

Umfeldmonitoring: Risiken und Gefahren im Internet für Schülerinnen und Schüler der Volksschule

Studie zuhanden des Erziehungs-, Kultur- und Umweltschutzdepartements
des Kantons Graubünden



Urs Gasser, John Palfrey, Sandra Cortesi, Jan Gerlach, Phil Baumann, Aurelia Tamò
8. September 2010

Bodanstr. 1 • CH-9000 St. Gallen
Tel: +41 (0)71 224 3959 • Fax: +41 (0)71 224 3960
<http://www.fir.unisg.ch>

INHALTSVERZEICHNIS

ZUSAMMENFASSENDE INTERPRETATION	2
I. GRUNDLAGEN	5
1. Ausgangslage.....	5
2. Erkenntnisleitende Fragestellungen.....	8
3. Methodologie.....	8
II. FAKTEN.....	12
III. ANALYSE AUSGEWÄHLTER RISIKO- UND GEFAHRENBEREICHE.....	16
1. Sicherheitsrisiken.....	16
1.1 Kontakthanbahnung bzw. Fremdkontakte	16
1.2 Zugang zu pornografischem Material.....	21
1.3 Cyberbullying	24
1.4 Sexting	29
1.5 Interventionsmöglichkeiten.....	31
2. Gewalt und körperliche Aggression	35
2.1 Computerspiele und Online-Games	35
2.2 Happy Slapping.....	39
2.3 Interventionsmöglichkeiten.....	41
3. Bedrohung der Privatsphäre	44
3.1 Reputation.....	44
3.2 Digitale Dossiers	47
3.3 Interventionsmöglichkeiten.....	49
4. Urheberrechtsverletzungen.....	51
4.1 Tauschbörsen	51
4.2 Nutzergenerierte Inhalte	56
4.3 Interventionsmöglichkeiten.....	58
IV. ZUKÜNFTIGE RISIKEN.....	62
1. Einleitung	62
2. Ausgewählte Bereiche im Überblick.....	62
2.1 Abhängigkeit.....	62
2.2 Informationskompetenz und Informationsqualität.....	66
V. LITERATURVERZEICHNIS	73

ZUSAMMENFASSENDE INTERPRETATION

Das Thema „Risiken und Gefahren im Internet für Schülerinnen und Schüler der Volksschule“ wird nicht nur von Erwachsenen, sondern auch von Fachleuten verschiedener Couleur mit gewissen Sorgen oder gar mit ablehnenden Vorurteilen belegt, die sich nicht selten in Internet-Mythen ausdrücken. Naheliegende Vereinfachungen werden von manchen Journalisten und Buchautoren mit Titeln wie „Das Internet macht dumm“, „Online-Spiele führen zu Gewalt“ usw. publikumswirksam inszeniert und publiziert. Leider werden damit und mit teilweise gelehrter Unkenntnis, Ignoranz und ideologisch gefärbter Wissenschaft weder Gefahrenpotenziale angemessen erkannt noch vorhandene Leistungspotenziale richtig eingeschätzt. In der vorliegenden Abhandlung geht es deshalb darum, in einem kritischen Sinne Verbreitung, Nutzung und Wirkung des zunehmend verbreiteten und wirksamen Leitmediums der heranwachsenden Generation differenziert zu untersuchen und zu bewerten. Dabei sind auch voreilige Pauschalisierungen und monokausale Zuschreibungen zu prüfen.

Zunächst ist festzuhalten, dass Besitz und intensive Nutzung von Computer und Mobiltelefon sowie Internetnutzung und Online-Spiele zum selbstverständlichen Standard der Heranwachsenden gehören. Ältere Kinder und Jugendliche, das heisst 12- bis 19-Jährige nutzen das Internet zwei oder mehr Stunden pro Tag und zwar in meist unkontrollierten Räumen im Sinne des „informellen“, das heisst nicht-angeleiteten Lernens. Für Gymnasiasten und Studierende ist das Internet mit seinen Such- und Informationsangeboten (z.B. Wikipedia) ein bildungswirksames und meist unentbehrliches Medium. Die Nutzungsschwerpunkte liegend trendmässig über den informativen Gebrauch hinaus beim vielfältigen Sozialkontakt, bei Online-Spielen und kreativer Verwendung im Sinne aktiver Teilhabe (Web 2.0). Insbesondere bei Kindern und bei Jugendlichen höherer Schulstufen ist das Internet ein Informations-, Austausch- und Gestaltungsmedium, das wesentlich zur Identitätsbildung und zur Internet-Identität beiträgt. Computer, iPhone, Facebook- und Wikipedia-Nutzung usw. sind deutliche Indikatoren der Zugehörigkeit zur modernen Jugend, sie sind darüber hinaus Statussymbole. Insofern ist das Internet in quantitativer und qualitativer Hinsicht das Leitmedium der nach 1980 Geborenen, die Zugang zu den digitalen Medien haben und über das Wissen verfügen, diese bedarfsgerecht zu nutzen.

Die damit verbundene Medien- und Informationskompetenz ist beispielsweise bezüglich informationeller Quellen- und Qualitätskritik zwar lückenhaft, aber dennoch beachtlich – und mit Blick auf die digitale Berufs- und Lebenswelt der Informationsgesellschaft eine zukünftige und wohl zentrale Schlüsselqualifikation.

Das Internet ersetzt bislang weder vorschulische Primärerfahrungen noch schulisch-systematisches Lernen und es setzt Fertigkeiten wie Lesen und Schreiben, Aufmerksamkeit und Konzentration usw. voraus: Das Internet-Lernen beginnt vor dem Internet. Weiterführende Fähigkeiten der Hypertext- und raschen Signal-Verarbeitung sowie des Multitaskings scheinen gefördert zu werden.

Der weit verbreitete, häufige, leichte und vermeintlich unkontrollierte Zugang zum Internet sowie die scheinbar anonyme Nutzung desselben implizieren allerdings ein

Gefahrenpotenzial, das teilweise vom Medium, von Produzenten, aber auch von grossen Akteuren des Internetangebots und schliesslich von den Nutzern selbst generiert und fast wöchentlich erweitert wird. Als Hauptergebnis der vorliegenden Erschliessung des Gefahrenpotenzials kann folgendes gelten:

Im Verlauf ihrer digitalen Biografie ist grundsätzlich jedes Kind und jeder Jugendliche den Internetgefahren passiv oder aktiv, wissentlich oder unwissentlich, allein oder in Gruppen, oft geschlechts- und altersspezifisch mit mehr oder weniger gravierender Wirkung und Nachhaltigkeit ausgesetzt. Dabei lässt sich kein gleichförmiges Gefährdungsmuster identifizieren: Die Vielfalt der Negativerscheinungen – von Spielsucht über Happy Slapping und Cyberbullying bis zum Pornografiekonsum und zum illegalen Musik-Tausch – ist derart gross, dass Gefährdung und Vulnerabilität (Verletzbarkeit) sowohl Phänomen- als auch Kohorten-spezifisch zu betrachten sind.

Fokussiert man einzelne Gefahrenfelder, so zeigen sich unterschiedliche Verbreitung, Aktualität und Interventionsdringlichkeit:

- Relativ verbreitet sind illegale Downloads und die illegale Weitergabe von Musiktiteln. Online-Tauschbörsen haben die Musikindustrie zum Teil massiv geschädigt und verunsichert. Bei Jugendlichen herrscht teilweise Unkenntnis und Ignoranz illegaler Vorgänge und der damit verbundenen Urheberrechtsverletzungen bzw. eine aus Erwachsenensicht teilweise eigenwillige Interpretationsbereitschaft.
- Kinder und Jugendliche empfinden namentlich soziale Netzwerke mehrheitlich als privaten Raum. Vor allem die langfristigen Gefahren beim Eintragen privater Daten und Ereignisse, die zu einem „digitalen Dossier“ führen und öffentliche sowie kommerzielle Zugriffsmöglichkeiten schaffen, werden dabei oft unterschätzt.
- Obschon eine monokausale Zuschreibung von „Killer-Spielen“ oder „Ego-Shooter-Spielen“ zu jugendlichen Gewalthandlungen unzulässig ist, ist die positive Korrelation, das heisst der Zusammenhang zwischen gewalthaltigem Medien- bzw. Fernseh- und Internet-Konsum einerseits und erhöhter Aggressionsbereitschaft andererseits, empirisch belegt. Hier wie anderswo ist allerdings ein multikausaler Zusammenhang, der auch soziale Umstände, Erziehungsdefizite, Erniedrigungen usw. einbezieht, zu berücksichtigen.
- Zu den aus Erwachsenensicht wichtigsten Risiken gehören Cyberbullying, sexuelle Belästigung, Online-Bedrohung und Pornografie. Das Spezielle an Kontaktnahmen ist die Leichtigkeit des Zugangs, der anonyme Informations-Zugriff sowie der weitgehend kontrollfreie Aktionsraum (z.B. in Chaträumen). Die Veröffentlichung des Nicknamens (und neuerdings das anonyme Chatroulette) schaffen einen erleichterten Zugang. Pornografie ist der elterlichen und schulischen Kontrolle meist entzogen. Hauptakteure und Adressaten sind meistens die Jugendlichen unter sich; in mancher Hinsicht sind Mädchen leichter verletzbar. Pornografie als wichtiges und fragwürdiges „Aufklärungsmedium“ liefert nicht nur einen Beitrag zum sexuellen Identitätsaufbau bzw. zur

Identitätsdiffusion, sondern signalisiert auch ein virulentes ethisches Problem. Empirisch gesehen besonders problematisch ist das Cyberbullying, wobei im Internet in der Regel online und offline die gleichen Gruppen gefährdet sind und eine Vermengung zwischen Opfern und Tätern festzustellen ist. Dabei kommt namentlich dem Cyberbullying zwischen Peers, d.h. zwischen Kindern und Jugendlichen, wachsende Bedeutung zu.

Mit Hinblick auf Prävention, Aufklärung und Förderung der Medienkompetenz, speziell bezüglich kritischer und qualitativ anspruchsvoller Informationsnutzung, gibt es eine breite Palette von Interventionsmöglichkeiten. Diesbezüglich sind verschiedene Akteure angesprochen: Politiker, Eltern, Lehrkräfte, Gesetzgeber, Akteure der Medienindustrie, Dienstanbieter, usw. Das Instrumentarium umfasst technische, rechtliche und (medien-) pädagogische Massnahmen, die – wie in der Abhandlung detailliert gezeigt wird – den epochalen, örtlichen, bildungspolitischen, entwicklungsspezifischen, lehr- und lernkontextuellen Erfordernissen und nicht zuletzt organisatorischen und finanziellen Mitteln anzupassen sind. Der naheliegende Ruf nach Verboten und gesetzlichen Einschränkungen ist im Raum der oft unkontrollierbaren Prozesse im digitalen Geschehen selten angemessen und wirkungsvoll. Hier gelten traditionelle pädagogische Ansichten, die von der Unterstützung des Positiven mehr erwarten als von der Gegenwirkung.

I. GRUNDLAGEN

1. Ausgangslage

Das Internet hat sich zu einem Multifunktionsmedium entwickelt, das sowohl traditionelle Formen wie Text, Video und Audio miteinander verknüpft, aber insbesondere auch neue Kommunikationsformen ermöglicht und Interaktionsräume eröffnet. Die aktuellen Entwicklungen des Internets sind indes nicht nur technischer Natur; ebenso bedeutsam ist, dass digitale Technologien durch eine zunehmende Einbindung in den Alltag der Menschen gekennzeichnet sind, wie neuere Mediennutzungsstatistiken namentlich aus Amerika und Europa eindrucksvoll belegen. Dabei entstehen neue Gewohnheiten in der Mediennutzung und wichtige soziale Normen, welche die Informations- und Kommunikationsprozess lenken; diese werden verändert oder hinterfragt. Die zunehmende Zeit, die der Mensch online verbringt, aber auch die qualitativ steigende Bedeutung des Mediums Internet im Alltagsleben bieten Anlass, die mit den vielfältigen Nutzungsarten verbundenen Chancen und Risiken zu analysieren und gegenseitig ins Verhältnis zu setzen. Dabei hat vor allem die zunehmende Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen dazu geführt, dass Erwachsene, Bildungsinstitutionen und Politiker sich mit diesem Thema stärker auseinandersetzen.

In Gesprächen mit Eltern ist der erste angesprochene Problemkreis, wenn es um die Internetnutzung ihrer Kinder geht, regelmässig die Frage der Sicherheit – im Sinne der physischen und psychischen Integrität online. Aber auch Lehrer, Gesetzeshüter und Politiker sind zunehmend um die digitalen Sicherheitsrisiken besorgt. Die Sorge gründet in der (empirisch allerdings nicht fundierten) Annahme, dass ein mediales Umfeld, das Interaktionen mit einem mithin unbekanntem Gegenüber ermöglicht, weniger sicher ist als traditionelle Kommunikationsräume, die nicht durch Anonymität gekennzeichnet sind. Während hinsichtlich Problemlage in der breiten Öffentlichkeit weitherum Einigkeit herrscht, trennen sich die Meinungen, wenn es um die Frage wirksamer Gegenmassnahmen geht. Auf der einen Seite wird etwa die Meinung vertreten, Kindern und Jugendlichen soll ein sicherer Umgang mit neuen Medien beigebracht werden – etwa im Rahmen der Medienerziehung in der Schule –, während andere Stimmen argumentieren, dass der Zugang zum Internet oder mindestens gewisse Anwendungen wie etwa soziale Netzwerke eingeschränkt oder gar verboten werden sollten. Die letztgenannte, auf Restriktion angelegte Reaktionsform findet zunehmend in den USA Verbreitung, wo Schulen manche unter Kindern und Jugendlichen populäre Anwendungen blockieren und die Eltern immer öfters Filterungs- und Trackingmethoden verwenden, um die Internetnutzung ihrer Kinder zu überwachen. Während manche dieser Interventionsmöglichkeiten in bestimmten Kontexten und für bestimmte Altersklassen sinnvoll sein können und sicherlich die meisten davon gut gemeint sind, sind sie mehrheitlich angstgetrieben statt datenbasiert und werfen eine Vielzahl neuer Fragen auf, etwa hinsichtlich der Informationsfreiheitsrechte und des Privatsphärenschutzes der Kinder und Jugendlichen. Hinzu kommt, dass die

Interventionen oft mehr aus der Sicht der Erwachsenen sinnvoll sind, dabei aber auf geringe Akzeptanz seitens der Kinder und Jugendlichen stossen, was regelmässig zur Umgehung der Schutzmassnahmen führt.

Obwohl im Rahmen der öffentlichen Diskussion und mit Blick auf Politikgestaltung allgemeine Aussagen hinsichtlich der Medien- und Technologienutzung von Kindern und Jugendlichen unvermeidbar und wesensimmanent sind, ist es wichtig zu verstehen, dass nicht alle jungen Menschen digitale Medien in identischer Weise nutzen. Zunächst ist festzuhalten, dass nicht für alle der Zugang zum Internet gleichermassen gewährleistet ist. Gemäss einer Befragung von Switch unter 575 Jugendlichen (6-20 Jahre alt) in der Schweiz, haben 87% die Möglichkeit, das Internet zu Hause zu benutzen, 62% können auf einen eigenen Computer mit Internet zurückgreifen.¹ Andere Untersuchungen belegen beispielsweise, dass Jugendliche aus Familien mit tieferem soziökonomischen Status höhere Zugangsschranken haben als die bessergestellte Vergleichsgruppe. Dies hat Folgen: Jugendliche mit fehlendem oder eingeschränktem Zugang zum Internet erhalten nicht die gleichen Teilnahmekancen. Insbesondere reduzieren sich für sie die Möglichkeiten, sich die durch Nutzung und Peer-Learning vermittelten technischen und sozialen Fähigkeiten anzueignen. Daraus können sich zum Beispiel Schwierigkeiten in der sozialen Interaktion online oder im Umgang mit unzuverlässigen Informationen und andere vermeidbare Risikosituationen ergeben.

Die Möglichkeit des Zugangs alleine bedeutet indes noch nicht, gleichsam automatisch auch erfahren im Internetumgang zu sein. Auch die Zugangsbedingungen sind in den Blick zu nehmen. Gewisse Ungleichheiten hinsichtlich Zugangsbedingungen, die sich ihrerseits auf den Erwerb von Medienkompetenz auswirken, sind dabei gleichsam „hausgemacht“. Beispielsweise ist es in gewissen Ländern nicht unüblich, dass der Zugang zu bestimmten Anwendungen oder Webseiten an Schulen eingeschränkt wird und damit jene Kinder und Jugendlichen, die zu Hause über keinen Internetzugang verfügen, im Umgang mit solchen Anwendungen einen Nachteil gegenüber der privilegierten Vergleichsgruppe erleiden. Sowohl theoretische Arbeiten als auch empirische Studien belegen (Henry Jenkins und Eszter Hargittai²), dass es einen wesentlichen Unterschied im Umgang mit Gefahren und Risiken gibt zwischen Jugendlichen mit fortgeschrittenen Fähigkeiten und solchen ohne diese Fähigkeiten.

Ein weiterer wichtiger Einflussfaktor ist die Zeit, die Kinder und Jugendliche im Internet und mit neuen Medien verbringen. Eine schweizerische Studie aus dem Jahre 2007 belegt, dass es zu einer starken Zunahme des Computerkonsums unter Jugendlichen gekommen ist.³ Nach einer neueren Studie von 2009 sind 47% der 6- bis 20-Jährigen bereits täglich im Internet.⁴ Dieser Trend wird auch durch Statistiken aus Deutschland unterstützt, wo das Internet bei Jugendlichen das Fernsehen als Leitmedium überholt hat. Gemäss der ARD/ZDF-Onlinestudie verbringen 14- bis 19-Jährige 110 Minuten im Internet und 107 Minuten vor dem Fernseher (2009 waren es sogar 97 Minuten Fernsehen und 123 Minuten im Netz). Diese eindrücklichen Zahlen spiegeln

¹ Switch (2009)

² Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J. & Weigel, M. (2006); Hargittai, E. & Hinnant, A. (2008) ; Hargittai, E. & Walejko, G. (2008)

³ Ribeaud, D. & Eisner, M. (2007), S. 11.

⁴ Switch (2009)

sich auch in der subjektiven Einschätzung der Bedeutung des Internets unter den Nutzern selbst: 50% der 15- bis 19-jährigen Jugendlichen in der Schweiz könnten nach eigener Aussage unmöglich auf den Computer mit Internetanschluss verzichten.⁵ Auch Mobiltelefone werden häufiger erworben und benutzt. 44% der 15- bis 19-jährigen Schweizerinnen und Schweizer geben an, sich die Zeit am liebsten übers Mobiltelefon zu vertreiben.⁶ Gemäss einer 2007 Studie aus der Schweiz besitzen 98% der befragten Jugendlichen ein Mobiltelefon.⁷ Studien belegen, dass sich insbesondere Smartphones zunehmender Beliebtheit erfreuen. Diese ermöglichen es den Benutzern, grundsätzlich überall und jederzeit online zu sein und haben den Effekt, dass der Zugangsort an Bedeutung verliert, was wiederum die Möglichkeiten einschränkt, die zur Verfügung stehen, um die Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen zu regulieren.

Bereits vor dem Hintergrund dieser Statistiken wird deutlich, dass dem Dialog zwischen Eltern und Kindern sowie zwischen Kindern bzw. Jugendlichen und Lehrpersonen eine grosse Bedeutung zukommt, wenn es um die eingangs erwähnten, mit der Internetnutzung verbundenen Risiken geht. Eine Zürcher Studie zeigt dabei den besorgniserregenden Trend an, dass die gemeinsamen Aktivitäten Jugendlicher mit den Eltern in den letzten Jahren deutlich abgenommen haben.⁸ Die Autoren der Studie schliessen daraus, dass Jugendliche heute nicht nur den Computer stärker benutzen als früher, sondern sich gleichzeitig von den Eltern distanzieren.⁹ Auch Untersuchungen aus den USA deuten darauf hin, dass der Einfluss der Eltern auf den Mediengebrauch der Jugendlichen vermutlich eher geringer als noch vor einigen Jahren ist, womit die Schulen ein immer wichtiger werdender Einflussfaktor darstellen dürften.

Aus der Optik der Schulen und Bildungsinstitutionen ist es folglich zunehmend bedeutsam, sich mit dem Internetgebrauch von Kindern und Jugendlichen einlässlich zu beschäftigen, die Risiken zu studieren, aber auch die Potentiale auszuloten und stärker zu nutzen. So stellt beispielsweise eine 2008 in Amerika durchgeführte ethnografische Studie zu Peer-basierten Lerngewohnheiten unter Jugendlichen fest, dass elektronische Medien neue Möglichkeiten für intensives, selbstgesteuertes, interessengeleitetes Lernen eröffnen.¹⁰ Diese in der Fachsprache als „Geeking out“ bezeichnete Lernmethode – das Aneignen und spätere Teilen von Expertenwissen unter Peers – gleicht in vielen Bereichen nicht dem traditionellen, Schulzimmer-basierten Unterricht, unterstützt aber dennoch auf interessante Weise technische und soziale Kompetenzen wie Selbstvertrauen, Führungskompetenz und Kommunikationsfähigkeit. Dabei profitieren Jugendliche vom Umgang im digitalen Umfeld namentlich dadurch, dass sie sich soziale Fähigkeiten aneignen, die es für ein kreatives und auf Zusammenarbeit basierendes Arbeitsumfeld braucht.¹¹ Während oft der Ruf laut wird, dass Kinder und Jugendliche besser vor bestehenden und zukünftigen Risiken und Gefahren geschützt werden sollen, ist es wichtig, die Vorteile zu erkennen, die die neuen Digitaltechnologien mit sich

⁵ Microsoft und Publicis (2009)

⁶ Microsoft und Publicis (2009)

⁷ Ribeaud, D. & Eisner, M. (2007), S. 126-127.

⁸ Microsoft und Publicis (2009)

⁹ Ribeaud, D. & Eisner, M. (2007), S. 11.

¹⁰ Ito, M., Horst, H., Bittanti, M., boyd, d., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., Pascoe, C. J. & Robinson, L. with Baumer, S., Cody, R., Mahendran, D., Martínez, K., Perkel, D., Sims, C. & Tripp, L. (2008)

¹¹ Ito, M., Horst, H., Bittanti, M., boyd, d., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., Pascoe, C. J. & Robinson, L. with Baumer, S., Cody, R., Mahendran, D., Martínez, K., Perkel, D., Sims, C. & Tripp, L. (2009)

bringen. Durch das Experimentieren mit neuen Technologien im Unterricht können selbstgesteuertes und ausserschulisches Lernen gefördert und neue Formen der sozialen Interaktion entwickelt werden.

Erst die Zukunft wird verlässlich zeigen, in welchem Ausmass digitale Medien wie Handy und Internet informations- und kommunikationsbasierte Vorgänge wie das Lernen nachhaltig verändern. Immerhin besteht aber bereits jetzt eine reichhaltige Forschung zu den Chancen und Risiken der digitalen Mediennutzung, aus der sich gerade auch im Blick auf Schulen erste und vorsichtige Handlungsempfehlungen ableiten lassen.

2. Erkenntnisleitende Fragestellungen

Vor dem Hintergrund der im Umfeldmonitoring der Bündner Standeskanzlei identifizierten Problemlage sollen in dieser Studie im Auftrag des Amtes für Volksschule und Sport die folgenden Aspekte diskutiert und Fragen beantwortet werden:

- (1) Welchen Risiken und Gefahren sind Schülerinnen und Schüler bei der Nutzung des Internets ausgesetzt? Dabei sind sowohl kurzfristige Risiken und Gefahren (z. B. Mobbing) als auch langfristige Folgen (z.B. Hinterlassen von untilgbaren Informationen im Internet) zu berücksichtigen.
- (2) Welche Möglichkeiten bestehen, um für die Schülerinnen und Schüler diese Risiken und Gefahren – präventiv – zu minimieren?
- (3) Sind in Zukunft im Zusammenhang mit der Nutzung des Internets für die Schülerinnen und Schüler Risiken und Gefahren zu erwarten, welche heute noch von untergeordneter Bedeutung sind? Wenn ja, welche?

3. Methodologie

Datenmaterial

Die vorliegende Studie basiert auf einschlägigen Forschungsarbeiten aus dem In- und Ausland, wobei sowohl quantitative wie auch qualitative Befunde Berücksichtigung finden. Für die nachfolgende Darstellung der Risiken und Gefahren, die sich für Kinder und Jugendliche im Zusammenhang mit der Internetnutzung ergeben, wurden hauptsächlich Datenmaterial aus folgenden acht grösseren Studien verwendet.

- 1) ARD/ZDF-Onlinestudie 2009¹²
 Busemann, K. & Gscheidle, C. (2009). Web 2.0: Communitys bei jungen Nutzern beliebt, Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2009.
 Gefunden am 22. August unter:
<http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=218>

- 2) ARD/ZDF-Onlinestudie 2010¹³
 Busemann, K. & Gscheidle, C. (2009). Web 2.0: Nutzung steigt – Interesse an aktiver Teilhabe sinkt, Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2010.
 Gefunden am 22. August unter:
<http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=205>

- 3) Europäische Kommission 2007 – Safer Internet for Children¹⁴
 Europäische Kommission (2007). Safer Internet for Children: Qualitative Study in 29 European Countries.
 Gefunden am 22. August unter:
http://ec.europa.eu/public_opinion/quali/ql_safer_internet_summary.pdf

- 4) EU Kids Online 2009¹⁵
 Livingstone, S, and Haddon, L (2009). EU Kids Online: Final report. LSE, London: EU Kids Online.
 Gefunden am 22. August unter:
<http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20I/Reports>

- 5) Generation M² - Kaiser Family Foundation¹⁶
 Rideout, V., Roberts, D. F., & Foerh, U. G. (2010). Generation M²: Media in the lives of 8-18 year olds. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
 Gefunden am 22. August unter: <http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>

¹² Für die Stichproben der Internetnutzer und –Nichtnutzer wurden für die ARD/ZDF-Online-/Offlinestudienreihe 2009 insgesamt 2579 Personen aus der Grundgesamtheit der bundesdeutschen Erwachsenen gezogen. Bei einer Ausschöpfungsrate von 70% konnte mit 1 806 Erwachsenen ein vollständiges Interview realisiert werden. Entsprechend gehen in die Ergebnisse der „ARD/ZDF-Onlinestudie 2009“ 1212 Interviews mit Onlinern und 594 Interviews mit Offlinern ein. Die national repräsentative Stichprobe wurde hier nach Ausgleich unterschiedlicher Auswahlchancen aufgrund der Anzahl der Personen ab 14 Jahren im Haushalt nach Geschlecht, Alter, Bildung und Bundesland gewichtet.

¹³ Für die Stichprobe, die der ARD/ZDF-Onlinestudie 2010 zugrunde liegt, wurden insgesamt 2 577 Personen aus der Grundgesamtheit der Erwachsenen in Deutschland gezogen. Bei einer Ausschöpfungsrate von 70 Prozent konnte mit 1804 Erwachsenen ein vollständiges Interview realisiert werden. Entsprechend gingen in die Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2010 1252 Interviews mit Onlinern und 552 Interviews mit Offlinern ein. Die national repräsentative Stichprobe wurde hier nach Ausgleich unterschiedlicher Auswahlchancen aufgrund der Anzahl der Personen ab 14 Jahren im Haushalt nach Geschlecht, Alter, Bildung und Bundesland gewichtet.

¹⁴ Für die „Safer Internet for Children“ wurden Focusgruppen-Interviews in 29 europäischen Ländern durchgeführt. Es handelt sich um eine qualitative Studie mit Kindern und Jugendlichen im Alter von 9-10 Jahren und 12-14 Jahren.

¹⁵ Die Nutzung und der sichere Umgang mit neuen Medien stehen im Mittelpunkt des EU-Projekts „EU Kids Online“. Insgesamt 21 Nationen bilden einen Forschungsverbund, der für ganz Europa Daten zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen sammeln und zusammenführen, die jeweiligen Befunde vergleichend auswerten und im Hinblick auf Maßnahmen zur Förderung des sicheren Umgangs mit dem Internet interpretieren soll.

¹⁶ Die Studie umfasst eine Untersuchung an mehr als 2000 Personen in den USA. Für die Studie wurden Kinder im Alter von 8-18 Jahren befragt. Alle Teilnehmer haben einen ausführlichen Fragebogen ausgefüllt. Eine kleine Stichprobe von etwa 700 Kindern führte zusätzlich ein wochenlanges Tagebuch, in dem sie im Halbstudententakt ihr Medienkonsum aufschrieben.

- 6) JIM-Studie 2009¹⁷
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2009). JIM-Studie 2009:
Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-
Jähriger in Deutschland.
Gefunden am 22. August unter:
<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf>

- 7) KIM-Studie 2008¹⁸
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2008). KIM-Studie 2008:
Kinder und Medien, Computer und Internet.
Gefunden am 22. August unter:
<http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf>

- 8) Medienkonvergenz – Monitoring Report 2008¹⁹
Schorb, B., Keilhauer, J., Würfel, M. & Kiessling, M. (2008). Medienkonvergenz
Monitoring Report 2008. Jugendliche in konvergierenden Medienwelten.
Gefunden am 22. August unter:
[http://www.uni-
leipzig.de/~umfmed/Medienkonvergenz_Monitoring_Report08.pdf](http://www.uni-leipzig.de/~umfmed/Medienkonvergenz_Monitoring_Report08.pdf)

Zusätzlich zu diesen Quellen werden im Folgenden mehrere internationale Studien zu Spezialfragen herangezogen, die in den vorgenannten Untersuchungen nicht adressiert worden sind.

Gliederung

Die vorliegende Studie ist wie folgt aufgebaut: In einem ersten Teil werden grundlegende Fakten rund um die Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen im Überblick dargestellt, auf die im Verlaufe der weiteren Betrachtungen vertiefend Bezug genommen wird. Daran schliesst eine Analyse ausgewählter Risiko- und Gefahrenbereiche an. Das Schwergewicht der Betrachtung liegt dabei auf Bereichen, zu denen in der Forschung bereits relativ aussagekräftige Ergebnisse vorliegen. Die Diskussion der einzelnen Risiko- und Gefahrenbereiche folgt dabei einem einheitlichen Muster: Jedem Kapitel ist eine Übersicht vorangestellt, die in den jeweiligen Bereich einführt und die zentralen Fragen, aber auch erste Erkenntnisse zusammenfasst. Es folgt dann eine kleine Auswahl von

¹⁷ Die JIM-Studie 2009 umfasst die Grundgesamtheit der JIM-Studie 2009 die sieben Millionen Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren in Telefon-Haushalten der Bundesrepublik Deutschland. Aus dieser Grundgesamtheit wurde eine repräsentative Stichprobe von 1200 Jugendlichen in der Zeit vom 2. Juni bis 6. Juli 2009 telefonisch befragt. Feldarbeit

und Datenprüfung lagen beim Institut ENIGMA GfK in Wiesbaden. Geringe Abweichungen der Soll-Struktur wurden durch eine iterative Gewichtung der Merkmale „Geschlecht x Alter insgesamt“ und „Bundesland“ (Basis: Statistisches Bundesamt, Stand 31.12.2007) ausgeglichen, so dass die befragten Jugendlichen ein möglichst genaues Spiegelbild der Grundgesamtheit wiedergeben.

¹⁸ 2008 umfasst die Grundgesamtheit der KIM-Studie 2008 die ca. sechs Millionen deutschsprachigen Schulkinder im Alter von 6 bis 13 Jahren und deren primäre Erziehungspersonen (Haupterzieher). Aus dieser Grundgesamtheit wurde eine repräsentative Stichprobe von jeweils 1206 Zielpersonen in der Zeit vom 29. Mai bis 10. Juli 2008 befragt.

¹⁹ Der Monitoring Report 2008 stellt aktuelle Teilergebnisse des Medienkonvergenz Monitoring vor. Der Report basiert im Wesentlichen auf einer im Frühjahr 2007 durchgeführten quantitativen Onlinebefragung und widmet sich der Frage, wie jugendliche InternetnutzerInnen im Alter von 12-19 Jahren das konvergente Medienensemble nutzen und welche Entwicklungen es in den konvergenzbezogenen Nutzungsstrukturen Heranwachsender gibt. Die Stichprobe umfasst 5053 Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren. Als Methode wurde eine weitgehend standardisierte Online-Befragung gewählt. Über dieses Vorgehen konnten gezielt jugendliche Internetnutzende erreicht und in ihrer Mediennutzung erfasst werden.

konkreten Praxisbeispielen, die den jeweiligen Risiko- und Gefahrenbereich illustrieren sollen. Daran schliesst eine Diskussion der in der Übersicht angesprochenen und durch die Beispiele aufgeworfenen Fragen und Phänomene an, die den aktuellen Forschungsstand zusammenfassend darzustellen sucht, ohne aber auch nur annäherungsweise Vollständigkeit anzustreben. Jedes Kapitel endet mit einem Überblick über Interventionsmöglichkeiten, wobei besonders auf jene Massnahmen eingegangen wird, die einen Bezug zu Bildung und Schule aufweisen. Im letzten Teil der Studie werden sodann Risiko- und Gefahrenbereiche angesprochen, die bisher zumindest in der Schweiz in der Öffentlichkeit weniger Aufmerksamkeit erfahren haben, aber im Rahmen eines Monitorings allemal Berücksichtigung finden sollten.

II. FAKTEN

Für die Analyse von Risiken und Gefahren im Internet spielen verschiedene Faktoren eine Rolle. Grundlegend ist die Frage des Zugangs und der Zugangsbedingungen zum Internet, die Häufigkeit und Intensität der Internetnutzung und der Zugangsort. Relevant im Bezug auf die Internetnutzung und den Umgang mit Risiken und Gefahren ist mithin der Bildungsstand. Bedeutsam ist auch das Zugangsmedium. Immer mehr Kinder und Jugendliche besitzen selber ein Mobiltelefon und können damit jederzeit und ohne elterliche Kontrolle online gehen. Nicht weniger relevant ist, was Kinder und Jugendliche tatsächlich online machen.

Internetzugang

Laut der Kim-Studie 2009 ist die Verfügbarkeit des Internets in deutschen Haushalten, in denen Kinder aufwachsen, in den vergangenen Jahren kontinuierlich angestiegen.²⁰ Die JIM-Studie 2009 besagt, dass Computer (100 %) und Internet (98 %) in allen deutschen Haushalten, in denen 12- bis 19-jährige aufwachsen, vorhanden sind.²¹ Von einer Zunahme und heute fast allgegenwärtigen Verfügbarkeit von Internet in Haushalten, in denen Kinder und Jugendliche aufwachsen, ist auch in der Schweiz auszugehen.²²

Internetnutzung

Laut dem Schweizer Bundesamt für Statistik nutzten Ende 2009 90.5% der 14- bis 19-Jährigen das Internet.²³ Ähnliche Daten sind auch über Kinder und Jugendliche in Deutschland vorhanden. Nach Angaben der Kim-Studie 2009 nutzen insgesamt 59% der Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren das Internet zumindest selten.²⁴ Zu den Nutzern des Internets zählen laut JIM-Studie 2009 98% der 12- bis 19-Jährige.²⁵

Nutzungshäufigkeit

Gemäss der JIM-Studie 2009 sind 83% der 12- bis 19-Jährigen mehrmals pro Woche online. 65% der Befragten geben an, täglich im Internet zu sein. Die durchschnittliche tägliche Internetnutzung liegt nach eigenen Angaben der Kinder und Jugendlichen bei 134 Minuten pro Tag.²⁶ Der Bericht „Generation M2“ der Hery J. Kaiser Family Foundation kommt zu einem ganz ähnlichen Schluss. Jugendliche in den USA verbringen täglich 129 Minuten an einem Computer / online.²⁷ Grundsätzlich darf aber nicht davon ausgegangen werden, dass eine häufigere Nutzung mehr Risiken mit sich bringt; Kinder und Jugendliche, die häufiger das Internet nutzen, lernen manche Risiken

²⁰ KIM-Studie 2009

²¹ JIM-Studie 2009

²² Schweizer Bundesamt für Statistik.

http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/04/key/approche_globale.indicator.30109.301.html?open=5#5

²³ Schweizer Bundesamt für Statistik.

http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/04/key/approche_globale.indicator.30106.301.html?open=5#5

²⁴ KIM-Studie 2009

²⁵ JIM-Studie 2009

²⁶ JIM-Studie 2009

²⁷ Generation M2 - Kaiser Family Foundation

frühzeitig zu erkennen (z.B. Kontaktabbau/Fremdkontakt) oder verstehen es, sich davon (z.B. mit technischen Massnahmen) abzusichern.

