

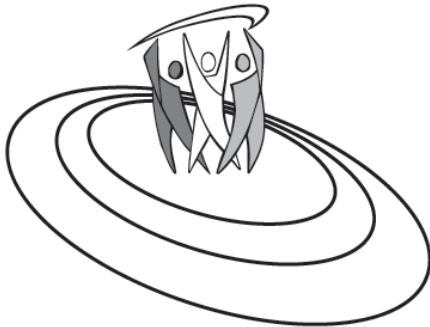


**Rat für Kriminalitätsverhütung
Schleswig-Holstein**

Düsternbrooker Weg 92, 24105 Kiel

Telefon 0431 - 988-31 56

E-Mail: rfk-sh@im.landsh.de



**RAT FÜR KRIMINALITÄTSVERHÜTUNG
IN SCHLESWIG-HOLSTEIN**

ZEITZEICHEN

- eine Initiative des Kriminalpräventiven Rates Rellingen - in enger Zusammenarbeit mit der Ortsjugendpflege Rellingen und dem Jugendschutz des Kreises Pinneberg - greift aktuelle Themen auf, informiert in leicht verständlicher Weise, benennt Probleme und weist auf Hilfeangebote bzw. Einrichtungen in Ihrer Nähe hin.

Geht es Ihnen auch so?

Im Zusammenhang mit „Erfurt“ ist man schnell geneigt, die immer realistischere gestalteten PC-Ballerspiele oder das Überangebot von Gewalt im Fernsehen als mögliche Ursachen solch einer Tragödie auszumachen. Ganz allgemein macht sich angesichts der rasanten Entwicklung im

Bereich neuer Medien Unsicherheit breit, die durch den handfesten Wissens- und Praxisvorsprung unserer Kinder im Umgang mit ihnen noch verstärkt wird. Für die meisten Eltern und Erziehenden wird es immer schwieriger, die Kinder zu eigenverantwortlichem Umgang mit Computer & Co zu befähigen.

Im Rahmen eines Präventionsprojektes haben Schülerinnen und Schüler des Wolfgang-Borchert-Gymnasiums in Halstenbek an dieser Ausgabe mitgewirkt.



Dieses Projekt wurde finanziell unterstützt durch den Rat für Kriminalitätsverhütung Schleswig-Holstein.

Impressum

Herausgeber: Kriminalpräventiver Rat der Gemeinde Rellingen

Hauptstr. 60, 25462 Rellingen

E-Mail: kriminalpraeventiverRat@rellingen.de

Grafik und Design: Sabine Kuhls-Dawidetz

Druckerei: Druckwerkstatt Ehlers GmbH, Hamburg

Die Wiedergabe von Zeitungsausschnitten erfolgte mit freundlicher Genehmigung des Hamburger Abendblatts. Vervielfältigungen und Aufnahme in Datenträger nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung.

INHALT

Neue Medienwelt - was kommt da auf uns zu?	3
Fernsehen - Einstieg in die Medienwelt	5
Computer, Spiele, Internet	9
Handys - viel mehr als nur Telefon	18
Videos und Fotos auf dem Handy	23
Wieviel Computer braucht mein Kind?	24
Nützliche Internetadressen	26
Hilfeeinrichtungen	27

NEUE MEDIEN - WAS KOMMT DA AUF UNS ZU?

Dr. Christoph Rind, Hamburger Abendblatt

Wie hat sich die Welt unserer Medien verändert! Fotos aus der Digitalkamera lassen sich heute sofort anschauen und zu Hause am Computer bearbeiten und ausdrucken. Übers Handy sind wir rund um die Uhr er-



reichbar. Die Plattensammlung einer ganzen Elterngeneration findet Platz auf einem Chip in einem Gerät, das in der geballten Faust verschwindet. Was werden uns neue Medien noch bescheren? →



Müssen wir uns Sorgen um die kommende Generation machen?

Eins steht fest: Unsere Welt wird sich weiter verändern, mit mehr Tempo, durch neue Techniken und neue Medien. Elektronische Geräte werden immer kleiner, immer leistungsfähiger und vielseitiger.

Dennoch steht auch fest: Keine Technik wird das persönliche Gespräch ersetzen. Kein Gerät nimmt uns ab, was Eltern, Lehrer und Erzieher der nachfolgenden Generation mit auf den Weg geben müssen: Werte, Lebensgrundsätze, Verhaltensweisen. Kein technisch noch so perfektes Gerät entscheidet für uns, was wichtig ist in unserem Leben und was nebensächlich.

Die Medienwelt bis 2010 folgt aller Voraussicht nach diesen Trends:

- Der Handel übers Internet („E-Commerce“) gewinnt an Einfluss. Bis 2014 sollen 20% der Ausgaben eines Durchschnittshaushalts online abgewickelt werden.

- Computer mit 10.000-fach höherer Rechenleistung als heute verändern Medien und Produktionsabläufe.
- Die Handynutzung nimmt stark zu.

Was erwarten die Bürger bis 2010?

Besseren Online-Service, wie 24-Stunden-Zugriff auf staatliche Stellen wie Finanz- und Meldeämter oder Kfz-Zulassungsstellen; Abgabe der Steuererklärung übers Internet.

Dennoch werden die klassischen Medien überleben: Zeitungen, Zeitschriften, Fernsehen. Der heutige Betrachter wird die „Informationsgesellschaft des Jahres 2010“ trotz „Medienrevolution“ wiedererkennen.

Allen, die vor der Zukunft mehr Angst als frohe Erwartung haben, sei gesagt:

Letztlich liegt es an jedem von uns, was wir aus neuen Entwicklungen machen. Jeder bestimmt auch die Kundenbedürfnisse der Zukunft mit. Ich wünsche uns allen dabei eine glückliche Hand.

