



NEWSLETTER



NEWSLETTER

Liebe Bündnispartner,
liebe Unterstützerinnen und Unterstützer,

zwei Meldungen wahrhaftig skandalösen Ausmaßes haben im letzten Quartal diesen Jahres die Sportwelt erschüttert: in einem Interview mit der BBC offenbarte der inzwischen 43-jährige Ehemalige Fußballprofi Andy Woodward, dass er als jugendlicher Spieler über einen Zeitraum von vier Jahren wiederholtem sexuellem Missbrauch durch seinen Trainer ausgesetzt war. Der erschütterndste Umstand hierbei sei gewesen, dass er sich an Verantwortliche im Verein gewendet habe, diese die Taten aber unter den Teppich gekehrt hätten. Seit Andy Woodwards Interview mehren sich Meldungen dieser Art: Stand Ende November sind über 20 britische Ex-Profis mit ähnlichen Erlebnissen an die Öffentlichkeit getreten.

Kurz darauf veröffentlichte die us-amerikanische Zeitung *Indystar* eine umfassende Recherche aus Medienmeldungen und Polizeiakten, in welcher der hundertfache sexuelle Missbrauch von Kindern im Turnsport aufgedeckt wurde. Demnach wurden die Taten im Turnverband großflächig vertuscht und beschuldigte Trainer an anderer Stelle weiterbeschäftigt.

Auch wenn in Deutschland bisher ein solch umfassender Skandal ausgeblieben ist, bleibt es nur eine Frage der Zeit, wann auch hier sexualisierte Gewalt im Sport in größerem Umfang als dem Einzelfall offensichtlich wird. Denn es greifen keine bundesweiten und schon gar nicht verbandsübergreifenden Systeme, welche Kinder vor Übergriffen schützen. Die Melange aus Strafbarkeit, Hinsehen und

vereinsinternem Regelwerk ist zwar gut und schön, reicht aber nicht aus, um wirksam und nachhaltig einen Schutz der Kinder zu gewährleisten.

Nach Bekanntwerden der Übergriffe im englischen Fußball hat der belgische Erstligist RSC Anderlecht schnell reagiert. Verantwortliche des Vereins sind auf unser Bündnis zugegangen, um Informationen zur Verbesserung der eigenen Arbeit zu erhalten. Es bleibt bei allem individuellem Engagement jedoch die Einsicht: ein verstärktes Einbringen der Dachverbände – allen voran des DFB – ist zwingend erforderlich und sollte schon jetzt den zukünftigen Umgang mit der allgegenwärtigen Gefahr der sexuellen Gewalt im Sport regeln. Und nicht erst als Reaktion auf den zu erwartenden bundesdeutschen Skandal erfolgen.

WhiteIT nimmt diesen Impuls auf und startet mit einem diesbezüglichen Projekt in das kommende Jahr. Für solche und ähnliche Arbeit ist das Engagement aller Bündnispartner zukünftig stärker gefordert denn je. Dieser Bedarf wird sich in einer neuen Geschäftsordnung und einer veränderten Bündnisstruktur niederschlagen, welche im zweiten Quartal des kommenden Jahres allen Bündnispartnern vorgestellt werden.

Bis dahin wünscht die Geschäftsstelle allen Leserinnen und Lesern ein frohes und besinnliches Weihnachtsfest und einen gelungenen Jahreswechsel.

Kevin Schomburg
Geschäftsstelle White IT





Termine

WhiteIT Termine für 2017

Didacta in Stuttgart vom 14.-18. Februar

Europäischer Polizeikongress in Berlin vom 21.-22. Februar

CeBIT in Hannover vom 20.-24. März

Internationaler Kindertag in Bad Nenndorf am 1. Juni

Vollversammlung in Düsseldorf Mai/Juni – der Termin folgt in Kürze

ffn Fun Kinderfestival in Hannover am 8. Juni

Deutscher Präventionstag in Hannover vom 19.-20. Juni

WhiteIT wird auf dem Deutschen Präventionstag in Hannover einen Gemeinschaftsstand der Bündnispartner betreiben. Wenn Interesse an einer Teilnahme besteht, bitten wir um eine Kontaktaufnahme zu Kevin Schomburg in der Geschäftsstelle.



Events und Veranstaltungen

KinderComputer-Meisterschaft 2016 erstmals mit WhiteIT

Wer die Begeisterung einmal miterleben durfte, bleibt dieser Veranstaltung treu. Die Erfurter KinderComputer-Meisterschaft (KiCo) wird von Jahr zu Jahr beliebter. Ausrichter ist die Jugend- und Schulplattform e. V. Der Verein bietet mehr als ein Dutzend Arbeitsgemeinschaften für die Ganztagsbetreuung von Schulkindern in Erfurt an und genießt deshalb in der Landeshauptstadt Thüringens großes Ansehen. Im Mai 2016 war erstmals auch WhiteIT mit dabei, als sich 60 Mädchen und Jungen der Klassenstufen 2 bis 4 zum Wettkampf trafen. Und dies nicht nur mit Fahnen und Infomaterial. Die jungen IT-Experten mussten in einem Wissens-Quiz unter Beweis stellen, dass sie sich sicher im Internet bewegen können, persönliche Daten für sich behalten, mögliche Bedrohungen erkennen und diese mit den Eltern besprechen. Die Aufgaben hierfür wurden den WhiteIT-Heften entnommen und mit Fachleuten abgestimmt.

