

Contact information

Dr. Karl Steffens

Universität zu Köln

E-mail: Karl.Steffens@uni-koeln.de

This intellectual output has been produced under the “Healthy Digital Life for Pupils” Project. The Project titled Healthy Digital Life for Pupils funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

<http://hdlife.erciyes.edu.tr/>



Designed by Erciyes University
HD-LIFE Project, 2019

Vorwort

Das Internet und digitale Kommunikationstechnologien sind für die meisten Bürger der Bundesrepublik Deutschland zum festen Bestandteil ihres Alltags geworden; dies gilt vor allem für Jugendliche. Laut der neuesten JIM-Studie (Jugendliche, Information, Medien, JIM, 2018) verfügen Familien von Jugendlichen in der Bundesrepublik Deutschland zu 98 % über einen Internetzugang; 97 % der befragten Jugendlichen besitzen ein Smartphone und 71 % einen Computer bzw. einen Laptop.

Jugendliche nutzen diese Technologien im hohen Maße, ohne sich vielleicht immer der Probleme bewusst zu sein, die eine solche Nutzung mit sich bringen könnte. Lehrer und Eltern sind hier vielleicht eher besorgt; ihnen fehlen aber möglicherweise Informationen, die dazu führen könnten, dass sie ihren Jugendlichen helfen, die Potenziale digitaler Kommunikationstechnologien zu nutzen, ohne dass diese dabei Gefahr laufen, durch die Nutzung dieser Technologien geschädigt zu werden.

Der folgende Leitfaden wurde im Rahmen des ERASMUS-Projekts „Healthy Digital Life for Pupils“ entwickelt; Koordinator ist die Erciyes Universität in Kayseri (Türkei); Projektpartner sind die Universität Barcelona (Spanien) und die Universität zu Köln. Der Leitfaden soll Lehrer und auch Eltern in ihrem Bemühen zu unterstützen, ihren Jugendlichen zu einem achtsamen Umgang mit dem Internet anzuleiten. Über Feedback würden wir uns freuen.

Gülsah Muratoglu und Karl Steffens (Karl.Steffens@uni-koeln.de)

Köln, im September 2019

Übersicht

Modul 1: Das Internet: Ein Universum von Möglichkeiten

Jugend und digitale Medien in Deutschland
Kommunikation
Unterhaltung
Digitale Spiele
Informationssuche
Lernen

Modul 2: Gefahren aus dem Netz

Jugend – Sexualität – Internet
Sexting
Grooming
Sextortion
Cyber-Mobbing

Modul 3: Sicherheit im Netz

Internetsicherheit
Privatsphäre
Datenschutz

Modul 4: Spezifische Probleme der Internetnutzung

Exzessive Internetnutzung
Hate Speech
Fake News
Online-Spiele
Online-Spielsucht
Online-Challenges

Abschließende Bemerkungen

Medienkompetenz

Modul 1: Das Internet: Ein Universum von Möglichkeiten

Das Internet scheint ein Universum von Möglichkeiten zu sein, nicht nur für Jugendliche. Aber vielleicht sind Jugendliche diejenigen, die diese Möglichkeiten am meisten nutzen.

Im Internet können Jugendliche über verschiedene Foren und Online-Plattformen wie Facebook und Instagram miteinander kommunizieren, sich Texte, Bilder und Videos zuschicken, sie können Blogs, Podcasts und Videocasts ins Internet stellen, sie können zusammen mit anderen Jugendlichen an Online-Spielen teilnehmen, sie können über Google oder ähnliche Suchmaschinen, aber auch auf YouTube nach Informationen suchen, und sie können sich mit Streaming-Diensten, wie sie etwas Netflix anbietet, aus dem Internet unterhalten lassen. Sie können aber auch mit Hilfe des Internets für die Schule vor- oder nacharbeiten; YouTube oder Online-Anbieter wie Khan-Academy bieten für fast jedes Themengebiet Tutorials an. Schließlich können Sie bei Online-Anbietern wie Amazon Waren einkaufen und Online-Banking durchführen. Es scheint, die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt. Im folgenden Abschnitt soll untersucht werden, die Jugendliche tatsächlich mit dem Internet umgehen.

Jugend und digitale Medien in der Bundesrepublik Deutschland

Seit 1988 untersucht der medienpädagogische Forschungsverbund Südwest jährlich die Mediennutzung von 12- bis 19jährigen Jugendlichen in Deutschland. In der letzten Untersuchung von 2018 wurden 1.200 Jugendliche befragt (MPFS, 2018). Dabei wurde deutlich, dass 99 % der befragten Haushalte über ein Smartphone verfügen und 98 % über einen Computer und ebenfalls 98 % über einen Internetzugang. Den Zugang zum Internet wählen die meisten Jugendlichen über das Smartphone (79 %), andere Zugangsmöglichkeiten werden deutlich seltener gewählt (Computer 8 %, Laptop/Notebook 6 %, Tablet 4 %).

Die tägliche Nutzung des Internets hat sich in den letzten Jahren deutlich erhöht; waren es 2007 noch 106 Minuten, so verbrachten die Jugendlichen im Jahre 2018 bereits 214 Minuten täglich im Internet (MPFS, 2018, 31)

Was Internetangebote anbelangt, so ist YouTube das bei weitem beliebteste Internetangebot. Allerdings gibt es auch hier geschlechtsspezifische Differenzen. Bei den männlichen Jugendlichen ist die Präferenzreihenfolge YouTube (70 %), WhatsApp (27 %), Netflix (20 %), Instagram (17 %), Google (12 %) und Snapchat (9 %). Bei den weiblichen Jugendlichen ist die Präferenzreihenfolge YouTube (55 %), WhatsApp (52 %) und Instagram (45 %), Snapchat (22 %), Netflix (16 %) und Google (13 %). Da die Jugendlichen meistens über ihr Smartphone in das Internet gehen, spielen Apps eine große Rolle, auch hier mit geschlechtsspezifischen Unterschieden. Die beliebteste App ist WhatsApp (Mädchen 88 %, Jungen 86 %), gefolgt von Instagram (Mädchen 60 %, Jungen 37 %), YouTube (Mädchen 26 %, Jungen 48 %) und Snapchat (Mädchen 36 %, Jungen 24 %) (MPFS, 2018, 36).

In der JIM-Studie 2018 wurde auch die Art der Internetnutzung untersucht; dabei wurde diese in vier Kategorien unterteilt: Kommunikation, Unterhaltung (Video, Musik), Spiele und Informationssuche (vgl. Tabelle 1).

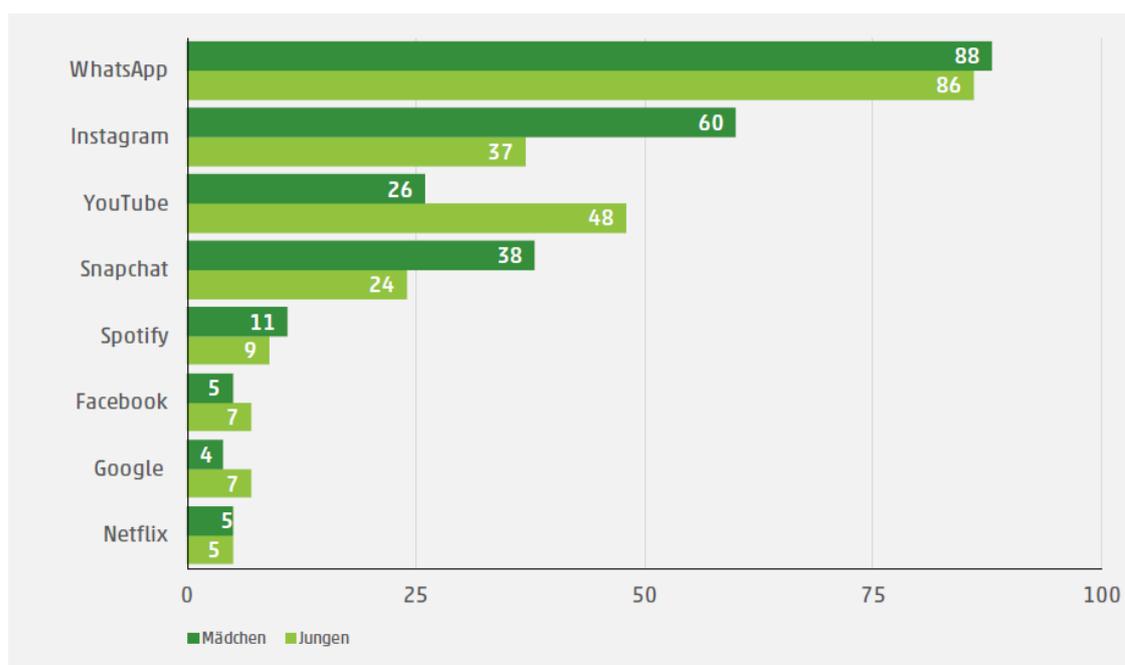
	<i>Kommunikation</i>	<i>Unterhaltung</i>	<i>Spiele</i>	<i>Informationssuche</i>
<i>Alle</i>	35	31	24	10
<i>Mädchen</i>	41	37	10	12
<i>Jungen</i>	30	27	33	09

Tabelle 1: Art der Internetnutzung von Jugendlichen (Angaben in Prozent) (MPFS, 2018, 33).

Am häufigsten wird das Internet von Jugendlichen zur Kommunikation verwendet (35 %), allerdings ist das bei Mädchen häufiger der Fall als bei Jungen (41 % und 30 %). Am zweithäufigsten nutzen Jugendliche das Internet zur Unterhaltung (31 %); auch hier gibt es geschlechtsspezifischer Differenzen (Mädchen 37 %, Jungen 27 %). An dritter Stelle steht die Nutzung von Online-Spielen (24 %); hier sind die Jungen deutlich aktiver als die Mädchen (Jungen 33 %, Mädchen 10 %). Relativ selten wird das Internet zur Informationssuche genutzt (10 %); hier sind auch die Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen relativ gering (Mädchen 12 %, Jungen 9 %). Wir wollen auf diese vier Kategorien im Folgenden noch einmal genauer eingehen.

Kommunikation

Laut Statista nutzen 98 % der Kinder und Jugendlichen das Internet, um Kontakte zu knüpfen und sich mit anderen Menschen auszutauschen (Statista, 2019, Internetnutzung durch Kinder und Jugendliche). In der JIM-2018-Studie gaben nur 35 % der befragten Jugendlichen an, das Internet zur Kommunikation zu verwenden. Allerdings gab es hier geschlechtsspezifische Differenzen: Mädchen nutzen das Internet zur Kommunikation deutlich häufiger (41 %) als Jungen (30 %) (vgl. Tabelle 1). Da Jugendliche in erster Linie über ihr Smartphone ins Internet gehen, spielen Apps für ihre Kommunikation eine große Rolle. In Abbildung 1 ist die Beliebtheit der verschiedenen Apps wiedergegeben.



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Nennung ab 3 Prozent (Gesamt), Basis: Befragte, die Apps auf ihrem Gerät haben, n=1.149

Abbildung 1: Beliebtheit von Apps bei Jugendlichen (MPFS, 2018, 36).

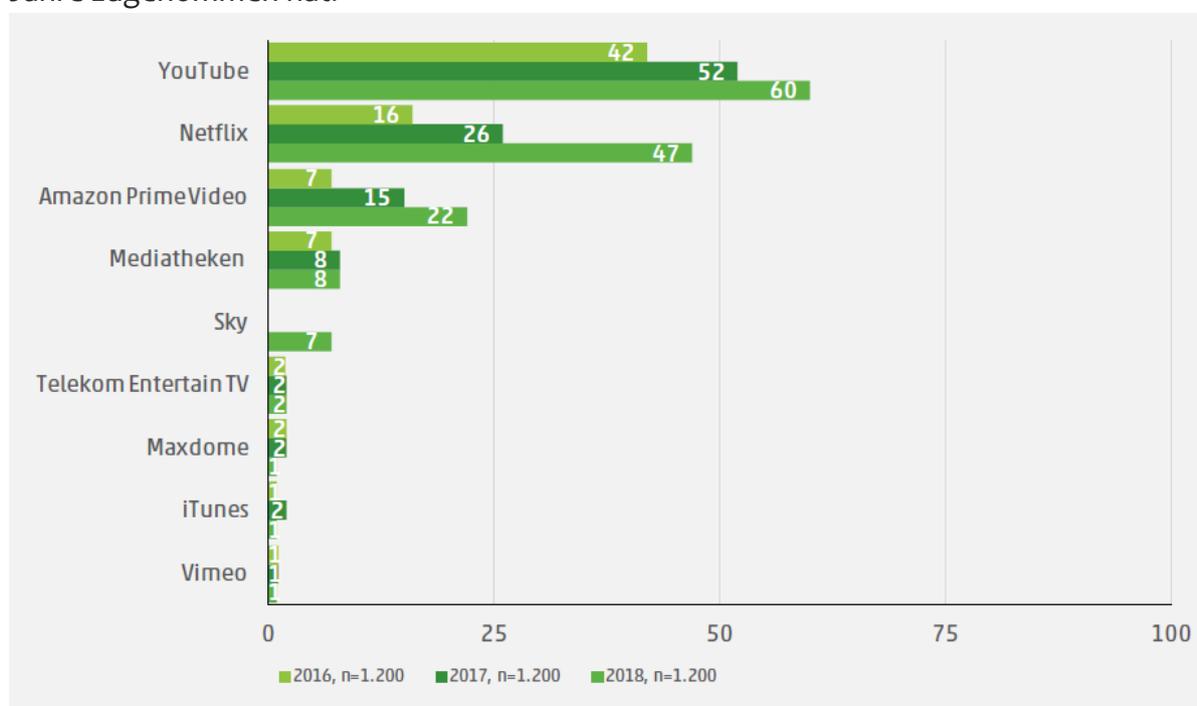
Wie aus Abbildung 1 ersichtlich, sind WhatsApp und Instagram die für Jugendliche wichtigsten Apps. Während Mädchen und Jungen WhatsApp für etwa gleich wichtig halten (88 % zu 86 %), benutzen Mädchen Instagram deutlich häufiger als Jungen (60 % zu 37 %).

Unterhaltung

Zur unter Unterhaltung dienen Jugendliche zum einen Videos und Filme; diese finden sie bei YouTube, Netflix und Amazon Prime. Abbildung 2 gibt für jeden Anbieter an, wieviel Prozent der Jugendlichen die entsprechenden Angebote täglich oder mehrmals die Woche nutzen. YouTube liegt als Anbieter deutlich vorne, gefolgt von Netflix und Amazon Prime.

„YouTube als Videoplattform, auf der bislang ohne zusätzliche Kosten Videos, Filme oder Videoclips angeschaut, bewertet und kommentiert oder selbst eingestellt werden können, ist nach wie vor für Jugendliche die wichtigste Plattform für Bewegtbild. Inhaltlich und qualitativ gibt es wenig, was auf YouTube nicht zu finden ist – hochprofessionell gedrehte Serien und Filme, Amateurvideos, Handyfilme, Musik- und Tiervideos oder Anleitungen und Tipps für Schule, Studium oder Alltag.“ (MPFS, 2018, 47)

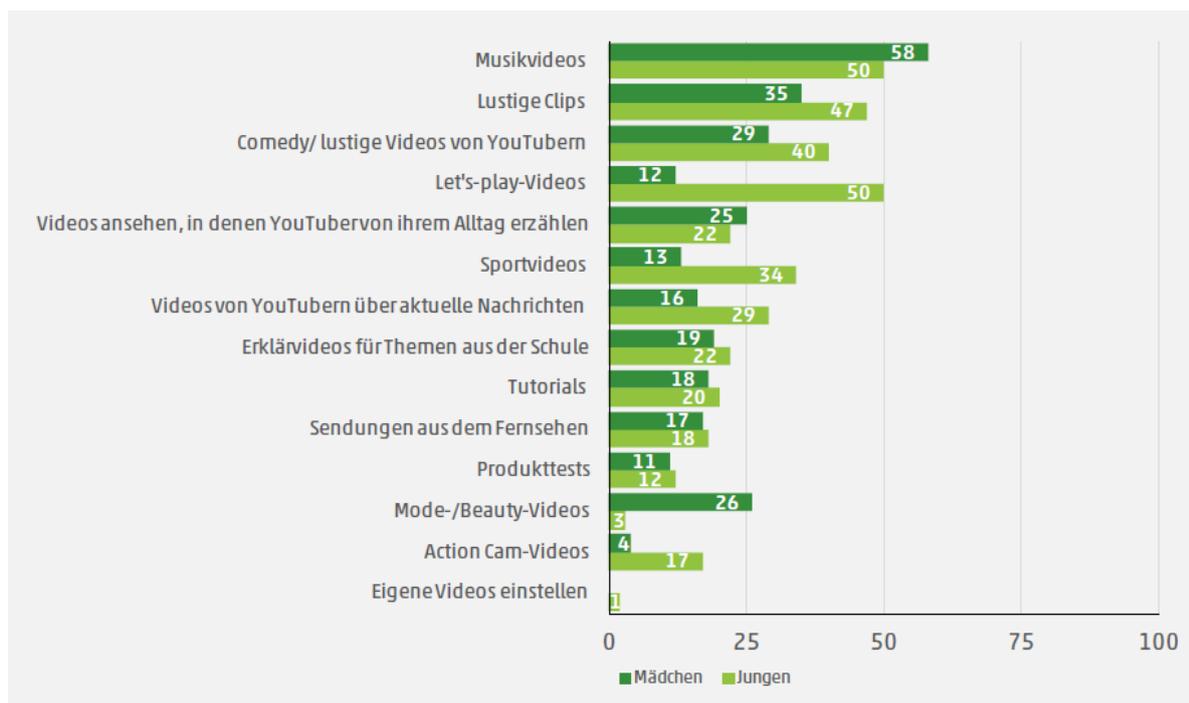
Abbildung 2 zeigt zudem, dass die Nutzungshäufigkeit von YouTube über die letzten drei Jahre zugenommen hat.



