

Normen und Regeln im Internet

Was heute normal ist

«Klar, bei uns in der Klasse machten auch schon Pornobildchen und Ekelfilme die Runde. Ich glaube, das ist heute ganz normal.» (Nora, 13 Jahre)¹

Dieses Zitat stammt aus dem «Ratgeber digitale Medien», der von der Swisscom-Gruppe herausgegeben wird. Es wirft die Frage auf, was junge Internetnutzer heute als normal betrachten. Bezeichnend für das, was in einer bestimmten Situation üblich ist, oder als Verhaltensgrundsatz kann eine Regel existieren, ohne diskutiert und bewusst übernommen worden zu sein. Das scheint in diesem Beispiel der Fall zu sein.

Wer die Regeln festlegt

Die Normen und Bezugskriterien im Internet stammen aus den verschiedensten Quellen. Der rechtliche Rahmen enthält Empfehlungen in Bezug auf den Personen- und Eigentumsschutz, aber die für das Leben in der Gesellschaft geltenden Gesetze lassen sich nicht ohne weiteres auf die offene und sich verändernde Welt des Internet oder auf die ständige technische Entwicklung übertragen. Die Schweiz ist übrigens für ihre wenig restriktive Haltung in Bezug auf Downloads bekannt².

Die Marktakteure können technische Normen festlegen, um die Entwicklung von Technologien, Austauschplattformen und Inhalten zu erleichtern³. Im Rahmen seines nationalen Programms «Jugendmedienschutz und Medienkompetenzen» hebt der Bund das Engagement von Verbänden und Organisationen bei der Prävention und Selbstregulierung hervor.⁴ Der Schweizerische Verband der Telekommunikation gibt beispielsweise einen Code of Conduct und einen Ehrenkodex heraus⁵. Die «Swiss interactive entertainment association» (SIEA)⁶, ein Zusammenschluss von Anbietern aus der Branche der interaktiven Unterhaltung, bietet ihrerseits praktische Tipps zum richtigen Umgang mit Games.

Der Bund betont, dass die Selbstregulierung in den Bereichen Kino, Videospiele und Telekommunikation wichtiger sei als im Zusammenhang mit dem Internet und den sozialen Netzwerken.

Neben der Gesetzgebung und Selbstregulierung stellen auch die Nutzer im Internet explizit oder implizit Normen und Regeln auf. Insbesondere die Jugendlichen kennen und befolgen die Regeln bei Online-Spielen, beim Informationsaustausch über soziale Netzwerke sowie bei der Erarbeitung und Verbreitung von Online-Inhalten.

Warum mit Jugendlichen über Normen und Regeln diskutieren

¹ Swisscom-Broschüre «Enter – Ratgeber digitale Medien» 12/2010, S. 5 (<http://www.swisscom.ch/NR/rdonlyres/4A8AE3AB-2CA2-4C91-AF27-92BAA3A3A633/0/enter_A5_fr.pdf>)

² Die Schweiz gestattet Nutzern aus dem Ausland eine IP-Adresse pro digitale Brücke (VPN), wobei die IP-Adresse zu den privaten Daten gezählt wird.

³ Beispielsweise die Normen des W3C-Konsortiums, die sich ausschliesslich auf die technische Ebene beziehen (<www.w3.org/standards/>)

⁴ Nationales Programm Jugendmedienschutz und Medienkompetenzen 11.06.2010, <http://www.bsv.admin.ch/themen/kinder_jugend_alter/00071/03045/index.html?lang=fr&download=NHzLpZeg7t.lnp6lONTU042l2Z6ln1ae2lZn4Z2qZpnO2Yuc226gpJCDYF4f2ym162epYbg2c_jJkbnokSn6A-->>
⁵ <http://www.asut.ch/content/content_render.php?id=283&link_type=0&lan=2&bcid=283&s=1>

⁶ <http://siea.ch/fr/verband-association/>

Jugendliche entwickeln in ihren persönlichen Beziehungen und beim Online-Austausch Kompetenzen und neue Sozialisierungsformen. Viele suchen nach erwachsenen Partnern, um den Nutzen ihrer Entdeckungen zu diskutieren.

