



# enter

Ratgeber digitale Medien

12/2010

«Jugendmedienschutz»

Wo Gefahren lauern  
Experteninterviews  
Medienkompetenz lernen  
Eine Familie diskutiert  
Ratgeber für Eltern



# Vorwort

## des Herausgebers



Liebe Leserin, lieber Leser

Wieso ist Jugendmedienschutz für Swisscom ein zentrales Thema? Als Anbieterin von Multimediaangeboten tragen wir auch Verantwortung für die Nutzung dieser Angebote. Unser Ziel ist es, dass Kinder und Jugendliche mit Handy, Internet und TV sicher umgehen, die Risiken erkennen und lernen, selbstverantwortlich zu handeln.

### Das tut Swisscom

Wir haben bereits eine Vielzahl an technischen Massnahmen umgesetzt, die das Risiko minimieren, dass Kinder und Jugendliche mit ungeeigneten Inhalten in Kontakt kommen. So sind die Bildungsnetze von «Schulen ans Internet» mit leistungsfähigen Filtern geschützt, wir bieten Privatpersonen eine Kinderschutz-Software an, und wir sperren bei Handy-Abonnements für Jugendliche standardmässig den Zugang zu Erwachsenenunterhaltung und Erotik. Diese Massnahmen sind aber lediglich der erste Schritt. Als Königsweg erachten wir die Förderung der Medienkompetenz. Denn nur der kritische und selbstverantwortliche Umgang mit den digitalen Medien lässt das Internet für Jugendliche langfristig sicherer werden. Der Ratgeber enter zeigt die Chancen und Risiken von digitalen Medien und vermittelt Tipps für den sicheren Umgang mit ihnen. enter bricht eine Lanze für den Dialog mit Kindern und Jugendlichen.

Herzlich  
Swisscom AG

Michael In Albon,  
Jugendmedienschutz-Beauftragter Swisscom

# Inhalt

## > Hintergrund

- 04 Spielwiese digitale Medien
- 30 Seitenblick: immer online

## > Schwerpunkt

- 08 Vom Umgang mit Medien
- 20 Anonymität macht Täter

## > Im Gespräch

- 16 Interview: So verhalten sich Jugendliche  
Prof. Daniel Süss, Fachhochschule Zürich
- 24 Familiengespräch: Vertrauen statt Verbote  
Familie Schaeffner aus Bern
- 28 Interview: Das können Eltern tun  
Ronja Tschümperlin, Stiftung Kinderschutz Schweiz

## > Ratgeber

- 32 Ratgeber für Eltern

Spielwiese

# digitale Medien

*Kinder und Jugendliche sind Experten für Internet und Handy. Jedenfalls kennen sie die vielfältigen Möglichkeiten, die digitale Medien bieten, und probieren diese fleissig aus. Aber sind sie auch medienkompetent?*

## Für ungetrübtes Medienvergnügen

Chatten, gamen, googeln, skype, bloggen, twittern und bei Facebook Freunde «adden»: Was für manche Erwachsenen wie Fachchinesisch klingt, das ist für Kinder und Jugendliche heute Alltag. Sie sind die erste Generation, die mit Computern und Handys aufgewachsen ist, die spielerisch die ersten Schritte im Internet gegangen ist.

Zwischen 90 und 95% der Schweizer Kinder und Jugendlichen nutzen das Internet.<sup>1</sup> Jugendliche zwischen 15 und 20 Jahren sind dabei «heavy user», also sehr regelmässige Nutzer: 95% von ihnen rufen täglich oder sogar mehrmals täglich Internetangebote auf. Und auch das Handy ist sehr beliebt unter den älteren Jugendlichen: 92% greifen einmal oder mehrmals täglich zum Handy.

### Von klein auf online

Doch nicht nur Jugendliche sind im Internet aktiv. Schon Kinder im Vorschulalter kommen in Kontakt mit dem Internet – zumeist in Begleitung ihrer Eltern, älterer Geschwister oder anderer Betreuungspersonen.<sup>2</sup> Allerdings beschränken sich diese Erfahrungen in der Regel auf relativ wenige Aktivitäten wie den Besuch von Websites von Spielzeugherstellern, Websites mit Spielen, Musik und Malvorlagen. Hauptmotivation für den Besuch des Internets ist das Spielen. Die Kommunikation mit Freunden spielt in diesem Alter kaum eine Rolle und ungeeignete Inhalte sind noch kein Thema. Erst wenn Kinder beginnen, Medien eigenständig zu konsumieren, setzen sie sich

einem gewissen Risiko aus, das aber kalkulier- und kontrollierbar ist. Eltern und Lehrpersonen sollte es darum ein besonderes Anliegen sein, Kinder von klein auf bei ihren Entdeckungserreisen durch die virtuelle Welt zu unterstützen und ihnen medienkompetentes Handeln zu vermitteln. Das heisst, ihnen zu zeigen, wie sie sicher und verantwortungsvoll mit Internet und Handy umgehen.

### Nachwuchs in Gefahr?

Die Angebotsvielfalt des Internets ist gross. Es bietet Kindern und Jugendlichen unermessliche kreative, spielerische, kommunikative und pädagogisch wertvolle Angebote. Aber es birgt auch Gefahren. Das Sorgenbarometer 2008 des Konsumentenforums ([www.konsum.ch/sorgenbarometer](http://www.konsum.ch/sorgenbarometer)) zeigte deutlich: Mit 4.8 von 6.0 möglichen Punkten beschäftigte «Pornografie im Internet und in anderen neuen Medien» schon das zweite Jahr in Folge die Schweizer Bevölkerung am meisten. Im Jahr 2009 lag das Thema zwar auf Platz vier, hat aber nicht an Brisanz verloren.

### Sind Sie fit für die neuen Medien?

- > Machen Sie online den Selbsttest und finden Sie heraus, wie sicher Sie selbst im Internet surfen. Testen Sie, ob Sie auf dem Laufenden sind, was Kinder und Jugendliche wirklich im Internet machen oder wie sie das Handy nutzen. Im Online-Selbsttest erhalten Sie Tipps, wie Sie Ihre Kinder noch besser schützen und beraten können.
- > Jetzt teilnehmen unter:  
[www.swisscom.ch/enter](http://www.swisscom.ch/enter)



Auch die Schweizerische Koordinationsstelle zur Bekämpfung der Internetkriminalität (KOBik) meldete 2008 konstant hohe Zahlen – nämlich 6605 Verdachtsmeldungen aus der Bevölkerung: Davon betrafen 15,8% harte Pornografie, zum Beispiel mit Kindern, und 14,1% Pornografie infolge eines fehlenden Adult Checkers.

### Wachsendes Bewusstsein in der Politik

Die Warnungen von Experten und die Sorgen der Bevölkerung bleiben nicht ohne Wirkung: Bereits im September 2007 lancierte Pro Juventute die Petition «Stopp der (un)heimlichen Gewalt». Nationalrätin Chantal Galladé reichte kurz darauf ein Postulat für einen wirksamen Kinder- und Jugendmedienschutz ein, das die Forderungen der Pro-Juventute-Petition miteinschliesst. Bundesrat und Parlament unterstützten das Postulat. Im Juni 2009 beriet die Rechtskommission des Ständerats über eine erneute Revision des erst am 1. Januar 2007 in Kraft getretenen Strafrechts. Punkte, die unter anderem zur Debatte standen: verschärfte Strafandrohungen in Bezug auf Kinderpornografie, die zumeist übers Internet verbreitet und konsumiert wird, und das Verbot von

elektronischen Killerspielen. Im März 2010 haben National- und Ständerat die Motionen der Nationalräte Evi Allemann und Norbert Hochreutener für das Verbot von Killerspielen angenommen und an den Bundesrat überwiesen, mit dem Auftrag, ein entsprechendes Gesetz auszuarbeiten. Der Entscheid ist umstritten. Pro Juventute kämpft gegen ein Verkaufsverbot: Ein Generalverbot führe nur dazu, dass die Spiele noch reizvoller würden. Stattdessen müsse man die Medienkompetenz fördern.

### Mehr Handlungsspielraum für die Ermittler gefordert

Die im Jahr 2011 in Kraft tretende neue Strafprozessordnung schränkt die Fahndungsmöglichkeiten der Polizei und der Strafverfolgung in Bezug auf Pädokriminalität ein. Ermittler dürfen sich zum Beispiel in Chats nicht mehr als Minderjährige ausgeben und so verdeckt mit potenziellen Pädophilen in Kontakt treten, noch bevor eine Straftat begangen wurde.

