

Zeitschrift: SuchtMagazin

Herausgeber: Infodrog

Band: 37 (2011)

Heft: 3

Artikel: Klicksafe : EU-Initiative für mehr Medienkompetenz

Autor: Müsgens, Martin

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-800287>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 25.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

klicksafe – EU-Initiative für mehr Medienkompetenz

Computer, Internet, Mobiltelefone oder Spielkonsolen sind für die meisten Kinder und Jugendlichen, aber auch für viele Erwachsene selbstverständlicher Bestandteil ihrer Lebenswelt. Um Medien möglichst sicher und in einem gesunden Rahmen in Alltag und Beruf integrieren zu können, sind Kompetenzen von Bedeutung, die über reine Bedienkompetenzen hinausgehen. Seit 2004 trägt die von der EU geförderte Initiative klicksafe dazu bei, die Öffentlichkeit für das Thema Internetsicherheit zu sensibilisieren und die Medienkompetenz zu fördern.

Martin Müsgens

Dipl.-Soziologe, Grundschullehrer, Referent EU-Initiative klicksafe, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Zollhof 2, D-40221 Düsseldorf, mmuesgens@lfd-nrw.de, www.klicksafe.de, www.lfd-nrw.de

Einleitung

Durch die zunehmende Digitalisierung beinahe aller Lebensbereiche unterscheidet sich die Lebenswelt heutiger Kinder, Jugendlicher und Erwachsener deutlich von der Lebenswelt Gleichaltriger vergangener Generationen. Computer, Laptop, Spielkonsole und das Internet sind selbstverständlicher Bestandteil des Alltags, Smart-Phones und Tablet-Computer (wie beispielsweise das iPad) sind auf dem Vormarsch.¹ Portable Spielkonsolen wie die Nintendo DS oder die PlayStation Portable erlauben es schon seit längerem, die Lieblingsspiele auch ausserhalb der eigenen vier Wände zu nutzen. ExpertInnen gehen davon aus, dass bereits im Jahre 2013 der mobile Zugang zum Internet den stationären Zugang von zu Hause aus überholt haben wird. Mobile und vor allem bezahlbare Datenflatrates für Handys und andere portable Geräte beschleunigen diese Entwicklung zusätzlich. Auch die grossen sozialen Netzwerke, wie beispielsweise Facebook, haben diesen Trend erkannt und Applikationen für Mobiltelefone entwickelt, damit auch von unterwegs auf das eigene Netzwerkprofil zugegriffen werden kann. So wirkt dann auch der von vielen «Digital Immigrants», also von jenen, die nicht mit dem Internet aufgewachsen sind, verwendete Ausdruck «Ich gehe mal kurz ins Internet» auf die heutige Jugend (die «Digital Natives» – digitale Eingeborene) in vielerlei Hinsicht antiquiert. Sobald der PC oder das Handy eingeschaltet sind, ist man auch online. Für Kinder und Jugendliche sind Internet, Computer- oder Konsolenspiele keine «neuen Medien», sondern selbstverständlicher Bestandteil ihres Alltags. Vor allem das Internet wird hierbei vielfach als «Parallelmedium» genutzt und läuft im Hintergrund mit, während ferngesehen wird oder aber die Hausaufgaben erledigt werden. Die Grenzen zwischen Online- und Offline-Welt verschwimmen zunehmend. Freundschaften und Beziehungen werden online und offline gepflegt und gelebt, im Internet veröffentlichte Inhalte haben direkte Auswirkungen auf die reale Welt und umgekehrt.²

Herausforderungen für Medienerziehung und Medienpädagogik

Vor allem der beschriebene Trend zur mobilen Mediennutzung stellt die Medienerziehung und die Medienpädagogik vor neue

Herausforderungen. Im Vergleich zur stationären Nutzung ist es hier noch einmal schwieriger, die aufgerufenen Inhalte und die Mediennutzungszeiten der Kinder und Jugendlichen im Blick zu behalten. Was aber sind die zentralen Kompetenzen, um in einer zunehmend von digitalen Medien geprägten Gesellschaft möglichst sicher und souverän aufzuwachsen und an diesen Entwicklungen partizipieren und profitieren zu können?

