



S a b i n e S t a m p f e l

Via Internet in die virtuelle Kinder-Stadt

16

Eine Vielzahl von Medien gehört heute zum Alltag von Kindern und Jugendlichen, vom Kino über die verschiedenen Hörfunk- und Fernsehsender bis hin zu Videospielen und Computern. Das Fernsehen steht dabei in der Mediennutzung immer noch ganz vorn, doch die neuen Medien holen auf. Rund 46 Prozent der 12-17jährigen beschäftigen sich mehrmals in der Woche mit dem Computer, und rund 16 Prozent surfen bereits im Internet, so das Ergebnis einer Studie „Jugendli-

che und Multimedia“*, in der Jugendliche in Rheinland-Pfalz und Baden-Württemberg befragt wurden. Mädchen sind unter den ComputeranwenderInnen mit einem Drittel gegenüber zwei Dritteln bei den Jungen deutlich unterrepräsentiert. Noch deutlicher wird der Unterschied bei der Frage nach der liebsten Freizeitbeschäftigung. Während 27 Prozent der Jungen den PC als eine präferierte Freizeitbeschäftigung angeben, spielt er nur bei 3 Prozent der Mädchen in der Freizeit eine Rolle.

Spaß, Information und Kommunikation

Spaß, Information und Kommunikation sind die drei wichtigsten Motive für die Online-Nutzung bei Jugendlichen. Das Internet bietet spezifische Möglichkeiten, die andere Medien, einschließlich dem für Kinder wichtigsten Medium Fernsehen, so nicht bieten: Alle Nutzer können das „Programmangebot“ in hohem Maße aktiv und kreativ mitgestalten. Mit der Möglichkeit weltweiter Kommunikation erleben die Kinder und

Jugendlichen einen Austausch unter Gleichaltrigen oder Gleichgesinnten, der über ihre unmittelbare Lebensumwelt und Kultur hinausgeht. Auch die Tatsache, daß es keine „Hierarchie“ der Informationen im Internet gibt, ist neu. So ist die private Homepage einer Siebenjährigen ebenso zugänglich wie die einer Regierungsinstitution, einer Umweltorganisation oder eines Vereins. Immer wichtiger wird es also in Zukunft sein, die Qualität und Relevanz einer Information beurteilen zu lernen.

Sinn und Zweck eines öffentlich-rechtlichen Internet-Angebotes für Kinder muß es sein, die Fähigkeit zu vermitteln, mit dieser vielfältigen und zum Teil verwirrenden Medienwelt umzugehen. Das bedeutet, die Kinder sollen verstehen, wie Netzwerke aufgebaut sind und wie sie in den Alltag integriert werden können. Kinder und Jugendliche sollen in die Lage versetzt werden, dieses neue Medium auf sinnvolle Weise zu nutzen und spielerisch den Umgang damit zu erlernen. Genau da setzt das SWR-Kindernetz an. Hier können die Kinder selbst im Netz publizieren, sich eine eigene Homepage bauen, an einem „unendlichen Hörspiel“ mitschreiben oder ein Thema des Monats vorschlagen und mit anderen diskutieren.

Ein eigenes Haus im WWW

Was haben Asterix, Nofretete, Cinderella, Marienhof und Urmel gemeinsam? Sie alle haben eine Homepage im Kindernetz des SWR. Über 10.000 Kinder sind seit