Ein Bundesgerichtsurteil aus dem Jahr 2005 sprach einen Mann frei, der den Ermittlern ins Netz gegangen war, als er sich mit «manuela\_13» aus einem Kinderchat treffen wollte, um sexuelle Handlungen vorzunehmen – am vereinbarten Treffpunkt erwarteten ihn die Beamten. Der Schweizer Polizei-Informatik-Kongress, der Verband Schweizerischer Polizei-Beamter sowie zahlreiche Politiker haben das Urteil sowie die Neuregelungen ab dem Jahr 2011 kritisiert und fordern mehr Handlungsspielraum für die Ermittler.

### Erstatten Sie Anzeige

Sollten Sie oder Ihre Kinder im Internet auf strafrechtlich relevante Inhalte wie sexuelle Handlungen mit Kindern, Gewaltdarstellungen, Extremismus, Rassismus, Verbreitung von Computerviren oder Kreditkartenmissbrauch stossen, melden Sie dies unter [www.kobik.ch](http://www.kobik.ch)



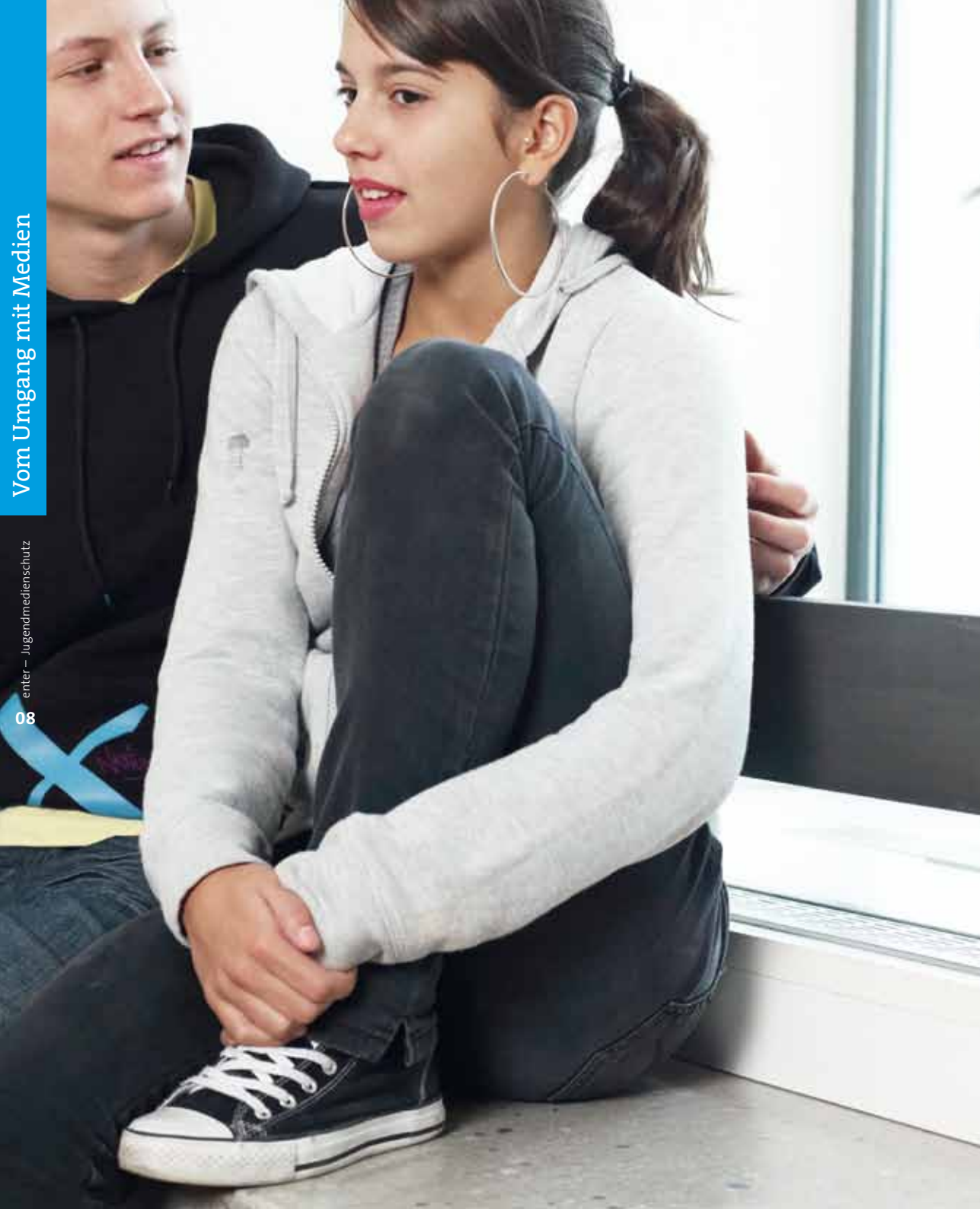
### Blick über die Grenzen

Der sichere Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Internetinhalten ist nicht nur in der Schweiz ein Thema: Grossbritannien führt ab 2011 unter dem Motto «Click clever, click safe» («Clever klicken, sicher klicken») Unterrichtseinheiten zum richtigen Umgang mit dem Internet ein.

Und auch der EU ist die Sicherheit von Kindern und Jugendlichen im virtuellen Raum ein wichtiges Anliegen. Im Januar 2009 beschlossen Europäisches Parlament und Europäischer Rat, das bereits bestehende Safer-Internet-Programm zwischen 2009 und 2013 um 10 Millionen auf 55 Millionen Euro aufzustocken.

### Glossar

- > **Adult Checker**  
Altersabfrage auf Websites mit jugendgefährdenden Inhalten. Schweizerische Betreiber von Websites mit pornografischen Inhalten machen sich strafbar, wenn man Inhalte nur durch das Anklicken eines Warnhinweises erreicht.
- > **Chat**  
Kommunikation in Echtzeit über das Internet zwischen zwei oder mehreren Personen.
- > **Game**  
Elektronisches Videospiel.
- > **googeln**  
Suche von Inhalten und Informationen im Internet über die etablierte Suchmaschine Google.
- > **Blog**  
Internettagebuch zu beliebigem Thema. Der Autor vertritt darin zumeist seine persönliche Meinung. Das Schreiben von Blog-Einträgen nennt man «bloggen».
- > **Twitter**  
Soziales Netzwerk zur Veröffentlichung von Kurznachrichten mit max. 140 Zeichen («twillern»). Wer Beiträge anderer abonniert, ist ein «Follower».



# Vom Umgang mit Medien

*«Klar, bei uns in der Klasse machten auch schon Pornobildchen und Ekelfilme die Runde. Ich glaube, das ist heute normal.» (Nora, 13)*





# Wo Gefahren lauern

Eintritt ins Pornokino verwehrt, gibt es im Internet kaum eine Zugangskontrolle. Zwar muss der Nutzer bei manchen nicht kommerziellen Porno-Websites per Mausclick bestätigen, dass er volljährig ist, überprüft wird das jedoch nicht.

Lediglich bei kostenpflichtigen Angeboten wird per Altersnachweissystem die Nummer der Identifikationskarte oder des Reisepasses überprüft. Zudem werden pornografische Angebote oftmals von ausländischen Servern aus ins Netz eingespeist, die zu kontrollieren nahezu unmöglich ist.

## Pornos auf dem Handy

Doch nicht nur im Internet konsumieren Kinder und Jugendliche pornografische Inhalte. Es gibt auch Pornoangebote speziell fürs Handy und die Möglichkeit, Sexfilme über das Internet aufs Handy zu laden. Auf den Handys von jungen – vor allem männlichen – Nutzern sind solche Filme keine Seltenheit. Per Bluetooth, also der Funkvernetzung von Geräten über kurze Distanz, sind die Filme und Bilder schnell an die halbe Schulklasse verschickt. Den wenigsten Jugendlichen ist bewusst, dass die Verbreitung von pornografischem Material an andere Minderjährige strafbar ist – auch dann, wenn sie selbst minderjährig sind.

## Hilfe anbieten

Wichtig ist, dass Kinder und Jugendliche mit pornografischen Inhalten nicht alleine gelassen werden. Jugendliche sind gemäss Jugendpäda-

goge Bruno Wermuth von der Berner Gesundheit<sup>3</sup> dankbar für sachliche Informationen, mit denen sie das in Pornos Gesehene verarbeiten und relativieren können. Während Jugendliche untereinander zumeist sehr locker über Sex und ihre Erfahrungen reden können, haben sie Hemmungen, sich mit Fragen an Eltern und Lehrer zu wenden.