Keine Frage, Erfurts Oberbürgermeister Andreas Bausewein (SPD) hatte die Schirmherrschaft für KiCo 2016 sehr gern übernommen. In den Schulen hingen bunte Plakate aus. Werbe-Postkarten waren im Umlauf. Die Landeswelle Thüringen sendete Werbespots und die Lokalzeitungen berichteten ausführlich.

Dieser Artikel erscheint als Nachtrag zum letzten Newsletter, in dem er aus Platzgründen gestrichen werden musste. Die Betreuung der WhiteIT Themen wurde von Bündnispartner PDV übernommen.



Sonstiges

Liebe Unterstützer der WhiteIT Ziele,

ein Jahr neigt sich schon wieder dem Ende entgegen. Man könnte sagen, es war ein Jahr wie jedes andere. Doch aus Sicht unserer gemeinsamen Idee – sexualisierte Gewalt gegen Kinder wirksam einzudämmen – war es ein Gutes!

Wir konnten unsere Software auf dem europäischen Polizeikongress, internationalen Veranstaltungen wie der CeBIT Politik und den Behörden vorstellen. Auch die UNO hatte Interesse, etwas über WhiteIT zu erfahren. Dies gipfelte darin, dass selbst die UNICEF inzwischen unsere Experten um Rat fragt.

Auch unsere Kinderbücher wurden stark nachgefragt! Das überzeugte uns alle, dass wir auch weiterhin hier aktiv sein müssen. Denn mit insgesamt über 2 Million verteilten Exemplaren ist unsere Idee nun in nahezu jedem Haushalt mit Kindern angekommen!



Auch der immer noch latenten Flüchtlingsproblematik mit den potentiellen Übergriffen haben wir uns widmen können. In einer kurzfristigen Energieleistung haben wir das Buch „Ankommen – so geht Deutschland“ für syrische Flüchtlingskinder auch dank des Einsatzes des gesamten Aufsichtsrates gestemmt. Die erste Auflage mit etwa 100.000 Stück ist derzeit in der Verteilung.

Unser Dank gilt
allen, die unbürokratisch
geholfen haben und bereit
sind, auch weiterhin für
die Kinder da zu sein.

Seit nunmehr 8 Jahren stehen wir dafür ein, unseren Kindern ein möglichst sorgenfreies und selbstbestimmtes Aufwachsen zu ermöglichen. Auch wenn es kaum vorstellbar ist, dass irgendwann diese Kinder einmal zu uns kommen werden um einfach „Danke“ zu sagen, ist es für

uns ein innerer Antrieb, der nachfolgenden Generation zu zeigen, dass wir für sie da sind und auch weiterhin sein werden.

Wir sind gespannt auf das Jahr 2017. Denn auch unser Bündnis wird sich neuen Gegebenheiten anpassen. Dazu hat der Aufsichtsrat klare Vorgaben erteilt, dass unsere Geschäftsordnung auszuarbeiten und unter Arbeitslast auch zu evaluieren ist. Gern stellen wir dies bei unserem nächsten Symposium im 2. Quartal 2017 vor. Auch im neuen Jahr benötigen wir Ihre breitgefächerte Unterstützung. Dabei ist jeder Einzelne gefragt, ob man sich nicht doch noch in ein bestehendes Projekt einbringen oder vielleicht auch ein neues Projekt erstellen kann. Wir freuen uns über jede helfende Hand!

Mit den besten Grüßen für ein friedliches Weihnachtsfest verbunden mit dem Wunsch für ein gutes neues Jahr verbleiben wir

Ralf Nickel
1. Vorsitzender WhiteIT e.V.



Thorsten Nowak
Leiter der Geschäftsstelle





Der Bundesweite Vorlesetag 2016



Gastbeitrag von Yade Lütz, Deutsche Kinderhilfe – Die Kindervertreter

Am Freitag, den 18. November fand – wie jedes Jahr am dritten Freitag im November – der Bundesweite Vorlesetag statt, eine Initiative von Die Zeit, Stiftung

Lesen und Deutsche Bahn Stiftung zur Förderung der Sprach- und Lesekompetenz von Kindern. Seit Jahren unterstützt die Deutsche Kinderhilfe dieses größte Vorlesefest Deutschlands durch die Organisation einer eigenen Lesung, denn viele Kinder erleben zuhause leider nicht, wie schön Vorlesen ist. Somit war es uns eine Freude, auch in diesem Jahr wieder ein Zeichen für das (Vor-)Lesen zu setzen.

