



Im Netz der neuen Medien

INTERNET, HANDY UND COMPUTERSPIELE –
CHANCEN UND RISIKEN FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

Handreichung für Lehrkräfte, Fachkräfte
in der außerschulischen Jugendarbeit und Polizei.

Wir wollen,
dass Sie
sicher leben.



Ihre Polizei

Kompetent. Kostenlos. Neutral.

	Einleitung	5
1.	Chancen und Risiken bei der Vernetzung von Endgeräten	6
1.1.	Ausgangssituation	6
1.2.	Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte	8
1.3.	Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern	8
1.4.	Weiterführende Informationen und Links	9
2.	Zahlen, Daten, Fakten – Kinder und Jugendliche in der virtuellen Welt	12
2.1.	Ausgangssituation	12
2.1.1.	Immer mehr Kinder nutzen Computer, Internet und Handy	12
2.1.2.	Technische „Vollversorgung“ bei Jugendlichen	13
2.1.3.	Kommunikation in virtuellen Welten	13
2.1.4.	„Web 2.0“ – von der Informationsquelle zum Mitmach-Web	14
2.1.5.	Online-Computerspiele bei Jungen beliebter als bei Mädchen	14
2.2.	Computer, Handy & Co. – nützlich, aber auch mit Vorsicht zu genießen	14
2.2.1.	Gefahr der Anonymität im Chat	15
2.2.2.	Gewaltvideos oder sexuelle Anmache über das Handy	15
2.3.	Nicht alles was im Internet steht, stimmt	16
2.4.	Rund um das Internet – wo Lehrkräfte Material finden	17
2.5.	Weitere Informationen und Links: Studien zum Nachlesen	18
3.	Jugendschutz in interaktiven Diensten und Kommunikationsplattformen	20
3.1.	Ausgangssituation	20
3.2.	Unterschiedliche Kommunikationsplattformen und -dienste im Internet	21
3.3.	Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte, pädagogische Fachkräfte und zur Weitergabe an Eltern	22
3.4.	Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Kinder und Jugendliche	24
3.5.	Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner	24
3.6.	Weiterführende Informationen und Links	25
4.	Jugendgefährdende Inhalte im Internet	26
4.1.	Ausgangssituation	26
4.2.	Extremistische und rassistische Propaganda	27
4.3.	Pornografische Inhalte	29
4.4.	Gewalt verherrlichende Inhalte	30
4.5.	Verherrlichung von Magersucht und Suizid	31
4.6.	Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte, pädagogische Fachkräfte und zur Weitergabe an Eltern	33
4.7.	Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner	33
4.8.	Weiterführende Informationen und Links	34

5.	Urheber- und Persönlichkeitsschutz im schulischen Bereich	36
5.1	Ausgangssituation	36
5.2.	Verletzung von Persönlichkeitsrechten durch (heimliche) Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung oder Verbreitung	36
5.2.1.	Rechtliche Bewertung	37
5.2.2.	Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte	38
5.2.3.	Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern	38
5.2.4.	Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Kinder und Jugendliche	38
5.2.5.	Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner	39
5.3.	Verletzung von sonstigen Persönlichkeitsrechten und Urheberschutz	39
5.3.1.	Rechtliche Bewertung und Verhaltensempfehlungen	39
5.4.	Weiterführende Informationen und Links	40
6.	Kinder und Jugendliche als Kunden: Werbung, Online-Handel und kostenpflichtige Handyangebote	42
6.1.	Ausgangssituation	42
6.1.1.	Werbung im Internet	43
6.1.2.	Gratisdienste entpuppen sich als Abofallen	45
6.1.3.	Vorschussbetrug durch falsche Gewinnbenachrichtigungen	45
6.1.4.	Online kaufen – mit Verstand	45
6.1.5.	Abzocke auf dem Handy	47
6.2.	Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte	48
6.3.	Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern	48
6.4.	Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner	49
6.5.	Weiterführende Informationen und Links	50
7.	Computerspiele und die rechtlichen Regelungen	52
7.1.	Ausgangssituation	52
7.2.	Indizierung, Alterskennzeichnungen und Abgabebeschränkungen	53
7.2.1.	Strafbarkeit: Stufe 1 – totales Verbreitungsverbot von Computerspielen	53
7.2.2.	Jugendgefährdung: Stufe 2 – Handelsbeschränkungen, Werbeverbote, Abgabeverbote von Computerspielen an Jugendliche	54
7.2.3.	Jugendbeeinträchtigung: Stufe 3 – Handel ohne Werbebeschränkung, Abgabe von Computerspielen an Minderjährige gemäß Altersfreigabe	55
7.3.	Stand der Wirkungsforschung und Suchtpotenzial	56
7.4.	Technische Schutzvorkehrungen für reine Online-Spiele	57
7.5.	Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte	58
7.6.	Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern	59
7.7.	Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner	59
7.8.	Weiterführende Informationen und Links	60

Inhalt (Fortsetzung)

8.	Gefahren des Handys als Multifunktionsgerät	62
8.1	Ausgangssituation	62
8.2.	„Handy ohne Risiko?“	62
8.2.1.	Herunterladen von Gewaltvideos aus dem Internet	64
8.2.2.	Happy Slapping – „Fröhliches Schlagen“	64
8.2.3.	Handy-Mobbing – z. B. Versenden heimlich gefilmter Aufnahmen	64
8.2.4.	Chatten mit dem Handy – Anmachen im interaktiven Mobilfunk	64
8.3.	Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte	65
8.4.	Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern	65
8.5.	Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Kinder und Jugendliche	66
8.6.	Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner	66
8.7.	Weiterführende Informationen und Links	67
9.	Sicherheit im Datenverkehr	70
9.1.	Ausgangssituation	70
9.1.1.	Arten und Wirkung von Schadsoftware	70
9.1.2.	Spam-Mails	71
9.1.3.	Phishing	71
9.2.	Tipps und Empfehlungen	71
9.3.	Weiterführende Informationen und Links	73
9.3.1.	Literatur	73
9.3.2.	Technische Hilfen	73
9.3.3.	Software	73
	Impressum	74
	Medienübersicht	75



In der Handreichung wird an verschiedenen Stellen Bezug auf gesetzliche Regelungen genommen (Grundgesetz, Jugendschutzgesetz, Kunsturhebergesetz, Strafgesetzbuch, Urheberrechtsgesetz). Die genannten Rechtsvorschriften sind ergänzend zur Handreichung in einem PDF-Dokument zusammengestellt. Die Handreichung, die Übersicht der Rechtsnormen sowie weitere aktuelle Informationen stehen Ihnen auf der Webseite www.polizei-beratung.de/NeueMedien zur Verfügung.

Unser Alltag wird zunehmend durch elektronische Medien bestimmt. Sie dienen der Information, der Kommunikation sowie der Unterhaltung und sind in Wissenschaft, Wirtschaft, Politik und in vielen anderen Bereichen unverzichtbar geworden.

Medien sind auch „Miterzieher“: Neben Familie, Freundeskreis, Schule oder Kirche beeinflussen sie die Wertvorstellungen und Verhaltensweisen unserer Kinder und Jugendlichen erheblich. Junge Menschen wachsen mit Medien auf. Umso mehr sind Eltern, Lehrkräfte und Erziehungsverantwortliche in der Pflicht, sich mit diesen im Interesse ihrer Kinder auseinanderzusetzen.

Es gehört deshalb zu den grundlegenden Erziehungsaufgaben, Kinder und Jugendliche zu einer sachgerechten und umsichtigen Mediennutzung zu befähigen. Diese Medienkompetenz muss wie das Lesen und Schreiben gelernt werden. So wie man Kinder nicht ohne Handlungsanweisungen am Straßenverkehr teilnehmen lässt, müssen sie auf die Möglichkeiten, Gefahren und Regeln der Medienwelt vorbereitet werden. Doch nur wer sich selbst einigermaßen auskennt, kann diese Medienkompetenz auch an Kinder und Jugendliche weitergeben.

In Ergänzung verschiedener Initiativen zur Förderung der Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen haben Vertreter der Kultusministerkonferenz, der Jugend- und Familienministerkonferenz und der Innenministerkonferenz eine ressortübergreifende Informations- und Fortbildungsinitiative erarbeitet, die den

Fokus auf die Gefahren des Internets für Kinder und Jugendliche richtet. Die hier vorliegende Handreichung ist ein zentraler Baustein dieser Initiative. Sie dient als Einführung in das Thema und beinhaltet Basisinformationen mit Präventionstipps zum Umgang mit jugendgefährdenden Inhalten im Internet, auf Schülerhandys und in Computerspielen. Zielgruppen der Informationen sind Lehrkräfte, Fachkräfte in der außerschulischen Jugendarbeit und in der Polizei im Bereich der Jugendsachbearbeitung. Ferner beinhaltet der Reader ausgewählte Hinweise auf weitere Materialien und qualifizierte Informationsquellen (z. B. einschlägige Merkblätter, kommentierte Linksammlungen).

Jedes Kapitel enthält die Beschreibung der Ausgangssituation sowie der rechtlichen Aspekte und gibt praktische Präventionstipps für verschiedene Zielgruppen. Dabei handelt es sich zum einen um grundlegende Informationen und Hilfen eigens für die oben genannten Zielgruppen, zum anderen aber auch um Tipps und Empfehlungen für Eltern, Jugendliche und Kinder, die zum Beispiel bei Informationsveranstaltungen, in der Jugendbildungsarbeit, bei Elternabenden oder im Schulunterricht weitergegeben werden können.

Vorgesehen sind zudem Schulungen von Multiplikatoren in jedem Ressort auf Grundlage dieses Readers. Die Multiplikatorenfortbildungen erfolgen nach dem Schulungskonzept „Internetsicherheit und Jugendmedienschutz“ von Klicksafe und Schulen ans Netz e.V., die die Initiative begleiten.

**Medienkompetenz =
Erziehungssache!**

1. Chancen und Risiken bei der Vernetzung von Endgeräten



1.1. Ausgangssituation

Die vielerorts vorhandenen Multimedia-Geräte werden mit unterschiedlicher Motivation und Zielrichtung verwendet: Vom Spielcomputer bis zum ausschließlichen Arbeitsmittel, wobei Mischkombinationen die Regel sein dürften. Durch Computerspiele können Fertigkeiten für Schule, Ausbildung, Beruf und Hobby erlernt und weiterentwickelt werden. Das Interesse für diese Spiele wird durch den interaktiven Einsatz sowie eine entsprechende Animation geweckt. Lernprozesse können bei jungen Menschen auf diese Weise positiv beeinflusst werden.

Prinzipiell ist zwischen Offline- und Online-Anwendungen zu unterscheiden. Die Offline-Nutzung des PC ist für Eltern noch relativ überschaubar – sie setzt aber Know-how im Umgang mit dem Computer und Kenntnis der bestehenden Programme voraus. Mittlerweile kann der

Computer auch als Radio, Fernseher oder zum Betrachten von Spielfilmen mittels DVD verwendet werden. Wird der Computer via Modem, ISDN- oder DSL-Verbindung über die Telefonleitung oder per Funkverbindung mit dem Internet verbunden, eröffnen sich neue Kommunikationswege und der Zugriff auf eine weltweite verfügbare und sichtbare Informationsquelle. Die Verwendungen des Internets sind vielfältig: Es kann zur Kommunikation mit anderen via E-Mail oder Chat, zum Spielen, zum Down- oder Upload von Programmen oder zur Information eingesetzt werden. Diese Online-Nutzung ist nicht gut eingrenz- und damit auch nicht so einfach kontrollierbar.

So birgt insbesondere auch die Online-Nutzung des Computers neue Gefahren: Beispielsweise können sich Nutzer durch das Herunterladen von Musikdateien oder das Kopieren von lizenzierten Spielen

Zugriff aufs Internet und Austausch von multimedialen Inhalten ist mit fast allen Endgeräten möglich.

strafbar machen, weil sie damit gegen das Urheberrechtsgesetz verstoßen. Eine andere Gefährdungssituation entsteht mit der sorglosen Darstellung oder Weitergabe von persönlichen Daten – etwa dann, wenn Kinder beim Chatten dem anonymen, womöglich pädokriminellen Gesprächspartner ihre Adresse oder Schule mitteilen und dadurch eine reale Kontaktaufnahme ermöglichen. Auch können Kinder und Jugendliche beim Recherchieren im Internet in Kontakt mit legaler wie illegaler Pornografie sowie Gewalt verherrlichenden Inhalten kommen. Bei der Nutzung von sog. Chat-Räumen oder von Newsgroups kann es zu „verbalem Missbrauch“ – und sei es „nur“ in Form von elektronischen Botschaften – kommen. Daneben bestehen vermehrt Risiken bei Angeboten, die die Unerfahrenheit und Leichtgläubigkeit von Kindern und Jugendlichen ausnutzen und vermeintliche Dienste gratis im Internet anbieten, die sich im Nachhinein doch als kostenpflichtig herausstellen.



Mit zunehmender Verbreitung der privaten Nutzung des Internets und der Möglichkeit, auch von tragbaren Endgeräten, wie dem Handy, Daten aus dem Internet herunterzuladen oder Daten zwischen Handys auszutauschen, häufen sich Meldungen über Fälle, in denen Video-Aufzeichnungen von realen Gewalt- und Tötungshandlungen oder pornografische Filmsequenzen auf Handys von Kindern und Jugendlichen vorhanden sind.



Es kann nicht alleine zielführend sein, die Gefahren von Online-Anwendungen (bzw. Internet) oder des Handys gegenüber Kindern und Jugendlichen durch Verbote oder durch den Einsatz von Filtersoftware ausschließen zu wollen. Vor allem sind auch die Anbieter und Betreiber von Internet-Angeboten in der Pflicht, ihren Beitrag zum Schutz der Kinder und Jugendlichen zu leisten. Darüber hinaus müssen Kinder und Jugendliche auf die möglichen Gefahren vorbereitet, ihre Fragen beantwortet und zu einem sicherheitsbewussten Verhalten in der multimedialen Welt hingeführt werden. Gemeinsam mit Eltern und Lehrkräften sollte einerseits ihr Informationsbedarf und ihre Neugierde befriedigt, und andererseits sollten sie über die Gefahren des Internets, der Handynutzung und bei Computerspielen aufgeklärt werden. Damit sie kompetent, selbstbewusst und letztendlich vor allem sicher die neuen Medienangebote zu nutzen wissen. Die Steigerung ihrer Medienkompetenz ist dabei als gesamtgesellschaftliche Aufgabe zu verstehen, die folglich die Einbindung aller Verantwortlichen erfordert.

Kinder und Jugendliche müssen auf die Gefahren vorbereitet sein, damit sie sicher und selbstbewusst Stellung beziehen können.



1.2. Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte

- Halten Sie sich über die aktuellen Entwicklungen im Bereich elektronischer Medien auf dem Laufenden und machen Sie sich insbesondere mit der Nutzung der Neuen Medien vertraut.
- Legen Sie verbindliche Standards für die Nutzung von Medien wie Internet und Handy an Ihrer Schule oder in Ihrer Jugendeinrichtung fest und informieren Sie über Konsequenzen bei Nichtbeachtung. Achten Sie auf die Einhaltung der Regeln und ziehen Sie die Konsequenzen bei Übertretungen.
- Für die medienpädagogische Arbeit ist es wichtig, Kindern und Jugendlichen immer wieder deutlich zu machen, dass Medien (insbesondere auch Darstellungen im Internet) nicht die Realität abbilden. Vermitteln Sie den Kindern und Jugendlichen, Medieninhalte zu verstehen und einzuordnen. Unterrichten Sie sie über mögliche Gefahren und deren Verhinderung.
- Kinder und Jugendliche sind auf die Hilfestellung von Erwachsenen bei der Auswahl und Einschätzung von Medieninhalten angewiesen. Klären Sie beispielsweise bei Elternabenden über Chancen und Risiken des Internets auf.
- Vereinbaren Sie mit Ihren Kolleginnen und Kollegen zum Beispiel jährlich einen Schwerpunkttag zum Thema Medienkompetenz. Beziehen Sie dabei auch die Schüler- oder Jugendverwaltung mit ein.
- Nutzen Sie das kreative Potenzial der Kinder und Jugendlichen zur Regelung ihres (Schul)Alltags. Binden Sie sie bei der Festlegung von Standards und beim Lösen von Problemen aktiv ein.

- Unterstützen Sie den Transfer des Themas „Sicherheit und Jugendmedienschutz im Internet“ in den Unterricht oder in die Projektarbeit.

1.3. Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern



- Bleiben Sie mit Ihren Kindern im Gespräch und zeigen Sie stets Interesse für ihr Freizeitverhalten. Die Vermittlung von Medienkompetenz kann nicht alleine durch die Schule geschehen – auch die Eltern sind gefordert, ihren Teil dazu beizutragen.
- Stellen Sie Regeln für den Umgang mit den Medien auf (zeitlich und inhaltlich) und achten Sie auf deren Einhaltung.
- Seien Sie ein Vorbild im Umgang mit den Medien.
- Machen Sie sich gemeinsam mit Ihren Kindern mit der technischen Handhabung und Anwendung von Medien vertraut. Zeigen Sie Bereitschaft, von Ihren Kindern zu lernen!
- Nutzen Sie die Angebote öffentlicher Bibliotheken, die neben Büchern inzwischen auch CDs, PC-Spiele, Video-Filme sowie DVDs zur Ausleihe anbieten.
- Geben Sie Ihren Kindern möglichst vielfältige Anregungen zu weiteren Freizeitmöglichkeiten und fördern Sie ihre Umsetzung.





1.4. Weiterführende Informationen und Links

■ Der **deutsche Bildungsserver** ist der zentrale Wegweiser zu Bildungsinformationen im Internet und bietet eine Rubrik zur Medienkompetenz an: www.bildungsserver.de

■ Das **Programm Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (ProPK)** verfolgt das Ziel, die Bevölkerung, Multiplikatoren, Medien und andere Präventionsträger über Erscheinungsformen der Kriminalität und Möglichkeiten zu deren Verhinderung aufzuklären. Dies geschieht durch kriminalpräventive Presse- und Öffentlichkeitsarbeit und durch die Entwicklung und Herausgabe von Medien, Maßnahmen und Konzepten, die die örtlichen Polizeidienststellen in ihrer Präventionsarbeit unterstützen. www.polizei-beratung.de

■ Die **Initiative „klicksafe“** ist ein Projekt im Rahmen des „Safer Internet Programms“ der Europäischen Union. klicksafe informiert umfassend über Sicherheitsthemen im Internet und vernetzt als Plattform Initiativen und Akteure auf bundesweiter Ebene. Es wird von einem von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz koordinierten Konsortium getragen. Diesem gehören neben der LMK die Landesanstalt für Medien NRW sowie das Europäisches Zentrum für Medienkompetenz (ecmc) GmbH an. www.klicksafe.de

■ **Schulen ans Netz e.V.** ist eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) und der Deutschen Telekom AG. Der gemeinnützige Verein mit gesamtgesellschaftlichem Bildungsauftrag ist ein Kompetenzzentrum für das Lehren und Lernen mit digitalen

Medien im Bildungssektor. Neben Veranstaltungen, Beratungs- und Qualifizierungsangeboten bietet Schulen ans Netz e.V. verschiedene Internet-Dienste und -Plattformen an.

www.schulen-ans-netz.de

■ **„50 Fragen und 50 Antworten“ zum Thema Medienkonsum**, herausgegeben vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend: Es werden Ratschläge u. a. zu folgenden Fragen gegeben: Wie lange dürfen Kinder fernsehen? Wie gefährlich sind gewalthaltige Computerspiele? Wie können Eltern ihren Kindern einen bewussten Umgang mit dem Internet vermitteln? Anregungen für einen bewussten Umgang mit den Medien können Familien erhalten unter:

www.bmfsfj.de/bmfsfj/generator/Politikbereiche/kinder-und-jugend.did=23566.html

■ Auf der Webseite von SCHAU HIN! finden Sie Adressen von **Beratungsstellen für Medienkompetenz und -erziehung**: www.schau-hin.info/index.php?id=8

■ Infoset **„Medienkompetenz und Medienpädagogik in einer sich wandelnden Welt“** des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest. Mithilfe des Infosets können wichtige Fragen von Eltern, Erzieherinnen und Erziehern, sowie allen anderen Interessierten zum Medienumgang von Kindern beantwortet werden. Die Flyer stehen auf der folgenden Homepage unter Materialien -> Infoset zum Download bereit: www.mpfs.de

■ Der **praktische Leitfaden „Ein Netz für Kinder. Surfen ohne Risiko?“** für Eltern und Pädagogen informiert über Gefahren für Kinder im Netz und den kompetenten Umgang mit dem Internet. Die

Broschüre wurde im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend von jugendschutz.net erstellt. Für Kinder enthält es ein Extraheft „Entdecke Dein Internet“: Bestellung unter www.bmfsfj.de oder Download unter www.jugendschutz.net/materialien/netz_fuer_kinder.html

■ Spannende und vielfältige Themen werden in dem **geschützten Surfraum fragFINN** speziell für Kinder angeboten. Dort können sie ungehindert in einem umfangreichen Angebot an Internet-Seiten surfen und somit ihre Medienkompetenz gefahrlos erwerben. Ein Team

von Medienpädagogen überprüft und erweitert ständig das Angebot an Internetseiten von fragFINN. Im Erwachsenenbereich der Webseite wird erklärt, wie Eltern das dort angebotene, notwendige Zusatzprogramm bzw. Browser-Plug-in installieren und konfigurieren können, sodass die Kinder nur noch auf den Seiten der fragFINN-Whitelist (Positivliste) surfen: www.fragfinn.de

■ Ein umfangreiches **Glossar** mit Erklärungen zu den verschiedenen Begriffen rund ums Internet und die Neuen Medien bietet das Internet-ABC unter: www.internet-abc.de/eltern/111546.php



2. Zahlen, Daten, Fakten – Kinder und Jugendliche in der virtuellen Welt



2.1. Ausgangssituation



Sie sind längst drin in der virtuellen Welt: Bei Kindern und Jugendlichen in unserer Gesellschaft herrscht inzwischen „Vollversorgung“ bei Mobiltelefonen und beim Zugang zu Computern und Internet. Das zeigen die jüngsten Studien über den Umgang der sechs bis 19-Jährigen mit Medien. Auch das Handy ist inzwischen Teil der Jugendkultur und aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Und wenn der eigene oder der PC der Eltern noch keinen Internet-Zugang besitzen sollte: Die Handys der Jugendlichen sind in der

Regel mit den entsprechenden Schnittstellen ausgerüstet – mobil zu surfen ist also zumindest technisch kein Problem. Finanziell betrachtet schon, wenn die unbedachte Nutzung zu hohen Handyrechnungen führt.

2.1.1. Immer mehr Kinder nutzen Computer, Internet und Handy

Die Zahl der Kinder, die ein eigenes Handy nutzen und einen eigenen Computer besitzen nimmt zu: Fast jedes zweite Kind zwischen 6 und 13 Jahren verfügt nach eigenen Angaben über ein Mobiltelefon, jedes sechste besitzt einen eigenen Computer und fast jedes zwölfte einen eigenen Internetzugang, so die Ergebnisse der KIM-Studie¹ aus dem Jahr

¹ Die KIM (Kinder und Medien)-Studie führt der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest seit 1999 durch. Untersucht wird der Umgang von 6- bis 13-jährigen Kindern in Deutschland mit Medien. Neben den Kindern werden auch die „Hauptzieher“, also meist die Mütter, befragt. Die jüngste vorliegende Studie ist aus dem Jahr 2006.

