

Bayerischer Kongress für Schulberatung 2010

AG6:
Sozialwirksame Schule –
Medienwirkungen und Medienerziehung
Referent: Dr. Werner H. Hopf





Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur

Medienbildung für die Persönlichkeitsentwicklung, für die gesellschaftliche Teilhabe und für die Entwicklung von Ausbildungs- und Erwerbsfähigkeit

Bericht der Expertenkommission des BMBF zur Medienbildung (2010)

„Die Arbeitgeber bemängeln ausgerechnet die Medienkompetenz der jungen Generation. Dies war Anlass für das Bundesbildungsministerium, eine Expertenkommission einzuberufen.“

http://www.radiobremen.de/nordwestradio/sendungen/kultur_journal/audio38066-popup.html (05.08.10)

1. „Der Begriff der Medienkompetenz wird in der Öffentlichkeit inflationär und oft verkürzt verwendet.“
2. Medienbildung: „Dabei sind technische, ökonomische, politische, rechtliche, ethische und ästhetische Dimensionen von Bedeutung.“
3. Kritik an der sog. „Netzgeneration“:
Die Mehrheit der Kinder und Jugendlichen besitzt nur eine „Bedienkompetenz“.

Die Kommission versuchte, die beiden Richtungen der Medienpädagogik zu vereinen:

IT-Kompetenz und Medienerziehung

Welche Medienerziehung: Affirmativ oder kritisch?

Medienbewusst.de kinder.medien.kompetenz

Technische Universität Ilmenau:
medienbewusst.de – kinder. medien. kompetenz. wird produziert von Studierenden der Angewandten Medienwissenschaft. Initiiert wurde die deutschlandweite Informationskampagne medienbewusst.de von sechs Studierenden der Angewandten Medienwissenschaft.

Premiumpartner:

Deutsche Bank



Kooperationen:



Medienbewusst.de kinder.medien.kompetenz

Beirat:

Eltern, Erziehende und Pädagogen müssen sich darauf verlassen können, dass alle Nutzungstipps und Empfehlungen von medienbewusst.de – kinder.medien.kompetenz eine fachliche Grundlage haben. Der medienbewusst.de-Beirat prüft diese Empfehlungen daher auf ihre Richtigkeit.

Prof. Dr. Jeffrey Wimmer

Juniorprofessor am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft der TU Ilmenau.



Prof. Dr. Norbert Schläbitz

Medientheoretiker und Pädagoge an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster



Dr. Christine Feil, Deutsches Jugendinstitut München u. a.

Medienbewusst.de

kinder.medien.kompetenz



31. Mai 2010

Produktvorschläge

<http://medienbewusst.de/computer-und-videospiele/20100531/zeit-zum-spielen.html>

Zeit zum Spielen!

Was tun, wo doch der Sommer 2010 mal wieder auf sich warten lässt? Unser Tipp: Wenn es draußen wieder stürmt, regnet oder schneit, einfach die Konsole oder den Spielelaptop einschalten und genüsslich auf der Couch die nachfolgenden Produkttipps des Monats Mai anspielen.

3, Xbox 360 und PC (ohne Altersbeschränkung)

Das neuste Rennspiel aus dem Hause „[Bizzare-Creations](#)“ trägt den Namen „Blur“ und verspricht jede Menge Spielspaß. „Blur“ ist ein sogenannter „Fun-Racer“, also ein Rennspiel, welches keinen Wert auf physikalisch korrektes Fahrverhalten legt sondern einfach nur Spaß machen soll. Dennoch verzichtet das Spiel auf zu bunte Umgebungen und setzt stattdessen auf eine durchaus realistisch anmutende Grafik.

[Final Fantasy 13](#) für Playstation 3 und Xbox 360 (ab 12 Jahren)

Bilder zu Blur



Mit originalen Schauplätzen wie **Los Angeles, San Francisco, Großbritannien, Barcelona oder Spanien** möchte man mit Blur das Genre zurück zum Spaß führen. So soll Blur unabhängig von den Erfahrungen die man bereits gemacht hat, eine völlig neue Rennerfahrung bieten.

Affirmative Medienerziehung

Medienbewusst.de
kinder.medien.kompetenz



27.09.10

Computerspiele: So sollten Kinder damit umgehen

1. Ab etwa vier Jahren sind Heranwachsende **alt genug für Videospiele!**
2. Die **Experten** halten für Sechs- bis Neunjährige vor allem **Jump'n'Run-, Renn- und Sportspiele**, einfache **Simulationen** und **Rollenspiele** für angemessen.
3. "Computerspiele dienen nicht lediglich der Unterhaltung, sondern bieten auch die Möglichkeit, sich virtuell auszutoben, neues Wissen zu erlangen und motorische Fähigkeiten zu schulen", erläutert Wimmer
4. Computerspiele sind ein **ernstzunehmenden Faktor** für die **Persönlichkeitsentwicklung** und für die **gesellschaftlich-politische Sozialisation!**

(Professor Jeffrey Wimmer von der TU Ilmenau)

<http://business-panorama.de/news.php?newsid=73991>

Computerspiele und veröffentlichte Meinung

„Auf Seiten der Medien finden sich viele Beispiele einer einseitig Spiele freundlichen Berichterstattung, an der sich vor allem die großen Medienkonzerne beteiligen (z. B. Spiegel, Süddeutsche Zeitung, heise-online).

