

TANJA & JOHNNY HAEUSLER  
Netzgemüse



GOLDMANN

Lesen erleben

## *Buch*

Wenn der Griff zum Smartphone morgens selbstverständlicher als der Griff zur Zahnbürste und ein Leben ohne Internet, Handy und Computerspiele für eine junge Generation unvorstellbar geworden ist, dann wird der Alltag für viele Familien eine abenteuerliche Herausforderung. In »Netzgemüse« berichten die Autoren, Internet-Auskenner und Eltern zweier Söhne, von ihren eigenen Erlebnissen und zeigen anhand zahlreicher Beispiele, wie wir unsere Kinder souverän in die digitale Welt begleiten können, bis sie gelernt haben, sich selbst darin zurechtzufinden und zu behaupten.

## *Autoren*

Tanja und Johnny Haeusler betreiben gemeinsam das mit dem Grimme-Online-Award ausgezeichnete Weblog »Spreeblick«. Seit 2007 gehört das Paar außerdem zum Gründungs- und Veranstaltungsteam der »re:publica«, einer der wichtigsten europäischen Konferenzen für Online-Medien und die digitale Gesellschaft. 2015 gründeten sie mit TINCON den gemeinnützigen Verein, der das erste »Festival für digitale Jugendkultur« in Berlin ausrichtet.

Johnny Haeusler, geboren 1964 und digital vernetzt seit 1990, schreibt seit über einem Jahrzehnt im Internet und in Printmedien wie Tagesspiegel, SPEX und WIRED über digitale Medien. Er arbeitet zudem als Radiomoderator und Musiker.

Tanja Haeusler, Jahrgang 1966, entwickelte nach dem Studium der Kunstgeschichte und Arbeit als Theater- und Filmrequisiteurin Ende der Neunzigerjahre ihre Begeisterung für das Internet, ihr Fokus liegt dabei auf lehr- und bildungspolitischen Themen.

Die Autoren leben mit ihren Teenager-Söhnen in Berlin.

Mehr Informationen zu Buch und Autoren finden Sie unter  
[www.netzgemüse.com](http://www.netzgemüse.com) und [www.tincon.org](http://www.tincon.org).

Tanja & Johnny  
Haeusler

---

# **Netzgemüse**

Aufzucht und Pflege  
der Generation Internet

Erweiterte Neuauflage:  
Es liegt ein Update für Sie vor

GOLDMANN



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967  
Das FSC®-zertifizierte Papier *Holmen Book Cream* für dieses Buch  
liefert Holmen Paper, Hallstavik, Schweden.

1. Auflage

Aktualisierte und erweiterte Neuausgabe November 2015

Wilhelm Goldmann Verlag, München,

in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Copyright © 2012 und © 2015 dieser Ausgabe

by Wilhelm Goldmann Verlag, München,

in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Umschlaggestaltung: UNO Werbeagentur, München

Umschlagmotive: FinePic®, München (Icons);

Andrew Bret Wallis (Junge); Fosten/Corbis (Hintergrundabbildung)

Autorenfoto: Erik Weiss

Gestaltung der Umschlaginnenseiten:

UNO Werbeagentur, München

Motiv: Fine Pic®, München

Redaktion: Antje Steinhäuser

KF · Herstellung: Str.

Druck und Einband: GGP Media GmbH, Pöbneck

Printed in Germany

ISBN: 978-3-442-15871-3

[www.goldmann-verlag.de](http://www.goldmann-verlag.de)

Besuchen Sie den Goldmann Verlag im Netz



# Inhalt

---

|  |            |
|--|------------|
| <b>Vorwort: Das Internet ist Bielefeld</b> .....   | <b>7</b>   |
| <b>Digitale Medien. Mal ganz allgemein</b> .....   | <b>12</b>  |
| Kinderwelt am Draht · Die Virtualität von Leitungswasser · Die Antwort auf das Internet ist das Internet · Hilfe zur Selbsthilfe · Try & Error · Frag die Community · Technische und soziale Kompetenzen · Freies Wissen · Wissen war Macht  |            |
| <b>Das Internet als Lebensraum</b> .....   | <b>43</b>  |
| Foren: Die digitale Selbsthilfegruppe · Meiner Meinung nach: Blogs, Podcasts und Videocasts · LOL: Chat und IM · Das Internet in der Tasche: Always on · Unsere Medien sind tot  |            |
| <b>YouTube</b> .....   | <b>59</b>  |
| Vom Empfänger zum Sender ... · ... und zurück · Zu Hilfe, YouTube! · Lernen (und lehren) mit YouTube · Sender und Empfänger mit Verantwortung · Ein jugendfreies YouTube?  |            |
| <b>Hallo, Welt: Facebook</b> .....   | <b>90</b>  |
| 900 Millionen Freunde · Was Menschen so mit Facebook machen · Was Facebook so mit Menschen macht · Was Menschen so mit Menschen machen   |            |
| <b>Schutzräume und Schmutzräume</b> .....  | <b>111</b> |
| Mobbing · Zu Hilfe: Mehr Internet! · Grausam(es) finden · sperma gesicht, geile nackte teenies, sexkontakte, ficken bilder, nuten · Privatheit und Öffentlichkeit · Anonymität und Pseudonymität · Gemeinsam statt einsam – Inklusion dank sozialer Medien · Schutz, Zensur und Freiheit · Legal. Illegal. Trololo · Taschengeld-Diebe |            |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Let's play: Videospiele</b> .....  | <b>173</b> |
| Die Entmystifizierung der Konsole · Spielmedienkompetenz · Gute Eltern sind wie gute Spiele oder Spiele als Erziehungsberater · Bist du OFF, bist du draußen · Adventurespiele – Das Königreich braucht uns alle! · Es ist nur ein Spiel, oder? · Gewalt in Videospiele · Die Spiele der anderen · Videospiele als Tabu · »So was« gibt's bei uns nicht · Spielkompetenz ist Medienkompetenz · Minecraft – Wenn Spieler zu Entwicklern werden · Learning by playing · Architekten, Bildhauer, Ingenieure und ein virtuelles Weihnachtsgeschenk · Hier bin ich Kind, hier darf ich sein · Soziale Kompetenzen durch das Spielen · Zurück zum Selbstvertrauen |            |
| <b>Spielregeln</b> .....  | <b>226</b> |
| Super Mario Mother · Schluss mit lustig · Die Konferenz der Spiele · Spiel ist nicht gleich Spiel · Gut Spiel will Weile haben · Nur noch eine Runde! · Vertraue deinem Kind so wie dir selbst  |            |
| <b>Smartphones – telefonieren war gestern</b> .....   | <b>251</b> |
| Smarties mit Smartphone · Pandoras Wundertüte · Tschüss, Kontrolle! Hallo, Gemeinsamkeit!   |            |
| <b>e-Pilog</b> .....  | <b>261</b> |
| <b>Es liegt ein Update für Sie vor</b> .....  | <b>276</b> |
| It's the end of the world as we know it · Big Data is watching (over) you · Spion gegen Spion · Warum machen die das? · Ich habe doch nichts zu verbergen! · Was können wir tun?  |            |
| <b>Anhang: Technische Tipps für Kindersicherungen</b> .....   | <b>311</b> |
| Der Router als Kinder- und Jugendschutz · Spezielle Software · Kinderschutz im Browser · Einschränkungen auf Mobilgeräten · 95 Prozent Sicherheit   |            |
| <b>Weiterführende Links ...</b> .....   | <b>318</b> |
| <b>Dank</b> .....   | <b>319</b> |

# Vorwort: Das Internet ist Bielefeld

---

Alles, was es schon gibt, wenn du auf die Welt kommst, ist normal und üblich und gehört zum selbstverständlichen Funktionieren der Welt dazu.

