



Deutsches
Jugendinstitut

»Wir sind drin« Kinder im Internet

Ein Film in acht Begegnungen

Ein Film von Otto Schweitzer

Im Auftrag des Forschungs-
projekts »Wie entdecken Kinder
das Internet?«

Filmreihe »Wissen und Bindung«

„WIR SIND DRIN“

KINDER IM INTERNET. EIN FILM IN ACHT BEGEGNUNGEN

© DJI 2003 45 Minuten

Produktion, Kamera, Schnitt:

Otto Schweitzer

Buch:

Otto Schweitzer

Dank an:

Familie Rhind-Alvarez, London

Barbara Knoll, Ludwig-Richter-Schule, Frankfurt a.M.

Familie Schalles-Oetl, München

Birgit Guth, Super RTL, Köln

Volker Remshagen, Super RTL, Köln

Peter Loewy, Internationales Familienzentrum, Frankfurt a.M.

Tim Rühlig, Waldorfschule, Frankfurt a.M.

Susann Roboom, Blickwechsel e.V., Göttingen

Kathrin Schwenk, Kindermann-Stiftung, Bielefeld

Friedel Arnswald, Kindertagesstätte Schobeke, Herford

Andrea Herrmann, hÄRMAnz, Köln

Sandra Schwindt, Hort Berlinerstraße, Maintal

Hans-Jürgen Palme, SIN-Studio im Netz e.V., München

Michael Saumweber, SIN-Studio im Netz e.V., München

Gudrun Seuster, Städtischer Hort Forellenstraße, München

Reiner Bartenschlager, Städtischer Hort Rheinstraße, München

Barbara Caprara, Freie Universität Bozen

Anna Santon, Istituto comprensivo Brunico

Claudio Scala, Freie Universität Bozen

Donata Elschenbroich, DJI München

Begleitheft:

Regina Decker, Christine Feil, Otto Schweitzer

DJI Projekt: Wie entdecken Kinder das Internet?

Regina Decker, Christine Feil, Christoph Gieger

I Vorwort

„Wie entdecken Kinder das Internet?“ – Dies ist die zentrale Frage einer Studie, die am Deutschen Jugendinstitut München im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung und Forschung von 2001 bis 2003 durchgeführt wurde. Untersucht wurde, wie Kinder mit dem Internet umgehen, was Kindern Spaß und was Probleme macht, was Kinder im und durch das Internet lernen, welche Kompetenzen Kinder im Umgang mit dem Internet entwickeln.

Was erwarten Eltern und Pädagogen vom Netz für die Kinder, was aber tun diese mit und in ihm? Die Internetbesuche von 18 Kindern zwischen 5 und 11 Jahren wurden über ein Jahr hinweg beobachtet und aufgezeichnet. Das Ziel der teilnehmenden Beobachtungen war es, Aufschluss über die Besonderheiten des Internetgebrauchs von Kindern zu erhalten. Herauszufinden war, was Internetkompetenz im Kindesalter bedeutet, um schließlich die Chancen und Grenzen des Internethandelns von Kindern in pädagogische Anregungen sowohl für die Eltern und für die praktische Medienarbeit als auch für die Websitegestaltung einfließen zu lassen.

Obwohl sich das Internet in den letzten Jahren recht schnell, insbesondere in Familien mit Kindern, verbreitet hat, ist es doch so, dass über das Kinderweb und die Netzaktivitäten der Kinder unklare Vorstellungen vorherrschen. Aufgrund der öffentlichen Diskussion werden einerseits die Gefahren des Netzes, andererseits aber auch die Kompetenzen der Kinder überschätzt. Eine Visualisierung der Kinderperspektive aufs Internet war deshalb Teil des Projektdesigns. Aus Datenschutzgründen war davon abzusehen, aus dem audiovisuellen Beobachtungsmaterial über die Internetaufenthalte der Kinder einen Film mit Ergebnischarakter zu schneiden. Der eigenständige Film „Wir sind drin“. Kinder im Internet“ entstand deshalb im Auftrag und als Ergänzung des Projektes.

Der Film zeigt in Sequenzen über die Altersgruppen hinweg kinderspezifische Umgangsweisen mit dem Internet in Abhängigkeit vom jeweiligen Zugangsort: in der Familie, in der Schule, im Hort, im Jugendtreff. Er will für das Internet der Kinder und deren altersabhängige Kompetenzen sensibilisieren. Zugleich verweist er mit Blick auf das Jugendalter auf unterschiedliche und individuell geprägte Entwicklungen des Interesses am Internet. Die Spannweite des Internetgebrauchs von Kindern und Jugendlichen reicht vom Unterhalten und Kommunizieren über Informieren und Lernen bis hin zum Experimentieren und Gestalten. Graduelle Unterschiede in der rezeptiven, aktiven und interaktiven Auseinandersetzung mit den Inhalten des Internets werden deutlich, aber auch die problematische, jugendkulturell geprägte Internetnutzung wird nicht verschwiegen.

Der Filmkommentar (II) kann und sollte vor oder nach einer Vorführung gelesen werden. Er ist den Szenen nicht unterlegt, um die beteiligten Kinder und Erwachsenen selbst zu Wort kommen zu lassen. Szenisch gedreht kann ein Film die Ergebnisse aus dem Projekt „Wie entdecken Kinder das Internet?“ allerdings nicht einfach abbilden. Verbindungslinien zu den Projektergebnissen werden deshalb in Abschnitt III gezogen. Hinweise auf Literatur dienen der weiterführenden Information.

„Wir sind drin‘. Kinder im Internet“ ist ein Baustein des DJI-Filmcurriculums „Wissen und Bindung“, das Dr. Donata Elschenbroich für die Aus- und Fortbildung von Erzieherinnen konzipiert hat. Wie kann der Film eingesetzt werden? Man kann die „acht Begegnungen“ als Ganzes auf sich wirken lassen. Bei einem 45-minütigem Film bietet sich in der Praxis jedoch meist an, eine thematische Vorauswahl zu treffen. Die Begegnungen mit dem Internet der Kinder können, in unterschiedlicher Abfolge gezeigt, variierende Themen abdecken; z.B. kinder- versus jugendspezifische Internetnutzung, lernorientierter Interneteinsatz in der Schule, angeleitete aktive Medienarbeit im Hort, Info- und Edutainment als relationale Momente des Internetgebrauchs, Probleme des Kinder- und Jugendschutz. Die angerissenen Schwerpunkte verdeutlichen, dass der Film auch für die Lehrerbildung geeignet ist und viele Ansatzpunkte für eine nachdenkliche, aber auch kontroverse Diskussion auf Elternabenden bietet.

Wir danken Dr. Otto Schweitzer für seinen Film, der Einblick in ein breites Spektrum an Kontexten und Individualitäten beim Internetumgang gibt. Unser besonderer Dank gilt den Mädchen und Jungen sowie den Eltern, Lehrkräften, Erzieherinnen und Medienpädagogen, die sich mit ihrem Expertenwissen im Film präsentieren, und nicht zuletzt den Kindern, die im Projekt „Wie entdecken Kinder das Internet?“ mitgemacht und uns „ihre Internetwelt“ erschlossen haben.

München im November 2003

Christine Feil

II Filmkommentar

Otto Schweitzer

Es war einmal eine kleine, leise Maschine. Sie schnurrte: „Was immer ihr gerade macht – arbeiten, studieren, spielen – ich kann euch helfen! Ihr könnt mich auch alles fragen, ohne zu erröten.“ Und die kleinen Maschinen waren bald überall – in den Büros, in den Werkstätten, in den Schulen, in den Familien. Und sie schnurrten: „Wenn ihr uns miteinander verbindet, können wir euch noch viel besser helfen!“ Und aus den vielen kleinen Maschinen wurde eine einzige große, die größte, die es je gab. Und sie schnurrte, noch leiser: „Jetzt bin ich größer und mächtiger als ihr. Und ich werde jedes Mal, wenn ihr meine Dienste in Anspruch nehmt, noch mächtiger. Bei was ich euch dienen soll? Das könnt ihr selbst entscheiden. Wie ich euch diene? Da habe ich ein Wörtchen mitzureden. Schließlich reden wir ja in meiner Sprache.“

Begegnung 1: Kommunikationsmedium Ins Internet mit drei Jahren

Sie haben uns schon immer beunruhigt, die neuen Medien – bis noch neuere sie zu vertrauten gemacht haben. Der Film machte das Buch unbedenklich, der Tonfilm den Stummfilm, das Fernsehen den Film – und das Internet das Fernsehen? Aber ist Internet für Kinder so anders als Fernsehen? Da ist ein elektronischer Bildschirm, rund um die Uhr Programm, einiges speziell für Kinder, einiges überhaupt nicht, einiges lehrreich, einiges leere Unterhaltung, die Kinder allein davor, gierig, süchtig, und die gleichen Fragen der Eltern: was darf mein Kind sehen, wie oft, wie lange? Gelten also auch die alten Empfehlungen der Experten: eine halbe Stunde gutes Programm ist erlaubt, oder: das Fernsehen an sich ist das Problem, da es zwangsweise passiv macht.