Quelle: JIM 2016-JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

Abbildung 2: Nutzung von Video- und Filmangeboten im Internet (MPFS, 2018, 47).

Bei den Videos, die Jugendliche sich in YouTube anschauen, erfreuen sich Musikvideos der größten Beliebtheit; das wird bei den Mädchen (58 %) etwas deutliche als bei den Jungen (50 %) (vgl. Abbildung 3).



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die zumindest seltener YouTube nutzen, n=1.197

Abbildung 3: Nutzung verschiedener Video-Genres auf YouTube (MPFS, 2018, 50).

Digitale Spiele

Digitale Spiele (Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele) sind bei Jugendlichen sehr beliebt. Laut der JIM-2018-Studie spielen 73 % der Jungen und 43 % der Mädchen diese Spiele täglich. Dabei wird am häufigsten das Handy bzw. das Smartphone benutzt ((40 %), gefolgt von Konsolenspielen (25 %), Computer (off-line) (17 %) und Tablet (6 %). (MPFS, 2018, 57). Jungen nutzen digitale Spiele fast zwei Stunden täglich (103 Minuten täglich unter der Woche und 125 Minuten am Wochenende); das ist rund doppelt so lange wie bei Mädchen (57 Minuten täglich) (MPFS, 2018, 58).

In Tabelle 2 sind die beliebtesten digitalen Spiele aufgeführt.

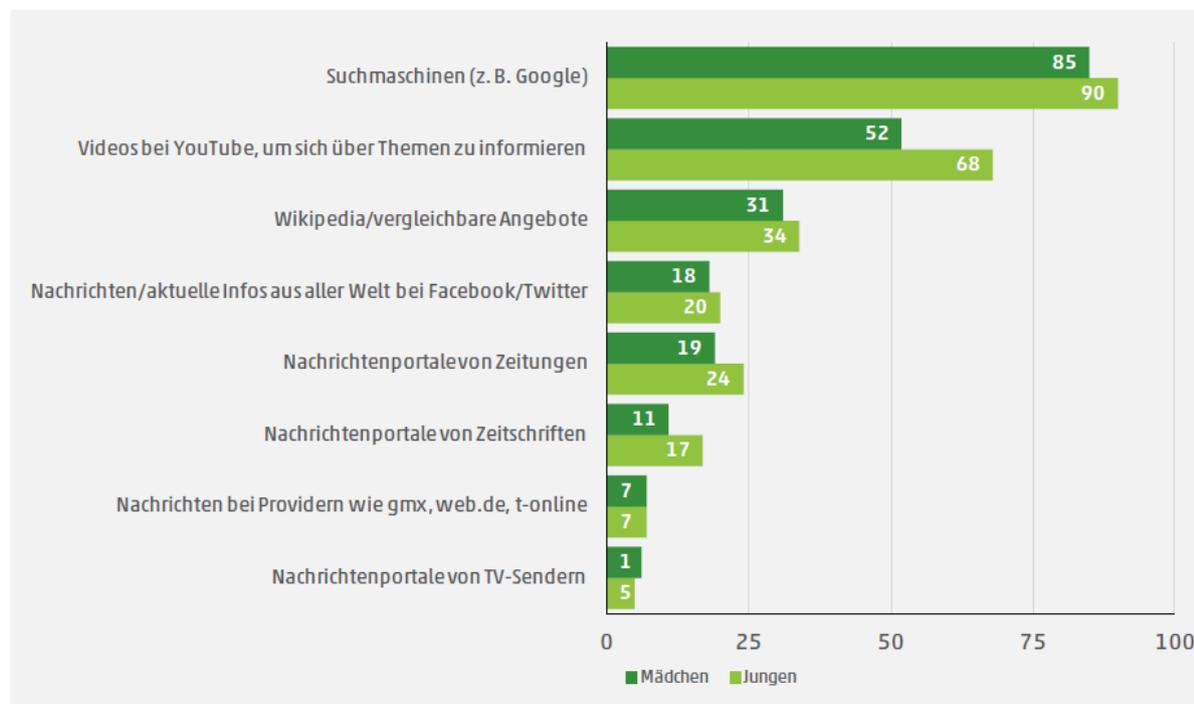
	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Fortnite“ 27%	„Fortnite“ 28%	„Fortnite“ 16%	„FIFA“ 17%
Rang 2	„Minecraft“ 17%	„FIFA“ 14%	„Grand TheftAuto“ 14%	„Grand TheftAuto“ 12%
Rang 3	„FIFA“ 11%	„Minecraft“ 12%	„FIFA“ 10%	„Call of Duty“ 11% „League of Legends“ 11%

Tabelle 2: Präferenzen von Jugendlichen für digitale Spiele (MPFS, 2018, 59).

Da die exzessive Nutzung von digitalen Spielen auch zur Sucht führen kann, werden wir im zweiten Teil dieses Leitfadens noch einmal auf die Probleme der Nutzung digitaler Medien eingehen, wobei wir uns allerdings auf Online-Spiele beschränken werden, da sich unser Leitfaden in erster Linie mit der Internetnutzung von Jugendlichen beschäftigt.

Informationssuche

Informationssuche über das Internet spielt bei Jugendlichen eine eher untergeordnete Rolle; so verbringen Jungen etwas 9 % ihrer online-Zeit mit Informationssuche und Mädchen etwas 12 %; bevorzugte Plattformen sind dabei Suchmaschinen wie Google (Mädchen 85 %, Jungen 90 %), YouTube (Mädchen 52 %, Jungen 68 %) und Wikipedia (Mädchen 31 % und Junge 34 %) (vgl. Abb. 4).



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

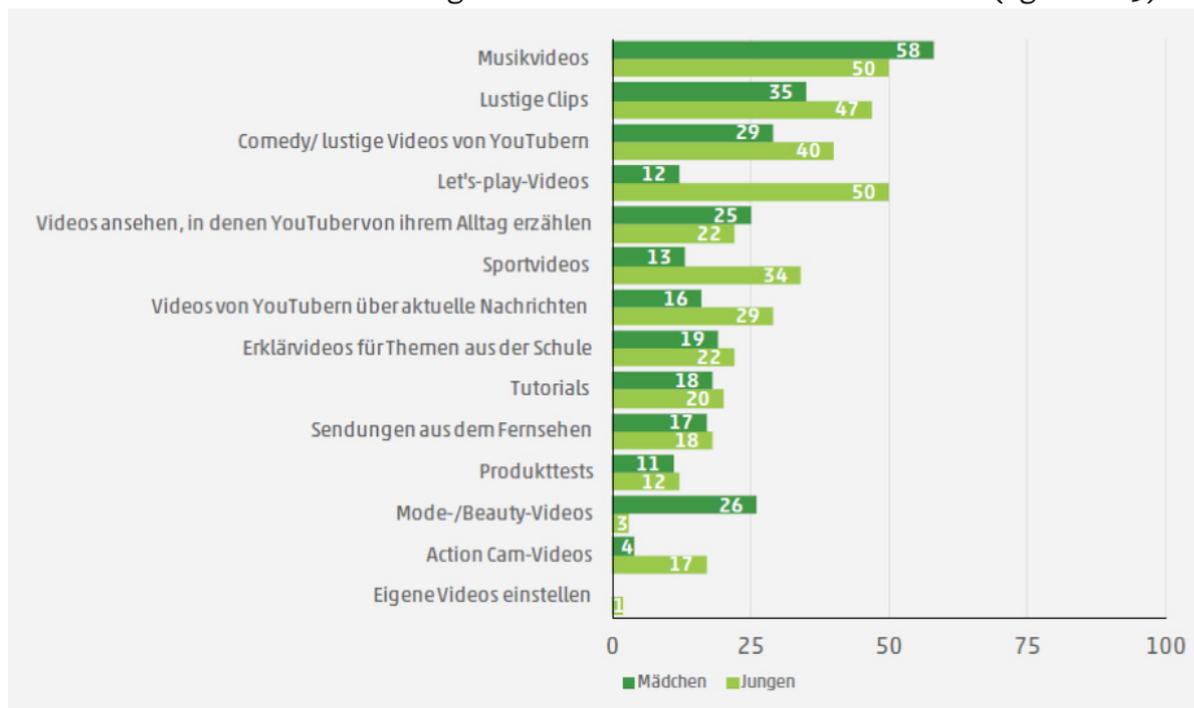
Abbildung 4: Informationssuche im Internet (MPFS, 2018, 52).

Nachrichten scheinen Jugendliche weniger zu interessieren; die präferierten Plattformen sind dabei Facebook und Twitter (Mädchen 25 %, Jungen 19 %), Nachrichtenportale von Zeitungen (Mädchen 23 %, Jungen 22 %) und Zeitschriften (Mädchen 18 %, Jungen 14 %) (MPFS, 2018, 52).

Interessanterweise ergibt sich ein etwas anderes Bild, wenn Jugendliche befragt werden, welchen Nachrichtenquellen sie vertrauen. Das größte Vertrauen genießen öffentlich-rechtliche Fernseh- und Radiosender: Tagesschau/Tagesthemen der ARD (84 %), regionale Tageszeitungen (77%), öffentlich-rechtliche Rundfunksender (74 %) sowie Heute/Heute Journal des ZDF (71 %). Hier gibt es allerdings bildungsspezifische Unterschiede: während Gymnasiasten den Medien, denen insgesamt mehr vertraut wird, mehr vertrauen als Haupt- und Realschüler, vertrauen Haupt- und Realschüler mehr als Gymnasiasten den Medien etwas mehr, denen insgesamt weniger vertraut wird, wie etwa den privaten Sendern und der Bild-Zeitung. (MPFS, 2018, 17).

Lernen

Jugendliche nutzen das Internet zwar überwiegend zur Kommunikation und zur Unterhaltung sowie für Spiele und bei der Informationssuche, aber sie erwerben im Internet auch Wissen und Fertigkeiten, d.h. sie lernen durch ihre Aktivitäten im Internet. Dabei scheint YouTube eine besondere Rolle zuzukommen. Die uns vorliegenden Daten beziehen sich allerdings nicht auf alle möglichen Lernprozesse, sondern nur auf den Erwerb von schulrelevantem Wissen. Von den in der JIM-2018-Studie gaben 19 % der Mädchen und 22 % der Jungen an, sich in YouTube Erklärvideos für Themen aus der Schule anzuschauen, und 18 % der Mädchen sowie 20 % der Jungen sahen sich Tutorials auf YouTube an (vgl. Abb. 5)

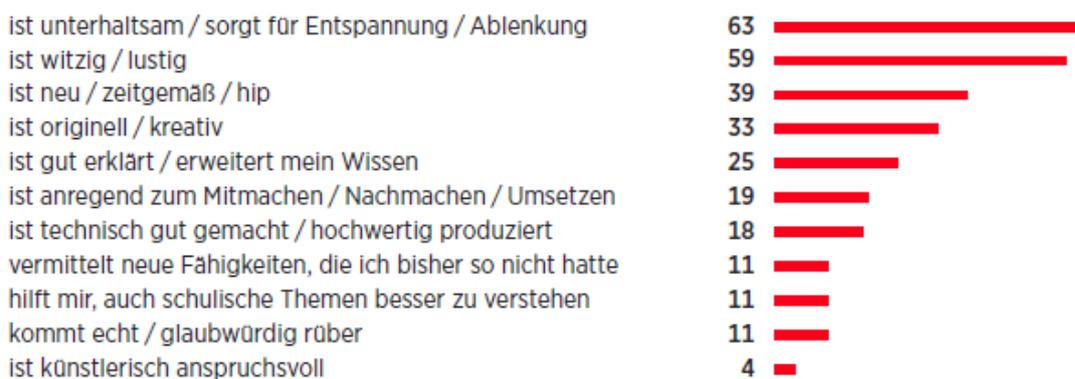


Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, die zumindest seltener YouTube nutzen, n=1.197

Abbildung 5: YouTube-Nutzung von Jugendlichen (MPFS, 2018, 50).

Der Rat für Kulturelle Bildung hat Anfang 2019 eine Studie an einer für die Bundesrepublik repräsentativen Stichprobe von 818 Jugendlichen durchführen lassen, in dem diese im Rahmen von Interviews zur ihrer Nutzung von YouTube befragt wurden (Rat für Interkulturelle Bildung, 2019). Zwar ist der häufigste Grund dafür, dass sich Jugendliche YouTube-Videos anschauen, dass diese unterhaltsam sind (63%), aber 33% der Jugendlichen geben auch an, dass diese gut erklärt sind und das Wissen erweitern, neue Fähigkeiten vermitteln (11%) und helfen, schulische Themen besser zu verstehen (11%) (vgl. Abb. 6).

Schaut man sich genauer an, welche Rolle YouTube-Videos für schulische Themen spielen, so ergibt sich folgendes Bild: etwa die Hälfte der Jugendlichen (47%) gibt an, sich auf YouTube Videos anzuschauen, die für die Schule relevante Themen behandeln (vgl. Abb. 7)

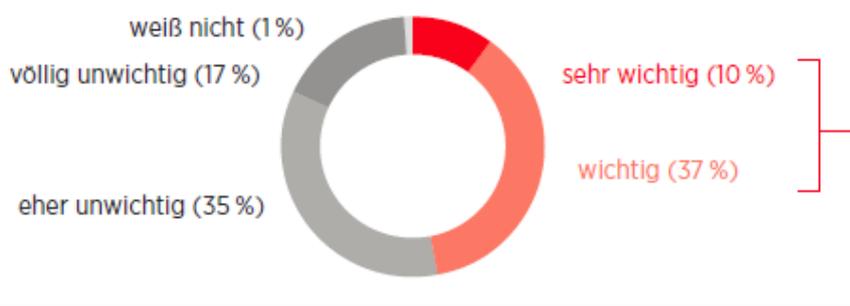


Angaben in Prozent. Basis: Alle Befragten, die YouTube nutzen, n = 710

Abbildung 6: YouTube-Nutzung von Jugendlichen (Rat für Interkulturelle Bildung, 2019, 19).

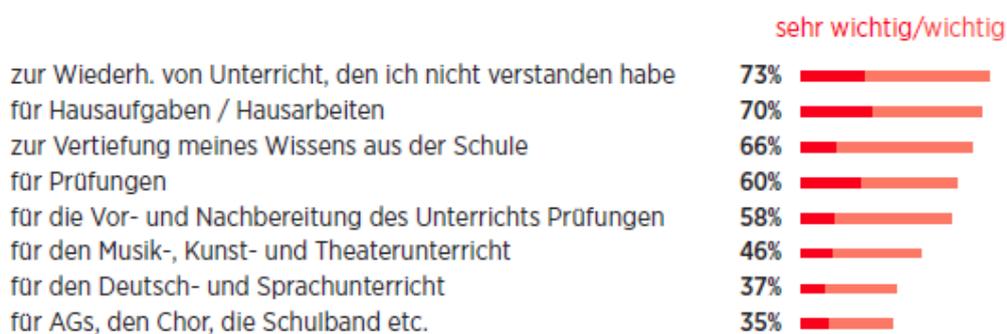
Dabei geht es bei 73 % der Jugendlichen darum, Unterricht zu wiederholen, der in der Schule nicht verstanden wurde, 70 % nutzen YouTube-Videos bei der Erledigung von Hausaufgaben und Hausarbeiten, während 66 % mit Hilfe von YouTube-Videos ihr in der Schule erworbenes Wissen vertiefen (vgl. Abb. 7).

a: *Wie wichtig sind YouTube-Videos für Dich bei Themen, die ihr in der Schule behandelt? Damit sind auch YouTube-Videos gemeint, die Du zuhause für die Schule nutzt.*



b: *Nachfrage an Teilgruppe (47%)*

Wie wichtig sind YouTube-Videos für Dich bei den folgenden schulischen Themen?



a: Alle Befragten, die YouTube nutzen und Schüler sind, n = 520

b: Alle Befragten, die YouTube nutzen, Schüler sind und denen YouTube-Videos für die Schule sehr wichtig/wichtig sind, n = 244. Mehrfachnennungen möglich

Abbildung 7: YouTube-Nutzung und schulische Themen (Rat für Interkulturelle Bildung, 2019).