Die Qualität journalistischer Recherche scheint auf Null zu sinken, wenn irgendwo auf der Welt eine Stimme auftaucht, die meint, dass Computerspielen eine tolle Sache sei, eigentlich nur Positives bewirkt und die Unkenrufe der ewig Gestrigen sachlich falsch seien.“

(Lukesch, H. (2009). Computerspiele und „Spielsucht“
Vortrag am 15.12.2009 an der Hochschule Vechta im Rahmen der Ringvorlesung
„Medien in unserer Gesellschaft – Chancen und Risiken“)

Medienkonsum

Fernsehen

TV-Konsum: Verweildauer 3 – 13 Jahre

TV-Verweildauer: Montag – Sonntag 2006

3 – 5 Jahre	6 – 9 Jahre	10 – 13 Jahre	3 – 13 Jahre	Ab 14 Jahre
127 Min. täglich	138 Min. täglich	165 Min. täglich	146 Min. täglich	299 Min. täglich

TV-Verweildauer: Montag – Sonntag 2008

3 – 5 Jahre	6 – 9 Jahre	10 – 13 Jahre	3 – 13 Jahre	Ab 14 Jahre
126 Min. täglich	137 Min. täglich	164 Min. täglich	145 Min. täglich	301 Min. täglich

58 Prozent der Zwei- bis Dreijährigen sehen täglich oder fast täglich fern.

69 Prozent der Sechsjährigen sehen täglich oder fast täglich fern.

Medienkonsum

Computerspiele

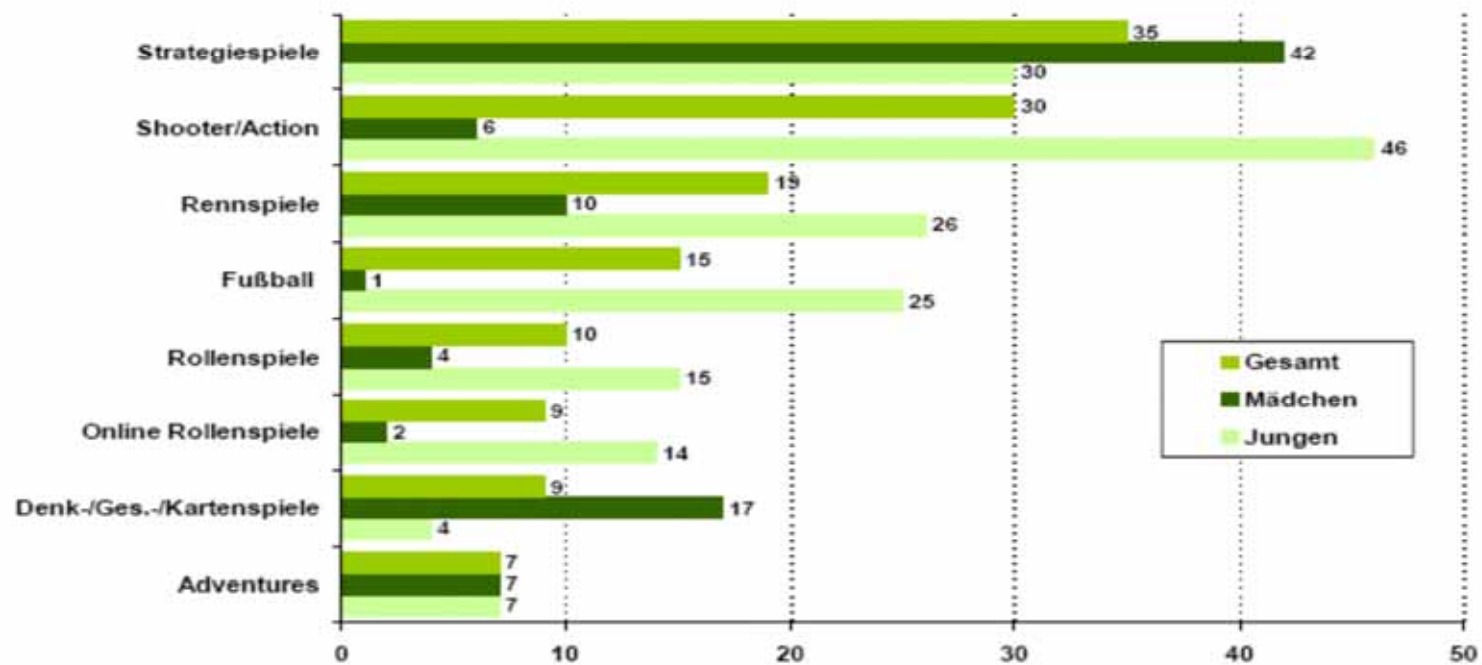
Medienumgang 12- bis 19 Jähriger

46 % der Jungen spielen Shooter/Action-Spiele



© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008
www.mpfs.de

Liebste Computerspiele - bis zu drei Nennungen -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: PC-/Konsolenspielnutzung zumindest selten, n=948

Längsschnittstudie: Grand Theft Auto IV (GTA IV) (2009)

Nutzung in 8. Klassen aller Schularten (n=210)



Quelle: www.mediengewalt.eu

GTA IV: Durch die USK - Altersfreigabe ab 18 Jahre

Am 29. April 2008 wurde Grand Theft Auto IV auf den Markt gebracht.