Medienkompetenz als Herausforderung für Medienerziehung und Pädagogik

Auch wenn der Begriff «Medienkompetenz» heute stark inflationär gebraucht wird und einheitliche Definitionen fehlen, kann doch festgehalten werden, dass für eine gleichberechtigte und möglichst sichere und verantwortungsvolle Mediennutzung ein fundiertes Wissen über Chancen und Risiken und damit verbundene Fähigkeiten und Fertigkeiten vorhanden sein sollte, die über reine Bedienkompetenzen der (neuen) Medien hinausgehen. Gerade im Zeitalter des «Web 2.0», welches als «Mitmach-Netz» jedeN NutzerIn dazu einlädt, ohne Programmierkenntnisse eigene Inhalte hochzuladen und anderen anzubieten (sog. User-Generated Content), ist beispielsweise eine ausgeprägte Informationskompetenz³ eine wesentliche Schlüsselkompetenz. Hierzu zählt auch das Wissen darüber, dass der/die AbsenderIn im Internet nicht immer der-/dienjene sein muss, für den er/sie sich ausgibt. Auch der Umgang mit kinder- und jugendgefährdenden Inhalten und Aspekte wie Datenschutz, Urheber- und Persönlichkeitsrechte, Cyber-Mobbing⁴ oder Cyber-Grooming⁵ sollten InternetnutzerInnen, Eltern und PädagogInnen ein Begriff sein. Und in jedem Fall fällt hierunter auch, die (neuen) Medien in einem sinnvollen und gesunden Umfang in den Alltag zu integrieren, ohne dass sich das Nutzungsverhalten negativ auf andere wichtige Bereiche des Lebens (sei es im beruflichen, schulischen oder privaten Bereich) auswirkt.

Schlussendlich kann somit festgehalten werden, dass der Medienerziehung und der Vermittlung von Medienkompetenz in Elternhaus, Schule und in ausserschulischen Einrichtungen eine immer grössere Bedeutung zukommt.

Bewahrpädagogik und «Panikmache» sind wenig zielführend

Nicht genug kann betont werden, dass bewahrpädagogische Ansätze oder «Panikmache» in diesem Zusammenhang weder sinnvoll noch zielführend sein können. Die (neuen) Medien sind



fester Bestandteil unserer Gesellschaft und beinhalten eine Fülle positiver Chancen und Möglichkeiten. Darüber hinaus hat der kompetente Umgang mit aktuellen Medien und technischen Geräten (wie beispielsweise dem Computer) auch für den schulischen und beruflichen Erfolg und Werdegang eine zentrale Bedeutung. Viele Eltern und PädagogInnen fühlen sich hierbei allerdings unsicher und wissen nicht, wie sie die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen begleiten sollen, wie hoch die in Medien teilweise sehr reisserisch behandelten Risiken wirklich sind oder wie Medienerziehung sinnvoll in den Unterricht integriert werden kann.

Die «Digital Natives» – Experten von Anfang an?

Vielfach erleben Eltern und PädagogInnen die eigenen Kinder bzw. die SchülerInnen im Umgang mit (neuem) Medien als kompetenter, was die vorhandenen Unsicherheiten zusätzlich verstärken kann. Dass viele Kinder und Jugendliche die Technik zwar funktional bedienen, sie aber deshalb nicht unbedingt inhaltlich verstehen müssen, bleibt dabei häufig aussen vor.⁶ Exemplarisch können hier die Ergebnisse einer repräsentativen Befragung aus 2007 angeführt werden, wonach knapp jeder vierte Jugendliche zumindest weitgehend davon überzeugt ist, die im Internet eingestellten Inhalte seien vorab auf Richtigkeit geprüft worden. Bei den 12-13-jährigen Jugendlichen liegt dieser Wert sogar bei 40 Prozent.⁷

