

# tendenzen

Magazin für Funk und Fernsehen der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien



## Generation online

Zwischen Freiraum und Schutzbedürfnis:  
Kinder und Jugendliche im Netz

**Die Illusion der Intimität**  
Schutz der Privatsphäre  
im Internet-Zeitalter:  
eine Quadratur des Kreises?

**»FragFinn.de« bietet  
sicheren Surfraum**  
Ein Jahr »Ein Netz für Kinder«



**Zwischen Freiraum und Schutzbedürfnis:  
Kinder und Jugendliche im Netz**

# Generation online

**Das Internet ist für Jugendliche zum unverzichtbaren Medium geworden, dessen Klaviatur sie technisch einwandfrei beherrschen. Für die »Generation online« ist insbesondere das Web 2.0 mit seinen kreativen Herausforderungen und kommunikativen Möglichkeiten reizvoll. Doch über die Risiken der allzu freimütigen »virtuellen Nabelschau« in sozialen Netzwerken oder auf Videoplattformen sind sich die meisten jungen Surfer nicht bewusst. Hier ist noch viel Aufklärungsarbeit notwendig, fordern Medienpädagogen, denn gerade die Internetnutzung entzieht sich immer mehr der Kontrolle durch die Eltern, die sich oft überfordert fühlen.**

Es war ein feuchtfrohlicher Abend. Die Jungs, alle um die 14 oder 15 Jahre alt, hatten zum ersten Mal intensive Bekanntschaft mit Alkohol gemacht. Einen von ihnen hatte es besonders übel erwischt: Er gab das Bier in hohem Bogen wieder von sich. Ein Kumpel hatte davon mit seinem mobilen Tele-

fon eine wirklich gelungene Aufnahme gemacht. Damit die ganze Clique etwas davon hatte, stellte er das Foto ins Internet. Als seine Eltern ihn aufforderten, das Bild zu entfernen und sich bei dem Jungen zu entschuldigen, verstand er die ganze Aufregung nicht. Auch der Betroffene fand die

Geschichte eher witzig als peinlich. Auf die Frage, ob er das auch noch lustig fände, wenn die fotografische Dokumentation seiner Aktion dereinst bei einem Bewerbungsgespräch zur Sprache käme, schwieg er betroffen. Das vergleichsweise harmlose Beispiel verdeutlicht zweierlei: Jugendliche haben

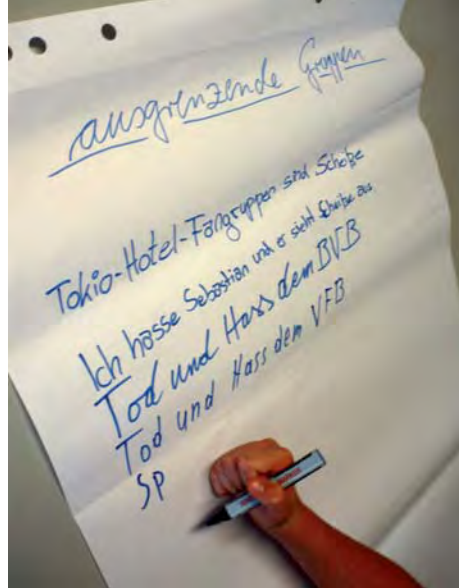
mit dem Internet ein Instrument, das ihnen ungeahnte Möglichkeiten eröffnet. Sie können diese Möglichkeiten auf ebenso kreative wie kommunikative Weise nutzen; aber sie können auch jede Menge Schaden anrichten.

Praktisch alle Deutschen zwischen 12 und 19 Jahren, so das Ergebnis der JIM-Studie 2008 (Jugend, Information, Multimedia), sind regelmäßig im Internet. Bildungsbedingte Unterschiede gibt es kaum mehr. Sie sind »Digital Natives«, wie John Palfrey und Urs Gasser, Autoren des Buches »Generation Internet«, sie genannt haben. Zu den digitalen Eingeborenen zählen zumindest in den Industrienationen alle Menschen, die nach 1980 zur Welt gekommen sind, denn sie sind ins digitale Zeitalter hinein geboren worden. Alle anderen, ganz gleich, wie versiert sie das Internet nutzen, gelten laut Definition als »Digital Immigrants«.

## Jugendliche können auf Internet am wenigsten verzichten

Viele dieser »digitalen Einwanderer« betrachten das Internet noch immer mit Skepsis; zumindest, wenn es um Jugendliche geht. Von den klassischen Medien ganz zu schweigen: Gerade Zeitungen, Zeitschriften und das Fernsehen sehen im weltweiten Netz in erster Linie ein Konkurrenzmedium. Und das völlig zu Recht: Laut JIM-Studie könnten 29 Prozent der 12- bis 19-Jährigen auf das Internet am wenigsten verzichten. Das Fernsehen (16 Prozent) hat als Leitmedium abgedankt, periodisch erscheinende Printprodukte liegen mit drei Prozent abgeschlagen auf dem letzten Platz.

Kein Wunder: Selbst auf der viel zitierten einsamen Insel wären die Jugendlichen zumindest theoretisch immer noch in der Lage, ihre Kontakte zu pflegen. Die JIM-Zahlen bestätigen



auch dies: Das Web 2.0 ist vor allem ein soziales Netzwerk. Drei Viertel aller jungen Deutschen hat Erfahrungen mit Online-Communities, über 40 Prozent nutzen StudiVZ oder SchülerVZ täglich. Die Hälfte ihrer Internet-Zeit verbringen sie mit Kommunikation, den Rest teilen sich Informationssuche, Spiele und Unterhaltung. Im Vordergrund stehen dabei Musik, Videos und Filme.

90 Prozent der 14- bis 19-Jährigen tummeln sich laut Online-Studie von ARD und ZDF regelmäßig auf Videoportalen wie dem Marktführer YouTube. Gerade auf den Plattformen, bei denen sie vermeintlich unter sich sind, gehen die Jugendlichen allerdings »recht unbedarft mit persönlichen Angaben um«, wie es in einem Fazit der ARD/ZDF-Studie heißt: 60 Prozent haben schon mal Fotos von sich veröffentlicht, 40 Prozent haben in ihren Profilen die eigene E-Mail-Adresse veröffentlicht, sieben Prozent sogar ihre Telefonnummer. 61 Prozent geben zwar an, die Daten seien nur für Freunde einsehbar, aber andererseits haben die Nutzer von StudiVZ und SchülerVZ im Schnitt siebzig Freunde (die Mädchen sogar neunzig), was die Kategorie »Freundschaft« doch recht beliebig erscheinen lässt.

Schon allein dieser kleine Ausschnitt zeigt, wie nah Chancen und Risiken des Internets beieinander liegen. Den einen bietet es die Möglichkeit, ihr kommunikatives Spektrum praktisch

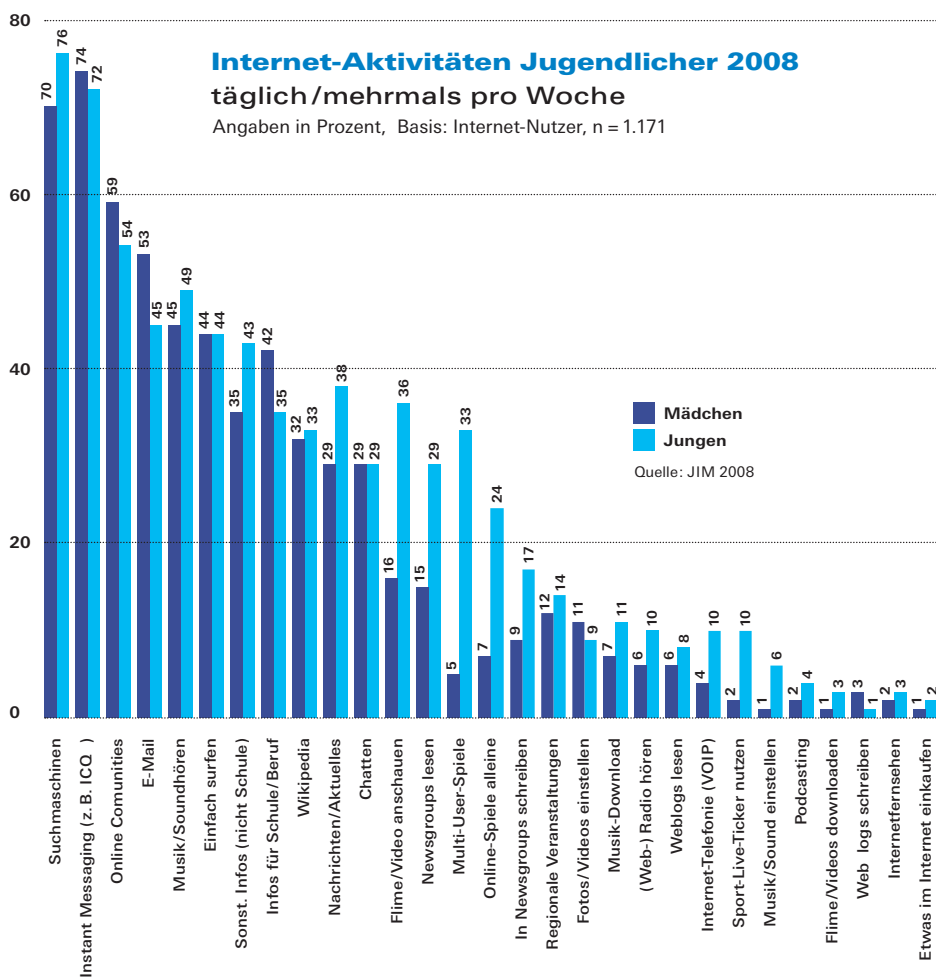
Das Internet wird schnell zum digitalen Pranger, wie diese Auflistung eines Jugendlichen im Rahmen eines Schulprojekts zum Cyber-Mobbing zeigt.

grenzenlos zu erweitern. Doch mit demselben Handwerkszeug kann auch ungeahnter Schaden angerichtet werden.

Die Zahl der Internetnutzer, die auf Chat-Seiten negative Erfahrungen etwa in Form von sexueller Belästigung (in Fachkreisen etwas euphemistisch »Cyber-Grooming« genannt) gemacht haben, steigt kontinuierlich. Gleiches gilt für das Phänomen des so genannten Cyber-Mobbings: Laut JIM-Studie weiß ein Viertel der Befragten von Fällen zu berichten, in denen Freunde im Internet in Wort und/oder Bild diffamiert worden sind. Wie unbedarft gerade die jungen Nutzer sind, zeigt eine weitere Zahl: 20 Prozent haben sich mit Menschen getroffen, die sie in einem Chat kennen gelernt haben; 13 von diesen 20 Prozent empfanden die Begegnung als unangenehm.

## Was tun gegen Cyber-Mobbing?

Das Cyber-Mobbing aber, auf die Schule bezogen auch Cyber-Bullying genannt, dürfte derzeit das größere Übel sein (vgl. S. 14–15). Oft entdecken Kinder und Jugendliche nur durch Zufall, dass sie Opfer regelrechter Hass-Seiten im Netz sind. Entsprechende Erfahrungen können sensible Menschen bis in die völlige Isolation treiben. Die Opfer fühlen sich wehrlos, Pädagogen und auch Eltern, deren medienpädagogisches Engagement sich ohnehin in



der Regel auf eine Beschränkung des Zeitbudgets reduziert, zumeist hilflos. Das sind sie aber gar nicht, wie Christine Bitter vom Münchener Landeskriminalamt versichert. Sie ist für die verhaltensorientierte Prävention zuständig und verweist auf die Aktion »Kinder sicher im Netz« ([www.kinder-sicher-im-netz.de](http://www.kinder-sicher-im-netz.de), vgl. auch Folder), die Eltern unter anderem auch über ihre Rechte aufklärt.

Cyber-Bullying, betont die Kriminalbeamten, sei kein Kavaliersdelikt, sondern erfülle gleich mehrere Straftatbestände: Nachstellung, Beleidigung, üble Nachrede, Verleumdung und sogar Körperverletzung, falls der Vorgang Auswirkungen auf die Gesundheit habe. Je nach Art des Delikts könne auch eine Anzeige wegen Verstoßes gegen das Datenschutzgesetz oder das Urhebergesetz erfolgen. Falls widerrechtlich Fotos verwendet würden, komme noch die Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen hinzu. Natürlich erfolgen Beleidigungen und Diffamie-

rungen im Netz in der Regel anonym. Trotzdem ist es für die Behörden relativ leicht, die Urheber dank der Spuren, die jeder Rechner unweigerlich im Internet hinterlässt, herauszufinden. Haben die Polizeibeamten den Computer erst mal sichergestellt, ist der Rest beinahe bloß Formsache. Was dann folgt, hängt davon ab, wie gravierend die Verleumdungen waren. Sind die Täter noch nicht strafmündig, werden sie dem Jugendamt gemeldet. Als »Erziehungsmaßregel«, so Christine Bitter, müssten dann in der Regel Sozialstunden abgeleistet werden.

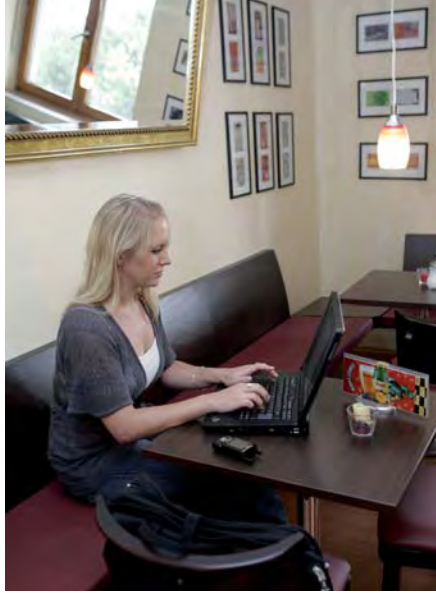
Im SchülerVZ werden im Schnitt täglich 600.000 Bilder hochgeladen und 2.300 neue Gruppen gegründet. Angesichts dieser Datenmenge können die Anbieter von Kommunikationsportalen meist nur reagieren. Meldungen aus dem Netzwerk müssen die Betreiber nachgehen; Diffamierungen (»Wir hassen XY, sie ist so eine Bitch«) werden auf Antrag gelöscht. Beim SchülerVZ gibt es nach Angaben der Betreiber rund 3.000 Meldungen pro

Tag. Siebzig Mitarbeiter tun nichts anderes, als angemessen auf die ernstzunehmenden Hinweise (etwa die Hälfte) zu reagieren. Das Agieren der Anbieter, vielleicht sogar nach einem Verhaltenskodex, ist bisher nur eine Forderung kritischer Beobachter.

Gerade das Cyber-Mobbing zeigt, wie wichtig Aufklärung ist, und zwar nicht nur für die Opfer, sondern auch für die Täter: Die mögen sich zwar darüber im Klaren sein, dass ihr Tun moralisch verwerflich ist, aber über die Illegalität machen sie sich vermutlich keine Gedanken. Auf der anderen Seite müssen die jungen Nutzer darüber aufgeklärt werden, dass sie mit persönlichen oder womöglich sogar intimen Fotos (Aufnahmen am Strand) ebenso vorsichtig sein sollten wie mit privaten Angaben.

In technischer Hinsicht hingegen macht der Altersgruppe niemand etwas vor; Herausforderungen aller Art meistern sie spielend. Auf der Strecke bleibt allerdings die Orthografie: Bei der Online-Kommunikation zählt das Tempo, Rechtschreibung ist eher lästig. Aber selbst das passt ins Bild: Schließlich sind die Jugendlichen Protagonisten des rasantesten technologischen Wandels seit Menschengedenken, zumindest, was den Informationsaustausch betrifft: Noch nie ist zwischen dem Moment einer Erfindung und ihrer weltweiten Anwendung so wenig Zeit vergangen.