Schulen in Bayern und Baden-Württemberg:

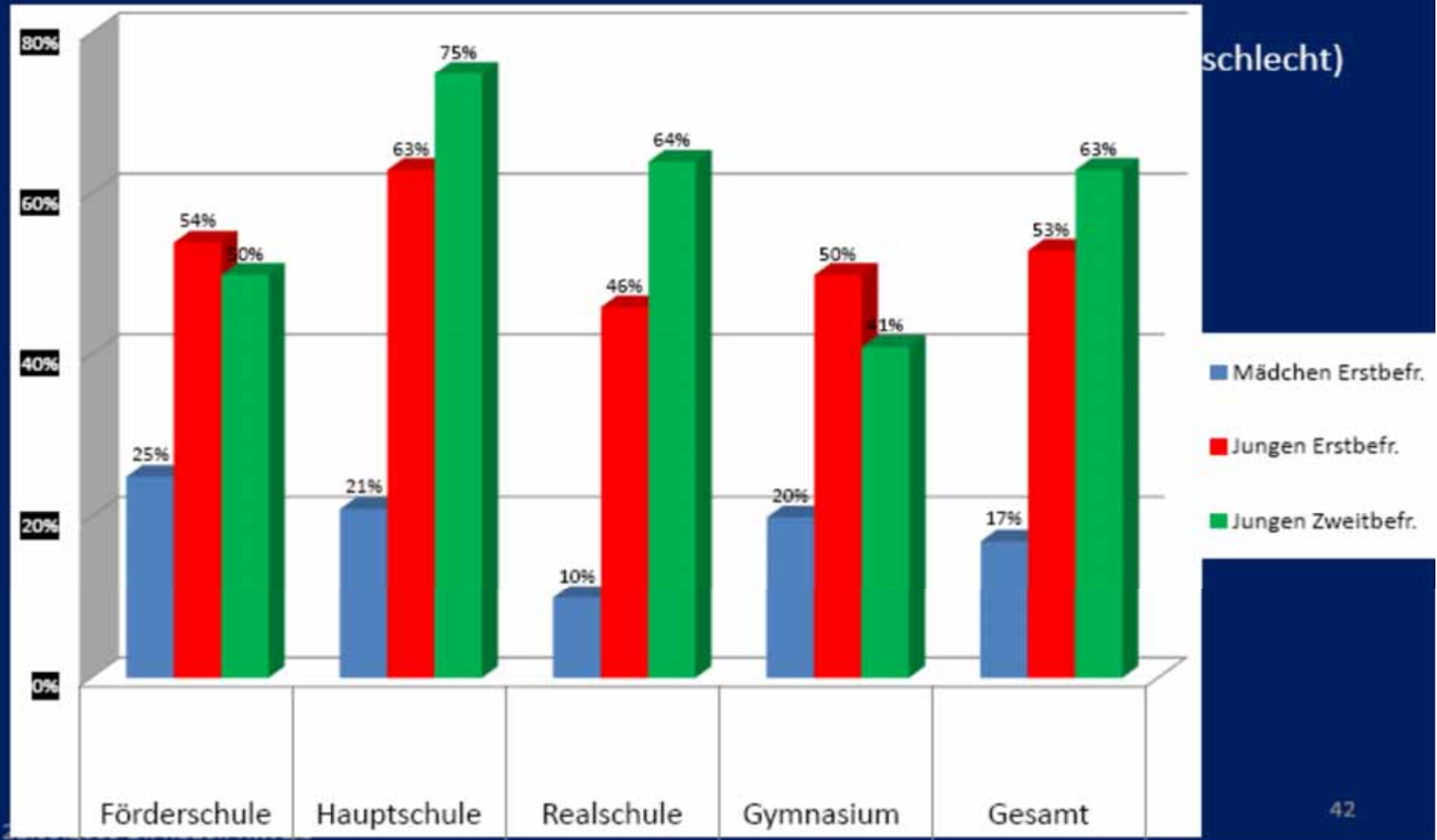
Förderschüler

Hauptschüler

Realschüler

Gymnasiasten

Ich habe GTA IV schon gespielt (egal wie lange) (schulartrepräsentativ, Altersdurchschn. 13,6/13,9 J.)



