

## **Gutachten**

**für den 16. Deutschen Präventionstag  
30. & 31. Mai 2011 Oldenburg**

**„Neue Medienwelten –  
Herausforderungen für die Kriminalprävention?“**

## **Inhalt**

### Vorbemerkung

- 0 Zusammenfassung
- 1 Die Adressaten der Kriminalprävention: Die Nutzer digitaler Medien und ihr Nutzungsverhalten
  - 1.1 Erhebungen zur digitalen Infrastruktur und zum digitalen Nutzungsverhalten
  - 1.2 Das digitale Nutzungsverhalten der Bevölkerung ab 14 Jahren
  - 1.3 Die „Digital Natives“
    - 1.3.1 Kinder in der digitalen Welt
    - 1.3.2 Jugendliche in der digitalen Welt
      - 1.3.2.1 Nutzung und Nutzungsverhalten
        - 1.3.2.1.1 Die Bedeutung der Sozialen Online-Netzwerke für Jugendliche
- 2 Die Herausforderungen der Kriminalprävention: Risiken digitaler Medien
  - 2.1 Cyberkriminalität
    - 2.1.1 Begriff und Merkmale
    - 2.1.2 Daten zum Hellfeld der digitalen Kriminalität
    - 2.1.3 Internetnutzer als Opfer von Online-Kriminalität
  - 2.2 Risiken digitaler Medien für Heranwachsende
    - 2.2.1 Konfrontation mit und Wirkungen von Gewalt
      - 2.2.1.1 Konfrontation mit Gewalt
      - 2.2.1.2 Wirkungen von Gewalt
      - 2.2.1.3 Gewalt- und Suchtpotenzial von Computerspielen
    - 2.2.2 Pornographie und sexuelle Belästigung
      - 2.2.2.1 Sexuelle Belästigung
      - 2.2.2.2 Konfrontation mit pornographischen Inhalten
    - 2.2.3 Cybermobbing
    - 2.2.4 Handy-Gefahren
    - 2.2.5 Datenmissbrauch
    - 2.2.6 Verletzung von Urheber- und Persönlichkeitsrechten
- 3 Die Antworten der Kriminalprävention auf die Herausforderungen durch die digitalen Medien
  - 3.1 Die spezifische Herausforderung der digitalen Medien
  - 3.2 Verständnis von Kriminalprävention

- 3.3 Kriminalprävention durch gesetzliche sowie (sicherheits)technische Regelungen, Maßnahmen und Empfehlungen
- 3.4 Kriminalprävention durch Jugendmedienschutz
- 3.5 Kriminalprävention durch Medienkompetenz
  - 3.5.1 Definition und Inhalte von Medienkompetenz
  - 3.5.2 Zielgruppen von Medienkompetenz
  - 3.5.3 Digital Natives oder Digital Naives?
  - 3.5.4 Schule, Medienpädagogik und Medienkompetenz
  - 3.5.5 Medienkompetenz – Verlagerung von Verantwortung?

Literaturverzeichnis

## Vorbemerkung

Neue Medienwelten – das sind die digitalen Welten, die seit dem Ausgang des 20. Jahrhunderts das gesellschaftliche Leben und das Leben des Einzelnen grundlegend verändert haben. Nicht zu Unrecht wird dieser durch Digitalisierung und Computer ausgelöste Wandel sowohl der Technologie als auch (fast) aller Lebensbereiche als *digitale Revolution* bezeichnet und in seinen Auswirkungen mit denen der industriellen Revolution verglichen<sup>1</sup> - allerdings fand – findet – der durch die digitale Revolution ausgelöste Umbruch in einem ungleich kürzeren Zeitraum statt.

So hat sich etwa mit dem *Internet* innerhalb von nicht einmal zwei Jahrzehnten<sup>2</sup> eine neue – digitale – Technik verbreitet, die weite Teile der alltäglichen Gewohnheiten in unserer Gesellschaft verändert hat und zu Recht als ein mit der Erfindung des Buchdrucks vergleichbarer kulturevolutionärer Umbruch gesehen wird.<sup>3</sup> Kaum eine

---

<sup>1</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale\\_Revolution](http://de.wikipedia.org/wiki/Digitale_Revolution); Abrufdatum 11.2.2011.

<sup>2</sup> Am 30.4.1993 wurde vom Kernforschungszentrum in Genf (CERN) der von dem Physiker Tim Berners-Lee für das Internet entwickelte WWW-Standard zur kostenlosen Nutzung freigegeben, ein System, in dem die Nutzer mit so genannten „Links“ von einer Seite des Internets zur nächsten gelangen können. Dieses System machte das Internet sehr leicht benutzbar; in der Folge entwickelte es sich von einer Technik des Informationsaustausches einiger Weniger (Forscher und Militärs) zum Informations-, Kommunikations- und Shoppingcenter breiter Bevölkerungsschichten. Weltweit hatten 1993 1,8 Millionen Computer einen Internetanschluss; im April 2010 waren es mehr als 758 Millionen (Quelle: WWW. – drei Buchstaben verändern die Welt. Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung Nr. 32 vom 15.8.2010).

<sup>3</sup> Weiner 2011,42; 16. Shell-Jugendstudie 2010,101.

andere Technologie hat sich so schnell verbreitet und wird so vielfältig eingesetzt wie das Internet.<sup>4</sup>

Der Begriff der *Informationsgesellschaft* steht für unsere heutige, auf Informations- und Kommunikationstechniken basierende Gesellschaft. Eine Gesellschaft, die „grundlegend geprägt ist von der Zunahme der Quantität, der Komplexität und der wirtschaftlichen und sozialen Bedeutung von Information sowie der Technologien zu ihrer Übermittlung ... Die Digitalisierung ermöglicht neue Formen der Verbreitung und Verfügbarmachung von Informationen, die letztlich darauf hinauslaufen können, dass jegliche Information zu jedem Zeitpunkt an jedem Ort empfangen werden kann. Das stellt das bisherige System klassischer Informationsangebote mit ihren relativ klar verteilten Funktionen in Frage.“<sup>5</sup>

Da die „neuen Medienwelten“ einem stetigen Wandel und dynamischen Veränderungen unterworfen sind, macht es wenig Sinn, bei der Analyse der digitalen Medien – in diesem Gutachten hinsichtlich ihrer „Herausforderungen für die Kriminalprävention“ - nach der jeweiligen Konkretisierung, der Art und Form der jeweiligen Geräte („hardware“) zu unterscheiden. Zumal mit der technischen Entwicklung die *Konvergenz* der Geräte einhergeht: verschiedene Anwendungen können mit unterschiedlichen Geräten genutzt werden und bestimmte Funktionen sind nicht mehr zwingend an bestimmte Geräte gebunden.<sup>6</sup> Beispielhaft dafür ist das *Handy* und seine Entwicklung zu einem „multifunktionalen Handy“, mit dem man auch ins Internet gehen kann („mobiles Internet“), Kurzmitteilungen und eMails schreiben, Musik und Radio hören, fernsehen, Fotos und Videos machen, GPS/Ortungsfunktionen nutzen, von den unzähligen weiteren Anwendungsmöglichkeiten durch die „Apps“<sup>7</sup> ganz zu schweigen - unter vielem anderen kann man mit dem Handy auch telefonieren.<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> ARD/ZDF-Medienkommission 2007,1.

<sup>5</sup> Hasebrink/Domeyer 2010,49.

<sup>6</sup> JIM-Studie 2010, 3; Hasebrink/Domeyer (2010, 50) weisen darauf hin, dass nur ein medienübergreifender Ansatz der zunehmenden Konvergenz und Crossmedialität heutiger Medienumgebungen gerecht werden könne.

<sup>7</sup> „Applications“, auf das Handy ladbare zusätzliche Anwendungsprogramme, beispielsweise Online-Dienste von Tageszeitungen, Wetterberichte, Fahrpläne u.v.m. Apple etwa betreibt den größten aller App-Stores in dem sich derzeit mehr als 350.000 kleine Programme für alle Probleme des Alltags finden (Süddeutsche Zeitung Nr. 38 vom 16.2.2011).

<sup>8</sup> „Was ein Telefon ist, das hat sich doch in den letzten fünf Jahren völlig verändert. Das Telefonieren ist zur Nebensache geworden.“ (Aus einem Interview der Süddeutschen Zeitung vom 14.2.2011 mit Albert Shum, Microsofts Chefdesigner für die Software mobiler Geräte).

Die neuen – digitalen – Medien sind selbstverständlich geworden und aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken.<sup>9</sup> Sie dienen der Information, der Entspannung und der Unterhaltung, sind wichtige Kommunikationsplattformen.<sup>10</sup> Sie bieten ohne jeden Zweifel viele positive Anwendungsmöglichkeiten – allerdings auch *problematische Bereiche, Risiken und Gefahren bis hin zur Kriminalität*: „Wie im realen Leben finden sich auch in den digitalen Welten Regelverletzungen und Normverstöße bis hin zu kriminellem Verhalten“.<sup>11</sup> Außerdem bleibt es beispielsweise bei der Nutzung des Internets und insbesondere der kommunikativen Erfahrungs- und Handlungsräume des Social Web<sup>12</sup> nicht aus, dass auch unangenehme Erfahrungen – etwa mit problematischen Inhalten oder negativen bzw. unerwünschten Wirkungen des eigenen Onlineverhaltens – gemacht werden.<sup>13</sup>

Damit ist klar: Die neuen – digitalen - Medien sind auch eine Herausforderung für die *Kriminalprävention*. Und das nicht nur in dem allgemeinen Sinne, dass noch mit jedem neuen Medium – ob mit Schrift, Buch, Film, Fernsehen oder eben jetzt mit Computer, Handy, Internet – die Befürchtung einherging, es könne zu schweren Schädigungen bei den Nutzern führen, die Gesellschaft zum Schlechteren bringen, Moral senken, Kriminalität erhöhen.<sup>14</sup>

Sondern auch in einem für die digitalen Medien ganz spezifischen Sinn: Kriminalprävention setzt ein klares Verständnis darüber voraus, was als „erlaubt – nicht erlaubt“ bzw. „erwünscht – nicht erwünscht“ gelten soll. Voraussetzung für Kriminalprävention sind deshalb auch in der digitalen Welt Regeln: Werte, Normen, Verhaltenserwartungen und –vorschriften, Gesetze etc. Nur wenn solche Regeln grundsätzlich gegeben sind, kann Kriminalprävention die Herausforderung

---

<sup>9</sup> „Das Internet ist eine Basisstruktur unseres Zusammenlebens geworden“ (Bundesministerium des Innern 2010).

<sup>10</sup> Außerdem gilt die Informations- und Kommunikationstechnologie als der entscheidende Wachstumsmotor der globalisierten Wissensgesellschaft (Weiner 2011, 46).

„Für die Bürgerinnen und Bürger, für Wirtschaft und Wissenschaft ist ein freier, ungehinderter Zugang zum Internet von großer Bedeutung und entscheidet mit über den Wohlstand unserer Gesellschaft.“ (Deutscher Bundestag 2010).

„Der kompetente Umgang mit den neuen Medien und insbesondere dem Internet ist heute eine Schlüsselqualifikation ... Mindestens ebenso wichtig ist: Eine wissensbasierte Volkswirtschaft wie die deutsche kann nur mit Internet-kundigen Arbeitnehmern und Verbrauchern im internationalen Wettbewerb bestehen.“ (www.bmwi.de)

<sup>11</sup> Bliesener 2007.

<sup>12</sup> Das Web 2.0, auch Social Web oder „Mitmachnetz“ genannt, besteht als Phänomen im Internet seit 2006.

<sup>13</sup> Hasebrink/Lampert 2011, 9.

<sup>14</sup> Groebel 2006, 7.

annehmen, Risiken und Gefahren zu vermindern, Chancen und Ressourcen zu erhöhen.

In einer digitalen Welt dagegen, die für sich in Anspruch nimmt, ein rechts- und regelungsfreier Raum zu sein, ein Raum, in dem alles erlaubt ist und nichts verboten werden darf, fehlt Kriminalprävention die für sie notwendige Voraussetzung.

## 0

### **Zusammenfassung**

Neue Medienwelten – das sind die digitalen Welten, die seit dem Ausgang des 20. Jahrhunderts das gesellschaftliche Leben und das Leben des Einzelnen grundlegend verändert haben. Die neuen – digitalen –Medien, allen voran das Internet und das Handy, sind selbstverständlich geworden und aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Sie dienen der Information, der Entspannung und der Unterhaltung, sind wichtige Kommunikationsplattformen. Sie bieten ohne jeden Zweifel viele positive Anwendungsmöglichkeiten – allerdings auch problematische Bereiche, Risiken und Gefahren bis hin zur Kriminalität. Damit können die digitalen Medien auch Herausforderungen für die Kriminalprävention sein.

Deshalb hat der 16. Deutsche Präventionstag die neuen Medienwelten zu seinem Schwerpunktthema gemacht – mit der Frage, ob sie Herausforderungen für die Kriminalprävention darstellen. Das Gutachten zum Schwerpunktthema gibt auf diese Frage Antworten, indem es

- zunächst die Nutzer digitaler Medien und deren Nutzungsverhalten beschreibt – als den mögliche Adressaten der Kriminalprävention,
- dann die Risiken der digitalen Medien für die Nutzer darstellt – als den möglichen Herausforderungen für die Kriminalprävention,
- um schließlich die Antworten der Kriminalprävention auf die mit den digitalen Medien für ihre Nutzer verbundenen Risiken zu diskutieren.

Da die „neuen Medienwelten“ einem stetigen Wandel und dynamischen Veränderungen unterworfen sind, macht es wenig Sinn, im Gutachten nach der jeweiligen Konkretisierung, der Art und Form der digitalen Medien zu unterscheiden. Zumal die Medienkonvergenz fortschreitet: Verschiedene Anwendungen können mit

unterschiedlichen Geräten genutzt werden und bestimmte Funktionen sind nicht mehr zwingend an bestimmte Geräte gebunden. Der Schwerpunkt liegt auf dem Basismedium der digitalisierten Welt, dem **Internet**, das seit Anfang dieses Jahrhunderts eine rasante Verbreitung gefunden und sich zum universellen, multifunktionalen Kommunikations-, Informations- und Unterhaltungsmedium mit Texten, (Bewegt)Bildern und Tönen entwickelt hat.

## **Zu 1) Die Nutzer digitaler Medien und ihr Nutzungsverhalten**

### **Das Internet ist Alltag geworden**

2010 sind fast 50 Millionen Deutsche oder 70% der deutschsprachigen Bevölkerung ab 14 Jahren online. Drei Viertel von ihnen sind täglich im Netz. 1997 nutzten nur 6,5% der Deutschen oder 4 Millionen Onlinedienste.

Insbesondere für Jugendliche und junge Erwachsene, aber auch schon für Kinder, sind Internet und digitale Medien selbstverständliche Bestandteile des täglichen Lebens: Inzwischen nutzen alle 14- bis 19-Jährigen das Internet – 2010 ist für diese Altersgruppe die 100%-Marke erreicht, auch bei Handys besteht „Vollversorgung“ – fast alle (98,4%) der 20- bis 29-Jährigen und 90% der 12- bis 13-Jährigen, knapp 70% der 10- bis 11-Jährigen und immerhin 25% der 6-bis 7-Jährigen.