Die Kindervertreterinnen Artemis Furch und Yade Lütz waren daher diesmal in der Notunterkunft des Berliner Rathauses Friedenau unterwegs und haben dort den geflüchteten Kindern mit einer Lesung aus unserem deutsch-arabischen Sach- und Bilderbuch „Willkommen bei Freunden“ eine tolle Geschichte geschenkt.

„Willkommen bei Freunden“ ist das Ergebnis unseres Bildungsprojekts, das wir gemeinsam mit dem TALISA Kinderbuch-Verlag und in Kooperation mit dem Deutschen Kinderschutzbund und dem Deutschen Roten Kreuz im vergangenen Jahr entwickelt und im Frühjahr dieses Jahres erstmals gemeinsam der Öffentlichkeit vorgestellt haben. Vor dem Hintergrund der Flüchtlingssituation und den hunderttausenden geflohenen Kindern, die überwiegend aus den arabischsprachigen Ländern – teilweise traumatisiert – nach Deutschland gekommen sind, war es uns wichtig und eine Herzensangelegenheit, einen Beitrag zur Integration dieser Kinder zu leisten – und der beste Weg dorthin führt eben über Bildung!

Die Figuren tauchen hier als Tiere auf, denn mittels Fantasiefiguren wird es ggf. auch traumatisierten Kindern leichter gelingen, ihre Gefühle zuzulassen, da sie nicht auf direktem Weg mit ihrer realen Welt konfrontiert werden. So soll den Kindern die Möglichkeit gegeben werden, sich mit den verschiedensten Figuren des Buches zu identifizieren und somit ohne Angst ihre Erlebnisse, Wünsche und Träume zum Ausdruck zu bringen und zu verarbeiten.

Die Hauptfigur der Geschichte ist eine Taube, die durch einen orkanartigen Sturm aus ihrer Heimat in ein fernes Land – nach Deutschland getragen wurde. Als Tier wurde deshalb die Taube gewählt, da sie im Islam heilig verehrt wird. Sie gilt als ein besonderes Tier, da sie nahezu überall





auf der Welt zu Hause ist. Zum einen steht sie als Krafttier für Hoffnung, Schutz und Erlösung, zum anderen repräsentiert sie auch Frieden, Freiheit, Liebe und Sanftmut.

In Deutschland angekommen helfen viele neue Freunde der kleinen Taube, sich im Land einzugewöhnen und ein neues Nest zu bauen. Dabei entdeckt die Taube immer wieder unterschiedliche Orte, erhält interessante Informationen über das Alltagsleben und Freizeitmöglichkeiten in Deutschland sowie Wissenswertes über die deutsche Kultur.



Im Rathaus Friedenau sind derzeit etwa 350 Bewohner/-innen untergebracht, davon sind circa 170 Kinder. Anfang 2016 wurden hier die ersten Flüchtlinge aufgenommen. Der in Cottbus ansässige gemeinnützige Verein "Soziale Initiative Niederlausitz" (SIN) ist Betreiber dieser Unterkunft, der jedoch von zahlreichen ehrenamtlichen Helfern, die sich in der Bürgerinitiative "Friedenau hilft" zusammengeschlossen haben, unterstützt wird.

Die Kinder, die überwiegend im Kita- und Vorschulalter waren, folgten zunächst gebannt unserer Geschichte, die wir in der kleinen Bibliothek des Rathauses vorlasen. Dabei gaben Artemis Furch und Yade Lütz abwechselnd den deutschen Text zum Besten, im Anschluss an die jeweiligen Passagen las die nette Bewohnerin Samsam die arabische Übersetzung vor.

Im Zuge der Lesung munterten wir unsere jungen Zuhörer dazu auf, ebenfalls vorzulesen. Nach und nach gaben immer mehr Kinder ihr Handzeichen und signalisierten damit, auch eine Seite vorlesen zu wollen, sodass zum Ende der Geschichte hin fast ausschließlich die Kinder lasen. Dabei fanden wir besonders beeindruckend, dass die Kleinen schon innerhalb kurzer Zeit so gut die deutsche Sprache gelernt hatten und lesen konnten.

Am Ende der Geschichte ist die Taube glücklich, ein neues Zuhause und Freunde gefunden zu haben und sie vermittelt damit die Botschaft, dass man sich überall auf der Welt zu Hause fühlen kann, wenn man gute Freunde hat, bei denen man willkommen ist. Auch die Kinder waren froh über unseren Besuch und natürlich haben wir am Ende jedem Kind ein Exemplar überreicht und ihnen zusätzlich noch etwas mitgebracht: dem Carlsen Verlag als unser langjähriger Partner sei



Dank konnten wir den Kleinen zahlreiche Pixi-Adventskalender mit jeweils 24 tollen vorweihnachtlichen Geschichten, Bastelaktion und Backrezepten überreichen, die selbstverständlich mit leuchtenden Kinderaugen entgegengenommen wurden. Zum Naschen brachten wir darüber hinaus ein paar Beutel mit leckeren Süßigkeiten mit.