Vielleicht liegt es gerade an dieser Rasanz, dass sich junge Menschen über die Gefahren einer öffentlichen Kommunikation nicht im Klaren sind. Um ein Bild aus der analogen Welt des digitalen Einwanderers zu bemühen: Verglichen mit der massenhaften Verbreitung des Buchdrucks, die Jahrhunderte in Anspruch nahm, kommt die Einführung des Internets dem Umstieg von einem VW Käfer in einen Ferrari gleich. Weil dieser Prozess aber noch längst nicht abgeschlossen ist, hat es die Gesellschaft laut Palfrey und Gasser



**Vernetzte Lebenswelten:**  
Überall kommunizieren zu können, mit »virtuellen« und realen Freunden, prägt das Lebensgefühl der »Generation online«.

jetzt in der Hand, die Weichen zu stellen; zum Beispiel in eine »strahlende digitale Zukunft«, wie die beiden Autoren, von Haus aus Juristen, schwärmen. Voraussetzung dafür sei allerdings ein weitaus weniger sorgloser Umgang der Jugendlichen mit ihrer Privatsphäre. Auf der anderen Seite ist die Preisgabe privater Details Voraussetzung für lebhaftere Interaktion: Je interessanter ein Profil gestaltet ist, desto mehr Aufmerksamkeit weckt es naturgemäß.

Gerade die jüngsten Nutzer halten sich dabei oft nicht vor Augen, dass sie auch Wildfremden Einblick in ihr Privatleben gewähren. Da sich vor allem Mädchen möglichst vorteilhaft präsentieren wollen, haben Fotos häufig fast erotischen Charakter.

## Missbrauch von Daten Tür und Tor geöffnet

Im Zeitalter der völlig problemlosen Reproduzierbarkeit digitaler Daten (»copy and paste«) sind dem Missbrauch Tür und Tor geöffnet. Die Boulevardpresse macht sich die fotografische Verfügbarkeit ebenfalls zu Nutze: Bei Unfällen mit Jugendlichen wird gern das Netz nach Aufnahmen abgegrast, mit denen man einen Text illustrieren kann.

Ohnehin ist das Internet als Produkt unserer Gesellschaft natürlich auch ein Spiegel derselben: Alle Themen, mit denen es der Jugendschutz in den klassischen Medien zu tun hat, finden sich hier wieder; und das nicht selten in verschärfter Form. Selbst wenn man den Bereich brutaler Online-Spiele beiseite lässt, gibt es immer noch eine Vielzahl pornografischer, rechtsextremistischer oder gewaltverherrlichender Seiten. Hinzu kommen bedenkliche Web-Angebote, die Magersucht verklären (»Pro Ana«-Foren), exzessiven Alkoholkonsum verharmlosen, zur Selbstverstümmelung aufrufen oder verschiedene Formen des Suizids erörtern. Angesichts dieser Risiken ist vie-

len Erziehungsverantwortlichen nicht ganz wohl bei dem Gedanken, wohin die virtuelle Reise ihrer Kinder gehen könnte. Ignorieren wollen sie deren Internet-Aktivitäten aber auch nicht. Sie fühlen sich überfordert und kapitulieren nicht selten vor den technischen Barrieren, die es zu überwinden gilt, wenn sie sich durch die vernetzten Lebenswelten der Jugendlichen lotsen lassen wollen.

Der Ruf nach strengeren Gesetzen auf der einen und mehr Vermittlung von Medienkompetenz auf der anderen Seite wird deshalb lauter. Beide Seiten sollten sich ergänzen, fordert BLM-Präsident Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring, der auch Vorsitzender der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) ist: »Medienpädagogik kann nicht als Allheilmittel gegen jegliche Probleme verstanden werden, die der Umgang

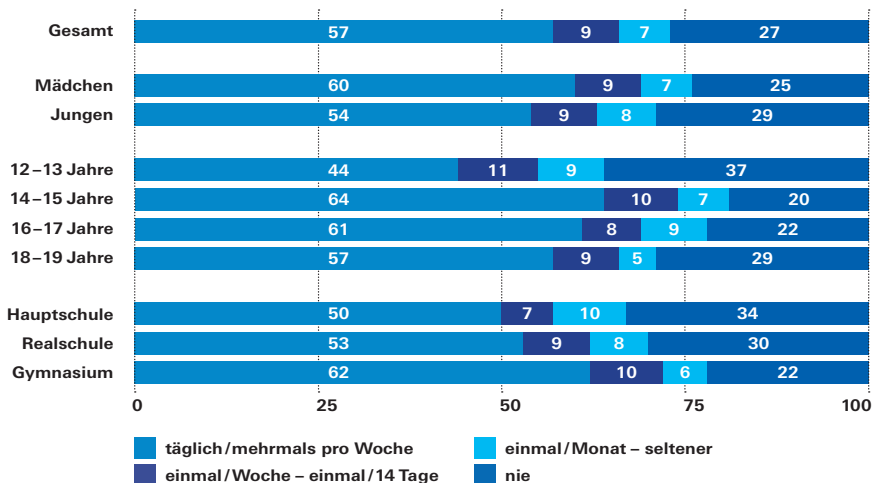
mit neuen Medien aufwirft. Hier wird es immer einer Aufsichtsinstanz bedürfen, die einen effektiven Jugendschutz auf der Anbieterseite gewährleistet.«

Und welche Konsequenzen lassen sich aus dieser Verzahnung für das medienpädagogische Handeln ziehen? »So viel Schutz wie nötig, so viel kreativen Freiraum wie möglich«, könnte die Maxime lauten. Ziel der medienpädagogischen Maßnahmen in Schule und Elternhaus sollte es sein, den jungen Menschen durch Aufklärungsarbeit die Fähigkeit zu vermitteln, sich selbst zu schützen; und zwar online wie offline, empfehlen auch Palfrey und Gasser.

Als Ziel entsprechender medienpädagogischer Projekte nennt Hans-Jürgen Palme, Geschäftsführer des bundesweit tätigen Vereins Studio im Netz (SIN), den »verinnerlichten Jugendschutz«. Kinder und Jugendliche sollen lernen,

## Online-Communities: Nutzungsfrequenz 2008

Basis: Nutzung von Internet zumindest selten, n = 1.171



**Medienpädagoge Prof. Dr. Bernd Schorb  
über Chancen und Risiken des Internets**

## »Nicht nur ein globales Gespenst«

Internetseiten zu meiden, »wenn sie gewaltverherrlichende, menschenverachtende, rassistische oder pornografische Inhalte transportieren«. Es sei daher nötig, die Kinder »frühzeitig und nachhaltig« im Medienumgang zu unterstützen und zu fördern, sprich: schon in Kindergarten und Hort. Doch auch der »verinnerlichte Jugendschutz« muss seine Grenze dort finden, »wo Kinder in ihrer Neugier und ihrem Drang nach Wissenszuwachs gebremst werden«, warnt Verena Weigand, bei der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien für Medienpädagogik zuständig.

### Kreative Renaissance im Internet?

Beispiele für den Nutzen des Internets gibt es zuhauf. So findet sich dank der kaum fassbaren Vielzahl an Foren für jede Minderheit eine Anlaufstelle, ganz gleich, ob es sich um Homosexuelle, Kinder von Alkoholikern oder Opfer familiären Missbrauchs handelt. Andere wiederum haben es mit Hilfe des World Wide Web zu Ansehen und Reichtum

**? tendenz:** Herr Schorb, viele Jugendschützer sehen im Internet vor allem eine Bedrohung. Welche Chancen bietet es denn für Jugendliche?

Schorb: Die Chancen bestehen darin, dass sich die Handlungsmöglichkeiten enorm vergrößern. Man kann viel mehr ausprobieren, lernen und sich informieren. Außerdem gibt es ein ungleich größeres und besseres Unterhaltungsangebot. Neben der Globalität spielt auch die Lokalität eine Rolle. Man kann ohne großen Aufwand die Kontakte in der Nähe pflegen, was ja immer wichtiger wird. Das Internet ist nicht nur ein globales Gespenst, sondern auch ein großartiges Handwerkszeug. Und zwar für jeden! Es hilft jungen Nutzern dabei, ihre Jugend zu differenzieren und eine Persönlichkeit zu entwickeln.

**? Aber machen die gleichen Aspekte nicht auch die Risiken aus?**

Um das Potenzial des Internets ausschöpfen zu können, muss man natürlich die nötigen Voraussetzungen mitbringen. Bei den Meisten mangelt es in dieser Hinsicht an der richtigen Ausbildung. Das Internet ist ein Beschleuniger, die ohnehin schon ausgeprägte Kurzatmigkeit unserer Gesellschaft nimmt noch stärker zu. Das Internet ist pluralistisch, wie die ganze Welt, und daher wertfrei, wertneutral, wertlos. Man muss also sein eigenes Wertesystem mitbringen...

**? ... und eine gefestigte Identität?**

Natürlich! Das Internet ist eine kommerzielle Welt mit ausgetretenen Pfaden. Junge Menschen leben ja in einem konvergenten Medienensemble. Wenn sie keine ausgeprägten eigenen Interessen



**Eine Community mit  
medienpädagogischem  
Ansatz: Mädchen präsen-  
tieren auf LizzyNet sich  
selbst und ihr Können  
und beteiligen sich so  
aktiv an der Gestaltung  
des Internets.**

gebracht. Zu den »Startup«-Legenden zählen unter anderem junge Visionäre wie Shawn Fanning, Erfinder der Musikbörse Napster, Marc Zuckerberg (Facebook) oder Chad Hurley und Steve Chen, die ihr Videoportal YouTube im Oktober 2006 für 1,31 Mrd. Euro in Aktien an Google verkauft haben.

Die 2001 gegründete Internet-Enzyklopädie Wikipedia hat mit ihren mehr als zehn Millionen Artikeln in mehr als 250 Sprachen längst die etablierten Nachschlagewerke ersetzt. Die Online-Ersatzwelt Second Life hat mehrere Millionen Nutzer, die diese Welt nach eigenem Gutdünken und Geschmack gestalten und beleben.

Die Erklärung für diese kreative Explosion liegt auf der Hand: Die Technologie ist preiswert und einfach zu bedienen, das Publikum – und

das dürfte noch entscheidender sein – ist zumindest potenziell gigantisch. Viele Videos bei YouTube beweisen die von Palfrey und Gasser postulierte »kreative Renaissance«.

Der geniale Slogan »Rip, mix & burn« von Apple steht für das ganze kulturelle Spektrum, das die Generation online bearbeitet. »Fun Synchron« zum Beispiel sind Parodien auf bekannte Filme oder TV-Shows, denen ein neuer Dialog unterlegt wird; beim »Mash up« werden zwei unterschiedliche Lieder miteinander kombiniert und so ganz neue Songs geschaffen; im Bereich »Fan Fiction« werden eigene Abenteuer populärer Figuren wie etwa Harry Potter erfunden. Allerdings stößt die Kreativität immer wieder an urheberrechtliche Grenzen. Das Recht auf abgeleitete Werke zum

haben, werden sie auch keine eigenen Wege finden. Das Internet beinhaltet auch eindeutig negative Dinge. Wir bräuchten eine Debatte, die herauskristallisiert, welche Werte wirklich schützenswert sind. Diese Debatte wurde bislang aber nur in den Bereichen Kinderpornografie und Innere Sicherheit geführt und exekutiert.

### Wie können Eltern und Pädagogen Kinder und Jugendliche unterstützen, wenn sie ihnen technisch hoffnungslos unterlegen sind?

Die Pädagogik kennt seit Jahrhunderten das Prinzip des partnerschaftlichen Lernens. Der erwachsene Pädagoge hat eine Ahnung von Strukturen, Werten und Inhalten, aber auch von Zukunftsperspektiven, die der junge Mensch in der Regel noch gar nicht haben kann. Er beherrscht dafür die Technik, die ihm die Möglichkeit gibt, sich zu bewegen. Der Pädagoge zieht die Grenzen, sorgt aber auch für Orientierung. Davon abgesehen: Jeder Pädagoge, der sich mit der Welt beschäftigt, muss die Welt auch kennen. Grundkenntnisse über die Medien sind einfach Voraussetzung.

### Medien gelten mittlerweile als wichtigste Quelle zur Identitätsbildung. Was ist mit traditionellen Einflüssen, mit Eltern und Freunden?

Eltern und Freunde spielen als Sozialisationsinstanz im Leben junger Menschen nach wie vor die größte Rolle. Gerade bei Eltern herrscht allerdings große Unsicherheit, ein Dilemma, das ja auch seinen Niederschlag in diesen seltsamen TV-Sendungen findet, die pädagogische Dressuren für Eltern anbieten. Trotzdem sind sie immer noch der entscheidende Sozialisationsfaktor. Aber je schwächer ihr Einfluss wird, desto stärker werden die Medien.

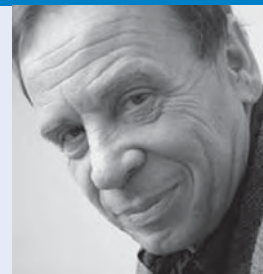
### Was ist mit anderen Sozialisationsinstanzen?

Die spielen kaum noch eine Rolle. Die Schule hat an Einfluss verloren, weil sich der Staat auf Pisa konzentriert und Kognition höher einstuft als Sozialverhalten oder musische Ausbildung. Kirche, Parteien und Gewerkschaften sind für diese Altersgruppe längst in der Marginalität verschwunden. In gleichem Maß ist die Bedeutung der Peer Group gewachsen. Das Internet

wird vor allem genutzt, um das persönliche Netz zusammenzuhalten. Allerdings befinden sich die Freunde ebenfalls noch in der Phase der Identitätsbildung. Es finden also ganz andere Auseinandersetzungen statt als etwa mit den Eltern, die ja viel mehr Lebenserfahrung haben.

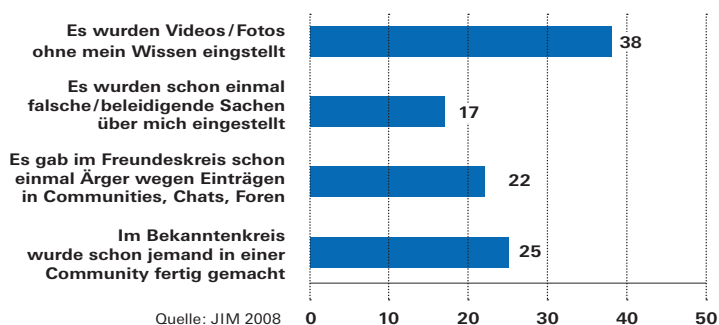
### Vergrößert das Internet die Wissenskluft?

Die Welt bildet sich in ihrer falschen Ordnung natürlich auch im Internet ab. Aber wenn man so lange mit Medien zu tun hat wie ich, wird man vorsichtig mit Maßstäben. Das Internet bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, die man natürlich auch nutzen muss. Es ändert nichts an der Schichtung unserer Gesellschaft: Es ist ein Angebot, das jenen, die ohnehin schon viel wissen, noch mehr Wissen bringt. Alle anderen nutzen es eher eindimensional. *Das Interview führte Tilmann P. Gangloff* ●



## Probleme mit Communities

Angaben in Prozent, Basis: Nutzer, denen eine Community gut gefällt n = 76



Beispiel obliegt allein dem Autor, weshalb ein Harry-Potter-Porno postwendend verboten wurde. Gleiches gilt natürlich für die Rechte an musikalischen Kompositionen. Den jungen Nutzern mangelt es in dieser Hinsicht ganz eindeutig an Unrechtsbewusstsein. Da sie mit den variierten oder kopierten Wer-

ken ja kein Geld verdienen, betrachten sie die Vorgänge auch nicht als Diebstahl. Auch in dieser Hinsicht besteht offenkundig Aufklärungsbedarf.