Das erste Kapitel des Films beginnt mit dem Erstaunen der Mutter, dass ihre Tochter, noch keine drei Jahre alt, schon allein ins Internet wollte, auf Webseiten, die sie in der Krippe aufgefangen hatte – und dass ihr das auch gelang. Wir sehen dann die Kleine mit ihren Geschwistern, sechs und zehn, am Computer: Pokémonbilder suchen, neue Spiele ausprobieren, und die altbekannten, ziemlich gleichberechtigt, gegeneinander spielend. Es geht laut und lustig zu, und als sie auf die Seite mit den neuesten Hits kommen, endet der Internetchmittag im ausgelassenen Tanzen.

Das ist ein neues Medium, das ist nicht Fernsehen! Erinnern wir uns nur an die Alpha-Wellen: wenn wir fernsehen, gleitet unser Gehirn in

einen schlafähnlichen Zustand, den man auch messen kann: die Alpha-Wellen. Jeder weiß, wie tief man da hineingleiten kann, oder wie schwer es ist, ein Kind aus diesem Zustand wieder in die „wache“ Wirklichkeit zurückzuholen. Wie ihre Augen, ihr ganzer Körper erstarren. Vor dem Internetbildschirm aber muss man aufmerksam sein, muss man mit den Augen präzise an die Funktionsorte der Benutzeroberfläche springen, muss man auf Situationen aktiv und wach antworten. Beim Spielen im Internet muss man auch auf die Aktionen der anderen reagieren, die Mitspieler neben einem, oder die im weiten Netz. Man muss reden, sich bewegen – oder sogar tanzen.

Zum Fernsehen gab es die „Wirkungsforschung“: welche Wirkungen zeitigt es in den Kindern? Eine der Antworten war: nicht das Fernsehen wirkt, sondern seine soziale Einbettung! In diesem Punkt ist das Internet wie das Fernsehen: eine wesentliche Wirkung geht nicht vom Medium aus, sondern von seinem Gebrauch, seiner Einbindung in das Leben des Kindes. In diesem Filmkapitel sieht man immer wieder die Eltern im Hintergrund. Sie mischen sich nicht ein, aber sie sind im Bewusstsein der Kinder präsent: sie geben dem Surfen und Spielen einen Rahmen, sie sagen: wir vertrauen euch. Sie setzen unausgesprochen Grenzen sowohl bei den Inhalten, bei den aufgerufenen Seiten, als auch bei ihrem Umgang damit. Und zum Abschluss kehren die Kinder wieder in die wirkliche Wirklichkeit zurück, in eine beruhigende Atmosphäre des nichtvirtuellen Daseins. Und die anderen „Wirkungen“? Was meinte der eingangs erwähnte sprechende Computer, als er sagte, „Schließlich reden wir ja in meiner Sprache“? Er gibt durch seine „Sprache“ Denkinhalte vor: das Internet ist nicht die Welt, sondern ein bestimmter Ausschnitt aus der Welt. Die Kinder spielen seine Spiele, lesen seine Texte, malen mit seinen Farben, tanzen zu seiner Musik. Und er gibt Denkformen vor. Er ist eine Maschine, die die Welt in „Informationen“ verwandelt, diese Informationen digitalisiert, die digitalisierten Informationen in Systemen organisiert und die Systeme in einer bestimmten Logik miteinander in Kommunikation setzt. Computer, Internet sind Produkte einer bestimmten Logik, und nur in dieser Logik kann man mit ihnen denken und handeln.

Begegnung 2: Schülermedium Das Netz der Schule, das Netz der Schüler

Mit Computer und Internet umgehen zu können, wurde früh und offiziell als Kulturtechnik definiert – mit der Folge einer erstaunlich schnellen und gewaltigen Computer-Ausstattung der Schulen. Und dieses Filmkapitel legt nahe, dass auch der nächste Schritt schnell und erstaunlich war: die schulische Assimilation dieser Kulturtechnik, ihre Verwandlung in ein Schulfach.

In der gefilmten Schulstunde wird das Internet sehr spezifisch eingesetzt: die Analyse der aktuellen Fernsehnachrichten mittels Internet. Die Inhalte sind so aktuell, wie sie nur sein können, sie sind jederzeit und in beliebigem Umfang wiederholbar, und die einzelnen Sachthemen sind mit fast beliebig vielen Hintergrundinformationen vertiefbar. Jeder Schüler kann sich auf sein persönliches Interesse konzentrieren, im Netz die Antworten zu seinen Fragen suchen. Aber wenn der Schüler keine eigenen Fragen hat? Die unendlichen Informationen des Internets werden erst dann zu Antworten, wenn sie auf eine wirkliche Frage antworten.

In der Schule lernt man schreiben, um schreiben zu lernen, lernt man rechnen, um rechnen zu lernen, lernt man Internet, um Internet zu lernen. Aber wenn man nichts zu sagen hat, nichts zu berechnen hat, nichts zu fragen hat – dann wird alles zu dieser lästigen Pflicht, die man über sich ergehen lässt. Früher sagten die Schüler: warum sollen wir lernen, was vor dreihundert Jahren passiert ist! Aber Aktuelles scheint sie nicht mehr zu fesseln als Vergangenes. Und auch die Faszination des Mediums selbst scheint langsam abzunehmen.

Einen der Schüler begleiten wir nach Hause, zu seinem Computer. Er setzt seine Kopfhörer auf, positioniert sein Mikrophon, hackt über die Tastatur – und schon ist er in seiner Welt. Er ist in seiner zweiten Welt, mit seiner zweiten Identität: der „Bladerunner“ in „Counterstrike“. Der Zwölfjährige erklärt uns, während er konzentriert und erfolgreich gegen die „Terroristen“ kämpft, wie dieses Internet-Spiel aufgebaut ist, wer mitspielt, worauf es ankommt, und auch wie er die Diskussion um diese Gewaltspiele einschätzt. Dabei sehen wir ein sehr konzentriertes, Sachlichkeit und Kompetenz ausstrahlendes Gesicht, das ebenso in Kontrast steht zu seinem Kinderzimmer mit Stofftieren wie zu seinem gnadenlosen Einsatz der mörderischsten Waffen. Und wenn er einen „umgebracht“ hat, huscht ein stolzes Lächeln über ein wieder kindliches Gesicht. Einige Mitspieler mit den martialischen Namen kenne er, andere kommen immer wieder aus den Tiefen des Netzes dazu. Er sei einer der Jüngsten, aber er könne mit den Besten mithalten. Er dürfe zwar nur am Wochenende spielen, dann aber nonstop, auch nächtelang.

Kann der Junge was? Aber der spielt ja nur! Produktivität sei immer spielerisch, liest man in psychologischen Ratgebern. Aber das Spiel ist so gewalttätig! Jedes Spiel ist gewalttätig, auf die Vernichtung des Gegners aus: Stechen (beim Kartenspiel), Schlagen (beim Schach), Ruinieren (bei Monopoly). Gegen die Mami, die einen gewinnen lässt, will man nicht lange spielen. Ob fressende Schneemännchen oder menschliche Kampfmaschinen: das ist wesentlich eine ästhetische Frage und eine Frage des Alters der Spieler. Die

Kleinen bevorzugen die hellen und schattenlosen Primärfarben, einige Erwachsene sehnen sich schon zurück zu den graphisch reinen weißen Punkten und Strichen auf dem schwarzen Grund der ersten Computerspiele. Jugendliche bestehen auf kruden Realismus, weil sie unerschrocken sein wollen, weil sie näher dran sein wollen. Im Spiel selbst wird das bald von sehr untergeordneter Bedeutung: entweder man kommt weiter, oder man verliert. Die Medizinstudenten mussten, früher zumindest, gleich zu Anfang einen lebendigen Frosch sezieren. Man gewöhnt sich dran. Ein explodierender, in Einzelpixel zerstiebender Kämpfer erzeugt zu Anfang beunruhigende Vorstellungen, aber büßt nach tausend Mal sehr an emotionaler Kraft ein.