2006. 81 Prozent der Kinder haben bereits Erfahrung mit dem Computer gesammelt und über die Hälfte zählt zum Kreis der Internet-Nutzer, die mehr oder weniger regelmäßig online sind.

Ein Drittel der jungen Surfer schreibt regelmäßig E-Mails. Und sie beginnen schon früh: Denn von den Sechs- bis Siebenjährigen mailt bereits jeder zehnte. Am häufigsten beschäftigen sich Kinder im Netz allerdings mit Computerspielen, recherchieren für die Schule oder andere Zwecke. Bereits ein Drittel der Kinder, die das Internet nutzen, hat Chat-Erfahrung – ein Fünftel chattet jede Woche.

2.1.2. Technische „Vollversorgung“ bei Jugendlichen

Fast alle Haushalte mit Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren verfügen über einen Computer oder ein Laptop und sind an das Internet angeschlossen.



Mehr als zwei Drittel der Jugendlichen haben inzwischen sogar ein eigenes Gerät und fast die Hälfte kann vom eigenen Zimmer aus online gehen. Zu diesem

Ergebnis kommt der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (MPFS) 2007 in seiner jährlich durchgeführten und repräsentativen Studie „Jugend, Information, (Multi-)Media“ (JIM). Unabhängig davon, ob sie einen eigenen Internetzugang haben oder nicht, 93 Prozent der Jugendlichen zählen zu den Onlinern und 83 Prozent der Onliner sind mehrmals in der Woche und häufiger im Internet unterwegs. Die durchschnittliche Online-Zeit pro Tag summiert sich nach eigener Einschätzung der Jugendlichen auf 114 Minuten.

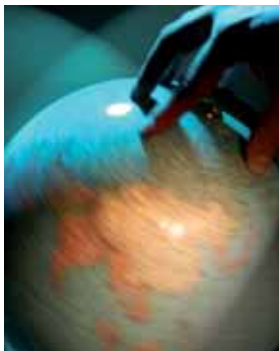
Mobiltelefone sind aus der Welt der Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. 95 Prozent aller 12- bis 19-jährigen Mädchen und 92 Prozent aller Jungen in diesem Alter besaßen 2007 ein Handy. Schon ab 14 Jahren, so die JIM-Studie, könne man von einer „Handy-Vollversorgung“ bei Jugendlichen sprechen.

2.1.3. Kommunikation in virtuellen Welten

Das Internet schafft die Möglichkeit, den Kreis an Kontaktpersonen scheinbar unbegrenzt zu erweitern. Ob im Chat, in Web-Foren oder auf Flirt-Plattformen im Internet – sie tun, was sie im realen Leben auch genießen: nach Gesprächspartnern mit gleichen Interessen oder Hobbys suchen, nach Gleichaltrigen, Freunden oder Freundinnen. Die Kommunikation mit anderen steht als Motiv für die Internet-Nutzung absolut im Vordergrund: Von den Jugendlichen, die regelmäßig im Internet unterwegs sind, tauschen sich laut JIM-Studie 2007 inzwischen 72 Prozent via Instant Messenger aus. Mittels dieser Software kann man feststellen, wer aus dem Freundes- oder Bekanntenkreis ebenfalls gerade online ist und kann Nachrichten oder Dateien verschicken und empfangen oder die anderen zum Chat einladen. 60 Prozent verständigen sich per E-Mail und 30 Prozent suchen Chat-Räume auf, wo sie mit anderen auf elektronischem Wege plaudern. Die Weiterentwicklung des Internets zum Web 2.0 – dem interaktiven Mitmach-Web – kommt ihrem Bedürfnis nach einem Austausch mit anderen entgegen und bietet gleichzeitig neue Räume für Phantasie Reisen. In der virtuellen Welt können die Jugendlichen in andere Rollen schlüpfen und so ganz nebenbei den Umgang mit multimedialen Techniken lernen.

Jugendliche suchen im Internet nach neuen Bekanntschaften.

2.1.4. „Web 2.0“ – von der Informationsquelle zum Mitmach-Web



Das weltweite Datennetz dient auch zur Informationsbeschaffung: 40 Prozent der 12- bis 19-jährigen Internet-Nutzer recherchieren im Netz zu interessanten Themen, 38 Prozent

holen sich hier Informationen über das aktuelle Geschehen oder Nachrichten und 36 Prozent informieren sich online über schulische und berufliche Belange. Das Internet ist durch technische Entwicklungen inzwischen von der reinen Informationsquelle zu einem „Mitmach-Web“ geworden. Die Einbahnstraße beim Datentransfer hat sich zur interaktiven Plattform gemausert, bei der jeder Nutzer problemlos Inhalte einstellen und mit anderen austauschen kann: Ob kurze Nachrichten oder längere Texte, Fotos, Videos, Musik, selbst produzierte Podcasts – wer will, kann in Echtzeit und weltweit mit anderen kommunizieren. Bei jugendlichen Internet-Nutzern kommt die Möglichkeit an, aktiv im weltweiten Netz mitzugestalten: Fast jeder dritte Junge und jedes fünfte Mädchen produziert mehrmals die Woche eigene Inhalte, sei es durch das Einstellen von Bildern, Videos, Musikdateien oder durch das Verfassen von Beiträgen in Blogs oder Newsgroups. Der Bildungshintergrund spielt hierbei nach Angaben der JIM-Studie 2007 keine Rolle. Betrachtet man konkrete Angebote im sogenannten „Web 2.0“, dann überwiegt allerdings die passive Nutzung: So schauen 78 Prozent der 12- bis 19-jährigen Internet-Nutzer auf der Suche nach Informationen bei Wikipedia vorbei, aber nur vier Prozent haben nach den Angaben der JIM-Studie 2007 bereits eigene Beiträge

in die von Nutzern selbst mit Wissen gefüllte Online-Enzyklopädie gestellt. Jeder zehnte Jugendliche hat bei „YouTube“ schon einmal ein eigenes Video eingestellt, drei Fünftel schauen auf dieser Seite die Videos anderer an. Auf „MySpace“, einer Plattform, die Internet-Nutzern kostenlos anbietet, eine eigene Seite mit Benutzerprofil und Foto, Video oder Tagebuch einzurichten, haben nur sieben Prozent der Internet-Nutzer zwischen zwölf und 19 Jahren schon einmal eigene Inhalte online gestellt (JIM Studie 2007, S. 42ff.).

2.1.5. Online-Computerspiele bei Jungen beliebter als bei Mädchen

Neben der Kommunikation und der Informationsbeschaffung nimmt die Möglichkeit, online bei Spielen mitzumachen, nach wie vor eine wichtige Rolle ein: Rund 18 Prozent der im Internet verbrachten Zeit gehen laut JIM-Studie 2007 auf das Konto von Online-Spielen. Dabei gibt es jedoch deutliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Denn während Jungen 26 Prozent ihrer Zeit im Netz mit Spielen verbringen, machen die Online-Spielzeiten der Mädchen nur sieben Prozent aus. Am aktivsten sind hier die 14- bis 15-Jährigen, während mit zunehmendem Alter die Bedeutung der Online-Spiele abnimmt.

2.2. Computer, Handy & Co. – nützlich, aber auch mit Vorsicht zu genießen

Ob des großen Angebots und der viel versprechenden Möglichkeiten in der virtuellen Welt ist es gerade für Kinder und Jugendliche wichtig, die Bodenhaftung nicht zu verlieren und die Grenzen dieser neuen Welt zu kennen. Sie brauchen Begleitung und Orientierungshilfen und, wo es nicht anders geht, manchmal auch Kontrolle, damit der Ausflug in die virtuelle nicht zur Flucht aus der realen Welt wird. Die Informationsflut und die

Jugendliche lesen nicht nur, sondern produzieren selbst Inhalte im Internet.

vielen Kommunikationsangebote im Internet machen es schwieriger denn je für Eltern und Erzieher, den Überblick zu behalten, zu wissen, wo sich der Nachwuchs gerade „aufhält“ und womit er oder sie sich gerade beschäftigt. Nachfolgend werden einige Gefahren exemplarisch dargestellt und mit Zahlen belegt, um aufzuzeigen, wie wichtig eine Beschäftigung mit diesen Themenfeldern ist.

2.2.1. Gefahr der Anonymität im Chat

Die Kommunikation mit anderen ist Jugendlichen wichtig. Wo sie jedoch anonym abläuft, wie zum Beispiel in Chat-Räumen, lauern auch Gefahren. 38 Prozent der jugendlichen Chat-Freunde berichteten von unangenehmen Begegnungen in Chat-Räumen, bei denen sie sich belästigt fühlten, Aufdringlichkeiten oder unangenehmen Fragen ausgesetzt waren. 53 Prozent gaben 2007 an, von unbekanntem Chat-Teilnehmern nach Namen, Adresse und Telefonnummer gefragt worden zu sein – eine Zahl, die um zehn Prozentpunkte gegenüber dem Vorjahr gesunken ist. Zugenommen hat dagegen die Vorsicht bei der Weitergabe solch persönlicher Daten: 48 Prozent der befragten Mädchen und 28 Prozent der Jungen bekundeten, die Antwort verweigert zu haben, wesentlich mehr als im Vorjahr (siehe JIM-Studie 2007, S.50 ff.).

2.2.2. Gewaltvideos oder sexuelle Anmache über das Handy

Auch Kinder werden über Internet und Mobiltelefon mit Gewalt, sexuellen Angeboten oder aber Kaufangeboten konfrontiert. In der KIM-Befragung 2006 wurde unter anderem nach Belästigungen bei der E-Mail-Kommunikation gefragt: „Hast Du schon mal seltsame oder unangenehme Sachen per Mail geschickt bekommen?“ (siehe KIM-Studie 2006,

S. 47). Neun Prozent der Internet-Nutzer im Kindesalter bejahten diese Frage. Ebenfalls neun Prozent der kindlichen Handy-Besitzer gaben an, auch über ihr Mobiltelefon schon belästigt worden zu sein, wobei es sich dabei sowohl um Kaufangebote als auch um sexuelle Angebote handelte. Gerade bei Kindern besteht die Gefahr, dass sie solche Vorfälle den Eltern gegenüber verschweigen. Dies geschieht oftmals aus falscher Scham oder der Angst, dass ihnen als Kon-



sequenz das Handy entzogen oder der Internet-Zugang gesperrt wird. Hier ist besonders wichtig, Kindern und Jugendlichen zu erklären, dass sie keine Schuld trifft.

Ein Drittel der jugendlichen Handy-Besitzer räumte nach Angaben der JIM-Studie 2007 ein, dass in ihrem Freundeskreis Fotos und Videos pornografischen oder gewalthaltigen Inhalts kursierten. Fast jeder Zehnte gab zu, selbst schon einmal solche Inhalte zugeschickt bekommen zu haben. Ein Drittel aller Jungen und ein Viertel aller Mädchen sagten, dass in ihrem Bekanntenkreis schon einmal eine Prügelei mit dem Handy aufgezeichnet worden sei. Unklar blieb jedoch, inwieweit diese Prügeleien einen ernsten Hintergrund haben oder gewissermaßen „nur“ Gewaltszenen nachgestellt werden. Diese mit dem irreführenden Namen „Happy Slapping“ versehenen Aufzeichnungen kommen statistisch betrachtet am häufigsten bei den Jüngeren zwischen 12 und 15 Jahren vor.

Kinder und Jugendliche werden mit unseriösen Anfragen, mit Gewalt verherrlichenden oder pornografischen Inhalten konfrontiert.

2.3. Nicht alles was im Internet steht, stimmt

Was im Internet steht, stimmt. Oder? Sieben Prozent der Jugendlichen sind davon „voll und ganz“ überzeugt, weitere 19 Prozent sagen hier „stimmt weitgehend“. Für ein Viertel der Jugendlichen hat das Internet somit eine sehr hohe Glaubwürdigkeit. Je jünger die Befragten sind, desto größer ist der Glaube an eine generell wahrheitsgetreue Darstellung im Netz, aber selbst unter den 18- bis 19-Jährigen verlassen sich noch 15 Prozent auf die Verlässlichkeit der online dargestellten Informationen (JIM-Studie, S. 48).

Der Wahrheitsgehalt von Aussagen, Darstellungen und Identitäten im Internet sollte immer geprüft werden.

Diesem blinden Vertrauen vieler Jugendlichen stehen Millionen von Internet-Seiten gegenüber, die nur in wenigen Fällen einer verlässlichen Qualitätskontrolle unterzogen werden. Neutrale Kontrollinstanzen gibt es praktisch nicht und selbst die Nachhaltigkeit des dargestellten Wissens wie in Zeitungen, Zeitschrif-

ten oder aber gedruckten Büchern ist nicht vorhanden: Im Internet können Texte und Bilder innerhalb von Sekunden eingestellt, geändert oder wieder gelöscht werden. Die Autoren des Geschriebenen sind in vielen Fällen nicht erkennbar oder geben gar – zum Beispiel in Foren, Chat-Räumen, Weblogs oder virtuellen Welten wie „YouTube“ – vor, eine andere Person zu sein als die, die sie im realen Leben sind.

Die Frage für Eltern, Erzieher und Lehrer ist längst nicht mehr **ob** und in **welchem Umfang** Kinder der scheinbar grenzenlosen Multimediawelt ausgesetzt sind, sondern **wie**: Auswahl sowie Bewertungsfähigkeit sind gefragt und müssen gelernt werden, um die Datenflut für den persönlichen Alltag sinnvoll nutzen, Gefahren frühzeitig erkennen und abwehren zu können. Das Gebot der Stunde ist: Informationsquellen und Kontaktfraßen von anderen Personen kritisch zu hinterfragen.



Kompetent und kritisch die Inhalte hinterfragen

Wissenschaftler an der Cornell University in Ithaca, New York, haben Kriterien erarbeitet, an Hand derer beispielsweise die Verlässlichkeit von Inhalten und Quellen auf Webseiten überprüft werden kann. Die vier wichtigsten Punkte sind hier zusammengefasst und sind den Internetseiten der Cornell Universitätsbibliothek entnommen unter www.library.cornell.edu

1. Identität des Verfassers:

Wer schrieb die Webseite? Ist ein Kontakt oder ein Impressum vorhanden?

2. Hintergrund des Autors:

In welchem Umfeld wurde die Webseite veröffentlicht? (z. B. Hochschule, Verwaltung, Unternehmen, privat)

3. Objektivität:

Wie ist der Text geschrieben? Warum wurde der Text geschrieben? Dieser Punkt setzt allerdings beim Lesenden Hintergrundwissen zum Thema voraus, um den entsprechenden Text beurteilen zu können. Hier können Quellenangaben, weiterführende Links und Zitate auf der Webseite helfen.

4. Aktualität:

Wie aktuell ist die Webseite? Wird sie regelmäßig erneuert? Gibt es viele tote Links?



2.4. Rund um das Internet – wo Lehrer Material finden

Für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte gibt es mittlerweile eine Reihe von nützlichen Quellen für den Unterricht oder für die Projektarbeit. Nachfolgend sind einige Beispiele genannt:

Lehrer-Online ist ein Projekt von Schulen ans Netz e. V. und unterstützt angehende sowie praktizierende Lehrerinnen und Lehrer mit einem kostenfrei nutzbaren Internet-Service rund um den schulischen Einsatz digitaler Medien. Im Mittelpunkt stehen dabei Unterrichtseinheiten aus der Schulpraxis der verschiedenen Schulformen und -stufen und Internet-Tools, die pädagogisch sinnvoll und ohne größere Vorbereitungen im Unterricht eingesetzt werden können. Die Schwerpunktbereiche Grundschule, Sekundarstufen I und II sowie Berufsbildung werden durch nützliche Informationen zu den Themen Medienkompetenz und Recht der neuen Medien ergänzt: www.lehrer-online.de

Das Portal „**Medi@culture-Online**“ der „Medienoffensive II“ des Landes Baden-Württemberg bietet eine bunte Liste von Vorschlägen und Beispielen für neue Formen der kreativen Unterrichtsgestaltung. Diese reichen von einem am PC erstellten Bastelbogen zum Flächeninhalt von Dreieck oder Trapez über die Umsetzung von Shakespeare-Sonetten als Rap und selbst gemachte Podcasts bis hin zu einem Projekt, bei dem das Gemälde „Der Garten der Lüste“ von Hieronymus Bosch virtuell zum Leben erweckt wird. Weiterführendes unter: www.mediaculture-online.de

„Medienwelten. Kritische Betrachtungen zur Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche“ ist ein Handbuch für Eltern und Lehrkräfte, das leicht verständliche Informationen zu den Wirkungen, Möglichkeiten und Gefahren der wichtigsten Medien gibt mit dem Ziel, für mögliche Probleme zu sensibilisieren. Der Band wurde vom Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus herausgegeben und kann im Internet als PDF-Datei heruntergeladen werden: www.km.bayern.de

Die Landesmedienanstalten geben Auskunft über Initiativen rund um das Thema Medienkompetenz in den Bundesländern.

„Secure-it.nrw“ ist eine Landesinitiative des Ministeriums für Innovation, Wissenschaft, Forschung und Technologie des Landes NRW. Die Initiative stellt Arbeitsmaterialien für den Unterricht an Grundschulen und weiterführenden Schulen zu wesentlichen jugendrelevanten Themen zur Verfügung. Diese Medien sind unter www.secure-it.nrw.de abrufbar.

Die Landesmedienanstalten stellen für die interessierte Öffentlichkeit zahlreiche Orientierungshilfen bereit. Sie sind überwiegend adressiert an Multiplikatoren aus der pädagogischen Arbeit. Die Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten ALM bietet eine verlinkte Auflistung der Landesmedienanstalten der Bundesländer unter www.alm.de/283.html



2.5. Weitere Informationen und Links: Studien zum Nachlesen

■ KIM-Studie und JIM-Studie

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest ist ein Kooperationsprojekt der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK). Die Studien „Kinder und Medien“ (KIM) und „Jugend, Information, (Multi-)Media“ (JIM) werden in Zusammenarbeit mit der Südwestrundfunk Medienforschung durchgeführt. Die Ergebnisse der Studien können auf der folgenden Webseite heruntergeladen werden: www.mpfs.de

■ ARD/ZDF-Online-Studie

Die Entwicklung der Internet-Nutzung in Deutschland sowie der Umgang der Nutzer mit den Angeboten bilden seit 1997 die zentralen Fragestellungen der ARD/ZDF-Online-Studien. Befragt werden alle bundesdeutschen Jugendlichen und Er-

wachsenen ab 14 Jahren. Die Ergebnisse der jährlichen Studien gibt es zum Herunterladen auf der folgenden Webseite: www.ard-zdf-onlinestudie.de

■ Studie des Hans-Bredow-Instituts

Das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg veröffentlichte 2007 den Endbericht einer Studie zum Jugendschutzsystem im Bereich Video- und Computerspiele. Der komplette Bericht ist online abrufbar unter: www.hans-bredow-institut.de

■ Konvergenzstudie des JFF

Die Studie „Neue Wege durch die konvergente Medienwelt“ 2007 gibt systematische und tiefergehende Einblicke, wie sich 11- bis 17-Jährige in der Medienwelt bewegen. Sie wurde von der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) in Auftrag gegeben und vom Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) durchgeführt. Informationen und Ergebnisse sind abfragbar unter: www.jff.de

3. Jugendschutz in interaktiven Diensten und Kommunikationsplattformen



3.1. Ausgangssituation

Kinder und Jugendliche begeistern sich im Internet ganz besonders für Angebote und Dienste, über die sie mit anderen kommunizieren können. Anonymität und freie Zugänglichkeit ermöglichen einen spannenden und offenen Austausch – nicht nur mit Freunden, sondern auch mit Unbekannten. Jedoch bergen diese Angebote erhebliche Risiken. Es kann dort zu Beleidigungen und Beschimpfungen (sogenanntes „Cyber-Mobbing“ oder auch „Cyber-Bullying“) und zu sexuellen Belästigungen, z. B. durch Zusendung pornografischen Materials, kommen. Pädokriminelle Erwachsene versuchen, über Kommunikationsdienste Kontakt mit Kindern anzubahnen und deren Vertrauen zu gewinnen („Grooming“), im schlimmsten Fall mit dem Ziel eines realen sexuellen Missbrauchs.

Die Flüchtigkeit dieser Internet-Dienste macht ihre Kontrolle und Regulierung besonders schwierig. Die Betreiber fühlen sich häufig nicht verantwortlich für Belästigungen und Übergriffe, obwohl sie durch gute Moderation und weitere Sicherheitsmaßnahmen im Vorfeld verhindert werden könnten. Wird ein Täter bei der Polizei angezeigt, ist der Betreiber ggf. verpflichtet, gesicherte Daten an die ermittelnde Stelle weiterzugeben.



Pädokriminelle Erwachsene suchen den Kontakt zu Kindern und Jugendlichen auch im Internet.

3.2. Unterschiedliche Kommunikationsplattformen und -dienste im Internet



Chats sind Webseiten oder Programme, die die Möglichkeit bieten, sich mit anderen über Tastatur und Bildschirm online zu

unterhalten. Insbesondere in großen und populären Chats, die sich an alle Altersgruppen richten, muss mit Belästigungen und Übergriffen gerechnet werden. Häufig geschieht dies in sogenannten Privatdialogen oder Serepees. In den meisten Chats kann jeder Chatter beispielsweise durch Anklicken eines anderen Chatters einen Privatdialog eröffnen, in dem nur die beiden Chat-Partner schreiben und lesen können. Diese Dialoge werden in der Regel von den Anbietern nicht überprüft, was das Risiko von sexuellen Übergriffen erhöht.

Die Betreiber von Chat-Räumen sind für Belästigungen zur Verantwortung zu ziehen, wenn sie Kenntnis hiervon erlangt haben. Es besteht dann für sie eine gesetzliche Verpflichtung, solche Personen aus dem Chat-Bereich auszusperrern und eine weitere Teilnahme im Chat möglichst zu verhindern. Daneben kann von Betreibern gefordert werden, dass sie vorbeugende Schutzmaßnahmen treffen, sodass Übergriffe überhaupt nicht stattfinden oder zumindest erschwert werden. Mit dem Betreiben eines Chat-Raumes wird eine Gefahrenquelle eröffnet – ein Umstand, der den Betreibern erhöhte Sorgfaltspflichten abverlangt.

Instant Messenger: Die Nachrichten („Messages“) werden direkt von einem Nutzer zum anderen gesendet und laufen damit nicht wie beim Web-Chat über die vermittelnde Plattform eines Chat-Betreibers. Daher gibt es auch im Gegensatz zum Web-Chat nur sehr eingeschränkte Möglichkeiten der Filterung und Moderation durch den Anbieter. Entsprechend hoch ist das Risiko unerwünschter Kontakte und Nachrichten. Da man per Messenger auch sehr einfach Daten, Fotos, Audio- und Video-Files versenden kann, kommt es häufig zur Zusage von pornografischen Materials. Das Risiko von Instant Messenger lässt sich durch Sicherheitseinstellungen verrin-



gern, die jedoch von Seiten des Anbieters zu Anfang immer auf der niedrigsten Stufe eingestellt sind.

Bei der Kommunikation über Instant Messenger handelt es sich, ähnlich der Kommunikation per E-Mail, um eine Privatkommunikation, was die Kontrollmöglichkeiten durch den Anbieter zusätzlich erschwert.



