

Landeskommission  
Berlin gegen Gewalt

# Berliner Forum Gewaltprävention

Schöne neue Welt – total vernetzt! Fluch oder Segen?  
Dokumentation des 12. Berliner Präventionstages

## Nr. 48

## Impressum

Berliner Forum  
Gewaltprävention

Das BFG erscheint  
unregelmäßig.

Es wendet sich an  
Mitarbeiterinnen  
und Mitarbeiter  
von Institutionen,  
Verwaltungen,  
Verbänden und an  
die interessierte  
Öffentlichkeit als  
Forum zur Diskussion  
und Information über  
Prävention.

Herausgeberin:  
Landeskommission  
Berlin gegen Gewalt  
Vorsitzender:  
Staatssekretär  
Andreas Statzkowski  
Senatsverwaltung für  
Inneres und Sport

Klosterstr. 47,  
10179 Berlin-Mitte

Telefon:  
(030) 90223 - 2913  
Telefax:  
(030) 90223 - 2921

E-Mail:  
berlin-gegen-gewalt@  
seninnsport.berlin.de

Internet:  
berlin-gegen-gewalt.de

## Inhaltsverzeichnis

<b>Unterstützer des Präventionstages</b>	6
<b>Programm des 12. Berliner Präventionstages</b>	7
<b>Forenübersicht</b>	9
Angelika Schöttler <b>Grußwort der Bezirksbürgermeisterin</b>	10
Andreas Statzkowski <b>Eröffnung des 12. Berliner Präventionstages</b>	12
Andreas Statzkowski <b>Verleihung des Berliner Präventionspreises 2012</b>	15
Prof. Dr. Petra Grimm <b>Gewaltproblematik 2.0 – aktuelle Herausforderungen für die digitale Gesellschaft</b>	21
Dr. Thomas Mößle <b>Dick, dumm, abhängig, gewalttätig? Wie sich ex- zessive Mediennutzung auf Kinder- und Jugendliche auswirkt</b>	27
Tobias Trillmich <b>Süchtig nach virtuellen Welten? Web 2.0 – Risikofaktoren und Präventionsansätze</b>	38
Julia von Weiler <b>SEXploitation – Viktimisierung durch interaktive Medien</b>	41
Prof. Dr. Petra Grimm <b>Netiquette und medienethische Kompetenz 2.0 – ein neuer Ansatz für Konfliktlösungen im Netz</b>	52
Claudia Schmidt <b>Extremismus im Netz</b>	58
Anna Groß / Johannes Baldauf <b>Zwischen Propaganda und Mimikry – Neonazis in Sozialen Netzwerken</b>	64

Redaktion:  
Christine Burck

Die Redaktion behält sich vor, eingereichte Beiträge zu kürzen. Für die namentlich gekennzeichneten Beiträge übernehmen die Autorinnen und Autoren die volle Verantwortung im Sinne des Pressegesetzes.

Nachdrucke sind nur mit Quellenangabe gestattet und bedürfen der Zustimmung der Autorin oder des Autors.

ISSN 1617 - 0253

V.i.S.d.P.:  
Ute Vialet

Nr. 48  
2013, 14. Jahrgang

Druckauflage:  
1.000 Exemplare

Druck:  
MOTIV OFFSET  
Druckerei

Pavle Zagorscak <b>Medienhelden</b>	66
Sarah Lange <b>Keine Jugend ohne Facebook?!</b>	69
<b>Verzeichnis der Autorinnen und Autoren</b>	70
<b>Veröffentlichungen der Landeskommission Berlin gegen Gewalt</b>	72

**GEWALT**  
BERLIN GEGEN  
**GEWALT**

# 12. Berliner Präventionstag



## Landeskommission Berlin gegen Gewalt

Mit freundlicher Unterstützung von



Tempelhof-Schöneberg



# Programm des 12. Berliner Präventionstages Schöne neue Welt - total vernetzt! Fluch oder Segen?

Stehkaffee mit musikalischer Begrüßung –  
Combo des Landespolizeiorchesters Brandenburg

## Begrüßung

Angelika Schöttler,  
Bezirksbürgermeisterin Tempelhof – Schöneberg

## Eröffnung und Verleihung des Berliner Präventionspreises 2012

Andreas Statzkowski,  
Vorsitzender der Landeskommision Berlin gegen Gewalt, Staatssekretär

### **Musikalische Umrahmung:**

Bläserensemble der Musikschule Reinickendorf,  
Leitung: Gisela Meßollen

## Hauptvorträge

1. „Gewaltproblematik 2.0 – aktuelle Herausforderungen für die digitale Gesellschaft“

Prof. Dr. Petra Grimm,  
Hochschule der Medien, Stuttgart

2. „Dick, dumm, abhängig, gewalttätig? Wie sich exzessive Mediennutzung auf Kinder- und Jugendliche auswirkt“

Dr. Thomas Mößle,  
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

## Foren 1 - 7 (s. Forenübersicht)

### Podiumsdiskussion Demokratie im Netz

Laura Sophie Dornheim, Mitglied der Piratenpartei, Burkhard Dregger, netzpolitischer Sprecher der CDU-Fraktion Berlin, Jonas Westphal, Forum Netzpolitik der Berliner SPD, Moderation: Reinhard Scheiper

### Little Giants

Berliner Meister 2012 im Streetdance

### Gesamtmoderation des Tages

Reinhard Scheiper, Journalist



**Landeskommission  
Berlin gegen Gewalt**

# Forenübersicht

## Forum 1

Süchtig nach virtuellen Welten? - Web.2.0 – Risikofaktoren und Präventionsansätze

Referent: Tobias Trillmich, pad e.V.

Moderation: Arno Winther, Schulpsychologie Spandau

## Forum 2

SEXploitation - Sexuelle Viktimisierung in interaktiven Medien

Referentin: Julia von Weiler, Innocence in Danger e.V.

Moderation: Iris Hölling, Wildwasser e.V.

## Forum 3

Netiquette und medienethische Kompetenz 2.0 – ein neuer Ansatz für Konfliktlösungen im Netz?

Referentin: Prof. Dr. Petra Grimm, Hochschule für Medien, Stuttgart

Moderation: Ria Uhle, Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft

## Forum 4

Extremismus im Netz

Referentin: Fr. Schmid, Verfassungsschutz Berlin

Moderation: Michael Rump-Räuber, LISUM Berlin-Brandenburg

## Forum 5

Zwischen Propaganda und Mimikry – Neonazis in Sozialen Netzwerken

Referentinnen: Anna Groß, Johannes Baldauf, beide Amadeu Antonio Stiftung

## Forum 6

Medienhelden - Programm gegen Cyber-Mobbing

Referent: Pavle Zagorscak, Freie Universität Berlin

## Forum 7

Keine Jugend ohne facebook?!

Referentinnen: Sarah Lange, BITS 21, Julian Kulasza, WeTeK Berlin GmbH

Angelika Schöttler

## Grußwort der Bezirksbürgermeisterin

Sehr verehrte Damen und Herren,  
ich begrüße Sie ganz herzlich im Rathaus Schöneberg zum 12. Präventionstag gegen Gewalt. Es ist mittlerweile eine gute Tradition, dass wir diese wichtige Tagung und Preisverleihung der Landeskommission Berlin gegen Gewalt unterstützen und geeignete Räume für die Tagung bei uns im Haus zur Verfügung stellen.

In Berlin häufen sich die Fälle von Gewaltaktionen im öffentlichen Raum. Gerade erst am Sonntag wurde ein junger Mann auf dem Alexanderplatz tödlich verletzt.

Die Brutalität mit der bei Überfällen und Prügeleien vorgegangen wird, erschreckt uns alle.

Auch der feige Überfall auf einen Rabbiner in Friedenau im August dieses Jahres erschütterte die Gesellschaft tief und stellte eine Attacke auf das friedliche Zusammenleben unterschiedlicher Kulturkreise in unserer Stadt dar.

Der Rabbiner wurde von Jugendlichen antisemitisch beleidigt und durch mehrere Schläge gegen den Kopf vor den Augen seiner 6-jährigen Tochter verletzt. Aufgrund seiner religiösen Weltanschauung wurde hier wieder ein Mitglied unserer Gesellschaft Opfer brutaler Gewalt.

Hier hat er gefehlt, der Respekt vor dem Leben eines anderen.

Neben dem friedlichen Miteinander der großen Mehrheit der Bevölkerung erleben wir immer wieder Übergriffe auf und aus den verschiedensten Bevölkerungsgruppen.

Die Motive für die Gewalt sind vielfältig.

Sie zu stoppen bzw. zu verhindern ist das Ziel gelungener Präventionsarbeit.

Sehr geehrte Damen und Herren,

Sie werden sich heute unter dem Arbeitstitel „Schöne neue Welt – total vernetzt! Fluch oder Segen?“ mit einem Thema auseinandersetzen, welches aufgrund der fortschreitenden Digitalisierung unserer Welt immer mehr an Bedeutung gewinnt.

Das Internet ist aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. War es vor einigen Jahren noch eine Informationsplattform, so ist jetzt eine interaktive und virtuelle Welt entstanden.

Wir tauschen uns ständig räumlich unabhängig und zeitnah in Weblogs und Social Networks aus.

Für einige spielt sich fast das ganze Leben im Internet ab. Das Internet befähigt uns zur gesellschaftlichen Teilhabe, zur Information, dient der Unterhaltung und bietet uns allen auf verschiedenen Ebenen viele Vorteile.

Dennoch birgt eine sich digitalisierende Welt auch Gefahren und stellt die Gesellschaft täglich vor neue Herausforderungen.

Die Kriminalität im Internet ist allgegenwärtig. Fortwährend lauern Gefahren und Sicherheitslücken werden aufgedeckt. Sei es durch Angriffe von Hackern auf verschiedene Internetplattformen oder die bewusste Verbreitung und Streuung von Viren oder Trojanern.



Darüber hinaus lösen Medienberichte von Opfern des Cyber-Mobbings und Stalkings tiefe Erschütterungen in unserer Gesellschaft aus. Fast täglich werden hier Internetnutzer jeglichen Alters Opfer.

Erst am Mittwoch letzter Woche hat sich ein 18-jähriger Jugendlicher aus Rothenburg das Leben genommen, nachdem er Opfer von Cyber-Mobbing wurde.

Er hatte versehentlich öffentlich auf Facebook zu seiner Geburtstagsparty eingeladen.

Als er die Party absagte wurde er so unerträglich beleidigt und gemobbt, dass er sich das Leben nahm.

Gerade Jugendliche sind oft Opfer der negativen Auswirkungen der Internetnutzung. Ihr Leben ist oft so stark mit dem Web vernetzt, dass sie die Grenzen zwischen der Scheinwelt des Internets und tatsächlicher Realität nicht mehr erkennen können.

Sie sind es, die durch die intensive Nutzung des Internets an Bodenhaftung verlieren, nicht mehr zur Schule gehen und ins gesellschaftliche Abseits geraten. Bei einigen führt dies dazu, dass sie zwischen Gut und Böse nicht mehr unterscheiden können. So erleben wir oft, dass Jugendliche, mit hohem Konsum gewaltverherrlichender Internetseiten oder Spielen, selber zu Gewalttätigkeiten neigen.

Auch das Thema Internetabhängigkeit stellt die Gesellschaft vor weitere Probleme, für die Lösungen gefunden werden müssen.

Ein Verteufeln der vernetzten Welt ist hier fehl am Platze, denn die digitale Welt ist aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken und bietet uns neben den problematischen Herausforderungen viele Chancen.

In den heutigen Foren werden Projekte vorgestellt, die sich der Lösung vorhandener Problematiken angenommen haben und sich, mit oftmals kleinen Schritten, für das friedliche Miteinander im Zeitalter einer fortschreitenden Vernetzung der Welt einsetzen.

Zudem werden heute zum dreizehnten Mal Projekte durch den Berliner Präventionspreis ausgezeichnet, die sich in diesem Jahr durch besondere Maßnahmen und Aktivitäten in den Bereichen „Gewalt im Netz“, exzessive Mediennutzung und Erwerb von Medienkompetenz engagiert haben. Diesen Einsatz zu honorieren ist eine gesellschaftliche Selbstverständlichkeit. Engagement braucht öffentliche Anerkennung und muss gestärkt werden.

Ich wünsche Ihnen allen einen interessanten Informationsaustausch, konstruktive Gespräche und viele neue Ideen für die überaus wichtige Präventionsarbeit.

Ihre Arbeit lohnt sich, denn gelungene Prävention ist ein Garant für ein friedliches Morgen.

Hierfür wünsche ich uns allen weiterhin viel Kraft und die nötige Ausdauer.

In diesem Sinne übergebe ich das Wort an den Vorsitzenden der Landeskommission Berlin gegen Gewalt, Herrn Staatssekretär Andreas Statzkowski.

Andreas Statzkowski

## Eröffnung des 12. Berliner Präventionstages

Sehr geehrte Frau Bezirksbürgermeisterin Schöttler, sehr geehrte Frau Polizeivizepräsidentin Koppers, sehr geehrte Damen und Herren!

In diesem Jahr sind der 12. Berliner Präventionstag und die Verleihung des Präventionspreises dem Thema „Schöne neue Welt – total vernetzt! Fluch oder Segen?“ gewidmet. Ein sehr wichtiges, teilweise brisantes aber in jedem Fall ein aktuelles und zukunftsweisendes Thema, dem in Berlin und auf der ganzen Welt eine immer größere Bedeutung zukommt. Mich beschäftigt die Thematik schon lange und ich freue mich, dass heute im Rahmen des Programms ein breites Spektrum dargestellt wird von möglichen Gefahren und damit einhergehenden Problematiken, aber eben auch von den Chancen und Möglichkeiten, die uns durch die Nutzung des Netzes offen stehen. Ich übernehme es sehr gerne, die Laudatio für die Preisträger zu sprechen und allen Mitwirkenden herzlichen Dank zu sagen.

Das Internet ist ein weltweites Netzwerk miteinander verbundener Großrechner, Datenstationen und Personalcomputer. Es bietet moderne Kommunikationsmedien und weltweite soziale Netzwerke wie Facebook und Twitter. Das Internet kann vor allem zur Kommunikation über E-Mail, Telefonie und Messenger, zur Datenübertragung und zur Information auf Nachrichtenseiten und Online-Lexika genutzt werden. Laut dem Statistikportal Statista belief sich die Anzahl der Internetnutzer weltweit im Dezember 2010 auf über 1,3 Milliarden. Die Länder mit den meisten Internetnutzern sind China, die USA und Japan. Immer mehr Menschen surfen mit leistungsstarken Breitbandanschlüssen im Internet. Entsprechend nimmt auch der Internet-Traffic immer mehr zu. Im Jahr 2012 belief sich der Anteil der Internetnutzer in Deutschland auf 75,6 Prozent. Das sind über 60 Millionen Deutsche.

In Berlin als europäischer Metropole und international ausgerichtetem Zukunftsraum hat inzwischen die überwiegende Mehrheit der Bürgerinnen und Bürger aus allen Altersstufen, Bevölkerungsteilen und Lebenslagen beruflich und privat Zugang zum weltweiten Netz und nutzt es im täglichen Leben.

Das Internet bietet den Nutzern viele Chancen und Vorteile, birgt aber auch Risiken und Gefahren.

Vorteile sind die jederzeitige Zugänglichkeit des Wissens der Menschheit von jedem Ort auf der Welt, die fortlaufende Aktualisierung von Informationen für Beruf, Gesellschaft und Freizeit sowie die Möglichkeit zu multimedialer Kommunikation und interaktivem Austausch. So wachsen Menschen aus allen Regionen der Welt, Altersstufen und Lebenslagen zu einer virtuellen Gemeinschaft zusammen und verbringen Zeiten und Augenblicke ihres Lebens gemeinsam.

Die digital vernetzten Berlinerinnen und Berliner begegnen im weltweiten Netz Menschen aus der ganzen Welt und versorgen sich aus globalen Quellen mit Informationen. Gleichzeitig erkunden Besucherinnen und Besucher aus allen Ländern der Welt Berlin auf digitalen Wegen und profitieren auch in diesem Medium von der Modernität, Gastfreundlichkeit und Weltoffenheit der deutschen Hauptstadt. So ist Berlin auch im weltweiten Netz Schaufenster und Aushängeschild der deutschen Kultur und Lebensart.

Aus dem World Wide Web drohen aber auch zahlreiche, immer neue Risiken und Gefahren, die in ihren genauen Ursprüngen, Zusammenhängen und Auswirkungen noch nicht vollständig überschaut werden. Erwähnt seien vor allem Informationsmissbrauch, Suchtpotential, virtuelle Gewalt, Cyber-Mobbing, extremistische Inhalte und Pornographie.

Mit Internetabhängigkeit, auch Internet- oder Onlinesucht wird das Phänomen bezeichnet, dass das Internet übermäßig genutzt wird, bis hin zu Gesundheits- und Persönlichkeitsgefährdungen. Die zwanghafte Internet-Nutzung kann sogar zu pathologischen Störungen führen.

Gewaltdarstellungen im Internet sind häufig Importe aus anderen Medien, zum Beispiel Filmen oder Spielen. Es gibt aber auch internettypische Angebote (z.B. Tasteless- und Rape-Sites), die in ihrer Drastik in anderen Massenmedien so nicht vorkommen und die zunehmend über Tauschdienste verbreitet werden.

Derzeit dominieren noch Gewaltdarstellungen in sexuellen Kontexten. Es ist aber zu erwarten, dass mit der Zunahme breitbandiger Internetzugänge auch ein Markt für andere Gewaltbereiche entsteht und dass damit eine Ausweitung des Gewaltangebots im Internet verbunden sein wird.

Über die Relevanz von Gewaltdarstellungen im Internet für Kinder und Jugendliche und ihre möglichen Wirkungen weiß man derzeit noch wenig, ist sich aber der Gefahren bewusst und nimmt sich ihrer zunehmend an.

Im Zusammenhang mit kriegerischen Auseinandersetzungen werden zunehmend Darstellungen von Kriegsgräueln ins Netz gestellt. Während sich die traditionellen Medien bei der Präsentation von getöteten und misshandelten Menschen beschränken und den Schutz der Menschenwürde berücksichtigen, werden im Internet auch brutalste Darstellungen zugänglich gemacht.

Software-Hersteller nutzen das Netz, um den Spielern Video-Previews, kostenlose Demo-Versionen oder Vorankündigungen von ihren Spielen anzubieten. Über das Internet werden zunehmend auch indizierte Spiele und Spiele ohne Jugendfreigabe vertrieben. Es gibt darüber hinaus eine ganze Reihe von Sites, die z.B. Anweisungen oder so genannte Blut-Patches verbreiten, mit deren Hilfe Entschärfungen von Spielen für den deutschen Markt (z.B. Verzicht auf Splatterszenen) rückgängig gemacht werden können.

Mit den aus dem Englischen kommenden Begriffen Cyber-Mobbing, Cyber-Bullying sowie Cyber-Stalking werden verschiedene Formen der Diffamierung, Belästigung, Bedrängung und Nötigung anderer Menschen oder Unternehmen mit Hilfe elektronischer Kommunikationsmittel über das Internet, in Chatrooms, beim Instant Messaging und auch mittels Mobiltelefonen bezeichnet. Dazu gehört auch der Diebstahl von (virtuellen) Identitäten, um in fremden Namen Beleidigungen zu verüben oder Geschäfte zu tätigen.

Einen weiteren Gefahrenfaktor bildet der Extremismus im Internet, der durch Einzelpersonen, Netzwerke, Parteien, Medien und Vereine verbreitet wird.

Rechtsextremisten nutzen Internetdienste zur Selbstdarstellung, Werbung, Vernetzung, politischen Einflussnahme, teilweise auch zur Verabredung von Straftaten. Dies wird durch nationales Strafrecht unterschiedlich behandelt und es existieren gesellschaftliche, staatliche und internationale Gegenmaßnahmen.

Alle diese Gefahren und Schattenseiten der digitalen Welt müssen sehr sorgfältig beobachtet, ernst genommen und bekämpft werden. Sie können dazu führen, dass sich die Vorteile des weltweiten Netzes in Nachteile verkehren und es zu einer Bedrohung der Freiheiten, Achtungsansprüche und Persönlichkeitsrechte seiner Nutzerinnen und Nutzer wird.

Wirksame Prävention ist auch hier sehr wichtig und gelingt nur bei einem effizienten Zusammenwirken aller Beteiligten. Um wirksame Präventionsmaßnahmen entwickeln zu können, müssen die Gefährdungspotenziale der digitalen Welt und ihrer vielfältigen Nutzungen erforscht und klar benannt werden.

Dabei fällt der Vermittlung und dem Erwerb von Medienkompetenz eine entscheidende Rolle zu. Die zahlreichen Themen der digitalen Welt, ihrer Chancen und Gefahren, zu diskutieren und Präventionsansätze auf diesem Gebiet voranzubringen ist das Ziel des diesjährigen Berliner Präventionstages und des Berliner Präventionspreises. Um gemeinsam wichtige Schritte hin zu diesem Ziel zu gehen haben wir uns hier und heute versammelt. Ich lade Sie alle ein, mit mir gemeinsam in einer großen medialen Verantwortungsgemeinschaft in die digitale Welt von morgen zu gehen. Dann wird sie wirklich eine schöne neue Welt!

Vielen Dank.

# Verleihung des Berliner Präventionspreises 2012

Ich freue mich, Ihnen nun die Preisträgerinnen und Preisträger des 13. Berliner Präventionspreises vorzustellen.

Die Initiativen, Schulen, Vereine und Projekte, die sich um den diesjährigen Präventionspreis beworben haben, beschäftigten sich mit der Untersuchung der Gefahren und Risiken, der Entwicklung von Maßnahmen zur Prävention und Gefahrenabwehr, Demokratie und Ethik im Netz sowie der Vernetzung von Akteuren und Einrichtungen. Digitale Welt und globale Vernetzung sind ein neues und in weiten Bereichen unbearbeitetes Gebiet. Vor diesem Hintergrund ist die Zahl der eingereichten Arbeiten mit 13 etwas kleiner als in den Vorjahren. Sie betreten Neuland und konnten nicht an bestehende Vorarbeiten anknüpfen.

Über die Vergabe der Preise hat eine unabhängige Jury entschieden. Für ihre Mitwirkung danke ich deren Mitgliedern – auch im Namen der Landeskommission Berlin gegen Gewalt. Mein Dank gilt Frau Willkomm, Frau Bergdoll, Herrn Prof. Jankowiak und Herrn Mehls.

Danken möchte ich auch der SECURITAS Sicherheitsdienste GmbH & Co. KG, der Unfallkasse Berlin und der Initiative Schutz vor Kriminalität e.V., die auch in diesem Jahr wieder drei Sonderpreise gestiftet haben.

Ich komme nun zu der Verleihung des Berliner Präventionspreises 2012. Die Jury hat auch in diesem Jahr entschieden, dass ein erster Preis zu 5.500 €, ein zweiter Preis zu 4.000 € und ein dritter Preis zu 3.000 € vergeben werden.

## 1. Preis

**Der 1. Preis mit einem Preisgeld von 5.500,- Euro geht an das Teamerprojekt der Gutenberg-Oberschule in Lichtenberg.**

### a) Beschreibung des Projekts

Das Teamerprojekt gibt es seit zehn Schuljahren. Der Name „Teamer“ ist von dem Wort „Team“ abgeleitet. Es weist auf das Ziel hin, das in den Klassen am Ende eines Schuljahres erreicht sein soll. Ins Leben gerufen wurde das Projekt im Schuljahr 2001/2002 von den damaligen Schüler-sprechern, denen auffiel, dass es an der Schule oft zu Ausgrenzungen und Übergriffen kam.

Im Schuljahr 2011/2012 war die Häufung von Übergriffen im Internet besonders auf der Seite „Jappy.de“ auffällig. Die als Teamer ausgewählten Schüler haben sich in ihren Teamsitzungen übergreifend verständigt und versucht, die Fälle zu klären. In erster Linie wurde den Schülern gezeigt, dass sie mit ihren Privatsphären-Einstellungen die zu ertragenden Beleidigungen eindämmen können.

Das Projekt besteht heute aus 30 Schülern und einer Sozialarbeiterin, die gemeinsame Lösungsansätze erarbeiten und dadurch effektiv gegenüber Mobbing in der Schule sowie im Internet arbeiten können. Das Projekt soll dauerhaft fortgeführt werden.

### **b) Begründung der Jury**

Die Jury hat das Teamerprojekt mit dem 1. Preis prämiert, weil es den teilnehmenden Schülerinnen und Schülern bei ihrer medialen Qualifizierung hilft, sie an die vernünftige, umsichtige und verantwortungsvolle Internetnutzung heranführt und ihnen zukunftsweisend den Übergang in die digitale Welt von morgen erleichtert. In den Augen der Jury hat das Projekt weitreichende, positive Auswirkungen auf die beteiligte Schule und nachhaltige, langfristige Erfolge, von denen auch nachfolgende Generationen von Schülerinnen und Schülern profitieren: Offene, handgreiflich ausgetragene Gewalt, virtuelle Gewalt im Internet und Diskriminierung aus ethnischen, kulturellen, religiösen und sozialen Gründen sind zurückgegangen und es wurde ein gutes, faires und konstruktives Konfliktmanagement unter den Schülerinnen und Schülern etabliert. Diese Erfolge haben Schülerschaft und Lehrerschaft gemeinsam aufgegriffen und für einen flexiblen, angemessenen Umgang mit Entwicklungen und Veränderungen nutzbar gemacht. Durch die guten Ergebnisse und positiven Auswirkungen des Teamerprojekts sind die Anmeldungen von neuen Schülerinnen und Schülern an der projektierten Schule deutlich angestiegen. Die Jury verbindet mit der Auszeichnung des Teamerprojekts die große Hoffnung, dass es als Pilotprojekt Signal- und Vorbildwirkung für andere Schulen in Berlin oder sogar darüber hinaus entfaltet und an anderen Schulen von den dortigen Schülerinnen und Schülern nach besten Kräften nachgeahmt wird.

Herzlichen Glückwunsch an die Initiatorinnen und Initiatoren des Projekts und an alle Mitwirkenden. Weiter so!

## **2. Preis**

Den mit 4.000,- Euro dotierten 2. Preis hat die Jury dem Projekt „Kind im Zentrum“ zuerkannt, einem Präventionsprojekt für Förderschulen zum Schutz vor Cyber-Mobbing und sexuellen Übergriffen.

### **a) Beschreibung des Projekts**

Nach ausführlicher Prüfung durch die Senatsverwaltung für Bildung und den Berliner Datenschutzbeauftragten wurde am 19.07.2011 die Zustimmung zur Durchführung des Projektes an sieben Förderschulen gegeben. Im Oktober 2011 wurde mit der Erprobung und praktischen Umsetzung der Unterrichtseinheiten an den kooperierenden Schulen begonnen. In den Unterrichtseinheiten sollen die Schülerinnen und Schüler durch zwei Fallbeispiele für mögliche Gefahrenmomente von Internet- und Handynutzung sensibilisiert werden. Anhand von Filmbeispielen, Diskussionen und Rollenspielen entwickeln die Schülerinnen und Schüler Handlungsvorschläge, Schutzregeln und Präventionsideen. Dadurch können die Jugendlichen während des Projekts ihr Verständnis und ihren Umgang mit Cybermobbing und sexuell grenzverletzendem Verhalten überprüfen.

### **b) Begründung der Jury**

Die Jury hat sich bei der Vergabe des 2. Preises an das Projekt „Kind im Zentrum“ von folgenden Erwägungen leiten lassen: Im Zentrum des Projektes stehen Kinder an Förderschulen, eine besonders hilfs- und schutzbedürftige Zielgruppe, daneben aber auch weitere gefährdete Gruppen. Das Projekt arbeitet konstruktiv und einvernehmlich mit sieben Kooperationspartnern zusammen und behandelt sehr anschauliche konkrete, echte Alltagsfälle und Situationen aus dem bunten

und vielfältigen Berliner Schulleben. Ein weites Feld mit vielen verschiedenen Formen von Beeinträchtigungen, Nachteilen und negativen Folgewirkungen, auf dem sich jede Schülerin und jeder Schüler erkennt, angesprochen fühlt und wieder findet. Daneben sind Methodenvielfalt, Flexibilität und Variabilität weitere lobenswerte Merkmale des Projekts. Die Mitwirkenden erwerben durch gemeinsam vor- und nachbereitete Rollenspiele und Interaktionen Vertrauen mit dem Projekt und nachhaltige, fortwirkende Kenntnisse von seinen Themen und Inhalten. So erwerben die Schülerinnen und Schüler spielend auf leicht zugänglichem Weg Sicherheit im Umgang mit den Angeboten, Inhalten und Möglichkeiten des World Wide Web. Ihr Blick für die rechtzeitige Erkenntnis der Risiken und Gefahren der digitalen Welt des Internets wird trainiert und geschärft. So können die Schülerinnen und Schüler in ihrer Persönlichkeit wachsen und sich entwickeln. Ein sehr menschenfreundlicher und zukunftsweisender Weg. Herzlichen Glückwunsch an alle, die an diesem Projekt mitwirken.