»Copy & paste« gilt längst auch als Parole bei Hausaufgaben oder Seminararbeiten. Findige Programmierer haben bereits Software entwickelt, die

Lehrern und Dozenten hilft, die wahre Herkunft von Hausarbeiten zu ermitteln. Auf der anderen Seite führt die Nutzung einer Suchmaschine nicht selten zu einem Informations-»Overload«, weil das World Wide Web längst die menschliche Vorstellungskraft sprengt.

2007 standen laut Palfrey und Gasser theoretisch 161 Milliarden Gigabyte zur Verfügung. Das entspricht der drei millionenfachen Menge aller Bücher, die je geschrieben worden seien; oder sechs Tonnen Bücher pro Mensch; oder zwölf Bücherstapeln von der Erde bis zur Sonne. Die »Digital Natives« müssen also dringend lernen, wie man in all diesem Informationsmüll die raren Spurenelemente findet. Aber das ist ohnehin Bedingung für das Leben in der Informationsgesellschaft.

*Tilmann P. Gangloff* ●

# Die Illusion der Intimität

Beim Datenschutz im digitalen Zeitalter hapert es an allen Ecken und Enden. Besonders augenfällig sind die Defizite bei den sozialen Netzwerken, den boomenden Communities: Sie vermarkten die Privatsphäre der Nutzerinnen und Nutzer, ohne eine ausreichende Absicherung gegen möglichen Missbrauch zu bieten. Betroffen sind auch Kinder und Jugendliche, die mehrheitlich zu den Stammkunden der Angebote gehören und allzu oft sorglos mit intimen Informationen umgehen. Aufklärung über die Gefahren und Risiken könnte hier rasch Abhilfe leisten. Zudem sind die Anbieter in der Pflicht, den Datenschutz in Social Media deutlich zu verbessern.



Aufklärungsarbeit in der Schule, wie hier im Rahmen eines Bremer Projektes, ist nach Meinung von Experten essentiell, um Jugendlichen die Datenschutz-Risiken bei der Nutzung sozialer Netzwerke zu verdeutlichen.

Konzept vereinen«. Denn: »Einzelne Schwächen der einen Plattform decken sich vielfach genau mit den einzelnen Stärken einer anderen.« Soweit die Vision

zu gewinnen, müssen sie sich durch ihre Selbstdarstellung für andere Nutzer interessant machen«, beobachtet Katja Knierim, Projektleiterin Chats & Communities bei jugendschutz.net, einer gemeinsamen Einrichtung der Jugendministerien aller Bundesländer. Das Problem: Je detaillierter die Minderjährigen ihren Auftritt gestalten, desto höher ist nach Recherchen von jugendschutz.net das Risiko belästigender Kontakte. »Es besteht zum Beispiel die Gefahr, dass Belästiger die Community-Angebote gezielt nach minderjährigen

Die Quadratur des Kreises ist manchmal durchaus möglich: Eine »Idealplattform« skizzierten kürzlich die Experten des Fraunhofer-Instituts für Sichere Informationstechnologie (SIT). In ihrer aktuellen Studie »Privatsphärenschutz in Soziale-Netzwerke-Plattformen« wurden die Sicherheitsschwachstellen und Schutzmechanismen von sechs Internetangeboten untersucht, die als Social Media bezeichnet werden. Alle Dienste – myspace, facebook, studiVZ, werkenntwen, lokalisten, XING und LinkedIn – wiesen dabei mehr oder weniger große Defizite auf. »Von den getesteten Plattformen konnte keine vollständig überzeugen«, lautet das Fazit der Fraunhofer-Wissenschaftler. »Vielfach ist sogar von der Nutzung bestimmter Dienstfunktionen abzuraten.« Zugleich gäbe es aus Sicht der Sicherheitsexperten eine optimale Lösung, »würde man die einzelnen guten Ansätze der geprüften Plattformen weiterführen und in einem einzigen

der Wissenschaftler. In der Realität des digitalen Zeitalters ist die geradezu exzessive Selbstdarstellung in Online-Communities ein grenzen- und generationenüberschreitendes Phänomen.

Social Media boomt. Nach den Ergebnissen der JIM-Studie 2008 des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest haben fast drei Viertel der zwölf- bis 19-jährigen Internetnutzer Erfahrungen mit sozialen Netzwerken gemacht. 41 Prozent der Teenager besuchen diese Plattformen täglich, weitere 16 Prozent mehrmals pro Woche. »Dort und auch sonst im Internet hinterlassen die Jugendlichen in großem Umfang persönliche Spuren«, warnen die Meinungsforscher.

Der Datenexhibitionismus geschieht in der Regel unbewusst, aber freiwillig, denn Kinder und Jugendliche nutzen die Communities nicht nur zur Kommunikation mit Freunden, sondern auch zum Knüpfen neuer Bekanntschaften. »Um möglichst viele virtuelle Freunde

## Ratschläge für Eltern und Kinder

- ▶ Lassen Sie sich von Ihrem Kind sein Profil zeigen oder erstellen Sie das Profil gemeinsam mit Ihrem Kind.
- ▶ Nur allgemeine Informationen ins Profil stellen, anhand derer die minderjährigen Nutzer nicht eindeutig identifiziert werden können.
- ▶ Keine Passwortweitergabe.
- ▶ Kein Foto einstellen, auf dem die minderjährigen Nutzer eindeutig erkannt werden können.
- ▶ Misstrauisch bleiben und nicht alles glauben, was andere Community-Mitglieder erzählen. Gut überlegen, wer auf die Freundesliste kommt.
- ▶ Vorsicht mit Informationen über andere. Kontrollieren, was andere veröffentlichen.
- ▶ Im Zweifelsfall die Eltern oder andere Erwachsene um Rat fragen.

Quelle: [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)



## Tipps zum Datenschutz in Netzwerken

- ▶ Keine Nutzung in öffentlichen WLAN-Netzen oder fremdadministrierten Netzwerken.
- ▶ In Geschäftsplattformen keinerlei Daten aus dem Privatleben hinterlegen; Dienste nicht zum »Privatvergnügen« nutzen. Bei der Eingabe von Geschäftsdaten vom Arbeitgeber auferlegte Geheimhaltungspflichten beachten.
- ▶ Für die Plattformen keine E-Mail-Adressen nutzen, die in anderen

- Kontexten als Pseudonym verwendet werden.
- ▶ Unmittelbar nach der Neuankmeldung bei einer Plattform die Privatsphäre-Optionen restriktiv einstellen.
- ▶ Freigabe jeglicher Daten im Internet (»öffentliches Profil«) unmittelbar nach der Anmeldung deaktivieren.
- ▶ Vor der Eingabe neuer, privater Daten zunächst immer die Zugriffskontrollen prüfen und gegebenenfalls anpassen.

- ▶ Für eine Plattform genau eine Rolle festlegen, zum Beispiel »Student« oder »Angestellter bei Firma XY«. Nur die für diese Rolle benötigten Daten eingeben. Zugriff auf diese Daten nur gegenüber Personen wie Kommilitonen oder Arbeitskollegen freigeben, die mit dieser Rolle verknüpft sind. Für weitere Rollen andere Plattform wählen oder, wenn möglich, weiteres Nutzerkonto anlegen.

Quelle: Studie »Privatsphärenschutz in Soziale-Netzwerke-Plattformen«, FraunhoferInstitut für Sichere Informationstechnologie SIT.

Opfern durchsuchen, die in ihrer Nähe wohnen und die sie aufgrund der persönlichen Informationen unter Umständen außerhalb des Netzes aufsuchen könnten«, befürchtet Knierim. Ihr Fazit: »Sorgt der Nutzer also nicht selbst für Datensparsamkeit, ist der Datenschutz in Communities nicht ausreichend gewährleistet.«

### Spuren, die nicht zu löschen sind

Eine »Illusion der Intimität« prangert Dr. Alexander Dix, Berliner Beauftragter für Datenschutz und Informationsfreiheit, an. Nach seinen Erfahrungen seien den jungen Internetnutzern schlichtweg nicht bewusst, dass sie in den sozialen Netzwerken des Web 2.0 Spuren hinterlassen, die möglicherweise nicht mehr aus dem Internet-Gedächtnis zu löschen sind. »Datenschutz ist nicht uncool«, betont Dix. »Die Jugendlichen verstehen nur etwas anderes darunter.« Entscheidend sei daher die Aufklärungsarbeit an den Schulen, um Risiken und Chancen bewusst zu machen.

Die Fortschritte bei den Suchmaschinen, die sich inzwischen einen Wettbewerb um den besseren Datenschutz lieferten, stimmen den Berliner Experten jedoch auch »zuversichtlich«. Vor allem US-amerikanische Anbieter hätten erkannt, dass in Europa andere Regeln gelten und Rücksicht genommen werden muss. Sein Fazit: »Wir sind noch nicht im grünen Bereich, aber die Sensibilität wächst.« Gleich-

zeitig wächst allerdings auch der Druck auf die Anbieter von Communities, die zwar große Reichweiten erzielen, aber die Kontakte zu den Nutzern nicht in entsprechende Werbeerlöse umwandeln können.

Die Grünen-Politikerinnen Grietje Staffelt und Nicole Maisch warnen daher vehement vor der »wirtschaftlichen Verwertung persönlicher Informationen« und fordern unter anderem, personalisierte Werbung nur nach ausdrücklicher Zustimmung der Nutzer zu schalten. Die Plattformbetreiber sollten zudem leicht verständliche Datenschutzoptionen anbieten und gezielt darauf hinweisen. Die Nutzer müssten auch die Möglichkeit haben, selbst zu bestimmen, wer welche Informationen einsehen darf. »Datenschutz und das Recht auf informationelle Selbstbestimmung müssen auch in sozialen Netzwerken gelten«, verlangen die Grünen, die die Einführung eines Datenschutzgütesiegels befürworten.

Einen »Medienkompetenzführerschein« für alle Schülerinnen und Schüler schlägt der Landtagsabgeordnete Marc Jan Eumann (SPD) vor. Dem Kölner schweben verschiedene Qualifikationsstufen wie beim Schwimmpass vor, um verbindlich und altersgemäß bestimmte Kompetenzen zu vermitteln. Nach sorgfältiger Abwägung der Chancen und Risiken, die »Identitäten im Netz« mit sich bringen, verweist Eumann auf die schlichte Formel: »Je weniger Daten über mich im Netz existieren, desto besser!« Die Community-

Anbieter blieben dennoch in der Pflicht: »Hier sind dringend andere Spielregeln notwendig«, resümiert der Sozialdemokrat. Für ein »Unterrichtsfach Medienkunde« plädiert die Bundestagsabgeordnete Dorothee Bär (CSU), die zur Vorsicht im Umgang mit persönlichen Daten aufruft: »Gerade Jugendliche wissen wenig über die Bedeutung des Datenschutzes und sind sich über die möglichen Konsequenzen der Veröffentlichung des lustigen Schnappschusses im Internet nicht bewusst.«

Trotz der unstrittigen Gefahrenpotenziale ist nicht nur deutschen Medienexperten klar, dass Social Media immense Entwicklungsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche bietet. Die MacArthur Foundation in den USA veröffentlichte vor kurzem eine von ihr geförderte Studie der Universität von Kalifornien, die sich intensiv mit der Nutzung sozialer Netzwerke beschäftigt. Drei Jahre lang wurde das Verhalten von 800 US-amerikanischen Jugendlichen protokolliert. Die Schlüsse aus der Untersuchung sind bedenkenswert: »Es mag überraschend für die Eltern sein, dass Online-Nutzung keine Zeitverschwendung der Teenager ist«, meint Chefforscher Mizuko Ito, der sich auch mit verschiedenen Mythen – die WWW-Nutzung sei gefährlich oder mache die Jugendlichen faul – genauer auseinandergesetzt hat. Ito's Fazit: »Die online verbrachte Zeit ist für junge Menschen essenziell, um soziale und technische Kompetenzen zu erwerben, die kompetente Bürger in der digitalen Ära besitzen müssen.« *Michael Stadik* ●

**Urs Gasser zum Umgang der »Generation Internet« mit Information und Kommunikation**

## »Medienkompetenz für das digitale Zeitalter braucht es dringend«

**»Die Digital Natives: Wie sie leben – was sie denken – wie sie arbeiten« – ihre Erkenntnisse dazu haben John Palfrey und Urs Gasser in der Publikation »Generation Internet« zusammengetragen. Wer im Sternzeichen Internet geboren sei, habe nicht nur ein verändertes Verhältnis zu den Medien, erläutert Prof. Dr. Urs Gasser im Gespräch mit »tendenz«. Seine Sorge: die Qualitätsfrage. Seine Forderung: mehr Medienkompetenz im digitalen Zeitalter.**

**?** **tendenz:** Welches Ziel haben Sie mit der Publikation »Generation Internet« verfolgt?

**Urs Gasser:** John Palfrey und ich befassen uns seit einigen Jahren mit der Frage, welchen Einfluss digitale Technologien auf unsere Gesellschaft und unser Leben haben. Da wir beide selbst Kinder haben und an Universitäten unterrichten, haben wir täglichen Anschauungsunterricht, was die Auswirkungen betrifft. Unsere Kinder und Studenten sind in eine digitale Welt hineingeboren worden – in dieser ersten Generation von »Digital Natives« finden sowohl die schönen wie auch besorgniserregenden Seiten der neuen Medienwelt einen Kristallisationspunkt. Im Gespräch mit vielen Eltern und Lehrern haben wir erfahren, dass ein großes Wissensgefälle zwischen den Erwachsenen und den im Sternzeichen Internet Geborenen besteht: Wir sehen zwar, dass sich bei den Jungen im Umgang mit Medien etwas verändert, wissen aber nicht so genau, was dieses Etwas ist. Das hat uns auf die Idee gebracht, unsere Forschungsergebnisse zu einem Buch zusammenzutragen, das sich an Eltern und Pädagogen richtet.

**?** **Als »Generation Internet« bezeichnen sie Personen, die nach 1980 geboren sind. Was unterscheidet die »Digital Natives« von den »Digital Immigrants«?** Wir verwenden den Begriff Digital Natives als Metapher – gleiches gilt mit Blick auf den Titel »Generation Internet«. Digital Natives sind jene junge Menschen, die nach 1980 geboren sind, Zu-

gang zu digitalen Technologien haben und auch über das nötige Know-how verfügen, um das Internet sinnvoll zu nutzen. Aus dieser Definition geht hervor, dass nicht alle jungen Menschen automatisch Digital Natives sind. Es gibt zahlreiche Unterschiede zwischen »Natives« und Einwanderern. Denken Sie etwa an die Geschwindigkeit und Intensität, mit der Jugendliche SMS schreiben und chatten. Oder an die Art, wie Jugendliche News konsumieren. Hinter diesen Phänomenen stecken aber auch tiefer liegende Verschiebungen. Ein Beispiel etwa ist der sehr offene Umgang mit persönlichen Daten. Es verändert sich die Erwartung an das, was privat und was öffentlich ist. Insgesamt verändert sich bei Digital Natives erstens das Verhältnis zu Information und digitalen Inhalten, zweitens die Art und Weise, wie sie miteinander kommunizieren, und drittens zum Teil auch das Verhältnis zu gesellschaftlichen Institutionen, wenn man etwa an das Urheberrecht denkt.

**?** **Welche Auswirkungen auf den Lebensalltag und die Gesellschaft hat der »digitale Graben«, der zwischen beiden Gruppen liegt?**

Mittlerweile gibt es mindestens drei Typen von digitalen Gräben. Vertraut ist uns der bereits angesprochene Graben zwischen der armen und reichen Welt. Der zweite Graben besteht in der Tat zwischen den Generationen – wobei hier die Grenzen weniger scharf zu ziehen sind. Auch ältere Menschen können sich mit dem Internet vertraut machen, wenn



auch nicht so intuitiv und im selben Ausmaß wie die Digital Natives. Mehr Sorgen bereitet uns der dritte Typ: Innerhalb der jungen Generation tut sich eine neue Kluft auf, nämlich zwischen jenen, die wissen, wie man in der Welt des Cyberspace navigiert, und solchen, denen die nötige Erfahrung mangels Ausbildung oder wegen beschränkter Online-Zeit fehlt. Dies kann längerfristig verheerende Konsequenzen haben.

