

Göttingen, 7.11. 2018

Verehrte Eltern,

die Nutzung sozialer Netzwerke im weitesten Sinne gehört heute zum Alltag. Auch Ihre Kinder sind Teil dieser neuen Kommunikationskultur, mitunter schon in sehr frühen Jahren.

Wir haben als Schule die sehr schwierige Aufgabe, hier klärend und orientierend zu wirken, mehr Einfluss werden wir nicht haben. Aus diesem Grund wende ich mich heute an Sie, weil wir die Auswirkungen der ungebremsten Digitalisierung für Ihre Kinder nur gemeinsam mit Ihnen steuern können.

1. „WhatsApp“. Aus datenschutzrechtlicher Sicht ist der Einsatz von „WhatsApp“ für schulische Zwecke, also zur dienstlichen Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern, aber auch zwischen Lehrkräften und Eltern, nach § 31 NSchG nicht zulässig. Der Messenger darf deshalb auch innerhalb der Schule nicht genutzt werden. Dafür gibt es verschiedene Gründe:

a. Mit der Anmeldung werden automatisch alle im Mobiltelefon gespeicherten Kontakte an den Anbieter übertragen. Der Nutzer von WhatsApp ist für die Übermittlung der in seinem Mobiltelefon gespeicherten Kontaktdaten von anderen Personen datenschutzrechtlich verantwortlich. Daher muss er vor der Anmeldung bei dem Messenger-Dienst über die entsprechende datenschutzrechtliche Erlaubnis verfügen.

b. Kinder – das sind aus datenschutzrechtlicher Sicht Personen, die das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet haben – können nicht allein wirksam in die Datenschutzbestimmungen eines Messengers einwilligen. **Ohne Ihre ausdrückliche Einwilligung als Eltern ist die Nutzung durch Ihre Kinder nicht zulässig.** Bitte prüfen sie, ob Sie diese Einwilligung erteilt haben.

c. Mit der Nutzung von WhatsApp ist zudem eine Übermittlung der Daten an das US-Unternehmen WhatsApp Inc. und somit in ein Land außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums verbunden, in dem alle Daten staatlichen Stellen zugänglich sind.

2. **Fortnite.** Seit einigen Monaten verbreitet sich das Computerspiel „Fortnite“ in ungeahnter Geschwindigkeit. Es übt eine so starke Suchtwirkung aus, dass sich nach einem Bericht des SZ innerhalb von nur zwei Wochen zehn Millionen neue Nutzer registriert haben. Die Firma Epic Games spricht

von inzwischen 140 Millionen Downloads weltweit. Das Spiel ist kostenlos, also werbungsbasiert, und in der Nintendo-Variante ab 16 Jahren freigegeben. Sie sollten als Eltern unbedingt wissen, in welcher Welt sich Ihre Kinder beim Spielen bewegen und welches Suchtpotential freigesetzt wird. Es ist für uns als Schule kaum möglich, den sichtbaren Folgen solch intensiven Konsums vormittags pädagogisch erfolgreich zu begegnen.

Der Grundgedanke des Spiels lautet. Hundert Spieler schießen aufeinander, bis nur noch einer übrig bleibt. Die Animation der Gewaltszenen ist zwar comicartig. **Dennoch sollten Sie sich dessen bewusst sein, dass es das Ziel des Spiels ist, sich gegenseitig umzubringen.**

Weitere Aspekte:

- Um Fortnite spielen zu können, muss Ihr Kind einen Account bei EPIC Games anlegen. Dafür muss eine E-Mail-Adresse angegeben und ein Name gewählt werden. Es wird nicht abgefragt, wie alt jemand ist.
- Wie bei Online-Spielen üblich, wird Ihr Kind gegen Spieler **jeden Alters** weltweit antreten. Es kann dabei nicht ausgewählt werden, gegen wen gespielt wird.
- Während des Spiels können sich die User über Text- und Sprachchats unterhalten. Hierbei kann es zu Formen von Cyber-Grooming oder Cyber-Mobbing kommen.

Es ist uns klar, dass unsere Leben inzwischen durchgehend medial geprägt sind und die Angebote virtueller Welten sich mit erdrückender Attraktivität in ihnen verbreiten. Wir alle werden daran im Grundsatz nichts ändern können, manche vielleicht auch nicht wollen. Unerlässlich ist es aber, dass Ihre Kinder dem Überwältigungs- und Suchtpotential solcher Angebote nicht hilflos ausgeliefert sind. Dazu bitten wir um Ihre Mithilfe.

Mit freundlichen Grüßen

✂-----

Name:

Hiermit bestätige ich, dass ich das Schreiben des Schulleiters über die Gefahren des aktuellen Medienkonsums erhalten habe.

-----  
(Datum)

-----  
(Unterschrift)