**Offline** sind vor allem die ab 60-Jährigen mit knapp 44% Onlinenutzer bei den 60- bis 69-Jährigen und nur noch 14% bei den ab 70-Jährigen.

### **Web 2.0: Nutzung steigt, Interesse an aktiver Teilhabe sinkt**

Kommunikation ist der zentrale Nutzungsaspekt im Internet. Entsprechend haben die **Sozialen Netzwerke** an Akzeptanz gewonnen: Fast 40% der Internetnutzer ab 14 Jahren haben ein eigenes Profil in einer Onlinecommunity und über 80% der 14- bis 19-Jährigen. Insbesondere für die Jugendlichen ist das Bewegen in Sozialen Netzwerken Bestandteil ihres Medienalltags und ein Ritual der Internetnutzung. Auch die anderen Web 2.0 Anwendungen – wie Onlineenzyklopädien und Videoportale – werden intensiv genutzt. Allerdings hat der „Mitmachgedanke“ keine Breitenwirkung entfacht. Dem wesentlichen Web 2.0-Prinzip, nach dem Mehrwert durch Partizipation entsteht, fühlt sich nur eine Minderheit verpflichtet, die beisteuert, was von der Masse abgerufen wird.

## **Computerspiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen**

Rund ein Viertel der Bevölkerung beschäftigt sich mit digitalen Spielen. Insbesondere für die junge Generation sind sie ein alltäglicher Bestandteil des Medienrepertoires: Fast zwei Drittel der Kinder spielen, 60% der 14- bis 17-Jährigen und immerhin noch rund die Hälfte der 18- bis 19-Jährigen. Jungen bzw. Männer spielen deutlich häufiger als Mädchen bzw. Frauen. Dabei bevorzugen ältere Spieler das Solo-Spielen, wohingegen soziale Spielformen bei den Jüngeren dominieren: Das Bild vom isolierten Dauergamer, der Tag und Nacht spielt und keinerlei soziale Kontakte unterhält, ist zwar eingängig, greift aber viel zu kurz und sollte nicht länger typisch für eine ganze Generation sein.

## **Großes wirtschaftliches und politisches Interesse an der Nutzung digitaler Medien und dem freien, ungehinderten Zugang zum Internet**

Hinter der „digitalen Revolution“ und insbesondere der rasanten Entwicklung des Internets stehen ganz massive wirtschaftliche und politische Interessen. Eine wissensbasierte Volkswirtschaft wie die deutsche könne nur mit Internet-kundigen Arbeitnehmern und Verbrauchern im internationalen Wettbewerb bestehen. Den Onliner-Anteil in der Bevölkerung zu erhöhen, bedeute daher auch, den Wirtschaftsstandort Deutschland zu stärken. Die digitale Integration sei ein wichtiges Ziel, der freie, ungehinderte Zugang zum Internet von großer Bedeutung für die Bürgerinnen und Bürger, für Wirtschaft sowie Wissenschaft; er bestimme mit über den Wohlstand unserer Gesellschaft.

Diese Wertung – und die hinter ihr stehenden Interessen – wirken sich entscheidend darauf aus, ob – und wenn ja wo – im digitalen Raum, im „Internet als Medium der Freiheit“, soziale, rechtliche oder anderweitige Regeln gelten, Grenzen gewollt sind und gezogen werden.

## **Zu 2) Risiken digitaler Medien**

### **Wenig gesichertes Wissen über die mit dem Internet verbundenen Gefahren und Risiken**

Bislang liegen nur ansatzweise verlässliche Angaben über die Risiken und Gefahren der digitalen Medien vor. Nicht nur wegen des hier – im Vergleich zur „analogen“ Kriminalität - möglicherweise noch größeren Dunkelfeldes, sondern auch wegen der Neuheit vieler Gefahren im Sinne einer allgemeinen – oder auch spezifischen, etwa altersspezifischen – Bedrohung sowie der rasanten Entwicklung

der digitalen Medien und den schnellen Veränderungen im Nutzer- und Nutzungsverhalten. Es fehlen breit angelegte, repräsentative kriminologische Studien ebenso wie langfristig angelegte Panel- und Längsschnittuntersuchungen – die Aufgeregtheit der Debatte um die Risiken steht in keinem Verhältnis zum Wissen über die Risiken und deren mögliche (dauerhafte) Auswirkungen.

### **Grundsätzlich gibt es alle (Kriminalitäts)Gefahren, die außerhalb des Internets bestehen, nun auch im Internet**

Allerdings existieren im „Cyberspace“ andere Rahmenbedingungen, die bewirken, dass es Bereiche und Merkmale der „Cyberkriminalität“ gibt, die typisch „cyber“ sind wie die Automatisierbarkeit, die räumliche Entgrenzung, die Anonymität, die schnelle Verbreitung der Inhalte, die Kopierbarkeit und Weiterverbreitung, die Speicherung („das Netz vergisst nichts“).

### **Hohe Aufmerksamkeit findet das Internet als Risiko für die Heranwachsenden**

In der öffentlichen Wahrnehmung stellt das Internet vor allem für die Heranwachsenden ein großes Risiko dar, obwohl die erwachsenen Nutzer mindestens ebenso häufig gefährdet sind oder riskantes Verhalten zeigen. Dominierendes Thema ist neben der Debatte um die Auswirkungen von Mediengewalt, insbesondere von Gewalt in Computerspielen, der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor sexuellem Missbrauch durch eine strikte Verfolgung der Kinderpornographie. Allerdings liegen bislang kaum verlässliche Angaben darüber vor, wie viele Heranwachsende tatsächlich schon mit problematischen Inhalten wie Pornographie und Gewaltdarstellungen in Berührung gekommen sind und welche Wirkungen das für die Heranwachsenden gehabt hat bzw. haben könnte. Einen breiten Raum nimmt in der Diskussion um Risiken für Heranwachsende durch digitale Medien auch das Thema Cybermobbing ein, das sicherlich kein Einzelfall mehr ist und zunehmen dürfte. Gesichertes Wissen fehlt jedoch auch hier.

### **Gewalt- und Suchtpotenzial von Computerspielen im Fokus der Jugend-Medien-Gewalt-Debatte**

Das Thema „Medien und Gewalt“ hat in der Wissenschaft – wie der Politik, den Medien und der Öffentlichkeit – ungebrochen Konjunktur. Dabei wird das Risiko einer negativen, insbesondere aggressionsfördernden Wirkung von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche als besonders gravierend eingeschätzt. Die Befunde der Forschung sprechen jedoch dafür, dass Mediengewalt allenfalls einen moderaten

Effekt hat und violente Mediendarstellungen nur einen Faktor in einem komplexen Geflecht von Ursachen für die Entstehung von Gewalt darstellen. Insbesondere haben sich auch violente Computerspiele bislang nicht als wirkungsstärker erwiesen als andere Formen der Mediengewalt. Hinsichtlich einer Computerspielsucht sprechen die bisherigen Befunde dafür, dass dieses Phänomen existiert, aber deutlich von einem intensiven Computerspielkonsum unterschieden werden muss und in seiner Häufigkeit nicht überschätzt werden sollte.

### **Die meisten Kinder und Jugendlichen können vernünftig mit den digitalen Medien umgehen**

Allzu großzügiger Umgang mit den eigenen Daten, übermäßiger Medienkonsum, riskantes, sorgloses oder sogar strafrechtlich relevantes Verhalten wird den Heranwachsenden vorgeworfen und trifft sicherlich auch in dem einen oder anderen Fall zu. Wie in der „analogen“ Welt kommt es auch in der digitalen Welt zu devianten Verhaltensweisen. Es gibt aber keinen Grund dafür anzunehmen, dass die „digitale Jugendkriminalität“ anderen Bedingungen und Gesetzmäßigkeiten unterliegt als die „analoge Jugendkriminalität“. Deshalb sollte sie hier wie dort mit „Augenmaß“ betrachtet und beurteilt werden. Zumal die meisten Kinder und Jugendlichen vernünftig mit den digitalen Medien umgehen können.

### **Zu 3) Die Antworten der Kriminalprävention auf die Herausforderungen durch die digitalen Medien**

#### **Die spezifische Herausforderung der digitalen Medien: Weniger klare Handlungsnormen und soziale Kontrollmechanismen – das Internet als rechtsfreier Raum?**

Das entscheidende – konstitutive – Merkmal von Kriminalprävention ist es, ein klares Verständnis darüber zu haben, was „erlaubt – nicht erlaubt“ bzw. „erwünscht – nicht erwünscht“ ist. Diese Voraussetzung ist schon in der analogen Welt, viel ausgeprägter aber noch in der digitalen Welt, in unterschiedlichem Ausmaß gegeben bzw. zu schaffen. Sie ist in der digitalen Welt nur dann gegeben, wenn (prinzipiell) Einigkeit darüber besteht, dass auch für die digitale Welt grundsätzlich die Regeln der analogen Welt gelten. Sie ist dann nicht gegeben, wenn dieser digitalen Welt ein Sonderstatus zugestanden wird, in dem „Normalitätsstandards“ außer Kraft gesetzt werden: Das Internet als rechts- und regelungsfreier Raum, in dem auch die Kriminalprävention nichts verloren hat.

**Kriminalprävention in der digitalen Welt: Menschen befähigen,  
Schutzmechanismen schaffen**

Unter der Bedingung, dass ihre grundsätzlichen Voraussetzungen gegeben sind, lassen sich vor allem diese Strategien der Kriminalprävention in der digitalen Welt benennen: Kriminalprävention durch rechtliche sowie (sicherheits)technische Regelungen, Maßnahmen und Empfehlungen; Kriminalprävention durch Jugendmedienschutz; Kriminalprävention durch Medienkompetenz.

# 1

## Die Adressaten der Kriminalprävention: Die Nutzer der digitalen Medien und ihr Nutzungsverhalten

Zur digitalen Infrastruktur und zum digitalen Nutzungsverhalten werden seit Jahren regelmäßige - zumeist jährlich wiederholte - Erhebungen durchgeführt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem **Internet**, auch weil „keine neue Medienentwicklung .. die Gemüter so erregt und einen solchen Hype ausgelöst (hat) wie das Internet, das seit Anfang dieses Jahrhunderts eine rasante Verbreitung gefunden hat. Vom textorientierten Transportmittel für den Austausch von Informationen und Daten unter Insidern hat es sich inzwischen zum universellen Kommunikations-, Informations- und Unterhaltungsmedium mit Texten, (Bewegt)Bildern und Tönen entwickelt“.<sup>15</sup> Noch nie habe ein Medium innerhalb so kurzer Zeit einen so hohen Verbreitungsgrad geschafft – das Internet könne als das „Basismedium der digitalisierten Welt“ gelten.<sup>16</sup>

### 1.1

#### Erhebungen zur digitalen Infrastruktur und zum digitalen Nutzungsverhalten

Das Gutachten bezieht sich hinsichtlich des digitalen Nutzungsverhaltens der deutschsprachigen **Bevölkerung ab 14 Jahren** vor allem:

- Auf die **ARD/ZDF-Onlinestudienreihen**, die seit 1997 jährlich die Entwicklung der Internetnutzung sowie den Umgang der Nutzer mit den medialen Angeboten<sup>17</sup> in Deutschland untersuchen. Als Langzeitstudien konzipiert, umfassen sie einen weitgehend konstanten Standardteil, der die Vergleichbarkeit von den Anfängen der Internetentwicklung bis heute ermöglicht; der ‚variable‘ Teil des Fragenprogramms und der Stichprobenanlage wurde mehrfach modifiziert, um der Entwicklung des Internets gerecht zu werden.  
Bis 2009 wurde eine national repräsentative Stichprobe auf Basis der Deutschen ab 14 Jahren gebildet; 2010 wurde die Grundgesamtheit um alle in

---

<sup>15</sup> Ridder/Engel 2010, 523.

<sup>16</sup> (N)ONLINER Atlas 2010, 8.

<sup>17</sup> Und zwar mit allen Medien, nicht nur mit den digitalen.

Deutschland lebenden deutschsprachigen Ausländer erweitert. 2010 umfasste die Stichprobe 2.577 Personen aus der Grundgesamtheit der 70,6 Millionen deutschsprachigen Erwachsenen ab 14 Jahren; mit 1.804 Personen – Ausschöpfungsrate 70% - konnte ein vollständiges Interview realisiert werden.<sup>18</sup>

Für die Beschreibung der Onlinenutzer weist die Studie zwei Kennwerte aus: Diejenigen, die „zumindest gelegentlich das Internet nutzen“ sowie jene, die „innerhalb der letzten vier Wochen“ im Internet waren. Außerdem geht die Studie nicht nur auf die Nutzung der verschiedenen Onlineanwendungen ein, sondern auch auf die Nutzung anderer Medien wie Fernsehen, Radio und Zeitungen/Zeitschriften. Auftraggeber der Untersuchung ist die *ARD/ZDF-Medienkommission*.

- Auf den **(N)ONLINER Atlas** der *Initiative D21*<sup>19</sup> und weiterer „Sponsoren, Partner und ideeller Träger“, darunter das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie, der seit 2001 jährlich zu „Nutzung und Nichtnutzung des Internets, Strukturen und regionaler Verteilung“ erstellt wird. Befragt wird mit computergestützten Telefoninterviews eine repräsentative Stichprobe der deutschsprachigen Wohnbevölkerung ab 14 Jahren mit Festnetz-Telefonanschluss im Haushalt (2010: 30.705 Interviews). Der (N)Onliner Atlas will „auf der Basis großer Fallzahlen belastbare, empirische Informationen zu Onlinern, Offlinern und Nutzungsplanern<sup>20</sup> in Deutschland, ihren jeweiligen demografischen Strukturen und regionalen Verteilungen, kurz: eine wichtige Grundlage für Entscheidungen in Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft“ liefern.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Van Eimeren/Frees 2010.

<sup>19</sup> Die **Initiative D21** ist Deutschlands größte Partnerschaft von Politik und Wirtschaft für die Informationsgesellschaft. Sie umfasst ein parteien- und branchenübergreifendes Netzwerk von 200 Mitgliedsunternehmen und -institutionen sowie politischen Partnern aus Bund, Ländern und Kommunen. Ihr Ziel ist es, die Digitale Gesellschaft mit gemeinnützigen, wegweisenden Projekten zu gestalten und Deutschland in der digitalen Welt des 21. Jahrhunderts gesellschaftlich und wirtschaftlich erfolgreich zu machen (aus den Unterlagen zur Pressekonferenz ((N)ONLINER Atlas 2010 am 8. Juli 2010; weitere Informationen unter [www.initiatived21.de](http://www.initiatived21.de)).

<sup>20</sup> Onliner= Nutzer des Internets, unabhängig von Ort und Grund der Nutzung; Nutzungsplaner= Nichtnutzer mit der Absicht, innerhalb der nächsten 12 Monate das Internet zu nutzen; Offliner= Nichtnutzer ohne Nutzungsplanung (N)ONLINER Atlas 2010, 9).

