

# **JUGENDSCHUTZ**

## **im Kreis Wesel**

### **Teil II**

**Medienkonsum**

**bei Kindern und Jugendlichen**



## **Inhaltsverzeichnis**

Jugendschutz im Kreis Wesel: Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen .....	3
1. Sachlage: Nutzung digitaler Medien bei Kindern und Jugendlichen.....	5
1.1. Qualität und Quantität.....	7
1.1.1. Jugendliche.....	7
1.1.2. Kinder .....	8
1.1.3. Kleinkinder .....	9
1.2. Frequentierte Inhalte .....	10
1.2.1. Information .....	11
1.2.2. Unterhaltung .....	13
1.2.3. Spiele .....	15
1.2.4. Kommunikation und Media Sharing .....	18
2. Jugendschutzrelevante Themen .....	22
2.1. Informelle Selbstbestimmung und Datensicherheit .....	22
2.1.1. Ausgangslage .....	22
2.1.2. Zielsetzung.....	23
2.2. Ungeeignete Inhalte .....	24
2.2.1. Ausgangslage .....	24
2.2.2. Zielsetzung.....	33
2.3. Urheberrecht .....	34
2.3.1. Ausgangslage .....	34
2.3.2. Zielsetzung.....	35
2.4. Unklare Authentizität von Inhalten .....	35
2.4.1. Ausgangslage .....	35
2.4.2. Zielsetzung.....	36
2.5. Recht am eigenen Bild / am Bild der eigenen Sache.....	37
2.5.1. Ausgangslage .....	37
2.5.2. Zielsetzung.....	38
2.6. Cybermobbing .....	38
2.6.1. Ausgangslage .....	38
2.6.2. Zielsetzung.....	40
2.7. Übergriffe.....	41
2.7.1. Ausgangslage .....	41
2.7.2. Zielsetzung.....	41
2.8. Exzessives Verhalten .....	42
2.8.1. Ausgangslage .....	42
2.8.2. Zielsetzung.....	43
3. Jugendmedienschutz.....	44

3.1. Gesetzlicher Jugendmedienschutz.....	44
3.2. Technischer Jugendmedienschutz .....	47
3.3. Erzieherischer Jugendmedienschutz.....	50
3.3.1. Zielgruppen.....	50
3.3.2. Zielsetzung.....	50
4. Medienbildung und Jugendmedienschutz im Kreis Wesel.....	51
4.1. Medienbildung in Kindertageseinrichtungen.....	51
4.1.1. Aufgabenfeld.....	51
4.1.2. Landesweite Angebote .....	52
4.1.3. Kreisweite Angebote .....	53
4.2. Medienbildung in Schulen .....	53
4.2.1. Aufgabenfeld.....	53
4.2.2. Bundesweite Angebote .....	54
4.2.3. Landesweite Angebote .....	55
4.2.4. Kreisweite Angebote .....	56
4.3. Medienbildung in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit.....	59
4.3.1. Aufgabenfeld.....	59
4.3.2. Bundesweite Angebote .....	60
4.3.3. Kreisweite Angebote .....	61
5. Ausblick.....	63
Anhang.....	64

## **Jugendschutz im Kreis Wesel:**

### **Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen**

Das bisherige Jugendschutzkonzept für den Kreis Wesel wurde am 13.10.2011 vom Kreisausschuss zur Kenntnis genommen. Damit eine möglichst einheitliche Vorgehensweise im Kreis Wesel gewährleistet ist, wurde das Konzept daraufhin auch in den jugendamtsangehörigen Gemeinden und Kommunen erörtert und weiter auf den Weg gebracht. Mit diesem Konzept wurde zunächst vorrangig das Thema Alkoholmissbrauch einer konzeptionellen Lösung zugeführt.

Das Jugendschutzkonzept sah darüber hinaus die Bildung einer ständigen kreisweiten Arbeitsgruppe als Netzwerk Jugendschutz vor, die seit März 2012 zweimal jährlich tagt. Diese kreisweite Arbeitsgruppe Jugendschutz hat im Oktober 2015 beschlossen, das vorhandene Jugendschutzkonzept um das Thema Medienkonsum zu ergänzen und entsprechend fortzuschreiben. Hiermit wird nun diese Fortschreibung im Bereich Medien vorgelegt.

Das Konzept richtet sich auch als Info-Reader an Einrichtungen und Fachkräfte der Jugendhilfe, an Schulen und Lehrkräfte, an Kindertageseinrichtungen und Erzieherinnen und Erzieher, an Kommunen und Beratungsstellen sowie an Eltern und Erziehungsberechtigte. Es verschafft einen Überblick zum Thema Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen im Kreis Wesel und soll als Leitfaden und Ratgeber mit umfangreichen Hinweisen auf weitergehende Informationen dienen.

Der ständige digitale Wandel verlangt eine stetige und fortwährende Auseinandersetzung mit dem Thema.

Kinder und Jugendliche haben digitale Medien mittlerweile selbstverständlich in ihren Alltag integriert. Der Zugang zu internetfähigen Endgeräten wie Computern, Smartphones, Laptops etc. und damit meist auch zum Internet ist annähernd flächendeckend in den deutschen Haushalten angekommen.

Die Nutzung der digitalen Medien ist in unserer Gesellschaft eine alltägliche Form der Kommunikation und Interaktion sowie der Informationsbeschaffung und Unterhaltung. Die Vielfalt der Nutzungsformen und -möglichkeiten wächst seit Jahren. Entsprechend sind die Anforderungen, auf die veränderte Lebenswelt zu reagieren, gewachsen.

Die Erziehungsberatungsstellen, die Drogenberatungsstellen sowie die Jugendämter der in der kreisweiten Arbeitsgruppe Jugendschutz vertretenen Gebietskörperschaften, bieten Beratungs- und Präventionsangebote für Kinder, Jugendliche, Eltern, Schulen,

Vereine und Verbände sowie weitere im Kontakt mit Kinder und Jugendlichen stehende Multiplikatoren/-innen an.

Ziel dieser Angebote ist die Förderung der Medienkompetenz, ein verantwortungsbewusster Umgang aller Beteiligten mit Medien sowie die Prävention gegenüber den möglichen Fremd- und Selbstgefährdungen durch digitale Medien.

Die vorliegende Fortschreibung des Konzeptes zum Jugendschutz im Kreis Wesel bietet neben einer Situationsbeschreibung, die den Umgang mit digitalen Medien von Kindern und Jugendlichen beleuchtet (Kapitel 1: Sachlage), einen Überblick zu den unterschiedlichen jugendschutzrelevanten Themen mit entsprechenden Zielformulierungen (Kapitel 2: Jugendschutzrelevante Themen).

Im Anhang werden Hilfs-, Beratungs- und Präventionsangebote im Kreisgebiet sowie auf Landes- und Bundesebene aufgelistet. Beispiele zu den Beratungs- und Präventionsangeboten werden im Zuge der Darstellung des Jugendmedienschutzes (Kapitel 3.: Jugendmedienschutz) speziell des erzieherischen Jugendmedienschutzes (Kapitel 4.: Medienbildung und Jugendmedienschutz im Kreis Wesel) aufgeschlüsselt. Hierbei werden die Aufgabenfelder Kindertageseinrichtungen (Kapitel 4.1.: Medienbildung in Kindertageseinrichtungen), Schulen (Kapitel 4.2.: Medienbildung in Schulen) und außerschulische Kinder- und Jugendeinrichtungen (Kapitel 4.3.: Medienbildung in außerschulischen Kinder- und Jugendeinrichtungen) getrennt betrachtet. Zu allen Bereichen werden exemplarisch einige bundesweite, landesweite und kreisweite Angebote dargestellt.

## 1. Sachlage: Nutzung digitaler Medien bei Kindern und Jugendlichen

Den Angaben der **JIM-Studie** (Jugend, Information, (Multi-) Media), einer Basisstudie zum Medienumgang von 12- bis 19-Jährigen des medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest zufolge, erhält von den Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren nur etwa ein Fünftel keinen uneingeschränkten Internet-Zugang. Die meisten Jugendlichen verfügen über einen autarken und damit meist unkontrollierten Zugang zum Internet.<sup>1</sup>

Im Jahr 2008 entschied noch ein Viertel der Eltern darüber, welche Inhalte Kinder und Jugendliche nutzen, und ein Drittel sprach Zeitbeschränkungen für die Computer- und Internetnutzung aus.<sup>2</sup> Nicht zuletzt die massive Zunahme von mobilen Endgeräten änderte die Kontrolle und Regulierung des Zugangs durch die Erziehungsberechtigten. Von 2011 bis 2016 stieg der Anteil an Jugendlichen, die ein Smartphone besitzen, von 25% auf 98% an.<sup>3</sup> Diesem Zuwachs schließt sich eine größere Verbreitung des dauerhaften mobilen Internetzugangs in Form von Internetflatrates an, der von 34% im Jahr 2012 auf 79% im Jahr 2016 stieg.<sup>4</sup> Im Zuge dieser Entwicklung gilt das Smartphone mit 76% als das am häufigsten eingesetzte Gerät zur Internetnutzung. Dabei greifen Jungen mit 18% noch häufiger als Mädchen mit 4% auf den klassischen Computer als Webzugang zurück. Das Smartphone nutzen mit 83% mehr Mädchen gegenüber 69% der Jungen, um regelmäßig das Internet zu nutzen.<sup>5</sup>

Mit derartig radikalen Veränderungen wächst auch die Relevanz des Themas für die Kinder- und Jugendhilfe, wobei Medienkompetenz und Jugendschutz kaum voneinander trennbar ineinander übergehen.

Der 14. Kinder und Jugendbericht benannte 2013 den Umgang mit digitalen Medien, insbesondere den Umgang mit dem Internet, als Arbeitsbereich von immanenter Bedeutung für die Praxis der Kinder- und Jugendarbeit und beschreibt die anhaltende Entwicklung als „eine noch wenig ausgeleuchtete Veränderung des Privaten, des

---

<sup>1</sup>Sabine Feierabend, Ulrike Karg, Thomas Rathgeb: JIM-Studie 2013 Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Stuttgart. S.27ff

<sup>2</sup>Schnack, Dieter und Neutzling, Rainer: Kleine Helden in Not. Reinbek 2011. S.200.

<sup>3</sup>Sabine Feierabend, Theresa Plankenhorn, Thomas Rathgeb: JIM-Studie 2016 Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Stuttgart. S.6.

<sup>4</sup>JIM-Studie 2016 S. 26.

<sup>5</sup>JIM-Studie 2016 S. 24ff.

Schutzes vor unkontrollierbarer Transparenz und Öffentlichkeit“<sup>6</sup>, welche Risiken erzeugt und Strukturen eines öffentlichen Gedächtnisses schafft, „das alles ohne Gewichtung speichert und selbst unangenehme Dinge nicht mehr dem menschlichen Vergessen und Verdrängen anheimstellt und das unabsehbare Fernwirkungen einmal gemachter Äußerungen und Inszenierungen nach sich zieht, die junge Menschen oft nicht überblicken können.“<sup>7</sup>

„Die Tatsache, dass unvorstellbare Datenmengen mittlerweile über jede einzelne Person gespeichert und kommerziell verwertet werden und deren Implikationen für ein selbstbestimmtes Handeln in der Zukunft, wird dabei weder durch die Nutzer und Nutzerinnen noch durch die Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe bislang in breitem Maße reflektiert. Dies alles dürfte das Denken und Handeln, die Routinen der Kommunikation und des sozialen Umgangs junger Menschen im Zuge des Gewährwerdens dieser Auswirkungen in Zukunft noch weitaus stärker verändern, als dies bislang absehbar ist.

Darüber hinaus zeigt sich innerhalb des virtuellen Raums eine Ausdifferenzierung von Nutzungsweisen und -möglichkeiten, die zu einer Reproduktion ungleicher Teilhabe an den Potenzialen der neuen Medien führt. Die Anschlussfähigkeit der medialen Praxen an Erfordernisse bildungsbezogener Teilhabe differiert entsprechend der Ressourcenlage der Nutzerinnen und Nutzer. Das führt dazu, dass sich eine teilhabebezogene Ausdifferenzierung des virtuellen Raums entwickelt, die zur Folge hat, dass ein Teil der Kinder und Jugendlichen ihre Interessen darin erfolgreich organisieren und vertreten, von der Informationssuche profitieren und sich über Vernetzung mit anderen entsprechend weitere Ressourcen erschließen, während die anderen an diesen Möglichkeiten nur eingeschränkt oder gar nicht teilhaben.“<sup>8</sup>

Im Umgang mit Medien erwerben nicht zuletzt Kinder und Jugendliche wichtige Schlüsselkompetenzen, ohne welche eine Teilhabe an unserer Gesellschaft kaum mehr möglich ist. Mit der wachsenden Bedeutung der digitalen Medien im Alltag der Kinder und Jugendlichen steigen auch die Anforderungen an die Kompetenzen sowohl der Kinder und Jugendlichen, als auch der Erwachsenen, welche diese beaufsichtigen,

---

<sup>6</sup> Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend: 14. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. Herausgegeben vom Deutschen Bundestag als Drucksache 17/12200 2013, S.55.

<sup>7</sup> 14. Kinder- und Jugendbericht. S.55.

<sup>8</sup> 14. Kinder- und Jugendbericht. S.55f.

betreuen, erziehen, ausbilden oder einen vergleichbaren Kontakt zu Kindern und Jugendlichen unterhalten.

Die angestrebte Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen soll diese dazu befähigen, digitale Medien ihrem Alter entsprechend verantwortungsbewusst, reflektierend, selbstbestimmt und kreativ dazu zu nutzen, ihr Leben zu gestalten. Die angestrebte Medienkompetenz bei Erwachsenen soll diese dazu befähigen, Kindern und Jugendlichen genau dies zu ermöglichen, sie zu beraten, zu begleiten und vor ungeeigneten Inhalten zu schützen.

## **1.1. Qualität und Quantität**

Die Studien des medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest **miniKIM** für Kleinkinder von 2 bis 5 Jahren<sup>9</sup>, **KIM** für Kinder von 6 bis 13 Jahren<sup>10</sup> und **JIM** für Jugendliche von 12 bis 19 Jahren<sup>11</sup> zeigten seit 2013 eine annähernde Vollausrüstung internetfähiger Endgeräte der Haushalte, in welchen Kinder und Jugendliche aufwachsen, auf.

Zwischen 97% und 100% der Haushalte verfügten über entsprechende Geräte, dabei verfügen 95%<sup>12</sup>, 97%<sup>13</sup> und 98%<sup>14</sup> der befragten Haushalte über einen Internetzugang. Die Studien weisen derweil auch auf die Quantität und Qualität der Internetnutzung in den unterschiedlichen Gruppen hin.

### **1.1.1. Jugendliche**

In der Gruppe der 12- bis 19-Jährigen nutzen 87% der Jugendlichen täglich und weitere 9% mehrmals wöchentlich das Internet. Dabei sprachen bereits 2013 91% der Jungen und 87% der Mädchen der Internetnutzung eine wichtige bis sehr wichtige Rolle zu.<sup>15</sup>

---

<sup>9</sup> Sabine Feierabend, Theresa Plankenhorn, Thomas Rathgeb: MiniKIM 2014 Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Stuttgart.

<sup>10</sup> Sabine Feierabend, Theresa Plankenhorn, Thomas Rathgeb: KIM-Studie 2014 Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Stuttgart.

<sup>11</sup> JIM-Studie 2013.

<sup>12</sup> Vgl. miniKim 2014 S.8.

<sup>13</sup> Vgl. JIM-Studie 2013 S.6.

<sup>14</sup> Vgl. KIM-Studie 2014 S. 8.

<sup>15</sup> Vgl. JIM-Studie 2016 S.11 und JIM Studie 2013 13.



Dem Handy wird eine ähnlich bedeutsame Rolle zugesprochen.<sup>16</sup> In ihrer Bedeutung für Jugendliche haben Handy und Internet damit, jenseits der Beschäftigung mit Musik, kaum nennenswerte Vergleichsmedien.

Allein Konsolen- und Computerspiele werden beständig von etwa 70% der befragten Jungen mehrmals wöchentlich bis täglich gespielt und sind für viele Jungen von einer wichtigen bis sehr wichtigen Bedeutung.<sup>17</sup>

Unter dem Aspekt der formalen Bildung zeigt sich allein beim Thema Konsolen- und Computerspiele ein Unterschied; diese nehmen mit 54% zu 46% eine höhere Bedeutung für Jugendliche mit geringem Bildungsniveau ein. In den Themen Musikhören sowie Internet- und Handynutzung ist hingegen kein relevanter Unterschied zu verzeichnen.<sup>18</sup>

### **1.1.2. Kinder**

In der Gruppe der 6- bis 13-Jährigen nutzen 27% der Kinder täglich und weitere 28% mehrmals wöchentlich das Internet. Dabei nennen 6% der Jungen und 17% der Mädchen die Internetnutzung als eine ihrer liebsten drei Freizeitbeschäftigungen.<sup>19</sup>

Das Handy wird mit 42% täglich und 17% mehrmals wöchentlich genutzt. Dabei nennen 12% der Jungen und 11% der Mädchen die Beschäftigung mit dem Handy eine ihrer liebsten drei Freizeitbeschäftigungen. Für Kinder hat das Fernsehen mit 32% bei Jungen und 31% bei Mädchen immer noch die höchste mediale Bedeutung. Fern wird derweil von 77% der Kinder täglich und 19% der Kinder mehrmals wöchentlich gesehen.<sup>20</sup>

Dennoch verfügt mit 44% fast die Hälfte der Kinder über Spielekonsolen, 34% über tragbare und 23% über stationäre. Ein Handy oder Smartphone haben mit 53% ähnlich viele Kinder. Zu den regelmäßigen Freizeitbeschäftigungen von Kindern gehören auch digitale Spiele. Für drei von fünf Kindern ist die Beschäftigung mit Computer-/Konsolen-/Onlinespielen (60 %) oder mit dem Handy/Smartphone (59 %) eine regelmäßige Freizeitaktivität.<sup>21</sup>

---

<sup>16</sup>Vgl. JIM Studie 2013 S.13.

<sup>17</sup>Vgl. JIM Studie 2013 S.12f. Vgl. JIM-Studie 2016 S.12.

<sup>18</sup>Vgl. JIM Studie 2013 S.14.

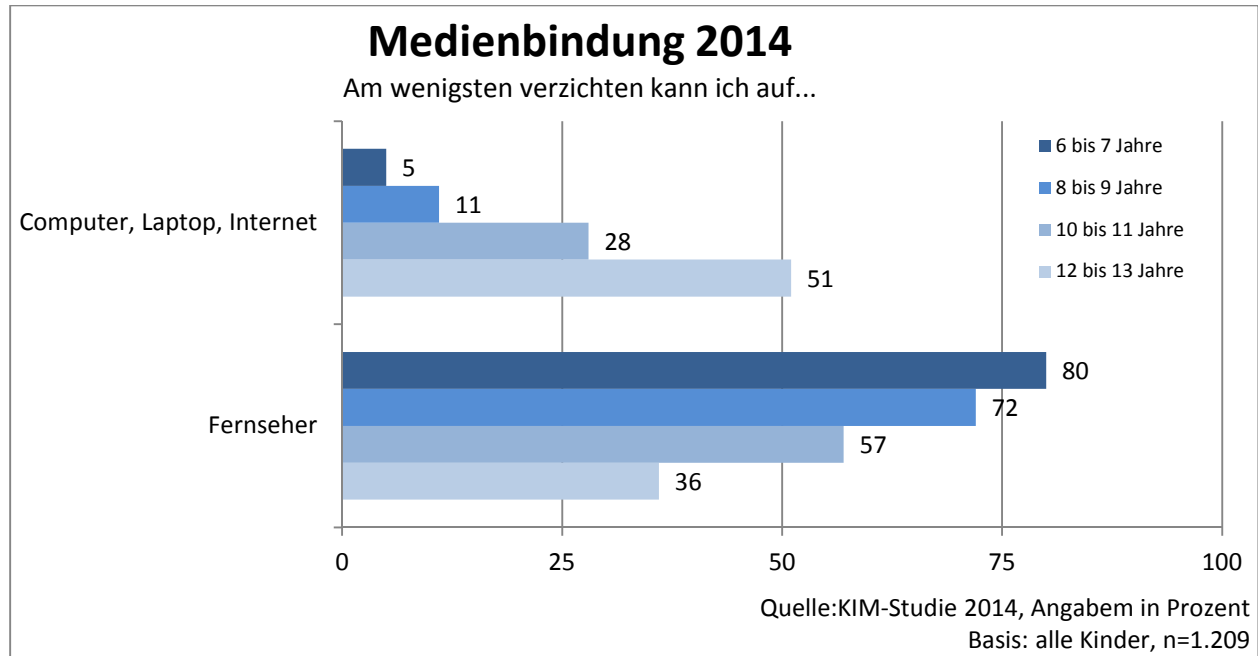
<sup>19</sup> Vgl. KIM-Studie 2016 S.10 und S. 13.

<sup>20</sup> Vgl. KIM-Studie 2016 S.10 bis 13.

<sup>21</sup> Vgl. KIM-Studie 2016. S.8f und S.11.

Unterdessen steigt die Bedeutung digitaler Medien mit steigendem Alter radikal an, wohingegen die Bedeutung des Fernsehens massiv abfällt.<sup>22</sup>

**Abbildung 1: Medienbindung 2014**



Zeitgleich zur steigenden Bindung an die digitalen Medien fällt auch die durch die Eltern begleitete Nutzung ab. Insbesondere Handyspiele und das Internet werden von Eltern bei 6- bis 7-jährigen noch überwiegend begleitet. Bei 12- bis 13-jährigen findet hierbei kaum noch Begleitung durch Erwachsene statt. In der Altersgruppe von 12 bis 13 Jahren surfen 68% allein im Internet und 71% spielen allein mit dem Handy. In der Altersgruppe von 6 bis 7 Jahren surfen 11% allein im Internet und 10% spielen allein mit dem Handy.<sup>23</sup>

### 1.1.3. Kleinkinder

Nach Angaben der haupterziehenden Personen haben 85% der 2- bis 5-jährigen Kinder keinerlei Erfahrungen mit digitalen Medien. Die Nutzung digitaler Spiele steigt indes rapide von 4% bei 2- bis 3-jährigen auf 27% bei 4- bis 5-jährigen.<sup>24</sup>

Die 623 haupterziehenden und an der mini-KIM-Studie beteiligten Personen gaben an, dass von den 2- bis 5-jährigen Kindern 11% mindestens ein Mal wöchentlich digitale Spiele spielen, 9% das Handy oder das Smartphone nutzen, 7% einen Tablet-PC und

<sup>22</sup>Vgl. KIM-Studie 2014 S.16.