In der Familie über Sex und Liebe zu sprechen, ist wichtig, auch wenn es nicht leicht fallen mag. Verschiedene Fachstellen bieten Eltern schweizweit kostenlose Hilfestellung. Und auch Gelassenheit ist von Vorteil, zum

### Was tun, wenn man im Netz auf Kinderpornografie stösst?

- > Adresse der Website notieren oder in den Zwischenspeicher kopieren.
- > Laden Sie die Inhalte keinesfalls herunter und machen Sie keine Screenshots. Sie machen sich mit dem Download oder dem Erstellen von Screenshots strafbar.
- > Füllen Sie über [www.kobik.ch](http://www.kobik.ch) das Meldeformular aus und fügen Sie die von Ihnen notierte oder in den Zwischenspeicher kopierte Internetadresse mit den kinderpornografischen Inhalten ein.
- > Löschen Sie anschliessend sofort den Cache Ihres Computers, damit eventuelle Spuren kinderpornografischer Bilder sicher gelöscht sind.

### So löschen Sie den Cache:

- > **Firefox 3.0:** Extras > Private Daten löschen > Häkchen bei «Cache» machen > Private Daten jetzt löschen
- > **Internet Explorer 8.0:** Extras > Internetoptionen > Allgemein > Browserverlauf > Löschen > Verlauf > Löschen
- > **Safari:** Safari > Cache leeren

Eindeutig zweideutiges Stöhnen schallt aus den Computerlautsprechern in Sarahs Zimmer. Die dazugehörigen Szenen auf dem Bildschirm lassen keinen Zweifel zu: Hier läuft ein Pornovideo. Die zehnjährige Sarah und ihre gleichaltrige Freundin Melanie schauen sich verlegen an, schliessen hastig das Seitenfenster, und Sarah nimmt ihrer Freundin das Versprechen ab, niemandem davon zu erzählen, was sie gerade per Zufall gefunden haben – bei der Suche nach einer Website für Reitfans.

Die Reaktion der beiden Mädchen ist verständlich – über Sex zu sprechen, ist den meisten in diesem Alter peinlich. Dennoch ist ihre Geheimhaltungsstrategie nicht angebracht. Denn wenn Kinder und Jugendliche mit Erwachsenen – und das können auch volljährige Geschwister oder der Sozialarbeiter im Jugendzentrum sein – nicht über

negative Erfahrungen im Internet sprechen, ist es schwierig, ihnen Hilfe anzubieten.

## Schockinhalte sind potenziell überall

Dass das Internet viele positive Seiten hat, bezweifelt wohl niemand mehr. Dennoch: Ob auf der Suche nach Informationen für ein Schulprojekt, beim Surfen mit Freunden in der Freizeit oder beim Spielen eines Online-Games: Überall im Internet können Kinder und Jugendliche auf Inhalte stossen, die nicht für sie geeignet sind. Dazu gehört neben Gewaltdarstellungen, rassistischen und fundamentalistischen Ansichten sowie «Ekelinhalten» auch die Pornografie.

## Mami, was machen die da?

Wer unter 16-Jährigen wie Sarah und Melanie Pornografie zugänglich macht, ist gemäss Strafgesetzbuch strafbar. Im Gegensatz zur Ausweiskontrolle, die Minderjährigen den



Beispiel wenn Sie Pornofotos oder -filme auf dem Mobiltelefon Ihres Kindes entdecken. Suchen Sie das Gespräch und bieten Sie an, Fragen zu beantworten. Oder geben Sie Ihrem Kind – falls das Miteinandersprechen schwerfällt – Links oder Adressen von Beratungsstellen an (auf Seite 33 in diesem Ratgeber). Zudem finden Sie online unter [www.swisscom.ch/enter](http://www.swisscom.ch/enter) wertvolle Tipps.

### Vorsicht vor Experimenten

Was kaum jemand weiss: Auch Jugendliche unter 16 Jahren machen sich strafbar, wenn sie Fotos und Videos mit sexuellen Inhalten erstellen. Das kann passieren, wenn Jugendliche zum Spass oder um ihre sexuellen Grenzen auszutesten, Nacktfotos oder Filme von Selbstbefriedigung aufnehmen. Dann produzieren sie verbotene Kinderpornografie. Abgesehen davon machen sie sich mit solch explizitem Material angreifbar: Sollte es nämlich in falsche Hände geraten – und das können auch die Hände von Kollegen sein, mit denen man sich gestritten hat – verliert man schnell die Kontrolle über die selbst erstellten Inhalte und findet sie vielleicht im Internet wieder.

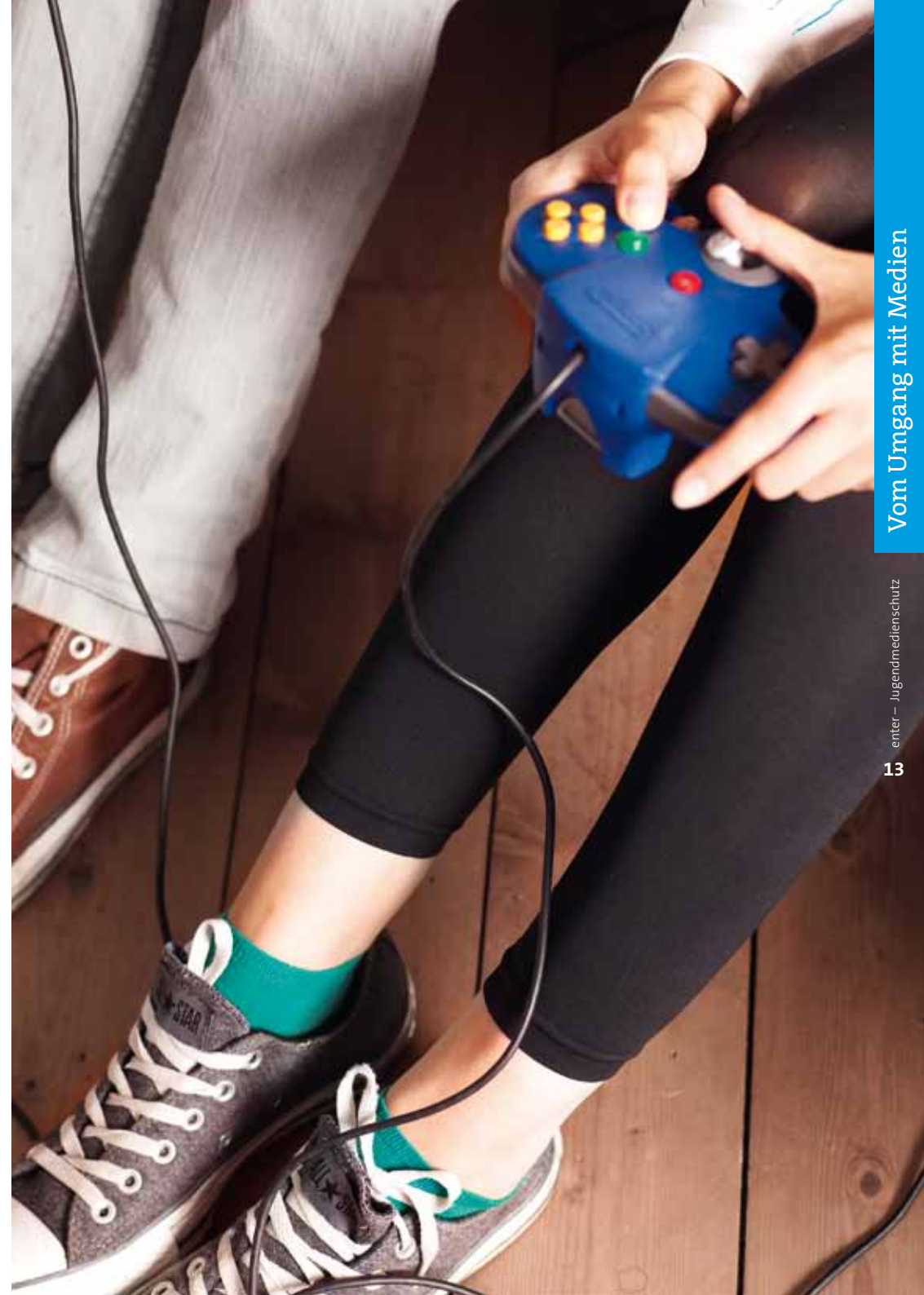
### Nichts als Geballere?