Alles, was zwischen deinem 15. und 35. Lebensjahr erfunden wird, ist neu, aufregend und revolutionär und kann dir vielleicht zu einer beruflichen Laufbahn verhelfen.

Alles, was nach deinem 35. Lebensjahr erfunden wird, richtet sich gegen die natürliche Ordnung der Dinge.

Douglas Adams (1952 – 2001)

Folgt man den weisen Worten Douglas Adams' – und es gibt viele Gründe, dies zu tun –, dann ist es nur logisch, dass wir, die Autoren dieses Buches, uns als »Digital Natives« fühlen, als digitale Ureinwohner. Denn wir haben das Internet vor rund 20 Jahren für uns entdeckt, zu einer Zeit also, in der wir beide noch jung waren. Sowohl wir als auch das Internet. Und seit dieser Zeit arbeiten und leben wir mit dem Internet, mit den digitalen Medien.

Diese Tatsache ist jedoch nicht halb so aufregend wie das, was wir außerdem seit 13 Jahren erleben: das Heranwachsen unserer

beiden Söhne und damit unser Dasein als Eltern einer Generation, die eine Welt ohne Computer, Mobiltelefone und Internet nicht kennt, weshalb digitale Medien für sie zum selbstverständlichen Funktionieren der Welt dazugehören.

Wie die meisten anderen Eltern empfinden auch wir die Aufzucht und die Pflege dieser digitalen Generation, die wir für dieses Buch etwas liebevoller »Netzgemüse« nennen wollen, als erzieherische Herausforderung, die viele Fragen mit sich bringt. Fragen, bei denen uns ein Blick in unsere eigene Kindheit nicht weiterhilft, denn damals gab es dieses ganze Internetgedöns noch gar nicht. Aber die Online-Welt wurde genau wie ihr Offline-Äquivalent von Menschen geschaffen.

Oder anders gesagt: Das Internet ist Bielefeld.

Begegnen Sie dem Internet einmal so, als schlenderten Sie durch die größte Stadt Ostwestfalens, bei der uns eigentlich schon die Verortung kirre machen müsste: Ost oder West? Was denn nun?

Genau wie das Internet ist Bielefeld nichts als das Ergebnis dessen, was seine Bewohner in der Vergangenheit aufgebaut haben und weiter ausbauen werden. Und trotzdem werden wir beim Rundgang durch die Stadt nur einen Bruchteil all dieser Menschen zu Gesicht bekommen, mit noch weniger von ihnen werden wir reden, und erst, wenn wir verweilen, werden wir wirkliche Gespräche mit ihnen führen.

Aber nur, wenn wir uns entschließen, zu bleiben und selbst Bielefelder zu werden, haben wir die Chance, dort Freunde, Kollegen oder die Liebe unseres Lebens zu finden. Nur dann werden wir mit der Zeit erfahren, welcher Klempner sein Handwerk versteht, welcher Metzger uns übers Ohr haut und gerne mal den Finger mit



auf die Waage legt und in welcher Kneipe sich nette Bielefelder treffen, weil dort das leckerste Bier vom freundlichsten Wirt serviert und die beste Musik gespielt wird.

Wer das Internet regelmäßig nutzt, sich über soziale Netzwerke wie Facebook oder via Nachrichtendienste wie Twitter austauscht, wird sich genau wie ein zugezogener Bielefelder früher oder später in seiner Umgebung auskennen und sich dort zurechtfinden. Ohne den Austausch mit anderen aber wird es ebenso einsam wie problematisch, und je später man sich ansiedelt, desto schwieriger wird es werden, sich heimisch zu fühlen und Freunde zu finden.

Unsere Kinder bewegen sich als Digital Natives mit derselben Selbstverständlichkeit im Netz, mit der sie als Einheimische durch die Straßen Bielefelds flitzen würden, ohne je einen Stadtplan in der Hand gehabt zu haben. Sie würden die Bolzplätze kennen, auf denen es am wenigsten Stunk gibt, die Apotheke, bei der man immer Traubenzucker abstauben kann, und sie würden genau wissen, wo der schräge Typ wohnt, um dessen Vorgarten man besser einen großen Bogen macht.

Wenn Sie sich also fragen, warum es für Sie selbst so kompliziert und für Ihre Kinder so selbstverständlich ist, sich im Netz zurechtzufinden: Sie sind die digitalen Migranten, Ihre Kinder die gebürtigen Bielefelder, die digital Aufgewachsenen also.

Und wer sich nicht auskennt oder nur kurz vorbeischaut, der läuft halt Gefahr, in düstere Ecken zu geraten oder sich etwas entgehen zu lassen. Und es wäre doch bedauerlich, wenn Sie nichts von Pickert und Kohlwurst mitkriegten und statt Bielefelder Luft irgendeinen beliebigen Schnaps serviert bekämen.

Die dunklen Gegenden des Netzes relativieren sich ebenso wie die zwielichtigen Gassen Bielefelds, wenn man das große Ganze

kennengelernt hat. Ja, es lauern Gefahren an vielen Ecken, aber auch das Internet setzt sich aus Kitas und Universitäten, Shopping-Malls und Flohmärkten, Straßenmusikern und Konzerthäusern, der örtlichen Polizei und dem Bordell, der Kellerkneipe und dem Sportplatz zusammen. Und es wird bevölkert von Hedonisten, Spießern, Pennern, Philosophen, Hausbesitzern, Hausbesetzern, Singles, Familien, Kindern und Katzen, die sich im Park oder der Kneipe treffen, sich streiten, verklagen, zusammen lachen, weinen und sich verlieben. Und Menschen, so heterogen sie auch sind, werden allerorts Arrangements finden, um neben- oder miteinander zu leben. Im Internet genau wie in Bielefeld.