**?** **Welchen Einfluss haben Familie, Bildungshintergrund und soziales Umfeld auf die »digital natives«?**

Nach wie vor einen sehr wichtigen. Um nur ein Beispiel zu nennen: Der sozioökonomische Hintergrund hat einen wesentlichen Einfluss darauf, welche Internet-Anwendungen unsere Kinder und Jugendlichen nutzen. Untersuchungen zeigen, dass etwa die Wahl der »Social Networking Sites« wie Facebook oder MySpace mit diesem Faktor zusammenhängt. Ganz entscheidend sind natürlich Bildung und Erziehung. Die eben erwähnte Partizipationslücke innerhalb der »Generation Internet« lässt sich nur schließen, wenn Chancengleichheit hinsichtlich des Aufbaus von Medienkompetenz besteht. Hier sind vor allem die Bildungspolitiker, aber auch die Eltern gefordert. Medienkompetenz für das digitale Zeitalter braucht es dringend – sowohl, um die Fallen des Internets zu vermeiden, als auch, um die neuen Möglichkeiten gewinnbringend zu nutzen.

**?** **Wie würden Sie das Verhältnis von Chancen und Risiken der Internetgesellschaft beschreiben?**

Schwierige Frage – ich bin ein verhaltener Optimist und glaube, dass die Chancen letztlich die negativen Seiten überwiegen werden. Die Risiken wie etwa im Bereich Sicherheit der Kinder,

Prof. Dr. Urs Gasser ist Professor an der Universität St. Gallen (HSG) und Direktor der Forschungsstelle für Informationsrecht. In den USA ist der 36-Jährige u. a. Faculty Fellow am Berkman Center in Harvard. Er berät Unternehmen und Regierungen im In- und Ausland.

Privatsphärenschutz oder Aggression müssen natürlich ernst genommen werden. Wir sollten aber nicht überreagieren. Zudem müssen wir uns bewusst sein, dass sich die Chancen nicht einfach so realisieren – auch dafür müssen wir etwas tun.

**?** **Leiten Sie ihre Erkenntnisse eher aus amerikanischen Erfahrungen ab oder treffen diese auch auf die europäischen Länder zu?**

Nach unserer Beobachtung handelt es sich bei den strukturellen Veränderungen – der Umgang mit Information und die Art und Weise der Kommunikation zwischen Digital Natives – um globale Phänomene. Wir sind für unsere Recherchen sehr viel gereist und haben gesehen, dass Digital Natives in wichtiger Hinsicht eine gemeinsame Kultur haben, egal ob in China, Deutschland oder in den USA. Natürlich variieren die Plattformen, die benutzt werden. Und natürlich spielen lokale Werte und Kontexte eine Rolle. Alles das beeinflusst die Mediennutzung im Detail.

**?** **Ist die Medienberichterstattung über den Umgang von jungen Menschen mit dem Internet derzeit zu pessimistisch oder zu euphorisch geprägt?**

Eindeutig zu pessimistisch. Nehmen Sie als Beispiel die Berichterstattung über Gewalt an Schulen: Das Internet und digitale Technologien werden hier oft standardmäßig als Erklärung angeführt, obwohl das Phänomen »Gewalt« von vielen verschiedenen Faktoren – und nicht nur von »Killergames« – abhängt.

**?** **Die Euphorie in puncto »User generated Content« wird mit der »Demokratisierung des Internet« und »Förderung von Kreativität« begründet. Welchen Stellenwert hat das Internet bei der Förderung von Kreativität?**

Unserer Einschätzung nach einen sehr großen, obwohl der gegenwärtige Stand in Sachen Online-Kreativität vielleicht überschätzt wird. Wichtig ist aber das Potenzial, das sich eröffnet. Wir müssen deshalb den kreativen Gebrauch des Internets aktiv fördern – beispielsweise im Unterricht – und auch gesellschaftlich anerkennen. Viel Potenzial liegt derzeit noch brach.

**?** **Mit welchen Problemen hat die Generation Internet bei der Selektion von Informationen zu kämpfen? Welcher Qualitätsbegriff prägt diese Generation?**

Interessanterweise wird das Selektions- und Qualitätsproblem von Digital Natives kaum wahrgenommen. So ist etwa das Bewusstsein sehr gering, dass Wikipedia praktisch durch jedermann bearbeitet werden kann. Für mich persönlich ist die Qualitätsfrage eine der großen Sorgenpunkte. Andere Forscher zeigen da mehr Optimismus und vertrauen stärker auf neue Formen der Qualitätssicherung wie Empfehlungssysteme und die viel beschworene »Weisheit der Massen«. Ich würde hier vor allem auf Bildung setzen.

**?** **Der Einfluss von Social Communities auf die Identitätsbildung und der mangelnde Schutz der Privatsphäre sind neben Jugendschutzaspekten derzeit die Hauptkritikpunkte am Web 2.0. Wie schätzen Sie diese Risiken ein?**

Ich stimme zu, dass es sich hier um ernst zu nehmende Probleme handelt. Andererseits haben diese Themen – zu Recht – auch besonders starke Aufmerksamkeit erfahren. Sowohl die Internet-Industrie wie auch die Gesetzgeber strengen sich an, um mit diesen Gefahren umzugehen. Insofern bin ich zuversichtlich. Gewisse Risiken werden auch überschätzt. So gibt es z. B. keinerlei empirische Daten, die belegen würden, dass unsere Kinder im Internet weniger sicher sind als auf dem Schulweg.

**?** **Auch die Internetsucht wird häufig thematisiert. Welche Erfahrungen haben Sie damit bei den Recherchen zu Ihrem Buch gemacht?**

Internetsucht ist ein wachsendes Problem und ist uns vor allem auf den Reisen nach Asien begegnet. Aber wahrscheinlich ist Internetsucht wie andere Suchterscheinungen auch zunächst

schlicht ein Spiegel unserer Gesellschaft. Den Wurzeln des Übels auf den Grund zu kommen, ist deshalb auch nicht einfach.

**?** **Medienkompetenz ist mittlerweile zur Standardforderung geworden: Doch wer lernt mit Blick auf die »Generation Internet« eigentlich von wem?**

Einerseits lernen junge Menschen voneinander. Es gibt tolle Beispiele, die die Effektivität von sog. »peer-learning« bei der Medienerziehung zeigen. So gibt es Programme, wo erfahrene junge Internetnutzer anderen zeigen, wie man mit privaten Daten online umgehen kann. Andererseits sollte der Beitrag von Lehrern und Eltern nicht unterschätzt werden. Bei vielen der Internetprobleme hilft der gesunde Menschenverstand weiter. Genauso, wie wir unsere Kinder fragen, mit wem sie spielen, sollten wir uns auch erkundigen, wer ihre online-Freunde sind. Umgekehrt lernen wir digitale Einwanderer natürlich von den Natives, wenn wir genau zuhören, und uns – am besten – die Dinge von unseren Kids online zeigen lassen.

**?** **Ist eine nationale Regulierung des globalen Internets überhaupt möglich?**

Eine nationale Regulierung ist möglich, wie zahlreiche Beispiele zeigen. Allerdings sind die Erfolgsaussichten weniger gut als in anderen Regulierungsbereichen, weil die Internationalität der Sachverhalte die Durchsetzung oft sehr erschwert. Aber man sollte nicht vergessen, dass Regulierung immer auch eine wichtige symbolische Funktion innerhalb einer Gesellschaft hat. Insofern ist Effektivität nicht das einzige Kriterium. Allerdings weichen nationale Rechtsordnungen in vielen Bereichen erheblich voneinander ab. Längerfristig wird es daher wichtig, zumindest in elementaren Bereichen internationale Abkommen zu haben. Musterhaft ist hier etwa die Cybercrime-Konvention des Europarates.

**?** **In welchen Punkten besteht noch Regulierungsbedarf?**

Man wird nicht umhin kommen, die Verantwortung der Internet-Intermediäre – etwa der Social Networking Sites-Anbieter oder Suchmaschinen – zu diskutieren bzw. den neuen Verhältnissen anzupassen. Ein Konsens ist hier aber noch in weiter Ferne.

Das Interview führte Bettina Pregel ●

# Beschimpfungen im Cyberspace

**Konflikte und Aggressionen unter Kindern und Jugendlichen sind nichts Neues. Doch die Möglichkeiten, andere zu beleidigen, zu bedrohen oder vor einem großen Publikum lächerlich zu machen, sind durch Handy und Internet so vielfältig, effizient und leicht umsetzbar wie nie zuvor. Schikanen, die sich über einen längeren Zeitraum wiederholen, werden Mobbing, oder, auf die Schule bezogen, »Bullying« genannt. Werden vernetzte Medien eingesetzt, um andere systematisch »fertig zu machen«, spricht man von Cyber-Bullying. Über die Tragweite dieser Schattenseite der Mediennutzung sind sich die meisten Jugendlichen nicht bewusst.**

Eine bundesweite repräsentative Studie zu diesem Thema gibt es bisher nicht. Die derzeit umfangreichste Untersuchung wurde vom Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zefp) an der Universität Landau zusammen mit der Aktion Seitenstark durchgeführt. Die nicht-repräsentative Studie kommt zu dem Ergebnis, dass 19,7 Prozent der Befragten innerhalb der letzten zwei Monate Opfer von Cyber-Bullying geworden sind. Laut der jüngst vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest vorgelegten JIM-Studie haben 25 Prozent aller Jugendlichen, denen eine Community gut gefällt, berichtet, dass im Bekann-tenkreis schon einmal jemand in einer Community fertig gemacht wurde. Nicht jede unverschämte SMS ist gleich Cyber-Bullying. Kommt es zwischen zwei gleich starken Schülern nachmittags im Chat zu einem heftigen Streit, der dann morgens in der Schule mit Fäusten fortgesetzt wird, dann ist das zwar unerfreulich, aber kein Cyber-Bullying. Beim Cyber-Bullying wiederholen sich die Angriffe nicht nur über eine längere Zeit, der Täter handelt auch immer in verletzender Absicht. Das Opfer ist hilflos und fühlt sich unterlegen.

Es gibt viele Wege, anderen mit Hilfe von digitalen Medien gezielt zu schaden: wiederholte Gemeinheiten und Bedrohungen per SMS, Messenger, E-Mail oder im Chat. Häufig weiß das Opfer nicht, von wem es schikaniert

wird, weil zum Beispiel die Rufnummer des Mobiltelefons unterdrückt wird – so werden alle zu potenziellen Feinden.

Neben dieser direkten Form der Tyrannei existieren noch andere Formen, bei denen ein größeres Publikum mit einbezogen wird: So werden gefälschte Profile in Communities wie SchuelerVZ angelegt oder dort so genannte Hass-Gruppen gegründet, denen sich weitere Personen anschließen und so ihre Antipathie gegenüber dem Opfer dokumentieren können. Oder es werden kompromittierende Videos auf der Videoplattform YouTube eingestellt, um das Opfer vor einer großen Öffentlichkeit lächerlich zu machen.

## **Agieren im Schutz der Anonymität**

Verleumdungen können sich mit Hilfe der vernetzten Medien innerhalb kürzester Zeit an der gesamten Schule verbreiten. Alle wissen Bescheid, nur das Opfer nicht. Der oder die Betroffene spürt, dass etwas nicht in Ordnung ist, dass getuschelt wird. Wo der Ursprung eines Gerüchts liegt, lässt sich später oft nicht mehr nachvollziehen, da die Täter im Schutz der Anonymität agieren. Obendrein können sich die Attacken, wenn sie einmal ausgelöst wurden, verselbständigen, indem sie von Unbeteiligten weiter verbreitet werden. Besonders perfide am Cyber-Bullying ist, dass es für das Opfer praktisch keinen sicheren Ort und keine Zeit der Ruhe mehr gibt.

Herkömmliches Bullying unter Schülern beschränkt sich im Normalfall auf die Vormittagsstunden in der Schule. Beim Cyber-Bullying hingegen lösen sich zeitliche und räumliche Grenzen auf: Die vernetzten Medien sind jederzeit und überall verfügbar und erlauben es, rund um die Uhr neue Attacken zu starten. Die Demütigungen und Drohungen verfolgen den Betroffenen bis nach Hause an den Rechner im eigenen Zimmer. Der Täter dringt sehr tief in die Privatsphäre ein. Hinzu kommt, dass geschriebene Bosheiten weit verletzender sein können als gesprochene. Sie sind dauerhafter und können immer wieder gelesen werden. Mangels direkter Konfrontation mit der Reaktion des Opfers fehlt dem Täter außerdem jegliche Kontrolle darüber, ob das Opfer »genug hat«, die Entwicklung von Empathie unterbleibt.

Ziel von Cyber-Attacken ist neben der Demütigung auch die Isolation des Opfers. Es kann beispielsweise gezielt von Gruppen in Communities ausgeschlossen werden. Für das Opfer kann das schlimme persönliche Konsequenzen haben, denn Akzeptanz durch die Peer-Group ist für Jugendliche enorm wichtig. Sie ziehen daraus zu einem großen Teil ihre Identität und Selbstachtung. Die Folgen von Cyber-Bullying können zerstörtes Selbstbewusstsein, körperliches Unwohlsein, Angst, Einsamkeit, Depression, Schulversagen bis hin zu Suizidgedanken sein.



Aufklärung ist wichtig: ein Flyer des ServiceBureaus Jugendinformation in Bremen über Cyber-Bullying.

nicht bewusst. Für sie, aber auch für »Normalnutzer« ist es notwendig, dass sie ihr Handeln in der Medienwelt reflektieren. Diese Reflexion kann durch Medienkompetenz-Maßnahmen oder direkte Hilfsaktionen gestärkt werden. So gibt es zum Beispiel mit »www.mobbing.seitenstark.de« eine Anlaufstelle im Netz für junge Mobbing-Opfer sowie für Eltern und Lehrer, die sich informieren wollen. Zum Angebot gehört auch ein Expertenchat (einmal wöchentlich für zwei Stunden), in dem Tipps gegeben werden, wie die Betroffenen ihre Situation verbessern können (vgl. auch Folder »Sicher im Netz«).

Für Außenstehende ist Cyber-Bullying sehr schwer zu erkennen. Laut der Studie des zepf werden Beleidigungen und Drohungen bevorzugt über Chat und Messenger, also über private Kommunikationskanäle, mitgeteilt. Wenn der Täter aber das soziale Ansehen seines Opfers beschädigen will, muss er damit an die Öffentlichkeit gehen. Dennoch bleiben diese Attacks für Erwachsene meist verborgen, weil sie sich im allgemeinen weniger auf den Plätzen im Internet bewegen, die von Schülerinnen und Schülern angesteuert werden.

Für Erwachsene wird Cyber-Bullying daher oft erst dann erkennbar, wenn sie gezielt darauf aufmerksam gemacht werden. Das Opfer muss aktiv werden und sich erklären, bevor geeignete Gegenmaßnahmen ergriffen werden können. Aus Einträgen in Internet-Foren mit Erfahrungsberichten über Bullying wird jedoch ersichtlich, dass viele Betroffene lange Zeit über ihre Not schweigen.

Hinzu kommt, dass Erwachsene die Tragweite des Problems zuweilen nicht richtig einschätzen und Cyber-Bullying als bloßes Ärgern unter Schülern abtun. Doch selbst wenn Eltern ihren Kindern ein offenes Ohr bieten, allein können sie meist nicht viel ausrichten. Wenn das Bullying wie in den meisten Fällen unter

Mitschülern geschieht, muss die Schule als Ort, an dem sich Täter und Opfer täglich begegnen, einbezogen werden. Denn Cyber-Bullying kann nicht nur für den Einzelnen schlimme Folge haben, sondern auch das soziale Klima einer Schule prägen.