### 3. Preis

Mit dem 3. Preis zu 3.000,- Euro wird das Projekt „Offline — interaktives Präventionsadventure“ ausgezeichnet.

#### a) Beschreibung des Projekts

Das von „Innocence in Danger“ durchgeführte Projekt läuft seit Frühjahr 2011. In einem etwa zweistündigen Theaterstück werden die Kinder zwischen 11 und 14 Jahren spielerisch an das Thema „Sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien“ herangeführt, indem sie im Stück selbst eine Hauptrolle als Agent spielen. In einem realen und virtuellen Agentenabenteuer müssen die jugendlichen Agenten, zusammen mit Commander Norton Frederik O’Brian, der durch Videobotschaften mit den Mitwirkenden in Kontakt steht, Rätsel lösen und so dem verbrecherischen Netzwerk auf die Schliche kommen. Durch Teamwork, Eigenverantwortung und fairen Umgang mit den digitalen Medien können die „Agenten“ den Zugang zum Internet für Jugendliche wahren. Durch dieses Projekt soll der sichere Umgang mit Internet und Handy nahe gebracht werden. Sie lernen die Gefährdungen zu erkennen und ihnen zu begegnen. Dadurch wird ein bewusster Umgang mit digitalen Medien gefördert.

#### b) Begründung der Jury

Die Jury hebt lobend hervor, dass das Theater-Projekt moderne Medien aufgreift und zum Gegenstand einer sehr kreativen Auseinandersetzung macht. Die von dem Theaterprojekt mit großer Sorgfalt und Behutsamkeit behandelte sexuelle Gewalt im Internet ist ein sehr wichtiges Thema, mit dessen verantwortungsvollem Umgang sich die Mitwirkenden anschaulich und leicht verständlich auseinandersetzen können. Dafür wird ein besonderer Blick entwickelt und geschärft. Die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler erwerben spielend kognitive Fähigkeiten und Begabungen, die für das soziale Miteinander in Berlin allgemein und besonders in der digitalen Welt mit ihren vielfältigen Reizen und Verlockungen sehr nützlich und hilfreich sind. Vor dem eigentlichen Theaterspiel veranstalten die Organisatoren zur Vorbereitung einen Elternabend, um den Eltern der Schülerinnen und Schüler die Begleitung des Projekts zu ermöglichen und sie einzubeziehen. Nach der Theateraufführung besteht die Möglichkeit zu einer sehr intensiven Nachbereitung und Diskussion unter den Mitwirkenden und Zuschauern, deren Inhalte und Ergebnisse auch über den Theaterabend hinaus fortwirken. Die Jury, der wir uns gerne anschließen, beeindruckt, dass die Projektbegleitung sehr intensiv und emotional ist. Die Schülerinnen und

Schüler bekommen durch das Theaterspielen die Möglichkeit zur Selbstgestaltung und Persönlichkeitsentwicklung. Auch werden namhafte Schauspieler live erlebbar, z.B. der aus anderen Filmen und Rollen sehr bekannte und gern gesehene Til Schweiger.

Mit alledem ist das Theater-Projekt ein sehr wertvoller Beitrag zur Theaterpädagogik für junge und ältere Menschen gleichermaßen. Ich freue mich sehr, wenn ich es mir bei nächster Gelegenheit persönlich anschauen und an der Nachbereitung teilnehmen kann.

### **Sonderpreis der Securitas**

Die Jury hat dem Projekt „Service-Point“ den Sonderpreis der SECURITAS Sicherheitsdienste GmbH & Co.KG von 1000,- Euro zuerkannt.

#### **a) Beschreibung des Projekts**

Das Projekt „Service-Point“ läuft seit Mai 2010. Es richtet sich an von häuslicher Gewalt betroffene Frauen in Berlin, die in einem geschützten Rahmen die neuen Medien nutzen und/oder mit wenigen Vorkenntnissen an Computerschulungen teilnehmen möchten. Ins Leben gerufen wurde dieses Projekt durch Bora e.V., einem Frauenprojekte-Träger.

Der Service-Point besteht aus einer offenen Nutzung von Computern mit Internetzugang, Kopierer, Drucker und Fax. Die Teilnehmerinnen können diese Geräte frei und kostenlos nutzen und erhalten bei Bedarf Unterstützung durch eine Fachkraft.

In den angebotenen Schulungen werden in verschiedenen Modulen Computerkenntnisse vermittelt. Die Frauen werden bezüglich der Gefahren im Internet und sicheres Surfen geschult.

#### **b) Begründung der Jury**

Bei dem Träger des Sonderpreises der Securitas handelt es sich zwar um ein relativ kleines Projekt. Es beschäftigt sich jedoch mit einer intensiv betroffenen Gruppe in einer besonderen Lebenssituation, nämlich Frauen mit überwiegendem Migrationshintergrund. Diese Zielgruppe hat in der Millionenstadt Berlin eine sehr große Bedeutung. Denn in Berlin leben viele Mitbürgerinnen, deren familiären und biographischen Wurzeln in anderen Ländern und Regionen der Welt liegen. Ihnen vermitteln Projektgestaltung und -ausführung Kenntnisse im Bereich von Vielfalt und Zusammenleben. Dadurch werden zusätzliche Chancen für die Verselbständigung und Entwicklung der eigenen Persönlichkeit eröffnet. Diese Angebote sind gerade dann besonders wichtig, wenn die angesprochenen Frauen aus einem häuslichen Umfeld mit strengen Vätern oder Ehemännern kommen. Frauen mit Migrationshintergrund sind Vorurteilen, Ressentiments, Ablehnung und anderen Gefahren im Netz verstärkt ausgesetzt. Darüber wird der angesprochene Personenkreis durch das Projekt informiert und auf einen souveränen Umgang mit den Gefahren vorbereitet. Den Initiatorinnen und Initiatoren und allen Beteiligten herzlichen Glückwunsch.



## Sonderpreis der Unfallkasse

Der Sonderpreis der Unfallkasse über 1000,- Euro geht an das Projekt „Gefangene im Netz“.

### a) Beschreibung des Projekts

Dieses Projekt lief von Dezember 2011 bis Februar 2012 in der Klassenstufe 7 der Merian-Schule in Köpenick. Die Entwicklung dieses Projektes resultierte aus der Sorge der Eltern, die den zunehmenden Einfluss von Computer und Handy bei jüngeren Kindern mit großer Skepsis betrachteten. Ziel des Projektes ist es, Schülerinnen und Schüler im Umgang mit dem Netz stark zu machen, ihnen die Chancen sowie die Gefahren aufzuzeigen, die durch die Nutzung des Internets entstehen. Die Schülerinnen und Schüler sollten selbstständig zum Projektthema recherchieren, diskutieren und präsentieren. So wurden die Schülerinnen und Schüler für die Gefahren im Netz sensibilisiert.

### b) Begründung der Jury

Das mit dem Sonderpreis der Unfallkasse ausgezeichnete Projekt „Gefangene im Netz“ bietet einen guten perspektivischen Unterricht in einem sehr praxisrelevanten Bereich. Es vermittelt sehr deutlich die vielfältigen und zahlreichen Gefahren im weltweit gespannten digitalen Netz und ermöglicht den Teilnehmenden den Erwerb von Sicherheit und Souveränität im Umgang mit diesen Gefahren. In den Augen der Jury hat das Projekt „Gefangene im Netz“ die Zeichen unserer heutigen digitalen und multimedialen Zeit früher erkannt als andere. Ihm ist ein früher Einstieg in diesen zukunftsweisenden und immer praxisrelevanteren Bereich gelungen. Die Jury hebt lobend hervor, dass das Projekt sich durch Medien- und Methodenvielfalt auszeichnet. Es arbeitet mit Videokamera, Präsentation, Umfragen, Plakaten, digitalen Tagebüchern und Rollenspielen. Die mitwirkenden Schülerinnen und Schüler haben vielfältige und individuell nutzbare Möglichkeiten, sich nach eigenen Interessen und Talenten in die Projektausführung einzubringen. Wir alle freuen uns sehr, wenn das Projekt noch lange nach besten Kräften und weiterhin großem Erfolg fortgesetzt wird.

Herzlichen Glückwunsch an alle Beteiligten.

## Sonderpreis der Initiative Schutz vor Kriminalität

Den Sonderpreis der Initiative Schutz vor Kriminalität in Höhe von 1000,- Euro,- hat die Jury dem Projekt „UPDATE-Elternkurse“ zuerkannt.

### a) Beschreibung des Projekts

Die Kurse dieses Projekts werden seit Juni 2010 angeboten. Die „UPDATE-Elternkurse“ leisten Präventionsarbeit in den Bereichen exzessive Mediennutzung und selbst- oder fremdschädigendes Verhalten im Netz. Sie informieren, sensibilisieren und klären Eltern auf, deren Kinder immer häufiger das Internet und den Computer nutzen. Die „UPDATE-Elternkurse“ zeichnen sich dadurch aus, dass sie Eltern aus allen Bezirken und mit Migrationshintergrund erreichen. Ausgerichtet am Bedarf der Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden neben den Fakten zur Mediennutzung, die Konsum-Motive sowie der Übergang zwischen kompetenter, problematischer oder sogar pathologischer Mediennutzung thematisiert. Dadurch werden die Eltern befähigt, Gefahren zu erkennen und eine problematische Entwicklung zu verhindern oder angemessen darauf zu reagieren.

**b) Begründung der Jury**

Die Fachstelle Suchtprävention „pad e.V.“ erfüllt im hohen Maße die präventiven Erfordernisse im Umgang mit Medien, insbesondere mit dem Internet. Während viele Institutionen sich mit den hauptsächlichlichen Usern der neuen Medien befassen, gehen die „UPDATE-Elternkurse“ auf die Generation zu, die nicht mit den neuen Medien aufgewachsen ist und so leicht gegenüber der jüngeren Generation ins Hintertreffen gerät. Eltern werden so in die Lage versetzt, ihren Erziehungs- und Sorgeauftrag in Hinblick auf eine verantwortungsvolle Mediennutzung besser zu erfüllen und so wiederum selbst präventiv zu wirken. Die Suchtprävention hat dabei einen hohen Stellenwert, und es werden auch die Mitbürgerinnen und Mitbürger mit Migrationshintergrund angesprochen. Herzlichen Glückwunsch.

Meine sehr verehrten Damen und Herren, liebe Gäste: Der Berliner Präventionspreis 2012 ist verliehen. Ich danke nochmals unseren Sponsoren und all denen, die für die ausgezeichneten Projekte Verantwortung tragen. Die digitale Welt im 21. Jahrhundert braucht Sie und die vielen anderen, deren Arbeit heute nicht gewürdigt werden konnte. Sie haben an der vorteilhaften Gestaltung der weltweiten Netzgemeinschaft und an der Prävention gegen ihre Schattenseiten und Gefahren einen großen, unverzichtbaren Anteil. Ich wünsche Ihnen einen weiteren schönen und ertragreichen 12. Berliner Präventionstag und danke für Ihre Aufmerksamkeit.

# Gewaltproblematik 2.0 - aktuelle Herausforderungen für die digitale Gesellschaft

## 1 Einführung

Unsere Alltagswelt hat sich in den letzten 30 Jahren rapide verändert: Wir haben einen Sprung von der analogen zur digitalen Kommunikationswelt erlebt. Im Zuge dieses Transformationsprozesses erfolgt eine beschleunigte Mediatisierung unserer Gesellschaft, die als „Metaprozess des sozialen und kulturellen Wandels“ (Krotz 2012, S. 59) zu verstehen ist. Durch die neuen Web- und Mobil-Technologien erhielt die Mediatisierung einen Schub, die mit einer massiven medialen Durchdringung von Alltagswelten einhergeht und sich weiter fortsetzt. Damit sind drei zentrale Prozesse verbunden:

1. Immer mehr Medien- und Kommunikationsinhalte werden schneller produziert, vervielfältigt und rückgekoppelt (Prozess der Beschleunigung),
2. das Nutzungs- und Kommunikationsrepertoire wird erweitert (Prozess der Steigerung) und
3. ‚reale‘ und ‚mediale‘ Erlebniswelten lassen sich immer seltener voneinander trennen (Prozess der zunehmenden Verschmelzung von Online- und Offline-Welt).

Insbesondere für Kinder und Jugendliche sind das Internet und das Handy bzw. Smartphone mittlerweile integrale Bestandteile ihrer Alltagswelt. Sie nutzen diese Medien zu ihrer Identitätsbildung und zur Pflege ihrer Beziehungen mit Gleichaltrigen. Gerade da Jugendliche bei der Mediennutzung „early adopters“ und Trendsetter sind, gilt für sie mehr noch als für Erwachsene: Ihre Lebenswelten sind „Medienwelten“ (Baacke et al. 1990). So beginnen Kinder in immer früherem Alter mit der Nutzung des Internets, ihre Onlinenutzung wird zunehmend mobiler und entzieht sich verstärkt der elterlichen Kontrolle. In diesem Kontext ist auch die mangelnde elterliche Kontrolle zu problematisieren: Mehr als zwei Drittel der Kinder und Jugendlichen werden von ihren Eltern, was die Dauer der Internetnutzung betrifft, nie oder selten limitiert. Was den Inhalt der genutzten Seiten betrifft, geben sogar 80 Prozent der Kinder und Jugendlichen an, dass ihre Eltern nie oder selten die Seiten ansehen, die sie im Internet nutzen. Nur bei rund einem Drittel der Kinder und Jugendlichen sind einige Seiten durch Software gesperrt. Die meisten Eltern beaufsichtigen also den Internetkonsum sowohl hinsichtlich der Dauer als auch der Inhalte nie oder nur selten. (Vgl. Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008, S. 41-44).

Ungewollt oder gewollt werden Kinder und Jugendliche im Web 2.0 auch mit problematischen Inhalten und Handlungen – Gewaltdarstellungen, Cyber-Mobbing oder verstörenden Darstellungen – konfrontiert. Die Risiken, mit solchen problematischen Inhalten in Berührung zu kommen, haben sich für Kinder und Jugendliche seit der Etablierung des Web 2.0 bzw. Social Web verschärft. Als Risikofelder lassen sich sowohl rezeptions- als auch kommunikationsbezogene Aspekte unterscheiden:

Rezeptionsbezogene Risiken	Kommunikationsbezogene Risiken
Gewalthaltige und gewaltverherrlichende Inhalte Rechtsextremismus	Cybermobbing Sexuelle Belästigung
Pornografische Inhalte	Veröffentlichung intimer Fotos/Videos
Desorientierende Inhalte (Anorexie, Selbstverletzung etc.)	Verletzung der Privatsphäre Datenmissbrauch

## 2 Gewaltproblematik in der digitalen Welt

Was die Gewaltproblematik des Internets betrifft, so müssen zwei Arten unterschieden werden:

- a) Gewalt in den Medien (z. B. Gewaltdarstellungen, Menschenwürdeverletzung) und
- b) Gewalt über/via Medien (z. B. Cybermobbing).

Aus Sicht der Gewaltmedienforschung stellt die Gewalt im Internet eine neue Dimension der Gewaltproblematik dar, was zum einen den Inhalt und zum anderen die neuen Aneignungsmuster der medialen Gewalt betrifft: Nicht mehr allein die Rezeption von gewalthaltigen Inhalten, sondern auch deren Produktion, Bearbeitung und Verbreitung im Internet (Verlinkung und Verschlagwortung) sowie deren ständige Verfügbarkeit auf dem Handy sind für die aktuelle Gewaltproblematik bezeichnend. So stellt die Tatsache, dass schon einige Jugendliche selbst als Produzenten von Gewalt auftreten, indem sie Prügeleien mit dem Handy filmen („Happy Slapping“) und diese dann ggf. über das Internet weiterverbreiten oder indem sie Videos produzieren, bei denen andere in schlimmen bzw. peinlichen Situationen gefilmt werden (Mobile-Bullying bzw. Cyber-Mobbing), eine neue Herausforderung für den Jugendmedienschutz dar, da Jugendliche ja somit selbst zum einen „Täter“ und zum anderen „Opfer“ sein können. Insofern erhalten die Paradigmen Selbstgefährdung der Jugendlichen und präventiver Selbstschutz eine größere Relevanz als je zuvor. Bezeichnend für die neue Gewaltproblematik sind drei Aspekte: a) die raumzeitliche Unabhängigkeit des Konsums, b) die leichte Vervielfältigungs- und Kopiermöglichkeit der Inhalte sowie c) die strafrechtlich relevante Ausübung von Gewalt zur Erzeugung authentischer Gewaltbilder und die physische bzw. psychische Verletzung der Opfer.

Dies hat für die Praxis zur Folge, dass eine Grenze zwischen dem Jugendmedienschutz und der Kriminalitätsprävention kaum noch zu ziehen ist. Im Fall von Happy Slapping verschmelzen des Weiteren die Kategorien „Gewalt in den Medien“ (die Prügelvideos stellen Gewalt dar) und „Gewalt via Medien“ (durch die Weiterverbreitung der Videos kann das Opfer der realen Gewalt sichtbar als Typ ‚Opfer‘ stigmatisiert werden). Dass Happy-Slapping-Videos von Jugendlichen im Internet nicht selten rezipiert werden, ergab die „Gewalt im Web 2.0“-Studie<sup>1</sup>: So haben 50,5 Prozent der Kinder und Jugendlichen, die Gewalt im Internet kennen, schon Happy-Slapping-Videos im Netz gesehen. Die Opfer können aufgrund der Weiterverbreitung der Gewaltbilder (z. B. im Internet) über einen längeren Zeitraum psychisch verletzt werden. (Vgl. Grimm/Rhein 2007, S. 154ff.) Das Mobiltelefon wird hier zu einer Art „Waffe“, es wird von den Tätern u.a. als Machtmittel gebraucht, um die eigene Position in der Hierarchie ihres sozialen Umfelds abzusichern und soziale Anerkennung und Respekt in der Gruppe der Peers zu erlangen.

<sup>1</sup> Vgl. Grimm/Rhein/Clausen-Muradian 2008, S. 50f.

### 3 Gewalt im Internet

Im Vergleich zur Anzahl der Studien über Gewalt im Fernsehen liegen zur Gewaltproblematik im Kontext des Internets noch relativ wenig wissenschaftliche Befunde vor. Dies ist umso weniger verständlich, als die im Internet verbreiteten Inhalte (z. B. authentische Gewaltszenen, Exekutionsvideos, Videos mit Kriegsbildern, schwere Unglücksfälle) ein weitaus extremeres Gewaltprofil aufweisen als die bislang im Fernsehen problematisierten Gewaltdarstellungen.<sup>2</sup> Hinzu kommt, dass im Internet auch Filme abrufbar sind, die keine Jugendfreigabe haben oder einer Sendezeitbeschränkung im Fernsehen unterliegen, aber online jederzeit angesehen werden können. Ebenso gibt es Videos, in denen gerade die problematischen Filmszenen enthalten sind und die z. B. über die einschlägigen Videoportale verbreitet werden.

Basierend auf den Ergebnissen der Studie „Gewalt im Web 2.0“, die u. a. eine repräsentative Befragung von Jugendlichen enthält, lassen sich folgende Rezeptionsbefunde hinsichtlich der Nutzung und Wirkung von Gewaltdarstellungen im Internet im Überblick darstellen: Immerhin ein Viertel der 12- bis 19-Jährigen, die das Internet nutzen, gibt an, schon einmal Gewalt im Netz gesehen zu haben. Fast doppelt so viele und damit fast die Hälfte der 12- bis 19-Jährigen hat Freunde oder Mitschüler, denen gewalthaltige Seiten bekannt sind. Es sind also immerhin 48 Prozent der Kinder und Jugendlichen, in deren engerem sozialen Umfeld Gewalt im Netz eine Rolle spielt.

Die meisten von denen, die gewalthaltige Internetseiten kennen, sind mit fiktionaler Gewalt, wie Bildern aus Horrorfilmen (81,7 %), Gewalt in Spielfilmen (73,3 %) oder nachgestellter extremer Gewalt (66,8 %), konfrontiert worden. Vor dem Hintergrund, dass reale bzw. realistische Gewaltdarstellungen ein höheres Wirkungsrisiko bei Kindern und Jugendlichen haben, ist der relativ hohe Anteil der Befragten, die Fotos bzw. Videos mit Krieg, Folter und/oder Hinrichtungen (42,3 %) sowie Darstellungen von echter extremer/brutaler Gewalt (40,6 %) gesehen haben, als problematisch einzustufen. Dass gewalthaltige Internetinhalte in der Peergroup eine Rolle spielen, lässt sich daraus ableiten, dass die Kinder und Jugendlichen ihre Information über solche Seiten vor allem von Freunden oder von der Clique beziehen. Gewaltdarstellungen werden hauptsächlich Peer to Peer verbreitet. Auch wenn es nur jeder Vierte ist, der gewalthaltige Seiten selbst schon mal gesehen hat, so haben doch fast die Hälfte der Kinder und Jugendlichen Freunde oder Mitschüler, die gewalthaltige Seiten kennen. Jungen haben insgesamt eher als Mädchen mit Gewalt im Internet zu tun. Je älter die Kinder und Jugendlichen sind, desto häufiger kennen sie gewalthaltige Internetseiten.

Dass die Gewaltdarstellungen im Internet eine andere Qualität und Wirkung als die des regulierten Fernsehens aufweisen, wird von den Jugendlichen übereinstimmend bestätigt. So wird das Gewaltprofil des Internets im Vergleich zu dem des Fernsehens aus Sicht der befragten Jugendlichen als extremer wahrgenommen – in den Worten der Jugendlichen „heftiger“, „krasser“ bzw. „brutaler“. Als wichtige Unterscheidungskriterien werden von ihnen die Intensität, die Kontextlosigkeit der Videoschnipsel, die Echtheit und die Detailliertheit der dargestellten Gewaltinhalte im Internet genannt. Des Weiteren werden die Anonymität der User im Internet und die sendezeitunabhängige Zugänglichkeit zu Filmen als charakteristische Produktions- und Rezeptionskontexte für die Gewalt im Internet beschrieben.

<sup>2</sup> Vgl. hierzu Grimm/Kirste/Weiß 2005.

Was die Wirkungen von Gewaltvideos im Web 2.0 betrifft, ist ersichtlich, dass für die Jugendlichen besonders solche Videos schwer zu bewältigen sind, die Darstellungen von extremer realer Gewalt (z. B. Enthauptungen, Tötungen, Selbstverstümmelungen) und extremen realen Verletzungen zeigen. So reagieren sie auf diese Darstellungen mit starken emotionalen Reaktionen wie Ekel, Schock und Angst. Ebenso belastend sind für die Jugendlichen Szenen, bei denen sie sich mit dem gezeigten Opfer oder der dargestellten Gewaltsituation identifizieren. Weitere negative Wirkungspotenziale, die bei einem häufigen Konsum gewalthaltiger Internetinhalte bestehen, lassen sich aus der Gewaltmedienwirkungsforschung ableiten: Hierzu gehören a) die Übernahme aggressiver Scripts, b) die Herausbildung problematischer Wertebilder und c) ein enges Gewaltverständnis.

### 3.1 Cybermobbing

Nicht jeder Konflikt, der via Internet oder Handy als Meinungsverschiedenheit oder Spaßstreiterei ausgetragen wird, ist bereits ein Fall von Mobbing. Von Cybermobbing bzw. Mobile Bullying (Mobbing via Handy) ist erst dann zu sprechen, wenn sich Nutzer wiederholt und direkt in einer persönlichen Kommunikation (z. B. per SMS) oder indirekt in teilweise öffentlich zugänglichen Online-Räumen via Handy (z. B. in sozialen Netzwerken) aggressiv gegenüber anderen Nutzern verhalten. Cybermobbing kann nicht nur in schriftlicher Form erfolgen, auch mittels Fotos und Videos kann jemand psychisch und moralisch verletzt werden. Unterscheiden lassen sich folgende Formen von Cybermobbing (Willard 2007, S. 255f.):

1. Beleidigung/Beschimpfung (sog. „Flaming“),
2. Belästigung,
3. Anschwärzen/Gerüchte verbreiten,
4. Auftreten unter falscher Identität (z. B. durch den Missbrauch der Telefonnummern der Opfer, um unter falscher Identität andere zu belästigen),
5. Bloßstellung und Betrugerei,
6. Ausgrenzung,
7. Cyberthreats (offene Androhung von Gewalt) und 8. Cyberstalking.

Dass das Cyber-Mobbing in den letzten Jahren nicht an Relevanz verloren hat, zeigen auch die aktuellen Zahlen: Laut der JIM-Studie 2011 gibt rund ein Viertel der 12- bis 19-Jährigen an, dass das Internet in der Peergroup dazu verwendet wurde, jemanden fertig zu machen.<sup>3</sup> Betrachtet man den Ort, an dem sich Jugendliche überwiegend im Internet aufhalten – soziale Online-Netzwerke – so sind die Anteile der Jugendlichen, die CybermobbingTaten im Freundeskreis mitbekommen haben, relativ hoch: 39 Prozent der Befragten sagt, dass sie jemanden kennen, der schon einmal in einem solchen Freundschafts-Netzwerk fertig gemacht wurde, wobei ebenso viele Jugendliche auch schon von sozialen Online-Netzwerken profitiert haben (Probleme gelöst oder Missverständnisse ausgeräumt haben).<sup>4</sup>

<sup>3</sup> MPFS/JIM-Studie 2011, S. 40.

<sup>4</sup> Vgl. Wächter/Triebswetter/Jäger 2011, S. 72.

Abhängig von der Intensität des Cybermobbings können für Jugendliche die emotionalen, psychischen und sozialen Folgen gravierend sein. In Bezug auf Cyber-Mobbing und Mobile Bullying können für Jugendliche die emotionalen, psychischen und sozialen Folgen gravierend sein (Grimm/Rhein 2007, S. 162-166). So kann es zur Verletzung des Selbstwertgefühls und zur sozialen Ausgrenzung durch andere kommen. Bei anhaltenden schweren Cyber-Mobbing-Attacken können Depressionen und Suizid des Opfers die Folge sein. (Vgl. Sourander et al. 2010) Cyber-Mobbing und Happy Slapping kann das soziale Klima unter den Jugendlichen negativ beeinflussen. So können dadurch soziale Hierarchien unter den Jugendlichen noch stärker betont und verfestigt werden. Durch Cyberthreats und Happy Slapping kann schließlich auch eine Steigerung der Gewalt hervorgerufen werden. Gewalt via Internet kann die Gemeinschaftsfähigkeit der Jugendlichen negativ beeinträchtigen (Grimm/Rhein 2007, S. 164-166).

Die Motive, warum Jugendliche andere online mobben, sind vielfältig. Nicht selten sind Täter zugleich auch Opfer, z. B. wenn sie Beleidigungen als Herausforderung zu Beschimpfungsduellen betrachten und sich darauf einlassen. So zeigt auch die europaweite EU Kids Online-Studie (2011), dass 58 Prozent der Jugendlichen, die online mobben, auch selbst schon Opfer waren. Jugendliche, die mobben, wiesen häufig bestimmte Risikofaktoren auf, wie z. B. delinquentes Verhalten und psychosoziale Probleme. Andererseits gibt es Indizien dafür, dass dieses Bild des Täters als Problemschüler zu korrigieren ist, wie eine laufende, noch nicht veröffentlichte Studie der Uni Hohenheim (Quandt/Festl 2011) aufzeigt, wonach Cyber-Bullies gut in der Klasse und Gemeinschaft integriert, die Opfer hingegen soziale Außenseiter seien.