Die digitalen Medien und das Internet sind für unsere Kinder keine Technologien, sondern Lebensraum und Kultur. Die scheinbare Sicherheit, mit der sie sich durch diese Lebensräume bewegen, liegt nicht in einer höheren technischen Sachkenntnis bei Kindern und Jugendlichen begründet, sondern in der Selbstverständlichkeit, mit der sie die digitale Welt bevölkern.

Wer Bielefeld mit all seinen Bewohnern und Besonderheiten auf zweihundert Seiten beschreiben wollte, hätte Platznöte zu beklagen, und uns erging es mit diesem Buch ebenso. Der Lebensraum Internet ist einfach zu groß und zu vielfältig. Unser Ziel war es deshalb vor allem, Ihnen als Eltern einen neugierigen Blick auf die Welt der digitalen Gesellschaft zu eröffnen, welche die Zukunft unserer Kinder prägen wird.

Denn je besser wir das Netz als Kulturraum unserer Kinder kennenlernen oder sogar teilen, desto besser sind wir – und damit auch unsere Kinder – für tatsächliche Probleme gewappnet.

Wir werden Ihnen keine Standard-Lösungen für die verschiedenen Herausforderungen anbieten, denn dies ist in der digitalen

Welt ebenso unmöglich wie in der physischen. All die ausgeklügelten supersimplen Ratgeber-Tipps für jedermann stellen sich im Praxistest quer und wollen sich einfach nicht in den Alltag des Mikrokosmos Familie und seinem variationsreichen Individuencocktail fügen.

Mit diesem Buch möchten wir deshalb vor allem eines: Eltern Vertrauen in ihre eigene Urteilskraft und Entscheidungsfähigkeit bei der Aufzucht und Pflege ihres Netzgemüses geben.

Tanja und Johnny Haeusler

Juli 2012

PS: Falls Bielefelder mitlesen: Wir kommen demnächst mal vorbei, soll hübsch sein bei euch!

# Digitale Medien. Mal ganz allgemein

---

## Kinderwelt am Draht

Natürlich hatte ich, Johnny, mich freiwillig gemeldet, als beim Elternabend jemand gesucht wurde, der bei den Computerkursen für die vierten und fünften Klassen aushelfen könnte. Einmal pro Woche mit nur acht Kindern 45 Minuten lang ein bisschen am PC hantieren (aus Mangel an verfügbaren Rechnern wurden die Klassen für die Computerkurse in kleinere Gruppen aufgeteilt): Das konnte ja nicht so schwer sein.

Zwei Jahre später war mein Respekt vor Lehrern enorm gewachsen. Denn acht quirliche Kinder in einem Raum dazu zu bringen, auch nur zehn Minuten konzentriert zuzuhören oder gar an ein oder derselben Sache zu arbeiten, war mir in dieser Zeit so schwergefallen, dass ich manchmal nachts schweißgebadet aufwachte bei dem Gedanken daran, ich müsste mich um 30 von der Sorte kümmern.

Dass die Kinder oft unaufmerksam waren, lag jedoch nicht zuletzt daran, dass sie die vorgegebenen Lern-Themen schlichtweg nicht interessierten und konstant unterforderten. Wir nutzten von allen staatlichen Stellen abgeseignete Computerprogramme zum Erlernen von Mathematik und Rechtschreibung, und genauso sahen diese Programme auch aus, und genauso funktionierten sie auch. Grobe, pixelige Rechenaufgaben wurden von groben,

pixeligen Strichmännchen mit einer Schubkarre über den hochauflösenden Bildschirm geschoben, es galt, mit Eingabe der korrekten Lösung ein Hinunterfallen der Zahlen zu verhindern. Dafür hatte man pro Aufgabe gefühlte achteinhalb Stunden Zeit, da sich das Strichmännchen sehr ruckelig und langsam über den Bildschirm bewegte. Bei erfolgreicher Lösung einer Aufgabe ertönte der Klang einer computergenerierten Fanfare, bei deren Geräusch ich jedes Mal den Impuls, unter einem der Tische in Deckung zu gehen, unterdrücken musste, da sie derart täuschend echt nach Bombenalarm klang.

Mit dieser Software wurden also die Kinder konfrontiert, die zu Hause durchs Web surfen und in Videospielen komplexe Aufgaben mit beeindruckend geschickter Motorik durch schwierige Tastenkombinationen lösten. Kein Wunder, dass die Lernsoftware von diesen Kindern meist sofort beendet wurde.

Auf den Monitoren der Jüngsten passierte dann alles Mögliche andere. Einige der Mädchen wanderten durchs Netz, um Fotos ihrer Lieblingsstars als Hintergrundbild auf dem Rechner zu installieren, andere malten in einem Zeichenprogramm. Ein Junge zeigte seinen Freunden mithilfe von GoogleMaps, dem Landkartendienst des Suchmaschinen- und Werbe-Riesen, in welcher Fabrik sein Vater arbeitete. Und der Rest hatte herausgefunden, welche Webseiten mit kleinen, aber wesentlich schwierigeren Geschicklichkeitsspielen noch nicht von der Schule gesperrt waren.

Ich bewunderte die Computerkenntnisse der Kinder, und ich konnte verstehen, dass sie von den Lernprogrammen gelangweilt waren, dennoch waren wir ja im Computerraum, um konkrete Aufgaben zu lösen.

Also zog ich die Stecker. Nicht die Stromstecker, sondern die

Ethernet-Kabel, welche die einzelnen Computer mit dem Internet verbanden.

Mit jedem einzelnen Rechner, der nicht mehr aufs Netz zugreifen konnte, stieg die Empörung bei den Schülerinnen und Schülern: »Herr Haeusler! Mein Computer ist kaputt!«

Dabei funktionierte der Computer wunderbar. Er hatte nur keine Verbindung zum Internet mehr und entsprach somit zu 100 Prozent einem Computer, wie ihn die meisten von uns noch bis vor wenigen Jahren benutzt haben.

Genau das erläuterte ich den Kindern, hängte ein großes Blatt Papier an die Wand und begann, ihnen das Internet aufzumalen.

Mit kleinen Kreisen stellte ich ihre eigenen Computer dar, zeichnete Striche zu größeren Computerkreisen und verband diese wiederum mit noch größeren Kreisen, um ein Computernetzwerk darzustellen. Dann ließ ich Linien kreuz und quer von und zu den Kreisen laufen, schrieb Ländernamen auf das Blatt und erklärte, welche vertrackten Wege rund um den Globus eine E-Mail in der Theorie nehmen – und dennoch binnen weniger Sekunden beim Empfänger sein kann. Ich beschrieb anhand dieser simplen Striche und Kreise, was beim Aufruf einer Webseite eigentlich passiert, und erläuterte die Grundfunktionsweisen von Online-Spielen.

