob sie Laura anzeigen sollen. Zugleich versucht Sophie es mit Humor zu nehmen und besinnt sich auf ihre Stärke.

Laura hat nicht beachtet, dass jeder Mensch ein Recht auf sein eigenes Bild hat und dass eine herabwürdigende öffentliche Darstellung von anderen Personen rechtliche Konsequenzen haben kann. Nicht nur, dass sie den Ruf von Sophie geschädigt hat, schulintern und öffentlich, Sophie kann sie durchaus auf Schmerzensgeld verklagen. Da Laura noch nicht strafmündig ist, müssten ihre Eltern die rechtlichen Konsequenzen tragen. Gegebenenfalls würde auch das Jugendamt aktiv.

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 oder mit anderen teilt. 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.

Diese Basiskenntnisse müssen Kindern durch Eltern und auch durch pädagogische Fachkräfte vermittelt werden. Besonders geeignet sind dazu auch medienpädagogische Ansätze, die positive, kreative Arbeit mit Foto und Film mit den rechtlichen und problemorientierten Themen verbinden.

**Anregung für die praktische Arbeit mit Jugendlichen:**

So kann eine Aufgabe in der Jugendgruppe heißen, ein positives und ein negatives Selbstporträt (ein sogenanntes „Selfie“) mit einer Kamera zu erstellen und dieses eventuell auch mit entsprechenden Kommentaren zu versehen. Die Bilder werden ausgedruckt und in der Klasse aufgehängt oder anderweitig präsentiert. Wichtig ist die Vereinbarung, die Bilder danach auf dem Handy zu löschen und nicht weiter zu verbreiten. Die Aufgabe verbindet Humor mit Medienkritik, denn zumeist sind sowohl die schöngefärbten wie auch die negativen Porträts von der Realität entfernt. Sie bieten zugleich Ansätze, sich über Fremd- und Selbstdarstellung im Netz auszutauschen und die rechtlichen Fragen zu besprechen.

Manche Schulen gehen dazu über, Vereinbarungen von Kindern und Eltern zu diesem Thema unterzeichnen zu lassen. Darin kann zum Beispiel vereinbart werden, dass Kinder sich verpflichten, keine herabwürdigenden Fotos/Filme von Schülern oder Lehrern anzufertigen und zu verbreiten.

#### **Infos zum Urheber- und Persönlichkeitsrecht**

Neben Konflikten rund um Persönlichkeitsrechte, können oft auch Urheberrechtsverletzungen zu Problemen führen. Kinder und Jugendliche stellen mitunter Musik oder „aus dem Netz gefischte“ Bilder auf ihre Internetseiten. Urheberrechtsverstöße werden durch darauf spezialisierte Anwaltskanzleien recherchiert, verfolgt und durch hohe Abmahngebühren geahndet. Auch dieses Thema sollten Eltern und pädagogische Fachkräfte Kindern schon früh vermitteln

*Ausführliche Informationen zum Thema geben folgende Broschüren/PDFs:*

„Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet“ und „Spielregeln im Internet 1+2 Durchblicken im Rechte-Dschungel“

Beide finden Sie unter [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de).

*Weiterführende Informationen zu „Urheberrecht und kreatives Schaffen“:*

<http://irights.info/>

<http://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gefahren-im-internet/>

#### **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 (14 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.com](http://www.ich-liebe-meine-katze.com)<sup>1</sup> 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.

<sup>1</sup> 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 In-App-Käufe, 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.

Aktuelle Infos zum Verbraucherschutz finden sich zudem auf der Jugendseite der Verbraucherzentrale [www.checked4you.de](http://www.checked4you.de)

### **5.5 Instant-Messaging-Systeme, WhatsApp\* und Co**

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. Facebook begegnen sich (nicht nur) junge Leute und tauschen Erfahrungen, Meinungen und Ideen miteinander aus. Ein Messenger ist ein Instant-Messaging-Programm (engl.: Nachrichtensofortversand), 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 (14 Jahre)**

Ohne den Messenger WhatsApp geht es bei Karla eigentlich nicht mehr. Hier kommuniziert sie mit ihren Freundinnen, hier schicken sie sich Bilder vom letzten Urlaub, der neuen Jacke, ihrem Hund und ihrem Essen. Auch in ihrer Klasse gibt es nur noch wenige, die nicht bei WhatsApp sind. Schade für diejenigen, denkt Karla, denn sie tauscht sich auch in der gemeinsamen WhatsApp-Gruppe ihrer Klasse über die Hausaufgaben aus, bekommt Tipps zur Lösung von Aufgaben zugeschickt und organisiert so ihre Gruppenarbeiten. Einladungen zu Geburtstagen oder spontane Treffen werden via Messenger verschickt.

Karlas Profilbild zeigt sie mit ihrer besten Freundin. Sie findet das Foto super und hat es auch so eingestellt, dass alle anderen das Profilbild sehen können. Nur ihren richtigen Namen hat sie verfremdet, weil ihre Eltern das sicherer fanden. Karla ist bei WhatsApp immer online und so kann sie auch immer sehen, wer wann zuletzt online war. Manchmal findet sie das schwierig, wenn sie sieht, dass ihre beste Freundin online ist,

aber immer noch nicht auf ihre letzte Nachricht geantwortet hat: Mit wem schreibt sie sich denn die ganze Zeit? Warum schreibt sie nicht zurück? Will sie vielleicht nichts mehr mit Karla zu tun haben? Wenn dann die erlösende Antwort kommt, ist sie immer froh und beruhigt.

Gestern Abend kam auf einmal eine Nachricht von einer Nummer, die Karla nicht kannte und auch nicht in ihren Kontakten hat. Angeblich haben sie sich auf dem letzten Geburtstag von einer Freundin kennengelernt, und er hat sich dann ihre Handynummer besorgt. Er heißt Dennis und scheint ganz nett zu sein, also fangen sie an sich regelmäßig auszutauschen, über die Schule, ihre Hobbys und ihre Hunde. 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 und ob sie Lust hat ihm diese über WhatsApp zu schicken.

Karla fühlt sich nicht wohl damit und geht zu ihren Eltern. Gemeinsam beschließen sie, dass Karla Dennis blockiert und auch ihren Kontakt von ihm aus ihrem Handy löscht. Er kann ihr jetzt keine Nachrichten mehr schicken.

Außerdem schlagen ihre Eltern ihr auch vor, ihr Profilbild nur für ihre Freunde sichtbar zu machen und wenn sie nicht immer online sein will, auch das bei WhatsApp einzustellen, dann sieht sie zwar auch nicht, wann alle anderen das letzte Mal online waren, aber manchmal ist das für Karla genau das Richtige. Die Eltern wollen sich deswegen auch an die Polizei wenden.

\*Laut den AGB ist WhatsApp erst ab 16 Jahren freigegeben, Laut JIM 2014 nutzen 11 % der Jugendlichen WhatsApp (JIM-Studie 2013: 3 %)

Grundregeln für den Gebrauch von WhatsApp und weitere Informationen zu Einstellungen finden Sie u. a. hier: <http://www.internet-abc.de/eltern/whatsapp-kinder-jugendliche-funktionen.php>

### **Rat bei Bedrohung und Belästigung**

Bei Bedrohung und gefährdender Belästigung sollte man sich an die Polizei und/ oder örtliche Jugendschutzeinrichtungen wenden.

Generelle Informationen gibt es auch hier:

<http://www.jugendschutz.net>

Jugendschutz.net – Informationen zum Jugendschutz und zu vielen Teilbereichen der Internetnutzung, z. B. Broschüre „Ein Netz für Kinder- Surfen ohne Risiko?“ (für Eltern plus Lehrerinfos)

<https://www.i-kiz.de/>

Das Zentrum für Kinderschutz im Internet

<http://www.fsm.de>

Die freiwillige Selbstkontrolle der Multimedia-Diensteanbieter

<http://www.kjm-online.de>

Die Kommission für Jugendmedienschutz

<http://www.internauten.de>

Hier finden sich Informationen zum Umgang mit Instant-Messenger-Programmen, (Projekt der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e. V., des Deutschen Kinderhilfswerks e. V. und der Microsoft Deutschland GmbH).