Die Jugendlichen sind auch an Technik interessiert, und sie wissen, dass das, was sie da bedienen, das technologisch Avancierteste ist – das Pentagon hat auch nichts Besseres. Was also sucht unser Zwölfjähriger in diesem Spiel? Er selbst sagt: besser sein, gewinnen, in unvorhersehbaren, oft ausweglosen Situationen. Was er können muss: das Beherrschung eines komplexen Spiels, mit Taktiken, Strategien, Experimenten, mit Erfahrung und Spontaneität. Das Ausreizen der vorgegebenen begrenzten Mittel in einem variablen System mit klaren Regeln. Die flexible Abstimmung mit der eigenen Mannschaft, die Vorwegnahme der Reaktionen der Gegenmannschaft, das Haushalten mit dem Waffenarsenal, das Dosieren der Risiken, aber auch das Dosieren des Sicherheitsdenkens. Und die körperliche Umsetzung all dessen, die Fingerfertigkeit an der Tastatur. Er kriegt nichts geschenkt in diesem Spiel, aber es wird ihm auch nichts, was er geleistet hat, streitig gemacht. Er will gewinnen, und er kann gewinnen: er ist sein eigener Herr.

Was sucht er in diesem Spiel nicht? So nah die Kamera seinem Gesicht auch rückt – „Mordlust“, Aggressivität, Abreaktion von Frust, Befriedigung niedriger Bedürfnisse, Spaß an Gewalt: das ist in keinem Moment zu erkennen. Wie wichtig ist ihm die zweite Identität, die er im Spiel annimmt und auch für alle wiedererkennbar beibehält? Als „Bladerunner“ passiert es ihm zumindest nicht, dass er im weiten Netz keinen Gesprächspartner findet: die CS-Spieler sind immer da.

Begegnung 3: Familienmedium Das Familienmitglied Internet

Die Schwester zehn Jahre alt, der Bruder sieben, ein Sommer-nachmittag nach der Schule. Beim Spielen im Internet sind sie fast gleichberechtigt. Der Erstklässler kann sogar schon „alleine reingehen“, soviel an Anleitungen und Spielregeln lesen kann er. Und das

Dazulernen verläuft hier vorbildlich, da entgeht ihm kein Klick der großen Schwester. Und im übrigen geht es auch hier ums „Leben“, das man entweder verliert oder behält, bis zum neuen „Level“. Ihre Mutter kennt sich, da ist sie eine Ausnahme, im Kinderinternet gut aus. Ab und zu kommt sie dazu und lenkt auf andere Pfade im weiten Netz, zum Lernen, zum Mitmachen. Der Kleine kennt das, da hat er keine guten Vorahnungen: „langweilig!“ Die Schwester freut sich: wo soll es sonst das Neueste geben, das „Oberinteressante“, wenn nicht im Netz! „Tiere, bedrohte Natur“ schlägt die Mutter vor – na ja, könnte doch auf eine Schulstunde hinauslaufen. Dann:

- Harry Potter: klar, da gehen wir rein! „Welcher Band hat dir am besten gefallen?“ Klick. Aber was passiert jetzt mit meiner Antwort?
- Bastelanleitungen: toll, sofort ausdrucken, für irgendwann mal.
- Ein Kinder-Chat: „Hallo Didi, du bist total super!!!“ Auch nichts.
- Kinder-Nachrichten: Tour de France. Im Fernsehen schauen sie das lieber.
- Wissenswertes aus aller Welt. „Wusstest du, dass sich bis zu 20 Millionen Skifahrer in den Alpen tummeln?“ Wow!

Das Internet weiß alles, keine Frage. Außer einem vielleicht: was hat das mit Wissen zu tun? Kinder können sich für alles Mögliche interessieren: aber Interessen müssen aufgebaut werden und eingebaut in einen sinnvollen Lebensbezug. Der Bruder kämpft die ganze Zeit mit seiner Langeweile, er nimmt alle seine Gutwilligkeit zusammen, schnappt Stichwörter auf – und fragt immer das eine: ist das ein Spiel? „Eine eigene Seite im Internet!“, das hat sich das Mädchen schon lange gewünscht. Die Mutter könnte helfen. Aber was soll ich da 'reinschreiben? Was 'reinschreiben? Für wen eigentlich?

Unbemerkt hat sich endlich, wieder ein Spiel auf den Bildschirm geschlichen. Ein Spiel, bei dem man zwischendurch Wissens-Fragen beantworten muss. Aber nein, man muss nicht, es geht auch ohne Antwort weiter. „Lies nicht, mach weiter!“ Das Gespräch kann trotzdem weitergehen: mit einem Auge, oder Hirnareal, das Spiel spielen, mit dem anderen weiterdiskutieren – über Sinn und Zweck des Internets für Kinder. Wenn das Netz auch schon zu ihrer gewohnten Alltagsausstattung geworden ist, noch finden sie es zumindest nicht abwegig, darüber zu diskutieren.

Begegnung 4: Konsummedium

Auf der anderen Seite des Bildschirms: „Toggo“

Woher kommen die Inhalte im Internet? Wer sind die Anbieter all dieser kostenlos zu benutzenden Seiten? „Toggo“ z.B., von Super-RTL, ist eine der beliebtesten Kinderseiten in Deutschland. Wir sind

dabei bei einem Test: regelmäßig laden die Programmgestalter Kindergruppen ein, um die „Akzeptanz“ und die „Usability“ ihres Angebots zu testen. Mädchen- und Jungengruppen sollen Vorschläge machen: zum Design, zur Bedienbarkeit, zur Sprache der Nachrichten, zur Qualität der Filme, zu den Preisen der „Bezahlangebote“, zu dem, was sie vermissen. Wie weit sind sie bereit, aktiv mitzumachen, Aufgaben zu lösen, mit anderen, mit dem Sender zu kommunizieren. Wofür wären sie bereit zu bezahlen, welche Produkte würden sie bestellen? Und worauf ein Proband instinktiv zuerst klickt, auf welches Wort, welchen Button, welche Farbe, möchte man auch herausfinden. Und bei welchen Themen, bei wie viel Text, bei welcher optischen Komplexität sie wieder wegklicken.

Welches sind die wahren Interessen der Kinder? Welches sind die wahren Interessen der Internetmacher? Das sind nicht die Fragen, die sich dieses Filmkapitel stellt. Es soll einen atmosphärischen Einblick hinter die Kulissen geben. Wie ist so ein Internet-Angebot aufgebaut? Welche Leute stehen dahinter. Diese „Privaten“ müssen irgendwann Profit machen – aber wo stehen sie persönlich zwischen pädagogischem Anspruch und Kapitalinteresse. Und sieht man das dem dann an, was unsere Kinder zu sehen kriegen?

Begegnung 5: Initiationsmedium „Wir sind keine Kinder mehr!“

Das Internet ist ein Inszenierungsmittel: z.B. von Übergangsritualen vom Kind zum Jugendlichen. In diesem Alter vor allem ist das Internet das Leitmedium: Fernsehen, das war gestern. Es ist zumindest kein Kommunikationsthema dieses Alters. Die beiden Jungen dieses Filmkapitels halten auch vom Medium Buch nichts: sie haben noch nie eines gelesen. Alle schulisch relevanten Kulturtechniken sind ihnen unvorstellbar fremd und fern. Den kompetenten Umgang mit Computer und Internet scheint das erstaunlicherweise nicht zu behindern: setzen sie doch flüssiges Lesen, grammatikalisch korrektes Schreiben und einiges Englisch voraus. Auch das Rechnen war plötzlich kein Problem mehr: wie viel sie mit illegal gebrannten Musiktiteln oder Videospiele sparen, errechnen sie präzise, Strom- und Internetkosten inklusive. Ein bisschen Illegalität ist auch auf ihrer Gewinnseite zu verbuchen, in Peergroup-Währung. Die richtige Musik, die richtigen Spiele, die richtigen Kommunikationsmittel: alles Internetgewinne.

Heute sind sie auf einem Rechner in ihrem Jugendtreff. Da gehen sie gleich auf die Seite „Rotten.com“: das ist hier nämlich ausdrücklich verboten! Rotten.com: wessen Magen ist stabil genug für diese Ekelszenen? Oder geht's um perversen Voyeurismus? Die Schau-

lust nimmt schnell ab – wenn da nicht der Schock der Neulinge, der Erwachsenen wäre. Es scheint eher um einen Kompetenzstreit zu gehen: wer lässt sich an der Nase 'rumführen, wer durchschaut, ob die Bilder gestellt sind, gefaket? Was sie noch im Internet machen? Billig ersteigern, was zu ihrer Grundausstattung gehört. Diese über-
teuerten Preise in den Geschäften – Elektronik, Sport, Lifestyle – nicht mit uns!

Und eine eigene E-Mail-Adresse haben wir auch alle – was, ihr schreibt Briefe?! Und sie chatten, da viele eine zweite Sprache aus einem Herkunftsland der Eltern können, ziemlich breit im Weltnetz. Da kann man sich auch ein bisschen größer und anders darstellen als man ist, und man kann mal sehen, wie sich der Kontakt mit dem anderen Geschlecht so anlässt. Das vor allem. Ein date, ein missglücktes, hatten die beiden schon.