Und zum ersten Mal in meiner Zeit als Aushilfslehrer waren die Kurzen still. Sie starrten auf weiße Blätter, die sich mit krakeligen Zeichnungen füllten, lauschten meinen Worten und befeuerten mich dann mit Fragen.

Was denn passiere, wenn eine dieser Verbindungen ausfiele. Ob man bestimmen könne, welchen Weg die eigenen Daten durchs Netz nehmen und aus welchem Material die Leitungen wären. Ob man eine E-Mail auch zurückholen könnte, wenn man

sie einmal abgeschickt hatte. Und was man bräuchte, um selbst ein Videospiele zu programmieren.

Einige der Fragen überforderten nicht nur mein technisches Wissen, sondern vor allem mein pädagogisches Geschick bei der Vermittlung der Antworten, doch ich war begeistert und auch stolz auf die Kinder ob ihrer wissbegierigen und klugen Fragen.

Diese Kinder haben im Gegensatz zu vielen Erwachsenen kaum Probleme mit der generellen Bedienung des Computers. Voller gesunder Respektlosigkeit klicken sie alles an, was sich ihrem Mauszeiger in den Weg stellt, und testen die Grenzen des Geräts ohne Furcht, etwas kaputt zu machen. Für sie ist die Verbundenheit des Rechners mit dem Internet Bestandteil der Maschine, und fällt sie aus, ist für sie der Computer kaputt. Sie wissen eine Menge und wollen noch viel mehr wissen, doch sie wissen auch so vieles noch gar nicht. Aber statt es ihnen beizubringen und ihren Wissensdurst zu stillen, setzen wir sie an vorsintflutliche Lernprogramme mit dem Reiz von Omas Strickzeug und tun weiterhin so, als wäre das Internet ein Computerprogramm, das es innerhalb eines halben Jahres zu beherrschen gilt. Dabei ist das Internet für unsere Kinder keine Technik, kein Programm, kein temporärer Kurs und auch nichts Besonderes.

Sondern es ist für sie so selbstverständlich wie: Leitungswasser.

## **Die Virtualität von Leitungswasser**

Wasser ist ein natürliches Element und keine technische Erfindung. Die komplexe Gewinnung von Leitungswasser aus Grundwasser über Filteranlagen und Rohrsysteme bis zum Wasserhahn im Haushalt aber schon.

Auf seinem langen Weg aus den Tiefen der Erde bis in unser Badezimmer hat das Wasser eine ebenso schmach- wie sinnvolle Metamorphose erlebt. Schmachvoll deshalb, weil der leichte, allgegenwärtige Zugang zu Wasser uns dazu verführt, es verschwenderisch zu nutzen und seinen existentiellen Wert zu vergessen. Ein Wandel vom Quell des Lebens zum Plansch des Labens.

Darüber, dass diese Entwicklung trotzdem sinnvoll ist, müssen wir nicht reden, denn sie war wegbereitend für die Zivilisierung der Gesellschaft, in die wir hineingeboren wurden und zu deren Erhalt wir verpflichtet sind. Der Wandel, der sich an der realen Welt vollzieht, wenn sie sich als digitale auf unserem Computermonitor zeigt, ist dabei durchaus vergleichbar.

Betrachten wir also das Internet als Leitung, die uns den Zugang zu etwas erleichtert, das schon vorher da war: als ein gigantisches, stetig wachsendes Archiv menschlicher Kreation, dessen Inhalte wir, so wir einen Netzzugang haben, jederzeit und beinahe überall anzapfen können.

Kultur und Bildung, die wir, um beim Wasser-Vergleich zu bleiben, noch vor zwanzig Jahren etwas umständlich und peu à peu im Eimer transportieren mussten, fließen heute für unsere Kinder aus dem Computer wie das Leitungswasser aus der Mischbatterie.

Letzteres dient erst einmal dazu, Spaß zu haben und damit zu tun, was Erwachsene unter »Quatsch« verstehen: herumspritzen, Bad und Beet fluten, herausfinden, dass Papas Armbanduhr im Gegensatz zum Entchen nicht schwimmt, hineinspringen und lustige Pups-Blubber produzieren. Erst später, vor allem später, als wir Eltern es uns wünschten, lernt ein Kind die nützlichen, aber nicht ganz so unterhaltsamen Eigenschaften von Wasser zu schätzen.



Und noch später kommen dann der Respekt vor dem Ökosystem Wasser und die Einsicht in seine bewusste Nutzung dazu.

Dass wir den lustbetonten Einstieg unserer Kinder ins Element Wasser akzeptieren, ja willkommen heißen, ist einzig in der Tatsache begründet, dass wir diese Erfahrung selbst gemacht haben und den Spaß daran emotional teilen können.

Unsere Großmutter, die sich ihren zarten Po im ostpreußischen Winter noch auf dem Plumpsklo abfror und sich das wöchentliche Wannenbad mit der gesamten Familie teilen musste, sah das noch anders und hat das penible Haushalten mit Wasser später selbst in ihrer modernen Wohnung nie ganz abgelegt.

Wenn uns Eltern also schwindelig wird vor lauter Kopfschütteln angesichts der Begeisterung unserer Kinder für schwachsinnige Videos und quietschend umherhüpfende Pixelkreaturen, dann liegt das nicht zuletzt daran, dass wir diese spielerische Internet-Quatschphase selbst nicht erlebt haben. Genau wie der Nachwuchs haben wir mit Wasser gespielt, aber am Computer saßen wir erst als junge Erwachsene. Unser Einstieg in die neuen Medien hatte zumeist rein pragmatische Gründe, die Anmeldung in sozialen Netzwerken haben viele von uns einfach verpasst.

Das macht im Grunde auch nichts, jeder hat schließlich das Recht, sein Leben entsprechend der persönlichen Bedürfnisse zu gestalten. Muss ich mir als 40-jähriger Mensch auf Facebook bestätigen lassen, dass ich Freunde habe, und mich ihnen mit witzigen Statusmeldungen ins Gedächtnis rufen? Muss ich lernen, Gefallen und Zustimmung durch das Klicken von Like-Buttons zu äußern, all meine Freunde, Verwandte und Kollegen auf einen interessanten Artikel über Genmais-Anbau in Kasachstan hinzuweisen und ihnen dieses ultrasüße Hamster-Video schicken?

Nö.

Niemand, der nicht das Bedürfnis danach hat, muss sein soziales Umfeld auf dem Laufenden halten, und wer nicht mit dem Mitmach-Netz aufgewachsen ist, kommt vielleicht auch ganz gut ohne diese virtuelle Erweiterung klar.

Dass aber unsere Kinder ganz andere Bedürfnisse haben als wir, müssen wir auch dann tolerieren, wenn uns jedes Verständnis dafür fehlt. Und wir müssen diese Bedürfnisse ernst nehmen und unseren Kindern bei den Versuchen ihrer Erfüllung zur Seite stehen. Lassen wir sie allein dabei, haben wir weit mehr verloren als nur ein gemeinsames Erlebnis.