#### IV. Handlungsskizze für die Elternarbeit: „Von Offline zu Online“

Für Kinder und Jugendliche ist hierzulande der Gebrauch der miteinander gekoppelten Medien Computer und Internet von großer Bedeutung – wobei das mobile Smartphone diese Koppelung inzwischen „in einer Hand“ bietet. Überraschenderweise sind für die Heranwachsenden gerade beim Thema Computer und Internet eher die Freundinnen und Freunde die zentralen Ansprechpartner als die Eltern oder Geschwister (1). Vermutlich spielen dabei Motive wie die Zugehörigkeit zu einer Gruppe oder die Abgrenzung gegenüber Erwachsenen eine wesentliche Rolle. Vielleicht erweisen sich die Erwachsenen aber auch bei bestimmten inhaltlichen Fragen, Problemen und technischen Entwicklungen als weniger kompetent und können dann nicht mitreden, beraten oder weiterhelfen. Es ist daher bedeutsam, mit den Eltern gemeinsam herauszufinden, wie diese selbst ihre Medienkompetenz in Sachen Computer und Internet einschätzen und welche Möglichkeiten sich ihnen bieten, um mit ihren Kindern im Gespräch über deren Computer- und Internetnutzung zu bleiben. Ein Elternarbeits- oder Gesprächskreis, in dem sich die Eltern bereits näher kennen, bietet dafür gute Voraussetzungen.

- Am besten steigen Sie in das Thema ein, indem Sie die Eltern um eine Selbsteinschätzung in Sachen Computer und Internet bitten. Dazu können Sie z. B. in der Gesprächsrunde zunächst mithilfe einer „Erhebung“ ermitteln, wer über einen Computer verfügt. Die Eltern mit Computer erheben sich dann von ihren Sitzen. Mit der nächsten „Erhebung“ wird ermittelt, wer einen Computer mit Internetzugang hat. Die jeweiligen Daten werden in einer Übersicht an der Tafel/Pinnwand/Flipchart festgehalten. Sie können diese „Erhebung“ je nach Thema und Anlass auch um Fragen nach z. B. dem Besitz von Handy, Smartphone oder Tablet erweitern. Diese Methode lässt sich auch auf die Medien übertragen, die den Kindern direkt zur Verfügung stehen.
- Im nächsten Schritt machen die Eltern durch „Standorte“ im Arbeitsraum sichtbar, wie sie selbst ihr Wissen und Können in Sachen Computer- und Internetnutzung einschätzen. Dazu werden im Raum die beiden Pole „Wenig Erfahrung“ und „Viel Erfahrung“ markiert. Nacheinander beziehen die Teilnehmer/innen „ihre Standorte“ zwischen den Polen, sodass für alle der „Stand der Kompetenzen“ sichtbar wird. Alternativ können sich die Eltern auch Schulnoten von 1 bis 6 geben. Diese werden anonym auf Zettel geschrieben, eingesammelt und an der Tafel/Pinnwand in Form eines Diagramms veröffentlicht.
- Diese „empirisch“ ermittelten Werte werden dann im Plenum diskutiert, wobei die Teilnehmer/innen auch deutlich machen sollen, worin sie die Vor- und Nachteile von Computer- und Internetnutzung sehen. Die entsprechenden Statements können Sie protokollieren und an der Tafel/Pinnwand sammeln.
- In einer erneuten „Standort-Runde“ schätzen die Eltern nun die Computer- und Internetkompetenz ihrer Kinder ein und diskutieren das Ergebnis. Dabei machen sie deutlich, was sie bei ihren Kindern im Umgang mit Computer und Internet als positiv oder negativ wahrgenommen haben.
- Wenn sich dann aufgrund der Diskussion im Plenum zeigt, dass es Themen, Fragen oder Probleme gibt, die für alle Eltern von großer Bedeutung sind (wie etwa die Faszination und Wirkung von Computerspielen, die in manchen Familien als gemeinsame mediale Ressourcen genutzt werden), sollten diese im Sinne eines „Brainstorms“ aufgenommen und gemeinsam weiter bearbeitet werden. Dabei kann man – wenn sinnvoll – auch die hier vorgestellten „Tipps für Eltern“ daraufhin untersuchen lassen, ob sie alltagstauglich sind.

### **Anmerkung und Lesetipps**

(1) vgl. dazu Behrens, P. u. a.: Mediennutzung und Medienkompetenz in jungen Lebenswelten. In: Media Perspektiven, Heft 4/2014, S. 196 ff.

Haeusler, T./J.: *Netzgemüse. Aufzucht und Pflege der Generation Internet*. München 2012

Lampert, C. u. a.: *Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte*. Herausgeber: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), LfM-Dokumentation Band 47, Düsseldorf 2012.

Als Download abrufbar unter: <http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de>

## 6. Handy/Smartphone – das Überall-Medium

Handys sind bei Kindern und Jugendlichen beliebt. Das Handy ist das neue Überall-Medium, das besonders im Smartphone viele der uns bisher bekannten Medienangebote zusammenführt und mit zahlreichen zusätzlichen Funktionen, die weit über das reine Telefonieren hinausgehen, ausgestattet ist. Während das Handy als mobiles Endgerät meist „nur“ ein mobiles Telefon mit verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten ist, sind Smartphones schon Kleincomputer mit Internetverbindung und einer Fülle von Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten, die sich vor allem durch eine Vielzahl von Apps erweitern lassen.

Wer selbst ein solches Gerät 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. Und besonders populär sind WhatsApp und Facebook als Dienste, die sich mobil zur Kommunikation und zum Austausch nutzen lassen (Beachten Sie hierzu auch das vorhergehende Kapitel).

In manchen Jugendszenen ist das Handy inzwischen auch ein Prestigesymbol. Wer keines hat, ist weniger angesehen. Wer das modernste Smartphone 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 angemessen 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. Die Vielzahl möglicher Verträge, die häufig auch noch versteckte Klauseln enthalten, die zu zusätzlichen Kosten führen können, ist für die Verbraucher oft sehr unübersichtlich. Prepaid-Angebote sind demgegenüber übersichtlicher. Auch sind die finanziellen Risiken häufig besser einzuschätzen, 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 und surfen, bis die Guthabekarte oder das Monatsguthaben 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. Zudem leitet ein Prepaid-Handy eher zu einer bewussteren Nutzung an.

### Günstige Handy- und SMS-Tarife

Es gibt sogenannte Discounter, die günstige Handy-, Daten- 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 kostspielige Angebote**

Wer einen günstigen Tarif gefunden hat, sollte allerdings noch auf weitere finanzielle Risiken achten, damit das Handy/Smartphone nicht zum Taschengeldgrab für ein Kind wird. Besonders riskant sind In-App Käufe oder andere, z. B. online über das Prepaid-Guthaben getätigte Käufe. Spiele, aber auch kreative Mal-Apps sind oft nur einen Klick oder Wischer vom Kauf von Erweiterungen oder Upgrades entfernt. Auf vielen Geräten lässt sich die Möglichkeit zum In-App-Kauf in den Einstellungen abstellen. In jedem Fall ist es wichtig, das Thema mit den Kindern zu besprechen und zu regulieren. Reduziert sich das Guthaben rasant, ist nicht immer häufiges „Telefonieren“ der Grund. Musikkäufe oder Spieleerweiterungen können ein Grund für Abbuchungen sein.

Auch zusätzliche Kosten z. B. für Klingeltöne oder Videoclips sind nach wie vor im Angebot. Sie mögen einem Kind vielleicht attraktiv erscheinen. Doch ist nicht immer absehbar, dass mit vielen Angeboten oftmals ein langfristiger Vertrag verbunden ist, der zu wöchentlichen oder monatlichen Zahlungen verpflichtet.

### **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. Viele Kinder und Familien nutzen auch Dienste wie WhatsApp, die wiederum datenschutzrechtliche Problematiken mit sich bringen.