Wenn es um Computerspiele und Online-Games geht, hört man oft dieses Vorurteil: Die Spiele führten zu Isolation, machten aggressiv und der Inhalt beschränke sich auf wildes Geballere und sinnloses Töten. Dieses Vorurteil ist falsch: Neben den umstrittenen «Ego-Shootern» oder «Killerspielen» wie «Stranglehold» oder «Call of Duty» gibt es eine Vielzahl Computerspiele und

Online-Games, die sich positiv auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen auswirken können. Computerspiele und Online-Games bieten Kindern und Jugendlichen oft hochkomplexe Spielwelten mit vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten – im Gegensatz zum passiven Fernsehkonsum. Häufig sind schnelle Auffassungsgabe, rasches Treffen von Entscheidungen, hohe Konzentrationsfähigkeit, strategisches Denken sowie aktive und explorative Problemlösungen verlangt. Viele Aufgaben in Online-Games können zudem nur mithilfe anderer bewältigt werden, was Teamwork, Rollenkompetenzen und Fairness fördert.

### Selbstkontrolle der Game-Industrie

> Die PEGI (Pan-European Game Information) ist ein im Jahr 2003 eingeführtes europaweit einheitliches System zur Vergabe von Altersempfehlungen für Computerspiele. Der «Code of Conduct» beinhaltet Folgendes: Jeder Herausgeber oder Lieferant verpflichtet sich, nur Produkte mit der PEGI-Auszeichnung ins Sortiment aufzunehmen. Die Händler müssen zudem an der Kasse Alterskontrollen vornehmen. Einige Experten empfinden die Altersbegrenzungen der PEGI als zu lasch bzw. bemängeln, die Symbolik auf den Spielverpackungen sei nicht intuitiv verständlich.



**Vom Gamer zum Amokläufer?**

Dennoch ist es vielen Eltern zu Recht unheimlich, wenn sie merken, dass sich ihr Sohn oder ihre Tochter stundenlang im Zimmer verbarrikadiert und am Computer spielt. Wenn die Spielfigur dann noch mit Waffen andere Menschen tötet, wenn Blut und Leichen zu sehen sind, ist dann Grund zur Beunruhigung gegeben? Fachleute sind zurückhaltend. «Amokläufer sind Menschen mit einem sehr speziellen Krankheitsbild. Mit Sicherheit sind Computerspiele nicht die Ursache dafür», sagt Medienpsychologe Werner Wirth von der Universität Zürich gegenüber der NZZ.

**Innere Widerstandsfähigkeit**

Wer sich zum Spielen von «Killer-games» oder «Ego-Shootern» bekennt, muss sich oft rechtfertigen – auch als Erwachsener. Für Professor Daniel Süss, Medienpsychologe an der Zürcher Fachhochschule, ist das Spielen von Ego-Shootern eine Möglichkeit, aus dem Alltag auszubrechen, ohne gesellschaftliche oder strafrechtliche Konsequenzen fürchten zu müssen.

Die Forschung geht mehrheitlich davon aus, dass Personen, die in einem gut funktionierenden sozialen Umfeld leben und deren Alltag gut ausbalanciert ist, kaum negativ von Gewalt in Medien und Games beeinflusst werden. Diese Menschen verfügen über «Resilienz», eine Art Widerstandsfähigkeit gegenüber negativen Einflüssen. Bedenklicher ist das Gamen für Kinder und Jugendliche, die beispielsweise in der Schule Probleme haben, von anderen ausgeschlossen werden oder deren familiäres Umfeld sich nicht

im Gleichgewicht befindet. Anders ausgedrückt: Besteht bereits ein Hang zu Aggressivität, konsumieren Menschen eher gewalthaltige Medien und fühlen sich von diesen in ihren Einstellungen bestätigt. Dies kann in der Folge zur Ausübung von Gewalt führen. Doch es gibt keine einzige wissenschaftliche Studie, die einen Kausalzusammenhang zwischen brutalen Computerspielen und Gewalthandlungen sieht.

**Altersempfehlung beachten**

Eltern sollten beim Kauf von Computerspielen die Altersempfehlungen der PEGI beachten. Auch für Online-Games, die im Gegensatz zu Computerspielen direkt im Internet gespielt werden, empfiehlt es sich, die Altersempfehlungen abzuklären. Informieren Sie sich auf der Website [www.pegi.info](http://www.pegi.info) unter «Spiele suchen» über Altersbeschränkung und kritische Inhalte. Wie Sie den Computer- und Online-Spielkonsum Ihres Kindes kontrollieren können, bzw. welche Absprachen Sie mit Ihrem Kind treffen sollten, erfahren Sie online unter [www.swisscom.ch/enter](http://www.swisscom.ch/enter). Tipps zu empfehlenswerten Spielen lesen Sie ab Seite 33 in diesem Ratgeber.

**Innere Abgrenzung**

Lesen Sie online unter [www.swisscom.ch/enter](http://www.swisscom.ch/enter) mehr zu «Resilienz».





# Interview

mit Prof. Daniel Süss

*«Das Internet ist eine Probesthne für Jugendliche.»*

**Daniel Süss ist Professor für Medienpsychologie und Vater von zwei Töchtern. Er ist spezialisiert auf das Medienverhalten Jugendlicher und Experte für Medienkompetenz.**

**Herr Süss, gemäss JIM-Studie 2009<sup>5</sup> nutzt die Hälfte der 14- bis 19-Jährigen das Internet primär zur Unterhaltung. Heisst das, sie lernen kaum etwas?**

So lässt sich das nicht sagen. Die Welt ist nicht trennbar in «Hier lerne ich etwas» und «Da unterhalte ich mich bloss». Es gibt verschiedene Formen des Lernens. Zum Beispiel das soziale Lernen oder das Entwickeln von Strategien bei einem Computerspiel. Es stimmt aber, dass Kinder und Jugendliche, wenn sie digitale Medien nutzen, primär Unterhaltung suchen.

**Wie wirken sich Medienaktivitäten auf die Sozialkompetenz aus?**

Internetangebote sind ein erweitertes Handlungsfeld, eine Art Probesthne für Kinder und Jugendliche. Dort sammeln Kinder und Jugendliche Erfahrungen, testen Rollenverhalten und schauen, wie sie ankommen. Wer seine Identität finden und festigen will, muss Verschiedenes ausprobieren können.

**Gibt es auch negative Auswirkungen von Medienkonsum?**

Die gibt es. Wenn ein Jugendlicher bei seinen Kollegen aneckt, wenig Erfolgserlebnisse hat oder sogar ausgegrenzt wird, besteht die Gefahr, dass er sich aus realen Beziehungen in die virtuelle Welt zurückzieht und dort all seine Energie investiert. Das kann z.B. ein Spiel sein, in dem er für seine Erfolge Anerkennung erhält. So etwas gefährdet die Entwicklung eines Menschen.

**Wie lernen Menschen den Umgang mit Medien?**

Sie lernen sehr stark am Modell, am Vorbild, zum Beispiel von Eltern oder Lehrpersonen, aber auch von Gleichaltrigen, indem sie beobachten, was andere tun. Je jünger ein Kind ist, desto spielerischer geht es mit einem neuen Medium um. Es probiert einfach alles nach dem Versuch-und-Irrtum-Prinzip aus. Je älter man ist, desto bewusster wägt man ab und reflektiert; unsere Generation ist eine Fehlervermeidungsgeneration.

## «Auch im Strassenverkehr wird ein Kind begleitet, das sollte auch für den Online-Verkehr gelten.»

### **Brauchen wir Regeln für den Umgang mit Medien?**

Kinder brauchen Unterstützung, Begleitung und Grenzen für ihre Online-Tätigkeiten. Vergleichen wir es mit den Erfahrungen im Strassenverkehr. Zuerst lernt ein Kind das Velofahren mit Stützrädern, dann fährt es auf einem Parkplatz oder Gehsteig – und erst schrittweise und wenn es älter ist auf die grosse Strasse, wo viel Verkehr herrscht.

### **Herr Süss, was bedeutet Medienkompetenz?**

Es geht darum, dass wir lernen, bedürfnisorientiert mit Medien umzugehen und zu wissen, welches Medium welche Stärken und Schwächen hat. Wir sollten den Hintergrund und die Produktionsbedingungen eines Mediums kennen und eine kritische Distanz wahren können. Für mich gehört auch die Genussfähigkeit dazu, also Medien so zu nutzen, dass sie unseren Horizont in kultureller und emotionaler Hinsicht erweitern. Und es geht auch um die Anschlusskommunikation, die uns befähigt, Erfahrungen, die wir mit Medien machen, mit anderen zu tauschen.