FERNSEHEN EINSTIEG IN DIE MEDIENWELT

Für Kinder und Jugendliche ist das Fernsehen das Unterhaltungsmedium Nummer Eins. Sie beziehen daraus den größten Teil an außerschulischen Informationen, Hintergrundwissen und jede Menge Gesprächsstoff.

Für mehr als 2/3 ist Fernsehen die wichtigste Freizeitbeschäftigung für drinnen (78 % der Jungen und 74 % der Mädchen). TV lenkt ab, entspannt, beruhigt, unterhält und hilft gegen vermeintliche Langeweile; für manche werden Sendungen zu einer Art Lebensratgeber - besonders Daily-Soaps und Gerichtsshows.

Risiken

Kinder bis zum 6. Lebensjahr:

Für diese Altersgruppe sind die rasch wechselnden Fernsehbilder und Töne sehr faszinierend. Ihr Gehirn kann aber nur eine begrenzte Menge an Informationen aufnehmen, was relativ schnell zu Reizüberflutung führt.

Folge: Zusammenhänge können nicht mehr erfasst und verarbeitet werden,

Erlebtes bleibt unverdaut, was Ängste, Hyperaktivität, Schlafstörungen, Bettnässen auslösen kann.

Hier ist es ganz besonders wichtig, dass Erwachsene die Sendungen begleiten, um Inhalte entsprechend dem Entwicklungsstand des Kindes zu übersetzen und zu erklären.

In dieser Altersgruppe sind nur wenige Sendungen für Kinder unbedenklich.

Kinder ab dem 6. Lebensjahr:

Unkontrollierter TV-Konsum kann zu Verhaltens-, Kommunikations- und Bewegungsstörungen, zu eingeschränkter Merk- bzw. Lernfähigkeit, Vereinsamung und Abhängigkeit (Sucht) führen.

ANZEICHEN FÜR PROBLEMATISCHEN FERNSEHKONSUM:

- Fernsehprogramme bestimmen den Tagesablauf
- Hausaufgaben und andere Pflichten werden vernachlässigt
- Hobbys werden fallen gelassen
- Freundschaften werden unwichtig

Gefährdet sind junge Menschen, deren Leben Einschränkungen unterliegt. Das können familiäre Konflikte, schulische Probleme, emotionale Vernachlässigung, wenig Aufmerksamkeit, großer Leistungsdruck, Mangel an Halt und Orientierung, Versagensängste, Langeweile aber auch chronische Krankheiten sein. Kinder, die z.B. wegen Asthma oder Neurodermitis nicht mit anderen Jugendlichen mithalten können, ziehen sich zurück. Das Fernsehen kann hier vordergründig Verluste ausgleichen. Ähnliches gilt für Übergewichtige, die durch Fernsehen in einen regelrechten Teufelskreis geraten: Mit dauern-



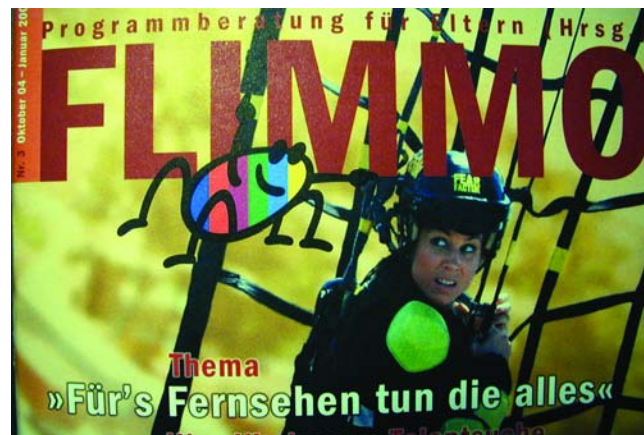
dem Blick auf den Bildschirm merken sie gar nicht, wie viel sie nebenher an Süßigkeiten, Chips, Cola usw. konsumieren, was dann meist noch mehr Gewicht, noch weniger Lust auf Bewegung, noch mehr Hemmungen in der Öffentlichkeit bedeutet.

Für den richtigen Umgang mit dem Medium Fernsehen gibt es keine allgemeingültigen Rezepte. Die folgenden Hinweise können bestenfalls eine Orientierungshilfe sein.

Kinder brauchen Spiele, Bewegung, den Kontakt zu Gleichaltrigen. Fernsehen muss sich dem normalen Tagesablauf des Kindes unterordnen und nicht umgekehrt. Exzessives Fernsehen kann ein Hilferuf sein.

Und noch ein Punkt:

Das Fernsehverhalten der Eltern prägt deutlich das der Kinder, weil sie sich in erster Linie an ihnen orientieren. Seien Sie sich Ihrer Vorbildfunktion bewusst.



Klare Absprachen bezüglich Zeit, Dauer und Programmwahl können helfen, qualitativ wertvolle Sendungen zu bevorzugen.

Der Fernseher ist kein Babysitter.

Wenn Eltern die Sendungen begleiten, können sie Inhalte altersgerecht übersetzen und Gewaltdarstellungen kindgerecht thematisieren. Wichtig ist es, mit dem Kind zu sprechen, ihm deutlich zu machen, dass gewalttätige Auseinandersetzungen nicht die Lösung zur Bewältigung von Problemen sind.

Welche Sendungen sind für Kinder geeignet? Auswahlhilfe liefern gute Programmzeitschriften, die man daran erkennt, dass die einzelnen Sendungen inhaltlich beschrieben und mit Angaben zur altersmäßigen Eignung versehen sind.

Daneben bieten Magazine wie z.B. „Eltern“, aber auch Kinder- und Elternportale im Internet inhaltliche Beschreibungen und kritische Anmerkungen zu aktuellen Sendungen.