### **Verbraucherschutz, Internetschutz, aktuelle Handyinformationen**

Hierzu und zu anderen Themen gibt es ausführliche Informationen und Schutzanleitungen bei:

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) (EU-Initiative für mehr Sicherheit im Internet, mit vielen praktischen Tipps zur Internetssicherheit und zum Jugendschutz)

[www.verbraucherzentrale.de](http://www.verbraucherzentrale.de)

[www.checked4you.de](http://www.checked4you.de) (Jugend-Portal der Verbraucherzentralen)

[www.handysektor.de](http://www.handysektor.de) (Infoseite zum Handy von der Landesanstalt für Medien [LfM] und dem Medienpädagogischen Forschungsverband Südwest [mpfs]).

## **6.2 Legale Grenzen**

### **Fotografieren und Filmen mit dem Handy**

Dass ein Smartphone 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. Viele Kinder und Jugendliche nutzen Foto- und Videofunktionen für sinnvolle kreative Produktionen. 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. Schnelles, unüberlegtes Weitersenden (z. B. über Bluetooth oder WhatsApp) oder auch absichtliche Streiche oder Böswilligkeiten und das zur Schau stellen von privat gedachten Szenen können gravierende Probleme für die Opfer (psychische und soziale Probleme) und auch für die Täter (Schulausschluss, rechtliche Verfolgung) zur Folge haben.

**Happy Slapping, Sexting, Cybermobbing**

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 drangsalieren oder zusammenschlagen. Diese Szenen werden gefilmt und dann per Handy verbreitet

Sexting bezeichnet das meist einvernehmliche Zusenden von erotischen Selbstaufnahmen (sexy Posen, nur knapp bekleidet, Nacktaufnahmen oder sogar sexuelle Szenen) unter Paaren oder Jugendlichen/Erwachsenen, die miteinander flirten oder sich in einer festen Beziehung befinden. Besondere Problematiken ergeben sich vor allem durch das öffentlich machen oder das Weitersenden der Aufnahmen an Dritte.

Cybermobbing (oder auch Cyberbullying) bezeichnet beleidigendes oder bedrohliches Verhalten im Netz. Cybermobbing ist dabei eine Weiterentwicklung des Mobbing mittels digitaler Kommunikation. Ein wesentliches neues Problem entsteht dadurch, dass manches so schnell im Internet weitergeleitet wird, dass ein endgültiges Löschen nicht möglich ist.

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. 49)

**Mit Handy und Smartphone 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, Apps oder Spieleerweiterungen 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 und Smartphones 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. 59.

**Info - Umgang mit dem Handy**

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

Weiterführende Infos zum Schutz und zu kreativen Angeboten:

<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.)

Broschüre:

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

Die Broschüre wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend kostenlos verteilt: <http://jugendschutz.net/> (siehe Lesetipps, S. 87).

Ungewollte Abos wieder loswerden oder gar nicht erst bekommen:

Auf [www.checked4you.de](http://www.checked4you.de) (Verbraucherzentrale) gibt es einen Musterbrief und weitere Infos.

**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 Handytelefoniererei 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 die Nutzung eines Headsets.



### Tipps für Eltern zum Umgang mit Smartphone/Handy

- ❑ Klären Sie vor allem beim jüngeren Kind (Vor- und Grundschulalter), ob es überhaupt ein Handy benötigt. Die Ausstattung mit Handys bei Kindern unterscheidet sich je nach Altersgruppe erheblich, sind es bei den 12- bis 13-Jährigen schon 83 % (KIM 2014). Es ist anzunehmen, dass in den kommenden Jahren der Handybesitz auch bei jüngeren Kindern steigen wird.
- ❑ Überlegen Sie sich auch gut, ab welchem Alter Sie Ihrem Kind ein internetfähiges Smartphone zutrauen. Besonders für jüngere ist eher ein recht einfaches Handy mit Telefon- und SMS-Funktion empfehlenswert.
- ❑ Handy ausschalten: Im Kino, Theater und in vielen Situationen in der Schule ist es üblich, das Handy auszuschalten. Vereinbaren Sie in Ihrer Familie, wann das Handy „ruht“ (z. B. während des Essens, in Ruhezeiten oder während der Hausaufgaben). Am besten 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 Klingelton- und Logo-Abos und was bei Verlust des Handys zu tun ist.
- ❑ Versuchen Sie von vornherein, die Kosten 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 (Prepaidkarte) 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 bei den Spielen die Altersfreigaben und Eignung.
- ❑ Regeln Sie, ob und wann Ihr Kind Bluetooth, WLAN oder das Internet über ein Handynetz nutzen darf.
- ❑ Schalten Sie gegebenenfalls diese Dienste ab oder besorgen Sie Ihrem Kind ein Handy bzw. einen Handyvertrag ohne diese Möglichkeiten.
- ❑ Regeln Sie auf dem Smartphone den Zugang zu In-App Käufen (Kaufmöglichkeiten, die in Apps eingebunden sind) durch Kennworte und/oder durch Abschalten dieser Funktion in den Einstellungen.
- ❑ Durchsuchen Sie nicht heimlich das Handy Ihres Kindes.

- Lassen Sie sich von Ihrem Kind zeigen, was das Handy alles leisten kann. Interessieren Sie sich für Fotos, Videos, Musik, die Ihnen Ihr Kind zeigt. So bleiben Sie miteinander im Gespräch.
- Unterstützen Sie Ihr Kind darin, dass es sein Selbstwertgefühl nicht vom Besitz teurer Handys oder MP3-Player abhängig macht. Verdeutlichen Sie Ihrem Kind seine Stärken. Regel: Man muss nicht alle Medienmoden mitmachen und soll nie mit solchen Dingen angeben.

Ist Ihr Kind im Internet unterwegs oder nutzt es Apps mit seinem Smartphone, können weitere Probleme entstehen, die sowohl mögliche Kosten, den Datenschutz als auch die Privatsphäre Ihres Kindes betreffen. Informationen hierzu finden Sie unter:

*Handysektor:* [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)

*Watchyourweb:* [www.watchyourweb.de](http://www.watchyourweb.de)

Kinder, Jugendliche und auch Eltern nutzen gern WhatsApp als Alternative zu SMS und Chat. Das Programm bietet auch Möglichkeiten, Gruppen zu bilden, Bilder und Songs zu versenden. Allerdings ist der Umgang mit Daten bei WhatsApp problematisch. Informationen hierzu finden Sie auf der Webseite [www.watchyourweb.de](http://www.watchyourweb.de)

#### **V. Handlungsskizze für die Elternarbeit: „Vom Lernen mit Handy und Smartphone“**

Die digitalen Medien, die in den letzten Jahrzehnten unser Alltagshandeln und Kommunikationsverhalten mehr und mehr verändert haben, sind die mobilen Endgeräte Handy und Smartphone. Fast alle Haushalte in Deutschland sind heute mit Handy oder Smartphone ausgestattet. Dabei verfügen nicht nur die meisten Jugendlichen, sondern auch viele ältere Kinder über eines dieser Endgeräte, die es erlauben, „immer irgendwo erreichbar und dabei zu sein“. Dass diese mobilen Medien nicht nur besondere Möglichkeiten bieten, sich nahe zu bleiben oder (selbst) näher zu kommen (Stichwort: „Selfie-Fieber“), sondern auch für das Lernen in Schule und Unterricht, geht manchmal durch eine öffentliche Debatte verloren. Diese kreist meist um negative Aspekte wie „Kostenfalle Handy“, „Handysucht“, „Handyverbot in Schulen“ oder „Cybermobbing“. Im Folgenden wird eine Form der Elternarbeit zum Thema Lernen mit dem Handy/ Smartphone vorgestellt, bei der Kinder, Lehrkräfte und Eltern gemeinsam entdecken, welchen Mehrwert Handy und Smartphone für ein zeitgemäßes Lernen bieten (1).