Es war uns – wie immer – eine Freude, den Bundesweiten Vorlesetag zu unterstützen und die Kinder für das Abenteuer Lesen zu begeistern!

Auch die Geschäftsstelle WhiteIT hat im hannoverschen Kinderkrankenhaus auf der Bult in der chirurgischen Abteilung vorgelesen. Die Kinder haben viel Sitzfleisch bewiesen und haben lange und geduldig zugehört. Im Anschluss wurde das WhiteIT Buch „Mia & Paul“ an alle Kinder verschenkt und weitere 250 Bücher für das Krankenhaus zur Verfügung gestellt.



Themen

Initiative zur Unterstützung Überlebender/Betroffener von Missbrauchsabbildungen



Gastbeitrag von Julia von Weiler, Innocence in Danger

Im Januar 2016 veröffentlichte der „Canadian Centre“ die Analyse „Child Sexual Abuse Images on the Internet: A Cybertip.ca Analysis“ (Missbrauchsabbildungen im Internet – eine Analyse der Cybertip.ca). Dieser Bericht gibt einen Überblick über die Meldungen an die Tipline während der letzten acht Jahre, mit besonderem Fokus auf Missbrauchsdarstellungen von Kindern. Die Analyse entstand auf Grundlage der Bewertung von knapp 152.000 Meldungen und untersuchte 43.762 einzigartige Bilder und Videos, die von der Cybertip.ca als Kinderpornografie (Missbrauchsdarstellungen) eingestuft wurden.



Schlüsselergebnisse der „Child Sexual Abuse Images on the Internet: A Cybertip.ca Analysis“:

- 78,29% der analysierten Bilder und Videos zeigten sehr junge, vorpubertäre Kinder unter 12 Jahren
- 63,40% der Kinder unter 12 Jahren schienen jünger als acht Jahre alt zu sein
- 6,65% der Kinder unter acht Jahren schienen Babys oder Kleinkinder zu sein
- 80,42% der Kinder waren Mädchen
- 77,05% der Bilder bzw. Videos zeigten die Gesichter der Kinder



- 50,00% der Bilder bzw. Videos zeigten explizite sexuelle Handlungen/Gewalt und extreme sexualisierter Gewalt
- 53,84% der Missbrauchshandlungen gegen Kinder unter 12 Jahren waren explizite sexuelle Handlungen/Gewalt und extreme sexualisierter Gewalt
- 59,72% der Missbrauchshandlungen gegen Babys und Kleinkinder waren explizite sexuelle Handlungen/Gewalt und extreme sexualisierter Gewalt
- 68,68% der Bilder und Videos schienen im häuslichen Umfeld aufgenommen worden zu sein. Davon zeigten 69.91% explizite sexuelle Handlungen/Gewalt und extreme sexualisierte Gewalt
- 83,35% der Erwachsenen, die auf Bildern /Videos zu sehen waren, waren männlich
- 97,25% der Inhalte zeigten dann explizite sexuelle Handlungen/Gewalt und extreme sexualisierte Gewalt, wenn in den Bildern bzw. Videos erwachsene Männer zusammen mit Kindern zu sehen waren

Diese Ergebnisse kombiniert mit der Tatsache, dass wir heute sehen, wie die erste Generation der Betroffenen sexuellen Kindesmissbrauchs, deren Missbrauchsabbildungen online verbreitet wurden, erwachsen wird führte zu der Idee der Befragung Betroffener. Diese Befragung soll dazu beitragen herauszufinden, welche Veränderungen in der Politik, der Gesetzgebung sowie der Beratung und der Therapie vollzogen werden müssen, um den Bedürfnissen dieser Betroffenen besser zu entsprechen.

Unter dem Vorsitz des „Canadian Centre for Child Protection“ und dem US-amerikanischen



CANADIAN CENTRE for CHILD PROTECTION®

Helping families. Protecting children.

„National Center for Missing and Exploited Children“ wurde eine Arbeitsgruppe internationaler Expertinnen und Experten zusammengebracht – in Deutschland zählt dazu Innocence in Danger – mit der diese neue Befragung entwickelt wurde. Die Arbeitsgruppe wird am Schluss auf Basis der Ergebnisse gemeinsam Forderungen und Empfehlungen aussprechen.