#### 4 Förderung einer medienethischen Konfliktkompetenz

Um der Gewaltproblematik unter Jugendlichen auf der Grundlage ihrer eigenen Erfahrungen und Nutzungsmotive adäquat begegnen zu können, sollten Jugendliche darin unterstützt werden, sich selbst ausreichend schützen zu können und eine ethische Konfliktkompetenz im Umgang mit digitalen Medien auszubilden. Was umfasst eine digitale Konfliktkompetenz? Folgende Aspekte gehören hierzu:

- a) die Fähigkeit zur Reflexion über die Motive (warum Konflikte entstehen und eskalieren), ebenso sollte eine Werteethik des sozialen Miteinanders gefördert werden (motivationale und ethische Kompetenz),
- b) Fähigkeit zu Empathie und Perspektivenwechsel im Sinnen von „was du nicht willst, das man dir tu‘, das füg auch keinem anderen zu“ (emotional-kognitive Kompetenz),
- c) das Wissen, wie Datenveröffentlichung und Kommunikation im Netz funktioniert (strukturelle Kompetenz),
- d) die Abschätzung der Folgen, die sich aus „Späßen“ und Aggressionen im Netz ergeben können (Risikokompetenz),
- e) das Wissen über mögliche Schutzmaßnahmen (technische und strategische Kompetenz) und
- f) das Aushandeln und Vereinbaren ethischer Kommunikations- und Verhaltensregeln (kommunikative Kompetenz).

Ausgehend von den moralischen Beurteilungsaspekten der Jugendlichen können Maßnahmen sinnvoll sein, die sie in ihrer medienethischen Urteilsfähigkeit und Wertekompetenz stärken und sie dazu veranlassen, ihre Kompetenzen Peer to Peer weiterzugeben. Ein Beispiel hierfür ist die Internet-Plattform [www.juuuport.de](http://www.juuuport.de).

Hier beraten „Medienscouts“ andere Jugendliche bei ihren Problemen im Web. Vor dem Hintergrund, dass es den Jugendlichen oft unangenehm bzw. peinlich ist, ihren Eltern davon zu erzählen, wenn sie negative Erfahrungen im Web gemacht haben, z. B. Opfer von Hass- oder Mobbing-Aktionen geworden sind, stellt [www.juuuport.de](http://www.juuuport.de) ein effektives Instrument dar, um Lösungen selbstständig und gemeinsam mit anderen Jugendlichen zu erarbeiten.

## Literatur

Baacke, Dieter/Sander, Uwe/Vollbrecht, Ralf (1990): *Lebenswelten sind Medienwelten*. Opladen: Leske+Budrich.

Universität Hohenheim/Presse- und Öffentlichkeitsarbeit (2011): *Cyber-Mobbing an Schulen: Ein Fünftel der Jugendlichen direkt betroffen*. Im Internet: [pm\\_Cyber-Mobbing\\_2011-04-10\\_status\\_10.pdf](http://pm_Cyber-Mobbing_2011-04-10_status_10.pdf) (Stand: 10.04.2011).

Görzig, Anke (2011): *EU Kids Online. Who bullies and who is bullied online? A study of 9-16 year old internet users in 25 European countries*. Im Internet: <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20Online%20reports.aspx> (Stand: 01.11.2012).

Grimm, Petra/Kirste, Katja/Weiß, Jutta (2005): *Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen. Eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- und Fiktionalitätsgrades*. Berlin: Vistas.

Grimm, Petra/Rhein, Stefanie (2007): *Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen*. Berlin: Vistas (=Schriftenreihe der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH), Bd. 1).

Grimm, Petra/Rhein, Stefanie/Clausen-Muradian, Elisabeth (2008): *Gewalt im Web 2.0: Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik*. Berlin: Vistas (=Schriftenreihe der NLM, Bd. 23).

Krotz, Friedrich (2012): *WikiLeaks, Flashmobs und Co. Neue zivilgesellschaftliche Handlungsstrategien unter Einbezug Computervermittelter Kommunikation*. In: Filipović, Alexander/Jäckel, Michael/Schicha, Christian (Hrsg.): *Medien und Zivilgesellschaft*. Weinheim, Basel: Beltz Juventa, S. 57-68.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (Hrsg.) (2011): *JIM-Studie 2011. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*.

Sourander, Andre et al. (2010): *Psychosocial risk factors associated with cyberbullying among adolescents*. In: *Archives of General Psychiatry*, 67, 720-728.

Wächter, Natalia/Triebswetter, Katrin/Jäger, Bernhard (2011): *Vernetzte Jugend online: Social Network Sites und ihre Nutzung in Österreich*. In: Neumann-Braun, Klaus/Autenrieth, Ulla P. (Hrsg.): *Freundschaft und Gemeinschaft im Social Web. Bildbezogenes Handeln und Peergroup-Kommunikation auf Facebook & Co*. Baden-Baden: Nomos. S. 55-77.

Willard, Nancy E. (2007): *Cyberbullying and Cyberthreats*. Champaign, Illinois: Research Press.



## Jugend und Medien – eine kritische Betrachtung<sup>5</sup>

Zusammenfassung: Seit vielen Jahren wird eine intensive Debatte über die Auswirkungen einer exzessiven Mediennutzung geführt. Prominente Themen sind die Auswirkungen gewalthaltiger Medien auf gewalttätiges Verhalten, die Auswirkungen exzessiver Mediennutzung auf schulische Leistungen sowie die Frage nach einer „Mediensucht“. Lag der Fokus früher auf Fernsehen und Videos, geht es in den letzten Jahren zunehmend darum, ob und wie stark sich insbesondere die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele auswirkt. Oft verharrt diese Debatte auch in der Wissenschaft an den beiden Polen „Medien wirken“ und „Medien wirken nicht“, die beide in ihrer Schwarz-Weiß-Malerei das Bild verfehlen. Betrachtet man die internationale Studienlage der letzten 15 Jahre, ist die Antwort auf die Frage gar nicht so unklar. Nicht nur zum Thema Gewaltmediennutzung und Gewaltverhalten zeigt sich ein eindeutiges Bild: Intensive Nutzer von medialen Gewaltinhalten zeigen häufiger aggressives und seltener prosoziales Verhalten und berichten häufiger von allgemein aggressiven Einstellungen. Dieser negative Zusammenhang gilt auch für exzessive Mediennutzung und schulische Leistungen. Mit Recht wird hier die Frage nach Henne und Ei gestellt: Längsschnittstudien können jedoch vor allem für Kinder und Jugendliche eine kausale Ursachenzuschreibung einer exzessiven Mediennutzung belegen. Medien sind nicht der alleinige Faktor, aber einer.

Die Nutzung moderner elektronischer Medien ist das Kernelement unserer heutigen Informations- und Wissensgesellschaft. Der Einsatz von Medien beschränkt sich allerdings keineswegs auf die Informations- und Wissensvermittlung. Elektronische Medien werden von vielen Menschen tagtäglich zur Unterhaltung, zur soziokulturellen Orientierung und zur Lebensbewältigung genutzt. Kinder und Jugendliche setzen zudem ihre Alltagsmedien zur Bewältigung zahlreicher altersspezifischer Entwicklungsaufgaben ein (vgl. Hoppe-Graff & Kim, 2002). Medienkompetenz kann sogar als neue, eigenständige Entwicklungsaufgabe aufgefasst werden (vgl. Six, 2008). Unübersehbar sind aber auch die Risiken der neuen Medien – gerade für Kinder und Jugendliche, denen die nötige Kompetenz und Reife zum sinnvollen oder zumindest gesundheitsverträglichen Umgang mit den Medien (noch) fehlt – sind unübersehbar.

Die Adoleszenz ist dabei eine Entwicklungsstufe voller Widersprüche: Die Jugendlichen fühlen sich stark, geradezu unverletzbar. Doch eben dieses Gefühl der Invulnerabilität macht diese Lebensphase besonders risikoreich. Man spricht sogar vom window of vulnerability (vgl. Seiffge-Krenke, 2008). Ebenso wie die Unterschätzung der eigenen Gefährdung durch eigenes oder fremdes Handeln, spielen auch die Höhergewichtung angenehmer, unmittelbarer Konsequenzen gegenüber möglichen negativen Spätfolgen sowie die Ausblendung oder Marginalisierung bewusster Risiken in konkreten Handlungskontexten eine Rolle. Als ebenso belegt gilt die Tatsache, dass Risikoverhalten als Ausdruck von Autonomiebestrebungen gegenüber dem Elternhaus von Jugendlichen bewusst inszeniert wird. Insofern ist jugendliches – und somit auch medienbezogenes – Risikoverhalten deutlich ausgeprägter als jenes in der Kindheit oder in späteren Lebensphasen. Dabei ist nicht zu leugnen, dass medienbezogenes Risikoverhalten von Jugendlichen selbst als durchaus funktional wahrgenommen werden kann:

<sup>5</sup> Zuerst erschienen in: Psychotherapie - Wissenschaft 2(2), [www.psychotherapie-wissenschaft.info](http://www.psychotherapie-wissenschaft.info).

Zur Anerkennung im Freundeskreis, zur Erweiterung des Erfahrungshorizonts, zur Kompensation von Selbstwertdefiziten, zur Belastungsregulation, zur Demonstration der Zugehörigkeit zu einer Subkultur, sowie zum Nachweis von Autonomie und Erwachsensein (Jerusalem, 2003).

### Jugendliches Mediennutzungsverhalten

Da Art und Ausmaß jugendlicher Mediennutzung sogar unter Berufsgruppen, die sich professionell mit Jugendlichen befassen, nur unzureichend geläufig sind, soll vor einer Bestimmung medienbezogenen Risikoverhaltens zunächst die alltägliche Mediennutzung von Jugendlichen umrissen werden. Etwa zwei Drittel der Jugendlichen besitzt einen eigenen Fernseher<sup>6</sup>, etwa 45 Prozent eine stationäre Spielkonsole, etwa 70 Prozent einen eigenen Computer (vgl. Feierabend & Rathgeb, 2008; Rehbein et al., 2009a). Deutsche Jugendliche nutzen den Computer allerdings inzwischen intensiver als das Fernsehen, wobei die Internetnutzung bei weitem die häufigste Computertätigkeit darstellt. Zudem zeigen sich hier deutliche Geschlechterunterschiede. In der Summe nutzen 15-Jährige Mädchen elektronische Bildschirmmedien täglich mehr als sechs Stunden (370 Minuten), Jungen kommen auf rund siebeneinhalb Stunden täglicher Bildschirmmedienzeit (457 Minuten), wobei explizit darauf hingewiesen werden muss, dass sich Mediennutzungszeiten häufig überschneiden, und dass gerade das Fernsehen bei vielen Jugendlichen als Begleitmedium anderer medialer und nichtmedialer Tätigkeiten fungiert (Rehbein et al., 2009a). Computernutzung nimmt den größten Raum unter den Bildschirmmedien ein. Mit 141 Minuten durchschnittlicher täglicher Computerspielzeit plus 103 Minuten täglicher Zeit für Chatten im Internet liegt die Computernutzung bei männlichen Jugendlichen deutlich über dem Fernseh- und Videokonsum (213 Minuten) (Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009b). Mädchen nutzen mit einer durchschnittlichen täglichen Spielzeit von 56 Minuten Computerspiele anderthalb Stunden weniger als Jungen, chatten aber intensiver (113 Minuten täglich) und weisen mit 201 Minuten täglich eine etwas intensivere Fernseh- und Videonutzung als Computernutzung (zusammengerechnet 169 Minuten) auf (Rehbein et al., 2009b).

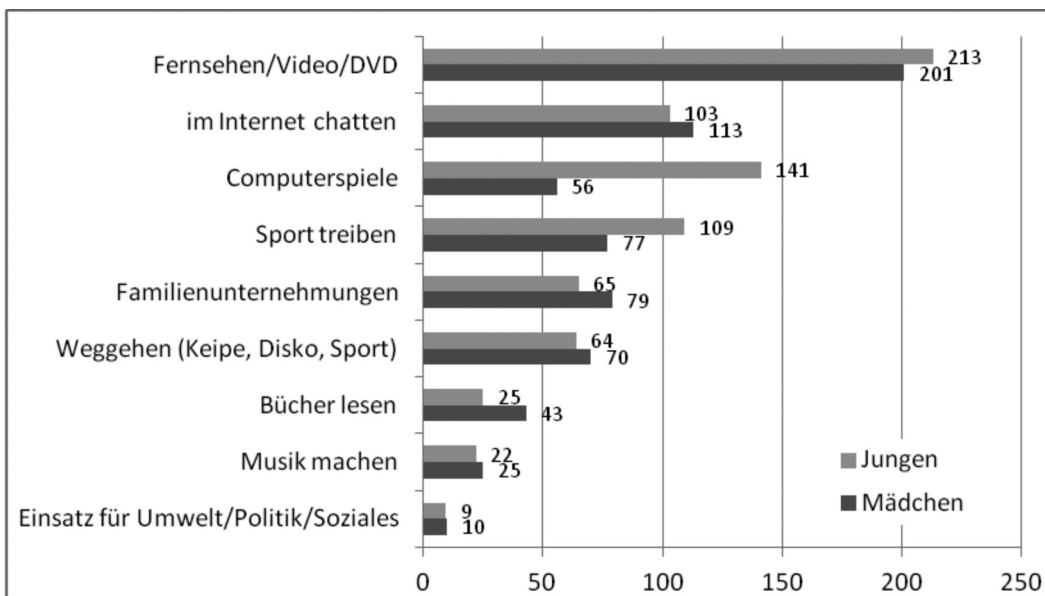


Abb. 1. Zeit, die täglich von Jugendlichen mit unterschiedlichen Tätigkeiten verbracht wird

<sup>6</sup> Es ergeben sich allerdings leichte Unterschiede im Ausstattungsgrad, z. B. 61 % in der JIM-Studie gegenüber 70 % in der eigenen Befragung (vgl. Feierabend & Rathgeb, 2008; Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009a).

Angesichts dieser teilweise hohen Mediennutzungszeiten liegt die Frage nach der „Grenze des Normalen“ nahe: Wann kann man von medienbezogenem Risikoverhalten sprechen, was sind Kennzeichen, begünstigende Faktoren und Folgen?

### Medienmissbrauch und seine Problemfelder

Medienmissbrauch ist bisher in der Literatur nicht eindeutig definiert. Grundsätzlich zeigen sich drei Hauptfelder des potenziellen Missbrauchs von Medien: Eine zeitlich exzessive Mediennutzung, eine inhaltlich problematische Mediennutzung (etwa bei Nutzung von Medien mit entwicklungsbeeinträchtigendem Potenzial für Minderjährige) sowie eine individuell dysfunktionale Mediennutzung (etwa im Sinne dysfunktionaler Stressregulation, auffälliger Substitution sozialer Interaktionen und Beziehungen durch parasoziale Interaktionen und Beziehungen zu Medienfiguren oder vehement eskapistischer Mediennutzung im Sinn einer Realitätsflucht). Als eine besonders schwerwiegende Form des Medienmissbrauchs muss der suchartige Mediengebrauch bezeichnet werden, in dem sich die oben definierten Problemfelder überschneiden: Zeitlich exzessive Nutzungsmuster sind mit dysfunktionalem Medieneinsatz kombiniert (Rehbein, Kleimann & Mößle, 2010). Darüber hinaus ist zu beobachten, dass suchartige Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen signifikant mit der Nutzung potenziell entwicklungsbeeinträchtigender Medieninhalte korreliert ist und zu Verzögerungen in der Entwicklung führen kann (Mößle, Kleimann & Rehbein, 2007). Im Folgenden soll etwas genauer auf den suchartigen Mediengebrauch eingegangen werden.

Das Konzept nicht stoffgebundener Verhaltenssuchte wird bereits seit Ende des 19. Jahrhunderts diskutiert, hat jedoch erst in Form des Pathologischen Glückspiels Eingang in die Klassifikationen psychischer Störungen gefunden (ein Überblick zur Erforschung und Diagnostik von Verhaltenssuchten findet sich bei Grüsser, Poppelreuter, Heinz, Albrecht & Saß, 2007; Wölfling, Müller & Beutel, 2009). Da pathologisches Glücksspiel als Impulskontrollstörung klassifiziert wird, ist das allgemeine Konzept der Verhaltenssuchte derzeit ebenso wenig durch Aufnahme in international gültige Diagnosemanuale (ICD-10, DSM-IV) anerkannt wie das spezifische Konzept der Medienabhängigkeit. Dies, obwohl entsprechende Anstrengungen bereits angelaufen sind. Eine angemessene Diagnostik und Behandlung suchtartiger Verhaltensweisen wird dadurch deutlich erschwert (Grüsser et al., 2007; Wölfling et al., 2009).

Im Hinblick auf suchtartigen Mediengebrauch wurden Störungen, die unter dem Begriff der „Computer Addiction“ (vgl. Young, Pistner, O’Mara & Buchanan, 1999)<sup>7</sup> zusammengefasst werden, inzwischen häufig beschrieben, und die klinische Relevanz dieses Phänomens kann als belegt gelten. Bei Entstehung und Aufrechterhaltung wird psychologischen ebenso wie neurobiologischen Faktoren eine große Bedeutung zugeschrieben. Demnach sei die Erinnerung an die positive Suchtmittelwirkung der zentrale Motivator für das süchtige Verhalten. Die Ausübung von süchtigem Verhalten – auch bei substanzungebundener Verhaltenssucht – sei erlernt. Damit kommt den Lernprozessen, insbesondere der klassischen und operanten Konditionierung, eine entscheidende Rolle zu; sowohl bei der Entstehung als auch bei der Aufrechterhaltung einer Sucht.

<sup>7</sup> Die Autoren unterscheiden zwischen Cybersexual Addiction (Abhängigkeit von pornografischen Angeboten im Internet), Cyber-relational Addiction (übermäßige Pflege von Onlinebeziehungen), Net Compulsions (abhängiges Glücksspiel, Kaufen und Handeln im Internet), Information Overload (abhängiges Surfen oder Absuchen von Datenbanken), Computer Addiction (inkl. abhängiges Computerspielen).

Zuvor neutrale Reize, z. B. externale Stimuli wie der Anblick eines Spielautomaten oder interne Reize wie bestimmte Gefühlszustände oder Stresssituationen, werden demnach mit dem Suchtverhalten oder der Suchtmittelwirkung assoziiert. Sie lösen dann als erlernte (konditionierte) Reize einen motivationalen Zustand (Suchtmittelverlangen) und eine erlernte (konditionierte) Reaktion, nämlich den Suchtmittelgebrauch, aus. Die Erinnerung an den „erfolgreichen“ Suchtmittelgebrauch trägt dann nach den Prinzipien der operanten Konditionierung zur weiteren Verstärkung und Wiederholung des Suchtverhaltens bei (Grüsser et al., 2007).

Insbesondere zur Computerspielabhängigkeit liegen auch erste Prävalenzschätzungen vor, wobei die übertriebene „Pathologisierung“ des Computerspielens durch teilweise zweistellige Abhängigkeitsprävalenzen verschiedentlich und zu Recht kritisiert worden ist (vgl. Rehbein & Borchers, 2009; Rehbein et al., 2009b; Griffiths, 2009).

Beispielsweise wird in einigen Studien die reine mit Computerspielen verbrachte Zeit ab einer bestimmten Dauer als ein Abhängigkeitskriterium definiert, was eine Abgrenzung zwischen leidenschaftlichem, aber ansonsten unproblematischem Spielverhalten und suchtartigem Verhalten deutlich erschwert. Andererseits wurden teilweise Abhängigkeitskriterien einer stoffgebundenen Abhängigkeit des amerikanischen Diagnosemanuals DSM-IV<sup>8</sup> weitestgehend unverändert auf die Computerspielnutzung übertragen, ohne sie dem Forschungsgegenstand entsprechend angemessen zu gewichten. Es erscheint daher geboten, die Diagnostik suchtartiger Mediennutzung eng an Kriterien stoffgebundener Abhängigkeiten anzulehnen und gleichzeitig die Besonderheiten von Mediennutzungsprozessen zu berücksichtigen. So kann zeitlich exzessive Mediennutzung, wie sie unter Jugendlichen häufig zu beobachten ist, zwar gleichzeitig erstes Anzeichen einer tiefer gehenden Störung und wichtiger Risikofaktor für die Entstehung einer Abhängigkeit sein. Sie ist aber letztlich kein Kernkriterium einer bestehenden Abhängigkeitsproblematik. Ebenso ist starkes Verlangen nach Ausübung der Nutzungstätigkeit zwar typisch für suchtartige Mediennutzung, aber aufgrund der hohen Attraktivität der Mediennutzung – gerade für Jugendliche! – nur wenig geeignet, pathologische Mediennutzung von normaler Mediennutzung zu unterscheiden.

<sup>8</sup> Im DSM-IV-Manual (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders DSM-IV-Text Revision) der American Psychiatric Association werden die Kriterien einer stoffgebundenen Abhängigkeit folgendermaßen definiert: „A maladaptive pattern of substance use, leading to clinically significant impairment or distress, as manifested by three (or more) of the following, occurring at any time in the same 12-month period: (1) tolerance, as defined by either of the following: (a) a need for markedly increased amounts of the substance to achieve intoxication or desired effect (b) markedly diminished effect with continued use of the same amount of the substance. (2) Withdrawal, as manifested by either of the following: (a) the characteristic withdrawal syndrome for the substance (refer to Criteria (a) A and B of the criteria sets for Withdrawal from the specific substances) (b) the same (or a closely related) substance is taken to relieve or avoid withdrawal symptoms. (3) the substance is often taken in larger amounts or over a longer period than was intended. (4) there is a persistent desire or unsuccessful efforts to cut down or control substance use. (5) a great deal of time is spent in activities necessary to obtain the substance (e.g., visiting multiple doctors or driving long distances), use the substance (e.g., chain-smoking), or recover from its effects. (6) important social, occupational, or recreational activities are given up or reduced because of substance use. (7) the substance use is continued despite knowledge of having a persistent or recurrent physical or psychological problem that is likely to have been caused or exacerbated by the substance (e.g., current cocaine use despite recognition of cocaine-induced depression, or continued drinking despite recognition that an ulcer was made worse by alcohol consumption).“ (American Psychiatric Association, 2001).

Als Kriterien einer Mediensucht können somit gelten (Rehbein et al., 2009a):

- Kontrollverlust (Unfähigkeit, Mediennutzungszeit einzuschränken)
- Einengung des Handlungsspielraums (zunehmende Vernachlässigung vormals geschätzter Tätigkeiten zugunsten der Mediennutzung)
- Fortsetzung der Mediennutzung trotz negativer Konsequenzen (sozial, leistungs- oder gesundheitsbezogen)
- Entzugserscheinungen bei längerer Nichtausübung der Mediennutzungstätigkeit (z. B. Unruhe, Nervosität, Gereiztheit)
- Toleranzentwicklung (Steigerung der Nutzungsdosis).

**Medienmissbrauch und -abhängigkeit im Jugendalter.** Rund zehn Prozent der deutschen Jugendlichen schauen im Tagesdurchschnitt sechs Stunden oder länger fern (Rehbein et al., 2009a). Obgleich eine Gesamtnutzungszeit von mehr als sechs Stunden täglich als Hauptbeschäftigung klar als entwicklungsbeeinträchtigender Missbrauch charakterisiert werden kann, fallen die Exzessiv-Fernseher wegen der häufigen Funktion des Fernsehens als Begleitmedium sicherlich nicht komplett in diese Kategorie. Als eindeutig missbräuchlich ist die häufige Nutzung altersinadäquater Medieninhalte zu beurteilen. 27 Prozent der männlichen Jugendlichen spielen regelmäßig Computerspiele, die nur für Erwachsene freigegeben wären, 23 Prozent der Jungen schauen häufig Gewaltfilme für Erwachsene. Unter den Mädchen spielen lediglich 2 Prozent Gewaltcomputerspiele für Erwachsene, 6 Prozent schauen häufig Gewaltfilme mit FSK<sup>9</sup>-Alter 18 (Mößle et al., 2007). 4 Prozent der Mädchen und 16 Prozent der Jungen weisen ein zeitlich exzessives Computerspielverhalten von mehr als viereinhalb Stunden täglich auf (Rehbein et al., 2009b). Eine erste Studie zur Internetabhängigkeit auch unter Jugendlichen haben Hahn und Jerusalem 2001 vorgelegt (Hahn & Jerusalem, 2001). Demnach sind 7 Prozent männlicher jugendlicher Internetnutzer und 6 Prozent weiblicher jugendlicher Internetnutzer bis 19 Jahre als internetsüchtig zu klassifizieren. Unter 15-jährigen Jugendlichen in Deutschland gelten 2 Prozent als computer-spielabhängig (Jungen: 3 %; Mädchen: 0.3 %) (Rehbein et al., 2009b). Weitere 3 Prozent werden als gefährdet hinsichtlich einer Computerspielabhängigkeit eingestuft (Jungen: 4.7 %; Mädchen: 0.5 %). Es gilt hierbei zu beachten, dass Internetabhängigkeit und Computerspielabhängigkeit zwei sich stark überlagernde Problemfelder sind, da ein Großteil der Computerspiele mit nennenswertem Abhängigkeitspotenzial (nur) online spielbar ist.

### **Begünstigende Faktoren bei der Entstehung von exzessiver Mediennutzung**

Zwischen einer hohen Ausstattungsquote mit eigenen Mediengeräten von Kindern und Jugendlichen, zeitlich exzessiver Mediennutzung und der Nutzung altersinadäquater Medieninhalte besteht ein enger statistischer Zusammenhang. Als Prädiktoren zeitlich und inhaltlich problematischer Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen gelten neben dem (männlichen) Geschlecht der sozioökonomische Status der Familie, das Bildungsniveau der Eltern sowie – davon hochgradig abhängig – der besuchte Schultyp der Kinder. Auch das Mediennutzungs- und Mediener-

<sup>9</sup> FSK = Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft. Die FSK führt freiwillige Altersfreigabeproofungen von Filmen und anderen Trägermedien, die in Deutschland für die öffentliche Vorführung und Verbreitung vorgesehen sind, durch.

ziehungsverhalten der Eltern ist in gleicher Richtung systematisch mit sozialem Status verknüpft und bedingt entscheidend das Mediennutzungsverhalten der Nachkommen (Mößle et al., 2007).

Ein eigener Fernseher steigert die tägliche Fernsehdauer von Kindern deutlich und führt zu einer Unterschätzung des Konsums durch die Eltern (vgl. Mößle et al., 2007; Robinson, Winiewicz, Furch, Roemmich & Epstein, 2006). Die elterliche Kontrolle des Konsums korreliert dabei negativ mit dem Konsum der Kinder (Mößle et al., 2007). Weiterhin zeigten diverse Studien eine Korrelation zwischen hohem kindlichem Fernsehkonsum und Adipositas, Depression und schließlich psychischem Stress der Mutter. Auch sozial ängstliche Jugendliche sehen länger fern (van Egmond-Fröhlich et al., 2007).

Als Risikofaktoren für exzessive Internetnutzung wurden dysfunktionales Sozialverhalten, verminderte soziale Intelligenz, soziale Ängstlichkeit, Einsamkeit, depressive Verstimmtheit und vermeidende Problemlösestrategien (Realitätsflucht) ermittelt (van Egmond-Fröhlich et al., 2007).

Die Entwicklung einer exzessiven Video- und Computerspielnutzung wurde assoziiert mit sozialer Ängstlichkeit, geringer Qualität sozialer Kontakte, geringer sozialer Unterstützung zur Stressbewältigung, geringem Selbstwert (van Egmond-Fröhlich et al., 2007) und dem Besuch einer Hauptschule (Mößle et al., 2007). Explizit computerspielabhängiges Verhalten wird weiterhin vorhergesagt durch mediennutzungsorientierte dysfunktionale Stressbewältigungsstrategien, Schulangst und Schulversagen, mangelnde Erfolgserlebnisse außerhalb der Spielaktivität, schwere Viktimisierung in der Kindheit, Impulsivität, mangelnde Fähigkeit zur Perspektivenübernahme und Gewaltakzeptanz. Hinzu kommen Risikofaktoren, die eng mit dem genutzten Spiel verflochten sind. Das Spielmotiv der Machtausübung im Spiel sowie das Spielen von Onlinerollenspielen (am bekanntesten hier ist derzeit das Spiel World of Warcraft) erhöhen deutlich das Risiko für eine Computerspielabhängigkeit. Zudem zeigt sich, dass die Nutzung von Gewalt- und Shooter-Spielen in der frühen Kindheit mit der Entwicklung einer Computerspielabhängigkeit in der Adoleszenz korreliert ist (Rehbein et al., 2010). Bereits für Schülerinnen und Schüler der fünften Klasse können die Nutzung bestimmter Spielgenres sowie bestimmte Nutzungsmotive als Indikatoren problematischen Computerspielens gelten. Ein besonderes Risiko zur Entwicklung einer späteren Computerspielabhängigkeit besteht dann, wenn Computerspielnutzung bereits frühzeitig zur dysfunktionalen Kompensation realweltlicher Misserfolge eingesetzt wird und wenn bereits im Kindesalter Spiele mit klar militärischem Charakter, Spiele mit hoher Gewaltdichte sowie Onlinerollenspiele genutzt werden (Rehbein et al., 2010).