- Das Thema lässt sich gut aufnehmen, wenn auf Elternabenden der Umgang mit Handy und Smartphone thematisiert wird, beispielsweise wenn es um ein Handyverbot an der Schule oder auf der bevorstehenden Klassenreise gehen soll. In diesem Falle können Sie die Ausgangslage zunächst Kindern (ab Klasse 4) zur Diskussion stellen und gemeinsam mit ihnen herausarbeiten, wie sie Handy oder Smartphone für das Lernen in Schule und Unterricht nutzen. Sie tragen dazu die Beispiele zusammen, die sich aufgrund eigener Lernerfahrungen ergeben haben, wie z. B. die gezielte Nutzung der Foto-, Video- und Audiofunktion bei Unterrichtsgängen, Erkundungen, Interviews oder Rollenspielen, bei Diktatübungen mit der Audiofunktion, bei der Dokumentation von Tafelbildern oder Unterrichtsergebnissen mit der Foto-/Videofunktion, bei der Nutzung des Taschenrechners im Mathematikunterricht usw. Die Beispielsammlung wird von den Kindern für eine Präsentation auf dem Elternabend visualisiert (eventuell als Power-Point-Präsentation oder als „Ausstellung“). Sie könnte nach den Bereichen Informationsbeschaffung, Übungsmöglichkeiten, Zusammenarbeit mit anderen, Veröffentlichen von Arbeitsergebnissen geordnet sein.
- Auf dem Elternabend stellen die Kinder in Kurzvorträgen vor, was sie wie mit dem Handy/Smartphone als Arbeitswerkzeug gemacht und gelernt haben.

- Die Eltern nehmen im Plenum Stellung zu den Vorträgen und äußern sich zum Arbeitsmittel Handy/Smartphone. In der Regel werden dabei auch Aspekte angesprochen, die die Frage „Handys in der Schule?“ betreffen, wie beispielsweise Unterrichtsstörungen, Verletzung von Persönlichkeitsrechten, unerlaubtes Filmen und Fotografieren oder die Frage nach den Kosten/der Geräteausstattung.
- Aufgrund dieser Diskussion, an der die Kinder „auf Augenhöhe“ beteiligt sind, wird in der Regel erkennbar, dass man viele dieser Möglichkeiten auch für gemeinsames und spielerisches Lernen in der Familie übernehmen kann, dass aber die Nutzung dieser mobilen Endgeräte in der Schule gemeinsam vereinbarte Regeln braucht. Wie diese Regeln aussehen sollen, kann dann Gegenstand des nächsten Elternabends sein. Dazu können die Eltern beispielsweise Stellung zu den „Handyregeln in unserer Klasse/Schule“ nehmen, die im Unterricht mit den Kindern erarbeitet wurden.

### **Anmerkung und Lesetipp**

(1) vgl. dazu auch Schega, M.: Handys in der Grundschule? In: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hg.): *Anregung statt Aufregung*. Köln 2012, S. 84–92

*Computer + Unterricht, „jugend + Medien: spezial: „Lernen, Heft 84/2011*

Schulz, I.: *Kinder und Handy*. In: Tillmann, A./Fleischer, S./Hugger, K.-U. (Hg.): *Handbuch Kinder und Medien*. Wiesbaden 2014, S. 419–428



## 7. Hörmedien – Hörspiel, Radio und Co

Für viele Kinder ist das Fernsehen zweifellos das Medium Nr. 1. Aber auch Hörmedien wie Compact Discs oder MP3-Dateien (Hörspiele, Hörbücher, Musik-CDs) und das Radio spielen heute im Medienalltag von Kindern eine wichtige Rolle, „Nebenbei“ und fast unsichtbar weben sich diese in ihre tägliche Mediennutzung ein. Dies zeigt sich vor allem im Gerätebesitz der 6- bis 13-Jährigen. Im Jahre 2014 verfügten laut KIM-Studie 50 Prozent der Kinder über einen CD-Player. 46 Prozent der Kinder hatten einen MP3-Player. Gut jedes vierte Kind besaß (immer noch) einen Kassettenrecorder (25 Prozent) und ein Radio (27 Prozent). Dazu kommt heute auch mit seinen Audio-Funktionen das eigene Handy/Smartphone, über das bereits jedes zweite Kind verfügte (47 Prozent). Nicht zuletzt kann man dazu auch den Computer mit seiner Audionutzung zählen, der sich in 21 Prozent der Kinderzimmer befand. Was den zeitlichen Aufwand für die Hörmedien betrifft, so dominiert eindeutig das Radio das Hörgeschehen. Im Durchschnitt widmen die 6- bis 13-Jährigen dem Radioprogramm täglich gut eine halbe Stunde und mehr. Dabei wird vor allem Musik gehört. Ihre „Hörspitzen“ verteilen sich auf den Morgen, wenn am Frühstückstisch zusammen 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 oftmals auch 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. 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-Hörspielen und legt sich immer dann, wenn sie in Stimmung kommen will, eines dieser Hörstücke in den eigenen CD-Spieler 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 viele jüngere Kinder einen eigenen Kassettenrekorder, CD-Player 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 zu fantasieren, 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 ent-

stehen, 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 Grundschul Kinder 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 intensiver 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 Cousin 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 nächsten 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 mitunter 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 welcher Qualität den Kindern zum Hören angeboten wird.

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 Fantasy Serien wie etwa *Star Wars*, die sich nicht selten als bearbeitete Soundtracks von Film- oder Fernsehserien erweisen.
- 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.

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 Machart 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“.

Unter der Internetadresse <http://www.auditorix.de> sind alle Hörbücher aufgelistet, die seit 2009 von einer Fachjury mit dem AUDITORIX- Hörbuchsiegel ausgezeichnet wurden. Diese Hörbuchtitel werden mit kindgerechten Inhaltsangaben, Jurybegründungen und Hörproben über die AUDITORIX Webseite präsentiert.

Rezensionen und Beurteilungen bietet auch das „Ohrenspitzer-Projekt“ (<http://www.ohrenspitzer.de>) unter dem Menüpunkt „Töne für Kinder“.

Die AUDITORIX-Hörwerkstatt sowie das „Ohrenspitzer-Projekt“ liefern zudem viele Ideen und Materialien zum Themenbereich „Hören und Zuhören“.

#### **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, Sendeplätze 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. Nach dem Fernsehen und dem Internet liegt das Radio in der Gunst von Grundschulkindern an dritter Stelle. Das gilt im Übrigen auch für die gemeinsame Nutzung dieses Mediums von Eltern und Kindern. An zweiter Stelle liegt dabei aber die Nutzung des Telefons. Das Radio hat für ältere Kinder ein gutes Image und gilt ihnen als „cool, lustig und auch interessant“. Beispielsweise hören gut zwei Drittel der 12- bis 13-Jährigen ihr eigenes Radioprogramm. Nicht nur der Besitz eigener Empfänger – gut ein Viertel der Kinder verfügt über ein Radio – ist wichtig, sondern auch ihr wachsendes Interesse an populärer Musik und an den unterhaltsamen Angeboten von Jugendradiowellen. 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 oder Smartphones 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 Jugendwellen 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 zum Umgang mit Hörmedien

- Versuchen Sie herauszufinden, aus welchen Gründen Ihr Kind Hörmedien nutzt, vor allem, wenn es nicht für kurze, sondern für längere Zeit oder wiederholt bestimmte Hörserien, Geschichten oder auch Lieder hört. Kinder nutzen ihre Hörstücke oftmals, um problematische Lebenssituationen zu verarbeiten, fehlende Freundschaft zu ersetzen oder mangelnde Freizeitangebote zu überspielen. Überlegen Sie, welche alternativen Freizeitangebote und Kontakte Sie anregen können.
- 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 könnten und die es gern besitzen möchte.
- Vereinbaren Sie dann mit Ihrem Kind, welche Angebote es sich in welcher Menge 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 soweit wie möglich Erklärungs- und Deutungshilfen an, am besten auch mit Hilfe 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 Mitmach-Aktionen bis hin zu Hörspielen praktisch ein „Radio im Kleinen“ anbietet.
- Vielleicht haben Sie Spaß daran, gemeinsam mit Ihren Kindern ein „Familien-Magazin“ zu produzieren. Das können Familien-Nachrichten, Alltagsreportagen aus der Wohnumwelt, Sketche, Geräuscherätsel, Lieblingsmusikstücke oder Interviews mit Nachbarn, Freunden bzw. Freundinnen und Verwandten sein. Solche Hörproduktionen können dann auch per E-Mail an Freunde bzw. Freundinnen, Bekannte und Verwandte verschickt werden. Bei Interviews holt man sich natürlich vorher die Zustimmung der Befragten! 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 auch Einsichten in die Funktionsweisen von Hörmedien gewinnen.