Den Spielplatz Internet haben wir nie besuchen können, denn es gab ihn für uns noch gar nicht. Die Internet-Planschphase werden uns unsere Kinder also für immer voraushaben. Das ist ein bisschen schmerzlich, denn natürlich nehmen wir unsere erzieherische Aufgabe ernst, und unser Mangel an Erfahrung sorgt uns zu Recht. Der Begriff »Sorgerecht« gesteht uns das Recht zur Sorge vermeintlich zu, erinnert uns aber in seiner eigentlichen Bedeutung an die Pflicht, uns um den Nachwuchs zu kümmern. Ebenso, wie unsere nicht schwimmende Großmutter dafür gesorgt hat, dass ihre Kinder schwimmen lernen, können Eltern dafür Sorge tragen, dass ihre digital Geborenen nicht im World Wide Web versinken, und genau wie unsere Großmutter sollten wir uns darüber freuen, dass unsere Kinder Kompetenzen entwickeln, die wir unter Umständen nicht haben oder deren Sinn uns fragwürdig erscheint.

Mehr noch: Wenn wir unsere elterliche Verantwortung ernst nehmen, müssen wir den digitalen Lebensraum im Sinne der kommenden Generation schützen.

Die Veränderungen, die das Internet seit seiner gesellschaftlichen Etablierung bis heute hervorgebracht hat, sind immens und halten dem viel zitierten Vergleich mit der Erfindung des Buchdrucks mindestens stand. Im Zusammenhang mit dem Internet von einem reinen Medienwandel zu reden ist so untertrieben, wie zu behaupten, Gutenberg habe eine gut laufende Druckerei betrieben.

Wir stecken inmitten eines Wandels, der sich grenzübergreifend in sämtliche Bereiche unserer Gesellschaft erstreckt und dabei ein Tempo vorlegt, das handfeste Prognosen zur Auswirkung für die kommende Generation schwer möglich macht. Zu neuen Chancen gesellen sich unbekannte Gefahren, und eine nie da gewesene Transparenz verspricht lebendige Demokratie überall – eröffnet aber zugleich Kontrollmöglichkeiten, von denen ein George Orwell auf LSD nicht zu fantasieren gewagt hätte. Verständlich also, dass das Thema Internet besonders Eltern mehr Konfrontationspotenzial bietet als der HSV und St. Pauli in ihrer gesamten Vereinsgeschichte. Doch wir erleben auch immer wieder Eltern, die leidenschaftliche Pro- und Kontra-Debatten über das Internet führen und dabei sogar dafür plädieren, das Internet abzustellen.

Hallo?

Rund 76 Prozent der deutschen Bürger nutzen das Internet laut ARD/ZDF-Onlinestudie 2012 aktiv, bei den 14- bis 19-Jährigen sind es 100 Prozent. Also worüber reden wir? Das Phänomen Internet in seiner Gänze in Frage zu stellen zeugt in etwa von so viel Verstand wie kindliches Quengeln während eines Transatlantikfluges.

Nein, du kannst jetzt nicht aussteigen.

Nein, das Internet wird nicht abgestellt.

Doch immerhin können wir hinsichtlich des Netzes die Route

ein wenig mitbestimmen. Darüber lohnt sich jede Diskussion, und gerade Eltern sind hier gefragt. Denn wenn wir akzeptieren, dass das Leben unserer Kinder in weiten Teilen von diesem zukunftssträchtigen Medium bestimmt sein wird, sollten wir uns einmischen, interessieren und es vor allem mitgestalten. Dafür braucht es wenig technisches Know-how, denn im Grunde ist das Netz kaum mehr als ein Abbild der analogen Welt, in der wir zu Hause sind. Eine digitale Kamera benutzen wir schließlich auch, ohne dabei an Einsen und Nullen zu denken.

Der erste Schritt im Umgang mit unseren digital aufwachsenden Kindern, dem Netzgemüse eben, besteht daher darin, digitale Medien, das Netz und seine verschiedenen Zugangsformen nicht abzulehnen oder gar ihr Verbot zu fordern, sondern sie als Teil der modernen Gesellschaft zu akzeptieren, sogar schätzen zu lernen und ihre Entwicklung mit zu beeinflussen.

Dafür müssen wir sie jedoch erst einmal kennenlernen. Und das geht am besten gemeinsam mit unseren Kindern.

## **Die Antwort auf das Internet ist das Internet**

Hat Sie Ihr Sohn jemals gefragt, wie er sein Profilbild auf Facebook ändern oder ein Foto per SMS versenden kann? Mussten Sie schon einmal Ihrer Tochter helfen, weil sie beim Computerspiel »Sims« am Haustier-Download gescheitert ist, die Sound-Datei eines YouTube-Videos nicht extrahieren oder ein Spiel nicht auf ihrem Smartphone installieren konnte? Benötigte Ihr Jüngstes je elterlichen Rat, weil es nicht über das fünfte Level bei »Super Mario Bros.« hinaus kam?

Wahrscheinlich lautet Ihre Antwort: Nein.

Haben Sie sich schon einmal gefragt, warum Ihre Kinder Spitzentechnologie im Vorbeimarsch kapieren, während Sie selbst Fachbücher wälzen, IT-Kurse besuchen oder irische Hotlines bemühen müssen, wenn Sie wieder einmal vor einem Netzgeräte-Problem stehen oder Ihnen ein Programm nicht gehorchen will?

Kinder und neue Medien scheint eine natürliche Freundschaft zu verbinden, die mit blindem Vertrauen und gegenseitigem Verständnis einhergeht. Ein Fachmann außerhalb des Freundeskreises würde hier nur stören, der digitale Eingeborene, der »Digital Native«, weiß sich selbst zu helfen.

Während die vor 1980 geborene Generation noch damit aufwuchs, dass es für alles Mögliche Fachbücher und beurkundete Experten gibt, die man bei Problemen zu konsultieren und nicht selten zu bezahlen hat, ist die digitale Generation mit dem Bewusstsein aufgewachsen, dass das Internet die Antwort auf das Internet ist. Technische Hürden sind keine Probleme, sondern gemeinsam mit dem weltweiten Bekanntenkreis lösbare Herausforderungen und vor allem eine willkommene Gelegenheit zur Fachsimpelei auf allen Kanälen. Digital Geborene helfen sich gegenseitig, und ein Blick über die Schulter eines Kindes, das auf ein für es selbst nicht lösbares Problem gestoßen ist, eröffnet technikver zweifelten Eltern völlig neue Perspektiven. Wenn Sie sich also fragen, warum das Internet und seine verschiedenen Mischbatterien sich immer so störrisch zu Ihnen und so handzahn zu Ihrem Kind verhalten, dann ergibt sich für Sie die einzigartige Chance, vom Netzgemüse zu lernen!