Das EU-Projekt klicksafe

An dieser Stelle knüpft die von der Europäischen Union geförderte Initiative klicksafe⁸ an. klicksafe ist Mitglied von Insafe, einem Netzwerk von momentan 30 Partnern, die im Rahmen des «Safer Internet Programme»⁹ der EU zusammenarbeiten. Als Partner im deutschen Safer Internet Centre ist es seit 2004 eine

wichtige Aufgabe von klicksafe, die Öffentlichkeit für das Thema Internetsicherheit zu sensibilisieren und die Medienkompetenz im Land zu fördern. Hinter klicksafe stehen die deutschen Landesmedienanstalten: Landeszentrals für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM).

Unter dem Motto «Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz» ist klicksafe auf verschiedenen Ebenen aktiv. Ein wichtiger Schwerpunkt ist es, Eltern, PädagogInnen, Kindern, Jugendlichen und allgemeine InternetnutzerInnen mit allgemeinverständlichen Informationen, Flyern und Broschüren über Themen wie «Abzocke im Internet», «Datenschutz», «Cybermobbing» oder «Computerspiele» zu informieren. Aktuell befindet sich ein Eltern-Flyer zum Thema «Internet- und Computerspielabhängigkeit» in der Entwicklung. Darüber hinaus ist klicksafe auf Messen und Veranstaltungen präsent, vergibt den klicksafe-Preis für Sicherheit im Internet und koordiniert in Deutschland den jährlichen Aktionstag Safer Internet Day (SID). ReferentInnen von klicksafe halten zudem Vorträge zum Thema Internetsicherheit.

In Teilen bewusst provokant angelegte klicksafe-Kampagnen in Printmedien, im Fernsehen oder im Kino (wie beispielsweise der Spot «Wo lebst Du?» zum Thema Medienabhängigkeit/exzessive Mediennutzung mit dem Slogan «Wer nur noch in der digitalen Welt lebt, lebt nicht mehr in der richtigen!»¹⁰) sollen die öffentliche Diskussion und Aufmerksamkeit für das Thema «Sicherheit im Internet» zusätzlich verstärken.

Für den Einsatz an Schulen hat klicksafe Unterrichtsmaterialen zu Themen wie «Cybermobbing», «Handynutzung» oder «Datenschutz und Persönlichkeitsrechte» veröffentlicht. Auch für in Deutschland lebende Menschen mit Zuwanderungsgeschichte wurden Materialien entwickelt. Neben Flyern und Webseitenbe-

reichen in Türkisch und Russisch werden bald Materialien und ergänzende Inhalte in Arabisch vorgestellt. Basierend auf der klicksafe-Handreichung «Elternabende Internet+Handy» für ReferentInnen fördert klicksafe bundesweit die Durchführung von MultiplikatorInnen-Schulungen. Zudem wurde unter www.klicksafe.de ein bundesweites ReferentInnen-Netzwerk für Themenabende mit Eltern eingerichtet. Sämtliche Aktivitäten, Materialien, Spots und vertiefende Informationen können kostenlos unter der Projektwebseite www.klicksafe.de abgerufen werden.¹¹