Zugangsort

Laut der JIM-Studie findet die Internetnutzung der 12- bis 19-Jährigen in erster Linie zu Hause statt. Zwei Drittel gehen mindestens mehrmals pro Woche vom eigenen Zimmer aus online, 40% nutzen mindestens mehrmals pro Woche einen anderen Zugang im Haushalt. 12% surfen bei Freunden. In der Schule gehen nur 13% regelmässig online. Mobiles Internet spielt momentan noch eine untergeordnete Rolle (2%), ist aber zweifelsfrei im Wachstum begriffen.²⁸

Bildungsstand

Nach Angaben des schweizerischen Bundesamtes für Statistik variiert die Internetnutzung je nach Bildungsstand. Verglichen mit Jugendlichen mit einem obligatorischen Schulabschluss (48% sind Internetnutzer) und Jugendlichen mit einem Abschluss auf der Sekundarstufe II (72% sind Internetnutzer), benutzen Gymnasiasten und Hochschulabsolventen das Internet am häufigsten (92%).²⁹

Medium

Gemäss der JIM-Studie 2009 ist das Mobiltelefon das am meisten verbreitete eigene Medium der 12- bis 19-Jährigen. Für 100% der 12- bis 19-Jährigen besteht die Möglichkeit, ein Mobiltelefon zu nutzen. 97% der Jugendlichen besitzen bereits ein eigenes Mobiltelefon,³⁰ wobei 83% der Eltern die Inhalte nicht überprüfen, die ihre Kinder auf ihren Mobiltelefonen gespeichert haben.³¹ Bei den Mobiltelefonen handelt es sich vielfach um neuere Modelle mit Funktionen wie zum Beispiel eine Kamera; mehr als drei Viertel (77%) der 12- bis 19-Jährigen verfügen über ein eigenes Mobiltelefon mit integrierter Kamera.³² Die meisten Mobiltelefone sind laut Angaben der Kinder und Jugendlichen WAP-fähig (80%) und sind somit in der Lage, auf Internet zuzugreifen. Haushalte, in denen Jugendliche wohnen, besitzen im Durchschnitt 3.9 Mobiltelefone.³³ 92% der Jugendlichen in der JIM-Studie von 2009 benutzen das Mobiltelefon täglich oder zumindest mehrmals pro Woche. 72% geben an, dass es für sie sehr wichtig ist, das Mobiltelefon zu nutzen. Der Bericht „Generation M2“ der Hery J. Kaiser Family Foundation besagt, dass 12- bis 15-Jährige in der USA 90 Minuten täglich damit verbringen, SMS zu versenden.³⁴

Gemäss der in Deutschland durchgeführten JIM-Studie 2009 haben bereits 100% der 12- bis 19-Jährigen Zugang zu einem Computer oder Laptop. 72% besitzen einen eigenen Computer oder Laptop³⁵

²⁸ JIM-Studie 2009

²⁹ Schweizer Bundesamt für Statistik.

http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/04/key/approche_globale.indicator.30106.301.html?open=5&close=5

³⁰ JIM-Studie 2009

³¹ Grimm, P. & Rhein, S. (Jahr unbekannt)

³² Grimm, P. & Rhein, S. (Jahr unbekannt)

³³ JIM-Studie 2009

³⁴ Generation M2 - Kaiser Family Foundation

³⁵ JIM-Studie 2009

Tätigkeiten online

Nach Angaben der KIM-Studie 2008 ist Suchmaschinen benutzen für 6- bis 13-jährige Kinder die häufigste Tätigkeit online (min. einmal pro Woche: 50%); es folgt die Recherche bzw. Informationssuche für die Schule (45%) oder ausserschulische Interessen (38%) sowie der Umgang mit speziellen Kinder-Angeboten (41%). Ähnlich häufig (33%) spielen 6- bis 13-Jährige Online-Spiele. Surfen (27%), Chatten und das Anhören von Musik (je 23 %) zählen ebenso wie das gemeinsame Spielen (20%) zu den mehr oder weniger regelmässig ausgeübten Tätigkeiten online. Anders als bei Jugendlichen (siehe JIM-Studie 2009) spielen kommunikative Aspekte bei der Internetnutzung von 6- bis 13-Jährigen eine weniger wesentliche Rolle. Instant Messenger (19%) oder Communities wie SchülerVZ (16%) sind, wenn überhaupt, nur für die älteren Kinder interessant. 14% geben an, dass sie Musikdateien runterladen und 13% laden Filme runter.³⁶

Nach Angaben der JIM-Studie benutzen 12- bis 19-Jährige das Internet am häufigsten als Kommunikationsmedium. 71% der 12- bis 19-Jährigen geben an, regelmässig (täglich/mehrmals pro Woche) ihre Zeit mit Instant Messenger verbringen. 55% schreiben oder empfangen regelmässig E-Mails, 28% chatten.³⁷ Auch die ARD/ZDF-Onlinestudie kommt zu ganz ähnlichen Resultaten. Der Studie zufolge sind für 81% der 14- bis 19-Jährigen Dienste wie ICQ, MSN oder Skype beliebte Kommunikationsmittel.³⁸

Gemäss JIM-Studie 2009 nutzen 72% der in Deutschland befragten Jugendlichen mehrmals pro Woche eine Social Network wie Facebook.³⁹ In der Schweiz nutzen 282320 Personen im Alter von 13-17 Jahren Facebook, wobei diese Zahl nur die aktiven Profile beinhaltet. Insgesamt gibt es in der Schweiz 1936380 Facebooknutzer.⁴⁰ Im Durchschnitt verbringt ein Schweizer knapp vier Stunden pro Monat auf einer Social Network Seite.⁴¹ Dieser Prozentsatz scheint zudem zu steigen, zumal sich im Vorjahr noch 57% der Jugendlichen mehrmals wöchentlich in einem Social Network eingeloggt haben.⁴²

Als weitere Tätigkeit geben Kinder und Jugendliche Online-Gaming an. Nach Angaben der JIM-Studie (2009) 45% der 12- bis 19-Jährigen alleine oder gemeinsam mit Freunden oder unbekanntenen Personen im Internet Online-Games, wobei ein grosser Unterschied zwischen Mädchen (22%) und Jungen (67%) besteht. Fragt man die Jugendlichen, so geben sie an, durchschnittlich 79 Minuten pro Tag Online-Spiele zu spielen. Generell werden 14% der Internetnutzung der deutschen Jugendlichen laut JIM-Studie 2009 für Online-Games verwendet.⁴³ Gemäss der JIM-Studie 2009 haben 68% aller 12- bis 19-Jährigen Zugang zu einer festen Spielkonsole (TV/PC).⁴⁴

Das Internet wird durchaus auch für kreativere Tätigkeiten verwendet. 2007 hat ein Viertel der Jugendlichen in Deutschland mehrmals wöchentlich aktiv zum Web 2.0

³⁶ KIM-Studie 2008

³⁷ JIM-Studie 2009

³⁸ ARD/ZDF-Onlinestudie (2010)

³⁹ JIM-Studie 2009, S. 45.

⁴⁰ Unbekannter Autor (2010). *Nutzerzahlen Österreich, Schweiz und Luxemburg*. Online gefunden am 30.3.2010 auf: <http://facebookmarketing.de/tag/schweiz>.

⁴¹ The Nielsen Company (2010)

⁴² JIM-Studie 2008

⁴³ JIM-Studie 2009

⁴⁴ JIM-Studie 2009

beitragen, in dem sie Blogeinträge oder Bilder veröffentlichten, sich an Diskussionen in Foren beteiligten, Videos oder Musikdateien ins Netz geladen haben.⁴⁵ 2009 waren es nach Angaben der ZDF/ARD-Onlinestudie 2009 bei den 14- bis 19-Jährigen 49%. Allerdings scheint sich ein sinkendes Interesse bemerkbar zu machen. Laut der ARD/ZDF-Onlinestudie 2010 haben nur noch 35% ein Interesse an einer aktiven Teilhabe im Internet.⁴⁶

⁴⁵ JIM-Studie 2009, S. 42.

⁴⁶ ARD/ZDF-Onlinestudie (2010)

III. ANALYSE AUSGEWÄHLTER RISIKO- UND GEFAHRENBEREICHE

1. Sicherheitsrisiken

1.1 Kontakthanbahnung bzw. Fremdkontakte

Übersicht

Risiken und Gefahrenbereiche, die mit dem Internet assoziiert werden und in der Forschung dem Thema Sicherheit zugeordnet werden, sind sexuelle Belästigung, Online-Bedrohung und die Konfrontation mit problematischen (insb. pornographischen) Inhalten. Diese Risiken sind nicht kategorial neu, weisen aber im digitalen Umfeld Besonderheiten auf, die sich sowohl auf Problemanalyse als auch Problembearbeitung auswirken müssen. Bevor auf Einzelheiten einzugehen sein wird, ist im Zusammenhang mit dem ersten Problemkreis – den sexuell orientierten Sicherheitsrisiken – klarzustellen, dass entgegen landläufiger Meinung Forschungsstudien keine Zunahme der Sexualverbrechen als Ergebnis des neuen Mediengebrauchs von Kinder und Jugendlichen feststellen können. Auch hinsichtlich der Gefahrengruppe zeitigt das Internet keine Auswirkung: Obwohl sich der Kontext für das Treffen zwischen Sexualtätern und ihren Opfern in einigen Aspekten (etwa hinsichtlich Bedingungen der Kontakthanbahnung) verändert hat, ist Untersuchungen zufolge die am meisten gefährdete Gruppe online die gleiche wie offline. Kinder aus instabilen sozialen Verhältnissen zählen auch online zu den häufigsten Opfern von Sexualverbrechen. Ein weiteres, durch die neuere Forschung widerlegtes Vorurteil betrifft die allgemeine Annahme, dass es sich beim Täter um einen älteren Mann handelt, der einem Kind oder Jugendlichen nachstellt. Mehrheitlich werden sexuelle Anbahnungsversuche von Minderjährigen von Gleichaltrigen oder jungen Erwachsenen getätigt und die meisten Sexualverbrechen, welche im Internet beginnen und sich gegen Minderjährige richten, involvieren oft Minderjährige, welche davon überzeugt sind, dass sie auf Sex mit einem Erwachsenen einwilligen würden. Diese wenigen Feststellungen verdeutlichen bereits, wie wichtig es ist, zwischen populären Annahmen und forschungsbasierter Faktenlage zu unterscheiden, um effektive und wirkungsvolle Interventionen planen zu können.⁴⁷

Einführende Beispiele

- Ein Kind wird in einem Chatroom von einem anderen Chatroombenutzer aufgefordert, sich selber vor laufender Webcam zu befriedigen oder seinem Gegenüber dabei zuzuschauen oder zuzuhören.
- In einem anderen Fall gewinnt der Täter durch verständnisvolles und kumpelhaftes Verhalten und das Vorgaukeln einer falschen Identität das Vertrauen des Opfers und überredet es zu einem realen Treffen. Beim

⁴⁷ Schrock, A. & boyd, d. (2008)

anschliessenden Treffen wird das Opfer gegen seinen Willen in sexuelle Handlungen einbezogen. Dabei werden die Übergriffe gefilmt oder fotografiert, um dieses Material als Druckmittel für weitere Treffen zu verwenden oder im Netz zu veröffentlichen.⁴⁸

- Auf einer Internetplattform wirbt ein 45-jähriger Hobbyfotograf junge Frauen für erotische Fotos an, indem er ihnen schmeichelhafte Komplimente macht und ihnen gute Zukunftsaussichten in der Modelbranche verspricht. Eine 15-jährige willigt zu einem „Fotoshooting“ ein, wobei es zu sexuellen Handlungen mit ihr kommt.⁴⁹

Analyse

Das Internet bietet viele Methoden zur unkomplizierten und raschen Kontaktabbahnung. Auf Social Network- Seiten kann beispielsweise nach Profilen von Mitgliedern gesucht und darauf Nachrichten hinterlassen werden. In Chaträumen können bis dahin Unbekannte per Mausklick kontaktiert werden, und über neuere Chatroom-Formen wie Chatroulette ist eine beinahe fast unbegrenzte Anzahl Kontaktaufnahmen zu völlig fremden (und auch anonymen) Personen möglich. Für Kinder und Jugendliche bieten Chat- und anderen digitale Kommunikationsräume nicht nur die Möglichkeit, ausserhalb elterlicher Kontrolle neue, interessante Menschen kennenzulernen, sondern auch, sich selbst gemäss den eigenen Vorstellungen zu präsentieren und verschiedene soziale Identitäten in der virtuellen Welt auszuprobieren.⁵⁰

Diesen mehrheitlich positiven Erfahrungen steht die Möglichkeit gegenüber, dass mittels eines frei erfundenen, zum Beispiel hinsichtlich Alter oder Interessen irreführenden Profils, Kontakte zum Zwecke der sexuellen Belästigung online oder, im schlimmsten Fall, als erster Schritt hin zu einem realen sexuellen Missbrauch angebahnt werden.⁵¹ Erfahrungsgemäss geschehen sexuelle Übergriffe dabei häufig in der direkten Kommunikation, indem Kinder und Jugendliche nach ihrem sexuellen Entwicklungsstand oder ihren sexuellen Erfahrungen gefragt werden, aber auch über Kommentarfunktionen oder dem Senden von sexuell anstössigem Bild- und Audiomaterial.⁵² Ebenfalls dokumentiert sind Aufforderungen an das Opfer, selbst anzügliche Bilder zu senden oder vor der Webcam sexuelle Handlungen an sich oder mit anderen vorzunehmen. Dabei werden Gegenleistungen wie Geld oder das Aufladen des Handyguthabens versprochen. Um reale Verabredungen mit Kindern oder Jugendlichen zu erreichen, versuchen Täter, über Chaträume oder Messenger Services zunächst über das Vorspielen von Gemeinsamkeiten oder falscher Gegebenheiten das Vertrauen des Opfers zu gewinnen. Anschliessend wird versucht, an Kontaktdaten des Opfers wie Handynummer, E-Mail-Adresse oder Wohnadresse zu gelangen. Dadurch kann der Täter die Überwachung gewisser Chaträume umgehen, um das Opfer wie oben beschrieben über Datenaustausch und Aufforderungen zu sexuellen Handlungen sexuell zu belästigen oder um sich real für ein Treffen zu verabreden.⁵³

⁴⁸ Schau genau (2009)

⁴⁹ Tages-Anzeiger vom 5 Mai (2009)

⁵⁰ Schweizerische Kriminalprävention (2006)

⁵¹ Jugendschutz.net (2009)

⁵² Jugendschutz.net (2009)

⁵³ Vgl. zum Ganzen: jugendschutz.net (2009)

Vor dem Hintergrund dieser Risiken wurde verschiedentlich die Vermutung geäussert, dass das Internet zu einer Erhöhung der Anzahl pädophiler Taten führe, da es für die Täter ein günstigeres Umfeld schaffe, um Opfer zu finden und durch die Anonymität des Internets die Hemmungen (beispielsweise vor strafrechtlichen Konsequenzen) für Täter reduziert würden.⁵⁴ Gleichzeitig wird es für die Opfer schwieriger, potentielle Täter zu erkennen, da diese über die Anonymität des Internets Scheinidentitäten aufbauen können, die von den Opfern nur sehr beschränkt überprüft werden können. Da somit Hinweise zur Gestik, Mimik oder vor allem dem realen Erscheinungsbild des Chatpartners fehlen, wird das Bild des Gegenübers stark von den Sehnsüchten und Projektionen des Nutzers definiert, womit dieser sehr verletzlich wird.⁵⁵ Diese Risiken sind in der Tat sehr ernst zu nehmen. Gleichzeitig ist allerdings mit Blick auf die Eintretenswahrscheinlichkeit darauf hinzuweisen, dass bisher in amerikanischen Studien kein empirischer Beleg erbracht werden konnte, wonach durch das Internet die Anzahl von sexuellem Missbrauch Minderjähriger tatsächlich gestiegen ist.⁵⁶

Im Einzelnen bleibt die Einschätzung der genannten Risiken indes umstritten. Gemäss Angaben der Stadtpolizei Zürich werden angeblich über 80% der Kinder und Jugendlichen (keine Altersangabe) in Chatrooms sexuell belästigt.⁵⁷ Weiter werden gemäss Studie Kinder und Jugendliche, die in einem Chatroom für unter 15-Jährige kommunizieren, im Durchschnitt bereits nach 2,6 Minuten sexuell angemacht.⁵⁸ Dabei handelt es sich bei 55 bis 70% der Personen, welche in Chatrooms sexuelle Belästigungen vornehmen, um Erwachsene.⁵⁹ Diese Aussagen unterscheiden sich beträchtlich von den Erkenntnissen einer repräsentativen Studie aus den USA, wonach es sich bei 43% der Täter von sexueller Belästigung um Jugendliche handelt, im Gegensatz zu 39% Erwachsenen.⁶⁰ Obwohl es nicht möglich ist, diesen grossen Unterschied in den Befunden angesichts unterschiedlicher Methodologie und verwendeter Definitionen abschliessend zu bewerten, bleibt für die Ausarbeitung geeigneter Interventionsmöglichkeiten die Erkenntnis wichtig, dass es sich bei den Urhebern von sexueller Belästigung im Internet sehr oft um Gleichaltrige und keineswegs nur um Erwachsene handelt.⁶¹

Ein differenziertes Bild über die Art von sexueller Belästigung in Chaträumen zeigt eine Befragung von 1700 Schülern und Schülerinnen aus Deutschland. Dieser zufolge wurden schon über die Hälfte der Schülerinnen gegen ihren Willen nach sexuellen Dingen befragt, während bei den Jungen etwa jeder vierte Adressat einer solchen Frage wurde.⁶² Weiter wurden jedes zehnte Mädchen und jeder zwanzigste Junge bereits aufgefordert, sexuelle Handlungen vor der Webcam vorzunehmen. 3% der Mädchen wurden Pornos zugeschickt (Jungen 7%) und 9% (Jungen 13 %) erhielten Nacktfotos in Chatrooms zugesandt.

⁵⁴ Mitchell, K., Finkelhor, D. & Wolak, J. (2005)

⁵⁵ Martinius, J. & Reinhardt, D. (2009)

⁵⁶ Eichenberger, C. (2006), S. 61.

⁵⁷ Schau genau (2009)

⁵⁸ Schau genau (2009)

⁵⁹ Ley, T. (2008)

⁶⁰ Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelhor, D. (2006)

⁶¹ Martinius, J. & Reinhardt, D. (2009)

⁶² Katzer, C. (2007)

Was den Zusammenhang zwischen online Kontaktaufnahme und anderen – inklusive offline – Formen der Begegnung betrifft, können die folgenden Statistiken erste Anhaltspunkte geben. Nach Angaben der JIM-Studie 2009 hat jeder vierte 12- bis 19-Jährige bereits Personen getroffen oder mit Personen telefoniert, die er/sie im Internet kennengelernt hat, wobei Jungen eher dazu neigen als Mädchen.⁶³ Für die 10%, die sich auf ein Treffen einliessen, war die Begegnung eher unangenehm. In den USA kam es bei zwei von 1500 beobachteten Jugendlichen infolge einer online Kontaktaufnahme zu einem anschliessenden sexuellen Kontakt offline.⁶⁴ Finden hingegen bereits sexuelle Handlungen online statt, so scheint auch das Risiko zu steigen, dass auch offline sexuelle Straftaten gegenüber Jugendlichen vorgenommen werden. Gemäss einer schwedischen Untersuchung kam es fast bei einem Fünftel der gemeldeten Internet-basierten Sexualstraftaten gegen Kinder auch zu einem offline Treffen zwischen Täter und Opfer mit sexuellem Inhalt.⁶⁵

Allgemein problematisch bei der Teilnahme von Jugendlichen in Chaträumen ist, dass 55% der Jugendlichen bereits in ihrem Nicknamen persönliche Informationen wie Geschlecht, Alter oder auch den Wohnort preisgeben.⁶⁶ Dadurch liefern sie den potentiellen Tätern wichtige Indizien für die Opferauswahl und ermöglichen allenfalls wie oben beschrieben die sexuelle Belästigung ausserhalb der überwachten Chaträume. Ebenfalls werden Jugendliche in Chatrooms oder sozialen Netzwerken häufig danach gefragt, persönliche Informationen von ihnen an Fremde preiszugeben. In Deutschland gaben 40% der jugendlichen Internetnutzer an, im Internet von Fremden nach Telefonnummer, Adresse und Namen gefragt worden zu sein.⁶⁷ Dabei werden Mädchen deutlich häufiger nach ihren Daten befragt als Jungen. Jedoch ist zu bemerken, dass die überwiegende Mehrheit der Jugendlichen der Aufforderung, solche persönlichen Informationen an Fremde zu schicken, nicht nachgekommen ist.

Einschränkend muss bemerkt werden, dass die Chatroom-Nutzung der Jugendlichen über die letzten Jahre abgenommen hat und auch mehrere der eben zitierten Untersuchungen bereits einige Jahre zurück liegen. Während in den USA im Jahr 2000 noch über die Hälfte der Jugendlichen Chaträume besucht hat, waren es im Jahr 2005 weniger als ein Drittel.⁶⁸ Letztgenannte Zahl deckt sich ungefähr mit den oben beschriebenen Erkenntnissen aus Deutschland. Die grosse Abweichung zu der eingangs erwähnten Schweizer SWITCH-Studie, wonach 75% der 13- bis 20-Jährigen chatten, ist wohl damit zu erklären, dass dort nicht zwischen Instant Messaging und Chatroom-Nutzung unterschieden wurde. Dabei ist zu beachten, dass die Gefährdung in Instant Messenger Services möglicherweise geringer ausfällt, da dort zumindest teilweise Kontakte vom Nutzer explizit hinzugefügt bzw. autorisiert werden müssen, womit eine gewisse Schwelle für die Fremdkontaktaufnahme besteht.

Mit Blick auf die zukünftige Entwicklung ist nicht auszuschliessen, dass Chatformen mit hohem Potential für Fremdkontakte unter Kindern und Jugendlichen wieder vermehrt an Bedeutung gewinnen. In diesem Zusammenhang sind neuere

⁶³ JIM-Studie 2009

⁶⁴ Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2006)

⁶⁵ Biegler, S. & Boyd, D. (2010)

⁶⁶ Subrahmanyam, K., Smahel, D. & Greenfield, P. (2006)

⁶⁷ JIM-Studie 2009

⁶⁸ Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2006)

Chatversionen wie Chatroulette zu nennen. Während der Kontakt in konventionellen Chaträumen zumindest auf Scheinidentitäten beruht, erfolgt die Kontaktaufnahme bei Chatroulette völlig anonym. Chatroulette ist ein Chatprogramm, das den Benutzer per Zufallsgenerator mit irgendeiner fremden Person per Videochat verbindet. Mittels Drücken der Nexttaste kann der Chat von jedem Teilnehmer sofort beendet werden, wobei man unmittelbar einen neuen Chatpartner zugewiesen bekommt. Wie bereits erwähnt, bleiben dabei die Benutzer von Chatroulette völlig anonym. Dies scheint denn auch eine hohe Anzahl von Exhibitionisten zu einer Teilnahme bei Chatroulette zu ermutigen: Gemäss Erfahrungsberichten trifft man auf Chatroulette auf eine Vielzahl von Personen, die ihre Genitalien entblößen oder onanieren. Ebenfalls werden Benutzer oft beleidigt oder aufgefordert selbst ihre Genitalien zu zeigen.⁶⁹

Abschliessend ist auf die Frage einzugehen, wie Kinder und Jugendliche mit den Kontakterfahrungen im Internet umgehen und durch die dabei gegebenenfalls auftretenden sexuellen Belästigungen beeinträchtigt werden. In diesem Zusammenhang sticht ins Auge, dass grosse Unterschiede bei den Beeinträchtigungen der Opfer bestehen, was eine differenzierte Betrachtungsweise anmahnt.⁷⁰ Eine Befragung in Deutschland zeigt beispielsweise, dass 63% der belästigten Chaterinnen die erlebten Belästigungen nicht als emotional belastend empfanden, wobei es sich dabei um eher ältere, bereits erfahrenere Chaterinnen handelt.⁷¹ Im Gegensatz dazu wurde bei beinahe einem Drittel der Benutzerinnen von Chaträumen, die über leichte sexuelle Belästigungen in Chaträumen berichteten, eine starke Belastung festgestellt, welche sich in Frustration, Angst oder Niedergeschlagenheit manifestierte. Die zu dieser Gruppe gehörenden Mädchen sind eher jünger (13.5 bis 14 Jahre) und können in ihrem Auftreten als „brav“ charakterisiert werden. Mädchen, die bewusst das Risiko sexueller Belästigung im Internet suchten (bspw. über den Besuch von Pornochaträumen), scheinen dagegen emotional kaum belastet. Zu ähnlichen Ergebnissen gelangt eine in den USA durchgeführte Studie.⁷² Die sexuelle Belästigung im Internet wurde von 28% der Betroffenen als sehr oder äusserst belastend und von einem Fünftel als sehr oder äusserst beängstigend beschrieben. Nahm der Täter zudem Kontakt ausserhalb des Internets auf, so wurde dies von 34% der Opfer als sehr oder äusserst belastend und von 28% als sehr oder äusserst beängstigend empfunden. Weiter wurden bei einem Viertel der Opfer mehrere Belastungssymptome festgestellt, welche sich z.B. durch Gereiztheit, Interessensverlust oder durch ein „Nicht-vergessen-können“ ausgedrückt haben.

Ein weiterer Befund ist interessant: Von den viktimisierten (d.h. zum Opfer einer Straftat gemachten) Mädchen suchten gemäss der deutschen Befragung nur 9% das Gespräch mit ihren Eltern, was vor allem auf Scham, Angst vor Unverständnis oder auch Angst vor einem Internetverbot zurückzuführen ist. Ein Fünftel meldete die Belästigungen dem Chatbetreiber. Ein grosser Teil der Opfer scheint die Belästigungen schlicht zu verdrängen, indem der Chatroom verlassen und so getan wird, als sei nichts geschehen.

⁶⁹ Vgl. zum Ganzen: <http://bundesnachrichtendienst.ch/?p=386>.

⁷⁰ Katzer, C. (2007)

⁷¹ Katzer, C. (2007)

⁷² Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2006)

1.2 Zugang zu pornografischem Material

Übersicht

Das Internet ermöglicht Kinder und Jugendlichen einen erleichterten, weil relativ unkontrollierten Zugang zu einer Vielzahl von problematischen und potentiell schädigenden Inhalten, wie beispielsweise gewaltverherrlichende Inhalte und Pornografie.⁷³ Dabei stösst nicht nur der gezielt Suchende im Internet leicht(er) auf pornografisches Material, sondern auch das Risiko der ungewollten Konfrontation nimmt für Jugendliche und Kinder zu,⁷⁴ während in der analogen Welt die potentielle, regelmässige Konfrontation mit Pornografie auf ein wenige Orte beschränkt war.⁷⁵ Dieses veränderte Umfeld hat in den Medien zu zahlreichen Berichterstattungen über die „Generation Porno“ geführt, wobei vor allem der „erschreckend hohe“ Pornografiekonsum der Jugendlichen und mögliche negative Auswirkungen wie Abstumpfungen gegen harte Pornografie oder Übernahme des in den Pornofilmen gesehen Rollenverständnis thematisiert werden.⁷⁶ Fälle wie die Vergewaltigung einer 13-jährigen Schülerin durch Jugendliche in Zürich Seebach⁷⁷ haben dabei noch zusätzlich die Öffentlichkeit auf die Problematik aufmerksam gemacht. Allerdings fokussiert sich die Berichterstattung vor allem auf tragische Einzelfälle und nimmt wenig Bezug auf wissenschaftliche Erkenntnisse, die in der Schweiz mithin leider nur beschränkt vorliegen. Wie der anschliessenden Analyse entnommen werden kann, sind Jugendliche nach dem heutigen Erkenntnisstand tatsächlich vermehrt pornografischen Inhalten ausgesetzt. Die Konfrontation ist jedoch, vielleicht entgegen der allgemeinen Wahrnehmung, oft nicht willentlich und wird von Jungen und Mädchen unterschiedlich beurteilt. Ebenfalls zu konstatieren ist, dass die Jugendlichen durch die „Pornografisierung“ in sexuellen Fragen nicht aufgeklärter sind, sondern im Gegenteil verunsichert werden.⁷⁸

Einführende Beispiele

- Ein achtjähriger Unterstufenschüler zeigte im Schulhaus Eichliacker in Winterthur-Töss gleichaltrigen und noch jüngeren Mitschülern auf seinem Handy Filme mit pornografischem Inhalt. Der Schüler erhält einen Verweis, kann aber im Schulhaus bleiben. Weiter finden Einzelgespräche mit den Lehrern und den betroffenen Schülern statt.⁷⁹
- In der Gemeinde Rüti haben sich Oberstufenschüler mit dem Handy gegenseitig beim Oralsex gefilmt. Die Filme wurden anschliessend auf dem Pausenplatz herumgezeigt.⁸⁰

⁷³ Schrock, A. & boyd, d. (2008)

⁷⁴ Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2006); Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2007)

⁷⁵ Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2007)

⁷⁶ Wüllenweber, W. (2010)

⁷⁷ NZZ am Sonntag (2006)

⁷⁸ Hipeli, E. & Süss, D. (2009)

⁷⁹ Torcasso, M. (2008)

⁸⁰ Hohler, S. (2007)

Analyse

Die Zugangsmöglichkeit für Kinder und Jugendliche zu Pornografie sind vielfältig. Zu den bereits vor der Digitalisierung vorhandenen Quellen von Pornographie – wie Zeitschriften, Filme auf Videokassetten und das Fernsehen – ist nun das Internet gestossen. Dieses bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie Kinder und Jugendliche mit Pornografie in Berührung kommen können;⁸¹ zu nennen sind beispielsweise Links auf Webseiten, Pop-Ups, Suchmaschinen, Emails, Chatrooms und Instant Messenger Services, sowie File-Sharing-Programme. Jede achte Webseite enthält pornografische Inhalte und 10 bis 15% aller Suchmaschinenabfragen sind pornografischer Natur.⁸² Die so erhaltenen pornografischen Inhalte können dann wiederum auf andere Datenträger wie Handys oder MP3-Spieler übertragen werden. Mit den Smartphones der heutigen Generation kann auch Pornografie mobil direkt aus dem Internet bezogen werden. Handys ihrerseits erlauben dann eine Vervielfältigung oder Weitersendung über MMS oder Bluetooth. Bezüglich des Konfrontationsrisikos mit Pornografie im Internet stellt sich, wie bereits erwähnt, nicht nur das Problem, dass Kinder und Jugendliche sehr einfach an Pornografie gelangen können, wenn sie danach suchen, sondern auch, dass sie ungewollt mit Pornografie in Kontakt gelangen.⁸³

Der wichtigste Zugangskanal zur Pornografie für Jugendliche stellt denn auch das Internet dar. 80% der Jungen und 56% der Mädchen haben gemäss einer Befragung von 285 Schweizer Jugendlichen (Durchschnittsalter 13.5 Jahre) im Internet bereits Pornografie gesehen.⁸⁴ Dabei kommen die Jugendlichen am meisten mit erotischen und weichen pornografischen Inhalten in Kontakt. Deutlich weniger stossen sie auf Webseiten mit harten pornografischen oder sadomasochistischen Inhalten.⁸⁵ Ein anderes Bild zeichnet eine nicht repräsentative Umfrage der Stiftung Berner Gesundheit unter 246 Jugendlichen im Alter zwischen 11 bis 16 Jahren.⁸⁶ Demnach haben nur 10% der Mädchen und knapp über 26 % der Jungen je pornografische Bilder respektive Filme im Internet gesehen. Allerdings lag der Altersdurchschnitt bei der Beantwortung der Frage bei den Mädchen bei 12.8 und bei den Jungen bei 13.6 Jahren, und die Frage wurde nur von 131 Personen tatsächlich beantwortet.