## **Hilfe zur Selbsthilfe**

Der Zehnjährige hackte ohne jede Rücksicht auf Großschreibung auf die Tastatur ein: »wie macht ihr das mit den kostümen?«, wollte er von seinen via Internet miteinander verbundenen Mitspielern wissen.

Ich schaute ihm gerade beim Spielen von »Minecraft« zu, einem Computerspiel, das uns später in diesem Buch noch beschäftigen wird, und merkte ihm seine Besorgnis an. Denn während seine eigene Figur in der klobigen 3D-Welt des Spiels der Standardansicht entsprach, schienen einige der Mitspieler farbenfroher und witziger ausgestattet zu sein. Mein Sohn hatte bis dahin keine Ahnung, wie das funktionierte, wie er also seine Figur äußerlich verändern konnte (und ich erst recht nicht), er tat daher das Naheliegende und bemühte den im Spiel integrierten Chat, über den sich die Spieler mit kurzen Nachrichten austauschen können.

»wie macht ihr das mit den kostümen?« war vielleicht nicht die korrekte spielinterne Ausdrucksweise, doch die Spielergemeinschaft hatte ihn verstanden. »Skin Packs« erschien mehrfach als Antwort auf seinem Bildschirm.

Mit eleganter Routine markierte der Zehnjährige mit dem Mauszeiger den Text einer der Antworten, drückte eine Tastenkombination, um ihn zu kopieren, wechselte ebenfalls mittels Tastenkürzel vom Spiel zum Browser (dem Programm zum Aufrufen von Webseiten), fügte den zuvor kopierten Text mit einem weiteren Tastendruck in das Google-Suchfeld ein, fügte das Wort »Minecraft« hinzu und lehnte sich kurz zurück, um die auf dem Computer-Monitor eintreffenden Suchergebnisse zu »Skin Packs Minecraft« zu analysieren. Seine Augen huschten über die angebo-

tenen Links, und sein Finger am Mausrad ließ die Ergebnisseiten an uns vorbeirauschen. Erst auf der zweiten Google-Seite klickte er auf eines der Suchergebnisse, und siehe da: Die gefundene Seite bot tatsächlich eine Übersicht über die für Minecraft verfügbaren »Skin Packs« inklusive einer Kurzbeschreibung, wie diese im Spiel zu integrieren wären.

Nicht einmal fünfzehn Sekunden waren von der gestellten Frage bis zum Auffinden des gewünschten Ergebnisses vergangen. Und was gerade für Eltern noch viel bemerkenswerter ist: Niemand hatte gesagt: »Komm mal her, ich mache das für dich!«, nur den Hinweis auf die Quelle der Lösung hatte es gegeben. Das Internet als Beispiel für Montessori-Pädagogik: Ich helfe dir, dir selbst zu helfen.

Ich fragte den Jüngsten, weshalb er nicht einen der ersten Links der Suchergebnisse geklickt hatte, woher er also gewusst hatte, dass erst ein Ergebnis auf der zweiten Seite das Gesuchte war.

»Das erkennt man schnell«, antwortete er und rief zu Demonstrationszwecken – und leicht genervt, natürlich – die Suchergebnisseiten erneut auf. »Das hier oben ...«, der Mauszeiger malte virtuelle Kreise um die einzelnen Links, »... das ist alles Werbung, da kommt man nur auf Seiten, die mit dem eigentlichen Thema nichts zu tun haben ... also, manchmal schon, aber hier jetzt nicht. Und das hier ...«, der Mauszeiger wanderte über die darauf folgenden Links, »... das sind alles Seiten für Windows-Benutzer, steht ja da in der Vorschau der Seiten, wenn da das Wort ›PC‹ auftaucht, wir haben aber einen Mac, also muss man nach anderen Seiten suchen. Ich hätte auch noch ›Mac‹ in die Suche eingeben können, aber dafür hatte ich keine Zeit.«

Ich wusste nichts von anstehenden Meetings oder anderen

wichtigen Terminen meines Sohns, die es ihm unmöglich gemacht hätten, ein weiteres Wort mit drei Buchstaben einzugeben, aber ich wollte nicht kleinlich sein und blieb daher dabei, beeindruckt zu sein. Denn während eine erwachsene Bekannte von uns regelmäßig anruft, ob sie mal kurz mit ihrem Laptop vorbeikommen kann, um dann mal kurz mit ihrem Laptop vorbeizukommen, diesen ans Stromnetz anzuschließen, den Rechner minutenlang und durch mehrfach falsche Eingabe ihres Passwortes (das sie sich »einfach nie merken kann, haha«, weshalb sie es sich auf einem Zettel aufgeschrieben hat, der aber zu Hause auf ihrem »Schreibtisch liegt, haha«) zusätzlich verzögert zu starten, und um uns danach mit verzweifelmtem Blick auf ihren Monitor zu fragen, warum ihr Internet zu Hause so langsam sei ... hatte unser zehnjähriger Sohn bei Fragen zum Internet einfach mal das Internet gefragt.

Medienkompetenz nennt man das wohl, und nachdem sein älterer Bruder eine der anderen Fragen unserer Bekannten, wie sie nämlich ihr Foto bei Facebook ändern könne, etwas süffisant und im Vorbeilaufen mit dem Hinweis »facebook.com/help« beantwortet hatte, kam unsere Bekannte auch nur noch zum Grillen vorbei.

Die tatsächliche Installation der oben erwähnten »Skin Packs« ins Spiel erwies sich übrigens als nicht ganz so einfach und dauerte daher etwas länger als fünfzehn Sekunden. Doch nach dem Erfolg war ein weiterer zehnjähriger Fachmann geboren, der sofort alle seine ebenfalls Minecraft spielenden Schulfreunde von seinen neu errungenen Fähigkeiten in Kenntnis setzte. Und zwar nicht nur im Chat.



