



Der Zugang zum Internet ist schichtspezifisch. Es droht die Zweiklassengesellschaft im Kinderzimmer

• SPASS AM SURFEN

Das Beste für Kinder

Klickt man auf eine Internetseite, die Kinderangebote auf dem Netz zusammenfasst (<http://home.t-online.de/home/schulte/kinder.htm#>), blinkt und blitzt es nur so. Lauter «Neu»-Signete. Wöchentlich kommen derzeit wohl ein Dutzend neue Websites für Kinder dazu. Bereits sind Hunderte von Links aufgeführt. Die Cyberwelt ist für Kinder nicht einfacher als für Erwachsene. Deshalb hier eine kleine Auswahl: Eine der profiliertesten deutschsprachigen Suchmaschinen für Kinder ist Blinde Kuh (www.blinde-kuh.de). Hier gibt es auch wertvolle Links zu Informationen, was den Schutz der Kinder betrifft (z.B. Filtersoftware, Medienkompetenz etc.) Schweizer Kinder finden auf www.newec.ch/kids/hotlinks.htm Links zu zahlreichen heimischen Sites. Eine überschaubare Zusammenstellung von Kindersites habe ich auf der Familienseite der Homepage der Umgebung von Wil/SG entdeckt (www.regio-wil.ch/life/Life_Familie.html): www.spick.ch, die Site des Kindermagazins «Spick»; www.pixelkids.de mit viel Unterhaltung und Wissenswerten für Kinder ab sechs; www.funonline.de, eher für Kinder in der Mittelstufe; www.struwelpeter.com, wenn pädagogisch auch nicht unumstritten, so halt doch eine lustige Figur; www.lego.com, die Site des traditionsreichen Spielzeugherstellers, aber auch die Suchmaschine Blinde Kuh. Bei Pixelkids können versierte Gernegrosse sogar einen kleinen HTML-Kurs absolvieren. Schnullerkid baut Mamas Firmen-Homepage, sozusagen. Sites wie [funonline.de](http://www.funonline.de) sind recht anspruchsvoll, während die Homepage von Lego Anfang September erst in Englisch verfügbar war. Natürlich gibt es auch schon Greenpeace für Kids (Deutsch, www.greenpeace.de/STD_3P/KIDS/SONSTIGE/INDEX.HTM), die Nasa for Kids (Englisch, <http://kids.earth.nasa.gov/>), aber auch die beratende Site der Kinderschutzzentren in Deutschland (www.kinderschutzzentren.org/ksz_tip_k1.html), die hier eine Art Vertrag für Kinder und Eltern über die Benutzung des Internets veröffentlicht haben. Nicht unvernünftig! Nicht fehlen bei dieser Aufzählung darf natürlich www.pokemon.de, das bei den Knirpsen beliebte Sammelkartenspiel. Fachleute sind sich einig, dass Kinder sehr wohl vom Internet profitieren können, empfehlen jedoch eine sorgfältige Anleitung.

Matthias Meili

Wer hat Angst vor der «Generation @»?

Von Matthias Meili • Es ist so weit: Die Internet-Welle hat die Kinderstube erfasst. Das ist gut so. Denn der Computer gehört zu unserer Lebenswelt. Der Umgang mit ihm hilft Kindern auch psychisch

«Die Eltern: Sind Sie deine Feinde?» – diese Frage stellte die Hacker-Community auf einem ihrer bedeutendsten Kongresse Ende Juli in New York, dem H2K, organisiert vom Szene-Magazin «2600». Die angefressenen Freaks scheinen erwachsen zu werden, und dies sogar schneller als ihre Eltern. Die Diskussion im erwähnten Symposium dreht sich um die Frage, wie es für Eltern sein muss, wenn ihr Kind auf der Liste der meistgesuchten Verbrecher des FBI erscheint, welche Torturen und Nöte die armen Erzieher durchstehen müssen. Ein Perspektivenwechsel, wie ihn sonst nur erfahrene Psychoanalytiker vollziehen.