### **Die Bedeutung des elterlichen Mediennutzungsverhaltens**

So wie das familiäre Umfeld und insbesondere der elterliche Einfluss die kindliche Entwicklung und Sozialisation in allen wichtigen Lebensbereichen entscheidend beeinflussen, kommt der Familie auch in Bezug auf die Entwicklung kindlicher Mediennutzungsmuster, bzw. der gesamten Mediensozialisation, eine entscheidende Bedeutung zu. Etwa stellten sich traumatisierende Erfahrungen in der Kindheit, z. B. schwere Elterngewalt, als ein Risikofaktor für die Entwicklung einer Computerspielabhängigkeit dar. Jugendliche, die in der Kindheit entsprechende Erfahrungen gemacht haben, weisen ein nahezu dreifach erhöhtes Risiko auf (Rehbein et al., 2009b). Eltern gestalten die Mediensozialisation ihrer Kinder aber auch auf „direktem“ Weg, indem sie die familiäre Mediengeräteausstattung steuern und den Zugang zu Medien regulieren, indem sie ihre eigenen Einstellungen gegenüber verschiedenen Medien, Medieninhalten und Mediennutzungsmustern formulieren, indem Sie gemeinsam genutzte Medieninhalte kommentieren und mit ihren

Kindern über Medieninhalte diskutieren, indem sie durch ihre eigene Mediennutzung Vorbild für kindliche Mediennutzung sind und nicht zuletzt, indem sie nicht medienbezogene Handlungsoptionen etwa der Freizeitgestaltung anbieten (vgl. Hardy et al., 2006; Saelens et al., 2002; Salmon, Timperio, Telford, Carver & Crawford, 2005). Dabei kommt der Vorbildfunktion der Eltern, wie verschiedene Studien nachweisen konnten (vgl. Gentile, 2002; Granich, Rosenberg, Knuiaman & Timperio, 2008), eine besonders entscheidende Rolle zu: Studien, in denen sowohl kindliche als auch elterliche Mediennutzung erfasst wurden, konnten signifikante Zusammenhänge zwischen elterlichem und kindlichem Mediennutzungsverhalten nachweisen (vgl. Gentile, 2002; Hardy et al., 2006; Salmon et al., 2005; Kuchenbuch, 2003). Auch die deutsche KIM-Studie zeigt, dass die Medienbindung der Eltern die Medienbindung der Kinder und damit auch die entsprechenden Mediennutzungszeiten maßgeblich beeinflusst (Feierabend & Rathgeb, 2009).

### **Folgen einer exzessiven Mediennutzung**

Obwohl Prävalenzwerte einzelner Studien als ziemlich sicher zu hoch erscheinen, um ein ernsthaft pathologisches Geschehen zu beschreiben, und obwohl kaum repräsentative landesweite Prävalenzdaten vorliegen, lässt sich dennoch bereits feststellen, dass Medienabhängigkeit ein ernst zu nehmendes Problem mit ernsthaften Folgen darstellt. Medienmissbrauch und Mediensucht können neben psychischen Folgen wie Veränderungen im Verhalten und in verhaltensnahen Wahrnehmungs- und Einstellungsschemata von Kindern und Jugendlichen auch Auswirkungen auf die körperliche Gesundheit haben. Beispielsweise konnte für die Computerspielabhängigkeit gezeigt werden, dass männliche, computerspielabhängige Jugendliche Leistungseinbrüche in der Schule aufweisen, dass sie aufgrund ihrer Abhängigkeit deutlich häufiger der Schule fernbleiben und dass sie neben dem Computerspielen kaum einer regelmäßigen realweltlichen Freizeitbeschäftigung nachgehen (Rehbein et al., 2009b). Zudem weisen diese Jugendlichen geringere Schlafzeiten und eine erhöhte psychische Belastung auf.

### **Aggressives Sozialverhalten und verwandte Konstrukte**

Nutzer von medialen Gewaltinhalten zeigen signifikant häufiger aggressive und seltener prosoziale Verhaltensweisen und berichten häufiger von allgemein aggressiven Einstellungen sowie aggressiven Kognitionen. Das gilt in ähnlicher Weise für die Nutzung von Fernsehgewalt wie auch für die Nutzung von Gewaltcomputerspielen und ist bei Kindern, Jugendlichen und auch erwachsenen Mediennutzern zu beobachten. Obwohl die Kausalität komplex ist, ergibt sich auch unter detaillierter Berücksichtigung der psychosozialen Rahmenbedingungen eine schwache bis mittlere und kausale, kurz- wie langfristige Wirkung der Nutzung von Medien mit Gewaltinhalt auf die Gewalttätigkeit und auf aggressionsnahe mentale Konstrukte (Exemplarisch für Computerspiele: Anderson et al., 2010; Exemplarisch für das Fernsehen: Comstock, 2008). So zeigt sich beispielsweise eine erhöhte Akzeptanz aggressiver Konfliktlösungsstrategien bei der Nutzung von Medien mit Gewaltinhalt sowie die Tendenz von Nutzern, objektiv neutrale soziale Situationen als bedrohlich anzusehen (hostile attribution bias) (Bushman & Anderson, 2002). Eine wichtige Rolle im Prozess der Entstehung gewalttätiger Verhaltens- und Wahrnehmungsskripte spielt einmal die Desensibilisierung für Gewalt, die durch Gewaltmedienkonsum bewirkt wird – ebenso wie der Verlust von Empathie mit Gewaltopfern, der einerseits durch Gewaltdesensibilisierung, andererseits durch fehlende soziale Kompetenzen in der realen Welt erklärt werden kann. Niedrige soziale Kompetenzen sind wiederum mit langen Mediennutzungszeiten korreliert (Mößle & Kleimann, 2009). Insofern ergeben sich hier problematische Folgen exzessiver oder suchtartiger Mediennutzungsmuster auf antisoziales und aggressives Verhalten (Rehbein et al., 2010).

Aufmerksamkeit, sprachliche und schulische Entwicklung. Der schulleistungsmindernde Effekt zeitlich exzessiver und inhaltlich problematischer Mediennutzung kann bei Grundschulkindern als belegt bezeichnet werden (Mößle, Kleimann, Rehbein & Pfeiffer, 2010). Dabei scheinen sowohl Verdrängungseffekte anderer entwicklungsförderlicher Freizeitaktivitäten durch Mediennutzung als auch Effekte problematischer Medieninhalte eine Rolle zu spielen (Mößle et al., 2007). Wenn eine Medienabhängigkeit entwickelt wurde, offenbaren sich im Jugendalter negative Mediennutzungseffekte auf die Schulleistung, (Rehbein et al., 2009b). Zwar kann die Nutzung pädagogisch wertvoller Fernsehsendungen und Computer(spiel)programme positive Effekte auf schulische Leistungsfähigkeit, Lernmotivation und Kreativität haben (Murphy et al., 2002), jedoch erfüllen sich Hoffnungen auf diese Effekte aufgrund des tatsächlichen Mediennutzungsverhaltens von Kindern und Jugendlichen nicht, da hier leistungsfördernde Medienprodukte kaum eine Rolle spielen (Mößle et al., 2007; für einen Überblick zur Wirkung von Mediengewalt auf kognitive Leistungsfähigkeit siehe auch Rehbein, 2011). Vor diesem Hintergrund wird derzeit auch die als zunehmend defizitär wahrgenommene schulische Leistungsfähigkeit von Jungen diskutiert, deren Mediennutzung alle Risikomerkmale überdurchschnittlich erfüllt (Mößle et al., 2010). Darüber hinaus gilt Fernsehkonsum im Kleinkindalter als Prädiktor der kognitiven Entwicklung und (schrift-)sprachlichen Kompetenzen in der Schule, zudem zeigen sich Korrelationen frühkindlichen Fernsehkonsums mit später diagnostizierten Aufmerksamkeitsstörungen, was wiederum schulische Leistung gefährden kann (Zimmerman & Christakis, 2007). Hier ist allerdings die Wirkrichtung nicht eindeutig geklärt (Mößle, 2009).

### Gesundheitliche Folgen

Der Tag hat nur 24 Stunden. Erhöhte Mediennutzungszeiten bei gleich bleibenden oder ebenfalls erhöhten sonstigen, nichtmedialen Freizeitaktivitäten führen zu der Notwendigkeit, den Freizeitanteil im Tagesverlauf zu vergrößern. Dies geschieht am einfachsten, indem erst später zu Bett gegangen wird, wodurch sich die Zeit für den Nachtschlaf verkürzt (vgl. Gillespie, 2002; Van den Bulk, 2004). Tatsächlich zeigen sich bei Mustern exzessiver Computerspielnutzung Anzeichen für Schlafentzug bei den Spielern (vgl. Gillespie, 2002; Tazawa & Okada, 2001). Der Schlafentzug könnte im Zusammenhang stehen mit einem problematischeren Sozialverhalten, verringerter Konzentrationsfähigkeit und verminderter psychischer Gesundheit. Gemeinhin handelt es sich beim Schlafen um einen allgemeinen Erholungszustand, der die Regeneration von Körper und Gehirn fördert. Zusätzlich werden im Schlaf insbesondere Gedächtnisinhalte konsolidiert und für weitere Abrufe stabilisiert (vgl. Fenn, Nusbaum & Margoliash, 2003). Die Beeinträchtigung des Schlafes ist somit u. a. mitverantwortlich für weitere Folgen, wie z. B. verringerte Schulleistung oder Übergewicht (van Egmond-Fröhlich et al., 2007). Eine Metaanalyse aus dem Jahr 2004 berichtet so auch über negative Zusammenhänge von Mediennutzung und körperlicher Betätigung sowohl für das Fernsehen als auch für das Computerspielen (Marshall, Biddle, Gorely, Cameron & Murdey, 2004).

### Fazit

Digitale Bildschirmmedien sind aus dem Alltag unserer Jugendlichen nicht mehr wegzudenken und werden von diesen tagtäglich von der Unterhaltung bis hin zur Lebensbewältigung eingesetzt. Geschieht dies in einer langfristig funktionalen Art und Weise, ist dagegen nichts einzuwenden. Bewegt sich das Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen allerdings ins Dysfunktionale (auch wenn dies den Jugendlichen mitunter als funktional erscheinen mag), ist Vorsicht geboten.



Dass Jugendliche die langfristigen Folgen ihres Handelns einbeziehen, kann von ihnen nur sehr eingeschränkt erwartet werden. Wie eingangs geschildert wurde, können sich Handlungen als langfristig dysfunktional erweisen – auch wenn sie von Jugendlichen während ihrer adoleszenten Entwicklungsphase als funktional wahrgenommen werden. So sind (zeitlich wie inhaltlich) exzessive Mediennutzung, Medienmissbrauch oder medienabhängiges Verhalten für die Jugendlichen mit ernsthaften Folgen verbunden: Leistungseinbußen in Schule und Gesellschaft, Veränderungen im Verhalten, Veränderungen verhaltensnaher Wahrnehmungs- und Einstellungsschemata, Veränderungen in der sozialen Teilhabe, Beeinträchtigung der körperlichen Gesundheit. Zusätzlich finden sich diese Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche zum Teil auch dann, wenn deren Eltern ein medienmissbräuchliches oder -abhängiges Verhalten an den Tag legen. Das Verhalten der Eltern wirkt sich dabei nicht nur auf sie selbst, sondern auch auf ihre Schutzbefohlenen aus. Eine fehlende elterliche Zuwendung sowie das familiäre Mediennutzungsmilieu scheinen hier bedeutende Vermittler zu sein. Daher muss es zu einer gesellschaftlichen Verantwortung werden, den Gefährdungsfaktoren mit adäquaten präventiven Angeboten zu begegnen. Kinder und Jugendliche müssen z. B. in ihrer Sozialkompetenz und in ihren Fähigkeiten zur Stressbewältigung gestärkt werden und müssen selbstwertförderliche Erfahrungen in der realen Welt erleben können. Dadurch werden allen, ganz besonders aber den medienabhängigkeitsgefährdeten Jugendlichen, die Türen für einen selbstbestimmten Gang durch die reale und die mediale Welt eröffnet.

## Literatur

American Psychiatric Association. (2001). DSM-IV-TR Plus, Version 1.0 (CD-Rom für Windows und Macintosh): American Psychiatric Association.

Anderson, C. A., Ihori, N., Bushman, B. J., Rothstein, H. R., Shibuya, A., Swing, E. L. et al. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 136, 151-173.

Bushman, B. J. & Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.

Comstock, G. (2008). A Sociological Perspective on Television Violence and Aggression. *American Behavioral Scientist*, 51(8), 1184-1211.

Feierabend, S. & Rathgeb, T. (2008). JIM-Studie 2008. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- 19-Jähriger (Forschungsbericht). Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Feierabend, S. & Rathgeb, T. (2009). KIM-Studie 2008. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger (Forschungsbericht). Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Fenn, K. M., Nusbaum, H. C. & Margoliash, D. (2003). Consolidation during sleep of perceptual learning of spoken language. *Nature*, 425(6958), 614-616.

Gentile, D. A. (2002). A normative study of family media habits. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 157-178.

Gillespie, R. M. (2002). The physical impact of computers and electronic game use on children and adolescents, a review of current literature. *Work*, 18, 249-259.

Granich, J., Rosenberg, M., Knuiaman, M. & Timperio, A. (2008). Understanding children's sedentary be-

- haviour: a qualitative study of the family home environment. *Health Education Research*, 25(2), 199–210.
- Griffiths, M. D. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27(1), 3-6.
- Grüsser, S. M., Poppelreuter, S., Heinz, A., Albrecht, U. & Saß, H. (2007). Verhaltenssucht - Eine eigenständige diagnostische Einheit? *Nervenarzt*, 997-1002.
- Hahn, A. & Jerusalem, M. (2001). Internetsucht: Reliabilität und Validität in der Online-Forschung. In A. Theobald, M. Dreyer & T. Starsetzki (Hrsg.), *Handbuch zur Online-Marktforschung. Beiträge aus Wissenschaft und Praxis* (S. 1-21). Wiesbaden: Gabler.
- Hardy, L. L., Baur, L., Garnett, S., Crawford, D., Campbell, K., Shrewsbury, V. et al. (2006). Family and home correlates of television viewing in 12-13 year old adolescents: The Nepean Study. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 3(1), 24.
- Hoppe-Graff, S. & Kim, H.-O. (2002). Die Bedeutung der Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. In R. Oerter & L. Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie* (Bd. 5, S. 907-922). Weinheim: Beltz.
- Jerusalem, M. (2003). Prävention in Schulen. In M. Jerusalem & H. Weber (Hrsg.), *Psychologische Gesundheitsförderung. Diagnostik und Prävention* (S. 461-477). Göttingen: Hogrefe.
- Kuchenbuch, K. (2003). Die Fernsehnutzung von Kindern aus verschiedenen Herkunftsmilieus. *Media Perspektiven*, 1, 2 - 11.
- Marshall, S. J., Biddle, S. J., Gorely, T., Cameron, N. & Murdey, I. (2004). Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *International Journal of Obesity Related Metabolic Disorders*, 28(10), 1238-1246.
- Mößle, T. (2009). Gefährden Bildschirmmedien den Schulerfolg? *Kinderärztliche Praxis*, 80(1), 22-27.
- Mößle, T. & Kleimann, M. (2009). Machen Computerspiele gewaltbereit? *Kinderärztliche Praxis*, 80(1), 33-41.
- Mößle, T., Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität (1. Aufl. Bd. 33). Baden-Baden: Nomos.
- Mößle, T., Kleimann, M., Rehbein, F. & Pfeiffer, C. (2010). Media Use and School Achievement - Boys at Risk? *British Journal of Developmental Psychology*, 28, 699-725.
- Murphy, R., Penuel, W. R., Means, B., Korbak, C., Whaley, A. & Allen, J. E. (2002). *E-DESK: A Review of Recent Evidence on the Effectiveness of Discrete Educational Software*. Menlo Park: SRI International.
- Rehbein, F. (2011). Mediengewalt und Kognition. Eine experimentelle Untersuchung der Wirkung gewalthaltiger Bildschirmmedien auf Gedächtnis- und Konzentrationsleistung am Beispiel der Computerspielnutzung. Baden Baden: Nomos.
- Rehbein, F. & Borchers, M. (2009). Süchtig nach virtuellen Welten? Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit in der Jugend. *Kinderärztliche Praxis*, 80(1), 42-49.
- Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2009a). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale (Forschungsbericht No. 108). Hannover: KFN.
- Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2009b). Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit im Jugendalter - Ergebnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung. *Die Psychiatrie*, 6(3), 140-146.

- Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277.
- Robinson, J. L., Winiewicz, D. D., Fuerch, J. H., Roemmich, J. N. & Epstein, L. H. (2006). Relationship between parental estimate and an objective measure of child television watching. *Int J Behav Nutr Phys Act*, 43(3).
- Saelens, B. E., Sallis, J. F., Nader, P. R., Broyles, S. L., Berry, C. C. & Taras, H. L. (2002). Home Environmental Influences on Children's Television Watching from Early to Middle Childhood. *Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 23(3), 127-132.
- Salmon, J., Timperio, A., Telford, A., Carver, A. & Crawford, D. (2005). Association of Family Environment with Children's Television Viewing and with Low Level of Physical Activity. *Obesity*, 13(11), 1939-1951.
- Seiffge-Krenke, I. (2008). Gesundheit als aktiver Gestaltungsprozess im menschlichen Lebenslauf. In R. Oerter & L. Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie* (6 ed., S. 822-836). Weinheim: Beltz.
- Six, U. (2008). Medien und Entwicklung. In R. Oerter & L. Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie* (Bd. 6, S. 885-909). Weinheim: Beltz.
- Tazawa, Y. & Okada, K. (2001). Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics International*, 43, 647-650.
- Van den Bulk, J. (2004). Television viewing, computer game playing, and internet use and self-reported time to bed and time out of bed in secondary-school children. *Sleep*, 27(1), 101-104.
- van Egmond-Fröhlich, A., Mößle, T., Ahrens-Eipper, S., Schmid-Ott, G., Hüllinghorst, R. & Warschburger, P. (2007). Übermäßiger Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen: Risiken für Psyche und Körper. *Deutsches Ärzteblatt*, 104(38), 2560-2564.
- Wölfling, K., Müller, K. W. & Beutel, M. E. (2009). Verhaltenssuchte: Aspekte von Ätiologie, Nosologie und Diagnostik. *Die Psychiatrie*, 6(3), 120-123.
- Young, K. S., Pistner, M., O'Mara, J. & Buchanan, J. (1999). Cyber Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 2(5), 475-479.
- Zimmerman, F. J. & Christakis, D. A. (2007). Associations between content types of early media exposure and subsequent attentional problems. *Pediatrics*, 120(5), 986-992.

Tobias Trillmich

## „Süchtig nach virtuellen Welten? Web 2.0 - Risikofaktoren und Präventionsansätze“

Der Workshop hatte folgende Schwerpunkte:

1. Darstellung der Nutzungsweise
2. Befähigung zum Erkennen problematischer Nutzung
3. Vermittlung von Handlungskompetenz mit Darstellung der Berliner Angebote.

Neue Medien sind heute für die meisten Jugendlichen und Erwachsenen nicht mehr aus dem Alltag wegzudenken. Soziale Netzwerke, Blogs, Videoplattformen etc. sind feste Bestandteile im Alltag von Jugendlichen.

Das sogenannte Web 2.0 bietet die Möglichkeit, sich selbst einzubringen, und befriedigt wichtige Bedürfnisse von Jugendlichen: Kommunikation, Identitätsexperimente, Loslösung von Eltern und Familie, Zugehörigkeit zu neuen Gruppen, Austesten von Grenzen, Verarbeiten von Frustrationen und Spannungen.

Für die meisten Menschen stellt die Internet- und Computernutzung kein Problem dar und wird angemessen in den Alltag integriert. Auch das phasenweise exzessive Computerspielen scheint ein für Jugendliche typisches Verhalten zu sein und ist nicht grundsätzlich als etwas Negatives oder Gefährliches anzusehen.

Die Nutzung der Neuen Medien kann jedoch bereits bei Kindern problematisch werden. Außerdem sind viele Internetangebote nicht jugendfrei und somit nicht für Kinder und Jugendliche geeignet.

Wichtige Aufgabe von Eltern und pädagogischen Fachkräften ist es, einer möglichen Suchtgefährdung vorzubeugen, Kinder und Jugendliche im Umgang mit Computer und Internet stark zu machen und ihnen beizubringen, die damit verbundenen Vorteile zu nutzen und Risiken einzuschätzen.

Die Nutzungsdauer der Onlineangebote unterscheidet sich bei Jungen und Mädchen nur minimal. Unterschiede gibt es bei den Nutzungsinhalten, insbesondere, wenn es um problematische Nutzung geht.

Nach den Zahlen der PINTA-Studie weisen mehr Mädchen als Jungen ein problematisches Muster der Onlinenutzung auf. Bei den Nutzerinnen besteht die Problematik in erster Linie in der Nutzung von kommunikativen Angeboten wie Social Communities. Diese erfüllen zentrale entwicklungsbedingte Bedürfnisse der Nutzer/innen, diese sind unter anderem:

- Selbstdarstellung, Anerkennung und Bestätigung
- Reduktion von Bewertungsängsten, geringer Einfluss physischer Attribute
- Möglichkeit und Bereitschaft, persönliche Geheimnisse zu enthüllen / Selbsterforschung

- Identitätsexperimente, Identität bewusst konstruieren
- Zugehörigkeitsgefühl zu (neuen) Gruppen
- Loslösung von Eltern und Familie, „unter sich sein“
- Verarbeiten von Frustrationen und Spannungen.

Bei den männlichen Usern kommt es in der Hauptsache zu einer problematischen Nutzung von Onlinespielen. Diese sogenannten MMORPGs (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games) weisen im Gegensatz zu Offline-Games eine höhere Spielbindung auf. Diese erhöht die Gefahr einer problematischen Nutzung. Die hohe Spielbindung ist unter anderem durch folgende Merkmale der Spiele begründet:

- Monatliche Gebühr
- Ständige Verfügbarkeit
- Geschehen nicht pausierbar, sonst „Punkteverlust“, Level sinkt
- Spieler/innen zum Teil stark aufeinander angewiesen
- Soziale Bindungen innerhalb des Spieleuniversums
- Verpflichtungen und Versäumnisängste
- ständige Aktualisierungen des Spieles, sogenannte „Patches“.

### **Befähigung zum Erkennen problematischer Nutzung**

Niemand wird von heute auf morgen onlinesüchtig. Die Suchtentwicklung ist immer ein prozesshafter Verlauf. Es sollte generell Gespräche über die Onlinenutzung zwischen Erwachsenen und Kindern bzw. Jugendlichen geben. Aus suchtpreventiver Sicht ist es angezeigt, bereits bei Anzeichen von problematischer Nutzung zu intervenieren. Hinweise auf die problematische Nutzung geben folgende Anzeichen:

- Es wird viel Zeit am Computer verbracht
- Leistungsabfall in Schule/Ausbildung
- Soziale Kontakte werden von allem online gepflegt
- Wenig Begeisterung für andere Aktivitäten
- Schwierigkeiten, außerhalb des Internets mit anderen Menschen in Kontakt zu kommen
- Der Tagesablauf wird auf die Nutzung des Computers ausgerichtet
- Auf ein Computernutzungsverbot wird aggressiv, beleidigend oder ängstlich zurückgezogen reagiert
- Körperliche Veränderungen: Betroffene schlafen schlecht, wirken blass, haben keinen Appetit oder haben stark zugenommen.

Zu dieser Zeit ist es noch möglich einer Suchtentwicklung mit relativ geringen Interventionen entgegenzuwirken.

Wenn Anzeichen für eine süchtige Nutzung des Internets vorhanden sind, sollte eine professionelle Beratung in Anspruch genommen werden.

Es ist Aufgabe der Erwachsenen, proaktiv das Gespräch mit Jugendlichen zu suchen. Bei diesen Gesprächen sollten folgenden Aspekte berücksichtigt werden:

- Benennen Sie Ihre Beobachtungen möglichst konkret: Was gibt Ihnen Anlass zur Sorge?
- Bringen Sie die Vermutung der exzessiven Computernutzung in Gespräch
- Hören Sie zu und nehmen Sie das Kind bzw. die/den Jugendlichen ernst!
- Machen Sie Ihre Haltung deutlich
- Treffen Sie Vereinbarungen
- Vereinbaren Sie Konsequenzen – halten Sie diese ein
- Bieten Sie Unterstützung und Hilfe an.

Abschließend wurden noch Nachfragen zu den am Vormittag prämierten UPDATE-Elternkursen der Fachstelle für Suchtprävention beantwortet.

In dem 4-stündigen Kurs wird den Eltern Wissen und Handlungskompetenz vermittelt: Die teilnehmenden Eltern werden sowohl am Ende des Kurses als auch 6 Wochen nach dem Kurs befragt. Die Ergebnisse zeigen, dass die angebotenen Kurse nachhaltig wirken. Weitere Informationen zur Berliner Kampagne UPDATE und den Elternkursen sowie ein Informationsblatt zur Onlinesucht finden Sie unter [www.berlin-suchtpraevention.de](http://www.berlin-suchtpraevention.de) oder [www.berlin-update-your-life.de](http://www.berlin-update-your-life.de).

## SEXploitation – Viktimisierung durch interaktive Medien

Die Hintergründe oder Ursachen sexueller Ausbeutung bzw. Viktimisierung von Kindern und Jugendlichen liegen eben nicht bei den Kindern oder Jugendlichen, sondern einer von Erwachsenen getragenen gesellschaftlichen Entwicklung. So spielt zum Beispiel das gute und sexy Aussehen in unserer Gesellschaft eine große Rolle. Laut der „Dr. Sommer-Studie 2009 Liebe! Körper! Sexualität!“<sup>10</sup> ist besonders bei Mädchen die Zufriedenheit mit dem eigenen Körper gesunken. Das Gewicht allerdings, ist auch für Jungs wichtig. Insgesamt haben 34 % aller befragten Mädchen und 10 % der Jungen mindestens eine Diät gemacht.

### Die Suche nach „Sex“

Sex sells, Sex ist interessant, Sex ist überall sichtbar – auf Plakaten, in Filmen, in der Werbung und natürlich auch im Internet. Selbstverständlich machen sich Kinder und Jugendliche früher oder später auf die Suche nach „Sex.“ Hier bietet das Internet, wie so oft, eine Menge interessanter Informationen. Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung bietet z.B. für Jugendliche das Portal Loveline, [www.loveline.de](http://www.loveline.de) an.

Ein Projekt<sup>11</sup> des Deutschen Jugendinstituts ergab, dass „Sex“ nach „Spiele“ der am häufigsten gesuchte Begriff von Kindern ist. Auch laut der „Dr. Sommer Studie“ 2009 hatten 57 % aller befragten Mädchen und 67 % der Jungen schon Kontakt mit pornografischen Bildern oder Filmen. Dabei ist festzustellen, dass der Konsum ab 13 Jahren steigt: 35 % der 11- bis 12-Jährigen im Vergleich zu 74 % der 13- bis 17-Jährigen.

Das Internet bietet egalitär Zugang zu Aufklärung und zu Sex-Seiten von Erwachsenen. So kann man mit wenigen Klicks z.B. bei YouPorn viele tausend Bilder und Filme mit Hardcore-Pornographie anschauen. Gleichzeitig wird auch das Handy genutzt, um Pornos zu verbreiten. Kinder und Jugendliche machen nicht selten verstörende Erfahrungen, trauen sich aber nicht, mit Erwachsenen darüber zu sprechen. Gleichzeitig äußern die Jugendlichen große Sehnsucht nach Romantik, Liebe, Bindung und Nähe, während der erste Sex eher später, nämlich zwischen 16 und 17 Jahren, stattfindet (vgl. auch BZgA Studie „Jugendsexualität“<sup>12</sup> 2010).