Unter www.flimmo.de gibt es Programmberatung zu aktuellen Sen-



dungen.
Die Suche
kann ge-

zielt nach Titel, Tag, Sender oder auch Thema vorgenommen werden. Außerdem gibt es jede Menge Tipps und Ratschläge rund ums Fernsehen. Einzelne TV-Sender bieten Online-Infos zu ihren Kinderprogrammen (z.B. die ARD mit www.checkeins.de, das ZDF mit www.tivi.zdf.de).

Eine andere, grobe Orientierung bietet der Sendebeginn:

Filme ab 22.00 Uhr = freigegeben ab 16 Jahre. **Filme ab 23.00 Uhr** = freigegeben ab 18 Jahre.

Filme zwischen 22.00 und 6.00 Uhr müssen mit Alterseignung angekündigt werden oder optisch - während der gesamten Dauer - entsprechend kenntlich gemacht sein.

Problem: Viele Kinder haben einen Fernseher im Zimmer, fast jeder Haushalt verfügt über einen Video-, DVD-Rekorder. Hier sind nur diejenigen geschützt, denen die Gründe der Beschränkungen erklärt und verständlich gemacht wurden. Alle an-

deren können mit Sendungen konfrontiert werden, die beim besten Willen nicht geeignet sind.

Interessant in diesem Zusammenhang:

Nach einer in 2004 durchgeführten Forsa-Umfrage sind es nach dem subjektiven Empfinden der Befragten vor allem kommerzielle Sender, die für Kinder unter 12 Jahren besonders häufig ungeeignete Sendungen ausstrahlen. Darunter wurden RTL (46 %), ProSieben und SAT.1 (je 38 %), RTL II (46 %) überdurchschnittlich oft genannt. Den Öffentlich-Rechtlichen wird dagegen zugeschrieben, dass man die für diese Altersklasse angebotenen Sendungen bedenkenlos ansehen lassen kann (Ki.Ka 51%, ARD und ZDF je 42 %, die Dritten Programme der ARD 29 %).

Und weiter:

Die Bundesbürger sind darin einig, dass es in erster Linie Aufgabe der Eltern ist, Kindern und Jugendlichen den richtigen Umgang mit Fernsehen zu vermitteln und darauf zu achten, dass keine ungeeigneten Sendungen angesehen werden.

COMPUTERSPIELE DER WEG DER KINDER IN DIE MEDIENWELT

Kinder werden schon sehr früh durch die Medienindustrie an Computerspiele herangeführt. Das Einstiegsmedium ist in der Regel der Fernseher. Schon hier finden Kinderserien ihre Fortsetzungsmöglichkeit am Personal Computer oder Trickfilme werden in einer spielbaren Version für mobile Spielkonsolen angeboten.

So findet häufig ein Zwischenschritt über die robusten, mobilen Spielekonsolen hin zum Personal Computer statt. Der Handel hat verschiedene Geräte und entsprechende Software für Kinder und Jugendliche im Angebot.



Gameboy Advance



Playstation portable



Gameboy

ACHTUNG!

Für Eltern gilt es, von Beginn an die Konsumgewohnheiten des Kindes zu beobachten und mit klaren Regeln zu begleiten, um positiv Einfluss nehmen zu können. Wie bei jeder Spiele-Software, ist bereits hier auf die entsprechende Altersfreigabe zu achten, denn der Einstieg in die Welt der Computerspiele beginnt im Kinderzimmer.

FÜR JEDES ALTER DAS RICHTIGE KENNZEICHNUNG VON SPIELE-SOFTWARE

Die **Kennzeichnung** der Spiele-Software wird durch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) durchgeführt. Die Altersfreigaben sind für Computerspiele seit dem 1.4.2003 gesetzlich vorgeschrieben. Sie sollen sicherstellen, dass Kinder und Jugendliche nur Zugang zu der Spiele-Software haben, die für ihr jeweiliges Alter unbedenklich ist.

Im Rahmen einer Prüfung untersuchen Sachverständige der USK alle Spielelemente eines Computerspieles. Die Kennzeichnung der Spiele-Software ist verpflichtend, der Verkauf nur an die entsprechende Altersgruppe erlaubt. Sollte eine Spiele-Software eventuell nicht gekennzeichnet sein, so ist diese automatisch nicht für Kinder und Jugendliche geeignet.

Unter www.usk.de können Sie gezielt die Altersfreigabe einzelner Spiele abfragen und Interessantes zum Thema sowie zur Arbeit und den Zielen dieser Einrichtung erfahren.

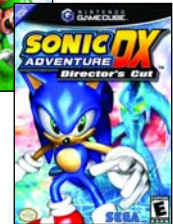


Jump and Run Spiele

Hauptsächlich für Kinder, die vor allem Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen und Fingerfertigkeit bevorzugen. Diese Spiele sind in der Regel als unbedenklich einzuschätzen. Typische Vertreter: „Super Mario“ oder auch „Neo-Sonic“.



Super Mario



Neo Sonic

Sportspiele

Diese Kategorie ist meist als unbedenklich einzustufen. Von Skifahren über Segeln bis zum Fußball, sind fast alle Sportarten nachspielbar. Zielgruppe: Hauptsächlich männliche Jugendliche.



Rennspiele

Dahinter verbergen sich meist harmlose Autorennspiele, wie „Gran Turismo 4“ oder „Formel 1“. Es sind jedoch auch Angebote auf dem Markt, die äußerst brutal sind und bei denen z.B. auch ein Auto zur Waffe werden kann. Daher sollte kritisch betrachtet werden, was gespielt wird.