Kinder und Jugendliche veröffentlichen häufig ihre Adresse und Telefonnummer im Internet.

Communities oder **soziale Netzwerke** (auch: Social Networks) wie MySpace oder SchülerVZ sind sogenannte Web 2.0-Angebote, deren Inhalte hauptsächlich durch die Nutzer gestaltet werden. Sie bieten die Möglichkeit, Steckbriefe und kleine Homepages anzulegen, Fotos und Videos einzubinden, Blogs (eine Art Internet-Tagebuch) zu führen, Gruppen und Foren zu gründen und sich über diese Plattformen mit den Freunden zu vernetzen und auszutauschen. Das für Chats noch typische Prinzip der Anonymität ist dabei aufgehoben: Hier soll der Nutzer authentisch agieren und möglichst viele persönliche Daten und Fotos präsentieren. Dabei bedenken Kinder und Jugendliche häufig nicht, dass sie in den Community-Profilen ihre Daten und Bilder einer breiten anonymen Öffentlichkeit preisgeben. Potenzielle Belästiger können auf diesen Plattformen viele Informationen über Kinder und Jugendliche sammeln (z. B. Kontaktdaten). Viele Chat-Portale erweitern ihre Plattformen mittlerweile um solche Community-Angebote. Da es sich bei nahezu allen Inhalten dieser Plattformen um durch die Nutzer selbst generierte Inhalte handelt, ist der Anbieter für jugendgefährdende Inhalte erst dann haftbar zu machen, wenn er Kenntnis davon erlangt. Ein Anbieter einer Community, die sich speziell an Kinder und Jugendliche richtet bzw. auch von diesen besucht wird, sollte al-

lerdings effektive Maßnahmen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen einrichten, um Vorfälle bereits im Vorfeld zu verhindern, oder zumindest sicherstellen, dass entsprechende Vorfälle nicht wieder auftreten.



3.3 Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte, pädagogische Fachkräfte und zur Weitergabe an Eltern



■ **Sicherheitsregeln vermitteln.** Kinder und Jugendliche sollten darauf vorbereitet werden, dass der Chat-Partner oft nicht der ist, für den er sich ausgibt. Sie sollten den Kindern und Jugendlichen altersgemäß erklären, was sie im Chat beachten

müssen, was ihnen begegnen kann und wie sie bei Problemen verfahren sollen.

Die wichtigste Regel ist:

Kinder sollten sich niemals mit Chat-Partnern treffen, Jugendliche niemals alleine zu Treffen gehen und das Treffen sollte immer an einem „sicheren“ Ort (z. B. im Jugendclub, Eiscafe oder ähnlichem) stattfinden.

- **Chat-Räume kennen lernen.** Sie sollten die Chat-Räume, in denen sich Kinder und Jugendliche bewegen, kennen. Zeigen Sie Interesse an ihren Chat-Aktivitäten, daran, was sie dort tun, was sie daran fasziniert und mit wem sie sich unterhalten.
- **Sichere Chat-Räume vorschlagen.** Orientieren Sie sich über die Risiken der Chats, die die Kinder und Jugendlichen besuchen, und schlagen Sie ggf. Chats vor, die eine sichere und angenehme Atmosphäre bieten. Eine Übersicht und Bewertung von zahlreichen Kinder- und allgemeinen Chats finden Sie unter: www.chatten-ohne-risiko.net
- **Probleme besprechen.** Kinder und Jugendliche nehmen Anfeindungen im Chat oft sehr persönlich und können sich nicht ausreichend distanzieren. Überfordert sind sie besonders dann, wenn sie anzügliche oder pornografische Darstellungen zugeschickt bekommen. Verwirrung, Ekel und Schuldgefühle sind normale Abwehr- und Schutzreaktionen. Sie sollten die Erlebnisse der Kinder und Jugendlichen ernst nehmen und mit ihnen darüber sprechen.
- **Sicherheits-Checks machen.** Checken Sie Chats, in denen sich die Kinder und Jugendlichen aufhalten. Beobachten Sie, ob und wie Probleme im Chat sanktioniert werden, wie der Moderator agiert und ob es Hilfen wie Alarm-Button bzw. Ignore-Funktionen gibt.
- **Chat-Zeiten beschränken.** Chatten ist eine Form von Medienkonsum. Eltern sollten mit ihren Kindern altersgemäße Vereinbarungen treffen, wie lange sie wo und mit wem chatten dürfen. Chat-Freunde dürfen die Freunde im realen Leben nicht verdrängen oder ersetzen.
- **Sicherheitseinstellungen einrichten.** Besonders bei Instant Messengern spielt es eine große Rolle, sich mit den technischen Sicherheitseinstellungen vertraut zu machen und diese einzurichten. Bei Installation eines Messengers sind die Einstellungen meist auf der niedrigsten Stufe. Sie sollten so konfiguriert werden, dass die Privatsphäre weitestgehend geschützt wird:
 - Unerwünscht zugesandte Nachrichten unterdrücken.
 - Keine unaufgeforderten Kontakte zulassen bzw. Kontakthanfragen unbekannter Teilnehmer ablehnen.
 - Dateitransfer, Cam- und Voice-Funktionen ausschalten bzw. Anfragen von Unbekannten ablehnen.
 - Absender lästiger Nachrichten auf eine Ignore-Liste setzen. Das öffentliche Profil so anonym wie möglich halten: nie den vollen Namen angeben, keine detaillierten Angaben zu Alter, Wohnort, Schule, Vereinen etc. Keine Bilder einstellen, auf denen man gut erkennbar ist.
 - Logfiles automatisch erstellen. So hat man bei Belästigungen gleich alles dokumentiert, ohne Screenshots erstellen zu müssen.



3.4. Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Kinder und Jugendliche

- **Am Anfang nicht alleine chatten.** Eltern oder ältere Geschwister sollten Chat-Anfängern helfen.
- **Den Chat checken.** Kinder und Jugendliche sollten selbst überprüfen: Wie gehen hier die Chatter miteinander um – wird geschimpft und beleidigt oder sind alle nett zueinander? Gibt es Moderatoren? Wie ignoriert man nervige Chatter? Kinder sollten in einen kleinen Chat gehen, in dem es Moderatoren gibt, die ihnen helfen und aufpassen, dass alle freundlich sind.
- **Misstrauisch sein.** Am anderen Ende sitzt vielleicht ein Mensch, der üble Absichten hat und ihm entgegengebrachtes Vertrauen missbrauchen will. Man sollte nicht zu viel Persönliches preisgeben – keine Adresse, Telefonnummer oder andere persönliche Daten!
- **Einen guten Spitznamen ausdenken.** Der Benutzername („Nickname“) sollte

reine Fantasie sein: z. B. ein Name aus einem Lieblingsbuch oder Lieblingsfilm. Der richtige Name („Realname“) sollte geheim bleiben. Nicknamen, wie z. B. Sexyhasi, sollten vermieden werden, da dies verstärkt zur sexuellen Anmache auffordern könnte.

- **Nicht in Chats für Erwachsene gehen.** In großen Chats ist das Risiko, belästigt zu werden, am größten.
- **Nicht mit Leuten aus dem Chat treffen.** Kinder sollten sich niemals mit Chat-Partnern treffen, Jugendliche sollten sich höchstens in Begleitung eines Erwachsenen mit Chat-Bekanntschäften treffen und das Treffen sollte immer an einem „sicheren“ Ort (z.B. im Jugendclub, Eiscafe oder ähnlichem) stattfinden.
- **Vorkommnisse melden.** Unangenehme Dialoge sollte man einfach beenden. Moderatoren können Hilfestellung geben und den Belästiger sperren. Bei sexuellen Übergriffen mit den Eltern sprechen, damit sie den Belästiger anzeigen.



3.5. Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner

Ist ein Vorfall dokumentiert, kann man sich an den Chat-Betreiber, eine Meldestelle oder an die Polizei wenden, um Anzeige zu erstatten. Je schneller die Ermittlungen beginnen, desto eher sind Aufzeichnungen des Chat-Geschehens bei Betreiber und Provider noch vorhanden. Je mehr Daten zur Verfügung gestellt werden können, desto höher sind die Erfolgsaussichten der Ermittlungen.

Folgende Angaben sollten notiert werden:

- Datum, Uhrzeit, Beschreibung des Vorfalls, Nickname des Belästigers, ggf. weitere Daten des Belästigers (Mail-Adresse etc.).
- Screenshot des Geschehens: Durch gleichzeitiges Drücken der „Alt + Druck“-Tasten ein Abbild des Chat-Fensters erstellen. Dieses Abbild durch „Strg + V“ in Word oder ein Grafikprogramm einfügen und abspeichern.
- Logfile: Den Text im Chat-Fenster mit der Maus markieren, über Drücken der „Strg + C“-Tasten eine Kopie erstellen und über Drücken der „Strg + V“-Tasten in Word einfügen und abspeichern.



3.6. Weiterführende Informationen und Links

■ Informationen zu Chat-Risiken

- Fachartikel zur sexuellen Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen in Chat-Räumen: Enders, Ursula (2004): Sexueller Missbrauch in den Chat-Räumen des Internets. www.zartbitter.de/content/e102/e5774/e5775/missbrauchinChats.pdf (Stand 10.12.2007)
- Studie zur sexuellen Gewalt und Cyber-Bullying in Chats: Katzer, Catarina (2006): Forschungsprojekt Chatgewalt. www.chatgewalt.de (Stand 10.12.2007)

■ Informationen zu sicheren Chats und zur Messengerkonfiguration

- Broschüre zu Chat-Risiken, mit einer Übersicht und Bewertung von Kinder-, Jugend- und allgemeinen Chats: jugendschutz.net: „Chatten ohne Risiko? Zwischen fettem Grinsen und Cybersex“. 3. Auflage. Mainz 2006. www.jugendschutz.net/pdf/Chat_Faltblatt_erw.pdf
- Website mit Kinder- und Erwachsenenbereich, mit Tipps zum sicheren

Chatten, zur Konfiguration von Messengern und Beschreibung und Einschätzung diverser Chats: www.chatten-ohne-risiko.net

■ Informationen für pädagogische Fachkräfte und Eltern

- Faltblatt mit Informationen zu Chat-Risiken und Sicherheitstipps: jugendschutz.net: „Chatten ohne Risiko? Was Eltern und Pädagogen wissen sollten“. Mainz 2006.
- Fachartikel zur Bedeutung und Faszination von Chats: Schatz, T. (2003): Die individuelle Funktion des Chatters bei Jugendlichen. In: merz. medien & erziehung, 05, München: kopaed, S. 76–86.

■ Informationen für Jugendliche

- Faltblatt mit Informationen zu Chat-Risiken und Sicherheitstipps von jugendschutz.net: „Wollen wir chatten? Ja, sicher! Chatten ohne Risiko!“. Mainz 2006. Herunterzuladen unter www.jugendschutz.net/pdf/Chat_Faltblatt_kids.pdf
- Kontakt und Informationsstelle gegen sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen: www.zartbitter.de

Notizen

4. Jugendgefährdende Inhalte im Internet



4.1. Ausgangssituation

Im Internet werden Kinder und Jugendliche gewollt und ungewollt mit Angeboten konfrontiert, die sie beeinträchtigen oder gefährden können. Die einfache Verfügbarkeit unzulässiger Inhalte ist vor allem durch die Vielfalt des Mediums und die Internationalität seines Angebots begründet – so sind Dienste und eingestellte Texte, Bilder, Musikstücke und Filme über alle Landesgrenzen hinweg verfügbar.

Kinder und Jugendliche müssen so gut wie möglich vor ungeeigneten und gefährlichen Inhalten geschützt werden. In Deutschland sind die Anbieter und ihre Selbstkontrollen für die Berücksichtigung des Jugendschutzes verantwortlich. jugendschutz.net ist zuständig für die Kontrolle, die Kommission für Jugendmedienschutz für die Durchsetzung der gesetzlichen Bestimmungen.

Im Vergleich zum Ausland gibt es hier gute Schutzregelungen, sie werden aber noch nicht von allen Anbietern ausreichend berücksichtigt. Im Ausland hingegen sind viele rassistische, Gewalt verherrlichende und pornografische Darstellungen zulässig oder werden von den zuständigen Stellen geduldet.

Da im Ausland andere rechtliche Regelungen gelten und ausländische Angebote auch in Deutschland genutzt werden können, gibt es bisher keine grenzüberschreitenden Jugendschutzstandards. Nur Kinderpornografie ist weltweit geächtet.

Angesichts der Fülle der Verstöße sind die deutschen Kontroll- und Aufsichtsinstanzen auf die Unterstützung von Nutzerinnen und Nutzern des Internets angewiesen. Auf jeden Fall sollten pädagogisch Tätige die zuständigen Meldestellen über relevante Fundstellen informie-

Bisher gibt es noch keine grenzüberschreitenden Standards im Jugendschutz.

ren, damit diese gegen Verstöße vorgehen und Schutzmaßnahmen der Anbieter einfordern können.

Aber auch gegen unzulässige ausländische Angebote kann etwas unternommen werden. Je schwerer der Verstoß ist, umso größer sind die Aussichten auf seine Beseitigung:

- Zuständige Stellen im Ausland können informiert und um Hilfe gebeten werden. In vielen Ländern gibt es bereits Ansprechpartner.
- Viele Anbieter von Speicherplatz im Internet (sogenannte Host-Provider) dulden keine Inhalte mit rassistischem Hintergrund auf ihren Servern.
- Pornografische Websites können durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert werden. Die Indizierung erschwert ihre Auffindbarkeit, weil deutsche Suchmaschinen diese Angebote aus ihren Indexen löschen.
- Video-Plattformen entfernen pornografische und rassistische Videos, die gegen ihre Terms of Service verstoßen.
- Betreiber von Foren-Plattformen löschen Pro-Ana- oder Suizid-Angebote, wenn sie davon Kenntnis erhalten.

Trotz aller Anstrengungen wird es nicht gelingen, unzulässige Inhalte komplett aus dem Internet zu verbannen. Daher ist es wichtig, Kinder und Jugendliche auf eine mögliche Konfrontation mit diesen Inhalten vorzubereiten, sie für den kompetenten Umgang zu stärken und sie zu motivieren, gegen unzulässige Angebote Stellung zu beziehen.

4.2. Extremistische und rassistische Propaganda

Rechtsextreme Gruppen und Personen nutzen das Internet seit mehr als 10 Jahren, um rassistische Hetze und neonazistische Propaganda zu verbreiten.



Die rechtsextreme Internet-Szene war von Beginn an sehr gut vernetzt, sodass die Kenntnis einzelner Web-Adressen den Zugriff auf das komplette Angebotsspektrum eröffnet. Heute kennen viele Jugendliche einschlägige Websites. Die rechtsextreme Web-Szene, insbesondere Kameradschaften, zeichnet sich durch zeitgemäße und professionell gestaltete Angebote aus, um jugendliche Internet-Nutzer zu ködern:

- Neonazistische Kameradschaften mobilisieren auf ihren Websites für Aufmärsche und unterbreiten Kontaktangebote.
- Rechtsextreme Bands bewerben im Netz ihre rassistische Musik, einschlägige Versandhändler vertreiben neonazistische „Devotionalien“.

Die rechtsextreme Szene nutzt das Internet zur Verbreitung rassistischen und neonazistischen Gedankenguts.



- Rechtsextreme Parteien wie die NPD versuchen Jugendliche mit Musik (z. B. Schulhof-CD) zu ködern, die von ihren Websites heruntergeladen werden kann.
- Auch in Communities und Plattformen des Web 2.0 ist eine Vielzahl rechtsextremer Beiträge zu finden. Mit Videos bei YouTube oder rechtsextremen Einträgen in Social Networks sollen Jugendliche für rassistisches und neonazistisches Gedankengut gewonnen werden.

Anders als in vielen anderen Ländern ist die Verbreitung rechtsextremer Propaganda in Deutschland verboten. Unzulässig ist vor allem:

- gegen Minderheiten zu hetzen oder zum Hass gegen sie aufzurufen,
- den Holocaust zu leugnen,
- Nazi-Symbole zu verwenden und
- das Nazi-Regime zu verherrlichen.



Informationen und Arbeitsmaterialien zum Thema Rechtsextremismus

■ Publikation von jugendschutz.net: Erlebniswelt Rechtsextremismus



Entlarvt menschenverachtende rechtsextreme Botschaften und zeigt, wie in der Bildungsarbeit mit Jugendlichen der kritische Blick auf den Rechtsextremismus geschärft werden kann. www.jugendschutz.net/materialien/erlebniswelt_re.html

■ Website von stern und Amadeu Antonio Stiftung: Mut gegen rechte Gewalt

Internet-Portal gegen rechte Gewalt mit einer Sammlung mutmachender Projekte und einem großen Servicebereich. www.mut-gegen-rechte-gewalt.de

■ Website der Bundeszentrale für politische Bildung

Informationen, Unterrichtsmaterialien und Medien zu politischen und historischen Themen, u. a. zu Extremismus und Rassismus. www.bpb.de

■ Medienpaket „Wölfe im Schafspelz“ der Polizeilichen Kriminalprävention

DVD mit dem Spielfilm „Platzangst“ und der Dokumentation „Rechtsextremismus heute – zwischen Agitation und Gewalt“. Beigefügt ist ein Filmbegleitheft, das Hinweise zum Einsatz des Filmmaterials im Unterricht sowie weiterführende Informationen über aktuelle Erscheinungsformen des Rechtsextremismus enthält. www.polizei-beratung.de

■ Website von Lehrer-Online: Extremistische Inhalte

Informationen zu den Verbreitungsformen und Strafvorschriften gegen rechtsextreme Inhalte. www.lehrer-online.de/extremistische-inhalte.php

■ Broschüren des Verfassungsschutz: Aufklärung über Rechtsextremismus

Verschiedene Broschüren zu Themen wie Antisemitismus, rechtsextreme Musik oder Symbole und Zeichen des Rechtsextremismus zum Herunterladen. www.verfassungsschutz.de

■ **Website der TU Berlin: Nationalsozialismus und Holocaust in Schule und Jugendarbeit**
Unterrichtsmaterialien und Beratung für pädagogische Fachkräfte.
www.lernen-aus-der-geschichte.de

■ **Schulprojekt: „Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage“**
Anti-Rassismus-Projekt von und für Schülerinnen und Schüler.
www.schule-ohne-rassismus.org

■ **Website mit Argumenten gegen Auschwitzleugner**
Aspekte und Widerlegung der Holocaustleugnung.
www.h-ref.de

■ **Broschüre der hessischen Landeszentrale für politische Bildung und jugendschutz.net**
Informationen zum Thema Rechtsextremismus im Web und Vorschläge für Gegenmaßnahmen: „Vernetzter Hass im Web – Was tun!“
www.hlz.hessen.de

4.3. Pornografische Inhalte

Die Konfrontation mit pornografischen Inhalten ist im Internet allgegenwärtig; der Zugang ist auch für Kinder und Jugendliche nach wie vor einfach. Wer sucht, der findet Millionen von Treffern in Suchmaschinen. Jugendgefährdende Websites, Bilder, Videos und Live-Cams sind in allen Diensten des Internet zu finden.

Pornografie war und ist ein wichtiger Motor des Internets. Viele innovative Techniken wie Kreditkartenzahlung oder neue Video-Formate wurden zuerst auf Porno-Seiten ausprobiert. Pornografische Videos sind inzwischen vielfach auch auf Handys von Kindern zu finden:

- Hardcore Adult Galleries sind zu Tausenden über spezielle Linklisten (sogenannte TGP²) verfügbar, einschlägige Adressen werden ebenfalls auf Schulhöfen getauscht.
- Pornografische Darstellungen sind massenhaft in der Bildersuche (ausländischer) Suchmaschinen zu finden, wenn

der Familyfilter ausgeschaltet wird.

- Frei zugängliche pornografische Video-Plattformen wie YouPorn sind auch Jugendlichen bekannt und gehören zu den zwanzig beliebtesten Angeboten in Deutschland.
- Sehr viele Hardcore-Videos sind in sogenannten Filesharing-Systemen und in einschlägigen Newsgroups zu finden.

Im Gegensatz zu vielen anderen Ländern ist die Verbreitung von Pornografie in Deutschland verboten:

- Das Zugänglichmachen „harter“ Pornografie wie Gewalt-, Tier- und Kinderpornografie ist absolut unzulässig.
- Auch die Präsentation „einfacher“ Pornografie stellt in Deutschland eine Straftat dar. Sie ist nur zulässig, wenn von Anbieterseite sichergestellt ist, dass sie nur Erwachsenen zugänglich gemacht wird. Eine sichere Identifizierung erwachsener Nutzer (sogenannte Face-to-Face-Kontrolle) und ihre verlässliche Authentifizierung bei jeder Nutzung sind zwingend vorgeschrieben.

Pornografische Inhalte sind im Internet leicht zu finden.

² TGP = Thumbnail Gallery Post, dabei handelt es sich um werbefinanzierte Linklisten, die mit Hilfe von kleinen (zumeist selbst pornografischen) Vorschaubildern auf pornografische Websites verweisen.



Informationen und Arbeitsmaterialien zum Thema Pornografie im Internet

■ Website von Lehrer-Online: Sexuelle Inhalte

Merkmale und Beispiele von einfacher und harter Pornografie:

www.lehrer-online.de/sexuelle-inhalte.php

■ Studie von Pro Familia: Pornografie im Internet

Studie zum Umgang Jugendlicher mit sexuellen Inhalten im Internet.

Download unter:

www.profamilia.de/getpic/5648.pdf

■ Website der Kommission für Jugendmedienschutz: Altersprüfsysteme

Anforderungen an die Altersprüfung bei geschlossenen Benutzergruppen:

www.kjm-online.de/public/kjm/index.php?show_1=85,56

■ Artikel „Pornografie und sexuelle Gewalt im Internet“

von A. Hill, P. Briken und W. Berner. In: Bundesgesundheitsblatt – Gesundheitsforschung – Gesundheitsschutz, Volume 50, Number 1/Januar 2007, S. 90–102

4.4. Gewalt verherrlichende Inhalte



Bei Gewaltdarstellungen im Internet handelt es sich häufig um Importe aus traditionellen Medien, wie z. B. Horrorfilmen. Daneben finden sich im Netz

Gewalt verherrlichende Inhalte in Form von realen oder gestellten Tötungsvideos („Snuff“-Videos) bis hin zur entwürdigenden Zurschaustellung von Unfall- und Gewaltopfern. Politisch motivierte Angebote von Anhängern einer gänzlich unbeschränkten freien Meinungsäußerung setzen gezielt auf den Schockeffekt, um mit drastischem Bildmaterial ihre Intention zu fördern.

Besonders problematisch sind originäre Internet-Formate wie die „Tasteless“-Sites. Deren Zahl ist zwar gering, aber sie besitzen dennoch eine sehr hohe Jugendschutzrelevanz, da die Darstellungen extrem brutal und die Angebote bei Kindern und Jugendlichen sehr populär sind. Bezugsadressen und entsprechende Fund-

stellen werden vielfach auf Schulhöfen getauscht.

- Auf „Tasteless“-Sites sammeln Anbieter Bilder und Videos von toten, teilweise schwer entstellten Menschen.
- „Snuff“-Videos sind über einschlägige Websites und in Tauschbörsen verfügbar; sie können auch von Handy zu Handy getauscht werden.
- In Video-Portalen und (ausländischen) Suchdiensten sind Filme von realen Hinrichtungen, Enthauptungen oder Steinigungen zu finden.
- Auf ausländischen Websites von politischen Parteien und Gruppierungen werden Bilder von Kriegsoffizieren präsentiert, die gegen den deutschen Pressekodex verstoßen.