<sup>21</sup> Einführung in die Untersuchung und Methodensteckbrief (N)ONLINER Atlas 2010.

Hinsichtlich des digitalen Nutzungsverhaltens von **Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen**<sup>22</sup> bezieht sich das Gutachten vor allem auf die vom *Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (MPFS)*<sup>23</sup> regelmäßig durchgeführten KIM- und JIM-Studien:

- Die Studienreihe **KIM** (Kinder+Medien, Computer+Internet) wird seit 1999 als repräsentative Basisuntersuchung zum Mediennutzungsverhalten der 6- bis 13-Jährigen durchgeführt. Zuletzt wurde Ende Februar 2011 die KIM-Studie 2010 veröffentlicht, eine repräsentative Befragung von 1.200 Kindern und deren Haupterzieher im Frühsommer 2010.
- Die Studienreihe **JIM** (Jugend, Information, (Multi-)Media) wird seit 1998 jährlich als repräsentative Studie zum Medienumgang der 12- bis 19-Jährigen durchgeführt. Als Langzeitstudie konzipiert, wird auf größtmögliche Kontinuität der Fragestellungen geachtet und die Grundkonzeption in weiten Teilen fortgeschrieben. Es werden jedoch notwendige Anpassungen an die veränderte Medienwelt vorgenommen, in der Öffentlichkeit diskutierte Themen und Entwicklungen aufgegriffen und aktuelle Fragestellungen beantwortet. Für die JIM-Studie 2010 wurde eine - für die Grundgesamtheit der etwa 7 Millionen Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren in Telefon-Haushalten in Deutschland - repräsentative Stichprobe von 1.208 Jugendlichen telefonisch befragt. Neben Gerätebesitz, Medien- und Freizeitaktivitäten wurde auch die subjektive Wichtigkeit der Medien erhoben.<sup>24</sup>

Außerdem wurden berücksichtigt

- Die 2011 veröffentlichte **BITKOM-Studie „Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen“**.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> In den ARD/ZDF- und Initiative D21-Studien werden nur Personen ab 14 Jahren befragt und die Altersgruppe der 14- bis 19-Jährigen auch nicht weiter differenziert. Das genaue Alter der befragten Jugendlichen ist jedoch wichtig und zu beachten, da sich gerade in Kindheit und Jugend der Medienumgang sehr rasch verändert (Hasebrink/Lampert 2011, 3).

<sup>23</sup> Der MPFS ist eine Kooperation der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK); die Durchführung der Studie erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Südwestrundfunk (SWR).

<sup>24</sup> JIM-Studie 2010, 3.

<sup>25</sup> BITKOM: Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.

- Die Ergebnisse einer Untersuchung des Medienkonvergenz Monitoring „**Soziale Online-Netzwerke-Report 2010**“, die auf einer Onlinebefragung von mehr als 6.000 Nutzerinnen und Nutzern sozialer Netzwerkplattformen zwischen 12 und 19 Jahren und auf qualitativen Interviews mit 31 Jugendlichen desselben Alters basieren.<sup>26</sup>
- Die Befunde der europaweiten Studie „**EU Kids Online II**“, eine Befragung 9- bis 16-Jähriger zur Onlinenutzung von Kindern in Europa, insbesondere zu Risiken und negativen Erfahrungen.<sup>27</sup>

Alle diese Untersuchungen sind quantitativ angelegte Befragungen, überwiegend telefonisch oder online. Zum Teil werden sie durch qualitative Einzel- oder Gruppeninterviews ergänzt. In methodischer Hinsicht gelten damit alle Bedenken, die gegenüber der Methode Befragung angebracht sind. Von der Verständlichkeit der Fragen bis hin zur sozialen Erwünschtheit der Antworten. Verbessert wird die Aussagekraft bei den Langzeitstudien durch die regelmäßigen Wiederholungen und die dadurch gegebenen Kontrollmöglichkeiten bzw. durch qualitativ-orientierte Ergänzungen.

## 1.2

### Das digitale Nutzungsverhalten der Bevölkerung ab 14 Jahren

Bei den *ARD/ZDF-Online-Studien* ist ein historischer Rückblick nicht nur möglich, sondern auch lohnenswert. Zeigt er doch, wie rasant die Entwicklung der digitalen Medien und hier insbesondere des Internets verlaufen ist und wie schwierig sie selbst für Fachleute einzuschätzen und zu prognostizieren war – was wohl auch zukünftig der Fall sein wird.

---

<sup>26</sup> Das Projekt Medienkonvergenz Monitoring (MeMo) wird am Bereich Medienpädagogik und Weiterbildung der Universität Leipzig durchgeführt und von der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien gefördert ([www.medienkonvergenz-monitoring.de](http://www.medienkonvergenz-monitoring.de)).

<sup>27</sup> Repräsentative Befragung von über 25.000 Kindern im Alter von 9 bis 16 Jahren, die das Internet nutzen, sowie je eines Elternteils im Frühjahr/Sommer 2010 in 25 europäischen Ländern; Schwerpunkt: Risiken und negative Erfahrungen; Ziel der Untersuchung: Schaffung einer empirischen Basis für politische Entscheidungen zum sicheren Umgang mit dem Internet. Die englischsprachige Gesamtuntersuchung ist unter [www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net) abrufbar. Für Deutschland beteiligt sich das Hans-Bredow-Institut an diesem Projekt. Ein Überblick über die europäischen Ergebnisse wurde im Januar 2011 veröffentlicht ([www.hans-bredow-institut.de](http://www.hans-bredow-institut.de)).

„*Onlinemedien in Deutschland von qualifizierter Minderheit genutzt*“ – so das Fazit der **1997** zum ersten Mal durchgeführten *ARD/ZDF-Online-Studie* (in diesem ersten Jahr noch: *ARD-Online-Studie*).<sup>28</sup> 6,5% der Deutschen ab 14 Jahren oder 4,11 Millionen nutzten Onlinedienste: Vor allem Männer, auf drei Onlineanwender kam eine Anwenderin. Der „Internet-Pionier“ war 20-39 Jahre alt (66%), berufstätig (69%) und formal hoch gebildet (62% Abitur bzw. Studium). Mehr als die Hälfte (59%) nutzten Onlinemedien nur am Arbeitsplatz. Die Studie vermutete eine „*Vielzahl von Hürden für starke Ausweitung des Onlinepotentials*“ : eine Ausweitung des Onlinepotentials auf einen Anteil von über 10% in der Bevölkerung werde wohl nur dann erreicht werden können, wenn verschiedenen Barrieren – wie Handhabung, Verfügbarkeit, Anschaffungs- und Nutzungskosten – abgebaut würden.

Bereits im nächsten Jahr der Studie – 1998 – war diese 10-Prozent-Grenze jedoch (mit 10,4% Onlinenutzern) schon überschritten, 1999 titelte die Studie „Wird Online Alltagsmedium?“, 2003 wurde erstmals die 50-Prozent-Hürde überschritten (mit 53,5% Onlinenutzern); Experten hatten die mittelfristige Wachstumsgrenze für die Internetverbreitung bei rund 50% angesetzt.<sup>29</sup> 2004 vermutete die Studie „Internetverbreitung in Deutschland: Potenzial vorerst ausgeschöpft?“ um 2006 festzustellen: „Das Internet erlebt zur Zeit – angetrieben durch schnellere Zugangswege in Verbindung mit multimedialen Anwendungen und Web 2.0 – eine zweite Gründerzeit.“<sup>30</sup>

**2010** wird als „Phase der Konsolidierung“ bezeichnet: 69,4% der Personen ab 14 Jahren oder 49,0 Millionen weisen der *ARD/ZDF-Onlinestudie* zufolge eine gelegentliche Onlinenutzung auf: „Für die Onlinenutzer ist das Internet inzwischen ebenso Alltag wie Fernsehen, Radio und Tageszeitung, ohne das bislang ein Verdrängungswettbewerb zwischen alten und neuen Medien, zwischen linearer und nicht-linearer Nutzung festzustellen ist.“<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> van Eimeren/Oehmichen/Schröter 1997.

<sup>29</sup> van Eimeren/Gerhard/Frees 2003, 338.

<sup>30</sup> van Eimeren/Frees 2006, 402.

2006 prägte Tim O'Reilly den Begriff Web 2.0, das „Mitmachnetz“, das nach einer euphorischen Einführungsphase in eine Phase der Konsolidierung eingetreten ist. Offensichtlich fühlt sich auch nur eine Minderheit dem wesentlichen Web 2.0 -Prinzip verpflichtet, nach dem Mehrwert durch Partizipation entsteht. Der Mitmachgedanke – Weblogs, Wikipedia, Foto- und Videocommunitys, Soziale Netzwerke/Communitys, Soziale Lesezeichensammlungen, Twitter – entfachte keine Breitenwirkung, sondern bleibe beschränkt auf eine Gruppe von Onlinern, die beisteuerten, was von der Masse abgerufen werde (Busemann/Gscheidle 2010, 359ff).

<sup>31</sup> van Eimeren/Frees 2010, 334.

Die **Struktur der Internetnutzer** und der **Internetnutzung** hat sich nach der rapiden Entwicklung der Anfangsjahre in den letzten Jahren nur wenig verändert:<sup>32</sup>

- Die Nutzung nach **Altersgruppen** zeigt, dass alle (100%) der 14- bis 19-Jährigen inzwischen das Internet nutzen, fast alle (98,4%) der 20- bis 29-Jährigen, neun von zehn (89,9%) der 30- bis 39-Jährigen, acht von zehn (81,9%) der 40- bis 49-Jährigen und sieben von zehn (68,9%) der 50- bis 59-Jährigen. Die Internetverbreitung liegt bei den 60- bis 69-Jährigen bei 43,6% und fällt bei den ab 70-Jährigen auf 13,9% zurück. Die „Generationenkluft“, der „digitale Graben“, verläuft der Studie zufolge jetzt bei den unter und den ab 65-Jährigen. Das **Durchschnittsalter** der Onliner liegt bei rund 39 Jahren (Fernsehen: 49 Jahre).
- **Geschlechtsunterschiede** („gender gaps“) werden geringer: 2010 nutzen 63,5% der Frauen das Internet gegenüber 75,5% der Männer. Allerdings nutzen Männer in allen Altersklassen das Internet nach wie vor anders als Frauen: Männer sind häufiger und länger im Netz, nutzen nahezu alle Internetanwendungen häufiger als Frauen (Ausnahme: Onlinecommunities, also Social Networks bzw. Social Media wie Facebook oder die VZ-Gruppe) und neigen stärker dazu, dem Internet gegenüber anderen Medien den Vorzug zu geben.
- Bei den **Onlineanwendungen** werden E-Mail-Kommunikation und Suchmaschinen mit Abstand am häufigsten genutzt (84%). Ebenfalls hoch platziert bleiben die zielgerichtete Suche nach Inhalten und das Homebanking. Deutlich zurückhaltender zeigt sich die Mehrheit weiterhin bei Anwendungen, die einen **aktiveren Umgang** mit dem Internet verlangen: Der Abruf von Videos und Audios, die Teilnahme an Gesprächsforen und Newsgroups, Onlinespiele usw. zählen für weniger als ein Fünftel zur Nutzungsroutine. **Kommunikation** ist der zentrale Nutzungsaspekt im Internet, scheint sich jedoch mehr und mehr in die Sozialen Netzwerke (Social Networks) zu verlagern.
- Entsprechend haben die **Sozialen Netzwerke** weiter an Akzeptanz gewonnen – mit deutlichen altersspezifischen Unterschieden: Im Durchschnitt nutzen 32% die Onlinecommunities, bei den 14- bis 29-Jährigen sind es 79%.

---

<sup>32</sup> van Eimeren/Frees 2010, 335ff.

Inzwischen besitzen 39% ein eigenes Profil, ganz überwiegend in privaten Communities, nicht selten in mehreren.

- Hinsichtlich **Nutzungsfrequenz** und **Verweildauer** sind deutliche Anstiege festzustellen: Durchschnittlich waren die Nutzer an 5,7 Tagen in der Woche im Netz, 76% waren das „gestern“ und zwar für 136 Minuten/Tag (Selbsteinschätzung). Männer sind häufiger und länger im Netz als Frauen, die längsten Verweildauerzeiten haben die 14-bis 29-Jährigen (mit 157 Minuten).
- Voraussetzung für die Nutzung der (digitalen) Medien ist die entsprechende Ausstattung mit **Geräten**: Rund drei Viertel aller Haushalte besitzen einen PC oder Laptop; zwei Drittel aller Haushalte verfügten 2010 über einen schnellen Breitbandanschluss (DSL oder VDSL). So gut wie in jedem deutschen Haushalt stehen Radios (Vollversorgung seit 50 Jahren) und Fernseher (Vollversorgung seit Mitte der 1970er Jahre).<sup>33</sup>
- Der durchschnittliche tägliche **Medienkonsum** (alle Medien) liegt bei etwas weniger als 10 Stunden (543 Minuten, eine Viertelstunde weniger als 2005). Die meiste Zeit wurde mit 220 Minuten/Tag dem Fernsehen gewidmet, die Radionutzung steht mit 187 Minuten an zweiter Stelle. An dritter Stelle steht die Nutzung des Internets (136 Minuten). Deutlich zurückgegangen ist das Lesen von Printmedien (mit 23 Minuten für die Tageszeitung und 22 Minuten für Bücher). Insgesamt scheint die bisher festzustellende kontinuierliche Ausweitung des **Medienzeitbudgets** gestoppt; das Budget für Mediennutzung scheint an zeitliche Grenzen zu stoßen.<sup>34</sup>
- Obwohl das **Internet** auch die Inhalte anderer Medien verbreiten kann, ist es heute noch kein bedeutender Verbreitungsweg für die klassischen Medien. Man könne jedoch davon ausgehen, dass die Onliner erwarten, auch die Angebote der klassischen Medien Fernsehen, Radio und Tageszeitung im Netz vorzufinden – und dass die Anbieter solcher klassischer Medieninhalte im Wettbewerb mit dem Internet stehen.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> ARD-Forschungsdienst 2010, 525.

<sup>34</sup> Ridder/Engel2010, 535. Die Daten zur „Mediennutzung im Intermediavergleich“ stammen aus der *ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation*, die 1964 erstmals durchgeführt wurde. Anlass damals: die mit dem Aufkommen des Fernsehens entbrannte Wettbewerbsauseinandersetzung zwischen Print- und elektronischen Medien. Die Untersuchung wird etwa alle fünf Jahre wiederholt, zuletzt 2010 (Ridder/Engel2010, 523).

<sup>35</sup> Ridder/Engel 2010, 532.

Deutlich werden Entwicklungen im Nutzerverhalten auch bei den Antworten auf die – in der *ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation*<sup>36</sup> - seit 1970 immer wieder gestellte „Inselfrage“ („Was würden Sie sehr stark/stark vermissen ...“): 2010 führt (wie schon 2000 und 2005) der Hörfunk die Rangreihe mit 52% an, gefolgt vom Fernsehen mit 45%, der Tageszeitung mit 42% und dem Internet mit 38% - im Jahr 2000 hätten nur 8% der Deutschen das Internet sehr stark/stark vermisst.