Trotz Abweichungen im Detail besteht bei den verschiedenen Untersuchungen Einigkeit hinsichtlich der Relevanz des ungewollten Zugangs zu Pornografie. So kommen gemäss der eben genannten Befragung aus der Schweiz über die Hälfte der Jugendlichen durch Zufall oder weil es ihnen jemand gezeigt hat mit Pornografie in Berührung.⁸⁷ Eine amerikanische Befragung von 10- bis 17-Jährigen zeigt auf, dass 34% aller Jugendlichen im Internet ungewollt Pornografie sehen, was eine Zunahme um 9% im Vergleich zu einer fünf Jahre vorher durchgeführten Studie darstellt.⁸⁸ Erkenntnisse aus Australien und England besagen, dass das zufällige respektive ungewollte Sehen von Pornografie im Internet bereits über die Hälfte der Kinder und Jugendlichen betrifft.⁸⁹

⁸¹ Nussbaum, M. (2009)

⁸² Weller, K. (2009)

⁸³ Nussbaum, M. (2009)

⁸⁴ Nussbaum, M. (2009)

⁸⁵ Nussbaum, M. (2009)

⁸⁶ Stiftung Berner Gesundheit (2007)

⁸⁷ Nussbaum, M. (2009)

⁸⁸ Wolak, J., Mitchell, K., & Finkelohr, D. (2006)

⁸⁹ Nussbaum, M. (2009)

Betreffend der Häufigkeit des Pornografiekonsums kann allerdings trotz dieser Zahlen von einer „Generation Porno“ kaum die Rede sein. Gemäss der Berner Befragung konsumiert die Mehrheit der Jungen (63%) weniger als einmal im Monat Pornographie, während 12% dies mehrere Male pro Woche zu tun angibt.⁹⁰ Dies stimmt mit den Auswertungen einer Jugendmagazin-Studie überein, wonach nur 1% der Mädchen und 8% der Jungen regelmässig Pornografie konsumieren.⁹¹ Zusammenfassend kann somit festgehalten werden, dass der Zugang zu Pornografie über das Internet unter Jugendlichen weit verbreitet ist, wobei viele Jugendliche nicht bewusst, sondern ungewollt auf pornografische Inhalte stossen. Von diesen hohen Zugriffsmöglichkeiten ist der Konsumumfang zu unterscheiden, der sich vergleichsweise in moderaten Bahnen zu bewegen scheint.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Anschlussfrage, wie Kinder und Jugendliche die gesehenen pornografischen Inhalte beurteilen und wie sie damit umgehen. Während die Jungen das Anschauen von Pornografie deutlich häufiger als Mädchen mit sexueller Lust verbinden, empfinden Mädchen diese häufiger negativ und berichten von Auswirkungen wie Angst und Verunsicherung.⁹² Dies deckt sich mit den Erkenntnissen der Berner Befragung und Befunden aus Deutschland.⁹³ Deutlich mehr Jungen als Mädchen schätzen denn auch Pornografie als wichtiges Informations- und Aufklärungsmittel ein. Jedes sechste Mädchen und ungefähr jeder dritte Junge in der Schweiz bezieht sein Wissen über Sexualität aus dem Internet.⁹⁴ Ein noch etwas differenzierteres Bild über die Beurteilung der Jugendlichen erlaubt die von Altstötter-Gleich durchgeführte Studie in Deutschland. Demnach nehmen negative Reaktionen gegenüber Pornografie mit steigendem Lebensalter ab und positive zu, hingegen bleibt die Reaktion gegenüber harter Pornografie über alle Altersgruppen hinweg ablehnend.⁹⁵ Dies scheint zu implizieren, dass eine steigende Akzeptanz von weicher Pornografie nicht automatisch zu einer Abstumpfung gegenüber harter Pornografie führt.⁹⁶

Bei der Frage, wie die Jugendlichen die gesehenen pornografischen Inhalte verarbeiten, spielt ihr persönliches Kollegenumfeld eine wichtige Rolle. So geben dreiviertel der Jugendlichen in einer schweizerischen Befragung, dass sie schon jemandem davon erzählt haben, dass sie mit Pornografie in Kontakt gekommen sind, wobei sie sich in erster Linie ihren gleichaltrigen Kollegen und Freunden anvertrauen.⁹⁷ Der intensive Austausch mit der Peer-Group über das Gesehene kann jedoch auch Beweggrund für den Pornographiekonsum Jugendlicher sein, um innerhalb der Kollegen an Anerkennung und Prestige zu gewinnen.⁹⁸ Hinzu kommt, dass die Hälfte der Jugendlichen Pornografie zusammen mit Kollegen anschaut und nur ein Drittel dies alleine tut.⁹⁹ Gerade bezüglich harter Pornografie kann dabei ein gefährlicher Wettbewerb unter den Jugendlichen über die „wüstesten“ Bilder entstehen.¹⁰⁰ Dabei erscheint das

⁹⁰ Stiftung Berner Gesundheit (2007)

⁹¹ Bravo (2009)

⁹² Nussbaum, M. (2009)

⁹³ Stiftung Berner Gesundheit (2007) ; Altstötter-Gleich, C. (2006)

⁹⁴ Bodmer, N. (2009)

⁹⁵ Altstötter-Gleich, C. (2006)

⁹⁶ Weller, K. (2009)

⁹⁷ Nussbaum, M. (2009)

⁹⁸ Hipeli, E. & Süss, D. (2009)

⁹⁹ Bravo (2009)

¹⁰⁰ Weller, K. (2009)

Handy das ideale Medium, um ausserhalb der Kontrolle von Eltern und Lehrern harte Pornografie unter Kollegen auszutauschen. Die Stadtpolizei Zürich zieht mittlerweile sechs Handys pro Woche ein, welche verbotene Porno- oder Gewaltvideos enthalten. Meist werden die verbotenen Gewalt- und Pornofilmchen bei Kontrollen wegen Drogenmissbrauch und Diebstahl nur durch Zufall entdeckt.¹⁰¹

Schliesslich ist zu beurteilen, wie sich die niedrigeren Zugangsschranken und der daraus resultierende Konsum von pornografischen Inhalten auf Kinder und Jugendliche auswirken. Eine Langzeitstudie hat aufgezeigt, dass das häufigere Ansehen von pornografischem Material auf dem Internet zu einer Reduktion der Zufriedenheit mit dem eigenen Sexleben der Jugendlichen führt.¹⁰² Dabei konnte diese negative Auswirkung gleichermassen bei Jungen und Mädchen festgestellt werden. Jedoch wirkte sich der Internet-Pornokonsum bei Jugendlichen mit sexueller Erfahrung weniger stark auf die Zufriedenheit mit dem eigenen Sexleben aus als bei Jugendlichen mit geringer oder keiner sexuellen Erfahrung. Die Ergebnisse dieser Studie implizieren, dass Jugendliche beim Internetkonsum von Pornografie ein Gefühl der Unterlegenheit und Unerfahrenheit erfahren, was sich negativ auf ihre eigene sexuelle Zufriedenheit auswirkt. Dies beinhaltet auch Unsicherheiten bezüglich des eigenen Körpers und des eigenen sexuellen Könnens. Besonders bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass die tieferen Zugangsschranken zur Pornografie und die weite Verbreitung derselben nicht zu mehr Aufklärung unter den Jugendlichen führen, sondern im Gegenteil diese zusätzlich verunsichert.¹⁰³

1.3 Cyberbullying

Übersicht

Für Cyberbullying – oft auch Cyber-Mobbing, Mobile-Bullying oder E-Bullying genannt – existiert keine allgemein akzeptierte Definition. Der renommierte ISITF Report¹⁰⁴ des Berkman Centers versteht unter dem Begriff einem willentlichen Aggressionsakt gegen eine Person online¹⁰⁵ bzw. beschreibt Cyberbullying als einen willentlichen und wiederholten, mit Unterstützung von Computern, Mobiltelefonen oder anderen elektronischen Geräten Schaden verursachenden Akt der Aggression.¹⁰⁶

Cyberbullying kann sich äussern im Versenden von bedrohenden E-Mails, Text- oder Chat-Nachrichten, Online-Publikationen und/oder im Verbreiten von diffamierende Texte, Bildern oder Filmen mit dem Ziel, den Empfänger zu verleumden, blosszustellen oder zu belästigen, wobei die Angriffe in der Regel wiederholt oder über längere Zeit erfolgen und sich die Opfer der Attacken durch eine besondere Hilflosigkeit auszeichnen. Cyberbullying kann dank Internet und neuen Technologie anonym geschehen. In den meisten Fällen ist den Opfern der Täter aber bekannt. Studien zeigen, dass Jugendliche Cyberbullying vorwiegend als ein Problem im schulischen Umfeld

¹⁰¹ Eisenring, Y. (2008)

¹⁰² Peter, J. & Valkenburg, P. M. (2009)

¹⁰³ Hipeli, E. & Süss, D. (2009)

¹⁰⁴ Schrock, A. & boyd, d. (2008)

¹⁰⁵ Ybarra, M. & Mitchell, K. J. (2004)

¹⁰⁶ Hinduja, S. & Patchin, J. (2009)

verstehen.¹⁰⁷ Das Phänomen gewann in der Vergangenheit denn vor allem auch im Zusammenhang mit Schülern, die Videos oder Bilder von Lehrern bearbeiteten und anschliessend ins Internet gestellt haben, an Bedeutung. Mittlerweile kommt Cyberbullying aber auch vermehrt unter Schülern vor, die per Mobiltelefon, Instant Messaging oder sozialen Netzwerken online belästigt werden.¹⁰⁸

Einführende Beispiele

- In Hochdorf (LU) erstellten Sekundarschüler im letzten Schuljahr ein Facebookprofil im Namen einer Lehrerin. Sie veröffentlichten das Profil gemeinsam mit einem Bild von ihr und ihrer privaten Telefonnummer. In ihrem Profil war zu lesen, dass sie das sexuelle Abenteuer suche und jederzeit zu haben sei. Innert kurzer Zeit bekam die Lehrerin mehrere Angebote von Männern. Die Schulleitung hat in der Folge Datenschutzrichtlinien aufgestellt, die von Schülern und Eltern unterzeichnet werden mussten.¹⁰⁹
- Ein Fall von Cyberbullying kam im Kanton Bern vor. In der Gruppe «WKS KV Bern... dr gröscht saftladä wos git...» beleidigten Schüler ihre Lehrer. Auch rassistische Sprüche kommen vor.¹¹⁰
- «Wir hassen dich», stand eines Tages auf dem Profil des Sozialen Netzwerkes der 14-jährigen Sekundarschülerin Moira. Hochgeladen wurden auch rassistische Sprüche und manipulierte anstössige Fotos. Kurz darauf wurde in einem grossen sozialen Netzwerk für Jugendliche eine Moira-Hass-Gruppe gegründet. Durch Hetzsprüche riefen Anonyme dazu auf, bei den Internetangriffen mitzumachen. Nach dem Einschreiten der Behörden wurde die Täterin bald ermittelt. Eine Klassenkameradin von Moira, war geständig, zeigte aber, ebenso wie ihre Eltern, keine Reue.¹¹¹
- In einem anderen Fall von Cyberbullying in der Schweiz wird eine Schülerin tagelang mit anonymen Anrufen und E-Mails terrorisiert. Männer bedrängen die 15-Jährige auf dem Heimweg. Aufgrund eines Hinweises findet sie online eine in ihrem Namen erstellte Profil mit gefälschten intimen Fotos von sich, ihrer privaten Adresse und Mobiltelefonnummer sowie dreiste Texte («Ich treib's gerne kreuz und quer!»). Eltern und Schule werden aktiv und ermitteln in ihrem Umfeld. Zwei Mitschüler und eine Mitschülerin, gestehen die Tat und geben zu, dass sie sich an ihrer Mitschülerin wegen eines Streits rächen wollten.¹¹²
- In Dübendorf (ZH) erstellten zwei 12-jährige Mädchen ein Profil einer Klassenkameradin auf der Flirtplattform meinbild.ch. Das Profil stellte anhand von Fotomontagen die Schülerin als Prostituierte dar. Der Zürcher Fall von Cyberbullying endete vor dem Friedensrichter welcher entschied, dass die beiden Täterinnen die Schule wechseln mussten.¹¹³

¹⁰⁷ Schrock, A. & boyd, d. (2008)

¹⁰⁸ Bericht des Bundesrates (2009)

¹⁰⁹ Studer, G. (2010)

¹¹⁰ Basler Zeitung (2009). *Internet-Mobbing gegen Berner Lehrer*. Basler Zeitung vom 17.3.2009. Online gefunden am 18.5.2010 auf: <http://bazonline.ch/panorama/vermishtes/InternetMobbing-gegen-Berner-Lehrer/story/17594392>.

¹¹¹ Tobler, E. (2009)

¹¹² Tobler, E. (2009)

¹¹³ Padrutt, P. & Matthieu, S. (2007)

Analyse

Mangels empirischer Daten kann die Verbreitung von Cyberbullying heute nur schwer abgeschätzt werden. In der Schweiz liegen keine empirischen Daten zur Prävalenz von Cyberbullying vor.¹¹⁴ In anderen Ländern variieren Prävalenzraten beträchtlich zwischen 4-46%.¹¹⁵ Die Ursache dafür sind Definitionsunterschiede, inkonsistente Messungen und Methoden.¹¹⁶

In Befragungen geben Jugendliche am häufigsten an, Zuschauer (und nicht etwa Opfer oder Täter) von Cyberbullying zu sein.¹¹⁷ Jedes dritte Mädchen und jeder fünfte Junge gibt an, dass jemand aus dem Freundeskreis schon einmal Opfer von Cyberbullying war.¹¹⁸ Diejenigen, die angeben, mit Cyberbullying in Kontakt gekommen zu sein, identifizieren sich eher als Opfer denn als Täter. Ursache dafür kann ein tatsächlicher Unterschied sein, zum Beispiel, dass die Täter mehrere Opfer gleichzeitig bedrohen. Es ist jedoch auch möglich, dass eine unterschiedliche Wahrnehmung besteht, wobei Opfer angeben, etwas sei für sie Cyberbullying, das für Täter noch nicht bedeutsam scheint.¹¹⁹ Sodann legen Untersuchungen nahe, dass zwischen Täter und Opfer eine Überschneidung besteht. Opfer von Cyberbullying wehren sich nicht selten auch gegen ihre Täter auf eine ähnliche Weise, wie sie zuvor angegriffen wurden.¹²⁰ Die Ergebnisse einer qualitativen Zürcher Studie besagen, dass 6.5% der Jungen und 6.0% der Mädchen selbst jemanden in den letzten 12 Monaten mindestens einmal via Internet bedroht haben.¹²¹ Bisher konnten allerdings noch keine signifikanten Daten zu Geschlechtsunterschieden bei den Tätern nachgewiesen werden.¹²²

Gemäss der in Deutschland durchgeführten JIM-Studie von 2009 gaben über 14% der Jugendlichen an, dass bereits etwas Falsches oder Beleidigendes im Internet über sie selber verbreitet wurde.¹²³ Eine früher durchgeführte Untersuchung des Zentrums für empirische pädagogische Forschung der Universität Koblenz-Landau an 1997 Schülern und Schülerinnen der 1. bis 13. Klasse in 2007 kam zum Ergebnis, dass 19.9% der Befragten bereits persönlich von Cyberbullying betroffen waren.¹²⁴ Und nach der Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes im 2009 war jeder vierte Schüler von Cyberbullying betroffen.¹²⁵ Obwohl die Daten zu Geschlechtsunterschieden bezüglich den Opfern von Cyberbullying aus statistischer Sicht mit Vorsicht zu behandeln sind, deuten mehrere internationale Studien darauf hin, dass Mädchen öfters Opfer von Cyberbullying sind als Jungen.¹²⁶ Auch eine in der Schweiz veröffentlichten Studie besagt, dass Jungen seltener Opfer von Cyberbullying sind.¹²⁷ Eine 2007 durchgeführte Stadt Zürcher Studie belegt diesen Befund und ergibt, dass 8% der Jungen und 9.9% der Mädchen der 2. Oberstufe innerhalb von 12 Monaten mindestens einmal über das Internet bedroht worden sind. Auch in der Studie des Zentrums für empirische

¹¹⁴ Bericht des Bundesrates (2009)

¹¹⁵ Schrock, A. & Boyd, D. (2008)

¹¹⁶ Schrock, A. & Boyd, D. (2008)

¹¹⁷ VandeBosch, H., & Van Cleemput, K. (2009)

¹¹⁸ JIM-Studie 2009, S. 48.

¹¹⁹ Jäger, R. S., Fischer, U. & Riebel, J. (unter Mitarbeit von Fluck, L.) (2007)

¹²⁰ VandeBosch, H., & Van Cleemput, K. (2009)

¹²¹ Züger, P. (2007), S. 38.

¹²² Hinduja, S. & Patchin, J. (2008) ; Topcu, C., Ozgur E.-B. & Yesim C.-A. (2008)

¹²³ JIM-Studie 2009, S. 48f.

¹²⁴ Jäger, R. S., Fischer, U. & Riebel, J. (unter Mitarbeit von Fluck, L.) (2007)

¹²⁵ JIM-Studie 2009, S. 48f.

¹²⁶ Hinduja, S. & Patchin, J. (2009) ; Lenhart, A. (2007) ; Li, Q. (2007) ; Agatston, P. W., Kowalski, R. & Limber, S. (2007)

¹²⁷ Perren, S., Dooley, J., Shaw, T. & Cross, D. (Under Review)

pädagogische Forschung sind Schülerinnen häufiger Opfer von Cyberbullying als Schüler.¹²⁸ Ein Geschlechterunterschied zeichnet sich auch hinsichtlich der Frage ab, wie Jungen und Mädchen mit Cyberbullying umgehen; mehrere Untersuchungen deuten darauf hin, dass Mädchen stärker unter den Konsequenzen leiden als Jungen.¹²⁹

Für jüngere Schüler und Schülerinnen – beispielsweise der Primarschule – besteht ein relativ geringes Risiko, Opfer von Cyberbullying zu sein. Dieses Risiko steigt indes mit dem Alter an; am stärksten von Cyberbullying betroffen sind Jugendliche im Alter von 15 Jahren.¹³⁰ Danach bleibt das Risiko relativ konstant um die 19-20%, wobei die Prozentzahlen aus den eingangs genannten Gründen je nach Studie variieren.¹³¹ Neben dem Alter wird die Prävalenzrate beeinflusst von der Korrelation von Internetzugang und dem Besitzen eines Mobiltelefons.¹³² Die Ursache dafür ist hauptsächlich das gesteigerte Technologieverständnis und die Nutzung digitaler Technologien, die wiederum mit höherem Alter korreliert.¹³³

Trotz der eingangs erwähnten Beispiele, bei denen Lehrpersonen Opfer von Cyberbullying sind, belegen die Statistiken, dass es sich bei Cyberbullies und ihren Opfern meistens um Jugendliche handelt. Selten geht der Aggressionsakt von Erwachsenen aus oder ist an Erwachsene gerichtet.¹³⁴ Nach einer Studie von Hinduja und Patchin in 2009 ist in 82% der Fälle der Täter dem Opfer bekannt,¹³⁵ wobei der Täter in den meisten Fällen entweder ein Mitschüler oder ein Freund war. Seltener war der Täter eine Internetbekanntschaft.¹³⁶

Das Hauptmedium für Cyberbullying war nach Angaben der Befragten Instant Messaging, gefolgt von Chatrooms. Sowohl Täter von Cyberbullying als auch die Opfer gaben aber auch an, E-Mail als Medium zu verwenden.¹³⁷ Es deutet Vieles darauf hin, dass Soziale Netzwerke eine wesentliche Rolle bezüglich Cyberbullying spielen. Eine Studie aus dem Jahre 2009 führte zum Befund, dass sowohl Täter wie auch Opfer häufiger ein Facebook oder MySpace-Profil haben als Schüler, die nicht von Cyberbullying betroffen sind.¹³⁸

Nur wenige Studien untersuchen den Einfluss von Mobiltelefonen und anderen neuen Zugangsgeräten auf Cyberbullying. Hauptsächlich neuere Geräte ermöglichen den Schülern jederzeit online zu gehen. Da die Mehrheit aller Jugendlichen in der Schweiz entweder selber ein Mobiltelefon besitzt oder Zugang zu einem hat, sollte deren Einfluss genau beobachtet werden. Das Münchner Institut für Medienwissenschaft und Content in Deutschland kam in ihrer Umfrage bei über 800 Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren zum Ergebnis, dass 65.3% bereits von Videos auf Mobiltelefonen gehört haben, in denen andere in schlimmen oder peinlichen Situationen gezeigt wurden. 10% der Jugendlichen wurden bereits einmal in einer Situation fotografiert, die ihnen unangenehm

¹²⁸ Jäger, R. S., Fischer, U. & Riebel, J. (unter Mitarbeit von Fluck, L.) (2007)

¹²⁹ Burgess-Proctor, A., Patchin, J. & Hinduja, S. (2009) ; Hinduja, S. & Patchin, J. (2009)

¹³⁰ Kowalski, R. M. & Limber, S. P. (2007) ; Lenhart, A. (2007) ; Hinduja, S. & Patchin, J. (2008)

¹³¹ Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2006)

¹³² OECD Report. Wunsch-Vincent, S. & Vickery, G. (2007)

¹³³ Jäger, R. S., Fischer, U. & Riebel, J. (unter Mitarbeit von Fluck, L.) (2007)

¹³⁴ OECD Report. Wunsch-Vincent, S. & Vickery, G. (2007)

¹³⁵ Hinduja, S. & Patchin, J. (2009)

¹³⁶ Jäger, R. S., Fischer, U. & Riebel, J. (unter Mitarbeit von Fluck, L.) (2007)

¹³⁷ Jäger, R. S., Fischer, U. & Riebel, J. (unter Mitarbeit von Fluck, L.) (2007)

¹³⁸ Twyman, K., Saylor, C., Taylor, L. A. & Comeaux, C. (2009)

war. 17% dieser Jugendlichen glauben auch, dass diese Bilder dann an andere Jugendliche weitergegeben wurden¹³⁹

Cyberbullying hat verschiedene Gesichter: Das Erwecken von Erwartungen, die später enttäuscht werden, das Verbreiten von beleidigenden Nachrichten, oder das Hacken von Nutzer-Accounts sind oft verwendete Techniken. Schüler und Schülerinnen im Alter von 10-11 Jahren scheinen besonders anfällig darauf zu sein, dass ihre Erwartungen und Hoffnungen online enttäuscht werden, etwa weil der Täter vorgetäuscht hat, jemand anders zu sein, oder weil das Opfer via SMS oder dergleichen beleidigt oder bedroht wurde. Oft werden auch Gerüchte über eine Person im Internet oder via Mobiltelefon verbreitet oder es wird ein Onlineprofil oder ein E-Mail-account des Opfers gehackt, um damit Unfug zu betreiben.¹⁴⁰ Aus Studien geht hervor, dass Schülerinnen im sexualisierten Kontext verletzlicher sind als Schüler, und dass diese auch öfters in diesem Kontext verletzt werden.¹⁴¹

Opfer von Cyberbullying weisen häufiger depressive Symptome, Einsamkeit, Angst oder Scham auf, meiden öfters alle Aspekte rund ums Internet, bleiben öfters dem Schulunterricht fern und haben schlechtere Schulnoten als ihre Vergleichsgruppe, die von Cyberbullying nicht betroffen ist.¹⁴² Eine neuere Studie kommt überdies zum Ergebnis, dass Cyberbullying-Opfer öfters Suizidgedanken haben und auch umsetzen.¹⁴³ Interessanterweise haben sowohl Opfer als auch Täter von Cyberbullying ein tieferes Selbstvertrauen als Jugendliche, welche noch nie mit Cyberbullying in Kontakt kamen.¹⁴⁴ Langfristig beobachtet haben Opfer von Cyberbullying Schwierigkeiten, Freundschaften zu schliessen, sie haben weniger Erfolg in Ausbildung und Beruf als ihre Altersgenossen und ihre sozialen Beziehungen in Beruf und Privatleben sind beeinträchtigt. Wenn Jugendliche gefragt werden, welche Folgen für sie die schmerzvollsten seien, erwähnen sie negative Folgen im Zusammenhang mit ihrer Privatsphäre, wie etwa das Eindringen in ihren Computer, das Stehlen von persönlichen Informationen oder das Verbreiten von Gerüchten.¹⁴⁵

Cyberbullying und Bullying offline sind nicht zwei voneinander völlig getrennte Phänomene. Täter von Cyberbullying tendieren auch in der offline-Umgebung öfters dazu, andere Schüler und Schülerinnen zu bedrohen. Eine kürzlich durchgeführte Studie mit australischen und schweizerischen Jugendlichen ergibt, dass Jugendliche, die Cyberbullying betreiben, auch dazu neigen, andere Jugendliche im Alltag (offline) zu attackieren.¹⁴⁶

¹³⁹ Grimm, P. & Rhein, S. (Unter Mitarbeit von E. Clausen-Muradian) (2007)

¹⁴⁰ Vandebosch, H. & Van Cleemput, K. (2009)

¹⁴¹ Grimm, P. & Rhein, S. (Unter Mitarbeit von E. Clausen-Muradian) (2007)

¹⁴² ISTTF - Internet Safety Technical Task Force, Enhancing Child Safety and Online Technologies

¹⁴³ Hinduja, S. & Patchin, J. (2010)

¹⁴⁴ Hinduja, S. & Patchin, J. (2010)

¹⁴⁵ Vandebosch, H. & Van Cleemput, K. (2009)

¹⁴⁶ Perren, S., Dooley, J., Shaw, T. & Cross, D. (Under Review)

1.4 Sexting

Übersicht

Sexting wird zusammengesetzt aus den Worten „Sex“ und „Texting“ und ist ein neueres Phänomen, das auch von Jugendlichen praktiziert wird. Wie für die meisten der neuen Internetphänomene gibt es auch für Sexting noch keine eindeutige und gebietsübergreifende Definition. Das National Center for Media and Exploited Children (NCMEC) definiert Sexting als eine von Jugendlichen ausgeübte Handlung, die das Schreiben und Versenden von sexuell eindeutigen Nachrichten (per E-Mail oder SMS) oder das Aufnehmen und Versenden von sexuell eindeutigen Bildern beinhaltet.¹⁴⁷ Nach der Definition von NCMEC handelt es sich hierbei um eine Praktik, die Jugendliche untereinander ausüben und beinhaltet nicht das Versenden von sexuellen Bildern an Erwachsene.¹⁴⁸ Je älter Jugendliche jedoch sind, desto schwieriger ist es, diese Trennung klar einzuhalten. Die Definition von NCMEC bezieht sich nicht auf das Aufnehmen und Versenden von sexuell eindeutigen Bildern mittels Bedrohung oder auf andere schwere Formen des Unter-Druck-Setzens.

Obwohl Sexting ein relativ neues Phänomen ist, bleibt zu erwähnen, dass sich Jugendliche bereits seit der Erfindung der Kamera gegenseitig sexuell eindeutige Bilder zugesendet haben. Neu ist, dass die Bilder auf einfache Art und Weise gemacht, untereinander ausgetauscht und reproduziert werden können. Dank Internet und Mobiltelefonen können die Bilder unter Umständen auch an eine grosse Anzahl von Leuten versendet werden, und dies ohne das Einverständnis der Personen auf dem Bild. Sexting und Cyberbullying sind deshalb keine voneinander völlig unabhängige Phänomene. Was ursprünglich als Sexting beginnt, kann sehr leicht in Cyberbullying übergehen. Die zu Beginn als harmlos angesehenen, dem Freund oder der Freundin gesendeten Bilder können schnell zu einem Problem werden. Beziehungen und Freundschaften können sich auflösen und die einst privaten Bilder können aus Rache, Mobbingabsichten, vermeintlicher Coolness oder einfach aus Spass und jugendlichem Leichtsinn weiterversendet werden.

Einführende Beispiele

- An der Oberstufenschule Rütli ZH haben sich mehrere Schüler gegenseitig bei sexuellen Handlungen gefilmt und diese Filme auf dem Schulareal herumzeigt.¹⁴⁹
- Jovanna, eine 17-jährige Zürcher Gymnasiastin sagt in einem Interview, dass sie Abends soft via MSN mit ihren Freunden chattet. MSN ist ein geschlossenes Mitteilungssystem, in dem man die Chatpartner gezielt auswählen muss. Trotzdem bekommt Jovanna in letzter Zeit immer mehr schlüpfrige Angebote. «Jemand muss meine Adresse weitergegeben haben», sagt sie. In ihrer Schule gebe es einige, die per MSN Cybersex praktizierten. Von zwei Mitschülern seien bereits Nacktbilder im Internet aufgetaucht. «Sie filmen sich nackt mit der

¹⁴⁷ National Center for Missing and Exploited Children

¹⁴⁸ National Center for Missing and Exploited Children

¹⁴⁹ http://www.beobachter.ch/dossiers/jugend-pubertaet/artikel/jugendliche_die-neue-sexuelle-revolution/

Webcam vor dem Computer und schicken diese Bilder ihren Chatpartnern, die sie dann ohne ihr Einverständnis weiterreichen.¹⁵⁰

- Ein 18-jähriger Junge aus Florida empfing ein Nacktfoto von seiner 16-jährigen Freundin, welches er nach einem Streit an zahlreiche Freunde und Familienmitglieder weiter verschickte. Er wurde daraufhin aufgrund von der Verbreitung von Kinderpornographie festgenommen.¹⁵¹
- Drei Mädchen von 14 und 15 und drei Jungs von 16 und 17 Jahren stehen in Pennsylvania vor Gericht wegen Verbreitung und Besitz von Kinderpornografie. Die Mädchen hatten den Jungs Fotos von sich zugeschickt. Angezeigt wurden Senderinnen und Empfänger. Im Falle einer Verurteilung drohen allen empfindliche Strafen sowie die Eintragung in das Sexualstraftäterregister von Pennsylvania.¹⁵²
- In Italien wurde ein Mann zu einer Haftstrafe von zwei Jahren verurteilt, weil er Nacktfotos seiner Ex-Freundin im Internet verbreitet hatte. Der 32-Jährige hatte auf eine Website Sexbilder der Verflorenen hochgeladen, und ihre Telefonnummer dazu veröffentlicht. Außerdem verschickte er eine E-Mail mit dem Link der Seite an über 15.000 Leute.¹⁵³
- Wie nun in Massachusetts herauskam, soll ein Jugendlicher von seiner minderjährigen Freundin Nacktfotos für 5 US-Dollar das Stück an seine Klassenkameraden verkauft haben.¹⁵⁴

Analyse

Neuere Daten zum Thema Sexting wurden vom Pew Research Center 2009 in den USA anhand Jugendlichen im Alter von 12-17 Jahren erhoben.¹⁵⁵ Den Angaben von Pew zufolge gaben 4% der Jugendlichen an, bereits mindestens einmal sexuell eindeutige, nackte oder fast nackte Bilder via SMS an jemanden gesendet zu haben. 12% gaben an, solche Bilder bereits einmal empfangen zu haben.¹⁵⁶ Nach Angaben des „Sex and Tech“ Berichtes der National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy liegen die Zahlen deutlich höher. Dieser Quelle zufolge haben 20% der Jugendlichen im Alter von 13-19 Jahren bereits einmal nackte oder beinahe nackte Bilder oder Videos von sich elektronisch verschickt oder ins Internet gestellt.¹⁵⁷ Auch nach Angaben der Cox Teen Online & Wireless Safety Survey von 2009 sind 20% der Jugendlichen mit Sexting in Kontakt gekommen und etwa 35% der Jugendlichen habe Freunde, die bereits einmal sexuell eindeutige Bilder versendet oder bekommen haben.¹⁵⁸ Grund für die unterschiedlichen Prävalenzraten können unterschiedliche Messmethoden sein oder beispielsweise das in der Studie untersuchte Alter.

In den meisten Fällen senden Jugendliche sexuell eindeutige Bilder an Jugendliche.¹⁵⁹ Dem „Sex and Tech“ Bericht zufolge werden etwa 70% der sexuell

¹⁵⁰ http://www.beobachter.ch/dossiers/jugend-pubertaet/artikel/jugendliche_die-neue-sexuelle-revolution/

¹⁵¹ <http://www.whattoseeinrome.com/de/sexting/>

¹⁵² <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,601399,00.html>

¹⁵³ http://www.chip.de/news/2-Jahre-Knast-wegen-Sex-Fotos-im-Netz_31112332.html

¹⁵⁴ <http://www.vip-chicks.de/sexting-teenager-verkauft-nacktfotos-seiner-freundin-7009.html>

¹⁵⁵ Lenhart, A. (2009)

¹⁵⁶ Lenhart, A. (2009)

¹⁵⁷ National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy (2008)

¹⁵⁸ Cox Communications Teen Online & Wireless Safety Survey (2009)

¹⁵⁹ Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2006)

eindeutigen Nachrichten oder Bilder an den eigenen Freund oder an die Freundin verschickt. 15% der Befragten gaben an, die Nachrichten oder Bilder an eine Person gesendet zu haben, die sie nur online kannten.¹⁶⁰

8% der älteren Jugendlicher in der PEW Studie gaben an, sexuell eindeutige Bilder versendet zu haben. Interessanterweise ist auch ein wesentlicher Anstieg auf 17% zu beobachten, wenn Jugendliche ihre Mobiltelefonkosten selber bezahlen. Wird die Rechnung von den Eltern bezahlt, geben nur 3% an, jemals solche Bilder versendet zu haben.

Die Gründe für Sexting können ganz unterschiedlich sein. Der Sex and Tech Bericht hat untersucht, weshalb Mädchen solche sexuell suggestive Bilder versenden. Als Gründe für Sexting geben 66% der Mädchen an, dass sie als Spass gedacht waren oder zum Flirten. 52% gaben an, es sei ein Geschenk für den Freund gewesen und 44% gaben an, dass es eine Antwort war auf ein sexuell suggestives Bild, welches sie erhalten haben. 34% wollten sich „sexy“ fühlen.¹⁶¹ 51% der Mädchen geben an, dass sie nur solche Bilder versendet haben, weil ihr Freund sie dazu gedrängt hat. Nur 18% der Jungen geben, von ihren Freundinnen dazu gedrängt worden zu sein.¹⁶²

Die Folgen von Sexting können sehr unterschiedlich ausfallen. 38% der Jugendlichen der „Sex and Tech“ Untersuchung gaben an, dass Sexting die Chance auf Dating wesentlich erhöht. Den meisten Jugendlichen (75%) ist aber bewusst, dass Sexting auch negative Konsequenzen haben kann.¹⁶³ 90% der Jugendlichen, die bereits solche Bilder versendet haben, gaben indes an, dass sie keine negativen Konsequenzen tragen mussten obwohl 30% angaben, dass sie erfahren haben, dass die Bilder an andere Personen weiterversendet wurden. Die Folgen von einer Weiterverbreitung von sexuell eindeutigen Bildern können stark variieren, je nach Person und neuem Empfänger. Sexuell eindeutige Bilder von sich im Freundeskreis oder in der Schule verbreitet zu wissen, kann eine grosse psychische Belastung sein. Vorwiegend in Amerika gab es bereits Fälle, in denen Jugendliche wegen eines solchen Bildes geplatzt und ausgelacht wurden und deshalb nicht mehr zur Schule gehen wollten. Die Jugendlichen litten unter Scham und einem Druck, der bis zu suizidalen Absichten führte.

1.5 Interventionsmöglichkeiten

Übersicht

Die in diesem Kapitel dargestellten sicherheitsrelevanten Risiken bedürfen angesichts ihrer Vielschichtigkeit und Komplexität des Zusammenwirkens aller Beteiligten, um einer angemessenen Lösung bzw. einem angemessenen Umgang zugeführt werden zu können. Dabei liegen in der Querschnittbetrachtung folgende Interventionspunkte im Visier:

- Technische Massnahmen: Gewisse der hier skizzierten Risiken – etwa die Gefahr, dass Erwachsene mit schlechten Absichten in für Kinder und Jugendliche konzipierte Kommunikationsräume eindringen – können durch den Einsatz von

¹⁶⁰ National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy (2008)

¹⁶¹ National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy (2008)

¹⁶² National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy (2008)

¹⁶³ National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy (2008)

technologischen Schutzmassnahmen gemindert werden. Dabei ist etwa im Rahmen der Kontaktrisiken an den Einsatz von Identifizierungs- und Altersverifizierungstechnologien zu denken, die vorab durch die Anbieter von Chaträumen, Social Networking Sites, und anderen Kommunikationsplattformen eingesetzt werden. Allerdings zeigen Untersuchungen, dass solche technische Massnahmen angesichts ihres Entwicklungsstands und der relativ geringen Akzeptanz keineswegs ein Wundermittel darstellen, sondern allenfalls Teil einer Lösungsstrategie sein können. Gleiches gilt etwa für den Einsatz von Filterungstechnologie, die Kinder und Jugendlichen den Zugriff auf pornografische Inhalte verwehren soll. Während solche Massnahmen im Sinne von Zugangshindernissen für gewisse Altersgruppen Sinn machen mögen, ist darauf hinzuweisen, dass entsprechende Filter-Software mit erheblichen Problemen behaftet ist, wenn es darum geht, „gute“ von „schlechten“ Inhalten zu unterscheiden, diese von Kindern und Jugendlichen leicht umgangen werden kann, und gerade beim zunehmend populären, aber weitgehend unkontrollierten Zugang via Mobilgeräte zum Vornherein versagt.

- **Rechtliche Rahmenbedingungen:** Rechtliche Massnahmen können ihrerseits einen Beitrag zur Bewältigung der hier skizzierten Herausforderungen leisten. Im Vordergrund steht vor allem der Erlass von einschlägigen Schutznormen, die Kinder und Jugendliche gegen sexuelle Handlungen auch im online Bereich schützen und aggressiven Verhaltensweisen, die im Internet Platz greifen, in Schranken weisen. Angesichts des hierzulande gut ausgebauten rechtlichen Schutzrahmens steht hier indes eher die Zuweisung von hinreichenden Mitteln zur Rechtsdurchsetzung im Zentrum der Betrachtungen; dies trifft namentlich auf das Problem der Fremdkontakte bzw. der sexuellen Anbahnung zu. Dabei geht es mithin um Ressourcen, die den Einsatz von und die Ausbildung an Computer-forensischen Instrumenten ermöglichen, die Fahndung im Internet verbessern und den Behörden Mittel an die Hand geben, um mit Kindern und Jugendlichen, Eltern und der Gemeinschaft in einen Dialog über online Sicherheitsrisiken zu treten.
- **Aufklärung und Erziehung:** Für alle genannten Risikokategorien kommt dem Instrument der Aufklärung besondere Bedeutung zu. Angesichts der technischen Gegebenheiten und der Mediennutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen sind auf Verbote angelegte Strategien im Umgang mit den sicherheitsrelevanten Risiken nach Auffassung von Experten wenig erfolgsversprechend. Vielmehr muss es darum gehen, Kinder und Jugendliche in die Lage zu versetzen, die mit der Internetnutzung verbundenen Risiken selber zu erkennen und zu bewerten – und entsprechende Strategien der Risikovermeidung und des Risikomanagement zu entwickeln. Aber nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Erziehungsverantwortliche, d.h. mithin Eltern und Lehrpersonen müssen über die Risiken informiert sein. Je nach Altersgruppe ergeben sich hier für Erwachsene durchaus Pflichten zur Intervention, wenn problematisches Verhalten beobachtet wird. Solche Interventionen setzen allerdings zunächst ein entsprechendes Problembewusstsein und -sensorium voraus, das nicht nur auf technischen Grundkenntnissen basiert, sondern auch

die Mediennutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen in den Blick nimmt. Sowohl hinsichtlich der Aufklärung der jungen Internetnutzer als auch der Eltern und Lehrpersonen muss den Schulen eine tragende Rolle zukommen, wie im Folgenden näher zu erläutern sein wird.