In Deutschland ist die Verbreitung bestimmter Gewaltdarstellungen gesetzlich verboten. Dies beinhaltet unter anderem:

- die Verherrlichung von Gewalt,
- die Verherrlichung des Krieges und
- die Verletzung der Menschenwürde.

Web-Adressen mit Bildern/Videos von schwer entstellten Opfern werden auf Schulhöfen getauscht.



Informationen und Arbeitsmaterialien zum Thema Gewaltverherrlichung

■ Website von Lehrer-Online: Gewaltdarstellungen

Informationen und Beispiele für grausame, unmenschliche und verherrlichende Darstellungen von Gewalt gegen Menschen oder „menschenähnliche Wesen“. www.lehrer-online.de/gewaltdarstellungen.php

■ Lexikoneintrag bei wikipedia.de: Darstellung von Gewalt in Medien

Informationen zur kontroversen Diskussion in der Wissenschaft, ob und unter welchen Bedingungen Gewalt in Massenmedien aggressives Verhalten des Rezipienten fördert.

de.wikipedia.org/wiki/Darstellung_von_Gewalt_in_Medien

■ Unterrichtseinheit bei Lehrer-Online: Medienwirkungstheorien und mediale Gewalt

Unterrichtseinheit zu Medienwirkungstheorien und medialer Gewalt unter: www.lehrer-online.de/medienwirkungstheorien.php



4.5. Verherrlichung von Magersucht und Suizid

Im Internet sind zunehmend mehr Angebote zu finden, die selbstverletzendes oder selbstzerstörerisches Verhalten propagieren. Magersucht und Bulimie sind schwere psychische Krankheiten. Gefährdete Jugendliche, die im Internet nach Hilfe suchen, werden durch sogenannte Pro-Ana-Angebote in ihrer Krankheit bestätigt und erhalten Tipps zum Weitermachen statt dringend benötigter Hilfe.

In seriösen Foren übernehmen Psychologen oder qualifizierte Berater eine regulierende Moderatorenfunktion. Gefährliche Angebote unterstützen Kinder und Jugendliche in ihrem selbstzerstörerischen Verhalten, verherrlichen es als alleinige Problemlösung und propagieren konkrete Methoden für das weitere Abnehmen oder die Selbsttötung. Die Kontakte in den Foren ersetzen oft den so-

zialen Umgang in Familie und Freundeskreis und können eine gefährliche Verstärkerwirkung haben:

- Essgestörte, die keine Therapie wollen, betreiben Websites, mit denen sie junge Mädchen ansprechen und Magersucht als erstrebenswerten Lifestyle propagieren.
- Pro-Ana-Foren stellen Gewichtstagebücher und Tipps zum Abnehmen vor. Sie zeigen Fotos ausgemergelter Frauen, die der „Thinspiration“ dienen sollen.
- In Communities fühlen sich Betroffene ermutigt, weiter an der Ess-Störung festzuhalten. Es wird ein lebensgefährliches „Wir-Gefühl“ suggeriert, das gerade psychisch Kranke von Therapien abhält, zur Geheimhaltung animiert und immer weiter in den Strudel der Krankheit hinein treibt.
- Auf Video-Plattformen veröffentlichen magersüchtige Mädchen ihr Pro-Ana-Leben und suchen nach Gleichgesinnten.

Jugendliche suchen Rat im Internet – Foren mit kontraproduktiven Tipps verstärken Ess-Störungen und Selbstmordgefahr.

Pro-Ana- oder Suizidforen sind jugendgefährdend, wenn sie konkrete Anleitungen, Ankündigungen oder Verabredungen zur Selbstverletzung oder Selbsttötung präsentieren, Magersucht oder Suizid glorifizieren oder gefährdete Jugendliche zu weiterem Abnehmen oder suizidalen Handlungen auffordern. Das Propagieren selbstverletzender und selbstgefährdender Handlungsweisen ist geeignet, eine gravierende sozialetische Desorientierung bei Jugendlichen hervorzurufen, und kann durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert werden.



Informationen und Arbeitsmaterialien zum Thema Ess-Störungen

■ Beratungsserver zu Ess-Störungen

Beratung und Informationen zu Ess-Störungen, Ess-Brechsucht, Ess-Sucht und Fettleibigkeit.

ab-server.uni-leipzig.de

■ Kompetenznetz Depression

Professionelle Suizid-Präventionseinrichtungen, die der Krisenbewältigung dienen und selbstmordgefährdeten Jugendlichen konkrete Beratung anbieten.

Näheres unter:

www.kompetenznetz-depression.de

■ Unterrichtsmaterialien der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: Ess-Störungen

Sachinformationen und Vorschläge zur Behandlung des Themas im Unterricht.

www.bzga-essstoerungen.de/medien/schulmedien.htm

■ Unterrichtsmaterialien von Magersucht-Online: Ess-Störungen

Sachinformationen und Vorschläge zur Behandlung des Themas im Unterricht.

www.magersucht-online.de/lehrer/material



4.6. Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte, pädagogische Fachkräfte und zur Weitergabe an Eltern

- Besprechen Sie mit der Klasse die Hintergründe der verschiedenen Themen, bspw. zeigen Sie die Gefahren rechts-extremistischer Propaganda auf und fördern Sie die Wertschätzung unserer freiheitlich-demokratischen Grundordnung.



- Suizidgefahr entsteht meist nicht plötzlich und unerwartet, sondern kündigt sich im Verhalten des Betroffenen an. Sie sollten sensibel auf solche Signale reagieren und beispielsweise Fragen zum Thema Selbstmord oder Besuche auf entsprechenden Internet-Seiten als denkbare Hinweise auf eine eventuelle Gefährdung wahrnehmen.

- Binden Sie das Thema „jugendgefährdende Inhalte im Internet – Rechts-extremismus, Pornografie, Selbstmord- oder Magersuchtforen“ in einen Elternabend ein und sensibilisieren Sie die Eltern für diese Themen.

- Technische Schutzmaßnahmen alleine reichen nicht aus, um Kinder und Jugendliche vor jugendgefährdenden Inhalten zu schützen. Vielmehr müssen sie auf die möglichen Gefahren vorbereitet sein, um bei einer möglichen Konfrontation sicher und selbstbewusst reagieren zu können.

- Kinder und Jugendliche sollen ihre Eltern beziehungsweise in der Schule ihre Lehrkräfte informieren, wenn sie unerwartet auf gefährliche Seiten gestoßen sind. Im Vorfeld sollte ihnen die Angst genommen werden, dass sie bei Erstattung einer Meldung selbst bestraft werden.



4.7. Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner

jugendschutz.net

Zentrale Beschwerdestelle der Länder für Verstöße in allen Diensten des Internets mit der Möglichkeit, eine Einschätzung problematischer Inhalte zu bekommen. jugendschutz.net dringt darauf, dass Anbieter Verstöße schnell beseitigen. Im Bedarfsfall wird die Kommission für Jugendmedienschutz eingeschaltet, die als zuständige Internet-Aufsicht Bußgelder bis zu einer Höhe von 500.000 Euro verhängen kann.

www.jugendschutz.net/hotline/index.html

Internet-Beschwerdestelle

Die Hotline des Verbands der deutschen Internetwirtschaft e. V. und der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM) nimmt Beschwerden über verschiedene Internet-Dienste wie WWW, Foren, E-Mail und Spam entgegen.

www.internet-beschwerdestelle.de



4.8. Weiterführende Informationen und Links

■ Gesetzliche Grundlage:

Jugendmedienschutz-Staatsvertrag

Gesetzliche Grundlage für den Jugendschutz im Internet mit einer Liste der unzulässigen Angebote und den Schutzmaßnahmen, die Anbieter ergreifen müssen, online unter:

www.lfk.de/gesetzeundrichtlinien/jugendmedienschutzstaatsvertrag/main.html

■ Reader von Schulen ans Netz:

Jugendmedienschutz

Hintergrundinformationen, Erfahrungen aus der schulischen Praxis und Ideen für eine medienpädagogische Arbeit. Weiteres unter:

www.schulen-ans-netz.de/waswirbieten/publikationen/jugendmedienschutzsichererumgangmitneuenmedieninderschule.php

■ Lehrer-Online: Illegale Inhalte

Übersicht über unzulässige Inhalte im Internet, rechtliche Einschätzung, mit Beispielen aus der Praxis unter:

www.lehrer-online.de/illegale-inhalte.php

■ Lehrer-Online: Jugendmedienschutz

Hintergrundinformationen zu pädagogischen, technischen und rechtlichen Aspekten des Themas, Ideen zur Thematisierung im Unterricht und Verweise auf weitere Quellen im Web unter:

www.lehrer-online.de/jugendmedienschutz.php

■ Website der Kommission für Jugendmedienschutz: Kriterienraster

Kriterien für die Aufsicht in Rundfunk und Telemedien. Download unter:

www.kjm-online.de/public/kjm/downloads/Kriterien%20der%20KJM.pdf



5. Urheber- und Persönlichkeitsschutz im schulischen Bereich



Mobbing und Bullying erfährt durch die Neuen Medien eine neue Dimension.

5.1. Ausgangssituation

Fast alle Handys verfügen mittlerweile über multimediale Fähigkeiten, wie z. B. über eine integrierte Kamera zur Bild- oder Video-Aufnahme und über verschiedene Übertragungsmöglichkeiten, wie z. B. Bluetooth oder MMS. Daneben bietet das Internet eine bunte Vielfalt an Bildern, Texten, Videos und Musikstücken, die heruntergeladen und auf das Handy übertragen werden können.

5.2. Verletzung von Persönlichkeitsrechten durch (heimliche) Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung oder Verbreitung

Mit der Nutzung dieser „Neuen Medien“ und Kommunikationsformen kommt es auch zu neuen Möglichkeiten, (heimlich) Bild- oder Tonaufnahmen von anderen Personen zu machen und diese zu veröffentlichen oder zu verbreiten, andere zu beleidigen, Gerüchte über sie zu streuen

oder ihnen Angst zu machen.

Fälle von sogenanntem „Internet-Mobbing“ bzw. „Cyber-Bullying“ häufen sich an immer mehr Schulen. Dabei sind sowohl Schülerinnen und Schüler als auch Lehrkräfte betroffen. **Mobbing** wird als eine Form von eher subtiler Gewalt gegen Personen über längere Zeit mit dem Ziel der sozialen Ausgrenzung definiert. Beim **Bullying** stehen sichtbare Aggressionen und körperliche Gewalt im Vordergrund. Eine klare Abgrenzung zwischen beiden Formen gibt es jedoch nicht. Der Begriff **Cyber-Bullying** wird häufig dann verwendet, wenn neue Kommunikationsmöglichkeiten, wie z. B. Internet, E-Mail, SMS oder Chat-Räume, für solche tyrannisierenden Handlungen genutzt werden.

Persönlichkeitsrechte werden immer dann verletzt, wenn beispielsweise private Bilder- oder Filmaufnahmen ohne die Zustimmung der abgebildeten Person ver-

öffentlich oder verbreitet werden. Oftmals tauchen vormals freiwillig überlassene Aufnahmen (auch intimer Art) plötzlich



im Internet oder auf dem Handy auf. Dieser Gefahr sind sich viele junge Menschen nicht bewusst, wenn sie freiwillig Bilder von sich anfertigen lassen oder eigene Aufnahmen aus den Händen geben.

Beispiele:

- (Heimliche) Bild- oder Filmaufnahmen in der Umkleidekabine oder Schultoiilette sowie deren Verbreitung
- (Heimliche) Bild-, Film- oder Tonaufnahmen des Unterrichts und deren Verbreitung
- Diffamierungen und Beleidigungen von Lehrkräften in Chat-Räumen, Internet-Plattformen etc.
- Einstellung intimer Aufnahmen der ehemaligen Freundin oder des ehemaligen Freundes in Internet-Foren oder auf Video-Plattformen
- Bild- oder Filmaufnahmen von alkoholisierten Freunden und deren Verbreitung

5.2.1. Rechtliche Bewertung

Neben allgemeinen Straftatbeständen wie Beleidigung oder Bedrohung kommen bei den überwiegend bekannten Fällen insbesondere nachstehende Tatbestände in Betracht:

Der **§ 201 a StGB** stellt die **Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen** unter Strafe. Allein schon das unbefugte Aufnehmen von Bildern oder Filmsequenzen in besonders gegen Einblick geschützten Räumen kann

mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft werden. Dasselbe Strafmaß gilt dem, der eine solche Aufnahme weiter verbreitet. Ein Klassenzimmer ist kein solch besonders geschützter Raum, eine Umkleidekabine oder Toilette in jedem Falle.

Nach **§ 201 StGB** ist es strafbar, **das nicht-öffentlich gesprochene Wort eines anderen auf einen Tonträger aufzunehmen** oder die Aufnahme zu verbreiten. Das Gesetz sieht dabei eine Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder eine Geldstrafe vor. Eine Schulklasse ist ein abgegrenzter Personenkreis und somit nichtöffentlich.

Nach **§ 22 Kunsturhebergesetz** dürfen **Bildnisse nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden**. Bei Verstößen droht dasselbe Strafmaß wie beim § 201 StGB. Ausnahmen gibt es z. B. bei Personen aus der Zeitgeschichte oder wenn diese nur als „Beiwerk“ erscheinen. Wird ein Lehrer während des Unterrichts aufgenommen und diese Aufnahme verbreitet, so ist in aller Regel der Tatbestand verwirklicht.

Grundsätzlich zu berücksichtigen ist, dass eine Strafmündigkeit erst ab Vollendung des 14. Lebensjahres vorliegt. Ferner steht auch bei Jugendlichen in einem Jugendstrafverfahren nicht die Bestrafung des Täters, sondern der Erziehungsgedanke im Vordergrund. In Betracht kommen daher in erster Linie erzieherische Weisungen und Auflagen im Sinne des Jugendgerichtsgesetzes (JGG).

Wer Personen ohne deren Einverständnis aufnimmt und die Aufnahmen verbreitet, macht sich strafbar.



5.2.2. Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte

- Vermitteln Sie mithilfe pädagogischer Maßnahmen Werte im Umgang mit Medien.
- Sensibilisieren Sie die Kinder und Jugendlichen, dass eine einmal ins Internet eingestellte Aufnahme oder ein eingestelltes Video sich schnell verbreitet und nicht mehr zurückgeholt bzw. gelöscht werden kann.
- Erkundigen Sie sich über Ihre länderspezifischen Regelungen im Schulgesetz zur Nutzung von Handys und digitalen Aufzeichnungs- und Abspielgeräten.
- Entwickeln Sie gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen sowie den Eltern Handy-Nutzungsregeln, verbunden mit umfassender Aufklärung über typische Gefahren und Probleme beim Einstellen oder Verbreiten von Bildern im Internet oder per Handy. Siehe auch Kapitel 8 zu Gewaltvideos auf Schülerhandys.
- Vereinbaren Sie, welche Sanktionen bei Verstößen angewandt werden und setzen Sie diese konsequent um (z. B. Erziehungsmaßnahmen wie Ermahnung oder zeitweise Wegnahme des Gerätes, bei schwerwiegenden Verstößen Ordnungsmaßnahmen wie schriftlicher Verweis oder Schulausschluss).
- Schalten Sie die Polizei ein, wenn der Verdacht einer Straftat besteht.



5.2.3. Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern

- Eltern sollten Interesse zeigen, mit dem Kind über konkrete Funktionen von Handys und digitalen Aufzeichnungs- und Abspielgeräten und deren Nutzung zu sprechen. Dabei sollten aktuelle Problembereiche aufgegriffen werden.
- Die Eltern sollten über Gefahren und rechtliche Bestimmungen aufklären; häufig haben Kinder im Umgang mit eigenen und fremden Bildern oder Tonaufnahmen kein Unrechtsbewusstsein.
- Die Eltern sollten auch Grenzen aufzeigen. Wer Handlungen toleriert, die im strafbaren Bereich liegen, verhält sich seinen Kindern gegenüber extrem unverantwortlich.

5.2.4. Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Kinder und Jugendliche



- Kinder und Jugendliche sollten nicht direkt auf beleidigende E-Mails oder SMS antworten, sondern Erwachsene (Eltern, Vertrauenspersonen) informieren.
- Sie sollten Beweismaterial aufbewahren, z. B. Bilder oder Daten abspeichern.
- Die Aufnahmen (Bilder, Videos etc.) sollten auf keinen Fall weiter verbreitet werden.
- In schwerwiegenden Fällen sollten sie Anzeige bei der Polizei erstatten.



5.2.5. Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner

Internet-Foren oder Video-Plattformen haben in vielen Fällen direkte **Beschwerde- wege über Online-Formulare**, die von der betroffenen Person bei konkreten Persönlichkeits- oder Urheberrechtsverletzungen genutzt werden können. Weitere Informationen unter Kapitel 5.3.1.

5.3. Verletzung von sonstigen Persönlichkeitsrechten und Urheberschutz

Das Internet bietet neben ort- und zeit-unabhängiger Kommunikation ebenso vielfältige Möglichkeiten der Informationsrecherche. Mit einem Klick stehen nicht nur mannigfaltige Textinformationen zur Verfügung, sondern auch Bild- und Tonmaterial. Aber – einmal veröffentlichte Daten können kaum mehr aus dem weltweiten Netz entfernt werden.

Kinder und Jugendliche sind angesichts dieses riesigen Datenbestands der Verlockung ausgesetzt, auf Vorhandenes zuzugreifen und illegale Downloadmöglichkeiten, wie z. B. von Songs, zu nutzen.

Beispiele:

- Veröffentlichung von Bildern oder personenbezogenen Daten auf der Schulhomepage oder in der Schülerzeitung
- Verwenden von Texten oder Bildern aus dem Internet
- Herunterladen von Musik-/Filmsequenzen oder Kinofilmen aus sogenannten Internet-Tauschbörsen
- Tausch entsprechender Bild-, Film- oder Musiksequenzen, z. B. auf LAN-Partys

5.3.1. Rechtliche Bewertung und Verhaltensempfehlungen

Persönlichkeitsrecht – Schutz der Persönlichkeit, Recht auf informationelle Selbstbestimmung (Datenschutz, Schutz der Intimsphäre):

- Personenbezogene Daten wie Namen, Anschriften, Fotos sind insofern zu schützen, als jede Person selbst entscheiden können muss, welche Daten von ihr veröffentlicht werden.
- Entsprechende Veröffentlichungen dürfen nur mit Einwilligung der betreffenden Person geschehen. Diese Einwilligung sollte schriftlich erfolgen, bei Minderjährigen durch die Erziehungsberechtigten.

Urheberrecht – Schutz des Urhebers als Schöpfer eines Werkes:

- Im Internet veröffentlichte Texte und Bilder sind grundsätzlich urheberrechtlich geschützt und dürfen daher nicht ohne Weiteres für eigene Werke oder Veröffentlichungen verwendet werden.
- **Alternativen:** auf die Inhalte verlinken, die Einwilligung des Rechteinhabers zur Nutzung einholen, Quellenangaben und Hinweise im Impressum.

Das Internet bietet eine bunte Vielfalt an Bildern, Texten und Musik.

Kinder und Jugendliche gehen oft leichtfertig mit Urheber- und Persönlichkeitsrechten um.



Bei den Urheberrechten herrscht große Unkenntnis und meist auch kein Unrechtsbewusstsein.

Urheberrechtsverletzungen durch illegales Einstellen und Herunterladen von Musikstücken, Filmen, Bildern und Softwareprogrammen.

- Nur der Urheber hat das Recht, sein Werk der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Bei sog. Tausch- oder Filesharing-Börsen ist diese „Öffentlichkeit“ grundsätzlich gegeben. Sowohl das Einstellen von fremden Werken als auch das Herunterladen von unrechtmäßig veröffentlichten Inhalten stellt eine Urheberrechtsverletzung dar.
- Da beim Herunterladen eine Kopie von einer rechtswidrig hergestellten Vorlage erstellt wird, sind auch reine Privatkopien nicht zulässig.
- Durch illegales Herunterladen entstehen zum einen zivilrechtliche Unterlassungs- und Schadenersatzansprüche des Urhebers. Deren Durchsetzung kann zu hohen Anwalts- und Gerichtskosten führen.
- Zum anderen können entsprechende Verstöße nach § 106 Urhebergesetz mit einer Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden.

Alternativen: Softwareprogramme nutzen, die das Aufzeichnen von Musikstücken aus Internetradios ermöglichen; viele Bands stellen auch auf ihren Webseiten einzelne Songs zum freien Download zur Verfügung.



5.4. Weiterführende Informationen und Links

■ Rechtsportal von Lehrer-Online

www.lo-recht.de

- Ein Stichwortverzeichnis zu den Themen Beleidigung, Ehrverletzung, Persönlichkeitsrecht, Recht am eigenen Bild, Urheberrecht finden Sie unter: www.lehrer-online.de/stichwortverzeichnis-recht.php
- Sie erhalten einen Überblick über den § 201a StGB – Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen und den § 33 Kunsturhebergesetz – Verbreitung und öffentliche Zurschaustellung von Personenfotos ohne Einwilligung des Abgebildeten unter: www.lehrer-online.de/personenfotos.php

■ Broschüre „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt“

Diese Broschüre informiert über Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Netz. Welche Fotos und Filme darf ich bei Internet-Plattformen wie MySpace, YouTube oder flickr hochladen? Was ist erlaubt und was nicht? Die Broschüre ist kostenlos über klicksafe zu bestellen. Sie kann heruntergeladen werden unter: www.klicksafe.de oder www.irights.info

■ Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik

Hier werden Rechtsprobleme rund um Internet, Handy & Co. erörtert und die passenden Ansprechpartner aufgeführt. Des Weiteren erhalten Sie Antworten auf Fragen, wie z. B. „Wann ist das Herunterladen von Daten aus dem Internet verboten?“. Darüber hinaus werden Sie

6. Kinder und Jugendliche als Kunden: Werbung, Online-Handel und kostenpflichtige Handyangebote

Der 1. Ton GRATIS
Hol dir die neusten Hits auf dein Handy!

1973 James Blunt Wählen	Nie Mehr Schule Debbie rockt Wählen
Einen Stern N2C Wählen	Das Gegenteil von Liebe Jörn Schlönvoigt Wählen
You Can Get It Mark Medlock Wählen	Dear Mr. President Pink Wählen
Hot Summer Monrose Wählen	When You're Gone Avril Lavigne Wählen
Vayamos Companeros Marquesa Wählen	Spongebob Square Pants (CV) Cyr Wählen
Alles Verloren Bushido Wählen	Einfach Sein Die Fantastischen Vier Wählen

Wählen & Runterladen

Bitte gib deine Handynummer ein

 Netzbetreiber

 AGB
 Mindestalter 16

6.1. Ausgangssituation

Das Einkaufen im Internet wird immer beliebter. 2007 haben laut dem Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) 41 Prozent der Deutschen im Internet Waren oder Dienstleistungen bestellt. Zum Vergleich: 2006 lag die Zahl bei 38 Prozent und 2005 bei 32 Prozent. Analog zu dieser Entwicklung sind im vergangenen Jahr auch die Ausgaben für die Werbung auf Internet-Seiten gestiegen. Ob Banner am Bildschirmrand, Pop-Ups, gesponserte Webseiten oder kurze Filme – die Umsätze mit grafischer Online-Werbung kletterten in Deutschland laut dem Bundesverband auf 976 Millionen Euro – 103 Prozent mehr als 2006. Wo Geschäfte abgewickelt werden, ergeben sich auch Möglichkeiten des Betrugs. Die Polizeiliche Kriminalstatistik verzeichnete 2006 einen erneuten Anstieg im Bereich Warenbetrug um 30,2 %

auf 123.210 erfasste Fälle. Dieser Anstieg ist zu einem erheblichen Teil auf betrügerische Geschäfte im Internet zurückzuführen. Ein weiteres Phänomen, das von der steigenden Beliebtheit des Internets als Handelsplattform profitiert, ist der Identitätsdiebstahl. Hier versuchen Betrüger persönliche Informationen auszuspähen, um diese Daten anschließend unberechtigt einzusetzen. Zum Identitätsdiebstahl im Internet, genannt Phishing, zählt das Ausspähen von Anmeldeinformationen

Herzlichen Glückwunsch!