Wie das 2006 beendete europäische Forschungsprojekt «Mediappro» ermittelte, fordert die Hälfte der befragten Jugendlichen (9'000 Europäer und Québécois im Alter von 12 bis 18 Jahren), dass die Schule die Lücke zwischen privater und schulischer Internetnutzung schliesst. 52% der Jugendlichen sind der Ansicht, dass die Suche nach nützlichen Websites in den Schulunterricht aufgenommen werden sollte, und 42% halten es für eine Aufgabe der Schule, die Auswertung der im Internet gefundenen Informationen zu unterstützen. Abschliessend weist der Mediappro-Bericht darauf hin, dass die Jugendlichen ihre Kompetenzen in der Nutzung neuer Technologien (insbesondere Internet, Games und Mobiltelefone) je nach ihrem Kontakt mit anderen Jugendlichen und ihren eigenen Erfahrungen entwickeln, aber nicht ausreichend erwachsene Partner finden, um diese Dinge zu beurteilen und einzuordnen.⁷

Jugendliche haben ein Interesse daran, über die Normen und Regeln zu diskutieren, die im Internet in Kraft oder in Entwicklung sind. Es handelt sich um einen wichtigen sozialen Faktor (Diskussion von Meinungen, Austauschforen), der auch im Bericht des Bundesrats «Jugend und Gewalt – Wirksame Prävention in den Bereichen Familie, Schule, Sozialraum und Medien»⁸, erwähnt wird. Letzterer macht deutlich, dass die Medien nicht als alleiniger Bestimmungsfaktor betrachtet werden sollten. Vielmehr gilt es drei Kontextfaktoren komplementär zu betrachten, damit das Gefährdungspotenzial reduziert werden kann: Faktoren in Verbindung mit den Medien (Inhalt, Zugänglichkeit), soziale Faktoren (Vorbildfunktion, Kommunikation, Familie und Freunde) und persönliche Faktoren (Geschichte, Persönlichkeit, Erwartungen). Diese drei Faktoren (technische Hilfsmittel, bestehende soziale Organisation und persönliche Wertvorstellungen) sind eng miteinander verwoben, und jede Veränderung eines dieser Faktoren hat Auswirkungen auf die übrigen beiden. Zwischen diesen drei Polen sind heute verschiedene Formen der Verwirrung zu beobachten, wenn zum Beispiel ein Teil der sozialen Identität vom «Erfolg» im Internet abhängig ist (Anzahl Freunde oder Kommentare, «Googleisierung des Selbstwertgefühls»⁹). Die Diskussion und Einhaltung von Normen und Regeln kann zur Klärung von Fragen beitragen, die sich aus den drei genannten Faktoren ergeben.

Global betrachtet, wird die Diskussion von Normen und Regeln im Internet durch die mannigfaltigen Präsentations-, Dialog- und Interaktionsmöglichkeiten, die sich online bieten, begünstigt. Dennoch wird diese Diskussion durch andere Faktoren erschwert. Einerseits laufen technologische Veränderungen, die sich auf Inhalt und Nutzung auswirken, sehr schnell ab, während die Diskussion und Übernahme von Normen und Regeln grundsätzlich Zeit für die Analyse, den Austausch, die gemeinsame Entscheidung und die Umsetzung erfordert. Andererseits stellt das Internet einen Raum der Freiheit, Entdeckung und Kreativität dar; das Erlassen von Regeln kann also als unwillkommene Form der Zensur aufgefasst werden.