Die Internetspirale dreht sich immer schneller. Vor wenigen Jahren galten Hacker noch als Aussenseiter, ja Streber, die mit einer Mischung aus Verachtung und Neid betrachtet und gemieden wurden. Heute gibt es eine lebendige Szene, die auch in der Schweiz Fuss gefasst hat. Die Jungprogrammierer kommunizieren über das Internet (zum Beispiel: www.chscene.ch) oder treffen sich an Wettbewerben, wo jeweils einige Dutzend Freaks mitsamt ihrem Computer anreisen, um den Tag hindurch die Tasten klappern und in der Nacht eine Party steigen zu lassen. «Buenzli» heissen diese Meetings sinnigerweise, und in diesem Jahr wetteiferten bereits 150 Hacker im «Bierhübeli» in Bern um die Ehre des besten Programmierers oder massen sich in ausgefüllten Computerspielen.

Erst allmählich entdeckt die Wirtschaft diese Splitterszene. Jugendnahe Medienunternehmen wie «DRS3» oder «Radio24» unterstützen die Jungs (vorwiegend) am Bildschirm. Derweil kämpfen unsere Schulen noch in pädagogischen Grabenkämpfen um den Anschluss ans Internetzeitalter. Zwar besitzt die Schweiz eine der höchsten Computerdichten, aber mit der Einführung der modernen Kommunikationstechniken in den öffentlichen Schulen hapert's noch. Derweil zeigte sich in einer kürzlich erschienenen Studie von Barbara Leu vom Seminar Liestal, dass über siebzig Prozent der befragten Kinder vom Kindergarten- bis ins Primarschulalter zu Hause über einen Zugang zu einem Computer verfügen. In den Schulen haben nur rund ein Viertel der Zöglinge diese Möglichkeit.

Zweifellos, die Internetwelle hat die Kinderstube erfasst. Und wie! In einem Bericht von sechs Schweizer Kinderschutzzentren zur Lage unseres Nachwuchses benutzen Kinder den Computer etwa 35 Minuten pro Tag zum Spielen, 20 Minuten für andere Funktionen wie E-Mail-Freundschaften, wobei «die Mädchen eine distanziertere Haltung» hätten. Andere Untersuchungen zeigen, dass immer kleinere Kinder mit dem Computer in Berührung kommen,

vorerst allerdings vor allem mit Computer- und Videospiele. Allerdings ist der Weg ins Internetzeitalter auch bei den Kindern schichtspezifisch. Jugendexperten warnen bereits vor einer Zweiklassengesellschaft im Kinderzimmer: mit Zöglingen, die «online» aufwachsen und solchen, die «offline» gross werden.

«Generation @» – so nennt man die Kinder und Jugendlichen des beginnenden neuen Jahrtausends. Vielen, vor allem Erwachsenen, macht diese rasante Entwicklung Angst: Kaum den Windeln entwachsen und noch grün hinter den Ohren, gedeihen sie in einer Welt voller Bits und Bytes und surfen durch den Datenschwungel, wissen aber nicht mehr, wann die bunten Blätter zu Boden fallen, so die Vorurteile. Für die Kleinsten entwickeln Spielwarenhersteller heute computerkompatible Hightech-Spielzeuge, die ABC-Schützen erwarten Dutzende von kindergerechten Websites, die sie den Cyberspace erobern lassen. An der Schwelle zur Pubertät wartet die Hackerszene und fesselt die Jugendlichen mit knisterndem Outlaw-Flair an den Bildschirm. Über die verkrümmten, weil motorisch gestörten und von allen gesunden Geistern und Sinnen verlassenen, Joy-Stick- und tastensüchtigen Computerkids ist derart viel geschrieben worden, dass einen Angst um die Zukunft der Gesellschaft beschleichen könnte.

Wer sich allerdings die Mühe macht, Kinder am Computer zu beobachten, wird staunen. Nicht anders, als die Nachwachsenden früherer Generationen mit ganzer Hingabe ihren Pfeilbogen bastelten, wenden sich heute die Knirpse dem Computer zu. Hochkonzentriert, fasziniert und mit einer Geschicklichkeit, die viele Erwachsene erstaunt, flitzen ihre Finger auf den Tasten umher, bewegen die Maus auf der Matte.