Lernen in der Schule, Lernen für die Schule und Lernen „für das Leben“ bedient sich zunehmend digitaler Medien. Das wird in Konzepten wie E-Learning und Learning 2.0 deutlich (vgl. Kimpeler, 2010). Auch das von Bildungspolitikern propagierte lebenslange Lernen stützt sich zunehmend auf die Nutzung von Lernmöglichkeiten im Internet (vgl. Steffens,

2015). Zudem bieten serious games, augmented reality, virtual reality und weitere Anwendungen aus dem Gebiet der Künstlichen Intelligenz neue und aufregende Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten.

Quellen

Kimpeler, S. (2010). Lernen mit Online-Medien – E-Learning. In W. Scheiger & K. Beck (Hrsg.). Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 364-384.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.

Rat für Interkulturelle Bildung (2019). Jugend / YouTube / Kulturelle Bildung. Horizont 2019.

Statista (2019). Internetnutzung durch Kinder und Jugendliche. <https://de.statista.com/themen/3207/internetnutzung-durch-kinder-und-jugendliche/>

Steffens, K. (2015). Competences, learning theories and MOOCs: Recent developments in lifelong learning. European Journal of Education, 50 (1), 41-59.

Modul 2: Gefahren aus dem Netz

Jugendliche – Sexualität - Internet

Sexualität ist für Jugendliche ein wichtiges Thema und das Internet ist bei der Suche nach Informationen zu diesem Thema das bevorzugte Medium. So ergab eine Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung aus dem Jahre 2015, dass 39 % der weiblichen Jugendlichen zwischen 14 und 17 ihre Kenntnisse über Sexualität im Internet gewonnen hatten (für 46 % waren es allerdings Jugendzeitschriften), während es bei den männlichen Jugendlichen 50 % waren (Jugendzeitschriften 30 %). Auf die Frage, über welche Medien sie gerne weitere Informationen erhalten würden, nannten 59 % der weiblichen und 62 % der männlichen Jugendlichen das Internet (Bode & Heßling, 2015, 58). Während es hinsichtlich Wikipedia und anderen Online-Lexika keine geschlechtsspezifischen Differenzen gab, bevorzugten weibliche Jugendliche Aufklärungs- und Beratungsseiten sowie Internetforen, während die männlichen Jugendlichen sich eher in Online-Chats und Sexfilmen informierten (vgl. Abb. 8).

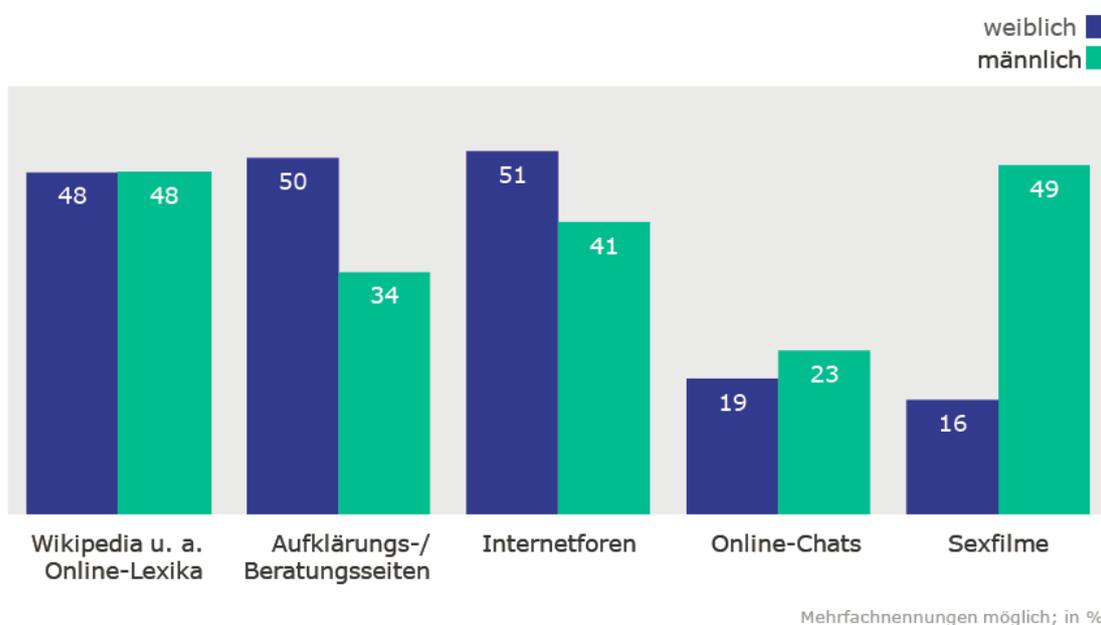


Abbildung 8: Nutzung von Internet-Informationsquellen bei Jugendlichen (aus Bode & Heßling, 2015, 58).

Nun suchen Jugendliche nicht nur Informationen über Sexualität und Sexuaufklärung im Internet. Weitere Themenbereiche im Kontext Jugend-Sexualität-Internet sind – wie Martyniuk im Rahmen einer Interviewstudie herausgefunden hat - Beziehungen im Internet (Flirten, Chatten, Daten, Partnersuche und Sexualekontakte) sowie Pornographie (Martyniuk, 2013).

Beziehungen lassen sich über das Internet anbahnen, führen allerdings eher selten zu einem persönlichen Treffen; in der Studie von Martyniuk sind es etwa ein Drittel der befragten Jugendlichen, die ihre Online-Bekannntschaft mindestens einmal persönlich getroffen haben. Grund dafür könnte sein, dass sich die Jugendlichen durchaus der Problematik eines solchen Treffens bewusst sind. So kommt Martyniuk auf der Grundlage der von ihr durchgeführten Interviews mit Jugendlichen zum Thema Sexualität und Internet zu dem Schluss:

„Bei den befragten Jugendlichen finden wir überwiegend ein hohes Bewusstsein für die potenzielle Gefährlichkeit eines Treffens mit unbekanntem Personen, die man im Netz kennengelernt hat. Natürlich gibt es auch hier Ausnahmefälle, es lässt sich jedoch generell sagen, dass junge Frauen und Männer verschiedene,

aufeinander aufbauende Sicherheitsmaßnahmen nutzen, mit denen sie sich sowohl gegen Enttäuschung und Peinlichkeit als auch gegen mögliche Übergriffe; Missverständnisse und sexuelle Gewalt absichern.“ (Martyniuk, 2013, 126).

Neben den relativ allgemein gehaltenen Formen der Kontaktaufnahme im Internet gibt es andere Formen, die deutlich sexuell ausgerichtet sind; dazu gehören Sexting und Grooming.

Sexting

Unter Sexting versteht man den „privaten Austausch selbst produzierter erotischer Fotos per Handy oder Internet“ (Döring, 2012, 4; Landesmedienanstalt Baden-Württemberg, o.J.). Solche Bilder werden in der Regel mit dem Smartphone aufgenommen und dann per App (Instagram, WhatsApp und Snapchat) verschickt. Das Problem dabei ist, dass diese Bilder nicht wieder gelöscht werden können. Zwar lösen sich die per Snapchat verschickten Bilder binnen Kurzem wieder auf, aber die Zeit reicht immer noch, um Screenshots davon zu machen. Ins Internet hochgeladene Bilder können auch von Personen eingesehen werden, für die sie nicht bestimmt waren, und können dann Anlass für Cybermobbing werden.

Beispiele dafür finden sich zum Beispiel in YouTube: „Mein Bild gehört mir!“ Sexting mit Folgen (https://www.youtube.com/watch?v=j9Ps_owBXew). Ebenfalls in YouTube zu finden ist das Abschiedsvideo von Amanda Todd, einer kanadischen Schülerin, in dem sie ihren Leidensweg erzählt (<https://www.youtube.com/watch?v=RXxnPzrmE70>). Die Schülerin hatte sich dazu verleiten lassen, sich einem unbekanntem Chatpartner mit entblößtem Oberkörper darzustellen. Der Chatpartner erpresste die Schülerin und veröffentlichte ein Foto von ihr in den sozialen Medien. Amandas Familie entschloss sich zweimal, umzuziehen, aber auf Grund der anhaltenden Verfolgung durch Cybermobbing nahm sie sich 2012 das Leben.

Um Eltern zu helfen, ihre Kinder vor Sexting und dessen Folgen zu schützen, rät die Initiative Schau Hin!:

- Interesse zeigen
- Vorbild sein
- Über Risiken sprechen
- Sensibel reagieren (Schau hin, o.J., Sexting)

Informationen und Ratschläge zum Thema Sexting finden sich auch auf Handysektor, so etwa ein Erklärvideo zum Thema Sexting https://www.youtube.com/watch?v=xDU_T2M2p-z0

Handysektor schlägt Jugendlichen aber auch vor, was sie tun sollten, wenn sie ein intimes Foto über das Internet erhalten:

- Zunächst solltest du schauen, wer auf dem Bild zu sehen ist: Ist es die Person, die das Bild verschickt hat, oder jemand anderes?
- Wenn es nicht die Person ist, die das Bild verschickt hast, solltest du den Betroffenen darüber informieren, dass sein/ihr privates Bild verbreitet wird.
- Sprich die Person, die es versendet hat, darauf an und sage ihr, dass das Versenden solcher Bilder strafbar ist. Bitte die Person, das Bild zu löschen.
- Auch wenn es hart klingt: Du solltest Anzeige bei der Polizei erstatten.
- Lösche danach das Bild von deinem Smartphone.
- In jedem Fall: **Versende das Bild nicht weiter!**
- Spreche mit einem Erwachsenen über den Vorfall.
- Außerdem: Wenn du nicht möchtest, dass die Person dir weiterhin Bilder schickt, kannst du sie natürlich auch blockieren. Wenn du das Bild in einem sozialen Netzwerk wie Facebook oder Instagram erhältst, kannst du den Nutzer oder den Inhalt melden.
- Wenn Bilder von dir versendet werden, ohne dass du es möchtest: Wende dich

an eine Vertrauensperson, zum Beispiel an deine Eltern oder eine Lehrkraft. Gemeinsam könnt ihr die Leute bitten, das Bild zu löschen oder sogar Anzeige gegen denjenigen erstatten, der das Bild weitergeleitet hat. (Handysektor, o.J., Sexting).

Grooming

Wenn Jugendliche selbstproduzierte erotische Fotos per Smartphone verschicken, kann das auch zu dem führen, was Grooming oder Cyber-Grooming genannt wird.

„Pädophil veranlagte Erwachsene versuchen via Chats und Messengerdienste Kontakt zu Kindern und Jugendlichen aufzubauen. Zunächst treten sie unter Verschleierung ihrer wahren Absichten und ihrer wahren Identität mit ihren Opfern in Kontakt, um so an persönliche Daten, wie E-Mail Adresse, Handy- oder Telefonnummer, Name und Anschrift zu gelangen.

Sexuelle Belästigungen mit Fragen sexuellem Inhalts oder der Schilderung von sexuellen Handlungen durch pädophile Erwachsene sind ebenso möglich, wie die Live-Übertragung sexueller Handlungen über Webcams. Ebenso besteht die Gefahr eines sexuellen Missbrauchs nach Herausgabe persönlicher Daten, bei einem anschließenden persönlichen Kontakt.

Dieses gezielte Ansprechen von Kindern und Jugendlichen mit dem Ziel der Anbahnung sexueller Kontakte wird auch als Cyber-Grooming (im deutschen Sprachgebrauch sinngemäß Internet-Anbahnung) bezeichnet.“ (Polizei NRW, o.J.).

In der Polizeiliche Kriminalstatistik NRW für 2016 sind folgende bekannt gewordene Straftaten aufgeführt: sexueller Missbrauch von Kindern (240 Fälle), sexuelle Handlungen (28), Einwirken auf Kinder (212) (vgl. Polizei NRW, Tatmittel Internet).

Selbst wenn Grooming nicht zu einem persönlichen Kontakt mit einem möglichen Straftäter führt, bringen sich Jugendliche durch Sexting in andere gravierende Gefahren. Im Rahmen der EUROPOL-Kampagne zum Phänomen Cyber-Grooming wurde ein Video erstellt (<https://vimeo.com/219109969/31cc1c2414>), das zeigt, wie Erwachsene versuchen, Jugendliche dazu anzuhalten, von sich selbst Bilder oder Videos sexuellen Inhalts zu erstellen, um sie dann zu erpressen (Sextortion). Es enthält auch Vorschläge, wie Jugendliche mit entsprechenden Aufforderungen umgehen sollten.

Die Polizei NRW gibt Ratschläge, wie Eltern dazu beitragen können, dass ihre Kinder und Jugendliche nicht Opfer von Grooming werden:

- Lassen Sie Kinder im Grundschulalter, wenn überhaupt, nicht alleine chatten
- Nutzen Sie nur moderierte Chats
- Keine Weitergabe persönlicher Daten oder Fotos
- Keine realen Treffen, und wenn, nur in Begleitung einer Vertrauensperson an belebten Orten
- Handlungssicherheit trainieren
- Stehen Sie als Ansprechpartner zur Verfügung (Polizei NRW, Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche)

Die Initiative Schau Hin! Rät Eltern auf ihrer Internetseite zum Thema Cyber-Grooming, ihre Kinder sollten misstrauisch werden, wenn deren Online-Bekanntschaft

- sehr viele Komplimente und dann anzügliche Kommentare macht,
- Verständnis für „alles“ hat und eine bemüht jugendliche Sprache nutzt,
- erklärt, dass sie Modelagent ist und das Kind berühmt machen kann,
- fragt, wo sein Computer steht und ob es alleine davor sitzt,
- persönliche Daten, aber auch Bilder verlangt,

- ein unglaubliches Profil etwa mit Bildern bekannter Persönlichkeiten hat,
- möchte, dass das Kind seine Webcam einschaltet, und dabei erklärt, dass seine eigene kaputt ist,
- rät, niemandem von dem Chat oder der Bekanntschaft zu erzählen,
- von einer Plattform zu einem [Messenger](#) wechseln oder sich heimlich treffen will. (Schau Hin, o.J.,Cybergrooming).

Sextortion

Der Begriff „Sextortion“ setzt sich aus den englischen Wörtern Sex und Extortion - Erpressung - zusammen. Bei Sextortion geht es um sexuelle Erpressung (Polizei-Beratung, o.J., Sextortion, Handysektor, o.J. Sextortion), also um Erpressung, die geschieht, wenn Jugendliche eigene Bilder oder Videos mit sexuellem Inhalt ins Internet gestellt haben oder schon Opfer von Grooming geworden sind.

Die Polizei-Beratung hat ein Video auf YouTube eingestellt, die diese Art von Erpressung veranschaulicht: <https://www.youtube.com/watch?v=27D3BloQgtY&feature=youtu.be>

Sie macht folgende Vorschläge, wie sich Jugendliche schützen können:

- Nehmen Sie keine Freundschaftsanfragen von fremden Personen an.
- Prüfen Sie regelmäßig Ihre Account- und Privatsphäreinstellungen.
- Seien Sie zurückhaltend mit der Veröffentlichung persönlicher Daten wie Anschrift, Geburtsdatum oder Arbeitgeber.
- Stimmen Sie nicht vorschnell einem Videochat zu.
- Im Zweifel: kleben Sie die Chatkamera zunächst ab, um lediglich verbal zu kommunizieren und das Geschehen zu beobachten.
- Stimmen Sie keinen Entblößungen oder intimen Handlungen in Videochats zu, wenn Sie die Person erst seit kurzem kennen.
- Halten Sie Betriebs- sowie Virenschutzsysteme auf Ihren online-genutzten Endgeräten wie Smartphone, Laptop, Tablet oder Computer immer auf dem aktuellen Stand, um sich vor Schadsoftware, sogenannter Malware, zu schützen. Es gibt Malware, die Ihre Webcam problemlos aktiviert und Sie damit jederzeit filmen kann. (Polizei-Beratung, o.J., Sextortion)

Für den Fall, dass Jugendliche bereits Opfer eines Erpressungsversuchs geworden sind, rät die Polizei-Beratung:

- Überweisen Sie kein Geld. Die Erpressung hört nach der Zahlung meist nicht auf.
- Erstellen Sie Anzeige bei der Polizei.
- Kontaktieren Sie den Betreiber der Seite und veranlassen Sie, dass das Bildmaterial gelöscht wird. Nicht angemessene Inhalte kann man dem Seitenbetreiber über eigens hierfür eingerichtete Buttons melden.
- Brechen Sie den Kontakt zu der anonymen Person sofort ab, reagieren Sie nicht auf Nachrichten.
- Sichern Sie die Chatverläufe und Nachrichten mittels Screenshot. (Polizei-Beratung, o.J. Sextortion)

Quellen

Bode, H. & Heßling, A. (2015): Jugendsexualität 2015. Die Perspektive der 14- bis 25-Jährigen. Ergebnisse einer aktuellen Repräsentativen Wiederholungsbefragung. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln

Bundeszentrale für Gesundheitliche Aufklärung (2013). Jugendsexualität im Internetzeitalter. Eine qualitative Studie zu sexuellen Beziehungen von Jugendlichen. Köln. <https://service.bzga.de/pdf.php?id=8a9cc1446d2e4f13foa8240b52103d3a>

Döring, N. (2012). Erotischer Fotoaustausch unter Jugendlichen: Verbreitung, Funktionen und Folgen des Sexting. Zeitschrift für Sexualforschung, (1)