Medienkonsum

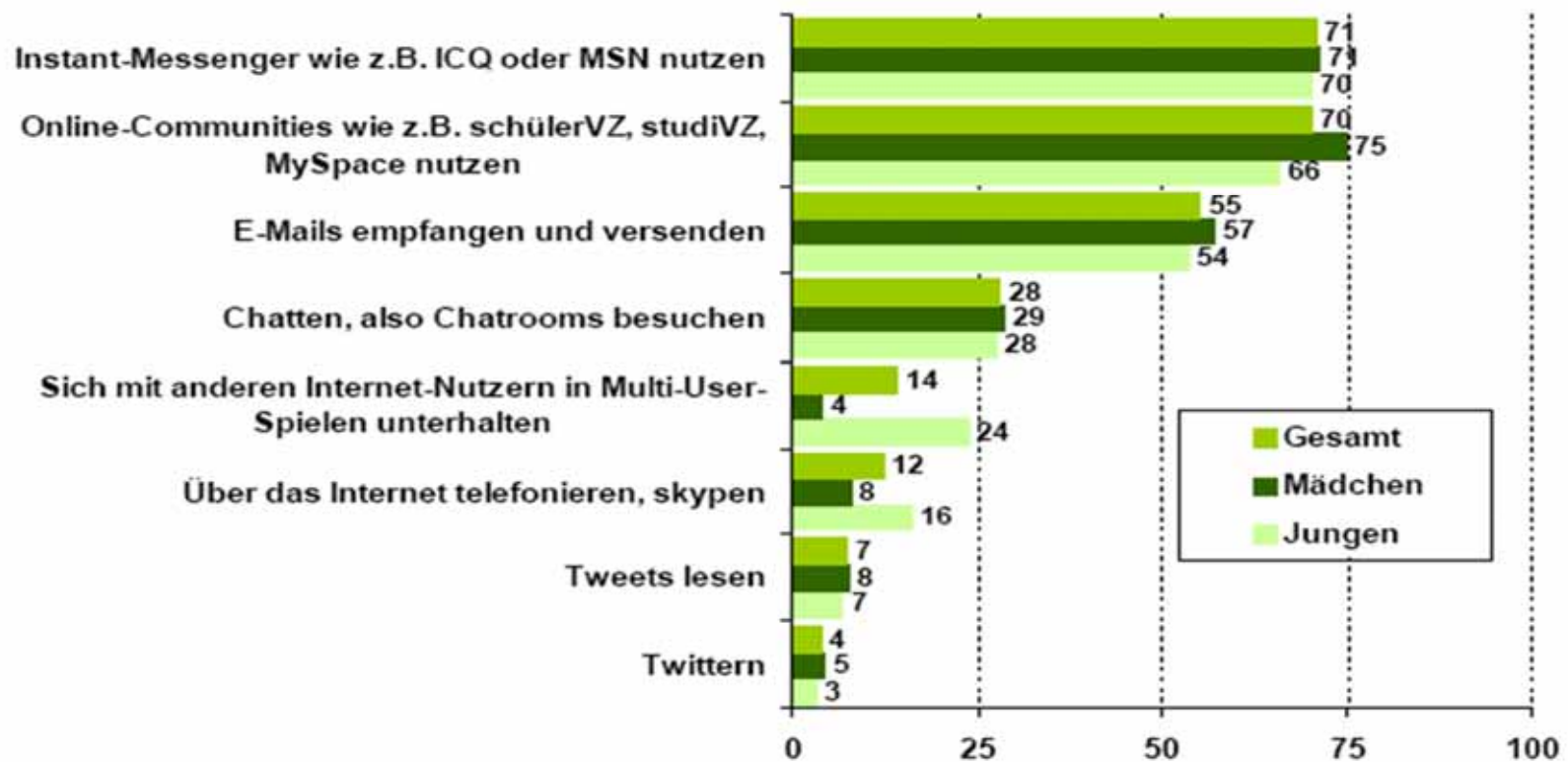
Internet

Medienumgang 12- bis 19 Jähriger

Internetaktivitäten: Online-Communities 70 %.

(ICQ: Benutzer können damit über das Internet miteinander chatten oder zeitverschoben Nachrichten versenden.)

Aktivitäten im Internet – Schwerpunkt Kommunikation
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

Medienwirkungen:

Schulleistungen

**Medienwirkungen basieren auf
Lernprozessen.**

Schulleistungen

Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen¹

von Thomas Möble, Matthias Kleimann, Florian Rehbein und Christian Pfeiffer

Querschnittsbefragungen von 5.500 Viertklässlern und 17.000 Neuntklässlern im Jahr 2005.

Hauptergebnis der Untersuchung:

Je mehr Zeit Schülerinnen und Schüler mit Medienkonsum verbringen und je brutaler dessen Inhalte sind, desto schlechter fallen die Schulnoten aus.

¹ Veröffentlicht in ZJJ (Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe), 3, 06.