<sup>23</sup>Vgl. KIM-Studie 2016 S.15.

<sup>24</sup> Vgl. Mini KIM 2014. S.19.

5% das Internet nutzen. Unterdessen schauen 79% mindestens ein Mal wöchentlich Fernsehen und 43% DVDs.<sup>25</sup>

## 1.2. Frequentierte Inhalte

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest teilt die Internetinhalte in vier Bereiche auf:

- **Information**

Hier steht die Informationssuche und -vermittlung im Vordergrund. Die Jugendlichen nutzen unter anderem Nachrichtenformate und Berichterstattungen, Enzyklopädien, Tutorials oder Produktbeschreibungen.

- **Unterhaltung**

Im Bereich der Unterhaltung stehen Musik, Videos und Bilder im Hauptinteresse. Hier werden vornehmlich Videoportale und Mediatheken genutzt, aber auch TV-Sendungen zeitversetzt gesehen oder Onlineradiosendungen verfolgt.

- **Spiele**

Der Bereich der Spiele umfasst Computer-, Konsolen-, Online- und Handyspiele.

- **Kommunikation**

Im Themenkomplex Kommunikation stehen soziale Interaktionen im Vordergrund. Hier werden besonders Communitys, Foren, Chatportale und E-Mails genutzt.

Diese Bereiche sind letztendlich nicht stringent zu trennen, dennoch sollen sie hier in dieser Form mit übernommen werden. Dem Bereich der Kommunikation soll der Aspekt des Media Sharings zugeordnet werden.

In allen vier Bereichen sind Risiken für die Gegenwart und Zukunft der Jugendlichen auszumachen, zu welchen es gilt, beratend und begleitend präventiven Jugendschutz zu gewährleisten.

Anders als in der Ausarbeitung des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest wird im Folgenden auch stets die Interaktivität der unterschiedlichen Inhalte betrachtet.

Jugendliche nutzen von durchschnittlich 200 Minuten, welche sie täglich Online verbringen, 41% zur Kommunikation, 19% zum Spielen, 10% zur Information und 29%

---

<sup>25</sup> Vgl. Mini KIM 2014. S.7.

zur Unterhaltung. Eklatante Unterschiede lassen sich kaum zwischen den Altersgruppen bzw. der formalen Bildung ausmachen.<sup>26</sup> Lediglich das Geschlecht wirkt sich deutlich auf die Verteilung in den Bereichen Spiele und Kommunikation aus.<sup>27</sup>

In den folgenden Darstellungen werden die Bereiche jeweils mit ihrer Bedeutung und Verbreitung für Jugendliche dargestellt und die Möglichkeiten der Interaktivität aufgezeigt.

## **1.2.1. Information**

### **1.2.1.1. Inhalt**

Die reine freizeitgebundene Informationssuche nimmt für Jugendliche den kleinsten Zeitraum ein. So nutzen sie hierfür 10% ihrer Onlinezeit, das entspricht etwa 20 Minuten zur alltäglichen Informationsbeschaffung und -suche.<sup>28</sup>

Das wichtigste Instrument der Informationsbeschaffung und -suche sind Suchmaschinen, welche von etwa 80% täglich bis mehrmals in der Woche genutzt werden.<sup>29</sup>

Zu speziellen freizeithlichen Themeninteressen suchen etwa 38% der Jugendliche mindestens mehrmals wöchentlich, ebenso viele recherchieren in der Onlineenzyklopädie Wikipedia,<sup>30</sup> welche auf dem fünften Platz der meistgenutzten mobilen Webseiten 2015 rangierte.<sup>31</sup> 19% Prozent nutzen regelmäßig Nachrichtenangebote, die nicht von klassischen Nachrichtenmedien präsentiert werden, 15% nutzten die Portale der klassischen Print-Anbieter. Ebenso viele nutzen Newsgroups. Etwa jeder 10. Jugendliche nutzt regelmäßig Sport-Ticker (12%), Tutorials (11%) oder Produktvorstellungen (9%). Webblogs (7%), Podcasts (6%) und Nachrichtenangebote (5%) der Fernsehsender hingegen werden nur von wenigen Jugendlichen regelmäßig frequentiert. Jungen nutzen die Informationsangebote mit einem Abstand von 2 bis 7 Prozentpunkten etwas häufiger als Mädchen. Deutlich größer ist der Abstand allerdings bei der Nutzung von Sport-Live-Tickern, hier nutzen

---

<sup>26</sup> Vgl. JIM-Studie 2016. S.27.

<sup>27</sup> Vgl. JIM-Studie 2016. S.28.

<sup>28</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.31.

<sup>29</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.33.

<sup>30</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.33.

<sup>31</sup> Quelle: <https://www.proteus-solutions.de/~Unternehmen/News-PermaLink:tM.F04!sM.NI41!Article.955227.asp> (Zugriff: 18.06.2015)

gerade 5% der Mädchen gegenüber 18% der Jungen das Angebot mindestens wöchentlich.<sup>32</sup>

Unterschiede lassen sich auch in der formalen Bildung feststellen. Schülerinnen und Schüler der Gymnasien nutzen häufiger Suchmaschinen, Wikipedia und Nachrichtenportale als Schülerinnen und Schüler anderer Bildungsgänge. Schülerinnen und Schüler der Realschulen nutzen häufiger Non-Print-Informationsportale und Produktvorstellungen. Schülerinnen und Schüler der Hauptschule nutzen häufiger die Suche nach regionalen Veranstaltungen und Sport-Live-Ticker.<sup>33</sup>

### **1.2.1.2. Interaktivität**

Eine typische interaktive Nutzung des Web 2.0 sind Informationssammlungen, wie z.B. die freie Enzyklopädie Wikipedia, die es Nutzerinnen und Nutzern nicht nur ermöglicht, Informationen abzurufen, sondern auch ohne journalistische oder redaktionelle Kenntnisse Informationen zusammenzutragen, Artikel zu verfassen und zu verbessern, sowie oft auch die Inhalte zu diskutieren. Als weitere Möglichkeit bietet sich das Erstellen von Tutorials oder die Beteiligung an Newsgroups. Trotz dieser Möglichkeiten ist das Verhalten von Jugendlichen im Bereich Information eher konsumierend als gestaltend. In einem Zeitraum von 14 Tagen verfassen 5% der Jugendlichen Beiträge in Newsgroups oder Foren und 1% stellt einen Beitrag in die freie Enzyklopädie Wikipedia ein.<sup>34</sup>

### **1.2.1.3. Problemlage**

Die Hauptproblemlagen des Bereichs „Information“ sind die informelle Selbstbestimmung, die Konfrontation mit ungeeigneten Inhalten, sowie die Unklarheit über die Authentizität abgerufener Inhalte. Bei einem komorbiden grenzpathologischen Spielverhalten können Sport-Live-Ticker zu Auffälligkeiten im Sinn einer exzessiven Nutzung führen.

---

<sup>32</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.33f.

<sup>33</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.34.

<sup>34</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.35.

## 1.2.2. Unterhaltung

### 1.2.2.1. Inhalt

Jugendliche verbringen 29% ihrer Onlinezeit mit Zerstreuung und Unterhaltung. Das entspricht in etwa einer Stunde pro Tag.<sup>35</sup> Das wichtigste Medium der Unterhaltung stellen Videoportale dar, welche von etwa zwei Dritteln der Jugendlichen regelmäßig besucht werden. YouTube ist Marktführer mit 58,3% Marktanteil.<sup>36</sup> 42% der Jugendlichen haben ein eigenes Benutzerkonto auf YouTube, wobei deutlich mehr Jungen (53%) als Mädchen (30%) ein solches Benutzerkonto unterhalten.<sup>37</sup>

69 % der Jugendlichen schauen sich mindestens 20 Minuten Videos auf Videoportalen an, 36% verbleiben bis zu 80 Minuten und mehr. Das Hauptanliegen von etwa drei Vierteln der Jugendlichen beim Besuch von YouTube ist Musik, etwa die Hälfte interessiert sich für Comedy.<sup>38</sup>

Als beliebtestes Genre bei YouTube gelten Musikvideos, die von 55% der YouTube-Nutzer mindestens mehrmals pro Woche angesehen werden. Kurze lustige Clips werden von 40% der Jugendlichen mit der gleichen Regelmäßigkeit genutzt. Let's-play-Videos (33%), bei welchen man anderen Nutzern beim digitalen Spielen zusehen kann und Comedy-Formate (32 %) folgen. Videos von YouTubern, die Nachrichten und das Tagesgeschehen aufbereiten und kommentieren, werden von 22 % der Jugendlichen regelmäßig frequentiert, Lernvideos und Tutorials von 21 % und Videos, bei denen es um Sport geht, von 21 %. Mode- oder Beauty-Videos sind für 16% von Bedeutung, ähnlich groß ist der Anteil derer, die sich regelmäßig Fernsehsendungen oder Ausschnitte davon ansehen. Action-Cam-Videos aus dem Extremsport, digitale Nachhilfe, Kaufhilfe oder Anleitung für Produkte werden von wenigen jugendlichen Nutzern regelmäßig aufgerufen.<sup>39</sup>

Eine Studie aus dem Jahr 2012 des Instituts für Kommunikations- und Medienwissenschaft der Universität Leipzig zeigt, dass der Computer mit 92% auf Platz 1 der Geräte, die zum Musikhören genutzt werden, steht. 84 % der Jugendlichen hören

---

<sup>35</sup> Vgl. JIM-Studie 2016. S.28.

<sup>36</sup> Vgl. Statista 2015, Quelle: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/209329/umfrage/fuehrende-videoportale-in-deutschland-nach-nutzeranteil/> (Zugriff:18.06.2015)

<sup>37</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.32.

<sup>38</sup> Quelle: [http://www.haufe.de/marketing-vertrieb/online-marketing/mediennutzung-jugendliche-nutzen-youtube-intensiv\\_132\\_298464.html](http://www.haufe.de/marketing-vertrieb/online-marketing/mediennutzung-jugendliche-nutzen-youtube-intensiv_132_298464.html) (Zugriff:18.06.2015)

<sup>39</sup> Vgl. JIM-Studie 2016. S.38.

Musik auch über den MP3-Player und 81% über ihr Handy. Die Nutzung des Internets als Musikquelle hat sich dabei erhöht.<sup>40</sup>

Regelmäßig werden auch weitere Angebote der Unterhaltung von Jugendlichen im Internet bzw. am Computer wahrgenommen, so nutzen laut JIM-Studie 2014 67% den Computer als Musikabspielstätte (on- oder offline), 54% zum Ansehen von Videos und 47% zum intuitiven, nicht konkret zielgerichteten Surfen. In diesen Bereichen weisen Hauptschüler eine etwas höhere Nutzungsquote auf. Deutlich weniger Jugendliche nutzen den Computer regelmäßig, um zeitversetzt fernzusehen (11%) oder um Livestreams (8%) und Mediatheken (7%) zu nutzen. Auch Radio hören Jugendliche kaum über das Internet, weder live (7%) noch zeitversetzt (3%). Jungen nutzen den Computer eher als Mädchen zum Hören von Musik (70% zu 63%), beim Besuch von Videoportalen (79% zu 70%) und zum Herunterladen von Videos (64% zu 44%). In der Altersgruppe der 12- bis 13-Jährigen findet der Besuch von Videoportalen (58%), das Musikhören (50%), einfaches Surfen (34%) und der Download von Videos (42%) deutlich geringer als bei den älteren Altersgruppen auf.<sup>41</sup>

### **1.2.2.2. Interaktivität**

Marktführer YouTube hatte 2012 laut der Internetpräsenz von Computerbild international täglich 4 Milliarden Videoaufrufe und 60 Stunden neues Videomaterial pro Minute.<sup>42</sup> Im Mai 2013 wurden über 100 Stunden Videomaterial jede Minute auf die Plattform geladen.<sup>43</sup> Allerdings stellen nur wenige Jugendliche regelmäßig eigene Videos ein. 2% der jugendlichen YouTube-Nutzer stellen regelmäßig Videos ein und etwa 10% sind überhaupt schon mal Video-produzierend tätig gewesen.<sup>44</sup>

Der Datenupload beinhaltet das Bereitstellen von Videos, das über die technischen Möglichkeiten der Gegenwart annähernd allen Nutzern des Internets möglich ist. Das Material ist dabei Teil des für das Web 2.0 üblichen kommunikativen Austauschs.

---

<sup>40</sup>Michael Baumann, Mathias Berek, Nadine Jünger, Claudia Kuttner, Kerstin Meyer, Thomas Rakebrand, Marika Ratthei, Bernd Schorb: Klangraum Internet. In Bernd Schorb (Hrsg.): Medienkonvergenz Monitoring. Leipzig 2012

<sup>41</sup> JIM-Studie 2014. S.28.

<sup>42</sup> Quelle: <http://www.computerbild.de/artikel/cb-Aktuell-Internet-YouTube-Nutzer-schauen-taeglich-vier-Milliarden-Videos-7187808.html> (Zugriff:18.06.2015)

<sup>43</sup> Quelle: <https://www.googlewatchblog.de/2013/05/jahre-youtube-nutzer-stunden/> (Zugriff:19.06.2015)

<sup>44</sup> Vgl. JIM-Studie 2016. S.38.

### **1.2.2.3. Problemlage**

Die Hauptproblemlagen des Bereichs „Unterhaltung“ sind die Konfrontation mit ungeeigneten Inhalten, mögliche Urheberrechtsverletzungen durch illegale Downloads und die Datensicherheit im Rahmen der Interaktivität.

## **1.2.3. Spiele**

### **1.2.3.1. Inhalt**

#### **1.2.3.1.1. Spielverhalten**

Die durchschnittliche Computer- und Konsolenspieldauer von Jugendlichen betrug 2014 82 Minuten an Wochentagen.<sup>45</sup> Die JIM-Studie 2014 wies darauf hin, dass an Wochenenden wahrnehmbar mehr gespielt wird. Dabei spielen Jungen im Vergleich zu Mädchen an Wochentagen mehr als doppelt so lang (44 zu 106 Minuten) und an Wochenendtagen fast dreimal so lang (53 zu 146 Minuten). Auch Bildungsgang und Alter wirken sich merklich auf die Spieldauer aus.<sup>46</sup> Für das Jahr 2016 gab die JIM-Studie eine durchschnittliche Online-Spieldauer von 38 Minuten an. Dabei wandten Jungen mit 56 Minuten pro Tag auch Online mehr Zeit für Spiele auf als Mädchen mit durchschnittlichen 20 Minuten pro Tag.<sup>47</sup>

Die Nutzung von digitalen Spielen ist über Computer, Laptops, Tablets, Smartphones und Konsolen möglich. 92% der Jungen spielen mehrmals pro Woche digitale Spiele, wobei nur 54% der Mädchen mit einer solchen Häufigkeit spielen.<sup>48</sup>

Mädchen bezeichnen mit 63% eher das Smartphone als am häufigsten genutztes Gerät um digitale Spiele zu spielen. Von den befragten Jungen hingegen gaben nur 28% das Smartphone als am häufigsten genutztes Gerät an, um digitale Spiele zu spielen.<sup>49</sup>

Unterdessen werden Handyspiele (45%) von allen Jugendlichen häufiger mehrmals in der Woche als Online- (29%), Konsolen- (23%) oder Computerspiele (19%) gespielt.<sup>50</sup>

---

<sup>45</sup> JIM-Studie 2014. S.32f.

<sup>46</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.45ff und JIM-Studie 2016 S.28.

<sup>47</sup> JIM-Studie 2016. S.28.

<sup>48</sup> JIM-Studie 2016. S.42.

<sup>49</sup> JIM-Studie 2016. S.42.

<sup>50</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.45f.



Die Bereitschaft zum häufigen digitalen Spiel nimmt unabhängig vom Medium mit steigendem Bildungsgrad ab.<sup>51</sup> Mit 54 % haben digitale Spiele eine höhere Bedeutung für Jugendliche mit niedrigerem Bildungsniveau.<sup>52</sup>

Laut Längsschnittstudie des Kriminologischen Forschungsinstitutes Niedersachsen (KFN) weisen 4% der Mädchen und 16% der Jungen ein exzessives Spielverhalten von mehr als 4,5 Stunden täglich auf. Vom KFN werden 3% der Jungen und 0,3% der Mädchen als computerspielabhängig eingestuft.<sup>53</sup>

#### **1.2.3.1.2. Setting**

Jungen (23%) spielen häufiger im Freundeskreis als Mädchen (8%). In den Altersgruppen der 14- bis 15-Jährigen (11%) und der 16- bis 17-Jährigen (12%) leiden häufiger die Alltagsverpflichtungen unter dem Spielverhalten als in den älteren (8%) oder jüngeren (8%) Gruppen. Im Vergessen von Alltagspflichten aufgrund ihres Spielverhaltens sind auch Bildungsunterschiede erkennbar (Hauptschule 14%, Realschule 12% und Gymnasium 7%).<sup>54</sup>

26% der Nutzerinnen und Nutzern ist es wichtig, beim Thema Spiel aktuell informiert zu sein. Diesen Anspruch formulieren deutlich mehr Jungen (41%) als Mädchen (9%). Jugendliche spielen häufig, wenn sie genervt oder gereizt sind (21%) und vergessen durch das Spiel ihren Alltag (21%). Jungen (27%) geben dabei eher als Mädchen (14%) an ihren Alltag, durch das Spielen zu vergessen.<sup>55</sup>

#### **1.2.3.1.3. Bevorzugte Spiele**

Zu den beliebtesten digitalen Spielen zählt das Sportspiel „FIFA“ in allen Altersgruppen von 12 bis 19 Jahren und bei den Jugendlichen mit höherem Bildungsniveau. Betrachtet man das Ranking unter dem Aspekt der formalen Bildung war 2013 der Ego-Shooter „Call of Duty“ bei den Hauptschülerinnen und -schülern auf Platz 1.<sup>56</sup> Jungen neigen

---

<sup>51</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.45ff..

<sup>52</sup> Vgl. JIM Studie 2013 S.14.

<sup>53</sup> Vgl. Amendt, Jürgen: Die Hemmschwelle sinkt. In GEW (Hrsg.): Erziehung und Wissenschaft 12/2013. Computerspiele – Ein Perspektivwechsel. S.10 bis 14, hier S.10.

<sup>54</sup> Vgl. JIM Studie 2013 S.48.

<sup>55</sup> Vgl. JIM Studie 2013 S47.

<sup>56</sup> Vgl. JIM Studie 2013 S.49.

eher zu Sportspielen, Shootern und Fantasy-Spielen, wohingegen Mädchen häufiger Arcadespiele und Lebenssimulationen spielen.<sup>57</sup>

#### **1.2.3.1.4. Konsum und Kontrolle ungeeigneter Spielinhalte**

Etwas mehr als die Hälfte der Jungen (53%) und ein Zehntel der Mädchen (11%) haben bereits brutale und gewaltverherrlichende Spiele gespielt. In den Freundeskreisen sind diese Spiele bei den Jungen (78%) sowie bei den Mädchen (39%) noch deutlich präsenter.<sup>58</sup>

Laut einer Berliner Studie haben bereits 22% der männlichen Viertklässler brutale Computerspiele konsumiert.<sup>59</sup>

Als Kontrollmedium gegen die Verbreitung ungeeigneter Inhalte in Computer- und Konsolenspielen vergibt die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) fünf Siegel der Alterseinteilung. Die Siegel sind ab 0 (weiß), 6 (gelb), 12 (grün), 16 (blau) und 18 Jahren (rot) gestaffelt.

Der Jahresbericht der USK aus dem Jahr 2011 bildet sowohl die Anteile der Alterseinstufungen ab als auch die Aufteilung nach technischen Systemen und Hardware. Die Aufteilung der geprüften Spiele nach Systemen zeigt, dass hohe Anteile bei den Spielekonsolen und nur geringere Anteile bei den tragbaren Geräten zu finden sind. Ein Umstand, der von der USK damit erläutert wird, „dass Deutschland einen der größten Märkte für PC-Spiele darstellt und dabei eine Vielzahl der Spiele für Gelegenheitsspieler entwickelt werden.“<sup>60</sup>

Von den 1.646 Spielen, die im Jahr 2016 geprüft wurden, wurden die meisten mit USK 0 (20,7%) gekennzeichnet, darauf folgen USK 12 (33,4%), USK 6 (23,3%), USK 16 (15%) und USK 18 (7,1%). Nur 0,5%, das entspricht 8 Spielen, wurde eine Kennzeichnung verweigert, da die Spiele die Kriterien der Indizierung erfüllten. Unter Berücksichtigung des Spielgenres ist der Hauptteil der geprüften Spiele bei den Arcade- (15,8 %) und Rollenspielen (10,2 %) einzuordnen. Somit lässt sich auch der hohe Anteil an niedrigen Alterseinstufungen erklären. Der Anteil der in Jugendschutzfragen häufig thematisierten Shooter liegt bei 5,2%.<sup>61</sup> Eine einheitliche und internationale Kennzeichnung von Internetseiten, Browsergames und Handyspielen existiert nicht.

---

<sup>57</sup>Vgl. JIM Studie 2013 S.49. JIM-Studie 2016 S.45.

<sup>58</sup>Vgl. JIM Studie 2013 S.50.

<sup>59</sup>Vgl. Amnedt. S.12

<sup>60</sup> USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH(Hrsg.): USK Jahresbericht 2010/2011 S.17

<sup>61</sup> Quelle: <http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/> (Zugriff:03.07.2017)

### **1.2.3.2. Interaktivität**

Das Selbstgestalten von Spielräumen findet bisher kaum statt, aber in diversen Online-, Browser- und Handyspielen sind Interaktionen mit anderen Spielerinnen und Spielern erwünscht oder zumindest möglich. Spielerinnen und Spieler können sich, in den unterschiedlich miteinander vernetzten Spielen, gegenseitig unterstützen, einander im Spiel Schaden zufügen oder gegen- bzw. miteinander spielen.

### **1.2.3.3. Problemlage**

Die Hauptproblemlagen des Bereichs „Spiele“ sind exzessives Verhalten und die Konfrontation mit ungeeigneten Inhalten. Im Zuge des starken Wachstums von Handy- und Onlinespielen kann die informelle Selbstbestimmung und die Datensicherheit ebenfalls problematisch werden.