Handysektor (o.J.). Sexting. <https://www.handysektor.de/sexting/>

Handysektor (o.J.). Sextortion. <https://www.handysektor.de/artikel/sextortion-erpressung-mit-nacktbildern/>

Landesmedienanstalt Baden-Württemberg (o.J.). Was ist Sexting? <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/sexualitaet-und-pornografie/was-ist-sexting/#c34907>

Martyniuk, U. (2013). Sexuelle Erfahrungen von Jugendlichen im Web 2.0. In Bundeszentrale für Gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.). Jugendsexualität im Internetzeitalter. Eine qualitative Studie zu sexuellen Beziehungen von Jugendlichen. Köln. 94-143

Polizei NRW (o.J.). Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche. <https://polizei.nrw/artikel/medienkompetenz-fuer-kinder-und-jugendliche>

Polizei NRW (o.J.). Tatmittel Internet. https://polizei.nrw/sites/default/files/2017-04/2016_Tabelle_311.pdf

Polizei-Beratung (o.J.) Sextortion. <https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/ Gefahren-im-internet/sextortion/>

Schau hin (o.J.). Cybergrooming. <https://www.schau-hin.info/artikel/cybergrooming-anma-che-im-netz/>

Schau hin (o.J.). Sexting. <https://www.schau-hin.info/sicherheit/sexting-so-schuetzen-eltern-ihre-kinder/>

Cyber-Mobbing

„Unter Cyber-Mobbing (Synonym zu Cyber-Bullying) versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe von Internet- und Mobiltelefondiensten über einen längeren Zeitraum hinweg.“ (Klicksafe, o.J., Cyber-Mobbing). Cyber-Mobbing ist im Grunde eine erweiterte Form (Sonderform) des Mobbings auf dem Schulhof. Es unterscheidet sich von Schulmobbing nicht nur durch die Eigenschaft, dass zur Ausführung elektronische oder digitale Medien genutzt werden, sondern auch durch die weitreichenden Nachteile, die mit diesen Medien einhergehen. Dazu gehören:

- Hoher Anonymitätsgrad (vermeintliche Unbekanntheit der Täter und damit einhergehend die Angst der Betroffenen, das Geschehen nicht beweisen zu können)
- Hoher Öffentlichkeitsgrad (hohe Zuschaueranzahl, welche besonders durch Plattformen wie Facebook und Instagram begünstigt wird)
- Endlosviktimisierung (Inhalte werden niemals vollständig gelöscht und verfolgen den Betroffenen s.o. Bsp. Amanda Todd)
- Schutzlosigkeit der Betroffenen (Internetzugang ist überall, somit besitzen die Betroffenen keinen Schutzraum) (Katzner, 2014, 60 ff.)

Laut Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik sind insbesondere Jugendliche/Heranwachsende von Cyber-Mobbing betroffen. Dies wird dadurch begründet, dass Jugendlichen häufig nicht bewusst ist, dass Cyber-Mobbing zum einen strafbar ist und zum anderen massive und langfristige Schäden bei den Betroffenen hinterlassen kann.

Bei Befragung der Jugendlichen gibt jeder Fünfte (19 %) an, dass schon einmal (absichtlich oder versehentlich) falsche oder beleidigende Inhalte über sie selbst im Internet oder über das Smartphone verbreitet wurden. Bei konkreter Nachfrage nach Bildmaterial geben 11 % der Jugendlichen an, dass schon einmal peinliche oder beleidigende Fotos oder Videos von ihnen verbreitet wurden. Die Frage, ob im Bekanntenkreis der Befragten schon einmal jemand per Smartphone oder online fertig gemacht wurde, wurde von 34 % der Befragten bestätigt. 8 % der Befragten gaben an, selbst schon im Internet fertig gemacht worden zu sein. Dabei weisen die 16- bis 17-Jährigen den größten Anteil der Betroffenen auf. (MPFS, 2018, 62).

Die Webseite Klicksafe rät Jugendlichen zum Thema Cyber-Mobbing:

- **Erstmal ruhig bleiben:**
- **Du bist nicht allein:** Vertraue dich einem Erwachsenen an oder wende dich anonym an die Nummer gegen Kummer
- **Dokumentiere die Angriffe:** Bilder und Kopien der Online-Gespräche können sowohl dabei helfen das Geschehen anderen vorzuzeigen und zugleich die Peiniger zu ermitteln
- **Blockieren, Melden, Löschen:** unter <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/service-anbieter-kontaktieren/> findet man Hinweise darauf, wie man Service-Anbieter kontaktieren kann um Mobbing-Vorfälle zu melden, Personen zu blockieren und Videos mit illegalen Inhalten zu entfernen
- **Verteidige dich:** „Verteidige dich clever!“, beleidige nicht zurück, formuliere klar und deutlich, was dich verletzt
- **Du bist in Ordnung** (Klicksafe, o.J., Cyber-Mobbing)

Zusätzlich zu diesen Tipps bietet Klicksafe.de eine Cyber-Mobbing Erste Hilfe App an, die von „klicksafe Youth Panels“ entwickelt wurde. Diese App bietet Betroffenen zum Thema Cyber-Mobbing einige Verhaltenstipps, rechtliche Hintergrundinformationen, Links zu Beratungsstellen und Tutorials zum Melden, Blockieren oder Löschen von beleidigenden Kommentaren an.

Den Pädagogen rät Klicksafe zum Thema Cyber-Mobbing:

- Bieten Sie dem betroffenen Schüler eine gute Beziehung und einen sicheren Ort an!
- Prüfen Sie eine Fremd- oder Selbstgefährdung!
- Klären Sie mit dem Betroffenen Ihren Auftrag und Ihre rechtliche Position
- Setzen Sie Schüler als Peer-Berater ein!
- Suchen Sie das Opfer auf, wenn es Hilfe ablehnt!
- Unterstützen Sie das Opfer, sich zur Wehr zu setzen!
- Dokumentieren Sie den Sachverhalt!
- Prüfen Sie, ob Sie die Eltern, andere Lehrkräfte oder die Schulleitung informieren müssen!
- Prüfen Sie, ob Sie die Polizei benachrichtigen oder dazu raten!
- Vernetzen Sie sich mit internen und externen Fachkräften! (Klicksafe, o.J. Cyber-Mobbing).

Quellen

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2018). Was ist Cybermobbing. <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing-/86484?view=DEFAULT>.

Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (o.J.). Cyber-Mobbing. https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/Risiken/Mobbing/mobbing_node.html.

Katzer, C. (2014). Cybermobbing. Wenn das Internet zur W@ffe wird. Springer-Verlag, Berlin Heidelberg.

Klicksafe.de (o.J.). Cybermobbing. <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/>.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.

Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Cybermobbing ist digitale Gewalt. <https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gefahren-im-internet/cybermobbing/>

Modul 3: Sicherheit im Netz

Internetsicherheit

Für fast alle Internetnutzer (97 %) ist die Sicherheit während der Internetnutzung sehr wichtig, dies zeigt eine Onlinebefragung von Oktober 2017, welche durch die Kooperation zwischen Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI) und das Programm Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (ProPK) entstand. Das 97 % der deutschen Bevölkerung die Sicherheit während der Internetnutzung für wichtig erachten, bedeutet jedoch nicht zwangsläufig, dass diese Bürger/innen auch ein sicherheitsbewusstes Verhalten aufweisen. Lediglich 30 % der Befragten informieren sich gezielt über das Thema Internetsicherheit. Sichere Internetnutzung interessiert die Nutzer vor allem bei finanziellen Anliegen (Bsp. Onlinebanking: 71 %, Online-Shopping: 45 %). Die sichere Nutzung von sozialen Netzwerken (11 %), Cloud-Diensten (8 %) sowie vernetzte Heimgeräte zur Haussteuerung (4 %) scheinen für Nutzer weniger von Bedeutung zu sein. Mehr als die Hälfte der Nutzer informieren sich erst in Problemfällen über die Internetsicherheit und weniger als die Hälfte der Nutzer (45 %) achten darauf, ob ihre persönlichen Daten sicher übertragen werden. 823 Befragte gaben an, Opfer von Kriminalität im Internet geworden zu sein. (Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik, 2018,17)

Obwohl 69% der Jugendliche angeben, dass sie mit Hilfe der Internetnutzung Wissen erwerben oder ihre schulischen Leistungen verbessern und somit positive Erfahrungen bei der Internetnutzung gemacht haben, geben 35 % der 10-18 Jährigen an, dass sie bereits negative Erfahrungen im Internet gemacht haben. Dabei ist das von den Jugendlichen am häufigsten genannte Problem, im Internet beleidigt oder gemobbt zu werden (14%). Weiterhin geben 14% der 10-18 Jährigen an, bereits Sachen im Internet gesehen zu haben, die ihnen Angst gemacht haben. 10% der Jugendlichen beschwerten sich darüber, dass über sie Lügen im Internet verbreitet wurden, und 4% geben an, dass bereits peinliche Fotos von ihnen im Internet in Umlauf gebracht wurden. 21% der befragten Jugendlichen stimmen der Aussage zu, im Internet bereits viel Gewalt gesehen zu haben. Während 4% der 10-18 Jährigen angeben, von Gleichaltrigen sexuell belästigt worden zu sein, geben 3% der Jugendlichen an, von Erwachsenen sexuell belästigt worden zu sein. Etwas mehr als die Hälfte der Jugendlichen vertrauen sich bei negativen Erfahrungen im Internet ihren Eltern (58%) oder ihren Freunden (51%) an. 17% der Jugendlichen melden diese den Online Diensten, 14% verteidigen sich selbst gegen diese Erfahrungen und lediglich 4% der Jugendlichen sprechen mit ihren Lehrkräften darüber. Jeder Zehnte unternimmt nichts gegen negative Erfahrungen im Internet (Bitkom, 2014, 20 ff.).

Die Polizeiliche Kriminalstatistik erfasste 2018 271.864 Fälle von Cybercrime. Cybercrime ist die international einheitliche Beschreibung von Computerkriminalität. Es umfasst alle Straftaten, die sich „gegen Internet, Datennetze, Informationstechnische Systeme oder deren Daten richten oder mit diesen Informationstechniken begangen werden“. Cybercrime-Delikte sind sehr vielfältig: Sie reichen von sexualisierter Gewalt (Cybergrooming, Sexting, etc.) über Gewaltkriminalität (Cybermobbing/Cyberbullying, Cyberstalking, etc.) bis hin zu Eigentumskriminalität (Fake-Shops, Phishing, etc.). Vor allem diese Straftaten gilt es durch Internetsicherheit zu vermeiden.

Das Wirtschaftslexikon Gabler definiert Internetsicherheit wie folgt:

„Cybersecurity oder IT-Sicherheit ist der Schutz von Netzwerken, Computersystemen, cyber-physischen Systemen und Robotern vor Diebstahl oder Beschädigung ihrer Hard- und Software oder der von ihnen verarbeiteten Daten sowie vor Unterbrechung oder Missbrauch der angebotenen Dienste und Funktionen. Bei den Daten handelt es sich sowohl um persönliche als auch um betriebliche (die wiederum persönliche sein können). Insgesamt richtet sich Cybersecurity häufig (aber nicht nur) gegen Cyberkriminalität. Zu Schutzmaßnahmen berät

das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI) über die Plattformen „BSI für Bürger“ und „Allianz für Cyber-Sicherheit“ (für Unternehmen und Organisationen).“ (Gabler Wirtschaftslexikon, o.J., Cybersecurity).

Die Polizeiliche Kriminalprävention rät Betroffenen von Cybercrime wie folgt vorzugehen:

- Bei akuter Bedrohung, wählen Sie 110! Die Polizei wird alles Erforderliche tun, um Sie zu schützen.
- Zeigen Sie die Straftat bei der Polizei an. Eine Strafanzeige können Sie bei jeder Polizeidienststelle erstatten.
- Existierendes Datenmaterial - wie z. B. E-Mails, Chat-Verläufe in Messenger-Diensten, digitale Fotos oder Videos u. v. m. - sind wichtige Beweismittel, die Sie bis zum ersten Kontakt mit der Polizei bestenfalls komplett unverändert lassen.
- Wenn Sie technisch versiert sind, können Sie diese Beweismittel auch abspeichern, ausdrucken oder z. B. via Screenshots sichern. Ist Ihnen dies nicht möglich, weil Sie der gesamte Tathergang zu sehr belastet, bitten Sie eine Person Ihres Vertrauens, diese Beweise für Sie zu sichern.
- Bringen Sie das gesicherte Beweismaterial am besten gleich zur Anzeigenerstattung mit. Das ist wichtig für die weiteren Ermittlungen, um den Verlust von Spuren im Netz zu vermeiden.
- Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass Sie bei einem ersten Gespräch mit der Polizei nicht unmittelbar auf spezialisierte Cybercrime-Experten treffen und deshalb in den meisten Fällen noch an eine spezialisierte Fachdienststelle weitergeleitet werden oder von dort Rückfragen erhalten. (Polizeiliche Kriminalprävention, o.J., Cybercrime).

Zudem haben die Polizeiliche Kriminalprävention und das BSI einen Sicherheitskompass entwickelt, der Internetnutzenden helfen soll, Sicherheitsrisiken zu erkennen und rechtzeitig vor Problemen zu schützen. Darüber hinaus vermittelt der Sicherheitskompass zehn Regeln zu den häufigsten Sicherheitsrisiken im Internet, welche vor Internetproblemen und -kriminalität schützen sollen:

1. Verwenden Sie sichere Passwörter.
2. Schränken Sie Rechte von PC-Mitbenutzern ein.
3. Halten Sie Ihre Software immer auf dem aktuellen Stand.
4. Verwenden Sie eine Firewall.
5. Gehen Sie mit E-Mails und deren Anhängen sowie mit Nachrichten in Sozialen Netzwerken sorgsam um.
6. Erhöhen Sie die Sicherheit Ihres Internet-Browsers.
7. Vorsicht beim Download von Software aus dem Internet.
8. Sichern Sie Ihre drahtlose (Funk-)Netzwerkverbindung.
9. Seien Sie zurückhaltend mit der Angabe persönlicher Daten im Internet.
10. Schützen Sie Ihre Hardware gegen Diebstahl und unbefugten Zugriff. (Polizeiliche Kriminalprävention, o.J., Mit dem Sicherheitskompass vor Internetgefahren schützen).

Quellen

Gabler Wirtschaftslexikon (o.J.). Cybersecurity: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/cybersecurity-99856#mindmap>

Bitkom (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.) (2014). Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft: <https://www.bitkom.org/sites/default/files/file/import/BITKOM-Studie-Jung-und-ernetzt-2014.pdf>

Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (2018). Die Lage der IT-Sicherheit in

Deutschland 2018: https://www.bsi.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/BSI/Publikationen/Lageberichte/Lagebericht2018.pdf?__blob=publicationFile&v=6

Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (o.J.). Kompass zur sicheren Internetnutzung von Polizei und BSI: https://www.bsi.bund.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/Presse2013/Kompass_zur_sicheren_Internetnutzung_26092013.html

Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Cybercrime: <https://www.polizei-beratung.de/opferinformationen/cybercrime/>

Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Internet sicher begegnen: <https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/ Gefahren-im-internet/>

Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Mit dem Sicherheitskompass vor Internetgefahren schützen: <https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/ Gefahren-im-internet/sicherheitskompass/>

Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Tatmittel Internet: <https://www.polizei-beratung.de/presse/infografiken/detail/tatmittel-internet/>

Privatsphäre

„Die Privatsphäre ist etwas weiter gefasst und betrifft im Wesentlichen den gesamten häuslichen Bereich und die Lebensbereiche, die von der Öffentlichkeit verborgen sind und nur den nahestehenden und einem bestimmten Personenkreis zugänglich sein sollen. Hierzu zählen aber auch Interaktion mit Beziehungspartner und Lebensgefährten in abgeschiedenen Bereichen der Öffentlichkeit. Immer dann, wenn kein öffentlicher Zutritt zu dem Bereich besteht und das Privatleben betroffen ist kann von der Privatsphäre ausgegangen werden“ (Jura§Serv. Das Juristisch Informationsportal der Judikatoren (08.2019). Das allgemeine Persönlichkeitsrecht).

Somit sind persönliche Daten, wie zum Beispiel der Name, das Geburtsdatum, der Wohnort, die Telefonnummer, die E-Mail-Adresse, Social Media-Profil oder IP-Adressen sowie besondere personenbezogene Daten, wie beispielsweise Informationen über Gesundheit, Sexualität, ethnische & kulturelle Herkunft und politische, religiöse und philosophische Überzeugungen, Gewerkschaftszugehörigkeit sowie biometrische Informationen (Fingerabdrücke) Teil der Privatsphäre und besonders schützenswerte Informationen.