dem Start im März 1997 in die virtuelle Kinder-Stadt eingezogen, und noch mehr kommen dort jeden Tag zu Besuch. Sie alle sind unter einem Spitznamen zu erreichen, denn eine der Regeln im „Rathaus“ heißt: „Ich habe im Kindernetz einen Spitznamen und verrate niemandem meine Adresse, Telefon- oder Faxnummer.“ Im Rathaus können die Kinder sich anmelden und dann mit wenigen Klicks eine eigene Homepage im Kindernetz gestalten. Programmierkenntnisse brauchen sie dafür nicht, denn der Einstieg in das Internet soll hier so einfach wie möglich sein. Und wenn es trotzdem ein Problem gibt, können sich die Kinder an TIX wenden. TIX bedeutet „Turbo Internet eXchange“, und das lustige Maskottchen, das aussieht wie ein Klammeraffe, hilft weiter – nicht nur bei technischen Problemen. So schreibt Karlson an TIX: „Hallo TIX, ich möchte dich kennenlernen. Ich mag dich.“ Über so viel Zuneigung freut sich TIX natürlich besonders. Und zum zweiten Geburtstag schickte Stefan sogar ein Gedicht: „Das Kindernetz das finde ich toll, denn meistens ist mein Briefkasten voll, und ich erfahre hier viele Sachen, die andere Kinder den ganzen Tag so machen! Auf dem Spielplatz da find ich's Klasse, da es dort Spiele gibt in Masse.“ Eine der häufigsten Anfragen an TIX ist allerdings: „Bitte hilf mir, ich weiß mein Paßwort nicht mehr. Was soll ich jetzt tun?“ Und da muß natürlich ganz schnell geholfen werden, denn ohne Paßwort geht nichts mehr. Wollen die Kinder ihre Homepage verändern, einen

neuen Hintergrund, ein paar neue Bilder einfügen oder die Post in ihrem Briefkasten löschen, können sie dies nur mit ihrem persönlichen Paßwort tun. Aber die Erfahrung zeigt: Wer es einmal vergessen hat, vergißt es so leicht nicht wieder.

Auf dem Marktplatz wird viel diskutiert

Während über die Postfächer auf den Homepages eher private Nachrichten ausgetauscht werden, wird auf dem Marktplatz über öffentliche Themen diskutiert. Die beiden ProtagonistInnen Tina und Tim stellen die Themen vor und bieten gleichzeitig auch ausgewählte Sites im Internet dazu an. Nach „Rechtschreibreform“, „Regenwald“ und „Inline-Skating“ wird gerade über „Tier- und Naturschutz“ und „Cartoons“ diskutiert. Tina hat für die Kinder viele interessante Internet-Seiten zum Thema „Tier- und Naturschutz“ gefunden und hat sie nach Rubriken sortiert. Da ist zum Beispiel die Homepage der „Naturdetektive“, bei der die Kinder mitmachen können, und sogar einen virtuellen Zoo hat sie entdeckt. Im Forum wird derweil heiß diskutiert. Dort fragt Tatoo: „Was haben die Tiere denn getan, daß sie grausame Tierversuche erleiden müssen? Und nur weil zum Beispiel Wale viel Fett haben, werden sie für Lippenstifte etc. getötet!“ Bino ist da ganz ihrer Meinung und wird noch deutlicher: „Wenn solche aufgeblasenen Tussis schon so toll aussehen müssen, sollen sie gefälligst natürliche Mittel dazu nehmen, wie von Pflanzen und Kräutern!“

Und Lexia macht einen ganz praktischen Vorschlag: „Wenn jemand ein neues Parfüm will, soll er es gefälligst selber testen! Oder wollen die Tiere etwa das Parfüm?“ In den Foren können die Kinder ihrem Ärger über die Erwachsenenwelt Luft machen und untereinander neue Formen der Kommunikation erproben. Hier erfahren sie, daß ein geschriebenes Wort oft ganz anders wirkt als ein gesprochenes, das durch Gestik und Stimme unterstützt wird. Die Themen, die die Kinder auf dem Marktplatz diskutieren, werden oft von ihnen selbst vorgeschlagen. Demnächst soll es hier um „Liebe und Freundschaft“ und „Stars und Idole“ gehen.