Rollenspiele

Hier wird zwar auch gekämpft, es geht jedoch hauptsächlich darum, in einer virtuellen Welt seine Spielfigur aufzubauen, Gruppen zu bilden oder Schätze

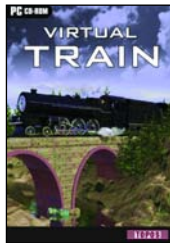
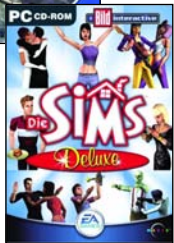
zu finden. Vor allem Anhänger des Mystischen oder des Mittelalters sind da in ihrem Element. Es ist zu beachten, dass solche Spiele aufgrund ihres Aufbaus einen erheblichen Sog ausüben und in der Lage sind, den Spieler weit weg vom Alltag zu tragen. Gespielt wird dieses Segment von beiden Geschlechtern, jedoch ist die Zielgruppe häufig schon aus dem Jugendalter heraus.

Simulationen

Die häufig recht komplizierten Spiele simulieren sehr realistisch unterschiedliche Lebensbereiche. So kann virtuell ein Zug gefahren oder ein Flugzeug geflogen werden, es gibt aber auch Nachstellungen von Luftschlachten aus dem 2. Weltkrieg. Zu dieser Spieleart zählen auch die sog. Wirtschaftssimulationen, bei denen der komplexe Aufbau eines Staates oder einer Firma

mit allen damit zusammenhängenden Faktoren zu bewältigen ist.

Verlässliche Hinweise bezüglich der altersgemäßen Eignung geben die jeweiligen Altersfreigaben durch die USK, welche auf jedem Spiel aufgedruckt sind. Meist interessieren sich Jungs für diese Art der Spiele.



EGO Shooter

Die seit dem Vorfall in Erfurt ins Gerede gekommenen Ego-Shooter stellen an den Spieler die Anforderung, die sich in den Weg stellenden Gegner konsequent zu beseitigen.

Häufig hat der Spieler einen Grundauftrag zu erfüllen, für dessen Durchsetzung ihm ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung steht. Klassische Vertreter sind Doom 3, Half Live oder auch Far Cry.

Zu beachten ist, dass die USK viele solcher Spiele aufgrund der Inhalte erst ab dem 18. Lebensjahr frei gibt.



Taktik Shooter

Sie gehören zu einer Untergruppe der Ego Shooter. Bekanntester Vertreter ist Counter-Strike, ein Spiel, das sich hauptsächlich bewährt hat, wenn mehrere Spieler vernetzt agieren - z.B. bei Lan-Par- →





→ tys. Ziel ist nicht nur das Töten der Gegner, sondern das Erobern eines gemeinsamen Zieles. Hier wird koordinierte Teamarbeit benötigt.

Dass diese Spiele aggressives Verhalten auslösen, ist nicht nachgewiesen. Trotzdem sollten Eltern hier deutlich Position beziehen und vor allen Dingen auf Einhaltung der Altersbegrenzungen bestehen. Gespielt werden diese Spiele hauptsächlich von männlichen Jugendlichen und Erwachsenen.

Beat'em-up-Spiele

Hier wird der Spieler zum Straßenkämpfer. Mit Fuß und Faustschlägen, aber auch mit Hieb- und Stichwaffen, wird der Kampf Mann gegen Mann geführt. Diese Spiele werden durch die USK regelmäßig erst ab dem 18. Lebensjahr freigegeben und meist von männlichen Jugendlichen und Erwachsenen gespielt.



LAN-PARTY - WAS IST DAS EIGENTLICH UND WAS PASSIERT DA?

Lan-Party (Local-area network) - nennt man ein Treffen von Spielern, die ihre Rechner miteinander verbinden, um vernetzt - also gemeinsam - zu spielen. Agiert wird vor allem am Wochenende und die ganze Nacht durch. Lan-Partys werden meist professionell organisiert, mehrere hundert Teilnehmer sind keine Seltenheit.



Problematisch sind solche Treffen in der Regel nicht, von Seiten der Veranstalter gilt es jedoch einiges zu beachten. So sind die Bestimmungen des Jugendschutzes und des Jugendmedien-schutzes unbedingt zu beachten. Außerdem gilt es, mögliche Urheber-rechtsverletzungen zu unterbinden. Informieren Sie sich beim örtl. Jugendschutz.

INTERNET

DAS MEDIUM DER GEGENWART UND ZUKUNFT

Das Internet steht vielen Kindern schon sehr früh mit all seinen Möglichkeiten der Nutzung zur Verfügung.

Wo liegen die Problembereiche?

Niemand kann den Wahrheitsgehalt einer Information im Internet überprüfen, denn jeder kann zu jeder Zeit Informationen ungeprüft ins Internet stellen - nicht alle verfolgen dabei lautere Zwecke. Kinder können dies in der Regel nicht einschätzen. Zusätzlich ist zu beachten, dass unsere moralischen aber auch gesetzlichen Normen nur für in Deutschland ins Netz gestellte Inhalte sicher zu stellen sind. Ihre Kinder können Inhalte und Bilder im Internet sehen, die sie eventuell nur schwer verarbeiten können. Gerade im Bereich der Pornographie aber auch der Gewaltdarstellungen sind der menschlichen (erwachsenen) Phantasie scheinbar keine Grenzen gesetzt. Hier gilt es, Kinder schon früh auf diese möglichen Eindrücke vorzubereiten und für sie Gesprächsbereit zu sein. Suchmaschinen erlauben heute den schnellen Zugriff zu allem, was der

Internetsurfer sich wünscht. Das kann sehr positiv sein, birgt aber auch diverse Gefahren. Als Elternteil sollten Sie besonders bei der Nutzung des Internets durch Ihre Kinder und deren Freunde die Aufsichtspflicht nicht vernachlässigen.

