

KAPITEL 3 |

Medien sind allgegenwärtig

Es ist die **Gretchenfrage** der heutigen Zeit: »Sag, wie hältst du's mit dem **Handy**?« Gehen Sie kurz in sich und suchen Sie eine ehrliche Antwort: Wie lange können bzw. möchten Sie auf Ihr Smartphone verzichten? Natürlich ist es testweise möglich, das Gerät für einige Tage oder Wochen zur Seite zu legen, und gerade im Urlaub oder an Wochenenden ist das sicherlich ein lobenswertes Experiment.

Doch im Alltag zwischen Familie, Beruf und Hobby ist das Smartphone für die meisten von uns längst zur unentbehrlichen digitalen Assistenz geworden. Hier wird kommuniziert, organisiert, es werden Termine verwaltet und Kontakte gepflegt, Fotos und Videos aufgenommen und angesehen, Wettervorhersagen und Kochrezepte gesucht, Fahrpläne und Preise verglichen u. v. m. Es ist für uns längst zur Selbstverständlichkeit geworden, diverse Medienangebote (on- und offline) nicht nur zu Hause am Rechner zu nutzen, sondern auch auf mobilen Geräten wie **Smartphones und Tablets**.

Heute haben wir also **Mini-Computer für die Hosentasche**, und es lässt sich konstatieren, dass das Smartphone wohl das bedeutendste Gerät geworden ist, für Jugendliche ebenso wie für Erwachsene. Innerhalb kürzester Zeit eroberte es sich einen festen Platz in unserer Gesellschaft, und das gelang ihm nicht zuletzt deshalb, weil es sämtliche **Medienfunktionen** in sich vereint. Es fungiert nicht nur, wie oben beschrieben, als praktisches Universalhelferlein im Alltag, sondern ist daneben auch Radio- und Fernsehempfänger, Tonbandgerät und Filmprojektor, E-Book- und Newsfeed-Reader sowie mobile Spielkonsole.

Die Entwicklung der mobilen Medien steht dennoch erst am Anfang, weshalb es sich lohnt, sie auf den folgenden Seiten genauer unter die Lupe nehmen.



Das Repertoire an Smartphones-Apps wuchs in den letzten Jahren kontinuierlich.

Smartphones und Apps

Erinnern Sie sich noch an **Telefonzellen**? Oder an die klobigen olivgrünen **Telefone mit Wählscheibe**, die per Kabel an den Telefonanschluss gekettet waren? Derlei Gerätschaften wirken heute wie Relikte längst vergangener Zeiten, dabei waren sie noch vor 25 Jahren durchaus gebräuchlich. Die Nutzung herkömmlicher **Handys** mit kleinen Gimmicks war Ende der Neunzigerjahre der neueste Schrei.

Als erstes massenkompatibles **Smartphone** gilt das **iPhone**, das 2007 auf den Markt kam. Dieses Produkt zeichnete sich vor allem durch eine neuartige Multitouch-Bedienoberfläche aus, und Steve Jobs erwies sich damit als Visionär: Sein Konzern Apple läutete mit dem iPhone eine riesige Erfolgswelle ein. Heute ist das iPhone nach wie vor ein Kultobjekt, das am weitesten verbreitete Betriebssystem auf Smartphones ist jedoch **Android** von Google, das z. B. auf Handys von Samsung, Motorola und HTC läuft.

Mit dem kommerziellen Durchbruch der **Smartphones** erblickte auch eine völlig neue Gattung von Software das Licht der Welt: die sogenannten **Apps**. Eine App ist für das Smartphone das, was ein **Programm** für den Rechner ist: Sie eröffnet Möglichkeiten, die die Benutzer ohne diese App nicht hätten. So gibt es Apps für »Basisfunktionen« wie Notizen, Taschenrechner, Audioaufnahmen oder eine Taschenlampe, aber auch komplexere Anwendungen wie Virens Scanner, E-Mail-Zugriff oder Bildbearbeitung. Es gibt nützliche Apps wie Routenplaner und Spritpreisvergleiche und unterhaltsame Apps zum Spielen oder Knobeln.