## **1.2.4. Kommunikation und Media Sharing**

### **1.2.4.1. Inhalt Kommunikation**

73% der Jugendlichen besuchten 2014 regelmäßig täglich bis mehrmals wöchentlich Online-Communities.<sup>62</sup> Mit 41%, das entspricht etwa 82 Minuten, nimmt der Bereich der Kommunikation 2016 weiterhin den größten Zeitraum der täglichen Internetnutzung ein.<sup>63</sup> Hierbei ist zu beachten, dass Mädchen mit 49% eine deutlich intensivere Nutzung ihrer täglichen Onlinezeit als Jungen mit 34% mit Kommunikation verbringen.<sup>64</sup>

Lediglich 17% der Jugendlichen nutzten 2013 keine sozialen Netzwerke. Der Anteil der Nichtnutzer ist am höchsten bei 12- bis 13-jährigen (38%) und bei Schülerinnen und Schülern der Hauptschulen (20%)<sup>65</sup>

Eine *Statista-Umfrage* aus dem Jahr 2014 zeigte, dass 72 % der Befragten im Alter zwischen 10 und 18 Jahren, WhatsApp nutzen, gefolgt von Facebook (56%) und Skype (46%).<sup>66</sup> Die JIM-Studie des Jahres 2014 klammerte WhatsApp noch als Community aus und nennt Facebook mit 80% marktbeherrschend, während Skype mit 12% folgt.

---

<sup>62</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.31.

<sup>63</sup> Vgl. JIM-Studie 2016. S.28.

<sup>64</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.31 und JIM-Studie 2016 S.28.

<sup>65</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.37.

<sup>66</sup> Quelle: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/298176/umfrage/umfrage-zur-nutzung-sozialer-netzwerke-durch-kinder-und-jugendliche/> abgerufen am 20. Juli 2015

Konkurrenzangebote waren nur gering auszumachen.<sup>67</sup> Die JIM-Studie 2016 inkludierte Messenger als Communities. Laut dieser Studie nutzten 2016 bis zu 95% der Jugendlichen WhatsApp mehrmals wöchentlich, 51% Instagram, 45% Snapchat und 43% Facebook.<sup>68</sup>

Laut JIM-Studie 2014 nutzen Jugendliche durchschnittlich 1,2 Communities aktiv, wobei hier das Ausklammern von WhatsApp beachtet werden sollte, und der Anteil mit diesem Dienst deutlich höher einzuschätzen ist. Hier ist die virale Verbreitung von bevorzugten Communities zu beachten. So haben die fotobasierte Community Instagram und der Messengerdienst Snapchat die lange führende Community Facebook im Jahr 2016 bei der Nutzung durch Jugendliche überholt. Insbesondere in der aktiv gestaltenden gegenüber der passiv konsumierenden Nutzung sind 2016 WhatsApp mit 88%, Snapchat mit 72% und Instagram mit 55% führend, während Facebook von 65% der Jugendlichen eher passiv konsumierend genutzt wird.<sup>69</sup>

In den sozialen Netzwerken stellt die Kommunikation das Hauptanliegen der Jugendlichen dar. Das Verschicken von Nachrichten (82%) und das Chatten (76%) gelten als die häufigsten regelmäßigen Tätigkeiten. Aber auch die Nutzung von Gefällt-mir-Buttons (69%) und das Stöbern in Profilen (44%) gehört zu den regelmäßigen Tätigkeiten Jugendlicher in sozialen Netzwerken.<sup>70</sup>

Der Hauptanteil der Kontakte bewegt sich in einem bekannten Personenkreis, nur etwa ein Fünftel der Jugendlichen sucht wiederholt nach neuen Kontakten (21%), dabei haben die Jugendlichen im Durchschnitt 290 Kontakte in ihren Profilen, mit welchen sie zwar über die Postings auf ihren eigenen Profilen in Kontakt stehen, wovon sie aber nur mit circa einem Drittel engeren Austausch pflegen und von welchen sie im Durchschnitt nur 17 Personen näher vertrauen.<sup>71</sup>

#### **1.2.4.2. Inhalt Media Sharing**

Media Sharing bezeichnet das Teilen von Inhalten über digitale Kanäle. Media Sharing ist somit eine Form der sozialen Interaktion im Internet, bei der Menschen Medien jeder

---

<sup>67</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.37f.

<sup>68</sup> Vgl. JIM-Studie 2016 S.31.

<sup>69</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.37f und Vgl. JIM-Studie 2016. S.32f.

<sup>70</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.38.

<sup>71</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.38ff.

Art zukommen oder sie daran teilhaben lassen. Derweil findet dieser Prozess zumeist auf Seiten statt, die der Information oder Unterhaltung anderer dienen und bezeichnet somit auch die aktive Seite gegenüber der passiven Unterhaltung. Gerade die Betrachtung des Web 2.0 als ein durch die Nutzer aktiv mitgestaltetes Netzwerk lässt hier die Grenzen verschwimmen, begründet jedoch auch die verstärkte Bedeutung der digitalen Medien für Kinder und Jugendliche.

Die aktive Beteiligung Jugendlicher im Internet findet jenseits der eigenen Profilseite einer Community nur im geringen Ausmaß statt. Am stärksten frequentiert werden Videoportale wie YouTube. Etwa 11% der Jugendlichen nutzten 2014 regelmäßig die Kommentarfunktionen von Videoseiten und circa halb so viele nutzten die Möglichkeit, Videos zu teilen (5%) oder selbst zu erstellen (4%). In diese Form des aktiven Austauschs treten Jungen etwa drei Mal so häufig wie Mädchen.<sup>72</sup> Der Anteil der Jugendlichen, die selbst Videos erstellen, lag 2016 bei 10%. Allerdings fiel der Anteil der Jugendlichen, die regelmäßig Videos bei YouTube einstellen, auf 2%.<sup>73</sup>

In den Bereich des Media Sharing fällt auch der Austausch über Peer-to-Peer-Netzwerke. Peer bezeichnet hier alle im Netzwerk gleichwertig betrachteten Rechner. Mit einer Rechneridentifikation und einem entsprechendem Austauschprogramm können die Nutzer Objekte auf ihren Rechnern zur Verfügung stellen. Sobald die Peers, die die gesuchten Objekte halten, in dem P2P-System identifiziert wurden, wird die Datei direkt von Peer zu Peer, übertragen.

Der Gegensatz zum Peer-to-Peer-Modell ist das Client-Server-Modell. Bei diesem bietet ein Server einen Dienst an und ein Client nutzt diesen Dienst. In Peer-to-Peer-Netzen ist diese Rollenverteilung aufgehoben. Jeder Teilnehmer ist ein Peer, denn er kann einen Dienst gleichermaßen nutzen und selbst anbieten.

#### **1.2.4.3. Interaktivität**

Sowohl Media Sharing als auch Kommunikation basieren auf der Austauschmöglichkeit mit anderen, das Teilen von Links, Videos, Musikdateien und Informationen ist zentraler Bestandteil beider Nutzungsformen des Internets. Das spielerische und gestalterische Eingreifen in das eigene Profil beginnt mit der Auswahl der Bilder und Informationen, die in dem jeweiligen Profil zu sehen sind und trägt dazu bei, dass Jugendliche die Möglichkeit erhalten, ein öffentliches Bild von sich zu konstruieren. Über die Möglichkeit

---

<sup>72</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.30ff.

<sup>73</sup> Vgl. JIM-Studie 2016. S.39.

der Privatisierung und Reduzierung des Zugangs zu den eingestellten Informationen lässt sich die gewählte Öffentlichkeit in begrenzten Maßen regulieren.

#### **1.2.4.4. Problemlage**

Die Hauptproblemlagen des Bereichs „Kommunikation“ sind exzessives Verhalten, die Konfrontation mit ungeeigneten Inhalten, Verstöße gegen Rechte am eigenen Bild und am Bild der eigenen Sache, die informelle Selbstbestimmung und Datensicherheit sowie Cyber-Mobbing. Im Bereich Media Sharing nimmt allerdings auch die Urheberrechtsverletzung einen wichtigen Teil möglicher Risiken ein.

## **2. Jugendschutzrelevante Themen**

In den vier dargestellten Bereichen, zu welchen Jugendliche die digitalen Medien nutzen, ergeben sich diverse optionale Problemfelder, welche im Folgenden dargestellt werden. Dabei teilen sich die Problemfelder den unterschiedlichen Bereichen nach auf. Die Hauptproblemlagen des Bereichs Information sind die informelle Selbstbestimmung, die Konfrontation mit ungeeigneten Inhalten sowie die Unklarheit über die Authentizität abgerufener Inhalte. Diese Probleme betreffen alle Jugendlichen, wobei hierzu Jungen Informationsangebote etwas häufiger als Mädchen nutzen. Die Hauptproblemlagen des Bereichs Unterhaltung sind eine Konfrontation mit für die Altersgruppe ungeeigneten Inhalten sowie mögliche Urheberrechtsverletzungen durch illegale Up- und Downloads. Das Risiko der Urheberrechtsverletzungen betrifft in diesem Feld eher Jungen als Mädchen. Auch im Bereich Spiele sind durch die deutlich höhere Nutzungsquote eher Jungen als Mädchen betroffen. Die Hauptproblemlagen dieses Bereichs sind exzessives Verhalten und die mögliche Konfrontation mit ungeeigneten Inhalten.

Aus der bisherigen Darstellung ergeben sich damit die folgenden acht auszuformulierenden Problemfelder:

1. Die informelle Selbstbestimmung und Datensicherheit.
2. Die Konfrontation jugendlicher Nutzer mit ungeeigneten Inhalten.
3. Die unklare Authentizität von abgerufenen Inhalten.
4. Die Verletzung von Urheberrechten.
5. Die Verletzung des Rechtes am eigenen Bild / Bild der eigenen Sache.
6. Cyber-Mobbing als Opfer oder Täter.
7. Sexuelle Übergriffe.
8. Exzessive Internet-, Konsolen-, Handy- oder Computernutzung.

Auch diese Felder gehen zum Teil ineinander über und sollten nicht als abgeschlossen betrachtet werden. In der nachfolgenden Darstellung werden die Handlungsfelder dennoch separat beleuchtet. Zu jedem Handlungsfeld werden Grobziele formuliert

### **2.1. Informelle Selbstbestimmung und Datensicherheit**

#### **2.1.1. Ausgangslage**

Die meisten Suchmaschinen setzen Cookies als Registrierungshilfen und speichern eingegebene Suchbegriffe und Webverläufe des Nutzers, um das Surfverhalten zu

protokollieren. Die Suchmaschinen präsentieren dem so identifizierten Nutzer z.B. angepasste Werbung.

Seit dem 19. Dezember 2009 gilt die als „Cookie-Richtlinie“ bezeichnete Richtlinie 2009/136/EG, die ausführt, dass es von größter Wichtigkeit ist, „dass den Nutzern eine klare und verständliche Information bereitgestellt wird, wenn sie irgendeine Tätigkeit ausführen, die zu einer [...] Speicherung [von Cookies oder Spähsoftware] oder einem [...] Zugriff führen könnte. Die Methoden der Information und die Einräumung des Rechts, diese abzulehnen, sollten so benutzerfreundlich wie möglich gestaltet werden. Ausnahmen von der Informationspflicht und der Einräumung des Rechts auf Ablehnung sollten auf jene Situationen beschränkt sein, in denen die technische Speicherung oder der Zugriff unverzichtbar sind, um die Nutzung eines vom Teilnehmer oder Nutzer ausdrücklich angeforderten Dienstes zu ermöglichen.“<sup>74</sup>

Hinzukommend werden beim Erstellen von Benutzerprofilen sowie bei Anmeldungen in sozialen Netzwerken, Foren, Newsgruppen etc. persönlichen Daten mittels Eingabemasken abgefragt.

Besonders Multiunternehmen wie Google und Facebook sind so in der Lage ihrem Kunden alle ihm entsprechenden Dienste anzubieten, aber auch anonymisierte Daten über den Nutzer an Werbeinteressenten weiterzugeben. Die Kunden werden nach Interessen gerastert und kategorisiert, so dass Unternehmen in der Lage sind, dem Kunden ihm entsprechende Angebote zu offerieren, während der Anbieter an der geschalteten Werbung, meist pro erfolgtem Klick oder pro erfolgter Sichtung, verdient.

Zielsetzung

### **2.1.2. Zielsetzung**

Der Bereich der informellen Selbstbestimmung und Datensicherheit bedarf nachhaltiger Aufklärung hinsichtlich der Problemlage. Kinder, Jugendliche und Erwachsene gilt es zu sensibilisieren. Als Ziel ist hierbei die Förderung eines bewussten Umgangs mit den eigenen Daten durch Kinder und Jugendliche.

---

<sup>74</sup> Amtsblatt der Europäischen Union vom 18. Dezember 2009: RICHTLINIE 2009/136/EG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS UND DES RATES. 25. November 2009. Zur Änderung der Richtlinie 2002/22/EG über den Universaldienst und Nutzerrechte bei elektronischen Kommunikationsnetzen und -diensten, der Richtlinie 2002/58/EG über die Verarbeitung personenbezogener Daten und den Schutz der Privatsphäre in der elektronischen Kommunikation und der Verordnung (EG) Nr. 2006/2004 über die Zusammenarbeit im Verbraucherschutz. Absatz 66, Satz 2 bis 3.



Gezielte Kurs- und Schulungsangebote, Hinweise in Beratungsgesprächen sowie auf das wesentliche komprimierte Informationssammlungen, z.B. in Form von Aushängen zu den Privatisierungsmöglichkeiten, Datenschutzeinstellungen und Datenschutzrisiken der frequentierten sozialen Netzwerke und weiteren Angeboten des Web 2.0 sind angebracht. Hinzukommend gilt es das Bewusstsein von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zu fördern um das Thema im alltäglichen Miteinander zu verankern. Eine solche andauernde Sensibilisierung soll den bewussten und reflektierten Umgang mit den persönlichen Daten fördern, und alle Beteiligte befähigen dem Thema entsprechend Rücksicht aufeinander zu nehmen und gegebenenfalls einander Hilfestellung zu leisten.

Opfern von Datenmissbrauch müssen Hilfeanbieter niederschwellig bekannt und zugänglich gemacht werden. Informationen zur Verbraucherzentrale, virtuellen Selbsthilfegruppen, Beratungsstellen oder ähnliche Hilfsangebote müssen Kindern, Jugendlichen und etwaigen Bezugspersonen bekannt gemacht werden.

### **Zusammenfassung**

- Bewusstsein fördern
- Hilfsangebote nach Themen geordnet bekannt machen
- Über Privatisierungsmöglichkeiten und Datenschutzeinstellungen niederschwellig informieren
- Hilfeanbieter niederschwellig bekannt und zugänglich machen

## **2.2. Ungeeignete Inhalte**

### **2.2.1. Ausgangslage**

Als für Jugendliche ungeeignete Informationsinhalte werden Gewalt, Pornografie, Okkultismus, Horror und Gore sowie politischer Extremismus und Selbstgefährdungen gesehen.

In Fällen von Porno- und Goreseiten existiert häufig eine minimale Alterskontrolle in Form von Alterskontrollbuttons. Viele dieser Seiten sind lediglich mit einer Ja/Nein-Abfrage der Zugangsberechtigung nach nationalem Recht versehen, so dass Jugendlichen der Zugang problemlos offen steht.

### **2.2.1.1. Pornografie**

Unter Pornografie im Netz werden spezifische Chats, Kontaktbörsen und Datingpages sowie Internetseiten zu pornographischen Themen verstanden: Onlinemagazine mit Bildern, Webcam-Seiten mit virtuellen Livesexshows, Seiten mit kompletten Filmen, Fotoreihen usw., Downloadseiten und Chats, sowohl gratis als auch gegen Bezahlung, mit den unterschiedlichsten erotischen und sexuellen Inhalten.<sup>75</sup>

Das Internet wird mittlerweile als vorherrschende Quelle für pornografisches Material betrachtet. Um an entsprechendes Material zu gelangen, genügt eine schnelle Internetverbindung. Der Zugang gestaltet sich so anonym (Anonymity), kostengünstig (Affordability) und ohne große Hürden oder Hemmschwellen (Accessibility). Diese Triple A genannten Merkmale haben mit zur Verbreitung und damit zur Popularität von Pornografie im Internet beigetragen. Durch diese Basis der Verbreitung hat sich im Laufe der Zeit auch die Art der Pornografie verändert. Pornografie ist heute härter und mechanischer als vor 20 Jahren. Zudem ist die Bandbreite der gezeigten Pornografie größer.<sup>76</sup>

Studien gehen davon aus, dass das Gros der Internetpornografie sich nicht außergewöhnlicher Sexualpraktiken widmet und vornehmlich ‚einfache‘ Pornografie in ihren sämtlichen Spielarten präsentiert. Sexualisierte Gewaltdarstellungen etc. sind dagegen eher selten anzutreffen.<sup>77</sup>

Eine Studie mit 1.352 Schülerinnen und Schülern aus 17 weiterführenden Schulen in Rheinland-Pfalz weist darauf hin, dass der Hauptanteil der konsumierten Pornografie mit insgesamt 33% (Jungen 26%, Mädchen 36%) diesem Bereich der einfachen Pornografie entspricht.<sup>78</sup>

Laut klicksafe.de haben etwa 60% aller Jugendlichen ab 13 Jahren Erfahrungen mit Pornografie. Jungen konsumieren diese häufiger als Mädchen. Dabei nutzen 8% der Jungen und 1% der Mädchen Pornografie regelmäßig. Sowohl bei Jungen als auch bei Mädchen spielen soziale Faktoren beim Konsum von Pornografie eine Rolle. Jungen

---

<sup>75</sup> Christine Altstötter-Gleich: Pornographie und neue Medien Eine Studie zum Umgang Jugendlicher mit sexuellen Inhalten im Internet. pro familia Deutsche Gesellschaft für Familienplanung, Sexualpädagogik und Sexualberatung e.V. 2006 S.6.

<sup>76</sup> Quelle: <http://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/pornografienutzung/pornografie-im-netz/> abgerufen 03. August 2015

<sup>77</sup> Vgl. Altstötter-Gleich S.12f.

<sup>78</sup> Vgl. Altstötter-Gleich S.25.

nutzten Pornografie häufig im Kreise Gleichaltriger, Mädchen hingegen eher im Rahmen einer Partnerschaft.<sup>79</sup>

Inhalte deren Herstellung, Besitz und Verbreitung gesetzlich verboten ist, stellen allerdings mit 16% (Jungen 20%, Mädchen 12%) die zweitgrößte Gruppe dar.<sup>80</sup> Anders als bei der soften Pornografie, die von den Jugendlichen zu 80% als positiv empfunden wurde,<sup>81</sup> reagierten die Jugendlichen zu 97% mit Angst, Wut oder Ekel auf die dargestellte harte Pornografie.<sup>82</sup>

Hier lassen sich deutliche Überschneidungen mit dem Bereich Gewalt, Horror und Gore annehmen, deren Reiz vornehmlich in diesen Empfindungen liegt und deren Konsum sich mit jugendlichem *Sensation Seeking* und pubertärer Suche nach Grenzerfahrungen begründet.

Grüsser und Thalemann beschreiben einen Zusammenhang zwischen *Sensation Seeking*, der Suche nach Extremsituationen und den eigenen Grenzen und exzessivem Internetgebrauch im Besonderen bei Gewaltdarstellungen und pornografischen Inhalten. *Sensation Seeking* tritt in pubertären Phasen häufig auf und dient Jugendlichen zur Selbsterfahrung und Selbstwahrnehmung. Das Risiko dieser Verhaltensweisen macht präventives Handeln und Aufklärung bedeutsam. Positiv erlebte Erfahrungen eines solchen Verhaltens können sich in späteren Krisensituationen zu einem Risikoverhalten und wohlmöglich zur Verhaltenssucht entwickeln.<sup>83</sup>

Geschlechtsunterschiede lassen sich hingegen im Bereich der soften bis mittleren Pornografie ausmachen. Durch die Darstellung von „normalem“ Geschlechtsverkehr, bei der Darstellung nackter Personen bei Homosexualität unter Frauen, bei Oralverkehr oder bei Gruppensex [...] fühlen Jungs sich eher angemacht[,] Mädchen [berichten] häufiger [über] negative Emotionen.“<sup>84</sup>

---

<sup>79</sup> Quelle: <http://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/pornografienutzung/pornografie-im-netz/> abgerufen 03. August 2015

<sup>80</sup> Vgl. Altstötter-Gleich S.25.

<sup>81</sup> Vgl. Altstötter-Gleich S.26.

<sup>82</sup> Vgl. Altstötter-Gleich S.29.

<sup>83</sup> Vgl. Grüsser, Sabine M.; Thalemann, Carolin N.: Verhaltenssucht. Bern 2006. S.182

<sup>84</sup> Altstötter-Gleich S.44.

Forschungsbefunde zur Wirkung von Pornografie auf Jugendliche sprechen dafür, dass „die allgemeine Pornografisierung weder zur allgemeinen Verwahrlosung noch zur allgemeinen Hemmung führt, sondern zum allgemein gelassenen Umgang mit ihr.“<sup>85</sup>

Der Umstand, dass Jugendliche heute früher und mehr auf sexuelle Inhalte zugreifen, kann sich negativ wie positiv auf die sexuelle Sozialisation auswirken. Prof. Dr. Konrad Wellner vom Sexualpädagogischen Zentrum der Hochschule Merseburg resümierte, dass aus medien- und sexualpsychologischer Sicht die frühzeitige Begleitung der sexuellen Sozialisation von Jugendlichen zu den wichtigsten Aufgaben eines in diesem Bereich aktiven Jugendschutzes gehört.<sup>86</sup>

### **2.2.1.2. Okkultismus**

Okkultismus ist die Beschäftigung mit übersinnlichen Erscheinungen und Wahrnehmungen. Darunter fallen unter anderem Magie, Telepathie, Psychokinese, Hellsehen oder Weissagungen. Diese Beschäftigung findet weder philosophisch noch wissenschaftlich oder auf den Grundlagen einer etablierten Religion statt. Es werden für die übersinnlichen Erfahrungen einfache, unkomplizierte Erklärungen angeboten, die dem Auffassungsvermögen der großen Mehrheit der Bevölkerung angepasst sind und die weder empirisch noch rational überprüfbar sind, von deren Richtigkeit aber in der Regel mit dogmatischer Sicherheit ausgegangen wird.

