

Wie werden Kinder an eine sinnvolle Mediennutzung herangeführt?



Die Erziehungsgewalt der Eltern gilt auch am Computer. Unwissend, ratlos, hilflos - so fühlen sich viele Eltern ihren Kindern gegenüber, wenn es um den Medienkonsum geht. Sie sollten nicht vorschnell vor dem Halbwissen der Kinder kapitulieren, sagen Medienreferenten der Aktion Jugendschutz.

Von Andrea Koch-Widmann

"Schade", sagte die Mutter bedauernd. "Aber an dem Termin kann mein Mann nicht." Sie hatte den Elternabend besucht und war von dem Vortrag über Chancen und Risiken des Internets wachgerüttelt worden. Den gemeinsamen Workshop für Eltern und Fünftklässler zum Abschluss aber traute sie sich nicht zu: "Davon verstehe ich nichts."

Simone Mühlbeyer-Kniehl aus Öhringen, Sozialpädagogin und Referentin für medienpädagogische Elternarbeit im Landes-Medien-Netz der Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg (ajs), gelang es, die Zögernde zu überzeugen. Sie weiß nun Bescheid über "Cybersitter" und Kinderschutzfilter, kennt aber auch deren Schwachstellen. Wer "Sex" als Schlüsselwort sperrt, kann im Netz nicht nach "Marsexpedition" fahnden.

Viele Eltern glaubten, ihre Kinder kennten sich besser im Internet aus als sie selbst, doch dies sei ein weit verbreiteter Irrtum, sagt der Stuttgarter ajs-Kollege Aytekin Celik, Medienberater beim Stadtjugendring. Oft hätten die Kinder und Jugendlichen nur ein Halbwissen: "Sie wissen, wo sie das finden, was sie interessiert." Die meisten hätten keine Ahnung, wie das System Internet funktioniert und welche Gefahren es birgt. So würden sie niemals ein Geheimnis auf eine Postkarte schreiben, aber bedenkenlos in eine Mail, berichtet Celik aus seinen Gesprächen mit Jugendlichen. Und dieselben Jugendlichen, die im wirklichen Leben keine Straftat begehen würden, hätten keine Bedenken, sich Filme aus dem Internet herunterzuladen oder Spiele zu kopieren. "Die virtuelle Welt scheint für die Jugendlichen eine völlig andere zu sein als die reale", sagt Celik.

Aufklärung ist deshalb dringend notwendig. Nicht nur über die technischen Chancen und Risiken der digitalen Medien - etwa die neuen Handys, diese "mobilen Endgeräte", mit denen man eine ständige Internetverbindung in der Hosentasche hat. Es geht auch um die Nutzung der Medien - die inkriminierten Killerspiele eingeschlossen, die jetzt nach dem Amoklauf von Emsdetten wieder im Blickpunkt stehen. Politiker fordern prompt, die Killerspiele zu verbieten, in denen das Töten am Computer trainiert wird.

Anderen geht das nicht weit genug. Sie beklagen eine Medienverwahrlosung der Jugend und fordern eine radikale Umkehr: "Computer haben an Schulen generell nichts verloren", das sagte jüngst der bekannte Hirnforscher und Ärztliche Direktor der psychiatrischen Universitätsklinik Ulm in einem Interview. Ein Satz, den man im baden-württembergischen Kultusministerium lieber nicht kommentieren möchte. Im Verein "Schulen ans Netz" hingegen, einer Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung und der Deutschen Telekom, herrscht Verärgerung über die "weltfremden Thesen des Hirnforschers, der meine, als Medienkritiker in der Bildungsdebatte mitspielen zu können". Computer und digitale Medien gehörten zur Alltagswirklichkeit und somit auch in

die Schulen, heißt es dort. Es sei Aufgabe der Schulen, zu einem sinnvollen Umgang mit dem Medium anzuleiten.

Das macht auch die Aktion Jugendschutz. Sie hat im Jahr 2000, also zwei Jahre vor dem ersten Amoklauf an einer Schule in Erfurt, ein Landesnetzwerk für medienpädagogische Elternarbeit geknüpft und rund 50 Referenten ausgebildet. Auf Elternabenden und in Workshops machen die Medienreferenten den Eltern aber auch klar, dass der Umgang mit Computer und Internet schlicht ein Erziehungsthema ist, sagt die zuständige ajs-Projektleiterin Elke Sauerteig.

Der Lauf des Snipers (Scharfschützengewehr) zielt sichernd rechts, links, nach unten, schnell die Treppe rauf, um die nächste Ecke, da, ein Gegner, kaum ist der im Fadenkreuz, wird geballert, Blut spritzt. Schnell weiter. "Scheiße, zurück", entwischt es Dennis. Unwillkürlich zuckt der 16-Jährige auf seinem Stuhl zurück. Vergebens. "Dennis is dead" steht auf dem Bildschirm. Dennis lacht. Sein Spiel ist ab 16 Jahren freigegeben. Das Ziel: möglichst viele Gegner töten.

Dennis Mutter ist entsetzt. Aufgeschreckt von der Debatte über Killerspiele hat sie sich erstmals welche zeigen lassen. Den Spaß daran kann die 42-Jährige nicht nachvollziehen und auch kaum den schnellen Handlungsverlauf. Ihr Sohn spielt selten. Problematisch findet sie aber, dass er auch Spiele hat, für die er zu jung ist. Außerdem sind alle Spiele kopiert. Ähnliche Erfahrungen macht eine andere Mutter: Ihr 12-jähriger Sohn will ihr sein Spiel zunächst gar nicht zeigen - "weil du es mir dann wegnimmst."

Eltern haben oft wenig Kenntnis, was ihre Kinder spielen, sagt die Diplompädagogin und ajs-Referentin Ursula Kluge aus Heidelberg. "Die Eltern kennen die Geräuschkulisse, manche vielleicht den Namen des Spiels." Vom Spielprinzip und Inhalt jedoch sei wenig bekannt. Kluge ist im Auftrag des baden-württembergischen Kultusministeriums Gutachterin bei der USK. Die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle ist in Zusammenarbeit mit den obersten Landesjugendbehörden für die Alterskennzeichnung aller Titel zuständig, Kluge weist die Kritik von Politikern wegen zu lascher Bewertungskriterien zurück. Problematisch ist ihrer Meinung nach die Nichtbeachtung der Altersgrenzen an der Ladentheke oder im Elternhaus.

"Mir auch wurscht", schreibt etwa Cubefreak 666 im Chat der Videogameszone auf die Nachricht, dass das Action-Abenteuer "Red Steel" jetzt keine Jugendfreigabe erhalten habe. "Ich werde 16 und meine Eltern kaufen mir eh alle Spiele, die ich will."

Im Banne des Computers: auch das Spiel "Counterstrike" ist in der Diskussion.
Foto epd