### Gegenmaßnahmen und Prävention

Eltern, Kollegium und Schulleitung sollten gemeinsam über geeignete Gegenmaßnahmen nachdenken, beispielsweise auch darüber, ob die Polizei eingeschaltet werden soll. Dies ist vor allem dann anzuraten, wenn im Zuge des Cyber-Bullyings konkrete Bedrohungen ausgesprochen werden. Aber auch scheinbar »harmlosere« Aktionen wie Beleidigungen, üble Nachrede oder Verleumdung sind strafrechtlich relevant und können angezeigt werden. Voraussetzung dafür ist, dass zuvor die Attacks gesichert wurden.

In erster Linie sollte man das Ziel vor Augen haben, den Konflikt zu lösen. Welche Mittel angemessen sind, entscheidet sich im jeweiligen Einzelfall. Kinder und Jugendliche, die andere in vernetzten Medien attackieren, sind sich der Tragweite ihres Handelns meist

Das ServiceBureau Jugendinformation in Bremen bietet Workshops für Schülerinnen und Schüler an, in denen Medienpädagogin Markus Gerstmann das Verhalten in Communities wie SchuelerVZ oder MySpace beleuchtet und geeignete Schutzmaßnahmen sowie Verhaltensoptionen herausarbeitet. In diesen Workshops hat sich gezeigt, dass Kinder und Jugendliche durchaus ihr eigenes Medienverhalten thematisieren wollen. Fast alle haben etwas zu Problemen im Internet zu berichten: Die Palette reicht von der unerwünschten Veröffentlichung von Fotos über eigenartige Kontaktaufnahmen bis hin zu massivem Cyber-Bullying.

Neben solcher Aufklärungsarbeit könnte Cyber-Bullying aber auch dadurch die Grundlage entzogen werden, dass an Schulen rege diskutiert wird, welche Regeln für ein einträgliches Miteinander notwendig sind. Lehrer, Schulleitung und Schüler könnten gemeinsam einen Verhaltenskodex erarbeiten, für dessen Einhaltung sich alle verantwortlich fühlen. Bei allen Maßnahmen ist es wichtig, dass sie vom gesamten Kollegium und der Schulleitung unterstützt werden. Isolierte Aktionen einzelner Lehrer reichen hier nicht aus. Sie könnten in der Weite des Cyberspace verpuffen. Sabine Heimann ●

# Anleitungen zum (Selbst-)Hass im Netz

**Magersucht-Verherrlichung, Selbstmord-Foren oder Anleitungen für rechtsextreme Überzeugungstäter: In jugendaffinen Online-Foren finden sich mehr und mehr Inhalte, die aus Jugendschutzsicht ein hohes Gefährdungspotenzial bergen. Die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) und jugendschutz.net erläutern für »tendenz« Beispiele aus ihrer Prüf- und Aufsichtspraxis.**

Die KJM ist in ihrer Prüfpraxis zunehmend mit neuen Problemfeldern konfrontiert, z.B. mit jugendaffinen Online-Foren, in denen Ess-Störungen, Alkoholmissbrauch, Selbstverletzungen oder Selbstmord positiv dargestellt werden und die Nutzer sich gegenseitig in ihrem Verhalten bestärken. Im Folgenden werden exemplarische Prüffälle der KJM vorgestellt, die für jugendgefährdende Web 2.0-Seiten typisch sind.

»Pro-Ana«-Foren befassen sich mit der Ess-Störung Magersucht (Anorexia nervosa) und stellen diese positiv und befürwortend dar. So bietet ein von der KJM geprüftes Forum viele Interaktionsmöglichkeiten wie Gästebücher oder Chats. Dünn-Sein und Anorexie wird als Weg zu Schönheit und Glück gezeigt und die LeserInnen ausdrücklich zu anorektischem Verhalten ermuntert.

## Glorifizierung von Magersucht

Das Angebot enthält die für Pro-Ana-Foren typischen Elemente wie die »Zehn Gebote des Hungerleidens«, die Dünn-Sein mit Erfolg und Stärke gleichsetzen und die Krankheit Magersucht glorifizieren. Im Diskussionsforum unterstützen sich die Teilnehmerinnen gegenseitig bei Diätversuchen, tauschen Informationen über den Erwerb und Gebrauch von Nahrungs-

ergänzungsmitteln, Anorektika und Emetika (Brechmittel) aus und bestärken sich gegenseitig in ihrer positiven Einstellung zur Anorexie und Bulimie.

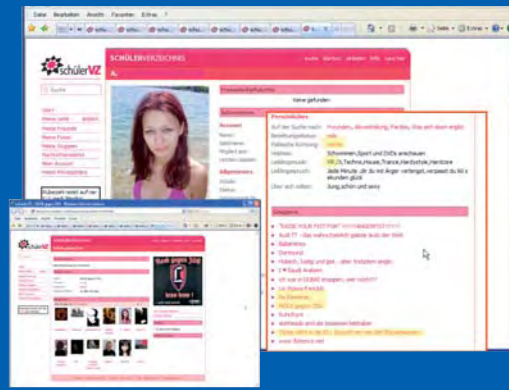
Im Gegensatz zu kritischen Internet-Seiten zum Thema Ess-Störung, die eine Hilfestellung für Betroffene geben wollen, sind Magersucht-Foren vorrangig auf die Glorifizierung von Anorexie ausgerichtet – einer Krankheit, die zu massiven psychischen wie gesundheitlichen Schädigungen bis hin zum Tod führen kann. Wie insbesondere aus den Chats und Gästebüchern ersichtlich wird, werden dabei vorrangig weibliche Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 13 und 25 Jahren angesprochen, also eine Risikogruppe für die Ausprägung von Ess-Störungen. Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren befinden sich in ihrer körperlichen und geistigen Entwicklung noch in einem Reifeprozess, bei dem sich das Körperbild erst herausbildet. Auf der Suche nach Verhaltens- und Lebensmodellen können Jugendliche durch solche Internetangebote zur Entwicklung einer Ess-Störung animiert oder Betroffene weiter darin bestärkt werden.

Der exzessive Konsum von Alkohol wird in so genannten »Sauf«-Foren verherrlicht und verharmlost. Exemplarischer Prüffall der KJM: Ein kostenloses Internet-Angebot, das in großen Teilen frei zugänglich ist. Es bietet verschiedene Kategorien rund um das Thema »Saufen«, wie z.B. »Saufbilder«,

»Saufspiele«, »Trinksprüche« oder »Rezepte für Mixgetränke und Cocktails«. In der Rubrik »Saufbilder« kann jeder Nutzer Fotos mit Motiven – in Unterkategorien wie z.B. »Sexy Saufen«, »Klassenfahrt Saufen«, »Studenten Saufen«, »Breite Mädels« – einstellen bzw. abrufen. Außerdem werden Bauanleitungen für »Saufmaschinen« detailliert geschildert, z.B.: »Am besten ist immer noch die Bierrutsche! (...)«

Das sehr jugendaffin gestaltete Internet-Forum nimmt bewusst Bezug auf jugendliche Lebenswelten wie Klassenfahrten, Grillfeste und Partys, bietet Anleitungen zum Betrinken und präsentiert den Alkoholkonsum in der »Peer-Group«, die gerade für Jugendliche eine zentrale Orientierungsfunktion besitzt. So stilisieren die Fotos betrunkenen Personen exzessive jugendliche Trinker zu Helden.

Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren, die sich noch in ihrer körperlichen und geistigen Entwicklung befinden, können auf diese Weise den Eindruck bekommen, dass (exzessiver) Alkoholkonsum selbstverständlicher Teil des Erwachsenwerdens sei. Die negativen Folgen finden dabei kaum Erwähnung. Solche Foren können Kinder und Jugendliche dazu animieren, sich vermehrt oder mit weniger Hemmungen dem Alkoholkonsum, insbesondere in der Gruppe, hinzugeben. Die befürwortende Darstellung von Alkoholmissbrauch kann Jugendliche



**Verstärkt missbrauchen  
Rechtsextreme die  
Möglichkeiten des Web 2.0  
für ihre Zwecke.**

negativ beeinflussen und sozial-ethisch desorientieren. Heranwachsende können die Folgen von Alkoholkonsum und – missbrauch häufig noch nicht richtig einschätzen, da Erfahrungswerte fehlen. Dies zeigt auch der in letzter Zeit stark angestiegene Alkoholkonsum von Kindern und Jugendlichen (Stichwort: »Komasaufen«).

Nach einem ähnlichen Muster funktionieren auch die »Ritzer«-Seiten, die selbstverletzendes Verhalten idealisieren. So werden auf einer von der KJM geprüften Seite Fotos von Körpern mit blutenden Schnittwunden und Narben präsentiert. Die Aufforderung an die Nutzer, weitere solcher Bilder einzusenden, lässt den Eindruck entstehen, dass Selbstverletzung ein heroischer Akt sei, der bei anderen Menschen Bewunderung und Zuneigung hervorruft. Problematische Einstellungen und Verhaltensweisen wie Selbstverletzung, Sadismus oder Depression werden befürwortet und gängige gesellschaftliche Wertvorstellungen in Frage gestellt. Dies kann die Bereitschaft für gesundheitsschädliches oder gesundheitsgefährdendes Verhalten bei Jugendlichen verstärken, insbesondere wenn sie in dieser Hinsicht bereits zur Risikogruppe gehören. Die jugendaffine Gestaltung der Seite verschärft die Problematik noch.

Nicht nur die Selbstverletzung, sondern auch das Thema Selbstmord wird in Internet-Foren behandelt, aber nicht zum Zwecke der Aufklärung, sondern als Anleitung zum Suizid. In einem Angebot, das die KJM geprüft hat, werden detailliert zahlreiche Methoden beschrieben, sich das Leben zu nehmen, z.B. durch Einnahme von Giften,

Erhängen, Erschießen, Ertrinken, Erfrieren oder Ersticken. Das Forum bietet keine psychologische Beratung oder andere Formen der Hilfestellung für selbstmordgefährdete Personen an. Es werden konkrete Möglichkeiten zur Beschaffung der jeweiligen Mittel genannt sowie genaue Angaben über deren Wirksamkeit gemacht.

Die unkommentierte Beschreibung diverser Selbsttötungsmethoden kann wie eine Art Gebrauchsanweisung gelesen werden. Ein besonderes Risiko besteht hier für gefährdungsgeneigte und suizidgefährdete Jugendliche. Hinzu kommt, dass diese Angebote grundsätzlich ein problematisches Bild vom Wert des Lebens und der Bedeutung des Todes vermitteln.

Suizidforen können sehr unterschiedlich gestaltet sein, im Gegensatz zum geschilderten Beispiel auch als Selbsthilfe-Plattform. Suizidselfhilfeforen im Internet hat beispielsweise eine Studie aus dem Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie der Universität zu Köln untersucht, mit dem Fazit, Suizidforen im Internet »nicht pauschal zu skandalisieren«.

## »Vernetzter Hass im Web – was tun!«

Während die genannten Beispiele aus der Prüfpraxis der KJM eher als Anleitungen zum Selbsthass zu sehen sind, geht es bei rechtsextremistischen Inhalten um offen oder verdeckt propagierten Hass im Netz. Seit 2001 setzt sich jugendschutz.net im Rahmen des Projektes »Rechtsextremismus im Internet« mit der Nutzung des Web als Propaganda-Plattform auseinander.

Die Arbeit hat u. a. gezeigt, dass die Jugendlichen im Internet gezielt mit jugendaffiner Optik und einer rechtsextremen Erlebniswelt aus Aktionen, Musik und anderen multimedialen Elementen umworben werden. Die Zahl rechtsextremer Angebote war 2007 so hoch wie nie zuvor (1.635). Verstärkt hat sich die Entwicklung, dass Rechtsextreme die Möglichkeiten des Web 2.0 für ihre Zwecke missbrauchen, u. a. durch jugendaffine Lockangebote, in denen die politischen Botschaften nur auf den zweiten Blick zu erkennen sind.

Jugendschutz.net, eine Einrichtung der Jugendministerien aller Bundesländer, die organisatorisch an die KJM angebunden ist, versucht, Verstöße gegen den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) im Vorfeld rechtsaufsichtlicher Maßnahmen schnell zu beseitigen. Die Erfolgsquote beim Vorgehen gegen unzulässige Webangebote im In- und Ausland liegt bei mehr als 80 Prozent. So wurden in den letzten Jahren mehr als 1.200 unzulässige rechtsextreme Angebote geschlossen.

Der repressive Jugendschutz allein reicht jedoch nicht aus. Jugendliche müssen auch für die inhaltliche Auseinandersetzung mit rechtsextremen Denk- und Agitationsmustern gestärkt und Pädagogen für das Problem von Hass im Web sensibilisiert werden. Ein Beispiel dafür ist die Broschüre »Vernetzter Hass im Web – was tun!«, die jugendschutz.net in Zusammenarbeit mit der Hessischen Landeszentrale für politische Bildung veröffentlicht hat. *Maria Monninger/ Michael Wörner-Schappert* ●

# Beziehungserfahrungen mit Avataren

**Onlinespiele sind ein Boomgeschäft. Doch die neuen digitalen Welten bedeuten nicht nur eine kreative Herausforderung, sondern sie bergen auch Risiken. Für den Jugendschutz etwa schaffen sie völlig neue Probleme.**

Das erfolgreichste Onlinespiel, »World of Warcraft« (WoW) hat mittlerweile weltweit über zehn Millionen Abonnenten, die im Schnitt zwölf bis fünfzehn Euro im Monat dafür zahlen, als Elf, Magier oder Gnom durch eine Fantasywelt zu streifen und gemeinsam mit anderen digitale Monster zu bekämpfen. Doch WoW ist nur ein winziger Ausschnitt des Wachstumsmarktes für Spiele im Netz. Der reicht von im Browser spielbaren Knobel- oder Geschicklichkeitspielen über komplexe Strategietitel, in denen man in die Rolle eines Piraten oder Raumpiloten schlüpft, bis hin zu Online-Shootern wie »Counter-Strike«, in denen Teams vernetzt gegeneinander antreten. Oft spielen Teamarbeit und Kommunikation, selbst über Landesgrenzen oder gar Ozeane hinweg, eine wichtige Rolle. In Deutschland spielten laut der Allensbacher ACTA-Studie schon 2006 etwa 20 Prozent der Bevölkerung zumindest gelegentlich online. Ein Großteil davon sind Jugendliche, auf deren Entwicklung sich die Spiele negativ auswirken können.

Die gesetzlichen Spielregeln für Online-Games sind nicht einfach zu definieren, wie Oliver Castendyk, Medienrechtsexperte und Direktor des Erich-Pommer-Instituts an der Universität Potsdam, kritisiert: »Jugendschutz in Deutschland heißt: professionelle Jugendschützer in einer byzantinischen Bürokratie.« Das betreffe nicht nur, aber ganz besonders den Bereich Computerspiele: Mit USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) und FSM (Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter) gibt es mehrere Selbstkontroll-einrichtungen, und bei der Aufsicht lägen die Dinge ähnlich, so Castendyk. Das Jugendschutzgesetz regelt die Offline-Spiele auf Datenträgern, der

Jugendmedienschutz-Staatsvertrag jedoch den Online-Bereich. Für Spiele auf Datenträgern ist die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zuständig – für Online-Spiele die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM).