## **Try & Error**

Kinder legen eine erfrischende Respektlosigkeit gegenüber Computern an den Tag. Sie klicken auf alles Mögliche und Unmögliche und finden oft per »Try & Error« die Lösung für ein Problem. Dieses Prinzip von ausprobieren, scheitern, neu versuchen ist ihnen dabei viel gegenwärtiger als Erwachsenen. Schließlich ist es noch nicht so lange her, dass diese Herangehensweise quasi täglich von Erfolg gekrönt wurde. Zwischen der Drehung von der Rücken- in die Bauchlage und dem Fahrradfahrenlernen liegen gerade einmal vier Jahre. Von Pflastern gepflasterte Jahre, die vom Scheitern zeugten, aber zum Sieg führten; die lehrten, dass die blaue Seite des Wasserhahns zu »Iiiih!« und die rote zu »Au!« führt und dass hinter jedem schützend gemeinten »Nein!« der Eltern ein potenzielles Abenteuer stecken könnte. Warum also sollten Kinder im Netz oder mit Elektronik generell anders vorgehen? Was passiert, wenn ich hier klicke? Was, wenn ich auf ganz viele Knöpfe gleichzeitig drücke? Das elektronische Laufenlernen beginnt inzwischen bei vielen Kindern fast zeitgleich mit dem physischen, was ihnen einen erheblichen Vorsprung gegenüber all jenen einbringt, die zu einem Zeitpunkt in die Welt der neuen Medien einsteigen, in dem Neugierde und spontanes Handeln weitestgehend versickert sind.

Kürzlich erzählte uns ein Freund davon, wie sein zweieinhalb-jähriger Sohn mit dem Smartphone des schlafenden Papas Fotos von sich gemacht, durch zwei weitere (zufällige!) Klicks auf der enorm erfolgreichen Webseite unseres Freundes veröffentlicht und so die über 7000 täglichen Leser des Weblogs, in dem es für

gewöhnlich um politische Themen geht, mit zwölf Makroaufnahmen seiner Nase überraschte hatte.

Spätestens seit der Erfindung des Touchscreens gibt es selbst für die Aller kleinsten kein Halten mehr. Jetzt kann man Dinge auf dem Monitor sogar anfassen, sie hin und her schieben oder drehen. Man kann auf dem Bildschirm malen, Musik machen und natürlich: spielen.

Wie das technisch genau geht, interessiert Kinder nie. Das »Try & Error«-Prinzip der realen Welt wird eins zu eins übernommen in die elektronische. Oder hat Ihr Kind je eine Anleitung gelesen?

Die Soziolinguistin Judith Ackermann kam bei Untersuchungen zum Lern- und Kommunikationsverhalten von Kindern und Jugendlichen bei elektronischen Spielen zu dem Ergebnis, dass genau ein Prozent der Probanden, also im Grunde niemand, bei Verständnisfragen zum Spiel die Hilfe-Funktion konsultierte. Die Mehrheit der Spieler probierte einfach so lange herum, bis die Spielfigur tat, was sie tun sollte. Dabei ist diese Vorgehensweise nicht einmal sonderlich effizient, weil langwierig: Die Spielfigur (und mit ihr der Spieler) scheitert wieder und wieder, bis sie den Dreh raus hat und das Spiel, das bis dahin stagniert, endlich weitergespielt werden kann. Urteilen Sie also nicht vorschnell über Ihr Kind, wenn es unansprechbar vor der Konsole oder dem Computer klebt. Es ist eventuell gerade schwer lösungsorientiert unterwegs!

Und wenn Sie selbst beim nächsten Mal an einer technischen Funktion scheitern, nehmen Sie sich ein Beispiel an der Geduld Ihres Kindes und versuchen Sie es selbst: Das Prinzip »Try & Error« klappt auch noch im Alter von 40 und nicht nur bei Spielen. Klicken und touchen Sie so lange auf ihr Handy, den Rechner,

das iPad ein, bis es tut, was Sie von ihm wollen. Und führt das Herumklicken nicht zur gewünschten Lösung, kommt Kommunikation ins Spiel.

## **Frag die Community**

Internetforen, Blogs, soziale Netzwerke wie Twitter oder Facebook beruhen auf der Idee des Teilens, zu der immer auch das Teilen von Wissen gehört. Keine Frage ist zu doof, denn am anderen Ende freut sich jemand, schlauer zu sein, oder, positiver formuliert: helfen zu können.

Ein verzweifelter »Oh, ich glaube, ich habe gerade alle meine Kontakte gelöscht! Wie bekomme ich die zurück?« in die Runde der persönlichen Online-Community kann enorm viel Zeit oder Geld sparen!

Glücklich ist in so einem Fall tatsächlich, wer möglichst viele Online-Freunde um sich versammelt hat, denn die erfolgreiche Befragung der Community auf Facebook oder Twitter ist natürlich von der Größe des jeweiligen virtuellen Bekanntenkreises abhängig. Je mehr Menschen zum persönlichen Netzwerk gehören, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich darunter jemand findet, der etwa beim selben Telefonanbieter ist und also weiß, welche Sicherheitseinstellungen für den heimischen Internetanschluss zur Verfügung stehen. Ihr Kind erfährt auf diesem Weg übrigens ebenso leicht, wie man solche Einstellungen umgeht.

Ganz egal aber, um welche Frage es im Detail geht, eine Community kann in jedem Fall hilfreich sein, und zwar auch bei ganz untechnischen Fragen. Mit der geballten Erfahrung eines sozialen Netzwerks finden Sie zuverlässige Handwerker, die perfekte Pen-

sion auf Gomer oder jemanden, der Ihren Hund in den Ferien hütet.

Und sind Sie nicht Teil eines persönlichen sozialen Netzwerkes, dann macht das auch nichts. Fragen Sie YouTube, schreiben Sie dort ins Suchfeld »Profilbild ändern Facebook« und lassen Sie sich von einem der vielen dort verfügbaren Videos zeigen, wie das geht. Von der Knetanleitung eines Hefeteigs bis zum Auswechseln der Tintenpatronen Ihres Druckers gibt es kaum etwas, das man auf YouTube nicht per Video erklärt bekommt – und mit Herztransplantationen darunter auch einiges, das man nicht unbedingt selbst ausprobieren möchte.

Immer noch nicht zufrieden? Fragen Sie Google! Google verarbeitet nicht nur allgemeine Suchbegriffe, sondern findet auch Antworten auf konkret formulierte Fragen. »Wie ändere ich auf Facebook mein Profilbild?« etwa bringt eine halbe Million Ergebnisse als Antwort, eine davon wird Ihnen genügen.

## **Technische und soziale Kompetenzen**

Und ganz nebenbei lernen Sie dann, mit dem Internet umzugehen. Die Komplexität von Technik ist dabei relativ und schwindet proportional mit dem Wunsch, von ihr profitieren zu können. Die Komplexität der inhaltlichen Analyse und Bewertung ist die eigentlich größere Herausforderung und genau die Aufgabe, bei der Sie wunderbar mit Ihrem Kind zusammenarbeiten und es an die Hand nehmen können. Denn unsere Kinder wurden und werden in eine digitale und weltweit vernetzte Welt hineingeboren. Computer, Smartphones und andere elektronische Gerätschaften sind nichts anderes als normaler und gegebener

Alltag für sie. Während für uns das Telefon, der Fernseher und das Radio Selbstverständlichkeiten waren und sind, empfinden jüngere Generationen mobile und kabellos vernetzte Computer als geradezu natürlichen Bestandteil der Welt, in der sie aufwachsen. Der Umgang mit digitalen Geräten fällt ihnen daher viel leichter als uns Eltern. Dies alles bedeutet jedoch keineswegs, dass unsere Kinder quasi von Geburt an auch höhere Kompetenzen bei der Bewertung von Inhalten oder beim sozialen Miteinander in der digitalen Welt besitzen.

