

Kohle, Cash und Pinkepinke

Das hr2-Kinderfunkkolleg Geld

www.kinderfunkkolleg-geld.de

13

Wie bezahlt man im Internet?

Von Maria Bonifer

09.04.2016, 14.45 Uhr, hr2-kultur

Länge: 11'11

Sprecherin:: Claude de Demo
Regie: Marlene Breuer
O-Töne: Philippa (10), Henriette (8), Petra (Mutter von beiden)
Schüler der Dreieichschule in Langen
Dr. Heike Winter, Mitarbeiterin des Zentralbereichs Zahlungsverkehr der Deutschen Bundesbank

Copyright

Dieses Manuskript ist urheberrechtlich geschützt. Der Empfänger darf es nur zu privaten Zwecken benutzen. Jede andere Verwendung (z.B. Mitteilung, Vortrag oder Aufführung in der Öffentlichkeit, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verteilung oder Zurverfügungstellung in elektronischen Medien, Übersetzung) ist nur mit Zustimmung des Autors/der Autoren zulässig. Die Verwendung zu Rundfunkzwecken bedarf der Genehmigung des Hessischen Rundfunks.

- O-Ton 01** **KFK Geld 13 O-Ton 01** **0'25**
(Philippa & Henriette spielend) mit Computerspielatmo, Mouseclicks und Musik: Wir sind jetzt auf der „Maus“-Seite, und dann müssen wir da oben in der Ecke auf die „Shaun das Schaf“-Seite drücken. Das ist das, wo Shaun das Schaf vom Baum springen muss ...
- Sprecherin:** Philippa ist zehn, Henriette acht Jahre alt. Seit kurzem haben die beiden Schwestern einen eigenen Computer in ihrem Kinderzimmer:
-
- O-Ton 02** **KFK Geld 13 O-Ton 02** **0'13**
(Philippa/Henriette): Und da gucken wir manchmal - wenn der Fernseher spinnt - da „die Maus“ oder so was drauf. // Auf der Internetseite von der Sendung mit der Maus gibt es dann noch so Spiele, und die spielen wir manchmal
- Sprecherin:** Die Spiele auf dieser Internet-Seite machen Philippa und Henriette Spaß und sind kostenlos. Anders ist das zum Beispiel bei dem Spiel, das die beiden manchmal auf dem Computer ihres Vaters spielen dürfen. Das hat Papa Hendrik gekauft. Nicht in einem Geschäft, sondern direkt im Internet. Überhaupt machen Papa Hendrik und Mama Petra häufig etwas, was die beiden Schwestern im Internet noch nicht dürfen:
-
- O-Ton 03** **KFK Geld 13 O-Ton 03** **0'02**
(Henriette piepsig, aber nett ;-)) Im Internet einkaufen?
-
- O-Ton 04** **KFK Geld 13 O-Ton 04** **0'07**
(Petra:) Ja, ich kauf' auch im Internet ein. Kindergeburtstagsgeschenke zum Beispiel oder Bastelsachen manchmal.
- Sprecherin:** Nicht nur die Bestellung der Ware erledigen sie dabei im Internet, sondern auch die Bezahlung. Völlig bargeldlos - logisch. Denn wie sollten auch die Münzen und die Scheine durch den Computer zum Händler kommen? Der Computer übermittelt über das Internet ja auch keine Gegenstände, sondern nur Informationen, also Daten und Zahlen. Deshalb kann der Computer das *unsichtbare* Geld, das sogenannte *Buchgeld*, das die Eltern als Zahlen auf den Konten ihrer Bank haben, über das Internet von einem Konto auf ein anderes übertragen.
-
- Atmo** *Computermusik-Trenner - z.B. KFK Geld 13 Musik Buchgeld übertragen*
- Sprecherin:** Auch um Rechnungen zu bezahlen und einen Überblick über ihr Geld zu haben, besuchen Mama Petra und Papa Hendrik nicht etwa eine Bankfiliale, sondern setzen sich zuhause an ihren Computer. Dort gehen sie auf die Internetseite ihrer Bank. „Onlinebanking“ nennt man das.