Kontaktanbahnung bzw. Fremdkontakte

Die Medienkompetenz der Lehrer, Eltern und Schüler muss geschult werden.¹⁶⁴ Dabei geht es darum, dass alle Beteiligten erkennen, welche Risiken bezüglich Fremdkontakten im Internet bestehen und wie diese minimiert werden können. Auf Seiten der Schüler ist einerseits eine Schulung erforderlich, welche Verhaltensregeln im Internet zu befolgen sind, um Gefahren zu vermeiden. Dabei ist insbesondere an den Schutz eigener Daten, an ein zurückhaltendes Mitteilen und Austauschen persönlicher Informationen mit Fremden, an ein generelles Misstrauen bezüglich der Identität des Chatpartners und an den eigenen Schutz durch das Mitnehmen der Eltern bei einem realen Treffen einer Chatbekanntschaft zu denken.¹⁶⁵ Ebenfalls muss gegenüber den Jugendlichen klargestellt werden, dass sexuelle Belästigungen im Internet nicht als normal anzusehen sind, sondern gemeldet werden müssen.¹⁶⁶ Angesichts der beschriebenen Tatsache, dass sexuelle Belästigung oft von Gleichaltrigen ausgeht, muss die Prävention über die Vermittlung von Medienkompetenz hinausgehen. Den Jugendlichen müssen schulische und strafrechtliche Konsequenzen solcher Verhaltensweisen aufgezeigt werden. Dabei empfiehlt es sich solche Präventionsveranstaltungen zusammen mit den betreffenden Fachstellen und der Polizei abzuhalten.¹⁶⁷

Betreffend der Eltern sind Informationsveranstaltungen denkbar, welche einerseits die konkreten Anwendungsmöglichkeiten der Chat-, Messenger- und sozialen Netzwerkprogramme erläutern und andererseits Möglichkeiten aufzeigen, wie ihre Kinder von den einschlägigen Gefahren geschützt werden können. So soll die Internetnutzung nicht durch das Kind in seinem eigenen Zimmer erfolgen. Untersuchungen zeigen, dass gut zwei Drittel der weiblichen Opfer sexueller Belästigung über einen eigenen Computer im Internet surfen, der im Kinderzimmer steht.¹⁶⁸ Nur bei 16,5% respektive knapp 10% der Opfer befand sich der Computer im gemeinsamen Wohnzimmer resp. im Arbeitszimmer der Eltern. Die häufige Reaktion aufgrund der oben aufgezeigten Gefahren, das Chatten oder generell den Internetzugang zu verbieten, erscheint dagegen als wenig sinnvoll, da Kinder und Jugendliche bei Kollegen oder über Smartphones einfache Umgehungsmöglichkeiten finden und noch weniger dazu geneigt sein werden, die gemachten Erfahrungen mit den Eltern zu teilen.¹⁶⁹

In der Schule bietet sich die Möglichkeit an, den Internet-Chatroom als Lehrmedium einzusetzen und gewisse geeignete Fächer wie bspw. Sozialwissenschaften im Chatroom zu unterrichten.¹⁷⁰ Dabei können auch die Sicherheitsregeln, welche es im Chatroom und im Internet generell zu beachten gibt, gemeinsam erlernt werden.¹⁷¹ So

¹⁶⁴ Katzer, C. (2007)

¹⁶⁵ Jugendschutz.net (2009)

¹⁶⁶ Katzer, C. (2007)

¹⁶⁷ Martinius, J. & Reinhardt, D. (2009)

¹⁶⁸ Katzer, C. (2007)

¹⁶⁹ Schweizerische Kriminalprävention (2006)

¹⁷⁰ Katzer, C. (2007)

¹⁷¹ Vgl zu den konkreten Regeln: Jugendschutz.net (2009)

können etwa Unterrichtsmodule abgehalten werden, in welchen Kinder lernen, einen geeigneten Nicknamen zu finden oder in welchen Jugendliche konkrete Fragen oder Konversationen aus einem Chat beurteilen müssen.¹⁷²

Zugang zu pornografischem Material

Die angemessene, altersgerechte Kontrolle der Internet- und Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen durch die Eltern und Lehrer sowie die Installation von geeigneten Filterprogrammen können das Risiko des Kontakts von Kindern und Jugendlichen mit pornografischem Material reduzieren und die Weiterverbreitung solchen Materials etwas eindämmen. Angesichts der oben beschriebenen Zugangsmöglichkeiten und -bedingungen kann eine nur auf Kontrolle basierende Intervention jedoch nicht genügen. Vielmehr muss Sexualität und Internet sowohl im Elternhaus als auch in der Schule zum Thema gemacht werden.¹⁷³

Eltern sollte z.B. während Elternabenden die Zugangs- und Verbreitungsmöglichkeiten von Pornografie aufgezeigt werden. Ebenfalls muss herausgestrichen werden, dass die Verantwortung für die Aufklärung der Kinder nicht auf das Internet abgeschoben werden kann. Denn obwohl Jugendliche ihr sexuelles Wissen zunehmend aus dem Internet beziehen, besteht sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen das klare Bedürfnis, von den Eltern aufgeklärt zu werden.¹⁷⁴ Ebenfalls sollten Eltern eine wichtige Rolle bei der Vermittlung von der mit der Sexualität verbundenen Wertvorstellungen einnehmen.¹⁷⁵ Durch die aktivere Einbindung der Eltern kann auch eher erreicht werden, dass sich Jugendliche mit ihren Interneterfahrungen rund um die Pornografie den Eltern anvertrauen. Jedoch ist zu beachten, dass Jugendliche gewisse Fragen, wie bspw. Fragen zu konkreten Sexualpraktiken lieber an anonyme (Beratungs-)Stellen richten. Diese sind deshalb zu fördern und bei den Jugendlichen bekannt zu machen.¹⁷⁶

In der Schule können innerhalb von Workshops zur Aufklärung den Jugendlichen bewusst die Gelegenheit gegeben werden, die im Internet erhaltenen pornografischen Eindrücke zu beschreiben und anschliessend mit Fachpersonen zu diskutieren. Dadurch erhalten Jugendliche Abstand zu den gemachten Erfahrungen und Unsicherheiten; Falschvorstellungen bezüglich Sexualität können so geklärt werden.¹⁷⁷

Da Jugendliche oft ungewollt mit Pornografie in Berührung kommen, erscheinen Sanktionen nur bei gewissen Verhaltensweisen, wie bspw. dem Herumzeigen von Pornofilmen in der Schule, erstrebenswert. Ansonsten bergen Sanktionen die Gefahr, dass es Jugendliche nicht wagen, mit Eltern oder Lehrern über negative Erfahrungen im Internet zu sprechen, was jedoch gerade essentiell ist.

Cyberbullying und Sexting

Auch mit Blick auf Cyberbullying und Sexting kommt der Aufklärung eine entscheidende Bedeutung zu. Eine Aufgabe der Erwachsenen besteht darin, das mögliche Ausmass an

¹⁷² Diese und weitere Unterrichtsideen finden sich bei: Pädagogische Hochschule Zentralschweiz Luzern (ohne Datum). *Chatten? - Aber sicher!* Online gefunden am 7.4.2010 auf: http://www.fit4chat.ch/upload/fit4chat/files/lehrer_unterrichtseinheit.pdf.

¹⁷³ Altstötter-Gleich, C. (2006)

¹⁷⁴ Bodmer, N. (2009)

¹⁷⁵ Bodmer, N. (2009)

¹⁷⁶ Bodmer, N. (2009)

¹⁷⁷ Vgl. Michaud, P. & Akrcé, C. (2009)

Cyberbullying in der Schule und zu Hause im Gespräch mit den jungen Internetnutzern, aber auch Lehrern auszuloten. In der Schule kann dies zum Beispiel im Rahmen von Gruppendiskussionen oder Klassenmeetings erfolgen, parallel zur Thematisierung dieses Problems im Elternhaus. In einem weiteren Schritt ist die Bedeutung und die Folgen von Cyberbullying sichtbar zu machen – auch aus disziplinarischer und rechtlicher Sicht. Viele Kinder und Jugendliche wissen zum Beispiel nicht, dass mit dem Verbreiten eines Bildes einer anderen Person in deren rechtlich geschützte Privatsphäre eingegriffen wird und sich je nach Inhalt der Bilder, Texte oder Links darüber hinaus weitreichende strafrechtliche Konsequenzen ergeben können. Schulen sind gehalten, Cyberbullying wie andere aggressive Verhaltensformen in Gesprächen mit Schülern und Eltern zu thematisieren und die einschlägigen Schuldordnungen und Reglemente hinsichtlich verpönter Handlungen entsprechend anzupassen und Möglichkeiten zu schaffen, damit entsprechende Verhaltensweisen rapportiert und geahndet werden können. Dabei ist zu berücksichtigen, dass es sich bei Cyberbullying um ein ausgesprochenes Peer-Phänomen handelt, aber durchaus auch Lehrpersonen betroffen sein können.

2. Gewalt und körperliche Aggression

2.1 Computerspiele und Online-Games

Übersicht

„Killerspiele“ als Computerspiele mit gewalttätigem Inhalt werden in der öffentlichen (medialen) Diskussion oft als Auslöser von Gewalttaten im wirklichen Leben angesehen. Ein prominentes Beispiel für eine solche Ursachenzuschreibung ist die Berichterstattung über einen Mordfall in der Schweiz, in welchem die Polizei beim mutmasslichen 20-jährigen Täter zuhause sogenannte „Ego-Shooter“-Spiele gefunden hat.¹⁷⁸ Das schweizerische Parlament hat den Bundesrat im März 2010 beauftragt, ein Gesetz auszuarbeiten, das „Killerspiele“ verbietet.¹⁷⁹ Nicht zuletzt die Zweifel an der Umsetzbarkeit und Wirksamkeit eines solchen Verbotes zeigen indes auf,¹⁸⁰ dass der Umgang mit gewalthaltigen Computerspielen die Gesellschaft vor Herausforderungen stellt. Verschiedene Studien belegen in der Tat einen Zusammenhang zwischen Gewaltszenarien in Video- und Computerspielen und der Entstehen von aggressiven Gedanken und Überzeugungen, die letztendlich zu Gewalttaten von Kindern und Jugendlichen führen können.¹⁸¹ Gleichzeitig ist aber Vorsicht geboten vor voreiligen Pauschalisierungen zum kausalen Zusammenhang zwischen Computerspielen mit Gewaltdarstellungen und dem aggressiven Verhalten Jugendlicher.¹⁸² Hinzu kommt, dass die Palette von Spielen sehr breit ist und gewalthaltige Spiele nur einen kleinen Ausschnitt aus den von Kindern und Jugendlichen gespielten Spielen darstellt.

¹⁷⁸ Guanzioli, S. & Jaggi, D. (2007)

¹⁷⁹ Am 18.3.2010 hat der Ständerat als zweite Kammer zwei unterschiedliche Motionen angenommen, welche ein entsprechendes Verbot verlangen. Vgl. dazu http://www.parlament.ch/ab/frameset/d/s/4813/324564/d_s_4813_324564_324861.htm.

¹⁸⁰ NZZ Online vom 18.3.2010

¹⁸¹ Funk, J., Bechtoldt Baldacci, H., Pasold, T. & Baumgardner, J. (2004), S. 23-39 ; Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 254ff.

¹⁸² Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 254f.

Online-Games stellen eine Untergruppe von Computerspielen dar. Sie lassen sich – ganz allgemein – als Computerspiele beschreiben, „die mit Hilfe des oder über das Internet spielbar sind.“¹⁸³ Der Begriff der Online-Spiele ist jedoch von einer gewissen Unschärfe geprägt, zumal er offen lässt, ob dabei mit anderen Internetnutzern interagiert wird oder ob der Spieler alleine handelt.¹⁸⁴ Die heute prominenteste Variante solcher Online-Games sind die MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), in welchen man sich – repräsentiert durch einen sogenannten Avatar - gemeinsam mit anderen über das Internet verbundenen Spielern in virtuellen Welten aufhält, um (gemeinsam oder alleine) Aufgaben zu lösen. Diese Online-Spiele enthalten nicht notwendigerweise Gewaltdarstellungen. Beim überaus populären Spiel „World of Warcraft“ ist dies jedoch z.B. der Fall.

Wie das Internet selbst können auch Online-Spiele bei den intensiven Nutzern zu einem Abhängigkeitsverhältnis führen.¹⁸⁵ Wie unser einleitendes Beispiel¹⁸⁶ zeigt, kann auch das Suchtpotenzial solcher Spiele zu Aggression gegenüber dem engen Umfeld führen. Das Spielen von nicht altersgerechten Online-Games kann darüber hinaus ebenfalls als ein möglicher Auslöser von aggressivem Verhalten von Kindern und Jugendlichen angesehen werden.

Eine genauere Analyse der Beeinflussung von Kindern und Jugendlichen durch Online-Games ist deshalb nötig, um die richtigen Interventionsmassnahmen zur Verhinderung von Gewalttaten zu entwickeln.

Einführende Beispiele

- In einem Interview mit der Suchpräventionsstelle der Stadt Zürich erzählt der 20jährige F.L., wie er von den beinahe unendlichen Möglichkeiten von „World of Warcraft“ fasziniert war und nach 2 Monaten des Spielens die Kontrolle über seinen Spielkonsum verlor.¹⁸⁷ Als die Eltern ihm das Spiel verboten, wollte er sich nicht damit abfinden und fand neue Wege, weiter zu spielen. Die Interventionen des engen Umfeldes nahm Florian als persönliche Angriffe wahr. Dabei verlor er den Kontakt zu seinen Freunden, verhielt sich aggressiv gegenüber seiner Familie und wurde in der Schule so schlecht, dass seine Leistungen dafür nicht mehr reichten. Wegen dieser Probleme und um ihnen zu entfliehen, spielte er noch mehr „World of Warcraft“.
- Im Jahre 2008 hat ein 15-jährigen Junge Ried-Muotathal einen Mord begangen, wobei sich der Täter anscheinend stark von den Gewaltszenarien von Computerspielen beeinflussen liess und seine Tat nicht im Affekt durchgeführt, sondern von langer Hand geplant hat.¹⁸⁸

Analyse

Die Frage der Auswirkungen medialer Gewaltdarstellungen und deren potenzielle Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche ist nicht neu, sondern hat namentlich seit der

¹⁸³ Schmidt, J., Dreyer, S. & Lampert, C. (2008)

¹⁸⁴ Schmidt, J., Dreyer, S. & Lampert, C. (2008)

¹⁸⁵ Cypra, O. (2005), S. 94ff.

¹⁸⁶ Siehe unten.

¹⁸⁷ Stadt Zürich Suchtpräventionsstelle (2008)

¹⁸⁸ Näf, R. (2009)

Etablierung des Fernsehens im Verlaufe der letzten 50 Jahre zu hitzigen Debatten geführt. In dieser Zeit sind Hunderte von Studien entstanden, die den Einfluss von Gewalt in Film und Fernsehen auf Kinder und Jugendliche untersuchten. Obwohl Gewalt auf dem Bildschirm nicht unmittelbar und zwangsläufig in gewalttätiges Verhalten umgesetzt wird, bestätigt der Stand der Forschung eine positive Korrelation zwischen dem Konsum medialer Gewalt und erhöhter Aggressionsbereitschaft.¹⁸⁹ Wiewohl viele Detailfragen derzeit offen oder umstritten sind, ist davon auszugehen, dass sich die aus der Fernsehgewaltforschung gewonnenen Erkenntnisse auch auf das Internet übertragen lassen oder, etwa aufgrund der aktiven Teilnehmerperspektive der Spieler, gar potenziert werden. So gelangen mehrere amerikanische (Meta-)Studien zum Schluss, dass Gewalt in Videospiele zu einer Zunahme von aggressiven Gedanken, Gefühlen und Verhaltensweisen führen – und dies auch längerfristig.¹⁹⁰ Wiewohl diese Erkenntnisse im Einzelnen nicht unumstritten sind,¹⁹¹ müssen diese bei der Beurteilung der Frage gewalthaltiger Online-Spiele angemessen berücksichtigt werden, wobei auch der soziale Kontext, in dem gespielt wird, und andere wichtige Variablen in die Betrachtung einzubeziehen sind.¹⁹²

Die gesellschaftliche Bedeutung dieser Befunde zum Thema mediale Gewalt wird vor dem Hintergrund aktueller Nutzerzahlen deutlich: Etwa 16 Millionen Personen weltweit waren anfangs des Jahres 2008 eingetragene Nutzer/innen eines Massive-Multiplayer-Online-Spieles (MMOG),¹⁹³ die es einer grossen Zahl von Spielern gleichzeitig erlaubt, gegeneinander anzutreten. Im Dezember 2008 hat das Spiel „World of Warcraft“, das zwar ein Rollenspiel ist, jedoch auch explizite Gewaltdarstellungen enthält,¹⁹⁴ die Marke von 11,5 Millionen registrierten Nutzern erreicht.¹⁹⁵ Mehrere Millionen Leute spielen weltweit Action-Spiele wie „Counter-Strike“, von dessen verschiedenen Versionen bis Dezember 2008 insgesamt über 9 Millionen Kopien verkauft wurden.¹⁹⁶ In vielen Rollenspielen (und teilweise auch in Action-Spielen) schliessen sich die Spieler in Gilden bzw. Clans zusammen, da einige Aufgaben nur gemeinsam gelöst werden können.¹⁹⁷ Diese Gilden als soziale Gefüge, erschweren den Spielern das Aufhören durch Gruppendruck und Verantwortungsgefühle gegenüber den Mitspielern. In der Schweiz existieren gemäss einer Schätzung von Husar etwa 1100 Clans oder Gilden mit Mitgliederzahlen von jeweils 6 bis 100 Jugendlichen.¹⁹⁸ Analysen zufolge gehören jüngere Spieler im Alter von 17 bis 19 Jahren vor allem Ego-Shooter-Clans an, während die eher älteren Spieler im Alter von 20 bis 29 Jahren sich primär für Strategieclans oder Rollenspielgilden interessieren.¹⁹⁹ Kinder und Jugendliche scheinen in diesen Spielumgebungen somit tendenziell leichter von der Gewalt in Spielen fasziniert zu sein als junge Erwachsene. Eine Befragung zu „Everquest“, einem anfangs der 2000er-Jahre

¹⁸⁹ Vgl. dazu die Übersicht bei Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 256ff.

¹⁹⁰ Anderson, C. A. et al. (2010), S.19. ; Siehe auch Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 259.

¹⁹¹ Steiner, O. (2009)

¹⁹² Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 260ff.

¹⁹³ Steiner, O. (2009), S. 19.

¹⁹⁴ Eine Studie von Trial und Pro Juventute über War Games führt Szenen aus 20 Spielen auf, in denen gegen das Humanitäre Völkerrecht oder das Kriegsvölkerrecht verstossen wird. Moniert werden bspw. Unverhältnismässige Gewaltanwendung, exzessive Zerstörung ziviler Gebäude, Angriffe auf Zivilisten, Angriffe auf Sakralbauten, grausame Behandlung von Gefangenen und verbotene Waffen. Vgl. Pro Juventute und TRIAL (2009). *Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games.*

¹⁹⁵ Vgl. <http://us.bizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121>.

¹⁹⁶ Vgl. http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21319.

¹⁹⁷ Cypra, O. (2005), S. 4.

¹⁹⁸ Husar, S. (2005)

¹⁹⁹ Steiner, O. (2009), S. 19.

vor allem in den USA und Kanada beliebten MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), hat ergeben, dass 17% der jugendlichen Teilnehmer die Gewalthandlungen im Spiel als reizvollstes Merkmal des Spiels erachten, während weniger als 5% der Erwachsenen diese als Lieblingsmerkmal nannten.²⁰⁰

In der Schweiz geben 63% der Kinder zwischen 6 und 12 Jahren an, das Internet für Online-Spiele zu nutzen.²⁰¹ Bei den Jugendlichen zwischen 13 und 20 Jahren sind es 51%. 45% der befragten Jungen im Kanton Zürich geben an, regelmässig Computerspiele für Erwachsene mit gewalttätigem Inhalt zu spielen.²⁰² Gemäss einer Studie der Stadt Zürich „gamen“ 53,3% der Mädchen und 45,2% der Jungen pro Tag bis zu 90 Minuten.²⁰³ Da landesweite Zahlen zur Häufigkeit der Nutzung von Online-Spielen durch Jugendliche in der Schweiz fehlen, müssen wir auf eine prominente Studie aus Deutschland zurückgreifen: 48% aller in der JIM-Studie 2009 befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren gaben an, täglich oder mehrmals pro Woche mit anderen Online-Games zu spielen. Immerhin 39% spielen täglich oder mehrmals pro Woche alleine.²⁰⁴ Die KIM-Studie 2008, welche die Mediennutzung von Kindern untersucht, nennt Online-Spiele leider nicht als gesonderte Gattung von Computerspielen. Sie zeigt jedoch auf, dass 43% der 6- bis 13-jährigen einmal oder mehrmals pro Woche alleine oder mit anderen Computerspiele spielen. Täglich oder fast jeden Tag tun dies 13% der befragten Kinder.²⁰⁵ Zu bemerken ist, dass die Häufigkeit der Nutzung von Computerspielen bei Kindern mit dem Alter zunimmt: Während bei den 6- bis 7-jährigen nur 4% (fast) jeden Tag am Computer spielen, sind es bei Kindern zwischen 12 und 13 Jahren 22%.²⁰⁶

Forschungsergebnisse belegen, dass Kinder und Jugendliche dabei nicht immer nur auf ihrem Alter entsprechende Spiele Zugriff haben: „Kinder nutzen nicht nur explizit für sie entwickelte Medienangebote, sondern machen sich auch solche Angebote zu eigen, die ursprünglich nicht für sie konzipiert wurden (implizite Kindermedien)“.²⁰⁷ Schätzungen zufolge haben 30% der Kinder bereits Games gespielt, für die sie im Grunde zu jung sind.²⁰⁸ Dies ist insofern problematisch, als sie dabei zum einen durch Gewaltdarstellungen und zum anderen durch den erhöhten Grad an Interaktivität der heute erhältlichen Spiele emotional überfordert werden können.²⁰⁹

Doch neben den Gewaltdarstellungen ist eine weitere, hier nicht näher zu vertiefende Komponente von Online-Games bedeutsam: Die Faszinationskraft dieser Spiele ist hoch, wobei durch „die ständige Verfügbarkeit des Spiels und die Tatsache, dass das Spielgeschehen nicht unterbrochen werden kann, eine hohe Spielbindung erreicht“ wird.²¹⁰ Einen Spezialfall von Online-Spielen – allerdings keinen seltenen – stellen die bereits erwähnten MMORPGs dar. Diese sind virtuelle Welten, durch die sich der Spieler von einem Avatar repräsentiert bewegt, während er Aufgaben zu lösen

²⁰⁰ Griffiths, M. D. (2004)

²⁰¹ Switch (2009)

²⁰² Ribeaud, D. & Eisner, M. (2008), S. 127.

²⁰³ Züger, P. (2007), S. 45.

²⁰⁴ JIM-Studie 2009, S. 40. Wobei nicht aus der Studie hervorgeht, um was für Online-Spiele es sich dabei handelt.

²⁰⁵ KIM-Studie 2008

²⁰⁶ KIM-Studie 2008

²⁰⁷ Jöckel, S. et al. (2008)

²⁰⁸ Jöckel, S. et al. (2008)

²⁰⁹ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 262.

²¹⁰ Berger, C. (2007), S. 7.

versucht. MMORPGs bauen eine komplexe virtuelle Welt auf mit einer Vielzahl Möglichkeiten, sich darin zu bewegen.²¹¹ Einem intensiven Nutzer von MMORPGs fällt das Pausieren schwer, denn ein entscheidendes Charakteristikum dieser Games „ist die Persistenz der Spielwelten, d. h. dass die Spielhandlung auch dann weiterläuft, wenn ein Spieler nicht online ist.“²¹² Problematisch ist das Suchtpotenzial solcher Spiele unter anderem, weil es „sowohl für die Spielerinnen und Spieler als auch für Aussenstehende schwierig zu beurteilen [ist], ob exzessives Spielen am Bildschirm einfach Ausdruck von Faszination und leidenschaftlicher Hingabe ist und primär der Unterhaltung dient oder ob das Computerspielen bereits kompensatorische Funktion erfüllt, also Defizite im realen Leben ausgleicht und/oder verdrängt“.²¹³ Wenn diese Defizite zu gross werden, d.h. die Sucht nach Online-Spielen das wirkliche Leben zu beeinträchtigen beginnt, kann es wie im eingangs genannten Beispiel²¹⁴ zu Konflikten mit dem persönlichen Umfeld kommen.

2.2 Happy Slapping

Übersicht

Happy Slapping bedeutet wortwörtlich übersetzt „fröhliches Schlagen“ und steht für grundloses Verprügeln, Quälen, Missbrauchen oder Vergewaltigen und Demütigen einer Person in der Absicht, die Tat zu fotografieren bzw. zu filmen und an Dritte zu verschicken oder im Internet zu verbreiten.²¹⁵ Bei den Gewalttaten kann es sich sowohl um spontane als auch um inszenierte Aktionen handeln.²¹⁶

Bei den Tätern handelt es sich meistens um Jugendliche, die in der Überzahl willkürlich Passanten und vermehrt auch Personen aus dem sozialen Umfeld mit dem ausschliesslichen Zweck angreifen, die Gewaltszenen zu filmen und anschliessend ins Internet zu stellen oder an Freunde und Bekannte per Mobiltelefon zu senden.²¹⁷ Für Happy Slapping sind Mobiltelefone mit ihren multimedialen Fähigkeiten die am häufigsten verwendeten Aufzeichnungs- und Verbreitungsmittel. Das Mobiltelefon fungiert als Aufnahme- und Speichergerät und dient gleichzeitig auch als Datenüberträger.²¹⁸ Besonders gewalttätige Bilder oder Videos werden auch im Internet heruntergeladen, wobei das Opfer oder der Hintergrund von zweitrangiger Relevanz sind. Ob es sich bei den Bildern oder Videos um reale oder mit Hilfe technischer Methoden und Hilfsmittel erstellte Gewalttaten handelt, ist meist nicht zu erkennen, ausser in Fällen, in denen Täter oder Opfer dem Betrachter bekannt sind.²¹⁹

Das Ziel von Happy Slapping ist weniger der körperliche Angriff als solcher; viel wichtiger für die Täter scheinen die Demütigung, Hilflosigkeit und Zurschaustellung des Opfers zu sein, kombiniert mit einem Gefühl von Macht, Kontrolle und

²¹¹ Schweizerische Fachstelle für Alkohol- und andere Drogenprobleme [SFA] (2009)

²¹² Schmidt, J. et al. (2008), S.15.

²¹³ Berger, C. (2007), S. 7.

²¹⁴ Berger, C. (2007)

²¹⁵ Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein (2007)

²¹⁶ Grimm, P. (2008)

²¹⁷ Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein (2007)

²¹⁸ Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein (2007)

²¹⁹ Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein (2007)

Selbstwirksamkeit.²²⁰ Mit der Verbreitung der Gewaltdarstellung können sich Jugendliche in ihrem Umfeld als vermeintlich cool, überlegen, angstfrei und mutig zeigen und andere sowohl beeindrucken als auch schockieren.²²¹

Einführende Beispiele

- Die Stadtpolizei Winterthur nahm 2005 vier Jugendliche im Alter zwischen 16 und 17 Jahren vorübergehend fest, weil sie einen 15-Jährigen grundlos verprügelten. Das Opfer, ein 15-Jähriger, war mit dem Fahrrad unterwegs, wurde angehalten und nach einer Zigarette gefragt. Als es nicht weiterhelfen konnte, wurde es darum kurzerhand mit mehreren Faustschlägen ins Gesicht geschlagen. Das Opfer fiel vom Fahrrad, konnte aber dann zu Fuss flüchten. Die Täter nahmen seine Mütze, seine Brille und das Fahrrad mit. Die Tatverdächtigen konnten kurze Zeit später von der Stadtpolizei festgenommen werden. Der Übergriff wurde von einem der Beteiligten mit dem Handy gefilmt.²²²
- In Jona (SG) spuckten, schlugen und traten Oberstufenschüler einen Kollegen ins Gesicht und nahmen die Szenen mit ihrem Handy auf. In Heerbrugg (SG) stifteten Mitschüler zwei Mädchen zu einer Schlägerei an und filmten diese. Zwei Tage später wurde das Video auf YouTube gestellt.²²³
- Im November 2006 kam es in Zürich zu einer Gruppenvergewaltigung einer 13-jährigen Schülerin durch zwölf 15- bis 18-jährige Täter, wobei die Tat auch mit einem Handy gefilmt wurde.²²⁴
- Im Dezember 2009 ereignete sich am Schulzentrum Pestalozzi in Weinfelden ein Fall von Happy Slapping. In der Turngarderobe verprügelten Schüler einen Mitschüler und nahmen die Prügelei mit dem Handy auf.²²⁵

Analyse

Gemäss der JIM 2009 Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest haben bereits 32% aller jugendlichen Mobiltelefonbesitzer mitbekommen, wie eine Gewalttat mit dem Mobiltelefon aufgenommen wurde. Gegenüber den Ergebnissen der JIM-Studie 2008 entspricht das einer Zunahme von 4%. In den meisten Fällen von Happy Slapping handelte es sich dabei um reale Auseinandersetzungen (26%) und nicht um gestellte Prügeleien (6%).²²⁶ Mädchen sind seltener Zeugen von gestellten Szenen als Jungen. Am stärksten betroffen sind Jugendliche im Alter von 14-17 Jahren. Hauptschüler/Realschüler sind doppelt so häufig betroffen von solchen Vorfällen wie Gymnasiasten.²²⁷

Handelt es sich bei den Videos nicht um selber erzeugte Aufnahmen, so werden die Videos häufig aus dem Internet heruntergeladen. 2007 führte das Münchner Institut für Medienwissenschaft und Content in Deutschland eine Umfrage mit über 800

²²⁰ Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein (2007)

²²¹ Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein (2007)

²²² <http://www.kapo.zh.ch/internet/ds/kapo/de/news/allgemein/2005/juni/2506051c.html>

²²³ 20 minuten vom 20.3.2007. *Erneut Video von prügelnden Mädchen*. Online gefunden am 9.4.2010 auf:

<http://www.20min.ch/news/dossier/jugendgewalt/story/12424556>.

²²⁴ <http://www.morgenwelt-media.de/733.html>.

²²⁵ Weder, C. (2010)

²²⁶ JIM-Studie 2009

²²⁷ JIM-Studie 2009

Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren durch. Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass ein Viertel der befragten Jugendlichen im Netz bereits einmal Gewaltdarstellungen gesehen hat.²²⁸ 48% der Freunde oder Mitschüler der befragten Jugendlichen sind spezifische gewalthaltige Seiten bekannt. In den meisten Fällen handelt es sich um fiktionale Gewalt wie Horrorfilme (82%), Gewalt in Spielfilmen (73%), oder nachgestellter extremer Gewalt (67%).²²⁹ Von den Jugendlichen, die im Netz bereits Gewaltdarstellungen gesehen haben, hat ein relativ hoher Anteil bereits Prügelvideos (51%), Fotos bzw. Videos mit Krieg, Folter und/oder Hinrichtungen (42%) sowie Darstellungen von echter extremer/brutaler Gewalt (41 %) konsumiert.²³⁰ In der Schweiz liegen derzeit keine aktuellen Daten vor. Es darf jedoch angesichts der Nutzungsgewohnheiten davon ausgegangen werden, dass die Sachlage mit jener in den Nachbarländern vergleichbar ist.²³¹ Dieser Befund wird auch durch die Berichterstattung in der Tagespresse untermauert. Gemäss einem Bericht der Thurgauer Zeitung ist Happy Slapping zwar nicht gerade an der Tagesordnung, doch fast jeder Schulleiter kann von einem Fall von Happy Slapping an einer Sekundarschule berichten.²³² Dies ist auch deshalb problematisch, weil häufiges Konsumieren von authentisch oder authentisch wirkenden Happy Slapping Videos für Jugendliche bestimmter Risikogruppen als Vorlage bzw. Skript dienen kann, um künftig solche Videos selbst zu produzieren.²³³

2.3 Interventionsmöglichkeiten

Überblick

Die im vorangehenden Abschnitt lediglich im groben Überblick dargestellten Risiken im Zusammenhang mit Gewalt und körperlicher Aggression sind durch einen besonders hohen Komplexitätsgrad gekennzeichnet, wobei namentlich die Ursache- und Wirkungszusammenhänge teilweise noch heftig umstritten sind. Wiederum bedarf es des Zusammenwirkens aller Beteiligten, um einem angemessenen Umgang mit dem Problem der Mediengewalt im digitalen Zeitalter zu entwickeln. Im Zentrum der Betrachtung stehen dabei derzeit vor allem zwei Interventionsstrategien.²³⁴

- **Rechtliche Rahmenbedingungen:** Rechtliche Massnahmen können einen Beitrag zur Problembewältigung leisten. Dabei ist zwischen präventiven und reparatorischen Massnahmen zu unterscheiden. Das in der Schweiz und anderswo diskutierte Verbot von Killerspielen zählt zur Kategorie der auf Prävention angelegten rechtlichen Steuerungseingriffen. Die Erfolgsaussichten solcher auf Verbote angelegten Massnahmen sind eher als gering einzustufen, weil eine konsequente Durchsetzung im Internetzeitalter mit erheblichen Schwierigkeiten verbunden ist. Immerhin kann solche Gesetzgebung aber symbolischen Wert haben und die gesellschaftliche Missbilligung bestimmter

²²⁸ Bayerische Landeszentrale für neue Medien (2008)

²²⁹ Bayerische Landeszentrale für neue Medien (2008)

²³⁰ Bayerische Landeszentrale für neue Medien (2008)

²³¹ http://www.skppsc.ch/blog/index.php/weblog/comments/happy_slapping_deutsche_studie_stellt_anstieg_fest/.

²³² Weder, C. (2010)

²³³ Grimm, P. & Rhein, S. (Jahr unbekannt)

²³⁴ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 263ff.

Verhaltensweisen zum Ausdruck bringen. Eine weitere, häufig diskutierte präventive Massnahme stellt die Pflicht der Spielhersteller dar, vor der Markteinführung die Produkte einer Bewertung zu unterziehen und entsprechend zu klassifizieren. Gesetzliche Grundlagen, die das Einziehen von digitalen Geräten ermöglichen, auf denen gewaltverherrlichende Szenen gespeichert oder verbreitet werden, fallen dagegen in den Bereich der reparatorischen Eingriffe. Strafrechtliche Verbote der Herstellung und Verbreitung extremer Formen der Gewaltdarstellungen – dazu gehören beispielsweise sog. Snuff-Videos, bei denen gefilmt wird, wie Menschen ermordet werden – sind an der Schnittstelle anzusiedeln. Wiederum geht es bei den genannten rechtlichen Massnahmen aber nicht nur um den Erlass neuer Verbote, sondern auch um die Allokation von Mitteln zur Rechtsdurchsetzung, namentlich der Strafverfolgung.

- Aufklärung und Erziehung: Wie bereits im Zusammenhang mit den sexuell orientierten Risikobereichen kommt auch im Kontext der medialen Gewalt der Aufklärung und Erziehung besondere Bedeutung zu. Dabei liegt angesichts der Medienrealität, in der Kinder und Jugendliche praktisch auf allen Kanälen und in beliebigen Formaten mit Gewaltdarstellungen konfrontiert sind, die Hauptverantwortung in den Händen der Eltern, um wenigstens jüngere Kinder von brutalen Medien, inklusive Spielen, fernzuhalten, und um den älteren Kindern, die damit unweigerlich in Berührung kommen werden, den nötigen Kontext zu liefern. Dabei kommen altersgerechten Nutzungsbeschränkungen eine wichtige Rolle zu, wobei sich Eltern nicht von Vorurteilen leiten lassen sollten, sondern sich selbst über die von ihren Kindern bevorzugten Spielen und anderen Inhalten ins Bild setzen müssen. Auch Pädagogen tragen eine Mitverantwortung. Gut gestaltete Schulprojekte zur Entwicklung von Medienkompetenz können helfen, die negativen Auswirkungen medialer Gewalt auf Kinder und Jugendliche abzuschwächen oder zu kanalisieren.

Computerspiele und Online-Games

Im Bereich „Games“ bestehen die Möglichkeiten zur Prävention vor allem im sozialen Umfeld der Kinder und Jugendlichen, wobei – wie eben erwähnt – die Eltern besonders in der Pflicht stehen. Ein Ansatz, der in diesem Zusammenhang besonderer Erwähnung verdient, ist das konsequente Berücksichtigen der Alterskennzeichnung von Computerspielen, das den Eltern eine bessere Beurteilung erlaubt, welche Spiele für ihre Kinder geeignet sind. In der EU wurde das einheitliche System Pan European Game Information (PEGI) dafür eingeführt, welches in der Schweiz ebenfalls Anwendung findet.²³⁵ Zwar sind solche Systeme nicht unumstritten, da es den Reiz verbotener Spiele als „verbotene Früchte“ noch erhöhen mag,²³⁶ aber sie ermöglichen immerhin eine erste Kategorisierung in einem für viele Eltern recht unübersichtlichen Markt.

Mit Blick die Medienerziehung durch Eltern und Erzieher wurde unlängst von einem Autorenteam hilfreiche Richtlinien entwickelt, die hier stellvertretend angeführt werden können:²³⁷ Zunächst soll zuhause eine positive Medienumgebung gestaltet

²³⁵ Vgl. <http://www.pegi.info/ch/index/id/1374/>.