Überdies entwickeln Jugendliche, die von der Kindheit an mit den Möglichkeiten der neuen Technologien vertraut sind, wichtige allgemeine oder fachspezifische Kompetenzen. Die Diskussion von Normen und Regeln zwischen «Digital Natives» und «Digital Immigrants»¹⁰

⁷ Mediappro : «The Appropriation of New Media by Youth», Schlussfolgerungen, S. 56: «whereas young people are appropriating use skills thanks to their peers and to their own experiences, they are finding few adult partners to rationalise and systematise the spontaneous learning channels they are developing.» <<http://www.mediappro.org/publications/finalreport.pdf>>

⁸ <http://www.news-service.admin.ch/NSBSubscriber/message/attachments/15744.pdf>

⁹ Ein Ausdruck des Psychiaters Serge Tisseron

¹⁰ Das Begriffspaar wurde 2001 von Marc Prensky geprägt und beschreibt Studierende, die im Zeitalter von Computer, Videospiele und Internet geboren wurden und diese neue «Muttersprache» beherrschen, sowie Personen, die vor der

sollte daher die Fachkenntnisse der Ersteren und die Erfahrungen der Letzteren mit einbeziehen.

Planung des Dialogs zwischen Erwachsenen und Jugendlichen

Ende 2008 strahlten die wichtigsten französischen Fernsehsender ein Video zur Prävention verschiedener Formen der Gewalt im Internet aus¹¹. Der Spot mit dem Titel «Où est Arthur?» (Wo ist Arthur) informierte über die Risiken und schien sich in erster Linie an eine bestimmte Bevölkerungskategorie zu wenden: Eltern, die über die Mittel (Wohnort, Zugang zu Technologien) und Zeit verfügen, um sich um ihre Kinder zu kümmern. Die Botschaft wollte das Bewusstsein wecken und die Eltern einladen, den Zugang ihrer Kinder zu problematischen Inhalten und Interaktionen besser zu schützen. Das Video bringt nur die Risiken in Verbindung mit dem Internet zur Sprache, was ein reichlich moralisierendes Bild von der Erwachsenenwelt ergeben könnte. Ein solches Video macht zwar auf gewisse Gefahren aufmerksam, trägt jedoch kaum zur Förderung des Dialogs zwischen Jugendlichen und Erwachsenen über qualitative Kriterien im Internet sowie über Normen und Regeln bei. Das angesprochene Publikum besteht zweifellos aus Eltern, die auf eine optimale Betreuung ihrer Kinder achten¹² und über die Zeit und die Mittel verfügen, um sich damit zu befassen. Welche Botschaft wäre dagegen für Eltern geeignet, die in prekären Verhältnissen leben (Unterschichten, getrennte Eltern)?

Normen und Regeln bestehen sowohl im technischen als auch im menschlichen Bereich. Für Erstere können objektive, unumstößliche Kriterien (technische Vorschriften) beigezogen werden. Letztere erfordern einen Behördenbeschluss oder einen demokratischen Prozess. Gewisse Normen und Regeln im Internet werden eigenmächtig von einflussreichen Anbietern aufgestellt, andere werden je nach Nutzung und Austausch zwischen den Usern eingeführt. Facebook sorgt immer wieder für Schlagzeilen, wenn das Unternehmen Änderungen bezüglich des Schutzes der Privatsphäre oder der Nutzung von online veröffentlichten Inhalten vornimmt.

Die heutigen Erwachsenen haben mit der «Netiquette»¹³ die Basis für eine Verhaltensnorm im Cyberspace geschaffen. Dabei handelt es sich um Regeln für ein richtiges Online-Verhalten. Verhaltensgrundsätze zur Wahrung individueller Freiheiten, die sich im täglichen Leben bewährt haben, werden für den Austausch im Internet übernommen. Hierzu gehören namentlich die Achtung der Persönlichkeit und des Privateigentums sowie die Berücksichtigung dessen, was gesetzlich vorgeschrieben ist.

Die Jugendlichen von heute haben ein differenziertes Verhältnis zum Internet, was die Nutzungsformen betrifft. Die von der MacArthur Foundation¹⁴ zwischen 2006 und 2011 durchgeführte Grossstudie «Digital Youth Project» gelangt wie die Mediappro-Untersuchung in Europa zum Schluss, dass die Jugendlichen einen intensiveren Dialog über ihre Erfahrungen im Internet wünschen. Die Beziehungen der Jugendlichen zu den Medien lassen sich in drei Stufen unterteilen: das «Hanging out» (Jugendliche, die im Internet Kontakte pflegen, erweitern oder aufbauen, von einem kleinen Personenkreis Nachrichten empfangen und ständig mit diesen verbunden sind), das «Messing around» (Jugendliche, die sich gründlich mit den Medien befassen, ihr Interesse an Technologien bekunden, Inhalte suchen und bearbeiten, selbständig und ohne vorgegebenes Ziel browsen und ihre Erfahrungen mit anderen austauschen) und das