Die Befunde des **(N)Onliner Atlas 2010** bestätigen hinsichtlich der Nutzung und Nichtnutzung des Internets die Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudien und ergänzen sie um einige demographische Daten – etwa zum Haushaltsnettoeinkommen, zur Beschäftigung, zur Ortgröße, zum Bildungsabschluss – vor allem aber zu Aspekten der regionalen Verteilung nach Regierungsbezirken und Bundesländern (wie es die Bezeichnung „Atlas“ nahe legt).<sup>37</sup>

Interessant ist bei dem **Vergleich** der beiden großen, repräsentativen Langzeitstudien zur Onlinenutzung die „politische“ Ausrichtung durch die jeweiligen Auftraggeber, die vor allem bei der Interpretation der Ergebnisse deutlich wird:

- Hinter der *ARD/ZDF-Onlinestudie* stehen die ARD/ZDF-Medienkommission - und damit die Interessen von Fernsehen und Hörfunk, deren Rolle in der digitalen Welt, gegenüber dem Internet als Konkurrenz und Herausforderung.<sup>38</sup>
- Hinter dem (N)ONLINER Atlas stehen mit der Initiative D21 ganz klare wirtschaftliche Interessen deren Ziel es ist, „Deutschland in der digitalen Welt des 21. Jahrhunderts gesellschaftlich und wirtschaftlich erfolgreich zu machen.“<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup> Van Eimeren/Ridder 2011, 4f.

<sup>37</sup> 72% der Deutschen oder 48,3 Millionen Personen über 14 Jahre sind online; Männer (79,5%) deutlich häufiger als Frauen (64,8%), Abnahme der Internetnutzung mit steigendem Alter; Zunahme der Internetnutzung mit dem Bildungsgrad; sichtbarer Zusammenhang zwischen Internetnutzung und Einkommen sowie Berufstätigkeit; das Stadt-Land-Gefälle bleibt grundsätzlich bestehen; Bremen sichert seinen Spitzenplatz im Länderranking.

<sup>38</sup> „Die ARD/ZDF-Onlinestudie 2010 zeigt, dass es keinen Verdrängungswettbewerb zwischen Fernsehen und Hörfunk einerseits und dem Internet andererseits gibt. Die Grenzen zwischen TV, Radio und Internet sind fließend und zwar sowohl für die Anbieter als auch für die Nutzer. Mit unseren hochwertigen Inhalten, die wir frei und unentgeltlich im Netz bereitstellen, kommen wir den Erwartungen der Nutzer entgegen, die jederzeit und überall auf diese zugreifen wollen.“ (So der stellvertretende Vorsitzende der ARD/ZDF-Medienkommission und Intendant des Hessischen Rundfunks, Dr. Helmut Reitze; [www.ard-zdf-onlinestudie.de](http://www.ard-zdf-onlinestudie.de); Abfragedatum: 21.11.2010).

<sup>39</sup> [www.initiatived21.de](http://www.initiatived21.de).

„Eine wissensbasierte Volkswirtschaft wie die deutsche kann nur mit Internet-kundigen Arbeitnehmern und Verbrauchern im internationalen Wettbewerb bestehen. Den „Onliner“-Anteil in der Bevölkerung zu erhöhen bedeutet daher auch, den Wirtschaftsstandort Deutschland zu stärken. Für das Bundesministerium für Wirtschaft

Entsprechend steht auch im Mittelpunkt des (N)ONLINER Atlas die besorgte Frage danach, ob mit der Tatsache, dass das Internet inzwischen ein Massenmedium geworden sei, nun auch der **digitale Graben** schon zugeschüttet, die digitale Kluft schon geschlossen sei: „Aus unserer Sicht ist die Antwort jeweils ein klares „Nein“ ... Die Nicht-Nutzung des Internets, dem Basismedium dieser digitalisierten Welt, bedeutet eine Nicht-Teilhabe an Informations-, Kommunikations- und Partizipationsmöglichkeiten, sowie eine Einschränkung des individuell zur Verfügung stehenden Produkt- und Dienstleistungsangebots ... Gut jeder vierte Deutsche ist auch 2010 eben noch nicht online“.<sup>40</sup>

Diese ohne Einschränkungen positive Haltung zu einer – intensiven - Nutzung des Internets wird auch in einer *Sonderstudie der Initiative D21* im Rahmen des (N)ONLINER Atlas zu den „**Nutzertypen**“ deutlich.<sup>41</sup> Aus den Dimensionen „Digitales Potenzial“ (Infrastruktur, Kompetenz, Wissen) und „Einstellungen und Nutzung“ (Nutzungsintensität, Nutzungsvielfalt, Einstellungen)<sup>42</sup> werden sechs Nutzertypen gebildet: Digitale Außenseiter (28%), Gelegenheitsnutzer (28%), Berufsnutzer (7%), Trendnutzer (20%), Digitale Profis (12%), Digitale Avantgarde (5%). Nach dieser Einstufung seien knapp zwei Drittel der deutschen Bevölkerung „noch nicht in der digitalen Welt angekommen – für unsere Wissens- und Informationsgesellschaft zweifellos auf Dauer kein tragbarer Zustand“.<sup>43</sup> Lediglich 14% der „digitalen Außenseiter“ sähen in der Nutzung des Internets viele Vorteile – „um diese Gruppe von der digitalen Welt zu begeistern, muss den Außenseitern stärker als bisher der Nutzen von digitalen Medien vermittelt werden“.<sup>44</sup>

Dass man die **Offliner-„Problematik“** auch anders sehen kann, zeigt die *ARD/ZDF-Offlinestudie*, die 2009 zuletzt vorgelegt worden ist: „Wenn im Jahr 2009 trotz einer

---

und Technologie ist deshalb die „Digitale Integration“ ein wichtiges Ziel.“ ([www.bmwi.de/BMWi/Navigation/Technologie-und-Innovation/Digitale-Welt/digitale-Gesellschaft](http://www.bmwi.de/BMWi/Navigation/Technologie-und-Innovation/Digitale-Welt/digitale-Gesellschaft); Abrufdatum: 15.2.2011.

<sup>40</sup> (N)ONLINER Atlas 2010, 8.

<sup>41</sup> Initiative D21, 2010b.

<sup>42</sup> Dabei wertet die Studie das digitale Potenzial „durchweg positiv“, während Einstellungen und Nutzung „differenzierter und neutraler“ zu betrachten seien, da bei einer übermäßigen Nutzung und unreflektierten Einstellungen diese Dimension auch ins Negative umschlagen könne (2010, 8). Tatsächlich findet sich diese Differenzierung in der Beschreibung und Wertung der Nutzertypen jedoch nicht wieder. Im Gegenteil: Während die „digitalen Außenseiter“ mit „wachsender Sorge“ durchwegs negativ gesehen werden, kommt die nur positive Einschätzung der „digitalen Avantgarde“ – fast zehn Stunden täglich am Computer, höchste Nutzungsvielfalt – schon in deren Bezeichnung zum Ausdruck.

<sup>43</sup> Initiative D21 2010b,4.

<sup>44</sup> Initiative D21 2010b,13.

scheinbaren Allgegenwart des Internets immerhin noch jeder dritte Deutsche keinen Internetanschluss hat, dann muss es für diese Gruppe nach wie vor zwingende Gründe geben.“<sup>45</sup>

Die Internetdistanz sei nicht allein aus den Faktoren Alter, Geschlecht und Berufstätigkeit zu erklären, auch wenn diese große Relevanz hätten: Knapp zwei Drittel (62,4%) aller ab 60-jährigen Frauen und gut zwei Drittel (66,2%) aller ab 60-Jährigen – immerhin 14 Millionen Personen - sowie knapp zwei Drittel aller Nicht-Berufstätigen nutzen kein Internet. Aus der Perspektive der MedienNutzerTypologie (MNT)<sup>46</sup> ließen sich rund die Hälfte der Offliner als „Zurückgezogene“ und „Häusliche“ beschreiben.

Viele der heutigen Offliner hätten sich durchaus mit den Vor- und Nachteilen des Internets auseinandergesetzt. Aber: Ihnen reichten die Informations- und Unterhaltungsangebote der traditionellen Medien wie Fernsehen, Radio und Print vollkommen aus. Einen **Mehrwert** des Internets gegenüber diesen Medien könnten die Offliner nicht erkennen. Das sei seit Jahren ihr Hauptargument dagegen, online zu sein: Man brauche das Internet weder beruflich noch privat, habe weder Lust noch Zeit, sich mit dem Internet zu beschäftigen und gebe sein Geld lieber für andere Anschaffungen aus. Außerdem sei das Internet nach wie vor ein Medium, das viele **Gefahrenpotenziale** in sich berge: Internet könne eine Sucht sein, problematisch seien auch die im Netz verbreiteten Inhalte – 38% der Offliner halten die Informationen im Netz für nicht glaubwürdig - sowie die Sicherheit der eigenen Daten.<sup>47</sup>

**Fazit** der Studie: Für eine weitere Verbreitung des Internets brauche es auf die verschiedenen Zielgruppen bzw. Nutzertypen und deren Bedürfnislage ausgerichtete Strategien und eine die vorhandene Skepsis aufgreifende Kommunikation. Die Berührungängste der Offliner mit der neuen Technologie könnten durch entsprechende Kursangebote abgebaut werden. Handlungsbedarf gebe es auch bei der Netzsicherheit und dem Datenschutz.<sup>48</sup>

---

<sup>45</sup> Gerhards/Mende 2009, 370

<sup>46</sup> Definition der 10 MNT bei Gerhards/Mende 2009, 367.

<sup>47</sup> Gerhards/Mende 2009, 370ff. Interessant ist in diesem Zusammenhang ein Interview mit dem Entertainer Udo Jürgens (76) über die Lust an der Selbstentblößung im Internet, das Leben ohne Computer und seinen neuen Anti-Google-Song (Süddeutsche Zeitung vom 23.3.2011).

<sup>48</sup> Gerhards/Mende 2009, 376.

Offline zu sein kann also seine guten Gründe haben – und das Onliner-Verhalten etwa der „Digitalen Profis“ oder der „Digitalen Avantgarde“ muss nicht unbedingt vorbildhaft und erstrebenswert sein – es sei denn aus Sicht von Politik, Wirtschaft und Medien, die tatsächlich kein „ernsthafte Interesse an dem reflektierten, kreativen und kritischen Mediennutzer haben, den sie unablässig als Leitbild der Mediengesellschaft vor sich hertragen ... (ein) aus der Sicht der Medienpädagogik wohl als ausreichend medienkompetent geltende Mediennutzer wäre der lebendige Alptraum der Medienindustrie, der Medien und der Politik.“<sup>49</sup>

### 1.3

#### Die „Digital Natives“

*„Studien haben gezeigt, dass die meisten Kinder und Jugendlichen vernünftig mit dem Computer umgehen und die Balance zu anderen Aktivitäten durchaus finden.“<sup>50</sup>*

Wer heutzutage aufwächst, gehört zu den so genannten *Digital Natives*<sup>51</sup>: Für Kinder, Jugendliche und viele junge Erwachsene sind Internet und digitale Medien selbstverständliche Bestandteile des täglichen Lebens.<sup>52</sup> Ihr Medien- und Kommunikationsverhalten ist Gegenstand vieler Untersuchungen: Weil ihnen bei der Mediennutzung Pioniercharakter zugeschrieben wird<sup>53</sup> - Jugendliche als Innovatoren bzw. Early Adopters<sup>54</sup> -, weil sie mit den digitalen Medien (zumindest technisch) besser umgehen können und sie intensiver nutzen als ihre Eltern – und

---

Ein weit verbreitetes Argument gegen das Internet, dieses mache die Menschen einsam und desorientiert, wurde kürzlich durch eine *Studie des ifo Institutes für Wirtschaftsforschung* widerlegt. Denn: Die Studie „liefert Evidenz dafür, dass das Internet (im Gegensatz zum Fernsehen) Menschen verbindet und nicht aus ihnen kontaktarme Sonderlinge macht ... Unsere Ergebnisse legen nahe, dass das Internet tatsächlich einen ursächlichen positiven Effekt auf das Sozialkapital der Menschen hat.“ (Bauernschuster u.a. ifo Schnelldienst 21/2010, 16 und [www.cesifo-group.de](http://www.cesifo-group.de); Abfragedatum: 16.11.2010).

<sup>49</sup> Weiner 2011, 46 (näheres zur Medienkompetenz in Kap. 3.5). Siehe zur Kritik an den digitalen Medien auch das Buch „Payback“ von *Frank Schirrmacher*, mit dem er das Gefühl der digitalen Überforderung aufgreift - die „Ich-Erschöpfung - wenn der Kopf nicht mehr mitkommt“ – und dazu auffordert, eine aktive Rolle in der digitalen Entwicklung zu übernehmen.

<sup>50</sup> Interview mit dem Schweizer Medienpsychologen Daniel Süss in der Neuen Zürcher Zeitung vom 6.10.2010 ([www.nzz.ch/nachrichten/panorama/die\\_jugendlichen\\_brauchen\\_diesen\\_freiraum](http://www.nzz.ch/nachrichten/panorama/die_jugendlichen_brauchen_diesen_freiraum); Abfragedatum: 6.10.2010).

<sup>51</sup> „Mit der Bezeichnung ‚Digital Natives‘ für diese Nutzergeneration wird zum Ausdruck gebracht, dass ihnen das Internet quasi schon in die Wiege gelegt ist – im Gegensatz zu den ‚Digital Immigrants‘ den digitalen Einwanderern, die das Internet erst im Erwachsenenalter und mit entsprechenden Integrationsanstrengungen und –schwierigkeiten kennengelernt haben.“ (Ridder/Engel 2010, 523). „In die Wiege gelegt“ wurde es also erst den ab etwa 1995 geborenen Kindern - was übrigens nicht heisst, dass ihnen damit auch die Medienkompetenz in die Wiege gelegt wurde (siehe dazu Kap.3.5).

<sup>52</sup> Editorial zu Heft 3/2011 Aus Politik und Zeitgeschichte „Jugend und Medien“.

<sup>53</sup> Hasebrink/Lampert 2011, 3.