Achten sie auch darauf, dass Ihre Kinder die Urheberrechtsbestimmung beachten. Informieren Sie sich regelmäßig über aktuelle Problemlagen. **Infos unter:** www.usk.de, www.polizei.propk.de.

FILTERPROGRAMME

Diese Programme können eine gute Unterstützung für sicheres Surfen im Internet sein, weil sie kinder- und jugendgefährdende Seiten sperren. Technisch bringen diese Programme jedoch einige Probleme mit sich, da sie nicht zwischen positiven und negativen Inhalten unterscheiden und somit auch die hilfreichen Informationen blocken. Wichtig: Ein Filterprogramm ersetzt nicht die Auseinandersetzung über problematische Inhalte mit dem Kind. Besuchen Sie in diesem Zusammenhang einmal die Internetseite www.jugendschutzprogramme.de.

Alarm im Chat

Tipps für Eltern

- Informieren Sie sich gründlich über aktuelle Gefahren bzw. Probleme bei der Nutzung des Internets (s. auch Seite 26).
- Bedenken Sie, dass Kinder nicht in der Lage sind, Situationen und Gefahren so wie Erwachsene zu erkennen.
- Stellen Sie für alle Benutzer des Computers Regeln auf.
- Legen Sie darin fest: Nutzungsart (Spielen, Chatten, Lernen, Surfen,...)

Nutzungszeiten / Nutzungsdauer

- Machen Sie sich ein Bild über die von Ihrem Kind besuchten Internetseiten / Chatforen.
- Informieren Sie sich selber und kontrollieren Sie von Zeit zu Zeit die Entwicklung.
- Begleiten Sie Ihr Kind bei den er-

Chatten ist eine der beliebtesten Beschäftigungen von Jugendlichen im Internet und bedeutet nichts weiter als plaudern. Eigens dafür eingerichtete Seiten dienen als „Chatroom“, wo man sich mit anderen per Tastatur unterhalten kann.

sten Schritten im Internet intensiv und lassen Sie Schritt für Schritt Freiräume zu.

- Thematisieren Sie mit Ihrem Kind offen alle möglichen Probleme bei der Nutzung des Netzes.

Tipps für Kids

- Bevor du ins Internet gehst, um dich dort in Chat-Rooms mit Freundinnen und Freunden zu treffen oder um neue Leute kennen zu lernen, solltest du folgendes beachten:
- Lege dir einen Nutzernamen zu, der nicht verrät, wer du wirklich bist. Denke dir dazu einen Phantasienamen (Nickname) aus und mache **keine** Angaben zu deinem Alter, wie zum Beispiel „Petra14“.
- Wenn dein Internetanbieter es ermöglicht, ein sog. „Profil“ mit Angaben zu deiner Person anzulegen, dann solltest du **niemals** genaue Daten dort eintragen.
- Gib **niemals** Name, Vorname, Alter, Geburtsdatum oder ähnlich genaue Daten an.
- Als Wohnort solltest du die nächste größere Stadt oder auch nur das Bundesland angeben (z.B. statt Rellingen lieber Hamburg).

- Mache alle Angaben so, dass **niemand** herausfindet, wer du wirklich bist.
- Wenn du in einen Chatroom gehst, um dich dort mit Freundinnen / Freunden zu treffen, vergiss' nicht, dass alles was du dort schreibst, von allen, die sich auch gerade in diesem Raum befinden, mitgelesen werden kann.
- Wenn man sich mit jemandem schon öfters unterhalten hat, ist es üblich, Bilder per E-Mail auszutauschen. Besser ist es aber, kein Bild zu tauschen. Letztlich kannst du dir nie wirklich sicher sein, wo dein Bild landet.
- Solltest du einmal Bilder zugesandt bekommen, die deiner Meinung nach nicht in Ordnung sind - z.B. Sex- oder Nacktbilder von Kindern oder Erwachsenen, oder solche, die brutale Handlungen darstellen, so benachrichtige bitte deine Eltern, deine Lehrerin / deinen Lehrer.
- Treffe dich nicht mit dir unbekanntem Chatpartnern! Wenn du unbedingt jemanden treffen möchtest, gehe niemals alleine zum Treffen. Informiere grundsätzlich deine Eltern von solch einem Treffen.

- Denke daran, dass die Angaben zur Person deines Chatpartners nicht unbedingt stimmen müssen. Wer sagt dir, dass dein Chatpartner wirklich so alt ist und so aussieht, wie er angibt?

Passwortklau, Datenspionage

Auf dieses umfangreiche und sehr spezielle Thema kann hier leider nicht näher eingegangen werden. Gewarnt sei an dieser Stelle vor **„Phishing“**: Per E-Mail wird man aufgefordert, z.B. seiner Bank bestimmte Angaben zur Überprüfung zu senden. Ein Link führt dann zu einer perfekt gefälschten Bank-Homepage, wo man aufgefordert wird, PIN- und/oder TAN-Nummer anzugeben und versetzt so kriminelle in die Lage, das Konto zu räumen.

Problematisch ist auch **„Spyware“**: Das sind Programme, mit denen von außen sensible PC-Daten ausspioniert werden können. Zur Abwehr gibt es spezielle Anti-Spionage-Programme.

Hilfreiche Adresse:

www.tuberlin.de/www/software/hoax.shtml

HANDYS

VIEL MEHR ALS NUR TELEFON

Für Eltern ein Stück Sicherheit, z.B. wenn das Kind alleine unterwegs ist, für Kids ein wichtiges Attribut des Dazugehörens und längst Statussymbol. Jedes zweite Kind zwischen 11 und 12 Jahren telefoniert mit dem eigenen Gerät, bei den 13 bis 24-Jährigen sind es 84 %, Tendenz steigend.