Gleichgesinnte suchen und finden

Freunde und Freundinnen mit gleichen Hobbies zu finden ist im Kindernetz noch viel leichter als im wirklichen Leben. Da hilft die Hobby-Suchmaschine im Wohnviertel. Sie durchforstet alle Homepages im virtuellen Dorf, und mit einem Klick geht es zu der jeweiligen Seite. Ob Barbie, Archäologie, Schwimmen oder Fechten, zu fast allem findet sich jemand zum Klönen und Austauschen. Einige

Kinder haben bereits Clubs zu ihrem Lieblingsthema oder Hobby gegründet und ihre Homepage zur Clubseite umfunktioniert. So gibt es einen Einradclub, einen Talkclub, einen Hasenclub, einen Tierclub und viele mehr. Und wenn ein Club gegründet wird, den es eigentlich schon gibt, scheint das auch nicht zu stören. So schreibt MissMandy, Gründerin vom Detektivclub, an Phantomias vom Super-Detektivclub: „Hallo! Wir sind zwar Konkurrenten, aber trotzdem möchte ich Mitglied werden!“ Und Phantomias antwortet: „Bei meinem Klub läuft momentan gar nichts. Du kannst aber ein Mitglied im Klub werden. Dann können wir über unsere Detektivklubs diskutieren.“

Das Netz aktiv mitgestalten

Neben dem Wohnviertel, dem Rathaus und der Post, in der alle Spitznamen der BewohnerInnen des Kindernetzes aufgelistet sind, und den vielen Diskussionsforen gibt es noch weitere Orte, an denen die Kinder aktiv werden oder sich informieren können. KIK-Haus, Tigerentenclub und Philipps Tierpark mit einer Menge Infor-

mationen zu den jeweiligen Fernseh-Sendungen, einen Spielplatz, ein Reisebüro mit Verknüpfungen zu anderen Seiten für Kinder im Internet und das Funkhaus, in dem gemeinsam an einem Hörspiel geschrieben wird. Eines ist allen Orten in der Cyberstadt für Kinder gemeinsam: Sie fordern auf, sich aktiv zu beteiligen und den virtuellen Raum mitzugestalten. Die Kindernetz-Redaktion des SWR begleitet die Mädchen und Jungen dort, wo es nötig ist und wo sich die Kinder an sie wenden, läßt ihnen dabei gleichzeitig genügend Freiräume, das Netz selbst für sich zu entdecken. Der medienpädagogische Ansatz des Kindernetzes wurde 1998 gewürdigt. Es erhielt im Oktober des vergangenen Jahres den Pädagogischen Interaktiv-Preis „Pädl '98“ als bestes professionelles Online-Produkt für Kinder. Blitzi, ein 12jähriges Mädchen, bringt es mit seinem Geburtstagsgruß zum zweijährigen Bestehen des Kindernetzes auf den Punkt: „Ich bin echt glücklich, daß es dieses Kindernetz gibt! Und ich wünsche mir und allen andern Leuten, daß es das Kindernetz noch viele Jahrtausende über gibt!“ Na dann...

Adressen im Netz:

- ↘ Mädchenzeitung Zickenpost: www.zickenpost.de
- ↘ Mädchencafe Internezzo: www.zakk.de/internezzo/girlie/
- ↘ Grrls im Netz: www.webgrrls.de/iwgd1998/grrlies/
- ↘ SWR-Kindernetz: www.kindernetz.de
- ↘ Kidnet: www.kidnet.de
- ↘ Blinde Kuh - Suchmaschine für Kinder: www.blinde-kuh.de/

Englisch:

- ↘ GirlWorld: www.ms.foundation.org/girlworld/
- ↘ Girlpower: www.health.org/gpower/
- ↘ Girlsite: www.girlsite.org/
- ↘ Citykids: www.citykids.com
- ↘ Yahooligans - Suchmaschine für Kinder: www.yahooligans.com

*Jugendliche und Multimedia, Studie im Auftrag des Medienpädagogischen Forschungsverbandes Südwest und Enigma-Institut, Wiesbaden, März 1997

Sabine Stampfel, von 1984 bis 1996 freie Fernseh-Autorin beim WDR, leitet heute die Redaktion Multimedia beim Südwestrundfunk in Baden-Baden. Sie ist Gründungsmitglied und im Vorstand von WOMAN e. V. (www.woman.de). Veröffentlichungen u. a.: Kinder-Report (1991), Politik und Porno im Computernetz (1995), Doppelklick: Multimedia und die Folgen (1996)