<sup>54</sup> Klingler 2008, 634.

jugendspezifisches Verhalten macht Erwachsene immer misstrauisch und besorgt -, weil sie tatsächlich durch ihren Medienkonsum unerwünschte Nebenwirkungen erleiden bzw. Risiken ausgesetzt sein könnten.<sup>55</sup>

Trotz dieser vielen Studien bleiben Aussagen zum Medienumgang der „Digital Natives“ und seiner möglichen Folgen durch eine „doppelte Dynamik“ erschwert: „Zum einen verändert sich der Medienumgang in Kindheit und Jugend sehr rasch; innerhalb weniger Monate ergeben sich zum Teil gravierende Verschiebungen in den Vorlieben und Nutzungsweisen, weshalb das genaue Alter der Jugendlichen in den verschiedenen Studien zu beachten ist. Zum andern sind die raschen Veränderungen auf der Ebene der Übertragungswege, der technischen Endgeräte und der angebotenen Medien- und Kommunikationsdienste zu berücksichtigen, die dazu führen, dass innerhalb weniger Monate Angebote in den Medienrepertoires von Jugendlichen eine entscheidende Rolle bekommen, die zuvor völlig unbekannt waren.“<sup>56</sup>

So gibt es zwar Untersuchungsreihen, die wie die KIM-Studien (6- bis 13-Jährige) und die JIM-Studien (12- bis 19-Jährige) als „Basisuntersuchungen zum Medienumgang“ seit 1998 bzw. 1999 regelmäßig durchgeführt und in ihren Standardteilen fortgeschrieben werden. Aber da mit ihnen unterschiedliche Personengruppen desselben Alters bzw. derselben Altersgruppen über die Zeit befragt werden, können sie nur Aussagen über die Entwicklung des Medienumgangs zwischen verschiedenen Kalenderjahren machen. Panel-Studien dagegen, also regelmäßige Erhebungen bei denselben Personen, die im Sinne einer Lebensverlaufs- oder Entwicklungsforschung Aussagen über den Altersverlauf des

---

<sup>55</sup> Insofern ähnelt die Diskussion „Jugend und Medien“ sehr der seit Jahrzehnten geführten Diskussion zu „Jugend und (Gewalt-)Kriminalität“ – einem Bereich, in dem Klagen über die Jugend offensichtlich zur Menschheitsgeschichte gehören, als traditionell sorgenvoller bis verzweifelter, ja ängstlicher Blick der Erwachsenen auf die junge Generation (Steffen 2008, 233).

So warnt etwa *Spitzer* „Vorsicht Bildschirm“ und folgert aus Ergebnissen der Gehirn- und Gesundheitsforschung „Bildschirm-Medien machen dick und krank, wirken sich in der Schule ungünstig auf die Aufmerksamkeit und das Lesen lernen der Kinder aus und führen zu vermehrter Gewaltbereitschaft sowie tatsächlicher Gewalt.“ (2005, 281).

*Süss* schließlich weist darauf hin, dass „im öffentlichen Diskurs zum Verhältnis von Heranwachsenden und Medien .. drei normative Positionen (dominieren) ... ‚Kulturpessimismus‘, ‚Kritischer Medien-Optimismus‘ und ‚Euphorische Medien-Promotion‘“ (2004, 15f.).

<sup>56</sup> Hasebrink/Lampert 2011, 3. Das gilt etwa für das Web 2.0, das Social Web, das erst seit Mitte der 2000er Jahre (2006 wurde der Begriff von Tim O’Reilly geprägt) eine Rolle spielt, aber bereits „als charakterisierendes Merkmal der heutigen Heranwachsenden angesehen wird“ (Hasebrink/Lampert 2011, 3)

Medienumgang, seiner Chancen wie Risiken, erlauben würden,<sup>57</sup> wurden bislang – soweit ersichtlich – kaum durchgeführt.<sup>58</sup> Außerdem sind auch viele Medienangebote – etwa die des Social Webs – erst eine viel zu kurze Zeit auf dem „Markt“ (oder schon wieder verschwunden, wie etwa „Second Life“), um sie in Hinblick auf ihre mittel- oder gar langfristige Bedeutung für die Heranwachsenden beurteilen zu können.

### 1.3.1

#### **Kinder in der digitalen Welt**

Immer wieder und schon vor der „digitalen Revolution“ wurde und wird das Thema „Kinder und Medien“ in verschiedenen Zusammenhängen diskutiert: Mal wird der Fernsehkonsum thematisiert, mal die Fragen, ob Kinder heute überhaupt noch lesen,<sup>59</sup> welche Rolle das Radio angesichts der Entwicklung des MP3-Players noch spielt, oder die Themen Abfallen beim Handy, Spielsucht, Gewaltspiele etc. Kennzeichnend ist für diese Diskussion, dass sie häufig nur auf Einzelfällen und individuellen Erfahrungen basiert - und die Gesamtentwicklung wie die differenzierte Betrachtung dieses komplexen Themas angesichts der bestehenden Befürchtungen und des berechtigten Interesses an der Vermeidung von Fehlentwicklungen aus dem Blick geraten.<sup>60</sup>

Inzwischen liegen jedoch mehrere repräsentative Studien zur Mediennutzung der Kinder vor, die geeignet sind, die Diskussion durch Fakten – durchaus auch überraschende - zu versachlichen. Wobei allerdings gerade bei den Kindern die oben erwähnte rasche, altersabhängige Änderung ihres Verhaltens die Bewertung der Befunde erschwert, wenn etwa Aussagen zur Mediennutzung der – in dieser Hinsicht viel zu großen - Gruppe der „6-bis 13-Jährigen“ gemacht werden. Ausgewertet

---

<sup>57</sup> In der Kriminologie werden solche Paneldaten - allerdings viel zu selten, auch weil methodisch sehr aufwendig – erhoben, um Aussagen über die Kontinuität bzw. den Abbruch (persistenter) Delinquenzverläufe machen zu können (Boers 2009; Steffen 2009, 88ff.)

<sup>58</sup> Das *Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN)* begleitet 3.000 Kinder über drei Jahre hinweg - vom 11./12. bis zum 15./16. Lebensjahr, um diejenigen herauszufiltern, die in die Computerspielabhängigkeit hineingerutscht sind (Interview mit Christian Pfeiffer KJM 2010,149).

<sup>59</sup> Die Frage nach dem Einfluss der Bildschirmmedien auf die Lesefreude und die Lesekompetenz der Heranwachsenden ist ein „anhaltendes Thema in der Debatte über Kinder und Medien ... War es in den 1920er-Jahren die Skepsis in Bezug auf die Effekte des Kinos, in den 1950er-Jahren solche der Comics, so waren es in den 1970er-Jahren das Fernsehen, in den 1980er-Jahren das Video und in den 1990er-Jahren die Computerspiele, welchen man die Verantwortung für eine abnehmende Lesekompetenz der Kinder zuschrieb.“ (Süss 2004, 15).

<sup>60</sup> KIM-Studie 2010, 3.

wurden vor allem die umfassenden KIM-Studien, die seit 1999 wiederholt – 2010 zum achten Male – zum Medienverhalten der 6- bis 13-jährigen durchgeführt worden sind. Ergänzend herangezogen wurden die innerhalb der BITKOM-Untersuchung „Jugend 2.0“ für die Altersgruppe der 10- bis 12-Jährigen gesondert ausgewiesenen Ergebnisse und die Befunde der EU-weiten Studie „EU Kids Online“ für die deutschen Kinder.<sup>61</sup>

### **Ergebnisse der KIM-Studien zum Medienumgang der 6- bis 13-Jährigen**

Auch im digitalen Medienzeitalter sind für die Kinder immer noch „**Freunde und Freundschaft**“ am wichtigsten – nahezu alle Kinder geben diesem Bereich den ersten Platz in ihrem Interessenspektrum, Mädchen noch etwas häufiger als Jungen. Dem entspricht, dass das Treffen mit Freunden (94%) und auch das „Draußen-Spielen“ zu den Lieblingsbeschäftigungen gehören. Ein großer Teil der Kinder verbringt die Freizeit auch mit der Familie (74%) oder treibt Sport (70%), knapp ein Drittel besucht eine Jugendgruppe, knapp ein Fünftel macht selbst Musik – und knapp die Hälfte liest regelmäßig Bücher (nicht für die Schule und Mädchen deutlich häufiger als Jungen).<sup>62</sup>

Unter den medialen Aktivitäten steht das **Fernsehen** nach wie vor an erster Stelle: 95% der Kinder sehen mindestens einmal pro Woche fern, 76% (fast) jeden Tag. Nahezu die Hälfte der Kinder (45%) hat ein Fernsehgerät, das sie selbstbestimmt im eigenen Zimmer nutzen können.<sup>63</sup> Ohnehin erfolgt ein großer Bereich der Mediennutzung allein und somit auch eigenständig.<sup>64</sup> Mit großem Abstand zu den anderen Medien geben die Kinder auch an, auf das Fernsehen am wenigsten verzichten zu können; das gilt insbesondere beim Zusammensein mit der Familie. Neben dem Fernsehen ist vor allem **Musikhören** für viele Befragte (81%) ein beliebter Zeitvertreib.

---

<sup>61</sup> Ausführliche Angaben zu den Untersuchungen finden sich in Kap. 1.1

<sup>62</sup> KIM-Studie 2010, 9f.

<sup>63</sup> Damit muss wohl der Kampf um „Keine Bildschirmgeräte in den Kinderzimmern“, wie er beispielsweise von *Christian Pfeiffer* vehement geführt wird (s. dazu etwa seine Aussagen im Interview bei Stöcker 2011,17), als „verloren gegangen“ angesehen werden.

<sup>64</sup> Wenn Medien im familiären Rahmen genutzt werden, dann vor allem Radio und Fernsehen, während Musik hören und die Nutzung von PC- und Konsolenspielen eher im Freundeskreis stattfinden (KIM-Studie 2010,11).

**Spiele**n ist ein wichtiges Element der Kindheit – und auch in der digitalen Welt hat das Spielen für Kinder einen hohen Stellenwert.<sup>65</sup> Mehr als die Hälfte der Kinder (57%) haben eine (tragbare oder fest installierte) Spielkonsole; außerdem werden Computerspiele offline gespielt, deutlich seltener online. Fast zwei Drittel der Kinder spielen regelmäßig, also mindestens einmal in der Woche, 16% täglich und knapp ein Viertel nie – mit deutlichen Unterschieden zwischen Jungen (drei Viertel regelmäßige Spieler, nur 16% Nichtspieler) und Mädchen (50% regelmäßige Spielerinnen, 32% Nichtspielerinnen). Mit dem Alter nimmt die Nutzungshäufigkeit zu: Von den 12- bis 13-Jährigen spielt knapp jeder Fünfte (fast) jeden Tag und nur 14% „nie“.

**Exzessive Spieler** mit einer Spieldauer von mehr als drei Stunden pro Tag sind selten: 1% der 10- bis 11-Jährigen und 2% der 12- bis 13-Jährigen. Kinder informieren sich über neue Spiele vor allem (85%) im Freundeskreis – und beachten keineswegs immer die Altershinweise der USK<sup>66</sup>, wenn sie diese denn überhaupt bemerken: Immerhin zwei Fünftel der Kinder, denen die Alterskennzeichnung schon einmal aufgefallen ist (drei Viertel der Spieler), geben an, schon einmal Spiele gespielt zu haben, für die sie eigentlich zu jung waren.<sup>67</sup>

Drei Viertel der Kinder nutzen **Computer**, über die Hälfte regelmäßig. Zumeist zum Spielen, zum Arbeiten für die Schule (Dinge im Internet nachlesen, Lernprogramme nutzen)<sup>68</sup> sowie für das Schreiben von Texten. Je jünger die Kinder sind, umso seltener können sie über einen eigenen Computer verfügen: 5% der unter 10-Jährigen, 18% der 10- bis 11-Jährigen und ein Drittel der bei den 12- bis 13-Jährigen.<sup>69</sup>

Auch die Nutzung des **Internets** durch die Kinder findet statt, allerdings nicht mit derselben „dynamischen Entwicklung“ wie bei den Jugendlichen (s.u.): Im Schnitt nutzen 57% der Kinder das Internet zumindest selten (90% der 12- bis 13-Jährigen,

---

<sup>65</sup> KIM-Studie 2010,44ff. Das bestätigt auch die vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderte **Studie des Deutschen Jugendinstitutes** München (DJI) „Digital Divide – Digitale Kompetenz im Kindesalter“, eine von November 2007 bis Januar 2008 durchgeführte Befragung von 1.000 Kindern im Alter zwischen 10 und 11 sowie 13 bis 14 Jahren, die bereits am DJI-Kinderpanel teilgenommen hatten.

<sup>66</sup> USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, zuständig für die Prüfung der Computer- und Konsolenspiele (s.u. Kap. 3.4).

<sup>67</sup> KIM-Studie 2010, 50.

<sup>68</sup> Die **Schule** ist bei den Kindern ein wichtiger Förderer und Anlass für die Computernutzung: Knapp die Hälfte der Computernutzer kommt in der Schule mit Computern in Berührung (KIM-Studie 2010, 27ff.); woraus sich auch eine Verantwortung der Schule für die Förderung der Medienkompetenz ergibt, s.u. Kap. 3.5.

<sup>69</sup> KIM-Studie 2010,25.

25% der 6- bis 7-Jährigen). Die Kinder, die das Internet nutzen, tun das deutlich intensiver als früher, überwiegend von zu Hause aus.<sup>70</sup>

Ebenso sind die **sozialen Netzwerke** inzwischen bei den Kindern angekommen: 43% (2008: 16%) nutzen zumindest einmal in der Woche Online-Communities. Zwei Fünftel der Internet-Nutzer sind in einem sozialen Netzwerk angemeldet. Mädchen häufiger als Jungen, ältere Kinder deutlich häufiger als die jüngeren. Diese Häufigkeit überrascht, da die meisten Anbieter erst ab zwölf Jahren oder noch später das Anlegen eines Profils, also eines „Steckbriefs“ mit Fotos und Angaben zur Person, erlauben. Die dafür erforderlichen Daten werden von den Kindern bereitwillig eingestellt – kaum überraschend ist Datenschutz für sie ein eher schwer zugängliches Thema.<sup>71</sup>

Trotz der zahlreichen Kommunikationsmöglichkeiten – zu den eben genannten kommt noch das Handy, das auch bei den Kindern eine immer größere Rolle spielt<sup>72</sup> - bleibt das **persönliche Treffen mit den Freunden** die häufigste und üblichste Form des Austausches. Für etwa ein Drittel der Kinder zwischen 10 und 13 Jahren spielen ohnehin die Kommunikationsmöglichkeiten via Internet im Freundeskreis (noch) keine Rolle. Zwei Drittel treffen sich jeden oder fast jeden Tag „von Angesicht zu Angesicht mit ihren Freunden und zwar außerhalb der Schule“. An zweiter Stelle folgt der Kontakt per Festnetztelefon, dann der Austausch per SMS oder Handy-Telefonat, online in einer Community oder per E-Mail.<sup>73</sup>

Mit zunehmendem Alter werden Internet, Computer und Handy deutlich häufiger als eine der drei wichtigsten Freizeitaktivitäten genannt, während Spielen, Fernsehen und Zusammensein mit Eltern und Familie an Bedeutung verlieren.<sup>74</sup>

---

<sup>70</sup> KIM-Studie 2010,30f.

<sup>71</sup> KIM-Studie 2010,34ff. Nicht nur die „mangelnde Datensparsamkeit“ kann ein Gefährdungspotenzial darstellen, sondern auch „unangenehme Begegnungen“ beim Chatten oder die Konfrontation mit ungeeigneten Inhalten. Näheres dazu im Kap. 2.2.

<sup>72</sup> Bereits die 6- bis 7-Jährigen haben zu 14% ein Mobiltelefon zur Verfügung, bei den 8- bis 9-Jährigen jedes dritte Kind, bei den 10-bis 11-Jährigen fast drei Viertel und bei den 12- bis 13-Jährigen 90% (KIM-Studie 2010, 52).