### **Wie können Jugendliche lernen, selbstkritisch mit dem eigenen Medienkonsum umzugehen?**

Wichtig ist, dass wir Medienkompetenz nicht losgelöst betrachten. Es ist entscheidend, wie Jugendliche auch in anderen Lebensbereichen lernen, über sich selbst nachzudenken und eigene Verhaltensweisen zu hinterfragen. Wenn diese Selbstkompetenz da ist, können Jugendliche sie auf den eigenen Medienkonsum übertragen.

### **Es geht also um Erziehung?**

Ja, häufig wird Medienerziehung im Zusammenhang mit Problemfeldern wie Gewalt oder Pornografie genannt. Wichtig ist, wie wir mit Wertfragen und Konfliktlösung umgehen. Wie diskutiert man in der Familie über Gewalt und Konflikte? Über Pornografie und Sexualität? Wenn diese Auseinandersetzung nicht stattfindet, können wir von der Medienpädagogik nicht erwarten, dass sie einen vernünftigen Umgang mit Gewalt und Pornografie lehren kann.

### **Welche Risiken gibt es beim Medienkonsum von Jugendlichen?**

Das eine Feld sind Gewaltdarstellungen, ob fiktional in einem Spiel oder real, z.B. in Form von Happy Slapping. Oder Jugendliche kommen mit harter Pornografie in Kontakt, die bei ihnen Gefühle von Ekel, Angst und Ohnmacht auslöst.

Es ist wichtig, dass sich Jugendliche selbst die Frage stellen, mit welchen Inhalten sie in Kontakt kommen wollen und mit welchen nicht. Ein anderes Gebiet ist der Umgang mit den eigenen Daten: Es gibt Jugendliche, die in diesem Bereich relativ unbekümmert sind und z.B. ihre Handynummer im sozialen Netzwerk veröffentlichen oder Partybilder hochladen, ohne andere zu fragen, die darauf abgebildet sind. Schliesslich gibt es auch das Problem der Abhängigkeit oder Verhaltenssucht, wenn jemand zum Teil die Kontrolle darüber verliert, wie viel er online spielt.

### **Und was sind die positiven Effekte, die Games, soziale Netzwerke und das Internet auf Jugendliche haben?**

Die Forschung hat verschiedene positive Effekte beobachtet. In Games wird zum Beispiel Teamwork geübt: Jugendliche müssen sich auf andere abstimmen und zusammenwirken, um Erfolg zu haben. In sozialen Netzwerken entwickeln Jugendliche viel Kreativität darin, wie sie sich präsentieren. Sie machen Fotos, gestalten Texte, schreiben und veröffentlichen Gedichte und lernen auch, zu überlegen, was sie veröffentlichen wollen und was nicht, also den Umgang mit der eigenen Privatsphäre.



# Anonymität macht Täter

*Das Internet hat zwei neue Phänomene geboren: «Cyber-Mobbing» und «Cyber-Grooming». Beide haben etwas gemeinsam – die Täter verstecken sich hinter ihrer virtuellen Identität.*

## Schikane und Anmache im Netz

Wenn aus Kindern Jugendliche werden, steigt ihr Kommunikationsbedürfnis und ihr Interesse an Social-Networking-Plattformen wie Facebook.com, MySpace.com oder PartyGuide.ch, an Chats und an Instant Messenger wie Skype. Laut einer Umfrage nutzen Schweizer jeden Alters Social Networks im privaten Bereich vor allem, um mit Freunden und Bekannten in Kontakt zu bleiben (60,9%), neue Bekanntschaften zu schliessen (34,1%) und um zu sehen, wie sich andere präsentieren (33,7%).<sup>4</sup> Weniger Selbstauskünfte sind im Internet oft mehr, denn das Internet ist und bleibt ein öffentlicher Ort.

### Cyber-Mobbing

«Claudio stinkt nach Schweiss!» und als nächster Kommentar «Kein Wunder, seine Familie ist auch asozial, die duschen ja nie und ihre Wohnung ist voller Müll.» Das sind nur zwei unwahre Bemerkungen von Mitgliedern der Facebook-Gruppe «We hate Claudio». Claudio weiss, dass es diese Gruppe gibt. Zudem erhält der 13-Jährige fast täglich E-Mails und Facebook-Nachrichten mit Beschimpfungen – abgeschickt von gefälschten Profilen und E-Mail-Adressen.

### Direkte Konfrontation bleibt aus

Was hier passiert, ist ein Fall von Cyber-Mobbing, auch e-Bullying oder Cyber-Bullying genannt: Dabei geht es darum, das Opfer zu beschimpfen, zu beleidigen, blosszustellen und zu demütigen.

Die Täter leiten private Nachrichten oder Bilder an Dritte weiter, verbreiten Gerüchte, manipulieren Fotos des Opfers auf anstössige Weise oder starten regelrechte Hetzkampagnen. Die Hemmschwelle für Cyber-Mobbing ist geringer als für Mobbing ausserhalb des Internets: Der Täter muss dem Opfer nicht gegenüber treten, wird nicht mit den Auswirkungen seines Handelns konfrontiert und kann sich hinter seiner virtuellen Identität verstecken. Die Opfer sind oft lange im Ungewissen, wer hinter den Schikanen steckt.

### Häufiger, als man denkt

Claudio ist kein Einzelfall: Die Europäische Kommission und mehrere Studien gehen davon aus, dass jeder fünfte deutsche Jugendliche entweder als Täter oder als Opfer von Cyber-Mobbing in Erscheinung getreten ist.<sup>5</sup> Für die Schweiz vermuten Experten ungefähr die gleichen Zahlen. Mobbing auf dem Schulhof oder im Klassenzimmer überschneidet sich dabei häufig mit Mobbing im Internet oder über das Handy. Mädchen sind häufiger betroffen. In Einzelfällen ist es in der Folge von Mobbing schon zu Selbsttötungen gekommen.

### Wie wehrt man sich?

Wichtig ist, dass Kinder und Jugendliche wissen, dass sie Cyber-Mobbing nicht machtlos ausgesetzt sind. Denn Mobbing ist strafbar: Zwar taucht der Begriff Mobbing nicht im Strafgesetzbuch auf, aber es



können in diesem Zusammenhang mehrere Artikel zur Anwendung kommen.<sup>6</sup>

Wird «nur» über Medien gemobbt, ist folgendes Vorgehen sinnvoll:

- > nicht auf Beleidigungen und Belästigungen eingehen
- > den oder die Mobber sperren und den Seitenbetreibern melden
- > E-Mails ungelesen löschen oder automatisch in den Junk-Ordner verschieben
- > Privatsphäre-Einstellungen von Social-Network-Profilen möglichst restriktiv einstellen

Durch Letzteres vermeidet man zum Beispiel unerwünschte und für alle sichtbare Pinnwand-einträge, da die Mobber so keinen Zugriff mehr auf das Profil haben. In jedem Fall sollten sich Betroffene an ihre Eltern, Lehrer oder professionelle Beratungsstellen (siehe Seite 33) wenden. Zudem ist es ratsam, Beweise in Form von Screenshots und Ausdrucken zu sammeln. Werden durch das Mobbing strafrechtliche Tatbestände erfüllt, und sind der oder die Täter dem Betroffenen nicht bekannt, so kann die KOBİK eingeschaltet werden. Diese kann über die IP-Adresse (Internet-Protokoll-Adresse) herausfinden, wer hinter den Angriffen steckt und sogar Hausdurchsuchungen in die Wege leiten.

### Cyber-Grooming

Chaträume und Social-Networks sind für Kinder und Jugendliche Unterhaltung und manchmal auch Kummerkasten. Sie bieten elternfreien Raum zur Selbstverwirklichung und Kommunikation,

um neue Erfahrungen zu machen und Kontakte zu knüpfen. Doch Chats und Social Networks sind auch Tummelplatz für Pädokriminelle: Täter können sich dort hinter Nicknames und gefälschten Profilen verstecken.

Cyber-Grooming ist das Stichwort: Darunter versteht man sexuelle Belästigung von Kindern oder Jugendlichen im Internet. Die Täter stellen jugendlichen Chattern Fragen zu sexuellen Themen, schicken ihnen ungefragt pornografisches Material oder präsentieren sich in unangemessener Weise und bei laufender Webcam vor ihrem jugendlichen Gegenüber. Oftmals versuchen die Täter, sich nach und nach das Vertrauen ihrer Opfer zu erschleichen – meist mit dem Ziel, auf die virtuellen Kontakte reale folgen zu lassen.