Natürlich hat auch jeder **Medienanbieter**, der etwas auf sich hält, eine eigene App parat: Vom Lokalradio über die Kochzeitschrift bis zum Social Network gibt es Tausende Apps, die sich installieren lassen. Allerdings sind mit allen Installationen auch »Nebenwirkungen« verbunden, die wir uns im Folgenden näher ansehen.



Foto: »Self Portrait« von Joris Louwes (<https://flic.kr/p/bs2Rqr>), CC BY 2.0-Lizenz

Ob telefonisch, per E-Mail oder Messenger: Dank Smartphones sind wir immer und überall erreichbar.

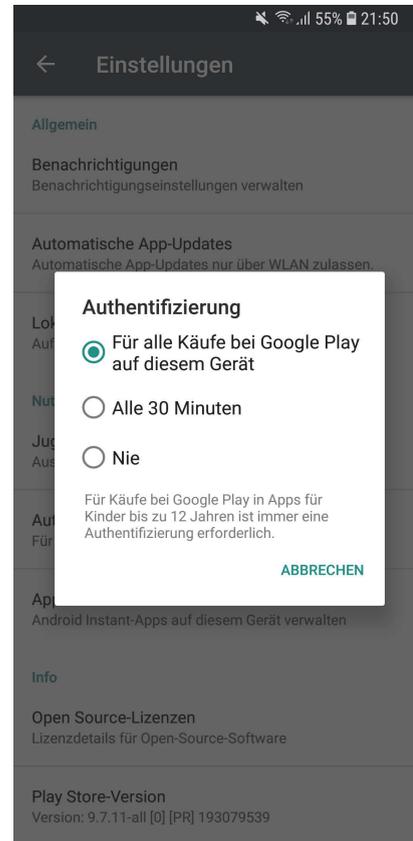
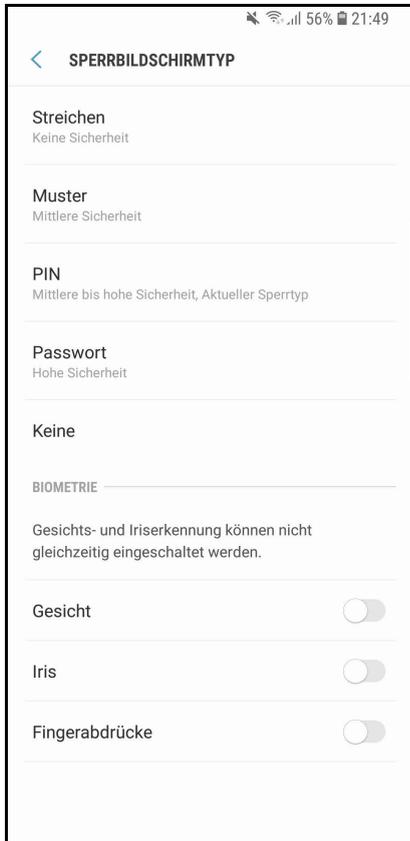
Immer erreichbar! – Digitaler Stress?

Die Diskussion um den Zwang zur permanenten Erreichbarkeit ist so alt wie die Handytechnik. Durch die **Verbreitung von Smartphones** erreicht sie eine neue Qualität, da sich neue Möglichkeiten ergeben. Für die »älteren Onliner«, also für uns Eltern und Großeltern, ist oft der **E-Mail-Abruf via Smartphone** enorm wichtig: Viele Menschen wollen permanent auf dem Laufenden bleiben und haben daher ihren Mail-Account so eingerichtet, dass sie mittels der sogenannten **Push-Funktion** am Handy unverzüglich über eingehende Mails informiert werden. Andere fühlen sich davon gestört oder abgelenkt und rufen ihre Mails lieber nur einmal täglich am PC ab.

Für die junge Generation stellt sich diese Frage nicht: E-Mails sind kaum mehr relevant, wichtiger sind **Messenger wie WhatsApp oder Snapchat**. Hier können sie nicht mehr einstellen, wie oft neue Nachrichten abgerufen werden sollen, denn dies würde dem Zweck der App widersprechen. Deshalb piepst oder vibriert das Handy permanent, sobald eine Nachricht eingeht. Wenn mehrere Apps installiert sind, können die **Push-Benachrichtigungen** durchaus anstrengend und lästig werden.