Die Faszination des Computers, darüber sind sich die Fachleute einig, liegt vor allem in der interaktiven Dimension des Apparates. Heike Esser und Tanja Witting, die an der Universität Bielefeld die Wirkung der neuen Medien erforschen, meinen, dass der Umgang mit dem Computer den Kindern aber auch psychisch hilft: «Im Wesentlichen dienen die Spiele den Kindern und Jugendlichen zur »Selbstmedikation« gegen Versagensängste, gegen mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, das eigene Leben nicht kontrollieren zu können.» Die Autorinnen beziehen sich vor allem auf die «Ballerspiele» und raten den Eltern, ihre Liebsten wenigstens pädagogisch zu begleiten. Wo allerdings der Unterschied zwischen den «Ballerspiele»-spielenden Kids von heute und den blutige-Nasen-schlagenden Raufjungen von gestern ist, wird nicht ganz klar.

Die Scheu vieler Pädagogen kommt aus einer verinnerlichten Abwehrhaltung gegenüber dem

Computer heraus. Da ist die Position des amerikanischen Präsidenten Bill Clinton schon mutiger. Kurz nach seiner Wiederwahl im Jahre 1997 sagte er: «Jedes zwölfjährige Kind muss das Internet zu nutzen wissen. Bis zum Jahr 2000 wird jedes Klassenzimmer, jede Bibliothek mit dem Internet verbunden sein. Der Computer ist nicht Zubehör, sondern Teil unserer Lebenswelt.» Vergangenheit und Gegenwart geben ihm Recht.

Die Ängste der Erzieherpersonen sind trotzdem zum Teil berechtigt. Nur kommt die Gefahr von unerwarteter Seite. Die Kinder sind plötzlich kompetenter als die Eltern oder gar als die Lehrer. Eine ungeheuerliche Bedrohung für die alterwürdige Institution Schule. Es sei denn, das heranwachsende Potenzial wird richtig genutzt: Ein Lehrer in einer Berliner Schule lässt sich in jeder Klasse zwei Computerfreaks als

Wie frühere Generationen mit ganzer Hingabe ihre Pfeilbogen bastelten, wenden sich heute die Knirpse dem Computer zu.

«Scouts» ausbilden – natürlich auf freiwilliger Basis. Stürzt dann zum Beispiel ein Lernprogramm ab, helfen ihm die versierten Jugendlichen, die verschwundenen Daten wieder hervorzuholen. «Schüler unterrichten den Lehrer», heissen solche Aktionen.

Laut dem deutschen Geschäftsführer von «Schule ans Netz», Michael Drabe, stehen einem für alle erfolgreichen Wissensaustausch zwei Probleme im Weg, die behutsam angegangen werden müssen. Zum einen fürchten viele Lehrer den Autoritätsverlust. «Das ist fühl- und messbar», sagt Drabe. Andererseits neigten die Schüler schnell zu Selbstüberschätzung und bauten sich ein Monopol auf, ohne die Verantwortung für die ihnen übertragene Aufgabe zu übernehmen. Gelingt aber dieser Schritt, schafft vielleicht auch die Schule den Sprung ins 21. Jahrhundert. Seymour Papert, amerikanischer Mathematiker und Entwickler der Kinder-Programmiersprache Logo, hält die Schule sowieso für veraltet: «Im Augenblick basiert sie auf den Grundlagen des 19. Jahrhunderts», erklärte er kürzlich in einem Interview mit dem deutschen Kindermedien-Spezialisten Thomas Feibel. «Sie wird sich so vielleicht noch zwanzig Jahre halten können.» Dass Schule und Erziehung deshalb nur noch in der Cyberwelt stattfinden werden, glauben nur unverbesserliche Computerpessimisten. Freizeitstudien haben gezeigt, dass auch computerversessene Kids in ihrer Freizeitgestaltung noch immer gesellige und sportliche Tätigkeiten dem Computerspiel vorziehen.