Jenseits des Glaubens an die Ereignisse und die gewählten Erklärungsmuster existieren keine festumrissenen Glaubensnormen und ebenso keine feste Organisation. Okkultismus bietet so gleich zwei für Jugendliche attraktive Elemente: Einerseits das nebulöse übersinnliche Ereignis, andererseits einfache Erklärungsmuster, die nur Eingeweihten bewusst und zugänglich sind. Neben übersinnlichen Erfahrungen strahlt der Satanismus eine hohe Anziehungskraft auf Jugendliche aus. Beide Felder sind im Web 2.0 anzutreffen. Insbesondere über Soziale Netzwerke und Videoportale verbreiten sich entsprechende Inhalte und Links. Wobei hier angemerkt werden muss, dass die Verbreitung deutlich geringer ausfällt als in den Bereichen Gewalt, Extremismus oder Pornografie. Hier sind soziale Netzwerke und Videoportale ein bedeutsames Kontaktmedium, geschützte Foren und gezielte Informationsseiten sind aber häufig noch für den intensiven Austausch vorbehalten. Anders als im Extremismus

---

<sup>85</sup> Weller, Konrad: Wie nutzen Jugendliche Pornografie und was bewirkt sie? In Profamilie Magazin 01/2009. S.12.

<sup>86</sup> Vgl. Weller S.12.

geht das Interesse eher von den jugendlichen Nutzern aus als von den jeweiligen Seitenbetreibern, so dass dem Kontakt eine aktive Suche vorrausgeht.

### **2.2.1.3. Mediengewalt: Gewalt, Horror und Gore**

„Das Internet stellt eine Verbreitungs- bzw. Zugangsplattform auch für verschiedene [...] violente[...] Medieninhalte (z.B. Filme, Musikvideos, Computerspiele) dar und steht wegen der einfachen Zugänglichkeit – auch für Anbieter violenter Bilder und der Probleme bei der Kontrolle entsprechender Inhalte – im besonderen Fokus des Jugendschutzes.“<sup>87</sup>

Gewalt, Horror und Gore ordnen sich gemeinsam dem Bereich der Mediengewalt unter, sind jedoch in unterschiedlichen Teilbereichen zur genaueren Erfassung benannt. Gore bezeichnet Ekel erzeugende und brutale Inhalte.

Derartige Inhalte werden vornehmlich über so genannte React-Videos auf normalen Videoportalen populär. React-Videos werden erstellt, indem unwissende Nutzer dabei gefilmt werden, wie ihnen gewalttätige, angsteinflößende oder ekelerregende Videos präsentiert werden. Die Reaktionen wiederum bedingen das Interesse an den Originalinhalten und reproduzieren so Aufmerksamkeit. Einige dieser Inhalte wurden als Internetphänomen populär.<sup>88</sup>

Über Smartphones finden derartige Videos eine hinzukommende Verbreitung.

Die Zahlen der JIM-Studie 2013 erfassten pornografische und brutale Videos gemeinsam. Hier ist 58% der Jugendlichen der Umstand solcher verschickten Videos auf Handys bekannt. Der Empfang derartiger Videos wurde im Freundes- und Bekanntenkreis mit 22% bejaht. Und 8% der Jugendlichen haben selbst solche Videos erhalten.<sup>89</sup>

Nach Kunczik und Zipfel sind bei Jugendlichen zu 47% gewalttätige und ekelerregende Internetseiten im Freundes- und Bekanntenkreis bekannt. Eigene Erfahrungen mit derartigen Internetseiten waren bei Jungen zu 33% verbreitet, bei Mädchen zu 16%. Die Inhalte entstammen häufig fiktiven Szenarien wie Filmen und Musikvideos.<sup>90</sup>

---

<sup>87</sup> Vgl. Kunczik, Michael und Zipfel, Astrid BMFSFJ(Hrsg.): Bericht für das BMFSFJ: Medien und Gewalt, Befunde der Forschung (Langfassung). Berlin, März 2010 S300.

<sup>88</sup> Quelle: [http://www.nbcnews.com/id/21940676/ns/technology\\_and\\_science-tech\\_and\\_gadgets/t/internet-cant-replace-tv-yet/](http://www.nbcnews.com/id/21940676/ns/technology_and_science-tech_and_gadgets/t/internet-cant-replace-tv-yet/) abgerufen 03. August 2015

<sup>89</sup> Vgl. JIM-Studie 2013 S.56.

<sup>90</sup> Kunczik und Zipfel (Langfassung). S. 298.

„Auch nachgestellte bzw. gespielte extreme Gewaltszenen haben 67% der Jugendlichen schon einmal gesehen. Teils aus dem fiktiven, teils aber auch aus dem realen Bereich stammen witzige Gewaltinhalte, die knapp 63% der Befragten bekannt sind. Jeweils ca. 40% der Jugendlichen nannten verschiedene reale Gewaltinhalte wie Bilder von Unglücksopfern, von Krieg, Folter oder Hinrichtungen sowie generelle extreme Gewalt und auch rechtsradikale bzw. nationalsozialistische Inhalte. Sexuelle Gewalt und Vergewaltigungen haben 12% bzw. 9% der Jugendlichen im Internet schon gesehen.“<sup>91</sup>

In dieser Gruppe von Inhalten kann auch der Bereich der Pornografie, deren Herstellung, Besitz und Verbreitung gesetzlich verboten ist, eingerechnet werden.<sup>92</sup>

Nach Kunczik und Zipfel wird der Effekt von Mediengewalt „allenfalls als moderat“ eingeschätzt und als „Faktor in einem komplexen Geflecht von Ursachen für die Entstehung von Gewalt“ gesehen.<sup>93</sup> Dies schränkt jedoch nicht die potentiell entwicklungsgefährdende Wirkung von Gewalt, Horror und Gore auf Kinder und Jugendliche ein. Es relativiert lediglich die häufige Zuschreibung von Kausalzusammenhängen zwischen Gewaltdarstellungen in Filmen oder Spielen und Gewaltverbrechen.

Nach Theunert wirken gewalttätige Darstellungen in den Medien in drei Richtungen:

"Einmal sollen (sie) wirken, indem sie dem Zuschauer die Abreaktion seines aggressiven Triebpotentials ermöglichen (...); dann wieder sollen sie gegenteilig wirken, indem sie dem Zuschauer Lernmodelle für aggressives Verhalten anbieten und somit zu einer Steigerung realer Gewalttätigkeiten beitragen; und schließlich sollen sie gar nicht wirken, sondern bedeutungslos für Ausmaß und Ausprägung realer Gewalttätigkeit sein. Eins ist jeweils mit dem anderen unvereinbar".<sup>94</sup>

Nach Kunczik sind bestimmte Personen und Problemgruppen von den negativen Wirkungen verstärkt betroffen.<sup>95</sup> Rathmayer geht von keiner direkten Gewalt als Folge, sondern von einem Abstumpfungseffekt aus.<sup>96</sup>

Als Motive für das Sichten entsprechender Inhalte wurde neben dem sozialen Druck (Wunsch mitzureden) und einem Gemeinschaftserlebnis vornehmlich die Lust an der

---

<sup>91</sup> Kunczik und Zipfel (Langfassung). S. 300.

<sup>92</sup> Vgl. Altstötter-Gleich S.29.

<sup>93</sup> Kunczik, Michael und Zipfel, Astrid BMFSFJ(Hrsg.): Bericht für das BMFSFJ: Medien und Gewalt, Befunde der Forschung (Kurzfassung). Berlin, März 2010 S.13.

<sup>94</sup> Theunert, Helga: Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität. 1996 Opladen: KoPäd Verlag. S.33

<sup>95</sup> Kunczik, Michael. Wirkungen von Gewaltdarstellungen - Zum aktuellen Stand der Diskussion.1995 S.47

<sup>96</sup> Rathmayr, Bernhard: Die Rückkehr der Gewalt. 1996 S.156.

Grenzerfahrung genannt, „wobei neben einer rein erlebnisorientierten auch eine kritisch-distanzierte Rezeption festzustellen war, die das Gesehene hinterfragte.“<sup>97</sup>

Hier lassen sich deutliche Überschneidungen mit dem Bereich Gewaltpornografie annehmen, deren Konsum sich mit jugendlichem *Sensation Seeking* und pubertärer Suche nach Grenzerfahrungen begründet. (Siehe auch 2.2.1.1.)

#### **2.2.1.4. Extremismus**

Der Bereich Extremismus umfasst die Eigendarstellungen des Links- und Rechtsextremismus sowie des militanten salafistischen Islamismus im Internet.

Im Extremismus agieren Organisationen und Einzelpersonen nach Prinzipien des viralen Marketings. Sie sprechen potentielle Adressatinnen und Adressaten mit jugendaffinen Protestthemen, Musikvideos und Filmen an, stellen über Kommentarfunktionen in sozialen Netzwerken, Foren und Videoportalen direkten Kontakt her und laden die angesprochenen Jugendlichen in geschützte Foren ein, wo Propaganda und Indoktrination greifen.

Das Web 2.0 ermöglicht den Nutzerinnen und Nutzern, mit einem Minimum an finanziellen Mitteln und Personen eine maximale Wirkung zu erzielen und möglichst viele potentielle Interessierte anzusprechen.

Asiem El Difraoui beschrieb 2012 die Ansprache und Radikalisierung mit militant islamistischer Propaganda über drei wesentliche Angebote des Web 2.0: Soziale Netzwerke, Videoportale und Kurznachrichtendienste. Soziale Netzwerke dienen hier der Kontaktaufnahme unter einer anscheinend offenen und legalen Diskussion, die über emotional aufgeladene Videos gestützt wird. Zur ersten Kontaktaufnahme existieren zum Teil vorformulierte Ansprachen, die über interne Netzwerke weitergegeben werden. Videoportale verbreiten hinzukommend auch weitergehende Propagandafilme und –ansprachen, welche die eigene Gruppe als Märtyrer darstellen und das eigene Anliegen heroisieren. Auch hier bieten die Kommentarfunktionen stets die Möglichkeit zu einem direkten Austausch. Auch die Kurznachrichtendienste können so zur zeitnahen Verbreitung von Inhalten und Nachrichten genutzt werden und halten so Interessierte nicht nur auf dem Laufenden, sondern geben auch die Möglichkeit der direkten Kommunikation. Nach Asiem El Difraoui findet in den Diskussionen und Kommentaren

---

<sup>97</sup> Kunczik und Zipfel (Langfassung). S. 301.

häufig eine Einladung in geschützte Bereiche oder zu realen Treffen statt. Valide Zahlen zur Radikalisierung und Verbreitung solcher Inhalte sind nicht bekannt.<sup>98</sup>

#### **2.2.1.5. Selbstgefährdung**

Der Bereich der Selbstgefährdung kann in drei Teilbereiche aufgeschlüsselt werden. Das Selbstverletzende Verhalten, welches im folgendem, wie auch im Internet SVV genannt wird, Essstörungen, hier unter dem verbreitetem Stichwort Pro-Ana/Pro-Mia besprochen und die so genannten Suizidforen.

Subsumiert werden alle drei Bereiche unter ‚Extreme Communities‘.

Im Bereich der Selbstgefährdung liegt die Funktion des Internets ähnlich der des Okkultismus. Die Seitenbetreiber agieren weniger offensiv als im Bereich des Extremismus. Die Gefahr in diesem Bereich liegt eher in der gegenseitigen Bestätigung, in der Bereitstellung von Wissen und der Verabredung zu selbstschädigendem Verhalten. Hier gelten Soziale Netzwerke nur selten als Kontaktmedium. Geschützte Foren und Informationsseiten sind in der Regel dem intensiven Austausch vorbehalten. Eine direkte Kausalität von Verhaltensaufnahme und virtuellem Angebot lässt sich nicht aufweisen.

Studien weisen zu allen drei Bereichen aus, dass eine Initiierung des Verhaltens durch das Internet unwahrscheinlich erscheint. Weder für Suizidforen<sup>99</sup> noch für SVV<sup>100</sup> oder Pro-Ana<sup>101</sup> ließ sich eine verhaltensinitiierende Wirkung nachweisen. Vielmehr ergaben Untersuchungen, dass im anonymen und pseudonymen Setting der Foren die jeweiligen Themen intensiver besprochen werden und die Bereitschaft zur Selbstoffenbarung signifikant steigt. In nicht oder nur gering anonymen virtuellen Räumen findet dieser Austausch hingegen kaum statt.<sup>102</sup>

Aufgrund der meist multivariablen Ursachen der auffälligen und selbstgefährdenden Verhaltensweisen stellen die Foren nur ein geringes Risiko für einen Erstkontakt mit diesen Verhaltensweisen dar, tragen jedoch häufig das Risiko therapeutischen und krankheitsbewältigenden Tendenzen entgegenzuwirken. In Untersuchungen zum

---

<sup>98</sup> Vgl. El Difraoui, Asiem.: Web 2.0 – mit einem Klick im Medienjihad. In Steinberg, Guido: Jihadismus und Internet: Eine deutsche Perspektive. SWP Berlin Oktober 2012 S.67 bis 75.

<sup>99</sup> Vgl. Georg Fiedler und Reinhard Lindner: Suizidforen im Internet. Hamburg, 2000 S.2.

<sup>100</sup> Vgl. Sabine Misoch: Schmerz gegen Scherz. Selbstverletzendes Verhalten und dessen Darstellung im Internet. Mannheim

<sup>101</sup> Vgl. Christiane Eichenberg, Andrea Flümman, Kristin Hensges: Pro-Ana-Foren im Internet. In Psychotherapeut 2011. Springer 2011. S.6

<sup>102</sup> Sabine Misoch (Folie 24)



Verhältnis von Essstörungen zu Pro-Ana-Foren wurde aufgezeigt, dass sich dieser verhaltensbestätigende und krankheitsaufrechterhaltende Nutzertypus meist bei Nutzergruppen findet, bei welchen sich das selbstgefährdende Verhalten seit geringerer Zeit zeigt.<sup>103</sup>

In vielen der Extreme Communitys tauschen sich Menschen in Lebenskrisen untereinander aus und erhalten virtuell zum Teil sogar professionelle Hilfen,<sup>104</sup> welche aufgrund eines Mangels an niederschwelligen Angeboten insbesondere für Jugendliche attraktiv sind.<sup>105</sup>

Hier zeigen sich starke Netzwerkfunktionen und ein Bedürfnis nach Austauschmöglichkeiten untereinander. Eine mögliche Steigerung der Prävalenz durch das Internet ist bisher nicht belegt. Anzunehmen ist hingegen, dass das Internet hier eine Verdeutlichung und Hervorhebung von Problemfeldern zeigt, welche einen Ansatzpunkt für Interventionen bieten.

Kritisch ist die Offenheit des virtuellen Raums, in welchem unter der gleichen Kennzeichnung neben Hilfsangeboten und Selbsthilfegruppen auch jugendgefährdende Seiten firmieren. Neben Anleitungen zur Selbstschädigung sind hier häufig potentielle Trigger vorhanden sowie Bestätigungen der jeweiligen selbstschädigenden Verhaltensweisen, welche allesamt als kritisch gesehen werden. Hier ergibt sich ein konspirativer Charakter der Foren, der einen elitären und isolierten Sozialraum erzeugt. In diesem virtuellen Sozialraum wird eine elitäre Gemeinschaft gebildet, die nur den Eingeweihten zugänglich ist. Hier kann die soziale Isolation der Jugendlichen als potentielleres Folgerisiko betrachtet werden.<sup>106</sup> Ein solches Risiko für potentiell gefährdete Menschen wird von Hilfsorganisationen betont.<sup>107</sup>

Gemein haben die unterschiedlichen Varianten der ‚Extreme Communities‘ diesen elitären und isolierten Charakter, dem letztendlich nur durch adäquate virtuelle und niederschwellige Angebote begegnet werden kann. Insbesondere das frühzeitige Bereitstellen von Informationen zu tatsächlichen Hilfsangeboten und die Aufklärung von Angehörigen erscheinen hier immanent.

---

<sup>103</sup> Vgl. Eichenberg, Flümman, Hensges S.7

<sup>104</sup> Quelle: <http://jugendschutz.net/selbstgefaehrderung/suizid/index.html> Abgerufen am 06. August 2015.

<sup>105</sup> Vgl. Fiedler und Lindner S.2f..

<sup>106</sup> Vgl. Rauchfuß, Höhler: S.9.

<sup>107</sup> Vgl. Katja Rauchfuß, Lucie Höhler: Gegen Verherrlichung von Essstörungen im Internet. Herausgegeben Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend Berlin 2011. S.10.

### **2.2.2. Zielsetzung**

Im Bereich ungeeigneter Inhalte gilt es besonders Erwachsene über die Themenfelder zu informieren, sie zu sensibilisieren und für den themenbezogenen Umgang mit Kindern, Jugendlichen und weiteren Erwachsenen zu befähigen.

Für Kinder und Jugendliche ungeeignete Inhalte sollten stets als solche benannt werden. Jugendliche sollten auf Risiken, Ge- und Verbote sowie gefährdende Hintergründe, z.B. in Form von Plakaten hingewiesen werden.

Die Kenntnis über kind- und jugendgerechte Inhalte und Angebote, altersadäquate Startseiten und mögliche Jugendschutzfilter sollten insbesondere Eltern in Form von Broschüren oder Newsletter zugänglich gemacht werden und Beratungsgespräche ergänzen.

Bekannte ungeeignete Inhalte sollten in Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit, Schulen und Beratungsstellen, die einen freien Internetzugang anbieten über Jugendschutzfilter gesperrt werden. Die Verwendung von Jugendschutzfiltern kann dabei als Anlass zum Gespräch über das Themenfeld der ungeeigneten Inhalte dienen. Filterprogramme können den direkten Austausch mit Kindern und Jugendlichen nicht ersetzen.

Jugendlichen müssen Räume für einen begleiteten Erfahrungsaustausch Gleichaltriger zur Verfügung gestellt werden. Die begleitenden Personen müssen mit dem jeweiligen Thema vertraut sein.

Erwachsene müssen befähigt werden, die Beschäftigung mit gefährdenden Inhalten, insbesondere in den Bereichen Extremismus und Selbstgefährdung, frühzeitig zu erkennen.

Insbesondere für diese Bereiche ist das zügige Erschließen alternativer Ausdrucks- und Austauschmöglichkeiten, z.B. in Form von Selbsthilfe- oder Therapiegruppen, erforderlich.

Für die Themenfelder Pornografie und Mediengewalt gilt es einen offenen und reflektierten Austausch zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zu fördern. Kinder und Jugendliche, die auf Internetinhalte gestoßen sind, deren Verarbeitung ihnen Schwierigkeiten bereitet, müssen in der themenspezifischen Gesprächsführung versierte Ansprechpartner zur Verfügung stehen. Entsprechend ist die Befähigung zur adäquaten Gesprächsführung über Kurse, Schulungen und Beratungen erforderlich. Jugendliche müssen dazu angehalten werden, ihre Haltung zu reflektieren, entsprechend müssen Erwachsene sich ihrer eigenen Haltung bewusst sein, um diese

Jugendlichen im Dialog zum Abgleich anzubieten. Eine solche Auseinandersetzung mit der eigenen Haltung muss Bestandteil von Fortbildungs- und Beratungsangeboten zur themenspezifischen Gesprächsführung sein.

### **Zusammenfassung**

- Bewusstsein insb. bei Erwachsenen schaffen und sensibilisieren
- Alternative Nutzungsmöglichkeiten des Mediums erschließen
- Austauschmöglichkeiten unter Gleichaltrigen eröffnen
- Jugendschutzfilter nutzen
- Themenspezifische Gesprächsführung zu ungeeigneten Inhalten schulen

## **2.3. Urheberrecht**

### **2.3.1. Ausgangslage**

Rechtlich sind besonders Peer-to-Peer-Downloads über Software wie ‚torrent‘ oder ‚emule‘ ein nicht selten kostenintensives Risiko, zu welchen die Rechtslage für professionelle Betreiber aktuell unklar ist. Private Nutzer dieser Software gelten als Betreiber eines Download-Hosts. Diese Betreiber sind seit 2010 komplett haftbar. Bisher existiert kein Kostendeckel der möglichen Haftungssumme.

2005 gab es über acht Millionen aktive Nutzer in Peer-to-Peer-Netzwerken und mehr als die Hälfte des gesamten Internet-Traffics war Peer-to-Peer. Diverse Netzwerke wurden gerichtlich stillgelegt, und viele Einzelnutzer wurden wegen Urheberrechtsverletzungen verklagt.<sup>108</sup>

Die üblichen Forderungen für Peer-to-Peer-Downloads liegen zwischen 3.000 und 8.000 €, über einen Anwalt und ein schlichtes Antwortschreiben können Betroffene die Kosten auf 200 bis 300 € zuzüglich der eigenen Anwaltskosten senken. Betroffene verpflichten sich aber in der Regel auch rechtskräftig, dazu keine weiteren Peer-to-Peer-Aktivitäten (im Hinblick auf den Film, das Buch oder den Song etc.) wahrzunehmen. Verstöße gegen diese Erklärung werden mit Summen von 20.000 bis 50.000 € geahndet. Da bis dato kein Urteil des BGH hierzu bekannt ist, ist ein möglicher Ausgang einer Gerichtsverhandlung ungewiss.

---

<sup>108</sup> Vgl. Christian Schindelbauer: Vorlesungsmaterial: Einführung, Organisation. Albert-Ludwigs-Universität-Freiburg. 2006.

In den letzten Jahren haben Forderungen auf Basis der Nutzung von anscheinend freigegebenem Bildmaterial zugenommen. Hierbei werden Fotos auf Internetseiten wie Flickr und Wikimedia unter einer CC-Lizenz für schöpferisches Gemeingut zur Verfügung gestellt. Internetnutzer, insbesondere Blogger die solche Bilder nutzen ohne die geforderten Lizenz- und Urheberangaben anzugeben sehen sich häufig mit ähnlichen Abmahnungen wie Nutzer von Peer-to-Peer-Netzwerken konfrontiert.

### **2.3.2. Zielsetzung**

Der nicht genehmigte Up- und Download von urheberrechtlich geschütztem Material ist illegal. Entsprechend gilt es auf mögliche straf- und zivilrechtliche Folgen hinzuweisen. Institutionen, die Kindern und Jugendlichen Internetzugänge zur Verfügung stellen, sind gefordert, Urheberrechtsverletzungen ausdrücklich zu untersagen, beispielsweise über Aushänge, und Anbieterseiten gegebenenfalls zu sperren.

In Schulungen und Beratungen sollte auf potentielle Folgen von Urheberrechtsverletzungen hingewiesen werden. Hierbei muss auch das Bewusstsein von Erwachsenen gefördert werden, um den aktiven Austausch zwischen Erwachsenen mit Kindern oder Jugendlichen zu forcieren.

Angemahnten Angehörigen und Institutionen, die aufgrund von Urheberrechtsverletzungen mit horrenden Forderungen konfrontiert werden, müssen über Hilfsangebote und mögliche Konsequenzen der Forderungen informiert werden.