Mittlerweile wird viel darüber diskutiert, dass die permanente digitale Erreichbarkeit zum realen Stress wird, der **gesundheitsschädigend** sein könnte. Bei Jugendlichen wird hier oft von »fomo« gesprochen: Dieses Kürzel steht für **fear of missing out**, also die Angst, etwas zu verpassen, wenn man offline ist. Unter Erwachsenen gewinnt die Bewegung des **Digital Detox** Zulauf, bei der es um eine »digitale Entgiftung« geht: In Seminaren werden handyfreie Zeiten definiert und ein bewusstes On- und Offlineverhalten eingeübt.

Zweifellos sollten wir uns alle einen **vernünftigen Umgang** mit dem Smartphone angewöhnen und das Handy auch mal weglegen können, beispielsweise beim gemeinsamen Essen oder mit Freunden im Café. Hier ist die **Vorbildfunktion** der Eltern stets mitzudenken, da Erwachsene oft unvernünftiger sind als Kinder und Jugendliche. Andererseits müssen mit den Sprösslingen oftmals **Offlinezeiten** vereinbart werden, zum Beispiel sollte das Smartphone nachts nicht im Kinderzimmer sein. (Mit der Frage nach angemessenen Nutzungszeiten beschäftigen wir uns in Kapitel 9 noch ausführlicher.)



Zwei beispielhafte Einstellungsmöglichkeiten:
der Sperrbildschirm in Android und die Authentifizierung für Käufe im Play-Store

Einstellungen am Handy: Jugendschutz, quo vadis?

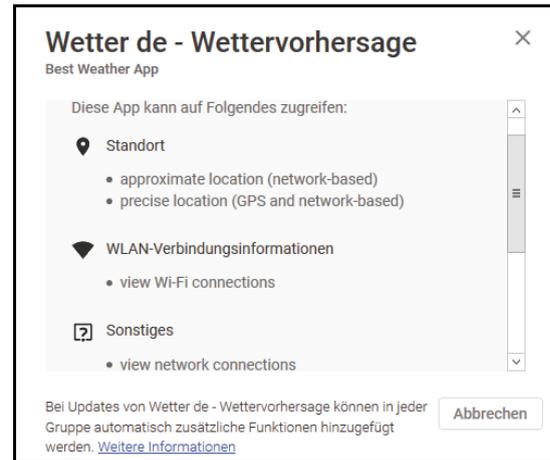
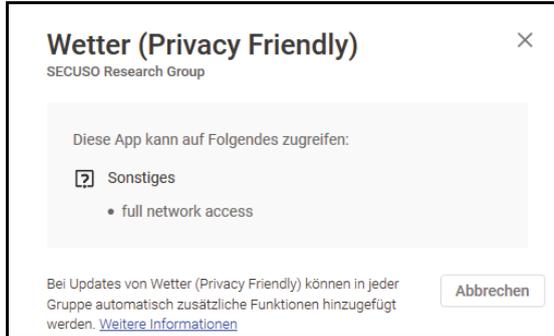
Die Nutzung von Medien ist immer eine Frage der Einstellung, und das im doppelten Sinne: Es geht zum einen um die **innere Haltung**, die wir gegenüber Medien haben, und daraus resultierend um die Art und Weise, wie wir sie nutzen. Zum anderen geht es, gerade bei digitalen Medien, auch um **technische Einstellungsmöglichkeiten**, mit denen wir die Geräte und Anwendungen unseren individuellen Vorlieben anpassen oder Schutzmaßnahmen für Kinder einrichten können.