Das Mobiltelefon als Kostenfalle:

Klingeltöne und Logos

Diese meist im Fernsehen beworbenen Dienste kosten derzeit pro Ton oder Bild rd. 2 € und werden oft über 0190-er-Nummern angeboten, die pro Minute bis zu 3 € kosten. Durch Ansagen, Warteschleifen etc. kann das Herunterladen viele Minuten dauern, sodass ein Vielfaches an Gebühren entsteht. Für die neuen, video-fähigen Handys werden laufend neue, hochkreative Angebote entwickelt, z.B. Klingeltöne mit kleinen Clips, Kurzvideos aus Bereichen wie Sport, News, Erotik etc.

Spiele

Ob im Warthäuschen, in der S-Bahn oder sonst wo: Das kurze Spielchen zwischendurch dient gern und häufig der Überbrückung von Leerlauf. Handy-Spiele sind sehr populär.



Der Nachfrage entsprechend, werden immer raffiniertere Spiele entwickelt und angeboten. Nutznießer sind außer den Herstellern selbst vor allem die Netzbetreiber (T-Mobile, Vodafone, E-plus etc.), die vom Datentransfer profitieren.

So hat z.B. T-Mobile ein Online-Spiel aufgelegt, in dem Handys untereinander vernetzt werden können, um dann in Gruppen Abenteuer zu bestehen - natürlich gegen entsprechende Gebühren für die Dauerverbindung. Hierbei geht der Kostenüberblick schnell verloren.

Verfolgt man die Werbung, ist dies erst der Anfang einer enormen Entwicklung im Handy-Bereich.

Abonnements dubioser Anbieter

Beispiel: Das Handy piept und auf dem Display erscheint: „Bitte melde dich!“ Wird jetzt ungeprüft geantwortet, kommt u.U. ein teures Abonnement eines Anbieters, z.B. für Flirtgespräche, zustande.

Ergebnis: Es folgen weitere, zahlreiche, kostenpflichtige SMS. Zwar hat der Gesetzgeber hier mit einer Kundenschutzverordnung, die solche Geschäftspraktiken unter Strafe stellt, reagiert, die Falle schnappt dennoch immer wieder zu.





Premium-SMS-Dienste

Um an einer Abstimmung im Fernsehen teilzunehmen oder Klingeltöne, Bildschirmlogos, Erotikbildchen etc. auf das eigene Handy zu holen, sendet man einfach ein vorgegebenes Kennwort per SMS an eine 5-stellige Service-Nummer. Dieses sehr bequeme Angebot kostet statt der z.Zt. üblichen 0,19 € für eine SMS z.B. 2,99 € für ein Logo bzw. 0,49 € für die TV-Abstimmung.

Gezielte Abzocke

Eigens geschultes Personal dubioser Anbieter kontaktet speziell Jugendliche, um sie über Tage z.B. in einem Flirt-Chat zu halten. Profi-Chatter(innen) haben die Vorgabe, eine Mindestanzahl an SMS pro Stunde zu verursachen, die in der Regel zwischen 1,99 und 2,50 € kosten. Gearbeitet wird im Schichtdienst rund um die Uhr, die geprellten Jugendlichen merken nicht einmal, dass sie es mit immer wechselnden Flirtpartnern zu tun haben.

Sexueller Missbrauch

Besonders in Schwimmbädern aber auch in Kaufhäusern häufen sich Fälle von Voyeurismus. Handys mit integrierter Digitalkamera werden unauffällig in Umkleieräumen eingesetzt und die Fotos mit wenig Aufwand u.a. auf Porno-Websites weltweit zugänglich gemacht.

Seit Februar 2005 bieten einzelne Mobilfunkfirmen Spezialtarife für Kinder/Jugendliche an, die der Abzocke mit Klingeltönen, Logos und teuren SMS-Diensten entgegenwirken sollen und worin teure 0190er- und 0900er-Nummern automatisch gesperrt sind. Auskunft erteilen die Anbieter selbst (z.B. T-Mobile, Mobilcom) oder Verbraucherkzentralen.

Neue Technologien

Die jetzige Mobilfunkgeneration mit der superschnellen und leistungsstarken UMTS-Technik ermöglicht dank hoher Datenübertragungsrate ganz neue Anwendungsmöglichkeiten: Internetzugang mit noch viel höherer Geschwindigkeit als DSL, Videotelefonate, bei denen sich die Gesprächsteilnehmer sehen können (Videocall), TV via Handy, z.B. Live-Übertragungen von Sportveranstaltungen, Downloads von Musik, Filmen, Videoclips und mehr.

Besondere Aufmerksamkeit muss der Inernetfähigkeit dieser elektronischen Multitalente gelten, da hier die Gefahr besteht, das Gesetz zum Schutz der Jugend quasi auszuhebeln. Zwar haben die großen Anbieter zugesagt, Geräte, die von unter 18-jährigen gekauft werden, mit einem Sperrfilter für Pornoseiten, Glücksspiele und Gewaltdarstellungen zu belegen, ob das jedoch wirksamen Schutz bedeutet, muss eher kritisch gesehen werden.

Neue Technik - neue Fallstricke

Beispiel „Branding“

Immer häufiger sind die gängigen Marken-Handys „gebrandet“, d.h. auf die Wünsche der Mobilfunkanbieter zugeschnitten. Spezielle Tastenbelegungen - meist ist es eine zentrale Taste, die sehr leicht versehentlich gedrückt werden kann, führt automatisch ins Internet, wo dann für jede einzelne Seite Gebühren anfallen.