Begegnung 6: Wissensmedium Arbeiten mit Internet

Der ursprüngliche Zweck des Internets war der Austausch von Wissen, um neues Wissen zu produzieren – erst das Wissen der Militärs (des Pentagon), dann der Physiker (des CERN). Aber wenn das Internet dieser Wissenskanal geblieben wäre, wäre es wohl ein kleines Spartenphänomen geblieben.

Aber einige benutzen es noch in seiner Ursprungsfunktion. Im Filmkapitel ist es ein Waldorfschüler. Er recherchiert für einen Artikel in der Schülerzeitung: über den Sechstagekrieg. Eine Arbeit, dafür müsste man das Internet erfinden! Es soll ja keine Doktorarbeit werden! Auch wenn man bei den vielen tausend Einträgen vielleicht eine schreiben könnte. Aber für diesen Artikel will er überall mal kurz 'reinschauen: ob es knapp genug ist, ob es allgemein genug ist, ob es in der inhaltlichen Tendenz passt. Die Zeit, um alle diese Bücher und Artikel zu bestellen und zu sichten und wieder zurückzubringen hätte er nicht. Und an den Adressen kann er gleich sehen: was sagt die israelische Seite, was die arabische, was sagen die amerikanischen Publikationen, was die deutschen? Was hat man damals gesagt, was sagt man heute? Er kann sich Landkarten ansehen, Fotos, vielleicht auch Filmsequenzen. Er kann sich die passenden Bilder herunterladen, zur Illustration seines Artikels.

„Diese Kürze und trotzdem die Qualität“, fasst er sein Lob des Internets zusammen. Und das habe er schon bei seiner allerersten Begegnung mit dem Internet gefunden, als er mit vierzehn, bei einem Schülerpraktikum beim Fernsehen, am ersten Tag etwas über Light-Produkte recherchieren sollte – mit „Google“, wie der Redakteur vorschlug, was er damals, als musischer Waldorfschüler, zum ers-

ten Mal gehört hatte. Aber an nur einem Tag hatte er dann das Wesentliche zusammen! Das Internet, ein Wissensmedium.

Begegnung 7: Erziehungsmedium Das Internet in Kindergarten und Hort

Die Kinder, sagen die Erzieherinnen, sind fasziniert vom Internet. Fasziniert wovon? Vom Medium selbst. Sie wissen, bevor sie überhaupt etwas Konkretes wissen, dass das die Maschine ist, die sie kennen wollen, die sie benutzen wollen. Ein Hort am Nachmittag, nach der Schule, vor den Hausaufgaben. Und der Computerraum ist ausgebucht, wie immer. Sechs, sieben Computer, je zwei Kinder davor – und was machen sie? Sie lesen und schreiben, sie prüfen die Rechtschreibung, sie lesen einen langen Artikel über Kolumbus. Sie schreiben lange Sätze beim Chatten mit der Betreuerin im Erziehungsurlaub. Aber es ist ja nicht Schreiben und Lesen, es ist Internet!

Ein Mädchen hat eine ganz besondere Seite erwischt: die Webcam aus dem Frankfurter Zoo, mit dem letzten Stand bei den Giraffen: ein Neugeborenes und eine Mutter in Erwartung. Ereignisse, die bisher unter striktem Ausschluss der Besucher stattfanden. Alle paar Minuten ein neues Foto. Süß! Aber eben nur alle paar Minuten. Dazwischen kann sie die dazugestellten Texte lesen, lange wissenschaftliche und leichtverständliche Texte über das Giraffenleben im allgemeinen und im besonderen. Und das Mädchen wird nicht müde zu lesen, und die Erzieherin kann einiges erklären dazu, und dann wieder die neuen Bilder. Das könnte der Beginn einer Freundschaft sein, eines neuen Interesses: Biologie, Zoologie...

Ein anderer Hort hat Projekttag mit externen Fachkräften. Die Kinder sollen selber etwas produzieren für das Internet: ein Internetauftritt, für die anderen Projekt-Horte – und für die ganze Welt! Ein Auftritt mit Bildern, Tönen und Texten, eine richtig aufwendige Geschichte. Das Thema: Unser großes Afrika-Fest. Eine Webseite soll die Mädchengruppe produzieren, die andere die Jungengruppe. Die Erzieherin möchte die Mädchen vor den etwas vorschnellen Jungen schützen. Sind die Jungen nicht im Vorteil, da das Internet ja aus Computern besteht, also aus „Technik“? Aber ist das Internet nicht viel mehr „Kommunikation“ als „Technik“? Also gut für Mädchen? Ein Betreuer sagt, „die Jungen benutzen den Computer eher als Spielzeug, die Mädchen eher als Werkzeug.“

Wie soll man den Kindern das Internet beibringen? Was soll man ihnen beibringen? Was ist das Internet heute, was wird es in Zukunft sein? Die Kinder und die Eltern erwarten Antworten und Auskünfte von den Erzieherinnen und Erziehern. Sie müssen sich fortbilden.

Begegnung 8: Bildungsmedium Das Internet als Schule des Schreibens

Nur wenige Stunden, so sagten Erzieher und Experten, dauere es, bis ein Kind die Grundbegriffe der Internetbedienung beherrsche – „nach einem Tag kann es schon weiter in die Tiefe gehen“. Was unterscheidet diese „Kulturtechnik“ von denen, die viel mühsamer zu erlernen sind? Während Schreiben eine grundsätzliche menschliche Ausdrucksform ist, fundamental mit dem Menschsein verknüpft, ist die Computerbedienung wohl tatsächlich eine „Technik“, ähnlich wie Autofahren oder Telefonieren.

Die Handhabung des Internets ist eine Kombination von vielen „Techniken“: Lesen, Schreiben, Tippen, Adressen finden, Geräte konfigurieren usw. Will man diese Äußerlichkeiten verlassen, ist inhaltliches Wissen gefordert, muss man die Menge der Informationen durch sein eigenes Wissen in eine Hierarchie bringen, in ein Sinnsystem transformieren. Man muss wissen, wie Wissen produziert wird, wie es zugänglich gemacht wird, wie man es seinen Zwecke dienstbar machen kann, wie man selbst Teil dieser weltweiten Wissens-kommunikation werden kann. Man muss eine Idee der Geschichtlichkeit des Wissens haben und eine Idee davon, dass es interessengeleitet ist, von Selbst- und Weltbildern und von Absichten geformt wird. Gar von den Medien, in denen es produziert wird. Kurz: die alte „Bildung“ wird durch Internet nicht obsolet, sondern dringlicher. Aber: das Internet selbst kann behilflich sein, einen Weg zu dieser Bildung zu finden. Das ist die Erfahrung der italienischen Grundschule im letzten Kapitel des Films: „Il giornalino virtuale“, die virtuelle Schülerzeitung.

Die Technik dieser „virtuellen“ simultanen Kommunikation und Produktion über Internet stand nur am Anfang im Interessenfokus der Schüler, sagt die Lehrerin. Nach und nach wurden die Inhalte und die Formen der ausgetauschten Botschaften wichtiger. Aber sie wären es nie geworden ohne das Internet, und sie sind es immer noch nur dank des Internets. Im Computerraum würden die Kinder plötzlich unermüdlich, fleißig, kreativ, kooperativ und, das sei das wichtigste für sie, sagt die Lehrerin: auch die Kinder, die sonst nur schwer einen Zugang zur Welt des Schreibens und Lernens finden, sind motiviert wie die Besten. Sie habe also das Schreiben in den Mittelpunkt der Internetkommunikation gestellt, das Schreiben von erlebten und von fiktiven Erzählungen. Die Kinder schreiben an einer gemeinsamen Geschichte, entwickeln ein Bewusstsein der verschiedenen Erzählstile, der unendlichen Möglichkeiten von Formen und Inhalten – mit dem großen Ziel, dass jedes Kind schließlich seinen selbstbewussten persönlichen Ausdruck findet.

III Kinderspezifische Internetnutzung – Ergebnisse aus Beobachtungen

Regina Decker und Christine Feil

Das Internet im Alltag der Kinder: Vom Internet als einem Alltagsmedium der Kinder kann derzeit noch nicht gesprochen werden, doch der in einer digitalisierten Gesellschaft spürbare Nutzungsdruck auf Offliner zieht die Kinder in die neue Medienwelt mit hinein. Der Anteil der Internetnutzer unter den Kindern hat sich zwischen 1999 und 2002 in etwa vervierfacht, aber es sind noch immer etwa zwei Drittel der 6- bis 13-Jährigen vom Internet abgeschnitten. Ein Internetzugang ist weder ein Ausweis für die kontinuierliche Auseinandersetzung noch für den kompetenten Umgang der Kinder mit dem Medium. Dennoch ist die Befürchtung groß, dass Kinder aus Familien in sozioökonomisch prekären Lebenslagen mangels „Primärerfahrungen“ mit dem Internet dauerhaft vom Zugriff auf Information und Wissen abgekoppelt werden.