Wie man Hörspiele gestalten kann und produktiv mit Hörmedien arbeitet, dazu gibt es verständliche, praktische Anregungen im Internet. Sie sind eigentlich für die Kita oder Grundschule entwickelt, lassen sich aber auch gut für die Familie nutzen: Die Auditorix Hörwerkstatt ([www.auditorix.de](http://www.auditorix.de)) bietet vielfältiges Material zum Thema „Hörspiel“, und das Ohrenspitzer-Projekt ([www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de)) liefert viele Ideen und Materialien rund um das Thema „Hören und Zuhören“.

## 8. Harry, Pippi, SpongeBob und all die anderen – die multimedialen 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-Heldinnen und -Helden „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-Heldinnen und -Helden des Vorabendprogramms im Fernsehen. Deren Serien-Abenteuer sind in der Regel wie gestanzte. 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 Mädchen wie Jungen 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. Inzwischen hat sich ein Wechselspiel zwischen dem Anschauen von Harry-Potter-Filmen im Fernsehen oder auf DVD, dem Lesen der Harry-Potter-Bücher, dem Anhören von Harry-Potter-Hörbüchern und dem Spielen mit Harry-Potter-Computerspielen eingestellt. Nicht selten regen dabei die Harry-Potter-Filme im Fernsehen dazu an, auf das Primärmedium Buch „zurück“ zu kommen.

Daneben existiert schon seit längerem 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, wie die Zeichentrickserien *SpongeBob* oder *Die Simpsons*. Solche Fernsehangebote kommen und gehen, wie beispielsweise die Zeichentrickserie *Pokémon*, die zu Beginn des 21. Jahrhunderts bei vielen Grundschulkindern angesagt war und die von ihnen gleichsam zu Marken umgedeutet wurde. Am deutlichsten zeigte sich dies bei den Kindern zeitweilig im Kauf und Tausch von Sammelkarten zu der Serie.



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 Mädchen oder Junge 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. 65) war es beispielsweise der ältere Bruder, der seine Drei-Fragezeichen-Hörspiele an den jüngeren „übergab“. Man kann dabei auch erkennen, dass es offensichtlich nicht nur „Kindermarken“ wie *Die Drei Fragezeichen*, sondern auch „Elternmarken“ wie *Harry Potter* gibt.

### **Kritisches Kaufverhalten**

Kinder können – ebenso wie ihre Eltern – durch den besonderen Verbund von Medienthemen und Waren zum Verbrauchen und Kaufen angereizt werden. Für jüngere Kinder spielen dabei Werbereize wie Gestaltung, Farben oder Figuren à la Entertainer Thomas Gottschalk eine wichtige Rolle. Ältere Kinder sind dann eher den Überredungsstrategien zugänglich. Gängige Erziehungspraxis in Sachen Kinder und Werbung ist es, die Kinder über Werbewirkungen „aufzuklären“. Aufklärung führt jedoch nicht wie von selbst zu geringerem Einfluss von Werbung. Ältere Kinder können sich jedoch schon eigenständig mit solchen Angeboten auseinandersetzen, die sie besonders interessieren. Sie können schon gut durchschauen, wenn man ihnen etwas „unterjubeln“ will, und können sich dementsprechend auch nachdenklich mit ihren Kaufwünschen auseinandersetzen und auf bestimmte Waren verzichten. Dabei spielt natürlich auch das Verbraucherverhalten der Eltern eine wichtige Rolle.

Wenn Kindern von den Eltern klar angezeigt wird, wie man „online und offline“ 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. Dabei ist es sehr bedeutsam, sich ernsthaft mit den Wünschen, Interessen und Bedürfnissen von Kindern auseinanderzusetzen.



### **Tipps für Eltern zum Umgang mit einem Medienverbund**

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. 74.



## 9. Kunde Kind: Werbung und Merchandising

Kinder zwischen 6 und 13 Jahren bekommen im Schnitt ca. 28 € Taschengeld im Monat. Zusätzlich verfügen sie im Schnitt über jährlich rund 190 € an Geldgeschenken zu Weihnachten, Feiertagen, Geburtstag etc. Kein Wunder also, dass die Wirtschaft sich für Kinder als Konsumenten interessiert, schließlich geht es insgesamt jährlich um Milliarden, die umgesetzt werden. 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 Konsumentinnen und Konsumenten werden vielfältig umworben, unter anderem durch

- Werbedeclips in Fernsehen und Radio,
- Plakat- und Zeitschriftenwerbung,
- Werbebanner, Gewinnspiele im Internet,
- Banner- und Trikot-Werbung bei Sport-Events,
- In-App-Werbung und In-Game-Werbung (Werbung, die in digitale Spiele oder Apps eingebunden ist),
- Werbung speziell in Sozialen Netzwerken,
- Originelle Filmclips, die sich viral im Internet verbreiten und nicht immer sofort als Werbung erkennbar sind,
- Sponsorenhinweise im Fernsehen und im Radio sowie auf Veranstaltungen,
- Werbewirksame Figuren aus Filmen, Computerspielen und Fernsehsendungen – sogenannte Merchandisingprodukte (auf der Kleidung, auf Brotdosen, Trinkflaschen oder in Form von Spiel- und Sammelkarten)

### Werbeträger Kind

Indem sie selbst Markennamen oder Logos auf ihrer Kleidung und ihrer sonstigen Ausstattung tragen und Merchandisingprodukte erwerben und zur Schau stellen, betätigen sich die Mädchen und Jungen als Werbeträger. In riesigen Buchstaben prangt der Name des Sportartikelherstellers mitten auf dem T-Shirt, oder Medienfiguren wie *Hello Kitty*, *Lillyfee* oder *Spiderman* 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. In kleinem Rahmen sollten Kinder früh lernen, eine Auswahl zu treffen. Zusätzlich gilt es, Kindern zu vermitteln, dass es gut und richtig sein kann, in manchen Fällen „Nein“ zu sagen und auf 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 teilweise entziehen kann. Manche wählen daher für ihre Kinder bewusst werbefreie Medienangebote, wobei auch diese oftmals durch allerlei kostenpflichtige Merchandising-Produkte begleitet sind (Leitfiguren auf Turnbeutel etc.). Kinder lernen erst nach und nach Werbung zu erkennen, Online-Werbung ist für viele Grundschulkinder nicht klar zu differenzieren. Kinder benötigen auch hier Unterstützung und Bildung. 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, Cliques 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 zum Umgang mit Werbung

- 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 der Produkte 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 sie enthält und wofür geworben wird.
- Lassen Sie Ihr Kind Collagen aus Zeitschriften-Werbung zusammenstellen – z. B. 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).
- Zeigen Sie Ihrem Kind, wie Werbung im Internet eingefügt ist (siehe dazu [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)). Installieren Sie auf Ihrem PC oder dem Ihres Kindes einen Werbeblocker.
- Erklären Sie zwei Sachverhalte: Werbung ist einerseits nötig, damit Produkte bekannt gemacht und eventuell gekauft werden. Andererseits muss die Kundin bzw. der Kunde (z. B. Ihre Tochter/Ihr Sohn) genau überlegen, ob er bzw. sie eine Sache wirklich benötigt und ob sie wirklich gut und wichtig genug ist, um dafür z. B. das Taschengeld auszugeben.
- 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.
- Kinder ab dem Grundschulalter haben viel Spaß dabei, Werbung nachzuspielen oder Werbedeclips 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 Produkt-namen/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? Haben Nachbarn oder Freunde dazu inspiriert? Hat man direkt auf Werbung aus Radio oder Fernsehen reagiert? Wurde eine bestimmte Qualität angenommen?
- Machen Sie einen Werbe-Wettbewerb: Die Familienmitglieder und/oder Freunde bzw. Freundinnen der Kinder ziehen sich mit einigen Produkten zurück und überlegen, wie sie diese am besten bewerben 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 sollen. Auch viele der bei Kindern und Jugendlichen beliebten YouTube-Stars dienen als Produkt-Scouts oder präsentieren ganz direkt Produkte.