Du bist der **1.000.000** Besucher!

Du wurdest um 12:48:51 Uhr als möglicher Gewinner eines neuen **MINI CLUBMAN** ausgewählt.

- 88 kW/120 PS
- 0-100 km/h: 9,8 s.
- Wert: € 19.900,-

Der Online-Handel boomt und damit häufen sich auch die Betrugsfälle.

(Benutzername, Kennwort), Accountinformationen (z. B. Name, Anschrift), Kreditkartendaten und Konteninformationen. 2006 sind 3.500 „Phishing“-Fälle bekannt geworden mit einer durchschnittlichen Schadenshöhe von 2.000 bis 3.000 Euro³.

Interessant ist, dass bereits ein Teil der Jugendlichen beim Surfen im Internet „abgezockt“ wurden. 15 Prozent der jugendlichen Internet-Nutzer gaben in der Befragung der JIM-Studie 2007 an, dass sie schon finanzielle Verluste erlebt hätten, weil sie beispielsweise versehentlich kostenpflichtige Tests, Downloads oder SMS-Dienste genutzt oder versehentlich ein Abonnement abgeschlossen haben.

6.1.1. Werbung im Internet

Für die Werbung zählen Kinder und Jugendliche zu einer wichtigen Zielgruppe. Nach der KidsVerbraucherAnalyse 2007⁴ haben bereits Kinder durchschnittlich über rund 22 Euro Taschengeld pro Monat und über ca. 700 Euro Sparvermögen zur Verfügung und gelten damit als potenzielle Käufer. D.h., sie verfügen nicht nur über beträchtliche finanzielle Mittel, sondern sie werden auch in die Kaufentscheidung der Familie eingebunden. Ausgeprägte Produkt- und Markenkenntnisse bewirken, dass Kinder vermehrt als eigenständige Konsumenten mit individuellen Wünschen und Vorstellungen auftreten. In Bezug auf Werbung gilt, je jünger die Kinder sind, umso schwerer fällt es ihnen, zwischen redaktionellem Inhalt und kommerzieller Werbung zu unterscheiden. Erst mit zunehmendem Alter bildet sich die Fähigkeit,

den Zweck von Werbung zu unterscheiden. Gerade Internet-Neulinge setzen Werbung ggf. mit den Inhalten der Website, auf der sie sich gerade befinden, in Beziehung und bekommen dadurch den Eindruck, das beworbene Produkt würde vom Webseiten-Anbieter empfohlen. Bei anderen undurchsichtigen Werbeformen, wie beispielsweise der Sortierung von Treffern in Suchmaschinen, war es in der Vergangenheit auch für Jugendliche und Erwachsene schwer, den Einfluss der Werbung wahrzunehmen. So sortierten manche Suchmaschinen in der Vergangenheit die Treffer zu einem Begriff nicht nur nach der Relevanz, sondern ließen sich die Platzierung eines bestimmten Ergebnisses (einen Link auf eine Produktseite eines Anbieters oder den Link auf ein Dienstleistungsangebot) von den jeweiligen Unternehmen auch bezahlen. Dies war für den Suchenden nicht transparent nachvollziehbar. Mittlerweile trennen seriöse Suchmaschinen die Darstellung der Treffer: Es gibt bei der Ausgabe der Ergebnisse einen klar gekennzeichneten Bereich mit bezahlten Treffern und eine Liste an Ergebnissen, die nach Relevanz sortiert sind.

Während Kinder im Internet eher nach Informationen suchen und sich mit Computerspielen beschäftigen, überwiegt bei Jugendlichen die Nutzung als Kommunikationsmedium mit Freunden⁵. Auf diese Bedürfnisse geht auch die Werbung ein und richtet ihre Werbemaßnahmen danach aus. Viele Spielwarenhersteller bieten auf ihren Internet-Seiten unterhaltsame Werbespiele, Preisausschreiben und Quiz oder zusätzliche Downloads für

Das Internet ist mittlerweile eine lukrative Werbeplattform für die Wirtschaft.

³ Siehe auch Pressemitteilung vom BKA, vom 20.11.2007 unter www.bka.de/pressemitteilungen/2007/pm071120_2.html.

⁴ Seit 1993 untersucht die KidsVerbraucherAnalyse (KidsVA) das Medien- und Konsumverhalten von 1.588 Kinder im Alter zwischen 6 und 13 Jahren. Die jüngste Studie ist von 2007, siehe auch www.ehapamedia.de.

⁵ Siehe hierzu die Ergebnisse der JIM-Studie 2007 und der KIM-Studie 2006 (Kapitel 2).

Kontakt

Gernie beantworten wir deine E-Mail-Anfrage.
Gib hierzu bitte folgende Daten ein:

Dein Anliegen:

Bitte wähle.
Geschlecht: männlich weiblich

Vorname:

Nachname:

Firma*:

Abteilung*:

Straße/Nr.:

Land: Deutschland Österreich Schweiz anderes

PLZ, Wohnort:

Geburtsdatum:

E-Mail:

Deine Anfrage:

Du möchtest regelmäßig Infos über Neuigkeiten und aktuelle GEWINNSPIELE – bestelle Dir den Newsletter!

Mach' hier Dein Kreuz!

Kinder an. Rund um die Werbefigur oder Unternehmensmarke werden ganze Online-Auftritte geschaffen mit vielfältigen Funktionen. – Im Mittelpunkt steht dabei Spiel und Spaß, wodurch versucht wird, eine Produktbindung der Zielgruppe zu erreichen.

Für Jugendliche bieten Unternehmen auf ihren Webseiten vor allem verschiedene Kommunikationsdienste an, wie beispielsweise die Möglichkeit, elektronische Postkarten an Freunde zu versenden, eine eigene Visitenkarte mit Tagebuchfunktion einzurichten (sogenanntes Weblog) oder einen Klingelton mit dem Marketingslogan der Firma kostenlos herunterzuladen. Viele Inhalte können allerdings erst nach der Angabe von persönlichen Daten und

Anlegen einer Benutzerkennung und eines Passwortes (Registrierung) von der Webseite abgerufen werden. Dabei verlangt der Betreiber die Angabe des Namens und der E-Mail-Adresse oder auch die postalische Adresse, Geburtsdatum und Handynummer. Er sendet den Zugangscod zur Fertigstellung der Registrierung entweder an die E-Mail-Adresse oder per Post und überprüft damit, ob die angegebenen Daten stimmen. Diese Angaben bieten Betreiber von Kommunikationsforen die Möglichkeit, bei Verstoß eines Mitglieds gegen die Nutzungsbedingungen den Zugang zu sperren und eine neue Registrierung mit den gleichen Adress- oder E-Mail-Daten zu verhindern. Das eingegebene Geburtsdatum kann dabei trotzdem falsch sein (bspw. kann sich eine erwachsene Person bei der Anmeldung zu einem Chat als 12-jähriger Junge ausgeben – siehe auch Kapitel 3.2., Chat).

Nicht immer werden die Daten allerdings alleine für Registrierungszwecke erhoben. Viele Firmen nutzen die Möglichkeit, verbunden mit der Anmeldung auch die Eintragung des Jugendlichen in einen Werbe-Newsletter zu forcieren oder die Handynummer in einen Werbeverteiler aufzunehmen. Aus zusätzlich abgefragten Angaben, wie persönliche Interessen, können umfangreiche Konsumentenprofile angelegt werden. Prinzipiell gilt, wer im Internet unterwegs ist, hinterlässt Spuren. In Cookies⁶ wird gespeichert, welche Seiten von welchen Nutzern besucht werden und mithilfe von Programmen können aus allen gespeicherten Daten, Muster und Zusammenhänge herausgefiltert werden, um Verhaltensweisen von Kunden vorherzu-

Mit gezielter Werbung versuchen Unternehmen, Kinder und Jugendliche zu begeistern und Kundendaten zu sammeln.

⁶ Cookies sind kleine Dateien, die automatisch beim Lesen bestimmter Internet-Seiten vom Server auf die eigene Festplatte gespeichert werden. Bei einem späteren Besuch der gleichen Internet-Seite, weiß der Server durch den entsprechenden Cookie unter anderem, dass man schon einmal dort war.

sagen und Trends zu bestimmen.

Die Herausgabe persönlicher Daten birgt zudem gerade für Kinder und Jugendliche das Risiko, dass jeder mit ihnen in Kontakt treten kann.

6.1.2. Gratisdienste entpuppen sich als Abofallen

Was früher Dialer waren, sind heute vermeintliche Gratisdienste. Dabei handelt es sich um Internet-Dienste, die sich zunächst als gratis tarnen und dann tatsächlich als kostenpflichtig darstellen. Es wird der Eindruck erweckt, die Angabe von persönlichen Daten ist nur deshalb nötig, um die Inhalte der Seite abzurufen, aber plötzlich ist man beispielsweise der Besitzer eines einjährigen, kostenpflichtigen Abonnements. Diese Dienste werden zwischenzeitlich für nahezu alle Kategorien angeboten. Es werden vermeintlich kostenfreie Bilder angeboten, SMS-Dienste, Hausaufgabenhilfe, Lebenshilfe, Ahnenforschung versprochen oder der Download von Gedichten und Witzen angeboten.

6.1.3. Vorschussbetrug durch falsche Gewinnbenachrichtigungen

Eine „Gewinnbenachrichtigung“ per E-Mail oder als Pop-up auf einer Internet-Seite ist nur selten ein Grund zum Jubeln. Dahinter stecken oft windige Betrüger, die ihre Opfer um deren Ersparnisse zu erleichtern versuchen. Eine häufige Masche ist die Ankündigung einer hohen Gewinnsumme aus einer angeblichen Lotterieteilnahme. Per E-Mail wird der Empfänger aufgefordert, eine Art „Transfergebühr“ oder „Bearbeitungsgebühr“, meist zwischen 1.000 und 2.000 Euro, auf ein ausländisches Konto zu überweisen. Dieses Geld sieht man in der Regel allerdings nie wieder. Die Masche der Lotteriebetrüger wird als Vorschussbetrug bezeichnet. Immer wieder tauchen neue Geschichten

GRATIS

auf, die scheinbar schlüssig und überzeugend sind, vor allem aber mit einer derart attraktiven Gegenleistung locken, die die Opfer das Risiko vergessen lässt. Objektiv betrachtet sind die Versprechungen der Betrüger dabei meist völlig abwegig. Im Internet kursieren seit Jahren E-Mails der sogenannten Nigeria-Connection, die mit einer ähnlichen Masche die Empfänger abzuzocken versucht. Ihnen werden Millionen von Dollar versprochen, dazu wird in radebrechendem Deutsch oder Englisch eine Geschichte von einer Erbschaft oder Ähnlichem erzählt, für deren Transfer vom Ausland Hilfe benötigt wird. Ein versprochener Anteil an der Summe wird später nicht ausbezahlt.



Vermeintliche Gratisdienste oder falsche Gewinnbenachrichtigungen - immer wieder tauchen neue Betrugsmaschen auf.

6.1.4. Online kaufen – mit Verstand

Auch Jugendliche haben schon Erfahrung mit Online-Handel gesammelt. Nach Ergebnissen der JIM-Studie 2007 haben bereits zwei Drittel der jugendlichen Internet-Nutzer zwischen 12- und 19-Jahren online Waren erstanden. Dabei handelt es sich um Kleidung und Schuhe, Musik-CDs und DVDs sowie Bücher und Computerzubehör. Darüber hinaus kaufen sie auch Konzerttickets, MP3s oder Zugfahrkarten. Über die Hälfte der Jugendlichen bezahlen die bestellten Waren auf Rechnung, ein Fünftel per Nachnahme und etwa ein Viertel nutzt eine Kreditkarte – entweder die eigene (8 Prozent) oder die Kreditkarte der Eltern. Beliebt bei Kindern und Jugendlichen ist auch das Herunterladen von individuellen Klingeltönen und Logos für das Handy. Die Bezahlung wird einfach per Abbuchung vom Handguthaben geregelt.

Geschäftsfähigkeit von Minderjährigen

Nach den rechtsgeschäftlichen Schutzvorschriften der §§ 104 ff. des Bürgerlichen Gesetzbuchs sind Geschäfte von Kindern, die noch nicht das siebte Lebensjahr erreicht haben, nichtig. Ältere Minderjährige sind beschränkt geschäftsfähig und die Wirksamkeit ihrer Internetkäufe hängt von der Genehmigung des gesetzlichen Vertreters (in der Regel: die Eltern) ab, außer sie kaufen die Produkte oder Leistungen mit eigenen Mitteln (Taschengeld) und die Käufe sind verhältnismäßig. Viele Online-Handelplattformen erklären in ihren allgemeinen Geschäftsbedingungen, dass sich Minderjährige nicht anmelden dürfen und somit auch keinen Zugang zum Online-Handel auf dieser Plattform haben.

In einer gemeinsamen Kampagne „Online kaufen – mit Verstand!“ klären die Polizeiliche Kriminalprävention, der Online-Marktplace eBay sowie der Bundesverband des Deutschen Versandhandels über die Grundregeln für den sicheren Online-Kauf auf unter: www.kaufenmitverstand.de



Regel 1:

Wählen Sie sichere Passwörter und geben Sie diese niemals an Dritte weiter. Ideal ist eine Länge von mindestens acht Zeichen, am besten eine Kombination aus Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen. Wählen Sie keine Namen, Begriffe aus Wörterbüchern oder solche, die einen engen Bezug zu Ihrer Person haben und somit leicht zu erraten sind. Wählen Sie für unterschiedliche Internet-Anwendungen verschiedene Passwörter.

Regel 2:

Achten Sie auf technische Sicherheit bei der Datenübertragung. Anbieter sollten eine verschlüsselte Datenübertragung ermöglichen. Erkennbar ist dies in der Regel an dem Kürzel **https://** in der Adresszeile des Browsers und weiteren visuellen Hinweisen, wie zum Beispiel einem kleinen Schloss-Symbol in der unteren Browser-Leiste.

Regel 3:

Überprüfen Sie die Seriosität des Anbieters. Informieren Sie sich so gut es geht über den Verkäufer. Achten Sie bei gewerblichen Anbietern auf die sogenannte Anbietertransparenz und vergewissern Sie sich, dass beispielsweise Identität und Anschrift des Anbieters, Garantie- und Gewährleistungsbedingungen sowie Rückgabe- bzw. Widerrufsrecht leicht auffindbar und verständlich sind. Hilfreich bei der Einschätzung des Anbieters können auch Bewertungsprofile, wie sie bei Online-Auktionen üblich sind, oder Gütesiegel sein. Achten Sie zum Beispiel auf das Siegel „Geprüfter Online-Shop“ oder andere von der Initiative D21 der Bundesregierung empfohlene Gütesiegel.

Regel 4:

Prüfen Sie Artikelbeschreibung sowie Versand- und Lieferbedingungen. Lesen Sie vor dem Kauf die Beschreibung des Artikels genau und vollständig durch und prüfen Sie die Bilder der Ware sorgfältig. Achten Sie auch auf die Lieferbedingungen und Versandkosten. Sind nicht alle relevanten Details ausreichend erläutert oder bestehen hinsichtlich der Beschreibung Unklarheiten, sollten diese vor dem Kauf mit dem Verkäufer geklärt werden. Kaufen Sie von einem Anbieter außerhalb der EU, sollten Sie sich außerdem über die Höhe möglicher Zusatzkosten wie Steuern oder Zoll informieren.

Beim Online-Handel sollten sieben wichtige Grundregeln befolgt werden.

Regel 5:

Wählen Sie sichere Zahlungsmethoden. Dazu gehören beispielsweise die Zahlung per Rechnung und der Bankeinzug. Auch mit der Nutzung eines Treuhandservices oder eines Online-Zahlungsservices, wie zum Beispiel PayPal, wird ein hohes Maß an Sicherheit erreicht. Ein Bargeld-Transferservice ist hingegen keine geeignete Zahlungsmethode, wenn Sie den Verkäufer nicht persönlich kennen. Tätigen Sie niemals einen Online-Kauf, bei dem der Verkäufer auf einen Bargeld-Transferservice als Zahlungsmethode besteht.

Regel 6:

Achten Sie auf Ihr Widerrufsrecht bei gewerblichen Anbietern.

Nach den Vorschriften für Fernabsatzverträge kann ein Kaufvertrag, der zwischen einem gewerblichen Händler mit einem Verbraucher geschlossen wird, innerhalb von zwei Wochen ohne Angabe von Gründen widerrufen und der gekaufte Artikel wieder an den Händler zurückgesandt werden. Die Zwei-Wochen-Frist beginnt, nachdem dem Verbraucher die Belehrung über sein Widerrufsrecht zugegangen ist und er die Ware zu Hause erhalten hat. Wurde der Verbraucher nicht ordnungsgemäß über sein Widerrufsrecht belehrt, verlängert sich die Frist.

Regel 7:

Schützen Sie sich vor gefälschten E-Mails (Phishing). Misstrauen ist angebracht, wenn Sie per E-Mail aufgefordert werden, vertrauliche Daten wie Passwörter oder Kreditkarteninformationen über einen Link oder ein Formular einzugeben. Auch wenn solche E-Mails aussehen als seien sie von vertrauenswürdigen Unternehmen versandt worden – sie sind mit hoher Wahrscheinlichkeit gefälscht. Seriöse Unternehmen fragen solche Da-

ten niemals per E-Mail, über einen Link oder ein Formular ab. Sie können sich zusätzlich vor solchem Datenklau – auch Phishing genannt – schützen, indem Sie die Adresse des gewünschten Anbieters immer manuell in die Adresszeile Ihres Browsers eingeben. Adresse des gewünschten Anbieters immer manuell in die Adresszeile Ihres Browsers eingeben.

6.1.5. Abzocke auf dem Handy

Auch das Handy ist Ziel verschiedener Betrugsmaschen – ein Anruf mit nur einem Klingeln suggeriert, dass jemand versucht Kontakt aufzunehmen und weckt somit die Neugierde des Angerufenen. Oder per SMS flattern Flirtangebote auf das Handy von Personen, die vorgeben den Empfänger zu kennen. Dadurch wird ein Rückruf oder eine SMS-Antwort provoziert, was zu hohen Kosten führen kann. Vor allem, wenn in dem Angebot ein Abonnement versteckt ist, das den Handy-Besitzer längerfristig bindet. Auch Werbung per SMS ist mittlerweile häufig anzutreffen – verbunden mit der Nachricht „Sie haben einen Reisegutschein gewonnen. Melden Sie sich“. Die angegebenen Rückrufnummern sind oftmals teure Mehrwert- oder Auslandsnummern, die zwar prinzipiell an der Vorwahl erkennbar sind, was aber auf den ersten Blick nicht gleich wahrgenommen wird.

Fingierte SMS oder entgangene Anrufe verleiten Handy-Besitzer zu teuren Rückantworten.





6.2. Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte

- Sprechen Sie mit den Kindern und Jugendlichen über Ziele und Maßnahmen der Werbeindustrie und untersuchen Sie exemplarisch an einigen Beispielen die Verzahnung von kommerzieller Werbung und redaktionellem Inhalt im Internet.
- Informieren Sie sich über werbe- und sponsorenfreie Internet-Angebote für Kinder und Jugendliche in Ihrem Bundesland und binden Sie diese in den Unterricht oder im Rahmen eines Projektes ein (Beispiele sind das Jugendangebot des Südwestrundfunks www.dasding.de, der Internet-Auftritt des Kinderkanals www.kika.de und die Kinderseite www.internet-abc.de).
- Thematisieren Sie aktuelle Betrugsmaschinen im Internet oder auf Handys und klären Sie über Folgen auf.

6.3. Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern



- Bevor Ihre Kinder sich etwas aus dem Internet herunterladen, sollten sie am besten immer Sie bzw. andere Erwachsene ihres Vertrauens fragen, ob das in Ordnung ist. Kinder können oftmals noch nicht überblicken, wie lange manche Dateien brauchen, bis sie heruntergeladen sind oder ob es sich bei den Daten eventuell um schädliche Programme oder Viren handelt (siehe auch Kapitel 9).
- Erklären Sie Ihren Kindern, dass es Firmen gibt, die mit dem Weiterverkauf von persönlichen Daten Geld verdienen und nur deshalb ihre Adresse und weitere Informationen haben möchten. Bitten Sie Ihre Kinder, dass Sie Ihnen vorher Bescheid sagen, bevor sie Formulare für eine Anmeldung (auch kostenlose Angebote)

zu Klubs, Communities oder Online-Shops ausfüllen, damit Sie sich anschauen können, wozu diese Angaben dienen.

- Schauen Sie sich Internet-Seiten mit Gratisangeboten vor einer Registrierung oder einem Download sehr genau an. Dies gilt insbesondere für die allgemeinen Geschäftsbedingungen. Achten Sie auf Fußnoten und Kleingedrucktes. Oft werden Hinweise auf Kosten am Ende der Seite platziert oder bei SMS-Angeboten ganz unten, sodass man mehrere Seiten nach unten scrollen muss, bevor das Kleingedruckte sichtbar wird.
- Wenn Sie auf ein unseriöses, vermeintliches Gratisangebot hereingefallen sind, können Sie gegen eine unberechtigte Forderung Widerspruch einlegen. Entsprechende Musterschreiben finden Sie bei den Verbraucherzentralen im Internet.
- Sichern Sie Beweise: Speichern oder drucken Sie alle Informationen aus, die im Zusammenhang mit dem vermeintlichen Gratisangebot vorliegen.

- Lassen Sie sich insbesondere nicht durch Mahnungen oder Drohungen durch ein Inkassobüro aus der Ruhe bringen. Suchen Sie ggf. Rat bei einem Rechtsbeistand.
- Vorsicht bei sogenannten Gewinnmitteilungen und zwielichtigen Geschäftsangeboten auf Internet-Seiten oder per E-Mail. Diese Nachrichten sollten ignoriert und die E-Mails gelöscht werden. Seriöse Lotteriegesellschaften erheben im Vorfeld keine Gebühren für eine Gewinnausszahlung – vor allem aber schützen sie keine Gewinne an Personen aus, die gar nicht an ihrem Spiel teilgenommen haben.