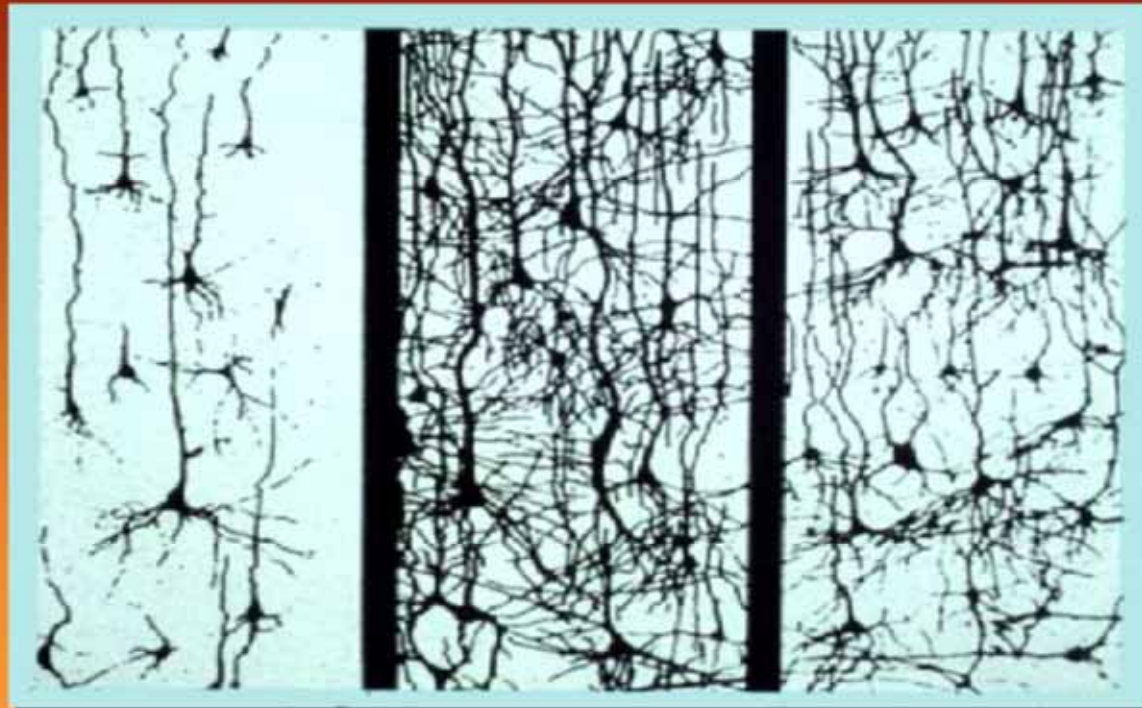
Erklärung: Medienkonsum und Schulleistung

1. Zeitverdrängungshypothese
2. Inhaltshypothese: Gewaltmedienkonsum erhöht Aggressivität und aggressives Verhalten und die Verminderung der Schulleistungen.
3. Löschungshypothese: „Es ist offensichtlich, dass Medienkonsum mit stark emotional wirksamen Inhalten eine bevorzugte Verankerung solcher Informationen bewirkt. Dies geschieht in Konkurrenz zu weniger aufwühlenden Erfahrungen z. B. im Schulalltag.(...) **Die Verankerung einer Information im Langzeitgedächtnis dauert mehr als 24 Stunden.** Wird während dieser Zeit die Information wiederholt oder durch ähnliche Informationen variiert, verstärkt sich die Verankerung im Langzeitgedächtnis. Dies erklärt einerseits den massiven Effekt von regelmäßigem Langzeitkonsum bestimmter Medien, andererseits aber auch den Sinn nachmittäglicher Hausaufgaben in der Schule oder Ganztags-schule mit Stoffvertiefung am Nachmittag. **Nimmt TV-Konsum oder Computerspielen die zeitlich und emotional dominierende Rolle im Tagesverlauf ein, hat Schulstoff keine Chance, fest im Langzeitgedächtnis verankert zu werden“.** (Hervorhbg. W.H.H.)

Scheich, H. (2006, 227f). Visuelle Medien und unreife Gehirne. K. Meisel & C. Schiersmann (Hg.). Zukunft Weiterbildung. Standortbestimmung für Forschung, Praxis und Politik. Bielefeld Bertelsmann.

Verkümmerung der Synapsenverbindungen bei Medienmissbrauch im Jugendalter („Autobahneffekt“)

frühe Kindheit Jugend bei Medienmissbrauch



Prof. Dr. G. Hüther: „Auswirkungen des Medienkonsums auf die Hirnentwicklung...“

Medienwirkungen:

Computerspiele

Leugnung der Wirkungen von Gewaltspielen

Jürgen Hilse, ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die für die Alterskennzeichnung der Computerspiele zuständig ist, behauptete in der Zeitschrift "Das Parlament" (April 2008) :

"Computerspiele steigern nicht die Gewaltbereitschaft. Es gibt keine Studien, die einen ursächlichen oder monokausalen Zusammenhang herstellen."

Die Bundestagsabgeordneten Herr Wanderwitz (MdB CDU), Herr Mißfelder (MdB CDU) und **Frau Bär (MdB CSU, familienpolitische Sprecherin)** behaupteten gegenüber den Medien (nach der Sachverständigenanhörung vom 26. April 2007 *im Bundestagsausschuss für Kultur und Medien*) , **es gäbe keinen wissenschaftlichen Beleg für den Zusammenhang zwischen dem Spielen am Computer und Gewaltbereitschaft.**

Leugnung wissenschaftlicher Beweise

Warum leugnen „deutsche Medienwissenschaftler“ wissenschaftliche Beweise?

**„Geht man den Dingen nach, findet man immer wieder das Gleiche:
Die Autoren von Berichten, die einen Zusammenhang zwischen
Bildschirm-Medien und Gewalt ablehnen, werden von der
Unterhaltungsindustrie finanziell unterstützt (vgl. Reichardt 2003).**

**Und Autoren, die sich immer wieder irreführend und sehr positiv über
Computerspiele äußern oder deren Auswirkungen verniedlichen, haben
Beraterverträge mit den Herstellerfirmen (vgl. Muir 2004)“.
(Spitzer 2005, 256)**

“Stars and Stripes”



Not playing around

Army to invest \$50M in
combat training games

European edition, Sunday, November 23, 2008

„Schießen lernen mit Computerspielen“

- Untersucht wurden 103 PolizeianfängerInnen.
- Es wurden verhaltensbezogene, psychologische und physiologische Variablen berücksichtigt.
- **Probanden, die Erfahrungen mit Ego-Shooter-Spielen hatten, zeigten bessere reale Schießleistungen als Probanden ohne solche Spielpraxis.**

M. Hermanutz, W. Spöcker & M. Panning (Fachhochschule Villingen-Schwenningen, Hochschule für Polizei). Polizei & Wissenschaft 3/2003, S. 2-16.