Tipps: Online Werbung zu erkennen fällt nicht nur Kindern schwer. Ein Eltern-Ratgeber des Bundesfamilienministeriums und der Landesanstalt für Medien (PDF kostenlos) widmet sich intensiv dem Thema.

Kinder und Online-Werbung, ein Ratgeber für Eltern

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=211854.html>

## 10. Achtung Medien!

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. Dabei geraten vor allem Computerspiele in Verdacht. Für die Erziehungspraxis in Familien selbst zeigt sich in einschlägigen Studien dann ein differenzierteres Bild, wenn Fernseh-, Computer- und Internetnutzung sich oft als „unproblematisch“, als „leichte Belastung“ oder seltener als „gravierendes Problem“ erweisen (1).

### **Medienkonsum und Gewichtszunahme – ein Teufelskreis?**

Für die große Öffentlichkeit wird hingegen oftmals eine klare Problemlage geschaffen, wenn ein ziemlich einfacher, aber auf den ersten Blick plausibler „Teufelskreis“ beschrieben wird:

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**

Aber nur wenn Bewegungsmangel und weitere Umstände zusammenspielen, dürfte sich bei Kindern und auch Erwachsenen Übergewicht einstellen. Beispielsweise kommt die britische Langzeitstudie „Early Bird 45“ aus dem Jahre 2010 zu folgendem paradox erscheinenden Ergebnis: „Übergewicht führt zu Bewegungsmangel, aber Bewegungsmangel führt nicht zu Übergewicht!“ Für die Wissenschaftler hängt Fettleibigkeit vor allem mit der Ernährung in den ersten Lebensjahren und mit der Vorbildwirkung des gleichgeschlechtlichen Elternteils zusammen – nicht aber mit mangelnder Bewegung. Dass körperliche Aktivität für Kinder wie Erwachsene natürlich eine entscheidende Rolle für ihre Gesundheit spielt, steht dabei außer Frage.

Andere Studien wiederum sehen durchaus einen statistischen Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum/Medienkonsum und einer Anfälligkeit für Übergewicht und Adipositas (vgl. Qualitätskriterien für Maßnahmen der Gesundheitsförderung und Primärprävention von Übergewicht bei Kindern und Jugendlichen. BZgA 2010).

Das zeigt: Die Ursachen für Übergewicht sind sehr vielfältig und in ihren Wechselwirkungen noch nicht eindeutig geklärt. Letztlich werden bei der Entstehung von Übergewicht daher vermutlich nicht nur Bewegungsgewohnheiten eine Rolle spielen, 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. Doch gerade darin stecken oft „Dickmacher“. Und mehr und mehr nimmt die Lebensmittelindustrie Kinder auch über die sozialen Medien und bestimmte Smartphone-Apps ins Visier.



**Info – „Werbung für ungesunde Lebensmittel ist Ausbeutung von Kindern!“**

So drastisch formuliert es das Regionalbüro Europa der Weltgesundheitsorganisation (WHO) in seiner Presseerklärung vom 18. Juni 2013. Und weiter heißt es:

„Es gibt eine deutliche Verknüpfung zwischen Fernsehkonsum und Adipositas bei Kindern. In jüngster Zeit gewonnene Daten deuten darauf hin, dass Kinder nicht nur fettleibig werden, weil sie fernsehen anstatt sich zu bewegen, sondern auch weil sie Werbung und anderen Vermarktungspraktiken ausgesetzt sind. Ein Großteil der beworbenen Produkte hat einen hohen Fett-, Zucker- oder Salzgehalt. Am meisten erworben wird für Lebensmittel wie Softdrinks, gesüßte Frühstücksflocken, Kekse, Süßwaren, Knabbersachen, Fertiggerichte und Fast-Food-Produkte. Markenerkennung ist ein Prozess, der schon in der frühen Kindheit beginnt. Kinder, die im Alter von vier Jahren schon mehrere Marken erkennen, tragen ein höheres Risiko in Bezug auf ungesunde Ernährung und Übergewicht. Es ist wissenschaftlich erwiesen, dass vor allem übergewichtige Kinder auf Lebensmittelverpackungen mit Markenzeichen mit einer Erhöhung des Konsums reagieren.“

(Quelle. [www.euro.who.int/de](http://www.euro.who.int/de))

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 Fernsicht 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**

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

In Einzelfällen können stundenlanges Fernsehen oder „Spielen am Computer“ 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, Schlafstörungen und Konzentrationsschwächen 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, das Smartphone oder Tablet 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 „zu lauter MP3-Player-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 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 in Sachen „gesundheitsbewusste“ Mediennutzung

- 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 mit Hilfe 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.
- Überlegen Sie gemeinsam mit dem Kind, was es besonders gern ohne Medien macht (mit Figuren, Bausätzen spielen, mit Freunden zusammen sein, Verkleiden, Sport treiben ...) Unterstützen Sie aktiv diese Interessen. Regen Sie schon kleine Kinder immer wieder an, sich zu bewegen, durch die Wohnung zu laufen, zu tanzen, nach draußen zu gehen.
- Bei drei von zehn Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren steht inzwischen ein Fernsehgerät im Kinderzimmer (vgl. KIM-Studie 2014). Untersuchungen zeigen, dass Kinder diese Möglichkeit nutzen, um 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 und regeln Sie die Zeit für die Computernutzung. Wenn Sie bemerken, dass Ihr Kind beim Fernsehen oder am Computer Sehprobleme oder Kopfschmerzen bekommt, suchen Sie vorsichtshalber Augen- oder Hausarzt auf.
- Achten Sie darauf, dass Ihr Kind es sich nicht angewöhnt, beim Fernsehen, Radiohören oder Computerspielen „nebenbei“ Süßigkeiten und Chips zu sich zu nehmen oder gezuckerte Fruchtsäfte und Softdrinks zu trinken. Bieten Sie ihm stattdessen Obst, Mineralwasser oder eine Schorle an. Und: Lassen Sie den Fernseher und auch mobile Medien wie das Smartphone beim Essen am besten immer ausgeschaltet!

## VI. Handlungsskizze für die Elternarbeit: „Vom Check-in zum Check-out“

Bei medienbezogener Elternarbeit ist immer zu berücksichtigen, dass die medienerzieherischen Erziehungsvorstellungen und -praktiken von Eltern stark voneinander abweichen können. Das gilt manchmal selbst für das Handeln von Eltern innerhalb einer Familie. So begeistern sich manchmal Väter für Computerspiele, während Mütter dieser „zeitraubenden Spielerei mit den Kindern“ skeptisch und ablehnend gegenüberstehen. Während in diesem speziellen Fall ein Vater seinen Kindern zum „Vorbild“ für die spielerische Auseinandersetzung mit virtuellen Welten werden kann, kann die Mutter vielleicht korrigierend und regulierend eingreifen, wenn sie beobachtet, dass die Kinder übermäßig viel Zeit mit Computerspielen verbringen. Wie im Übrigen auch eine Familie, die das gemeinsame Spielen am Computer als „Spaß an der Freud“ erlebt, ihr Spielverhalten als „normal“ ansehen dürfte, während es von anderen Eltern vielleicht als „übermäßiges“ und „problematisches“ Spielen bewertet würde. Deshalb ist es für eine erfolgreiche Zusammenarbeit mit Eltern sehr wichtig, dass Eltern die Chance erhalten, sich im Rahmen eines vertrauensvollen und offenen Kommunikationsprozesses ihre medienerzieherische Praxis vorzustellen. Dabei lassen sich dann Gemeinsamkeiten und Unterschiede im Handeln entdecken und diskutieren. Miteinander und voneinander könnten Eltern somit „von Fall zu Fall“ (s. S. 17) und „von Jahr zu Jahr“ (s. S. 34) lernen, wie sich Medien überlegt in das Familienleben einbeziehen lassen und wie medienbedingte Probleme/Konflikte in der Familie womöglich gelöst werden können.