Sprecherin: Onlinebanking gibt es seit rund 15 Jahren. Für Petra ist das noch gar nicht so lang:

O-Ton 05 **KFK Geld 13 O-Ton 05** **0'20**
(Petra): Am Anfang war ich relativ skeptisch, was so Onlinebanking anging, als das so ganz am Anfang angefangen hat. Meine Mutter macht das auch immer noch nicht, weil sie das irgendwie gruselig findet - den Gedanken, dass ihr Geld da irgendwie über das Internet verteilt wird. Wenn man sich einmal dran gewöhnt hat, denk ich, ist das relativ normal. Und es ist ja auch unglaublich praktisch.

Sprecherin: Praktisch finden das inzwischen viele Menschen. Immerhin die Hälfte aller Bankkunden macht Onlinebanking. Und gruseln muss man sich davor natürlich nicht, man muss nur einige Sicherheitsregeln beachten. Schon gleich am Anfang, wenn man sich auf der Internetseite seiner Bank einloggt, erklärt Heike Winter, eine Expertin für Zahlungsverkehr bei der Deutschen Bundesbank:

O-Ton 06 **KFK 13 O-Ton 06** **0'16**
(Dr. Winter): Da müssen sie sich natürlich erst mal ausweisen, sagen, wer sie sind, ihren Benutzernamen eingeben, dann so ein Passwort, das nennt man PIN. Das sind in der Regel ein paar Zahlen. Und diese PIN heißt eben persönliche Identifikationsnummer.

Sprecherin: Auf diese „PIN“ sollte man natürlich immer gut aufpassen. Am besten sollte man auswendig lernen und nirgends aufschreiben. Denn hat man die PIN erst einmal eingegeben, kann man auf der Internetseite seiner Bank vieles machen, was man auch in einer echten Bankfiliale machen kann.

Atmo - Eintippen am Computer

O-Ton 07 **KFK Geld 13 O-Ton 07** **0'14**
(Petra): Ja, ich kann jetzt gucken, wie viel Geld auf meinem Konto drauf ist. Und da guck´ ich mal hier bei Umsätze. Ja, so schlimm sieht´s gar nicht aus. Ich kann aber auch ´ne Rechnung überweisen, und dafür muss ich hier auf Banking klicken.

Sprecherin: Und schon öffnet sich ein sogenanntes „Überweisungsformular“. In einer Bankfiliale gibt es das noch auf Papier und dort kann man es mit einem Stift ausfüllen. Am Computer heißt es jetzt, ganz viele Zahlen eintippen.

O-Ton 08 **KFK Geld 13 O-Ton 08** **0'05**
(Philippa): Da sind so Kästchen und Zeilen und da kann man so Zahlen und sowas eingeben...

Sprecherin: Im Vergleich zu den Computerspielen von Henriette und Philippa ist so ein Überweisungsformular ziemlich grau. Da blinkt und flimmert nichts. Und es kommen auch keine Geräusche raus. Aber den beiden ist schon klar, warum das so sein muss:

O-Ton 09 **KFK Geld 13 O-Ton 09** **0'12**
(Henriette): Wenn da zum Beispiel Musik wäre und alles ganz bunt, dann kann es auch irgendwie 'n bisschen ablenken, wenn man da was Wichtiges machen muss.

Sprecherin: Ganz klar, wer eine Rechnung überweisen will, darf sich nicht ablenken lassen:

O-Ton 10 **KFK Geld 13 O-Ton 10** **0'20**
(Dr. Winter): Dann nehmen sie halt die Rechnung, die sie vorliegen haben, deine Eltern, schauen drauf, wer ist der Zahlungsempfänger, das ist meinetwegen der Klempner, der gerade eure Toilette repariert hat, der dann auf der Rechnung natürlich seine Kontonummer, seine IBAN angeben hat...

Sprecherin: IBAN, das ist die Abkürzung eines englischen Wortes: „International Bank Account Number“, zu Deutsch: „Internationale Bank Konto Nummer“.

O-Ton 11 **KFK Geld 13 O-Ton 11** **0'09**
(Dr. Winter): Das ist halt wie ein Briefkasten oder wie eine Adresse eigentlich, die jemand hat, im Zahlungsverkehr für bargeldlose Zahlungen.

O-Ton 12 **KFK Geld 13 O-Ton 12** **0'14**
(Philippa): Das sind zwei Buchstaben und der Rest sind einfach nur Zahlen. Das sind 1,2,3,... 20 Zahlen!