Demokratisierung dieser Technologien geboren wurden (<<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>)

¹¹ Der 60-Sekunden-Clip wurde in 12 Sprachen übersetzt, in mehreren europäischen Ländern ausgestrahlt und am «New York festival international Advertising Awards» ausgezeichnet; in Frankreich wurde die Ausstrahlung vom Staatssekretariat für Familie, vom Conseil supérieur de l'audiovisuel und von der Europäischen Union unterstützt.

¹² Der Clip zeigt eine Mutter, die zuhause bleibt und Zeit für die Kinder hat.

¹³ <<http://tools.ietf.org/html/rfc1855>> ; traduction française : <<http://www.usenet-fr.net/fr-chartes/rfc1855.html>>

¹⁴ http://www.macfound.org/atf/cf/%7BB0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794%7D/DML_ETHNOG_WHITEPAPER.PDF

«Geeking out» (Jugendliche, die sich intensiv mit dem Internet beschäftigen und sich im Kontakt mit Online-Experten spezielle Kenntnisse, Kompetenzen und Fachwissen aneignen).

Jede Nutzungsform unterliegt somit dem Austausch und der Diskussion mit anderen (Freunde, Familie oder direkte Verwandte, Fachleute). Und jede Nutzung geschieht innerhalb eines oftmals nur impliziten Normen- und Regelwerks, das jedoch in einem offenen Dialog beurteilt und bei Bedarf abgeändert werden kann.

Abschliessend weist der Bericht der MacArthur Foundation darauf hin, dass die Jugendlichen gewisse durch die Erwachsenen auferlegte Beschränkungen als Reinform schlecht informierter Autorität hinsichtlich der wirklichen Bedürfnisse und Risiken empfinden. Im Allgemeinen halten die Jugendlichen Verbote und technischen Beschränkungen (zeitliche oder inhaltliche) beziehungsweise Zugangsbeschränkungen für rein quantitative Massnahmen, während die Probleme ihrer Ansicht nach auf qualitativer Ebene bestehen.

Ursprung von Normen und Regeln: Werte

Wie lässt sich also die Diskussion, Entwicklung und Umsetzung von Normen und Regeln im Internet auf konstruktive Weise mit den Jugendlichen angehen? Eine Lösung wäre, Jugendlichen die Diskussion grundlegender gesellschaftlicher Entscheidungen bezüglich der Werte zu ermöglichen, die zu gemeinsamen Normen und Regeln führen. Wenn Facebook seine Spielregeln ändert, orientiert sich das Unternehmen dabei an impliziten und manchmal auch explizit gewordenen Werten. So beschreibt Mark Zuckerberg eine Vision der Welt, die von starken Werten geprägt ist, während er die gesellschaftliche Norm in Bezug auf die Privatsphäre infrage stellt. Seiner Ansicht nach hätte sich diese Norm im Laufe der Zeit ergeben, weil die heutigen Nutzer gut mit einem offeneren Informationsaustausch in einem grösseren Personenkreis umzugehen wissen.¹⁵

In unserer heutigen Welt könnte man angesichts der Infragestellung von Mythen, Ideologien und Metanarrativen (fundamentale politische oder religiöse Optionen) vermuten, dass es keine gemeinsamen Normen mit einem tieferen impliziten Wert mehr gibt. Oder – wie Denis Muzet aufzeigt – die Medien nähren die kollektive Vorstellungskraft, und ihre Darstellung der Welt schafft de facto eine nutzungsbedingte Norm, eine «Gesellschaft, in welcher der kollektive Diskurs nicht über Ideen- oder Wertsysteme stattfindet, sondern im weitesten Sinne über die Medien.»¹⁶

Die von den Medien und den im Internet präsenten Unternehmen aufgestellten Normen und Regeln beruhen auf Werten, die von jugendlichen und erwachsenen Nutzern kritisch beurteilt werden sollten.