- ❑ Zum „Check-in“ in diesen Erfahrungsprozess, sei es in Kindergarten oder Grundschule, können Sie den Eltern den nachfolgenden „Check-up in Sachen Medien und Familie“ zur Bearbeitung anbieten. Er findet sich so auch in der Elternbroschüre „Gut hinsehen und zuhören!“ (s. S. 83).
- ❑ Beim nächsten Treffen mit den Eltern wird der „Check-up“ im Plenum besprochen. Dabei sollten die Teilnehmer(innen) erst einmal darüber berichten, ob und wie diese Form der Selbstreflexion bei ihnen angekommen ist. Wenn erkennbar wird, dass diese Methode kaum oder nur wenig genutzt wurde, sollten Sie als pädagogische Fachkraft bereit sein, über Ihre Erfahrungen damit zu berichten.
- ❑ Im Anschluss an diesen Einstieg können Sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer auffordern, auf Plankarten all die medienbezogenen Themen, Fragen oder Probleme zu notieren, die ihnen besonders wichtig sind. Dabei können sich dann auch die Eltern beteiligen, die den „Check-up“ nicht genutzt haben.
- ❑ Im Kleingruppen kommen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zusammen und stellen sich ihre Aufzeichnungen gegenseitig vor. Aufgabe für alle Kleingruppen ist es, die Notizen im Hinblick auf ihre medienerzieherische Bedeutung in eine Rangliste zu bringen. Diese Rangliste wird an der Tafel/Pinnwand veröffentlicht, sodass für alle erkennbar wird, welche Themen, Fragen, Probleme für die Eltern aktuell anstehen. In der Regel tauchen Themen auf, die sich auf „Mediengewalt“, angstauslösende Inhalte in Medien, Mediennutzung in bestimmten Altersstufen, übermäßige Fernseh- und Computerspiel-Nutzung (1) oder Datenmissbrauch aller Art bei der Internetnutzung beziehen.
- ❑ Im Plenum wird dann entschieden, welche dieser Themen unbedingt auf die Agenda gehören und wie man sie in absehbarer Zeit „abarbeiten“ kann. Dabei wäre es sinnvoll, mittel- oder langfristig auch externe Partner aus der Familien-, Kinder- und Jugendhilfe, Erziehungs- und Gesundheitsberatung oder aus medienpädagogischen Einrichtungen mit „einzuplanen“, soweit es „von Fall zu Fall“ bedeutsam ist. Zu bedenken ist auch, dass medienpädagogisch orientierte Elternarbeit in all den Fällen an ihre Grenzen stößt, in denen eine auffällige Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen ihre Ursachen in einem gestörten „Familiensystem“ zu haben scheint. Hier wäre dann von Ihnen zu entscheiden, ob und wie Interventionen über die Familien- oder Suchthilfe angebahnt werden können (2).
- ❑ Gemeinsam entwickeln Sie einen Arbeitsplan, der dann allen Eltern in Form eines Rundschreibens, durch einen Newsletter oder über die Homepage der Einrichtung bekannt gemacht wird. Womöglich lassen sich auf diese Weise auch Eltern erreichen, für die Medienerziehung in der Familie sonst „kein Thema“ ist.

### **Anmerkungen**

(1) vgl. dazu besonders. Kammerl, R. u. a. : EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien: Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien)erzieherischen Handeln in den Familien. Lengerich 2012

(2) Als beispielhaftes familienorientiertes Interventionsprogramm bei problematischer Computernutzung wäre hier das Kölner ESCapade-Projekt zu nennen. (s. im Internet unter: <http://www.escapade-projekt.de>)



# 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/-helden  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.  
 regelmäßig    selten    nie
  
7. Wir spielen gemeinsam mit ihm Computerspiele.  
 häufig    selten    nie

8. Wir sprechen vor allem über problematisches Medienverhalten mit unserem Kind (Menge des Konsums, Qualität, Kosten, Gefahren, Altersfreigaben, mögliche negative Auswirkungen).

häufig  selten  nie

9. Wir glauben/wissen, dass sich unser Kind uns anvertraut, wenn es an Inhalte geraten ist, die es sehr belasten.

ja  kommt darauf an/nicht sicher  nein

10. 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 häufig zu  kommt hin und wieder vor  kommt selten/nie vor

11. Wir sind als Familie auch ohne Medien aktiv (gemeinsames Spielen, Sport treiben, Ausflüge, Feste feiern).

trifft häufig zu  kommt hin und wieder vor  kommt selten/nie vor

12. 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 vorwiegend vor

parallele Nutzung und gemeinschaftliche Nutzung wechseln sich ab

kommt selten/nie vor

13. 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 häufig zu  kommt hin und wieder vor  kommt sehr selten/nie vor

14. 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 häufig zu  kommt hin und wieder vor  trifft kaum/nicht zu

15. „Knabberzeug“ und/oder süße Getränke (z. B. Chips, Süßigkeiten, Fastfood, Cola oder Limonade) begleiten den Medienkonsum unseres Kindes/unserer Familie.

kommt oft vor  kommt hin und wieder vor  kommt selten/nie vor

16. Medien wie Handys, Computerspiele, Spielkonsolen, Sammelkarten oder kostenpflichtige Internetprogramme (Online-Spiele) verursachen in unserer Familie zu hohe Kosten.

trifft zu  kommt hin und wieder vor  kommt selten/nie vor



## 12. Lesetipps



**Daten und Zeitempfehlungen dieser Broschüre basieren auf folgender Literatur:**

Norbert Neuß: Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten. Seelze-Velber 2012  
 Media Perspektiven 4/2014 ([www.media-perspektiven.de/](http://www.media-perspektiven.de/))  
 KIM- und JIM Studien, Medienpädagogischer Forschungsverband  
 Südwest ([www.mpfs.de](http://www.mpfs.de))

**Hinweis:**

Die folgenden Lesetipps verweisen auch auf viele Internetadressen. Auf diese Weise kann man sich manche Broschüren per Download relativ problemlos und schnell beschaffen. Alle Adressen waren bei Drucklegung der Broschüre auf dem aktuellen Stand. Doch leider gilt auch hier, wie für so vieles im Internet: Manche Adresse ändert sich schnell und manches Angebot verschwindet auch im Laufe der Zeit. **Alle Linkempfehlungen finden Sie auch auf der Internetseite [www.bzga.de/medienkompetenz](http://www.bzga.de/)**

**Zusammenarbeit mit Eltern**

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.): Werkstattbuch Medienerziehung Zusammenarbeit mit Eltern – In Theorie und Praxis (in Planung). Köln 2016

Schröder, Susanne: Baustelle Elternarbeit. Eine Bestandsaufnahme der Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus. Berlin 2012, herausgegeben vom Sachverständigenrat deutscher Stiftungen für Integration und Migration. Abrufbar unter: <http://www.svr-migration.de/publikationen/baustelle-elternarbeit-eine-bestandsaufnahme-der-zusammenarbeit-zwischen-schule-und-elternhaus/>

Vodafone Stiftung Deutschland (Hrsg.): Qualitätsmerkmale schulischer Elternarbeit. Ein Kompass für die partnerschaftliche Zusammenarbeit von Schule und Elternhaus. Düsseldorf 2013. Abrufbar unter: [https://www.vodafone-stiftung.de/alle\\_publicationen](https://www.vodafone-stiftung.de/alle_publicationen)

**Fernsehen**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.): Geflimmer im Zimmer. Informationen, Anregungen und Tipps zum Umgang mit dem Fernsehen in der Familie. 8. Überarbeitete Auflage (Stand: Dezember 2011). PDF-Download unter [www.gmk-net.de/fi\\_leadadmin/pdf/gefl\\_immer\\_im\\_zimmer.pdf](http://www.gmk-net.de/fi_leadadmin/pdf/gefl_immer_im_zimmer.pdf). Projektbüro Mekonet (Hg.): Mekonet kompakt: Medienbildung in der Familie auf einen Blick. 4. überarbeitete Auflage (Stand: Oktober 2011). PDF-Download unter [www.mekonet.de/t3/uploads/media/mekonet\\_hr\\_medienbildung-in-der-familie\\_2011-12-12\\_screen.pdf](http://www.mekonet.de/t3/uploads/media/mekonet_hr_medienbildung-in-der-familie_2011-12-12_screen.pdf).

[www.flimmo.de](http://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](http://www.top-videonews.de): Aktuelle Neuerscheinungen für Kinder und Jugendliche auf DVD und Video, sortierbar nach Altersfreigaben und Altersempfehlungen, gesichtet vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland.