²³⁶ Steiner, M. (2009)

²³⁷ Züge, C. et al. (2008), S. 189f.

werden, in welcher kein Fernseher im Kinderzimmer steht oder als Ersatz für einen Babysitter dient. Der Fernseher sollte zudem nicht ständig eingestellt sein und „Medienkonsum nicht als Strafe oder Belohnung eingesetzt“ werden. Lehrer und Erzieher können „den Medienkonsum der Kinder und Jugendlichen erfragen und bei Verdacht auf exzessiven Konsum versuchen, die Eltern hinsichtlich der negativen Auswirkungen zu sensibilisieren.“ Zweitens sollen Eltern den aktiven und kritischen Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen fördern, indem beispielsweise Fernsehprogramme und Videospiele gemeinsam angesehen bzw. ausprobiert und Handlungen erläutert werden. „Wichtig ist hierbei vor allem die kritische Auseinandersetzung mit Gewaltszenen und stereotypen Darstellungen (z.B. bezogen auf die Darstellungen der Rolle von Frauen), die auch in anderen Kontexten, zum Beispiel in der Schule, zusätzlich erfolgen kann.“ Weiter soll wahlloses „Zappen“ vermieden werden, indem das wöchentliche Fernsehprogramm gemeinsam ausgewählt wird. Drittens wird eine „konkrete Zeitbegrenzung für den täglichen Medienkonsum [vorgeschlagen], der auch bei Jugendlichen nur maximal ein bis zwei Stunden betragen und die Planung medienfreier Tage beinhalten sollte.“

Happy Slapping

Wie dargelegt, sind Mobiltelefone der Dreh- und Angelpunkt von Happy Slapping. Es liegt deshalb nahe, über eine Beschränkung der Nutzung von Mobiltelefonen durch Kinder und Jugendliche nachzudenken – etwa im Bereich der Schule. Dabei darf aber nicht vergessen werden, dass Kinder und Jugendliche das Mobiltelefon zunehmend als wichtiges persönliches Medium betrachten, das durchaus wichtige und legitime Informations- und Kommunikationsfunktionen gewährleistet.²³⁸ Mit einem Verbot von Mobiltelefonen auf dem Schulareal kann man Happy Slapping unter Umständen vom Pausenplatz fernhalten. Dabei wird das Problem aber auf die Freizeit verschoben, ohne dass Auseinandersetzung mit dem Thema stattfindet.

Eine gezielte Auseinandersetzung mit der Thematik scheint vor diesem Hintergrund vielversprechender als Verbote: Bemerkten Eltern oder Lehrer, dass ein Kind oder ein Jugendlicher gezielt nach gewalthaltigen Videos im Internet sucht, solche Videos konsumiert oder sie an andere Freunde versendet, ist ein klärendes Gespräch dringend angebracht. Eltern sollten ihre Kinder nach den Gründen für ihr Verhalten fragen und auf die jeweiligen Motive eingehen. Nicht selten schauen Kinder und Jugendliche Gewaltvideos nur an, weil sie als verboten und tabuisiert gelten.²³⁹ Bemerkten Eltern, Lehrer oder andere Erwachsene im Umfeld des Jugendlichen, dass solche Videos häufig konsumiert oder sogar selbst produziert werden, sollte dem Jugendlichen deutlich gemacht werden, dass eine Grenze überschritten wurde. Es gilt dabei nicht nur das Unrechtsbewusstsein zu schärfen – Jugendliche müssen darüber aufgeklärt werden, dass sie sich im strafrechtlichen Bereich befinden, wenn sie Happy Slapping aufnehmen oder weiterverbreiten –,²⁴⁰ sondern auch die Empathiefähigkeit der Kinder und Jugendlichen zu fördern.

²³⁸ JIM-Studie 2009

²³⁹ Interview mit Grimm, P. (2009)

²⁴⁰ Interview mit Grimm, P. (2009)

3. Bedrohung der Privatsphäre

Erwachsene machen sich oft Sorgen, dass Kinder und Jugendliche im Internet zu viel über sich preisgeben. Fragt man Erwachsene nach ihrer Meinung, hört man oft Aussagen wie „Kindern ist Privatsphäre überhaupt nicht wichtig“. Sie sind besorgt, dass Kinder und Jugendliche oft mehr persönliche Informationen offenlegen, als gut für sie ist, und dass sie auch ungewollte Datenspuren hinterlassen und sich damit in Gefahr bringen. Im Gegensatz dazu belegen jedoch neuere Studien, dass namentlich Jugendliche sich durchaus um ihre Privatsphäre kümmern,²⁴¹ vor allem dann, wenn das Thema Schutz der Privatsphäre mit Reputation, Vertrauen und Glaubwürdigkeit gekoppelt ist. Entgegen verbreiteter Wahrnehmung seitens der Erwachsenen beeinflussen diese Werte Kinder und Jugendliche in ihrem Denken und Handeln.²⁴² Neuere Untersuchungen belegt zudem, dass Kinder und Jugendliche nicht notwendigerweise leichtfertig Information austauschen und mithin ein Bewusstsein dafür aufweisen, dass das Offenlegen oder Austauschen von Information auch negative Konsequenzen mit sich bringen kann.²⁴³ Einer der grundsätzlichen Unterschiede zwischen Kindern bzw. Jugendlichen und Erwachsenen liegt allerdings in der Wahrnehmung, ob das Internet grundsätzlich privat oder öffentlich ist. Studien zeigen, dass Kinder und Jugendliche das Internet mehrheitlich als einen privaten Raum betrachten, in dem sie sich mit ihren Freunden unterhalten können und auch vertrauliche Informationen austauschen können.²⁴⁴ Gleichzeitig legen unterschiedliche Studien den Befund nahe, dass nicht alle Kinder und Jugendliche die gleiche Einstellung gegenüber Privatsphäre im Internet haben und somit eine differenzierte Betrachtungsweise angezeigt ist.²⁴⁵ Ein erheblicher Protzensatz von Kindern und Jugendlichen geht schliesslich davon aus, dass das „Öffentlichsein“ ihnen auch erhebliche Vorteile verschaffen kann. Je mehr Vorteile Kinder und Jugendliche im Offenlegen von Information sehen, desto eher sind sie bereit, persönliche Information zur Verfügung zu stellen – ein Umstand, der wiederum verdeutlicht, dass auch junge Nutzer durchaus Abwägungen treffen, wenn es um ihre Privatsphäre geht.²⁴⁶

3.1 Reputation

Übersicht

Wie bereits erwähnt, wird der Schutz der Privatsphäre für Kinder und Jugendliche vor allem dann zum Thema, wenn es um ihre Reputation geht, die ihrerseits ganz wesentlich durch ihre digitale Identität geprägt ist. Diese digitale Identität besteht aus sämtlichen im Internet zugänglichen Informationen zu einer Person, unabhängig davon, von wem und unter welchen Umständen diese veröffentlicht worden sind.²⁴⁷ Die Reputation ist die kollektive oder geteilte Wahrnehmung einer Person, welche dazu verwendet wird, um ein

²⁴¹ boyd, d. (2008) ; boyd, d. & Hargittai, E. (2010)

²⁴² Marwick, A. E., Murgia-Diaz, D., & Palfrey, J. (2010)

²⁴³ Marwick, A. E., Murgia-Diaz, D., & Palfrey, J. (2010)

²⁴⁴ Livingstone (2005) ; Steeves & Webster (2008) ; Ito, M., Horst, H., Bittanti, M., boyd, d., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., Pascoe, C. J. & Robinson, L. with Baumer, S., Cody, R., Mahendran, D., Martínez, K., Perkel, D., Sims, C. & Tripp, L. (2008).

²⁴⁵ Kumaraguru & Cranor (2005) ; Westin (2003)

²⁴⁶ Marwick, A. E., Murgia-Diaz, D., & Palfrey, J. (2010)

²⁴⁷ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008)

Urteil über diese Person zu fällen.²⁴⁸ Anhand der Reputation wird beispielsweise entschieden, ob man mit einer Person befreundet sein möchte, ob man sich verabreden möchte, ob man eine Bewerberin einstellen oder ob man einen zukünftigen Businessdeal eingehen möchte.²⁴⁹ Bereits aus dieser Aufzählung wird deutlich, dass Reputation sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene kurz- und langfristig bedeutsam ist.

Wiewohl Kinder und Jugendliche die grundsätzliche Bedeutung von Reputation und den Zusammenhang mit der Offenlegung von Information erkennen, scheinen sie vor allem die langfristigen Konsequenzen von veröffentlichten Informationen – beispielsweise in Form eines Videos einer ausgelassenen Party – zu unterschätzen. So geht beispielsweise aus Befragungen hervor, dass Jugendlichen oft nicht bewusst ist, dass zukünftige Arbeitgeber (trotz datenschutzrechtlicher Bedenken) regelmässig versuchen werden, sich online über einer Person zu informieren, die sich auf eine Stelle bewirbt. Dabei kann eine zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von Jugendlichen als harmlos eingestufte Information die Reputation langfristig erheblich schädigen.

Einführende Beispiele

- Zwei Jugendliche ziehen einem betrunkenen Kollegen Frauenkleider über und stellen die dabei aufgenommenen Filme am nächsten Tag ins Internet. Der eine Jugendliche beteuert, dass er solche Videos nur auf sein passwortgeschütztes Myspace-Profil hochlädt und keine Namen dazu schreibt. Der andere Beteiligte führt aus: „Es ist schon krass, wie man mit Hilfe von Handy und Internet jemandem das Leben extrem schwer machen kann. Man hat dadurch eine extreme Macht. Wenn die Lehrer, der künftige Arbeitgeber oder die Eltern diese Filme sehen würden, gäbe es sicherlich extrem Puff.“²⁵⁰
- Die bald 17-jährige Christine schreibt den Satz „Ich hab tierisch Druck“ auf ihre Pinnwand in einem Social Network.²⁵¹ Einsehen können diese Aussage ihre 446 Freunde sowie deren Netz-Bekanntschäften. Ein Junge mit dem Namen Malte deutet ihre Aussage nach eigenem Belieben und schreibt „Die will unbedingt f...!“ . Christine entgegnet: „Lass heute räaaaaäääve.“ Und so nimmt die jugendliche Konversation öffentlich ihren Lauf: „LASS HEUTE SAUFEN!!“ - „HAHAHAHAHA...spiritus????????!!!!“ Das Beispiel zeigt, dass Jugendliche recht unbekümmert Konversationen in der Öffentlichkeit führen, wobei die Deutungshoheit - wie Christine erfahren musste - nicht immer bei den Initianten eines Gesprächs liegt.

Analyse

Von den 6- bis 13-jährigen Kindern in Deutschland geben 16% an, mindestens einmal pro Woche Netzwerke wie SchülerVZ zu besuchen.²⁵² Jedes zehnte Kind, das online ist, hat bereits einmal persönliche Daten wie Informationen zu Hobbies, die eigene Email-Adresse, Fotos oder Filme im Netz veröffentlicht.²⁵³ Mit der eigenen Telefonnummer

²⁴⁸ Solove (2008)

²⁴⁹ Solove (2008)

²⁵⁰ Bühlmann, M. (2007)

²⁵¹ Breyer, B. (2010)

²⁵² KIM-Studie 2008, S. 40.

²⁵³ KIM-Studie 2008, S. 43.

oder Fotos und Filmen von Verwandten und Bekannten gehen Kinder im Vergleich mit Jugendlichen vorsichtig um. Nur gerade 5% der Befragten hat bereits einmal Bilder oder Videos von Freunden und Familie ins Internet geladen.

Mit dem Übergang vom Kindes- zum Jugendalter steigt auch die Offenlegung von persönlichen Information im Internet stark an: In Deutschland präsentieren über 80% der jugendlichen Internetnutzer ihre Hobbies im Internet.²⁵⁴ Mehr als 60% stellen Fotos oder Videos von sich ins Internet.²⁵⁵ Die Hälfte der befragten Jugendlichen hat bereits Bilder und Videos von Freunden oder Familienangehörigen ins Netz geladen, während ein Drittel die Verbindungsnummer zum Instant Messenger oder eine E-Mail-Adresse veröffentlicht hat.²⁵⁶

Gemäss der deutschen KIM-Studie 2008 kann bei 25% der Kinder, die persönliche Informationen im Internet hinterlegt haben, jeder Internetnutzer diese Daten einsehen.²⁵⁷ Drei Viertel der Kinder erlauben mittels entsprechender Datenschutzeinstellungen nur den eigenen Freunden, ihre Informationen zu lesen. Bemerkenswert ist dabei jedoch, dass 17% der Befragten aussagen, dass diese Freunde nur „virtuell“ sind, d.h. es sich um reine Internetbekanntschaften handelt. Eine ähnliche – wohl auch von der offiziellen Bezeichnung im Netzwerk beeinflusste – Definition von Freunden benutzen Jugendliche: Durchschnittlich haben diese 144 „Freunde“ und 93% von ihnen behaupten, diese „Freunde“ auch wirklich persönlich zu kennen. Die JIM-Studie 2009 bemerkt, dass es sich dabei weniger um gute Freunde als vielmehr um oberflächliche Bekannte handeln dürfte. Zudem würde nicht einmal die Hälfte aller Nutzer von Online-Communities von der Privacy-Option Gebrauch machen.²⁵⁸ Diese wenigen Statistiken deuten darauf hin, dass das Vertrauen in flüchtige Online-Bekanntschaften bei Kindern und Jugendlichen oft stärker ausgeprägt ist, als dies bei der älteren Generationen der Fall sein dürfte: Kinder und Jugendliche geben im Internet persönliche Informationen preis und gehen Beziehungen ein, um die eigene Identität aufzubauen und weiter zu entwickeln.²⁵⁹ Dies setzt sowohl ein Mindestmass an Vertrauen voraus, schafft aber zugleich auch neues Vertrauen.

Erschwerend kommt hinzu, dass für Kommunikation im Internet lockerere Regeln gelten als in der unmittelbaren persönlichen Kommunikation: Untersuchungsergebnisse legen nahe, dass Jugendliche (und junge Erwachsene) im Internet Dinge sagen, welche sie bei persönlichen Treffen nicht sagen würden.²⁶⁰ Bei der Unterscheidung zwischen Online- und Offline-Kontexten spielt auch das Alter der Internet-Nutzer eine Rolle, zumal die jüngeren Nutzer eher dazu neigen, im Netz anders zu kommunizieren als bei persönlichen Begegnungen.²⁶¹ Dabei liegt die Vermutung nahe, dass die Jüngeren im Internet weniger vorsichtig kommunizieren. Diese Vermutung wird

²⁵⁴ JIM-Studie 2009, S. 46.

²⁵⁵ JIM-Studie 2009

²⁵⁶ JIM-Studie 2009

²⁵⁷ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 43.

²⁵⁸ JIM-Studie 2009

²⁵⁹ Zum Aufbau von Beziehungen in sozialen Netzwerken siehe boyd, d. (2007). *Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: MIT Press.

²⁶⁰ Hasebrink, U. & Rhode, W. (2009)

²⁶¹ Hasebrink, U. & Rhode, W. (2009)

gestützt durch den Umstand, dass jüngere Nutzer öfter als ältere Nutzer von peinlichen Informationen berichten, die über sie im Netz verfügbar sind.²⁶²

Ob und wie sich die Ansichten der Befragten zu dem hier traktandierten Themenkreis im Verlaufe der Zeit verändern, lässt sich aus den genannten Zahlen nicht ersehen. Ebenso wenig können daraus Aussagen über spätere Konsequenzen im Zusammenhang mit Reputationsschäden ableiten werden. Gemäss einer kürzlich erschienenen Studie aus den USA scheinen sich Internet-Nutzer aller Altersgruppen heute allerdings weniger Sorgen zu machen über die Menge von verfügbaren Informationen zu ihrer Person als noch vor vier Jahren.²⁶³ Gleichzeitig scheint diese Veränderung in der Risikoeinschätzung aber nicht dazu zu führen, dass sich die Nutzer weniger um den Schutz ihrer Privatsphäre auf Social Networks kümmern.²⁶⁴

3.2 Digitale Dossiers

Übersicht

Die im vorangehenden Abschnitt thematisierte digitale Identität stellt nur einen Ausschnitt aus der Menge an Informationen dar, die über eine Person in den Datenbanken gespeichert sind. Die Gesamtheit der – mitunter in verschiedenen Händen befindlichen – digitalen, persönlich identifizierbaren Informationen über eine bestimmte Person nennt man gemeinhin das „digitale Dossier“.²⁶⁵ Das digitale Dossier setzt sich aus drei Arten von Informationsflüssen zusammen: Erstens fliessen Informationen zwischen grossen Datenbanken von privaten Unternehmen, zweitens fliessen Daten von staatlichen Registern in den privaten Sektor, und drittens zurück aus dem privaten Sektor zu den Behörden.²⁶⁶ Digital geführte Krankenakten, Steuerdaten oder Informationen über Einkäufe mit der Kreditkarte sind nur einige Beispiele von Informationen, die in digitale Dossiers Eingang finden und unser Verhalten dokumentieren.

Problematisch an digitalen Dossiers ist die geringe Kontrolle, die der Einzelne – ob Kind, Jugendlicher oder Erwachsener – über die ihn betreffenden Informationen ausüben kann. Hinzu kommt die rasche Veränderung der Informationspraktiken von Unternehmen, die den effektiven Schutz der Informationen weiter erschwert. Der Markt für personenbezogene Daten entwickelt sich dabei oft wesentlich schneller, als die Regelungen des Datenschutzes Schritt halten können, wie beispielsweise die aktuellen Debatten um die Informationspraktiken von Google illustrieren. Die Daten des digitalen Dossiers befinden sich regelmässig in unterschiedlichen Händen und unterliegen hinsichtlich ihrer Nutzung ganz unterschiedlichen Regeln. Was mit den Daten gemacht wird, entscheidet faktisch meist der Besitzer der Daten,²⁶⁷ wobei die Konsequenzen von unbefugtem Zugang zu digitalen Dossiers von Identitätsdiebstahl, Stalking, Bedrohungen oder dem unbefugten Eindringen in die Privatsphäre reichen.²⁶⁸ Diese Gefahren bestehen

²⁶² Hasebrink, U. & Rhode, W. (2009), S. 100.

²⁶³ Madden, M. & Smith, A. (2007). Die Befragungen dazu wurden durchgeführt, bevor Facebook im Frühjahr 2010 die umstrittenen Änderungen der Standareinstellungen zum Schutz der Privatsphäre vorgenommen hat.

²⁶⁴ Schmidt, J. & Gutjahr, J. (2009)

²⁶⁵ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008)

²⁶⁶ Solove, D. (2004), S.3.

²⁶⁷ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008)

²⁶⁸ Ciocchetti, C.A. (2007) ; Palfrey & Gasser 2008 ; Solove, D.J. (2008)

gleichermaßen für erwachsene Nutzer wie auch für Kinder und Jugendliche, über welche Informationen gesammelt werden.

Einführendes Beispiel

- Eine junge, an Depression leidende Frau befolgt den Rat ihres Arztes und fährt in den Urlaub. Auf Facebook präsentiert sie ihre Ferienbilder. Ihre Versicherung schliesst aus den Bildern, dass sich die Patientin von ihrer Depression erholt habe und in der Lage sei, wieder zur Arbeit zu gehen. Unklar ist, wie die Versicherung Zugang zu den Aufnahmen gewonnen hat. Die junge Kanadierin behauptet, sie habe nur ihren Freunden Einblick gewährt.²⁶⁹

Analyse

Wie bereits oben angesprochen, führt der Einsatz digitaler Technologien in unserem Alltag dazu, dass vor allem junge Menschen bereits die Kontrolle über ihr digitales Dossier verloren haben, bevor sie sich überhaupt bewusst sind, dass ein solches existiert. Zwar wurden auch vor dem Internetzeitalter an vielen Orten Personendaten erhoben, allerdings ermöglicht die Digitalisierung eine quantitativ und qualitativ einmalige Datenerfassung, -verarbeitung und -speicherung.²⁷⁰ Die Zahl der Datensammler wächst ebenso und die Möglichkeiten der Datenauswertung werden laufend verbessert. Für viele Unternehmen gehört es zum täglichen Geschäft, zu wissen, was ihre Kunden am liebsten kaufen. Andere versuchen, gezielt personalisierte Werbung zu platzieren und brauchen dafür Informationen über Verhaltensweisen, Vorlieben und Interessen.

Das von jungen Menschen entgegengebrachte Vertrauen, das von ihnen eingesetzt wird, um sich im Internet zu vernetzen und mit Gleichgesinnten zu kommunizieren, hat vor diesem Hintergrund oft eine gleichsam überschüssende Tendenz.²⁷¹ Was sie dabei oft nämlich oft nicht realisieren ist, dass sie Informationen gleichzeitig auch gegenüber einer grossen Anzahl von Firmen und anderen Institutionen offenlegen, die diese Informationen oft zweckentfremdet einsetzen, um zum Beispiel via Suchmaschinen mehr Besucher auf ihre Webseite zu lotsen. Facebook, um das momentan weltweit prominenteste Social Network als Beispiel zu nennen, hat in letzter Zeit durch Änderung der Datenschutzeinstellungen für erhitzte Gemüter gesorgt, indem plötzlich die Standardeinstellungen der Privatsphäre der Nutzer gelockert wurden.²⁷² Ebenfalls gab es Leaks in der API (Programmierschnittstelle), durch welche Fremde Zugriff auf die Agenden von Nutzern hatten.²⁷³ In beiden Fällen gelangen Informationen von Nutzern zu Leuten, für welche sie ursprünglich nicht bestimmt waren.

Erschwerend kommt hinzu, dass einmal offengelegte Informationen in ihrer digitalen Form länger im Internet oder auf privaten Computern überdauern, als es Kindern und Jugendlichen bewusst ist. Kurz gesagt: Das Internet vergisst nicht. Das Problem besteht wiederum darin, dass digitale Informationen, die in einem bestimmten, durch Regeln kontrollierten Kontext freiwillig preisgegeben wurden, später der Welt

²⁶⁹ Bauer, F. (2009). Krankengeld gestrichen wegen verfänglichen Facebook-Bildern. Gefunden am 16. Juni 2010 unter: <http://www.magnus.de/news/krankengeld-gestrichen-wegen-verfaenglichen-facebook-bildern-208271.html>

²⁷⁰ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 46.

²⁷¹ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 81ff.

²⁷² Bager, J. (2010)

²⁷³ Vgl. <http://www.blackweb20.com/2010/04/26/facebook-api-privacy/>.

nach völlig anderen Regeln präsentiert werden können.²⁷⁴ In der Arbeitswelt beispielsweise sind andere Kriterien für eine Einstellung entscheidend als bei der Aufnahme in einen Freundeskreis von Jugendlichen. Eine im Auftrag von Microsoft erstellte Studie zum Einfluss von Online-Informationen auf das Berufs- und Privatleben zeigt, dass die Online-Reputation einer Person grossen Einfluss auf ihre Chancen haben kann, eine Anstellung zu finden. In den USA geben 70% der Personalentscheider an, einen Kandidaten auf Grund seiner Reputation im Internet abgelehnt zu haben.²⁷⁵ In Deutschland liegt dieser Wert mit 16% zwar deutlich tiefer,²⁷⁶ allerdings verzichten lediglich 6% bei der Bewertung einer Bewerbung komplett auf die Sichtung von Informationen zur Online-Reputation.²⁷⁷

Dass Internet-User in den letzten Jahren zunehmend ein Bewusstsein für die Allgegenwart von Informationen zu ihrer Person entwickelt haben, zeigt die Tatsache, dass gemäss Befragung vom September 2009 57% aller erwachsenen Nutzer in den USA bereits einmal online mittels Suchmaschinen nach Informationen über sich selbst gesucht haben. Drei Jahre zuvor waren dies noch 47%. Bei 18- bis 29-Jährigen ist dieser Prozentsatz in der Zeit von 2006 bis 2009 von 49 auf 65 angestiegen.²⁷⁸

3.3 Interventionsmöglichkeiten

Die Interventionsmöglichkeiten im Bereich Schutz der Privatsphäre sind äusserst vielfältig und umfassen mithin ausdifferenzierte Massnahmen in den Bereichen Recht, Technologie und Aufklärung bzw. Ausbildung. Viele der Ansätze erfordern dabei das integrale Zusammenspiel aller beteiligten Akteure, d.h. von Kindern und Jugendlichen, Eltern und Lehrer, Anbietern von Internetdiensten sowie Gesetzgebern. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit können mithin die folgenden Massnahmen in Betracht gezogen werden:²⁷⁹

- Technologische Massnahmen: Technologieunternehmen können viel zur Lösung des Datenschutzproblems beitragen. Dies zum einen durch ein ausgereiftes Design der Benutzeroberflächen, welches es Kindern und Jugendlichen erleichtert, angemessene Datenschutzeinstellungen vorzunehmen. Zum andern können Unternehmen strikte Kontrollen vorsehen, wie Daten verarbeitet werden und wer alles Zugang zu den Daten erlangen kann, indem zum Beispiel Fremde vom Zugriff auf Daten ausgeschlossen werden. Dabei sollten Unternehmen, die Informationen von Kindern und Jugendlichen bearbeiten, Schritte unternehmen, um es den jungen Nutzern zu erleichtern, die Daten, die über sie im Umlauf sind, zu kontrollieren. Andere technologische Massnahmen stehen den Eltern zur Verfügung: So gibt es eine ganze Reihe von Softwareprodukten, die es Eltern erlauben, zu überwachen, wo ihre Kinder surfen, was sie online posten, usw. Der Einsatz solcher Hilfsmittel ist indes sehr umstritten, weil er paradoxerweise tief in

²⁷⁴ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S.68.

²⁷⁵ Europäischer Datenschutztag: Studie zur Online Reputation (2010)

²⁷⁶ Europäischer Datenschutztag: Studie zur Online Reputation (2010)

²⁷⁷ Europäischer Datenschutztag: Studie zur Online Reputation (2010)

²⁷⁸ Madden, M. & Smith, A. (2007), S. 8.

²⁷⁹ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S.84ff.

die Privatsphäre der Kinder und Jugendlichen eingreift – mit dem Resultat, dass sie sich den Kontrollen entziehen und einfach weniger von zu Hause aus chatten oder seltener ihre online Profile aufrufen.

- **Rechtliche Massnahmen:** Das Internet ist kein rechtsfreier Raum. Datenschutzgesetze finden auch im Internet Anwendung und schützen mithin die Privatsphäre von Kindern und Jugendlichen. Die aktuellen Diskussionen zeigen allerdings, dass nicht eindeutig ist, inwiefern die aktuellen Gesetze wirkungsvollen Schutz bieten und auf die neuen digitalen Gegebenheiten justiert sind. Abgesehen von solchen Fragen – Probleme im Zusammenhang mit der Durchsetzung könnten hinzugefügt werden – ist ferner zu bedenken, dass die Rolle von Gesetzgebern nicht offensichtlich ist in einem Zeitalter, in dem mithin Kinder und Jugendliche massenweise Informationen über sich selbst enthüllen. Hier eröffnet sich ein weiteres grundsätzliches Problem: Die bestehende Rechtsordnung geht davon aus, dass Nutzer informierte Entscheide fällen, was die Offenlegung und Verwendung ihrer Daten betrifft. Untersuchungen zeigen aber, dass namentlich Kinder und Jugendliche sich kein zuverlässiges Bild über die Datenschutzrichtlinien und Praktiken derjenigen Dienste machen können, die sie online in Anspruch nehmen. Das Konzept der informierten Einwilligung wird dabei just für eine besonders schutzwürdige Anspruchsgruppe in Frage gestellt.
- **Aufklärung und Ausbildung:** Eltern und Lehrer spielen eine elementare Rolle, wenn es um die Aufklärung und Ausbildung von Kindern und Jugendlichen im Zusammenhang mit Privatsphärenschutz im Internet geht. Als Bezugspersonen können sie mit einem beispielhaften Verhalten im Umgang mit digitaler Identität und Privatsphäre eine Vorbildfunktion übernehmen und kluges Verhalten vorleben. Sowohl Eltern als auch Lehrer sollten sorgfältig abwägen, welche Informationen sie über sich online stellen und mithin berücksichtigen, dass sich das Vorhandensein einer online Identität positiv auf ihre Glaubwürdigkeit und ihren Einfluss auf Kinder und Jugendliche auswirken kann. Es ist wichtig, dass Eltern und Lehrer ein konstruktives online Leben vorleben und jungen Menschen dabei helfen, dies auch zu tun. Ein erstes Gespräch über Themen wie online Identität oder Privatsphäre kann zu Beginn ungewohnt sein, ist aber essenziell für eine gute Aufklärung und Schulung.

Diese kurze, holzschnittartige Übersicht über mögliche Interventionsmassnahmen zeigt, dass es keine einfache Lösungen im Umgang mit den Herausforderungen rund um das Thema Privatsphäre im Internet gibt. Aus dem heutigen Stand der Forschung können aber immerhin einige wichtige Erkenntnisse destilliert werden, die als Leitlinien dienen, wenn sich Eltern, Lehrer aber auch Gesetzgeber mit Massnahmen zum Privatsphärenschutz von Jugendlichen und Kindern im Internet befassen.²⁸⁰

Zunächst ist bei der Massnahmeplanung zu berücksichtigen, wie Kinder und Jugendliche über die Konzepte „privat“ und „öffentlich“ denken – dies sowohl online als auch offline. Was als öffentlich oder privat gilt, hat sich nicht von gestern auf heute

²⁸⁰ Palfrey, J., Gasser, U. & boyd, d. (2010)

verändert und ist nicht nur eine Folge von Social Networks. Ein wesentlicher Teil des Soziallebens von Kindern und Jugendlichen findet heute beispielsweise in vernetzten öffentlichen Räumen statt, womit die Offenlegung und Speicherung einer Vielzahl von Information verbunden ist – ob gewollt oder nicht.

Sodann müssen sich Eltern und Lehrer ihrer Verantwortung in Sachen Privatsphäreschutz junger Menschen bewusst sein. Wie erwähnt besteht dabei namentlich im elterlichen, aber teilweise auch im schulischen Bereich das Problem, dass gewisse Massnahmen der Online-Überwachung, die vordergründig auf Privatsphärenschutz abzielen, ihrerseits einen Eingriff in die Privatsphäre von Kindern und Jugendlichen darstellen.

Im Weiteren sollten Ansätze im Bereich „media literacy“ nicht nur die negativen Konsequenzen der Offenlegung von Information aufzeigen und auf Schreckensszenarien aufbauen, sondern Kindern und Jugendlichen in konstruktiver Weise den sicheren Umgang mit Privatsphäre online beibringen.

Ferner sind Internetunternehmen, die Information über Kinder und Jugendliche sammeln und speichern, mithin rechtlich in die Pflicht zu nehmen, dass sie ihre Dienste so gestalten, dass Kinder und Jugendliche die Einstellungen zur Privatsphäre verstehen und diese auf die persönlichen Bedürfnisse und Einstellungen anpassen können.²⁸¹

Aus Sicht der Regulierungspolitik muss es schliesslich darum gehen, die bestehenden Regulierungen, aber auch vertragliche Normen so auszugestalten, granularere Wahlmöglichkeiten in Bezug auf ihre Daten haben, um ein höheres Mass an Kontrolle über die persönlichen Informationen langfristig zu gewährleisten. Dabei ist auch die Transparenz zu verbessern, so dass die Wahlmöglichkeiten überhaupt nachvollziehbar sind.

4. Urheberrechtsverletzungen

4.1 Tauschbörsen

Übersicht

Online-Tauschbörsen verbinden über ein gemeinsames Netzwerkprotokoll die Computer von Nutzern dergestalt miteinander, dass die darauf befindlichen Dateien und Inhalte – wie beispielsweise Bilder, Musik, Filme, Texte, Software, etc. – mit Leichtigkeit ausgetauscht werden können.²⁸² Seit der Einführung von Napster im Jahre 1999, der ersten grossen sog. Peer-to-Peer (P2P)- Tauschbörse, ist der Dateienaustausch über solche Plattformen nicht mehr wegzudenken. Kinder und Jugendliche – wie mithin auch Erwachsene – nutzen diese Tauschbörsen vor allem dazu, gratis Musik und Filme auszutauschen. Dies vor allem zum Ärger der Musik- und Filmindustrie, die seit Napster über den Rechtsweg und mittels PR-Kampagnen versucht, Urheber- und Eigentumsrechte sowohl gegen P2P-Dienste wie auch gegen – meist jugendliche –

²⁸¹ Siehe dazu auch: boyd, d. & Hargittai, E. (2010)

²⁸² Habegger, B. (2005)

Nutzer geltend zu machen.²⁸³ Die Unterhaltungsgüterindustrie führt ins Feld, dass das Tauschen von urheberrechtlich geschützten Materialien zum Nulltarif grosse Verluste verursachen und mithin für den massiven Einbruch im Bereich CD-Verkäufe verantwortlich ist.²⁸⁴ So beläuft sich der jährliche Umsatzausfall durch Raubkopien in der Musikbranche nach Schätzung des Interessenverbandes der Musikbranche IFPI²⁸⁵ Schweiz jährlich auf 25 Millionen Franken.²⁸⁶

Während in den meisten europäischen Ländern das Austauschen von urheberrechtlich geschützten Materialien über das Internet ohne Zustimmung der Urheber gegen das geltende Recht verstösst, haben Kinder und Jugendliche in der Schweiz bislang von einer liberalen Ausgestaltung des Urheberrechts profitiert,²⁸⁷ wonach der reine Download von Musiktiteln und Filmen nach wohl herrschender Meinung und Praxis nicht als Urheberrechtsverletzung qualifiziert worden ist. Verschiedene Anzeichen deuten darauf hin, dass sich die Rechtslage in der Schweiz in naher Zukunft ändern und jenen der Nachbarländer anpassen wird. Dementsprechend werden sich die (rechtlichen) Risiken für Kinder und Jugendliche verschärfen, die mit dem einschlägigen Gebrauch von P2P-Plattformen verbunden sind. Bereits unter geltendem Recht nicht erlaubt ist dagegen der Upload von Songs und Filmen, d.h. das Anbieten solcher Daten auf dem Internet.²⁸⁸ Da bei der Nutzung von Tauschbörsenprogrammen oftmals eine automatische Upload-Funktion voreingestellt ist, kam es wiederholt zu Fällen, in denen sich die Nutzer über den illegalen Upload-Vorgang nicht bewusst waren.²⁸⁹

Zusätzlich zu den rechtlichen Massnahmen hat die Unterhaltungsgüterindustrie im Jahr 2005 eine grossangelegte Abschreckungskampagne lanciert: Der Interessenverband der Musikbranche (IFPI) richtete sich mit der Aktion „Game over“ gegen private Raubkopierer im Internet, wobei die Aktivitäten von Nutzern von Tauschbörsen protokolliert und deren Identität eruiert wurde. Durch sogenannte „instant messages“ wurden die Nutzer gewarnt und erhielten die Möglichkeit, im Falle ihrer freiwilligen Identifikation einen aussergerichtlichen Vergleich herbeizuführen. Im Visier lagen zunächst junge Erwachsene, zu denen sich das illegale Herunterladen von Files von den minderjährigen Jugendlichen mehr und mehr verschoben haben soll.²⁹⁰

Einführende Beispiele

- Im Tessin wurde eine Jugendliche (im Zeitpunkt des Urteils 18-jährig) zu einer Haftstrafe von 30 Tagessätzen, bedingt auf zwei Jahre und zu einer Busse von 400 Franken verurteilt, weil sie 270 Filme und 4200 Lieder aus Internet-Tauschbörsen heruntergeladen und diese sogleich wieder zum Download angeboten hatte. Angezeigt wurde die junge Frau von der IFPI, der

²⁸³ Vgl. dazu im Einzelnen Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 161ff.

²⁸⁴ Mochalski, K., Schulze, H. & Stummer, F. (2009)

²⁸⁵ International Federation of the Phonographic Industry. <http://www.ifpi.org/>

²⁸⁶ NZZ Online vom 16.11.2005. *Härteres Schweizer Geschütz gegen Raubkopierer*. Online gefunden am 31.5.2010 auf: <http://www.nzz.ch/2005/11/16/wi/articleDBU15.html>.