Fallstudien zu Amokläufen: Grossmann, D.: DeGaetano, G. (1999). Stop Teaching Our Kids To Kill.

Metaanalyse 2010: Wirkungen Videogewaltspiele

Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review

Craig A. Anderson
Iowa State University

Akiko Shibuya
Keio University

Nobuko Ihori
Ochanomizu University

Edward L. Swing
Iowa State University

Brad J. Bushman
VU University and University of Michigan

Akira Sakamoto
Ochanomizu University

Hannah R. Rothstein
City University of New York

Muniba Saleem
Iowa State University

Psychological Bulletin, Volume 136, Issue 2, Pages 151-329 (March 2010)
American Psychological Association

Media Violence and Youth Violence

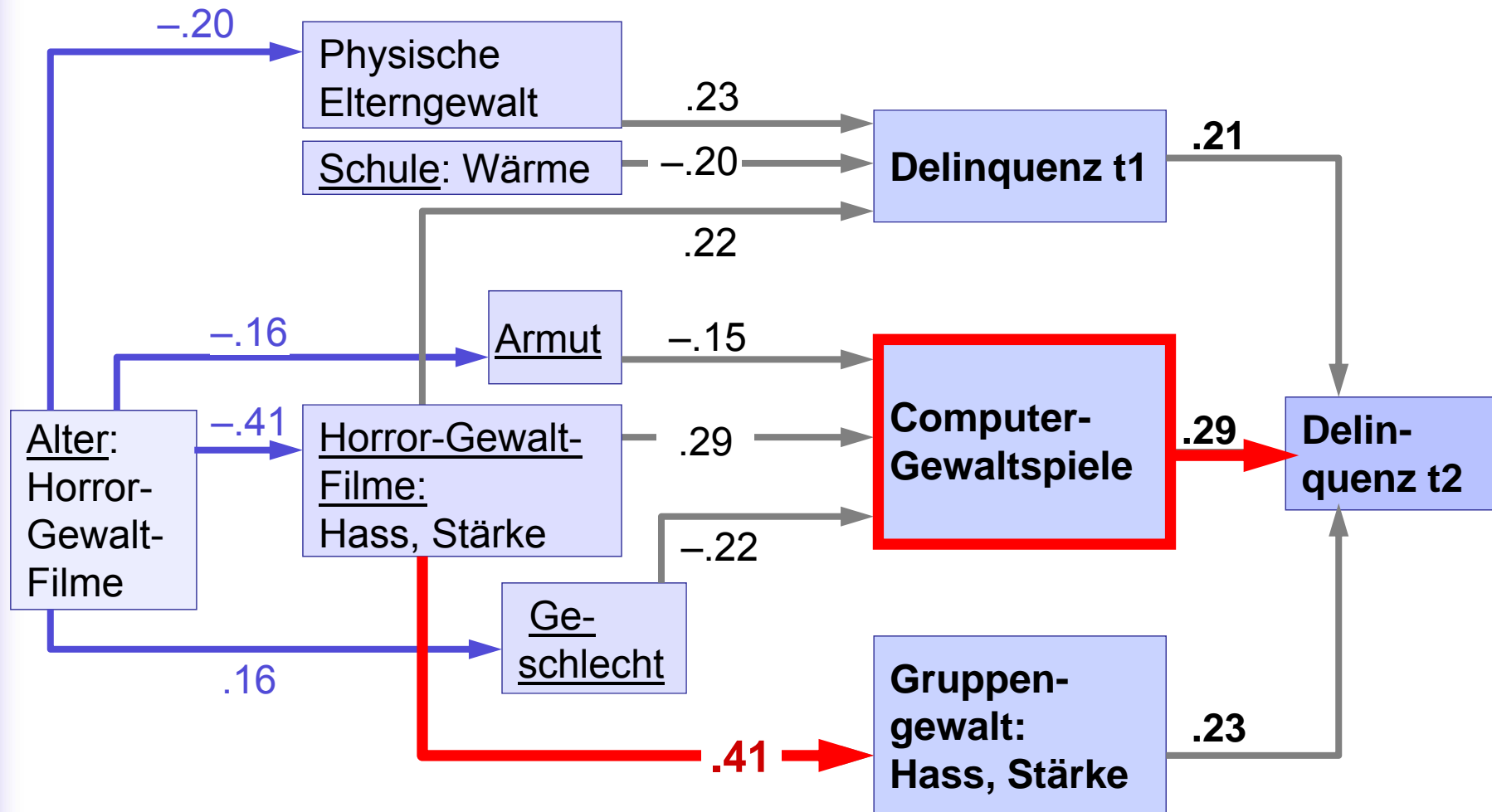
A 2-Year Longitudinal Study

Werner H. Hopf, Günter L. Huber, and Rudolf H. Weiß

**Schulberatung Oberbayern-Ost, Munich, Universität Tübingen,
Oberschulamt Stuttgart, all Germany**

***Journal of Media Psychology* 2008; Vol. 20(3):79–96 © 2008
Hogrefe & Huber Publishers**

Delinquenz: Effekte Computer-Gewaltspiele



Ebene 1: Mult. R = .57

Call of Duty 6 - Modern Warfare 2

Verkaufsbeginn im Nov. 2009: In den ersten 24 Stunden 4,7 Millionen Exemplare in den USA und GB. Bis Februar 2010 ein weltweiter Umsatz von 1 Milliarde US-Dollar!