Sprecherin: Die zwei Buchstaben und die 20 Ziffern sind Codezahlen für das Land, die Bank und das Konto des Zahlungsempfängers. Das macht die IBAN so lang, dass man sich dabei schon mal vertippen kann:

Atmo - Eintippen am Computer

O-Ton 13 **KFK Geld 13 O-Ton 13** **0'10**
(Dr. Winter): Und wenn sich jemand vertippt hat, gibt's da auch so 'n automatischen Schutz, dass das erkannt wird und dass im Onlinebanking die falsche Nummer nicht angenommen wird.

Sprecherin: Das ist auf alle Fälle sehr hilfreich, gilt aber nur für die IBAN, nicht für den Rechnungsbetrag, also das Geld, das der Klempner für die Reparatur haben will. Den Betrag hat er natürlich auf seine Rechnung geschrieben, und auch den müssen die Eltern auf das Überweisungsformular übertragen. Zusammen mit dem Namen des Empfängers.

O-Ton 14 **KFK Geld 13 DS O-Ton 14** **0'19**
(Dr. Winter): Wenn das alles fertig ist, muss das auf die Reise geschickt werden, unterschreiben im Internet ist schlecht, insofern gibt es eine andere Nummer, die man von seiner Bank bekommen hat, das ist eine sogenannte Transaktionsnummer, kurz TAN und damit geben Deine Eltern dann die Überweisung frei.

Sprecherin: Diese „Transaktionsnummer“ ersetzt im Internet die Unterschrift. Auch sie ist also eine ganz besondere Nummer. Für jede Überweisung gibt es eine eigene Transaktionsnummer. Dafür bekommen Onlinebanking-Kunden von ihrer Bank entweder eine ganz lange Liste mit Nummern, oder sie bekommen für jede Überweisung eine Transaktionsnummer per SMS aufs Handy geschickt. Oder noch besser: sie bekommen ein kleines elektrisches Gerät, das für jede Überweisung eine neue Banknummer entwickelt: „Ge-ne-rieren“ heißt das und das Gerät heißt TAN-Generator.

O-Ton 15 **KFK Geld 13 DS O-Ton 15** **0'16**
(Dr. Winter): Der Zettel ist im Grunde genommen schon 'ne altmodische Lösung, dass die Bank deinen Eltern jetzt 'n Zettel mit den TAN-Nummern schickt. Als Bundesbank muss ich sagen, sind wir von den Zetteln sicherheitstechnisch nicht mehr so begeistert, insofern ist dann eben so ein Generator eigentlich das Bessere...

Sprecherin: Und den TAN-Generator, den finden auch Henriette und Philippa spannend; denn als ihre Mama Petra ihn an den Computerbildschirm hält, flimmert und blinkt es dann doch – fast wie bei einem Computerspiel:

O-Ton 16 **KFK Geld 13 O-Ton 16** **0'30**
*(Petra): Das ist so ein kleiner schwarzer Plastikkasten, so groß wie 'ne Kartenspielkarte nur ein bisschen dicker mit Tasten drauf und mit so einem kleinen Anzeigenfeld. Und da ist unten ein Schlitz und da stecke ich meine EC-Karte rein **(EC Karte wird reingesteckt)** Und auf der Rückseite sind so kleine Löcherchen. Die halt ich dann an den Computerbildschirm dran, da flackern nämlich so schwarz weiße Blöcke auf und mit diesen Löchern kann der die Art und Weise, wie geflackert wird, genau lesen...*

Sprecherin: Und so kann der TAN Generator prüfen, ob Petra die Berechtigung hat, von diesem Konto Geld zu überweisen.