²⁸⁷ Otto, P. (2007)

²⁸⁸ Grass, A. (2010)

²⁸⁹ Otto, P. (2007)

²⁹⁰ NZZ Online vom 16.11.2005. *Härteres Schweizer Geschütz gegen Raubkopierer*; Berneker, J. (2005). „Game over“ für Schweizer Raubkopierer. Online gefunden am 31.5.2010 auf: http://www.pctipp.ch/news/sicherheit/31649/xabgame_overxbb_fxcr_schweizer_raubkopierer.html.

internationalen Vereinigung von Musik- und Videoproduzenten, welche in Zürich Sitz hat.²⁹¹

- In einem anderen Fall verurteilte das Bezirksgericht Bremgarten im Kanton Aargau im Frühling des Jahres 2003 zwei Jugendliche zu je 1000 Franken Busse und zu mehreren tausend Franken Schadenersatz, weil sie verschiedene Musiktitel zum kostenlosen Download angeboten hatten.²⁹²

Analyse

Wie bereits erwähnt, stellt die schweizerische Gesetzgebung bezüglich der (bisher) fehlenden (expliziten) Strafbarkeit des Herunterladens von urheberrechtlich geschützten Werken eine Ausnahme dar. Statt Personen zu verfolgen, die Dateien herunterladen, geht die Industrie deshalb gegen Nutzer vor, die Inhalte illegal verbreiten. Pro Monat bringt die IFPI in der Schweiz 20 neue Fälle vor Gericht, wobei sie nach eigenen Angaben über genügend Material verfügt, um Tausende von Internetbenutzer anzuzeigen.²⁹³ Welchen Einfluss solche Klagen auf das Verhalten der Filesharer haben, ist in der Schweiz soweit ersichtlich noch nicht untersucht worden. Generell fehlen aufschlussreiche Untersuchungen zur Nutzung von Online-Tauschbörsen durch Kinder und Jugendliche in der Schweiz. Anhand von Studien aus dem europäischen Raum und den USA, wo Downloads von urheberrechtlich geschützten Materialien gegen das Recht verstösst, können aber immerhin gewisse Rückschlüsse auf die sozialen Normen der Jugendlichen in Bezug auf das Verteilen von urheberrechtlich geschütztem Material gezogen werden.

Solche soziale Normen, die bei Kinder und Jugendlichen in der digitalen Umgebung auf Teilhabe und Austausch angelegt sind, spielen deshalb eine wichtige Rolle, weil insbesondere junge Leute oftmals keine ausgeprägte Beziehung zum Rechtssystem haben und somit zumindest im vorliegenden Kontext soziale – und nicht rechtliche – Normen einen stark verhaltenslenkenden Einfluss haben und anderslautende rechtliche Normen gar überlagern können.²⁹⁴ Eine Studie der Europäischen Kommission hat ergeben,²⁹⁵ dass Kinder und Jugendliche in der EU in der Regel theoretisch wissen, dass viele Downloads im Konflikt zur Rechtsordnung stehen. Die Illegalität wird aber oftmals ignoriert²⁹⁶ oder gerechtfertigt²⁹⁷. Auch in der Schweiz glauben viele Jugendliche, dass das Tauschen von Filmen und Musik in Ordnung geht, weil dadurch niemandem Schaden zugeführt wird. Die im Netz abrufbaren Musiktitel oder Filme gehören in ihren Augen „allen“ - Urheber- und Eigentumsrecht werden folglich ignoriert und Raupkopierer nicht als „Rechtsbrecher“ angesehen.²⁹⁸

Andere (ausländische) Studien verdeutlichen indes, dass das Wissen über die rechtlichen Konsequenzen des illegalen Downloadens einen Einfluss auf das Verhalten

²⁹¹ Grass, A. (2010)

²⁹² Müller, T. (2004)

²⁹³ Grass, A. (2010)

²⁹⁴ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 169.

²⁹⁵ Europäische Kommission (2007), S. 53ff. (In dieser Studien wurden in den 27 Länder der EU sowie in Norwegen und Island, Mädchen und Knaben von 9-10 Jahren und von 12-14 Jahren befragt. Die Befragungen fanden in Form von Gruppendiskussionen – jeweils Mädchen und Knaben der jeweiligen Alterskategorie getrennt – statt. Ziel der Studie war, das Benutzen des Internets, das Verhalten der Kinder im Internet zu analysieren und zu sehen, wie Kinder Risiken im Internet wahrnehmen).

²⁹⁶ Beispiele: „It’s illegal, but it does not look like it is illegal“ (Boys group, 12-14 years, Denmark); „I don’t really feel guilty. It wouldn’t be on the Internet if it was like really illegal, they wouldn’t have it there“ (Boys group, 12-14 years, United-Kingdom).

²⁹⁷ Beispiel: „It is wrong but not our fault“ (Girls group, 12-14 years, Belgium); „Dad does it all the time“ (Girls group, 12-14 years, Norway); „I really don’t care, it’s not my problem. Singers and actors are rich enough“ (All groups, Italy).

²⁹⁸ Radiotele AG und VIVA (2005). *Jugendbarometer Schweiz: „Wir vermöbeln euch alle!“*, S. 33.

der Jugendlichen hat: Es überrascht nicht, dass Jugendliche, die sich der rechtlichen Konsequenzen von illegalem Downloaden nicht bewusst sind, eher solche Aktivitäten tolerieren. Das entsprechende rechtliche Wissen ist dabei nicht als gegeben anzunehmen. In einer Studie gaben 51% der Befragten an, über die rechtlichen Regelungen Bescheid zu wissen, während 49% diese nicht kannten.²⁹⁹ Zudem spielen Eltern eine wesentliche Rolle. Oftmals informieren sich die Kinder bei ihren Eltern darüber, was online erlaubt ist und was nicht. Dabei spielt das Alter eine wichtige Rolle: Mit 12-13 Jahren wendeten sich 65% der Befragten an ihre Eltern, mit 13-14 Jahren 61%, mit 14-15 Jahren 40% und mit 15-16 Jahren noch 36%.³⁰⁰ Der Hauptgrund für die Befragten, nicht illegal zu downloaden war, Probleme mit den Eltern zu vermeiden. Einerseits weil die Eltern für die Aktivitäten der Jugendlichen bestraft werden könnten (ca. 84%) und andererseits weil die Jugendlichen sich davor fürchten, dass die Eltern über ihre Aktivitäten auf dem Internet etwas herausfinden („parents could find out“) (68%).³⁰¹

In der Schweiz sind über zwei Drittel der Jugendlichen darüber informiert, wie sie im Internet kostenlos downloaden können, und nur knapp ein Viertel der jungen Schweizer und Schweizerinnen verzichtet auf das Downloaden von urheberrechtlich geschütztem Material.³⁰² Gemäss der Switch-Umfrage benutzen 48% der 6- bis 12-Jährigen und 69% der 13- bis 20-Jährigen das Internet, um Musik herunterzuladen, 43% bei den 6- bis 12-Jährigen und 61 % bei den 13- bis 20-Jährigen, um Filme herunterzuladen.³⁰³ Problematisch ist dabei der Download, der über die heutzutage beliebten BitTorrent-Programme erfolgt, da diese Software automatisch den illegalen, strafbaren Upload bewirkt. Inwiefern Kinder und Jugendliche in der Schweiz wissen, dass der Upload von Musik- oder Filmdateien illegal ist, kann mangels entsprechenden Umfragen nicht sicher gesagt werden. Eine Webumfrage unter 10- bis 75-Jährigen hat ergeben, dass die Schweizer grundsätzlich wissen, dass das Verbreiten dieser Dateien unzulässig ist (83.5%). Interessanterweise aber konnte nur etwa die Hälfte derjenigen, welche den Upload als rechtlich unzulässig qualifizierten, die richtige Begründung abliefern, wieso es unzulässig ist.³⁰⁴

Ein Zusammenhang zwischen dem Kopieren und Austauschen der Dateien und dem Verursachen eines Verlustes seitens des Rechteinhabers wird von Kindern und Jugendlichen Befragungen zufolge entweder nicht erkannt oder aber toleriert, weil sie der Ansicht sind, dass die Musiker bzw. die Musikindustrie ohnehin genug Geld verdienen.³⁰⁵ Gerechtfertigt wird das illegale Austauschen von urheberrechtlich geschützten Inhalten oftmals auch dadurch, „dass es jeder macht“. Dies ist mithin ein Argument, das man auch von Eltern hört, die somit zumindest indirekt die illegalen Tauschpraktiken ihrer Kinder autorisieren.³⁰⁶ Jugendliche sehen das P2P-Filesharing zudem oftmals auch als eine Art Protestbewegung gegen die traditionelle Preispolitik der Musik- und

²⁹⁹ KRC Research on behalf of Microsoft Corporation (2008)

³⁰⁰ KRC Research on behalf of Microsoft Corporation (2008)

³⁰¹ KRC Research on behalf of Microsoft Corporation (2008)

³⁰² Radiotele AG und VIVA (2005), S. 33.

³⁰³ Switch (2009). Alle Statistiken über den Gebrauch von Tauschbörsen durch Jugendliche sind jedoch mit Vorsicht zu geniessen, da die Angaben zur Häufigkeit solcher Aktivitäten eine gewisse Dunkelziffer aufweisen können. In Anbetracht der Klagewellen (v.a. in den USA) der letzten Jahre, kann wohl davon ausgegangen werden, dass die Befragten weniger bereit sind, ihre Beteiligung an Tauschbörsen zuzugeben.

³⁰⁴ Hässig, M., Schnieper, L & Zehnder, S. (2006)

³⁰⁵ Radiotele AG und VIVA (2005), S. 33. Gleiche Ergebnisse wie aus der Studie der Europäischen Kommission (2007).

³⁰⁶ Europäische Kommission (2007), S. 53ff.

Filmindustrie.³⁰⁷ Diejenigen Kinder und Jugendlichen, die diese Ansicht nicht teilen, laden nur hin und wieder kostenlose Musiktitel bzw. Filme etc. herunter. Dreiviertel der Jugendlichen geben an, bei tieferen CD und DVD Preisen weniger Musiktitel und Filme vom Internet herunterzuladen.³⁰⁸ Während jeder Fünfte denkt, dass Musik kostenlos heruntergeladen werden soll, akzeptieren ca. 40% einen Preis zwischen 50 Cents und 1 Dollar als fairen Preis für einen Musiktitel.³⁰⁹ Ein britisches Strategieberatungsunternehmen für den digitalen Musikmarkt hat einen Rückgang der Zahl der illegalen Filesharer unter den Jugendlichen festgestellt. Grund für diesen Rückgang sei die zunehmende Verbreitung und Beliebtheit von legalen Musik-Streaming-Services. Während im Dezember 2007 42% der 14- bis 18-jährigen Befragten gestanden hatten, sich mindestens einmal pro Monat unautorisiert kopiergeschützte Musik aus Tauschbörsen zu besorgen, waren es im Januar 2009 nur noch rund 26%.³¹⁰ Ein beträchtlicher Teil der Internetnutzer glaubt indessen, dass praktisch alle Formen des privaten, nicht geschäftlichen Vervielfältigens urheberrechtlich geschützten Materials entweder erlaubt sind oder legal sein sollten.³¹¹

Die Mehrheit der befragten Kinder und Jugendlichen in der genannten EU-Studie fürchtet sich nicht vor einer allfälligen Bestrafung für illegales Downloaden, sondern waren überzeugt von der „Rechtmässigkeit“ ihres Handelns. Die Angst, dass man durch das Herunterladen von einem Musiktitel oder Film einen Virus mit herunterlädt ist in der Regel grösser, als die Angst vor einer allfälligen Bestrafung.³¹² Dass Kinder und Jugendliche nicht erwarten, für illegales Downloaden bestraft zu werden und dass sie diese Aktivität nicht als Diebstahl ansehen, belegt auch eine von Microsoft in Auftrag gegebene Studie.³¹³ Diese hat das Verhalten von 501 Kindern und Jugendlichen im Alter von 12-16 Jahren in Bezug auf ihren Umgang mit Tauschbörsen in den USA untersucht und kommt zum Ergebnis, dass nur 48% denken und erwarten, dass sie für illegales Downloaden bestraft werden, während 90% beim Diebstahl von einem Fahrrad glauben, bestraft zu werden.³¹⁴

Es darf mit Fug angenommen werden, dass sich Kinder und Jugendliche bei der Nutzung von Tauschbörsen von vergleichbaren sozialen Normen und Werten leiten lassen und auf Tauschbörsen ähnlich aktiv sind. Obwohl sich die rechtlichen Risiken in der Schweiz von anderen Ländern im Einzelnen unterscheiden, ist die Verletzung von Urheberrechten durch das Verfügbarmachen von geschützten Inhalten auch hierzulande ein ernstzunehmendes Problem.

³⁰⁷ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 169f.

³⁰⁸ Radiotele AG und VIVA (2005), S. 33.

³⁰⁹ KRC Research on behalf of Microsoft Corporation (2008)

³¹⁰ Steiner, M. (2009)

³¹¹ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 168.

³¹² Europäische Kommission (2007), S. 53ff.

³¹³ KRC Research on behalf of Microsoft Corporation (2008). Topline Results of Microsoft Survey of Teen Attitudes on Illegal Downloading, online gefunden am 31.5.2010 auf: <http://www.microsoft.com/presspass/download/press/2008/02-13KRCStudy.pdf>.

³¹⁴ KRC Research on behalf of Microsoft Corporation (2008)

4.2 Nutzergenerierte Inhalte

Übersicht

Das Internet hat nicht nur die Art und Weise verändert, wie digitale Inhalte vertrieben und konsumiert werden, sondern hat auch die Grenzen zwischen Inhaltproduzenten und Rezipienten verwischt. Tatsächlich sind eine wachsende Zahl von Internet-User nicht mehr bloss passive Rezipienten von Information, Wissen und Unterhaltungsgütern, sondern nehmen aktiv an der Schöpfung von Inhalten teil. Es ist geradezu das Markenzeichen des Web 2.0, dass Nutzer selbst zu Schöpfern digitaler Inhalte werden.³¹⁵ Dieser Trend hin zu einem partizipativen Web wurde durch das Zusammenspiel einer Vielzahl von Faktoren, wie beispielsweise schnellere und billigere Breitband-Verbindungen, das Entstehen von P2P-Netzwerken, einfach zu bedienende Software oder dem flexiblen Zugang zu Werken, ermöglicht. Zudem bauen Kinder und Jugendlichen schon früh Medienkompetenzen auf, die sie mithin befähigen, sich online zu engagieren und Inhalte wie Fotos, Blog-Einträge, Statusupdates, etc. beizusteuern.³¹⁶

Nutzergenerierte Inhalte können verschiedene Formen annehmen. So ist bspw. an Texte, Bilder, Musik bzw. Audio, Video bzw. Film, Kundenmeinungen/-feedbacks, schulische Inhalte oder Nachrichten (im Sinne von „citizen journalism“) zu denken. Dabei können nutzergenerierte Inhalte auf verschiedenen Plattformen – je nach Form des Inhaltes – eingestellt werden; Beispiele sind Blogs, Wikis, Podcasting-Sites, Social Network Seiten, virtuelle Welten etc. Auf Wikipedia wird „user-generated content“ definiert als „Inhalte, die nicht vom Anbieter eines Webangebots, sondern von dessen Nutzern erstellt werden“.³¹⁷ Eine einheitliche Definition des Begriffs „nutzergenerierte Inhalte“ existiert jedoch nicht.³¹⁸

Im Zusammenhang mit nutzergenerierten Inhalten können für Kinder und Jugendliche namentlich dann Risiken entstehen, wenn bei der Herstellung solcher Inhalte auf bestehende und gegebenenfalls urheberrechtlich geschützte Materialien wie zum Beispiel Musik oder Videoclips zurückgegriffen wird. Es stellen sich auch Fragen betreffend die Qualität von Nutzer-generierten Inhalten; auf diesen Aspekt wird gesondert weiter hinten eingegangen. Schliesslich kommen die vorne diskutierten sicherheitsrelevanten Problemfelder auch im Zusammenhang mit nutzergenerierten Inhalten in den Blickpunkt, namentlich dort, wo die kreativen Leistungen der Kinder und Jugendlichen mit der Offenlegung von persönlichen Informationen verbunden sind.

³¹⁵ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 141.

³¹⁶ Wunsch-Vincent, S. & Vickery, G. (2007)

³¹⁷ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/User_Generated_Content.

³¹⁸ Dazu im Einzelnen OECD Report, S. 8. Dort werden zur Bestimmung dessen, was unter UGC fällt, drei Charakteristika vorgeschlagen: Erstens muss der Inhalt veröffentlicht werden (bspw. auf einer Webseite, Social Network Seiten etc.). Zweitens muss es sich um eine kreative Eigenleistung handeln, welche sich in der kreativen Schaffung eines neuen Werkes oder in der Veränderung eines bestehenden Werkes in ein neues, manifestiert.³¹⁸ Wichtig ist, dass die Nutzer einen eigenen Wert bzw. Mehrwert dem Inhalt zufügen. Ledigliches Kopieren von bestehenden Inhalten fällt somit nicht unter dem Begriff nutzergenerierter Inhalte. Dagegen können das Veröffentlichen von eigenen Photographien, das Ausdrücken von Ansichten und Meinungen auf einem Blog oder das Erstellen und Aufschalten von eigenen Videos unter nutzergenerierte Inhalte fallen. Die OECD weist darauf hin, dass es schwierig ist, die Anforderung der Kreativität genau zu umschreiben, und somit im Einzelfall entschieden werden muss, ob dieses Erfordernis erfüllt ist. Als drittes Kriterium nennt der Report die Kreation des Inhaltes ausserhalb der „professionellen Routinen“, also nicht Profit steigernde Aktivitäten.³¹⁸ In der Regel werden nutzergenerierte Inhalte von Amateuren erstellt, welche dafür keine Entschädigung erhalten.

Einführende Beispiele

- Das wohl bekannteste Beispiel einer nutzergenerierten Seite ist Wikipedia. Mit über 9,7 Millionen Artikeln in 256 Sprachen zählt diese heutzutage zu den beliebtesten, meistbesuchten Webseiten. Laut der ARD/ZDF-Onlinestudie 2009 informieren sich rund zwei Drittel anhand von Wikipedia und „für 28% der Onliner zählt Wikipedia zum regelmässigen Begleiter, der mindestens wöchentlich aufgerufen wird“.³¹⁹ Auffallend ist, dass sich Jugendliche und Erwachsene auf Wikipedia als Informationsquelle verlassen.³²⁰
- Von nutzergenerierten Inhalten lebt auch Second Life oder ihre Parallelwelt Teen Second Life, in welcher jugendgefährdende Inhalte herausgefiltert werden. Second Life, eine Fantasiewelt, welche der Erde ähnelt, kann tagein, tagaus „betreten“ werden. Kernpunkt dieser Welt sind nicht Softwareentwickler sondern die Nutzer, die virtuelle Dinge in Second Life erschaffen und somit einen Grossteil der Inhalte selber kreieren. Der kreative, schöpferische Prozess wird also den Nutzern überlassen.³²¹

Analyse

Vor allem Jugendliche interessieren sich für die Partizipation und Gestaltung des Web 2.0. Gemäss der JIM-Studie 2009 erstellt in Deutschland etwa ein Viertel der Jugendlichen regelmässig sogenannten „user generated content“ im Netz, wobei dies 37% mindestens einmal pro Woche tun.³²² Am weitesten verbreitet sind Einträge in Foren oder Newsgroups (12% der Jugendlichen engagieren sich hier mindestens mehrmals pro Woche), das Hochladen von Fotos oder Videos (8%) oder Musik (6%). Noch weniger Alltagsrelevanz haben dagegen Twitter oder Weblogs (je 4%) sowie Einträge in Enzyklopädien oder Podcasts (je 1%). Gemäss dieser Studie haben weder Geschlecht noch Alter der Jugendlichen einen Einfluss auf das Erstellen von nutzergenerierten Inhalten.³²³

Das grösste Wachstum an nutzergenerierten Inhalten zeigen die Bereiche Audio und Video.³²⁴ Videoplattformen werden von fast allen Jugendlichen (92%) regelmässig genutzt um Musikvideos, lustige Filme, oder Privatvideos von Mitschülerinnen und –schüler zu sehen oder Informationen zu individuellen Interessengebieten zu sammeln.³²⁵ Doch erfreuen sich die Jugendlichen nicht nur über den passiven Konsum: 44% der Jugendlichen haben schon einmal selbst ein Video auf einer Plattform veröffentlicht.³²⁶ Dabei handelt es sich meist um private, eigenproduzierte und unterhaltsame Videos von Aktivitäten mit Freunden oder um Videos zu den eigenen Hobbys der Jugendlichen. Mit diesen Filmen präsentieren sie oftmals ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten im Internet. Das Erstellen und Veröffentlichen eigener Inhalte dient ihnen folglich zur Selbstpräsentation sowie als (gruppen-) identitätsstiftende Kommunikation mit Freunden. Denn die Videos

³¹⁹ Busemann, K. & Gscheidle, C. (2009)

³²⁰ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 148, welche u.a. darauf hinweisen, dass Wikipedia-Artikel auch schon vor US-Gerichten zitiert wurden.

³²¹ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 149f.

³²² JIM-Studie 2009, S. 35.

³²³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2009), S. 35.

³²⁴ Van Eimeren, B. & Frees, B (2009)

³²⁵ Schorb, B. et al. (2009), S. 14, 26.

³²⁶ Schorb, B. et al. (2009), S. 19.

richten sich oftmals direkt an eine soziale Umgebung. Zudem erstellen Jugendliche Online-Videos zur Verarbeitung biografischer Ereignisse. Das Medium Video oder Musik kann hier zum Selbstaussdruck genutzt werden und über die Veröffentlichung können Gefühlslagen und zentrale Ereignisse im Leben eines Jugendlichen anderen mitgeteilt werden. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass jüngere, männliche und formal niedriger gebildete Befragte eine höhere Motivation zum Einstellen von Inhalten auf Videoplattformen haben. Dagegen stehen Jugendliche mit formal höherem Bildungshintergrund in der Regel der Veröffentlichung von privaten Inhalten kritischer gegenüber.³²⁷

Trotz der hier nur überblicksartig geschilderten Vielfalt und der grundsätzlich positiven Bewertung des Umstellens von einer Welt mit passiven Rezipienten hin zu aktiven Nutzern, ist der Übergang zum partizipativen Web mit Problemen und Befürchtungen verbunden. So befürchten namentlich Eltern und Erzieher, dass Kindern und Jugendlichen wichtige schöpferische Fähigkeiten verloren gehen, weil Stifte, Mahlfarben etc. in Vergessenheit geraten.³²⁸ Eine andere Befürchtung ist, dass die qualitativen Aspekte der schöpferischen Tätigkeiten sinken. Viele Eltern und Lehrer befürchten, dass das Internet mit seiner „Rip, mix and burn“-Kultur nur solche kreative Ausdruckformen fördert, die mit dem Bearbeiten und Kombinieren vorhandener Inhalte zu tun haben, während andere, originäre Formen der Kreativität ins Hintertreffen geraten.³²⁹ Tatsächlich basieren nutzergenerierte Inhalte oftmals auf anderen Werken und Werten. Daraus ergeben sich mitunter heikle urheberrechtliche Fragen, die bisher nur wenig Beachtung gefunden haben. Die „Rip, mix and burn“-Kultur bringt somit für Jugendliche die Gefahr mit sich, wegen Urheberrechtsverletzungen rechtlich belangt zu werden.³³⁰ Im schulischen Bereich akzentuiert sich die Fragestellung unter dem Gesichtspunkt des Plagiats, wobei Kinder und Jugendliche im Rahmen ihrer Schularbeiten oft grosszügig und ohne Quellenangabe ganze Textbausteine aus dem Internet kopieren.

4.3 Interventionsmöglichkeiten

Überblick

In der jüngeren Vergangenheit haben Interventionen betreffend die hier besprochene Risikosphäre „Urheberrechtsverletzung“ vor allem drei Bereiche beschlagen (auf die Entwicklung neuer Geschäftsmodelle wird hier nicht eingegangen):³³¹

- **Rechtliche Massnahmen:** Wie bereits erwähnt, hat die Urheberrechtsindustrie zivil- und strafrechtliche Massnahmen ergriffen, um den Austausch von urheberrechtlich geschützten Materialien zu unterbinden. Im Visier lagen dabei in einer ersten Phase vor allem die Betreiber von P2P-Plattformen. Im Rahmen von international orchestrierten Kampagnen wurden aber alsbald auch die Nutzer

³²⁷ Schorb, B. et al. (2009), S. 19ff.

³²⁸ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 156.

³²⁹ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 156.

³³⁰ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 141ff.

³³¹ Fisher, W. W. (2004)

von solchen Diensten rechtlich belangt, wobei sich oftmals (auch) jugendliche Internetnutzer verantworten mussten. Parallel dazu hat die Urheberrechtsindustrie erfolgreich für einen weiteren Ausbau der Urheberrechte und eine Verstärkung der Mittel zu deren Durchsetzung im digitalen Zeitalter lobbyiert, wobei es nach wohl herrschender Meinung zu einer Verschiebung der angestammten Balance zwischen (legitimen) Ansprüchen auf Werknutzung und Ansprüchen auf Exklusivität der Inhalte gekommen ist, wie das Beispiel des sog. rechtlichen Umgehungsschutzes von technischen Schutzmassnahmen illustriert. Im Bereich der Rechtsdurchsetzung ist es darüber hinaus zu Eingriffen in die Privatsphäre von Nutzern gekommen, die ihrerseits Bedenken aufwerfen. Immerhin ist festzuhalten, dass der Schweizerische Gesetzgeber in diesem Zusammenhang bisher mehrheitlich mit Augenmass operiert hat.

- Technische Massnahmen: Neben rechtlichen Massnahmen gibt es eine Reihe von mehr oder weniger erfolgsversprechenden technischen Möglichkeiten, um den illegalen Austausch von Musiktiteln und Filmen via Tauschbörsen zu verhindern.³³² So können beispielsweise IP-Adressen oder DNS Namen geblockt werden, womit einerseits die zentralen Server, die urheberrechtlich geschützte Daten anbieten, und andererseits einzelne Nutzer, welche für illegales Filesharing bekannt sind, geblockt werden können.³³³ Eine weitere von der Urheberrechtsindustrie verwendete Methode besteht darin, die auf den P2P-Plattformen angebotenen Dateien zu verunreinigen oder das Auffinden der gewünschten Dateien zu erschweren. Anders geartete technische Eingriffe, die auf den Schutz der urheberrechtlich geschützten Inhalte selbst abzielen, bestehen etwa im Einsatz von sog. Digital Rights Management Systemen, die das Kopieren und unerlaubte Verbreiten von geschützten Inhalten verhindern sollen.
- Aufklärung und Erziehung: Wie die oben angeführten Studien belegen, ist es wichtig, Kinder und Jugendliche über die rechtlichen Konsequenzen des unangemessenen Gebrauchs von Tauschbörsen zu informieren. In der Schweiz hat die Schweizer Stiftung für Konsumentenschutz (SKS) einen Ratgeber über das legale Brennen von CDs/DVDs und die Nutzung von P2P-Tauschbörsen veröffentlicht, welche den aktuellen technischen Stand und die geltende Rechtslage in der Schweiz berücksichtigt.³³⁴ Der amerikanische Verband der Musikindustrie (RIAA) sowie der Weltverband der Phonoindustrie (IFPI) haben zahlreiche Aufklärungskampagnen in Schulen gestartet. Das Hauptproblem dieser Kampagnen ist aber, dass sie einseitig sind: Ziel der Aufklärung durch die Verbände ist es, die zentralen Interessen ihrer Industrie zu schützen. Die Kinder und Jugendlichen müssen aber auch darüber informiert werden, was sie genau mit den Inhalten tun dürfen und was nicht, d.h. was ihre Rechte und ihre Verantwortung ist. Aus diesem Grunde müssen Eltern und Lehrer sich mit Urheberrechtsfragen auseinandersetzen, damit sie die Fragen der Kinder und Jugendlichen beantworten können.³³⁵

³³² Grass, A. (2010)

³³³ Mochalski, K., Schulze, H. & Stummer, F. (2009)

³³⁴ Otto, P. (2007)

³³⁵ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 187f.

Tauschbörsen

Wie erläutert, spielen Wissensdefizite im Zusammenhang mit Tauschbörsen nach wie vor eine wichtige Rolle. Oft ist nicht klar, welche Tauschhandlungen nun erlaubt sind und welche nicht. Laut der bereits erwähnten Studie der Europäischen Kommission sind dabei für jüngere Kinder vor allem die Eltern die ersten Ansprechpartner bei Fragen oder Problemen im Netz.³³⁶ Ältere Kinder und Jugendliche richten sich dagegen zuerst an ihre Freunde. Das bedeutet, dass sich zunächst die Eltern mit den technischen Gegebenheiten und rechtlichen Möglichkeiten und Schranken vertraut machen müssen, wenn es um die urheberrechtlichen Herausforderungen geht, mit denen sich Kinder und Jugendliche im Netz konfrontiert sehen. Die Schule kann dabei unterstützend wirken und Eltern für diese Thematik sensibilisieren oder Informationsangebote bereithalten. Mit Blick auf Jugendliche wird sodann deutlich, dass die Auseinandersetzung mit dem Thema Urheberrecht und Internet nicht nur aus Erwachsenensicht zu führen ist, sondern dass auch Peer-Effekte zu berücksichtigen sind. Gerade im Bereich der Unterhaltungsmedien spielt das, was Peers tun, für das eigene Verhalten eine wesentliche Rolle, was bei der Ausgestaltung von Informations- und Ausbildungsangeboten einfließen sollte.

Nutzergenerierte Inhalte

Mit Blick auf urheberrechtliche Herausforderungen im Zusammenhang mit nutzergenerierten Inhalten gilt das Gesagte: Um das vorhandene positive Potential zu nutzen, das mit dem Übergang von einer Welt mit passiven Rezipienten hin zu einer Generation von aktiven Nutzern verbunden ist, müssen Kinder und Jugendliche nicht nur darüber in Kenntnis gesetzt werden, was sie nicht tun dürfen, sondern sollen auch lernen, welchen Spielraum ihnen das geltende (Urheber-)Recht einräumt, wenn es etwa um die Schöpfung neuer Inhalte geht, die auf bestehenden Materialien basieren. Dies kann etwa im Rahmen des Schulunterrichts geschehen; zu denken ist nicht nur an das Fach Medienerziehung, sondern etwa auch an den Zeichen- oder Werkunterricht. Im Weiteren sind derzeit Online-Lehrgänge in Planung, anhand deren Kinder und Jugendliche spielerisch die Vorgaben, aber auch Möglichkeitsräume des Urheberrechts ausloten können.

Was die sicherheitsrelevanten Gefahren und Risiken betrifft, die sich aus der aktiven Beteiligung der Jugendlichen am Web 2.0 ergeben, kann namentlich auf das vorne im Zusammenhang mit Cyberbullying und dem Privatsphärenschutz Gesagte verwiesen werden. Es wurde bereits mehrheitlich darauf hingewiesen, dass diese Gefahren nur durch eine umfassende Aufklärung der Kinder und Jugendlichen minimiert werden können. Dazu müssen sowohl Eltern als auch Lehrpersonen mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch kommen und Regeln für die aktive Teilnahme an der Gestaltung des Web 2.0 festlegen.

Was schliesslich die Befürchtung der Erwachsenen betrifft, dass den Kinder und Jugendlichen schöpferische Fähigkeiten verloren gehen, ist entgegenzuhalten, dass das Internet die traditionellen Formen der Kreativität in den meisten Fällen nicht ersetzt,

³³⁶ Beispiel: „I do not download, only if I hear a tune I like, I ask my father to do it“ (Girls group 12-14 years, Denmark)

sondern diese ergänzt. Es liegt dabei an den Eltern und Lehrern, Kinder und Jugendliche zu schöpferischen Tätigkeiten ausserhalb der virtuellen Welt zu ermuntern. Aus entwicklungspsychologischer und kultureller Sicht ist es dabei wichtig, dass sich junge Menschen über eine breite Palette von Medien ausdrücken lernen.³³⁷

³³⁷ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 156.

IV. ZUKÜNFTIGE RISIKEN

1. Einleitung

Im Rahmen der vorliegenden Auslegeordnung soll auch auf Risiken im Zusammenhang mit der Internet-Nutzung von Kindern und Jugendlichen eingegangen werden, die bisher zumindest in der Schweiz in der Öffentlichkeit weniger Aufmerksamkeit erfahren haben. Im Folgenden werden zwei Bereiche im Überblick dargestellt: Die Abhängigkeit von digitalen Medien einerseits und die Frage der Informationsqualität bzw. Informationskompetenz andererseits. Beide Aspekte wurden in den vorangehenden Ausführungen kurz erwähnt, verdienen aber im Rahmen einer Monitoring-Studie einer gesonderten Bearbeitung.

Aus methodischer Sicht ist anzufügen, dass die Auswahl und Zuordnung dieser Risiken weniger auf wissenschaftlich fundierten Daten als auf der Einschätzung des für die Studie verantwortlichen Forschungsteams beruht, die sich mithin aus zahlreichen Gesprächen mit jungen Internetnutzern, aber auch Eltern und Lehrern ergibt.

Schliesslich bleibt der Hinweis, dass sich die Risiken im Verlaufe der Zeit und im Zusammenhang mit den dynamischen Mediennutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen verändern und damit ein kontinuierliches Monitoring sowie eine periodische Neubeurteilung namentlich der künftigen Risiken erforderlich ist.

2. Ausgewählte Bereiche im Überblick

2.1 Abhängigkeit

Übersicht

Das Internet ist zum Leitmedium für viele Kinder und Jugendliche geworden, die mitunter einen zunehmenden Anteil ihrer Freizeit im Cyberspace verbringen, wie die eingangs zitierten Statistiken eindrucksvoll belegen. Im Netz bilden sich Freundschaften und Interessensgemeinschaften (Communities), welche soziale Funktionen übernehmen, die bisher der offline-Welt vorbehalten waren.³³⁸ Mit dieser Verlagerung der sozialen Aktivitäten in Chats, Newsgroups oder Online-Spielwelten geht qualitativen Einschätzungen zufolge ein gewisses „Suchtpotenzial“ einher.

Der Begriff der „Abhängigkeit“ wurde 1995 erstmals in Zusammenhang mit dem Internet gebracht.³³⁹ Verschiedene Studien belegen seither, dass sich Online-Sucht³⁴⁰ hauptsächlich durch exzessives Nutzen von Chaträumen und Kommunikationskanälen,

³³⁸ Eidenbenz, F. (2001)

³³⁹ Durch den amerikanischen Psychiater Ivan Goldberg; vgl. dazu Eidenbenz, F. (2001).

³⁴⁰ Wie im englischsprachigen Raum, wo von „Net Addiction“, „Online Addiction“, „Internet Addiction Disorder“, „Pathological Internet Use“ oder „Cyberdisorder“ die Rede ist, gibt es auch im deutschsprachigen Raum keine einheitliche Begriffsbestimmung. Im Deutschen findet man Begriffe wie „Internetabhängigkeit“, „Internetsucht“, „Internetabhängigkeitssyndrom“, „Pathologischer Internetgebrauch“ oder „Online-Sucht“. Vgl. dazu Hornung, A. & Lukesch, H. (2009). *Die unheimlichen Miterspieler – Internet und Computerspiele und ihre Wirkung auf Kinder und Jugendliche*, in: Hardt, J., Cramer-Düncher, U. & Ochs, M., S. 95.

übermässigem Spielen von Online-Spielen oder Konsumieren von Sexangeboten sowie durch das zwanghafte Suchen nach Informationen manifestiert,³⁴¹ wobei die ständige Verknüpfung mit dem Netz der ausschlaggebende Aspekt ist.³⁴²

Um festzustellen, ob ein Kind oder Jugendlicher internetsuchtgefährdet ist, haben Ärzte und Fachpersonen eine Reihe von diagnostischen Kriterien aufgestellt.³⁴³ Das erste Kriterium zieht in Erwägung, wie oft eine Person an das Internet denkt. Mit anderen Worten stellt sich die Frage, ob es eine ständige gedankliche Beschäftigung mit dem Internet gibt (Gedanken an vorherige Online-Aktivitäten oder Antizipation zukünftiger Online-Aktivitäten). Das zweite Kriterium betrifft die zwangsläufige Verlängerung der im Internet verbrachten Zeit, um das „Internetbedürfnis“ zu stillen. Drittens wird berücksichtigt, ob die betroffene Person schon öfters den Versuch unternommen hat, den Internetgebrauch zu kontrollieren, einzuschränken oder zu stoppen, daran aber gescheitert ist. Viertens wird untersucht, ob Gefühlslagen wie Ruhelosigkeit, Launenhaftigkeit, Depressivität oder Reizbarkeit auftreten, wenn der Versuch unternommen wird, den Internetgebrauch zu reduzieren oder zu stoppen. Fünftens fragt man danach, ob die Person längere Aufenthaltszeiten im Internet hat als er oder sie ursprünglich intendiert. Sechstes Kriterium ist das Aufs-Spiel-Setzen einer engen Beziehung, einer Arbeitsstelle oder eines beruflichen Angebots wegen des Internets. Siebtes Indiz für das Vorliegen einer Abhängigkeit ist das Belügen von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen, um das Ausmass der Internetnutzung zu verbergen. Abschliessend wird danach gefragt, ob das Kind oder der Jugendliche das Internet gebraucht, um Problemen auszuweichen oder dysphorische Stimmungen wie Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst und Depression zu erleichtern. Damit von Online-Sucht gesprochen werden kann, müssen einerseits die Kriterien 1-5 und zumindest eines der Kriterien 6-8 vorliegen.³⁴⁴

Einführende Beispiele

- In China starb ein 30-jähriger Mann, nachdem er drei Tage hintereinander ununterbrochen Online-Games gespielt hatte.³⁴⁵
- Chinas erste Suchtstation für Internetsüchtige schockierte im 2005 mit ihren Behandlungsmethoden: Nach Berichten der Nachrichtenagentur AP wurden Jugendliche mit Elektroschocks und Infusionen gegen die Internet-Sucht behandelt.³⁴⁶ Auch wenn die Zahl von Kliniken und Therapeuten, welche sich mit der Internetsucht auseinandersetzen, gestiegen ist, fehlen noch umfassende Veröffentlichungen zu diesem Thema.³⁴⁷

³⁴¹ Vgl. bspw. Eidenbenz, F. (2001)

³⁴² Sucht Info Schweiz (2010). *Onlinesucht*, S. 3.