Es lässt sich feststellen, dass auch die «Netiquette» in traditionellen Grundwerten verankert ist. So hat beispielsweise die Regel Nr. 1 ihren Ursprung in der berühmten «goldenen Regel» des Evangeliums: «Alles, was ihr von anderen erwartet, das tut auch ihnen.»¹⁷. Gemäss Regel Nr. 2 der «Netiquette» sollen die ethischen Kriterien des täglichen Lebens auch im Cyberspace Anwendung finden (Verhaltensstandards). Werte und Ethik bilden eine Basis, von der aus ein Standard für das individuelle Wohl und das Gemeinwohl erarbeitet werden kann.

¹⁵ <<http://www.guardian.co.uk/technology/2010/jan/11/facebook-privacy>>

¹⁶ Muzet Denis (2006), La mal info - Enquête sur des consommateurs de médias, Paris: L'Aube. Seite 32.

¹⁷ Die Bibel, Matthäus-Evangelium, Kapitel 7, Vers 12. Diese «goldene Regel» wurde im Laufe der Geschichte auch im Zusammenhang mit Philosophien und anderen Religionen formuliert.

Online-Ressourcen

Verschiedene Ressourcen können die Jugendlichen bei der Diskussion, Auswahl und Anwendung von Normen und Regeln im Internet unterstützen. Das nationale Programm «Jugendmedienschutz und Medienkompetenzen»¹⁸ identifiziert vier zentrale Aspekte: Wissen über technisches Funktionieren (Technische Kompetenz); Fähigkeit, Medien interaktiv zu nutzen, selbst zu gestalten und bereitzustellen (Nutzungskompetenz); Fähigkeit zur kritischen Analyse vermittelter Inhalte (Reflexionskompetenz) und Medien mit sozialer und ethischer Kompetenz nutzen (soziale Kompetenz). Gewisse Instanzen wie die Internet Engineering Task Force¹⁹ schlagen Normen vor, die sich speziell auf den technischen Bereich beziehen. Die meisten Ressourcen betreffen weitere im nationalen Programm enthaltene Aspekte, nicht nur die vier genannten.

Das Schweizer Portal (www.ch.ch) will den Kinderschutz im Internet in erster Linie durch gefilterte Programme, das heisst durch eine technische Einschränkung, sicherstellen; es bietet ausserdem praktische Ratschläge und Informationsquellen, die auch die übrigen Kompetenzen ansprechen.²⁰

Der Ratgeber «Safer Family Gaming & Entertainment with Xbox 360»²¹ gibt Eltern technische Tipps und ermöglicht ihnen die Beurteilung von Inhalten aufgrund der PEGI-Klassifikation²². Dieser Ratgeber nimmt die Bedenken der Eltern teilweise auf, von denen gemäss der erwähnten Mediappro-Studie 48% den Zugang ihrer Kinder zu Videospiele zügeln möchten, 44% sich Gedanken über die Spielpartner ihrer Kinder machen und nur 28% sich für die Art des benutzten Spiels interessieren.

Die von der SIEA²³ vorgeschlagenen Regeln ermuntern die Eltern zu einem verstärkten Dialog mit ihren Kindern. «Legen Sie Regeln fest. Bevor Ihr Kind mit dem Spiel beginnt, müssen Sie Regeln aufstellen und diese mit Ihrem Kind besprechen. Vergewissern Sie sich, dass Ihr Kind die aufgestellten Regeln versteht. Die Regeln sollten unter anderem die folgenden Elemente enthalten: beschränkte Spielzeit, nur mit bekannten Personen spielen, keine Online-Diskussionen mit Unbekannten und niemals persönliche Informationen wie Name oder Adresse weitergeben.»