Jüngste Untersuchungen gehen davon aus, dass die „Pornografisierung“ an sich nicht problematisch sein muss. So konstatiert die Medienwissenschaftlerin Petra Grimm<sup>13</sup> Internetpornografie sei aus Sicht der Jugendlichen völlig normal und Bestandteil des täglichen Medienkonsums.

<sup>10</sup> [www.bauermedia.de/uploads/media/BRAVO\\_DrSommerStudie2009\\_Sperrfrist\\_2009-05-12\\_gr.pdf](http://www.bauermedia.de/uploads/media/BRAVO_DrSommerStudie2009_Sperrfrist_2009-05-12_gr.pdf) (abgerufen 27.12.2012).

<sup>11</sup> Projekt: Informationsverhalten von Kindern im Internet. Eine empirische Studie zur Nutzung von Suchmaschinen“ [www.intern.dji.de/www-kinderseiten/898/Online-Befragung\\_GA\\_Tabellen\\_03\\_2011.pdf](http://www.intern.dji.de/www-kinderseiten/898/Online-Befragung_GA_Tabellen_03_2011.pdf) und <http://www1.wdr.de/themen/digital/kindersuchmaschinen100.html> (abgerufen 28.12.2012)

<sup>12</sup> [www.bzga.de/infomaterialien/studien/?uid=0338b2d793e248a3d438bf95da61d4d&idx=1789](http://www.bzga.de/infomaterialien/studien/?uid=0338b2d793e248a3d438bf95da61d4d&idx=1789) (abgerufen 28.12.2012).

<sup>13</sup> Grimm, Petra/ Rhein, Stefanie/ Müller, Michael (2010): Porno im Web 2.0 Die Bedeutung sexualisierter Web-Inhalte in der Lebenswelt von Jugendlichen.

Allerdings stellt auch sie fest, dass alle befragten Jugendlichen online unfreiwillig auf sexualisierte Inhalte gestoßen seien. Dabei würden diese Inhalte von Mädchen und Jungen allerdings unterschiedlich bewertet. Mädchen lehnten sie eher als „ekelig“ ab.

Alle Jugendlichen sind einhellig der Meinung, dass extreme Pornografie (als Gewalt- oder Ekelpornografie) abzulehnen sei und im Netz nichts zu suchen habe, da es Jüngeren schaden könne. Ziemlich erschütternd ist das Erklärungsmuster, welches die Jugendlichen auf den unterschiedlichen Konsum von Pornografie anwenden: „Jungen haben Triebe, Mädchen haben keine.“ Damit sind sexuelle Handlungen von Jungen irgendwie immer entschuldbar, weil sie sich nicht steuern können, während Mädchen ihre Handlungen immer kontrollieren können müssen. Ein Mädchen also, das gerne Pornografie schaut, gilt schnell als „Schlampe.“

Nach wie vor gibt es keine umfassenden Untersuchungen, welche die unmittelbare und Langzeitwirkung auf Kinder und Jugendliche beschreiben. Nicht selten berichten Kinder und Jugendliche auf Nachfrage, dass diese Bilder und Filme für lange Zeit in ihrem Kopf schwirren und der erste Eindruck, den sie hinterlassen, durchaus problematisch ist.

Exkurs:

Das von allen deutschen Feuilletons gefeierte Aufklärungsbuch „Make Love“<sup>14</sup> arbeitet mit sehr expliziten – pornografischen – Fotografien der Fotografin Hei Shin. Bei aller Freude über ein sprachlich oder textlich gelungenes Buch, das sich meiner Meinung nach eher an 16 bzw. 17jährige richtet, das eigentlich mit den Mythen der Pornofilme aufräumen will, hinterfragte niemand die Macht der Bilder, mit denen das Buch selbst arbeitet.

### Sexting

Die Untersuchung „Porno im Web 2.0“ befasste sich auch mit dem so genannten „Sexting“ – der Veröffentlichung intimer, sexualisierter Bilder. Laut Grimm et al. kannten alle befragten Jugendlichen jemanden, dem/der so etwas passiert sei. Sie waren einhellig der Meinung, das Opfer trage eine Mitschuld. Auffallend war, wie sehr die Jugendlichen das eigene Risiko einer ungewollten Online-Veröffentlichung eigener Bilder ausblenden (vgl. auch die EU-Studie ROBERT „Online Behavior related to child sexual abuse – focus groups findings“<sup>15</sup>).

Fallbeispiele:

Ein 18jähriger Mann wendet sich an Innocence. Er hat sich dazu verleiten lassen, sich vor der Webcam auszuziehen und zu berühren. Plötzlich schreibt ihm sein MSN Chatpartner, mit dem er schon seit einigen Wochen im Kontakt war – „reingefallen Arschloch!“

In seiner Panik löscht der junge Mann das Chatprotokoll und verkriecht sich. Ständig lebt er in der Angst, der andere könnte das Video verbreiten. Nach Wochen gesteht er die Sache seiner Freundin. Verstehen kann er sich selbst nicht und möchte eigentlich nur, dass das alles endlich aufhört und er nicht mehr daran denken muss.

Eine 12jährige wird im sozialen Netzwerk gezielt von einem Erwachsenen angesprochen, den sie aus ihrem Umfeld kennt. Obwohl sie ihn sofort „erkennt“, bleibt sie online im Kontakt mit ihm und verliebt sich in ihn. Über Wochen versucht er, sie dazu zu überreden sich vor der Kamera auszuziehen. Sie bleibt standhaft. Als ihre Mutter dahinter kommt, ist die Not der Jugendlichen groß, denn obwohl sie weiß, dass er falsch gehandelt hat, fühlt sie sich, als habe sie ihn verraten.

<sup>14</sup> von Ann-Marlene Henning und Tina Bremer Olszewski, 2012

<sup>15</sup> [www.childcentre.info/robert/public/Focus\\_groups\\_findings.pdf](http://www.childcentre.info/robert/public/Focus_groups_findings.pdf) (abgerufen 28.12.2012)



Eine 14-jährige verliebt sich im lokalen Chat in einen 15-jährigen Jungen. Sie gehen und schlafen auch miteinander. Dann fragt er sie, ob sie nicht Lust habe auch mit seinem Freund zu schlafen. Sie willigt ein. Der Sex wird vom 13-jährigen Bruder ihres Freundes mit dem Handy gefilmt. Auch dazu willigt sie ein, bekommt sogar das Video geschickt und sendet es – aus welchen Gründen auch immer – ihrem besten Freund. Der wiederum schickt das Video in Nachbarschaft und Schule weiter. Schließlich landet es sogar bei Freunden ihrer Eltern, die allerdings nichts unternehmen. Als die Verbreitung immer mehr zunimmt, bekommt das Mädchen Angst vor ihren Eltern und erzählt sowohl ihrer Mutter als auch einer Pädagogin in einer Freizeiteinrichtung davon. Die entsetzte Mutter sucht das Gespräch, Anzeige wird erstattet, ein Termin in einer Beratungsstelle vereinbart. Kurz darauf wird die Anzeige zurückgezogen und alles verläuft im Sand.

Die Mitarbeiter des Jugendzentrums sind verunsichert. Die Handlungsstrategien bei „Vergewaltigung“ sind ihnen klar: Ruhe bewahren, Opfer stabilisieren, Elterngespräch, Beratungsstelle einschalten, ggf. Polizei. So haben sie gehandelt. Aber hier machen sich auf einmal Zweifel breit. War es denn wirklich eine Vergewaltigung? Vor allem, wenn das Mädchen selbst die Bilder weitergegeben hat und sich so letztlich selbst in die Schusslinie bugsiiert hat. Ist sie dann wirklich ein Opfer?

Hier handelt es sich um ein „unpopuläres und unerwartetes“ Opferbild: ein junger Mensch, der vermeintlich informiert ist. Das Mädchen kannte alle Internetregeln. Es hatte den „Internetführerschein“, der die Grundregeln: „Gib nie Deine persönlichen Daten, triff Dich niemals alleine mit einem Fremden...“ erklärt. Und trotzdem war die Situation eskaliert, die sexuellen Handlungen, wie freiwillig sie auch immer waren, waren in einer Schnelligkeit verbreitet worden, der sie nie ihre Zustimmung gegeben hatte und deren Folgen sie niemals hatte voraussehen können. Sie bekam die Schuldzuweisungen vor allem auch durch ihre (weibliche!) Peer-Gruppe: „Selbst – schuld!“ „Die Schlampe!“

Die Jungen rechtfertigten sich mit „Die wollte das doch auch!“ und erhielten eher versteckte „Zustimmung“ durch ihre männliche Peer-Gruppe.

---

Die digitalen Medien und das Internet verführen dazu, die eigene Privatsphäre nicht mehr zu schützen und Informationen über sich preis zu geben. Im Internet ist man schneller zu etwas bereit, als in einem direkten, persönlichen Kontakt - vor allem, wenn der Computer im eigenen Zimmer steht. Das hat mit der Schnelligkeit und der Art der Kommunikation zu tun.

Jugendliche gehen mit Gleichaltrigen sexuelle Beziehungen ein, die ihnen - im Nachhinein betrachtet - nicht immer gut tun. Das hat es immer schon gegeben, doch das schnelle, anonyme Internet verführt häufig dazu, solche Abenteuer vielleicht noch unüberlegter einzugehen und die Verbreitung peinlicher Fotos und Filme (sexueller Natur) führt in Windeseile zu einer kompletten öffentlichen Bloßstellung. Daher ist es besonders wichtig, Jugendlichen die Frage zu stellen: „Würdest Du auch so handeln oder reagieren, wenn du der Person direkt gegenüber sitzen würdest? Würdest Du jemanden, den Du gerade eine halbe Stunde im Bus kennen gelernt hast, auch direkt ein Photo von Dir mitgeben wollen?“

2012 führte die „Internet Watch Foundation“ (IWF) in Großbritannien eine Kurz-Studie<sup>16</sup> zu „Sexing“ durch. Verteilt über 4 Wochen analysierte und verfolgte die IWF in 47 Arbeitsstunden insgesamt 12.224 sexualisierte Selbst-Abbildungen und Videos auf 68 Websites: 7.147 Bilder, 5.077 Videos und 5.001 Kombinationen von Bild und Video. IWF fand 10.776 dieser verfolgten

<sup>16</sup> [www.iwf.org.uk/about-iwf/news/post/334-young-people-are-warned-they-may-lose-control-over-their-images-and-videos-once-they-are-uploaded-online](http://www.iwf.org.uk/about-iwf/news/post/334-young-people-are-warned-they-may-lose-control-over-their-images-and-videos-once-they-are-uploaded-online) (abgerufen 28.12.2012)

Abbildungen/Filme auf so genannten parasitären – häufig pornografischen – Websites wieder. Das bedeutet 88% dieser Inhalte wurde der original Quelle entnommen und auf anderen Seiten in anderen Zusammenhängen eingefügt. In sehr kurzer Zeit bestätigte die IWF, was Expertinnen und Experten schon lange sagen – sobald ein Foto oder Film online gestellt wurde, geht jegliche Kontrolle über dieses Foto oder diesen Film verloren. Sie werden kopiert, verändert, verbreitet und es gilt auch hier: Einmal im Netz – immer im Netz!

### „Sexualisierte Gewalt“ mittels digitaler Medien

ist die Fortschreibung „sexueller Gewalt“ schlechthin:

- Digitale Konfrontation mit (gewaltvoller) harter Pornographie (zum Teil auch Missbrauchsbildern).
- Erwachsene bzw. Jugendliche konfrontieren Kinder / Jugendliche digital gezielt mit sexuellen Inhalten.
- Erwachsene bzw. Jugendliche, manipulieren Kinder / Jugendliche (Online-Grooming) hin zu Cybersex bzw. sexuellem Missbrauch.
- Kinder und Jugendliche verbreiten digital missbräuchliche Bilder anderer Kinder / Jugendlicher.
- Verbreitung Missbrauchsbilder und -filme.

Die Ergebnisse der EU-Kids-Online Studie von Sonja Livingston et al. zeigen, dass europaweit insgesamt 39% der Kinder bereits mit einem oder mehreren Online-Risiken in Kontakt gekommen sind. Zu diesen Online-Risiken zählen Pornographie, Mobbing („Online-Bullying“), sexuelle Nachrichten („Sexting“) und Bilder sowie der Missbrauch persönlicher Daten.<sup>17</sup>

Eine Studie von Catarina Katzer und Detlef Fetchenhauer<sup>18</sup> untersuchte das Chatverhalten von 1.700 Schülern im Alter zwischen 10 und 19 Jahren. 38,2% der jugendlichen Chatter berichteten, ungewollt mit sexuellen Inhalten konfrontiert worden zu sein. Dabei zeigte sich, dass Mädchen häufiger ungewollt sexuell angemacht oder vor der Webcam zu sexuellen Handlungen aufgefordert werden als Jungen. Gleichzeitig berichten häufiger Jungen, Fotos mit nackten Personen oder Pornos zugeschickt zu bekommen.

Die Gruppe der Opfer gab häufiger an, im Chat über sexuelle Inhalte zu sprechen und hatte auch häufiger einen sexuell gefärbten Online-Namen. Opfer wurden zudem risikofreudige Jugendliche, die z.B. besonders häufig Erwachsenenchats aufsuchten oder sich online bewusst älter und interessanter darstellten. Die Studie zeigte allerdings auch, dass durchaus auch Mädchen und Jungen ohne eigenes Risikoverhalten viktimisiert werden.

Die Jugendlichen wehrten sich, indem sie denjenigen „ignorierten“, „wegklickten“ bzw. „blockierten“ oder den Chat verließen. Aber obwohl sie alle unangenehm berührt, wütend, frustriert, auch verängstigt, niedergeschlagen oder verletzt waren, teilten sich nur 8% erwachsenen Vertrauenspersonen mit.

<sup>17</sup> [www.eukidsonline.de/index\\_erweitert.html#meldung](http://www.eukidsonline.de/index_erweitert.html#meldung) - Gesamtbericht in Englisch: [www.hans-bredow-institut.de/webfm\\_send/520](http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/520).

<sup>18</sup> Aggression, Gewalt und sexuelle Belästigung in Chatrooms. Eine Untersuchung der Chat-Kommunikation Jugendlicher im Alter zwischen 10 und 19 Jahren. Catarina Katzer, Institut für Wirtschafts- und Sozialpsychologie, Köln 2005

Vieles rührt sicher daher, dass es so leicht möglich ist, sich im Internet eine „eigens kreierte“ Identität zuzulegen. Sich stärker, schöner, klüger darzustellen – vielleicht um hinter dieser Maske doch eigene Schwächen zuzugeben und sich gleichzeitig über andere zu erheben und sie zu demütigen.

### **Täterstrategien online**

Wolak, Finkelhor und Mitchell<sup>19</sup> untersuchten verurteilte Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung von jugendlichen Opfern, die online angebahnt wurden. Der Großteil der Opfer (76%) waren Mädchen im Alter von 13 bis 15 Jahren. Die Täter hingegen waren älter als 25 Jahre und gaben sich auch als Erwachsene zu erkennen. Sie waren nicht pädophil, also nicht fixiert auf den kindlichen Körper. Sie bauten online eine Beziehung auf, gehörten also nicht zu „den Fremden“. Die Täter manipulierten ihre Opfer und nutzten deren Bedürfnisse wie auch deren natürliches Interesse an sexuellen Themen aus. Sie verheimlichten weder ihre Interessen noch ihr Erwachsensein, sie machten sich höchstens „ein bisschen jünger“. Bei den Treffen wandten sie bis auf wenige Ausnahmen keine Gewalt oder Zwang an (40% verabreichten Alkohol oder Drogen bei den Treffen). 23% konfrontierten die Opfer mit Pornographie, darunter auch Kinderpornographie und 23% fotografierten ihre Opfer in sexuellen Posen.

*Wir müssen begreifen, 80 – 90% aller Taten sexuellen Missbrauchs finden im sozialen Nahfeld der Opfer statt. Zu diesem sozialen Nahfeld gehört heute das Soziale Netzwerk oder der Chatroom. Täter und Täterinnen, die online Kontakte anbahnen, bauen perfide und strategisch eine Beziehung auf. Und sie haben online einen entscheidenden Vorteil: Sie haben direkten, unmittelbaren Zugang auf das Mädchen oder den Jungen ihrer Wahl.*

*Wir müssen also digitale Medien und das Internet als mögliche Quelle psychosomatischen Stresses mitdenken und uns mit den Welten der Kinder und Jugendlichen aktiv beschäftigen.*

### **Aufklärung**

Es gilt mit Jugendlichen über „Sexualität“ mit all ihren Licht- und Schattenseiten ins Gespräch zu kommen. Durch das Internet sind sie in aller Regel über jegliche Formen der Sexualpraktiken aufgeklärt, doch die eigentlichen Fragen bleiben dieselben: Was ist das für ein Gefühl? Wie kann ich mich schützen? Wann ist der richtige Zeitpunkt?

Für diese Auseinandersetzung mit dem Thema ist es wichtig, Jugendliche direkt anzusprechen, mit ihnen im Kontakt zu sein und sie zu begleiten.

Kinder und Jugendliche, die in stabilen sozialen (nicht nur familiären) Bezügen leben, ein gutes Selbstbild und Selbstbewusstsein haben und sich nicht einsam fühlen, sind weniger gefährdet, Opfer zu werden und können Online-Übergriffe im Internet leichter verarbeiten.

<sup>19</sup> Janis Wolak, David Finkelhor, Kimberly Mitchell: Internet-initiated sex Crimes against Minors: Implications for Prevention Based on Findings from a National Study. 2003

### Aktuelle Innocence Präventionsangebote

„Smart User“<sup>20</sup> ist ein Präventionsprojekt für Jugendliche nach dem Peer to Peer Ansatz. Das bedeutet, Jugendliche klären andere Jugendliche über das Thema ‚sexualisierte Gewalt in den digitalen Medien‘ auf. Dabei konzentrieren wir uns auf das sogenannte ‚Cyber- Grooming‘, also die gezielte sexualisierte Ansprache von Kindern und Jugendlichen durch Gleichaltrige oder Erwachsene im Internet bzw. über das Handy. Wir vermitteln den Jugendlichen, woran man Cyber-Grooming erkennt und wie man sich dagegen schützen kann.

Eine Gruppe von Jugendlichen ab 14 Jahren wird so angeleitet, dass sie in ihrer Schule, ihrem Verein oder Jugendzentrum ihren Altersgenossen grundlegende Informationen zum sicheren Umgang mit den digitalen Medien vermitteln können. Die Informationen, Tipps und Tricks werden ihnen altersgerecht durch Gruppen- und Rollenspiele vermittelt. Themen sind: ‚Täterstrategien‘, ‚Think Before You Post‘, ‚Was macht Freundschaft aus?‘, ‚Trau deinem Gefühl‘, ‚Was kannst du tun?‘ und ‚Eigene Grenzen‘.

Das dazugehörige Konzept wurde 2010, gefördert vom Bundesministerium für Familie, gemeinsam mit der „Theaterpädagogischen Werkstatt Osnabrück“, „EigenSinn e.V.“ Bielefeld, den „Berliner Jungs“ und den „Mutwilligen“ aus Köln entwickelt. Die Projektentwicklung wurde von jugendschutz.net und der IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. unterstützt und das Konzept wurde in einem Modellprojekt von Jugendlichen erprobt.

Bundesweite Ausbildung erwachsener Multiplikatoren

Gemeinsam mit unseren Kooperationspartnern bilden wir außerdem erwachsene Multiplikatoren für das ‚Smart User‘ Projekt aus. Die so geschulten pädagogischen Fachkräfte können dann das ‚Smart User‘ Konzept in ihrer eigenen Region weiter verbreiten.

### Gewinner des Berliner Präventionspreises 2012

„Offline“<sup>21</sup> ist ein interaktives Präventionsadventure für Kinder und Jugendliche

zwischen 11 und 14 Jahren. In einem etwa zweistündigen Theaterstück werden sie spielerisch an das Thema ‚Sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien‘ herangeführt. Und spielen dabei selbst als Agenten die Hauptrolle. Nur durch Teamwork, Eigenverantwortung und fairen Umgang mit den digitalen Medien können die Jugendlichen – als Spezialagenten – den Zugang zum Internet für Jugendliche bewahren. Die Herausforderungen sind eine Kombination aus Videosequenzen, Theaterszenen, Denksport- und Gruppenaufgaben.

Story

Der UN Sicherheitsrat will ein generelles Internetverbot für Jugendliche verhängen. Laut UN hätten die Netzstudien der vergangenen Jahre ergeben, dass die wachsende Kriminalitätsrate (Cybermobbing, sexuelle Gewalt, Betrugsfälle etc.) im Internet vor allem auf das fehlende Verantwortungsbewusstsein Jugendlicher zurückzuführen sei. Jüngste Vorfälle dieser Art, so die UN, untermauerten und bewiesen diesen Vorwurf.

Tatsächlich steckt hinter vielen dieser Vergehen eine kriminelle Vereinigung, die den Verdacht bewusst auf Jugendliche lenkt. Diese Täter und Täterinnen freunden sich online mit Jugendlichen an, um sie dann auszuspionieren und in deren Namen Verbrechen zu begehen.

<sup>20</sup> [www.innocenceindanger.de/projekte/smart-user-peer2peer-praevention/](http://www.innocenceindanger.de/projekte/smart-user-peer2peer-praevention/)

<sup>21</sup> [www.innocenceindanger.de/projekte/offline-praeventionsadventure/](http://www.innocenceindanger.de/projekte/offline-praeventionsadventure/)

Commander Norton Frederik O'Brian, der Kopf der „International League of Brave Knights“, gespielt von Til Schweiger, will diesem Treiben ein Ende setzen. Sein Team und er sind dem verbrecherischen Netzwerk auf die Schliche gekommen und rekrutieren jugendliche Agentinnen und Agenten, um die Bande zu überführen. In Videobotschaften instruiert Commander O'Brian die Jugendlichen, damit diese in ihrer Mission die Vorwürfe widerlegen. In einem realen und virtuellen Agentenabenteuer werden die Jugendlichen, mit Hilfe der Agenten der International League of Brave Knights (Innocence Schauspieler und Schauspielerinnen), Rätsel lösen und Hindernisse überwinden, um am Ende die Netzgangster zu entlarven und sich vor der UN zu rehabilitieren.

In einem anschließenden Gespräch mit den Schülern und Schülerinnen werden die einzelnen Präventionsthemen aufgegriffen und vertieft. Ziel des Projektes ist die Stärkung von sozialer Intelligenz im kreativen und bewussten Umgang mit Internet, Handy und Co.

### **Schützt endlich unsere Kinder<sup>22</sup>**

Die multimediale Welt des Internet, Handys und anderer Technologien hält viele wunderbare Kommunikationsmöglichkeiten bereit. Doch sie hat auch ihre Schattenseiten. Auf unserer neuen Seite der Präventionsinitiative „Schützt endlich unsere Kinder“ finden Sie kostenlos wertvolle Informationen, Filme, Tipps und für Lehrer auch Unterrichtseinheiten, zum Herunterladen - um Kinder besser zu schützen und ihnen vor allem beizubringen, sich auch selbst zu schützen. Die dazugehörige Mappe wurde mittlerweile knapp 6.000mal an Schulen verteilt.

**save-me-online<sup>23</sup>** das neue Angebot von N.I.N.A.

Miese Anmache, Missbrauch privater Daten und Fotos, Cybermobbing, ungewollte Zusendung von Pornos, Gewalt übers Handy oder andere sexuelle Übergriffe. Viele Jugendliche, die im Netz unterwegs sind, haben das erlebt!

save-me-online bietet professionelle und kostenlose Beratung an, bei der Jugendliche anonym bleiben können.

Das Internet soll Spaß machen! Wenn der Spaß aufhört, haben Jugendliche ein Recht darauf, Hilfe zu finden!

### **Weitere Tipps für den Alltag**

Tipps zum sicheren Surfen und Chatten für Jugendliche

Das Internet ist ein eigener Raum. Alles ist echt oder eben auch nicht. Also sei klug, mit dem, was Du im Internet über Dich offenbarst:

- Gib nicht leichtfertig Deine Adresse, Telefonnummer, oder die Adresse Deiner Schule weiter.
- Lege Dir einen Phantasienamen zu, der nichts über Dich verrät, auch nicht Dein Alter.
- Überlege Dir, was Du über Dein Leben mitteilen willst.
- Überlege Dir gut, wie „attraktiv“ Du Deine Website und Dein Profil in sozialen Netzwerken gestaltest. „Sexy“ Fotos laden vielleicht Menschen ein, die Du NICHT kennenlernen willst.
- Mach Dir bewusst, dass jemand, den Du einmal im Internet „getroffen“ hast, noch nicht Dein Freund oder Deine Freundin sein kann. Freundschaft braucht Zeit!

<sup>22</sup> [www.schuetzt-endlich-unsere-kinder.de](http://www.schuetzt-endlich-unsere-kinder.de)

<sup>23</sup> [www.save-me-online.de](http://www.save-me-online.de) bzw. [www.nina-info.de](http://www.nina-info.de)

- Gib niemals Dein Passwort weiter, auch nicht Deiner besten Freundin oder Deinem besten Freund.
- Gib keine Informationen über andere Menschen (z.B. Eltern, Geschwister, Freundinnen oder Freunde) weiter, ohne sie vorher gefragt zu haben.
- Schicke niemandem ein Bild von Dir, auch nicht das Deiner Schwester oder Freundin/Freundes.
- Wenn Du per Internet oder Handy ein „sexy“ oder gar „sexuell provokantes“ Bild von Dir oder einer Freundin/Freund versendest, kannst Du Dich strafbar machen, denn diese Bilder können als Kinderpornografie bewertet werden. Wenn Dich jemand auffordert, ein solches Bild zu senden, macht sich auch diese Person strafbar.
- Bilder, die einmal im Internet stehen, können von jedem User gefunden und weiterverwendet werden. Du hast keine Kontrolle mehr darüber!
- Leite keine (Email -)Adressen Deiner Freundin oder deines Freundes weiter, ohne sie gefragt zu haben.
- Sei vorsichtig, wenn Du Dateien herunter lädst oder Bilder öffnest. Manche Bilder sind so extrem, dass Du sie eigentlich nicht sehen willst.
- Wenn Du mit Freunden oder Freundinnen zusammen im Internet surfst, lass Dich nicht verleiten, etwas zu tun, was Du alleine nicht tun würdest.
- Triff Dich nicht allein mit jemandem, den Du im Internet kennengelernt hast. Nimm beim ersten Treffen am besten eine erwachsene Person mit. Es reicht nicht immer, wenn ein Freund oder eine Freundin dabei ist. Suche für das Treffen einen öffentlichen Ort, z.B. ein Café oder das Jugendzentrum aus, (und nimm Dein aufgeladenes Handy mit).

#### Wenn jemand ...

- den Du nicht kennst, sich auffällig um Deine Sorgen kümmert,
  - Dir übertriebene Komplimente macht,
  - hauptsächlich über Dein Aussehen oder Deinen Körper reden will,
  - über Sex spricht, sexuelle Dinge von sich erzählt oder nach Deinen sexuellen Erfahrungen fragt,
  - Dir großzügige Geschenke anbietet oder versucht Dich zu verführen,
  - Dir Angebote macht, die sich einfach zu gut anhören, z.B. in einem Film mitspielen, als Modell arbeiten, ganz billig super Turnschuh besorgen oder Ähnliches,
  - Dich zu irgend etwas überreden oder gar zwingen will oder Dich versucht zu erpressen,
  - Dich gegen die Eltern oder andere Menschen aufhetzen will,
- ... solltest Du misstrauisch werden.

Wenn Du irgendetwas im Chat erlebst, was Dir komisch vorkommt, Dir peinlich ist, Dich ängstigt oder belastet, kannst Du jederzeit:

- den Chatpartner wegeklicken und ihn auf die „Ignore - Liste“ setzen,
- den Hilfe-Button anklicken, um dem Moderator des Chats über diese Erlebnisse im Chat zu berichten,
- den Chat verlassen.