#### **Zusammenfassung**

- Bewusstsein schaffen und sensibilisiere
- Über potentielle straf- und zivilrechtliche Folgen informieren
- Hilfsangebote und Hilfeanbieter niederschwellig bekannt und zugänglich machen
- Anbieterseiten über Jugendschutzfilter sperren

## **2.4. Unklare Authentizität von Inhalten**

### **2.4.1. Ausgangslage**

Nach Brautmeier war es noch nie so einfach „an Informationen zu gelangen – aber noch nie so schwer, ihren Wahrheitsgehalt, ihre Relevanz und Glaubwürdigkeit zu

bewerten.“<sup>109</sup> Internetrecherchen sind alltäglich und bequem und die niederschwellige Möglichkeit des Mediums, permanent auf Informationen zugreifen zu können, suggeriert Aktualität. Googeln ist mittlerweile zum Synonym für Onlinerecherche geworden. Derweil bleiben der tatsächliche Wahrheitsgehalt und die Neutralität der gefundenen Inhalte ohne Gegenrecherche unklar.<sup>110</sup>

#### **2.4.2. Zielsetzung**

Der Bereich der unklaren Authentizität von Inhalten erfordert Maßnahmen, die Jugendliche zu einem reflektierten und prüfenden Umgang mit Nachrichten aus unklarer Quelle anhalten.

Ähnlich dem Bereich der ungeeigneten Inhalte liegt ein wesentliches Ziel in der Wertevermittlung, hier ähnlich dem Bereich des Extremismus nicht zuletzt zu einer demokratiefördernden Bildung.

Gleichsam müssen Erwachsene sich ihrer eigenen Haltung bewusst werden, diese überprüfen und Jugendlichen einen Diskurs zum Abgleich anbieten.

Informationen über vertrauenswürdige Informationsquellen ebenso wie über Formen falscher oder verfälschter Inhalte sollten Jugendlichen sowie Erwachsenen bekannt gemacht werden.

Insbesondere das Erkennen von sowie das Argumentieren gegen Verschwörungstheorien sollte dabei von Personen, die im alltäglichen Austausch mit Jugendlichen stehen, erlernt werden.

#### **Zusammenfassung**

- Bewusstsein schaffen
- Reflektionsfähigkeit fördern
- Haltung entwickeln
- Vertrauenswürdige Informationsquellen bekannt machen

<sup>109</sup> Jürgen Brautmeier, Frauke Gerlach, Mechthild Appelhoff : Informationskompetenz 2.0. In: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: Medienkompetenzbericht 2010/11, Düsseldorf 2011. S.6.

<sup>110</sup> Vgl. Brautmeier, Gerlach, Appelhoff : S.6f.

## **2.5. Recht am eigenen Bild / am Bild der eigenen Sache.**

### **2.5.1. Ausgangslage**

Problemfelder der Urheberrechte sind die Rechte am eigenen Bild und weitere Urheberrechtsbestimmungen, da das Recht am eigenen Bild eine besondere Ausprägung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts darstellt.

Es besagt, dass jeder Mensch grundsätzlich selbst darüber bestimmen darf, ob und in welchem Zusammenhang Bilder von ihm veröffentlicht werden. Dazu schützt das Gesetz gegen die Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen, Menschen gegen Aufnahmen im eigenen Wohnbereich oder ähnlichen Intim- oder Privaträumen.

Bereits das Setzen eines Hyperlinks auf ein Privatfoto auf einer anderen Internetseite kann im Einzelfall eine Verletzungshandlung sein. Wurde das Recht am eigenen Bild durch eine unbefugte Veröffentlichung verletzt oder droht die unberechtigte Veröffentlichung eines Bildes, kann der Betroffene einen Unterlassungsanspruch gegen das jeweilige Medium geltend machen, um die Erstveröffentlichung des Bildes oder eine wiederholte Veröffentlichung zu verhindern. Daneben kann auch ein Anspruch auf Schadensersatz und sogar Schmerzensgeld (z.B. bei Nacktaufnahmen) bestehen.

Privatgrundstücke mit ihren Gebäuden, Fabrikanlagen, Flugplätze usw. dürfen in der Regel ohne vorherige Genehmigung fotografiert und die Bilder auch kommerziell verwendet werden, solange die Aufnahmen von öffentlichem Grund aus (Panoramafreiheit) erfolgen. Dabei kann öffentlicher Grund auch vorliegen, wenn es sich zwar um ein Privatgrundstück handelt, dieses jedoch jederzeit öffentlich zugänglich ist. Bei urheberrechtlich geschützten Werken der Baukunst bleibt jedoch ein Recht des Architekten auf Namensnennung und Quellenangabe und das Änderungs- und Entstellungsverbot bestehen. Weiter kann die gewerbliche Nutzung der von einem öffentlich zugänglichen Privatgrundstück aus gemachten Aufnahmen an eine eventuell kostenpflichtige Fotoerlaubnis geknüpft werden.

Da Tiere rechtlich wie Dinge behandelt werden, besitzen sie kein Persönlichkeitsrecht und ihre Bilder dürfen ohne Zustimmung der Tierbesitzer veröffentlicht werden.

Für militärische Objekte und vergleichbare Anlagen bestehen Einschränkungen auf Grund besonderen Rechts.

### 2.5.2. Zielsetzung

Bei den Verletzungen der Rechte am eigenen Bild oder den Rechten am Bild der eigenen Sache gilt es Kinder, Jugendliche und Erwachsene für das Recht zu sensibilisieren. In Beratungsgesprächen sowie Schulungsangeboten sollte auf potentielle Folgen hingewiesen werden. Hilfeeanbieter bei Verletzungen dieser Rechte sollten jederzeit abrufbar bekannt und möglichst leicht zugänglich sein. Auch hier bieten sich Aushänge in Institutionen, die frei zugängliche Internetanschlüssen, anbieten an.

#### Zusammenfassung

- Bewusstsein schaffen
- Potentielle Konsequenzen vermitteln
- Hilfsangebote niederschwellig bekannt und zugänglich machen

## 2.6. Cybermobbing

### 2.6.1. Ausgangslage

Mit den Begriffen Cyber-Mobbing, Internet-Mobbing, Cyberbullying sowie Cyber-Stalking werden verschiedene Formen der Diffamierung, Belästigung, Bedrängung und Nötigung anderer Menschen oder Firmen mit Hilfe elektronischer Kommunikationsmittel über das Internet, in Chatrooms, über Instant Messenger sowie mittels Mobiltelefonen bezeichnet. Dazu gehört auch der Diebstahl von (virtuellen) Identitäten, um in fremdem Namen Beleidigungen auszustößen oder Geschäfte zu tätigen. Cyberbullying, oft auch als Cybermobbing betitelt, findet überwiegend in Communitys statt. Handys und Chatforen sind hingegen weniger betroffen.

Über die zunehmende Verlagerung des alltäglichen Lebens von Jugendlichen in den virtuellen Raum werden auch Problembereiche und Konflikte ins Netz verlagert oder dort fortgeführt. Beim Cybermobbing werden mittels digitaler Medien „Beleidigungen ausgetauscht, peinliche oder intime Fotos veröffentlicht, Gerüchte in die Welt gesetzt oder Schlägereien gefilmt und im Internet verbreitet.“<sup>111</sup>

In der JIM-Studie 2014 gaben etwa 12% der jugendlichen Internet-Nutzerinnen und -Nutzer an, dass falsche oder beleidigende Informationen über sie verbreitet wurden. Cyber-Mobbing betrifft dieser Erhebung zur Folge stärker Mädchen (14%) als Jungen (10%). Besonders betroffen sind die mittleren Altersstufen, 14-16 Jahre und 16-17

<sup>111</sup> Gregor Klom: Phänomen Cyber-Mobbing. In AJS(Hrsg): Cyber-Mobbing begegnen. S. 5

Jahre mit jeweils 16%. In Betrachtung der formalen Bildung sind besonders die Jugendlichen an Hauptschulen mit 20% gegenüber 17% an Realschulen und 7% an Gymnasien betroffen.<sup>112</sup> Als Opfer von Cyber-Mobbing bezeichnen sich 9% der befragten Mädchen und 5% der befragten Jungen.<sup>113</sup>

Andere Studien weisen allerdings unterschiedliche Ergebnisse im Hinblick auf das Geschlechterverhältnis und im Hinblick auf die Frage nach Opfer, Täter oder Täteropfer aus.<sup>114</sup> Ebenso indifferent bleiben die Zahlen im Hinblick auf das Thema Cybermobbing selbst, da bis dato keine einheitlichen Indikatoren für den Tatbestand in der Befragung existieren. Die Befragungen agieren mit höchst unterschiedlichen Definitionen für Cybermobbing, welche von einfachen Beleidigungen bis hin zu psychosozialen Folgen virtueller Übergriffe reichen.

Hinzukommend verläuft die Grenze zwischen scherzhaftem Verhalten, normalen Konflikten und Mobbing für die Betroffenen häufig fließend. „In vielen Fällen ist Täter/-innen oder Unterstützer/-innen, die die schikanierenden Inhalte beispielsweise kommentieren, weiterverbreiten oder Täter/-innen zum Weitermachen auffordern, überhaupt nicht klar, dass ihr Verhalten für den/die Betroffene(n) verletzend ist. Das liegt einerseits daran, dass man im Internet keine direkte mimische Reaktion mitbekommt. Andererseits hängt die Frage, ob ein Verhalten als Cyber-Mobbing verstanden wird, stark davon ab, wie belastend der/die Betroffene die Vorfälle subjektiv empfindet.“<sup>115</sup> Klom empfiehlt folgende Faktoren zu berücksichtigen, um Cyber-Mobbing von altersadäquaten Konflikten zu differenzieren.

„Kennzeichnend [...] sind:

- wenn es wiederholt zu Vorfällen kommt,
- wenn ein/-e Jugendliche/-r von mehreren anderen schikaniert wird oder der/die Täter/-in von anderen Jugendlichen unterstützt wird,
- wenn das schikanierende Verhalten [...] systematisch und über einen längeren Zeitraum hinweg auf eine/-n Betroffene/-n [...]zielt sowie
- wenn ein Kräfteungleichgewicht zwischen Täter/-in und Opfer vorliegt“<sup>116</sup>

---

<sup>112</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.43f.

<sup>113</sup> Vgl. JIM-Studie 2014. S.43f.

<sup>114</sup> Vgl. Sebastian Wachs, Karsten Wolf: Zusammenhänge zwischen deviantem und risikoreichem Onlineverhalten 12- bis 13-Jähriger Kinder aus drei Ländern. In: Kai-Uwe Hugger, Angela Tillmann, Stefan Iske, Johannes Fromme, Petra Grell, Theo Hug (Hrsg.) Jahrbuch Medienpädagogik 12. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 2015. S.72ff

<sup>115</sup> Gregor Klom: Phänomen Cyber-Mobbing. In AJS(Hrsg.): Cyber-Mobbing begegnen. S. 6

<sup>116</sup> Gregor Klom: Phänomen Cyber-Mobbing. In AJS(Hrsg.): Cyber-Mobbing begegnen. S. 6



Sebastian Wachs und Karsten Wolf führen die Risikozunahme in der mittleren Altersgruppe von 12 bis 16 Jahren unter anderem auf die Veränderungen der „altersspezifischen Medienkonsumgewohnheiten (zunehmend kommunikationsorientiert und abnehmend spielorientiert) und abnehmende elterliche Beaufsichtigung“ zurück.<sup>117</sup> Eine 2013 veröffentlichte Untersuchung der Institute für Kommunikationswissenschaften an den Universitäten Münster und Hohenheim im süddeutschen Raum ergab, dass die Unterscheidung zwischen Täter und Opfer nicht immer klar möglich ist. Ein Drittel der befragten Schüler wurde als Mischgruppe identifiziert. Die Zahl der Konflikte steigt laut dieser Untersuchung mit der steigenden Klassenstufe, was auch hier mit einer höheren Medienkompetenz und einer geringeren elterliche Kontrolle begründet wird.<sup>118</sup>

Die Folgen des Cyber-Mobbing ähneln jenen des herkömmlichen Mobbings und beinhalten Depression, Angststörung, Aggression, Suizidalität, Isolation, Sucht und Schulversagen. Allerdings sind Depression und Angststörung beim Cyber-Mobbing häufig stärker ausgeprägt. Täterinnen und Täter neigen langfristig ebenfalls an Depressivität, Suizidalität, nachlassenden Schulleistungen und Delinquenz.<sup>119</sup>

### **2.6.2. Zielsetzung**

Das Präventionsangebot zum Cybermobbing sollte neben dem Bereitstellen und Bekanntmachen von Hilfsangeboten über Broschüren, Aushänge, Newsletter und ähnliches die Umgangsformen im virtuellen Raum fördern. Hierfür sollten Regeln des alltäglichen Miteinanders bestenfalls gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen aufgestellt werden. Einhergehend mit solchen Verhaltensregeln, die sich auf den Umgang mit Internetportalen und Messengern beziehen, sollte das Bewusstsein für Mechanismen und Folgen des Cybermobbing gefördert werden.

Hilfsangebote müssen Jugendlichen bewusst und zugänglich gemacht werden. Erwachsene müssen für Verhaltensveränderungen, die möglicherweise auf Cybermobbing zurückzuführen sind, sensibilisiert werden. Hinzukommend muss ein adäquater Umgang mit potentiellen Tätern und Opfern gewährleistet sein, weshalb besonders Fachkräfte im Umgang mit Cybermobbing geschult werden sollten.

---

<sup>117</sup>. Sebastian Wachs, Karsten Wolf: Zusammenhänge zwischen deviantem und risikoreichem Onlineverhalten 12- bis 13-Jähriger Kinder aus drei Ländern. S.74.

<sup>118</sup> Quelle: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Cybermobbing-Studie-Jeder-dritte-Schueler-ist-Opfer-oder-Taeter-1924795.html> abgerufen 30. Juli 2015

<sup>119</sup> Vgl. Gregor Klom: Phänomen Cyber-Mobbing. In AJS(Hrsg.): Cyber-Mobbing begegnen. S. 7

## **Zusammenfassung**

- Bewusstsein schaffen
- Umgangsformen für den virtuellen Raum vereinbaren und schulen
- Potentielle Konsequenzen vermitteln
- Hilfsangebote niederschwellig bekannt und zugänglich machen
- Indikatoren zur Identifikation von Mobbingverfahren vermitteln

## **2.7. Übergriffe**

### **2.7.1. Ausgangslage**

Mit Online-Übergriffen werden virtuelle sexuelle Belästigungen bezeichnet. Die Belästigungen reichen von sexualisierten Unterhaltungen, über den Versand eindeutiger Bilder und sexualisierter Anmachen bis hin zur öffentlichen Bloßstellung durch das Posten erschlichener Bilder oder Videos.

Eine deutsche Studie zum Thema aus dem Jahr 2005 ging davon aus, dass etwa 48% der Mädchen und 25% der befragten Jungen bereits virtuell sexuell belästigt wurden.<sup>120</sup> Hauptfeld solcher Belästigungen sind immer noch Chaträume, Programme wie Snapchat und Chatroulette holen aber aufgrund der Möglichkeit, visuellen Kontakt herzustellen, auf.

Das Problemfeld ist derweil gleich doppelt brisant. Einerseits finden solche Übergriffe unter Gleichaltrigen statt, andererseits gibt es den Bereich des Grooming, wo Erwachsene sich Kinder- oder Jugendprofile anlegen, um sich Vertrauen zu erschleichen. Oft kommt es nach einem ersten Austausch von Bildmaterial zu Erpressungen.

### **2.7.2. Zielsetzung**

Hilfsangebote zu virtuellen Übergriffen sollten über Broschüren, Aushänge, Newsletter und ähnliches bekannt und zugänglich gemacht werden.

Meldefunktionen von Chatportalen und sozialen Netzwerken sollten dabei ebenso benannt werden wie Ansprechpartner bei Ordnungsbehörden oder entsprechende virtuellen Hilfeseiten.

Präventiv sollten Kinder und Jugendliche in diesem Themenfeld für das eigene, aber besonders auch für übergriffiges Verhalten anderer sensibilisiert werden.

---

<sup>120</sup> Catarina Katzer: Gefahr aus dem Netz. Inauguraldissertation, Köln 2007, S.97.

Ein adäquater Umgang mit potentiellen Opfern muss dabei auch hier gewährleistet sein, weshalb besonders Fachkräfte im Umgang mit virtuellen Übergriffen, möglicherweise einhergehend mit dem Thema Cybermobbing, geschult werden.

Gleichsam müssen insbesondere Erwachsene für Verhaltensveränderungen, die potentiell auf virtuelle Übergriffe zurückzuführen sind, sensibilisiert werden.

### **Zusammenfassung**

- Hilfsangebote bekannt und niederschwellig zugänglich machen
- Meldefunktionen bekannt machen
- Für das eigene Verhalten sensibilisieren
- Für übergriffiges Verhalten sensibilisieren
- Indikatoren zur Identifikation von Übergriffen

## **2.8. Exzessives Verhalten**

### **2.8.1. Ausgangslage**

Studien zum Thema Internet-Sucht bzw. pathologischer Internetnutzung gehen von Werten zwischen 1,7% und 9,3% in der deutschen Bevölkerung aus. Bisher gibt es keine einheitlichen Kriterien, daher lassen sich die Studien nicht abschließend miteinander vergleichen.

Im Mai 2013 wurde jedoch das Internet-Spiele-Verhalten zum Untersuchungsgegenstand des Diagnosemanuals DSM-V des amerikanischen Psychiatricverbandes, wodurch einige Untersuchungen erstmals vereinheitlicht stattfinden werden.

Hierzulande deutet ein Bericht des **Bundesministeriums für Gesundheit** zur **Prävalenz der Internetabhängigkeit** (PINTA) aus dem Jahr 2011 darauf hin, dass Spiele ein männlich dominiertes Thema sind, während Internet-Suchtverhalten bei 14- bis 16-jährigen seit einigen Jahren stärker Mädchen (4,9%) gegenüber Jungen (3,1%) betrifft. Das auffällige Verhalten von Mädchen findet sich allerdings stärker in sozialen Netzwerken wieder und nicht im Bereich der Computerspiele, welches zwar ein durch Jungen dominiertes Feld ist, aber nicht das Hauptfeld auffälligen Verhaltens. Neben den als vermeintlich abhängig eingestuft definiert PINTA hinzukommend eine weitere

Gruppe mit problematischem jedoch nicht abhängigen Internetgebrauch, die insgesamt 4,6% der Befragten betrifft (Frauen 4,4%, Männer 4,9%). Auch in dieser Gruppe zeigten sich hohe Raten bei jungen Kohorten und im besonderem bei jungen weiblichen Personen.<sup>121</sup>

### **2.8.2. Zielsetzung**

Für den Bereich des exzessiven Verhaltens gilt es Hilfs- und Beratungsangebote für Betroffene und Verwandte bekannt und zugänglich zu machen.

Präventiv gilt es einen reflektierten und offenen Umgang der Jugendlichen mit dem Medium sowie den Austausch zwischen Jugendlichen und ihren Ansprechpartnern im realen Leben zu fördern. Hierzu ist besonders die Befähigung zur adäquaten Gesprächsführung der Erwachsenen mit den Jugendlichen über Kurse, Schulungen und Beratungen geboten. Das langfristige Ziel kann nicht Abstinenz, sondern muss ein gesunder Umgang mit dem Medium sein. Präventionsangebote hierzu müssen Kindern und Jugendlichen alternative Formen der Freizeitgestaltung, z.B. im Rahmen von Gruppen und Freizeitangeboten, nahe bringen.

Das Erschließen alternativer Ausdrucks- und Austauschmöglichkeiten im Sinn von Selbsthilfegruppen und Therapiemöglichkeiten muss Betroffenen zugänglich gemacht werden. Räume für einen begleiteten Erfahrungsaustausch Gleichaltriger sollte geboten werden.

#### **Zusammenfassung**

- Bewusstsein schaffen
- Themenspezifische Gesprächsführung schulen
- Alternative Möglichkeiten der Freizeitgestaltung erschließen
- Austauschmöglichkeiten unter Gleichaltrigen eröffnen
- Potentielle Konsequenzen vermitteln
- Hilfsangebote niederschwellig bekannt und zugänglich machen

---

<sup>121</sup> Vgl. Hans-Jürgen Rumpf, Christian Meyer, Anja Kreuzer & Ulrich John: Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit: Prävalenz der Internetabhängigkeit. Greifswald und Lübeck 2011, S.3.

### 3. Jugendmedienschutz

Aus den vier dargestellten Bereichen, zu welchen Jugendliche die digitalen Medien nutzen, ergeben sich acht dargestellte Handlungsfelder mit jeweils eigenen Zielerwartungen an den Jugendmedienschutz. Das Aufgabenfeld des Jugendmedienschutzes teilt sich in die drei Bereiche, des gesetzlichen, des technischen sowie des erzieherischen Jugendmedienschutzes.

Die Bereiche des gesetzlichen sowie des technischen Jugendmedienschutzes werden im Folgenden knapp mit ihren Institutionen und Möglichkeiten umrissen.

Der Bereich des erzieherischen Jugendmedienschutzes baut in seiner Darstellung auf den bisher erarbeiteten Erkenntnissen auf. Dabei werden die Zielgruppen sowie die Zielsetzung den vorausgegangenen Kapiteln entsprechend zusammengefasst und erneut benannt. Darauf folgend werden exemplarisch praktizierte Angebote und Methoden nach Aufgabenfeldern getrennt und nach Angeboten auf Bundes-, Landes- und Kreisebene gestaffelt betrachtet. Eine Auflistung vertiefender Internetadressen und möglicher Ansprechpartner sind im Anhang aufgelistet.

#### 3.1. Gesetzlicher Jugendmedienschutz

Der gesetzliche Jugendmedienschutz hat das Ziel, Einflüsse der Erwachsenenwelt, die dem Entwicklungsstand von Heranwachsenden noch nicht entsprechen, von Kindern und Jugendlichen fernzuhalten oder so gering wie möglich zu halten und diese so bei ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen bzw. sie zu schützen.

Es ist die Aufgabe des Jugendmedienschutzes, Medieninhalte aufgrund ihres Gefährdungspotenzials zu beurteilen und deren öffentliche Verbreitung zu regeln. Diese Regelungen sollen sicherstellen, dass Kinder und Jugendliche zu bestimmten Medieninhalten entweder gar keinen Zugang oder diesen nur entsprechend ihrer Alters haben.

Rechtliche Grundlagen des Jugendmedienschutzes finden sich insbesondere im **Jugendschutzgesetz (JuSchG)** und im **Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)**. Außerdem berühren etliche Verbreitungsverbote des Strafgesetzbuchs (StGB) den Jugendmedienschutz.

Die Regelungen zum Jugendmedienschutz im JuSchG betreffen nur so genannte Trägermedien, also materiell greifbare Medien wie Bücher, Zeitschriften, Filmrollen, Videokassetten, CD-ROMs oder DVDs.