Ein leichtsinniger/leichtfertiger Umgang mit diesen Daten beispielsweise durch

- die Inanspruchnahme von kostenlosen Diensten, die häufig mit persönlichen bzw. personenbezogenen Daten gezahlt werden (Bsp.: WhatsApp, Google-Street-View)
- die unachtsame Nutzung von sozialen Netzwerken (Bsp.: Facebook, Instagram) über die im Deckmantel von Profilgestaltungen, zahlreiche Fotos, Videos und persönliche bzw. personenbezogene Daten dargestellt und präsentiert werden
- die Datenspuren, welche durch die tägliche Nutzung (Chat, Shopping, Online-banking) im Internet hinterlassen werden,

kann zur Folge haben, dass die persönliche bzw. personenbezogene Daten einer Person für jedermann leicht zugänglich sind und somit für verschiedene Zwecke missbraucht werden können (z.B. Identitätsdiebstahl). (Handysektor, o.J., Meine Daten gehören mir!, Klicksafe. o.J., Datenschutz).

Um die Privatsphäre von Nutzern zu schützen, zeigt Handysektor.de in kurzen Videos die richtige Einstellung von Privatsphäre-Einstellungen auf WhatsApp, Instagram, Snapchat, TikTok und Facebook. (Handysektor, o.J., Privatsphäre-Videos).

Klicksafe.de rät Jugendlichen zum Thema Privatsphäre folgendes:

- Datenschutz ist wichtig!
- Datenschutz ist dein gutes Recht
- Sei fair mit den Daten anderer
- Sei ein Datenprofi in sozialen Netzwerken
- Das Internet vergisst nicht
- Elektronische Daten-Spuren hinterlässt du unbemerkt
- Nutze Nicknames und surfe unerkant
- Behalte die Kontrolle über deine Daten
- Die AGBs – Was der Anbieter mit deinen Daten machen darf
- Man macht sich ein genaues Bild von dir
- Vor Datenmissbrauch ist niemand geschützt (Klicksafe, o.J.,Tipps für Eltern, Jugendliche und Pädagogen)

Zusätzlich hierzu verweist Klicksafe.de auf einige Sicherheitstipps um Daten zu schützen:

- Benutze sichere Passwörter (mindestens 8-stellig, Mischung aus Groß- und Kleinschreibung, Ziffern und Sonderzeichen wie „+-\$%&“) und nicht immer das gleiche. Es sollten nicht der Name deines Haustieres, dein Spitzname oder ähnliche leicht zu erratende Wörter sein. Merksätze können dir dabei helfen, die Passwörter nicht zu vergessen. Gib deine Passwörter nicht weiter. So verhinderst du, dass Fremde auf wichtige Daten von dir zugreifen können.
- Installiere ein Anti-Virenprogramm und aktualisiere es regelmäßig.
- Schütze deinen Computer mit einer Firewall („Brandwand“). Eine Firewall schützt vor Angriffen und unberechtigten Zugriffen aus dem Internet und sollte nie ausgeschaltet werden.
- Gehst du zu Hause kabellos ins Internet? Dann sichere dein WLAN-Netzwerk über eine verschlüsselte Verbindung. Wenn du unterwegs kabellos surfst, verschicke möglichst keine wichtigen Daten. Schalte dein WLAN aus, wenn du es nicht brauchst.
- Führe regelmäßig Sicherheitsupdates deines Betriebssystems durch. Am besten stellst du es so ein, dass du wichtige Updates automatisch erhältst. So werden Sicherheitslücken geschlossen.
- Öffne keine E-Mails mit unbekanntem Absender, vor allem keine Datei-Anhänge. Antworte nicht auf unerwünschte E-Mails. Weitere nervige Mails wären die Folge! Am besten legst du dir zwei verschiedene E-Mail-Adressen zu. Eine gibst du nur an gute Freunde und Bekannte weiter. (Klicksafe, o.J.,Tipps für Eltern, Jugendliche und Pädagogen).

Quellen

Handysektor.de (o.J.). Datenschutz-Das einfache Spiel der Datensammler: <https://www.handysektor.de/artikel/datenschutz-das-einfache-spiel-der-datensammler/>

Handysektor.de (o.J.). Die wichtigsten Privatsphäre-Einstellungen in Facebook: <https://www.handysektor.de/artikel/die-wichtigsten-privatsphaere-einstellungen-in-facebook/>

Handysektor.de (o.J.). Handysektor Privatsphäre-Videos: <https://www.handysektor.de/mediathek/privatsphaere-videos/>

Handysektor.de (o.J.). Handysektor-Lexikon: Gläserner Mensch: <https://www.handysektor.de/lexikon/eintrag/glaeserner-mensch/>

Handysektor.de (o.J.). Meine Daten gehören mit! Spezial zum ECSM: <https://www.handysektor.de/artikel/meine-daten-gehoren-mir-spezial-zum-ecsm/>

Jura§Serv Das Juristisch Informationsportal der Judikatoren (08.2019). Das allgemeine Persönlichkeitsrecht: <http://www.juraserv.de/medienrecht/das-allgemeine-persoennlichkeitsrecht-apr-01002/all-pages>

Klicksafe.de (o.J.). Tipps für Eltern, Jugendliche und Pädagogen: <https://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/privatsphaere/tipps-fuer-eltern-jugendliche-und-paedagogen/>

Datenschutz

Im Jahr 2018 gaben 39% der Jugendlichen (14-19 Jahre alt) an, dass Datenschutz wichtig ist. 27% der Jugendlichen gaben sogar an, dass Datenschutz sehr wichtig ist. Lediglich jeweils 6% der befragten Jugendlichen sagten, dass das Thema Datenschutz weniger wichtig oder sogar unwichtig sei (Statista, 2018).

In der Bitkom-Studie aus dem Jahr 2014 geben 61% der 10-14 Jährigen an, dass sie während ihrer Internetnutzung ein Nickname benutzen. 55% der Befragten geben jedoch an, dass sie ihren vollen Namen (Vor- und Nachname) nutzen. Dieser Anteil erhöht sich mit zunehmendem Alter. Dasselbe Phänomen zeigt sich auch bei der Angabe des Alters, der E-Mail-Adressen und der Hobbies. Somit offenbaren ältere Jugendliche mehr persönliche Informationen. Betrachtet man die Privatsphäreinstellungen der Jugendlichen als Indikator für ihr Bewusstsein bezüglich des Datenschutzes, zeigt sich, dass die Kompetenz der Jugendlichen mit steigendem Alter steigt. Während 23% der 10-11 Jährigen ihre Privatsphäreinstellungen ändern, steigt der Anteil bei 12-13 Jährigen auf 48%, bei 14-15 Jährigen auf 60% und bei 16-18 Jährigen schon auf 79% (Bitkom, 2014).

Die neue Bitkom-Studie aus dem Jahr 2019 zeigt, dass die Mehrheit der Jugendliche verantwortungsbewusst ist. 67% der 10-18 Jährigen geben an, darauf zu achten, welche Informationen sie selbst über sich ins Internet stellen. Weitere 58% geben an, darauf zu achten, welche Informationen (Fotos, Kommentare) von ihnen im Internet sichtbar sind (Bitkom, 2019).

Beim Thema Datenschutz geht es vor allem darum, wie Andere bzw. Fremde mit den persönlichen und personenbezogenen Daten von Individuen umgehen. Lediglich die Inhaber/Besitzer/Eigentümer von Daten sollen sowohl das Wissen als auch die Entscheidungsmacht darüber besitzen zu entscheiden, wer ihre Daten (Werke, wie Bilder, Musik, Videos usw.) zu welchem Zweck verarbeiten dürfen. Dies wird auch Urheberrecht genannt. Demzufolge hat der Urheber/die Urheberin – die Person, die das Bild aufgenommen, den Text geschrieben oder das Lied gesungen hat – als Einzige/r das Recht zu entscheiden, was mit seinem/ihrer „Werk“ geschieht. Zwar ist das Ansehen dieses „Werkes“ erlaubt, auch können Privatkopien im privaten Bereich (enger Kreis von Freunden und Familie) gemacht werden, doch zählt alles andere über die private Nutzung hinausgehende als „öffentliche Zugänglichmachungen“ und gilt damit als verboten. Auch das Herunterladen der „Werke“ ist verboten. Die fast immer zutreffende Regel lautet: „Wer fremde Werke online stellen will, muss den Rechteinhaber fragen“.

Dies gilt auch für Bilder, auf denen weiter Personen zu sehen sind. Ohne die Einwilligung der Personen darf das Bild nicht veröffentlicht werden oder die Person muss unkenntlich (verpixelt) gemacht werden, damit sie nicht zu erkennen ist. Diese Regelung nennt man Recht am eigenen Bild. Beim Verstoß gegen das Recht am eigenen Bild oder einer Urheberrechtsverletzung kann einem eine Abmahnung, Klage oder sogar eine strafrechtliche Verfolgung drohen. Möchte man dies vermeiden, kann man beispielsweise urheberrechtlich geschützte Musik auch für einen geringen Beitrag über Musik-Streaming-Dienste anhören oder Creative Commons, Bilder die mit einem CC-Logo versehen sind, verwenden. Dies sind rechtefreie Bilder, die von ihrem Urheber/ ihrer Urheberin zur allgemeinen Nutzung freigegeben wurden, solange der Fotograf/ die Fotografin benannt und kein Geld für das Bild verlangt wird. Diese Rechte der Eigentümer/Urheber sollen dazu beitragen, dass Daten besser geschützt werden.

Um Internetnutzern dieses zu gewährleisten, wurden bereits im Jahre 1995 durch die Datenschutzrichtlinie viele Gesetze und Regelungen festgelegt. Trotz Einführung der Daten-

schutzrichtlinie wurde es mit der Zeit jedoch immer schwieriger Verstöße, im Internet zu ahnden. Auf Grund dessen wurden die Datenschutzrichtlinien überarbeitet, sodass am 25.05.2018 die Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) eingeführt wurde. Durch den EU-weiten einheitlichen Rechtsrahmen der DSGVO soll die Möglichkeit erhöht werden, besser gegen Datenmissbrauch vorzugehen. Aufgabe der DSGVO ist es neben den persönlichen und personenbezogenen Daten auch die Menschen- und Bürgerrechte der EU-Bürger zu schützen. Die DSGVO soll schützen vor

- Missbrauch persönlicher und personenbezogener Daten
- Kategorisierung von Nutzern anhand ihrer persönlichen und personenbezogenen Daten und damit einhergehende Bevorzugung oder Benachteiligung
- Diskriminierung von Personengruppen aufgrund ihrer Interessen oder Einstellungen.

Die Einhaltung der DSGVO wird innerhalb Deutschlands von Bundesbeauftragten für Datenschutz in allen 16 Bundesländern kontrolliert. Parallel hierzu betreiben die Bundesbeauftragten für Datenschutz ein virtuelles Datenschutzbüro im Internet, an welches sich Internetnutzende jederzeit wenden können.

Weitere Informationen und Video-Beiträge zum Thema Datenschutz finden sich unter Deine Daten Deine Rechte (<https://deinedatendeinerechte.de/glossary/datenschutz-grundverordnung/>). Zudem bietet Klicksafe Unterrichtsmaterial für Lehrer zum Thema Datenschutz an.

Quellen

Bitkom (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.) (2014). Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft: <https://www.bitkom.org/sites/default/files/file/import/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf>

Bitkom (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.) (2019). Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt: https://www.bitkom.org/sites/default/files/2019-05/bitkom_pk-charts_kinder_und_jugendliche_2019.pdf

Handysektor.de (o.J.). Datenschutz und Recht: <https://www.handysektor.de/datenschutz-und-recht/>

Handysektor.de (o.J.). Handysektor-Lexikon: Datenschutz: <https://www.handysektor.de/lexikon/eintrag/datenschutz/>

Handysektor.de (o.J.). Persönlichkeitsrechte und das Recht am eigenen Bild: <https://www.handysektor.de/artikel/persoendlichkeitsrechte-und-das-recht-am-eigenen-bild/>

Handysektor.de (o.J.). Urheberrecht: <https://www.handysektor.de/artikel/urheberrecht/>

Klicksafe.de (o.J.). Datenschutz: <https://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/>

Klicksafe.de (o.J.). Was muss ich beim Hochladen fremder Inhalte beachten?: <https://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/urheberrecht/was-muss-ich-beim-hochladen-fremder-inhalte-beachten/>

Klicksafe.de (o.J.). Die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO): <https://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/datenschutz-grundverordnung/>

Klicksafe.de (o.J.). Wozu braucht es einen EU-weiten Datenschutz?: <https://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/datenschutz-grundverordnung/wozu-braucht-es-einen-eu-weiten-datenschutz/>

Statista (2018). Wie wichtig ist das Thema Datenschutz für Dich persönlich?: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/867394/umfrage/umfrage-zur-bedeutung-von-datenschutz-fuer-jugendliche-in-deutschland/>

Modul 4: Spezifische Probleme der Internetnutzung

Exzessive Internetnutzung

Der Wohlfahrtsverband Caritas definiert Sucht allgemein als Abhängigkeit von einer Substanz (körperliche, z.B.: Drogen) oder einem Verhalten (psychisch/emotional, z.B.: Glücksspielsucht) (Caritas Deutschland, o.J., Sucht (Definition)).

Unter exzessiver Internetnutzung (weitere Bezeichnungen: Online & Mediensucht, Internetsucht, exzessive Mediennutzung, Computerspielabhängigkeit etc.) wird der zwanghafte Drang verstanden, sich regelmäßig und exzessiv mit dem Internet zu beschäftigen verstanden.

Im Zeitraum vom Oktober 2011 bis Mai 2012 wurden Jugendliche aus sieben EU Ländern (Island, Deutschland, Polen, Rumänien, Niederland und Spanien) zu den Themen: Internetnutzung, Internetsucht, Computerspielen, Glücksspielen, Psychosozialen Faktoren und Problemlagen mit Hilfe eines Fragebogens befragt. Es wurden lediglich 14-17 jährige europäische Jugendliche befragt, die Anzeichen auf Internetsuchtverhalten zeigen. Dabei hat sich ergeben, dass 1,2% der gesamten Stichprobe Internetsuchtverhalten (Internet Addictive Behaviour, (IAB) und 12,7% ein Risiko für IAB aufweisen.

13,9% der Jugendliche zeigen ein dysfunktionales Internetverhalten (Dysfunctional Internet Behaviour, DIB). In Deutschland läßt sich mit 9,7% gefährdeten Jugendlichen und 0,9% IAB eine der geringsten Raten finden; im Vergleich dazu hat Spanien die höchste Rate mit 21,3% gefährdeten Jugendlichen und 1,5% IAB. Zudem stellte sich heraus, dass ältere männliche Jugendliche aus einer niedrigen Bildungsschicht mit höherer Wahrscheinlichkeit DIB aufweisen (16-17 Jährige; 15,2% versus 14-15 Jährige: 13%; Jungen:15,2% versus Mädchen: 12,7%; niedrige Bildungsschicht: 16,3% versus hohe Bildungsschicht: 12,6%).

Bei Jugendlichen, die dysfunktionales Internetverhalten (DIB) zeigen, ist das psychosoziale Wohlbefinden geringer als bei anderen Jugendlichen (geringere soziale Kompetenzen, kognitive Probleme, Aufmerksamkeitsprobleme, aggressives Verhalten). Weiterhin zeigte die Studie, dass die Nutzung von Glücksspielen, sozialen Netzwerken und Computern eng verknüpft mit DIB ist. Im Gegensatz dazu ist das Hausaufgabenmachen am Computer negativ mit DIB verbunden und kann somit als funktionales Verhalten verstanden werden (Dreier et al., 2012, 4f.).

Die exzessive Mediennutzung bzw. Computerspielabhängigkeit wurde bereits im ICD-11 Kriterienkatalog (Diagnosekatalog) der Weltgesundheitsorganisation (WHO) unter der Bezeichnung „Gaming Disorder“ (Spielzwang) als eigenständige Diagnose deklariert. Die Voraussetzung für die Diagnose „Gaming Disorder“ ist eine schwerwiegende Beeinflussung der persönlichen Lebensführung sowie die Erfüllung der unten aufgeführten drei Kriterien innerhalb einer Zeitspanne von mindestens 12 Monaten.

- Kontrollverlust über das Spielverhalten
- Vorrang von Spielen gegenüber anderen Interessen
- Eskalation des Spielverhaltens trotz negativer Konsequenzen.

Bei schwerwiegenden Symptomen sowie der Erfüllung aller Kriterien ist eine Verkürzung der Mindestdauer von 12 Monaten möglich.

Handysektor verweist auf ihrer Webseite auf weitere Kriterien, die bei Wiedererkennung über einen längeren Zeitraum (in etwa ein halbes Jahr) ein erstes Anzeichen für problematische Mediennutzung darstellen können.