In aller Kürze – Medienerziehung konkret

Auch wenn Internet- und Computerspielabhängigkeit momentan noch nicht offiziell als Suchterkrankungen anerkannt sind¹² und einheitliche Definitionen bisher fehlen, sind die Unsicherheiten bei Eltern in diesem Bereich gross. Immer wiederkehrende Fragen auf Elternabenden¹³ zeigen dies deutlich: Wie viele Freiheiten sollte ich meinem Kind bei der Mediennutzung einräumen? Wie lange sollten Kinder und Jugendliche vor dem Bildschirm sitzen? Mein Kind sitzt nur noch vor dem Computer – was soll ich machen? Häufig werden Patentrezepte und klare Lösungen erwartet. Wichtig ist hierbei jedoch zu betonen, dass die jeweilige Familiensituation und der Entwicklungsstand des Kindes berücksichtigt werden müssen und es keine allgemeingültigen Antworten geben kann. Empfohlene Nutzungszeiten können nur eine grobe Orientierung liefern. Zudem greift es in jedem Fall zu kurz, eine Abhängigkeit ausschliesslich über die Nutzungszeit festmachen zu wollen. Es kann immer wieder Phasen geben, in denen länger und geradezu exzessiv gespielt oder gechattet wird. Gerade in der Pubertät probieren sich Kinder und Jugendliche aus und versuchen auch bewusst, Grenzen zu überschreiten – dies gilt auch für die Mediennutzung. Eltern sollten sich verstärkt die dahinterliegenden Motive und die Gesamtsituation des Kindes anschauen.

Neben den eher wissenschaftlich definierten Kriterien für Verhaltenssüchte¹⁴ können Eltern exemplarisch folgende Anzeichen genannt werden: Kann ein Leistungsabfall in der Schule beobachtet werden? Wirkt das Kind häufig müde und übernächtigt? Reagiert es gereizt, wenn es nicht am Computer (oder an der Konsole) sitzen darf? Gehen Interessen ausserhalb der Mediennutzung stark zurück bzw. gibt es diese überhaupt? Hält die exzessive Mediennutzung über einen längeren Zeitraum an? Wie ist das Kind sozial eingebunden, wie häufig hat es Sozialkontakte?

Genau sollten sich Eltern zudem das eigene Mediennutzungsverhalten anschauen und sich klar machen, dass sie in dieser Hinsicht eine wichtige Vorbildfunktion haben. Auch ist davon abzuraten, Medien als Erziehungsmittel (sei es zur Belohnung oder Bestrafung) einzusetzen. Hierdurch können Medien einen ungewollt hohen Stellenwert bei Kindern und Jugendlichen erhalten.¹⁵ Eine Vereinseitigung und Fixierung ausschliesslich auf Computer, Konsole oder Internet ist in jedem Fall problematisch. Wenn eine exzessive Mediennutzung längere Zeit anhält und ein Verdacht auf Abhängigkeit besteht, sollte in jedem Fall professionelle Hilfe in Anspruch genommen werden. In Deutschland spezialisieren sich beispielsweise Suchtberatungsstellen zunehmend auch auf den Bereich Internet- und Medienabhängigkeit und sind hier kompetente AnsprechpartnerInnen.¹⁶

Medienerziehung als Präventionsarbeit

Abschliessend kann Eltern und Betroffenen der Tipp mit auf den Weg gegeben werden, sich mit dem Thema Medienabhängigkeit nicht erst dann auseinanderzusetzen, wenn es konkrete Anzeichen in der Familie gibt. Über eine begleitende und interessierte Medienerziehung kann wichtige Präventionsarbeit betrie-

ben werden. Auch sollten Eltern dafür Sorge tragen, dass sich ihr Kind ausserhalb der Welt von Computer- und Konsolenspielen entfalten kann, Interessen ausbildet und das Gefühl bekommt, etwas bewirken zu können. Mediennutzungsverträge mit klaren Konsequenzen bei Nichteinhaltung sind hier ebenfalls zu empfehlen.¹⁷ Bei älteren und bereits medienerfahrenen Kindern macht es Sinn, ihnen in zeitlicher Hinsicht ein Wochenbudget zur Verfügung zu stellen, über das frei verfügt werden kann. So können beispielsweise auch Spiele genutzt werden, deren komplexere Spielstruktur auch einmal längere Spielzeiten am Stück erfordert. Zusammenfassend kann Eltern empfohlen werden: Informieren Sie sich, bleiben Sie mit Ihrem Kind auch in Bezug auf die Mediennutzung im Gespräch, zeigen Sie Interesse und Verständnis, achten Sie auf Warnhinweise und überprüfen Sie im Sinne der Vorbildfunktion auch immer wieder Ihr eigenes Mediennutzungsverhalten.●