<sup>73</sup> KIM-Studie 2010,56.

<sup>74</sup> KIM-Studie 2010,11. Die BITKOM-Untersuchung bestätigt diese Bedeutung des zunehmenden Alters für die Mediennutzung durch Kinder.

## Eltern und der Medienumgang ihrer Kinder

Bei Kindern – je jünger, umso ausgeprägter – wird der Medienumgang maßgeblich von ihrem unmittelbaren Umfeld geprägt, insbesondere vom Elternhaus. Es gehört zu den grundlegenden Erziehungsaufgaben der **Eltern**, ihren Kindern auch den richtigen Umgang mit den Medien zu vermitteln und vor allem auf einen altersentsprechenden Umgang mit den Medien zu achten. Nach den Ergebnissen der KIM-Studie kann davon jedoch keineswegs immer ausgegangen werden. Im Gegenteil: An der Befragung der Eltern (der Haupterzieher) wird deutlich, wie weit Theorie und Praxis im „Spannungsfeld Computer und Internet“ oftmals auseinander fallen.

Obwohl die Mehrheit der Eltern<sup>75</sup> das Internet für eine „gefährliche Plattform für Kinder“ halten, Computer sowie Internet „zunehmend ambivalent und verunsichert gegenüber stehen“ und zwei Drittel sich dafür aussprechen, dass Kinder nur mit Unterstützung von **Filterprogrammen** surfen sollten, ist nur auf 14% der Computer mit Internetzugang, die auch von Kindern genutzt werden, ein Filterprogramm installiert.<sup>76</sup> Fast die Hälfte der Eltern (41%) lässt nach eigenen Angaben ihr Kind ohne Aufsicht ins Internet gehen.<sup>77</sup>

Ebenso gibt das **digitale Spielen** der Kinder den Eltern oft Anlass zu Sorge und Diskussion – gleichwohl werden diese Spiele ganz überwiegend von den Eltern ihren Kindern zur Verfügung gestellt. Und nur 12% der Befragten gaben an, „fast alle“ Spiele ihres Kindes schon einmal selbst ausprobiert zu haben, 15% immerhin „eine Auswahl“ von Spielen – die große Mehrheit kennt also keines der Spiele ihres Kindes aus eigener Anschauung.

Auch mit der **Vorbildwirkung** der eigenen Mediennutzung ist es nicht weit her: Als „bestes“ Medium gilt nach wie vor das Buch, aber nur 12% der befragten Haupterzieher halten Bücher für sich selbst für unverzichtbar. Für mehr als die Hälfte (59%) ist dagegen das Fernsehen unverzichtbar – dem sie hinsichtlich der Nutzung durch ihre Kinder jedoch „diffuse Ängste“ entgegenbringen.<sup>78</sup>

---

<sup>75</sup> Vier Fünftel (81%) der befragten Haupterzieher (KIM-Studie 2010, 64)

<sup>76</sup> KIM-Studie 2010, 64f.

<sup>77</sup> Immerhin geben fast drei Viertel (72%) der Eltern an, dass bei der Anschaffung eines **Mobiltelefons** für ihr Kind – gut die Hälfte der 6- bis 13-Jährigen hat ein eigenes Mobiltelefon – die Möglichkeit zur Sperrung eines mobilen Internetzugangs „sehr wichtig/wichtig“ war (KIM-Studie 2010,67f.)

<sup>78</sup> KIM-Studie 2010,58f.

### 1.3.2

#### Jugendliche in der digitalen Welt

*„Das Internet hat für Jugendliche herausragende Bedeutung, aber es verdrängt nicht Freundschaften und Schule.“<sup>79</sup>*

Digitale Medien sind für Jugendliche selbstverständliche Bestandteile des täglichen Lebens. Inzwischen ist das Internet das von ihnen am meisten genutzte Medium – Jugendliche sind die am besten vernetzte Altersgruppe<sup>80</sup> - und hier ist es dann das Social Web, das als charakterisierendes Merkmal der heutigen Heranwachsenden angesehen wird<sup>81</sup>: „Das Bewegen in Sozialen Online-Netzwerken gehört für die große Mehrheit der heutigen Jugend zum Medienalltag ... Die Zugehörigkeit zu einem oder mehreren Sozialen Online-Netzwerken ist heute eine Selbstverständlichkeit.“<sup>82</sup>

#### 1.3.2.1

##### Nutzung und Nutzungsverhalten

Während zum Zeitpunkt der ersten *JIM-Studie 1998* nur 5% der Jugendlichen<sup>83</sup> das Internet zumindest mehrmals in der Woche nutzten und nur 8% eine eigenes Handy zur Verfügung hatten,<sup>84</sup> sind zum Zeitpunkt der *JIM-Studie 2010* nicht nur die Haushalte, in denen Jugendliche heute aufwachsen, nahezu vollständig mit Computern (100%) und Internet (98%) ausgestattet, sondern inzwischen haben auch fast vier Fünftel (79%) der 12- bis 19-Jährigen einen Computer oder Laptop zur eigenen Verfügung. Der Anteil an Internet-Nutzern liegt bei 98% und zeigt keine Unterschiede hinsichtlich Geschlecht, Alter oder Bildung. Ein eigener Internetzugang, der eine mehr oder weniger selbstbestimmte Nutzung erlaubt, steht 52% der

---

<sup>79</sup> BITKOM-Präsident Scheer anlässlich der Vorstellung der Studie „Jugend 2.0“ ([www.bitkom.org/66700\\_66689.aspx](http://www.bitkom.org/66700_66689.aspx); Abrufdatum: 3.2.2011)

<sup>80</sup> BITKOM Presseinfo (26.1.2011)

<sup>81</sup> Hasebrink/Lampert 2011, 3.

<sup>82</sup> Schorb u.a. 2010, 7 und 67; *Schorb u.a.* verstehen unter sozialen Online-Netzwerken kommunikativ orientierte Plattformen, bei denen Beziehungspflege im Mittelpunkt steht (2010, 4).

<sup>83</sup> In den JIM-Studienreihen sind das die 12- bis 19-Jährigen

<sup>84</sup> Klingler 2008, 625.

Jugendlichen zur Verfügung.<sup>85</sup> Und bei der Handynutzung dokumentiert die JIM-Studie 2010 „**Vollversorgung**“. Praktisch jeder Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren hat ein eigenes Handy.

Hinsichtlich der **Wichtigkeit der Medien und ihrer Bedeutung im Alltag** rangiert die Nutzung des **Internets** allerdings für die Jugendlichen noch (etwas)<sup>86</sup> hinter ihrer wichtigsten Medienbeschäftigung: dem Hören von **Musik**<sup>87</sup>. An dritter Stelle liegt die **Handynutzung**.<sup>88</sup> Für fast zwei Drittel (62%) der Mädchen, aber nur ein gutes Drittel (39%) der Jungen, ist das **Lesen** von Büchern sehr wichtig/wichtig – „allen kulturpessimistischen Befürchtungen zum Trotz, hat das Medium Buch bei den Jugendlichen in den vergangenen zehn Jahren keinen Bedeutungsverlust hinnehmen müssen“.<sup>89</sup> **Fern zu sehen ist** für 52% der Mädchen und 59% der Jungen von Bedeutung. Ein markanter Unterschied zwischen den Geschlechtern zeigt sich bei der Nutzung von **Computer-/Videospiele**n: Für zwei Drittel der Jungen (63%) ist das wichtig/sehr wichtig, 55% der Jungen zählen zu den regelmäßigen (täglich/mehrmals in der Woche) Spielern; dagegen ist nur für 29% der Mädchen diese Nutzung von Bedeutung und nur 14% zählen zu den regelmäßigen Spielerinnen.<sup>90</sup>

Interessant sind in diesem Zusammenhang auch die Antworten der 14- bis 29-Jährigen auf die in der *ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation* immer wieder gestellte „Inselfrage“ („Welches Medium würden Sie sehr stark/stark vermissen ...“ bzw. „Für welches Medium würden Sie sich entscheiden ...“). 2010 würde diese Altersgruppe vor allem das Internet vermissen (72%), gefolgt vom Fernsehen (41%), dem Hörfunk (36%) und der Tageszeitung (24%). Wenn sie sich entscheiden müssten, zeigten sich „dramatische Einbußen für das Fernsehen“: 70%

---

<sup>85</sup> JIM-Studie 2010, 25; im Altersverlauf steigt die Besitzrate von 65% bei den 12- bis 13-Jährigen auf 86% bei den 18- bis 19-Jährigen an. Hinsichtlich der formalen Bildung haben 70% der Jugendlichen mit Hauptschulhintergrund einen eigenen Computer, bei Realschülern und Gymnasiasten 80%.

<sup>86</sup> Mit 87% der Mädchen und 86% der Jungen (JIM-Studie 2010, 13).

<sup>87</sup> Ist für 92% der Mädchen und 90% der Jungen wichtig bzw. sehr wichtig (JIM-Studie 2010, 13).

<sup>88</sup> 86% der Mädchen, 75% der Jungen (JIM-Studie 2010, 13).

<sup>89</sup> JIM-Studie 2010, 23.

<sup>90</sup> JIM-Studie 2010, 12f.

würden sich für das Internet entscheiden, 16% für das Fernsehen, 9% für den Hörfunk und 1% für die Tageszeitung.<sup>91</sup>

Bei der **Internetnutzung** ist die Kommunikation (Online-Communities, Chat, E-Mail, Instant Messenger) das zentrale Element: Fast die Hälfte der Onlinezeit (46%)<sup>92</sup> entfällt auf diesen Bereich, mit 54% nutzen die Mädchen noch häufiger als die Jungen (39%) das Internet als Plattform, um mit anderen in Verbindung zu sein bzw. zu bleiben. Ein Viertel der Onlinezeit wird für „Unterhaltung“ aufgewendet (Musik, Videos, Bilder), 17% entfallen auf „Spiele“ (Jungen 24%, Mädchen 6%; mit zunehmendem Alter gehen diese Anteile deutlich zurück). Nur 14% der Nutzungszeit nimmt die Suche nach Informationen ein,<sup>93</sup> dieser Anteil steigt allerdings mit dem Alter.<sup>94</sup>

Bei der **Kommunikation** stehen 2010 die **Online-Communities** an erster Stelle:<sup>95</sup> Nur 16% der Jugendlichen nutzen die sozialen Netzwerke gar nicht, 71% suchen mindestens mehrmals pro Woche entsprechende Plattformen auf. Mädchen nutzen die Netzwerke häufiger als Jungen, Gymnasiasten und Realschüler häufiger als Hauptschüler, ältere Jugendliche häufiger als jüngere.<sup>96</sup>

Im Durchschnitt nutzen die jugendlichen Onliner 1,6 Angebote, Mädchen sind mit 1,8 genutzten Plattformen etwas vielseitiger als Jungen (mit 1,4 Angeboten). Insgesamt ist nach dem starken Zulauf, den die Communities von 2008 auf 2009 erlebten, „mittlerweile so etwas wie Alltag, Ruhe und Unaufgeregtheit eingeleitet: Das Gros der Jugendlichen hat sich inzwischen im Social Web organisiert, mit einem eklatanten Zuwachs der Intensivnutzer ist bei der derzeitigen Angebotsstruktur im Bereich der Online-Communities erst einmal nicht zu rechnen.“<sup>97</sup>

---

<sup>91</sup> Allerdings sei, so die Studie, „dieses Ergebnis nicht mit einer Abkehr von Fernsehinhalten gleichzusetzen. Vielmehr dürfte bei einem Großteil der Befragten ... die Erkenntnis ausschlaggebend gewesen sein, dass das Internet als All-in-one-Medium jede Art der Mediennutzung erlaubt.“ (van Eimeren/Ridder 2011, 5f.)

<sup>92</sup> Die tägliche Nutzungsdauer (Montag-Freitag) beläuft sich nach Selbsteinschätzung der Jugendlichen auf 138 Minuten/Tag, kein nennenswerter Anstieg gegenüber dem Vorjahr. Ein gewisser Sättigungsgrad scheint erreicht zu sein (JIM-Studie 2010, 27f.)

<sup>93</sup> Obwohl Kinder und Jugendliche aller Altersgruppen „begeistert Websites mit Informationen für die Schule besuchen – mit 85 Prozent ist dieses Genre das meistgenutzte. Die Schule ist damit vermutlich der stärkste Treiber für das Internet: Sie hat dieses Medium zum normalen Bestandteil der Erziehung gemacht“ (Schneider/Warh 2010, 473)

<sup>94</sup> Alle Angaben JIM-Studie 2010, 28f.

<sup>95</sup> 2009 stellten noch die Instant-Messenger wie ICQ oder MSN bei den Jugendlichen die häufigste Art des Informationsaustausches dar (JIM-Studie 2010, 41).

<sup>96</sup> JIM-Studie 2010, 41.

<sup>97</sup> JIM-Studie 2010, 42.

### 1.3.2.2

#### Die Bedeutung der Sozialen Online-Netzwerke für Jugendliche

Die Angebote des Social Web kommen insbesondere den Bedürfnissen der Jugendlichen nach Kommunikation, Selbstdarstellung und Vernetzung entgegen<sup>98</sup> und helfen damit dabei, die „vordringlichsten Entwicklungsaufgaben im Jugendalter“ zu bewältigen: „die Selbst- und die Sozialauseinandersetzung, also die Beschäftigung mit der Frage nach der eigenen Identität und nach der sozialen Position insbesondere in der Peer Group. Im Vordergrund stehen also gruppenbezogene Informationsbedürfnisse,<sup>99</sup> es geht um den steten Abgleich, was ‚in‘ und was ‚out‘ ist, es geht um die kontinuierliche Beobachtung der sozialen Beziehungen innerhalb der Peer Group (Gleichaltrigengruppe) und die eigene Stellung darin. Vor diesem Hintergrund stellen Online-Communities ... hoch relevante Angebote dar; gerade die 15- bis 17-Jährigen gehören zu den intensivsten Nutzern dieser Angebote.“<sup>100</sup>

Neue Erkenntnisse zur „Aneignung von Netzwerkplattformen durch 12- bis 19-Jährige, die einen tiefer gehenden Einblick in die alltägliche Bedeutung der Sozialen Online-Netzwerke für Heranwachsende bieten und aus medienpädagogischer Sicht

---

Interessant sind in diesem Zusammenhang die Ergebnisse der qualitativen und quantitativen Studie „*Die Lieblings-Websites der Kids – Entstehung, Zusammensetzung und Entwicklung des Relevant Set im Internet*“, die von der Elements of Arts GmbH in Kooperation mit Marktforschungsinstituten durchgeführt worden ist. Dabei wird unter „Relevant Set“ die Entstehung, der Aufbau und der Einfluss medialer und persönlicher Kommunikation auf die Lieblings-Websites der Kids verstanden. Der Studie zufolge nutzen die Jugendlichen nur wenige Websites, die sie regelmäßig besuchen; im Durchschnitt 5,9. Vier Faktoren seien für die „große Treue der Kids zu den bekannten Websites verantwortlich“: Vertrautheit mit den Angeboten, die Peer Group, das Angebot ist altersgerecht, kein echter Bedarf nach Neuem. Man könne die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen als „Gewohnheitstäter“ oder „Wiederholungstäter“ bezeichnen, was „natürlich für Seitenbetreiber Vor- und Nachteile“ habe. Um ins Relevant Set zu gelangen, müssten „die Inhalte eines Onlineangebots den Entwicklungsstand und die damit einhergehenden Interessen und Bedürfnisse der anvisierten Zielgruppe berücksichtigen“. Es gelte, „die Zielgruppe dort abzuholen, wo sie sich medial oder im Hinblick auf ihre Interessen“ aufhalte (Schneider/Warth 2010, 471-482).