Schulische und außerschulische Angebote sowie Projekte rund ums Internet sind u.a. auch als Versuch zu werten, einer „digitalen Spaltung“ der Gesellschaft bereits im Vorfeld entgegenzuwirken. Umgekehrt wird das große Interesse der Kinder an neuen Technologien auch dafür genutzt, Prozesse der Wissensvermittlung und des Lernens neu und eigenaktiv zu gestalten. Mit Blick auf die Mediensozialisation in der Familie wird in den Bildungsinstitutionen die Internetnutzung der Kinder als kompensatorisch, komplementär, aber auch teilweise kongruent gesehen. Mit diesem Verständnis wird die Nutzung des Internets zunehmend in der Lern- und Lebenswelt der Kinder verankert. Während das Fernsehen der Kinder schon immer mit dem Label „Konsum“ etikettiert war und es in den Medienwissenschaften darum ging, die aktive Auseinandersetzung der Kinder mit ihm aufzudecken, ist das Internet von Haus aus ein Medium mit interaktivem Flair, dessen Konsequenzen für die Basisqualifikation „Medienkompetenz“ noch nicht vollständig entschlüsselt sind. Dass das Internet ein erhebliches Maß an Eigenaktivität der Kinder erfordert, wird im Film „Wir sind drin“. Kinder im Internet“ deutlich visualisiert. Das Verhältnis zwischen dem Anforderungsprofil des Internets und den kinderspezifischen Kompetenzen im Umgang mit ihm, wird im Folgenden knapp analysiert.

Grundfertigkeiten – Lesen und Schreiben: Das virtuelle Netz für Kinder basiert vor allem auf verschrifteten Inhalten, audiovisuell und interaktiv aufbereitet sind meist nur die Spiele, deshalb sind für eine selbständige Internetnutzung Lese- und Schreibfertigkeiten unab-

dingbar. Das Eintippen von Adressen, das Lesen der Rubrikennamen und Spielanleitungen sind nur einige der grundlegenden Anforderungen, die für jüngere Kinder erste Stolpersteine sind. Die Unterstützung durch Erwachsene oder ältere Geschwister wird dann unentbehrlich. Lese- und Rechtschreibprobleme wirken sich auch bei der Internetnutzung der älteren Kinder und Jugendlichen aus, so etwa bei der Eingabe von Suchwörtern in Suchmaschinen. Wie schreibt man z.B. „Christoph Kolumbus“ oder „Verkehrsminister Stolpe“? Nicht selten verleitet die erfolglose Suche aufgrund eines falsch geschriebenen Schlagworts die Kinder zur Annahme, dass sich zu diesem im Internet einfach nichts finden lässt. Die Betreiber von Suchmaschinen – auch der Kindersuchmaschine „Die Blinde Kuh“ – haben auf Rechtschreibprobleme reagiert und Korrekturprogramme installiert. Typische Rechtschreibfehler, wie z.B. Buchstabendreher, werden erkannt, und trotz falscher Schreibweise wird in den meisten Fällen das gewünschte Suchergebnis geliefert.

Altersspezifisches Internetinteresse: Welche Internetdienste nutzen die Kinder und Jugendlichen und wo liegen die altersspezifischen Präferenzen? Die Kommunikation im *Chat* ist für die Jüngeren eher unbedeutend. Das Schreiben bzw. Eintippen von Beiträgen fällt noch schwer und dauert relativ lange. Auch das Lesen und Verstehen der Sprachkultur im Chat ist mühsam. Die Kommunikation erschöpft sich deshalb in einzelnen Fragen oder Antworten. Gemeinsame Chatbesuche mit den Eltern sind selten, denn meist haben diese ein widersprüchliches Verhältnis zum Chatten: Kommunikation ja, aber die Angst vor den möglichen Gefahren und die Bedenken gegenüber dem „flapsigen“ und flirtähnlichen Unterhaltungsstil – auch in Kinderchats – führen dann doch eher zum bewährpädagogischen Erziehungsstil. Chatbesuche werden von den Eltern – wie auch im Film dokumentiert – eher abgewendet als gefördert. Wie den Eltern so war auch den älteren Mädchen und Jungen in unserer Studie, d.h. den 11- bis 12-Jährigen, das Chatten eher peinlich. Die Jugendlichen im Film dagegen befinden sich in einer Entwicklungsphase, in der die Bereitschaft hoch ist, mit dem Chatten zu experimentieren. Im „Freundschaftschat“ trifft man sich, um neue Kontakte zu schließen, vor allem zum anderen Geschlecht. Auch wenn sich die Jugendlichen vermutlich, wie die anderen Chatter, einer sexualisierten Sprache bedienen, ist im reflektierenden Bericht der Versuch bemerkbar, auf Distanz zum eigenen Verhalten zu gehen. In „Themenchats“ wird mit Gleichgesinnten über gemeinsame Interessen, z.B. über Onlinespiele geplaudert; häufig ist es notwendig, vorher Termine zu vereinbaren, da sonst oft niemand anzutreffen ist. Solche Chats werden nur in Einzelfällen und durch Zuspruch von Erwachsenen im frühen Jugendalter aufgesucht.

Etwas weniger kompliziert als das Chatten ist für Kinder das *E-Mail-Schreiben*. Trotzdem ist es für die Jüngeren von geringer Bedeutung, weil sie in der Regel direkt oder fernmündlich mit ihren Freunden, Eltern und Verwandten kommunizieren. Falls E-Mails verschickt werden, dann nur zu besonderen Anlässen. Sie werden – wie auch in ihren Briefen üblich – mit viel Aufwand formuliert, verziert und versendet. Die älteren Kinder und Jugendlichen haben fast immer eigene E-Mail-Adressen, die Bedeutung des Mailens für die Kommunikation in diesen Altersgruppen relativiert sich an der relativ geringen Nutzungsfrequenz des Internets und an der überragenden Bedeutung des SMS (Short Message Service). SMS ist die verbreitetere und damit schnellere Nachrichtenübermittlung.

Die beliebteste und häufigste Internetbeschäftigung der Kinder und Jugendlichen ist der *Besuch von Websites*. Ihre Websiteauswahl ist nicht nur an Alter, Geschlecht und Interessen, sondern auch an das Anregungspotential in ihrem sozialen Umfeld gebunden. Aktive Medienarbeit im und mit dem Internet findet in der Regel in medienpädagogischen Projekten, unter Anleitung von Erwachsenen statt.

Präferenzen – Spiele versus Information: Das Internet ist für die Kinder vor allem ein Spielmedium. Das Spektrum auf den Webseiten reicht von einfachen Schiebepuzzlen und Memory über Lernspiele bis hin zu CD-ROM-ähnlichen Adventurespielen. Die einmal gefundenen Spieleseiten werden wiederholt aufgesucht, bis sie den Kindern langweilig werden oder neue, bessere Spiele gefunden sind. Genuine Onlinespiele zwischen mehreren Teilnehmern werden vor allem von Jugendlichen gespielt, obwohl es z.B. das interaktive „Schiffeversenken“ auch auf Kinderwebsites gibt. Der Wunsch der Eltern und Pädagogen an die Kinder, das Internet als Informationsmedium zu nutzen und nicht immer das Gleiche zu machen, scheitert nicht nur am praktischen Internetumgang der Kinder, sondern auch am unterschiedlichen Verständnis von Information. Geht es um die eigenen, kinder- und jugendkulturell geprägten Interessen, wird das Internet von den Kindern durchaus vielseitig und kompetent als Informationsmedium genutzt. Sie stöbern in virtuellen Flohmärkten (z.B. ebay) nach verbilligten Cityrollern, in den Cheats nach neuen Spieleregungen, auf den Seiten ihrer Popstars und Modelabels nach Neuigkeiten. Schwieriger wird es hingegen bei unbekanntem Themen, die außerhalb des kinderkulturellen Interessenspektrums liegen. Hier fehlen den Kindern erste Anlaufstellen im Netz und Strategien des Suchens. An dieser Stelle sind die Eltern und Pädagogen gefordert, ihr Informationsvermögen unter Beweis zu stellen und das Interesse der Kinder an den variantenreichen Inhalten des Webs zu wecken.