Mobiltelefone geraten ins Visier von Hackern. Möglich macht das die Funktechnik „Bluetooth“, mit der bereits 40 % der neuen Handys ausgestattet sind.

Die Eingriffe reichen von Datenspannung bis zur Beeinträchtigung der Handy-Funktionen.





Diese Gebühren variieren - je nach Anbieter - stark und sind oft nur klein gedruckt im Vertragstext erwähnt. Durch „**De-Branding**“ kann man sich vor ungewolltem Einwählen schützen, muss dazu aber das Gerät an spezielle Firmen schicken, die den Originalzustand wieder herstellen. Das kostet derzeit 20 bis 30 €. Vorsicht: Die Hersteller-Garantie kann dadurch erlöschen. Manchmal hilft es auch, eine Phantasie-Web-Seite einzurichten, bei der keine Internetverbindung zustande kommt.

Raub

Handys gehören zu den Objekten, die bei sog. Abzieherdelikten besonders oft eine Rolle spielen. Handys kann man, ähnlich wie bei Fahrrädern registrieren lassen.

WO GIBT ES HILFE?

Örtliches Polizeirevier

Für alle Fragen zur Vorbeugung und Bekämpfung von Missbrauch bzw. Straftaten.

Internet: www.Polizei.schleswig-holstein.de

Jugendschutz Kreis Pinneberg

Ansprechpartner für sämtliche Fragen zu den genannten Themen. Internet: www.pi.jugend-familie.de.

Verbraucherzentralen und Schuldnerberatung

Siehe Seite 27.



VIDEOS UND FOTOS AUF DEM HANDY BRUTALE TRENDS

Die neuen Handygenerationen

bieten ihrem Nutzer immer mehr Zusatzfunktionen an.

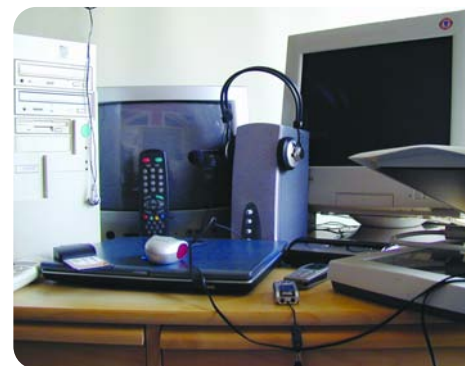
So gehört die Ausstattung mit einer Digitalkamera bereits zum Standard. Durch diese praktische Funktion finden sich jedoch auch immer öfters Gewaltvideos und pornographische Filme auf den Handys von Kindern und Jugendlichen wieder.

Die so genannten „Happy Slapping Videos“, die gewaltsame Übergriffe bzw.

Mobbingsituationen von Jugendlichen an Jugendlichen zeigen, sind derzeit in den Medien besonders in der Diskussion.

Jugendliche greifen in diesen Videos bewusst Personen an, filmen ihre Taten und das Opfer mit einer Digitalkamera oder der Handycamera. Diese Bilder werden später ins Internet gestellt bzw. per Bluetooth-Funktion von Handy zu Handy verbreitet.

Ebenso tauchen immer öfters Videos auf, die Tötungen bzw. grausame Ver-



stümmelungen von Menschen darstellen. Die Verbreitung erfolgt von einschlägigen Internetseiten aus.

Noch liegen uns über die Verbreitung dieser Videos keine verlässlichen Zahlen vor, jedoch scheint sich hier ein gewisser Jugendtrend abzuzeichnen.

Und so gilt auch hier, dass die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen aufmerksam begleitet werden muss. Eltern, Schulen und Jugendtreffs müssen ggf. frühzeitig und konsequent reagieren.

KOMMENTAR

ZUM BEITRAG HAPPY SLAPPING

Das Thema "Happy Slapping" ist derzeit sehr stark in den Printmedien und im Fernsehen präsent. U.a. werden dort auch brutale Fotos oder Videosequenzen gezeigt. Wie bei einzelnen Sendern deutlich wurde, wer-

den dafür Jugendliche angeworben und bezahlt, um solche Gewaltszenen medienwirksam zu produzieren. Aufgrund fragwürdiger Herkunft von Bildern wird an dieser Stelle darauf verzichtet, Fotos einzusetzen.

WIEVIEL COMPUTER BRAUCHT MEIN KIND?

Silvia Stolze, Suchtprävention Kreis Pinneberg



Fachleute sind sich einig:

Computerkenntnisse gehören zur Schlüsselqualifikation von

Kindern und Jugendlichen. Spielen, Chatten und Surfen im Internet sind jedoch für viele Eltern ein Reizthema. Kinder, die stundenlang vor dem Monitor sitzen und in ihre virtuellen Spielwelten abtauchen, lösen verschiedene Unsicherheiten und Ängste aus. Viele Eltern wissen

nicht, was ihre Kinder spielen und welche Auswirkungen auf Gesundheit, Geist und Seele möglich sind. Bisherige Erfahrungen zeigen, dass die Beschäftigung mit dem Computer nicht per se zu Wertezersfall, allgemeiner Verdummung, Realitätsverlust oder Sucht führt. Die meisten jungen Menschen können durchaus zwischen virtueller Spielwelt und Wirklichkeit unterscheiden und wenden sich nach einer Phase intensiven Spielens wieder anderen Aktivitäten zu.

Ist rechtzeitig erkennbar, ob das Spielen am Computer zum Problem wird?



Grundsätzlich gilt: Eltern sollten sich für das interessieren, was ihr Kind am PC macht und wieviel Zeit es dort verbringt. Spielen, surfen oder recherchieren Sie ab und zu mal mit, so fällt es viel leichter, mitzureden und im Gespräch zu bleiben. Überlegen Sie, warum Ihr Kind am Computer sitzt. Will es sich einfach entspannen und Spaß haben, oder hat es Probleme, vor denen es abtaucht?