Ebenso wie an Standrechnern ist es heutzutage auf sämtlichen mobilen Geräten möglich, gewisse **Einstellungen** vorzunehmen, die Kinder und Jugendliche **vor unerwünschten Kosten und Inhalten schützen**. Generell empfiehlt es sich, das Smartphone mit einer **Zugriffssperre** zu sichern, denn nur so können Sie bzw. Ihre Kinder entscheiden, wer das Gerät überhaupt nutzen darf. (Hier gilt eine **PIN-Nummer** oder ein **Passwort** als beste Variante. Die Lösung, bei der Punkte zu einem Muster verbunden werden, ist weniger sicher, da die Fingerspuren nachvollziehbar sind. Das Einscannen des Fingerabdrucks oder des Gesichts ist mit der Übertragung biometrischer Daten an kommerzielle Anbieter verbunden – ob Sie das wünschen, müssen Sie selbst entscheiden.)

Eine weitere Option, über die Sie sich als Elternteil Gedanken machen sollten, ist beispielsweise die Erlaubnis, **Apps zu installieren**. Diese sind in den Stores nach Altersstufen eingeteilt, und Sie können für einzelne Geräte festlegen, welche Altersstufen installiert werden dürfen. Für jüngere Kinder empfiehlt es sich, nicht alle Stufen freizugeben. Wichtig ist zudem die Frage nach **kostenpflichtigen Apps und In-App-Käufen**, auch diese Option sollte bewusst gewählt werden.

Diese **Einstellungen** lassen sich teilweise im App-Store, teilweise in den Geräteeinstellungen definieren. Detailliertere **Anleitungen**, die regelmäßig aktualisiert werden, liefern hierfür die medienpädagogischen Internetangebote www.klicksafe.de und www.schau-hin.info.

Zudem empfehlen wir Ihnen, mit Ihren Kindern zu **besprechen**, welche Einstellungen vorgenommen wurden und warum gewisse Dinge nicht erlaubt sind, denn so werden das **Verständnis** für Verantwortung und ein **kritisches Hinterfragen** der Mediennutzung gefördert.



App-Vergleich: Die Berechtigungen der App »Wetter (Privacy Friendly)« sind überschaubar, die Liste der Berechtigungen einer kommerziellen App ist deutlich länger.

Smartphone-Nutzung vs. Privatsphäre

Ein Thema, das besonders in Deutschland mit Blick auf die **Nutzung US-amerikanischer Dienste** für Diskussionen sorgt, ist die Wahrung der Privatsphäre. (Im angelsächsischen Raum herrschen hierzu gänzlich andere Vorstellungen als bei uns, was die Kommunikation zwischen amerikanischen Anbietern und deutschen Datenschützern erschwert.) Wir werden uns auch in Kapitel 10 mit dem Datenschutz beschäftigen, möchten aber hier bereits einige Worte vorausschicken:

Jede App, die Sie auf Smartphones oder Tablets installieren, verschafft sich **Zugriff** auf mehr oder weniger detaillierte Informationen des genutzten Geräts. Manche Apps zeigen sich genügsam, beispielsweise muss eine Foto-App natürlich auf die Kamerafunktion und auf die Fotoablage zugreifen dürfen, auf sämtliche weiteren Informationen hingegen nicht. Andere Apps nutzen hingegen die Chance in unverschämtem Maße aus und greifen Daten ab, die für das **Funktionieren der App nicht nötig** wären. Viele User installieren ihre Apps jedoch, ohne dieses Verhalten zu hinterfragen, und nehmen damit diese unangebrachte Neugierde in Kauf.

Teilweise können derartige **Berechtigungen** auch nachträglich **entzogen** werden. In den Einstellungen der Betriebssysteme Android und iOS lassen sich im Bereich »Apps« die Berechtigungen aller installierten Apps jederzeit anpassen und unerwünschte Zugriffe widerrufen.

Eine andere datenschutzrelevante Frage betrifft die **Veröffentlichung und Nutzung unserer Daten**. Was geben wir (freiwillig und gezwungenermaßen) von uns frei, und wofür werden diese Angaben verwendet? Aufschlussreiche Beispiele hierfür sind **Facebook und Instagram**. Bei Facebook gibt es eine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten, mit denen wir beispielsweise festlegen können, wer die von uns veröffentlichten Fotos sehen darf. Auch die Verwendung der Daten, die Facebook über uns gesammelt hat und die für **Werbung** analysiert werden, lässt sich (zumindest teilweise) steuern. Bei Instagram stehen hingegen nur reduzierte Optionen zur Verfügung, beispielsweise kann ich lediglich zwischen einem »öffentlichen« und einem »privaten« Konto unterscheiden. Die Datenanalyse für Werbung lässt sich nicht beeinflussen. Es gilt also, gut zu überlegen, was wir nutzen und was wir posten.