Glücklicherweise erlernt die junge Generation solche Kompetenzen ganz genau wie in der physischen Welt auch im Internet und am Smartphone andauernd, indem sie das Digitale einfach bevölkert, erkundet und nutzt, dabei natürlich Fehler macht und vereinzelt auch Unfälle erleidet und verursacht, aber weitgehend ohne schwere Blessuren: lebt und lernt.

Dennoch stehen wir als Erzieher und Begleiter vor einer Herausforderung, wenn wir unsere Kinder nicht völlig allein in die digitale Welt schicken, sondern sie genau wie in allen anderen Lebensbereichen zunächst hilfreich an die Hand nehmen wollen. Später erst lassen wir diese los in der Hoffnung, die jungen Erwachsenen so gut wie möglich auf das Leben mit allen Großartigkeiten und auch Abgründen vorbereitet zu haben. Was in vielerlei Hinsicht richtig, wichtig und gut ist, nicht nur, weil es unsere Aufgabe ist und unsere Kinder ein Recht darauf haben, sondern auch, weil wir mit unserer Erziehung, unserem Rat und unseren weitergegebenen Erfahrungen die Gegenwart und die Zukunft der Gesellschaft beeinflussen. Und damit prägen und formen wir auch die Zukunft des digitalen Kosmos, der für unsere Kinder

mehr als für uns Lebens- und Arbeitsraum ist und weiter sein wird.

Weil dabei auch politische Entscheidungen im Heute das Netz und die Gesellschaft von morgen bestimmen, sollte dem Bereich »Netzpolitik«, der bisher bei vielen Erwachsenen nur ein Schulterzucken auslöst und den »Nerds«, also den Computerfreaks, vorbehalten scheint, ebenfalls die Aufmerksamkeit von Eltern gehören. Der Ausgang der Debatten rund um Vorratsdatenspeicherung, Netzneutralität und Urheberrecht entscheidet darüber, welchen Zugang die kommenden Generationen zu Information haben und wie kontrolliert oder sogar überwacht ihre Alltagsaktivitäten sein werden. Trotz dieser oft komplexen Themen braucht Netzpolitik unser Interesse und Engagement genauso wie ökologische und bildungspolitische Themen.

Als im Februar 2012 rund 100.000 – meist jugendliche – Menschen auf die deutschen Straßen gingen, um gegen das Handelsabkommen ACTA (Anti-Piraterie-Abkommen) zu demonstrieren, wussten die wenigsten klassischen Medien und noch weniger Eltern, worum es bei ACTA überhaupt ging. Wenn politische Themen einer ganzen Generation jedoch derart offensichtlich von der Generation ihrer Eltern übersehen oder gar ignoriert werden, dann gibt es ganz augenscheinlich jede Menge Nachholbedarf bei den Älteren, und die Jungen gründen einfach eine neue Partei, die Piratenpartei nämlich, deren enormer Erfolg bei den schon lange nicht mehr nur jungen Wählerinnen und Wählern vor allem zeigt, wie wichtig immer mehr Menschen der Lebensraum Internet ist.

Genau wie wir selbst es getan haben, werden unsere Kinder auf dem Weg ins Erwachsenen-Dasein völlig eigene Erfahrungen machen, uns sogar bewusst ausschließen und die Gesellschaft

auf ihre eigene Art definieren, bestimmen und weiterentwickeln. Im besten Fall nehmen sie jedoch die brauchbarsten unserer Ratsschlüsse mit in ihre Zukunft.

Die größte Herausforderung bei der Erziehung digital Heranwachsender scheint dabei zu sein, dass wir als Eltern oft genug einfach keine Ahnung haben und zudem die digitalen Bedürfnisse und Leidenschaften unserer Kinder nicht teilen. Wir sind nicht mit den Medien aufgewachsen, die für unsere Kinder selbstverständlich sind, wir haben keine Spiel- und Experimentierphasen mit dem Internet gehabt, haben keine Zeit, uns stundenlang mit Videospiele zu beschäftigen, und scheitern oftmals schon an eigentlich simplen Funktionen unseres neuen Smartphones. Wir können unseren Kindern kaum von Erfahrungen berichten, die wir selbst gar nicht gemacht haben.

Doch die wichtigsten Kompetenzen für unsere Kinder sind auch im Internet nur bedingt technischer Natur. Es sind in erster Linie kulturelle und soziale Techniken, in deren Bereich wir uns als Eltern durchaus auf Erfahrungen verlassen können, die wir ohne das Internet gewonnen haben. Denn im weitesten Sinne gelten ganz besonders in einem Internet, das immer mehr auf sozialen, also zwischenmenschlichen Strukturen basiert, online wie offline die gleichen moralischen und ethischen Regeln des gesellschaftlichen Miteinanders. Und wenn wir auch als Eltern vielleicht nicht wissen, wie ein Router funktioniert, so wissen wir doch sehr genau, wie man sich gegenüber anderen Menschen benimmt, und können dies unseren Kindern mit auf den Weg geben.

Alle digitalen Besonderheiten des Netzes können wir dann gemeinsam mit den Jungen erkunden, kennenlernen und gestalten – und dabei jede Menge Spaß haben.



Johnny Haeusler, Tanja Haeusler

### **Netzgemüse**

Aufzucht und Pflege der Generation Internet  
Aktualisierte und erweiterte Neuausgabe

Taschenbuch, Klappenbroschur, 320 Seiten, 12,5 x 18,7 cm  
ISBN: 978-3-442-15871-3

Goldmann

Erscheinungstermin: Oktober 2015

Schluss mit Panik und Sorgen, hier kommt das einzige Buch, das Eltern brauchen, um sich bei den Themen Internet, Social Networks, Videospiele, Smartphones und dem ganzen anderen modernen Kram nicht mehr wie digitale Analphabeten zu fühlen. Als Eltern zweier Heranwachsender können die Autoren, beide langjährige Internet- und Familienstreit-Fachleute und Grimme-Preis-prämiert in einem der beiden Gebiete, ein Lied vom Leid beim Heranziehen der digitalen Generation singen. Doch sie versprechen: Nach der Lektüre von „Netzgemüse“ werden Eltern den Kulturraum Internet mehr lieben, als es ihre Kinder tun. Und sie werden ihnen daher entspannt und mit Spaß auf ihrem Weg durch die allgegenwärtigen Online-Welten zur Seite stehen können.

 [Der Titel im Katalog](#)