### Aufmerksam sein und Nein sagen

Kinder und Jugendliche sollten beim Chatten und in Social Networks Vorsicht walten lassen. Wer ein paar Regeln beachtet, kann sich online sicher bewegen:

- > in Social Networks keine Freundschaftsanfragen von Fremden annehmen
- > die höchsten Privatsphäre-Einstellungen wählen
- > keine privaten Daten auf seinem Profil veröffentlichen
- > keine aufreizenden Fotos oder Videos von sich online stellen
- > die Meldefunktion nutzen, wenn man ungebeten Nachrichten mit sexuell motiviertem Inhalt zugesendet bekommt, und so den Täter sperren lassen.



Im Chat gelten ähnliche Regeln:

- > den Nickname so wählen, dass er keine Rückschlüsse auf Name, Alter oder Wohnort zulässt
- > Chatpartnern nie den Namen oder persönliche Daten wie (E-Mail-)Adresse, Telefonnummer oder Geburtsdatum übermitteln
- > stellt das Gegenüber intime Fragen oder schlägt ein Treffen vor, sollten Kinder und Jugendliche dies einer erwachsenen Vertrauensperson mitteilen
- > Treffen mit Chatbekanntschaften dürfen nie ohne Begleitung Erwachsener stattfinden

Ausführliche Tipps für sicheres Chatten und sorgenfreies Social Networking erhalten Sie online unter [www.swisscom.ch/enter](http://www.swisscom.ch/enter).

### Glossar

#### > Instant Messenger

Programm zur schriftlichen Sofortkommunikation. Manche Programme wie Skype ermöglichen kostenlose Gespräche und Videotelefonate.

#### > Social Networking

Englisch für «soziales Netzwerken». Virtuelle Gemeinschaften im Internet, in denen der Nutzer ein Profil anlegt, sich mit Freunden vernetzt, Fotos, Videos oder Links hochlädt. Bekanntestes Beispiel: Facebook.

# Familiengespräch

Familie Schaeffner aus Bern

# Vertrauen statt Verbote

## «Mehr Dialog mit anderen Eltern wäre wichtig.»

Wie viel Zeit dürfen die Kinder online verbringen? Wo steht der Computer? Gibt es Websites, die tabu sind? Familie Schaeffner aus Bern gewährt uns einen Blick in die gute Stube und in ihren Medienalltag. Es diskutieren Mutter Regina (47), Vater Sven (47), Caio (15) und Luca (13).

### Mit welchen Medien seid ihr ausgerüstet?

**Regina:** Ich habe ein iPhone ...

**Caio:** ... ich auch, eigentlich alle ...

**Sven:** ... alle ausser mir haben ein iPhone, wir haben zwei Computer – die Jungs einen im Medienzimmer, meine Frau einen Mac – und ich nutze den Laptop vom Geschäft. Ausserdem haben wir einen Fernseher, einen DVD-Spieler, eine Playstation, ein Wii-Board und verschiedene iPods.

### Interessant, ihr habt ein Medienzimmer ...

**Sven:** Wir wollten nicht, dass sich die Jungs im eigenen Zimmer verschanzen und ins Internet gehen. So haben wir den Internetzugang in einem Zimmer eingerichtet, das für alle jederzeit zugänglich ist.

### Caio und Luca, wie oft seid ihr im Internet? Wie sieht euer Medienalltag aus?

**Caio:** Ins Internet gehe ich täglich, zum Beispiel lade ich Musik runter oder schaue mir Videos auf YouTube an. Und ich spiele regelmässig Playstation.

**Luca:** Ich spiele vor allem auf dem iPhone. Ich gucke etwas fern und gehe zuhause ins Internet, vor allem auf Facebook.

### Und was macht ihr mit dem Handy?

**Caio:** Mit dem Handy nutze ich das Internet nicht, ausser für Xtrazone von Swisscom, wo ich 500 Gratis-SMS schreiben kann. Und um sie zu schreiben, muss ich kurz ins Internet.

**Luca:** Ich spiele auf dem iPhone vor allem.

### Regina und Sven, wie nutzt ihr Handy und Internet?

**Regina:** Ich bin Textildesignerin und arbeite im Job mit dem Programm Photoshop Illustrator; privat nutze ich vor allem E-Mail und Skype, um mit der Familie in Brasilien und meinen Freunden zu kommunizieren. Mit dem Handy telefoniere und fotografiere ich.

**Sven:** Ich bin beruflich oft vor dem PC, deshalb surfe ich zuhause fast nicht. Als Banause würde ich mich nicht bezeichnen. Aber die junge Generation geht mit den neuen Medien viel spielerischer und lockerer um als ich.

### Wisst ihr, welche Seiten die Jungs im Internet besuchen?

**Regina:** Ich frage immer wieder nach, was sie im Internet schauen, und spreche das Thema offen an. Ich finde es wichtig, dass wir in der Familie darüber sprechen. Wenn sich die Sozialisierung normal entwickelt und unsere Söhne draussen Freunde treffen, finde ich es nicht schlimm, wenn sie am PC sind. Sollten sie sich aber zu «Freaks» entwickeln, werden wir klare Signale setzen.

**Sven:** Wir kontrollieren nicht, wo die Jungs surfen. Es hat sich nie ergeben, dass wir ein Schutzprogramm wie

Cyber Nanny installieren mussten. Dass der PC in einem allgemein zugänglichen Raum steht, empfinden wir schon als Schutz. Auch wenn die Jungs vor uns nach Hause kommen und unbetreut sind, machen wir uns keine Sorgen.

### Man kann also sagen, ihr setzt auf Vertrauen statt auf Verbote ...

**Regina:** ... ja, genau.

**Sven:** Was nicht heisst, dass wir nicht immer wieder Diskussionen führen, vor allem über die Menge des Medienkonsums.

**Regina:** Wir haben vereinbart, dass die Jungs selbst Verantwortung dafür übernehmen, wie lange sie fernsehen und im Internet surfen. Sie haben die Tendenz, die Zeit zu überschreiten, die sie sich selbst gesetzt haben. Wenn wir merken, dass sie ihre Grenzen nicht einhalten, thematisieren wir das.

### Ergreift ihr auch andere Massnahmen, als zu diskutieren?

**Regina:** Ja, es gab auch schon mal ein einwöchiges Verbot. Da habe ich die Maus versteckt und die Fernbedienung zur Arbeit mitgenommen.

**Caio:** Es gab auch schon von der Schule aus eine Woche «Flimmerpause» und es war ganz witzig, einfach mal auf alle Medien zu verzichten. Das ging ganz locker.

**Regina:** Wenn wir in den Ferien sind, nutzen die Jungs auch fast keine Medien. Sie gehen nicht mal ins Internetcafé und sind ganz vif und präsent. Medienpausen gibts also immer wieder.

### Habt ihr schon Erfahrungen mit «Happy Slapping» gemacht?

**Caio:** Vor Kurzem war ein Film auf dem Handy im Umlauf: Da war ein Typ, der einen Hund von einer Brücke geworfen hat, und seine Kollegen haben das gefilmt. Dieses Video ist auch an unserer Schule gelandet.

**Sven:** ... was, einen lebendigen Hund?

**Caio:** ... ja. (Pause) Aber Happy Slapping gab es noch nicht.

### Ist es schon vorgekommen, dass Schüler eine Hassgruppe über Mitschüler im Internet eröffnet haben?

**Caio:** Auf Facebook gibt es für jeden Hafenkäse eine Gruppe, also auch Hassgruppen. In meiner Schule gibt es ein Mädchen, das von vielen gehasst wird. Eine Mitschülerin, die zuerst selbst von diesem Mädchen gemobbt wurde, hat ein Raplied über sie geschrieben und eine Facebook-Gruppe eröffnet. Das wurde ein Riesenthema an der Schule, und die Schülerin, welche die Hassgruppe eröffnet hat, ist von der Schule geflogen.

**Luca:** Es gibt auch viele Gruppen gegen Lehrer, und es landen einige Lehrerfotos im Internet.

### Regina und Sven, was macht euch am meisten Sorgen beim Mediengebrauch?

**Regina:** Dass die Jungs im Internet zu viel von sich preisgeben.

**Sven:** Ich Sorge mich weniger um den Inhalt, mit dem sie im Internet konfrontiert werden, als vielmehr um die Dauer des Medienkonsums; es geht einfach zu viel Zeit drauf.