- Falls Ihr Kind überhöhte Handyrechnungen hat, versuchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind zu erarbeiten, welche Telefonate oder Dienste teuer sind. Versuchen Sie, gemeinsam mit dem Kind herauszufinden, durch welche Änderungen im Verhalten oder auch durch einen Wechsel des Tarifanschlusses in Zukunft hohe Handy-Rechnungen vermieden werden können.
- Überprüfen Sie bei entgangenen Anrufen, bei SMS von unbekanntem Personen oder bei unverlangt erhaltener Werbung per SMS immer zuerst die Rückrufnummer, ob es sich um eine teure Auslands- oder Mehrwertnummer handelt, bevor Sie anrufen oder per SMS antworten.
- Kostenfalle Ausland: Anrufe mit dem Handy im Ausland sind in der Regel teurer als innerhalb Deutschlands. Auch Anrufe zu ausländischen Nummern aus Deutschland führen in der Regel zu hohen Handy-Rechnungen. Informieren Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind vor einer Urlaubsreise über die Tarife und besprechen Sie verschiedene Möglichkeiten – schalten Sie beispielsweise für die Dauer des Urlaubs die Mailbox ab oder nutzen Sie die SMS-Funktion, anstatt zu telefonieren.



6.4. Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner

Verbraucherzentralen bieten Hilfe

Rat und Hilfe sowie konkrete Musterbriefe und individuelle Rechtsberatung bieten die Verbraucherzentralen vor Ort:

www.verbraucherzentrale.de

Die Bundesnetzagentur informiert

Sie informiert Verbraucher über allgemeine Fragen zur Telekommunikation, aber auch speziell zu Rufnummernmissbrauch, Spam und Dialern.

www.bundesnetzagentur.de



6.5. Weiterführende Informationen und Links

■ Die **Netcode-Initiative** aus Erfurt vergibt Gütesiegel an Webseiten, die den Qualitätsstandards des Erfurter Netcodes, einem nationalen Richtlinienkatalog für gute Kinderseiten, entsprechen. www.erfurter-netcode.de

■ **Media Smart e.V.** ist ein gemeinnütziger Verein zur Förderung von Medien- und Werbekompetenz bei Kindern. Die Initiative möchte Kinder dazu anregen, Werbebotschaften und -absichten kritisch zu hinterfragen und mit ihnen umzugehen. www.mediasmart.de

■ **Das Mitmach-Jugendportal** netzcheckers.de bietet aktuelle Formate wie Podcasts und Weblogs sowie ein breit gefächertes Themenspektrum zur Information und Interaktion zwischen Jugendlichen. Das Portal wird von verschiedenen Partnern unterstützt, darunter die Bundesagentur für Arbeit, das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik sowie zahlreiche Jugendverbände. Ziel von netzcheckers.de ist es, junge Menschen beim kritischen und kreativen Umgang mit Medien und Informationen zu unterstützen. Näheres unter: www.netzcheckers.de

■ In der Broschüre **„12 goldene Suchmaschinen-Regeln“** gibt [klicksafe](http://klicksafe.de) und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) Tipps für die zielgerichtete Suche im Internet. Die Broschüre ist abrufbar unter: www.klicksafe.de/plaudern/suchmaschinen.php

■ Faltblatt **„Abzocke im Internet: Erst durchblicken – dann anklicken“** gibt Hinweise zu Abzockmethoden im Internet. Herausgeber ist die Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen in Kooperation mit der Initiative **„klicksafe“**. Das Faltblatt kann abgerufen werden unter: www.vz-nrw.de/mediabig/30612A.pdf

■ Das **Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik** bietet auf seinen Seiten Informationen über Risiken und Gefahren beim Einsatz der Informationstechnik speziell für Bürger. Weiteres unter: www.bsi-fuer-buerger.de

■ **Safety-Card** der Kampagne **„Online Kaufen – mit Verstand!“** mit den 7 goldenen Regeln für den sicheren Online-Kauf – eine Kampagne der Polizeilichen Kriminalprävention, dem Online-Marktplatz eBay sowie dem Bundesverband des Deutschen Versandhandels. Herunterzuladen bei: www.kaufenmitverstand.de

■ Ein **„Fall des Monats“** bei **Lehrer-Online** beantwortet Fragen rund um vermeintliche Gratisdienste: Die 15-jährige Ann-Katrin registriert sich über einen Schul-PC bei einem Online-Grußkartendienst und bekommt kurz darauf eine Rechnung über 84 Euro geschickt. Muss sie zahlen? Und welche Rolle spielt die Schule? Weiteres unter: www.lehrer-online.de/fall-des-monats-07-07.php

7. Computerspiele und die rechtlichen Regelungen



7.1. Ausgangssituation

Bei Computerspielen handelt es sich um interaktive Unterhaltungssoftware, die sowohl auf Computern, stationären oder portablen Video-Spielkonsolen als auch auf Endgeräten der Mobiltelefonie gespielt werden kann. Dabei reicht die Spannweite von empfehlenswerten Lern- und Rollenspielen bis hin zu gewalthaltigen Computerspielen, die nach entsprechender Prüfung als für Kinder und Jugendliche ungeeignet eingestuft worden sind. Vermarktet werden die Computerspiele über verschiedene Wege. Je nach Vertriebsform der Spiele gelten unterschiedliche rechtliche Bestimmungen. Bei festgestellten Verstößen sind verschiedene Aufsichtsbehörden zuständig.

Grundsätzlich gilt:

- Werden Spielinhalte mittels physischem Datenträger (z. B. CD, DVD) auf den Markt gebracht, gelten hierfür die

Regelungen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG). Dies gilt zum Beispiel auch für den postalischen Versand der Spiele als Datenträger und die Werbung für das Spiel im Internet. Bei Spielen auf Datenträgern gilt grundsätzlich die Bewertung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) als jugendschutzrechtlicher Bewertungsmaßstab. Dies gilt auch dann, wenn deren eigentliche Spielwelt komplett im Internet generiert wird (z. B. World of Warcraft).

- Sind Spielinhalte nur über das Internet verfügbar und gibt es keinen physischen Datenträger als eine Art „Zugangsschlüssel“ zum Spiel, gelten die Regelungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV). Dies betrifft insbesondere reine Online-Spiele, die direkt im Internet gespielt werden und die Verbreitung von Spielen per Datendownload über das Internet.

Das Jugendschutzgesetz greift bei Computerspielen auf physischem Datenträger, der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag bei reinen Online-Spielen.

Beispiele für Geräte, auf denen Computerspiele laufen:

- stationäre Videospiele-Konsolen (z. B. Playstation, X-Box, Game Cube)
- portable Videospiele-Konsolen (z. B. Game Boy, PSP)
- Endgeräte der Mobiltelefonie (z. B. Handy, PDA)

7.2. Indizierung, Alterskennzeichnungen und Abgabebeschränkungen

In Deutschland findet keine Zensur statt. Meinungs-, Wissenschafts- und Kunstfreiheit sind grundgesetzlich (Art. 5 Abs. 1 und Art. 3 GG) geschützt. Um diese Freiheiten einerseits zu garantieren und andererseits mit der ebenfalls im Grundgesetz verankerten Aufgabe des Kinder- und Jugendschutzes (Art. 5 Abs. 2 GG) in Einklang zu bringen, hat der Gesetzgeber ein differenziertes Regelwerk geschaffen, das den unterschiedlichen Grad der Beeinträchtigung bzw. Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen berücksichtigt. Dabei wird ein dreistufiges Bewertungsverfahren verwendet – Verstöße gegen das Strafrecht, Jugendgefährdung und Jugendbeeinträchtigung. Dies folgt im Wesentlichen dem grundgesetzlichen Kernziel, den Bürgerinnen und Bürgern Freiheit zu garantieren und nur dort zu beschränken, wo dies im Interesse der Allgemeinheit geboten ist und sich unmittelbar aus dem Grundgesetz ableiten lässt.

7.2.1. Strafbarkeit: Stufe 1 – totales Verbreitungsverbot von Computerspielen

Computerspiele, die gegen Normen des Strafgesetzbuches verstoßen, beispielsweise Gewalt verherrlichende oder verharmlosende Inhalte umfassen, dürfen nach § 131 Strafgesetzbuch (StGB) weder

hergestellt noch verbreitet werden und können per gerichtlichem Beschluss bundesweit beschlagnahmt werden. Unter dem Jugendschutzaspekt ist u. a. das Anbieten, Überlassen oder Zugänglichmachen von Gewalt verherrlichenden und verharmlosenden Computerspielen – insbesondere auch an Personen unter 18 Jahren – unter Strafe gestellt. Ein Verstoß gegen dieses strafrechtliche Verbreitungsverbot kann mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft werden.

Zuständige Behörden:

- Strafverfolgungsbehörden für die strafrechtliche Verfolgung im Online- und Offline-Bereich,
- jugendschutz.net und Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) für die medienrechtliche Ahndung von Verbreitungsverstößen über das Internet.

Geltungsbereich:

- Computerspiele auf Datenträger (z. B. Verkauf, Vermietung von strafbaren Spielen im Ladengeschäft),
- Computerspiele aus dem Internet (z. B. Verkauf von strafbaren Spielen im Online-Versandhandel oder über Auktionsplattformen; Zugänglichmachen reiner Online-Spiele mit strafbarem Inhalt auf Spieleplattformen).

Das dreistufige Bewertungsverfahren für Computerspiele umfasst Verstöße gegen das Strafrecht, Jugendgefährdung (Indizierung) und Jugendbeeinträchtigung (Alterskennzeichnung).

Strafbare Computerspiele unterliegen einem absoluten Verbreitungsverbot auch an Erwachsene und können bundesweit beschlagnahmt werden.



7.2.2. Jugendgefährdung: Stufe 2 – Handelsbeschränkungen, Werbeverbote, Abgabeverbote von Computerspielen an Jugendliche

Computerspiele, die nicht gegen Normen des Strafgesetzbuches verstoßen, aber Inhalte umfassen, die Kinder oder Jugendliche in ihrer Entwicklung gefährden, dürfen gemäß Jugendschutzgesetz (JuSchG) nur an Erwachsene abgegeben und nicht in der Öffentlichkeit beworben werden. Ob ein Computerspiel jugendgefährdend ist, ergibt sich aus den Kriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), ihrer Spruchpraxis sowie der einschlägigen Rechtsprechung hierzu.

Die Feststellung der Jugendgefährdung erfolgt durch die BPjM und hat die Indizierung zur Folge. Das Indizierungsverfahren unterliegt den sich verändernden gesellschaftlichen und technischen Bedingungen: So kann es sein, dass vormals indizierte Spiele nach Jahren oder Jahrzehnten aus der Liste der indizierten Medieninhalte herausgenommen werden. Da die Wirkung der Indizierung einen massiven Eingriff in die Meinungs-, Informations- und Kunstfreiheit darstellen kann, darf dies nur erfolgen, wenn die Computerspiele bereits auf dem Markt sind⁷.

In der Praxis führt dies dazu, dass solche Spiele nicht im freien Handel verkauft oder verliehen und im Internet nur im Rahmen einer ausreichend geschützten geschlossenen Benutzergruppe für Erwachsene angeboten werden dürfen. Darüber hinaus darf die Abgabe von Computerspielen an Erwachsene nur so



geschehen, dass Kinder und Jugendliche auf diese Inhalte nicht zugreifen können. Faktisch führt dies in der Praxis zu einschneidenden Vermarktungsbeschränkungen von Medienprodukten⁸.

Zuständige Behörden:

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) für die Indizierung,
- Strafverfolgungsbehörden für die Ahndung von Verbreitungsverstößen sowohl im Online- als auch im Offline-Bereich,
- jugendschutz.net und die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) für die Ahndung der Vermarktung von indizierten Spielinhalten über das Internet ohne ausreichenden Altersschutz.

Geltungsbereich:

- Computerspiele auf Datenträger (z. B. Verkauf, Vermietung indizierter Spiele im Ladengeschäft),
- Computerspiele aus dem Internet (z. B. Verkauf indizierter Spiele im Online-Versandhandel oder über Auktionsplattformen, Zugänglichmachen reiner Online-Spiele mit indiziertem Inhalt auf Spieleplattformen).

Computerspiele mit jugendgefährdendem Inhalt werden auf Antrag durch die Bundesprüfstelle indiziert.

Indizierte Computerspiele dürfen nicht öffentlich beworben und nur an Erwachsene abgegeben werden.

⁷ Gewaltbeherrschte Computerspiele unterhalb der Strafbarkeitsgrenze können den Verbreitungsbeschränkungen der Indizierung bereits automatisch kraft Gesetzes unterliegen, ohne dass es der vorherigen Indizierung bedarf (schwere Jugendgefährdung).

⁸ Die großen Handelsketten vertreiben nur Filme und Spiele, die eine Alterskennzeichnung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) oder die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) aufweisen.

7.2.3. Jugendbeeinträchtigung: Stufe 3 – Handel ohne Werbebeschränkung, Abgabe von Computerspielen an Minderjährige gemäß Altersfreigabe

Spiele, die aufgrund ihres Inhalts nicht verboten oder jugendgefährdend (indiziert) sind, erhalten auf Antrag der Hersteller nach Prüfung bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ein rechtsverbindliches Alterskennzeichen. Die Alterskennzeichnung erfolgt nicht durch die USK selbst. Vielmehr erteilt ein durch die Obersten Landesjugendbehörden bestellter Ständiger Vertreter der Länder bei der USK auf Grundlage der Prüfvoten der Prüfausschüsse bei der USK die Freigabebescheinigung per Verwaltungsakt.

Für die Bewertung von Computerspielen wird dabei insbesondere das Kriterium „Jugendschutzrelevanz“ herangezogen. Im Zentrum steht die Frage, ob ein Spiel die Entwicklung junger Menschen einer Altersgruppe beeinträchtigen könnte. In den Bewertungsprozess gehen entwicklungspsychologische Einschätzungen zu Altersgruppen ebenso ein, wie u. a. eine Bewertung der Spielinhalte, des Spieltempos, der Visualisierung von Spielinhalten sowie der Soundgestaltung. Die Zugehörigkeit zu einem Spielgenre spielt zunächst keine Rolle.

Man unterscheidet fünf Alterskennzeichen: „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“, „Freigegeben ab sechs Jahren“, „Freigegeben ab zwölf Jahren“, „Freigegeben ab sechzehn Jahren“ und „Keine Jugendfreigabe“. Diese Alterseinstufung bildet die Grundlage dafür, dass Kinder und Jugendliche nur Spielinhalte mit einer altersgerechten Freigabe erhalten und Spiele mit der Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ nur an Erwachsene abgegeben werden.

Die Alterskennzeichnung schränkt den freien Handel mit diesen Spielen bereits vor Markteintritt der Produkte ein (Abgabe nur gemäß Altersfreigabe). Dies ist aufgrund der verfassungsrechtlich garantierten Meinungs-, Informations- und Kunstfreiheit nur dann möglich, wenn die Alterskennzeichnung auf der Grundlage der Entscheidungen plural zusammengesetzter Gremien erfolgt und sich hierin die gesellschaftliche Meinungsbildung manifestiert. Zudem sollen die Selbstkontrollen die Unterstützung der Wirtschaft haben⁹.

Zuständige Behörden:

- Oberste Landesjugendbehörden für die Alterskennzeichnung der Spiele;
- die zuständigen örtlichen Ausführungsbehörden (Ordnungsämter) bei ordnungswidrigen Verstößen gegen die Abgabebeschränkungen des JuSchG, insbesondere nicht dem Alter entsprechendes Überlassen von Spielen;
- die Polizei, soweit sie auch bzw. subsidiär für die Verfolgung von Ordnungswidrigkeiten zuständig ist;
- jugendschutz.net und die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) für die Ahndung von Abgabeverstößen von gekennzeichneten Spielinhalten über das Internet.

Computerspiele, die nicht gegen das Strafrecht verstoßen und nicht jugendgefährdend sind, erhalten auf Antrag ein rechtsverbindliches Alterskennzeichen.



⁹ § 14 Abs. 6 Satz 1 JuSchG.

Geltungsbereich:

Die Alterskennzeichnung erstreckt sich grundsätzlich nur auf Computerspiele, die als Datenträger (z. B. CD, DVD) zur Prüfung vorgelegt wurden. Soweit Computerspiele als Datenträger vorlagen und eine Freigabe erhalten haben, erstreckt sich die Freigabe gemäß § 12 JMStV (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag) auch auf eine entsprechende Vermarktung über das Internet. Insbesondere gilt dort auch für Computerspiele die Beschränkung des § 5 JMStV: Angebote, die geeignet sind, eine Entwicklungsbeeinträchtigung bei Kindern und Jugendlichen hervorzurufen, dürfen nicht mehr ohne technische Schutzvorkehrungen (siehe Kapitel 7.4.) im Internet zugänglich gemacht werden.

7.3. Stand der Wirkungsforschung und Suchtpotenzial

Die Frage nach den Wirkungen insbesondere von gewalthaltigen Computerspielen auf junge Menschen spielt nicht nur in der Öffentlichkeit, sondern auch

interpretiert, auf unzulässige Weise verallgemeinert, statistische Zusammenhänge in Wirkungszusammenhänge umgedeutet oder pauschal auf andere Medienangebote übertragen. Insgesamt zeichnet sich jedoch folgendes Bild zur Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen ab¹⁰.

- In verschiedenen experimentellen Untersuchungen wurde eine kurzfristige Wirkung der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele festgestellt. Dieser Wirkungszusammenhang ist aufgrund der experimentellen Rahmenbedingungen jedoch vorsichtig zu bewerten – und er gilt keineswegs für Jugendliche insgesamt: Vor allem ein intaktes soziales Umfeld, das gerade bei jungen Spielern den Spielekonsum zu regulieren vermag, fördert die Urteilsfähigkeit und stellt einen wichtigen Schutzfaktor vor negativen Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele dar.

- Die bisher vorliegenden Langzeitstudien verweisen auf ein wechselseitiges Verhältnis von Mediennutzung und Persönlichkeitsvariablen: Personen mit hoher Aggressivität nutzen gerne gewalthaltige Medienangebote, die sie wiederum in ihrer aggressiven Grundhaltung bestätigen bzw. bestärken. Gewalt in Computerspielen wird vom spielbestimmenden Spieler anders beurteilt als durch den (unbeteiligten) Zuschauer, der das Spielgeschehen nur am Bildschirm verfolgt. Spieler „rahmen“ die Computer- und Videospiele als eine Abfolge von Szenen, in denen sie angemessen handeln müssen, damit ihr „Bleiberecht“ in der virtuellen Spielwelt gewährleistet ist. Da der Spieler sich auf Spielhandlung, taktische Manöver oder kommunikative Erlebnisse

Über die Wirkungen von gewalthaltigen Computerspielen auf junge Menschen fehlt es bisher in der Forschung an eindeutigen Ergebnissen.



in der Medienforschung eine zentrale Rolle. Wenngleich sich in den letzten Jahren zahlreiche Studien mit der Wirkungsfrage befasst haben, sind ihre Ergebnisse nicht einheitlich.

Häufig werden in der öffentlichen Diskussion Befunde einzelner Studien über-

¹⁰ Angelehnt an die Feststellungen des Hans-Bredow-Instituts „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“ (Endbericht, Mai 2007).

konzentriert, werden interaktive Gewaltaspekte im Spiel von den Nutzern u. U. weniger intensiv wahrgenommen.

- Die Diskussion um das mögliche Suchtpotenzial von Online-Computerspielen, das insbesondere bei minderjährigen Spielern vorhanden zu sein scheint, gewinnt angesichts der Zunahme von Spielformaten ohne definiertes Spielende an Bedeutung. Neben einer exzessiven Spieldauer ergibt sich eine mögliche Gefährdung junger Menschen auch dadurch, dass sie tief in virtuelle Spielwelten eintauchen und darüber den Bezug zur Realität verlieren können. Dies gilt insbesondere für Multiplayer-Online-Rollenspiele¹¹, wie World of Warcraft. Diese zeichnen sich durch eine hohe Spielbindung (sowohl ökonomisch als auch sozial) aus, verbunden mit einem hohen zeitlichen Einsatz. Eine Studie der Berliner Charité mit Kindern zwischen elf und 14 Jahren zeigte, dass knapp zehn Prozent der befragten Kinder die Kriterien für exzessives Computer-Spielverhalten¹² erfüllen. Für eine zeitliche Beschränkung der Nutzung von Computerspielen sind in erster Linie die Eltern gefordert.

7.4. Technische Schutzvorkehrungen für reine Online-Spiele

Spiele werden in zunehmendem Maße ausschließlich online vertrieben oder zu-

gänglich gemacht. Insbesondere vor dem Hintergrund eines möglichen Suchtpotenzials für Minderjährige von Massen-Multiplayer-Online-Rollenspielen wie World of Warcraft stellt sich die Frage, wie Eltern auf das Konsumverhalten ihrer Kinder durch technische Schutzvorkehrungen Einfluss nehmen können. Das PC-Betriebssystem Windows Vista umfasst die Möglichkeit eines Jugendschutzsystems. Hier können z. B. für einzelne Benutzerkonten Jugendschutzeinstellungen vorgenommen werden, die neben der Freischaltung von Spielen bestimmter Altersklassen auch die Begrenzung der Nutzungsdauer ermöglichen.

Für die von Anbieterseite vorzunehmenden Schutzvorkehrungen gibt das Gesetz klare Vorgaben. Nach den Bestimmungen des JMStV¹³ muss sowohl beim Download von indizierten Spielen¹⁴ als auch bei der Präsentation indizierter Inhalte im Internet sichergestellt werden, dass nur Erwachsene darauf zugreifen können.

Die Kommission für Jugendmedienschutz als Medienaufsicht im Internet hat Vorgaben für geschlossene Benutzergruppen veröffentlicht. Danach sind zumindest eine einmalige, sichere Identifizierung von Erwachsenen unter Einbeziehung von amtlichen Ausweisdaten und eine verlässliche Authentifizierung bei jedem Nutzungsvorgang erforderlich¹⁵.

Der Gefahr einer Spielsucht bei Kindern und Jugendlichen können Eltern durch erzieherische Begleitung und technische Schutzmaßnahmen begegnen.

¹¹ Bei einem Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel agieren viele Spieler gleichzeitig in einer auf einem Server verwalteten Spielwelt. Sie schlüpfen in Rollen und erledigen gemäß den Spielregeln verschiedene Aufgaben. Das virtuelle Leben geht weiter, auch wenn der Spieler nicht online ist.

¹² Z. B. unwiderstehliches Verlangen, am Computer zu spielen; verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspielens; Entzugserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei verminderter Computerspielnutzung; fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen; anhaltendes exzessives Computerspielen trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen (z. B. Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule, auch Mangelernährung).

¹³ § 4 Abs. 2 Satz 1 Nr. 2 JMStV.

¹⁴ Strafbare Spielmodalitäten finden sich in der Praxis nicht in deutschen Angeboten.

¹⁵ Einzelheiten hierzu findet man auf der Website von jugendschutz.net.

Der Zugang zu Spielen mit für Kinder und Jugendliche entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten – in der Regel Spiele mit einer Kennzeichnung „Freigegeben ab 16 Jahre“ oder „keine Jugendfreigabe“ – muss so geschützt sein, dass sie von Minderjährigen der betroffenen Altersgruppen üblicherweise nicht wahr-

genommen werden. Der Anbieter kann dieser gesetzlichen Verpflichtung nach dem JMStV durch technische oder sonstige Mittel (z. B. Vorschaltung eines Zugangsschutzes) bzw. durch die Beachtung von Zeitgrenzen (Online-Stellung nur zwischen 22:00/23:00 und 06:00 Uhr) nachkommen¹⁶.