<sup>98</sup> Lampert u.a. 2009, 275; Wagner u.a. 2009; s dazu auch proJugend 2/2009 „Generation web 2.0“.

<sup>99</sup> Nach Hasebrink/Domeyer (2010, 54ff.) beziehen sich **gruppenbezogene Bedürfnisse** auf Informationen aus und über die für Menschen relevanten Bezugsgruppen. Der stete Austausch von Informationen und Erfahrungen, die Verständigung über gemeinsame Interessen und Ziele sowie die Herstellung von Vertrauen und Integration innerhalb dieser Gruppen und damit die Gemeinschaftsbildung seien wesentliche Voraussetzungen für die Positionierung der Menschen in der Gesellschaft und ihre Identitätsbildung. Im Mittelpunkt gruppenbezogener Bedürfnisse ständen soziale Funktionen wie der Austausch von Informationen und Erfahrungen, die Vernetzung von Menschen untereinander sowie die soziale Positionierung. Die neuen Kommunikationsdienste im Bereich der Social Software ermöglichten eine erhebliche Ausweitung der Reichweite der entsprechenden gruppenbezogenen Kommunikation und der damit verbundenen Community-Bildung.

<sup>100</sup> Hasebrink/Domeyer 2010, 60f. Siehe dazu auch die 16. *Shell Jugendstudie*, die bei der „Typologie der jugendlichen Internetnutzer“ zwischen „Gamern“ – höchste Anteile bei den 12- bis 14-Jährigen -, „Digitalen Netzwerkern“ – höchste Anteile bei den 15- bis 17-Jährigen -, den „Multi-Usern“ und den „Funktions-Usern“, beide Typen vor allem bei den ab 18-Jährigen (2010, 105 ff.).

zentrale Fragestellungen in den Mittelpunkt rücken“ liefert der „*Medienkonvergenz Monitoring Soziale Online-Netzwerke-Report 2010 (MeMo 2010)*“. <sup>101</sup>

Das Bewegen in Sozialen Netzwerken – wie SchülerVZ, Facebook & Co. –, zumeist in zwei und mehr Plattformen (das gilt vor allem für weibliche und ältere Nutzer), ist für die große Mehrheit der befragten Jugendlichen Bestandteil ihres Medienalltags und ein Ritual der Internetnutzung. Nur sehr wenige Jugendliche entscheiden sich gegen eine Präsenz in Netzwerk-Angeboten – allerdings nur zum Teil aufgrund eigener Überzeugungen. <sup>102</sup>

Zumeist gelangen die Heranwachsenden über Freunde und Mitschüler in die Sozialen Online-Netzwerke, die „so stark in den Alltag der Gleichaltrigengruppen integriert sind, dass Jugendliche unter dem **sozialen Druck** stehen, auf diesen Netzwerkplattformen präsent zu sein.“ <sup>103</sup> Die Zugehörigkeit zu einem oder mehreren Netzwerken ist „heute eine Selbstverständlichkeit ... Es ist unumgänglich, in einem Soziale Online-Netzwerk zu sein.“ **Hauptmotive** dafür seien „die Fortsetzung der mündlichen Kommunikation mit anderen Mitteln oder das ununterbrochene Zusammensein mit Immer-den-Selben, der Aushandlungsprozess um die Einbettung in die Gleichaltrigengruppe“. <sup>104</sup>

Für die Heranwachsenden sind die Netzwerkplattformen „in erster Linie Plattformen zur interpersonalen Kommunikation, zum **Austausch mit Personen, die sie aus ihrem sozialen Nahraum** kennen. Die oft geäußerten Befürchtungen, Jugendliche würden in Sozialen Online-Netzwerken ein ‚zweites Leben‘ aufbauen, das von ihrem ‚echten Leben‘ weitgehend losgelöst ist, bewahrheiten sich ... nicht ... Das Interesse Jugendlicher gilt vornehmlich ihrer Peergroup“. Die wichtigste Funktion ist die interpersonale Kommunikation und Interaktion mit Freunden und Bekannten, also

---

<sup>101</sup> Schorb u.a. 2010,4. Das Projekt Medienkonvergenz Monitoring wird am Bereich für Medienpädagogik und Weiterbildung der Universität Leipzig durchgeführt und von der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien gefördert. Es beobachtet aktuelle Entwicklungen in der konvergenzbezogenen Medienaneignung Jugendlicher; darüber hinaus fokussiert das Medienkonvergenz Monitoring auf die Prozesse der Identitätsarbeit Jugendlicher mit dem konvergenten Medienensemble ([www.uni-leipzig.de](http://www.uni-leipzig.de)).

Der **Report 2010** beruht auf einer 2008/2009 durchgeführten Onlinebefragung von mehr als 6.000 Nutzern sozialer Netzwerkplattformen zwischen 12 und 19 Jahren und auf qualitativen Interviews mit 31 Jugendlichen desselben Alters. Unter Sozialen Online-Netzwerken bzw. Netzwerkplattformen werden kommunikativ orientierte Plattformen verstanden, bei denen die Beziehungspflege im Mittelpunkt steht (Schorb u.a. 2010, 4f.).

<sup>102</sup> MeMo 2010,15.

<sup>103</sup> MeMo 2010,15f.

<sup>104</sup> MeMo 2010, 67ff.

die Pflege von bestehenden sozialen Beziehungen sowie der Aufbau von neuen sozialen Beziehungen und die Nutzung der Präsentations- und Kommunikationsmöglichkeiten „für die Entwicklung einer sozial anerkannten und subjektiv stimmigen Persönlichkeit“. Dabei nehmen die Heranwachsenden nicht – wie oft behauptet – andere Identitäten an, sondern legen „großen Wert auf eine zumindest nach subjektiven Kriterien authentische Selbstdarstellung und auf authentisches Auftreten.“<sup>105</sup>

In weiten Bereichen seien reale und digitale Kommunikation komplementär, die Jugendlichen „wechseln also, wenn sie kommunizieren und interagieren, nicht die Handlungsräume vom realen ins virtuelle und vice versa, sondern sie bleiben im gleichen und ihrem Lebensraum, nur an unterschiedlichen Orten und unter Nutzung unterschiedlicher Instrumente ... Das **soziale Netzwerk** ist ein Kommunikations- und Interaktionsraum, der die **personale Kommunikation des realen Raums im digitalen fortsetzt**.“<sup>106</sup>

Die Nähe von digitaler und physischer Realität zeige sich auch darin, dass sich die soziale Realität in den Sozialen Online-Netzwerken spiegele: Es fänden sich gleiche soziokulturelle Differenzen – etwa hinsichtlich des mit der Bildung zusammenhängenden Verhaltensrepertoires -, Geschlechterunterschiede – Mädchen bewerteten die sozial-kommunikativen Funktionen der Netzwerkplattformen höher als Jungen – und Altersunterschiede. So nutzt etwa die Gruppe der Jüngeren bis ungefähr 14 Jahre „das Netz als Hilfestellung für eine ihrer wichtigsten Entwicklungsaufgaben ... sich von den dominanten Lebens- und Erziehungsinstitutionen zu emanzipieren ... Die Sozialen Online-Netzwerke sind in ihren Augen Räume, in denen sie sich in ihre Gleichaltrigengruppe einordnen und sich in ihr verankern können. Das Netz ist hier, ebenso wie der Jugendtreff, ein Ort, an dem sich unbeeinflusst von Erwachsenen die Gleichaltrigen treffen.“<sup>107</sup>

---

<sup>105</sup> MeMo 2010,39f.

<sup>106</sup> Schorb u.a. 2010,66ff. Das entspricht der von *Humer* (2007, 67ff) vertretene These, dass es „ein entscheidender Fehler“ sei, die digitale Welt als ‚virtuelle Welt‘ zu umschreiben. Denn alles, was im digitalen Raum wirke, wirke auch real. Die digitale Welt sei ein Teil der realen Welt und keineswegs ‚virtuell‘.

<sup>107</sup> MeMo 2010,66.

## 2

### Die Herausforderungen der Kriminalprävention: Risiken digitaler Medien

Die „digitale Revolution“ zeigt einerseits ein enormes technisches, ökonomisches und auch freiheitliches Potenzial,<sup>108</sup> auf der anderen Seite sind damit aber auch Gefahren und Risiken verbunden.<sup>109</sup> Dabei konzentriert sich die Diskussion zum einen auf die mit dem **Internet** verbundenen Gefahren und Risiken<sup>110</sup>. Hinsichtlich Kriminalität und gefährlichen Verhaltensweisen kann das Internet in dreifacher Weise genutzt werden: Als Werkzeug oder **Mittel** strafbarer Handlungen (beispielsweise Verbreitung kinderpornographischer Materials, Anbahnung von Kontakten); als **Ziel** krimineller Aktivitäten (beispielsweise Malware oder Denial-of-Service-Angriffe); als **Ort** krimineller Handlungen und gefährlicher Verhaltensweisen (beispielsweise Cyberbullying).<sup>111</sup>

Zum andern konzentriert sich die Diskussion auf die Gefahren und Risiken, die mit der Nutzung der digitalen Medien für **Heranwachsende**, für Kinder und Jugendliche verbunden sind. Der „digitale-Medien-Risikodiskurs“ ähnelt damit der von dem „herkömmlichen“ medialen, kriminalpolitischen und kriminologischen Diskurs gewohnten Schwerpunktsetzung: Auch bei den „analogen“ (Kriminalitäts-)Risiken stehen junge Menschen als (potenzielle) Täter und (potenzielle) Opfer im Mittelpunkt. Zwar fallen Heranwachsende überproportional häufig als Täter auf,<sup>112</sup> doch schon

---

<sup>108</sup> Eindrucksvoll deutlich wurde und wird dieses „freiheitliche Potenzial“ beispielsweise an der Rolle, die das Internet oder auch Dienste wie Twitter bei den jüngsten Protestbewegungen etwa in Tunesien und Ägypten spielt(e). Bisher habe das Internet vor allem Technologie und Kommunikation verändert. In der aktuellen Phase verändere es auch Gesellschaft und Politik (Andrian Kreye: Sehnsucht nach der digitalen Revolution; [www.sueddeutsche.de/digital/2.220/internet-und-demokratie-sehnsucht](http://www.sueddeutsche.de/digital/2.220/internet-und-demokratie-sehnsucht); Abrufdatum: 7.2.2011).

<sup>109</sup> „Die ‚digitale Revolution‘ stellt auch die Kriminologie und die internationale Kriminalpolitik vor neue Herausforderungen ... (Sie) zeigt einerseits ein enormes technisches, ökonomisches und auch freiheitliches Potential, auf der anderen Seite sind damit wie selbstverständlich auch neue Gefahren und Risiken verbundenn, zu denen verschiedene neuartige Formen abweichenden und kriminellen Verhaltens zu rechnen sind, die in der großen Mehrzahl auf die neuen (welt-)gesellschaftlichen Interaktionsformen im Internet zurückzuführen sind und für die sich immer mehr der international gebräuchliche Begriff ‚cybercrimes‘ durchzusetzen beginnt.“ ([www.cyber-crime.info/eine-seite/](http://www.cyber-crime.info/eine-seite/); Abrufdatum: 16.2.2011).

<sup>110</sup> Das entspricht den Studien zum Mediennutzungsverhalten, bei denen auch ganz eindeutig das Internet im Mittelpunkt des Interesses steht.

„Das Internet ist ein weites Tummelfeld für Kriminelle ... Die grenzenlos schnelle Verbreitung und die vielfältige Nutzung sind nicht die einzigen Besonderheiten des Cyberspace. Eine Schwierigkeit ist ... auch, dass kriminelle Taten ohne Augenzeugen aus jeder guten Stube begangen werden können. Mit geringem Aufwand können große Wirkungen erzielt und Datenspuren rasch verwischt werden.“ (NZZOnline vom 21.9.2010; [www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/cybercrime\\_und\\_das\\_strafrecht](http://www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/cybercrime_und_das_strafrecht); Abfragedatum: 21.9.2010).

<sup>111</sup> Bliesener 2007.

<sup>112</sup> Und auch als Opfer, zumindest im Bereich der Gewaltkriminalität; dann sind sie nicht nur Opfer von Gewalt Gleichaltriger, sondern sehr oft Opfer von Gewalt Erwachsener (Steffen 2008).

unter dem Gesichtspunkt der Deliktsschwere müsste die Erwachsenenkriminalität im Mittelpunkt des Interesses stehen.<sup>113</sup> Ähnliches dürfte für die digitalen Medien gelten, wenn es etwa um Wirtschaftskriminalität, Betrugsdelikte, Identitätsdiebstahl, Cyberstalking, Pornographie, Gewaltverherrlichung oder Rechtsextremismus und Rassismus geht.

Und noch eines fällt bei der Analyse der „digitalen Risiken“ auf: Während in der analogen Welt traditionell das Täterisiko betont wird – und die Opferperspektive vernachlässigt wird, insbesondere bei jugendlichen Opfern – scheinen die Internetnutzer vor allem Gefahr zu laufen, Opfer zu werden<sup>114</sup> – von Tätern, die sich im und hinter dem Internet verbergen, zwar da, aber im wahrsten Sinne scheinbar nicht zu „fassen“ sind.

Allerdings – und das gilt für den gesamten Bereich dieser Kriminalität, nicht nur für die der jungen Täter und Opfer - sind **erst ansatzweise verlässliche Angaben über die Risiken und Gefahren der digitalen Medien** verfügbar. Nicht nur wegen des hier möglicherweise noch größeren Dunkelfeldes<sup>115</sup> ist die Kenntnis über die „digitale Kriminalität“ deutlich schlechter als über die „analoge Kriminalität“, sondern auch wegen der Neuheit vieler Gefahren im Sinne einer allgemeinen Bedrohung – erst seit 2003 sind über 50% der Bevölkerung online, das Web 2.0 gibt es erst seit 2006 -, wegen der rasanten Entwicklung der digitalen Medien (beispielsweise die zur Medienkonvergenz) sowie der schnellen Veränderungen im Nutzer- und Nutzungsverhalten.

---

<sup>113</sup> Die sog. age-crime-Kurve (Altersverteilung der Kriminalität) ist allerdings keine Besonderheit der Gegenwart, sondern lässt sich nachweisen, seit es Kriminalstatistiken gibt, also seit Ende des 19. Jahrhunderts; außerdem besitzt sie universelle Gültigkeit (Steffen 2008, 234)

<sup>114</sup> Ausnahmen sind etwa die – häufig jungen – Täter Urheberrechtlicher Verstöße (NZZOnline vom 21.9.2010; [www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/cybercrime\\_und\\_das\\_strafrecht](http://www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/cybercrime_und_das_strafrecht); Abfragedatum: 21.9.2010)

<sup>115</sup> Also der Straftaten, die zwar begangen – oder zumindest versucht – werden, aber nicht bei den Instanzen der Strafverfolgung angezeigt werden und deshalb auch nicht in das Hellfeld der Kriminalstatistiken gelangen.