### Nehmen wir an, eine Fee käme vorbei und ihr hättet einen Wunsch frei zum Thema Medien ...

**Regina:** Ich würde mir wünschen, dass die Jungs nur jeden zweiten Tag fernsehen oder im Internet surfen.

**Caio:** Ich fände es gut, wenn wir uns über den Medienkonsum einig wären.

**Luca:** Ich würde wollen, dass ihr euch nicht so viele Gedanken macht. Wir sind doch nicht schlechter als andere. Schaut doch mal, wie das in anderen Familien läuft.

**Sven:** Ich hätte den Wunsch, dass es jede Woche einen Leseabend gibt, wo wir alle ein Buch lesen.

**Regina:** Und ich würde mir auch wünschen, mit anderen Eltern mehr über dieses Thema sprechen zu können. Wenn ich Freundinnen darauf anspreche, weichen sie oft aus. Mehr Dialog unter den Eltern wäre aber wichtig.

Sven Schaeffner:  
«Wir haben viele Modelle ausprobiert und finden heute, dass die Jungs selbst lernen müssen, ihren Medienkonsum im Griff zu haben.»

### Glossar

#### > Happy Slapping

Scheinbar grundlos greifen die Täter ihre unterlegenen und zumeist zufällig ausgewählten Opfer an. Ein Beteiligter filmt den Übergriff. Die Täter schicken das Gefilmte weiter oder laden es ins Internet. Täter, Komplizen und Besitzer von Happy-Slapping-Filmen machen sich strafbar. Opfer sollten sich Eltern oder Lehrern anvertrauen und den Vorfall der Polizei melden.



# Interview

mit Ronja Tschümperlin



«Es ist keine Lösung, Kinder von den digitalen Medien fernzuhalten.»

**Ronja Tschümperlin leitet die Fachstelle ECPAT bei der Stiftung Kinderschutz Schweiz in Bern. ECPAT engagiert sich gegen die sexuelle Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen.**

**Frau Tschümperlin, manche Eltern reagieren fast schon allergisch auf Videospiele. Ist das berechtigt?**

Oft sind Eltern selbst nicht mit Videospiele aufgewachsen und sehen sie als Synonym für Gewalt. Die Wurzel für die ablehnende Haltung ist meistens die Unkenntnis darüber, welche Spiele überhaupt angeboten werden.

Es gibt auch tolle Spiele, welche die Entwicklung der Kinder fördern. Kinderschutz Schweiz und GamesRight haben in diesem Sinne Game-Empfehlungen herausgegeben.

**Wie reagieren Eltern richtig, wenn sie Gewalt oder Pornografie auf Handy oder Computer finden?**

Sie sollten unbedingt Ruhe bewahren und das Gespräch suchen. Es geht zunächst mal ums Verstehen. Warum ist das passiert? Und wie geht der Jugendliche damit um? Es ist schliesslich auch möglich, dass er sich vom Film distanziert. Eine Vertrauensbasis ist sehr wichtig, um im Gespräch die Konsequenzen des Handelns aufzuzeigen.

**Wie können Eltern den Medienkonsum ihrer Kinder sinnvoll begleiten?**

Das Gespräch ist das wichtigste Element. Ausserdem sollten sich Eltern selbst über die neuen Medien informieren. Ich befürworte es, wenn Medienkonsum ein Familienerlebnis ist, das man miteinander gestaltet, das Spass macht und das man diskutiert. Wichtig ist es auch, dass Eltern die Risiken ansprechen und fassbar machen, so dass diese keinen abstrakten «Gespenster» bleiben. Kinder sollen verstehen, warum sie aufpassen müssen und warum sich ihre Eltern Sorgen machen.

**Wie sehen Sie die Rolle der Schule?**

Medienkonsum findet überall statt. Es gibt zum Beispiel Lehrer, die Hausaufgaben übers Internet recherchieren lassen. Der Medienkonsum beschränkt sich also nicht nur auf die Freizeit. Er ist auch Teil des Hineinwachsens in eine Gesellschaft, in der Medien ein fester Bestandteil sind, so auch in der Schule und im Beruf. Risiken sind überall vorhanden, und darum sollten Lehrer und Eltern Hand in Hand arbeiten, wenn es um die Erziehung zu Medienkompetenz geht.

*«Handy und Computer machen auch Spass.»*

**Wo soll der Computer zuhause stehen?**

Er sollte nicht versteckt sein – also am besten im Wohnzimmer. Wenn er im Kinderzimmer steht, dann mit offener Tür. Für Eltern von Jugendlichen stellt sich aber auch die nicht einfache Frage, wie viel Recht auf Privatsphäre sie zugestehen sollen. Wann ist Schutz angesagt und wann genügen Begleitmassnahmen?

**Was liegt Ihnen besonders am Herzen beim Thema Kinder und neue Medien?**

Es klingt banal, aber am wichtigsten ist es mir, dass sich die Eltern informieren und ihre Hemmschwelle abbauen. Was ist schon dabei? Wir sind nicht 1:1 mit den neuen Medien aufgewachsen, aber sie gehören heute zum Leben. Jeder sollte sich an die Materie herantrauen – auch für sich selbst. Natürlich gibt es Gefahren, aber Handy und Computer machen auch Spass! Wenn wir lockerer damit umgehen können, sind wir bessere Begleiter für unsere Kinder.

Seitenblick:

# immer online

*Das mediale Überangebot fordert und fördert neue Informationsverarbeitungsmodelle: Kinder und Jugendliche nutzen Medien intuitiv, scheinbar chaotisch, aber äusserst erfolgreich.*

## Zielsicheres Fischen in der Infoflut

Das Medienangebot ist heute so gross wie nie zuvor. Dem Internet kommt dabei eine besondere Rolle zu: Es ist zum Ausdruck eines Lebensgefühls geworden.

Immer mehr Menschen sind «always on» (immer online). Für sie gehört das Internet fest zum Alltag dazu und ist weit mehr als ein Medium. Wer «always on» ist, unterscheidet nicht mehr zwischen on- und offline, denn das Internet wird zum Beispiel dank internetfähiger Handys zum ständigen Begleiter.

### Drei Bewältigungsstrategien

Gemäss einer Studie des Verbands Schweizer Presse empfinden es 43% der Jugendlichen manchmal schwierig, zu entscheiden, wo sie sich am besten Informationen beschaffen sollen. 21% fühlen sich zeitweise regelrecht «infoüberflutet». Gleichzeitig geben 69% der Befragten an, Spass am umfangreichen Medienangebot zu haben. Jugendliche lassen sich in drei Arten von Mediennutzern einteilen:

- > **Die Kompetenten:** Sie wissen immer oder glauben zumindest zu wissen, wo sie die für sie besten Informationen erhalten. Dieser Teil der jugendlichen Nutzer sucht gezielt nach Informationen und nutzt dabei mehrere Medien.
- > **Die Konzentrierten:** Um an die gewünschten Informationen zu gelangen und nicht den Überblick zu verlieren, entscheidet sich immerhin ein Drittel der jugendlichen Mediennutzer für ein einziges Medium.
- > **Die Multitasker:** Bleiben noch die Mehrfach- und Gleichzeitignutzer. Sie reagieren auf das mediale Überangebot mit Multitasking. Flatrate-Internetangebote machen die gleichzeitige Nutzung mehrerer Medien möglich: Während des Fernsehens zu surfen oder zu chatten, gleichzeitig zu telefonieren oder SMS zu schreiben, ist unter Jugendlichen gang und gäbe.

### Das Gehirn passt sich an

Fakt ist – und das belegen Hirnforschungen –, dass Kinder und Jugendliche mit Informationen heute völlig anders umgehen als Kinder früher: Sie nehmen selbst komplexe Informationen schnell auf, verarbeiten und systematisieren sie mit gleichzeitig eintreffenden Informationen. Erwachsenen erscheint diese Art der Informationsaufnahme oft ungeordnet, sie ist aber sehr effizient.



# Ratgeber für Eltern

*Sie sind in Sachen Jugendmedienschutz nicht auf sich allein gestellt: Informieren Sie sich und lassen Sie sich bei Bedarf professionell beraten.*

## Kontakte, Tipps und Angebote

Es ist nicht einfach, mit den eigenen Kindern über heikle Themen wie Computerspielkonsum, Pornografie oder ungewollte Annäherungsversuche in Chats zu sprechen. Wenn Ihr Kind wiederholt dem Gespräch aus dem Weg geht, versuchen Sie das Thema digitale Medien in einer Familienkonferenz zu thematisieren, bei der alle zu Wort kommen. Sprechen Sie Themen wie Pornografie oder Gewaltdarstellungen auf dem Handy oder im Internet an. Äussern Sie Ihre Meinung, lassen Sie Ihr Kind sich selbst einschätzen und den eigenen Medienkonsum reflektieren. Das will am Anfang geübt sein, doch eine offene Haltung in der Familie stärkt das Vertrauen und sensibilisiert für Verhaltensweisen und Muster, die sich vielleicht unbewusst eingeschlichen haben.