Du solltest einer (erwachsenen) Person Deines Vertrauens davon erzählen.

## Sicheres Internet: Tipps für Eltern

Welche Möglichkeiten haben Eltern, ihre Kinder auf den – möglichst - sicheren Umgang mit den neuen Medien vorzubereiten?

- Schließen Sie mit Ihren Kindern „Internetabkommen“ – ein Beispiel dafür finden Sie auf unserer Homepage unter „Internetabkommen“, in denen Sie die Zeiten, die besuchbaren Seiten und die „Verhaltensregeln“ festlegen.
- Platzieren Sie den Computer im „öffentlichen“ Raum Ihrer Wohnung. Ein Computer im eigenen Zimmer Ihres Kindes ist keine gute Idee.
- Internet Konten (Accounts) sollten auf den Namen der Eltern laufen, damit Sie den Zugang und die Passwörter kontrollieren können.
- Richten Sie für Ihr Kind ein eigenes Konto ein, in dem Sie die Möglichkeit des Downloads begrenzen.
- Besuchen Sie mit Ihrem Kind kindgerechte Webseiten und Suchmaschinen (www.blindekuh.de; www.fragfinn.de) und treffen Sie zusammen eine Auswahl.
- Informieren Sie sich über Sicherheitssoftware, die das Benutzen der Webseiten für Ihr Kind begrenzt.
- Wenn Ihr Kind eine eigene Homepage einrichten möchte, besprechen Sie die Art und Weise, wie sich Ihre Tochter oder Ihr Sohn darstellt.
- Überlegen Sie gemeinsam, wie sinnvoll es ist, ein Bild ins Internet zu stellen. Einmal ins Netz gestellte Bilder können von jedermann kopiert und bearbeitet werden.
- Es gibt Täter, die gezielt nach Kinderfotos suchen, um diese dann auf bereits vorhandene kinderpornografische Darstellungen zu kopieren. Sie haben keinerlei Kontrolle über ein Bild, welches einmal im Netz steht. (Dies ist auch zu bedenken, wenn Sie die Zustimmung zur Veröffentlichung eines Bildes Ihres Kindes im Rahmen von Freizeit- oder Schulaktivitäten geben sollen).
- Besprechen Sie, welche persönlichen Informationen Ihr Kind im Internet weitergeben darf.
- Wählen Sie mit Ihrem Kind sichere und moderierte Chatrooms und besprechen Sie die Sicherheitsregeln.
- Besprechen Sie mit Ihrem Sohn/Ihrer Tochter, wie er/sie sich verhalten kann, wenn er/sie unangenehme Dinge im Internet erlebt.
- Zeigen Sie ihm/ihr, wie er/sie den Monitor ausschalten kann, wenn er/sie Bilder sieht, die ihn/sie unangenehm berührt. Lassen Sie sich diese Bilder zeigen und setzen Sie sich ggf. mit der örtlichen Polizei in Verbindung.
- Wenn Sie „Stalking“ oder sexuelle Ausbeutung eines Kindes vermuten, schalten Sie die Polizei ein.

### Internetabkommen:

Diese Formulierungen sind als Vorschlag zu verstehen und können so eine gute Grundlage für Gespräche zwischen Eltern und Kindern/Jugendlichen für die Internetnutzung dienen:

- Meine Eltern und ich werden gemeinsam Internet-Regeln festlegen. Sie beinhalten, z.B. an welchen Tagen und wie lange ich im Internet sein darf, welche Seiten und Chaträume ich besuche und ab wann ich mich an eine erwachsene Person meines Vertrauens wende.
- Ich werde meinen Computer-Bildschirm ausmachen, wenn mich im Internet irgendetwas verängstigt oder verunsichert oder belastet. Ich werde meinen Eltern oder einer anderen Person meines Vertrauens davon erzählen und es ihnen zeigen.

- Ich erzähle meinen Eltern oder einer erwachsenen Vertrauensperson, wenn ich online nach meinem Namen, meiner Adresse oder dem Namen und der Adresse meiner Schule gefragt werde.
- Ich werde meinen Eltern oder einer erwachsenen Vertrauensperson erzählen, wenn sich jemand mit mir treffen will, den ich nur online kenne.
- Ich werde ohne Absprache nichts herunterladen, was ich im Internet zugeschickt bekomme, denn diese Dateien könnten mit Viren oder gar strafbaren Inhalten gespickt sein.
- Ich werde niemandem im Internet meine Adresse, Telefonnummer oder die Adresse meiner Schule geben, ehe ich mit meinen Eltern oder anderen Vertrauensperson darüber gesprochen habe.
- Ich werde nie auf eine Email antworten, die mich beunruhigt, verunsichert oder ängstigt. Ich werde solche Emails auch nicht weiterleiten, sondern mit meinen Eltern oder einer Vertrauensperson darüber sprechen.
- Ich begegne anderen Personen im Chat mit Höflichkeit und Respekt.

#### **Regeln für Erwachsene, Großeltern und andere Betreuungspersonen**

- Meine Eltern/Großeltern etc. informieren sich über die Funktionsweisen des Internets und lassen mich ihnen auch Dinge zeigen und erklären.
- Meine Eltern lesen meine E-Mails oder Chatprotokolle nicht, ohne mich zu fragen.
- Meine Eltern spionieren mir nicht hinterher. Wenn sie etwas wissen wollen, fragen sie mich.
- Meine Eltern schauen mir nicht ständig über die Schulter, wenn ich im Internet bin.
- Meine Eltern sehen sich mit mir zusammen die Spiele und Seiten an, die mich interessieren und sagen nicht einfach so „Nein“ dazu.
- Meine Eltern chatten nicht heimlich unter meinem Namen mit meinen Freunden.
- Meine Eltern stellen keine Bilder oder Filme von unserer Familie ins Netz, ohne vorher alle zu fragen, ob sie damit einverstanden sind.
- Meine Eltern schimpfen nicht mit mir, wenn ich ihnen eine Internetseite zeige, die mich beunruhigt oder Angst macht.
- Meine Eltern helfen mir herauszufinden, wie vertrauenswürdig eine Internetseite ist und wer sie betreibt.
- Meine Eltern helfen mir herauszufinden, welche Internetseiten für mich geeignet sind.
- Meine Eltern sorgen dafür, dass ich nicht so viele Spam-Mails erhalte, indem sie entsprechende Filter installieren.
- Meine Eltern sind dafür zuständig, regelmäßig das Antivirenprogramm zu aktualisieren. Außerdem laden sie Updates der wichtigen Programme herunter.
- Wenn sich der Rechner aufhängt oder zum Beispiel eine Fehlermeldung erscheint, schimpfen meine Eltern nicht, sondern helfen mir, das Problem zu beheben.
- Meine Eltern ändern die Internetregeln nicht einfach, sondern sprechen mit mir darüber und erklären mir, warum sie welche Vereinbarung ändern wollen.
- Das Internetabkommen ist für mich und meine Eltern verbindlich, das heißt, wir müssen uns alle daran halten.



## Weitere Literatur

Bange, Dirk, (2011). Eltern von sexuell missbrauchten Kindern. Reaktionen, psychosoziale Folgen und Möglichkeiten der Hilfe, Hogrefe Verlag.

Blattmann, Sonja (2010). Nur die Liebe fehlt...? Jugend zwischen Blümchensex und Hardcore. Sexuelle Bildung als Prävention. Verlag mebes & noack.

Feil, Christine/Decker, Regina/Gieger, Christoph (2004): Wie entdecken Kinder das Internet? Beobachtungen bei 5- bis 12-jährigen Kindern. Wiesbaden: VS Verlag.

Freund, Ulli/Riedel-Breidenstein, Dagmar (2006): Sexuelle Übergriffe unter Kindern. Handbuch Prävention und Intervention. Köln: mebes & noack.

Innocence in Danger e.V./ Mebes, Marion (Hrsg.) (2007): Mit einem Klick zum nächsten Kick. Aggression und sexuelle Gewalt im Cyberspace. Köln: mebes & noack.

Kerger-Ladleif, Carmen (2011): Kinder beschützen! Sexueller Missbrauch – eine Orientierung für Mütter und Väter. Köln: mebes & noack.

Kohlhofer, Birgit/Neu, Regina (2008): E.R.N.S.T. machen. Sexuelle Gewalt unter Jugendlichen verhindern. Ein pädagogisches Handbuch. Köln: mebes & noack.

Trenz, Carmen / AJS NRW e.V. (2010): Cybermobbing. Information für Eltern und Fachkräfte. Köln.  
von Weiler, Julia (2011): Im Netz. Kinder vor sexueller Gewalt schützen. Freiburg: Kreuz Verlag.

Petra Grimm

# Digitale Ethik und medienethische Kompetenz 2.0 – ein Ansatz für Konfliktlösungen im Netz?

## 1 Was ist unter Ethik bzw. Medienethik zu verstehen?

Im Zuge des Medienwandels, der mit einem sozio-kulturellen Wandel einhergeht, ist der Bedarf an ethischer Orientierung in Bezug auf Werte- und Normenfragen in der digitalen Welt gestiegen. Bevor ich auf die Relevanz einer digitalen Ethik konkreter eingehe, möchte ich noch ein paar grundsätzliche Gedanken zur Ethik voranschicken. Was ist eigentlich unter Ethik zu verstehen? *Moral* ist nicht mit Ethik gleichzusetzen. Der Begriff *Moral* oder auch *Ethos* meint die moralische Einstellung einer Person bzw. moralische Regeln, die eine Person für sich als bindend erachtet. In Abgrenzung von dem Begriff *Moral* ist unter *Ethik* eine Wissenschaft zu verstehen, die nach Begründungen von moralischen Urteilen fragt.

Die Ethik ist eine „praktische Wissenschaft“, die verschiedene Theorien des moralischen Handelns entwickelt hat.<sup>24</sup> Die Ethik selbst ist kein statisches Theoriegebilde, sie unterliegt gesellschaftlichen und kulturellen Strömungen. Gleichwohl lassen sich in der Geschichte der Ethik bestimmte Paradigmen mehr oder weniger konstant (bezogen auf die westliche Kultur) wieder finden: Glück, Freiheit und Autonomie, Gerechtigkeit, Verantwortung und Toleranz bzw. Anerkennung des Anderen. Es gibt zahlreiche ethische Ansätze, die Begründungskontexte für moralische Einstellungen und moralisches Verhalten entwickelt haben (Wertethik, handlungsanalytische Ethik, gesellschaftstheoretische Ethik, formale Ethik, deontologische Ethik usw.). Auf diese hier näher einzugehen, ist an dieser Stelle nicht möglich. Mit der Ausdifferenzierung der gesellschaftlichen Teilsysteme entstanden unterschiedliche Bereichsethiken, wie z.B. die Wirtschaftsethik, Wissenschaftsethik oder Medizinethik. Im Zuge der Mediatisierung unserer Gesellschaft bildete sich auch die Disziplin der Medienethik aus.

Medienethik hat vornehmlich eine „Steuerungs- und Reflexionsfunktion“ (Debatin/Funiok 2003, S. 10). Zu ihren Aufgaben gehört es, „medienbedingtes Verhalten auf seine Verantwortbarkeit hin zu untersuchen“ und „die Ausführungsbestimmungen ethischer Gebote unter medialen Gesichtspunkten zu beleuchten“. (Wiegerling 1998, S. 2) Zu den Aufgaben einer Medienethik, die sich primär auf die digitalen Medien bezieht, kurz: einer „digitalen Ethik“ (vgl. Capurro 2012), gehört es im Besonderen, die Auswirkungen der Online-Medien auf die Gesellschaft und den Einzelnen zu diagnostizieren (deskriptive Funktion) und konsistente Begründungen für moralisches Handeln und normative Standards im Internet zu erarbeiten (normative Funktion). Des Weiteren kann sie bei Werte- und Normenfragen, die mit neuen Web- und Mobiltechnologien und den daraus resultierenden sozial-kommunikativen Praktiken verbunden sind, moralische Motivationspotenziale aufzeigen (volitive Funktion). Insbesondere der ethische Motivationsaspekt kann für den Bereich der Medienbildung und Medienkompetenzförderung wichtige konzeptionelle Anknüpfungspunkte bieten.

<sup>24</sup> Vgl. Pieper, 2004, S. 60.

## 2 Welche ethischen Konfliktfelder und Fragestellungen stellen sich im Kontext der digitalen Medien?

### 2.1 Ethische Konfliktfelder

Im Zuge des Medienwandels lassen sich derzeit folgende zentrale Konfliktfelder diagnostizieren:

- ungleiche Zugangsbedingungen und Aneignungschancen (z. B. Digital Divide in globaler Sicht und durch soziale Benachteiligung in der Medienaneignung),
- Mangel an Informationsgerechtigkeit, Autonomie und Transparenz (z. B. Datenschutz & Privacy),
- verletzendes Kommunikationsverhalten (z. B. Trolling, Cybermobbing, sexuelle Belästigung),
- Gefährdungspotenziale durch Medieninhalte (z. B. Gewaltvideos, Hassseiten, Internetpornografie, Menschenwürdeverletzung, Suizidforen),
- ungerechte Distributions- und Produktionsstandards (z. B. Kostenfallen, Umweltbelastung durch Computer- und Handyschrott, unwürdige Produktionsbedingungen bei der Geräteherstellung),
- interkulturelle Kommunikationskonflikte (z. B. im Internet verbreitete satirische Videos im religiösen Kontext) und
- Auswirkungen des Internet- und Handykonsums auf die Entwicklung und Bildung des Kindes.

Insbesondere das letzte Konfliktfeld zeigt, dass nicht selten moralisch aufgeladene Positionen in der Öffentlichkeit Aufmerksamkeit erzielen (wie z. B. der von Spitzer (2012) geprägte Begriff der „digitalen Demenz“ veranschaulicht). Einer solchen moralisierenden Skandalisierung sollte mit einer vernünftigen und differenzierten ethischen Medienkritik entgegengetreten werden, da Schwarzweiß-Zeichnungen (Internetphobie versus Interneteuphorie) wenig hilfreich für Verantwortungs-Diskurse bei digitalen Konflikten sind.

### 2.2 Ebenen der ethischen Fragestellungen

Für eine Systematisierung ethischer Fragestellungen, die sich im Kontext der digitalen Medien stellen, ist folgendes Differenzierungsmodell hilfreich (vgl. Grimm 2002; S. 32-35; Beck 2010, S. 132-133).

#### 2.2.1 Makroebene Gesellschaft

Auf der gesellschaftlichen Makroebene geht es um grundlegende Systemfragen des Medienwandels und des damit verbundenen sozio-kulturellen Wandels. Aus einer ethischen Perspektive stellt sich z. B. die Frage, wie die Zivilgesellschaft mit dem Metaprozess der *Ökonomisierung*<sup>25</sup> des Internets, der mit den *idealen Paradigmen* der Netzgesellschaft – *Freiheit, Partizipation* und *Transparenz* – kollidiert, umgehen soll. Ein damit verknüpftes Konfliktfeld betrifft den Wandel des Verhältnisses von *Öffentlichkeit & Privatheit*, bei dem die Interessen der Global Player (Google, Facebook, Apple, Amazon etc.) denen des Verbrauchers in Bezug auf den Umgang mit privaten Daten gegenüberstehen. Auch die grundlegende Frage, ob und wie Bürgerinnen und Bürger in *Demokratisierungsprozesse* einbezogen werden, wenn es um die weitere Entwicklung der digitalen Medien geht, ist hier zu berücksichtigen. Eine weitere ethische Herausforderung für die Mediengesellschaft ist der *Second Digital Divide*<sup>26</sup>, der durch ungleiche soziale Medienaneignungschancen der Nutzer bedingt ist.

<sup>25</sup> Vgl. zu den Dimensionen der Ökonomisierung Bergmann 2011, S. 17-58.

<sup>26</sup> Vgl. van Deursen/van Dijk 2010, S. 908.

### 2.2.2 Mesoebene der Organisationen

Auf der Mesoebene der Organisationen und gesellschaftlichen Gruppen geht es darum, eine Ethik der Internetökonomie<sup>27</sup> bzw. der im Online-Markt tätigen Unternehmen zu entwickeln. Insbesondere die Frage, welche Macht und Verantwortung die Medienunternehmen, intermediären Unternehmen (z. B. Suchmaschinenbetreiber oder Social-Media-Anbieter), die Dataming-Unternehmen und die werbetreibenden Unternehmen haben, ist noch zu klären. Die durch die LuK-Technologie ermöglichten neuen Geschäftsmodelle werfen vor allem ethische Fragen im Bereich des Datenschutzes, aber auch des Kinder- und Jugendschutzes auf. In der Medienpraxis geht es dabei auch um die Steuerungsfunktion, die eine digitale Ethik für die Vereinbarung von Selbstverpflichtungen schaffen kann, indem sie Begründungen für ein internetbezogenes Verantwortungsmodell liefert. Schließlich sind auch die IT-Unternehmen in die Verantwortung zu nehmen, wenn ungerechte Distributions- und Produktionsstandards (z. B. bei der Anfertigung und Entsorgung digitaler Geräte) vorliegen.

### 2.2.3 Mikroebene

Ethische Fragen auf der Mikroebene betreffen das individuelle Verhalten und moralische Selbstverständnis der Akteure; hierzu gehören sowohl professionelle Kommunikatoren (Journalisten, Blogger) als auch Rezipienten bzw. Prosumenten (Nutzer, die Medieninhalte produzieren und konsumieren).

Ethische Probleme, die die journalistische Arbeit im Bereich der digitalen Medien und das journalistische Berufsethos betreffen, sind nicht substantiell neu, zeigen sich aber beim Online-Journalismus in verschärfter Form.<sup>28</sup> Für Journalisten, die sich einem hohen Qualitätsstandard und Berufsethos verpflichtet fühlen, stellt sich die Herausforderung, mit diesen systembezogenen Entwicklungen und ggf. konfligierenden Arbeitsprinzipien ihrem Rollenverständnis entsprechend umgehen zu können.

Ethische Fragen auf der Mikroebene betreffen die Wertekonstruktion und -orientierung der Nutzer sowie deren Motive für ihr Verhalten im Netz. Ebenso interessieren die Wirkungen moralisch relevanter Inhalte auf die Rezipienten und die Folgen medialer Handlungen, die sich für die Nutzer ergeben. Insbesondere das Konfliktfeld des verletzenden und ausgrenzenden Kommunikationsverhaltens ist in diesem Zusammenhang von Bedeutung; Beispiele hierfür sind Cybermobbing, Veröffentlichung intimer Inhalte, sexuelle Belästigung und Identitätsraub. Eine Möglichkeit, kommunikative Konflikte im Netz zu entschärfen, sind Verhaltenskodizes bzw. die Vereinbarung einer Netiquette. Das Aushandeln solcher Verhaltensregeln kann jedoch nur ein Baustein einer umfassenderen digitalen Konfliktlösungsstrategie sein.

### 2.2.4 Medienproduktebene

Auf der Medienproduktebene interessieren die moralisch relevanten Inhalte, die in den Online-Medien (z. B. soziale Online-Netzwerke, Videoplattformen, Nachrichtenportale, Blogs oder auf Websites der Rundfunkveranstalter) abrufbar sind und verbreitet werden. Ein ethisches Problemfeld stellen die Gefährdungspotenziale durch Medieninhalte (z. B. Gewaltvideos, Hassseiten, Internetpornografie, Menschenwürdeverletzung, Suizidforen) dar. Hier geht es um die Frage, ob bestimmte Medieninhalte die Grenzen moralischer Werteordnungen verletzen bzw. ein weitgehend konsensuelles Wertesystem infragestellen.

<sup>27</sup> Unter dem Begriff „Internetökonomie“ wird eine „vorwiegend digital basierte Ökonomie, welche die computerbasierte Vernetzung nutzt, um Kommunikation, Interaktion und Transaktion in einem globalen Umfeld zu ermöglichen“ (Gabler Wirtschaftslexikon) verstanden.

<sup>28</sup> Vgl. Pohla 2006, S. 83-85.

Das Internet hat wie kein Medium zuvor die Verbreitung von und den Zugang zu ethisch problematischen Inhalten ermöglicht. Damit hat sich der Bedarf nach einem kollektiven und individuellen Schutzschild für Kinder und Jugendliche in den Online-Medien erhöht. Das Risiko für Kinder und Jugendliche, mit rechtlich unzulässigen Videos/Websites im Alltag konfrontiert zu werden, ist einerseits aufgrund ihrer mittlerweile regelmäßigen Internetnutzung<sup>29</sup> und andererseits aufgrund der fortgeschrittenen Web- und Breitband-Technologien, die Videos schnell und leicht im Internet abrufen lassen, um ein Vielfaches gestiegen. Da die Verbreitung solcher Inhalte in den Verantwortungsbereich der Internet- bzw. IT-Unternehmen fällt, ist deren Bereitschaft zur prospektiven Verantwortungsübernahme und aktiven Selbstbindung Dreh- und Angelpunkt für eine Optimierung der Selbstkontrolle in der Medienpraxis.

Zusammenfassend veranschaulicht Abbildung 1 die unterschiedlichen moralischen Reflexionsebenen und deren spezifische Paradigmen. Flankiert wird das darin dargestellte Mediensystem von dem politischen und dem rechtlichen System, die im Rahmen ihrer eigenen Bewertungs- und Handlungsprinzipien die Entwicklung des Mediensystems mitprägen.

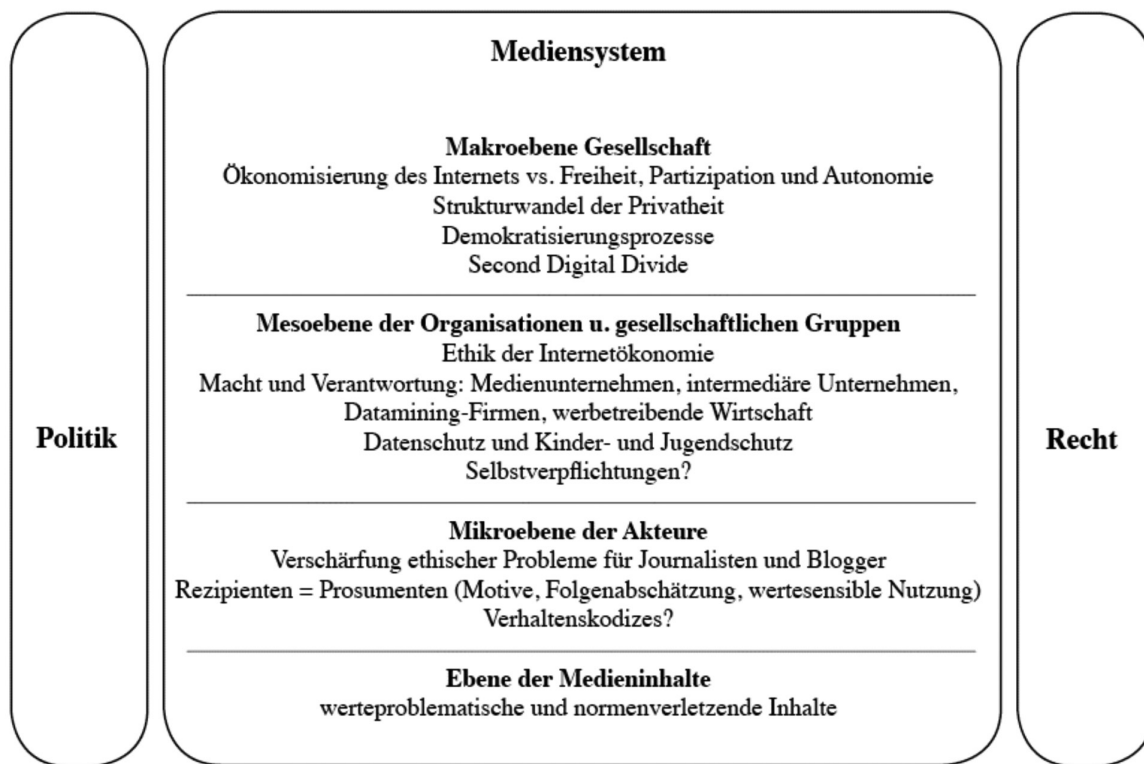


Abb. 1: Ebenen und Konflikte in der digitalen Ethik

<sup>29</sup> Vgl. MPFS 2011; MPFS 2012.

### 3 Werte- und Normenfrage in der digitalen Kultur

Werte sind als Vorstellungen, Ideen oder Ideale zu verstehen. Werte bezeichnen, was wünschenswert ist – sie sind bewusste oder unbewusste Orientierungsstandards und Leitvorstellungen. Was leisten Werte? In der Werteforschung werden den Werten bestimmte Funktionen zugeschrieben (vgl. ausführlicher Grimm/Neef 2012): Ein Konsens besteht darin, dass Werte

- a) die Auswahl von Handlungen bei Individuen und Gruppen steuern,
- b) zur Rechtfertigung von Handlungen dienen und
- c) die Wahrnehmung der Welt und deren Beurteilung beeinflussen.

Was sind moralische Werte? „Moralische Werte sind Gesinnungen, Einstellungen und gute Gewohnheiten (Tugenden): in der Internetethik beispielsweise kluge Zurückhaltung bei der Einstellung persönlicher Daten, Achtung der Urheberrechte anderer, Ehrlichkeit bei der Mitteilung über gespeicherte Daten.“ (Funiok 2012, S. 98) Aus Werten lassen sich bestimmte Regeln bzw. Vorgaben ableiten, die als Normen gelten. Normen sind Spezifikationen von abstrakten Werten.

Verbunden mit der Entwicklung der digitalen Medien sind Werte- und Normenfragen. Versucht man, die für die digitale Kultur relevanten Werte- und Normenbereiche zu systematisieren, so lassen sich im Wesentlichen folgende unterscheiden:

- a) *informationelle Werte und Normen* (z. B. in Bezug auf Meinungsfreiheit, informationelle Selbstbestimmung, Schutz der Privatheit, Transparenz personalisierter Informationen),
- b) *kommunikative Werte und Normen* (z. B. Respekt gegenüber Kommunikationspartnern, Anerkennung moralischer Identität, Empathie, Netiquette),
- c) *inhaltebezogene Werte und Normen* (z. B. Achtung der Menschenwürde u. des Kinder- und Jugendschutzes, Sensibilisierung für Gender Ethics),
- d) *nutzungsbezogene Werte und Normen* (z. B. Verantwortung im Umgang mit problematischen Inhalten, selbst- statt fremdbestimmter Nutzungsmodus),
- e) *produktionsbezogene Werte und Normen* (z. B. in Bezug auf Geräteherstellung und Entsorgung) und
- f) *distributionsbezogene Werte und Normen* (z. B. zur Verhinderung der Weitergabe von verletzenden Inhalten, Anerkennung des geistigen Eigentums)

Eine Herausforderung für die Zukunft der Mediengesellschaft ist es, diese Werte- und Normenfragen in einem gemeinsamen Dialog zu lösen. Die digitale Ethik könnte hier als Moderator und Steuerungsinstanz fungieren. Dazu ist eine Verzahnung der Perspektiven und Handlungen dringend notwendig. Politik und Internetökonomie müssen sich auf ethische Argumente einlassen, sonst besteht die Gefahr, dass die Schwächsten im Getriebe mit den Risiken der neuen Medien allein gelassen werden. Alle sitzen in einem Boot, auch wenn an unterschiedlichen Plätzen, und tragen Verantwortung für den Kurs, den unsere Mediengesellschaft nehmen wird

## Literatur

Beck, Klaus (2010): Handbuch der Online-Kommunikation. In: Schweiger, Wolfgang/Beck, Klaus (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 130-555.

Bergmann, Jens (2011): Ökonomisierung des Privaten? Aspekte von Autonomie und Wandel der häuslichen Privatheit. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Capurro, Rafael (2010): Digital Ethics. In: The Academy of Korean Studies and Korean National Commission for UNESCO (Eds.): 2009 Civilization and Peace, Korea: The Academy of Korean Studies, S. 207-216.

Debatin, Bernhard/Funiok, Rüdiger (2003): Begründungen und Argumentationen der Medienethik – ein Überblick. In.: Dies.: Kommunikations- und Medienethik. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 9-20.