³⁴³ Vgl. Kriterien von Young, K.S. (1996). Internet addiction: The emerge of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behaviour*, 1, 237-244; sowie modifizierten Kriterien von Bread, K.W. & Wolf, E.M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. *CyberPsychology and Behaviour*, 4, 377-83; auch Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 228 mit Verweis auf: <http://netaddictionrecovery.blogspot.com/2007/01/what-is-internet-misuse-and-what-is.html>.

³⁴⁴ Vgl. Kriterien von Young, K.S. (1996). Internet addiction: The emerge of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behaviour*, 1, 237-244; sowie modifizierten Kriterien von Bread, K.W. & Wolf, E.M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. *CyberPsychology and Behaviour*, 4, 377-83.

³⁴⁵ Vgl. <http://www.reuters.com/article/idUST16999720070917>.

³⁴⁶ *Spiegel Online* vom 1.7.2005. Mit Elektroschocks gegen Internet-Sucht, online gefunden am 10. Juni 2010 auf: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,363116,00.html>.

³⁴⁷ Hornung, A. & Lukesch, H. (2009), 108f.

- Eine aktuelle Studie der Kaiser Foundation, die sich mit gesundheitlichen Themen befasst, surfen, mailen, simsens, ipoden, gamen und fernsehen US-Kids zwischen acht und achtzehn Jahren 7,5 Stunden pro Tag. Da die Jugendlichen oftmals mehrere dieser Aktivitäten gleichzeitig machen, sind sie täglich durchschnittlich zehn Stunden und 45 Minuten mit medialen Inhalten konfrontiert. Eine vergleichbare Schweizer Studie existiert zwar nicht, doch zeichnen Erfahrungsberichte aus Schulen ein ähnliches Bild.³⁴⁸

Analyse

Im Zeitraum April 2009 bis September 2009 gaben 73.2% der befragten Schweizer ab 14 Jahren an, das Internet täglich oder mehrmals pro Woche zu benutzen.³⁴⁹ Laut vorsichtigen Schätzungen sind davon ca. 70'000 Personen onlinesüchtig und 110'000 gefährdet, wobei als dazu all jene Personen zählen, die durchschnittlich 35 Stunden pro Woche ausserberuflich im Netz verbringen.³⁵⁰ Verschiedene Symptome charakterisieren die Internetsucht: Zum einen entsteht ein starkes Verlangen, das Internet zu gebrauchen. Zudem kommt es zu einem Kontrollverlust über den Gebrauch, was in einem intensiven Zeitaufwand im Internet resultiert, sowie zu einer Einengung und Beschränkung der eigenen Interessen auf das Internet. Dabei entstehen Entzugserscheinungen wie z.B. Nervosität oder Aggression, wenn das Internet nicht benutzt wird.³⁵¹ Anders als bei anderen Suchterscheinungen fehlt bei der Online-Sucht die psychoaktive Substanz, welche zu körperlicher Abhängigkeit führt. Die Online-Sucht entsteht dabei durch die körpereigenen biochemischen Veränderungen, die durch die exzessive Nutzung ausgelöst werden.³⁵²

Als Bereiche mit dem grössten Suchtpotential gehören virtuelle Spielwelten, Chats, Newsgroups und Sex- und Pornografieseiten. Vor allem online Angebote, die den User stark an sich binden, weisen hohe „Suchtpotentiale“ auf.³⁵³ Besonders gefährdet scheinen nach neueren Befunden jene Jugendlichen zu sein, die viel Zeit mit Computerspielen verbringen.³⁵⁴

Exzessive Internetnutzung in der Freizeit bringt verschiedene Gefahren mit sich. Laut der Schweizerischen Fachstelle für Alkohol- und andere Drogenprobleme (Sucht Info Schweiz) kann übermässig langes Verweilen im Netz zu Haltungsschäden, Sehschwierigkeiten, Kopfschmerzen oder gestörtem Essverhalten führen.³⁵⁵ Gleichzeitig betont die Fachstelle, dass die Folgen der Online-Sucht noch weitgehend ungeklärt sind.³⁵⁶ Es ist indes anzunehmen, dass eine übermässige Beschäftigung mit Internetangeboten sowohl gesundheitliche als auch sozial unerwünschte Folgen haben

³⁴⁸ Hossli, P. (2010)

³⁴⁹ Bundesamt für Statistik zur Mediennutzung – Internetnutzung (2010). Online gefunden am 10.6.2010 auf: <http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/03/key/ind16.indicator.30106.160105.html?open=1#1>.

³⁵⁰ Sucht wird häufig über die Menge des konsumierten Stoffes, im Falle des Internets anhand der dafür aufgewendeten Zeit, definiert. Vgl. Hornung, A. & Lukesch, H. (2009), S. 100f; Stelle für Suchtprävention im Kanton Zürich – Suchtverhalten im Internet. Online gefunden am 10.6.2010 auf: <http://www.suchtpraevention-zh.ch/abhaengig-von/internet-games-chat/>; <http://www.sts.uzh.ch/current/319/Internet-Sucht.pdf>.

³⁵¹ Vgl. Stelle für Suchtprävention im Kanton Zürich – Suchtverhalten im Internet; Vgl. auch <http://www.sts.uzh.ch/current/319/Internet-Sucht.pdf>; <http://www.sucht-info.ch/themen/spezifische-themen/onlinesucht/>.

³⁵² Vgl. Stelle für Suchtprävention im Kanton Zürich – Suchtverhalten im Internet.

³⁵³ Vgl. auch <http://www.sts.uzh.ch/current/319/Internet-Sucht.pdf>.

³⁵⁴ Vgl. dazu Kapitel über Online-Games.

³⁵⁵ Vgl. <http://www.sucht-info.ch/themen/spezifische-themen/onlinesucht/>.

³⁵⁶ Vgl. <http://www.sucht-info.ch/themen/spezifische-themen/onlinesucht/>. Vgl. auch <http://www.sts.uzh.ch/current/319/Internet-Sucht.pdf>.

kann. Problematisch ist dabei vor allem die kompensatorische Nutzung von Internetangeboten, d.h. der Rückzug in virtuelle Welten als Ersatz für das reale Leben (oft mit dem Ziel, negative Gefühle zu regulieren).³⁵⁷ Mit fortgeschrittenem Stadium der Online-Sucht nimmt der Internetkonsum täglich zu, der Tag-Nacht-Rhythmus geht verloren und die Ernährung wird vernachlässigt. Der zunehmende Konsum kann zu chronischem Schlafmangel führen und ein Leistungsrückgang macht sich konsequenterweise bemerkbar. Dies kann zu psychosozialen Folgen wie schlechte Noten in der Schule, Jobverlust, Trennung vom Partner/Familie, Selbstisolierung oder Verlust von sozialen Handlungskompetenzen führen. Schädigungen des Sehapparates oder der Wirbelsäule können hinzukommen.³⁵⁸

Interventionsmöglichkeiten

Derzeit gibt es relativ wenige Forschungsarbeiten zum Thema der Online-Suchtprävention, wiewohl Fachpersonen aus der Suchprävention, Medienerziehung etc. hier erste Ansätze erarbeitet haben.³⁵⁹ Angesichts der zahlreichen positiven Nutzungsmöglichkeiten des Internets und dessen Bedeutung im privaten und beruflichen Alltag zielt Prävention richtigerweise nicht auf ein Verbot des Gebrauchs, sondern auf den kontrollierten und komplementären Umgang mit dem Medium.³⁶⁰

Wie auch bei anderen Abhängigkeiten kann sich der Ausstieg aus der Internetsucht sehr schwer gestalten. Vor allem Jugendlichen fällt es schwer, ihre Online-Nutzung zu kontrollieren, zumal gewisse, für die Regulierung von Verhalten und Emotionen zuständige Gehirnareale noch nicht vollständig entwickelt sind. Vor diesem Hintergrund tragen Eltern und Lehrpersonen eine Mitverantwortung, Kindern und Jugendlichen einen angemessenen Umgang mit dem Internet zu ermöglichen. Dazu müssen sich Eltern und Erziehende damit auseinandersetzen, wieviel Zeit ihre Kinder und Jugendliche im Netz verbringen – und welchen Aktivitäten sie dort nachgehen. Klare und alters- bzw. entwicklungs-mässig abgestufte Regeln zur Nutzung des Internets, wie z.B. das Festlegen eines Zeitbudgets, können zur Online-Suchtprävention beitragen. Zudem ist wichtig, dass Kinder und Jugendliche ihre Freizeit auch ohne das Internet gestalten können. Eine Stärkung der offline Sozialkompetenz von Jugendlichen trägt zur Suchtprävention online bei.³⁶¹ In gewissen (Ausnahme-)Fällen kann auch die Nutzung von technischen Massnahmen, wie z.B. das Sperren von bestimmten Webseiten oder das Begrenzen der Spielzeit, präventiv eingesetzt werden, wobei hier die Privatsphäre der Kinder und Jugendlichen und deren Informationsfreiheitsrechte in die Abwägung mit einzubeziehen sind.³⁶²

Die Mehrzahl der Präventionsansätze setzt sodann bei der Förderung der Medienkompetenz der Nutzer/-innen an, die mitunter das Ziel haben, realistische

³⁵⁷ Im Unterschied zur komplementären Nutzung des Internets, also als Ergänzung zu realen Lebenserfahrungen; Vgl. dazu Sucht Info Schweiz (2010), S. 3.

³⁵⁸ Stelle für Suchtprävention im Kanton Zürich – Suchtverhalten im Internet; Vgl. auch <http://www.sts.uzh.ch/current/319/Internet-Sucht.pdf>; Sucht Info Schweiz (2010). *Onlinesucht*, S. 2f.; Hornung, A. & Lukesch, H. (2009), 97f.

³⁵⁹ Sucht Info Schweiz (2010), S. 4.

³⁶⁰ Sucht Info Schweiz (2010), S. 4.

³⁶¹ Vgl. Stelle für Suchtprävention im Kanton Zürich – Suchtverhalten im Internet; Vgl. auch

<http://www.sts.uzh.ch/current/319/Internet-Sucht.pdf>; <http://www.sucht-info.ch/themen/spezifische-themen/onlinesucht/>; Sucht Info Schweiz (2010), S. 2f.

³⁶² Sucht Info Schweiz (2010), S. 4.

Erwartungen an das Internet aufzubauen und Kenntnisse zu vermitteln, wie das Internet effizient und sicher genutzt werden kann.³⁶³

2.2 Informationskompetenz und Informationsqualität

Übersicht

Unter Informationskompetenz wird die Fähigkeit verstanden, Informationen unterschiedlichster Art zu recherchieren, zu evaluieren und weiter zu verwenden.³⁶⁴ In der heutigen Informations- und Wissensgesellschaft wird Informationskompetenz als Schlüsselqualifikation vor allem junger Menschen angesehen, die es im Zuge der Ausbildung und im Hinblick auf die spätere Berufstätigkeit aufzubauen gilt.³⁶⁵ Durch das Aufkommen digitaler Technologien und Computernetzwerke haben sich die Bedingungen der Informationsproduktion, der Informationsverbreitung, des Informationszugangs und der Informationsnutzung grundlegend verändert.³⁶⁶ Zum einen sind Informationen in beispielloser Menge verfügbar, zum anderen stellen sich neue Fragen bei der Informationsqualität, da im Internet – im Gegensatz etwa zu traditionellen Informationsquellen wie Bücher oder Zeitungen – Qualitätsstandards und Qualitätsprüfer weitgehend fehlen.³⁶⁷ Vor diesem Hintergrund befassen sich Forscher mit der Frage, wie Kinder und Jugendliche mit diesem veränderten, vielfältigen Informationsumfeld und dessen unterschiedlichen Qualitätsausprägungen umgehen.³⁶⁸

Das Internet ermöglicht es Kindern und Jugendlichen, sich in einem bisher nicht bekannten Masse unabhängig und selbstbestimmt zu informieren.³⁶⁹ Dieser unbegrenzte Zugang zu Informationen beinhaltet ein enormes Potential für die Wissensaneignung, stellt aber auch gesteigerte Anforderungen an deren Informationskompetenz. Kinder und Jugendliche stehen dabei vor der grossen Herausforderung, das Informationsinteresse bzw. Themengebiet richtig einzuschränken, die relevanten Suchbegriffe zu definieren, sich erfolgreich durch die Suchresultate zu navigieren und schliesslich zu bewerten, welche Information zuverlässig und glaubwürdig ist. Befragungen von Kindern und Jugendlichen zeigen, dass das Qualitätsbewusstsein wenig ausgeprägt und bestenfalls implizit vorhanden ist. Je nach Altersgruppe figurieren beispielsweise die Menge Text auf einer Webseite oder die dort verwendeten Farben als – aus Erwachsenensicht offensichtlich unhaltbare – Qualitätsindikatoren.³⁷⁰ In einer deutschen Fallstudie geben Jugendliche beispielsweise an, dass sie die Qualität einer Information danach beurteilen, ob sie logisch klingt oder ob „Beweise“ wie Fotos da sind.³⁷¹ Diese hier nur stichwortartig wiedergegebenen Befunde illustrieren die Unsicherheiten von Kindern Jugendlichen im Umgang mit online Informationen, wobei die Unsicherheit je nach

³⁶³ Sucht Info Schweiz (2010), S. 4.

³⁶⁴ Gorski, M. (2008)

³⁶⁵ Gorski, M. (2008), S. 738.

³⁶⁶ Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

³⁶⁷ Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

³⁶⁸ Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

³⁶⁹ Schelhowe, H. et al. (2009)

³⁷⁰ Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

³⁷¹ Tulodziecki, G. (2001)

Alter, Entwicklungsstand und anderen Variablen mehr oder weniger ausgeprägt ausfällt.³⁷²

Offenkundig stellt sich die Frage, wie qualitativ hochwertige Information von unzuverlässiger unterschieden werden kann, nicht erst seit dem Aufkommen des Internets.³⁷³ In einem Medium, in dem faktisch jeder Nutzer Inhalte veröffentlichen kann, ohne dass entsprechende Qualitätsmechanismen Platz greifen, ist es jedoch deutlich anspruchsvoller geworden, angemessene Qualitätsurteile zu fällen. Dabei gewinnt diese Frage insofern an Bedeutung, als das Internet recht eigentlich zum Leitmedium für Kinder und Jugendliche geworden ist.³⁷⁴ Amerikanische Ergebnisse verdeutlichen dabei, dass die Informationskompetenz im Umfeld des Internets während der Kindheit erlernt werden muss, da sich erlernte falsche Verhaltensmuster bei der Internetrecherche im Erwachsenenalter nur noch schwer ändern lassen.³⁷⁵

Angesichts dieser Befunde und im Lichte des auch aus entwicklungspsychologischen Gründen unterentwickelten informationellen Qualitätsbewusstseins von Kindern und Jugendlichen liegt die Verantwortung vorab bei den Eltern und Lehrpersonen, den Kindern und Jugendlichen beim Aufbau von qualitätsrelevanten Informationskompetenzen behilflich zu sein. Das zu diesem Zweck erforderliche Wissen ist jedoch oft schwer greifbar und nicht gut strukturiert. Hier herrscht akuter Handlungsbedarf. Hilfsmittel, wie sie beispielsweise von der amerikanischen Organisation Common Sense Media bereitgestellt werden und die darauf abzielen, Eltern anhand von Qualitätsbewertungen dabei zu unterstützen, angemessene Inhalte für ihre Kinder zu finden, sind Schritte in die richtige Richtung.³⁷⁶ In der Schweiz besteht mit Wikibu ein ebenfalls interessantes Projekt, das Kinder und Jugendlichen anhand von vier Kriterien die Verlässlichkeit eines Wikipedia-Eintrags anzeigt.³⁷⁷

Es ist eine derzeit offene Forschungsfrage, inwiefern solche Bewertungssysteme Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen ein effektiveres und sichereres Auffinden von qualitativ hochwertigen Inhalten ermöglichen. Erfahrungen mit dem Medium Fernsehen zeigen, dass solche Bewertungssysteme leicht verständlich und konsistent sein müssen, um wirksam zu werden.³⁷⁸ Die riesige Vielfalt von online Plattformen, von Social Networks bis zu Blogs und Spielplattformen, erschwert dabei die Einführung konsistenter Bewertungssysteme im Internet erheblich. Eine weitere Herausforderung besteht in der Dynamik der Online-Informationen: Stetig kommen neue Inhalte dazu, die Webseiten werden tagtäglich verändert, was die Etablierung eines stabilen Bewertungssystems damit zu einer sehr komplexen Aufgabe macht.

Einführende Beispiele

- Ein Biologie- und Chemielehrer gibt seinen Schülern die Hausaufgabe, über ein bestimmtes naturwissenschaftliches Thema einen Aufsatz zu schreiben. Schüler reichen ihm darauf hin erstaunlich faktenreiche, beinahe wissenschaftliche

³⁷² Zum ganzen ausführlich Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

³⁷³ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 191.

³⁷⁴ Palfrey, J. & Gasser, U. (2008), S. 192.

³⁷⁵ Rowlands, I. et al. (2008)

³⁷⁶ Vgl. <http://www.commonssensemedia.org/website-reviews>.

³⁷⁷ Vgl. <http://www.wikibu.ch/>.

³⁷⁸ Federal Communication Commission (2009)

Berichte ein. Sowohl die sprachlichen Formulierungen als auch die von manchen Schülern nicht einmal entfernten Quellenhinweise von Wikipedia lassen den Lehrer misstrauisch werden, wobei sich der Plagiatsverdacht rasch erhärtet.³⁷⁹

- Der englische Wikipedia-Eintrag wurde dahingehend ergänzt, dass alt Bundesrat Blocher auch NSDAP-Vorsitzender gewesen sei.³⁸⁰ Ein Schüler fand diese Informationen auf Wikipedia und kopierte sie in seinen Aufsatz über die Abwahl von Christoph Blocher als Bundesrat.
- Im Rahmen des Geschichtsunterrichts waren Jugendliche aufgefordert, Informationen zum Holocaust während der Nazidiktatur in Deutschland zu suchen. Bei den anschliessenden Präsentationen vor der Klasse wurde der Holocaust von einer Gruppe in Frage gestellt. Dabei stützten sich die Schüler auf verschiedene Online-Quellen.³⁸¹

Analyse

Das Internet ist als Instrument der Informationsbeschaffung für Kinder und Jugendliche von hoher Bedeutung. Eine vom Verband Schweizer Presse in Zusammenarbeit mit dem Link Institut und der WEMF AG durchgeführte Studie über die Mediennutzung von 15- bis 20-Jährigen hat beispielsweise hervorgebracht, dass das Internet gar das wichtigste Medium für die Informationsbeschaffung darstellt.³⁸² Wenn es darum geht, sich in ein bestimmtes Thema zu vertiefen oder etwas zu lernen, wird das Internet von den Befragten klar als wichtigste Informationsquelle vor anderen Medien wie Büchern oder Zeitungen bezeichnet. Einzig wenn es darum geht, sich einen schnellen Überblick über die aktuellen Ereignisse zu schaffen, messen die Befragten Gratiszeitungen etwa dieselbe Bedeutung zu wie dem Internet. 58% der befragten Jugendlichen gaben zudem an, dass sie das Internet in Zukunft noch vermehrt nutzen werden – im Gegensatz beispielsweise zu Zeitungen. Deutsche Untersuchungen bestätigen diesen Befund. Gemäss der JIM Studie 2009 suchen 34% der Jugendlichen mehrmals pro Woche nach Informationen für Schule oder Ausbildung,³⁸³ wobei sich mit steigendem Alter eine zunehmende Nutzung des Internets beobachtet lässt. Während nur 8% der Befragten regelmässig mit Hilfe des Internets Referate für die Schule erstellen, wird es von über Zweidrittel der Jugendlichen dazu verwendet, um Informationen über ihre präferierte Musik, Filme oder Computerspiele zu gewinnen.³⁸⁴ Insbesondere die Online-Enzyklopädie Wikipedia ist bei den Jugendlichen äusserst beliebt. Gemäss der ARD/ZDF-Onlinestudie 2009 nutzen 94% der 14- bis 19-Jährigen Wikipedia.³⁸⁵ Beachtenswert ist dabei, dass dieser Wert über die letzten zwei Jahre um 12% zugenommen hat. Weiter ist zu bemerken, dass Jugendliche bei der Informationsbeschaffung kaum von verschiedenen Recherchemöglichkeiten Gebrauch machen, sondern sich in der Mehrzahl alleine auf das Internet beschränken. Eine Untersuchung über die Informationssuche unter 285 Gymnasialschülern und Studenten in Deutschland zeigt, dass über die Hälfte der Befragten nur das Internet zur Informationsbeschaffung verwenden und keine

³⁷⁹ Brzoska, I. (2008)

³⁸⁰ Thiriet, M. (2007)

³⁸¹ Beispiel nach educaguides.ch (ohne Datum). Fallbeispiel: Leugnung des Holocaust.

³⁸² Marr, V. (2009)

³⁸³ JIM-Studie 2009, S. 36-37.

³⁸⁴ Schorb, B., Kiessling, M. & Keilhauer, J. (2009), S. 30ff.

³⁸⁵ Busemann, K. & Gscheidle, C. (2009)

Printmedien gebrauchen.³⁸⁶ Dabei führt die überwiegende Mehrheit die Recherche im Internet ausschliesslich mit Hilfe von Suchmaschinen durch. Diese und weitere Befunde deuten darauf hin, dass dem Internet ein überragender Stellenwert bei der Informationsbeschaffung zukommt und dieses in der Zukunft weiter an Bedeutung gewinnen wird.

Wie die Einführungsbeispiele zeigen, ist das Abstellen auf Online-Informationen nicht problemlos. Dies trifft namentlich auf die populäre Informationsquelle Wikipedia zu. So werden beispielsweise oft Fehlinformationen in Wikipedia-Einträgen verbreitet, wobei die Bearbeitung eines Wikipedia-Eintrags grundsätzlich jedem Internetnutzer offen steht – eine Tatsache, die Kindern und Jugendlichen kaum bewusst ist, wie sich aus Interviews ergibt. So können Informationen gelöscht und falsche Informationen eingebunden werden, Tatsachen tendenziös dargestellt werden, oder Einträge dazu benutzt werden, um politische oder religiöse Propaganda zu betreiben. Relativierend ist allerdings anzumerken, dass eine vielbeachtete Vergleichsstudie zwischen Wikipedia und der renommierten Encyclopaedia Britannica zum Schluss gelangt, dass Wikipedia nur unerheblich mehr Fehler aufweist als die Encyclopaedia Britannica.³⁸⁷ Dies liegt daran, dass über Wikipedia zwar schnell Fehlinformationen verbreitet werden können, diese aber durch andere Nutzer auch unmittelbar wieder korrigiert werden können.

Die Problematik der Informationsbeschaffung im Internet liegt denn auch weniger in der Informationsqualität von populären Seiten wie Wikipedia, sondern in der Art und Weise, wie Kinder und Jugendliche im Internet nach Informationen suchen und wie kritisch sie mit den gewonnenen Informationen umgehen. Eine britische Studie aus dem Jahr 2008 zeigt zum Beispiel, dass Jugendliche kaum Zeit darauf verwenden, die im Internet erhaltenen Informationen bezüglich deren Relevanz, Richtigkeit und Kompetenz zu evaluieren.³⁸⁸ Demnach bewerten Jugendliche die durch die Suchmaschine angezeigten Suchresultate nur selten nach deren Bedeutsamkeit und drucken Seiten aus, ohne vom Inhalt vorher vertieft Kenntnis genommen zu haben. Ebenfalls tendieren vor allem Kinder und jüngere Jugendliche dazu, die Suche nach dem ersten Treffer abzubrechen, ohne Rücksicht auf den spezifischen Inhalt des Dokuments zu nehmen. Weiter fällt es Kindern und Jugendlichen schwer zu artikulieren, welche Informationen sie benötigen, was darin resultiert, dass oft ineffektive Suchstrategien angewendet werden. Dabei verwenden sie oft unpassende Suchbegriffe und ignorieren die Möglichkeit, die Suche benutzerdefiniert einzuschränken; es dominiert die Annahme, dass ihre Suchanfrage von der Suchmaschine wohl schon verstanden wird. Diejenigen Jugendlichen, die tatsächlich ihre Suche komplex gestalten (bspw. durch das Setzen von „and“ oder „not“), wenden diese Booleschen Operatoren gemäss Erkenntnissen einer detuschen Untersuchung des Suchverhaltens von Gymnasialschülern und Studenten zu 99,6% falsch an.³⁸⁹ Besonders eindrücklich ist dabei, dass über die Hälfte der Befragten ihre Internetkompetenz als gut bis sehr gut einschätzen. Dabei sieht sich die grosse Mehrheit der beobachteten Probanden nur die erste Trefferseite an.³⁹⁰ Dies ist

³⁸⁶ Gorski, M. (2008), S. 748.

³⁸⁷ Giles, J. (2005)

³⁸⁸ Rowlands, I., Nicholas, D., Williams, P., Huntington, P., Fieldhouse, M., Gunter, B., Withey, R., Jamali, H. R., Dobrowolski, T. & Tenopir, C. (2008)

³⁸⁹ Gorski, M. (2008), S. 757.

³⁹⁰ Gorski, M. (2008), S. 754.

insbesondere deswegen problematisch, weil gewisse Quellen durch Zahlungen an den Suchmaschinenbetreiber auf der ersten Trefferseite erscheinen. Andere Untersuchungen belegen, dass Kinder und Jugendliche ein übermässiges Vertrauen in Suchmaschinenanbieter wie Yahoo oder Google setzen. Ein erheblicher Teil der informationssuchenden Jugendlichen ist beispielsweise der Ansicht, dass eine Seite, die bei Google oder Yahoo angezeigt wird, zuverlässig sein muss.³⁹¹ Die JIM-Studie 2007 zeigt in diesem Zusammenhang ferner auf, dass 7% der Jugendlichen voll und ganz und 19% der Jugendlichen weitgehend davon überzeugt sind, dass die im Internet aufgeführten Informationen auf ihre Richtigkeit überprüft worden sind.³⁹² Umso jünger die Informationssuchenden sind und umso niedriger ihr formales Bildungsniveau ist, desto grösser ist ihr Glaube an eine wahrheitsgetreue Darstellung der im Internet präsentierten Inhalte.

Der heutige Forschungsstand legt nahe, dass die Informationskompetenz von Kindern und Jugendlichen durch das Internet nicht zugenommen hat. Vielmehr deutet einiges darauf hin, dass die quasi-intuitive Vertrautheit der Kinder und Jugendlichen mit dem Computer und dem Internet schwerwiegende Defizite bei der Informationskompetenz maskiert.³⁹³ Diese Defizite beziehen sich nach dem Gesagten dabei sowohl auf die Informationssuche als auch die Informationsevaluation.³⁹⁴ Zunächst sind Kinder und Jugendliche bei der Informationssuche mit einer konstanten Informationsüberflutung konfrontiert, was sich mithin in der Frustration darüber äussert, unzählige qualitativ unterschiedliche Webseiten durchklicken zu müssen, bis die gesuchte Information gefunden ist. Zweitens deuten die vorne erwähnten Untersuchungen darauf hin, dass Kinder und Jugendliche nur ein rudimentäres Wissen haben, wie im Internet zu suchen ist. Drittens fühlen sich Jugendliche durch die zahlreichen Suchoptionen im Internet überfordert und wissen nicht, wo und wie sie mit dem Suchen beginnen sollen. Schliesslich sind die im Internet gefundenen Informationen, die sich oft primär an Erwachsene richten, in vielen Fällen zu komplex für Kinder und Jugendliche, die denn auch Mühe damit bekunden, im Internet erhaltene Informationen zu verstehen. Bei der Informationsevaluation besteht ein zentrales Problem darin, dass Kinder und Jugendliche nur sehr bedingt über die Kompetenz verfügen, die Richtigkeit und Verlässlichkeit von online Informationen zu überprüfen – oder dabei von falschen Kriterien ausgehen.³⁹⁵ Kinder und Jugendliche trennen sodann bei der online Recherche die gefundene Information oftmals von der Quelle, was eine Überprüfung der Verlässlichkeit des gefundenen Inhalts verunmöglicht.³⁹⁶ Schliesslich haben Kinder und Jugendliche Schwierigkeiten, kommerzielle von nicht kommerziellen Inhalten im Internet zu unterscheiden, wodurch teilweise Werbung auf einer Webseite für tatsächlichen Inhalt gehalten wird.³⁹⁷

³⁹¹ Rowlands, I. et al. (2008)

³⁹² JIM-Studie 2005

³⁹³ Rowlands, I. et al. (2008) ; Gorski, M. (2008), S. 761.

³⁹⁴ Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

³⁹⁵ Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

³⁹⁶ Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

³⁹⁷ Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

Interventionsmöglichkeiten

Das Instrumentarium, mit welchem auf die Qualitätsherausforderungen reagiert werden kann, welchen Kinder und Jugendliche im Internet ausgesetzt sind, ist im Vergleich zu anderen in dieser Studie diskutierten Risikobereichen unterentwickelt und kaum untersucht. Eine sich in Ausarbeitung befindliche amerikanische Studie identifiziert die folgenden Strategien, die in weiteren Forschungsarbeiten zu konkretisieren sind:³⁹⁸

- Technische Massnahmen: Spezielle, auf die Bedürfnisse und Charakteristika von Kindern und Jugendlichen zugeschnittene technische Hilfsmittel wie beispielsweise kinderfreundliche Webbrowser und Suchmaschinen, Peer-basierte Empfehlungssystem, Qualitätskennzeichen und -zertifikate und Dienste zur Informationsaggregation, sind Kernbestandteile einer technisch ausgerichteten Strategie, um junge Internetnutzer bei der Suche und Bewertung von Informationen angemessen zu unterstützen. Dabei müssen aber auch die grundsätzlichen Grenzen des Technologieeinsatzes anerkannt werden. Selbst wenn technische Massnahmen das Qualitätsproblem mindestens teilweise adressieren können, scheint es unwahrscheinlich, dass Kinder und Jugendliche diese speziell zugeschnittenen Werkzeuge auch tatsächlich grossflächig und nachhaltig akzeptieren und anwenden. Erfahrungen in anderen Bereichen deuten darauf hin, dass Kinder und Jugendliche vielmehr an denselben Webseiten und technischen Hilfsmitteln der Informationsnavigation interessiert sind, die auch Erwachsene benutzen.
- Rechtliche Massnahmen: Auch rechtliche Massnahmen sind im hier diskutierten Bereich wenig erfolgsversprechend. Wiewohl die Rechtsordnung zumindest bereichsweise Minimalstandards hinsichtlich Informationsqualität aufstellen kann – zu denken ist etwa an einschlägige spezialgesetzliche Anforderungen im Bereich von medizinischen oder gewissen Arten von Finanzinformationen –, bestehen angesichts der vorne beschriebenen Bedingungen der Informationsproduktion und -verbreitung faktische Schranken, die der effektiven Durchsetzung solcher Qualitätsregeln im Wege stehen. Hinzu kommt, dass entsprechende Eingriffe in die verfassungsrechtlich garantierte Informations- und Kommunikationsfreiheit einer besonderen Rechtfertigung bedarf und sich somit schon von vornherein nicht auf das gesamte informationelle Oekosystem beziehen kann.
- Ausbildung und (Medien-)Erziehung: Wie bereits angetönt, kommt damit auch und gerade im Bereich der Informationsqualität dem Aufbau von einschlägigen Informationskompetenzen zentrale Bedeutung zu, die Kinder und Jugendliche dazu befähigen, gezielt auf Informationen im Internet zuzugreifen, diese zu bewerten und angemessen zu verwenden. Diese Kompetenzen bilden gleichsam die Grundvoraussetzung für das erfolgreiche Navigieren in einer zunehmend vielfältigen digitalen Medienwelt – einer Kernkompetenz, der auch im Kontext anderer in dieser Studie beschriebenen Risiken (etwa hinsichtlich der Bewertung von Kontakttrisiken) grosse Bedeutung zukommt. Vor diesen Hintergrund sind vor allem Schulen aufgefordert, entsprechende Ausbildungsangebote

³⁹⁸ Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. & Lee, A. (2010)

bereitzustellen, die idealerweise in bestehende Unterrichtsformate integriert werden und nicht nur auf traditionelle Unterrichtsweisen aufsetzen, sondern beispielsweise auch Peer-learning umfassen. Der Umgang mit den gegebenen Informationsmitteln kann dabei im Unterricht eingeübt und praktisch angewendet werden.³⁹⁹ Kindern und Jugendlichen kann dabei gezeigt werden, wie effizient online recherchiert wird und anhand welcher Kriterien die Qualität von online Quellen überprüft werden sollte. Grosses Potential besteht hier vor allem bei den klassischen Bibliotheksschulungsveranstaltungen, bei welchen nicht nur die Recherche in der Bibliothek sondern auch im Internet thematisiert werden kann.⁴⁰⁰ Parallel dazu sollten auch die Eltern bezüglich der Informationsqualität im Internet sensibilisiert werden. Erste Ratgeber und Werkzeuge für den Umgang mit Informationen im Internet bestehen sowohl für Schüler, Eltern und Lehrer und sind im Internet kostenlos verfügbar.⁴⁰¹

³⁹⁹ Gapski, H. & Tekster, T. (2009), S. 34.

⁴⁰⁰ Gapski, H. & Tekster, T. (2009), S. 34.

⁴⁰¹ Vgl. dazu z.B. die Broschüre der Staatskanzlei Nordrhein-Westfalen über Informationsqualität im Internet, welche im Internet unter: www.media.nrw.de/medienkompetenz/imblickpunkt heruntergeladen werden kann, oder die Übersicht zur Informationsqualität von [educaguides.ch](http://www.educaguides.ch) (abrufbar unter: <http://www.educaguides.ch/dyn/12071.php?sid=61822804995984925727658855885560>).

V. LITERATURVERZEICHNIS

- Acquisti, A. & Gross, R. (2009, July 7). *Predicting Social Security numbers from public data. Proceedings of the National Academy of Sciences in the United States of America*, 106(27), 10975-10980.
- Agatston, P. W., Kowalski, R., & Limber, S. (2007). Students' perspectives on cyber bullying. *Journal of Adolescent Health*, 41, 59-60.
- Altstötter-Gleich, C. (2006). *Pornographie und neue Medien. Eine Studie zum Umgang Jugendlicher mit sexuellen Inhalten im Internet*. Profamilia deutsche Gesellschaft für Familienplanung. Gefunden am 30. April 2010 unter: <<http://www.profamilia.de/getpic/5648.pdf>>.
- Altstötter-Gleich, C. (2006). Pornographie und neue Medien. Eine Studie zum Umgang Jugendlicher mit sexuellen Inhalten im Internet. profamilia deutsche Gesellschaft für Familienplanung. Gefunden am 30. April 2010 unter: <<http://www.profamilia.de/getpic/5648.pdf>>.
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E., Bushman, B., Sakamoto, A., Rothstein, H., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- Bager, J. (2010). Boykott Book: Massive Kritikwelle gegen Facebook. Gefunden am 3. Juni 2010 unter: <<http://www.heise.de/ct/artikel/Boykott-Book-1003362.html>>.
- Basler Zeitung (2009). Internet-Mobbing gegen Berner Lehrer. *Basler Zeitung* vom 17. März 2009. Gefunden am 18. Mai 2010 unter: <<http://bazonline.ch/panorama/vermishtes/InternetMobbing-gegen-Berner-Lehrer/story/17594392>>.
- Bayerische Landeszentrale für neue Medien (2008). News Allgemein: Weltweit erste Studie zur Gewalt im Web 2.0 - Erste Präsentation der Ergebnisse auf den Medientagen München. Gefunden am 9. April 2010 unter: <http://www.blm.de/de/pub/aktuelles/pressemitteilungen/pressemitteilungen.cfm?eventpress=press.displaydetail&pressrelease_id=1310>.
- Berger, C. (2007). Exzessive Nutzung von Bildschirmmedien: Rolle und Aufgabe der Suchtprävention. Positionspapier. Gefunden am 9. April 2010 unter: <<http://www.stadt-zuerich.ch/content/dam/stzh/ssd/Deutsch/Gesundheit%20Praevention/Suchtpraevention/Publikationen%20und%20Broschueren/Berichte/Exzessive%20Nutzung%20von%20Bildschirmmedien%20-%20Positionspapier.pdf>>.