Allgemeinverbindliche Altersfreigaben gibt es für Spiele im Netz bislang nicht, genauso wenig wie eine durch die KJM anerkannte Selbstkontroll-einrichtung. Dazu kommt: Während man ein Spiel mit der Alterskennzeichnung »Keine Jugendfreigabe« im Laden, zumindest theoretisch, erst nach Vorlage eines Ausweises bekommen sollte, gibt es etwa für die Downloadplattform »Steam«, über die auch Spiele erworben werden können, kein echtes Altersverifikationssystem. Der Nutzer gibt ein Geburtsdatum an – ob das jedoch stimmt, wird nicht überprüft.

Zudem gibt es online eine Vielzahl von Spielen, die gar nicht auf Datenträgern vorliegen. Dafür existieren in der Regel auch keine Altersfreigaben, wie sie die USK erarbeitet. Trotzdem können auch solche Spiele durchaus brutale Inhalte haben. Es gibt eine kaum überschaubare Flut von mit wenig Aufwand produzierten Browserspielen, die sich der Regulierung durch Jugendschutzeinrichtungen entziehen.

## Suchtverhalten stärker berücksichtigen

Erschwerend kommt hinzu, dass für die Bewertung von Online-Spielen aus Jugendschutzsicht der klassische Kriterienkatalog (u.a. Gewalt, Sexualität und Menschenwürde) allein nicht ausreicht. Wie Verena Weigand, Leiterin der KJM-Stabsstelle, erläutert, müssten auch Phänomene wie Alltagsflucht oder exzessive Nutzung berücksichtigt werden



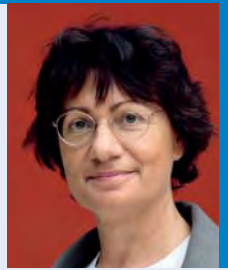
(vgl. S. 12–13). Das sehen heute auch viele Psychologen und Psychiater so.

Bert te Wildt, Psychiater an der Medizinischen Hochschule Hannover und Fachmann für die Wirkung des Internets, glaubt, auch das Thema Verhaltenssucht müsse stärker berücksichtigt werden, gerade bei Onlinespielen. Ein Spiel wie »World of Warcraft« sei für Zwölfjährige nicht geeignet, gibt der Psychiater zu bedenken, weil durch die Verknüpfung von faszinierender Spielhandlung und sozialer Vernetzung ein massiver Druck entstehe, viel Zeit zu investieren. Einer Studie der Freien Universität Berlin zufolge verbringen Online-Rollenspieler mehr Zeit mit ihrem Hobby als andere Online-Spieler: im Schnitt mehr als 20 Stunden pro Woche.

Bislang ist Onlinespiel-Sucht keine offiziell anerkannte Diagnose. Der US-Verband American Medical Association diskutierte im vergangenen Jahr darüber, sie als Krankheitsbild in die Diagnose-manuale aufzunehmen – man entschied sich aber dagegen. Doch manche Praktiker sind anderer Meinung: »Die psychische Abhängigkeit von Unterhaltungsmedien wie Internet und Computerspielen muss zukünftig als Erkrankung anerkannt werden«, fordert Günter Mazur, Vorsitzender des gerade erst gegründeten Fachverbandes Medienabhängigkeit. Klaus Wölfling, psychologischer Leiter der Ambulanz für Spiel-



**Verena Weigand, Stabsstellenleiterin der Kommission für Jugendmedienschutz**



## »Nicht nur über Alterskennzeichnung reden«

**? tendenz: Welche Inhalte oder Wirkungen von Online-Spielen schätzt die KJM als besonders problematisch ein?**

**Verena Weigand:** Online-Spiele zeichnen sich im Gegensatz zu den klassischen PC-Spielen durch ihre inhaltliche Veränderbarkeit und die Integration kommunikativer Elemente wie z.B. Chats aus. Gute Beispiele dafür sind Online-Rollenspiele, deren virtuelle Welt von den Spielern weiterentwickelt wird. Bei der Bewertung müssen neben klassischen Jugendschutzkriterien wie Gewalt, Sexualität und Menschenwürde auch neue Phänomene wie Alltagsflucht oder exzessive Nutzung berücksichtigt werden. Aspekte wie Gruppendynamik, Bezahlmodelle und In-Game-Werbung sollten ebenfalls analysiert werden.

**? In jüngerer Zeit wird verstärkt über die Frage diskutiert, ob Online-Spiele auch suchtartiges Verhalten hervorrufen können. Ist dieser Aspekt in gängigen Definitionen des Jugendmedienschutzes schon berücksichtigt?**

Nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag sollen Inhalte von Telemedien-Angeboten auf ihre entwicklungsbeeinträchtigende oder jugendgefährdende

Wirkung hin beurteilt werden. Es steht also nicht das Nutzerverhalten, sondern die Wirkung auf die jungen Nutzer im Vordergrund. Andererseits können insbesondere Online-Spiele vor allem durch ihre gruppendynamische Funktion exzessive Nutzung auslösen oder auch fördern. Ein Phänomen, das nach Ansicht der KJM nicht unberücksichtigt bleiben darf.

**? An welchen Punkten kann der Jugendschutz im Bereich Online-Spiele ansetzen?**

Es bringt uns jedenfalls nicht weiter, nur über Alterskennzeichnung zu reden. Je mehr ein Spiel veränderbar ist oder kommunikative Dienste integriert sind, desto weniger erscheint es für eine Altersfreigabe geeignet. Starre Bewertungssysteme können bei der Bewertung von Online-Spielen nicht das alleinige Modell der Zukunft sein. Es müssen andere Formen von Kontrolle, z. B. in Gestalt von Mindestsicherheitsstandards, Anwendung finden.

**? Sind die Anbieter von Online-Spielen hier kooperativ? Wo würden Sie sich mehr Bereitschaft zum praktischen Jugendschutz wünschen?**

Die Spielehersteller sollten mehr Verantwortung in Form von Selbstregulierung

übernehmen. Für den Bereich der Online-Spiele könnte sich die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) laut den gesetzlichen Bestimmungen von der KJM als Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle anerkennen lassen. Dann könnten Spiele mit kennzeichnungsfähigem Inhalt der USK zur Überprüfung und Bewertung nach den Kriterien des JMStV vorgelegt werden.

**? Sehen Sie auch positive Auswirkungen, die Online-Spiele auf Kinder und Jugendliche haben können?**

Virtuelle Spielgemeinschaften können beispielsweise soziale Fähigkeiten wie Spieldisziplin, Fairness und Verlässlichkeit fördern sowie die Kreativität anregen.

**? Was raten Sie den Eltern eines 15-Jährigen, der gerade angefangen hat, ein Online-Rollenspiel wie »World of Warcraft« zu spielen?**

Nicht einfach Verbote auszusprechen, sondern sich selbst erst einmal über das Spiel zu informieren, bzw. es im besten Falle selbst auszuprobieren. Klare Absprachen über Spielzeiten und Bezahlmodi können weiterhelfen.

*Das Interview führte Christian Stöcker ●*

sucht an der Universitätsklinik Mainz, sagt, es deuteten mittlerweile »verschiedene wissenschaftliche Studien unserer Forschungsgruppe« darauf hin, dass »etwa sechs bis neun Prozent der untersuchten Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die aktiv am Computer spielen, die Kriterien einer Abhängigkeit in Bezug auf ihr Computerspielverhalten erfüllen«.

Andere deutsche Studien, etwa von den Suchtexperten der Berliner Charité, deuten in eine ähnliche Richtung. Die Suchtkriterien der Weltgesundheitsorganisation WHO sind u.a: unstillbares Verlangen, Kontrollverlust, Entzugserscheinungen, Vernachlässigung anderer Interessen und Festhalten am exzessiven Spielen trotz negativer Konsequenzen. Solche Verhaltensweisen, das gilt es

festzuhalten, entwickelt nur eine Minderheit der Spieler.

Psychiater te Wildt glaubt nicht, dass ein erwachsener Mensch allein durch ein Spiel süchtig gemacht werden kann – meist lägen solchen Fällen extremer Nutzung wohl andere psychische Probleme wie Depressionen oder Angststörungen zugrunde. Bei Kindern und Jugendlichen aber lägen die Dinge anders, denn die würden durch die mit dem Spiel verbrachte Zeit einfach zu viele andere, für die Entwicklung wichtige Erlebnisse verpassen. »Sinnliches Erleben mit dem eigenen Körper und echte, direkte Sozialkontakte« seien wichtig, nicht zuletzt, um ein Gefühl für die eigene Identität und Sicherheit im sozialen Umgang zu erwerben, betont te Wildt. Fehlten diese Kontakte, könnte das spä-

ter wiederum zu Depression und Angst führen – und dann läge die Flucht zurück ins Spiel nahe. Er sagt aber auch: »Die allermeisten Menschen, auch Kinder und Jugendliche, finden den Weg auch wieder heraus.« Dennoch ist er der Meinung, dass die Gefahr einer Abhängigkeit als Jugendschutz-Kriterium in die Bewertung von Online-Spielen einbezogen werden sollte.

Und was gilt für die Eltern? Sie sollten wissen, was ihre Kinder am Rechner tun, gegebenenfalls auch einfach einmal mitspielen – und im Zweifelsfall Grenzen setzen. Denn letztlich, betont te Wildt, gehe es gerade bei Heranwachsenden um das Er-Leben: »Beziehungserfahrungen mit realen Menschen lassen sich nicht durch Begegnungen mit Avataren ersetzen.«  
*Christian Stöcker ●*

# »FragFINN.de« bietet sicheren Surfraum

**Jeder, der Kinder hat, kennt das Problem: Schon Grundschüler lieben es, online zu gehen und kreuz und quer durch die bunten Webseiten zu surfen. Doch die Internetnutzung birgt auch zahlreiche Gefahren für Kinder und Jugendliche. Um 8- bis 12-Jährigen einen sicheren Surfraum bieten zu können und die Medienkompetenz der Web-Neulinge zu stärken, ging Ende 2007 das Internetportal »FragFINN.de« im Rahmen der Initiative »Ein Netz für Kinder« an den Start. Die Bilanz nach einem Jahr kann sich sehen lassen.**

Am Anfang stand eine ambitionierte Idee: Im Rahmen der Konferenz zur europäischen Medienpolitik »Mehr Vertrauen in Inhalte« wurde im Mai 2007 die Initiative »Ein Netz für Kinder« von Kulturstaatsminister Bernd Neumann ins Leben gerufen. Mit Unterstützung aus Politik und Wirtschaft sollte dem repressiven Jugendmedienschutz ein positiver Ansatz an die Seite gestellt werden. Während technische Jugendschutzprogramme ungeeignete Angebote für Kinder schlicht aussperren, sollte im Gegenzug ein großer, aber sicherer Surfraum für Kinder zwischen acht und zwölf Jahren geschaffen werden. Nur sechs Monate später, im November 2007, konnte Bundeskanzlerin Angela Merkel den Startschuss für das Internetportal »www.FragFINN.de« geben. Das Projekt wird getragen von einer Allianz aus den namhaftesten deutschen Medien-, Telekommunikations- und Onlineunternehmen sowie zahlreichen Branchenverbänden, darunter AOL, Arcor, Deutsche Telekom, 1 und 1, ehapa-Verlag, Google, Heinrich Bauer Verlag, Microsoft, o2, Super RTL, Symantec, Tessloff Verlag und Vodafone.

Hinter FragFINN steht eine ständig wachsende Liste mit interessanten, unterhaltsamen und lehrreichen Inhalten, die durchweg kindgerecht sind. Eine dreiköpfige Redaktion aus Medienpädagogen hat sich der Mammutaufgabe gestellt, das Netz nach passenden Sei-



ten zu durchforsten und diese nach strengen inhaltlichen sowie formalen Kriterien zu überprüfen. Die Redaktion ist an die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM) in Berlin angegliedert.

Ausnahmslos alle Seiten auf Domains bzw. Subdomains müssen dabei die Kriterien erfüllen. Hinweise auf kindgerechte Programme können und sollen auch von Kindern, Eltern, Lehrern oder Anbietern kommen; entsprechende Formulare finden sich bei FragFINN. Hat ein Internetangebot den aufwändigen Aufnahmeprozess erfolgreich durchlaufen, erfolgt eine ständige Kontrolle, zum einen durch technische Mechanismen auf der Grundlage einer »Badword-Liste« und zum anderen durch »manuelle« Überprüfung durch das Redaktionsteam. Die Intervalle dieser manuellen Checks hängen dabei von der potenziellen Gefahr ab, die von einem Angebot ausgeht. Für die Nutzer besteht zusätzlich die Möglichkeit, im Programm den »Alarm-Button« zu drücken. Das

beanstandete Angebot wird daraufhin umgehend überprüft.

»Gute Webseiten sind positiver Jugendschutz und zugleich der Beweis, wie wertvoll die modernen elektronischen Medien für alle sind. Unser Netz für Kinder ist ein hervorragendes Beispiel praktischer Medienerziehung, die ohne erhobenen Zeigefinger auskommt, sondern Spaß macht«, kommentiert Staatsminister Bernd Neumann die Initiative: »Ich wünsche mir, dass es in den Kinderzimmern und Schulen ein spannender Begleiter wird.«

## Ein Beispiel für praktische Medienerziehung

Nach nur einem Jahr umfasst das »kleine« Internet nun rund 4.000 sichere Domains, davon 750 reine Kinderseiten. Mithilfe einer Kinderschutzsoftware, die auf der FragFINN-Seite kostenlos zum Download bereit steht, können Eltern sicherstellen, dass ihre Kinder den geschützten Raum nicht verlassen. Die Jungen und Mädchen können sich bereits heute in einem Surfraum von mehreren tausend Seiten bewegen, sich informieren, spielen und chatten und so die Struktur des Internets begreifen lernen. Die Grenzen des Raumes werden ihnen im Idealfall gar nicht bewusst, werden die Initiatoren.

Im wahren Leben hat die kritische und Internet-erprobte Zielgruppe aber natürlich längst entdeckt, dass so beliebte Angebote wie »SchülerVZ«, »SpielAffe«

**Hans Ernst Hanten, Leiter der Gruppe Medien beim Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien**



## »Partner zeigen hohes Bewusstsein für gesellschaftliche Verantwortung«

**? tendenz:** Wie fällt Ihre Bilanz nach rund einem Jahr »Ein Netz für Kinder« aus?

**Hans Ernst Hanten:** Meine Bilanz fällt sehr positiv aus. Bisher haben alle Partner gehalten, was sie versprochen haben. Das Engagement zeigt ein hohes Bewusstsein für gesellschaftliche Verantwortung – und Zuneigung zu unseren Kindern. Allein das Angebot nahezu aller Kinderdomains ist einzigartig – und dazu gibt es noch viele andere fesselnde Seiten. Dazu konnten wir mit mehr als einer Million Euro sehr gute Angebote für Kinder auf den Weg bringen. Das hat uns allen großen Spaß gemacht.

**? Das Projekt läuft seit November 2007, ist aber noch wenig bekannt. Wie wollen Sie das ändern?**

Wir haben noch keine Werbung gemacht! Zuerst sollte unser Netz fehlerfrei laufen. Mitte Dezember wurde eine neue große Suchmaschine installiert – und nun kann es richtig losgehen. Alle Partner werden auf »ihren Plattformen« werben: in Hörfunk und Fernsehen, im Internet, in Büchern und Zeitschriften. Als wir das Netz mit der Kanzlerin eröffneten, haben auch die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten Unterstützung zugesagt. Sie sind noch nicht Mitglieder unseres Konsortiums, aber was noch nicht ist, wird noch werden – da bin ich mir sicher!

**? Wo liegen die größten »Baustellen« für das zweite Jahr?**

Ganz eindeutig: Das Netz muss zu einem Begleiter der Kinder in der Online-Welt werden. Dazu muss es nicht nur gut sein, sondern die Kinder, die Eltern und unsere Lehrerinnen und Lehrer müssen es kennen, und es muss überzeugen. Wir sind von der Werbung, die wir machen werden, überzeugt. Und wir meinen es ernst, wenn wir den Kindern sagen: Macht mit, mit euch werden wir noch besser!