- Verlangen: Häufiges und zwanghaftes Verlangen, das Internet zu benutzen.
- Kontrollverlust: Länger online bleiben als man es sich vorgenommen hat.
- Schuldgefühle: Oben genannte Phänomene verbunden mit Schuldgefühlen.
- Streit: Häufiger Streit mit Familie, Freunden oder Partner wegen der Internetnutzung.
- Lustlosigkeit: Eine zunehmende Lustlosigkeit an Hobbys im realen Leben und nachlassende Arbeitsleistung in der Schule oder im Beruf.
- Verheimlichung: Die Zeit, die im Internet verbracht wird, wird verheimlicht.
- Verharmlosung: Das Problem der häufigen Internetnutzung wird verharmlost.
- Störungen: Seelische Auswirkungen bei Verhinderung von Internetnutzung, z. B: Nervosität, Reizbarkeit und Depressionen.
- Fehlversuche: Mehrfache fehlgeschlagene Versuche der Einschränkung der Internetnutzung. (Handysektor, o.J., Online-Mediensucht)

Zudem verweist Handysektor auf Möglichkeiten, die bei entsprechender Abhängigkeit helfen sollen (Online-Spiel oder Smartphone), die Mediennutzung zu regulieren:

- Führe eine Art Tagebuch über deinen Medienkonsum und überlege dir, was du früher im echten Leben gerne gemacht hast und vielleicht gerne wieder machen würdest.
- Lege Zeiten fest, an denen du das Medium nutzen darfst und versuche sie einzuhalten.
- Nimm dein Smartphone nicht mit ins Bett und lasse es beim Essen in der Tasche.
- Verwende eine Armbanduhr, statt der Uhr auf deinem Smartphone, damit du nicht mehr so häufig darauf schaust.
- Packe dein Smartphone in deinen Rucksack oder in deine Tasche statt in die Hosentasche, wenn du unterwegs bist.
- Bitte Freunde oder Eltern dich zu unterstützen: Sie sollen dich erinnern, dass Smartphone weg zu legen oder weniger zu spielen.
- Mit der „Handysektor Real Life Challenge“ kannst du spielerisch auf dein Smartphone verzichten und dir mit Freunden gegenseitig Aufgaben stellen.
- Wenn du deine Mediennutzung nicht mehr alleine in den Griff bekommst, kannst du eine Anlaufstelle aufsuchen, die eine spezifische psychosoziale Beratung oder eine Psychotherapie für Betroffene anbietet. (Handysektor, o.J., Online-Mediensucht).

Auf weitere Informationen, Tests zum Thema Mediennutzung sowie Beratungsstellen bei einer (vermuteten) Medienabhängigkeit weist Klicksafe hin (Klicksafe, o.J., Wo finde ich Rat und Hilfe).

Quellen

Caritas Deutschland (o.J.). Computerspiel- und Internetabhängigkeit: <https://www.caritas.de/fuerprofis/fachthemen/sucht/computerspiel-und-internetabhaengigkeit>

Caritas Deutschland (o.J.). Verhaltensbezogene Abhängigkeit: <https://www.caritas.de/glossare/verhaltensbezogene-abhaengigkeit>

Caritas Deutschland (o.J.). Substanzbezogene Abhängigkeit: <https://www.caritas.de/glossare/substanzbezogene-abhaengigkeit>

Caritas Deutschland (o.J.). Sucht (Definition): <https://www.caritas.de/glossare/sucht-definition>

Dreier, M., Duven, E., Müller, K., Beutel, M., Behrens, P., Holtz, S., Wölfling, K. und das EU NET ADB Konsortium (2012). Studie über das Internetverhalten von europäischen Jugendlichen. (Broschüre): https://www.unimedizin-mainz.de/fileadmin/kliniken/verhalten/Dokumente/EU_NET_ADB_Broschuere_final.pdf

MUSTER VON HATE SPEECH BEISPIELE	
Bewusste Verbreitung uninformatierter oder falscher Aussagen	„Die Flüchtlinge haben alle teure Handys.“ „Die Flüchtlinge müssen im Supermarkt nicht bezahlen.“
Tarnung als Humor oder Ironie	„Ich will auch ein neues Smartphone. Werd' ich im nächsten Leben halt Asylant.“
Herabwürdigende und verunglimpfende Begriffe; sexistische und rassistische Beleidigungen	„Kanake.“ „Schwuchtel.“ „Schlampe.“
Bedienen von Stereotypen und Vorurteilen durch bestimmte Begriffe und Sprachmuster	„Homo-Lobby.“ „Asylantenflut.“ „Das Boot ist voll.“ „Ausländer raus.“ „Drohende Islamisierung.“
Verallgemeinerungen	„Alle Griechen sind faul.“
Wir/Die-Rhetorik	„Die bedrohen ‚unsere‘ Frauen.“
Verschwörungstheorien	„Der Staat will unsere Kinder zu Homosexuellen erziehen.“ „Die Politik unterstützt die Islamisierung Deutschlands.“
Plakative Bildsprache	Rassistische Darstellung z. B. von Schwarzen Menschen mit Baströckchen. Bilder, die Stereotype reproduzieren, indem sie z. B. muslimische Männer mit Sodomie in Verbindung bringen.
Gleichsetzung	Juden = Israel Gleichsetzung von Homosexualität mit pädosexueller Kriminalität, Inzest oder Sodomie.
Befürwortung oder Androhung sexualisierter Gewalt – oft in konzentrierter Form	Ein Beispiel dafür ist das sogenannte #Gamer Gate. Unter diesem Hashtag organisierte sich 2014 in den Sozialen Medien so viel Hass in Form von Mord- und Vergewaltigungsdrohungen gegen die sexismuskritische Videobloggerin Anita Sarkeesian, dass sie zeitweise untertauchen musste. Öffentliche Auftritte der Bloggerin mussten wegen Bombendrohungen abgesagt werden.
Befürwortung von oder Aufruf zu Gewalttaten	„Die sollte man alle abknallen/verbrennen/vergasen.“ „An den Galgen mit ihnen!“

Abbildung 9: Hate-Speech-Muster (LfM, 2019).

Auf Handysektor.de finden Sie eine Infografik zur übersichtlichen Zusammenfassung des Phänomens Hate Speech.

In der JIM-Studie geben 1/5 (21%) der befragten Jugendlichen an, häufig im Internet mit Hassbotschaften in Berührung zu kommen. 17% der Jugendlichen begegnen Hassbotschaften nur gelegentlich, 28% selten und 35% nie (MPFS, 2018, 63). Dabei geben Jugendliche an, dass sie Hassbotschaften am häufigsten auf den Portalen YouTube und Instagram begegnen. Weitere Portale, in denen Jugendliche vereinzelt Hassbotschaften vorfinden, sind Facebook, WhatsApp, Twitter, Online-Spiele sowie Kommentarbereiche von Nachrichtenangeboten (MPFS, 2018, 64). Auch die Reaktion auf Hate Speech ist sehr vielfältig. Während ein Großteil der Jugendlichen Hate Speech ignoriert, „disliken“ einige Jugendliche die Hassbotschaften (MPFS, 2018, 64).

Klicksafe verweist auf Möglichkeiten, wie Jugendlichen gegen Hate Speech vorgehen können:

- Aktiv werden (Zivilcourage zeigen)
- Einmischen erlaubt
- Respekt im Netz
- Grenzen setzen
- Genau hinsehen
- Fantasie statt Hass
- Schütze dich selbst
- Hilfe holen (Klicksafe, o.J., Counter Speech)

Auf no-hate-speech.de lassen sich unter Helpdesk Informationen, Strategien und Tipps zur Vorsorge, schnellen Hilfe und Nachsorge von und gegen Hate Speech finden. Darunter werden „zehn goldene Regeln“ zum Umgang mit Hass im Internet aufgelistet:

- Die schweigende Mehrheit adressieren
- Respektvoll sein
- Die Hasskommentare nicht belohnen
- Sprachliche Präzision
- Haltung zeigen
- Alten Hass nicht wieder aufwärmen
- Keine Endlos-Diskussionen
- Lob verteilen
- Zuhören
- Gezielt nachfragen (No Hate Speech, o.J., Helpdesk).

Eine weitere Form, gegen Hate Speech vorzugehen, ist die Counter Speech. Hierbei werden durch Hate Speech entstandene Diskriminierungen, Generalisierungen und Herabwürdigungen benannt und mit Argumenten, Humor und neuen Perspektiven bekämpft. Somit werden nicht nur Betroffene unterstützt, sondern auch (zumeist stillen) Mitlesenden eine andere, friedliche Sichtweise geboten.

Zudem helfen Kampagnen, wie beispielsweise die Kampagne des Europarats gegen Hate Speech im Internet, zum einen Bewusstsein und Wissen über das Problem zu verbreiten, zum anderen bieten sie Hilfsmöglichkeiten, wie beispielsweise über Tipps und Foren, in denen Betroffene sich untereinander, aber auch mit anderen austauschen können. Außerdem bieten sie die Möglichkeit, selbst aktiv zu werden und beispielsweise eine eigene Counter Speech zu schreiben.

Weitere Initiativen und Aktionen, die sich gegen Hate Speech im Netz engagieren, finden sich auf der Webseite Klicksafe.de.

Quellen

Bundeszentrale für politische Bildung (o.J.). Was ist Hate Speech? <https://www.bpb.de/252396/was-ist-hate-speech>

Council of Europe (2016). Bookmarks. Bekämpfung von Hate Speech im Internet durch Menschenrechtsbildung. <http://rm.coe.int/german-bookmarks-german-edition/168075c002>

Handysektor.de (o.J.). Handysektor-Lexikon: Hassrede (Hate Speech) <https://www.handysektor.de/lexikon/eintrag/hassrede-hate-speech/>

Handysektor.de (o.J.). Handysektor-Infografik: Hate Speech <https://www.handysektor.de/artikel/handysektor-infografik-hate-speech/>

Handysektor.de (o.J.). Hate Speech <https://www.handysektor.de/hate-speech/>

Handysektor.de (o.J.). Was tun gegen Hetze im Netz? <https://www.handysektor.de/artikel/was-tun-gegen-hetze-im-netz/>

Klicksafe.de (o.J.). Counter Speech <https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/hate-speech/counter-speech/>

Klicksafe.de (o.J.). Hate Speech im Netz <https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/hate-speech/hate-speech-im-netz/>

Klicksafe.de (o.J.). Welche Initiativen und Aktionen engagieren sich gegen Hate Speech im Netz? <https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/hate-speech/initiativen-gegen-hate-speech/>

Küpper, B. & Zick, A. (2015). Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit. <http://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/214192/gruppenbezogenemenschenfeindlichkeit>

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.

LfM (Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen) (2019). Hate Speech – Hass im Netz. https://publikationen.medienanstalt-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=442

Neue Deutsch Medienmacher*innen (o.J.). No Hate Speech. <https://no-hate-speech.de/de/>

No Hate Speech (o.J.). Helpdesk. Schnelle Hilfe. Zehn Goldene Regeln im Umgang mit Hass im Netz. <https://www.neuemedienmacher.de/helpdesk/#39>

Stefanowitsch, A. (2017). Was ist überhaupt Hate Speech? In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.): „Geh sterben!“ Umgang mit Hate Speech und Kommentaren im Netz. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/08/hatespeech-1.pdf>

Fake News

Das Reuters Institute for the Study of Journalism (Oxford, UK) untersucht seit 2012 das Medienverhalten von Jugendlichen und Erwachsenen in mehr als dreißig Ländern weltweit in Hinblick auf Nachrichten. In Deutschland wird die Studie vom Hans-Bredow-Institut in Hamburg betreut. Wir wollen kurz auf einige Ergebnisse zur medialen Nachrichtennutzung von Jugendlichen (hier: 18 – 24 Jahre) eingehen.

In der Studie geben 54 % der Jugendlichen an, „überaus“ und „sehr“ an Nachrichten interessiert zu sein, und 88 % geben an, mehr als einmal pro Woche Nachrichten zu konsumieren; im Vergleich zu den entsprechenden Werten älterer Bevölkerungsgruppen in der Bundesrepublik sind dies allerdings die niedrigsten Werte. Auch die traditionellen Nachrichtenmedien werden von Jugendlichen seltener genutzt als von den älteren Bevölkerungsgruppen (TV 48%, Radio 32 %, Printmedien 22 %), dafür beziehen sie am häufigsten Nachrichten aus dem Internet (79 %). Allerdings vertrauen Sie Nachrichten aus sozialen Medien weit weniger (16 %) als Nachrichten aus den Medien generell (42 %) (Hölig & Hasebrink, 2018).

Vergleichbare Ergebnisse zeigt die JIM-Studie von 2018 mit Jugendlichen von 12 bis 19 Jahren. Die klassischen Nachrichtenmedien werden nicht so häufig genutzt (Radio 48 %, TV 42 %, Tageszeitung 10 %, tägliche Nutzung) wie das Internet (91 %) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2018, 14); allerdings bezieht sich hier die Nutzung nicht ausschließlich auf Nachrichten. Andererseits wird den klassischen Nachrichtenmedien immer noch viel Vertrauen entgegengebracht (Tagesschau/Tagesthemen ARD 84 %, regionale Tageszeitungen print 77 % und öffentlich-rechtliche Radiosender 74 %) (MPFS, 2018, 17).

Dass Online-Nachrichten weniger Vertrauen entgegengebracht wird als den traditionellen Nachrichtenmedien mag auch daran liegen, dass Jugendliche es schwierig finden, den Wahrheitsgehalt von Online-Nachrichten zu beurteilen. So stimmen 40 % der Jugendlichen in der Studie von Hölig & Hasebrink der Aussage zu: „Bei Online-Nachrichten habe ich Bedenken in Bezug darauf, zu erkennen, was Fakten und was Falschmeldungen sind“, während 38 % hier unentschieden sind und nur 22 % der Jugendliche dieser Aussage nicht zustimmen ((Hölig & Hasebrink, 2018, 28). Falschmeldungen oder Fake News stellen also ein Problem bei der Rezeption von Online-Informationen dar.

Der Begriff „Fake News“ setzt sich aus den beiden Begriffen „Fake“ (engl. für „gefälscht“)

und „News“ (engl. für „Nachrichten“) zusammen. Wörtlich übersetzt bezeichnet der Begriff gefälschte Nachrichten (Müller & Denner, 2019, 6). Zimmermann und Kohring (2018, 526) schlagen vor, den Begriff „Fake News“ durch den Begriff „Aktuelle Desinformation“ zu ersetzen und definieren diesen dann „als Kommunikation wissentlich und empirisch falscher Informationen zu neuen und relevanten Sachverhalten mit dem Anspruch auf Wahrheit“. In Anlehnung an diese Definition verstehen Müller und Denner unter dem Begriff „Fake News“ „alle wissentlich im Internet verbreiteten Falschinformationen mit Bezug zu aktuellen politischen oder gesellschaftlichen Sachverhalten [...], die eine journalistische Anmutung aufweisen, also wie professionelle journalistische Meldungen gestaltet und verfasst sind“ (Müller & Denner, 2019, 7).

Fake News werden in erster Linie durch Plattformen für soziale Netzwerke wie Facebook und Twitter verbreitet. Anders als Nachrichten in Zeitungen und den öffentlich-rechtlichen Medien werden Nachrichten im Internet in der Regel nicht durch professionell arbeitende Journalisten überprüft. Darüber hinaus kann praktisch jeder Fake News im Internet selbst generieren. Die Verbreitung erfolgt dann dadurch, dass der Empfänger einer solchen Nachricht durch „Likes“ und Kommentare mit dieser Nachricht interagiert, so dass diese auch „Freunde“ oder „Followers“ lesen können. Es sind vor allem negative und kontroverse Nachrichten, die die Empfänger zu Kommentaren bewegen (Weber, 2012).

Das Problem wird noch dadurch verschärft, dass Fake News auch von Computerprogrammen (social bots) erzeugt und massenhaft verbreitet werden können (Bundeszentrale für Politische Bildung, 2017). Bots verhalten sich wie menschliche Nutzer im Internet; sie können nicht nur Webseiten nach bestimmten Inhalten durchsuchen und Nachrichten verschicken, sie können auch Benutzeraccounts erstellen und Nachrichten Anderer mit „Likes“ versehen (vgl. Müller & Denner, 2019).

Ein weiteres Phänomen, dessen Problematik immer deutlicher gesehen wird, ist das der Informationsintermediäre (vgl. Stark et al., 2017). Informationsintermediäre erzeugen selbst keine Nachrichten, selektieren aber Nachrichten, z.B. news feeds, und entscheiden, welcher Nutzer welche Nachricht erhält. Bei Facebook entscheiden bestimmte Algorithmen auf der Basis des Internetverhaltens des Benutzers und seiner Freunde, welche news feeds dem Benutzer zugeschickt werden. Diese zunehmende Personalisierung von Informationen kann dazu führen, dass der Benutzer und seine Freunde immer mehr in ihrer eigenen Meinung bestärkt werden, ein Phänomen, das auch mit den Begriffen filter bubble (Pariser, 2011) und echo chambers (Sunstein, 2001) beschrieben wurde. Dadurch, dass der Benutzer nur noch gefilterte Informationen bekommt, leben er und seine Freunde quasi in eine Blase, die aber gleichzeitig auch ein Echoraum ist, weil jeder nur das hört, was er schon kennt.