Computerspielabhängigkeit

Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter

Rehbein, Florian; Kleimann, Matthias; Mößle, Thomas (2009).
Befragung von 15 168 Schülern (9.Klasse) durch KFN-Hannover.

Ergebnisse:

1. 15,8 % der Jungen spielen exzessiv: Täglich mehr als 4,5 Stunden!
2. 4,3 % der Mädchen spielen exzessiv: Täglich mehr als 4,5 Stunden!
3. 3 % der Jungen sind süchtig (455 Schüler)! 0,3% der Mädchen sind süchtig!
4. 4,7 % der Jungen sind gefährdet! 0,5 % der Mädchen gefährdet!

Online-Sucht

Studie: „Verloren im Netz“ (2009, 10-19 Jährige)

Neue Studie zu Online-Sucht: Jeder dritte Jugendliche gefährdet



30 % aller jugendlichen Internet-Nutzer sind von Online-Sucht bedroht und immerhin 15 % erkennen bei sich selbst bereits akute Symptome hierfür.

Das ist das Ergebnis der Studie „**Verloren im Netz**“ des Münchener Jugendforschers und Buchautors **Axel Dammler**.

Dammler befragte mit seinem Forschungsinstitut iconkids & youth insgesamt **929 jugendliche Internetnutzer zwischen 10 und 19 Jahren**, die im Rahmen einer Repräsentativbefragung von 1066 Jugendlichen herausgefiltert wurden.

Computerspielabhängigkeit: Gesellschaftliche Kosten

Lukesch, H. (2010) Computerspiele und „Spielsucht“ (im Druck):

- 59 670 computerspielabhängige Jugendliche.
- 98 280 gefährdete Jugendliche. (KFN-Daten auf die 14- bis 18-Jährigen der deutschen Bevölkerung, ca. 3,5 Millionen Personen, hoch gerechnet.)
- Die Chancen auf einen guten Start in das Leben werden aufgrund schlechter Schulleistungen, entsprechender Schulabbrüche und der Chronifizierung von Persönlichkeitsproblemen aufs Spiel gesetzt bzw. vertan.
- Die Allgemeinheit wird durch Gesundheits- bzw. Therapiekosten beträchtlich belastet. Niedrig berechnet (10 000 € pro Person) betragen die Therapiekosten bei rund 160 000 Abhängigen und Gefährdeten rund 16 Millionen €
- Kapitalismus: Gleichgültigkeit gegenüber dem Allgemeinwohl; Gewinne werden privatisiert, Verluste sozialisiert.
- In Südkorea, wo es bereits 96 Kliniken zur Behandlung von Computerspielsucht gibt, sollen die Kosten für Beratung und Therapie der Computerspielsucht höher sein als die Kosten für Alkohol- und illegalen Drogengebrauch (Pfeiffer, 2008).

Warum ist eine kritische Medienerziehung in der Schule notwendig?

- 1. Rund 50 % der Eltern kümmern sich überhaupt nicht um den Medienkonsum ihrer Kinder!**
- 2. Gefährdung einer gesunden Persönlichkeitsentwicklung der Kinder und Jugendlichen!**
- 3. Entwicklung eines kritischen Bewusstseins zur Verteidigung und Stärkung der Demokratie!**
- 4. Das humanistische Menschenbild: Menschenwürde!**

Kritische Medienerziehung: Sozialwirksame Schule

www.sozialwirksame-schule.de

Sozialwirksame Schule

Schulebene

<u>Pädagogisches Konzept: Autoritative Erziehung</u>		
<u>Werte</u> und <u>Regeln</u> <u>Konsequenzen</u>	<u>Kooperation mit Eltern,</u> <u>Institutionen</u>	
Schulversammlungen	Schülerforum	Schulprojekte

Klassenebene

Lernkultur: Soziales Lernen, kooperatives Lernen, kritische Medienerziehung, Musikpädagogik

Individualebene

Individuelle Förderung Einzelfallberatung/ Intervention

Kritische Medienerziehung in der Schule

1. Förderung von Lebenskompetenzen im Kindes- und Jugendalter (z. B. Werteerziehung, soziales Lernen, politische Bildung).
2. Förderung der emotionalen Entwicklung (Selbstwertgefühl, Empathie).
3. Förderung der Lesekultur!
4. Bewusstmachung des eigenen Medienkonsums und der Motive. (z. B. Gespräche über persönliche Erfahrungen mit Medien, Fragebogen, Medientagebuch, Infragestellung des Medienkonsums etc.).
5. Aufklärung von Eltern und Schülern über Medienwirkungen (Mediengewalt, Werbung, Stars etc.) und das Mediensystem (Wem gehören die Medien? Welche Interessen verfolgen Medien?)
6. Aufklärung über die Suchtproblematik!
7. Alternative Freizeitangebote: Eine andere Freizeitkultur.