Mit der Smartphone-App den aktuellen Aufenthaltsort des Kindes verfolgen – ist das ein sinnvoller Ansatz?

Kinderortung auf Knopfdruck

Welche kuriosen Blüten die heutigen technischen Möglichkeiten treiben, zeigt sich am Beispiel von **Kinder-Tracking-Systemen**: Es gibt beispielsweise Armbanduhren, die harmlos aussehen und in kindgerechtem Stil gestaltet sind, die jedoch viel mehr als herkömmliche Armbanduhren können. Sie haben nämlich einen **GPS-Sender** integriert und sind darüber mit dem elterlichen Smartphone verbunden. Mithilfe der zugehörigen App können die Eltern jederzeit nachverfolgen, wo sich die Kleinen gerade befinden. Die Eltern können auch (je nach System) einen »Geo-Zaun« oder eine »Safe Zone« errichten und werden per **Alarm** informiert, wenn ihre Kinder dieses Gebiet verlassen. Die einzige Option, die noch fehlt, ist der automatische Elektroschock, der das Kind bei Überschreitung der geografischen Grenze betäubt und es wieder in die richtigen Bahnen lenkt.

Aber Scherz beiseite: Natürlich ist es einerseits verständlich, dass Eltern ihre Kinder in **Sicherheit** wissen wollen und daher eine größtmögliche Kontrolle anstreben. Es muss aber die Frage erlaubt sein, ob derartige Lösungen nicht über das Ziel hinausschießen: Ist die **permanente Überwachung** mithilfe einer Ortungs-App wirklich ein geeignetes Mittel, um das Kind zu Eigenständigkeit zu erziehen? Können wir Kindern eine kritische Haltung zum **Datenschutz** vermitteln, wenn wir sie zugleich mit derartigen Systemen tracken? Die elektronische Fußfessel für Straftäter darf in Deutschland nur unter hohen Auflagen eingesetzt werden, aber eine elektronische Handfessel dürfen alle Eltern einsetzen, weil sie es ja »nur gut meinen«?

Sollten Sie, liebe Leser, derartige Systeme nutzen oder planen, diese anzuschaffen, dann wägen Sie bitte alle Argumente gut ab, und besprechen Sie mit Ihrem Kind, welche Funktionen eine derartige Uhr besitzt, denn heimlich sollten Sie Ihr Kind keineswegs überwachen.

Es gibt übrigens auch Apps, die die **Smartphones der ganzen Familie orten** und immer anzeigen, wo sich Mama, Papa und Kinder gerade aufhalten. In diesem Fall wissen alle über alle Bescheid, was nur fair ist. Das könnte aber auch zur Folge haben, dass der Mann seine Frau nicht mehr mit Blumen überrascht, weil sie ihn zuvor schon im Blumenladen orten kann. Schöne neue Welt.



Foto: »Creepy 'Hello Barbie' Doll Will Spy on Your Kids« von Mike Licht (<https://flic.kr/p/rD7k7I>), CC BY 2.0-Lizenz

Eine Puppe als Wanze: die umstrittene »Hello Barbie«

Smart Toys: Abhöranlagen im Kinderzimmer

Von der »Hello Barbie« haben Sie vielleicht schön gehört: Sie ist eigentlich eine ganz normale Barbiepuppe, jedoch mit dem entscheidenden Unterschied, dass sie zuhören und reden kann. Über ein **Spracherkennungssystem** und eine **intelligente Software** kann sich Ihr Kind mit der Puppe unterhalten, ihr seine Sorgen und Nöte sowie Geheimnisse anvertrauen. Die »Hello Barbie« behält all das nicht für sich, sondern übermittelt die Sprachaufnahmen der Kinder auf einen **Server**, damit Sie als Eltern später abhören können, was zwischen Kind und Barbie besprochen wurde. Wie finden Sie das: praktisch oder gruselig?