Suchen – Finden – Selegieren: Die meisten Kinder suchen über die Adresszeile des Browsers. Sie probieren einfach Namen einzugeben, hinter denen sie die „richtige“ Website vermuten. Scheitern sie mit diesem „Trial and Error“-Verfahren, versuchen sie es mit einer Suchmaschine. Die bekanntesten sind „Die Blinde Kuh“ und „Google“. Schon beim Finden treffender Suchbegriffe treten für die Kinder erste Schwierigkeiten auf. Einerseits sind die Wortfelder der Kinder noch nicht breit genug, andererseits ist ihr Abstraktionsvermögen noch nicht hinreichend ausgeprägt, um mit Suchbegriffen zu experimentieren oder diese zu kombinieren. Die vorwiegend praktizierte „Einwortsuche“, die eine unüberschaubare Ergebnisvielfalt produziert, erschwert die Auswahl. Irritationen sind möglich: War der gesuchte Bombenanschlag jetzt auf Bali oder in Russland?, überlegt das Mädchen z.B. im Film. Hinzu kommt, dass es aufgrund der fehlenden redaktionellen Kontrolle im Internet immer wichtiger wird, die Quellen der gefundenen Seiten zu beachten. Sind die Quellen seriös und zuverlässig? Diese Einschätzung fällt selbst interneterfahrenen Jugendlichen noch schwer.

Navigieren – Orientieren: Das Bedienen von Maus, Tastatur und Browser muss von den jüngeren und computerunerfahreneren Kindern erst gelernt werden. Wie geht ein Doppelklick? Wie kommt man zurück? Was ist „Enter“ oder „Return“? Die aktive Begleitung durch Erwachsene ist erforderlich. Neben der technischen ist auch die inhaltliche Beratung der Erwachsenen von Bedeutung, so etwa bei der Erschließung des Webangebots und der Websiteauswahl. Ebenso brauchen die Kinder beim Navigieren auf den einzelnen Seiten Unterstützung. Die Bezeichnungen der Rubriken mit „Aktiv“, „Kinderzimmer“ oder „Infoladen“ lassen nur schwer auf die dahinter liegenden Inhalte schließen. Noch komplizierter wird es bei englischer Benennung: „games“ für „Spiele“ ist für die Jüngeren gerade noch verständlich, aber bereits bei „news“ für „Nachrichten“, wissen sie nicht mehr, wovon die Rede ist. Die Älteren haben zwar mit der Aussprache der englischen Begriffe keine Probleme mehr, besonders die Jungen betonen gerne, dass sie „surfen“, „downloaden“ oder „audiograbben“, aber die in der Regel englischsprachigen Fehlermeldungen verstehen sie nicht. Sie werden von fast allen Kindern – manchmal mit für sie überraschenden Konsequenzen – ignoriert, das Gleiche gilt für Spielanleitungen. Zum einen lesen viele der Kinder nicht gerne im Internet, zum anderen sind die Hilfstexte oft zu lange und schwer zu verstehen. Die Kinder verfahren intuitiv oder mobilisieren ihr „stilles Wissen“, das sie im Umgang mit Gameboy und Computerspielen erworben haben. Leider scheitern sie damit häufig, weil dieses Wissen nicht einfach auf das Internet übertragbar ist. So sind Orientierungsprobleme bei Kindern häufig auf ein-

zelen Websites und bei internettechnischen Fehlern beobachtbar, seltener dagegen im „globalen Netz“, weil Kinder sich gar nicht so „weiträumig“ bewegen, sondern ihre Internetnutzung auf ein kleines Segment beschränken.

Die Websitepräferenzen der Kinder: Kinder bevorzugen Websites, deren Inhalte in engem Zusammenhang mit ihren Interessen stehen. Die Kinderinteressen sind einerseits (noch) relativ breit gestreut, andererseits aber fällt die Konzentration auf Websites mit kommerziell kinderkulturellen Inhalten auf. Dies hat vor allem damit zu tun, dass das Medienverbundsystem die primäre Bezugsquelle der Kinder für Internetadressen ist. Die Websites von Fernsehsendern, Fernsehserien und Cartoons, auf Hörkassetten, CD-ROMs und Spielzeugschachteln haben somit die höchsten Chancen, von ihnen angesteuert zu werden. Sieht man von den Ausnahmen Barbie, Diddl, Teeniebands, Lego und Fußball ab, dann sind die Websitepräferenzen bei den Jüngeren noch kaum geschlechtsspezifisch ausgeprägt. Dies kann unter anderem darauf zurückgeführt werden, dass die großen Websites möglichst alle Kinder und eine möglichst breite Altersgruppe ansprechen, folglich „für jedes Kind“ etwas dabei haben wollen. Entsprechend unübersichtlich wird ihr Angebot aus der Perspektive der Kinder. Mit Beginn der Pubertät, d.h. heute etwa zwischen 10 und 11 Jahren, wird „ebay – Der weltweite Online-Marktplatz“ zu einem der wenigen geschlechterübergreifenden „Spielplätze“ im Netz. Die Websiteinteressen driften auseinander: Obwohl sich fast alle Mädchen bereits ab 9 Jahren für Popgruppen interessieren, halten sie sich auch noch mit 11 Jahren ganz gerne auf Kinderwebsites auf. Jungen dagegen tendieren dazu, ihr Webinteresse mit der zunehmenden Konzentration auf CD-ROM-Spiele, zumindest zeitweise, zu vereinseitigen. Die oft mit viel Aufwand erstellten Informationsteile auf den Kinderwebsites erreichen – sieht man von ihrer Verwendung durch Lehrkräfte im Unterricht ab – ihr Zielpublikum vermutlich nicht. Für die jüngeren Kinder sind die Texte häufig zu schwer, die älteren glauben, wo „kids“ drauf steht, da ist nur was für Kinder drin, und wenden sich dem allgemeinen Webangebot zu.

Grenzüberschreitungen: „Alles nur Ketch-up!“ – „Legal, illegal, scheiß egal!“ – Ist es *nicht* so? Während die jüngeren Kinder nach unseren Beobachtungen selten über mehr als einige wenige Websites hinausgelangen und die Gefahren des Netzes nicht nur, aber überwiegend aus der Perspektive einzuhaltender Verhaltensrichtlinien für ihre Netzaufenthalte kennen, werden mit dem beginnenden Jugendalter auch aktiv Inhalte aufgesucht, die im Widerspruch zu den gesellschaftlich tolerierten und regulierten Internetaktivitäten stehen. Drei Beispiele werden im Film gezeigt:

Rotten dot com ist zum jugendkulturellen Mythos geworden. Auch wenn der englische Text häufig weder gelesen noch verstanden wird, die Bilder zumindest einmal gesehen zu haben, ist ein Muss, [eine Mutprobe, ein Angstspiel, ein Graus]. Rotten dot com ist ein Paradebeispiel für die Schwierigkeiten, nationale Kinder- und Jugendschutzbestimmungen im „globalen Netz“ durchzusetzen. Seit langem ist die Website in Deutschland indiziert, demnach als „schwer jugendgefährdend“ eingestuft. Wer sie Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich macht, macht sich strafbar. Rotten dot com aber steht auf einem Server in den USA, dadurch ist die Website dem Arm des deutschen Gesetzes entzogen. Erst dann, wenn es irgendwann einmal eine durch die „Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)“ anerkannte Selbstregulierungsorganisation für das Internet sowie ein anerkanntes und funktionsfähiges Filterprogramm geben wird, kann die Website durch Aktivierung des Schutzprogramms zuverlässig herausgefiltert werden. Bis dahin ist der gesetzliche Kinder- und Jugendschutz auf die Wirksamkeit des pädagogischen Kinder- und Jugendmedienschutzes angewiesen. Letzterer kann nicht einfach nur im „Guckverbot“ bestehen, sondern muss sich argumentativ mit den Jugendlichen und ihren Interessen an Webinhalten auseinandersetzen.

Das Herunterladen von Musikdateien aus dem Internet ist bei Jugendlichen sehr beliebt. Inzwischen ist allerdings nicht nur das kostenlose Anbieten von urheberrechtlich geschützten Musikdateien wie z.B. auf Internet-Tauschbörsen illegal, sondern auch das Herunterladen strafbar. Es ist nicht so, dass die Jugendlichen kein ausgeprägtes Unrechtsbewusstsein hätten, noch aber halten viele ihr Handeln für legitim. Was früher erlaubt war, ist heute verboten. Dies ist nicht einfach nachzuvollziehen, zumal die Musikindustrie dazu übergegangen ist, die ehemals kostenfreien Musikplattformen – wie z.B. „napster“ oder „Kazaa“ – als Geschäftsbereich aufzubauen. Hinzukommt, dass beim Herunterladen von Musikdateien legale von illegalen Angeboten unterschieden werden müssen und das Kopieren von Musik für Privatzwecke derart komplizierten Regeln unterliegt, dass die Grenzen zwischen legalem und illegalem Handeln leicht verschwimmen. Aufklärung tut hier Not, weil moralisch gerechtfertigtes illegales Handeln nicht vor strafrechtlicher Verfolgung schützt.