Funiok, Rüdiger (2012): Wertorientierte Strategien zum Schutz der Privatheit in Sozialen Netzwerken. In: Grimm, Petra/Zöllner, Oliver (Hrsg.): Schöne neue Kommunikationswelt oder Ende der Privatheit? Die Veröffentlichung des Privaten in Social Media und populären Medien. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, S. 97-118.

Gabler Wirtschaftslexikon, hrsg. v. Gabler Verlag. Stichwort: Internetökonomie. Online: <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/81384/internetoekonomie-v5.html> (Abfrage: 01.10.2012).

Grimm, Petra/Neef, Karla (2012): Privatsphäre 2.0? Wandel des Privatheitsverständnisses und die Herausforderungen für Gesellschaft und Individuen. In: Grimm, Petra/Zöllner, Oliver (Hrsg.): Schöne neue Kommunikationswelt oder Ende der Privatheit? Die Veröffentlichung des Privaten in Social Media und populären Medien. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, S. 41-81.

Jugendschutz.net (2012): Jugendschutz im Internet. Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen. Bericht 2011.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (2012): FIM 2011. Familie, Interaktion & Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Im Internet: <http://mpfs.de/fileadmin/FIM/FIM2011.pdf>. (Stand: 01.10.2012).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (2011): JIM 2011. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Im Internet: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf>. (Stand: 01.10.2012).

Pohla, Anika (2006): Medienethik. Eine kritische Orientierung. Frankfurt/M.: Peter Lang Verlag.

Pieper, Annemarie (2000, 4. Aufl.): Einführung in die Ethik. Tübingen, Basel: Francke.

Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.

Wiegerling, Klaus (1998): Medienethik. Stuttgart/Weimar: Verlag J. B. Metzler.

van Deursen, Alexander/van Dijk, Jan (2010): Internet skills and the digital divide. In: new media & society. 13(6), S. 893–911. Online: <http://alexandervandeursen.nl/serendipity5/uploads/893-911%20NMS-386774.pdf>.

Claudia Schmid

## Extremismus im Netz

### Wie ist die Lage?

- Studien belegen, dass die Zahl der **Menschen, die das Internet nutzen**, binnen einen Jahres weltweit um zwölf Prozent auf 2,1 Milliarden gestiegen ist. Somit sind gut 30 Prozent der Weltbevölkerung online. In Deutschland sind 75,6 Prozent der Menschen online. Vor allem ist es ein von Jugendlichen genutztes Medium.
- **Internetnutzung findet inzwischen längst nicht mehr nur zu Hause statt, denn Menschen gehen nicht mehr nur zu Hause online.** In den führenden Industrienationen machen mobile „Apps“ das Internet zu einem Allround- und „Überall“ Medium. Auch in Deutschland ist laut Studien das mobile Internet auf dem Vormarsch, wie z. B. die Verdopplung internetfähiger Smartphones in deutschen Haushalten zeigt.
- **Das Verhalten von jungen Internetnutzern hat sich in den letzten Jahren vom Web 1.0 zum Web 2.0 verändert** – das bedeutet, es wird nicht mehr als passives Instrument zum Informationen suchen benutzt, sondern es wird aktiv interagiert.
- **Das Internet ist das entscheidende Medium für die Verbreitung einer Ideologie.** Weil sich das Internet zum Leitmedium des islamistischen Terrorismus entwickelt hat und nicht nur Propaganda-Plattform und Thinktank sondern zunehmend als Kommunikationsmittel für islamistische Netzwerke ist, wurde **Anfang 2007 das Gemeinsame Internet-Zentrum (GIZ) in Berlin eingerichtet.** Dort arbeiten Vertreter des BfV, des BKA, des BND, des MAD sowie des GBA eng zusammen. Dadurch können die jeweiligen sprachlichen, technischen und fachlichen Kompetenzen der beteiligten Behörden an einem Ort gebündelt werden. Die hier entstehenden Lagebilder werden nicht nur dem Bundeskanzleramt und anderen Bundesministerien, sondern auch den Sicherheitsbehörden von Bund und Ländern zur Verfügung gestellt.

### Worin bestehen die Gefahren?

#### Islamismus

- Im Bereich des Islamismus hat sich in den vergangenen Jahren ein Trend zur **ideologischen Vereinfachung** entwickelt. Mit „copy and paste“ kann sich inzwischen jeder ideologische Versatzstücke für seine Idee passend zusammenstellen. Dieser war verbunden mit einem realen Rückgang der realen Bezüge zu terroristischen Organisationen. Loyalitäten wechseln schneller als früher. Die Vernetzung untereinander erfolgt eher über informelle Gruppen, überwiegend in sozialen Netzwerken des Internet. Der Typus des selbstradikalisierten Einzeltäters (Beispiel Arid Uka) wird weiter an sicherheitspolitischer Bedeutung gewinnen. In zunehmendem Maße ist nicht mehr die Rechtsmeinung religiöser Autoritäten oder die Freitagspredigt das Leitmotiv zum Handeln, son-



dem eher ideologisch-religiöse Versatzstücke aus dem Internet. Das Internet wirkt als Katalysator für bestimmte Einstellungen, Verhaltensweisen und Handlungsabläufe.

- Inzwischen können wir auch von einem virtuellen Jihadismus oder einem Online-Jihad sprechen.
- Islamisten nutzen das Internet als **Wissensspeicher, als Raum der sozialen Interaktion, zur Gruppenbildung und zum Meinungs austausch**. Es gibt eine Vielzahl von islamistisch-jihadistischen Websites, Foren, Blogs und sozialen Netzwerken. Die Nutzergruppen variieren in der Bandbreite von einigen wenigen Dutzend bis hin zu mehreren Tausend Nutzern. Einzelne Foren richten sich an Vertreter einer bestimmten Ethnie bzw. Herkunft oder unterteilen sich thematisch bzw. nach dem Geschlecht der Nutzer (bsp. „Schwesternbereiche“ ausschließlich für weibliche Muslime). Im Internet wird in offen zugänglichen Bereichen (lediglich Registrierung, teilweise auch unter Fantasienamen, ausreichend) als auch in Zugangsgeschützten Bereichen (Aufnahme nur auf Empfehlung) kommuniziert. Vermeintlich offene Kommunikation wird teilweise verschlüsselt oder mittels Virtual Private Network (VPN) Tunnel oder per Private Message (PM) weitergeleitet.
- Es findet ein **direkter Austausch** beispielsweise über jihadistische Aktionen statt. Jihadistische Propaganda wird über „Freundeskreise“ weiter geleitet. Das Zugehörigkeitsgefühl und Gruppengefühl wird gestärkt. Salafisten und Jihadisten nutzen zunehmend „Mainstreamforen“ zum Austausch.
- Die **radikalisierungsfördernde Wirkung des Internet** basiert einerseits auf einer Reihe von Videobotschaften terroristischer Organisationen (bsp. Kern-AQ, IBU) mit dem Ziel, Sympathisanten, Unterstützer und Kämpfer für den globalen Jihad zu werben. Ferner soll durch die **Propaganda der muslimischen Gemeinschaft ein globales „Wir“-Gefühl** vermittelt werden, was die reale Zersplitterung der Muslime zumindestens virtuell kaschieren soll. Hierbei wird auf die Einteilung der Welt in ein Gut – die Muslime, die Umma – und ein Böse – die Ungläubigen, die Abtrünnigen und Juden, die sich zum „Kreuzzug“ gegen den Islam und die Muslime verschworen hätten - zurückgegriffen.
- Daneben existieren **Online Magazine** mit jihadverherrlichender Intention. Durch die AQAH wird das englischsprachige Internet-Magazin „INSPIRE“ herausgegeben. Zielgruppe sind junge Muslime in westlichen Ländern, die zum Jihad im eigenen Land nach der Taktik des „Open Source Jihad“ animiert werden sollen. Die Planung, Vorbereitung und Durchführung terroristischer Anschläge erfolgt nicht mehr ausschließlich durch zentrale Steuerung einer terroristischen Organisation, sondern auch aufgrund allgemeiner und generalisierter Anregungen zur Anschlagbegehung im jeweiligen Zielland, kommuniziert über das Internet.
- Letztlich können über soziale Netzwerke (bsp. Facebook) oder Internetdienste (Twitter) innerhalb kürzester Zeit Verabredungen bzw. Aufrufe zu (gewalttätigen) Aktionen zirkuliert werden. Die Früherkennung derartiger Aktivitäten ist daher für den Verfassungsschutz als Instrument der Gefahrenvorsorge unerlässlich.

## Rechtsextremismus

- Auch **Rechtsextremisten** nutzen das Netz zunehmend: Nahezu alle wesentlichen Organisationen, Vertriebe, Publikationen und Musikbands, aber auch Einzelpersonen versuchen, über das Netz eine breite Öffentlichkeit zu erreichen. Die Anzahl der eigenständigen rechtsextremistischen Internetpräsenzen ist 2011 mit ca. 1000 auf dem Stand des Vorjahres. Es gibt jedoch eine starke Fluktuation.
- Auch Rechts- und Linksextremisten **verlagern ihre Kommunikation** zunehmend in das Web. Immer seltener wird telefoniert, sondern man verlagert Absprachen ins Web 2.0. Damit ist weniger die klassische E-Mail gemeint, sondern vielmehr Foren und Chats, in denen Absprachen getroffen werden.
- Zu einem beliebten Kommunikationsmittel haben sich **Internet-Diskussionsforen** – oftmals mit z.T. mehreren Hundert Teilnehmern – entwickelt. Sie erlauben einen gezielten Informationszugriff in strukturierter Form. Zudem werden Veranstaltungen oder Aktionen der rechtsextremistischen Szene angekündigt und im Nachgang ausführlich diskutiert. Das wichtigste rechtsextremistische Forum im Netzwerk Musik, das thiazi-Forum, wurde vor einiger Zeit nach Strafermittlungsverfahren gegen die Betreiber abgeschaltet.
- Das Internet wird auch von Rechtsextremisten als offene Propaganda- und Kommunikationsplattform genutzt. Ein Beispiel sind die **Seiten nw-berlin.net und chronik-berlin.com**, auf der gezielt Namen und Adressen des politischen Gegners aufgeführt werden. Diese Auflistung soll zum einen eine Drohkulisse aufbauen, andererseits Rechtsextremisten auch tatsächlich zu Straftaten motivieren. Bei diesen Seiten handelt es sich um die wichtigsten Homepages des aktionsorientierten Rechtsextremismus in Berlin. Öfter waren in der Vergangenheit dort aufgeführte Objekte und Personen Ziele von Sachbeschädigungen oder Körperverletzungen.
- Bundesweit hatte die **Internetpräsenz „Altermedia“** – vormals „Störtebeker-Netz“ – eine herausragende Rolle. Es sollte eine Art Gegenöffentlichkeit zu den „etablierten“ Medien geschaffen werden. In diesem Blog wurden tagesaktuell politische und gesellschaftliche Ereignisse dargestellt, kommentiert und diskutiert. Es war die Plattform zur Verbreitung von Informationen und Aufrufen. Neben antisemitischen Inhalten wurden auch diffamierende Beiträge über Personen veröffentlicht, die sich gegen Rechtsextremismus engagieren. Aufgrund eines Hinweises von jugendschutz.net hat der Provider alle Inhalte von Altermedia vom Server gelöscht. Nach dem thiazi-Forum verliert der bundesweite aktionsorientierte Rechtsextremismus mit Altermedia sein zweites wichtiges Kommunikations- und Vernetzungsportal. Die unbekanntenen Macher von Altermedia haben über andere Homepages jedoch verbreiten lassen, dass die Inhalte gesichert seien und demnächst an anderer Stelle wieder veröffentlicht werden sollen.
- Auf der Homepage **„Spreelichter“** wurden Filme von martialischen Fackelmärschen maskierter Rechtsextremisten veröffentlicht. Dieses an das Flashmob-Phänomen angelehnte Konzept der „Unsterblichen“ („werde unsterblich“) wurde konspirativ über einen Server durch den Betreiber der Spreelichter organisiert und sollte als neue Aktionsform gezielt Jugendliche ansprechen. Im Zuge des Verbots der „Widerstandsbewegung Südbrandenburg“ im Juni 2012 wurde die Homepage abgeschaltet.

- **Nur ein kleiner Teil der Homepages ist strafrechtlich relevant.** Nach vorsichtigen Schätzungen liegt ihr Anteil unter fünf Prozent. Die von deutschen Rechtsextremisten auf ihrer Internetpräsenz dargestellten Inhalte sind in der Regel so formuliert, dass die rechtsextremistische Zielsetzung zwar klar erkennbar ist, für eine strafrechtliche Verfolgung jedoch keine Angriffsfläche bietet. Strafbare Inhalte werden vornehmlich über ausländische Server verbreitet, was der Verfolgung durch deutsche Sicherheitsbehörden Grenzen setzt.
- Die Zahl der **Internetradios** lag im Jahr 2011 bei 33, 2010 waren es noch 38. Auch in diesem Segment herrscht eine hohe Fluktuation, etliche Radios waren nur vorübergehend in Betrieb. Internetradios, die über mehrere Jahre hinweg betrieben werden, bilden die Ausnahme. Bei den meisten Internetradios handelt es sich um geschlossene Communities, zu denen der Zugang nur nach vorheriger Registrierung möglich ist. In der rechtsextremistischen Szene Berlins spielten Internetradios bislang keine Rolle, obwohl in der Vergangenheit auch Berliner Rechtsextremisten an den Internetradios European Brotherhood Radio, Widerstand-Radio und Radio Irminsul beteiligt waren.

### Linksextremismus

- Linksextremisten nutzen das Internet vor allem als Kommunikationsplattform und als Medium für offene **Agitation und Propaganda** in nahezu allen Aktionsfeldern. Hierbei ist das Ziel nicht die Radikalisierung, sondern die Solidarisierung, um eine möglichst hohe Mobilisierung zu Veranstaltungen wie Demonstrationen und Kundgebungen zu erreichen und Akzeptanz für Aktionen bis hin zu Straftaten zu schaffen. In sozialen Netzwerken wie „Twitter“, „Facebook“ u.ä. ist dagegen der direkte schnelle Austausch mit einem ausgewählten Personenkreis möglich. Darüber hinaus wird es auch für Anwendungen im verdeckten, passwortgeschützten Bereich von der „Cyberguerilla“ und der antifaschistischen „Hackerszene“ genutzt.
- Im Bereich des Linksextremismus wird das Internet vor allem durch Plattformen wie „**Indymedia**“ genutzt. Das Portal trat erstmals im Vorfeld des im März 2001 durchgeführten Castortransports in Erscheinung und erreichte durch Liveberichte zum G8-Treffen in Genua im selben Jahr seine bisher aktivste Phase. „Indymedia Deutschland“ ist Teil des globalen „Indymedia“-Netzwerkes, das nach eigenen Angaben weltweit über mehr als 100 lokale „independent media center“ (imc) verfügt. Den Mittelpunkt des Portals „Indymedia Deutschland“ bildet der „Open Posting“-Bereich. Dieser ermöglicht es Gruppen und Einzelpersonen ohne besondere Zugangsberechtigung Aufrufe, Berichte und sonstige Beiträge einzustellen und mit entsprechendem Bild- oder Videomaterial zu ergänzen. Darüber hinaus will das Portal mit seiner Website Gruppierungen unterschiedlicher ideologischer Zusammenhänge stärker zusammenführen, ihnen als Sprachrohr (auch für Selbstbeichtigungsschreiben) dienen und deren politischen Kampagnen unterstützen. Im letzten Jahr geriet jedoch „Indymedia“ immer mehr in die Kritik der Nutzer. Moderatoren löschen nicht oder löschen scheinbar willkürlich Beiträge, sodass Nutzer des Öfteren die Vermutung äußern, dass es sich bei einigen der Moderatoren um so genannte „Trolle“ (= Nazis) handeln könne. Als Ausweichportal dient hier „Linksunten.Indymedia“, welches ursprünglich lokal für den Raum Baden-Württemberg genutzt wurde und nunmehr bundesweit in Anspruch genommen wird.

- In dem Blog „directactionde.ucrony“, der seit Ende 2007 abrufbar ist, werden relativ aktuelle Meldungen über gewalttätige Aktionen und – soweit vorhanden – Täterklärungen, Tatortbilder, Presse- und Polizeimeldungen veröffentlicht.
- Eine spezielle Arte des „antifaschistischen Kampfes“ sind Hackingangriffe von Linksextremisten, die in den vergangenen Jahren an Bedeutung gewonnen haben. Sie richten sich gegen Internetpräsenzen des „politischen Gegners“. Diese Hacks sind oftmals mit einem so genannten Defacement verbunden, d.h. Internetpräsenzen werden verfälscht oder umgedeutet. So wurden z.B. Demonstrationsaufrufe umfunktioniert, angegriffene Internetpräsenzen des „politischen Gegners“ ins Lächerliche gezogen oder auch Audio-/ Videobeiträge verändert. In den letzten Jahren konnten mehr als 150 Hacks und Defacements rechtsextremistischer Seiten festgestellt werden. In einigen Fällen übernahm eine so genannte „Datenantifa“ die Verantwortung.

### Was unternimmt der Verfassungsschutz?

- Um den Extremismus im Internet zu bekämpfen bedarf es eines Dreiklangs:
  1. **Beobachtung**
  2. **Maßnahmen zur Reduzierung des Angebotes**
  3. **Maßnahmen zur Reduzierung der Nachfrage**
- **Beobachtung** bedeutet die systematische Überwachung zahlreicher deutscher und ausländischer Webseiten, um operative Erkenntnisse zu gewinnen und ideologische Entwicklungen zu verfolgen. Es bedeutet auch die Infiltration des Webs mit „virtuellen Agenten“.
- **Angebotsreduzierende Maßnahmen** wie Strafverfolgung und technische Mittel, etwa die Löschung in Suchmaschinen oder Totalsperren, versuchen die extremistische Webpräsenz zurückzudrängen. Der Verbreitung von Propaganda im Internet kann auch durch eine Indizierung der Inhalte bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien entgegen gewirkt werden. Eine strafrechtliche Verfolgung kommt wegen Volksverhetzung und Unterstützung einer terroristischen Vereinigung in Betracht. Voraussetzung ist, dass der Server sich nicht im Ausland befindet.
- **Nachfragereduzierende Maßnahmen** zielen darauf ab, den Wirkungsbereich von Propaganda, vor allem mit Hilfe eines Gegenangebots, zu verkleinern. Es geht beispielsweise darum, die jihadistischen Gewaltdiskurse zu dekonstruieren, zu widerlegen und ihnen positive Weltbilder gegenüberzustellen. Verstärken müssen wir auch die **Aufklärung über Propaganda** und ihre Methodik, zum Beispiel religiöse Begriffe umzudeuten. Besonders Jugendlichen – oft in einer emotional aufgeladenen Situation – bleibt oft unklar, dass sie mit radikalierungsfördernder salafistischer Ideologie indoktriniert werden, da sie als harmlose und vermeintlich einzig richtige Praktizierung des Islam präsentiert wird. Ziel ist, durch Prävention eine Radikalisierung von vornherein zu verhindern. Muslime, die bereits Sympathien für den Jihad heben, sollen deradikalisiert und davon abgebracht werden, sich dem bewaffneten Kampf anzuschließen. Besonders in diesem Bereich, den langfristigen Maßnahmen, besteht in Deutschland großer Handlungsbedarf. Auch muslim-

mische Autoritäten müssen sich zu Wort melden, um den Fehlinterpretationen des Islam entgegen zu wirken.

- **Der Verfassungsschutz muss diese Entwicklungen genau beobachten und auswerten.** Grundsätzlich: Bitte haben Sie dafür Verständnis, dass ich die operativen Maßnahmen des Verfassungsschutzes hier natürlich nicht darlegen kann, um die Arbeit nicht zu gefährden. Wir haben aber, so viel kann ich an dieser Stelle sagen, die operative Kompetenz zur Beobachtung und Auswertung von extremistischen Bestrebungen im Internet ausgebaut und erweitert.
- Durch eine gezielte operative Bearbeitung des Internets können Informationen zu relevanten Personen oder Personenzusammenschlüssen gewonnen werden. Diese Informationen werden verwendet, um Lagebilder und Analysen zu vervollständigen.

### Wo liegen die Grenzen?

- Zur Klarstellung: Der Verfassungsschutz darf sich nur in einem engen rechtlichen Rahmen bewegen.  
Beobachtet werden nicht bestimmte soziale Netzwerke oder das Internet als solches, schon gar nicht flächendeckend. **Ausgangspunkt der Beobachtung** sind immer Bestrebungen gegen die freiheitlich demokratische Grundordnung, gegen den Bestand oder die Sicherheit des Bundes oder eines Landes oder Bestrebungen in Deutschland, die durch Anwendung von Gewalt oder darauf gerichtete Vorbereitungshandlungen auswärtige Belange der Bundesrepublik Deutschland gefährden oder gegen das friedliche Zusammenleben der Völker gerichtet sind. Solche Bestrebungen haben ihren Ausgangspunkt regelmäßig in der „realen“ Welt, nutzen aber eben auch Funktionen des Internets als Kommunikations- und Propagandamedium. Ob tatsächliche Anhaltspunkte für solche Bestrebungen bestehen, wird einem geregelten Prüfverfahren, flankiert von internen und externen Kontrollmechanismen, festgestellt.

Anna Groß / Johannes Baldauf

## no-nazi.net – für Soziale Netzwerke ohne Nazis

Die SPD beschließt, dass Thilo Sarrazin trotz seiner herabsetzenden rassistisch-biologistischen Thesen nicht aus der SPD ausgeschlossen wird. Interessiert das 13- bis 18-Jährige? Wer meint, dass dies nicht der Fall ist, sollte sich in sozialen Netzwerken umsehen: Hier zeigt sich schnell, dass Jugendliche verschiedenster sozialer Herkunft vielfältig politisch interessiert sind – und auch von allen politischen Seiten ansprechbar. Die Amadeu Antonio Stiftung hat deshalb im April 2011 ein neues Projekt gestartet, um mit Jugendlichen an der demokratischen Kultur des Internet zu arbeiten: Wir rufen das „no-nazi.net“ ins Leben.

Von Simone Rafael

Die Redaktion [www.netz-gegen-nazis.de](http://www.netz-gegen-nazis.de) vermeldet die Sarrazin-Nachricht nach den Osterfeiertagen am 26. April 2011 um 9 Uhr. Bis 14 Uhr haben 51 Schülerinnen und Schüler die Meldung in der „Netz gegen Nazis“-Gruppe auf SchülerVZ kommentiert. Das Spektrum der Kommentare reicht von „Sauerei“ bis zu „das ist gut er hat nur statistiken aufgeführt und gesagt dass die östlichen ausländer nur nich nach deutschland solln wenn sie keine gesetze achten!!!! das ist nicht rassistisch!!!“, was wiederum gekontert wird mit „Vor allem, dass die meisten Statistiken nur ausgedacht wurden.“ (alle Fehler im Original). Eine lebhaft Diskussions, die das Interesse an einem gesellschaftspolitisch relevanten Thema ebenso dokumentiert wie das Halbwissen, mit dem diese und ähnliche Diskussionen von jüngeren – wie auch älteren – Menschen geführt wird.

### Für Demokratie im Internet arbeiten

Aber wie lässt sich mehr Substanz in die Meinungsbildung bringen? Können Projekte im Internet und über das Internet mit Jugendlichen für eine demokratische Kultur arbeiten? Bleibt Engagement im Internet darauf beschränkt – oder hat es Effekte auch in der realen Welt? Diesen Fragen geht das Projekt der Amadeu Antonio Stiftung mit dem Titel „no-nazi.net – Für soziale Netzwerke ohne Nazis“ nach. Möglich macht dies eine Förderung als Modellprojekt im Bereich Rechtsextremismus des Bundesprogramms „Toleranz fördern – Kompetenz stärken“ des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

### Unsere Erfahrungen

„no-nazi.net“ fußt auf den Erfahrungen, die die Amadeu Antonio Stiftung mit ihren Informationsportalen [www.mut-gegen-rechte-gewalt.de](http://www.mut-gegen-rechte-gewalt.de) (seit 2002) und [www.netz-gegen-nazis.de](http://www.netz-gegen-nazis.de) (seit 2009) im Internet und seit 2009 auch mit entsprechenden Präsenzen in den großen sozialen Netzwerken gemacht hat. Das Internet erweist sich bei der Arbeit für eine demokratische Kultur und gegen Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus als hervorragendes Medium, um Informationen dauerhaft einem großen Publikum zugänglich zu machen, Interesse an der Arbeit aufrecht zu erhalten und Projekte deutschland- oder auch weltweit zu vernetzen. In den sozialen Netzwerken tragen Menschen ihre Interessen, Vorlieben und politischen Einstellungen via

Gruppen-Zugehörigkeiten wie Buttons an der Jacke. Die positive Erfahrung: Auch so ein virtueller „Anti-Nazi-Button“ gehört für viele Userinnen und User zum guten Ton. Die netz-gegen-nazis.de-Kampagne „Soziale Netzwerke gegen Nazis“ erreichte im Oktober 2010 rund 600.000 Unterstützerinnen und Unterstützer. Diese Menschen organisierten sich in gleichnamigen Gruppen und sind bis heute intensiv in Austausch und Gespräch vertieft. Die Kampagne, an der sich über 60 große und kleine soziale Netzwerke beteiligten, erfüllte ihren angedachten Zweck: Aufmerksam machen auf das Thema „Nazis in sozialen Netzwerken“ und gemeinsam ein Zeichen setzen, dass auch im Internet Gleichwertigkeit und Menschenrechte als Grundlage des Handelns gelten sollen – und das es an allen Userinnen und Usern liegt, sich dafür stark zu machen.

### **Entscheidender Schritt nach vorn: Von der Aufmerksamkeit zur Aktivität**

„no-nazi.net“ soll nun den entscheidenden Schritt weiter gehen: Lässt sich das Interesse am Thema auch in Aktivität verwandeln? Wie lassen sich gerade jüngere Menschen begeistern, wie können wir sie stärken und ihnen helfen, für ihre demokratischen Prinzipien einzustehen? Mit „no-nazi.net“ will die Amadeu Antonio Stiftung Antworten auf diese Fragen erarbeiten. Dies wird über die Entwicklung von Tools und Aktionen in den sozialen Medien geschehen, die die Altersgruppe der 13- bis 18-Jährigen ansprechen sollen – und zwar nicht nur die bildungsnahen, sondern auch die bildungsferneren Jugendlichen. Stichprobenhafte Befragungen in der Zielgruppe haben ergeben: Diese jungen Menschen sind im Schnitt 3 Stunden am Tag online – und dabei permanent in den sozialen Netzwerken aktiv. Deshalb wollen wir sie dort abholen, ansprechen und begeistern.

Wir entwickeln pädagogische Formen für die Arbeit im Internet, mit denen ein Kreis interessierter Jugendliche online als „Web 2.0-Peer Leader“ geschult wird, um anderen Jugendlichen mit Rat und Tat in den sozialen Netzwerken zur Problematik Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus zur Seite stehen zu können. Außerdem sollen Wege erdacht werden, mit rechtsextrem orientierten Jugendlichen über das Internet zu arbeiten, die sich überraschend oft an „Netz gegen Nazis“ wenden, um nicht nur Konfrontationen zu suchen, sondern sich – in der Altersklasse 13 bis 18 – auch durch das eine oder andere Argument erreichen zu lassen.

Parallel bieten wir Vorträge und Workshops an, in denen wir die Ergebnisse unserer Beobachtungen in den sozialen Netzwerken präsentieren. So erfahren Interessierte, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, wie sich Rechtsextremismus zeitgemäß auf Facebook und Co präsentiert und welche Handlungsmöglichkeiten es dagegen gibt. Was tun die Betreiber und was können die Nutzerinnen und Nutzer tun, um Gleichwertigkeit und Menschenrechten auf den Plattformen Bestand zu geben?

Den Zwischenstand unserer Beobachtungen kann man regelmäßig auf unserem Blog <http://no-nazi.net> nachlesen. Ebenso in unserer Broschüre „Zwischen Propaganda und Mimikry – Neonazi-Strategien in sozialen Netzwerken“ <http://no-nazi.net/wp-content/uploads/2011/09/Netz-gegen-Nazis2.0-Internet.pdf>

Pavle Zagorscak

## Medienhelden

Die TeilnehmerInnen des Informationsforums beim Berliner Präventionstag haben Hintergründe zum Thema Cybermobbing (in Fachkreisen auch Cyberbullying genannt) sowie zum Präventionsprogramm „Medienhelden“ gehört. Gefolgt wurde der Vortrag vom Ausprobieren ausgewählter Methoden.