**Computer und Internet**

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (Hg): Computerspiele. Fragen und Antworten. 3. Auflage. Köln 2012. Bestellbar unter <http://www.ajs.nrw.de/shop/computerspiele-fragen-und-antworten>.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg): Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko? 11. Auflage (Stand April 2014). PDF-Download unter [http://www.surfen-ohne-risiko.net/uploads/media/Broschuere\\_Ein\\_Netz\\_fuer\\_Kinder.pdf](http://www.surfen-ohne-risiko.net/uploads/media/Broschuere_Ein_Netz_fuer_Kinder.pdf).

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Hg): Computerspiele. 20 Fragen und Antworten zur gesetzlichen Regelung und zur Medienerziehung. Bonn überarbeitete Ausgabe 2014. PDF-Download unter [www.bundespruefstelle.de/RedaktionBMFSFJ/RedaktionBPJM/PDFs/bpjm-thema-computerspiele](http://www.bundespruefstelle.de/RedaktionBMFSFJ/RedaktionBPJM/PDFs/bpjm-thema-computerspiele)

Jugendschutz.net (Hg): Chatten ohne Risiko! Was Eltern und Pädagogen wissen sollten. Mainz 2008. PDF-Download unter [www.jugendschutz.net/pdf/Chat\\_Faltblatt\\_erw.pdf](http://www.jugendschutz.net/pdf/Chat_Faltblatt_erw.pdf).  
Jugendschutz.net (Hg): „App“gepasst, sicherer Umgang mit mobilen Anwendungen Mainz 2013, <http://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Appgepasst.pdf>

USK.de – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Übersicht über die Altersfreigaben von Computerspielen – ebenfalls zur Beurteilung von Computerspielen: [Spieleratgeber.de](http://www.usk.de)

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de): Internet und Computerspielabhängigkeit Unter dem Motto „Damit der Spaß nicht aus dem Ruder läuft“ hat die EU-Initiative klicksafe in diesem Flyer notwendiges Elternwissen zur Internet- und Computerspielabhängigkeit zusammengestellt. <http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/internet-un-computerspielabhaengigkeit>

Klicksafe.de (Hg): Abzocke im Internet: Erst durchblicken – dann anklicken! LFM-NRW. Neuauflage (Stand: September 2012). PDF-Download unter [www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/abzocke-im-internet-erst-durchblicken-dann-anklicken](http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/abzocke-im-internet-erst-durchblicken-dann-anklicken).

[www.klicksafe.de](http://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.

Frag-Finn – der Weg zum sicheren Surfraum, Informationen für Eltern: <http://www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/information.html>

So erstellen Sie einen sicheren Surfraum für Ihr Kind: <http://www.kinderserver-info.de/>

<http://wir-machen-kinderseiten.seitenstark.de>. „Seitenstark“ ist ein Verbund von Anbietern für Kinderinternetseiten und engagiert sich für eine sichere und vielfältige „Kinderseitenlandschaft“ im Internet.

### **Handy und Mobiltelefonie**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg): Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern. 3. Auflage (Stand: August 2011). PDF-Download unter [www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,-did=101196.html](http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,-did=101196.html).

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

### **Medienkompetenz/Medienpädagogik und Familie**

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hg.): Anregung statt Aufregung – Neue Wege zur Förderung von Medienkompetenz in Familien. Köln 2012. PDF-Download unter [www.gmk-net.de/fileadmin/pdf/anregung\\_statt\\_aufregung.pdf](http://www.gmk-net.de/fileadmin/pdf/anregung_statt_aufregung.pdf)

Norbert Neuß: Kinder und Medien – Was Erwachsene wissen sollten. Seelze: Kallmeyer/Klett-Verlag 2012.

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 [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de).

Bernward Hoffmann: Medienkompetenz im System Familie. In: Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme. Hrsg: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Berlin 2013, Download: [www.medienkompetenzbericht.de](http://www.medienkompetenzbericht.de)

### **Internetportale für Eltern (und Fachkräfte)**

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de): Informationen zum sicheren Umgang mit dem Internet. Tipps für Jugendliche und Erwachsene zu Themen wie Cybermobbing, Computerspielen, Soziale Netzwerke, Datenschutz, Abzocke, Jugendschutzsoftware (teils mehrsprachig), auch Unterrichtsmaterial.

[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info): Informationen zur Medienerziehung für Eltern zu Themen wie Internet, Computer, Fernsehen, Mobile Medien.

[www.flimmo.de](http://www.flimmo.de): Programmberatung für Eltern. Empfehlungen und Einordnungen zum aktuellen Kinderprogramm. Medienerziehungstipps, Informationen rund um Fernsehen und Kindermedien. Internet-abc, Tipps für Eltern: <http://www.internet-abc.de/eltern/> Regelmäßige Studien zum Mediengebrauch von Kindern und Jugendlichen und Familien.

[www.mpfs.de](http://www.mpfs.de): Der Medienpädagogische Forschungsverband untersucht in regelmäßigen Abständen den Mediengebrauch und Medienbesitz von Kindern, Jugendlichen und Familien. Die Jahreszahlen der Studie (z. B. KIM-Studie 2013) beziehen sich jeweils auf das untersuchte Jahr.

### **Daten und Informationen zum Mediengebrauch von Kindern und Jugendlichen**

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest gibt kontinuierlich Basisuntersuchungen zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen heraus, die sogenannten KIM- und JIM-Studien:  
(Alle auch als PDF erhältlich)

KIM-Studie: Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung 6- bis 13-Jähriger.

JIM-Studie: Jugend Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.

FIM-Studie – Familie, Interaktion und Medien. Studie zur Kommunikation und Medienutzung in der Familie.

Mini-KIM – Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger.

## Weitere Studien zur familiären Mediennutzung und Medienerziehung:

EXIF-Studie zur Exzessiven Internetnutzung in Familien (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2013): <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/publikationen,did=184996.html>

Ulrike Wagner, Christa Gebel, Claudia Lampert (Hrsg.) (2013):  
Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie (LfM-Schriftenreihe Medienforschung Bd. 72).

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:



Gut hinsehen und zuhören – Tipps für Eltern zum Thema „Mediennutzung in der Familie“ – Aktualisierte Neuauflage 2014

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 und Smartphones in der Familie
- Betrifft: Computer, Smartphones, Tablets und Internet
- Betrifft: Hörmedien
- Betrifft: Kinder im Medienverbund
- Betrifft: Werbung
- Betrifft: Achtung Medien!
- Zusammengefasst – 14 Empfehlungen zum Umgang mit Medien in der Familie
- Lesetipps

Bestell-Nr.: 20281000

„Kinder und ihre Medien“ + „Kinder und ihre Medien (2)“

Für die Grundschulpraxis hat die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung zusammen mit dem Aulis-Verlag in der Reihe „gesund und munter“ zwei Hefte zum Themenbereich „Kinder und ihre Medien“ herausgegeben. Die 15-seitigen Hefte enthalten Sachinformationen zur Thematik und didaktische Hinweise zur Nutzung diverser Arbeitsmaterialien (Kopiervorlagen).

Bestell-Nr. für Heft 25: 20412500

Bestell-Nr. für Heft 27: 20412700



Die Broschüren können im Internet bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung unter [www.bzga.de/infomaterialien](http://www.bzga.de/infomaterialien) kostenfrei bestellt werden.

Sie können Ihre Bestellung auch schriftlich unter Angabe der Bestellnummer senden, per Post an: BZgA, 50819 Köln oder per Fax an: 0221 / 89 92 257.

Zusätzlich wird im 1. Quartal 2016 ein Methoden- und Werkstattbuch für Fachkräfte aus Pädagogik, Familien- und Gesundheitsberatung zur Medienerziehung erscheinen. Unser Newsletter für Lehrkräfte ([www.bzga.de/service/newsletter](http://www.bzga.de/service/newsletter)) hält Sie auf dem Laufenden.





**BZgA**

**Bundeszentrale  
für  
gesundheitliche  
Aufklärung**

Bundeszentrale für  
gesundheitliche Aufklärung  
Maarweg 149-161  
50825 Köln