Auch der Schweizerische Verband der Telekommunikation unterstreicht die Bedeutung des Dialogs zwischen Jugendlichen und Eltern. Man kann sich jedoch fragen, inwiefern das Problem mit einem solchen Ratschlag nur an andere weitergereicht wird.²⁴

¹⁸ Nationales Programm «Jugendmedienschutz und Medienkompetenzen» 11.06.2010,

http://www.bsv.admin.ch/themen/kinder_jugend_alter/00071/03045/index.html?lang=fr&download=NHHzLpZeg7t,lnp6lONTU042l2Z6ln1ae2lZn4Z2qZpnO2Yuc2Z6gpJCDYF4f2ym162epYbg2c_JjKbNoKSn6A-->

¹⁹ «The mission of the IETF is to make the Internet work better by producing high quality, relevant technical documents that influence the way people design, use, and manage the Internet.» <http://www.ietf.org/> (page d'accueil consultée le 04.10.2011)

²⁰ <http://www.ch.ch/private/00085/00091/00499/00510/index.html?lang=fr>, qui renvoie à www.safersurfing.ch et à www.security4kids.ch notamment.

²¹ <http://playsmartplaysafe.eu/wp-content/uploads/2011/02/Xbox360SaferFamilyGamingGuideFrench1.pdf>

²² <http://www.pegi.info/de/index/> >

²³ http://siea.ch/wordpress/wp-content/files/tips-zum-richtigen-umgang-mit-gaming_f.pdf

²⁴ «Technische und betriebliche Massnahmen sind zwar wichtige Elemente im Umgang mit Neuen Medien, garantieren aber noch keinen absoluten Jugendmedienschutz. Unentbehrlich ist letztlich der selbstverantwortliche Umgang mit den Neuen Medien sowie die Begleitung von Jugendlichen im Umgang mit sämtlichen Medien. Einen umsichtigen und verantwortungsbewussten Umgang mit den Neuen Medien können Eltern, Erziehende und Lehrpersonen am besten vermitteln. Für diese ist es daher unumgänglich, sich entsprechendes Wissen und Medienkompetenz anzueignen. Sie werden dabei von den Unterzeichnenden im Rahmen dieser Branchenvereinbarung unterstützt.»

http://www.asut.ch/content/content_renderer.php?id=283&link_type=0&lan=2&bcid=283&s=1

In manchen Fällen wird eine offene Diskussion zwischen Kindern und Erwachsenen unterstützt. Das Projekt «Security4kids» präsentiert Ergebnisse der James-Studie. Ein Beispiel: 8% der befragten Jugendlichen sahen sich schon einmal mit beleidigenden Inhalten konfrontiert²⁵. Deshalb sollen die Gefahren im Internet durch Nutzungsregeln für Kinder eingedämmt werden. Ein Link unter dem Titel «Hausregeln zur Internetnutzung» führt auf eine weisse Seite mit sechs Zeilen unter dem Titel «Meine Regeln zur Benutzung des Internets». Es fragt sich allerdings, welcher Art von Publikum mit einer solchen weissen Seite geholfen werden kann? Wären manche Eltern vielleicht froh um einige praktische Beispiele, um diese zu gewichten und mit ihren Kindern zu diskutieren?

Action Innocence hat die Website <www.netcity.org> aufgeschaltet, die Kindern auf spielerische Weise beibringen möchte, mit den Risiken des Internets umzugehen.

Die Westschweizer Association Ciao²⁶ informiert auf ihrer Website über einzelne Aspekte im Zusammenhang mit sexuellen Bildern und Videos im Internet. In der ersten Menürubrik geht es um das Selbstwertgefühl – vielleicht ein guter Ansatzpunkt, der die Jugendlichen motiviert, ihre reflexiven, sozialen und ethischen Kompetenzen weiterzuentwickeln.

Diskussionsvorschläge

Die bestehenden Normen und Regeln (z.B. Netiquette und PEGI-Klassifikation) könnten in Präsentationen und Diskussionen mit Jugendlichen thematisiert werden. Wie und warum wurden sie ausgewählt? Was bringt es dem Einzelnen und der Gesellschaft als Ganzes, wenn sie beachtet werden (Nutzen, persönliche und kollektive Vorteile)? Welche Massnahmen könnten bei Nichtbeachtung ergriffen werden (konsequente Anwendung der Regeln)? Mit welchen Kriterien lässt sich ermitteln, ob eine Norm oder eine Regel den Anforderungen der heutigen Gesellschaft und der technologischen Entwicklung entspricht?