Was nun den Wahrheitsgehalt von Nachrichten angeht, so dürfte es auch für Erwachsene nicht immer leicht sein, wahre Nachrichten von Fake News zu unterscheiden. Jugendlichen zu helfen, Fake News zu erkennen, ist das Ziel von Lie Detectors (Lügendetektoren), einer europäischen gemeinnützigen Organisation mit Sitz in Brüssel. Die Organisation ist Mitglied der High Level Expert Group on Fake News, die die Europäische Kommission bei der Bekämpfung der Verbreitung von Desinformation berät; sie wurde 2018 mit dem European Digital Skills Award ausgezeichnet. Lie Detectors will „Schulkinder im Alter von 10 bis 15 Jahren in Europa zu kompetenten Lügendetektoren und kritischen Denkern heranbilden und ihnen die notwendigen Kompetenzen vermitteln, damit sie Nachrichtenmedien und die stetig wachsende Zahl sozialer Medien besser verstehen, Desinformation erkennen und informierte Entscheidungen treffen können“. (Lie Detectors, o.J., Unser Auftrag). Die Organisation arbeitet mit Journalisten zusammen und versucht, Lehrer für die Risiken digitaler Medien zu sensibilisieren; sie hat interaktive Module zum Thema entwickelt, die sie Schulen zur Verfügung stellt. Mitglieder der Organisation sind aber auch bereit, in Schulen zu gehen, um Schüler über Fake News zu informieren und mit ihnen darüber zu diskutieren (vgl. ZDF, o.J., Kampf gegen Fake News).

Es finden sich aber auch konkreter Empfehlungen im Internet. Jugendliche, die mit Nachrichten konfrontiert werden, die ihnen verdächtig erscheinen, können diese in bestimmten Suchmaschinen überprüfen lassen; empfehlenswert sind unter anderem www.minikama.at, www.stimmtdas.org und www.hoaxma.org. Die Autoren von YouTube-Videos kann man über www.citizenevidence.amnestyusa.org ermitteln, wenn man die URL des in Frage stehenden Videos eingibt (Albers-Heinemann & Friedrich, 2018, 209).

Ist man sich über die Authentizität eines Bildes im Internet im Unklaren, kann man eine sogenannte Rückwärtssuche starten. Dafür muss man das Bild auf www.images.google.com hochladen und sieht dann, in welchen Zusammenhängen es schon verwendet wurde.

Die Tagesschau bietet ein Tutorial an, das helfen soll, Social Bots zu erkennen. In dem Video werden folgende Erkennungsmerkmale genannt:

Accountinformationen: unbekannt Person, Fantasiename

Accountverhalten: mehr als fünfzig Tweets pro Tag, zu jeder Tages- und Nachtzeit, thematisch immer das Gleiche, kleiner Wortschatz und Grammatikfehler

Accountreaktionen: überdurchschnittlich schnelle Reaktionen wie Likes und Retweets, reagiert automatisch auf bestimmte Worte, keine Antwort auf komplizierte Fragen (Tagesschau, o.J., Tutorial: Social Bots erkennen.)

Ratschläge zur Erkennung von Fake News bietet unter anderem das Schweizer Informationsportal „Jugend und Medien“ an:

Quellen-Check: Wer ist für den Inhalt verantwortlich: PR-Agenturen, Aktivist*innen, politische Parteien? Ist die Urheberschaft neutral oder will sie ihre Botschaft verbreiten? Wo und in welchem Format (News, Social Media, Blog, Wiki) wurde die Meldung veröffentlicht? Oft hilft auch ein Blick ins Impressum einer Webseite, um festzustellen, ob es sich um eine professionelle Seite bzw. eine vertrauenswürdige Quelle handelt.

Fakten-Check: Wird über das Thema anderswo auch berichtet? Was steht dort dazu? Wird plakativ versucht, Aufmerksamkeit zu erregen, einseitig berichtet oder werden Dinge aus dem Kontext gerissen? Ist die Meldung aktuell? Auch kopierten Inhalten sollte man mit Vorsicht begegnen.

Zielgruppen-Check: An wen richtet sich die Nachricht?

Werbe-Check: Wieviel Werbung ist auf der Seite? Ist sie klar getrennt von den Nachrichten? (Jugend und Medien, o.J., Fake News auf die Schliche kommen).

Ähnlich sind die Vorschläge von Klicksafe, die Jugendlichen helfen sollen, die Glaubwürdigkeit einer Quelle einzuschätzen:

1. Quelle: Überprüfen, wer hinter einem Inhalt steckt!

Ein Blick auf die Autorin/ den Autor oder ins Impressum einer Website sollte zeigen, wer hinter dem Inhalt steht (Parteilichkeit, Kompetenz, Intention). Fehlt eine Adresse oder ist ein Postfach im Ausland angegeben, sollte das kritisch hinterfragt werden.

2. Fakten: Stimmt das, was behauptet wird? Nicht alles ist wahr!

Wird das Thema auf anderen Seiten ähnlich aufgearbeitet, oder erscheint es sogar exakt im gleichen Wortlaut? Kopierte Inhalte deuten auf unseriöses Copy & Paste-Verhalten hin. Texte, die verkürzt nur auf Schlagzeilen beruhen, wenig Inhalt und viel Meinung präsentieren, sollten mit Vorsicht genossen werden.

3. Bilder: Überprüfen, ob das verwendete Bild wirklich zum Text gehört oder bearbeitet ist.

Bei Falschmeldungen werden oft Bilder aus anderen Kontexten verwendet. Eine Rückwärts Bildersuche kann helfen, dem Original auf die Spur zu kommen.

4. Aktualität: Aus welcher Zeit stammen die Informationen?

In Suchmaschinen hilft ein voreingestellter Filter, der den Zeitraum der Ergebnisse einschränkt, die neusten Informationen zu einem Thema zu finden.

(Klicksafe, o.J., Fakt oder Fake?)

Quellen

- Albers-Heinemann, T. & Friedrich, B. (2018). Das Elternbuch zu WhatsApp, YouTube, Instagram & Co. 2. Aufl., Heidelberg: dpunkt.verlag GmbH
- Tagesschau (o.J.). Tutorial: Social Bots erkennen. <http://www.tagesschau.de/multimedia/video/video-283413.html>
- Bundeszentrale für Politische Bildung (2017). Was sind Social Bots? <http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/252585/was-sind-social-bots>
- Hölig, S. & Hasebrink, U. (2018). Reuters Institute Digital News Report 2018 – Ergebnisse für Deutschland. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 44)
- Jugend und Medien (o.J.). Fake News auf die Schliche kommen. <https://www.jugendundmedien.ch/themen/fake-news-manipulation.html>
- Klicksafe (o.J.) Fakt oder Fake? Wie man Falschmeldungen im Internet entlarven kann. https://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_Allgemein/ks_to_go_Fakt_oder_Fake.pdf
- Lie Detectors (o.J.). Unser Auftrag. <https://lie-detectors.org/de/>
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.
- Müller, P. & Denner, N. (2019): Was tun gegen „Fake News“? Eine Analyse anhand der Entstehungsbedingungen und Wirkweisen gezielter Falschmeldungen im Internet. 2. Aufl. Kurzgutachten im Auftrag der Friedrich-Naumann-Stiftung für die Freiheit. https://www.researchgate.net/publication/332605728_Was_tun_gegen_Fake_News_Eine_Analyse_anhand_der_Entstehungsbedingungen_und_Wirkweisen_gezielter_Falschmeldungen_im_Internet_2_aktualisierte_Auflage
- Stark, B., Magin, M. & Jürgens, P. (2017). Ganz meine Meinung? Informationsmediäre und Meinungsbildung – Eine Mehrmethodenstudie am Beispiel von Facebook. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM).
- Pariser, E. (2011). The filter bubble: What the Internet is hiding from you. New York: Penguin Press.
- Sunstein, C. (2001). Republic.com. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Weber, P. (2012). Nachrichtenfaktoren & User Generated Content. Die Bedeutung von Nachrichtenfaktoren für Kommentierungen der politischen Berichterstattung auf Nachrichtenwebsites. Medien & Kommunikationswissenschaft, 60(2), 218–239. <https://doi.org/10.5771/1615-634x-2012-2-218>
- Zimmermann, F. & Kohring, M. (2018). „Fake News“ als aktuelle Desinformation. Systematische Bestimmung eines heterogenen Begriffs. Medien & Kommunikationswissenschaft, 66(4), 526–541. <https://doi.org/10.5771/1615-634X-2018-4-526>
- ZDF (o.J.). Kampf gegen Fake News <https://www.zdf.de/nachrichten/heute-plus/videos/heuteplus-kampf-gegen-fake-news-100.html>

Online-Spiele

Online-Spiele werden als Spiele definiert, „die im oder über das Internet mit oder gegen menschliche Spieler genutzt werden und bei denen die Kommunikation zwischen den Spielern hauptsächlich computervermittelt erfolgt“ (Jöckel & Schumann, 2010, 463).

Es gibt unterschiedliche Versuche, Online-Spiele zu klassifizieren (Jöckel, 2017; Schmidt et al., 2008; Jöckel & Schumann, 2010). Schmidt et al. (2008) haben einen Vorschlag zur Systematisierung von Online-Spielen (online games) erarbeitet, in dem sie sieben verschiedene Gattungen von Online-Spielen unterscheiden, aber nur drei davon als Online-Spiele im engeren Sinne verstehen: Browser Games, Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) und LAN-Spiele. Jöckel und Schumann (2010) unterscheiden zwischen Computerspielen mit Online-Modus, Massive Multiplayer Online (Role Playing) Games (MMO(RP)Gs) und Browser-Games.

LAN-Spiele sind Spiele, bei denen Spieler über Local Area Networks (LANs) miteinander verbunden sind und eben nicht über das Internet. Jöckel und Schumann argumentieren, dass sie deshalb keine echten Online-Spiele sind, da bei ihnen wegen der räumlichen Nähe der Spieler Kommunikation zwischen ihnen nicht nur über den Computer erfolgt (Jöckel & Schumann, 2010, 462). Während Schmidt et al. (2008) zwischen Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) und Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) unterscheiden, ordnen Jöckel und Schumann diese beiden Formen von Online-Spielen derselben Kategorie zu: Massive Multiplayer Online (Role-Playing) Games (MMORPGs).

Der wesentliche Unterschied zwischen Browser-Games und Massive Multiplayer Online (Role-Playing) Games (MMORPGs) besteht darin, dass Browser-Games direkt über den Browser gespielt werden, während bei MMORPGs erst das entsprechende Programm heruntergeladen und installiert werden muss. Während früher Browser-Spiele relativ einfach gestaltet waren (z.B. Online-Poker, Backgammon), sind sie heute sehr komplex und erlauben auch eine hohe oder auch unbegrenzte Anzahl von Mitspielern (z.B. Runescape, Travian, O-Game), so dass sich hier die Unterschiede zwischen den Spielformen zunehmend verwischen.

Den Online-Spielen beider Spielformen ist gemeinsam, dass sie sich in der Regel durch ein hohes Maß an Persistenz auszeichnen; d.h. die jeweilige Spielwelt existiert auch dann noch weiter, wenn sich ein Spieler ausgeloggt hat und somit nicht mehr an dem Spiel teilnimmt. Beide Spielformen können kooperativ (in Zusammenarbeit mit anderen Spielern) oder auch kompetitiv (gegen andere Spieler-Teams) gespielt werden.

Zu den bekanntesten Onlinespielen dieser Art gehört „World of Warcraft“ (World of Warcraft, o.J. Battle for Azeroth). Bei diesem Spiel kreiert der Spieler eine Spielfigur (einen Avatar). Ziel des Spiels ist es, die Fähigkeiten dieser Figur ständig zu verbessern. Die Spieler können sich mit anderen Spielern in Gruppen zusammenschließen (Gilden) und gegen andere kämpfen. Durch weitere Aktivitäten kann der Spieler auch Belohnungen (Erfolge) erhalten. Tatsächlich ist Komplexität dieses Spiels deutlich höher, als diese Kurzcharakterisierung vermuten lässt. Eine differenziertere Beschreibung findet sich in Wikipedia (Wikipedia, o.J., World of Warcraft). Das Programm kostet im Übrigen zur Zeit 44,99 € (Standard Edition); die aktive Teilnahme am Spiel kostet ab 11,99 € pro Monat.

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg hat Überlegungen angestellt, warum digitale Spiele so beliebt sein könnten. Die dort genannten Motive sind sicher auch für MMO-PRGs wie „World of Warcraft“ gültig:

- **Rückmeldung/Belohnung:** Die Aktivitäten der Spieler/-innen führen zu einer unmittelbaren Rückmeldung der Leistung. Dies kann beispielsweise in Form eines Punktgewinns, einer Statusanzeige oder einem Ereignis im Spiel stattfinden. Weitere Beispiele für Belohnungen in digitalen Spielen sind Abzeichen, Level-

laufstiege, der Erhalt virtueller Items oder der Ausbau von Fähigkeiten.

- **Ranglisten:** Der Wettbewerbscharakter kann durch Ranglisten verstärkt werden und somit motivierend auf die Spieler/-innen wirken. Sie können erbrachte Leistungen also in Vergleich mit denen anderer setzen.
- **Zusammenarbeit:** Bestimmte Spiele erfordern die Zusammenarbeit mehrerer Spieler/-innen. Der Teamgedanke und der mögliche Wettbewerb im Kampf gegen andere Teams können hier für Motivation sorgen.
- **Storytelling:** Erzählstrukturen bilden einen zentralen Bestandteil vieler Spiele. Der Fortgang der Geschichte und möglicherweise die Identifikation mit bestimmten Spielfiguren können Spieler/-innen dazu motivieren, weiterzuspielen.
- **Schwierigkeitsstufen:** Viele Spiele arbeiten mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen, sodass Spielergruppen mit unterschiedlichen Spielerfahrungen und Fertigkeiten Erfolgchancen haben.
- **Trial-and-Error-Prinzip:** Gelingt es den Spielerinnen und Spielern nicht, ein Ziel innerhalb von digitalen Spielen beim ersten Versuch zu erreichen, so können sie den entsprechenden Spielabschnitt in der Regel ohne größere Konsequenzen erneut absolvieren. (Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, o.J., Die Faszination von digitalen Spielen verstehen)

Es ist nachvollziehbar, dass die Faszination von digitalen Spielen und vor allem von komplexen Online-Spielen wie „World of Warcraft“ leicht auch zu einem ausufernden Spielverhalten führen kann. In einer Untersuchung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen schien dieses Online-Spiel ein relativ hohes Gefährdungspotenzial zu haben; männliche Jugendliche im Alter von 15 Jahren nutzen dieses Spiel im Schnitt fast vier Stunden pro Tag; 36% spielen mehr als 4,5 Stunden am Tag. Jeder Fünfte ist entweder als abhängigkeitsgefährdet (11,6 %) oder als abhängig (8,5 %) einzustufen (Rehbein et al., 2009, 1).¹

Allerdings scheinen nicht alle Jugendlichen gleichermaßen gefährdet zu sein. So stellen Rehbein et al. fest, dass zwar im Allgemeinen Jungen stärker gefährdet sind als Mädchen, dass aber bei differenzierterer Betrachtung sozio-ökonomische Variablen wie Gewalt in der Familie, geringe Erfolgserlebnisse in Schule und Freizeit und daraus resultierend geringes Selbstwertgefühl eine deutliche Rolle bei der Onlinesucht spielen (Rehbein et al., 2009, 29). Die Autoren vermuten, „dass für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit

auch dem Erleben von konkreten Misserfolgen in realweltlichen Kontexten eine besondere Bedeutung zukommen könnte“. (Rehbein et al., 2009, 25). Eine gewisse Stützung dieser These könnte man in den Ergebnissen einer DAK-Studie zur Computerspielabhängigkeit von Jugendlichen sehen; hier geben 34 % der Jugendlichen an, digitale Spiele zu spielen, „um nicht an unangenehme Dinge denken zu müssen“ (DAK, 2016, 12).

Online-Spielsucht

Eine exzessive Beschäftigung mit Onlinespielen ist möglicherweise ein Ausdruck von Suchtverhalten. In dem „Diagnostischen und statistischen Leitfaden psychischer Störungen“ (DSM-5) wird davon ausgegangen, dass eine Onlinespielsucht vorliegt, wenn über einen Zeitraum von zwölf Monaten mindestens fünf der folgenden neun Symptome beobachtet werden können:

- Dauernde Beschäftigung mit Internet- bzw. Online-Spielen
- Entzugssymptome, wenn nicht gespielt werden kann, zum Beispiel Unruhe, Geiztheit

¹ Rehbein et al. haben Computerspielabhängigkeit allgemein bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland untersucht; Abhängigkeit von Online-Spielen ist hier also ein Sonderfall. Allerdings kommt der Abhängigkeit von „World of Warcraft“ eine besondere Bedeutung zu; es ist bei den problematischen Jungengruppen (exzessiv spielende, gefährdete und abhängige Jungen) das beliebteste digitale Spiel (hier sind nicht nur Online-Spiele im engeren Sinne aufgeführt).

- Toleranzentwicklung: Bedürfnis, immer mehr zu spielen
- Kontrollverlust: Versuche, weniger oder nicht zu spielen, missglücken
- Verlust des Interesses an früheren Hobbys oder anderen Aktivitäten
- Täuschung von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen Personen über das wirkliche Ausmaß des Online-Spielens
- Gebrauch der Online-Spiele, um negativen Emotionen (zum Beispiel Hilflosigkeit, Ängstlichkeit) zu entkommen
- Gefährdung oder Verlust von Beziehungen, Arbeit oder Ausbildung wegen des Online-Spielens
- exzessives Online-Spielen trotz des Wissens um die psychosozialen Probleme (vgl. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, o.J., Ist Internetsucht wirklich eine Krankheit?)