7.5. Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte



Computerspiele gehören heutzutage genauso in den pädagogischen Bildungsalltag wie der PC und das Internet. Nutzen Sie daher auch diese Medien im Unterricht oder im Projekt, um die Kinder und Jugendlichen in der Weiterentwicklung von Medienkompetenz zu unterstützen.

- Diskutieren Sie mit den Kindern und Jugendlichen über Computerspiele und ihre positiven wie auch negativen Formen und schaffen Sie Anreize für die Nutzung von empfehlenswerten Lern- und Rollenspielen.

- Nutzen Sie die Möglichkeit, anhand von Computerspielen Medienkompetenz einmal anders zu vermitteln und zum



Beispiel im Rahmen eines Schulfestes mit einer LAN-Party¹⁷ eine ganz neue Form von Informatikunterricht an Ihrer Schule zu gestalten.

- Wichtige Tipps und Informationen für die Realisierung finden Sie in der pädagogischen Handreichung „LAN-Party an Schulen“, die auf der Homepage von Lehrer-Online kostenlos als PDF-Datei heruntergeladen werden kann: www.lehrer-online.de/lanparty-copy.php

- Das Portal bietet darüber hinaus Informationen über Computerspiele, ihre Rolle in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sowie weitere Möglichkeiten, diese in der Schule einzusetzen: www.lehrer-online.de/computerspiele.php

- Setzen Sie Grenzen dort, wo es notwendig ist. Gewaltspiele und sonstige Computerspiele mit Inhalten für Erwachsene gehören nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen. Sofern Sie auf dem Pausenhof oder in den Pausen zwischen den Schulstunden feststellen, dass Schülerinnen und Schüler CDs mit problematischen Spielinhalten austauschen oder diese von erwachsenen Schülerinnen und Schülern an Jüngere abgegeben werden, stellen Sie die Betroffenen zur Rede, nehmen Sie die Spiele notfalls auch in Verwahrung und informieren Sie die Eltern.

¹⁶ § 5 Abs. 1 i.V.m. Abs. 3 und 4 JMStV

¹⁷ Bei einer LAN-Party werden verschiedene private Computern über ein Netzwerk (Local Area Network) verbunden und die Teilnehmer spielen über das Netzwerk Computerspiele.



7.6. Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern

Kinder wachsen heute in einer Medienwelt auf, die sich von der ihrer Eltern gravierend unterscheidet.

- Wenn Sie im Gespräch mit Ihren Kindern bleiben und sich für deren Beschäftigung mit Computerspielen interessieren, gemeinsam Nutzungsregeln festlegen und vielleicht auch mit Ihren Kindern öfter gemeinsam spielen, können Sie selbst am besten einschätzen, welche Bedeutung Computer und Multimedia haben.

- Kaufen Sie für Ihr Kind nur Spiele, die ein Alterskennzeichen durch die USK erhalten haben und die für die entsprechende Altersgruppe Ihres Kindes frei-

gegeben wurden. Mehr Informationen über die Alterskennzeichen finden Sie auf der Homepage der USK. Die USK führt auch eine Datenbank, in der alle gekennzeichneten Computerspiele erfasst sind. Dort können die Spiele nach Altersfreigabe, Genre und Spielsystem aufgerufen werden unter:

www.usk.de

- Die Alterskennzeichnung ist kein Hinweis auf die pädagogische Eignung eines Computerspiels!

- Treffen Sie mit Ihren Kindern verbindliche Regeln über die Zeitdauer der Nutzung von Computerspielen. Nähere Information hierzu finden Sie beispielsweise auf der Homepage der Bundesprüfstelle unter der Rubrik: „Orientierung im Medienalltag“:

www.bundespruefstelle.de



7.7. Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner

Wenn Ihr Kind ein Spiel ohne eine Alterskennzeichnung der USK mit nach Hause bringt oder wenn Sie Zweifel daran haben (z. B. bei einer mit nach Hause gebrachten selbst gebrannten CD), ob das Spiel durch die USK freigegeben wurde: Spiele zu Informations-, Instruktions- oder Lehrzwecken, die offensichtlich nicht entwicklungsbeeinträchtigend sind, dürfen vom Anbieter selbst mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet werden.

Sofern Sie Zweifel über die Jugendschutzrelevanz der Spielinhalte haben, informieren Sie sich z. B. bei der Jugendschutz-Hotline der Landesstelle Kinder- und Jugendschutz AJS NRW in Köln unter Tel. 0221/921392-33 oder per E-Mail: auskunft@mail.ajs.nrw.de. Darüber hinaus können Sie sich auch direkt unter Tel. 030/2936 3829 8 oder per E-Mail: staendiger.vertreter@usk.de an den Ständigen Vertreter der Länder bei der USK wenden.

Wenn Ihr Kind ein Spiel mit einer für ihn/für sie ungeeigneten Altersfreigabe gekauft hat:

Geben Sie das Spiel in dem Laden zurück und stellen Sie den verantwortlichen Ladeninhaber zur Rede. Falls dieser sich uneinsichtig zeigt oder es sich um ein Spiel nur für Erwachsene handelt, informieren Sie das Ordnungsamt. Bei dem Verkauf handelt es sich um eine Ordnungswidrigkeit, die mit einem Bußgeld geahndet werden kann.

Wenn Sie feststellen, dass Ihr Kind im Internet an Netzwerkspielen für Erwachsene ohne Alterskontrollen teilgenommen hat oder ein solches Spiel in einem Online-Shop gekauft, ersteigert oder heruntergeladen hat:

Sie können in diesen Fällen die gemeinsame Stelle für den Jugendschutz im Internet über das Online-Beschwerdeformular unter www.jugendschutz.net (dort in der Rubrik Hotline) kontaktieren oder schicken Sie eine E-Mail an: hotline@jugendschutz.net



7.8. Weiterführende Informationen und Links

■ **Elternseite mit Rubrik „Rund ums Netz“** mit Spieletipps und Suchfunktion nach Alter, Titel oder Genre:

www.internet-abc.de

■ **Suchfunktion** nach einzelnen Spielen oder Spielgenres:

www.spieleratgeber-nrw.de

■ **Empfehlungen zu Kinder- und Lernsoftware:** www.feibel.de

■ Die **Datenbank Search & Play der Bundeszentrale für politische Bildung** informiert über neu veröffentlichte Computerspiele aus pädagogischer Sicht:

www.spielbar.de

■ Die Datenbank für Computerspiele informiert über erfolgte **Freigaben der USK**:

www.zavatar.de

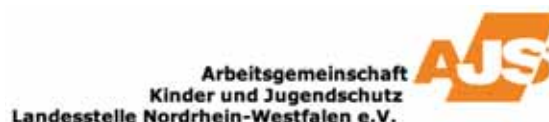
■ **Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt Band 16“**

Broschüre mit pädagogischen Beurteilungen von Spiel- und Lernsoftware, Download in der Rubrik Publikationen unter: www.bmfsfj.de

■ **Broschüre „Computerspiele – Fragen und Antworten“**

Im Zusammenhang mit der Nutzung von Computerspielen stellen sich gerade für die Eltern zentrale Fragen, wie zum Beispiel: „Welche Spiele sind für mein Kind geeignet? Ab wann soll ich mein Kind am Computer spielen lassen? Welche gesetzlichen Bestimmungen gibt es im Handel?“ Antworten hierzu finden Sie in einer durch die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz der Landesstelle Nordrhein-Westfalen zusammengestellten praxisbezogenen Broschüre.

Download in der Rubrik Aktuelles -> Neue Materialien unter: www.ajs.nrw.de



■ **Broschüre „Die Kennzeichen der USK“**

Die Alterskennzeichen der USK finden Sie auf jeder Spielverpackung und auf jedem Datenträger. Die Broschüre zeigt Eltern, wie sie ihre Kinder vor beeinträchtigenden Spielinhalten schützen können. Download unter: www.usk.de



**Unterhaltungssoftware
Selbstkontrolle**

8. Gefahren des Handys als Multifunktionsgerät



8.1. Ausgangssituation

Heutzutage ist das Handy eine multimediale Kommunikationsplattform – und gerade bei Kindern und Jugendlichen gehört es zu einem unverzichtbaren Bestandteil des Alltags. In ihrer Lebenswelt hängt vom Besitz eines „coolen“ Handys oftmals auch die Gruppenzugehörigkeit, In-Sein und soziale Anerkennung durch die Peer-group ab. Als festes Element der heutigen Jugendkultur dient es zur Koordination des Tagesablaufs, zur Selbstinszenierung und als permanente Verbindung zum Freundeskreis. Diese Handy-Kultur bringt oftmals aber auch Gefahren mit sich bis hin zur Sorge um die Kostenfalle.

Das Handy ist mittlerweile unverzichtbarer Bestandteil des Alltags von Kinder und Jugendlichen.

8.2. „Handy ohne Risiko?“¹⁸

Die meisten neuen Handys sind nur noch mit zahlreichen Multimedia-Funktionen zu haben. Dabei dient das Handy als Plattform für Fotografie, Video, Spiele, Musik, Rundfunk und Internet. Mit den vielen Funktionen steigen auch die Risiken: Über Internet oder einen Bluetooth¹⁹-Empfang können Kinder sich gefährliche Inhalte, wie etwa gewalthaltige Videos, auf das Handy laden. Brisanz erhalten diese Risiken vor allem durch die Mobilität des Handys: So können Kinder, egal wo sie sich gerade aufhalten und ohne elterlichen Rückhalt, mit Übergriffen oder ungeeigneten Inhalten konfrontiert werden.

¹⁸ Das nachfolgende Kapitel 8.2. stammt aus dem Leitfaden „Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern“, herausgegeben vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

¹⁹ Bluetooth: Drahtlose Funkverbindung mit kurzer Reichweite (max. 100 m) zwischen zwei Handys oder Handy und Computer, Handy und Headset usw., über die Daten gesendet werden können.

Die wichtigsten Risiken, denen Kinder und Jugendliche bei der Handy-Nutzung ausgesetzt sind, lassen sich mit den drei großen **C** beschreiben:

Content: ungeeignete Inhalte

Mit vielen Handys kann man mittlerweile im Internet surfen. Dort stoßen Kinder und Jugendliche auf viele unzulässige Inhalte. Handys werden aber auch dazu genutzt, um problematische Film- oder Fotoaufnahmen zu erstellen, anzuschauen und zu verbreiten.

Contact: riskante Kontakte

Beliebte Internet-Dienste wie Chats und Instant Messenger (siehe auch Kapitel 3.2.) werden zunehmend handytauglich. Sie bergen Risiken wie sexuelle Belästigungen oder die Ausspähung persönlicher Daten.

Commerce: Kostenrisiken

Telefonieren, SMS und MMS sowie viele Handy-Downloads kosten Geld. Hier besteht das Risiko, dass die Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen ausgenutzt wird und sie die Kosten nicht mehr im Griff haben.

Bei der Handy-Nutzung sind gesetzliche Regelungen zu beachten. Das gilt zum Beispiel für den Umgang mit der integrierten Kamera oder mit Sex- und Gewalt-Videos auf Handys von Jugendlichen.

Grundsätzlich sind Jugendliche ab 14 Jahren strafmündig und können zur Verantwortung gezogen werden. Auch jüngere Kinder müssen bestehende Gesetze einhalten, sie werden bei Missachtung aber nicht strafrechtlich verfolgt. Darüber hinaus haben Mobilfunkanbieter Regelungen des Strafrechts oder zum Jugendschutz zu beachten, zum Beispiel,

wenn sie jugendschutzrelevante Videos, Bilder und Spiele auf ihren WAP-Portalen anbieten oder wenn sie den Zugang zum Internet eröffnen.

Nach den **Schulgesetzen der Länder** haben Schulleitung und Lehrkräfte die Möglichkeit, Gegenstände, mit denen der Unterricht gestört wird, einzubehalten. Zulässig ist dies zumindest zeitlich befristet für die Zeit des Unterrichts, bei mehrmaligen Verstößen auch für ein bis zwei Tage. Ein Recht zur Untersuchung der Inhalte des Handys gibt es jedoch nicht. Haben Schulleitung oder Lehrer konkrete Verdachtsmomente, dass Schüler mit Handys Straftaten begehen (zum Beispiel durch Weitergabe Gewaltverherrlichender Videos), können sie in der Regel Handys nur mit Einwilligung der Schüler konfiszieren. Deshalb ist es ratsam, in solchen Fällen zeitnah die Polizei hinzuzuziehen, siehe auch www.lehrer-online.de/537191.php.

Besteht ein Anfangsverdacht, dass das Handy im Zusammenhang mit einer Straftat steht, kann die Polizei das Handy als Beweismittel sicherstellen und bei Widerspruch beschlagnahmen und ggf. durchsuchen. Die Entscheidung, ob das Handy dann endgültig eingezogen werden kann, obliegt den Staatsanwaltschaften und Gerichten.

Mit dem Handy können jugendgefährdende Inhalte verbreitet, riskante Kontakte geknüpft und teure Angebote genutzt werden.



8.2.1. Herunterladen von Gewaltvideos aus dem Internet

Auf Schulhöfen kursieren vermehrt Videos mit brutalen und pornografischen Inhalten, die Kinder und Jugendliche auf ihren Handys gespeichert haben. Die Darstellungen reichen von „einfacher“ Pornografie über „Tasteless“-Darstellungen (z. B. Nahaufnahmen von Unfallopfern) und „Snuff-Videos“ (z. B. Enthauptung) bis hin zu Tier- und Gewaltpornografie (z. B. brutale Vergewaltigungen).

Diese Inhalte, deren Verbreitung in der Regel strafbar ist, werden meist über Tauschbörsen, Video-Plattformen und einschlägige Websites aus dem Internet auf den PC heruntergeladen, auf das Handy übertragen und dann von Handy zu Handy getauscht.

8.2.2. Happy Slapping – „Fröhliches Schlagen“

Das Phänomen, dass Jugendliche (meist Jungen) Gewalttaten begehen, um diese mit dem Handy zu filmen, wird verharmlosend als „Happy Slapping“ („Fröhliches



Schlagen“) bezeichnet. Manchmal werden Mitschüler auch zu erniedrigenden Handlungen gezwungen (z. B. Zigaretten zu essen). Insbesondere Mädchen werden häufig in peinlichen Situationen gefilmt (z. B. auf der Schultoilette) oder durch heimliche Aufnahmen sexuell erniedrigt (z. B. bei sexuellen Aktivitäten mit ihren Freunden – teilweise unter Alkoholeinfluss). „Schlampenvideos“ heißen diese Filme, die von einem Teil der

Jugendlichen als Trophäe gehandelt und auch ins Netz gestellt werden.

8.2.3. Handy-Mobbing – z. B. Versenden heimlich gefilmter Aufnahmen

Handy-Videos werden auch dazu genutzt, Mitschüler zu bedrohen oder zu erpressen. Konflikte werden häufig durch Drohungen per SMS, demütigende Bilder per MMS oder gezielten Telefonterror fortgeführt. Dieses Mobbing, das als Cyber-Bullying bezeichnet wird, erreicht mit dem Handy eine neue Qualität: Beleidigungen und Einschüchterungen verfolgen die Opfer in ihre Privatsphäre, in der sie bisher geschützt waren. Die Erfahrungen zeigen, dass Kinder meist nicht mit ihren Eltern oder Lehrern darüber sprechen, weil sie sich nicht trauen oder kaum Hilfe sondern das Fortbestehen oder eine Verschlimmerung ihrer Zwangslage erwarten.

8.2.4. Chatten mit dem Handy – Anmachen im interaktiven Mobilfunk

Das Chatten ist bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt und weit verbreitet. In Internet-Chat-Räumen oder über Instant Messenger pflegen sie Kontakt zu ihren Freunden und lernen andere Menschen kennen. Diese Kommunikationsformen bergen aber auch Risiken: Sie reichen von Beschimpfungen über Belästigungen bis hin zu sexuellen Übergriffen. Teilweise versuchen Erwachsene ferner, über harmlose Dialoge das Vertrauen von Kindern zu gewinnen („Grooming“), um sie zu realen Treffen zu bewegen. Ein sexueller Missbrauch kann die schlimme Folge sein. Ausführliche Informationen dazu unter: www.chatten-ohne-risiko.net

Die Chat-Kommunikation ist außerdem über das Handy möglich. Große WAP-Portale bieten dazu Chat-Räume an. Ebenso gibt es spezielle Instant Messenger für mobile Geräte. Recherchen in mobilen

Chats haben gezeigt, dass dort ähnliche Jugendschutzprobleme auftreten, wie sie bereits aus Internet-Chats bekannt sind. Es kommt regelmäßig zu sexuellen Belästigungen, insbesondere von Mädchen (etwa durch Fragen nach dem Aussehen, nach sexuellen Praktiken oder nach Telefonsex).

Obwohl die meisten WAP-Chats erst „ab 16“ freigegeben sind, muss das Alter lediglich per Klick bestätigt werden. Ein Zugang ist auch für Minderjährige problemlos möglich. Von Sperrfunktionen, die Inhalte und Dienste für Erwachsene blockieren, sind Chats meist nicht betroffen.



8.3. Tipps und Empfehlungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte

- Machen Sie sich mit den Funktionen moderner Handy-Geräte vertraut – speziell mit der Datenübertragung per Bluetooth- oder Infrarot-Schnittstelle.

- Achten Sie auf entsprechende Vorkommnisse in Ihrer Schule oder Ihrer Jugendfreizeiteinrichtung. Häufig sind derartige Videos und Bilder Gesprächsthema in den Pausen oder im Unterricht.

- Sensibilisieren Sie Kinder und Jugendliche im Rahmen der Medienerziehung über die Auswirkungen und Folgen dargestellter Handy-Nutzung sowie über mögliche Straftatbestände (§ 131 StGB) und die daraus resultierenden Konsequenzen für den Einzelnen.

- Vereinbaren Sie unter Einbindung der Eltern- und Schülervertreter klare Regeln über die Nutzung von Handys an Ihrer Schule. Prüfen Sie die Vereinbarkeit dieser Regeln mit dem jeweiligen Schulgesetz Ihres Bundeslandes.

- Gehen Sie konsequent gegen entsprechende Verstöße gegen die Schul- und Hausordnung vor und wenden Sie ggf. schulrechtliche Maßnahmen an.

- Informieren Sie die Eltern der Kinder und Jugendlichen.

- Informieren Sie die Polizei, wenn der Verdacht einer Straftat vorliegt.

8.4. Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Eltern



- Machen Sie sich mit den Funktionen moderner Handy-Geräte vertraut – speziell mit der Datenübertragung per Bluetooth- oder Infrarot-Schnittstelle.

- Prüfen Sie, welches Handy für Ihr Kind geeignet ist und welche Funktionen wirklich sinnvoll sind.

- Sprechen Sie mit den Kindern über die sinnvolle Nutzung des Handys, thematisieren Sie mögliche Gefahren und reduzieren Sie diese zum Beispiel dadurch, dass die Bluetooth-Funktion grundsätzlich abgeschaltet und nur bei Bedarf aktiviert wird.

- Es gibt auch mobile Endgeräte, bei denen der Zugriff auf die Bluetooth-Schnittstelle per Passwort geschützt werden kann.





8.5. Tipps und Empfehlungen zur Weitergabe an Kinder und Jugendliche

■ Speziell für Kinder und Jugendliche gibt es einen **Handy-Spickzettel** mit Tipps zur sicheren Handy-Nutzung. Dieser ist enthalten in der Broschüre „**Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern**“.

Der Leitfaden wurde von jugendschutz.net erstellt und herausgegeben vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Download unter www.jugendschutz.net/pdf/handy-ohne-risiko.pdf oder Bestellung unter www.bmfsfj.de



8.6. Vorgehensweise bei Problemen und institutionelle Ansprechpartner

Namhafte **Mobilfunkanbieter** haben **Hotlines** eingerichtet, über die Eltern und Lehrer Informationen zur Handy-Nutzung durch Kinder und Jugendliche einholen können:

T-Mobile-Hotline: 0800 3388776, 8 bis 20 Uhr, kostenlos vom Festnetz der Deutschen Telekom

Vodafone-Hotline: 0800 1721212, rund um die Uhr, kostenlos vom Festnetz der Deutschen Telekom

Gegen **problematische Inhalte oder Vorfälle in Chats** können Sie vorgehen, indem Sie sich bei Ihrem Mobilfunkanbieter und bei der oder dem Jugendschutzbeauftragten beschweren, Anzeige bei der Polizei erstatten oder Internet-Meldestellen, wie z. B. die gemeinsame Stelle der Länder für Jugendmedienschutz im Internet auf Verstöße im Netz hinweisen:

www.jugendschutz.net/hotline

Freiwillige Selbstkontrolle der Multimedia-Diensteanbieter (FSM)

Seit 2006 sind die großen Mobilfunkanbieter der FSM beigetreten, um den im Jahr 2005 unterzeichneten Verhaltenskodex unter dem Dach der FSM gemeinsam umzusetzen und weitere Maßnahmen zur Verbesserung des Jugendschutzes im Bereich Mobilfunk anzugehen. www.fsm.de/de/Mobilfunk



Frage: Was mache ich, wenn ich den Verdacht habe, dass Kinder über das Handy belästigt werden oder selbst andere mit dem Handy belästigen?²⁰

Wenn Sie einen solchen Verdacht haben, versuchen Sie das sofort anzusprechen. Das Handy wird tatsächlich auch von Kindern und Jugendlichen dazu genutzt, andere zu drangsalieren. Damit ist ein Kind nicht einmal mehr zu Hause vor beleidigenden SMS oder bedrohenden Anrufen sicher. Sprechen Sie mit den Täterkindern sowie deren Eltern und wenn Ihr eigenes Kind zu den Tätern gehört, unterbinden Sie das. Nehmen Sie Kontakt zur Schule auf und wenden Sie sich in schweren und nicht endenden Fällen an professionelle Hilfe. Mehr Infos zu Gewaltprävention bei www.time4teen.de. Erklären Sie Kindern und Jugendlichen, wie man Gewalt aus dem Weg geht. Ein Handy oder MP3-Player ist es nicht wert, seine Gesundheit dafür zu riskieren. Ganz wichtig ist es, die eigene Handy-Nummer nur vertrauenswürdigen Personen zu geben. Beim www.handysektor.de gibt es zu dem Thema einige Tipps. Werfen Sie auch mal einen Blick in den Einzelverbindungs nachweis.

Frage: Illegale Kopien, illegale Mitschnitte von Unterrichtsstunden, Fotos aus der Umkleidekabine, Happy Slapping und Killer-Spiele auf dem Handy – kann die Schule etwas dagegen machen?²¹

Wo sollen die Kinder und Jugendlichen den Umgang mit Kommunikations-, Medien- und Informationstechnik lernen, wenn nicht in der Schule? Natürlich steht den Schulen frei, den Gebrauch von Handys & Co. per Schulordnung zu untersagen. Häufig fehlt den Schülerinnen und Schülern aber erst einmal das Unrechtsbewusstsein, z. B. bei der Verletzung von Persönlichkeitsrechten oder der Weitergabe von Gewaltvideos. Es gibt positive Beispiele, wie Schulen solche Probleme in den Griff bekommen haben, so etwa an der Alfred-Teves-Schule in Gifhorn: www.alfred-teves-schule.de. Lehrer und Eltern können sich bei dem europäischen Projekt www.gewalt-in-der-schule.info über das Thema informieren.