Mit dem Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag - JMStV) der Länder wurde eine einheitliche Rechtsgrundlage für den Jugendschutz in den elektronischen Medien (z.B. Internet, Fernsehen, Hörfunk) geschaffen. Ziel des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages ist der einheitliche Schutz der Kinder und Jugendlichen vor Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden, sowie der Schutz vor solchen Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die die Menschenwürde oder sonstige, durch das Strafgesetzbuch geschützte Rechtsgüter verletzen.

Mit In-Kraft-Treten des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) am 1. April 2003 ist die Aufsicht über privaten Rundfunk und Telemedien der **Kommission für Jugendmedienschutz KJM** übertragen worden. Die KJM ist zuständig für die Überwachung der Einhaltung der Bestimmungen des JMStV, prüft, ob Verstöße gegen den JMStV vorliegen und entscheidet über mögliche Maßnahmen gegen den Medienanbieter. Vollzogen werden diese Maßnahmen von den Landesmedienanstalten. ([www.kjm-online.de](http://www.kjm-online.de))

„Um jugendschutzrelevante Angebote im Internet zu überprüfen, gründeten die Jugendminister aller Bundesländer [jugendschutz.net](http://jugendschutz.net) im Jahr 1997. Die Überprüfung erfolgt im Rahmen einer kontinuierlichen Beobachtung und aufgrund von Beschwerden.

Bei Verstößen gegen die Bestimmungen des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages weist [jugendschutz.net](http://jugendschutz.net) den Anbieter darauf hin und informiert die KJM bzw. die Freiwillige Selbstkontrolle, wenn der Anbieter Mitglied einer anerkannten Selbstkontrolleinrichtung ist.“<sup>122</sup>  
([www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net))

---

<sup>122</sup> <http://www.kjm-online.de/die-kjm/organisation/jugendschutznet.html> abgerufen am 10. August 2017

Neben der KJM sind noch folgende weitere Jugendmedienschutzinstitutionen für unterschiedliche Medienarten zuständig:

- Filme: Die Prüfung, für welche Altersstufe ein Film freigegeben wird, führt die **Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)** durch.  
(www.fsk.de)
- Digitale Spiele: Die Prüfung, für welche Altersstufe Computer- und Konsolenspiele freigegeben werden, führt die **Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)** durch.  
(www.usk.de)
- Onlinemedien: **Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM)**  
(www.fsm.de)

Diese Einrichtungen sind von der KJM als Freiwillige Selbstkontrollen anerkannt und überprüfen gegenüber ihren Mitgliedern die Einhaltung der Bestimmungen des JMStV.

Mit der **FSK-App** hat die FSK eine kostenfreie Handy-Applikation eingerichtet, welche einen schnellen Überblick darüber bietet, welche Filme und Serien ab welchem Alter freigegeben sind. Die App steht sowohl für Android- als auch für iOS-Betriebssysteme zur Verfügung.

Die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)** ist zuständig für die Prüfung und Aufnahme von Medien in die Liste der jugendgefährdenden Medien („Indizierung“). Die BPjM ist dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend zugeordnet.

Medieninhalte, die dergestalt jugendgefährdend sind, dass sie nach § 15 Abs. 2 JuSchG nicht in die öffentliche Liste der jugendgefährdenden Schriften aufgenommen werden, sind Medien

- die nach dem Strafgesetzbuch verbotene Inhalte wie Volksverhetzung, Anleitung zu Straftaten, Gewaltverherrlichung und -verharmlosung, Aufstachelung zum Rassenhass, Pornographie darstellen,
- die den Krieg verherrlichen oder

- die Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung zeigen.

Die BPjM prüft auf Antrag eines Jugendamts oder auf Anregung eines anerkannten Trägers der freien Jugendhilfe, ob ein Medium jugendgefährdende Inhalte hat. Privatpersonen können sich an das jeweilig zuständige Jugendamt wenden, damit dieses den Fall prüft und gegebenenfalls an die BPjM weiterleitet.

([www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de))

### 3.2. Technischer Jugendmedienschutz

Damit Kinder und Jugendliche einen altersgerechten Zugang zum Internet erhalten und nur bestimmte, für ihr jeweiliges Alter freigegebene Inhalte konsumieren, können Eltern technische Schutzmaßnahmen ergreifen, z.B. eine kindgerechte Startseite einrichten oder ein Jugendschutzprogramm installieren.

Für die Anerkennung von Jugendschutzprogrammen ist die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) zuständig. Sie hat bisher mit

- der JusProg-Software des JusProg e.V.,
- der Kinderschutz Software der Deutschen Telekom AG und
- den Jugendschutzprogrammen Surf Sitter PC (Vollversion) sowie
- Surf Sitter Plug & Play (Jugendschutzrouter) der Cybits AG

vier Programme unter Auflagen anerkannt. Während die ersten drei Jugendschutzprogramme auf den aktuellen Windows-Betriebssystemen laufen, setzt Surf Sitter Plug & Play am WLAN-Router an und ist als Gesamtlösung zum Schutz einer Familie oder einer Gruppe von Benutzern (z.B. in Kindergärten, Schulen und Jugendeinrichtungen) konzipiert.

Eltern haben die Wahl, mit welchen Einstellungen sie die Jugendschutzprogramme nutzen wollen. Dazu gehören altersdifferenzierte Zugangseinstellungen mit integrierten Whitelists oder Blacklists sowie die Möglichkeit, einzelne Angebote individuell zu sperren oder freizugeben.

Eine **Whitelist** ist ein Jugendschutzfilter, der nur die in der Whitelist angegebenen Seiten freigibt, jede nicht in dieser Liste angegebene Seite wird blockiert. Eine **Blacklist** ist ein Jugendschutzfilter, der die in der Blacklist angegebenen Seiten blockiert, jede nicht in der Liste angegebene Seite bleibt freigegeben.



Eine weitere Möglichkeit ist die eigenhändige Veränderung der Hosts-Datei, einer den Internetzugang regulierenden System-Datei, zur Blacklist über ein Administratorkonto. Der Vorteil eines installierten Programms ist die regelmäßige Erneuerung durch den Betreiber, wohingegen eine eigenhändige Aktualisierung der eigens erstellten Blacklist die Kommunikation und Kontrolle von und mit dem Kind/Jugendlichen erfordert.

Auch die von jugendschutz.net gehostete Seite für Kinder und Eltern **chatten-ohne-risiko.net** empfiehlt eine offene Kommunikation in Sachen Internetnutzungsverhalten.

„Kinder und Jugendliche müssen bei der Online-Kommunikation zwar nicht ständig an die Hand genommen werden – Sie [die Eltern] sollten sich aber für die Aktivitäten Ihres Kindes interessieren, dessen Lieblingsangebote kennen und darauf achten, wann und mit wem es chattet.“<sup>123</sup>

Jugendschutzfilter können und sollen die Verantwortung von Eltern und pädagogischen Fachkräften nicht ersetzen. Kinder und Jugendliche müssen nicht permanent begleitet und kontrolliert werden. Ihre Lieblingsangebote sollten jedoch den Erwachsenen bekannt sein. Jugendschutzfilter können den kommunikativen und offenen Umgang mit dem Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen unterstützen, ihn jedoch nicht ersetzen.

Derzeit propagiert die USK ein eigenes Weblabel für Seiten bis zu einer USK-Altersfreigabe ab 16 Jahren. Dieses Label soll im Sinn eines Filterprogramms mit den installierten Jugendschutzprogrammen kommunizieren. Seiten würden so, je nach Benutzereinstellungen, nur für bestimmte Altersgruppen angezeigt werden. Seiten, die sich nicht nur in diesem Sinn der USK angeschlossen haben, sind meist mit einem entsprechenden Siegel gekennzeichnet. Vornehmlich finden sich Spieleportale und Spieleonlinezeitschriften sowie Seiten der Pro7/Sat.1-Mediengruppe unter den entsprechenden Partnern. Ein flächendeckender Schutz ist somit auch hierdurch bisher nicht gegeben.

Derweil existieren zu den meisten vorhandenen technischen Möglichkeiten eines Jugendschutzfilters auch virtuelle Anleitungen, diese Filter zu umgehen. Dies

---

<sup>123</sup> <http://www.chatten-ohne-risiko.net/erwachsene/ratgeber/unterstuetzen-sie-ihr-kind/> abgerufen 10. August 2017

verdeutlicht, dass kein Jugendschutzfilter die direkte Kommunikation mit dem Jugendlichen, die gemeinsam verbrachte Zeit und das Interesse an den aktuellen Themen der Jugendlichen, ersetzen kann.

Jugendschutzfilter und technische Schutzmaßnahmen sollten stets als unterstützende Angebote verstanden und wahrgenommen werden.

Für Grundschul Kinder empfiehlt sich die Einrichtung eines Benutzerkontos mit einer kindgerechten Internet-Startseite sowie einen durch Jugendschutzfilter regulierten kindgerechten Internetzugang. Erwachsene haben so die Möglichkeit über ein passwortgeschütztes Administratorenkonto die Jugendschutzeinstellungen zu verwalten. Beispiele möglicher Startseiten für Kinder sind unter den Angeboten für Kinder (Anhang) gesammelt.

### **3.3. Erzieherischer Jugendmedienschutz**

Digitale Medien prägen die Lebenswelt und das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen wie in keiner Generation zuvor.

Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ist durch die sich rasch verändernden Medienwelten gefordert, den verantwortungsbewussten, kritischen und selbstbestimmten Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Medien zu fördern und auf die Vermeidung von selbstgefährdendem Verhalten hinzuwirken.

Es ist eine Aufgabe aller Handlungsfelder der Ordnungsbehörden, der Bildungs- und Beratungseinrichtungen sowie der Kinder- und Jugendhilfe einen Beitrag zur Medienbildung und Kompetenzförderung zu leisten.

Insbesondere aufgrund des ständigen digitalen Wandels kann auch die Darstellung der Methoden und Angebote nicht als abgeschlossen betrachtet werden. Alle Beteiligten sind daher gefordert, sich einer stetigen und fortwährenden Auseinandersetzung mit dem Thema zu stellen.

#### **3.3.1. Zielgruppen**

Die Aufgabe des erzieherischen Kinder- und Jugendschutz richtet sich mit Blick auf den Umgang mit digitalen Medien an alle Kinder und Jugendlichen. Hierbei kommt im Rahmen des Jugendmedienschutzes der Förderung der Medienkompetenz eine besondere Bedeutung zu.

Weiterhin ist es erforderlich, Erwachsene (Eltern, pädagogische Fachkräfte, Lehrkräfte, Multiplikatoren) mit einzubeziehen, sie zu unterstützen, die Kinder und Jugendlichen im Umgang mit Medien zu stärken und zu qualifizieren, sie grundsätzlich über die Möglichkeiten der Mediennutzung zu informieren sowie über Risiko- und Gefährdungspotenziale aufzuklären.

#### **3.3.2. Zielsetzung**

Aus der Darstellung der für den Jugendschutz relevanten Themen wurden folgende Ziele erarbeitet: Für alle Problembereiche digitaler Medien gilt es, das Bewusstsein bei Kindern, Jugendlichen und den Erwachsenen, die mit diesen im Austausch stehen, zu fördern. Dazu gehören Informationen zu den potentiellen straf- und zivilrechtlichen Folgen von Verstößen gegen geltendes Recht. Schutzmaßnahmen, Meldedefunktionen sowie die Möglichkeit Privatisierungs- und Sicherheitseinstellungen vorzunehmen, muss

allen Beteiligten nahe gebracht werden. Hilfsangebote und Hilfeanbieter müssen niederschwellig bekannt und zugänglich gemacht werden. Kindern und Jugendlichen müssen alternative Möglichkeiten zur Nutzung der digitalen Medien vermittelt werden. Kindern und Jugendlichen müssen Optionen für einen Austausch unter Gleichaltrigen aufgezeigt und eröffnet werden. Erwachsene müssen themenspezifisch geschult werden, um Probleme zu identifizieren und dem Problem entsprechend mit Kindern und Jugendlichen zu interagieren. Entsprechend müssen Erwachsene über weiterführende Ansprechpartner bei akuten Problemlagen informiert sein. Institutionen, die Kindern und Jugendlichen Internetzugänge zur Verfügung stellen, müssen Regeln zum Verhalten im Internet aufstellen, gegebenenfalls diese gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen erarbeiten oder erörtern. Institutionen, in welchen Kinder und Jugendliche zusammenkommen, müssen die Möglichkeit bieten, gemeinsame Verhaltensregeln zum Umgang mit Internetportalen und Messengern zu erarbeiten. Aufgrund des raschen digitalen Wandels kann die Zielformulierung und die Methodensammlung nicht als abgeschlossen betrachtet werden. Alle Beteiligten sind gefordert, sich einer stetigen und fortwährenden Auseinandersetzung mit dem Thema zu stellen.

## **4. Medienbildung und Jugendmedienschutz im Kreis Wesel**

### **4.1. Medienbildung in Kindertageseinrichtungen**

#### **4.1.1. Aufgabenfeld**

Digitale Medien eröffnen Kindertageseinrichtungen ein großes Spektrum an Möglichkeiten, kreativ und aktiv mit den Kindern zu interagieren. Kinder können, unterstützt durch die Erziehungskräfte, experimentierend erleben, wie Medienprodukte entwickelt, gestaltet und präsentiert werden. Kindertageseinrichtungen bieten hierbei ein ideales Lern- und Erfahrungsfeld, in dem Kinder auch virtuelle Welten pädagogisch begleitet erkunden und nutzen können.

Digitale Medien in Kindertageseinrichtungen können angeleitet dazu genutzt werden, Kinder darin zu unterstützen, Medien als Erfahrungsspielraum wahrzunehmen, die Sensibilisierung der Sinne anzuregen und Medien zu durchschauen. Dabei kann das Thematisieren digitaler Medien auch dazu dienen, aktuelle Kinderthemen zu erfassen. Hierzu sollten Medien als Erziehungs-Aufgabe verstanden werden.

Formen der aktiven Medienarbeit unterstützen bereits Kleinkinder in der Ausformung ihrer Medienkompetenz und fördern zudem in animierender Weise das Miteinander von Kindern unterschiedlicher sozialer Herkunft. Aktive Anwendungen eröffnen Kindern die Gelegenheit, die digitalen Techniken zur Gestaltung eigener medialer Produkte zu nutzen. Medienpädagogische Aktivitäten zielen somit darauf ab, die Medienwelten kindgerecht verständlich und zugänglich zu machen.

Laut dem Medienkompetenzportal NRW setzen sich „immer mehr Kindertageseinrichtungen [...] aktiv mit dem Thema Medien auseinander.“<sup>124</sup> Diese Entwicklung spiegelt sich in den ‚Grundsätzen zur Bildungsförderung für Kinder von 0 – 10 Jahren in Kindertagesbetreuung und Schulen im Primarbereich in NRW‘ wieder, die überarbeitet im Januar 2016 vom Schulministerium NRW zusammen mit dem Familienministerium NRW vorgelegt wurden. Der Umgang mit Medien wird hier als eigenständiger Bildungsbereich benannt.<sup>125</sup>

Die Kinder sollen unterstützt werden, sich mit Medieninhalten auch kritisch auseinanderzusetzen. So benötigen sie beispielsweise Hilfestellung bei der Unterscheidung zwischen Fernsehprogramm und Werbung.

Für Vorschulkinder ist unter anderem die Möglichkeit zur Verarbeitung von Medienerlebnissen sehr wichtig. Die Erzieherinnen und Erzieher in Kindertageseinrichtungen können bereits gemachte Fernseherfahrungen aufgreifen. Anlässe zur Reflektion können niedrigschwellig in den Kita-Alltag integriert werden. Die Internetseite der Medienkompetenz-Kitas NRW [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de) bietet detaillierte Anleitungen für viele mögliche kleine und große Medienprojekte, welche in Kindertageseinrichtungen spielerisch und kreativ umgesetzt werden können.

#### **4.1.2. Landesweite Angebote**

Die **Medienkompetenz-Kitas NRW** sind eine Initiative der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). Die Internetseite [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de) bietet eine Dokumentation eines über eineinhalb Jahre mit zwölf ausgewählten Kitas aus NRW entwickelten und erprobten Praxiskonzeptes. Diese Dokumentation bietet ausführliche Informationen zum Projekt und damit potentielle Ideen für eine eigene Konzeption und

---

<sup>124</sup> <http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/handlungsfelder/kindertageseinrichtung.html> abgerufen 10. August 2017

<sup>125</sup> Vgl. <http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/handlungsfelder/kindertageseinrichtung.html> abgerufen 10. August 2017

deren Umsetzung, um Medienkompetenz in Kitas wirkungsvoll und nachhaltig zu fördern.

Die LfM hat einen MekoKita-Service eingerichtet, der unterschiedlichste Möglichkeiten vorstellt, Medienkompetenz in der Kita zu vermitteln. Der einmal monatlich erscheinende kostenlose Newsletter bietet Kitas und Familienzentren konkrete medienpädagogische Anregungen und Materialien für den Kita-Alltag.

([www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de))

### **4.1.3. Kreisweite Angebote**

#### **Angebote der Jugendämter**

Das Jugendamt des Kreises Wesel bietet Fortbildungen für Kindertagespflegepersonen zur frühkindlichen Medienerziehung und der pädagogisch sinnvollen Nutzung digitaler Medien an.

## **4.2. Medienbildung in Schulen**

### **4.2.1. Aufgabenfeld**

Im **Schulgesetz NRW** (Stand: 14.06.2016) heißt es in § 2 unter der Überschrift Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule: „Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere lernen mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.“

(Absatz 6, Punkt 9)

Die Förderung von Medienkompetenz an Schulen bzw. im Unterricht wird immer wichtiger, um Kindern und Jugendlichen Schlüsselqualifikationen zu vermitteln und sie auf das Leben in unserer dynamischen Informationsgesellschaft vorzubereiten. So spielt der kompetente und verantwortungsvolle Umgang mit Medien heute nicht zuletzt in sehr vielen Berufen eine zentrale Rolle. Medienkompetenz ist somit Lernkompetenz und eine notwendige Voraussetzung, um sich in Ausbildung und Beruf zu bewähren.

Gerade im schulischen Bereich werden mit den digitalen Medien geeignete Werkzeuge zur Verfügung gestellt, die individualisierte und aktive Lernprozesse in heterogenen Lerngruppen ermöglichen bzw. diese unterstützen und somit Unterrichts- bzw. Schulentwicklungsprozesse in Gang gesetzt werden.

In den verschiedenen Schulformen kann die Förderung von Medienkompetenz auf vielfältige Weise umgesetzt werden. Es gibt inzwischen umfangreiche

Unterrichtsmaterialien, um Schüler/innen verschiedener Jahrgangsstufen den richtigen Umgang mit dem Internet zu vermitteln. In offeneren Projekten können Kinder und Jugendliche selbst aktiv werden und eigene Medieninhalte produzieren bzw. reflektieren. Der Umgang mit elektronischen Medien findet an Schulen zunehmend auch im Unterricht statt, da vor allem Computer inzwischen (fast) alltägliche Lernwerkzeuge geworden sind.

#### 4.2.2. Bundesweite Angebote

**Wissen, wie's geht! - Das Internet-ABC** ist laut eigenen Angaben „ein spielerisches und sicheres Angebot für den Einstieg ins Internet. Als Ratgeber im Netz bietet es Kindern und Eltern konkrete Hilfestellung und Informationen über den verantwortungsvollen Umgang mit dem World Wide Web. Die werbefreie Plattform richtet sich mit Erklärungen, Tipps und Tricks an Kinder von fünf bis zwölf Jahren, Eltern und Pädagogen.“<sup>126</sup>

Ergänzend zur Plattform hat das Internet-ABC Materialien entwickelt, die im Unterricht und in der Elternarbeit eingesetzt werden können. Neben didaktischen Anleitungen, Unterrichtsmodellen, Leitfäden und Arbeitsblättern bietet das Internet-ABC auch Broschüren und Flyer an, die kostenfrei heruntergeladen und/oder bestellt werden können.

Die Materialien des Internet-ABC sind so konzipiert, dass sie ohne viel Vorbereitung direkt im Unterricht eingesetzt werden können. Je nach technischer Ausstattung der Schule besteht damit die Möglichkeit, die Themen sowohl online als auch offline zu erarbeiten.

([www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de))

Die EU-Initiative **klicksafe.de** hat Unterrichtsmaterialien, Handreichungen und Arbeitshilfen entwickelt, um den kompetenten Umgang mit dem Netz in der Schule zum Thema zu machen. So bietet klicksafe das Lehrerhandbuch „Knowhow für junge User“ mit Material, Informationen, Hilfestellungen und Tipps für den Unterricht ebenso an, wie die Handreichung „Elternabend Internet + Handy“ oder diverse Zusatzmodule zu Jugendmedienschutz-Themen. Alle Themen sind in einen von zwei Schwierigkeitsgraden eingeteilt. Leichte Bausteine orientieren sich an den

---

<sup>126</sup> <https://www.internet-abc.de/ueber-uns/> abgerufen am 10. August 2017

Jahrgangsstufen 4 bis 7, schwere an den Stufen 8 bis 10. Die Modulbeschreibungen sind stets in vier didaktische Bereiche unterteilt:

- Sachinformationen - Wissen zum jeweiligen Baustein-Thema
- Links – Das Thema vertiefende Internetadressen
- Methodisch-didaktische Hinweise - Ein tabellarischer Überblick mit Angaben zu benötigten Materialien und Zugängen, dem Zeitaufwand und einer Beschreibung der Methoden
- Arbeitsblätter für den Unterricht – Vorformuliertes Arbeitsmaterial

Als Ergänzung zum Handbuch sind weitere Zusatzmodule veröffentlicht worden. Sie erweitern in regelmäßigen Abständen das Themenspektrum der Basisversion des Lehrerhandbuchs und erschließen neue und aktuelle Themenbereiche.

([www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de))

#### **4.2.3. Landesweite Angebote**

Grundsätzliche Unterstützung bei der Entwicklung und Umsetzung von medienpädagogischen Angeboten finden Schulen bei der **Medienberatung NRW**. Im Auftrag des Landes NRW und der Landschaftsverbände Rheinland (LVR) und Westfalen-Lippe (LWL), ist die Medienberatung NRW ein gemeinsames Angebot des LVR-Zentrums für Medien und Bildung und des LWL-Medienzentrums für Westfalen. Sie unterstützt Schulen, Schulträger und Lehrkräftefortbildung bei der Schul- und Unterrichtsentwicklung mit Medien.