Die Abhängigkeit von digitalen Spielen wird auch von Klicksafe (o.J., Digitale Spiele/Sucht und Abhängigkeit) und Schau hin (o.J., Games) thematisiert. Klicksafe schlägt Eltern vor, folgende Aspekte zu bedenken, um zu möglichst zu vermeiden, dass ihre Kinder von digitalen Spielen abhängig werden:

- Vertrauen stärkt Kinder
- Gelassene Skepsis gegenüber digitalen Spielen
- Motive für das Spielen beachten
- Heranwachsende brauchen einen Rahmen
- Auch virtuelle Spielkontakte haben Bedeutung
- Haltung einnehmen
- Schutz durch Technik
- Vorbildfunktion wahrnehmen
- Alternativen bieten (Klicksafe, o.J., Tipps für Eltern)

Schau hin bietet auf YouTube einen digitalen Elternabend an, bei dem das Thema „Abhängigkeit von digitalen Spielen“ diskutiert wird (Schau hin, o.J., Digitaler Elternabend. Computerspielsucht).

Nun werden Online-Ratschläge nicht mehr ausreichen, wenn Jugendliche tatsächlich online-süchtig geworden sind. Hier müssen unbedingt Fachleute zu Rate gezogen werden, die nicht nur professionell beraten, sondern auch therapieren können. Immerhin können Eltern und betroffene Jugendliche aber im Internet erfahren, an wen sie sich in diesem Fall wenden könnten.

So hat die Universität Mainz schon im März 2008 eine Ambulanz für Computerspiel- und Internetsucht eingerichtet (Thieme, o.J.). Neben der Ambulanz (Unimedizin Mainz, o.J., Ambulanz für Spielsucht) bietet die Universität auch einen Selbsttest für Jugendliche (Unimedizin Mainz, o.J., Selbsttest Computerspiel) sowie eine Checkliste für Eltern an (Unimedizin Mainz, o.J., Checkliste Computerspiel), an Hand deren Eltern einschätzen können, wie ihre Kinder und Jugendlichen mit digitalen Spielen umgehen.

Eine Online-Hilfe bei Abhängigkeit von digitalen Spielen kann man auch bei dem Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) erhalten (Computersuchthilfe, o.J.). Neben Broschüren für Jugendliche und Erwachsene sowie für Angehörige und Lehrer bietet das Zentrum auch eine Übersicht über Beratungsstellen, Ambulanzen und Kliniken an (Computersuchthilfe, o.J., Beratung und Hilfe).

Der Verein zur Erforschung, Prävention und Therapie der Internet- und

Computerspielsucht bietet Informationsveranstaltungen und Workshops für Schüler, Eltern und Lehrer an. Dabei sollen die Teilnehmer angeregt werden, das individuelle Medien-nutzungsverhalten zu reflektieren sowie für die Risiken eines exzessiven Medienkonsums zu sensibilisieren (Internetsuchthilfe, o.J.). Für dringende Fälle steht eine Hotline zur Verfügung.

Quellen

- Computersuchthilfe (o.J.) <http://www.computersuchthilfe.info/home.html>
- Computersuchthilfe (o.J.) Beratungsstellen. <http://computersuchthilfe.info/beratung-und-hilfe.html>
- DAK (2016). Game over: Wie abhängig machen Computerspiele?
- Internetsuchthilfe (o.J.). <https://internetsucht-hilfe.de/>
- Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (o.J.). Die Faszination von digitalen Spielen verstehen. <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/digitale-spiele/die-faszination-von-digitalen-spielen-verstehen/>
- Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (o.J.) Ist Internetsucht wirklich eine Krankheit ? – Eine Bestandsaufnahme. <https://www.lmz-bw.de/nc/newsroom/aktuelle-beitraege-aller-bereiche/detailseite/ist-internetsucht-wirklich-eine-krankheit-eine-bestandsaufnahme/>
- Jöckel, S. (2007). Online Spiele. Eine konzeptuelle Abgrenzung verschiedener Spielformen. Ilmenau 2007. https://www.db-thueringen.de/receive/dbt_mods_00007593
- Jöckel, S & Schumann, C. (2010). Spielen im Netz. Online-Spiele als Kommunikation. In W. Schweiger & K.Beck (Hrsg.). Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 461-484.
- Klicksafe (o.J.). Digitale Spiele / Sucht und Abhängigkeit <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit>
- Klicksafe (o.J.) Tipps für Eltern. <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit/tipps-fuer-eltern/>
- Rehbein, F., Kleinmann, M. & Mößle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter: Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimman
- Schau hin (o.J.) Digitaler Elternabend. Computerspielsucht. <https://www.schau-hin.info/service/mediathek/digitaler-elternabend-computerspielsucht>
- Schau hin (o.J.) Games. <https://www.schau-hin.info/games>
- Schmidt, J., Dreyer, S. & Lampert, C. (2008). Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut. https://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/42
- Thieme (o.J.). Ambulanz für Computerspiel- und Internetsucht an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. <https://www.thieme.de/viamedici/mein-studienort-mainz-1602/a/ambulanz-fuer-computerspiel-und-internetsucht-11799.htm>
- Unimedizin Mainz (o.J.). Ambulanz für Spielsucht. <http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/poliklinik-und-ambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht.html>
- Unimedizin Mainz (o.J.) Checkliste für Eltern. <http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/poliklinik-und-ambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht/checkliste-computerspiel.html>
- Unimedizin Mainz (o.J.). Selbsttest Computerspiel. <http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/poliklinik-und-ambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht/selbst-test-computerspiel.html>
- Wikipedia (o.J.) World of Warcraft. https://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft
- World of Warcraft (o.J.). Battle for Azeroth. <https://eu.shop.battle.net/de-de/product/world-of-warcraft-battle-for-azeroth?gclid=aw.ds>

Online-Challenges

Online-Challenges sind so etwas wie Mutproben, auf die im Internet aufmerksam gemacht wird. Jeder kann sich einer solche Mutprobe unterziehen und darüber ein Video drehen, das dann wiederum ins Internet gestellt wird. Eine der ersten und bekanntesten Internet Challenge war die Ice-Bucket-Challenge aus dem Jahr 2014. Dabei mussten die Teilnehmer filmen, wie sie sich selbst oder aber einem anderen einen Eimer mit Eiswasser über den Kopf schütteten. Tatsächlich hatte die Challenge einen guten Zweck; sie sollten auf die Nervenkrankheit ALS aufmerksam machen. Die Teilnehmer wurden gebeten, für die ALS Forschung zu spenden und weitere Kandidaten vorzuschlagen. Diese Challenge verbreitete sich extrem schnell im Internet, so dass innerhalb eines Monats mehr als vierzig Millionen US Dollar für die ALS Forschung gesammelt wurden (vgl. Steel, 2014).

Während manche Challenges vielleicht noch lustig sind, gibt es andere, die durchaus gefährlich sind, so etwa die Cinnamon Challenge oder die Ice and Salt Challenge. Bei der Cinnamon Challenge wird man aufgefordert, einen Teelöffel Zimt herunterzuschlucken. Das kann zu heftigen allergischen Reaktionen und im Extremfall zur Erstickung führen. Bei der Ice and Salt Challenge streuen Jugendliche sich Salz auf die Haut und legen dann Eis darauf. Dadurch kann extreme Kälte erzeugt werden, so dass Kälteverbrennung auf der Haut entstehen (Klicksafe, o.j. Gefährlicher Trend: Challenges im Netz).

Als eine der problematischsten Mutproben gilt die Blue Whale Challenge. Sie fordert Jugendliche auf, über einen Zeitraum von 50 Tagen Mutproben zu bestehen, die mit zunehmender Selbstverletzung verbunden sind. Zu den Aufgaben gehört selbstverletzendes Verhalten wie das Einritzen der Haut, aber auch, früh aufzustehen und sich angstausslösenden Videos anzuschauen oder sich an einen gefährlichen Ort zu begeben (hohes Dach, Brücke oder Kran). Die genauen Instruktionen sind in Tab. wiedergegeben. Um zu beweisen, dass er die Mutprobe bestanden hat, muss der Jugendliche von der Ausführung ein Foto machen oder ein Video drehen und entweder an einen „Administrator“ („curator“) schicken oder im Internet veröffentlichen.

Es scheint so wenig Literatur zu dieser Challenge zu geben, dass Zweifler behaupten, die Challenge existiere gar nicht (z.B. Hecht und Hartschuh, 2017). Zu den wenigen Publikationen zu dem Thema gehören die von Khattar et al. (2018) und Shakir und Sharma (2018). Es ist vermutlich schwierig, alle Suizide Jugendlicher, über die Shakir und Sharma berichten, mit Gewissheit auf die Beteiligung dieser Jugendlichen an der Blue Whale Challenge zurückzuführen. Trotzdem sollte das Gefahrenpotenzial dieser und ähnlicher Challenges nicht unterschätzt werden.

Klicksafe rät daher:

Wer online für eine Challenge benannt bzw. nominiert wird, steht unter dem Druck, sich der Herausforderung zu stellen. Der soziale Druck darf aber nicht dazu führen, ein gesundheitsschädliches oder selbstverletzendes Verhalten in Kauf zu nehmen. Hier gilt es, Jugendliche darin zu bestärken, sich nicht in Gefahr zu begeben.

Risikante Internet-Challenges können bei internet-beschwerdestelle.de oder jugendschutz.net gemeldet werden und sollten nicht im Freundeskreis oder öffentlich geteilt bzw. weiterverbreitet werden. Auch Warnungen vor problematischen Wettbewerben und riskanten Aufforderungsspielen sollten nicht gepostet oder geliked werden, da dies die Verbreitung des Phänomens fördert. (Klicksafe, o.j. Gefährlicher Trend: Challenges im Netz).

Quellen

Hecht, Y., Hartschuh, A. (2017) Alles nur Fake? Fünf Fakten zur „Blue Whale“-Challenge. <https://www.rheinpfalz.de/lokal/aus-demsuedwesten/artikel/alles-nur-fake-fuenf-fakten-zur-blue-whale-challenge/>

<https://www.rheinpfalz.de/lokal/aus-dem-suedwesten/artikel/alles-nur-fake-fuenf-fakten-zur-blue-whale-challenge/>

Khattar, A., Dabas, K., Gupta, K., Chopra, S., Kumaragur, P. (2018). White or Blue, the Whale gets its Vengeance: A Social Media Analysis of the Blue Whale Challenge. Cornell: Cornell University. <https://arxiv.org/abs/1801.05588>

Klicksafe (o.J.). Gefährlicher Trend: Challenges im Netz. <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/gefaehrlicher-trend-challenges-im-netz/>

Shakir, M., Sharma, S. (2018) Adolescents under Stress: The Blue Whale Game Challenge. S.379-386 in International Journal of Multidisciplinary (Vol. 3, No.7). https://zenodo.org/record/1321224/files/379-386_RRIJM18030778.pdf?download=1

Steel, E. (2014) "Ice bucket Challenge" Has Raised Millions for ALS Association. <https://www.nytimes.com/2014/08/18/business/ice-bucket-challengehas-raised-millions-for-als-association.html>

Schlussbemerkungen

Wir haben im ersten Modul untersucht, wie Jugendliche in Deutschland die Möglichkeiten wahrnehmen, die ihnen das Internet bietet. Die JIM-Studie aus dem Jahr 2018 zeigt, dass Jugendliche das Internet in erster Linie zur Kommunikation und zur Unterhaltung verwenden, aber digitale Spiele, Informationssuche und Lernen mit dem Internet spielen auch eine Rolle.

Leider bietet das Internet nicht nur positive Möglichkeiten; es birgt auch Gefahren für Jugendliche (Modul 2). Texte mit sexuellem Inhalt oder Bilder und Videos, in denen Jugendliche sich selbst wenig oder gar nicht bekleidet darstellen, die dann ins Internet gestellt werden (Sexting), können für diese Jugendlichen unangenehme und sogar bedrohliche Folgen haben. Sie können für Erwachsene Anlass sein, Kontakt mit diesen Jugendlichen aufzunehmen, um sie zu sexuellen Aktivitäten zu verleiten (Grooming), sie können aber auch zu Erpressungsversuchen führen (Sextortion) oder gar zu Cyber-Mobbing, obwohl Cyber-Mobbing auch andere Ursachen haben kann. Wir gehen in Modul 2 auf diese Gefahren und Bedrohungen ein und zeigen Möglichkeiten auf, wie damit umgegangen oder wie sie allererst vermieden werden können.

Sicherheit im Netz sollte ein wichtiges Thema für Jugendliche sein (Modul 3); dabei spielt Internetsicherheit im Allgemeine wie auch der Schutz der Privatsphäre und der eigenen Daten eine Rolle. Wir zeigen, was Jugendliche beachten sollten, wenn sie sich sicher im Internet bewegen wollen.

Das dritte Modul beschäftigt sich mit spezifischen Problemen der Internetnutzung. Hier kommt die exzessive Internetnutzung zur Sprache, aber auch Themen wie Hate Speech, Fake News, Online-Spiele und Online-Spielsucht sowie Online-Challenges. Gleichzeitig versuchen wir auch hier, Hilfestellungen für Jugendliche anzubieten, die mit einer dieser Problemkreise zu tun haben.

Medienkompetenz

Jugendliche, die sich im Internet bewegen, lernen, dessen Potenziale zu nutzen; sie müssen aber auch lernen, dessen Risiken einzuschätzen und achtsam mit dem Internet umzugehen. Sie sollten also das erwerben, was in der Literatur mit Medienkompetenz bezeichnet wird. Dieter Baake hat sich als einer der ersten mit diesem Konzept auseinandergesetzt. Für ihn ist Handlungskompetenz eine Voraussetzung für erfolgreiches Handeln (als Performanz); somit ist Medienkompetenz eine Voraussetzung für den erfolgreichen Umgang mit Medien. Baake schlug vor, Medienkompetenz unter vier Dimensionen zu betrachten:

1. Medienkritik,
2. Medienkunde,

3. Mediennutzung,
4. Mediengestaltung (Baake, 1997, 99).

Mit Medienkritik ist gemeint, dass Jugendliche eine kritische Distanz zu Medien entwickeln und deren Absichten und Funktionen durchschauen können. Wenn Jugendliche medienkundig sind, bedeutet das, dass sie mit unterschiedlichen Medien und ihren technischen Grundlagen vertraut sind. Mediennutzung bezieht sich darauf, wie achtsam Jugendliche im Umgang mit Medien sind. Mediengestaltung verweist auf Möglichkeiten der kreativen Gestaltung eigener Medienprodukte. Offensichtlich ist im Hinblick auf die Probleme, die wir in den Modulen 2 bis 4 angesprochen haben, die Dimension der Mediennutzung von besonderer Bedeutung.

Im Rahmen des bildungspolitischen Diskurses zum Konzept der Medienkompetenz sind der der nachfolgenden Zeit Vorstellungen entwickelt worden, die messbare Qualifikationen in den Mittelpunkt stellen (vgl. Hugger, 2008; Fromme et al., 2014). So hat die Kultusministerkonferenz (KMK) für die Kompetenzen in der digitalen Welt sechs Kompetenzbereiche vorgeschlagen:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren (KMK, 2017).

Hinsichtlich der in unseren Modulen 2 bis 4 angesprochenen Problembereiche (Gefahren aus dem Netz, Sicherheit im Netz, spezifische Probleme bei der Internetnutzung) wären in erster Linie digitale Kompetenzen im Bereich 4 (Schützen und sicher Agieren) wertvoll. Dies wird deutlich, wenn man sich die diesem Bereich zugeordneten Teilkompetenzen anschaut:

- 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren,
- 4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen,
- 4.3 Gesundheit schützen,
- 4.4 Natur und Umwelt schützen (KMK, 2017).

Nun sind Kompetenzen nicht etwas, was einfach gelehrt werden kann; auch das Durchlesen oder Vorlesen unseres Leitfadens wird nicht sofort Medienkompetenz erzeugen. Wenn wir als wichtigen Aspekt von Medienkompetenz die Fähigkeit zum achtsamen Umgang mit dem Internet verstehen, dann erwerben Jugendliche Medienkompetenz dadurch, dass sie sich im Internet bewegen, dort ihre Erfahrungen machen und aus ihren Erfahrungen lernen. Wir hoffen allerdings, dass unser Leitfaden Lehrern und auch Eltern Möglichkeiten an die Hand gibt, Jugendliche in ihrem Umgang mit dem Internet unterstützend zu begleiten und sie auf mögliche Gefahren und Bewältigungsmöglichkeiten hinzuweisen.

Quellen

- Baake, D. (1997). Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation Band 1. Tübingen: Niemeyer.
- Fromme, J., Biermann, R & Kiefer, F. (2014). Medienkompetenz und Medienbildung: Medienpädagogische Perspektive auf Kinder und Kindheit. In A. Tillmann, S. Fleischer & K.U. Hugger (Hrsg.). Digitale Kultur und Kommunikation. Band 1. Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: VS Verlag, 59-73.
- Hugger, K.U. (2008). Medienkompetenz. In U. Sander, F. Gross & K.U. Hugger (Hrsg.). Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag, 93-99.
- KMK (Kultusministerkonferenz) (2017). Kompetenzen in der digitalen Welt. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html