Sollten Sie sich diese Puppe anschaffen wollen, müssen wir sie enttäuschen: Sie ist in Deutschland **nicht erhältlich**, der Hersteller Mattel hat sie hier nie auf den Markt gebracht, vermutlich aus guten Gründen. Andere sogenannte »Smart Toys«, die ähnlich funktionieren, wurden mittlerweile wieder **verboten**, beispielsweise die Puppe »Cayla«, die von der Bundesnetzagentur im Februar 2017 vom Markt genommen wurde. Begründung: Das Spielzeug sei eine **Sendeanlage**, mit der man abhören und ausspionieren kann, und das ist in Deutschland nicht zulässig. Ein entscheidender Punkt ist auch, dass derartige Geräte **nicht abhörsicher** sind. Wenn Fremde über gute IT-Kenntnisse verfügen, können sie sich mit der Puppe verbinden und so mit dem Kind Kontakt aufnehmen. Es wäre dann möglich, das Kind auszufragen oder in eine andere Wohnung zu locken. Dem **Missbrauch** wäre also Tür und Tor geöffnet, im wörtlichen wie übertragenen Sinn.

Es gab übrigens auch GPS-Tracker, die mit einem **Mikrofon** ausgestattet waren, um das Kind nicht nur jederzeit orten, sondern auch abhören zu können. Damit konnten aber beispielsweise auch die Kita und der Schulunterricht **ausspioniert** werden, daher sind diese Funktionen ebenfalls verboten.

Wahrscheinlich werden bald neue Erfindungen auf den Markt drängen, die ähnliche Funktionen beinhalten. Erziehungstechnisch sind derartige Maßnahmen aber vermutlich als **Armutszeugnis** anzusehen, denn Vertrauen ist stets besser als Kontrolle. Und nicht alles, was technisch möglich ist, ist pädagogisch sinnvoll, das gilt für Kinder-Tracker wie für Smart Toys.

Empfehlenswerte Medien für Kinder und Jugendliche

Bei der Fülle an medialen Angeboten, die heutzutage erhältlich sind, fällt es Eltern verständlicherweise schwer, den Überblick zu behalten oder gar zu entscheiden, was für Kinder und Jugendliche **empfehlenswert** ist. Es gibt zahlreiche Empfehlungsseiten, die Spiele und Apps »beurteilen«, allerdings sind diese oftmals **nicht objektiv**, da die Hersteller häufig dafür bezahlen müssen, auf solchen Seiten vorgestellt zu werden – dementsprechend positiv fällt das Urteil über alle aufgelisteten Apps aus. Wirklich unabhängige Informationen und **pädagogisch fundierte Einschätzungen** erhalten Sie bei folgenden Quellen:

- Eine Übersicht über kindgerechte Apps und Webseiten liefert die **Datenbank für Kindermedien** der Initiative »Gutes Aufwachsen mit Medien«. Diese ist erreichbar unter www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/kindermedien.
- Die Datenbank »**Apps für Kinder**« (www.datenbank-apps-fuer-kinder.de) wird vom Deutschen Jugendinstitut betrieben und listet aktuelle und ausführliche App-Bewertungen auf, die von medienpädagogischen Facheinrichtungen verfasst werden.
- Pädagogisch empfehlenswerte Apps, Computerspiele und Websites für Kinder und Jugendliche werden mit dem **Pädagogischen Medienpreis** prämiert (www.paedagogischer-medienpreis.de), der jährlich seit 1998 vergeben wird. Ähnlich verhält es sich mit den Auszeichnungen **Giga-Maus** (www.gigamaus.de) und **Tommi** (www.kindersoftwarepreis.de).
- **Computerspiel-Testseiten** wie www.spielbar.de von der Bundeszentrale für politische Bildung oder www.spieleratgeber-nrw.de stellen empfehlenswerte Spiele und Spiel-Apps vor.
- Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend fördert die Publikation »**Spiel- und Lernsoftware – Pädagogisch beurteilt**«, die ebenfalls Spiele und Apps unter die Lupe nimmt und kostenlos zum Download bereitsteht (www.bmfsfj.de).