Das Jugendschutzgesetz gilt in der Öffentlichkeit, aber nicht zu Hause. So darf „Counterstrike“ nach der Altersfreigabe der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)“ erst Jugendlichen ab 16 Jahre öffentlich zugänglich gemacht werden. Was Eltern ihren Kindern in ihren eigenen vier Wänden erlauben, bleibt davon unberührt: Das Onlinespielen von „Counterstrike“ ist an den Besitz der

CD-ROM mit Zugangssoftware gebunden. „Counterstrike“ online zu spielen, setzt hohe Technikkompetenzen voraus, über die der im Film gezeigte, fast 13-jährige Junge unbestreitbar verfügt. Ob dieser bereits heute über die in der Alterseinstufung vorgesehene erforderliche „bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel“ verfügt und ob er angesichts der Identifikationsmöglichkeiten „dennoch ausreichende Distanz von angebotenen Denk- und Handlungsmustern“ aufbauen kann, wird unterschiedlich beurteilt werden. Die Vorkenntnisse über den Inhalt des Spiels, die Rolle medialer Gewalt, den Mediengebrauch Jugendlicher und das Bedeutungsszenario, wenn der Vater mit dem Sohne counterstriked, das offensichtlich Hintergrund der Onlinekenntnis des Jungen ist, werden zumindest bei Pädagogen als Beurteilungskontexte eine Rolle spielen (müssen).

Nicht nur die psychosozialen Mechanismen des Selbstschutzes werden bei den gezeigten Jugendlichen wirksam, diese sind auch in der Lage, die Erwachsenenkritik an ihren Internetpräferenzen kognitiv zu antizipieren. Dadurch geraten sie unter Rechtfertigungsdruck, von dem sie sich durch Distanzierungs- und Legitimationsstrategien zu entlasten versuchen. Die individuellen Formen, bei anderen oder gar beim Alter Ego um Verständnis für das eigene Handeln in und mit dem Internet zu werben, reichen allerdings nicht aus, um den Jugendlichen einen kompetenten Umgang mit dem Internet bescheinigen zu können.

Zu den Internetkompetenzen von Kindern: Internetkompetenz ist ein Teilaspekt von Medienkompetenz, die als Fähigkeit des Subjekts beschrieben wird, Medien und ihre Inhalte kognitiv zu begreifen, mit ihnen sinnvoll umzugehen und sie aktiv für selbstbestimmte Interessen und Ziele zu nutzen. Insofern ist Medienkompetenz Voraussetzung für die Teilhabe an der gesellschaftlichen Kommunikation und am kritischen Diskurs über zukünftige Entwicklungen in Gesellschaft, Staat und Ökonomie. Medienkompetenz ist folglich eine pädagogische Zieldimension, die von den Vorstellungen über das autonom handelnde Subjekt geprägt und als lebenslanges Lernen gedacht ist. Dieses erwachsenenzentrierte Verständnis vom medienkompetenten Handeln trifft auf Kinder, die Medien auf ihre eigene Weise nutzen, in Abhängigkeit von ihrem Alter, ihrem Geschlecht und ihrem sozialen Umfeld. Pädagogik muss sich, wenn sie die Medienkompetenz der Kinder fördern will, nicht nur auf deren mediale Erfahrungsräume stützen, sondern auch die entwicklungsabhängigen Fähigkeiten zur Wahrnehmung, Deutung und Verarbeitung der Medienrealität berücksichtigen.

Mit dem Begriff „Internetkompetenz“ wird das Augenmerk auf die Besonderheit der Internettechnologie als Medium und seine Rolle in der Informations- und Wissensgesellschaft gerichtet. Noch ist es so, dass die soziale Herkunft der Kinder weitgehend über Zugang bzw. Ausschluss von (potentiell verfügbarem) Wissen im Internet entscheidet. Diese Zugangshürde für Kinder aus „bildungsferneren Schichten“ könnte mit medien- und bildungspolitischen Maßnahmen überwunden werden. Beim Versuch einer „digitalen Integration“ ist jedoch zugleich zu berücksichtigen, dass das Internet im Unterschied zu Fernsehen und Hörfunk mit der Beherrschung der grundlegenden Kulturtechniken Lesen und Schreiben verknüpft ist. Es stellt sich deshalb nicht nur die Frage, ab welchem Alter der Umgang mit dem Internet überhaupt pädagogisch sinnvoll ist, sondern auch die, ob nicht Defizite in den Grundfertigkeiten zu einer weiteren Zementierung und Verbreiterung der Bildungskluft schon innerhalb einer Kindergeneration führen. Überforderung führt zu Enttäuschung und u.U. zu Desinteresse am Medium, zumal multimediale Informationsangebote im Internet noch immer rar sind. Solche kämen den Kindern entgegen, die einen weniger text- als vielmehr bildorientierten Zugang zu den Inhalten des Internets finden.

Argumentiert man entlang der Dimensionen des Medienkompetenzbegriffs, so kann festgehalten werden: Will man den Kindern den Weg ins Internet öffnen, ist zunächst die „*internetpädagogische Kompetenz*“ auf Seiten der Eltern und Erzieher erforderlich. So mag sich ein Kind zwar seinen Gameboy oder sein Computerspiel autodidaktisch erschließen können, im Internet kommt es mit Ausprobieren nicht weit. Die Internettechnik ist zu komplex und zu labil, als dass auf Erklärungen und Tipps, auf „richtiges Lernen“, verzichtet werden könnte. Auch wenn im Erwerb von „*technischen Kompetenzen*“ häufig eine Verengung des Medienkompetenzbegriffs gesehen wird, für das Internet sind sie unverzichtbar und zentral. Die Kenntnis der einfachsten Dinge, wie z.B. das Zeigen unterschiedlicher Browser, das Anlegen von Lesezeichen oder Bookmarks, das Führen eines Adressbuchs im E-Mailprogramm, das Einrichten einer Startseite oder eine begleitende Einführung ins Navigieren, vereinfacht den Internetumgang für Kinder und entmystifiziert das Geschehen auf dem Bildschirm, macht es durchschaubar. Dagegen erfordert das Internet in seiner derzeitigen Form streng genommen und im klassischen Sinn nur geringe „*mediensprachliche Kompetenzen*“: Zu dekodierende Mediensymboliken existieren dort überwiegend als ikonographische Verweise auf das den Kindern weithin bekannte (Kinder)-Fernsehen, auch internetspezifische narrative Skripts, die zur Identifikation einladen, sind nicht vorhanden. Sieht man von Spielen ab, dann ist das primäre Transportmittel für Inhalte im Internet noch immer die Schriftsprache. Diese Tatsache sowie

das Sprachniveau schließt Kinder bereits von einem Großteil des Informationsangebots im Internet aus. Es gilt deshalb vor allem, die Lesekompetenz mit und neben der „*Informationskompetenz*“ der Kinder zu fördern. Dies umfasst nicht nur die Unterstützung bei der Suche und Auswahl von Informationen sowie bei deren Beurteilung, sondern auch Hinweise auf virtuelle Plattformen und Netzwerke, auf denen für Kinder Aufbereitetes zu finden ist. Das Internet ist ein Medium neben anderen, das für die aktive Medienarbeit mit Kindern geeignet ist, aber es ist nicht einfach mit ihm, dem Anspruch gerecht zu werden, die „*kommunikative Kompetenz*“ der Kinder zu fördern. Sowohl E-Mail-Projekte als auch Homepage-Projekte leiden darunter, dass sie sich an ein für die Kinder anonymes Publikum richten und deshalb ein sachorientiertes Thema benötigen. Der bloße Hinweis auf die eigene Existenz, Hobbies u.ä.m. ermöglicht zwar, dass Kinder Einblick in die Webgestaltung erhalten, widerspricht aber den einzuhaltenden Sicherheitsrichtlinien im Netz. Zugleich sind Selbstdarstellungen auch im Kindesalter keine Basis für tragfähige Interaktions- und Kommunikationszusammenhänge. Die skizzierten Hürden beim Internetumgang von Kindern und seiner Förderung bedeuten keineswegs, dass Kinder nicht über Vorerfahrungen verfügten, die sie in die Internetnutzung mit einbringen könnten und nicht schnell lernten, sich zumindest auf der Oberfläche von Websites zurechtzufinden. Man sollte jedoch das Anforderungsprofil des Internets nicht aus dem Auge verlieren: Das Zurechtfinden in den hypertextuellen Strukturen des Webs erfordert die Fähigkeit, Zusammenhänge herzustellen und in verstärktem Maße ganzheitlich zu denken. Dies ist wohl das entscheidende Merkmal einer zu fördernden sog. Internetliteracy bzw. „*internet-sprachlichen Kompetenz*“. Hinzu kommt, dass das Internet den Kindern abverlangt, selbst aktiven Kinder- und Jugendschutz zu betreiben. Dieser umfasst nicht nur die Einhaltung von Richtlinien zum Persönlichkeits- und Datenschutz, das rechtzeitige Erkennen von Gefahren im Netz, sondern auch die kritische Stellung zu sich selbst, den eigenen Interessen, Zwecken und Zielen im Netz. Ein Novum in der bislang von Bewahrpädagogik begleiteten Mediengeschichte!