Julia von Weiler, Psychologin und Vorstand bei Innocence in Danger e.V. lädt Betroffene ein, an dieser Umfrage teilzunehmen. Der Online-Fragebogen ist offen zugänglich und wir freuen uns über die Verbreitung des Links, damit wir so viele Betroffene wie möglich erreichen können:

https://www.protectchildren.ca/app/de/csa_imagery



Pressekonferenz zur Aufnahme der Polizeidirektionen Istrien und Hannover ins Bündnis WhiteIT

Im Rahmen der diesjährigen Delegationsreise der kroatischen Polizeidirektion Istrien zur Partnerorganisation nach Hannover wurde ein kompletter Programmtag den Themen von WhiteIT gewidmet. In der neugestalteten Lounge von Bündnispartner Hannover 96 konnten die Polizeipräsidenten von Istrien und Hannover, Dragutin Cestar und Volker Kluwe mit ihrem jeweiligen Stab empfangen werden. Die offizielle Aufnahme ins Bündnis nebst feierlicher Unterzeichnung des Memorandum of Understanding fand eingebettet in ein Rahmenprogramm statt. So hatte die



kroatische Gemeinde Hannover Marina Peric und Margret Engelking entsandt, um ein Grußwort an die Gäste zu richten. Thi Thai Hang Nguyen, Generalsekretärin von Bündnispartner Diplomatic Council, sprach über die Wichtigkeit der Arbeit für die Belange von Kindern im internationalen Kontext. Bettina Zietlow vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen hielt einen Vortrag zu Ihrer Arbeit im Themenkomplex Menschenhandel und sexuelle Ausbeutung und Gerlind Kirchhof vom Sozialwissenschaftlichen Dienst der Zentralen Polizeidirektion Niedersachsen referierte zum Thema der Arbeitsbelastung von Ermittler im Bereich der Fahndung nach Missbrauchsdarstellungen.

Holger Meyer von Bündnispartner Bechtle überreichte der Polizeidirektion Istrien für die Projekte mit WhiteIT ein Hardwarepaket aus Notebooks und Beamern, mit welchem die Arbeit in Schulen unterstützt werden soll. Sebastian Augustyniak vom Verein WhiteIT stellte abschließend weitere 5.000 Bücher von *Ana i Marco*, der kroatischen Version von *Mia & Paul*, zur Verfügung, welches vor zwei Jahren gemeinsam mit den beiden neuen Bündnispartnern konzipiert wurde.





Events und Veranstaltungen

WhiteIT auf der Spiel in Essen

Vom 13. bis 16. Oktober erhielt die Geschäftsstelle die Gelegenheit, am Stand von Bündnispartner KiCKeT! präsent zu sein. Hier wurde die erste offizielle KiCKeT!-WM ausgespielt, welche Deutschland standesgemäß in WhiteIT-Trikots gewann.

In den Tagen auf der Messe konnten aktiv Gespräche mit Eltern und Kindern geführt werden und es wurden insgesamt 1.500 Bücher direkt an Kinder verteilt. Insbesondere dabei hat sich das Team von Bündnispartner KiCKeT! besonders hervorgetan und stand nicht nur zu Beratung und Verkauf seiner Produkte sondern auch für die Vermittlung der Ziele und Werte von WhiteIT jederzeit aktiv ein.



Themen

Pokémon Go schult die neue Generation

Gefährden Altmedien den Digitalstandort Deutschland? Warum rückwärtsgewandte Entscheidungen ein Problem sind

Ein Text von Ole Wintermann und Kevin Schomburg

Kaum ist der von der Bundesregierung angekündigte „Digitalpakt“ Gegenstand der (veröffentlichten) öffentlichen Diskussion, schon finden sich die üblichen KulturpessimistInnen und bemühen sich um die altbekannten Gefahrennarrative der Förderung des „Häppchenwissens“ und der digitalen Überforderung der jüngeren Generationen dieses Landes.





Pensionierte Lehrer in einflussreichen Positionen meinen, immer noch auf der Höhe der Pädagogik zu sein, und verbauen mit ihrer Ignoranz gegenüber aktuellen Entwicklungen den Schülerinnen und Schülern die Chancen auf dem globalisierten Arbeitsmarkt. Die Gewerkschaften möchten sowieso lieber Schul-Klos repariert wissen, obwohl nicht zuletzt die aktuelle Studie der Initiative D21 zum Stand der Digitalisierung in deutschen Schulen große Defizite identifiziert hat.

Rückwärtsgewandtheit der Entscheiderinnen ist ein Problem für Deutschland

Damit fügt sich die aktuelle Debatte in eine lange Kette von Drohszenarien, die digital nicht aktive Menschen, die in Deutschland in EntscheiderInnenpositionen sitzen, gegenüber dem Internet aufbauen. Pokémon Go trackt Jugendliche und erhöht das Risiko, im Straßenverkehr unter die Räder zu kommen. Ein altbekanntes Printmedium spricht vom „Feind in meiner Hand“ und meint das Smartphone. Lehrer können sich in diesem Medium mit der Meinung breitmachen, dass Eltern Schuld an der „Internetsucht“ der Kinder seien.