Die nachfolgende schriftliche Zusammenfassung des Forums basiert zum Teil unverändert auf Zagorscak (2010) und Schultze-Krumbholz, Zagorscak & Scheithauer (im Druck).

### Hintergrund Cyberbullying

Die meistverwendete Definition von Cyberbullying lehnt sich sehr eng an die „klassische“ Bullying-Definition an: Zunächst scheinen nur die eingesetzten Mittel zu variieren. Demnach ist Cyberbullying jenes Bullying, welches sich digitaler Nachrichten oder digitaler Audios und (bewegter) Bilder bedient und diese über Mobiltelefone oder das Internet versendet bzw. verbreitet. Die maßgeblichen Facetten, die „traditionelles“ Bullying konstituieren – Wiederholung, Schädigungsabsicht, Kräfte- bzw. Machtungleichgewicht, Bezug auf Kinder und Jugendliche – bleiben erhalten (s. z.B. Kowalski, Limber, & Agatston, 2007). Die wichtigsten Aspekte kristallisieren sich auch in folgender, häufig verwendeter Cyberbullying-Definition heraus: „Cyberbullying is reported as an aggressive, intentional act carried out by a group or individual, using electronic forms of contact, repeatedly and over time against a victim who cannot easily defend him or herself.“ (Smith et al., 2008, p. 376).

### Besonderheiten von Cyberbullying

Zwar ist es ein zunehmendes Verschwimmen der Grenzen zwischen der „realen“ Welt und des „Cyberspace“ festzustellen, die sich dadurch äußern, dass Kinder und Jugendliche zu großen Teilen in beiden „Welten“ auf dieselben Personen treffen und Ereignisse in einer der beiden „Welten“ zum Thema in der jeweils anderen werden können.

Dennoch ist festzustellen, dass sich Bullying und Cyberbullying in einigen wichtigen Aspekten voneinander unterscheiden, die in der Nutzung von Cyberkommunikation begründet liegen. Dazu zählen unter Anderem eine wahrgenommene Anonymität, ein potenziell vergrößertes Publikum und veränderte soziale Normen sowie eine allgemeine Reduktion von Empathie bzw. eine Enthemmung (s. z.B. Li, 2007).

### Häufigkeit und Folgen von Cyberbullying

Unseren eigenen Untersuchungen zufolge ist jeder fünfte Schüler zu einem gewissen Grad entweder als Täter, Opfer oder in einer Doppelrolle von Cybermobbing (Schultze-Krumbholz & Scheithauer, 2012).



Berücksichtigt man die große Anzahl an Schülern in Deutschland (11,8 Millionen; lt. Sekretariat der Kultusministerkonferenz der Länder, 2009), bedeutet selbst eine verhältnismäßig niedrige Quote eine hohe Anzahl von Betroffenen (bspw. 590.000 Betroffene bei 5%), die damit Cyberbullying zu einem hochbedeutsamen Problem machen.

Dies gilt insbesondere, wenn man berücksichtigt, dass Cyberbullying mit erheblichen Beeinträchtigungen für alle aktiv beteiligten Parteien zusammenhängt (z.B. depressive Symptome bis hin zum Suizid; oder Aggressionen und Verhaltensauffälligkeiten) (für einen Überblick s. z.B. Tokunaga, 2010). Dabei ist nicht nur die psychische und physische Gesundheit der Beteiligten betroffen, sondern das Phänomen erhält vor dem Hintergrund der Befunde zu Delinquenz und Dissozialität auch eine hohe gesamtgesellschaftliche Relevanz.

### **Hintergrund Medienhelden**

Obwohl in Deutschland so viele von Cyberbullying betroffen sind, mangelt es bislang an systematischen Präventionsmaßnahmen. Daher hat die Forschergruppe im Arbeitsbereich Entwicklungswissenschaft und Angewandte Entwicklungspsychologie an der Freien Universität Berlin das Unterrichtsmanual „Medienhelden“ (im Buchhandel erhältlich, s. Literatur unten Schultze-Krumbholz, Zagorscak, Siebenbrock, & Scheithauer, 2012) entwickelt, das von Lehrkräften im Unterricht umgesetzt werden kann. Es bietet Lehrkräften eine strukturierte Unterstützung unter Zuhilfenahme von entwicklungsangemessenen pädagogischen Methoden und Materialien. Medienhelden wurde im Rahmen des vom DAPHNE III-Programm und der europäischen Kommission geförderten Projekts „Cyberbullying in adolescence: Investigation and intervention in six European Countries“ ([www.bullyingandcyber.net/en/ecip/project](http://www.bullyingandcyber.net/en/ecip/project)) entwickelt, basiert auf wissenschaftlichen Erkenntnissen und wurde auf seine Wirksamkeit hin evaluiert.

### **Ziele und Methoden**

Ziele des Programms sind die Förderung des Problembewusstseins bei den teilnehmenden Schüler/innen, die Vermittlung von Wissen und Information, die Veränderung von Cyberbullying begünstigenden Normen und Einstellungen, die Förderung von sozialen und moralischen Kompetenzen (wie bspw. Empathie und Perspektivenübernahme) sowie die Verbesserung von Beziehungen unter Schülern, Entwicklung von Medien- und Handlungskompetenzen. Zielgruppe des Programms sind SekundarschülerInnen der 7. bis 10. Jahrgangsstufe, ihre Lehrkräfte und Eltern. Umgesetzt wird Medienhelden durch die Lehrkräfte selbst, die zu diesem Zweck fortgebildet und betreut werden.

### **Organisatorische Bedingungen des Programms**

Medienhelden eignet sich zur Integration in den bestehenden Unterricht, beispielsweise in den Fächern Ethik oder Sozialkunde.

Entsprechend unterschiedlicher Bedürfnisse von Schulen und Lehrkräften gibt es zwei Versionen von Medienhelden. Das Curriculum erstreckt sich über 10 Wochen mit einem Umfang von zwei Unterrichtsstunden (insgesamt 90 Minuten) pro Woche. Die einzelnen Module bauen aufeinander auf und können mit wenig Vorbereitungsaufwand durchgeführt werden. Dem gegenüber

dauert der Projekttag einen Tag und enthält vier Blöcke á 90 Minuten, die ebenfalls aufeinander aufbauen. Für beide Versionen des Programms sind detaillierte Anleitungen und Materialien im Medienhelden-Manual zu finden.

Die Evaluation des Programms konnte nachweisen, dass Schüler, die am Programm teilgenommen hatten, weniger Cyberbullying und mehr soziale Kompetenzen und Wohlbefinden zeigten. Die Lehrkräfte beurteilten das Programm als positiv und gut durchführbar. Insgesamt genießt Medienhelden eine hohe Akzeptanz unter Schülern und Lehrkräften. Die Effekte von Medienhelden fallen für das Curriculum höher und besser aus als für den Projekttag, d.h. der Projekttag ist besonders für Aufklärungsarbeit und zum Kennenlernen des Programms geeignet.

Obwohl das Programm im Schulkontext entwickelt und evaluiert wurde, eignet es sich auch für die außerschulische Jugendarbeit, mit Gruppen, die regelmäßig zusammenkommen. Für den sonderpädagogischen Bereich ist Medienhelden aufgrund der Arbeitsmethoden jedoch nicht geeignet.

Für weitere Informationen oder bei Interesse an einer Medienhelden-Fortbildung besuchen Sie doch die Programmwebsite [www.medienhelden-projekt.de](http://www.medienhelden-projekt.de) oder schreiben Sie uns ([medienhelden@zedat.fu-berlin.de](mailto:medienhelden@zedat.fu-berlin.de)).

### Quellen und Literaturhinweise:

Schultze-Krumbholz, A., Zagorscak, P. & Scheithauer, H. (im Druck) Medienhelden – Ein schulbasiertes Programm zur Förderung von Medienkompetenz und Prävention von Cyberbullying. Elternbrief Elternbund Hessen.

Zagorscak, P. (2010). Cyberbullying: Erfassung eines neuartigen Phänomens – Eine empirische Studie zur Validierung des Berliner Cyberbullying Questionnaires (BCyQ). Unveröffentlichte Bachelorarbeit. Freie Universität Berlin.

Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2007). *Cyber Bullying: Bullying in the Digital Age*. Malden, MA: Blackwell Publishing.

Li, Q. (2007). New bottle but old wine: A research of cyberbullying in schools. *Computers in Human Behavior*, 23(4), 1777–1791. doi:10.1016/j.chb.2005.10.005

Schultze-Krumbholz, A., Zagorscak, P., Siebenbrock, A., & Scheithauer, H. (2012). *Medienhelden. Unterrichtsmanual zur Förderung von Medienkompetenz und Prävention von Cybermobbing*. München: Ernst-Reinhardt.

Schultze-Krumbholz, A., & Scheithauer, H. (2012). Das Medienhelden-Programm zur Prävention von Cybermobbing. In S. Drewes & K. Seifried (Eds.), *Krisen im Schulalltag - Prävention, Management und Nachsorge* (pp. 210-219). Stuttgart: Kohlhammer.

Sekretariat der Kultusministerkonferenz der Länder (Ed.). (2009). *Schüler, Klassen, Lehrer und Absolventen der Schulen 1999 bis 2008*. Berlin: Herausgeber.

Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology & Psychiatry*, 49(4), 376–385. doi:10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x

Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277–287. doi:10.1016/j.chb.2009.11.014

## Keine Jugend ohne Facebook?!

Der Workshop begann mit einer kurzen Einführung zum aktuellen Mediennutzungsverhalten Jugendlicher, das vor allem durch die Präsenz und Interaktion der „Digital Natives“ in Social Communities bzw. Social Network Sites wie Facebook, Jappy oder SchülerVZ gekennzeichnet war.

Soziale Netzwerke sind ein wichtiges Mittel zur Identitätsfindung und zur Stärkung der Persönlichkeit. Das Informationen über sich selbst mit Anderen geteilt werden, ist also auch keine Besonderheit.

Problematisch sind allerdings die Verwischung von Privatsphäre und Öffentlichkeit im Netz, sowie der Umgang der Netzwerkbetreiber mit den personenbezogenen Daten. Ein Großteil der Jugendlichen weiß zwar um die Risiken im Netz, doch trotzdem sind die unerlaubte Veröffentlichung von Fotos/Videos, Cyber-Mobbing und die zunehmende Sexualisierung des Webs fest verankerte Probleme der digitalen Jugendkultur. Um einige der Problemfelder im Plenum zu diskutieren, wurden unter den Teilnehmer/innen des Workshops Kärtchen mit pauschalisierten Aussagen von Jugendlichen, wie z.B. „Ich poste häufig Fotos mit meinen Freunden von der letzten Party. Wenn jemand etwas dagegen hat, kann er/sie sich ja bei mir beschweren.“, verteilt. Diese sollten dann von den Beteiligten eingeschätzt und in Hinblick auf Chance oder Risiko für die jugendlichen Nutzer in der gemeinsamen Diskussion bewertet werden. Durch die verschiedenen Tätigkeitsfelder und Altersgruppen der Teilnehmer/-innen ergab sich hier ein sehr diverses Stimmungsbild.

Abschließend erhielten die Teilnehmer/-innen einen Überblick über spezifische medienpädagogische Informations-, Qualifizierungs- und Präventionsangebote der beiden Berliner Fortbildungseinrichtungen BITS 21 und anderer landes- wie bundesweiter Initiativen.

Unter den Anwesenden, die am Thema „Chancen und Risiken Sozialer Netzwerke für Jugendliche“ interessiert waren, befanden sich eine Mehrzahl an Kolleg/innen aus Bildungseinrichtungen (z.B. Schule, Jugendsozialarbeit), zum anderen aber auch eine Vielzahl an Polizeibeamt/innen, die im Bereich der Kriminalprävention tätig sind. Die große Nachfrage an dem Workshopangebot belegt, dass das Problemfeld „Jugendmedienschutz im Internet“ in den vergangenen Jahren tiefer als bisher ins pädagogische Bewusstsein eingedrungen ist. Die Lebenswelten von Kindern und Jugendlicher sind Medienwelten und als solche bestimmen sie deren Persönlichkeitsentwicklung und das Handeln im Alltag mit. Eine Trennung von virtueller und realer Welt ist obsolet!

# Verzeichnis der Autorinnen und Autoren

**Prof. Dr. Petra Grimm**

Medienwissenschaftlerin, Hochschule der Medien Stuttgart  
E-Mail: [grimm@hdm-stuttgart.de](mailto:grimm@hdm-stuttgart.de)  
[www.hdm-stuttgart.de/grimm/home](http://www.hdm-stuttgart.de/grimm/home)

**Anna Groß und Johannes Baldauf**

Projektreferenten „no-nazi.net“ – für Soziale Netzwerke ohne Nazis, Amadeu Antonio Stiftung,  
Tel.: 030 240 886 24, Fax: 030 240 886 22  
[www.netz-gegen-nazis.de](http://www.netz-gegen-nazis.de)

**Julian Kulasza**

BITS 21 in der Wetek gGmbH  
[kulasza@wetek.de](mailto:kulasza@wetek.de)

**Sarah Lange**

Diplomstudium Soziologie, BITS 21 im fjs e. V.  
Marchlewskistraße 27, 10243 Berlin  
Tel.: 030 290 44 397, Fax: 030 2790 126  
E-Mail: [lange@bits21.de](mailto:lange@bits21.de)  
[www.bits21.de](http://www.bits21.de)

**PD Dr. Thomas Mößle**

Dipl.-Psychologe, stellv. Direktor Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.  
Lützerodestraße 9, 30161 Hannover,  
Tel.: 0511 34836-75, Fax: 0511 34836-10  
E-Mail: [Thomas.Moessle@kfn.de](mailto:Thomas.Moessle@kfn.de)  
[www.kfn.de](http://www.kfn.de)

**Claudia Schmid**

ehemalige Leiterin des Verfassungsschutzes Berlin

**Angelika Schöttler**

Bezirksbürgermeisterin von Tempelhof-Schöneberg  
Rathaus Schöneberg, John-F.-Kennedy-Platz, 10820 Berlin  
Tel.: 030 90277 2301, Fax: 030 90277 2220  
E-Mail: [bzbm@ba-ts.berlin.de](mailto:bzbm@ba-ts.berlin.de)

**Andreas Statzkowski**

Vorsitzender der Landeskommission Berlin gegen Gewalt,  
Staatssekretär für Sport und Verwaltung,  
E-Mail: [andreas.statzkowski@seninnsport.berlin.de](mailto:andreas.statzkowski@seninnsport.berlin.de)

**Tobias Trillmich**

Diplom Sozialarbeiter /-pädagogin, arbeitet als Referent in der Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin, pad e.V., Mainzer Str. 23, 10247 Berlin,  
Tel.: 030 29 35 26 15, Fax : 030 29 35 26 16  
E-Mail: trillmich@padev.de

**Julia von Weiler**

Diplompsychologin, Vorstand Innocence in Danger e.V.  
Holtzendorffstrasse 3, 14057 Berlin  
Tel.: 030 3300 75 38, Fax: 030 3300 75 48  
[www.innocenceindanger.de](http://www.innocenceindanger.de)

**Pavle Zagorscak,**

B.Sc. Psych., Freie Universität Berlin, Fachbereich Erziehungswissenschaft & Psychologie  
AB Entwicklungswissenschaft & Angewandte Entwicklungspsychologie  
Habelschwerdter Allee 45, 14195 Berlin,  
Tel.: 030 838 54539  
E-Mail: p.zagorscak@fu-berlin.de

# Veröffentlichungen der Landeskommision Berlin gegen Gewalt

## Broschüren und Papiere

Berliner Modell: Kiezorientierte Gewalt- und Kriminalitätsprävention, 1996
Aktionsplan Graffiti - Fortschreibung, 1997
Schüler- und Elternbrief Graffiti, 1997
Aktionsplan Hilfen für wohnungslose Frauen, 1998
Psychische Krankheit bei wohnungslosen Frauen, 1998 Ein ergänzender Beitrag zum Aktionsplan Hilfen für wohnungslose Frauen
Antidiskriminierungsregelungen in den Bundesländern, 1998
Maßnahmen gegen Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit und Rassismus in Berlin, 1999
Handreichung für Schule und Jugendhilfe zum Umgang mit Schuldistanz, 2003
Häusliche Gewalt: Präventive Ansätze auf bezirklicher Ebene – Projekte, Maßnahmen, Aktivitäten, Initiativen, Strukturen, 2003
Adressen gegen Gewalt, 2009
Empfehlungen der von der Landeskommision Berlin gegen Gewalt eingesetzten Arbeitsgruppe „Schuldistanz“ zum Umgang mit Schuldistanz, 2004
Möglichkeiten für Gewalt- und Kriminalitätsprävention in der Berliner Schule – Informationspaket, 2005
Gewalt der Sprache – Sprache der Gewalt, Prof. Dr. Sybille Krämer, 2005
Integration von Migrantinnen und Migranten – Dokumentation des Open Space am 26. / 27.09.2006 der Landeskommision Berlin gegen Gewalt und der Friedrich – Ebert – Stiftung, 2006
Sexuelle Gewalt – Entwicklung und Standortbestimmung eines facettenreichen Themas des Kinder- und Frauenschutzes, Prof. Dr. Barbara Kavemann, 2007
Sexuelle Gewalt – Wo stehen wir heute? Ein Überblick über die Zugänge zu Vergewaltigung und sexueller Gewalt in Großbritannien, Prof. Liz Kelly, 2008
Schreibwettbewerb der Landeskommision Berlin gegen Gewalt für alle Berliner Schulen zum Thema „Das ist mir fremd. Das war mir fremd. Das kenne ich. Die Suche nach Wegen zur interkulturellen Verständigung“ – Die Texte der Preisträgerinnen und Preisträger, 2007

## Flyer

Flyer: Elterinformation „ Null Bock auf Schule“ zum Thema Schuldistanz, 2003 Deutsch, Russisch, Türkisch, Arabisch
Flyer: Elterninformation zum Thema: Was tun, wenn Ihr Kind erstmals beim Ladendiebstahl erwischt wurde?, 2004 Deutsch, Türkisch, Russisch, Polnisch, Arabisch, Serbo – Kroatisch
Elternflyer: Rechtsextremismus und Gewalt im Jugendalter, 2006

## Plakate

Siegerplakat des Wettbewerbs zum Thema „Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit, Rassismus und Antisemitismus“, 2004
Siegerplakat des Wettbewerbs für ein respektvolles Miteinander gegen Rechtsextremismus mit dem Titel: „Intoleranz betäubt die Sinne“, 2008
Siegerplakat des Kunstwettbewerbes „Welche Farbe hat deine Toleranz?“, 2011

## Hefte aus der Reihe

### Berliner Forum Gewaltprävention (BFG)

<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr.1, 1999</b> Schwerpunkt: Kommunale Prävention in Berlin
<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 2, 2000</b> Schwerpunkt: Gewaltprävention in der Schule Teil I
<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 3, 2000</b> „Kriminalität, Gewalt und Gewalterfahrungen von Jugendlichen nichtdeutscher Herkunft in Berlin“ - Dokumentation eines Erfahrungsaustausches
<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 4, 2001</b> Dokumentation des 1. Berliner Präventionstages am 8.11.2000 Schwerpunkte: Kommunale Prävention in Berlin, Schule – Jugend – Gewalt, Beteiligung von Gewerbe und Einzelhandel an der Präventionsarbeit, Beteiligung von Wohnungsbaugesellschaften an der Präventionsarbeit, Beteiligung ethnischer, kultureller und religiöser Minderheiten, Prävention und Polizei, Gewalt gegen Frauen und Mädchen
<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 5, 2001</b> Dokumentation der Tagung „Wer ist fremd?“ am 6.7.2000 Schwerpunkt: Binationalität
<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 6, 2001</b> Dokumentation der Tagung „Kooperation von Jugendhilfe, Polizei und Justiz – Projekte und Standpunkte“ am 23. und 24.11.2000
<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr.7, 2001</b> Schwerpunkt: Gewaltprävention in der Schule Teil 2
<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 8, 2001</b> Schwerpunkt: Rechtsextremismus
<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 9, 2002</b> Dokumentation des 2. Berliner Präventionstages am 10.10.2001 Schwerpunkte: Männliche Sozialisation und Gewalt, Rechtsextremismus, Beteiligung – Vernetzung und Prävention, Justiz als Partner in der Prävention, Sport und Gewaltprävention, Kooperation von Polizei und Schule
<b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 10, 2002</b> Schwerpunkt: Häusliche Gewalt

<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 11, 2003</b>  Dokumentation des 3. Berliner Präventionstages am 14.11.2002  Schwerpunkte: Gewalt in der Erziehung, Kommunale Gewalt- und Kriminalitätsprävention, Männliche Sozialisation und Gewalt, Soziales Lernen in der Schule, Häusliche Gewalt, Rechts-  extremismus, Antiaggressionstraining</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 12, 2003</b>  Kriminalitätsoffer</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 13, 2003</b>  Rechtsextremismus und Gewalt im Jugendalter – Eine Elterninformation</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 14, 2004</b>  Schuldistanz</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 15, 2004</b>  10 Jahre Landeskommision Berlin gegen Gewalt</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 16, 2004</b>  Dokumentation des 4. Berliner Präventionstages am 13.11.03  Schwerpunkte: Prävention und Wirtschaft, Gewalt in der Erziehung, Ressourcen für die Ge-  waltprävention, Opfer von Rechtsextremismus, Streitschlichtung im Stadtteil, PiT – Prävention  im Team, Jugendrechtshäuser und Rechtspädagogik</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 17, 2004</b>  Dokumentation eines Workshops zur Jugenddelinquenz – Entwicklungen und Handlungsstra-  tegien vom 29.04. bis 30.04.2004</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 18, 2004</b>  Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit, Antisemitismus – Programme, Maßnahmen,  Projekte</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 19, 2005</b>  Dokumentation der Konferenz der Friedrich – Ebert – Stiftung und der Landeskommision  Berlin gegen Gewalt „Erziehen für’s Leben – Eltern in der Verantwortung“ am 30.11.2004,  Schwerpunkt: Elternkurse</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 20, 2005</b>  Dokumentation der Fachtagung „Engagement erwünscht! Konsequenzen aus Berliner Be-  zirksstudien und Lokalen Aktionsplänen für Demokratie und Toleranz“ am 23.11.2004 in der  Friedrich – Ebert – Stiftung  Schwerpunkt: Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit und Antisemitismus</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 21, 2005</b>  Dokumentation des 5. Berliner Präventionstages am 3.11.2004  Schwerpunkte: Gewalt der Sprache, Antisemitismus, Prävention und Medien, Intensivtäter,  Präventionsräte für alle Berliner Bezirke?, Communities von Bürger/innen nichtdeutscher Her-  kunft und Gewaltprävention, Prävention im Internet</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 22, 2005</b>  Soziales Lernen in der Berliner Schule – Grundlagen, in Unterricht und Schulleben,  Lernprogramme</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 23, 2005</b>  Plakatwettbewerb der Landeskommision Berlin gegen Gewalt  „Die Opfer von rechter Gewalt brauchen Unterstützung“</p>



<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 24, 2006</b>  Dokumentation des 6. Berliner Präventionstages am 24.11.2005  Männliche Sozialisation und Gewalt</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 25, 2006</b>  Dokumentation der Tagung „Häusliche Gewalt gegen Migrantinnen“ am 22.2.2006</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 26, 2006</b>  Intensivtäter Teil I – Ergebnisse der Analyse von Intensivtäterakten der Staatsanwaltschaft Berlin</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 27, 2007</b>  Dokumentation der Fachtagung „Das jugendliche Opfer“ vom 28.9.2006</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 28, 2007</b>  Gewalt von Jungen, männlichen Jugendlichen und jungen Männern mit Migrationshintergrund in Berlin – Bericht und Empfehlungen einer von der Landeskommision Berlin gegen Gewalt eingesetzten Arbeitsgruppe</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 29, 2007</b>  Dokumentation des 7. Berliner Präventionstages am 1.11.2006  Psychische Gewalt</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 30, 2007</b>  Berliner Projekte gegen Rechtsextremismus – Forschungsbericht des Zentrums für Antisemitismusforschung, Arbeitsstelle Jugendgewalt und Rechtsextremismus an der TU Berlin</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 31, 2007</b>  Schreibwettbewerb der Landeskommision Berlin gegen Gewalt – „Das ist mir fremd. Das war mir fremd. Das kenne ich. Die Suche nach Wegen zur interkulturellen Verständigung“</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 32, 2007</b>  Dokumentation der Tagung „Männliche Sozialisation und Gewalt – Geschlechtsbewusste Arbeit mit Jungen: Kita, Schule, Jugendhilfe, Familie, Sport“ am 29. und 30.08.2006</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 33, 2007</b>  Intensivtäter in Berlin - Teil II – Ergebnisse der Befragung von Intensivtätern sowie der Auswertung ihrer Schulakten</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 34, 2007</b>  SCHLAGWORT Integration – Junge Zuwanderer und Gewalt in Berlin  Dokumentation der Tagung am 27. und 28.8.2007  Gewalt von jungen männlichen Personen mit Migrationshintergrund in Berlin</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 35, 2008</b>  Dokumentation des 8. Berliner Präventionstages am 31.10.2007  Schwerpunkte: In Würde aufwachsen (Prof. Dr. Klaus Hurrelmann), Stärkung von Erziehungskompetenzen, Frühe Hilfen, Zusammenarbeit von Eltern und Schule, Erziehungspartnerschaften, Koordinierter Kinderschutz</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 36, 2009</b>  Dokumentation des 9. Berliner Präventionstages am 14.10.2008  Kinder- und Jugenddelinquenz</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 37, 2009</b>  Plakatwettbewerb der Landeskommision Berlin gegen Gewalt für ein respektvolles Miteinander gegen Rechtsextremismus „Vielfalt entdecken. Neugier empfinden. Zusammenhalt stärken. Mach mit!“</p>

<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 38, 2009</b>  Dokumentation der Veranstaltung „Jugendgewalt: Was leisten Trainings, Kurse und Seminare“ am 7.10.2008</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 39, 2009</b>  Was tun gegen rechte Gewalt? Forschungsbericht der Arbeitsstelle Jugendgewalt und Rechtsextremismus am Zentrum für Antisemitismusforschung, September 2009</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 40, 2010</b>  Schnittstellenanalyse zum Themenkomplex Sexuelle Gewalt</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 41, 2010</b>  Dokumentation des 10. Berliner Präventionstages am 10.11.2009  Evaluation und Qualitätsentwicklung in der Gewalt- und Kriminalitätsprävention</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 42, 2010</b>  Analyse der Gewalt am 1. Mai 2009 in Berlin</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 43, 2010</b>  Ergebnisse der wissenschaftlichen Begleitung von Modellprojekten der Landeskommision Berlin gegen Gewalt zur Steigerung der Erziehungskompetenz von Eltern mit Migrationshintergrund und zur Steigerung der Konfliktlösungskompetenz von männlichen Kindern und Jugendlichen mit Migrationshintergrund</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 44, 2011</b>  „Intensivtäter“ in Berlin Teil III  Haftverläufe und Ausblicke auf die Legalbewährung junger Mehrfachtäter</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 45, 2011</b>  Jugendliche als Täter und Opfer von Gewalt in Berlin</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 46, 2012</b>  Dokumentation des 11. Berliner Präventionstages vom 03.11.2011  „Brücken bauen – Respekt fördern – Vielfalt gestalten“</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 47, 2012</b>  Die Praxis von Vorurteils- und Gewaltprävention in zwei Berliner Quartieren -  Forschungsbericht der Arbeitsstelle Jugendgewalt und Rechtsextremismus am Zentrum für Antisemitismusforschung</p>
<p><b>Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 48, 2013</b>  Dokumentation des 12. Berliner Präventionstages vom 16. Oktober 2012  „Schöne neue Welt – total vernetzt! Fluch oder Segen?“</p>

Alle Veröffentlichungen der Landeskommision Berlin gegen Gewalt können unter [www.berlin-gegen-gewalt.de](http://www.berlin-gegen-gewalt.de) herunter geladen werden oder bestellt werden bei der

Landeskommision Berlin gegen Gewalt  
Klosterstr. 47, 10179 Berlin  
Tel.: 90223 2913, Fax: 90223 2921