**? Was wollen sie am zweiten Geburtstag von »Ein Netz für Kinder« über die Initiative lesen?**

Ich wäre glücklich, wenn mir Kinder sagen: »Das habt Ihr gut gemacht!«

oder »YouTube« nicht bei FragFINN stattfinden. Diese Angebote seien so umfangreich, erklären die Verantwortlichen, dass sie nicht zu kontrollieren wären. Ebenfalls vergeblich sucht man noch nach regionalen Angeboten, etwa nach den Seiten einzelner Schulen oder Sportvereinen. Die Redaktion arbeitet derzeit mit Hochdruck an einer Möglichkeit, regionale Angebote aufnehmen zu können. Was viele Nutzer nicht wissen: Eltern oder Pädagogen haben die Möglichkeit, den Surfraum der Kinder selbst zu gestalten und ganz individuell mit einzelnen Programmen zu erweitern.

Um die Möglichkeiten von FragFINN bekannter zu machen, wollen die Betreiber nach der einjährigen Erprobungsphase, in der das Internetportal kontinuierlich optimiert wurde, jetzt verstärkt an die Öffentlichkeit gehen. In Anzeigen, Fernseh- und Radiospots wird seit Ende 2008 für das Produkt geworben. Schulen können sich zusätzlich eine ausführliche »Pädagogen-Broschüre« sowie Un-

terrichtsmaterial von fragFINN herunterladen. Speziell an den Grundschulen könnte es dann demnächst Unterrichtseinheiten zur Frage geben »Wie surfe ich mit FINN?«.

Bis Mitte Dezember wird die Umstellung auf eine Volltextsuche abgeschlossen sein, für die Google kostenlos seine Suchmaschinen-Technologie zur Verfügung stellt. Reine Kinderangebote werden künftig automatisch nach oben gelistet. Frusterlebnisse bei der Suche nach bestimmten Stichwörtern können so vermieden werden.

### »Netz für Kinder« bald europaweit nutzbar

Für 2009 haben sich die Verantwortlichen vorgenommen, noch attraktiver zu werden, u.a. mit einem erweiterten Spiele-Angebot und mehr interaktiven Möglichkeiten. Die bislang beispiellose »Whitelist« an kindgerechten Internetseiten soll in immer mehr Betriebs- und Filtersystemen für einen positiven

Jugendschutz sorgen und mittelfristig soll das »Netz für Kinder« europaweit nutzbar sein.

Trotz aller Erfolge von FragFINN sind sich die Verantwortlichen einig, dass es immer noch viel zu wenig attraktive und sichere Internetangebote für Kinder gibt. Um das zu ändern, gibt es die zweite Säule der Initiative »Ein Netz für Kinder«, ein Förderprogramm des Beauftragten für Kultur und Medien der Bundesregierung (BKM) und des Bundesfamilienministeriums: Qualitativ hochwertige Internetangebote für Kinder werden mit 1,5 Mio. Euro jährlich über einen Zeitraum von zunächst drei Jahren unterstützt. Damit sollen vor allem die oft ehrenamtlich arbeitenden kleinen und mittleren Anbieter gefördert werden, die nicht selten aus finanziellen Gründen vor dem Aus stehen. Über Förderanträge entscheidet viermal jährlich die Vergabekommission der Förderinitiative ([www.ein-netz-für-kinder.de](http://www.ein-netz-für-kinder.de)) in Erfurt. *Ulrike Trost-Schreglmann* ●

# Ekel und Alpträume als Reaktion auf grausame Gewaltszenen

**Gewalt im Netz spielt bei knapp der Hälfte der untersuchten Jugendlichen im engeren sozialen Umfeld eine Rolle, so ein Ergebnis der jüngst veröffentlichten Studie »Gewalt im Web 2.0«. Wie 12- bis 19-Jährige mit gewalthaltigen Inhalten im Internet umgehen und Gewalt über das Internet ausüben (Cyber-Mobbing), wurde im Auftrag von sechs Landesmedienanstalten in einer quantitativen und qualitativen Befragung von Jugendlichen untersucht. Die Studie nimmt außerdem eine rechtliche Einordnung der Problematik für den Jugendschutz vor.**

Computer und Internet sind mittlerweile ein fester Bestandteil des täglichen Medienensembles der 12- bis 19-Jährigen. Jugendliche kommunizieren häufig via Internet, rufen Nachrichten im Netz ab, suchen nach Informationen für die Schule und – werden gewollt oder ungewollt – mit gewalthaltigen Inhalten im Netz konfrontiert. Ergebnis der quantitativen Befragung zur Internetnutzung

haltige Internetseiten kennen, sind mit fiktionaler Gewalt, wie Bilder aus Horrorfilmen, Gewalt in Spielfilmen oder nachgestellter extremer Gewalt, konfrontiert worden. Vor dem Hintergrund, dass reale bzw. realistische Gewaltdarstellungen ein höheres Wirkungsrisiko bei Kindern und Jugendlichen haben, ist der relativ hohe Anteil der Befragten, die Fotos bzw. Videos mit

häufiger kennen sie gewalthaltige Internetseiten. Der Anteil der Kinder und Jugendlichen, die im Internet schon einmal unangenehme Erfahrungen gemacht haben, ist mit einem Drittel relativ hoch. Hauptsächlich genannt werden dabei sexuelle Anspielungen bzw. Belästigungen. Es sind vor allem die Mädchen, die von unangenehmen Erfahrungen berichten können. Mehr als jedes fünfte Mädchen, das im Internet surft, ist dort schon einmal sexuell belästigt worden.

Problematisch ist in diesem Zusammenhang, dass immerhin mehr als ein Drittel der 12- bis 19-Jährigen immer alleine ins Internet geht. 68 Prozent der Kinder und Jugendlichen unter 18 Jahren wird gar nicht oder nur selten von ihren Eltern hinsichtlich der Dauer der Internetnutzung kontrolliert. Was den Inhalt des Internets betrifft, sagen sogar 80 Prozent der Minderjährigen, dass ihre Eltern sie nie oder selten danach fragen. Mehr als die Hälfte der unter 18-Jährigen kann alle Seiten ohne Sperrung anklicken. Die meisten Eltern beaufsichtigen also den Internetkonsum sowohl hinsichtlich der Dauer als auch der Inhalte nie oder nur selten.

Die qualitative Befragung der Studie (November 2007 bis Juni 2008, 43 internetvertraute Jugendliche in neun Fokusgruppen) zeigt, dass die Jugendlichen die Gewalt im Internet im Vergleich zum Fernsehen als drastischer einstufen. Als wichtiges Unterscheidungsmerkmal für die Gewalt im Internet nennen die Jugendlichen

## Welche Art von Gewalt hast Du schon mal im Internet gesehen?

Basis: Kinder und Jugendliche im Alter von 12–19 Jahren, die gewalthaltige Internetseiten kennen, n = 186, Angaben in Prozent

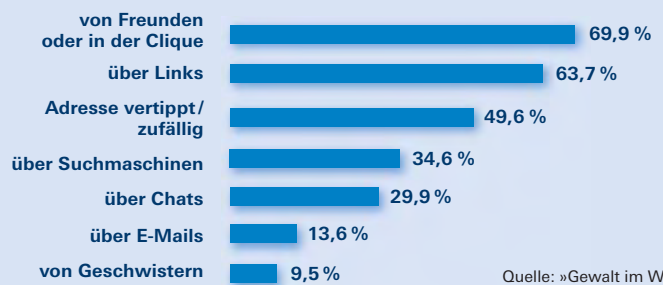


der 12- bis 19-Jährigen (n = 804) ist, dass ein Viertel der 12- bis 19-Jährigen, die das Internet nutzen, schon einmal Gewalt im Netz gesehen haben. Fast doppelt so viele und damit fast die Hälfte der 12- bis 19-Jährigen hat Freunde oder Mitschüler, denen gewalthaltige Seiten bekannt sind. Es sind also immerhin 48 Prozent der Kinder und Jugendlichen, in deren engerem sozialen Umfeld Gewalt im Netz eine Rolle spielt. Die meisten von denen, die gewalt-

Krieg, Folter und/oder Hinrichtungen sowie Darstellungen von echter extremer/brutaler Gewalt gesehen haben, als problematisch einzustufen. Die Kinder und Jugendlichen beziehen ihre Information über solche Seiten vor allem von Freunden oder von der Clique. Gewaltdarstellungen werden hauptsächlich Peer to Peer verbreitet. Jungen haben insgesamt eher als Mädchen mit Gewalt im Internet zu tun. Je älter die Kinder und Jugendlichen sind, desto

## Quelle der Bekanntheit von gewalthaltigen Seiten im Internet

Basis: Kinder und Jugendliche im Alter von 12–19 Jahren, die gewalthaltige Internetseiten kennen, n = 186, Angaben in Prozent



Quelle: »Gewalt im Web 2.0«

deren höheren Grad an Gewalthaltigkeit. Bezogen auf das Fernsehen wird der Anteil der Gewalt im Internet kritischer gesehen, insbesondere von den bildungsnahen Gruppen (Interviewer: »Glaubt ihr, dass die Inhalte im Internet auch andere sind?« Micha: »Ja doch. Weil im also im Fernsehen ist ja eigentlich meistens noch ein Sinn hinter dem Gesamten. Und im Internet ist eigentlich kein Sinn mehr. Wenn jetzt zwei Gruppen sich gegenseitig halb tot schlagen, da ist eigentlich dann kein Sinn mehr dahinter, da geht's einem dann wirklich nur noch um die Gewalt, die man jetzt in diesen, was weiß ich, zwei Minuten sieht.«). Als weiteres Unterscheidungskriterium wird die Unzensuriertheit der Filme genannt. Ebenso wird die Gewalt im Internet als »echter« eingestuft. Als Bezugspunkt für die tendenzielle »Echtheit« dienen den Jugendlichen die von den Usern selbst ins Internet gestellten Videos.

Was die Wirkungen von Gewaltvideos im Web 2.0 betrifft, ist ersichtlich, dass für die Jugendlichen besonders solche Videos schwer verdaulich sind, die Darstellungen von extremer realer Gewalt (z. B. Enthauptungen, Tötungen, Selbstverstümmelungen) und extremen realen Verletzungen zeigen. Ebenso belastend sind für die Jugendlichen Szenen, bei denen sie sich mit dem gezeigten Opfer oder der dargestellten Gewaltsituation stark identifizieren. Sie berichten in den Interviews angesichts dieser größtenteils sehr drastischen Videos und Fotos glaubwürdig von starken emotionalen Reaktionen wie Ekel, Schock und Angst. Zum Teil berichten sie auch von Alpträumen und länger anhaltenden körperlichen Reaktionen, die sie aufgrund der Rezeption extrem brutaler Videos erlebt haben. So erzählt z. B. Jan: »Ich bin auch ein Typ, der sich ekelt, also ich hab' sofort Ausschlag, ich hab' wirklich Ausschlag von dem Video bekommen, weil weil das hat mich so mitgenommen und Herpes und alles weil, ja. Ich bin bei solchen Sachen schnell, da hat mein ganzer K – also das war auch bis jetzt das Ek-

ligste, was ich gesehen hab' (...) und richtig Schauer, also ich musste da auch die ganze Zeit, also bestimmt noch 'ne Woche da dran denken und immer schlecht und – ich wurde sogar appetitlos so ein bisschen, weil ich musste da, ich konnte kaum noch an was anderes denken, als dieses«.

Die emotionalen Grenzerfahrungen machen jedoch zumindest zum Teil auch die Faszination aus, die diese Inhalte für einige der Jugendlichen haben: Es geht – insbesondere bei den internetgewaltaffineren Gruppen – auch um die Faszination der schrecklichen Bilder, um die Lust an der Angst und um den »Kick« des Aushaltenkönnens.

Zu finden sind die violenten Internetinhalte auf Video- oder Fotoportalen: zum Teil auf den meistgenutzten Seiten »youtube.com«, »myspace.de« oder »clipfish.de«, zum Teil auf Seiten, die für die entsprechenden gewalthaltigen Inhalte und extremen Darstellungen bekannt sind wie »ogriish« oder »rotten«. In den meisten Fällen bekamen die Jugendlichen einen Link von Freunden oder Bekannten zugesandt. Häufig führen auch Linkangebote von eigentlich nicht violenten Homepages zu gewalthaltigen Seiten. Die Jugendlichen gelangten außerdem über Funktionen wie »ähnliche Videos« auf Seiten wie »youtube« oder »myvideo« zu gewalthaltigen Inhalten. Dabei war es für die Jugendlichen nicht unbedingt ersichtlich, dass der Link sie zu einer Seite mit gewalthaltigen Inhalten führen würde. Die meisten der Jugendlichen scheinen relativ unvorsichtig und unkritisch zu sein, wenn ihnen Links zugesandt werden oder sie auf Webseiten die Möglichkeit zum Weiterklicken erhalten: Insbesondere wenn der Link von Freunden oder Bekannten kommt, wird er geöffnet. Während die Jugendlichen, die gewalthaltige Inhalte nutzen, beim

gemeinsamen Anschauen der auch für sie oft schwer verdaulichen Bilder über die Inhalte sprechen, sie gemeinsam verarbeiten oder sich zumindest über das Herumalbern emotional davon distanzieren können, ist für diejenigen, die eher zufällig und überraschend auf drastische Inhalte stoßen, ein Gespräch über das Gesehene eher nicht selbstverständlich. Die Eltern werden von den Jugendlichen generell nicht als Ansprechpartner in Erwägung gezogen, weil befürchtet wird, dass diese das Internet womöglich ungerechtfertigt im Ganzen »verteufeln«.

Die Jugendlichen berichten auch von »psychischer« bzw. »schriftlicher« Gewalt via Internet (sog. Cybermobbing), wobei Mädchen und Jungen unterschiedliche Erfahrungen damit gemacht haben. So stehen für die Jungen eher Beleidigungen, Beschimpfungen oder Online-Drohungen im Vordergrund, während die Mädchen vor allem von Situationen im Chat berichten, in denen sie sexuell belästigt wurden. Zum Teil wurden sie sogar aufgefordert, vor der Webcam zu stripfen.

Die interviewten Jugendlichen sind regelmäßig mit der Situation des Fotografiert- und Gefilmtwerdens und der Möglichkeit konfrontiert, dass diese Bilder veröffentlicht werden. Sowohl Jungen als auch Mädchen erzählen, dass von ihnen Bilder oder Clips online sind, in denen sie in unvorteilhaften oder peinlichen Situationen zu sehen sind (z. B. betrunken, unpässlich). Ersichtlich wird, dass sie die Spätfolgen solcher im Web 2.0 veröffentlichten Bilder nicht unbedingt als problematisch einstufen.

Petra Grimm ●



**MEDIENTAGE MÜNCHEN  
2008 mit mehr  
als 8.000 Teilnehmern**

# Zukunft der Werbung: ein Roulettespiel auf allen Kanälen

**»Werbewelt im Wandel - Wert und Wirksamkeit in der digitalen Medienflut« - unter diesem Motto diskutierten etwa 500 Referenten in neunzig Panels über die Herausforderungen, die sich für die Werbung im Internet-Zeitalter ergeben. Als Keynote-Speaker beim Mediengipfel skizzierte James Murdoch seine Visionen vom Mediengeschäft der Zukunft. Mit mehr als 8.000 Teilnehmern verzeichneten die 22. MEDIENTAGE MÜNCHEN einen neuen Rekord.**

In Zeiten von Internet, Mobile, Gaming & Co. stehen nicht nur die klassischen Medien vor großen Herausforderungen, sondern auch für die Werbung stellt sich die Frage nach der wirksamen Platzierung in der digitalen Medienflut. Die Online-Welt bietet neue Distributions- und Kommunikationsformen. Zusätzlich ermöglicht das Internet Werbung mit geringen Streuverlusten (Stichwort: Targeting), eine verbesserte Kontrolle von Werbewirksamkeit und Tarife, bei denen nur für tatsächlich erzielte Werbekontakte gezahlt werden muss.