Handeln Sie, wenn

- *sich die Freizeitaktivitäten Ihres Kindes mehr und mehr auf den Computer beschränken,*
- *Ihr Kind sich zunehmend von der Außenwelt abkapselt und sich immer seltener mit Freunden verabredet,*

- *Ihr Kind sich aus dem Familienleben ausklinkt und lieber allein in seinem Zimmer ist,*
- *Sie Anzeichen anhaltender Müdigkeit bei Ihrem Kind beobachten.*

Versuchen Sie, wieder den Kontakt zu Ihrem Kind herzustellen, reden und unternehmen Sie mehr mit ihm. Vereinbaren Sie PC-Zeiten (z.B. zwei Stunden täglich). Sprechen Sie mit anderen Eltern oder holen Sie sich Hilfe von Sucht- bzw. Erziehungsberatungsstellen. Unsere Kinder wachsen in diese multimedial geprägte Gesellschaft hinein. Bestärken Sie Ihr Kind durch Ihr Vorbildverhalten darin, selbstbestimmt, verantwortungsvoll und kreativ mit dem Computer umzugehen.

Die modernen Medien unterliegen einem rasanten Wandel; das gilt für Geräte und Nutzungsmöglichkeiten gleichermaßen.

Was heute noch als technische Sensation erscheint, ist morgen bereits ein alter Hut. Damit Sie sich nicht mit alten Hüten abgeben müssen,

geht **ZEITZEICHEN** mit dieser Ausgabe erstmals online.

Unter www.zeitzeichen-online.de können Sie zu den einzelnen Themenbereichen jeweils aktualisierte Informationen, Ergänzungen, Entwicklungen abrufen. Wir freuen uns auf Ihren Besuch.

INTERNET-ADRESSEN eine kleine Auswahl, aus einem großen Angebot (mehr in der Linksammlung unter www.zeitzeichen-online.info)

Allgemein:

www.blindekuh.de	Suchmaschine für Kinder
www.multikids.de	Interessantes für Groß und Klein
www.kinderCampus.de	Lernen, spielen, chatten ab 4 Jahre
www.familienhandbuch.de	Themen für Eltern
www.Jugendschutz.net	Jugendschutz im Internet
www.bsi-fuer-buerger.de	Sicherheit und Informationstechnik
www.zavatar.de	Datenbank der Computerspiele
www.bag-jugendschutz.de	Kinder- /Jugendschutz und Gesellschaft
www.polizei.propk.de	Prävention der Polizei

Fernsehen:

www.tivi.zdf.de	ZDF-Kinderseite
www.checkeins.de	ARD-Kinderseite
www.kika.de	Kinderkanal von ARD und ZDF
www.flimmo.de	Fernsehen mit Kinderaugen
www.ulr.de	Zulassungsbehörde des Landes für private Fernsehprogramme etc.

Computer /Internet:

www.usk.de	Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware
www.kindersindtabu.de	Initiative für Kinderschutz im Internet
www.lanparty.de	Veranstaltungen, Termine, Berichte
www.tu-berlin.de/www/software/hoax.shtml	Alles über Viren, Trojanern & Co.
www.jugendschutzprogramme.de	Filterprogramme

HILFEEINRICHTUNGEN

Jugendamt und Jugendschutz

in Ihrer Region. Anschriften:
www.landesregierung.schleswig-holstein.de

Aktion Kinder- u. Jugendschutz

Telefon: 0431-8 90 77 oder www.akjs-sh.de

Deutscher Kinderschutzbund

www.kinderschutzbund-sh.de

Ministerium f. Soziales, Gesundheit,

Familie, Jugend, Senioren des Landes S-H
Telefon: 0431-988-0 oder www.landesregierung.schleswig-holstein.de

Die Polizei

Bei allen Fragen zur Vorbeugung und Bekämpfung von Missbrauch bzw. Straftaten. Informationen beim zuständigen Polizeirevier oder unter www.polizei.schleswig-holstein.de

Medienabhängigkeit

Landesstelle gegen die Suchtgefahren für Schleswig-Holstein
Telefon: 0431-56 47 70 oder www.lssh.de

Medieninhalte

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Tel.: 0228-37 66 31 oder www.bundespruefstelle.de

Handy

Alle Schuldnerberatungsstellen
Anschriften: www.landesregierung.schleswig-holstein.de

Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein,
Tel.: 0431-59 09 90 oder
www.verbraucherzentrale-sh.de

Angebote für mehr Medienkompetenz

GMK-SH - Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
Förderung u.a. von Medienpädagogik, -kompetenz, Plattform für Diskussionen, Kooperationen und neue Initiativen.
Tel.: 04823-92 18 77 oder
www.gmk-net.de/schleswig-holstein

LAG Jugend und Film S-H

Förderung von Film- und Videoprojekten für Jugendliche aus Schleswig-Holstein.
Tel.: 04632-84 80 14 oder
www.lag-film-sh.de

ULR - Landesmedienanstalt in Schleswig-Holstein

Zuständig für Zulassung und Aufsicht des privaten Hörfunks und Fernsehens, Vermittelt Medienkompetenz bei Tagungen und durch Projektförderungen.
Tel.: 0431-97 45 60 oder www.ulr.de

Schnittpunkt e.V.

Medienprojekte mit Kindern und Jugendlichen aus Schleswig-Holstein, Fortbildung für Pädagogen/-innen und Eltern, regelmäßig erscheinende newsletter und andere medienpädagogische Info-Materialien.
Tel: 0172-4 11 29 22 (Mo 10-14 h, Mi 14-18 h) oder www.schnittpunkt-ev.de