Die Medienberatung NRW unterstützt auch die Arbeit der 53 Kompetenzteams in NRW. Diese bestehen aus Medienberatern und Medienberaterinnen, die in den Bereichen Schulentwicklung und Unterrichtsentwicklung die Schulen vor Ort beraten, unterstützen und bedarfsorientiert fortbilden.

([www.medienberatung.schulministerium.nrw.de](http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de))

Das **Medienkompetenz-Portal NRW** bietet Anregungen für den alltäglichen schulischen Umgang mit Medien sowie eine Liste mit weiterführenden Links zu medienspezifischen Problemthemen, wie Happy-Slapping, Cyber Mobbing oder das gemeinsame Erstellen einer Handyordnung.

([www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/handlungsfelder/schule.html](http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/handlungsfelder/schule.html))



Der **Medienpass NRW** ist eine gemeinsame Initiative der Ministerien für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien, des Ministeriums für Schule und Weiterbildung, des Ministeriums für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport, der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und der Medienberatung NRW.

Der Medienpass NRW bietet Unterrichtsmaterialien für drei Altersgruppen an: Für Grundschul Kinder, für die Jahrgangsstufen 5 bis 6 sowie für die Jahrgangsstufen 7 bis 10. Der „Medienpass“ dokumentiert dabei das Kompetenzniveau der Kinder und Jugendlichen und motiviert zur weiteren Beschäftigung mit Medien.

Die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern und gleichzeitig Erziehende und Lehrende bei der Vermittlung eines sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien zu unterstützen, ist Ziel der Initiative **Medienpass NRW**.

Das Angebot des Medienpass NRW besteht dabei aus drei Bausteinen:

- Einem Kompetenzrahmen, der aufzeigt, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche in ihren jeweiligen Altersstufen verfügen sollten.
- Einem Lehrplan-Kompass, der praxisbezogene Hilfen für den Unterricht enthält.
- Dem eigentlichen Medienpass, einem Sammelheft für Grundschul Kinder, welcher das Kompetenzniveau dokumentiert und die Kinder zur weiteren Beschäftigung mit Medien motivieren soll.

([www.medienpass.nrw.de](http://www.medienpass.nrw.de))

#### **4.2.4. Kreisweite Angebote**

Aus einer Umfrage im Sommer 2016 an den Grundschulen und weiterführenden Schulen im Kreis Wesel nach den Erfahrungen mit dem Themenbereich „Medien und Jugendschutz“ und dessen Umsetzung im schulischen Kontext wurden u.a. folgende „Best-Practise-Beispiele“ zurück gemeldet:

##### **Ernst-Barlach-Gesamtschule Dinslaken**

An der Ernst-Barlach-Gesamtschule laufen verschiedenste Medienprojekte. Die Schule hat sich dem Projekt Medienscouts angeschlossen. Basis aller weiteren Angebote ist die AG der Medienscouts. Sie besteht aus aktuell 14 Schülern und Schülerinnen (Sek. I und II) und einer Beratungslehrerin für neue Medien. Die Medienscouts treffen sich einmal in der Woche.

Die Landesanstalt für Medien NRW (LfM) hat 2012 das Projekt „Medienscouts NRW“ erstmals NRW-weit und mit Unterstützung der Kommunen durchgeführt, im Rahmen dessen Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I im Schulkontext zu „Medienscouts“ ausgebildet wurden.

Die Medienscouts an der EBGs übernehmen folgende Aufgaben:

- Erarbeitung und Durchführung von Workshops z.B. zu Themen wie Cybermobbing, Urheberrecht (überwiegend in Jgst. 5/6).
- Präsentation auf Elternsprechtagen, Information von Eltern und Schülerinnen und Schüler.
- Unterstützung von Lehrkräften im Computerraum oder bei Projekten (z.B. Suchtprävention Jgst. 7).
- Mitarbeit an der Ausarbeitung und Durchführung des Handynutzungsvertrags.
- Durchführung einer QR-Code-Rallye gegen Ende des Schuljahres mit der gesamten Jahrgangsstufe 6. Die Schülerinnen und Schüler des zukünftigen siebten Jahrgangs sollen das neue Schulgebäude und ihre Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner (Paten) besser kennenlernen.
- Erreichbarkeit über E-Mail für Schülerinnen und Schüler und, Lehrerinnen und Lehrer und Eltern.
- Projekte in Planung: Vorstellung auf der Lehrerkonferenz, Elternabend, Lan-Party, Computer-Workshop für die neuen Medienscouts, weitere Workshops, Besuch einer Gruppe von Spielsüchtigen, etc.

Seit 2015 ist den Schülerinnen und Schülern die Nutzung digitaler Medien (Handys, Tablets, Laptops etc.) an der EBGs in bestimmten Bereichen (grüne Zonen) erlaubt.

Um einen konfliktfreien Ablauf zu gewährleisten wurde ein Mediennutzungsvertrag entwickelt, der von den Schülerinnen und Schülern und ihren Eltern unterschrieben werden muss.

### **Geschwister-Scholl-Gesamtschule Moers**

Um den Schülern und Schülerinnen umfangreiche Medienkompetenzen zu vermitteln wird an der Geschwister-Scholl-Gesamtschule das Unterrichtsfach „Medienkunde“ schon in der Jahrgangsstufe 5 unterrichtet. Es beinhaltet verschiedene Inhaltsfelder, wie z.B. Grundlagen der Computerbedienung, Informationssuche und Sicherheit, Mitmach-Netz. Für alle Inhaltsfelder und für alle vertiefenden Kompetenzen bis zur Klasse 10

liegen detailliert ausgearbeitete Lehrpläne, Lern- und Arbeitshefte, Online-Materialien, Lernplattformen etc. vor, die ständig aktualisiert werden.

Jeder Fünftklässler unterschreibt am Ende des Kurses eine Selbstverpflichtung zur Beachtung von Grundregeln einer sicheren und altersgemäßen Nutzung des Internets sowie eines respektvollen Miteinanders bei der Kommunikation in sozialen Netzwerken. Die Selbstverpflichtung wird in die Schülerakte aufgenommen und zur Information an die Eltern weitergegeben.

Ab den Jahrgangsstufen 6 und 10 werden die Medienkompetenzen angebunden an bestimmte Unterrichtsfächer bis zur Klasse 10 vertiefend unterrichtet.

Alle im Laufe der Schullaufbahn von den Schüler/innen erworbenen Medienkompetenzen werden festgehalten und beim Verlassen der Schule bescheinigt.

### **Andreas-Vesalius-Gymnasium Wesel**

Das Andreas-Vesalius-Gymnasium arbeitet mit einem umfangreichen Beratungskonzept, wobei ein entscheidender Aspekt der Beratung in der Präventionsarbeit liegt, dazu gehört auch der Bereich der Medien.

In Jahrgangsstufe 6 beginnt die Arbeit mit den Medienscouts und im Fach Politik geht es um das Thema Umgang mit Medien. Für die Eltern wird ein Informationsabend zum Thema „Social Media total“ angeboten.

Für die Jahrgangsstufe 7 wird in Zusammenarbeit mit der Kreispolizeibehörde Wesel eine Einheit zum Thema Mobbing und Ausgrenzung angeboten. Diese bietet ebenfalls noch einen Elternabend zum Thema „(Cyber-)Mobbing ist keine Bagatelle“ an.

### **Angebote der Drogen- und Suchtberatungsstellen**

Die Drogen- und Suchtberatungsstellen im Kreis Wesel halten Angebote für unterschiedliche Zielgruppen vor. Für die Zielgruppe Kinder und Jugendliche bieten die Beratungsstellen Unterrichtseinheiten in Schulklassen an. Für die Zielgruppe der Eltern werden Informationsbeiträge an Elternabenden angeboten. Lehrkräften werden Multiplikatorenschulungen, Fortbildungen zum Thema „Excessive Mediennutzung / Internetsucht“, Vorträge zur „Prävention von Mediensucht“ und Workshops wie „Pädagogen-LAN“ und „Pädagogen Online - Soziale Netzwerke“ in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) angeboten.

Die Drogenberatungsstelle Dinslaken bietet für die schulische Präventionsarbeit in Dinslaken, Voerde und Hünxe den „Enter it“-Parcours an. Er besteht aus 6 Stationen,

an denen unterschiedliche Aspekte des Medienkonsums (Computerspiele, Internet, Soziale Netzwerke, Smartphone) sowie eine mögliche Suchtentwicklung in diesen Bereichen erarbeitet werden. „ENTER it!“ richtet sich an Schulklassen der Stufen 7 und 8, die verschiedenen Stationen werden von den Schülerinnen und Schülern in Kleingruppen durchlaufen. Der Parcours wird von Mitarbeitenden der Drogenberatungsstelle Dinslaken in Kooperation mit Lehrkräften der jeweiligen Schule umgesetzt.

Hinzukommend bieten die Drogenberatungsstellen die Materialienausleihe der Methodentasche des Medienparcours der AOK „Immer on“ an.

### **Angebote der Jugendämter**

Das Kinder- und Jugendbüro der Stadt Moers bietet seit 2012 in Kooperation mit der Drogenhilfe Moers Veranstaltungen und Workshops für Jugendliche, Multiplikatorenschulungen und Elternabende an.

Das Jugendamt des Kreises Wesel bietet seit 2015 in einigen Kommunen in Kooperation mit den jeweiligen offenen Jugendeinrichtungen und den weiterführenden Schulen u.a. ein Theaterstück zum Thema „Cybermobbing“ sowie „Workshops“ für unterschiedliche Jahrgangsstufen zum Thema Medienkompetenz an. Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler auf ansprechende Weise für einen kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit den Neuen Medien zu sensibilisieren.

## **4.3. Medienbildung in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit**

### **4.3.1. Aufgabenfeld**

Auch in der alltäglichen Freizeit von Kindern und Jugendlichen sind Medien nicht mehr wegzudenken.

Die Mediennutzung gehört bei Jugendlichen zu den wichtigsten Freizeitaktivitäten. Dabei kommen Kinder und Jugendliche schon sehr früh mit Medien in Berührung und sind hierbei nicht nur Konsumentinnen und Konsumenten, sondern auch Produzentinnen und Produzenten von Inhalten. Die vielfältigen Möglichkeiten der Mediennutzung erfordern die Entwicklung entsprechender Medienkompetenzen und Unterstützung der Kinder und Jugendlichen in diesem Prozess. Angesichts dieser Umstände können nicht alle Aspekte und Zielgruppen allein durch Angebote im

schulischen Kontext aufgegriffen werden, weshalb Angebote der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit, d.h. der offenen, mobilen und verbandlichen Jugendarbeit eine wichtige Funktion bei der Erlangung von Medienkompetenz haben.

Die außerschulische Kinder- und Jugendbildung ist aufgefordert, Medien in ihre Arbeit zu integrieren und Kindern und Jugendlichen medienpädagogische Angebote zu unterbreiten. Die mediatisierten Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen erfordern eine aktive Medienarbeit in der Kinder- und Jugendarbeit, wobei der Jugendmedienschutz in der Praxis grundsätzlich zu berücksichtigen ist. Kinder und Jugendliche haben bei Projekten und Workshops die Möglichkeit, sich selbst und ihre Interessen einzubringen, ihre eigenen Themen zu bearbeiten und z.B. in Form von Radio- oder Videobeiträgen zu veröffentlichen. Projektarbeit bietet individuellen Raum zur Entfaltung und zur Gestaltung.

Da Jugendliche einen Großteil ihrer Alltagszeit in virtuellen Räumen verbringen, ist die Kinder- und Jugendarbeit aufgefordert, diese neuen, vielfältigen und komplexen „Räume“ Jugendlicher zukünftig stärker in ihre Arbeit einzubeziehen.

Kinder- und Jugendarbeit in einer digitalisierten Gesellschaft bedeutet eine zeitgemäße technische Grundausstattung der Einrichtungen.

Um Kinder und Jugendliche entsprechend sicher begleiten und unterstützen zu können, sind qualifizierte Fachkräfte in der Kinder- und Jugendarbeit erforderlich. Hierzu sind ausreichend Aus-, Fort- und Weiterbildungsangebote zur Verfügung zu stellen.

#### **4.3.2. Bundesweite Angebote**

Das Initiativbüro „**Gutes Aufwachsen mit Medien**“ hat eine Infobörse mit Materialien zur Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen erstellt. Mithilfe von Broschüren, Praxismaterialien, Studien oder auch Videos werden Ideen für Medienprojekte oder Auskünfte über das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen vermittelt.

([www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de](http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de))

Das **JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis** bietet ebenso eine Materialsammlung mit Praxisbeispielen und Studien einerseits und Forschungsergebnisse zum Thema Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen andererseits an. ([www.jff.de/jff/](http://www.jff.de/jff/))

### **4.3.3. Kreisweite Angebote**

#### **Angebot der Beratungsstellen für Eltern, Jugendliche und Kinder**

Der Kreis Wesel unterhält Beratungsstellen für Eltern, Jugendliche und Kinder an den Standorten Moers, Kamp-Lintfort, Xanten und Dinslaken mit Außenstelle in Schermbeck. Ergänzt werden die kreiseigenen Beratungsstellen von den Beratungsstellen der Caritas-Verbände Wesel und Rheinberg.

Das Thema „Umgang mit Medien“ ist in allen Erziehungsberatungsstellen Bestandteil der regelmäßig stattfindenden Kurse bzw. Trainings für Eltern pubertierender Kinder. Zu den weiteren Angeboten gehören spezielle Infoabende für Eltern zu diesem Thema, mit z.T. externen Referenten sowie die Beratung von Eltern, Kindern und Jugendlichen und auch Angehörigen.

In jüngster Zeit steigt die Zahl der Anfragen in den Erziehungsberatungsstellen zum Umgang mit intensiver Nutzung von Internet-, PC- und Konsolenspielen, sozialen Netzwerken und deren Auswirkungen auf das Leben von Kindern und Jugendlichen. Medienbezogene Themen in der Beratung lassen sich dabei häufig auf grundsätzliche Erziehungsthemen zurückführen. Die Probleme mit den neuen Medien sind oft als weiterer Symptomträger für Kommunikationsschwierigkeiten oder gar unzureichende Bindungsqualität in der Familie, mangelnde Sozialkompetenz und auch Leistungseinbrüche in der Schule zu sehen.

Wenn sich die Beraterinnen und Berater in die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen begeben und sie ihnen darin informiert, selbstbewusst und unterstützend begegnen, wird Erziehungsberatung auch zu einer Medienerziehungsberatung.

#### **Angebote der Drogen- und Suchtberatungsstellen**

Die Drogen- und Suchtberatungsstellen im Kreis Wesel halten verschiedene Angebote für unterschiedliche Zielgruppen vor. Für die Zielgruppe Kinder und Jugendliche bieten die Beratungsstellen außerschulische Beratung, Videoworkshops, Medieninformationstage und Kooperative Veranstaltungen mit Jugendzentren und Heimen an. Für Eltern werden Beratungsangebote und Sprechstunden bei auffälligem Medienkonsum sowie Elternabende und –kurse vorgehalten.

Für pädagogische Fachkräfte ebenso wie für Lehrkräfte stehen Multiplikatorenschulungen, Fortbildungen zum Thema „Excessive Mediennutzung / Internetsucht“ Vorträge zur „Prävention von Mediensucht“ und Workshops wie „Pädagogen-LAN“ und „Pädagogen Online - Soziale Netzwerke“ in Kooperation mit der

Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) als Angebot zur Verfügung. Hinzukommend bieten die Beratungsstellen die Materialienausleihe der Methodentasche des Medienparcours der AOK „Immer on“ an.

### **Angebote der Jugendämter**

Einige Jugendämter bieten in ihren städtischen Jugendeinrichtungen regelmäßige Angebote und Workshops für Kinder und Jugendliche zu den verschiedensten Schwerpunktbereichen an (Stadt Wesel, Stadt Dinslaken).

Das Kinder- und Jugendbüro der Stadt Moers bietet seit 2012 in Kooperation mit der Drogenhilfe Moers Veranstaltungen und Workshops für Jugendliche, Multiplikatoren-schulungen und Elternabende an.

Das Jugendamt des Kreises Wesel bietet Veranstaltungen für Multiplikatoren (z.B. Pädagogen-LAN in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung) und Eltern zum Thema Medienkonsum und Umgang mit digitalen Medien an.

## 5. Ausblick

Die vorgehenden Ausführungen zum Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen unter dem Fokus des Jugendschutzes betrachtet, machen deutlich, dass das Thema Aufgabenstellungen für viele verschiedene Akteure bereithält.

Ziel aller kommenden Angebote soll die Förderung der Medienkompetenz, ein verantwortungsbewusster Umgang aller Beteiligten mit Medien sowie die Prävention gegenüber den möglichen Fremd- und Selbstgefährdungen durch digitale Medien sein. Daher ist die Förderung von Medienkompetenz in Kindergarten, Schule, Elternhaus und Jugendarbeit unerlässlich. Es gilt Chancen und Gefahren der Medien zu erkennen und Kinder und Jugendliche vor möglichen entwicklungsbeeinträchtigenden Medieneinflüssen zu schützen. Der verantwortungsvolle und kritische Umgang mit und eine kompetente und selbstbestimmte Anwendung von Medien ist unabdingbar um eine aktiven und kreativen Nutzung dieser Medien zur Kommunikation, Gestaltung und Informationsgewinnung zu gewährleisten.

Die bisher beschriebenen Angebote zur Medienbildung von Einrichtungen, Beratungsstellen, Schulen, Fachkräften etc. im Kreis Wesel sind sehr vielfältig und müssen stetig und fortwährend dem Bedarf angepasst werden.

Darüber hinaus ist die Vernetzung, Kooperation, Verständigung und Abstimmung sowie die regelmäßige themenspezifische Fort- und Weiterbildung aller beteiligten Akteure ein wesentlicher Aspekt für die Planung zukünftiger Aktivitäten. Als zentrale Aufgabe der kreisweiten AG Jugendschutz steht hierbei die Vernetzung und Information.

Die Planungen der kreisweiten AG Jugendschutz sehen daher für 2018 die Veranstaltung eines „Medienherbstes“ vor.

Dabei handelt es sich um die gemeinschaftliche Präsentation von Veranstaltungen und Aktionen zum Thema Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen, die im Zeitraum von September bis November 2018 im Kreis Wesel stattfinden. Die Angebote der verschiedenen Veranstalter werden gesammelt und den unterschiedlichen Zielgruppen, wie Fachkräften, Multiplikatoren, Eltern, Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht.



## Anhang

### I. Angebote und Initiativen in NRW und bundesweit Für Kinder

<a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a>	Aktuelles zu Sicherheit und Entwicklungen. Initiative für mehr Sicherheit im Netz, die aufklären und Kompetenzen vermitteln will.
<a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a>	Das Portal für Kinder (5-12 Jahre), Eltern, Lehrer und Pädagogen. Ein Ratgeber mit Erklärungen, Tipps und Tricks.
<a href="http://www.meine-startseite.de">www.meine-startseite.de</a>	Eigene Startseite gestalten mit Videos, Spielen und Kindernachrichten.
<a href="http://www.klick-tipps.net">www.klick-tipps.net</a>	Wöchentlich empfehlenswerte Kinderseiten zu aktuellen Themen.
<a href="http://www.surfen-ohne-risiko.net">www.surfen-ohne-risiko.net</a>	Technische Hilfen, interaktive Spiele – erstellt von jugendschutz.net
<a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a>	Kindersuchmaschine
<a href="http://www.frag-finn.de">www.frag-finn.de</a>	Suchmaschine und Link-Tipps
<a href="http://www.seitenstark.de">www.seitenstark.de</a>	Über 60 anspruchsvolle, sichere Kinderseiten zu spannenden Themen.

### Für Jugendliche

<a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a>	Aktuelles zu Sicherheit und Entwicklungen. Initiative für mehr Sicherheit im Netz, die aufklären und Kompetenzen vermitteln will.
<a href="http://www.handysektor.de">www.handysektor.de</a>	Informationsangebot für Jugendliche über Risiken der mobilen Kommunikation und Mediennutzung; u.a. Vorstellung und Bewertung von Apps
<a href="http://www.juuuport.de">www.juuuport.de</a>	Selbstschutz-Plattform für Jugendliche von Jugendlichen. „Erste Hilfe“ im Web. Juuuport-Scouts sind 15-21 jährige Ehrenamtliche, die als persönliche Berater per Mail oder als Moderatorinnen und Moderatoren im Forum agieren.

<a href="http://www.surfen-ohne-risiko.net">www.surfen-ohne-risiko.net</a>	Technische Hilfen, interaktive Spiele – erstellt von jugendschutz.net
<a href="http://www.chatten-ohne-risiko.net">www.chatten-ohne-risiko.net</a>	Sicherheitstests und Bewertung von Sozialen Netzwerken, Chat-Atlas
<a href="http://www.youngdata.de">www.youngdata.de</a>	Datenschutzseite für junge Leute
<a href="http://www.medienscouts-nrw.de">www.medienscouts-nrw.de</a>	Jugendliche werden in Medienthemen und in ihrer Beratungskompetenz fit gemacht, um dann Mitschülerinnen und Mitschüler rund um das Thema Medien beraten zu können.

### **Für pädagogische Fachkräfte und Multiplikatoren /-innen**

<a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a>	Aktuelles zu Sicherheit und Entwicklungen. Initiative für mehr Sicherheit im Netz, die aufklären und Kompetenzen vermitteln will. Richtet sich an Jugendliche, Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen.
<a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a>	Das Portal für Kinder (5-12 Jahre.), Eltern, Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen. Ein Ratgeber mit Erklärungen, Tipps und Tricks.
<a href="http://www.chatten-ohne-risiko.net">www.chatten-ohne-risiko.net</a>	Sicherheitstests und Bewertung von Sozialen Netzwerken, Chat-Atlas
<a href="http://www.datenbank-apps-fuer-kinder.de">www.datenbank-apps-fuer-kinder.de</a>	Fast 300 App-Bewertungen vom Deutschen Jugendinstitut (DJI). Ziel ist es einen Ein- und Überblick in die Struktur des App-Angebots für Kinder zu geben.
<a href="http://www.seitenstark.de">www.seitenstark.de</a>	Über 60 anspruchsvolle, sichere Kinderseiten zu spannenden Themen.
<a href="http://www.enfk.de">www.enfk.de</a>	Ein Netz für Kinder - Förderprogramm der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien für hochwertige Online-Inhalte ( u.a. 80 sichere und kindgerechte Websites).