Literatur

- klicksafe (Hrsg.) (2010): Computerspiele-Tipps für Eltern, 3. überarb. Auflage.
- klicksafe (Hrsg.) (2011): Elternabende Internet + Handy: Handreichung für ReferentInnen, 3. Auflage.
- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) (Hrsg.) (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Düsseldorf. Zusammenfassung unter www.tinyurl.com/lfm-2011, Zugriff 14.05.2011.
- Miller, Greg/Holden, Constance (2010): Proposed Revisions to Psychiatry's Canon Unveiled. *Science Magazine* 327: 770-771.
- mpfs - Mediенpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2007): JIM 2007 - Jugend, Information, (Multi-)Media: Basisstudie zum Mediennutzung 12 bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart. www.mpfs.de, Zugriff 14.05.2011.
- mpfs - Mediенpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2009): JIM 2009 - Jugend, Information, (Multi-)Media: Basisstudie zum Mediennutzung 12 bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart. www.mpfs.de, Zugriff 14.05.2011.
- mpfs - Mediенpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2010): JIM 2010 - Jugend, Information, (Multi-)Media: Basisstudie zum Mediennutzung 12 bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart. www.mpfs.de, Zugriff 14.05.2011.
- mpfs - Mediенpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2011): KIM-Studie 2010 - Kinder + Medien, Computer + Internet, Basisuntersuchung zum Mediennutzung 6 bis 13-Jähriger in Deutschland, Stuttgart. www.mpfs.de, Zugriff 14.05.2011.

Endnoten

- ¹ mpfs 2010: Kap. 2, S. 6, mpfs 2011: Kap. 3, S. 7.
- ² mpfs 2009: Kap. 1, S. 3.
- ³ «Informationskompetenz» steht verkürzt dafür, Informationen effektiv recherchieren, einordnen und bewerten zu können.
- ⁴ Unter «Cybermobbing» (auch bekannt unter dem Begriff Cyberbullying) wird das zumeist längerfristige absichtliche und systematische Beleidigen, Blessieren, Bedrohen und Verletzen anderer mit Hilfe neuer Medien (Internet oder Handy) verstanden.
- ⁵ «Cyber-Grooming» beschreibt die sexuelle Belästigung von Kindern und Jugendlichen im Internet.
- ⁶ klicksafe 2011: Kap. 5, S. 3.
- ⁷ mpfs 2007: Kap. 12.4, S. 48.
- ⁸ www.klicksafe.de
- ⁹ Neben den 27 Ländern der Europäischen Union sind aktuell Norwegen, Island und Russland im Insafer-Netzwerk vereint. Die Schweiz ist momentan nicht vertreten. Vgl. www.saferinternet.org, Zugriff 12.04.2011.
- ¹⁰ Vgl. www.klicksafe.de/spots, Zugriff 14.5.2011.
- ¹¹ Alle klicksafe-Flyer, Broschüren, Unterrichtsmaterialien, der Ordner und weitere Materialien für die Planung von Elternabenden können kostenlos unter www.klicksafe.de/materialien (Zugriff: 14.05.2011) als pdf heruntergeladen werden.
- ¹² Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen 2011: 204ff., Miller et al. 2010: 770-771.
- ¹³ klicksafe 2011: Kap. 3, S. 6.
- ¹⁴ Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen 2011: 204ff.
- ¹⁵ Vgl. klicksafe 2010.
- ¹⁶ Unter dem Link www.fv-medienabhaengigkeit.de/karte.html (Zugriff 14.5.2011) ist eine Übersichtskarte mit Kontaktadressen und Ansprechpartnern in Deutschland zu finden.
- ¹⁷ klicksafe 2011: Kap. 5, S. 10, ff.