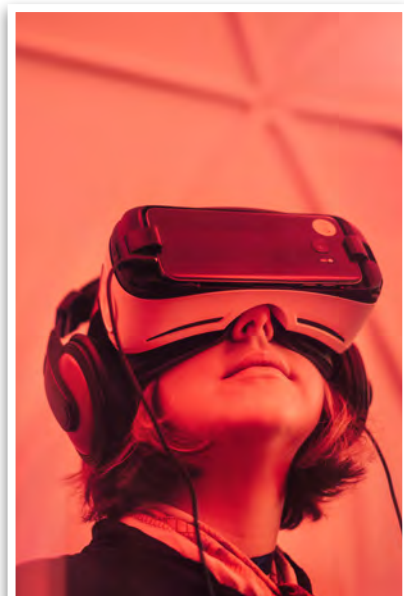
Das Morgenmagazin von ARD und ZDF stellt die Teilnehmerinnen der Gamescom als der Kindheit verhaftete Deppen dar und warnt vor der – natürlich – übermäßigen Nutzung von Videospiele. Ebenfalls im Morgenmagazin wird vor den Gefahren der VR-Brillen gewarnt („Auswirkungen auf das Gehirn“). Während IBM verkündet, dass IBM-Watson nun auch im Kampf gegen den Krebs helfen wird, warnen deutsche Altmedien vor der Nutzung von Gesundheits-Apps.

Wissen die VertreterInnen der Altmedien eigentlich, was sie mit diesem Kampf gegen das Netz und gegen das Digitale indirekt auch unseren Kindern antun? Kinder und Eltern sind in einer rückwärtsgewandten Meinungs-Bubble gefangen, die sie davon abhält, sich offensiv und frühzeitig mit den Gefahren und den Chancen des Netzes zu befassen. Unsere Kinder werden, wenn sie nicht rechtzeitig digitale Kompetenzen erwerben, von den gleichaltrigen Jugendlichen und Berufsanfängern aus den USA, Asien und Russland übertrumpft.

Wir als Eltern entlassen sie aber auch gleichzeitig ungeschützt in eine Welt, in der es natürlich Risiken und Gefahren gibt; da wir sie aber nicht darauf vorbereitet haben (außer der Strategie: schaltet den PC am besten aus), werden sie unvorbereitet auf die digitale Welt außerhalb von Deutschland treffen.

Beispiel Pokémon Go: Gefahren und Chancen der Augmented Reality

Spätestens seit der Verfilmung der Stephen King-Kurzgeschichte über den Rasenmähermann im Jahr 1992 kann eine breite Masse etwas mit der Idee der Virtual Reality anfangen. Auch wenn eine Umsetzung mittels Brille und Kopfhörer vorerst weit hinter dem angepeilten Ziel der startrekschen Holdecks zurückbleibt, sind in den vergangenen 20 Jahren alle Versuche, einen komfortablen Einstieg zu schaffen, mehr oder weniger grandios gescheitert.





Letztendlich scheint es, als habe es das Jahr 2016 gebraucht – in dem alle technischen Errungenschaften wie Prozessorminiaturisierung, Grafikleistung, Rechenpower zur Erfassung des Raums und die Vorarbeit der Konsolenhersteller mit Sonys Play und Microsofts Move sowie der Druck durch den Oculus-Rift-Kickstarter zusammentrafen – um der Virtual Reality im Konsumentenmarkt zum Durchbruch zu verhelfen. Wobei bei den abgerufenen Preisen eine schnelle Marktdurchdringung zumindest für das kommende Weihnachtsgeschäft noch fraglich bleibt.

Umso erstaunlicher erscheint es, dass diesem zukunftssträchtigen Vorstoß zumindest in der breiten öffentlichen Wahrnehmung der Rang durch eine weitere visionäre Technik abgelaufen wurde. Der Erfolg des Smartphonespiels Pokémon Go hat der Augmented Reality den Einzug auf die Endgeräte und in die Presse beschert. Der Entwickler Niantic stellte mit dem Spiel Ingress bereits seit Ende 2013 eine Augmented Reality App zur Verfügung. Auch hierbei bewegen sich die Spieler durch den öffentlichen Raum, das Kartenmaterial basiert auf Daten von Google Maps und die Bewegungen der Spieler werden zur Auswertung an die Server des Spiels zurückgemeldet.

Schon Ingress konnte in den vergangenen Jahren eine große und äußerst aktive (vornehmlich erwachsene) Spielergemeinde gewinnen. Der wirkliche Durchbruch erfolgte aber durch die Zusammenführung der Spielprinzipien von Ingress gepaart mit der Pokémon Lizenz von Nintendo.

Seit der Veröffentlichung von Pokémon Go im Juli diesen Jahres sind insbesondere in den Ballungsräumen Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene der Aufforderung der Eltern gefolgt, doch endlich mal wieder rauszugehen, und fangen die Taschenmonster mit dem Blick durch die Bildschirme und Kameras ihrer Smartphones. Hierbei werden die Pokémon vom Spiel in die Abbildung der den Spieler umgebenden Realität projiziert.

Eine äußerst erfreuliche Folge des Pokémon-Go-Hypes war die Rückeroberung des öffentlichen Raums durch spielende Menschen aller Altersklassen bis zu Kindern, welche ihr erstes Smartphone daran ausprobierten. Schon in der Woche vor dem Deutschlandstart aber machten Meldungen aus den USA über Verkehrsunfälle und Überfälle in hiesigen Medien schnell die Runde.