^{20, 21} Mit freundlicher Genehmigung des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest entnommen aus dem Infoset „Medienpädagogik in einer sich wandelnden Welt – Handy & Co. 10 Antworten“



8.7. Weiterführende Informationen und Links

■ Leitfaden „Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern“

Der Leitfaden wurde von jugendschutz.net erstellt und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend herausgegeben. Download unter www.jugendschutz.net/pdf/handy-ohne-risiko.pdf oder Bestellung unter www.bmfsfj.de

■ Flyer „Handy & Co. 10 Antworten“ des Infosets „Medienkompetenz und Medien-

pädagogik in einer sich wandelnden Welt“ des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest.

Mit dem Infoset werden Fragen von Eltern, Erzieherinnen und Erziehern zum Medienumgang von Kindern beantwortet. Der Flyer und das Infoset stehen auf der folgenden Homepage unter Materialien -> Infoset zum Download bereit: www.mpfs.de

■ Broschüre „Gewalt auf Handys“ von Sebastian Gutknecht

In der Broschüre wird erklärt, was beim Gebrauch von Handys verboten und was eine Straftat ist. Herausgeber ist die

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS), Landesstelle Nordrhein-Westfalen e. V. Das PDF-Dokument kann heruntergeladen werden unter:

www.handysektor.de/download/Gewalt_auf_Handy_lfm.pdf oder bestellt werden auf www.ajs.nrw.de

■ **Dossier der Rubrik Medienkompetenz** bei **Lehrer-Online** mit vielen Unterrichtseinheiten für verschiedene Fächer und Schulformen und Links zu weiteren Hintergrundinformationen: www.lehrer-online.de/handy.php

■ **Merkblatt „Gewaltvideos auf Schülerhandys“**

Herausgegeben von der Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes. Download unter: www.polizei-beratung.de/mediathek/merkblaetter/

■ Das **Online-Angebot handysektor** informiert über Risiken der mobilen Kommunikation und Mediennutzung, beantwortet grundlegende Fragen, erläutert technische Begriffe und gibt alltagsnahe Tipps, wie Handys und mobile Netze sicher genutzt werden können. Weiteres unter: www.handysektor.de

■ **Comic „Respekt und Würde“**

Handys spielen bei Raubdelikten, Mobbing oder der Verletzung von Persönlichkeitsrechten eine immer größere Rolle. Der Flyer im Comic-Format von [handysektor.de](http://www.handysektor.de) greift diese Entwicklungen auf. Kostenlose Bestellung der gedruckten Version bei redaktion@handysektor.de. Download unter: www.handysektor.de/download/flyer_respekt_und_wuerde.pdf

■ Informationen und Tipps für Eltern gibt die Website der Aktion Jugendschutz, Landesstelle Bayern e.V. unter www.handy-in-kinderhand.de

■ **Informationen** für Eltern und Fachkräfte zu **Chancen und Risiken der Handy-nutzung** bietet die Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V. unter www.handywissen.info

■ **Technik und Geräte:** www.handywerte.de

■ **Sicherheit und Kostenkontrolle:**

- www.verbraucherzentrale-nrw.de
Die Verbraucherzentrale bietet unter dem Menüpunkt Medien und Telekommunikation -> Mobilfunk verschiedene Merkblätter und Informationen zum Thema Kostenkontrolle. Links zu den einzelnen Verbraucherzentralen der Bundesländer finden Sie auf www.verbraucherzentrale.de

- Informationen rund um die Kostenkontrolle unter www.klicksafe.de/maeuse/handy.php

■ **Handy und Jugendmedienschutz**
Informationen über rechtliche Aspekte für Eltern und Schulen

- www.schulen-ans-netz.de/themen/medienkritik/handys.php
- www.lehrer-online.de/digitalgeraete.php

■ **Handy-Ordnung in Schulen**

- www.alfred-teves-schule.de/ats2005/pressespiegel/pdf-presse/sz31012007.pdf
- www.alfred-teves-schule.de/ats2005/unterrichtspraxis/gewaltpraevention/unterseiten/ag_schueler.php

9. Sicherheit im Datenverkehr

Trojanisches Pferd (Computerprogramm)

Als **Trojanisches Pferd**, auch kurz **Trojaner** genannt, bezeichnet man ein Computerprogramm, das als nützliche Anwendung getarnt ist, im Hintergrund aber ohne Wissen des Anwenders eine andere Funktion erfüllt.

Ein Trojanisches Pferd zählt zur Familie unerwünschter bzw. Programme, der so genannten Malware. Es wird umgangssprachlich synonym verwendet, sowie als Oberbegriff für Rootkits gebraucht, ist davon aber klar abzugrenzen.

Spyware

Als **Spyware** (Kofferwort aus **spy**, dem englischen Wort für Spion, und **-ware** als Endung für Software, also Programmen für den Computer; zu deutsch etwa **Schnüffelprogramm** oder **Antivirenprogramm**) wird üblicherweise Software bezeichnet, die persönliche Daten eines PC-Benutzers (z. B. Call Home) oder andere Informationen an den Hersteller der Software (Call Home) oder an Dritte überträgt.

Computerwurm

Ein **Computerwurm** ist ein Computerprogramm, das sich selbstständig durch eine SMTP-E-Mail, durch IRC-, Peer-to-Peer- und Instant-Messaging-MM verbreitet. Es verbreitet sich infizierter E-Mails (selbstständig durch eine SMTP-E-Mail, durch IRC-, Peer-to-Peer- und Instant-Messaging-MM sich hierbei auf die Verbreitungsfunktion).

Ein Wurmprogramm muss nicht unbedingt eine spezielle Wurmprogramm aber sowohl auf den infizierten Systemen als auch auf den infizierten Systemen.

Phishing

Phishing [ˈfɪʃɪŋ] werden Versuche genannt, über gefälschte WWW-Adressen Daten eines Internet-Benutzers zu erlangen. Der Begriff ist ein englisches Wortspiel, das sich an *fishing* („Angeln“, „Fischen“^[1]), evtl. in Anlehnung an Phreaking auch *password fishing* bildlich das „Angeln nach Passwörtern mit Ködern“^[3], anlehnt. Es handelt sich meist um kriminelle Aktivitäten, die die Techniken des Social Engineering nutzen.

Rootkit

Ein **Rootkit** (engl. etwa: „Administratorenbausatz“; root ist unter unixoiden Betriebssystemen der Benutzer mit Administratorrechten) ist eine Sammlung von Softwarewerkzeugen, die nach dem Einbruch in ein Computersystem auf dem System installiert wird, um zukünftige Logins des Eindringlings zu verbergen und die Aktivitäten des Eindringlings zu verbergen.

Der Begriff ist heute nicht mehr allein auf unixbasierte Betriebssysteme beschränkt, sondern wird auch für Rootkits für Nicht-Unix-Systeme verwendet. Antivirensoftware kann Rootkits nicht erkennen, da sie sich in den Systemdateien verstecken.

Als **Spam** [spæm] oder **Spam** werden unerwünschte, in der Regel übertragene Nachrichten bezeichnet, die ohne die Zustimmung des Empfängers zugestellt werden. Der werbende Inhalt haben. Der Begriff Spam ist abgeleitet von dem Namen des Wurstbrot, das in den 1950er Jahren in den USA populär war.

9.1. Ausgangssituation

Mit der Verbreitung der Internet-Nutzung hat die Gefährdung von Computersystemen durch Schadsoftware („malware“) erheblich zugenommen. War früher noch ein Datenträgeraustausch oder eine direkte Manipulation am Computer zum Einschleusen schädlicher Programme erforderlich, genügt heute bereits ein unbedachter Mausklick auf einer Internet-Seite oder das Öffnen einer E-Mail. Um das Schadensrisiko auf ein vertretbares Maß zu begrenzen, ist es zwingend erforderlich, sich auf mögliche Gefahren einzustellen und wirksame Abwehrtechniken anzuwenden.

9.1.1. Arten und Wirkung von Schadsoftware

Computerviren bestehen aus Programmcode, der in ausführbare Dateien – z. B. in Anwendungsprogramme oder in Textdokumente mit Makros – eingefügt wurde. Sie verbreiten sich, wenn die befallenen Dateien über den Austausch von Datenträgern, das Laden aus dem Internet oder das Versenden als E-Mail-Anhang auf Computersysteme übertragen werden. Mit dem Starten eines infizierten Programms wird das Virus aktiv: Es kopiert sich in andere auf der Festplatte verfügbare Dateien und verursacht möglicherweise erhebliche Schäden durch das Löschen oder Beschädigen von Anwendungsdaten oder Systemdateien.

Würmer ähneln in ihrer Wirkungsweise den Computerviren. Sie benötigen zur Verbreitung allerdings keine fremde Programmdatei als Wirt, sondern können sich selbstständig kopieren und in E-Mail-Anhängen versenden.

Trojaner sind Programme, die in ihrer Funktion an das historische Holzpferd erinnern: Nachdem sie wegen ihres scheinbar nützlichen Aussehens in ein Computersystem eingeschleust werden, führen sie im Hintergrund heimlich die Techniken des Social Engineering aus.

Phishing ist eine Form des Social Engineering, bei der Angler versuchen, über gefälschte Webseiten oder E-Mails die persönlichen Daten eines Internet-Benutzers zu erlangen. Der Begriff ist ein englisches Wortspiel, das sich an *fishing* („Angeln“, „Fischen“^[1]), evtl. in Anlehnung an Phreaking auch *password fishing* bildlich das „Angeln nach Passwörtern mit Ködern“^[3], anlehnt. Es handelt sich meist um kriminelle Aktivitäten, die die Techniken des Social Engineering nutzen.

baren Nutzens bewusst installiert worden sind, werden mit ihnen eingeschleuste Viren oder Spionagefunktionen aktiv.

Spyware ist die in Trojanern verborgene oder von Internet-Seiten ungewollt installierte Schadsoftware, die Informationen über das Computersystem oder sensible Benutzerdaten wie Passwörter und Kontonummern ausspäht und unbemerkt über die Internet-Verbindung weiterleitet.

Rootkits sind Softwarewerkzeuge, mit denen sich ein Eindringling nach Einbruch in ein Computersystem weitestgehende Rechte („Root“ = Administrator) aneignen, Hintertüren („Backdoors“) für künftige Angriffe öffnen und die Spuren seiner Aktivitäten verbergen kann.

9.1.2. Spam-Mails

Internet-Nutzer werden oftmals von einer Flut unerwünschter E-Mails belästigt, die zu Werbezwecken versandt werden. Da diese Praktik in Deutschland verboten ist, werden die Spam-Mails über ausländische Server oder virenbefallene Computer verbreitet. Der Begriff SPAM – ursprünglich der Produktname für Frühstücksfleisch in Dosen (spiced pork and ham) – hat durch die fortwährende Wiederholung in einem Sketch der Gruppe „Monty Python’s Flying Circus“ seine aktuelle Bedeutung erhalten.

9.1.3. Phishing

Ein Großteil krimineller Handlungen im Internet wird durch das Ausspähen von Zugangsdaten ermöglicht. Dieses „Phishing“ („Password Fishing“) erfolgt über Spyware oder Eingabeformulare auf gefälschten Internet-Seiten.



9.2. Tipps und Empfehlungen

■ Überlegtes Handeln

- Öffnen Sie ausschließlich Dateien, E-Mail-Anhänge und Internet-Seiten aus vertrauenswürdigen Quellen.
- Beachten Sie, dass Schadsoftware nicht nur über die Internet-Verbindung in den Computer gelangen kann, sondern auch über Wechseldatenträger wie Disketten, CDs, DVDs, USB-Sticks, externe Festplatten und MP3-Player.
- Installieren Sie nur Programme seriöser Anbieter.
- Deaktivieren Sie in Anwendungsprogrammen das automatische Herstellen einer Internet-Verbindung.

■ Webbrowser

- Verwenden Sie eine aktuelle Programmversion, um die Ausnutzung

bekannter Sicherheitslücken zu verhindern.

- Viele Internet-Seiten beinhalten verborgene Programmteile (Java-Applets, ActiveX-Controls, JavaScript und VBScript), die einen unerwünschten Zugriff auf das Computersystem ermöglichen könnten. Deaktivieren Sie in den Browsereinstellungen die Ausführung nicht zwingend benötigter aktiver Inhalte.
- Bei der Internet-Nutzung werden oftmals automatisch benutzerspezifische Informationen in Textdateien („Cookies“) auf dem Computer abgelegt. Diese Funktion birgt kein unmittelbares Sicherheitsrisiko und sollte in der Regel nicht deaktiviert werden, da sie auf vielen Internet-Seiten für die fehlerfreie Darstellung erforderlich ist.

■ Firewall

- Installieren Sie ein Firewall-Programm zur Überwachung des Datenverkehrs zwischen Ihrem Computer und dem Internet. Wird die Internet-Verbindung in einem lokalen Netzwerk über einen zentralen Kommunikationsserver hergestellt, kann auf diesem Gerät ein serverbasiertes Firewall-Programm zur Absicherung aller angeschlossenen Arbeitsplatzcomputer eingerichtet werden.
- Schützen Sie Ihren Computer in der Firewall-Konfiguration vor unberechtigten Zugriffen aus dem Internet.
- Verhindern Sie das automatische Herstellen einer Internet-Verbindung durch Programme, für die ein Datenaustausch nicht zwingend erforderlich ist.

■ Virenschutz

- Installieren Sie ein Virenschutzprogramm zum Aufspüren, Deaktivieren und Löschen von Computerviren.
- Halten Sie Ihr Virenschutzprogramm auf dem neusten Stand, indem Sie regelmäßig die Virensignaturen aktualisieren, die zum Identifizieren der Viren benötigt werden.
- Überprüfen Sie alle neuen Dateien vor dem Öffnen auf Virenbefall. Dies gilt insbesondere für Programme und Dokumente, die Sie als E-Mail-Anhang erhalten oder von einer Internet-Seite geladen haben.
- Deaktivieren Sie das Vorschaufenster in Ihrem E-Mail-Programm.

■ Updates

- Aktualisieren Sie regelmäßig Ihr Betriebssystem und Anwendungsprogramme um Sicherheitslücken schnellstmöglich zu schließen.

■ Passwörter

- Verwenden Sie Passwörter hinreichender Komplexität (Ziffern, Buchstaben, Sonderzeichen) und Länge.
- Geben Sie Ihre Passwörter niemals weiter.
- Speichern Sie Ihre Zugangsdaten nicht auf Ihrem Computer.
- Eltern oder erwachsene Vertrauenspersonen sollten über die Passwörter ihrer Kinder für Notfälle informiert sein (z. B. Zugangsdaten in einem verschlossenen Umschlag hinterlegen, den die Eltern im Notfall öffnen können).

■ Abwehr von Spam-Mails

- Antworten Sie niemals auf eine Spam-Mail.
- Geben Sie Ihre E-Mail-Adresse mit Bedacht weiter.
- Unterschreiben Sie bei Preisausschreiben und Bestellungen nicht die meist sehr kleingedruckte Einverständniserklärung bezüglich der Weitergabe persönlicher Daten zu Werbezwecken und der Zusendung von E-Mails.
- Aktivieren Sie die Spam-Filter Ihres E-Mail-Programms und des verwendeten E-Mail-Dienstes.



9.3. Weiterführende Informationen und Links

9.3.1. Literatur

- Liesching, Marc; WEISSER RING e. V. (Hrsg.) (2002): **Surfen? – Mit Sicherheit!**, S. 16-18; Download: www.weisser-ring.de
- Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (Hrsg.) (2006): **Medienwelten – Kritische Betrachtung zur Medienwirkung auf Kinder und Jugendliche**, Seite 69 - 73; Download: www.stmuk.bayern.de
- Staatskanzlei des Landes Nordrhein-Westfalen, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2006): **INTERNETSICHERHEIT AUF EINEN BLICK**; Download: www.mekonet.de

9.3.2. Technische Hilfen

- **Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik**
 - Viren und andere Tiere www.bsi-fuer-buerger.de/viren
 - Der Webbrowser www.bsi-fuer-buerger.de/browser
- **Schulen ans Netz e. V.**
 - Lehrer-Online – Schülerinnen und Schüler sicher ins Netz: www.lehrer-online.de/it-sicherheit
 - Viren, Würmer, Trojaner: www.lehrer-online.de/viren-wuermer-trojaner

■ **Trojaner-Info**
www.trojaner-info.de

■ **Blinde Kuh – Viren-Seiten**
www.blinde-kuh.de/viren

■ **c't – Browsercheck**
www.heise.de/security/dienste/browsercheck

9.3.3. Software

Die folgenden Schutzprogramme sind für die private Nutzung kostenlos:

■ **Virenschutz:**
Avira AntiVir® PersonalEdition Classic
www.free-av.de

■ **Firewall: ZoneAlarm**
www.zonealarm.com

■ **Spamfilter: Spamihilator**
www.spamihilator.com

■ **Schutz vor Spyware:**
Spybot – Search & Destroy
www.spybot.info/de/index.html

■ **Verschlüsselung: TrueCrypt**
www.truecrypt.org

■ **Windows Sicherheits-Updates:**
Microsoft
www.microsoft.com/germany/sicherheit

Impressum

Herausgeber:

Programm Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes
Zentrale Geschäftsstelle
Taubenheimstraße 85, 70372 Stuttgart

in Zusammenarbeit mit der
Kultusministerkonferenz
Ansprechpartner: Hans-Jürgen Gorsler
Niedersächsisches Kultusministerium
Schiffgraben 12, 30159 Hannover

und der
Jugend- und Familienministerkonferenz
Für das im Jugendschutz federführende Land Rheinland-Pfalz
Ansprechpartner: Martin Döring
Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur
Mittlere Bleiche 61, 55116 Mainz

Autoren:

Andreas Arnemann, Landesjugendkoordinator Polizei Hessen, Hessisches Landeskriminalamt Wiesbaden; Yvonne Arnold, Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes; Martin Döring, Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur; Hans-Jürgen Gorsler, Niedersächsisches Kultusministerium; Reinhold Hepp, Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes; Heiko Nealon, Niedersächsisches Landesamt für Lehrerbildung und Schulentwicklung; Harald Schaber, Landeskriminalamt Baden-Württemberg; Friedemann Schindler, Leiter von jugendschutz.net

Redaktion:

Yvonne Arnold, Reinhold Hepp, Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes.

Stand: Januar 2008

Wichtiger Vorbehalt: Die Beschreibung und Bewertungen von Publikationen und Literaturempfehlungen der Autorinnen und Autoren beziehen sich auf Recherchen bis Januar 2008. Das Internet und die Neuen Medien sind einem schnellen Wandel unterworfen. Daher stehen die Angaben unter Vorbehalt und dienen der Orientierung für Pädagogen. Die Autorinnen und Autoren übernehmen keine Haftung für die inhaltliche Richtigkeit sowie für die Vollständigkeit der in der Broschüre aufgeführten Links.

Gestaltung: Karius & Partner

In Kooperation mit:
jugendschutz.net,
klicksafe,
Schulen ans Netz e. V.



Medienübersicht: Auszug aus dem Medienangebot des Programms Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes

Broschüren und Falblätter zu verschiedenen Themen der Prävention sind kostenlos bei jeder Polizeidienststelle erhältlich. Alle anderen Medien (Handreichungen und Medienpakete) können Sie kostenlos beim jeweiligen Landeskriminalamt anfordern.

Für die Zielgruppe Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte:



Handreichung „Gewalterfahrungen von Kindern und Jugendlichen“

Weichenstellung für gewalttätiges Verhalten erfolgen meist sehr früh im Leben. Die Broschüre beschreibt aktuelle Befunde und Einflussfaktoren und zeigt Möglichkeiten Erfolg versprechender Prävention auf (56 S.).



Medienpaket „Abseits?!“

Themen-Gesamtpaket zur Gewaltprävention für Schülerinnen und Schüler ab neun Jahre: DVD mit dem Film „Abseits?!“, der in fünf Kurzepisoden aus dem Schulalltag verschiedene Formen der Gewalt thematisiert. 24-seitiges Filmbelegheft mit Hinweisen für Lehrerinnen und Lehrer zur Erarbeitung gewaltfreier Konfliktlösungen im Unterricht. Dazu Informationen an Eltern in deutscher, türkischer und russischer Sprache.



Handreichung „Herausforderung Gewalt“

Anleitung von Pädagogen für Pädagogen zum Umgang mit Aggressionen im Schulalltag (96 S.).



Medienpaket „Wölfe im Schafspelz“

Das Medienpaket „Wölfe im Schafspelz“ ist die mediale Umsetzung der gleichnamigen Kampagne gegen Rechtsextremismus und seine neuen Erscheinungsformen. Sie wurde speziell für Schülerinnen und Schüler weiterführender Schulen konzipiert und besteht aus drei Komponenten: einer DVD mit dem Spielfilm „Platzangst“ von Heike Schober und René Zeuner, einem 52-seitigen Belegheft zur Kampagne sowie dem Kampagnen-Poster im Format A2. (Gesamtspieldauer Film und Begleiddokumentation: 81 Min.)

Für die Zielgruppe Eltern und Erziehungsverantwortliche:



Themenbroschüre „So vermitteln Sie Ihrem Kind Medienkompetenz“

Dieser Band gibt wertvolle Tipps, wie Kindern und Jugendlichen der richtige Umgang mit verschiedenen Medien vermittelt werden kann (44 S.).



Themenbroschüre „So schützen Sie Ihr Kind vor Gewalt“

Dieser Band informiert fachkundig und gibt wichtige Tipps zur Vorbeugung (44 S.).



Themenfaltblatt „So schützen Sie Ihr Kind vor Gewalt“

Das Faltblatt „Wege aus der Gewalt“ fasst die Informationen der Themenbroschüre in komprimierter Form zusammen (10 S.). Das Faltblatt liegt auch in türkischer Sprache vor.



Die „Safety-Card“

Die „Safety-Card“ visualisiert – ähnlich den Sicherheitskarten im Flugzeug – die wichtigsten Sicherheitsregeln zum Online-Einkauf: 13 Bilder stellen anschaulich und mit einem Augenzwinkern dar, was unbedingt beachtet werden sollte, um beim Einkaufen im Internet auf der sicheren Seite zu sein.

Die Handreichung ist ein Baustein der „Informations- und Fortbildungsinitiative über Gefahren des Internets für Kinder und Jugendliche“.

Sie ist **kostenlos** und nicht zum Verkauf bestimmt.

Die Handreichung ist im Internet unter www.polizei-beratung.de/NeueMedien als PDF eingestellt und kann kostenlos heruntergeladen werden.

Herausgeber:

**PROGRAMM POLIZEILICHE KRIMINALPRÄVENTION
DER LÄNDER UND DES BUNDES**

Zentrale Geschäftsstelle

Taubenheimstraße 85

70372 Stuttgart

Telefon 0711/5401-2062

Fax 0711/2 26 80 00

in Zusammenarbeit mit der

Kultusministerkonferenz

Ansprechpartner: Hans-Jürgen Gorsler

Niedersächsisches Kultusministerium

Schiffgraben 12, 30159 Hannover

und der

Jugend- und Familienministerkonferenz

Für das im Jugendschutz federführende Land Rheinland-Pfalz

Ansprechpartner: Martin Döring

Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur

Mittlere Bleiche 61, 55116 Mainz

In Kooperation mit:

Jugendschutz.net

klicksafe

Schulen ans Netz e. V.



Kompetent. Kostenlos. Neutral.