Ausgewählte Literaturhinweise

- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.): Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko? Ein praktischer Leitfaden für Eltern und Pädagogen. Berlin 2003
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend/ Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (Hg.): Der richtige Dreh im www. Familien bewegen sich sicher im Internet. Bonn/ Bielefeld 2003
- Decker, Regina/ Feil Christine: Grenzen der Internetnutzung bei Kindern. Einige Aspekte aus den Beobachtungen des Projektes „Wie entdecken Kinder das Internet?“. In: merz wissenschaft, Oktober 2003, S. 14-27
- Feil, Christine (Hg.): Internet für Kinder. Hilfen für Eltern, Erzieherinnen und Lehrkräfte. Opladen: Leske+Budrich 2001
- Feil, Christine: Was machen Kinder im Grundschulalter im Netz? In: Grundschulunterricht 9/2003, S. 6-10
- Groner, Rudolf/ Dubi, Miriam (Hg.): Das Internet und die Schule. Bisherige Erfahrungen und Perspektiven für die Zukunft. Göttingen: Verlag Hans Huber 2000
- Groebel, Jo/ Gehrke, Gernot (Hg.): Internet 2002: Deutschland und die digitale Welt. Opladen: Leske+Budrich 2003
- Jugendschutz.net: Gewalt(spiele) im Internet. Mainz 2002, <http://www.jugendschutz.net/gewaltspiele/GewaltspieleImInternet.pdf>
- Kappels, Yvonne: Nie wieder Angst vor'm Internet. Ein Arbeitsbuch für Erzieherinnen und die, die es werden wollen. Köln 2000
- Livingstone, Sonia/ Bober, Magdalena: UK Children Go Online: Listening to young people's experiences. London 2003, <http://www.children-go-online.net>
- Livingstone, Sonia/ Bovill, Moira (ed.): Children and Their Changing Media Environment. A European Comparative Studie. Mahwah/ New Jersey/ London: Lawrence Erlbaum Associates 2001
- Logemann, Niels: Wissenskluff trotz Wissensmedium? Zum familialen Umgang mit dem Internet und der Frage nach der Medienkompetenz der Familienmitglieder. In: ZSE, 2/2003, S. 165-183
- Machill, Marcel/ Peter von, Felicitas (Hg.): Internet-Verantwortung an Schulen. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung 2001
- Marotzki, Winfried/ Meister, Dorothee/ Sander, Uwe (Hg.): Zum Bildungswert des Internet. Opladen: Leske+Budrich 2000
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): KIM-Studie 2002 – Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Baden-Baden 2002

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): Lehrer/-innen und Medien 2003. Nutzung, Einstellungen, Perspektiven. Baden-Baden 2003
- Nikles, Bruno W./ Roll, Sigmar/ Spürck, Dieter/ Umbach, Klaus: Jugendschutzrecht. Kommentar zum Jugendschutzgesetz (JuSchG) und zum Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) mit Erläuterungen zur Systematik und Praxis des Jugendschutzes [Herausgegeben von der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (BAJ) Berlin]. München: Kluwer 2003
- Röll, Franz Josef: Pädagogik der Navigation. Selbstgesteuertes Lernen durch Neue Medien. München: KoPäd 2003
- Schatz, Tanja: Die individuelle Funktion des Chattens bei Jugendlichen. In: merz wissenschaft, Oktober 2003, S. 76-86
- Schell, Fred/ Stolzenburg, Elke/ Theunert, Helga (Hg.): Medienkompetenz: Grundlagen und pädagogisches Handeln. KoPäd, München 1999
- Schulen ans Netz. Ergebnisse und Perspektiven (Themenheft). Computer + Unterricht, 41/2001
- Schutz vor Schund? Neue Regelungen im Jugendmedienschutz-Recht. pro Jugend. (Themenheft). Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern. Nr. 3/2003
- SIN – Studio im Netz (Hg.): Kinderspuren im Internet 2000-2013. Broschüre. München: KoPäd 04/2003
- Theunert, Helga/ Wagner, Ulrike (Hg.): Medienkonvergenz: Angebot und Nutzung. Eine Fachdiskussion veranstaltet von BLM und ZDF. München: Fischer 2002
- Vogelgesang, Waldemar: LAN-Partys: Zwischen jugendkultureller Selbstbestimmung und informellem Lernen. In: Diskurs, 1/2004 (im Erscheinen)

In Vorbereitung

- Feil, Christine/ Decker, Regina/ Gieger, Christoph: Wie entdecken Kinder das Internet? Beobachtungen bei 5- bis 12-jährigen Kindern. (erscheint 2004)

Ausgewählte Informationen im Internet

Webangebote für Kinder

Datenbank Websites für Kinder

<http://www.dji.de/www-kinderseiten/default.htm>

Multikids – Mit Links ins Internet

<http://www.multikids.de>

Quantitative Daten zur Internetnutzung

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

<http://www.mpfs.de/>

GfK Medienforschung: Online-Monitor 7

<http://www.gfk.com>

Statistisches Bundesamt – Pressestelle

<http://www.destatis.de>

Onlinehilfen für Lehrerinnen und Lehrer

<http://www.schulen-ans-netz.de>

<http://www.bildungsserver.de>

<http://www.kreidestriche.de>

Internet für ErzieherInnen

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

<http://www.kigaweb.de>

<http://www.dji.de/prokita>

Onlineportale für Eltern

<http://www.internet-abc.de>

<http://www.familienhandbuch.de>

Informationsportal für die Jugendarbeit

<http://www.jugendserver.de/>

Kinder- und Jugendschutz im Internet

<http://www.bundespruefstelle.de>

<http://www.jugendschutz.net>

Informationen zu den DJI-Projekten: Kinder im Internet

<http://www.dji.de/www-kinderseiten/default.htm>

Reihe Filmcurriculum Wissen und Bindung

Erschienen sind bislang

Aufwachsen und Lernen in Japan. Drei Filme á 30 Min., Elschenbroich/ Schweitzer 1995, € 30,-

Das Jahrhundert des Kindes im Jahrhundert des bewegten Bildes. 55 Min., Schweitzer/ Elschenbroich 1998, € 25,-

Das Rad erfinden. Kinder auf dem Weg in die Wissensgesellschaft. 50 Min., Elschenbroich/ Schweitzer 1999, € 24,-

Nahaufnahme Qualität. Kindertagesstätten der Stadt Frankfurt am Main. In Zusammenarbeit mit dem Stadtschulamt Frankfurt am Main 45 Min., Schweitzer/ Elschenbroich 1999, € 23,-

Die Farbe des Echos. Kulturen musikalischer Erziehung. 60 Min., Elschenbroich/ Schweitzer 2000, € 25,-

Supplement-Film: *Das Lied beim Händewaschen. Ein musikalischer Kindergarten in Budapest.* 25 Min., 2000, € 15,-
(Zusammen € 35,-)

Ins Schreiben hinein. Kinder auf der Suche nach dem Sinn der Zeichen. 60 Min., Elschenbroich/ Schweitzer 2001, € 25,-
(Englische Synchron-Fassung € 25,-/ \$ 24,-)

Erzieherporträts. USA – Schweden – Italien. 60 Min., Elschenbroich/ Schweitzer 2002, € 25,-

Das innere Vermögen. Eine Stadt Gottes als eine Stadt des Wissens: die Franckeschen Stiftungen. Gefördert von den Franckeschen Stiftungen und der EKD. 45 Min., Elschenbroich/ Schweitzer 2002, € 25,-

„Wir sind drin“. Kinder im Internet. Ein Film in acht Begegnungen. Schweitzer 2003, € 23,-

In Vorbereitung

„Heidi's Horse“. Die visuellen Eroberungen eines Kindes. 30 Min.

Die Befragung der Welt. Kinder als Naturforscher. 60 Min.

**„Wir sind drin“
Kinder im Internet. Ein Film in acht Begegnungen**

Vertrieb

Reihe Filmcurriculum „Wissen und Bindung“

D. Elschenbroich, Kronberger Straße 28, 60323 Frankfurt
donata.elschenbroich@t-online.de, Tel. 069/727671

Einzelfilm „Wir sind drin“ (23 Euro, inkl. Versand)

C. Feil, DJI, Nockherstraße 2, 81541 München
feil@dji.de, Tel. 089/62306-172

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Das dem Film und diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen B 8307 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt liegt bei den Autoren.

Impressum

© 2003

DJI Deutsches Jugendinstitut e.V.

Nockherstraße 2

D-81541 München

Telefon 089/ 623060

Telefax 089/ 62306-162

E-Mail dji@dji.de

Internet <http://www.dji.de>



Begleitheft

Film 45 Minuten
© DJI 2003