<a href="http://www.spieleratgeber-nrw.de">www.spieleratgeber-nrw.de</a>	Pädagogische Informationen und Ratgeber zu Computer-, Konsolenspielen und Apps.
<a href="http://www.visionkino.de">www.visionkino.de</a>	Netzwerk zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen, u.a. Filmtipps für Lehrkräfte und Pädagogen/-innen
<a href="http://www.medienpass-nrw.de">www.medienpass-nrw.de</a>	Systematische Vermittlung von Medienkompetenz in Schule und außerschulischer Kinder- und Jugendarbeit. Steht allen Grundschulen und 5. bis 10. Klassen zur Verfügung.
<a href="http://www.lehrer-online.de">www.lehrer-online.de</a>	Unterrichtsmaterial Arbeitsblätter etc., Schwerpunkt ist der Einsatz digitaler Medien im Unterricht.
<a href="http://www.medienscouts-nrw.de">www.medienscouts-nrw.de</a>	Jugendliche und Beratungslehrkräfte werden im Schulkontext der Sekundarstufe I qualifiziert.
<a href="http://www.elternundmedien.de">www.elternundmedien.de</a>	Durchführung von Elternabenden zur Medienerziehung an Kitas, Familienzentren, Schulen aller Schulformen und anderen Einrichtungen.
<a href="http://www.ajs.nrw.de">www.ajs.nrw.de</a>	Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz - Landesstelle NRW; Fachstelle zur Förderung des erzieherischen und gesetzlichen Kinder- und Jugendschutzes
<a href="http://www.i-kiz.de">www.i-kiz.de</a>	Zentrum für Kinderschutz im Internet – ein kinder- und jugendpolitisches Forum, das den Jugendschutz im Internet in den Mittelpunkt rückt.
<a href="http://www.lfm-nrw.de">www.lfm-nrw.de</a>	Landesanstalt für Medien NRW
<a href="http://www.jugendschutz.net">www.jugendschutz.net</a>	Gemeinsame Stelle der Länder für Jugendmedienschutz im Internet.

<a href="http://www.bundespruefstelle.de">www.bundespruefstelle.de</a>	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
<a href="http://www.mpfs.de">www.mpfs.de</a>	Studien zur Mediennutzung (KIM, JIM, FIM)
<a href="http://www.fsm.de">www.fsm.de</a>	Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia, Jugendmedienschutz in Onlinemedien
<a href="http://www.fsk.de">www.fsk.de</a>	Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft
<a href="http://www.fsf.de">www.fsf.de</a>	Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen
<a href="http://www.usk.de">www.usk.de</a>	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, Prüfung von Computerspielen

### **Für Eltern**

<a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a>	Aktuelles zu Sicherheit und Entwicklungen. Initiative für mehr Sicherheit im Netz, die aufklären und Kompetenzen vermitteln will. Richtet sich an Lehrkräfte, Jugendliche, Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen.
<a href="http://www.internet-abc.de">www.internet-abc.de</a>	Das Portal für Kinder (5-12 Jahre), Eltern, Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen. Ein Ratgeber mit Erklärungen, Tipps und Tricks.
<a href="http://www.spieleratgeber-nrw.de">www.spieleratgeber-nrw.de</a>	Pädagogische Informationen und Ratgeber zu Computer-, Konsolenspielen und Apps.
<a href="http://www.flimmo.de">www.flimmo.de</a>	TV-Programmberatung für Eltern und Erziehende. Bewertungen von Fernsehsendungen, Empfehlungen und Tipps zur Fernseherziehung für 3 – 13 Jährige.
<a href="http://www.schau-hin.info">www.schau-hin.info</a>	Elternratgeber zur Mediennutzung
<a href="http://www.enfk.de">www.enfk.de</a>	Ein Netz für Kinder - Förderprogramm der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien für hochwertige Online-Inhalte ( u.a. 80 sichere und kindgerechte

	Websites).
<a href="http://www.sicher-online-gehen.de">www.sicher-online-gehen.de</a>	Informationen und Angebote des technischen Jugendmedienschutzes
<a href="http://www.chatten-ohne-risiko.net">www.chatten-ohne-risiko.net</a>	Sicherheitstests und Bewertung von Sozialen Netzwerken, Chat-Atlas
<a href="http://www.surfen-ohne-risiko.net">www.surfen-ohne-risiko.net</a>	Technische Hilfen, interaktive Spiele – erstellt von jugendschutz.net
<a href="http://www.klick-tipps.net">www.klick-tipps.net</a>	Wöchentlich empfehlenswerte Kinderseiten zu aktuellen Themen.
<a href="http://www.app-tipps.net">www.app-tipps.net</a>	Monatlich neue App-Empfehlungen von klick-tipps.net und Stiftung Lesen.
<a href="http://www.datenbank-apps-fuer-kinder.de">www.datenbank-apps-fuer-kinder.de</a>	Fast 300 App-Bewertungen vom Deutschen Jugendinstitut (DJI). Ziel ist es einen Ein- und Überblick in die Struktur des App-Angebots für Kinder zu geben.
<a href="http://www.seitenstark.de">www.seitenstark.de</a>	Über 60 anspruchsvolle, sichere Kinderseiten zu spannenden Themen.
<a href="http://www.i-kiz.de">www.i-kiz.de</a>	Zentrum für Kinderschutz im Internet – Ein kinder- und jugendpolitisches Forum, das den Jugendschutz im Internet in den Mittelpunkt rückt.

## II. Ansprechpartner aus der kreisweiten Arbeitsgruppe Jugendschutz

### Drogenberatungsstellen

<b>Institution</b>	<b>Ansprechpartner</b>	<b>Adresse</b>	<b>Telefonnummer</b>
Drogenberatung im Diakonischen Werk Dinslaken	Frau Paduch	Wiesenstr. 44 46535 Dinslaken	02064-434710
Zuständigkeitsbereich	Dinslaken, Hünxe, Voerde		
Drogenhilfe Kamp-Lintfort Grafschafter Diakonie	Frau Kaiser	Friedrich-Heinrich-Allee 20 47445 Kamp-Lintfort	02842-13069
Zuständigkeitsbereich	Alpen, Kamp-Lintfort, Rheinberg, Sonsbeck, Xanten		
Drogenhilfe Moers Grafschafter Diakonie	Herr Olders	Rheinberger Str. 17 47441 Moers	02841-8806740
Zuständigkeitsbereich	Moers, Neukirchen-Vluyn		
Information und Hilfe in Drogenfragen e.V. Wesel	Frau Lübbehusen	Fluthgrafstr. 21 46483 Wesel	0281-22432
Zuständigkeitsbereich	Hamminkeln, Schermbeck, Wesel		

## Erziehungsberatungsstellen

<b>Institution</b>	<b>Ansprechpartner</b>	<b>Adresse</b>	<b>Telefonnummer</b>
Erziehungsberatungsstelle Dinslaken Kreis Wesel	Herr Weißenbruch	Hans-Böckler-Str.9 46535 Dinslaken	02064-39930
Erziehungsberatungsstelle Kamp-Lintfort Kreis Wesel	Herr Weißenbruch	Moerser Str. 165a 47475 Kamp-Lintfort	02842-908280
Erziehungsberatungsstelle Moers Kreis Wesel	Frau Voigt	Mühlenstr. 9 – 11 47441 Moers	02841-2021931
Beratungsstelle für Kinder, Jugendliche und Erwachsene des Caritasverbandes Moers-Xanten e.V.	Herr Moll	Goldstr. 17/19 47495 Rheinberg	02843-971013
Erziehungs-, Jugend- und Familienberatungsstelle des Caritasverbandes für die Dekanate Dinslaken und Wesel	Herr Groß	Kurfürstenring 2 46483 Wesel	0281-338340
Erziehungsberatungsstelle Xanten Kreis Wesel	Herr Weißenbruch	Sonsbecker Str. 27 46509 Xanten	02801-773390

## Jugendämter

<b>Institution</b>	<b>Ansprechpartner</b>	<b>Adresse</b>	<b>Telefonnummer</b>
Stadt Dinslaken	Herr Johannes Hansen	Wilhelm-Lantermann-Str. 65 46535 Dinslaken	02064-66596
Stadt Kamp-Lintfort	Herr Ralf Eloo	Am Rathaus 2 47475 Kamp-Lintfort	02842-9120
Stadt Moers	Frau Lena Brandau	Rathausplatz 1 47441 Moers	02841-201885
Stadt Rheinberg	Frau Babette Heimes	Großer Markt 1 47495 Rheinberg	02843-171356
Stadt Voerde	Frau Svenja Wißenberg	Rathausplatz 20 46562 Voerde	02855-80564
Stadt Wesel	Herr Mathias Klessa	Klever-Tor-Platz 1 46483 Wesel	0281-2032567
Kreis Wesel	Frau Ellen Overländer	Jülicher Str. 4 46483 Wesel	0281-2077108
Zuständigkeitsbereich	Alpen, Hamminkeln, Hünxe, Neukirchen-Vluyn, Schermbeck, Sonsbeck, Xanten		



## Ordnungsämter

<b>Institution</b>	<b>Ansprechpartner</b>	<b>Adresse</b>	<b>Telefonnummer</b>
Gemeinde Alpen FB 2 – Ordnung, Soziales und Schulen	Herr Funke Herr Hartjes	Rathausstr. 5 46519 Alpen	02802-912 02802-565
Stadt Dinslaken FD 3.1 – Allgemeine Ordnung, Gewerbe, Verkehr	Herr Heinzen	Wilhelm-Lantermann- Str. 65 46535 Dinslaken	02064-66220
Stadt Hamminkeln FD 32 – Sicherheit und Ordnung	Herr Arndt	Brüner Str. 9 46499 Hamminkeln	02852-88115
Gemeinde Hünxe Fachgruppe I.5 – Sicherheit & Ordnung		Dorstener Str. 24 46569 Hünxe	02858-690
Stadt Kamp-Lintfort Ordnungsamt	Frau Kandolf	Am Rathaus 2 47475 Kamp-Lintfort	02842-912400
Stadt Moers FD 4.1 – Ordnung	Herr Straub Frau Kaja	Rathausplatz 1 47441 Moers	02841-201634 02841-201633
Stadt Neukirchen- Vluyn Ordnungsamt	Frau Udyz	Hans-Böckler-Str. 26 47506 Neukirchen- Vluyn	02845-391162
Stadt Rheinberg FB Sicherheit und Ordnung	Herr Stradmann	Kirchplatz 10 47495 Rheinberg	02843-171308
Gemeinde Schermbeck FB 3 – Bürgeramt, Ordnungswesen	Herr Lindemann	Weseler Str. 2 46514 Schermbeck	02853-910122

Gemeinde Sonsbeck FB 3 – Allg. Ordnungsangelegenheiten	Herr Janßen	Herrenstr. 2 47665 Sonsbeck	02838-36130
--	-------------	--------------------------------	-------------

Stadt Voerde FB 5 – Bürgerservice, Allgemeine Ordnung	Herr Kapp	Rathausplatz 20 46562 Voerde	02855-80291
--	-----------	---------------------------------	-------------

Stadt Wesel Team 71 – Ordnungsangelegenheiten	Herr Benninghoff	Klever-Tor-Platz 1 46483 Wesel	0281-2032323
---	------------------	-----------------------------------	--------------

Kreis Wesel FD 32 - Gefahrenabwehr / allgemeine Ordnungsangelegenheiten	Frau Rüß	Reeser Landstr. 31 46483 Wesel	0281-2074729
---	----------	-----------------------------------	--------------

Stadt Xanten FB 3 – Bürgerservice, Sicherheit und Ordnung	Frau Bendic	Karthaus 2 46509 Xanten	02801-772257
---	-------------	----------------------------	--------------

### Polizei

Institution	Ansprechpartner	Adresse	Telefonnummer
Kreispolizeibehörde Wesel Kriminalkommissariat Kriminalprävention / Opferschutz	Herr Winkin	Schillstr. 46 46483Wesel	0281-107 4427

### III. Verzeichnis

#### Literatur

- AJS (Hrsg.): Cyber-Mobbing begegnen. Köln 2014.
- Altstötter-Gleich, Christine: Pornographie und neue Medien Eine Studie zum Umgang Jugendlicher mit sexuellen Inhalten im Internet. pro familia Deutsche Gesellschaft für Familienplanung, Sexualpädagogik und Sexualberatung e.V. 2006.
- Amendt, Jürgen: Die Hemmschwelle sinkt. In GEW (Hrsg.): Erziehung und Wissenschaft 12/2013. Computerspiele – Ein Perspektivwechsel. S.10 bis 14
- Amtsblatt der Europäischen Union vom 18. Dezember 2009: RICHTLINIE 2009/136/EG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS UND DES RATES. 25. November 2009. Zur Änderung der Richtlinie 2002/22/EG über den Universaldienst und Nutzerrechte bei elektronischen Kommunikationsnetzen und -diensten, der Richtlinie 2002/58/EG über die Verarbeitung personenbezogener Daten und den Schutz der Privatsphäre in der elektronischen Kommunikation und der Verordnung (EG) Nr. 2006/2004 über die Zusammenarbeit im Verbraucherschutz.
- Baumann, Michael; Berek, Mathias; Jünger, Nadine; Kuttner, Claudia; Meyer, Kerstin; Rakebrand, Thomas; Ratthei, Marika; und Schorb, Bernd: Klangraum Internet. In Bernd Schorb (Hrsg.): Medienkonvergenz Monitoring. Leipzig 2012
- Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend: 14. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. Herausgegeben vom Deutschen Bundestag als Drucksache 17/12200 2013.
- Eichenberg, Christiane; Flümman, Andrea und Hensges, Kristin: Pro-Ana-Foren im Internet. In Psychotherapeut 2011. Springer 2011.
- Eichenberg, Christiane und Brähler, Elmar. „Nothing tastes as good as thin feels...“ – Einschätzungen zur Pro-Anorexia-Bewegung im Internet. Psychother Psych Med 2007.
- El Difraoui, Asiem.: Web 2.0 – mit einem Klick im Medienjihad. In Steinberg, Guido: Jihadismus und Internet: Eine deutsche Perspektive. SWP Berlin Oktober 2012
- Feierabend, Sabine; Karg, Ulrike und Rathgeb, Thomas: JIM-Studie 2013 Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland.

Herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest.  
Stuttgart.

- Feierabend, Sabine; Plankenhorn, Theresa und Rathgeb, Thomas: MiniKIM 2014 Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Stuttgart.
- Feierabend, Sabine; Plankenhorn, Theresa und Rathgeb, Thomas: KIM-Studie 2014 Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Herausgegeben vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Stuttgart.
- Fiedler, Georg und Lindner Reinhard: Suizidforen im Internet. Hamburg, 2000.
- Grüsser, Sabine M.; Thalemann, Carolin N.: Verhaltenssucht. Bern 2006.
- Hugger, Kai-Uwe; Tillmann, Angela; Iske, Stefan; Fromme, Johannes; Grell, Petra und Hug Theo (Hrsg.) Jahrbuch Medienpädagogik 12. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. 2015.
- Katzer , Catarina: Gefahr aus dem Netz. Inauguraldissertation, Köln 2007.
- Kunczik, Michael. Wirkungen von Gewaltdarstellungen - Zum aktuellen Stand der Diskussion.1995.
- Kunczik, Michael und Zipfel, Astrid BMFSFJ (Hrsg.): Bericht für das BMFSFJ: Medien und Gewalt, Befunde der Forschung (Langfassung und Kurfassung). Berlin, März 2010.
- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: Medienkompetenzbericht 2010/11, Düsseldorf 2011.
- Misoch, Sabine: Schmerz gegen Scherz. Selbstverletzendes Verhalten und dessen Darstellung im Internet. Mannheim
- Rathmayr, Bernhard: Die Rückkehr der Gewalt. 1996.
- Rauchfuß, Katja und Höhler, Lucie: Gegen Verherrlichung von Essstörungen im Internet. Herausgegeben Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend Berlin 2011.
- Rumpf, Hans-Jürgen; Meyer, Christian; Kreuzer, Anja & John, Ulrich: Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit: Prävalenz der Internetabhängigkeit. Greifswald und Lübeck 2011.
- Schnack, Dieter und Neutzling, Rainer: Kleine Helden in Not. Reinbek 2011.

- Schindelhauer, Christian: Vorlesungsmaterial: Einführung, Organisation. Albert-Ludwigs-Universität-Freiburg. 2006.
- Schmidtke, A.: Suizidales Verhalten in Deutschland. Berlin 2012.
- Theunert, Helga: Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität. 1996 Opladen: KoPäd Verlag.
- USK bei der Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Hrsg.): USK Jahresbericht 2010/2011.
- Zentrums für Schulpsychologie: Suizidalität bei Kindern und Jugendlichen. Düsseldorf.

### Internetquellen

- <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Cybermobbing-Studie-Jeder-dritte-Schueler-ist-Opfer-oder-Taeter-1924795.html>
- <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/167841/umfrage/marktanteile-ausgewaehlter-suchmaschinen-in-deutschland/>
- <https://www.proteus-solutions.de/~Unternehmen/News-PermaLink:tM.F04!sM.NI41!Article.955227.asp>
- <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/209329/umfrage/fuehrende-videoportale-in-deutschland-nach-nutzeranteil/>
- [http://www.haufe.de/marketing-vertrieb/online-marketing/mediennutzung-jugendliche-nutzen-Youtube-intensiv\\_132\\_298464.html](http://www.haufe.de/marketing-vertrieb/online-marketing/mediennutzung-jugendliche-nutzen-Youtube-intensiv_132_298464.html)
- <http://www.computerbild.de/artikel/cb-Aktuell-Internet-Youtube-Nutzer-schauen-taeglich-vier-Milliarden-Videos-7187808.html>
- <http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/>
- <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/298176/umfrage/umfrage-zur-nutzung-sozialer-netzwerke-durch-kinder-und-jugendliche/>
- <http://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/pornografienutzung/pornografie-im-netz/>
- <http://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/pornografienutzung/pornografie-im-netz/>
- [http://www.nbcnews.com/id/21940676/ns/technology\\_and\\_science-tech\\_and\\_gadgets/t/internet-cant-replace-tv-yet/](http://www.nbcnews.com/id/21940676/ns/technology_and_science-tech_and_gadgets/t/internet-cant-replace-tv-yet/)
- <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Cybermobbing-Studie-Jeder-dritte-Schueler-ist-Opfer-oder-Taeter-1924795.html>

- <https://www.googlewatchblog.de/2013/05/jahre-Youtube-nutzer-stunden/>
- <http://jugendschutz.net/selbstgefaehrdung/suizid/index.html>
- <http://www.neurologen-und-psychiater-im-netz.org/kinder-jugend-psychiatrie/warnzeichen/selbstverletzendes-verhalten/was-ist-selbstverletzendes-verhalten-svv/>

#### IV. Begriffsglossar und Abkürzungsverzeichnis

Begriff/Abkürzung	Übersetzung	Erläuterung
Blog		Journal, in dem mindestens eine als Blogger bezeichnete Person Sachverhalte, Gedanken oder Aufzeichnungen niederschreibt.
CC	Creative Commons	Amerikanische Organisation die anzugebende Lizenzbestimmung für schöpferisches Gemeingut zur Verfügung stellt mit welchen der Öffentlichkeit Nutzungsrechte an Werken eingeräumt werden können
CD-ROM	Compact Disc Read-Only Memory	Physischer Permanentspeicher für digitale Daten
Cyberbullying/ Cyber-Mobbing		Schikanieren und quälen einer Person über digitale Medien
d.h.	das heißt	
DVD	Digital Versatile Disc	Physischer Permanentspeicher für digitale Daten. Höhere Kapazität gegenüber einer CD, häufig als Trägermedium Filme genutzt
E-Mail	Elektronischer Brief	Briefähnlichen Nachrichten innerhalb eines Computernetzwerkes
Gore	geronnenes Blut; durchbohren, aufspießen	Genrebegriff aus dem Bereich des Horrorfilm der besonders Ekelerzeugende Sequenzen bezeichnet
Grenzpathologisch		Annähernd krankhafte Verhaltensweisen

ICD	International Classification of Diseases	Die Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme gilt als das wichtigste, weltweit anerkannte Klassifikationssystem für medizinische Diagnosen.
JFF	JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis	Privates, öffentlich gefördertes medienpädagogisches Forschungsinstitut. Früher Institut Jugend Film Fernsehen.
JIM	Jugend, Information (Multi-)Media	Studie des Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest zum Mediengebrauch von Jugendlichen.
JuSchG	Jugendschutzgesetz	
KIM	Kinderheit, Internet, Medien	Studie des Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest zum Mediengebrauch von Kindern.
Kita	Kindertagesstätte	
Komorbidität	Begleiterkrankung	Diagnostisch abgrenzbares Krankheitsbild oder Syndrom, das zusätzlich zu einer Grunderkrankung vorliegt.
LfM	Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen	Aufsichtsinstitution für den privaten Rundfunk in Nordrhein-Westfalen. Hinzu kommen Forschungstätigkeiten hinsichtlich der Medienentwicklung durch Forschung begleiten,



		Förderung der Medienkompetenz und Aufgaben des Jugendschutzes.
LVR	Landschaftsverband Rheinland	höherer Kommunalverband im Rahmen der Kommunalen Selbstverwaltung.
LWL	Landschaftsverband Westfalen-Lippe	höherer Kommunalverband im Rahmen der Kommunalen Selbstverwaltung.
Meko-Kitas NRW	Medienkompetenz Kindertagesstätten NRW	Initiative der Landesanstalt für Medien.
miniKIM	Kleinkinder und Medien	Studie des Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest zum Mediengebrauch von Kleinkindern.
Newsletter		Elektronische Nachrichtenfunktion, in der Regel per E-Mail.
NRW	Nordrhein-Westfalen	
PINTA	Prävalenz der Internetabhängigkeit	Studie im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit zur Untersuchung der Internetabhängigkeit in Deutschland
Pornografie		direkte Darstellung der menschlichen Sexualität.
S.	Seiten	
Sensation Seeking	Empfindung suchen	Das Suchen nach Abwechslung, Abenteuer und neuen Erlebnissen, um eine ständige Spannung zu erleben.
StGB	Strafgesetzbuch	
StGB	Strafgesetzbuch	

Trigger	Auslöser	Schlüsselreiz, der ein Verhalten oder eine körperliche Reaktion auslöst.
Triple A	Drei A: anonym (Anonymity), kostengünstig (Affordability), ohne große Hürden oder Hemmschwellen (Accessibility).	Merkmal der modernen Informationsbeschaffung im Internet.
u.a.	unter anderem	
Vgl.	Vergleiche	
Web 2.0		Bezeichnung für die interaktive durch soziale Medien generierte Funktion des Internets. Als Web 2.0 werden insbesondere Angebote bezeichnet die den Nutzern die Möglichkeit geben selbst gestaltend einzugreifen, insbesondere soziale Netzwerke und Videoportale.
z.B.	zum Beispiel	