Das Gefährdungspotential für junge Spieler wird bei genauer Betrachtung schnell offensichtlich: Hand in Hand mit dem Austritt der Onlinespieler in die reale Welt erfolgt, zusätzlich zu den Gefahren des Straßenverkehrs, eine Übertragung der virtuellen Risiken. Was eben noch Grooming in einem Chatroom war, kann jetzt schnell eine persönliche Kontaktaufnahme werden.

Hierbei ist insbesondere die schnelle

Erkennbarkeit der Spieler und das gemeinsame Thema, über welches ein Kontakt hergestellt werden kann, eine nicht zu unterschätzende Komponente.



Panikmache vor Medien hat noch nie etwas gebracht

Die logische Schlussfolgerung kann aber eben nicht mediale Panikmache und pauschalisierte Warnung vor der Nutzung des Spiels sein, sondern muss eine Aufklärung der Spieler über die mit dem Spiel verbundenen Risiken sein – auch wenn die althergebrachten Grundsätze des Jugendschutzes in Bezug auf Medien hierzulande am ehesten in einer Verbotsdebatte gipfeln. Aufbauend auf dem „Gesetz zur Bewahrung der Jugend vor Schund- und Schmutzschriften“ von 1926 verfestigte sich die Debatte um eine moralisch-sittliche Gefährdung der Jugend in den 50er-Jahren mit der pädagogisch wie feuilletonistisch vorgetragenen Kritik an Groschenromanen und Comics.

Sie wurde in den folgenden Jahrzehnten auf Videofilme erweitert und gipfelt seit den 80ern in der Diskussion um Computerspiele. Die konsequente Aberkennung des Kunstbegriffs, welcher unabhängig vom Inhalt nur bestimmten Medien vorbehalten bleibt, sagt schon viel über den Stellenwert neuartiger Technologien aus.

In Zeiten, in denen die moralisch-sittliche Verfestigung der Kinder und Jugendlichen allenthalben bestritten wird, ist wohl mit deren Bedrohung kein Blumentopf mehr zu gewinnen. Folglich stürzen sich die Altmedien auf die „reale“ Gefährdung von Kindern, und die Reaktion von Eltern und Pädagogen folgt – wie auch in vorhergehenden Generationen – auf dem Fuße. Unsere Eltern haben Comics und Groschenromane genauso gelesen, wie wir Videofilme sahen und Computerspiele spielten und immer noch spielen. Heute vertreiben sich die Kinder und Jugendlichen die Zeit auf Youtube, in Chaträumen und eben mit Pokémon Go. Und morgen in der Virtual Reality der Spielekonsolen und Augmented Reality der Smartphones.



Die Gründe für den rückwärtsgewandten Blick in deutschen Altmedien sind vielfältig

Wir leben in dem Land mit der zweitältesten Bevölkerung weltweit. Da kann man keine EntscheiderInnen erwarten, die in der Mehrzahl jünger und innovativer sind.



„Bildung“ ist in Deutschland eine Attitüde, die man vor sich herträgt. Das Buch noch „riechen zu wollen“ und das gefüllte Bücherregal im heimischen Wohnzimmer gelten nach wie vor als Ausdruck von Belesenheit. Wobei dies letztlich auf dem Missverständnis beruht, „digital“ und „Lesen“ würden sich gegenseitig ausschließen.

Ohne vorherige Studien und konsensual abgesegnete Standards wagen wir nichts (s.a. Tesla-Debatte).



Die derzeit in den Schulen befindlichen LehrerInnen gehören vor allem der technikskeptischen Baby-Boomer-Generation an, die in den 1970ern in die Laufbahnen eingetreten ist. erinnert sich jemand noch an die damalig dominierende Debatte um die sogenannte „Technikfolgenabschätzung“? Auf Basis dieser Sozialisation kann man nicht wirklich Offenheit gegenüber den Internetfirmen des Silicon Valleys erwarten.

Pokémon Go schult die neue Generation

Sollte der Umgang mit neuen Technologien und Inhalten denn nicht besser von der Betrachtung des Potentials (unter Abwägung der Risiken) getragen werden?

Online-Spiele und digitale Tools stellen die Zukunft dar; seien es Google Docs, Keynote Live-Funktion, soziale Medien, Mikro-Blogs, Snapchat oder sonstige Plattformen, auf denen sich Menschen weltweit zusammenfinden. All diesen Plattformen sind einige Merkmale gemein, die für den zukünftigen Arbeitsmarkt von übergeordneter Bedeutung sind:

1. Der Wille zum Teilen muss vorhanden sein. Ohne Teilen kann es keine nachhaltige Interaktion geben.
2. Multilingualität ist Grundvoraussetzung für alle Menschen weltweit, um sich in mehreren Meinungs- und Inhaltessphären ausreichend austauschen zu können.
3. Kommunikationsfähigkeit auf mehreren digitalen Kanälen gleichzeitig ist eine der Grundbedingungen für die Nutzung digitaler Tools und dafür, dass man überhaupt noch auf der Höhe der Zeit in seinem Beruf tätig sein kann.
4. Ohne Teamfähigkeit geht nichts mehr. Als Teammitglied muss man sich jederzeit einordnen können. Dafür kann man aber auch gezielter seine eigenen Kompetenzen einbringen. „Aufgabenteilung“ ist dabei auf gar keinen Fall mit dem altbackenen „Zuständigkeit“ zu verwechseln!
5. Der Spruch „Für die Technik ist mein Kollege zuständig“ funktioniert nicht mehr. Um zu wissen, wie ich zu Ergebnissen gelangen kann, muss ich auch die dahinter stehende Technologie ansatzweise verstehen lernen.
6. Nicht mehr das Alter ist relevant für die eigenen Relevanz, sondern mein Beitrag für das Ganze. Das eröffnet sowohl für Jung als auch Alt, aus dem „Wahrnehmungsfängnis“ und damit seiner durch das Alter selbst zugeschriebenen Rolle auszubrechen.



All diese Kompetenzen zählen wohlgerne sowohl für beruflich genutzte Plattformen (wie Google Docs und andere) als auch Spieleplattformen (wie beispielsweise Lol). Wenn wir also die Kinder und Jugendlichen nicht rechtzeitig auf diese digitalisierte Arbeitswelt vorbereiten und stattdessen „Internet“ und „Digital“ nur kulturpessimistisch bewerten, entziehen wir unseren



Kindern die zukünftige gleichberechtigte Teilhabe am globalisierten Arbeitsmarkt. Daran können wir alle kein Interesse haben.

Die Kinder vorbereiten auf eine Zukunft der Arbeit

Stattdessen sollte man aber vielleicht mal einfach seinen Kindern beim Spielen über die Schulter schauen, um zu verstehen, in welcher Weise digitale Tools und auch Spiele dazu geeignet sind, sie auf eine Zukunft der Arbeit vorzubereiten, mit der sie sich später befassen müssen. Spiele, Apps, Services, Plattformen und der gezielte Blick auf die dahinterstehende Technik sind notwendig, um zu verstehen, in welcher Weise zukünftige Anforderungen auf dem Arbeitsmarkt und die Art und Weise von Bildung eigentlich schon heute zusammenhängen, ohne dass dieser Blick von den Entscheiderinnen tatsächlich auch erkannt wird.

Kinder haben einen entscheidenden Vorteil im Umgang mit neuen Technologien: sie betrachten diese nicht als „neu“. Sie werden weder von einem Gefühl zurückgehalten, dass es „früher alles besser war“, noch vom Gedanken „Wir leben in der Zukunft“ verunsichert.

Sie stehen mit beiden Beinen in der Gegenwart und es ist unfair, ihnen den Weg in Ihre Zukunft mit den sie begleitenden Technologien zu verbauen. Statt in den Medien der Vergangenheit zu verweilen, sollten wir uns als die wissensvermittelnde Generation viel mehr damit beschäftigen, wie wir die Inhalte mit den Medien der Zukunft transportieren können.

Dieser Beitrag erschien zuerst auf netzpiloten.de

Sonstiges

Durch ein Spende an den Verein WhiteIT e.V. ermöglichen Sie die weitere kostenlose Verteilung unserer Bücher an Kinder zum Schutz vor sexuellen Übergriffen.

Spendenkonto:
WhiteIT e.V.
Sparkasse Hannover
IBAN: DE76 2505 0180 0910 0743 64
BIC: SPKHDE2HXXX

Eine Spendenquittung erhalten Sie auf
Anfrage: info@whiteit.com



White IT e.V.

Beitrittserklärung



Persönliche Daten:

Firma	
Vorname	Nachname
Straße	
PLZ, Ort	Telefonnummer
E-Mail	Geburtsdatum

Hiermit beantrage ich folgende Mitgliedschaft:

- Einzelmitglied: Beitrag 40,- EUR jährlich
- Mitgliedschaft als Firma oder Verein** (unbeschadet der Rechtsform): Beitrag 800,- EUR jährlich
- Fördermitgliedschaft** (Fördermitglieder können ihren Jahresbeitrag selbst festlegen. Hierzu ist eine schriftliche Erklärung gegenüber dem Schatzmeister von White IT e.V. erforderlich. Empfohlen wird ein jährlicher Beitrag in Höhe von 500,- EUR für Firmen und 20,- EUR für Einzelmitglieder.)

Mit meiner Unterschrift erkläre ich den Beitritt zum gemeinnützigen Verein White IT e. V. unter Anerkennung der gültigen Satzung.

Ort, Datum und Unterschrift



Bitte senden Sie das Formular per E-Mail, Fax oder Post an:

- White IT e. V.
Herrn Sebastian Augustyniak
Brabeckstrasse 167c
DE-30539 Hannover
E-Mail: sebastian.augustyniak@whiteit.com

Fax: 0511 529 44 32