Dadurch geraten die klassischen Medien, die auf dem Rezipienten- und Werbemarkt bereits erste Folgen der globalen Finanzkrise spüren, zusätzlich unter Druck. Printmedien und Rund-

funksender werden sich dauerhaft nur dann erfolgreich behaupten können, wenn ihre Produzenten großen Wert auf inhaltliche Qualität legen und dies ihren Lesern, Hörern, Zuschauern und Werbekunden auch überzeugend vermitteln können, so ein Fazit der auf den 22. MEDIENTAGEN MÜNCHEN vertretenen Referenten.

Die Unternehmensberatung Boston Consulting Group prognostizierte in ihrer Studie »The future of advertising« sogar ein »langsames Dahinschwinden« der traditionellen Medien. Die Zukunft der Marketingkommunikation sei - gleich einem Roulettespiel - geprägt von einer Vielfalt der Möglichkeiten und Kanäle, so Dr. Antonella Mei-Pochtler bei der Präsentation der Studie. Die Vermarktungsstrategien

für Werbung im Internet werden aber inzwischen von einigen Experten auch als »zu klickorientiert« relativiert. Erforderlich sei ein Forschungskonzept, das quantitative und qualitative Aussagen über Reichweite und Wirksamkeit unterschiedlicher Medien im Vergleich beinhaltet.

Als prominenter Gastredner skizzierte James Murdoch zum Auftakt in einer Keynote seine Visionen vom Mediengeschäft der Zukunft. Der Chairman und Chief Executive Officer der News Corp. betrachtet die neuen digitalen Verbreitungswege und Plattformen als revolutionäre Chance für Medienunternehmen, ihre Produkte kontrolliert über neue Netzwerke zu verbreiten. Voraussetzung sei, dass die Wertvorstellungen der Nutzer und

ihre Bedürfnisse berücksichtigt werden. Für die Medienlandschaft der Zukunft prognostizierte James Murdoch, der Sohn des News-Corp.-Firmengründers Rupert Murdoch, die wachsende Bedeutung von Rückkanälen und der direkten Verbindung zu den Nutzern.

## Medienpolitischer Kompromiss

Nachdem sich die Ministerpräsidenten der Länder im Oktober in Dresden auf den 12. Rundfunkänderungsstaatsvertrag geeinigt hatten, wurde in München kontrovers über die Konsequenzen des medienpolitischen Kompromisses gestritten. Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring, Vorsitzender der Gesellschafterversammlung der Medientage München und Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), forderte mehr Ausgewogenheit im dualen Rundfunksystem. Während die öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten ab 1. Januar 2009 wegen der Erhöhung der Rundfunkgebühren jährlich etwa 400 Millionen Euro mehr erhielten, bekämen privatwirtschaftliche Anbieter sinkende Werbeeinnahmen als Folge der Finanzkrise zu spüren. An den neuen Regelungen des Rundfunkstaatsvertrages kritisierte der BLM-Präsident zweierlei: Erstens sei die Beschränkung der Online-Ausgaben von ARD und ZDF weggefallen, und zweitens seien die Vorschriften so auslegungsfähig, dass die Probleme in die Rechtsanwendung verschoben worden wären.

Der ARD-Vorsitzende Fritz Raff und ZDF-Intendant Dr. Markus Schächter verwiesen auf den neuen Drei-Stufen-Test, der künftig alle neuen Online-Angebote öffentlich-rechtlicher Anbieter auf den Prüfstand stelle. Außerdem schütze die im 12. Rundfunkänderungsstaatsvertrag festgelegte Negativliste mit Internet-Inhalten, die für ARD und ZDF künftig verboten sein werden, das Engagement privatwirtschaftlicher Medienunternehmen. Der Präsident des Verbandes Privater Rundfunk und Telemedien (VPRT), Jürgen Doetz, wies hingegen darauf hin, dass es sich bei den Rundfunk- und Fernsehräten, die für die Durchführung des Drei-Stufen-Tests verantwortlich sein werden, nicht um unabhängige Gremien handele.

Aufgrund sinkender Werbeeinnahmen interessierten sich die Kongressbesucher stark für das Thema »Paid Content – Realität, Vision oder Utopie?«. Im Gegensatz zu Prognosen aus früheren Jahren wächst allerdings mittlerweile die Skepsis, ob sich Bezahl-Inhalte auf digitalen Kanälen durchsetzen können. So zeigte sich Oliver Samwer, Gründer und Geschäftsführer des European Founders Fund überzeugt, dass

Keiner will mehr fehlen bei der Nacht der Medien – die Sponsoren-Leuchtsäulen am Eingang zum Justizpalast.



Der Gastredner des Mediengipfels 2008, James Murdoch (Mitte), wird von Staatsminister Eberhard Sinner (rechts) und Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring, dem Vorsitzenden der Gesellschafterversammlung der Medientage München, begrüßt.



Radiomacher unter sich bei der Nacht der Medien im Justizpalast: Elke Schneiderbanger, Radio NRW und Markus Othmer vom Bayerischen Rundfunk.



Voll besetzte Säle: Die MEDIENTAGE MÜNCHEN 2008 verzeichneten mit mehr als 8.000 Teilnehmern erneut einen Besucherrekord.



die Zukunft eher werbefinanzierten Business-Modellen gehört. Weitere wichtige Themen des Kongresses bildeten die Aspekte Jugendmedienschutz, Daten- und Persönlichkeitsschutz. So wurde erstmals die Studie »Gewalt im Web 2.0« vorgestellt die starke emotionale Wirkungen zahlreicher Online-Angebote dokumentiert. Im Zusammenhang mit den Themen Daten- und Persönlichkeitsschutz klagten Kritiker über enorme Risiken in den Social Communities des Web 2.0 sowie beim Umgang mit Online-Suchmaschinen und Download-Portalen. *Mk/bp* ●

# Ring: »Wir entwickeln uns nicht zu einer Internetpolizei!«

Eine hitzige medienpolitische Debatte löste das Thema des BLM-Forums »Quo vadis Rundfunkregulierung im Internet?« am 16. Oktober 2008 aus. Eine Deregulierung statt weiterer gesetzlicher Vorgaben forderten die meisten Teilnehmer. Staatsminister Eberhard Sinner verdeutlichte, dass er eine Deregulierung im Internet für möglich halte.



BLM-Präsident Prof. Dr. Wolf-Dieter Ring hatte in seiner Einführung darauf hingewiesen, dass der Ausgangspunkt für eine Regulierung im Internet generell die Meinungsrelevanz der einzelnen Angebote sei. »Wir halten uns an die Vorgaben des Bundesverfassungs-

gerichts und entwickeln uns nicht, wie manche befürchten, zu einer Internetpolizei. Daran haben wir weder Interesse, noch die Kapazitäten oder die rechtliche Legitimation«, so Ring. Eine entsprechende Änderung der Fernsehsetzung der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) setze lediglich geltendes Recht um und stelle durch das abgestufte Zulassungsverfahren eine Deregulierung dar, die es etwa Anbietern von lokalen oder regionalen audiovisuellen Inhalten im Internet ermögliche, mit einem vereinfachten Genehmigungsverfahren ihre als Rundfunk klassifizierten Inhalte zu verbreiten.

Staatsminister Sinner erläuterte, dass die Regulierung von Rundfunkinhalten grundsätzlich von den Prämissen Technikneutralität und Gleichbehandlung ausgehen müsse. Im 12. Rundfunkänderungsstaatsvertrag, sei bereits eine engere Definition von Rundfunk zugrunde gelegt. Rund-

funkinhalte sind durch eine lineare Ausstrahlung gekennzeichnet, während Inhalte, die auf Abruf verbreitet werden, nicht Rundfunk sind. Man habe damit die Unterscheidungsmerkmale der EU-Richtlinie für audiovisuelle Mediendienste übernommen. Der Leiter der Staatskanzlei verdeutlichte aber auch, dass die Rundfunkregulierung genauso für entsprechende Angebote der Verlage gelten würde. Grundsätzlich zeigte er sich zuversichtlich, dass es in Zukunft zu einer Deregulierung im Internet kommen werde.

Prof. Dr. Helge Rossen-Stadtfeld stellte in acht Thesen die Ergebnisse seines Gutachtens zu »Rundfunk und Presse im Internet« vor. Er kam dabei zum Ergebnis, dass Rundfunkregulierung im Internet notwendig ist, und dass es dabei keine Ausnahme für Presseunternehmen geben könne. Grundsätzlich anders sah das Helmut Verdenhalven vom Bundesverband Deutscher Zeitungsverleger (BDZV). Im Internet, so der Leiter der Abteilung Medienpolitik im BDZV, gebe es keine Kapazitätsengpässe und damit auch keine Auswahlproblematik. Damit erübrigte sich auch eine Genehmigung von Angeboten.

Dr. Guido Brinkel, Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM), kritisierte die gesamte Medienregulierung als zu stark rundfunkzentriert. Ziel müsse es sein, hin zu einer Medienordnung zu kommen, die mehr auf Selbstregulierung und Außenpluralität setze. Als Vorbild nannte er den

Jugendmedienschutzstaatsvertrag mit dem Modell der regulierten Selbstregulierung. Ähnlich argumentierte Claus Grewenig, stv. Geschäftsführer und Justiziar des Verbands Privater Rundfunk und Telemedien (VPRT). Man müsse weg von einem »Regulierungsregime«, das unter dem Rundfunkbegriff stehe, so Grewenig. Wie in der entsprechenden Richtlinie der EU sollte in Zukunft das Dach der Regulierung »Audiovisuelle Medien« heißen.

Die gegensätzlichen Standpunkte bei der Bewertung des 12. Rundfunkänderungsstaatsvertrages (RfStV) wurden in der Abschlussdiskussion deutlich. Während die Vertreter der Medienpolitik und der Regulierung, Dr. Klaus-Peter Pottthast, Medienreferent in der Bayerischen Staatskanzlei, und Thomas Langheinrich, Vorsitzender der Kommission für Zulassung und Aufsicht (ZAK), betonten, dass die Regelungen im 12. RfStV nicht Blogger und Online-Communities, sehr wohl aber audiovisuelle Angebote der Verlage betreffen, forderten der Blogger Julius Endert und eine Reihe von Veranstaltungsteilnehmern eine generelle Meinungsfreiheit im Netz. Dieser Forderung schloss sich auch der Verleger Dr. Dirk Ippen an. Heftig kritisiert wurde vor allem die im 12. Rundfunkänderungsstaatsvertrag genannte Bagatellgrenze von 500 zeitgleichen Zugriffen, die als Grenze für die Beantragung einer Rundfunkgenehmigung gilt. Diese Grenze, erwiderte Pottthast auf die Kritik, sei nicht statisch zu sehen, sondern könne von den Landesmedienanstalten auch höher angesetzt werden. FI/bp ●



## »1-2-3 - Ins Netz gegangen«

**Kinder und Jugendliche müssen intensiv über die »Tücken« der Netzkommunikation vor allem in Online-Communities aufgeklärt werden, zeigte die 14. Fachtagung des Forums Medienpädagogik. Das Thema am 26. November 2008: »1-2-3-Ins Netz gegangen - Wie medienkompetent bewegen sich Heranwachsende in Online-Gemeinschaften?«.**

Die Risiken der Online-Communities sowie Maßnahmen zur Stärkung der Medienkompetenz wurden anhand von Praxisbeispielen in drei Panels vorgestellt (Mobbing im Netz, Moderation: Medienratsmitglied Dr. Fritz Kempfer; Selbst-Hass im Web, Moderation: Medienratsmitglied Helmut Wöckel; Konsequenzen für medienpädagogisches Handeln, Moderation: Medienratsvorsitzender Dr. Erich Jooß).

Einen Einblick in die bekanntesten Online-Communities wie SchülerVZ, Lokalisten, MySpace und die Videoplattform YouTube gewährte zum Auftakt Lucie Höhler von jugendschutz.net. Was Jugendliche an Online-Gemeinschaften fasziniert, erläuterte Dr. Claudia Lampert vom Hans-Bredow-Institut für Medienforschung. »Online-Spiele und Communities scheinen zentrale Bedürfnisse der Nutzer nach Selbstdarstellung, Kommunikation und sozialer Vernetzung zu befriedigen.« Lampert appellierte an die Teilnehmer, die Debatte nicht nur problemorientiert zu führen, sondern auch die Perspektive der jungen Nutzer/innen ernst zu nehmen. So könnten diese im positiven Fall kommunikative, kreative und soziale Kompetenzen einbringen. Als Handlungsansatz zur Vermeidung von Risiken sah sie u.a. die Schaffung von »Reflexionsräumen« – eine Aufgabe, die in der Schule wahrgenommen werden müsste.

Über die Risiken, die der Datenexhibitionismus und der Seelenstriptease im Netz mit sich bringe, wären sich Jugendliche häufig nicht bewusst, Er-

wachsene verhielten sich im Netz aber oft nicht besser, berichtete Markus Gerstmann vom ServiceBureau Jugendinformation. Um ihre Privatsphäre zu schützen, müssten die Schüler/innen ihre eigenen Regeln in Workshops oder Gesprächen erarbeiten.

Unter Schülern weit verbreitet ist das »Cyberbullying«. Beleidigende Videos, heimlich aufgenommene Fotos oder gefälschte Profile in Communities zeigen ihre Wirkung. Hilfe im Netz mittels eines moderierten Chats bietet die Seitenstark-Aktion »Mobbing – Schluss damit!« ([www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)). Diese Art von Hilfe reiche jedoch häufig nicht aus, warnte Christine Bitter vom Bayerischen Landeskriminalamt. »Mobbing ist kein Kavaliersdelikt, da sind wirkliche Straftaten im Spiel«, die nur die Polizei verfolgen könne.

### **Konsequenzen für medienpädagogisches Handeln**

Ein weiteres Problemfeld, den »(Selbst-)Hass im Web«, erörterten Maria Monninger von der Stabsstelle der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) und Michael Wörner-Schappert von jugendschutz.net. Die Beispiele aus den Prüffällen der KJM reichten von Magersucht-Foren über Missbrauch von Drogen und Selbstverletzung bis hin zu Suizid-Foren. Jugendgefährdend sind solche Angebote u.a. dann, wenn eine Glorifizierung der jeweiligen Sucht und das Fehlen von Hilfsangeboten festgestellt werden. Gegen unzulässige rechtsextreme Angebote im Web geht

jugendschutz.net vor. Das Internet als »grenzenlose, immer zugängliche Propagandaplattform« sei ein wirkungsvolles Aktionsfeld der Rechtsextremen, so Michael Wörner-Schappert. Als gefährlich bezeichnete er vor allem die »Verbindung von Freizeitwert und politischer Botschaft«.

Aus den zahlreichen Beispielen stringent medienpädagogisches Handeln abzuleiten, ist nicht ganz einfach. Prof. Dr. Andreas de Bruin von der Hochschule München formulierte dazu drei Thesen: Medienpädagogische Angebote müssen an der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen ansetzen; sie müssen die Eltern erreichen, und Medienkompetenz bedeute auch, auf Medien verzichten zu können.

Ob ein Verhaltenskodex der Anbieter von Social Communities helfen könnte, die Risiken der offenen Netzkommunikation zu verdeutlichen, blieb offen. Alle Diskutanten waren sich aber einig, dass es nicht allein Aufgabe der Anbieter sein könne, den jungen Nutzern beizubringen, nach welchen Regeln man sich auf solchen Plattformen bewegt, z.B. um die eigene Privatsphäre zu schützen. Hier wären auch das Elternhaus und die Schule gefordert. *Fl/bp* ●