Wenn der Familiendialog nicht fruchtet oder Sie sich Unterstützung wünschen, haben Sie die Möglichkeit, Hilfe bei Beratungsstellen einzuholen.

### Sinnvoller Spielspass

Computer- und Online-Games per se zu verurteilen, ist keine geeignete Lösung. Setzen Sie lieber auf pädagogisch wertvolle Spiele. Orientierungshilfe bieten diese Websites:

- > [www.bupp.at](http://www.bupp.at): Österreichische Bundesstelle für die Positivprädikation von Computer- und Konsolenspielen.
- > [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de): Angebot der deutschen Bundeszentrale für politische Bildung.
- > [www.gamerights.ch](http://www.gamerights.ch): Vereinigung von Computergamern, die das Thema von der Nutzerseite aus beleuchtet.
- > [www.unterrichtsmidien.ch](http://www.unterrichtsmidien.ch): Bietet eine Vielzahl von Links zu pädagogisch wertvollen und spannenden Online-Games.

### Beratungsstellen

- > Kinderschutz Schweiz erreichen Sie telefonisch zu Bürozeiten unter 031 398 10 10 oder via E-Mail an [beratung@kinderschutz.ch](mailto:beratung@kinderschutz.ch).
  - > Sie möchten sich gerne vor Ort beraten lassen? Pro Juventute bietet unter [www.147.ch](http://www.147.ch) > Weitere Beratungsstellen eine Suchmaske für Beratungsangebote in der ganzen Schweiz.
- Kinder- und Jugendschutz ist kantonal geregelt. Informieren Sie sich auf der Website Ihres Kantons mit dem entsprechenden Suchwort.

### Buchtipps

- > Urs Gasser, John Palfrey: Generation Internet. Die Digital Natives: Wie sie leben – was sie denken – wie sie arbeiten. Hanser-Verlag, 2008, CHF 36.–.
- > Susanne Gaschke: Klick: Strategien gegen die digitale Verdummung. Herder-Verlag, 2009, CHF 35.90.



### Technische Schutzmassnahmen

Ihr Kind surft sicherer, wenn Sie auf dem Computer eine Kinderschutzsoftware installieren wie zum Beispiel «Internet Security» von Swisscom. Dieses Programm blockiert den Zugriff auf Websites, deren Inhalte nicht jugendfrei sind. Internet Security kostet CHF 6.90 pro Monat, die ersten 30 Tage sind kostenlos.

- > [www.swisscom.ch/jugendmedienschutz](http://www.swisscom.ch/jugendmedienschutz) > Klick auf «Technische Schutzmassnahmen»

Aktivieren Sie ausserdem die Filterfunktionen der Suchmaschinen, die Ihre Kinder benutzen. Wie macht man das? Bei Google.ch klicken Sie beispielsweise auf Einstellungen > Sucheinstellungen: Unter SafeSearch-Filter wählen Sie > Strikte Filterung verwenden. Klicken Sie anschliessend auf «Einstellungen speichern». So werden Texte und Bilder mit eindeutigen Inhalten gefiltert.

### Swisscom und Jugendmedienschutz

Swisscom ist der Jugendmedienschutz im Rahmen einer nachhaltigen Unternehmensstrategie ein wichtiges Anliegen. Das Unternehmen bietet zum Beispiel ein Chat-Dossier für sicheres Chatten an. Zudem können Sie den Ratgeber SchoolNetGuide kostenlos bestellen und am Swisscom Jugendschutzkurs «Jugendliche, Handy & Internet» teilnehmen.

### Jugendschutzkurs

Im Jugendschutzkurs lernen Eltern und Pädagogen die wichtigsten Anwendungen auf Handy und Internet mit Gefahrenpotenzial kennen: Videoinhalte, Chat-Räume, MMS, Spiele und mehr.

### Kursinhalt

- > Erklärung der wichtigsten Begriffe wie Soziale Netzwerke und Bullying
  - > Verhaltensmuster Jugendlicher im Internet
  - > Pädagogische und didaktische Ansätze: Wie können Sie mit Jugendlichen ihr Medienverhalten diskutieren?
  - > Erarbeiten der Themen anhand von praktischen Beispielen
- Der Kurs dauert zwei Stunden und kostet CHF 30 pro Person, CHF 50 für Ehepaare.

- > [www.swisscom.ch/elternkurs](http://www.swisscom.ch/elternkurs)

enter ist die Folgepublikation des SchoolNetGuide. Eine Übersicht der bestehenden Ausgaben finden Sie unter [www.swisscom.ch/schoolnetguide](http://www.swisscom.ch/schoolnetguide)

### Tipps für Lehrkräfte

#### Stadt Zürich

Die Stadt Zürich hat für Lehrkräfte ein Dossier zum Thema Medienkompetenz zusammengestellt:

- > [www.stadt-zürich.ch/dossier-medienkompetenz](http://www.stadt-zürich.ch/dossier-medienkompetenz)

#### SF DRS

Das Schweizer Fernsehen ist bekannt für gute Dokumentationen. Im Dossier «Medien & Internet» von SF Wissen finden Sie zahlreiche Filmbeiträge zu digitalen Medien:

- > [www.sf.tv/sfwissen](http://www.sf.tv/sfwissen) > Klick links im Menü auf «Medien & Internet».

#### Jugend & Wirtschaft

Die E-Lesson «Mobil telefonieren» von Jugend & Wirtschaft beleuchtet das Thema Handy von allen Seiten – und lässt dabei Schuldenfalle, Pornografie und Gewalt nicht aus:

- > [www.jugend-wirtschaft.ch](http://www.jugend-wirtschaft.ch) > E-Lesson/ E-Input > Liste der Angebote > E-Lesson Mobil telefonieren

Weitere Informationen und Tipps für Eltern und Lehrpersonen finden Sie online unter [www.swisscom.ch/enter](http://www.swisscom.ch/enter)

## Impressum

**Herausgeberin** Swisscom AG, Corporate Responsibility  
**Redaktion** Swisscom AG und Maxomedia AG BSW, Bern  
**Copyright** © 2010 by Swisscom AG, Corporate Responsibility, Bern  
**Ausgabe** enter Jugendmedienschutz, Nr. 12, Frühling 2010  
**Druck** W. Gassmann AG, Biel  
**Auflage** 200 000

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form ohne Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Bei der Zusammenstellung der Texte und Abbildungen wurde mit grösster Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Websites ändern sich ständig. Swisscom kann deshalb nicht für die Übereinstimmung der Zitate und Abbildungen mit den aktuellen Websites garantieren. Verlag und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Fast alle Hard- und Software sowie Firmennamen und Firmenlogos, die in diesem Werk erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im Wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

**Sprachliche Gleichstellung** Werden Personenbezeichnungen in enter in der maskulinen Form genannt, so schliessen diese auch die weibliche Form mit ein.

### Quellenangaben

- <sup>1</sup> Unterschiedliche Angaben je nach Quelle, zum Beispiel MACH, NET-Metrix oder Kommtech-Studie.
- <sup>2</sup> Vgl. «Vom Lieblingsspielzeug zur Lieblingswebsite», nicht repräsentative Studie, durchgeführt von seven49.net GmbH und der Schweizerischen Kriminalprävention.
- <sup>3</sup> Auszug aus «Bin ich noch normal?» – Interview mit Bruno Wermuth (Berner Gesundheit), aufgezeichnet von Jürg Steiner, erschienen in «Zeitpunkt», Samstag, 8.9.2007.
- <sup>4</sup> Andrea Itgen; Simon Künzler; Ueli Weber. Web 2.0 in der Schweiz. S. 39, 2008.
- <sup>5</sup> Anja Schultze-Krumbholz, Catarina Katzer. Virtuelle Beleidigungen – neuste Forschungen zu Mobbing im Internet. 2009. JIM-Studie 2009. Jugend, Information, (Multi-)Media, Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Herausgeber: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2009.
- <sup>6</sup> Zum Beispiel Art. 173, Üble Nachrede; Art 174, Verleumdung; Art. 177, Beschimpfung; Art. 180, Drohung.