1. Aufklärung über Medien, Macht und Manipulation.

Wem gehören und wer kontrolliert die Medien?

Aufklärung: Geldmacht und Funktionseleiten.

Pressefreiheit

Grundgesetz Art. 5, Abs. 1:

„Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt.“

„Pressefreiheit ist die Freiheit von 200 reichen Leuten, ihre *Meinung* zu verbreiten“.

Paul Sethe, einer der Herausgeber der „Frankfurter Allgemeinen Zeitung“, über eine Funktionseleite, der er selbst angehört: Verleger und Chefredakteure, die dafür bezahlt werden, die Meinung ihrer Verleger zu verbreiten.

Die Medien-Riesen

Die Medien-Riesen

Die größten Medienkonzerne* nach Umsatz im Geschäftsjahr 2008 in Milliarden Euro



*Unternehmen, deren strategischer Fokus auf der Inhalte-Produktion in den Bereichen Print, TV, Film und Internet liegt
Quelle: Institut für Medien- und Kommunikationspolitik

ARD: Die Tagesschau

Walter van Rossum (2007). Die Tagesshow. Wie man in 15 Minuten die Welt unbegreiflich macht.

„Tag für Tag offeriert die Tagesschau ein groteskes Sammelsurium aus fragmentarisierten Informationen, Halbwahrheiten, Pseudonachrichten, plumpen ideologischen Fanfaren, Platituden und Fehldeutungen.“ (S.95)

„Die Tagesschau irrt sich nicht bloß, sondern sie erfindet Informationen, damit Vorgänge in ein bestimmtes bereitliegendes politisches Deutungsschema passen.“ (S.25)

„Die wahre Botschaft dieser Nachrichten ist die Sprachregelung. Man weiß nicht, was ‚wirklich‘ geschehen ist, aber man weiß, wie man das zu sehen hat, was auch immer da geschehen sein mag.“ (S. 121)



2. Individualebene: Intervention

- 1. Reduzierung des Medienkonsums durch persönlichen Kontakt zum Schüler!**
- 2. Beratung der Eltern: Grenzen setzen!**
- 3. Mitschüler zur Unterstützung anregen!**

3. Klassenebene: Medienkonsum und Medienwirkungen

1. Medienkonsum erheben und auswerten.
2. Informationen: Medienwirkungen – Schulleistungen.
3. Informationen: Medienwirkungen – Aggression/Gewalt.
4. Beispiele: Horrorfilme, Computerspiele, Internet etc.
5. Computerspielsucht
6. Informationen zu Online-Communities (Web 2.0)
7. Alternativen zum Medienkonsum.

4. Schulebene: Projekt Medienerziehung

Reduzierung des Medienkonsums, alternative Freizeitgestaltung

Projektarbeit zur
Medienpädagogik
an der Hauptschule Erding



Projektunterricht

- 1.Woche: **Reflexion über den eigenen Medienkonsum (Schüler führen Medientagebuch ohne Wissen der Eltern, Festhalten von Nutzungsart und Nutzungsdauer)**
- 2.Woche: **PC-Spiele (Ego-Shooter, Jugendgefährdung, Inhalte, Aufmachung)**
- 3.Woche: **Gewaltfilme („Full Metal Jacket“, Inszenierung, Special Effects, „Heldenverehrung“, Wirkung)**
- 4.Woche: **Horrorfilme („High Tension“, Faszination Horror, Wirkung auf Heranwachsende, Gewalttäter)**

→ Voraussetzung für einheitlichen Medienunterricht:
Minimale Mehrarbeit für alle Klassenleiter!

Projektwoche

→ „Alternativen zum Medienkonsum aufzeigen, Interessen wecken, Neues entdecken“

- Übersicht [Workshops / Projekte](#) (26.03. – 30.03.2007)
- Von Montag bis Mittwoch arbeiten die Schüler in den einzelnen Workshops und Projekten (z.T. außerhalb der Schule)
- Donnerstag: Unterricht (1. und 2. Stunde), Vorbereitungen für die Präsentationen der Ergebnisse am folgenden Tag (Ausstellung in der Aula)
- Elternabend mit Dr. Hopf und Michael Wallies, um den Eltern Einblicke in die laufende Arbeit und die Auswirkungen eines erhöhten Medienkonsums zu ermöglichen (z.T. heftige Kritik aus Reihen der Eltern, Uneinsichtigkeit)
- Freitag: Ausstellung der Werke, Vorführungen von Schülergruppen, Eltern wurden dazu eingeladen

Informationen zu Medienwirkungen, Medienerziehung und Gewalt im Internet.

<http://www.sozialwirksame-schule.de>

<http://www.mediengewalt.eu/>

<http://www.kfn.de/home.htm>

<http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de/>

Rechtsradikale Angebote: Beispiel „Schulhof-CD“

Internet-Adressen: Gewalt

<http://www.orschlurch.de/>

<http://www.ogrish.com/>

<http://www.rotten.com/>

<http://www.terror.to/>

<http://www.youtube.com/>