Damit die Normen und Regeln für jeden Jugendlichen nachvollziehbar sind, muss Einigkeit über die Grundlagen ihrer Umsetzung bestehen. Welches sind die grundlegenden Werte, auf denen eine respektvolle Internetnutzung für jede Person und das Allgemeinwohl beruhen soll? Welche Errungenschaften der Zivilisation sollen unserer Meinung nach im Internet wie auch im wirklichen Leben beachtet werden? Gibt es «universelle Regeln», die für unsere Beziehungen zum Internet von Bedeutung sind?

Wie sollen die geltenden Normen und Regeln, ihre Änderung oder die Einführung neuer Bestimmungen (Verfahren) beurteilt werden? Welche Werkzeuge könnten besser genutzt und weiterentwickelt werden, um auf die impliziten Regeln aufmerksam zu machen, die von den Produzenten und Sendern der Inhalte oftmals nach wirtschaftlichen Kriterien umgesetzt werden (und manchmal auf Kosten des Schutzes der Privatsphäre der Nutzer)? Viele Nutzer unterliegen diesen Regeln, ohne zu wissen, dass sie bestehen, und ohne ihre Bedeutung zu hinterfragen. Wie sollen sie dazu bewogen werden? Wie sollen die bereitgestellten Werkzeuge analysiert und ihr Beitrag, ihre Einschränkungen oder ihre Mängel überprüft werden?

Wie kann jeder einzelne Jugendliche motiviert werden, seine persönlichen Werte zu pflegen und zu bekräftigen, sein Recht auf Freiheit und Respekt zu verteidigen und gleichzeitig selbst für die Berücksichtigung der Freiheit und den Respekt für den Nächsten einzustehen?

²⁵ <<http://www.security4kids.ch/Eltern.aspx>>

²⁶ <http://www.ciao.ch/f/>

Wie diskutiert man mit Jugendlichen konstruktiv über neue Umgangsformen in Beziehungen und Freundschaften, wie z.B. «Top-Freunde» Listen und andere per Mausklick sortierbare Reihungen, die einerseits einen spielerischen Aspekt aufweisen und kurzfristige Änderungen fördern und andererseits bei den nominierten, klassierten oder deklassierten Personen Gefühle der Frustration, der Ablehnung oder Marginalisierung hervorrufen können?

Welche Ratschläge können ausgetauscht werden, um im Internet erhaltene Kommentare und Kritiken zu relativieren? Positive Rückmeldungen werden aufgrund ihrer anspornenden Eigenschaften oft genannt (z.B. das Gefühl, für eine bestimmte Fähigkeit anerkannt zu werden). Aber auch oberflächliche, kritische oder unfreundliche Rückmeldungen können bei einer Person Wirkung zeigen. Wie lässt sich am besten damit umgehen?

Wie können die von den Jugendlichen entwickelten und umgesetzten Regeln (implizit oder explizit) aufgewertet werden, insbesondere innerhalb kleiner Gruppen (z.B. Online-Spiele)? Wie kann mit ihnen über diese Regeln sowie deren Berücksichtigung und Aufwertung diskutiert werden?

Abschliessend sei an zahlreiche Untersuchungen²⁷ erinnert, die bestätigen, dass Jugendliche über unterschiedlichste Formen des Dialogs mit Gleichaltrigen oder älteren Personen in Nutzungen und Technologien eingeweiht werden. Das Interesse und die Nachfrage bezüglich Austauschmöglichkeiten sind bei ihnen in hohem Mass vorhanden. Die Jugendlichen erwarten von erfahrenen Personen, dass sie andere, die sich auf diesem Gebiet kaum auskennen, unterstützen. Die Erwachsenen können also verschiedene Kompetenzen an Jugendliche weitergeben, und dies dürfte umso mehr zutreffen, als auch sie von den Jungen lernen, die in gewissen Bereichen kompetenter sind.

²⁷ Mediappro et Fondation MacArthur, déjà citées