- Bericht des Bundesrates (2009). Gefunden am 15. Mai 2010 unter:
 <<http://www.ejpd.admin.ch/etc/medialib/data/fedpol/informationen.Par.0007.File.tmp/ber-br-d.pdf>>.
- Berneker, J. (2005). „Game over“ für Schweizer Raubkopierer. Gefunden am 31. Mai 2010 unter:
 <http://www.pctipp.ch/news/sicherheit/31649/xabgame_overxbb_fxfer_schweizer_raubkopierer.html>.
- Biegler, S. & boyd, d. (2010). Risky Behaviors and Online Safety: A 2010 Literature Review (Draft). Gefunden am 20. August 2010 unter:
 <<http://www.zephoros.org/files/2010SafetyLitReview.pdf>>.
- Bodmer, N. (2009). Jugendsexualität heute: Studie zu Verhaltensweisen, Einstellungen und Wissen. In *Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen (2009). Jugendsexualität im Wandel der Zeit. Veränderungen, Einflüsse, Perspektiven*. Bern.
- boyd, d. (2007). Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life. In D. Buckingham (Ed.), *Youth, identity, and digital media* (pp. 119-142). The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning. Cambridge, MA: MIT Press. Gefunden am 21. Juni 2010 unter:
 <<http://www.danah.org/papers/WhyYouthHeart.pdf>>.
- boyd, d., 2008. *Taken Out of Context: American Teen Sociality in Networked Publics*. University of California, Berkeley. Gefunden am 21. Juni 2010 unter:
 <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1344756>.
- boyd, d. & Hargittai, E. (2010). Facebook privacy settings: Who cares? *First Monday*, 15(8). Gefunden am 21. Juni 2010 unter:
 <<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/3086/2589>>.
- Bravo (2009). Bravo präsentiert die „Dr.-Sommer-Studie 2009 - Liebe, Körper, Sexualität“. Gefunden am 15. Mai 2010 unter:
 <http://www.bernergesundheits.ch/download/DrSommerStudie09_Pressetext.pdf>.
- Bread, K. W. & Wolf, E. M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for Internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 4, 377-83.
- Breyer, B. (2010). Im Dschungel der Gefühle: Lass heute räääääääve. *Spiegel Online* vom 7. Juni 2010. Gefunden am 10. Juni 2010 unter:
 <<http://www.spiegel.de/spiegelwissen/0,1518,693971,00.html>>.
- Brzoska, I. (2008). Das kopierte Wissen. *Berliner Zeitung* vom 13. Dezember 2008. Gefunden am 10. Juni 2010 unter: <<http://www.berlinonline.de/berliner-zeitung/archiv/.bin/dump.fcgi/2008/1213/berlin/0040/index.html>>.

- Bühlmann, M. (2007). Absolut krank und verabscheuenswürdig. *20 minuten* vom 11. Juni 2007. Gefunden am 30. April 2010 unter: <<http://www.20min.ch/digital/story/15090291>>.
- Bundesamt für Statistik zur Mediennutzung – Internetnutzung (2010). Gefunden am 10. Juni 2010 unter: <<http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/03/key/ind16.indicator.30106.160105.html?open=1#1>>.
- Burgess-Proctor, A., Patchin, J., & Hinduja, S. (2009). Cyberbullying and online harassment: Reconceptualizing the victimization of adolescent girls. In V. Garcia and J. Clifford (Eds.), *Female crime victims: Reality reconsidered*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Busemann, K. & Gscheidle, C. (2009). Web 2.0: Communitys bei jungen Nutzern beliebt, Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2009. Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Online09/Busemann_7_09.pdf>.
- Busemann, K. & Gscheidle, C. (2009). Web 2.0: Nutzung steigt – Interesse an aktiver Teilhabe sinkt, Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2010. Gefunden am 22. August 2010 unter: <<http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/index.php?id=205>>
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007): The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.
- Clever, N., Kirchner, A., Schray, D., & Schulte, M. (2008). User-generated content. Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <<http://www.wi.uni-muenster.de/wi/studieren/io/ws08-09/essay\IEessay%20user-generated%20content.pdf>>.
- Cox Communications. (2009). Teen online & wireless safety survey, in partnership with the National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC) and John WalshCox Survey. Gefunden am 16. Juni 2010 unter: <http://www.cox.com/takecharge/safe_teens_2009/media/2009_teen_survey_internet_and_wireless_safety.pdf>.
- Crampton, T. (2005). Online community takes Sweden by storm. *New York Times* vom 28. November 2005. Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <<http://www.nytimes.com/2005/11/27/technology/27iht-lunar28.html>>.
- Cypra, O. (2005). *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. Diplomarbeit der Johannes Gutenberg Universität Mainz: Institut für Soziologie.
- Eichenberger, C. (2006). Sexueller Kindesmissbrauch und Internet: Zwischen Prävention und Kriminalität. *Zeitschrift für Psychotraumatologie und Psychologische Medizin*, 4(4).

- Eidenbenz, F. (2001). Studie Internet-Sucht in der Schweiz. Gefunden am 10. Mai 2010 unter: <<http://www.offenetuer-zh.ch/Studie%20Internet-Sucht.html>>.
- Eisenring, Y. (2008). Handy-Pornos: Polizei zieht immer mehr Telefone ein. *20 minuten* vom 22. Januar 2008. Gefunden am 15. Mai 2010 unter: <<http://www.20min.ch/news/zuerich/story/30118970>>.
- Eppler, M. (2006). *Managing Information Quality: Increasing the Value of Information in Knowledge-intensive Products and Processes*. Berlin/New York: Springer-Verlag.
- Europäische Kommission (2007). Safer Internet for children: Qualitative study in 29 European countries. Gefunden am 30. Mai 2010 unter: <http://ec.europa.eu/public_opinion/quali/ql_safer_internet_summary.pdf>.
- Europäischer Datenschutztag: Studie zur online Reputation (2010). Gefunden am 16. Juni unter: <http://download.microsoft.com/download/8/4/5/8451EF84-2943-443B-8EEC-2C96933DA151/Data_Privacy_Day_Perceptions_study_HR_Recruiters_PPT.pdf>.
- Federal Communication Commission (2009). Implementation of the Child Safe Viewing Act. Gefunden am 14. März 2010 unter: <<http://www.nissim.com/CustomPlay%20Comments%20re%20Parental%20Control%20Technologies.pdf>>.
- Fisher, W. W. (2004). *Promises to keep: Technology, law, and the future of entertainment*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Flanagin, A. J. & Metzger, M. (in press). Study on Youth and Information Credibility. *The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on Digital Media and Learning*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Funk, J., Baldacci, B. H., Pasold, T. & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the Internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39.
- Gapski, H. & Tekster, T. (2009). Informationskompetenz in Deutschland: Studie im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW.
- Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M., & Lee, A. (2010). Youth and Digital Media: From Credibility to Information Quality. Draft (26. April 2010).
- Giles, J. (2005). Internet encyclopedias go head to head. *Nature*, 438, 900-901.
- Gorski, M. (2008). Informationskompetenz im Spannungsfeld zwischen Schule und Universität: Beobachtungen zum Informations- und Suchverhalten in der gymnasialen Oberstufe und im Studium. *Bibliotheksdienst*, 42(7), 738ff.

- Grass, A. (2010). Wegeisendes Urteil gegen Internet-Tausch. Gefunden am 9. April 2010 unter:
<<http://www.drs.ch/www/de/drs/nachrichten/schweiz/164101.wegweisendes-urteil-gegen-internet-tausch.html>>.
- Griffiths, M. D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.
- Grimm, P. & Rhein, S. (Jahr unbekannt). Handreichung zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Gefunden am 9. April 2010 unter: <http://www.jugendschutz-niedersachsen.de/Importe/pdf/pornografie_gewalt_auf_handys.pdf>.
- Grimm, P. & Rhein, S. (Unter Mitarbeit von E. Clausen-Muradian). (2007). Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Berlin: Vistas
- Grimm, P. (2008). Prügeln für die Kamera? Über den Umgang Jugendlicher mit Gewaltvideos auf dem Handy. Gefunden am 9. April 2010 unter:
<http://mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/grimm_petra_gewaltvideos/grimm_petra_gewaltvideos.pdf>.
- Grimm, P. (2009). Interview. Gefunden am 9. April 2010 unter:
<<http://www.medienhandbuch.de/news/gewalt-im-web-20-ist-ein-problem-exklusiv-interview-21228.html>>.
- Grossman, L. (2006). Time's Person of the Year: You. *Time* vom 13. Dezember 2006. Gefunden am 5. Juni 2010 unter:
<<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>>.
- Guanziroli, S. & Jaggi, D. (2007). Polizei fand stapelweise Killerspiele! *Blick* vom 4. Dezember 2007. Gefunden am 5. Juni 2010 unter:
<<http://www.blick.ch/news/schweiz/polizei-fand-stapelweise-killerspiele-77543>>.
- Habegger, B. (2005). PC Tipp Internet und Tauschbörsen. Gefunden am 31. Mai 2010 unter:
<http://www.pctipp.ch/data/fileserver/heftarchiv/2005/08/0826_law.pdf>.
- Hargittai, E. & Hinnant, A. (2008). Digital inequality: Differences in young adults' use of the Internet. *Communication Research*, 35(5), 602-621. Gefunden am 30. März 2010 unter: <<http://webuse.org/pdf/HargittaiHinnant-DigitalInequality2008.pdf>>.
- Hargittai, E. & Walejko, G. (2008). The participation divide: Content creation and sharing in the Digital Age. *Information, Communication and Society*. 11(2), 239-256. Gefunden am 30. März 2010 unter: <<http://webuse.org/pdf/HargittaiWalejko-ParticipationDivide2008.pdf>>.

- Hasebrink, U. & Rhode, W. (2009). Die social Web-Nutzung Jugendlicher und Junger Erwachsener: Nutzungsmuster, Vorlieben und Einstellungen. In J.-H. Schmidt, I. Paus-Hasebrink, & U. Hasebrink (Hrsg.), *Heranwachsen mit dem Social Web: Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen*, S. 83-119. Berlin: Vistas.
- Hässig, M., Schnieper, L., & Zehnder, S. (2006). Herunterladen von urheberrechtlich geschütztem Material. Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <http://www.vertiefungsarbeit.ch/pdfs/herunterladen_von_musik_und_filmen_aus_dem_internet.pdf>.
- Hinduja, S. & Patchin, J. (2008). Cyberbullying: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant Behavior*, 29(2), 129-156.
- Hinduja, S. & Patchin, J. (2009). *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Hinduja, S. & Patchin, J. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. Forthcoming in *Archives of Suicide Research*, 14(3).
- Hipeli, E. & Süss, D. (2009). *Generation Porno: Mediales Schreckgespenst oder Tatsache? In: Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen (2009). Jugendsexualität im Wandel der Zeit. Veränderungen, Einflüsse, Perspektiven*. Bern.
- Hohler, S. (2007). Handysex in der Sekundarschule. *Tages-Anzeiger* vom 20. Juni 2007: Gefunden am 15. Mai 2010 unter: <<http://sc.tagesanzeiger.ch/dyn/news/zuerich/763921.html>>.
- Horn, C. (2006). Internet-Tauschbörsen: Filesharing im Überblick. Gefunden am 30. Mai 2010 unter: <<http://www.nachrichten.ch/detail/250516.htm>>.
- Hornung, A. & Lukesch, H. (2009). Stelle für Suchtprävention im Kanton Zürich – Suchtverhalten im Internet, S. 100 f. Gefunden am 10. Juni 2010 unter: <<http://www.suchtpraevention-zh.ch/abhaengig-von/internet-games-chat/>>; <<http://www.sts.uzh.ch/current/319/Internet-Sucht.pdf>>.
- Hossli, P. (2010). Generation Click. *Sonntagsblick Magazin* vom 25.4.2010. Gefunden am 10. Juni 2010 unter: <<http://www.hossli.com/articles/2010/04/25/generation-click/>>
- Husar, S. (2005). Jugendkultur der ‚Game&Clans‘: Sportverein der Netzgeneration? Lizentiatsarbeit der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich. Institut für Publizistikwissenschaft und Medienforschung IPMZ, zit. in Steiner, O. (2009), S. 19.
- Internet Safety Technical Task Force. (2009). *Enhancing Child Safety and Online Technologies: Final Report of the Internet Safety Technical Task Force to the Multi-State Working Group on*

Social Networking of State Attorneys. Durham, NC: Carolina Academic Press. Online gefunden am 7. April 2010 auf: <<http://cyber.law.harvard.edu/pubrelease/isttf/>>.

Ito, M., Horst, H., Bittanti, M., boyd, d., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., Pascoe, C. J. & Robinson, L. with Baumer, S., Cody, R., Mahendran, D., Martínez, K., Perkel, D., Sims, C. & Tripp, L. (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on Digital Media and Learning. Gefunden am 30. März 2010 unter: <http://www.macfound.org/atf/cf/%7BB0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794%7D/DML_ETHNOG_WHITEPAPER.PDF>.

Ito, M., Horst, H., Bittanti, M., boyd, d., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., Pascoe, C. J. & Robinson, L. with Baumer, S., Cody, R., Mahendran, D., Martínez, K., Perkel, D., Sims, C. & Tripp, L. (2009). *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge: MIT Press. Gefunden am 30. März 2010 unter: <<http://www.mwsmediapodcasts.com/media/documents/digitalyouth/hangingoutmessingaroundgeekingout.pdf>>.

Jäger, R. S., Fischer, U. & Riebel, J. (unter Mitarbeit von Fluck, L.) (2007). *Mobbing bei Schülerinnen und Schülern der Bundesrepublik Deutschland: Die Sicht von Lehrkräften - eine Erkundungsstudie*. Zentrum für empirische pädagogische Forschung (zepf) der Universität Koblenz-Landau, Campus Landau.

Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education For the 21st Century*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on Digital Media and Learning. Chicago: The MacArthur Foundation. Gefunden am 30. März 2010 unter: <http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF>

Jöckel, S., et al. (2008). Von Fritz und Fertig zu Counter-Strike: Eine explorative Studie zur Präferenz für nicht altersgemäße Computerspiele im Medienverbund bei Acht- bis Zwölfjährigen. Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <<http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-17906/ilm1-2009100077.pdf#page=184>>

Jugendschutz.net (2009). Chatten ohne Risiko? Sicher kommunizieren in Chat, Messenger und Community. Gefunden am 7. April 2010 unter: <http://www.jugendschutz.net/pdf/chatten_ohne_Risiko.pdf>.

Katzer, C. (2007). Blick von Aussen: Gefahr aus dem Netz - Sexuelle Viktimisierung in Internet-Chatrooms. Gefunden am 15. April 2010 unter: <<http://www.dji.de/cgi-bin/projekte/output.php projekt=752&Jump1=LINKS&Jump2=25>>.

- Katzer, C. (2007). Gefahr aus dem Netz. Der Internet-Chatroom als neuer Tatort für Bullying und sexuelle Viktimisierung von Kindern und Jugendlichen. Inauguraldissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Wirtschafts- und Sozialwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln. Gefunden am 7. April 2010 unter: <<http://kups.uni-koeln.de/volltexte/2008/2152/pdf/DissertationCatarinaKatzer2007.pdf>>.
- Kowalski, R. M. & Limber, S. P. (2007). Electronic Bullying Among Middle School Students. *Journal of Adolescent Health, 41*, 22-30.
- KRC Research on behalf of Microsoft Corporation (2008). Topline Results of Microsoft Survey of Teen Attitudes on Illegal Downloading. Gefunden am 31. Mai 2010 unter: <<http://www.microsoft.com/presspass/download/press/2008/02-13KRCStudy.pdf>>.
- Kumaraguru, P. & Cranor, L.F. (2005). Privacy indexes: A survey of Westin's studies. *Institute for Software Research International*.
- Lampert, C., Schmidt, J.-H. & Schulz, W. (2009), Jugendliche und Social Web - Fazit und Handlungsbereiche. In J. Schmidt et al. (Hrsg.), *Heranwachsen mit dem Social Web: Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen*, S. 275-297.
- Lenhart, A. (2007). Cyberbullying and Online Teens. *Pew Internet and American Life Project*. Gefunden am 31. Mai 2010 unter: <http://www.pewInternet.org/PPF/r/216/report_display.asp>.
- Lenhart, A. (2009). Teens and Sexting. *Pew Internet and American Life Project*. Gefunden am 31. Mai 2010 unter: <<http://www.pewinternet.org/Press-Releases/2009/Teens-and-Sexting.aspx>>
- Ley, T. (2008). Die üblen Tricks der Sextäter. *Im Blick* vom 28.8.2008. Gefunden am 7. April 2010 unter: <<http://www.blick.ch/news/schweiz/die-und252blen-tricks-der-sextund228ter-98816>>.
- Li, Q. (2007). Bullying in the new playground: Research into cyberbullying and cyber victimisation. *Australasian Journal of Educational Technology, 23*(4), 435-454.
- Livingstone, S. (2005). Mediating the public/private boundary at home. *Journal of Media Practice, 6*(1), 41-51.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). EU Kids Online: Final report. LSE, London: EU Kids Online. Gefunden am 22. August unter: <<http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20I/Reports>>.

- Lukesch, H. (2009). Die unheimlichen Miterzieher – Internet und Computerspiele und ihre Wirkung auf Kinder und Jugendliche. In J. Hardt, U. Cramer-Düncher, & M. Ochs (Hrsg.), *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*, S. 87-113. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Madden, M. & Smith, A. (2007). Reputation Management and Social Media. *Pew Internet and American Life Project*. Gefunden am 31. Mai 2010 unter: <<http://www.pewinternet.org/Reports/2010/Reputation-Management.aspx>>.
- Marr, V. (2009). Internet bei Jugendlichen top. *Goldbach Report 01/09*. Gefunden am 10. Juni 2010 unter: <http://www.goldbachmedia.ch/emr_artikel.php?language=de&id=26&artikel_id=287>.
- Martinius, J. & Reinhardt, D. (2009). Sexuelle Gewalt in den neuen Medien. Herausforderungen für den Kinder- und Jugendschutz. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, 5/2009.
- Marwick, A. E., Murgia-Diaz, D., & Palfrey, J. (2010). Youth, privacy and reputation (literature review). Berkman Center Research Publication No. 2010-5. Gefunden am 10. Juni 2010 unter: <<http://ssrn.com/abstract=1588163>>.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2005). Jugend, Information, (Multi-) Media, Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland. Gefunden am 16. Juni 2010 unter: <<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf07/JIM-Studie2007.pdf>>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2008). KIM-Studie 2008: Kinder und Medien, Computer und Internet. Gefunden am 22. August 2010 unter: <<http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf>>.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2009). JIM-Studie 2009: Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Gefunden am 22. August unter: <<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf>>
- Michaud, P. & Akre, C. (2009). Sexualität von Jugendlichen: Entwicklung über die letzten 40 Jahre. In *Eidgenössische Kommission für Kinder- und Jugendfragen (2009). Jugendsexualität im Wandel der Zeit. Veränderungen, Einflüsse, Perspektiven*. Bern.
- Microsoft und Publicis (2009). *Digital Life Index Schweiz*. Gefunden am 30. März 2010 unter: <<http://www.digitallifeindex.ch>>.
- Mitchell, K., Finkelhor, D., & Wolak, J. (2005). The Internet and family and acquaintance sexual abuse. *Child Maltreatment*, 10(1), 49-60, zit. in: Eichenberger, C. (2006). Sexueller Kindesmissbrauch und Internet: Zwischen Prävention und Kriminalität. *Zeitschrift für Psychotraumatologie und Psychologische Medizin*, 4(4), 60.

- Mochalski, K., Schulze, H., & Stummer, F. (2009). Copyright Protection in the Internet, White Paper. Gefunden am 30. Mai 2010 unter:
<<http://www.ipoque.com/userfiles/file/Copyright-Protection-in-the-Internet.pdf>>.
- Müller, T. (2004). Runterladen ist nicht illegal. Gefunden am 31. Mai 2010 unter:
<http://www.ktipp.ch/themen/beitrag/1021180/Runterladen_ist_nicht_illegal>.
- Näf, R. (2009). Mediale Gewalt und Jugendgewalt. Gefunden am 5. Juni 2010 unter:
<<http://www.zeit-fragen.ch/ausgaben/2009/mediale-gewalt-und-jugendgewalt/>>.
- National Campaign to Prevent Teen and Unplanned Pregnancy (2008). *Sex and Tech: Results from a Survey on Teens and Young Adults*. Gefunden am 16. Juni 2010 unter:
<http://www.thenationalcampaign.org/sextech/pdf/sextech_summary.pdf>.
- National Center for Missing and Exploited Children. Gefunden am 16. Juni 2010 unter:
<http://www.missingkids.com/missingkids/servlet/NewsEventServlet?LanguageCountry=en_US&PageId=4131>.
- Nussbaum, M. (2009). Aufklärungsmittel Pornografie? Eine Bestandesaufnahme zum Pornografiekonsum von Jugendlichen. Lizentiatsarbeit der philosophischen Fakultät der Universität Fribourg.
- NZZ am Sonntag (2006). Jugendliche vergewaltigen 13-jährige Schülerin in Zürich Seebach. *NZZ am Sonntag* vom 26. November 2006.
- NZZ Online (2005, 16. November). Härteres Schweizer Geschütz gegen Raubkopierer. Gefunden am 31. Mai 2010 unter:
<<http://www.nzz.ch/2005/11/16/wi/articleDBU15.html>>.
- NZZ Online (2010, 18. März). Verkauf von Killerspielen einschränken. Gefunden am 5. Juni 2010 unter:
<http://www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/killerspiele_staenderat_motion_1.5245495.html>.
- Otto, P. (2007). Stiftung für Konsumentenschutz gibt Handlungshilfe zum Urheberrecht. Gefunden am 3. Juni 2010 unter:
<<http://software.magnus.de/internet/artikel/schweizer-ratgeber-zur-privatkopie-und-tauschboersen.html>>.
- Padrutt, P. & Matthieu, S. (2007). Auf YouTube ist Rache süß. *Im Blick* vom 2.2.2007. Gefunden am 30. März 2010 unter:
<<http://www.blick.ch/news/schweiz/artikel55052>>.
- Palfrey, J. & Gasser, U. (2008). *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York: Basic Books.

- Palfrey, J. & Gasser, U. (2009). Mastering multitasking. *Educational Leadership*, 66(6), 14-19.
- Palfrey, J., Gasser, U. & boyd, d. (2008). *Empowering Parents and Protecting Children in an Evolving Media Landscape*. Gefunden am 30. März 2010 unter: <http://cyber.law.harvard.edu/publications/2010/Re_Empowering_Parents_Protecting_Children>.
- Perren, S., Dooley, J., Shaw, T. & Cross, D. (Under Review). Bullying in school and cyberspace: Associations with depressive symptoms in Swiss and Australian adolescents.
- Peter, J. & Valkenburg, P. M. (2009). Adolescents' Exposure to Sexually Explicit Internet Material and Sexual Satisfaction: A Longitudinal Study. *Human Communication Research*, 35, 171-194.
- Radiotele AG und VIVA (2005). Jugendbarometer Schweiz: „Wir vermöbeln euch alle!“. Gefunden am 12. April 2010 unter: <http://www.radiotele.ch/fileadmin/user_upload/publicitasch/Radiotele/P_Studien/StudieJugendbarometer2004.pdf>.
- Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein (2007). Happy Slapping und mehr - Brutale, menschenverachtende oder beleidigende Bilder auf Handys. Gefunden am 9. April 2010 unter: <<https://www.datenschutzzentrum.de/schule/happy-slapping.pdf>>.
- Ribeaud, D. & Eisner, M. (2007). Zentrale Ergebnisse der Studie Entwicklung von Gewalterfahrungen Jugendlicher im Kanton Zürich.
- Rideout, V., Roberts, D. F., & Foerh, U. G. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8-18 year Olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation. Gefunden am 22. August unter: <<http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>>.
- Rowlands, I., Nicholas, D., Williams, P., Huntington, P., Fieldhouse, M., Gunter, B., Withy, R., Jamali, H. R., Dobrowolski, T., & Tenopir, C. (2008). The Google generation: the information behavior of the researcher of the future. *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*, 60(4), 290-310.
- Schau genau (2009). Erschreckende Fakten. Gefunden am 7. April 2010 unter: <<http://www.schaugenau.ch/erwachsene/index.php?n=22>>.
- Schelhowe, H. et al. (2009). Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur. Bericht der Expertenkommission des BMBF zur Medienbildung. Gefunden am 10. Juni 2010 unter: <http://www.bmbf.de/pub/kompetenzen_in_digital_kultur.pdf>.

- Schmidt, J. & Gutjahr, J. (2009). Ausgewählte Angebote des Social Web. In J. Schmidt et al. (Hrsg.), *Heranwachsen mit dem Social Web: Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen*, S. 207-242.
- Schmidt, J., Dreyer, S. & Lampert, C. (2008). Spielen im Netz - Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“, welche eine differenziertere Kategorisierung vornehmen. Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/42>.
- Schorb, B., Keilhauer, J., Würfel, M., & Kiessling, M. (2008). Medienkonvergenz Monitoring Report 2008. Jugendliche in konvergierenden Medienwelten. Gefunden am 22. August unter: <http://www.uni-leipzig.de/~umfmed/Medienkonvergenz_Monitoring_Report08.pdf>.
- Schorb, B., Kiessling, M. & Keilhauer, J. (2009). Medienkonvergenz Monitoring Videoplattformen-Report 2009. YouTube und Co. - neue Medienräume Jugendlicher.
- Schrock, A. & boyd, d. (2008). Online Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content. In *Internet Safety Technical Task Force, Enhancing Child Safety and Online Technologies: Final Report of the Internet Safety Technical Task Force to the Multi-State Working Group on Social Networking of State Attorneys*, S. 73-145. Durham, NC: Carolina Academic Press. Online gefunden am 7. April 2010 auf: <<http://cyber.law.harvard.edu/pubrelease/isttf/>>.
- Schweizer Bundesamt für Statistik.
<http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/04/key/approche_globale.indicator.30106.301.html?open=5#5>.
- Schweizer Bundesamt für Statistik.
<http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/de/index/themen/16/04/key/approche_globale.indicator.30106.301.html?open=5&close=5>.
- Schweizerische Fachstelle für Alkohol- und andere Drogenprobleme [SFA] (2009). Onlinesucht. Gefunden am 9. April 2010 unter: <http://www.sfa-isp.ch/fileadmin/user_upload/DocUpload/Fokus_Onlinesucht.pdf>.
- Schweizerische Kriminalprävention (2006). Tipps gegen sexuellen Missbrauch im Chat. Click it! Gefunden am 7. April 2010 unter: <http://www.stopp-kinderpornografie.ch/3/de/9broschueren/1click_it_eltern/100_einleitung.php>.
- Solove, D. J. (2004). *The digital person: Technology and privacy in the information age*. New York: NYU Press.
- Solove, D. J. (2008). *Understanding Privacy*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

- Spiegel Online* vom 1.7.2005. Mit Elektroschocks gegen Internet-Sucht. Gefunden am 10. Juni 2010 unter: <<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,363116,00.html>>.
- Stadt Zürich Suchtpräventionsstelle (2008). Es ist das beste Spiel der Welt, Infoblatt Nr. 19 (03/2008). Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <<http://www.stadt-zuerich.ch/content/dam/stzh/ssd/Deutsch/Gesundheit%20Praevention/Suchtpraevention/Publikationen%20und%20Broschueren/Infoblatt/Infoblatt%201.08.pdf>>.
- Steeves, V. & Webster, C. (2008). Closing the barn door: the effect of parental supervision on Canadian children's online privacy. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 28(1), 4-19.
- Steiner, M. (2009). Alterskennzeichnung bei Games ist kontraproduktiv. Gefunden am 9. April 2010 unter: <<http://presstext.ch/news/090305034/alterskennzeichnung-bei-games-ist-kontraproduktiv/>>.
- Steiner, M. (2009). Musik-Streams verdrängen illegales Filesharing. Gefunden am 31. Mai 2010 unter: <<http://presstext.ch/news/090714026/musik-streams-verdraengen-illegales-filesharing/>>.
- Steiner, O. (2009). Neue Medien und Gewalt, Expertenbericht Nr. 04/09, der die Uneinigkeit der Forschung in diesem Bereich darstellt.
- Stelle für Suchtprävention im Kanton Zürich – Suchtverhalten im Internet; Vgl. auch <<http://www.sts.uzh.ch/current/319/Internet-Sucht.pdf>>.
- Stiftung Berner Gesundheit (2007). Fact Sheet „Jugendliche und Pornografie“. Gefunden am 15. Mai 2010 unter: <http://www.bernergesundheit.ch/download/Factsheet_Pornoumfrage_neu.pdf>.
- Stöcklin, N. (2008). Wikipedia in der Schule - Verboten oder verwenden? Tagung „Open Source Software im Unterricht“, EB Zürich. Gefunden am 16. Juni unter: <<http://campus.phbern.ch/bildungsinformatik/ueberuns/aktivitaeten/referate/>>.
- Stoeckl, R. et al. (2007). Motivation to Produce User-Generated Contents. Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <<http://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1029&context=bled2007>>.
- Studer, G. (2010). Schule erlässt Richtlinie gegen Mobbing. *20 minuten* vom 16.5.2010. Gefunden am 18. Mai 2010 unter: <<http://www.20min.ch/news/zentralschweiz/story/22826128>>.

- Subrahmanyam, K., Smahel, D., & Greenfield, P. (2006). Connecting developmental constructions to the Internet: Identity presentation and sexual exploration in online teen chat rooms. *Developmental Psychology*, 42(3), 400.
- Such | Info | Schweiz (2010). Fokus Onlinesucht. Gefunden am 15. Juni 2010: <<http://www.sucht-info.ch/infos-und-fakten/onlinesucht/>>
- Switch. (2009). Junior Web Barometer 2009. Gefunden am 30. März 2010 unter: <http://www.switch.ch/de/about/initiatives/jwa/jwb/galerie_d/index.html>.
- Tages-Anzeiger* vom 5. Mai 2009. Hobbyfotograf suchte und fand Minderjährige in Chatroom. Gefunden am 7. April 2010 unter: <<http://www.tagesanzeiger.ch/panorama/vermischtes/Hobbyfotograf-suchte-und-fand-Minderjaehrige-in-Chatroom/story/10543340>>.
- The Nielsen Company (2010). Led by Facebook, Twitter, Global Time Spent on Social Media Sites up 82% Year over Year. Gefunden am 30. März 2010 unter: <<http://blog.nielsen.com/nielsenwire/global/led-by-facebook-twitter-global-time-spent-on-social-media-sites-up-82-year-over-year/>>.
- Thiriet, M. (2007). Blocher-Hatz auf Wikipedia. *20 minuten* vom 23.10.2007. Gefunden am 10. Juni 2010 auf: <<http://www.20min.ch/news/schweiz/story/22965179>>.
- Tobler, E. (2009). Beschimpft, belästigt, bedroht. *NZZ Online* vom 22.5.2009. Gefunden am 18. Mai 2010 unter: <http://www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/beschimpft_belaestigt_bedroht_1.2604223.html>.
- Topcu, C., Ozgur E.-B. & Yesim C.-A. (2008). Examination of cyberbullying experiences among Turkish students from different school types. *CyberPsychology and Behavior*, 11(6), 643-648.
- Torcasso, M. (2008). Achtjähriger zeigte auf Handy Pornofilme herum. *20 minuten* vom 6. März 2008. Gefunden am 15. Mai 2010 unter: <http://www.20min.ch/news/kreuz_und_quer/story/23791876>.
- Tulodziecki, G. (2001). Medienkompetenz als Aufgabe von Unterricht und Schule. Vortrag im Rahmen der Fachtagung „Medienkompetenz“ des BLK-Modellversuchsprogramms SEMIK am 8. Mai 2001. Gefunden am 10. Juni 2010 unter: <http://dbbm.fwu.de/semik/publikationen/downloads/tulo_vortrag.pdf>.
- Twyman, K., Saylor, C., Taylor, L. A., & Comeaux, C. (2009). Comparing children and adolescents engaged in cyberbullying to matched peers. *CyberPsychology and Behavior*, 12, 1-5. DOI: 10.1089=cpb.2009.0137
- Unbekannter Autor (2010). Nutzerzahlen Österreich, Schweiz und Luxemburg. Gefunden am 30. März 2010 unter: <<http://facebookmarketing.de/tag/schweiz>>.

- Vandebosch, H. & Van Cleemput, K. (2009). Cyberbullying among youngsters: Profiles of bullies and victims. *New Media and Society*, 11(8), 1349-1371. DOI: 10.1177/1461444809341263
- Web 2.0-Werkstätten. Anregung von komplexer Medienproduktion im Rahmen von Web 2.0 Angeboten. Gefunden am 16. Juni 2010 unter: <http://www.jff.de/?RUB_ID=8&NAV_ID=78&SUBNAV_ID=54>.
- Weder, C. (2010). Missbrauch: Schulen verbieten Handys. Thurgauer-Zeitung vom 22. Februar 2010. Gefunden am 9. April 2010 unter: <<http://www.thurgauerzeitung.ch/thurgau/kanton/Missbrauch-Schulen-verbieten-Handys/story/27882273>>.
- Weller, K. (2009). Wie nutzen Jugendliche Pornografie und was bewirkt sie? *Pro Familia Magazin* vom Januar 2009.
- Westin, A. F. (2003). Social and political dimensions of privacy. *Contemporary Perspectives on Privacy: Social, Psychological, Political*, 59(2), 431-453.
- Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2006). Online Victimization of Youth: Five Years Later. National Center for Missing & Exploited Children. Gefunden am 7. April 2010 unter: <http://www.missingkids.com/en_US/publications/NC167.pdf>.
- Wolak, J., Mitchell, K. & Finkelohr, D. (2007). Unwanted and Wanted Exposure to Online Pornography in a National Sample of Youth Internet Users. *Pediatrics*, 119(2), S. 247-257. Gefunden am 7. April 2010 unter: <<http://www.pediatrics.org/cgi/content/full/119/2/247>>.
- Wüllenweber, W. (2010). Voll Porno! Stern.de. Gefunden am 15. Mai 2010 unter: <<http://www.stern.de/politik/deutschland/sexuelle-verwahrlosung-voll-porno-581936.html>>.
- Wunsch-Vincent, S. & Vickery, G. (2007). OECD - Working Party on the Information Economy: Participative Web: User-Created Content. Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <<http://www.oecd.org/dataoecd/57/14/38393115.pdf>>.
- Wunsch-Vincent, S., & Vickery, G. (2007). *OECD - Working Party on the Information Economy: Participative Web: User-Created Content*. Gefunden am 5. Juni 2010 unter: <<http://www.oecd.org/dataoecd/57/14/38393115.pdf>>.
- Ybarra, M. & Mitchell, K. J. (2004). Online aggressor/targets, aggressors, and targets: a comparison of associated youth characteristics. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 45(7), 1308-1316.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emerge of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behaviour*, 1, 237-244

- Züge, C., Möller, I., Meixner, S. & Scheithauer, H. (2008). Exzessive Mediennutzung und gewalthaltige Medien. In H. Scheithauer, T. Hayer, & K. Niebank, (Hrsg.), *Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter*, S. 180-193. Stuttgart: Kohlhammer.
- Züger, P. (2007). Gesundheit und Lebensstil bei Jugendlichen der Stadt Zürich: Resultate der Schülerbefragung 2007/08 und Empfehlungen, S. 38.