- O-Ton 17** **KFK Geld 13 O-Ton 17** **0'22**
(Petra): Und wenn er dann diese Flackerbalken gelesen hat, zeigt er mir nochmal den Betrag an, und dann muss ich sagen: „ja stimmt“ oder tipp' dann „ok“. Und dann zeigt er mir nochmal die Kontonummer an, und dann sage ich auch ok, wenn's stimmt. Und dann zeigt er mir diese Sicherheitsnummer, die TAN-Nummer an. Und die tipp' ich dann ein, und dann bestätige ich, und dann geht in der Regel die Überweisung los.
- Sprecherin:** Geht die Überweisung los, wird die Rechnung des Klempners bezahlt. Der Computer überträgt nun über das Internet die Rechnungssumme von Petras Konto auf das Konto des Klempners. Und so können die Eltern von Henriette und Philippa alle Rechnungen, die ihnen mit der Post ins Haus flattern, per Online-Banking bezahlen. Bequem und ohne vor die Tür zu gehen.
- Atmo** *Musik-Trenner*
- Sprecherin:** Und noch viel schneller können sie etwas bezahlen, das sie direkt im Internet bestellen oder dort herunterladen, wie zum Beispiel die Computerspiele von Papa Hendrik. Dafür müssen sie sich nicht mal auf der Internetseite ihrer Bank einloggen, sondern können direkt auf der Seite des Internet-Händlers ein Überweisungsfeld öffnen.
- O-Ton 18** **KFK Geld 13 O-Ton 18** **0'19**
(Dr. Winter): Da kann man drauf klicken, und dann finden deine Eltern 'ne vorausgefüllte Überweisung vom Händler vor. Und dann brauchen sie im Grunde genommen hier nur weiter klicken, um dann in ihr Onlinebanking zu kommen. Und da geben sie ihre PIN und ihre TAN Nummer ein und geben die Überweisung frei.
- Sprecherin:** Es gibt verschiedene Dienste, die solche Zahlungen im Internet anbieten. Für diese Dienste muss meistens der Händler Gebühren zahlen. Sie heißen „Paypal“, „paydirekt“ oder „sofortüberweisung“. Am Ende zieht der Händler den Geldbetrag vom Konto der Eltern über das Internet ein. Heike Winter von der Bundesbank ist sich sicher, dass auch diese Dienste immer mehr von den Bankkunden genutzt werden. Und dass immer weniger Menschen in eine echte Bank gehen, um dort eine Rechnung zu überweisen:
- O-Ton 19** **KFK Geld 13 O-Ton 19** **0'27**
(Dr. Winter): Also ihr Kinder könnt euch das ja schon gar nicht mehr vorstellen mit den Zettelchen und der Unterschrift. Wenn ihr dann erwachsen seid, dann seid ihr das weniger gewöhnt. Insofern erwarten wir schon, dass weniger mit Bargeld bezahlt wird und auch weniger über Papier an Überweisungsaufträgen aufgegeben wird.

Ja, wir gehen eigentlich auch davon aus, dass man bald Leute mit dem Handy zahlen sieht, auch an der Kasse, der Weg ist sicher nicht mehr weit.

Sprecherin: Auch Petra sieht sich in der Zukunft schon mit dem Handy zahlen. Noch schneller als zuhause am Computer geht das dann. Aber für heute hat sie erst mal genug vom Geld ausgehen. Lieber zockt sie noch ein bisschen mit Henriette und Philippa auf deren Lieblings-Internet-Seite um Punkte, Sterne oder Spielgeld.

O-Ton 20 **KFK Geld 12 O-Ton 20** **0'22**
(Petra & Philippa zockend): mit Computerspielatmo, Mouseclicks und Musik: Hey, Klasse! Jetzt hast Du doch gewonnen! Guck mal!

Atmo *Musik*

Gema **KFK Geld 13 Wie bezahlt man im Internet?**

Musiktitel: SOMERSET 1'48
SONOTON Trackcode: AB-C020802
Katalognummer: AB-C020802
Track Nummer: 2.0
Komponist: Dan Gautreau, Tom Howe
ISRC: US-AML-11-208-02
EAN/GTIN: 5055312812082
Album: BIG FOLK (AB-CD 208)
Labelcode: LC-05908
Verlag: Sonoton Music GmbH & Co. KG (Abaco Music - AB-CD)

Musiktitel: DIGI-TECH A 2'11
SONOTON Trackcode: SCDV038631
Katalognummer: SCDV038631
Track Nummer: 31.0
Komponist: Wesley Plass, Hannes Treiber, Mac Prindy
ISRC: DE-B63-14-786-31
EAN/GTIN: 4020771147861
Album: HI-TECH BEDS (SCDV 386)
Labelcode: LC-07573
Verlag: Sonoton Music GmbH & Co. KG (Sonoton Vanguard - SCDV)