## 2.1

### Cyberkriminalität

*Die Cyberkriminalität umgibt in der öffentlichen Diskussion eine Aura des Geheimnisvollen und Konspirativen.*<sup>116</sup>

#### 2.1.1

##### Begriff und Merkmale

Der Begriff „Cyberkriminalität“ bezeichnet diejenige Kriminalität, die im Cyberspace<sup>117</sup> stattfindet. Cyberkriminalität ist in der Regel ökonomisch motivierte Kriminalität – urheberrechtliche Verstöße, Betrügereien, Industriespionage. Hinzu treten die Verbreitung von kinderpornografischen und sonstigen verwerflichen, inkriminierten Schriften, aber auch Cybermobbing und –stalking sowie die Nutzung des Internets zur Kommunikation unter Terroristen. „Cyberkriminalität ist aber nicht zur Gewaltkriminalität zu zählen und auch nicht mit dieser vergleichbar.“<sup>118</sup> Fälle schwerster Kriminalität finden nicht im Internet statt, sondern praktisch nur leichtere bis mittlere Kriminalitätsbereiche.<sup>119</sup>

---

<sup>116</sup> Brodowski/Freiling 2011, 11; die Autoren haben, gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung, im März 2011 eine sehr lesenswerte Untersuchung vorgelegt mit dem Ziel, „die nur diffus wahrgenommene Bedrohungslage und die individuell, politisch und gesellschaftlich gefühlte Machtlosigkeit gegenüber Cyberkriminalität ... - wenigstens ein wenig – ins rechte Licht zu rücken ... um die Informationstechnologie und den Cyberspace zu entmystifizieren“ (2011,11f).

<sup>117</sup> Die Wendung „cyber“ ist aus dem Kybernetikbegriff entstanden und stellt einen Bezug her zum Einsatz von Informations- bzw. Computertechnologie. Die Entwicklung der Cyberkriminalität ist eng verbunden mit der Entwicklung *vernetzter* Computersysteme: Herrschte zunächst ‚im Netz‘ ein Klima der Offenheit und Kreativität, in dem Informationen und Gedanken frei ausgetauscht wurden – dieser soziale Raum wurde ‚Cyberspace‘ genannt -, gewannen mit seinem Wachstum, spätestens seit Mitte der 1990er Jahre, finanzielle und kommerzielle Interessen zunehmend an Bedeutung – und damit kam auch die Kriminalität, zunächst nur vereinzelt und „eher in Form ethisch-motivierter Hacker“. Heute dominiert „eine finanziell motivierte, professionelle Kriminalität den Cyberspace“ (Brodowski/Freiling 2011, 11)

<sup>118</sup> Das dürfte nicht ganz zutreffen, wenn Cybermobbing und Cyberbullying wie Mobbing und Bullying in der analogen Welt als – allerdings überwiegend psychische und verbale - Gewaltkriminalität eingeordnet werden.

<sup>119</sup> Brodowski/Freiling 2011,11, 188.

Wenn mit „Fälle schwerster Kriminalität“ etwa Tötungsdelikte gemeint sein sollten, trifft diese Bewertung wahrscheinlich zu. Ansonsten kommt es zumindest vom (materiellen) Schaden her bei der Cyberkriminalität auch zu sehr schweren Straftaten, etwa im Bereich des eCrime (s. KPMG 2010) oder bei „Denial of Service“-Angriffen, mit denen Dienste eines Servers durch eine mutwillig herbeigeführte Überlastung arbeitsunfähig gemacht werden ([www.de.wikipedia.org/wiki/Denial\\_of\\_Service](http://www.de.wikipedia.org/wiki/Denial_of_Service); Abfragedatum: 13.3.2011).

Eine Studie des Fraunhofer-Instituts für Kommunikation, Informationsverarbeitung und Ergonomie in Wachtberg bei Bonn weist auf die große Bedrohung hin, die durch **Botnetze**, tausende von verbundenen ferngesteuerten Computern entstünden. Die organisierte Kriminalität bediene sich dieser Computer-Netze, um Privatpersonen und Unternehmen finanziellen Schaden zuzufügen. Die daraus resultierenden kriminellen Gewinne überstiegen mittlerweile die Gewinne im Drogenhandel ([www.fkie.fraunhofer.de/botnet-studie](http://www.fkie.fraunhofer.de/botnet-studie); Abfragedatum: 29.3.2011).

Im Prinzip gibt es jedoch alles, was es ohne das Internet gab, nun auch im Internet – allerdings existieren im Cyberspace andere Rahmenbedingungen, die bewirken, dass es „Bereiche der Cyberkriminalität gibt, die spezifisch „cyber“ sind, in denen also ein Handlungsbedarf entsteht und die mit spezifischen technischen und juristischen Mitteln verfolgt werden müssen. Für alles andere sollten die Schutzmöglichkeiten in Betracht gezogen werden, die bereits ohne das Internet erfolgreich zur Anwendung kamen“. Typisch „cyber“ sind vor allem diese Merkmale:<sup>120</sup>

- *Automatisierbarkeit*: Im Cyberspace kann man Aktivitäten programmieren und durch Computer ausführen lassen. Ein konstanter Aufwand kann durch *massenhafte Ausführung ein Vielfaches an Wirkung erzielen*.
- *Flüchtigkeit*: Computerdaten sind nicht „greifbar“ und „beständig“, sondern regelmäßig flüchtig. Spuren verwischen so schneller als in der realen Welt.
- *Räumliche Entgrenzung*: Virtualisierung und Vernetzung führen dazu, dass programmierte Handlungen unabhängig vom realen Ort durchgeführt werden können. Prinzipiell sind nur der Ein- und Ausstiegspunkt einer Aktivität in den Cyberspace lokalisierbar, alles andere nicht. Die räumliche Entgrenzung und die dadurch verursachte inhärente Transnationalität sind „ein handfestes Problem für die transnationale Strafdurchsetzung“.<sup>121</sup>
- *Kopierbarkeit*: Beliebige Artefakte können im Cyberspace perfekt kopiert werden, also auch Authentifizierungsinformationen. Aktivitäten können innerhalb des Cyberspace nicht mehr zweifelsfrei einer realen Identität zugeordnet werden.<sup>122</sup>
- *Angreifbarkeit*: IT-Systeme<sup>123</sup> enthalten Schwachstellen, die von Angreifern ausgenutzt werden können, um schädliches Verhalten des IT-Systems zu erzeugen.

---

Und noch ein weiterer Hinweis auf mögliche Fälle schwerer Kriminalität: Zum 1. April 2011 hat unter Federführung des Bundesamtes für Sicherheit in der Informationstechnologie (BSI) und mit direkter Beteiligung des Bundesamtes für Verfassungsschutz (BfV) und des Bundesamtes für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (BBK) das Nationale Cyber-Abwehrzentrum als Bestandteil der vom Bundesministerium des Innern (BMI) erarbeiteten Cyber-Sicherheitsstrategie für Deutschland seine Arbeit aufgenommen ([www.bsi.bund.de](http://www.bsi.bund.de); Abfragedatum 1.4.2011).

<sup>120</sup> Siehe dazu und zum Folgenden Brodowski/Freiling 2011,53.

<sup>121</sup> Brodowski/Freiling 2011,56.

<sup>122</sup> Die im Internet verwendeten Identitäten müssen in keinem Zusammenhang mit der realen Identität eines Benutzers stehen. Im Cyberspace ist es viel einfacher, die Identität einer anderen Person anzunehmen, als in der realen Welt (Brodowski/Freiling 2011,53f.). Siehe zur Identitätsproblematik insbesondere auch *Humer 2007; Borges u.a. 2010*.

<sup>123</sup> IT-Systeme = Systeme der Informationstechnologie.

Über die **Täter** von Cyberkriminalität gibt es wenig gesicherte Erkenntnisse.<sup>124</sup> Wenn die IT-Systeme als Tatmittel eingesetzt werden, kommen praktisch alle klassischen Täter auch als Cyberkriminelle in Frage (etwa bei Urheberrechtsverletzungen oder Kinderpornographie). Sind die IT-Systeme das Angriffsobjekt, dann kommen nach den Kriterien „Motivation“ und „Fähigkeiten“ vor allem diese Gruppen von Tätern in Frage:

- So genannte Innentäter, durch die viele IT-Sicherheitsvorfälle in Unternehmen und Behörden verursacht werden.
- Im Bereich des „Hacking“ sind in der Regel weltweit vernetzte kriminelle Gruppen aktiv, die nicht in das typische Raster der klassischen Kriminalität fallen.<sup>125</sup>
- Die so genannten „Script-Kiddies“, die „Kleinkriminellen“ der Cyberkriminalität sind dagegen näher am Raster der klassischen Kriminalität: Eine Gruppe von Straftätern, die zahlenmäßig zunimmt, in der Regel Personen mit mangelndem Grundlagenwissen – „schließlich wird es dem technisch ambitionierten Jugendlichen durch die starke Automatisierung und die Verbreitung von Malware-Frameworks immer leichter, menschliche Schwächen sowie technische Schwachstellen auszunutzen.“

Die wesentlichen unmittelbaren **Opfer** von Cyberkriminalität sind Behörden, Regierungen, Unternehmen sowie Privatpersonen.

Schwer zu beantworten sei die Frage nach dem **Umfang** und den **Schäden** der Cyberkriminalität, nach ihrem Einfluss auf die Gesellschaft und die Wirtschaft. Dunkelfeldproblematik, übertriebene wie untertriebene Darstellungen wirkten sich negativ auf die realistische Wahrnehmung des Problems aus: „Zur Bezifferung der Schäden von Cyberkriminalität in Deutschland wäre es sinnvoll, eine breit angelegte, repräsentative, kriminologische Studie durchzuführen.“ Denn: „Eine evidenzbasierte

---

<sup>124</sup> Siehe dazu und zum Folgenden Brodowski/Freiling 2011,63f.

<sup>125</sup> Siehe zur „negativen Konnotation“, den der Begriff des Hackens inzwischen bekommen hat, das Manuskript zur Sendung „Hack-Braten“ des Deutschlandfunks vom 26.12.2010 ([www.dradio.de/dlf/sendungen/wib/1350458/drucken/](http://www.dradio.de/dlf/sendungen/wib/1350458/drucken/)); Abrufdatum: 10.1.2011).

Kriminalpolitik erfordert eine hinreichend verlässliche Datengrundlage, die dringend zu schaffen ist.“<sup>126</sup>

## 2.1.2

### Daten zum Hellfeld der digitalen Kriminalität

Zur Informations- und Kommunikationskriminalität (IuK-Kriminalität)<sup>127</sup> veröffentlicht das Bundeskriminalamt (BKA) jährlich ein Bundeslagebild, zuletzt für das Jahr 2009.<sup>128</sup> Es kommt zu der Gesamtbewertung: „Das Gefährdungs- und Schadenspotential der IuK-Kriminalität ist unverändert hoch ... (sie) ist durch eine besondere Dynamik gekennzeichnet, weil sich die Täter veränderten technischen Gegebenheiten sehr schnell anpassen und enorme Innovationsfähigkeiten zeigen.“ Fast die Hälfte der in der PKS erfassten 50.254 Fälle der IuK-Kriminalität<sup>129</sup> entfallen auf den Computerbetrug,<sup>130</sup> am zweithäufigsten ist das Ausspähen/Abfangen von Daten.

Dabei sei von einem großen Dunkelfeld auszugehen: Sei es, dass erfolgreich durchgeführte Straftaten nicht erkannt würden, sei es, dass aufgrund technischer Sicherungseinrichtungen eine große Anzahl von Straftaten über das Versuchsstadium nicht hinauskomme.

---

<sup>126</sup>Brodowski/Freiling 2011,75, 188; siehe zu den „negativen Erfahrungen“ der Nutzer unten (2.1.3) die Ergebnisse der vom BITKOM in Auftrag gegebenen Befragung ([www.bitkom.org/de/presse/66442\\_65010.aspx](http://www.bitkom.org/de/presse/66442_65010.aspx); Abfragedatum 2.3.2011); zur Computerkriminalität in der deutschen Wirtschaft die von der KPMG AG in Auftrag gegebene „e-crime-Studie 2010“.

<sup>127</sup> „Die IuK-Kriminalität umfasst alle Straftaten, die unter Ausnutzung der Informations- und Kommunikationstechnik oder gegen diese begangen werden. Das Lagebild IuK-Kriminalität behandelt spezielle Phänomene der IuK-Kriminalität, bei denen Elemente der EDV wesentlich für die Tatausführung sind. Grundlage für den statistischen Teil des Lagebildes sind die Daten der Polizeilichen Kriminalstatistik (PKS). Grundlage für die phänomenologischen Aussagen des Lagebildes sind sowohl Erkenntnisse aus dem Kriminalpolizeilichen Nachrichtenaustausch zu ‚Sachverhalten der Kriminalität im Zusammenhang mit Informations- und Kommunikationstechnik‘ als auch externe Quellen.“ (Bundeslagebild 2009)

<sup>128</sup> IuK-Kriminalität Bundeslagebild 2009 – Pressefreie Kurzfassung –

Siehe zur IuK-Kriminalität auch die Vorträge und Diskussionsbeiträge auf der Herbsttagung des BKA vom 20. bis 22. November 2007 „Tatort Internet – eine globale Herausforderung für die Innere Sicherheit“.

<sup>129</sup> Das gilt für die IuK-Kriminalität i.e.S (s.o.); weitere rund 207.000 Delikte wurden mit dem Tatmittel Internet registriert; das sind bei 6 Millionen im Jahr 2009 insgesamt registrierten Straftaten immer noch relativ geringe Häufigkeiten.

<sup>130</sup> Computerbetrug: Täuschungshandlungen, die gegenüber Computern oder Automaten in der Absicht begangen werden, sich einen rechtswidrigen Vermögensvorteil zu verschaffen. Tatbestandsmerkmale: Es muss eine Datenverarbeitung vorliegen, die beeinflusst wird (beispielsweise durch die unbefugte Verwendung von Daten)([de.wikipedia.org/wiki/Computerbetrug](http://de.wikipedia.org/wiki/Computerbetrug))

Das gestiegene Gefährdungspotenzial ließe sich an der zum Einsatz kommenden Schadsoftware, einem steigenden Ausmaß arbeitsteiligem Vorgehen sowie aus der deutlichen qualitativen Steigerung im Bereich des sog. „Social Engineering“<sup>131</sup> erkennen.

Zu den im BKA-Bundeslagebild besonders erwähnten IuK-Kriminalitätsarten gehören:

- **Diebstahl digitaler Identitäten**

Die digitale Identität definiert die persönlichen Möglichkeiten und Rechte Einzelner im Internet und ermöglicht auf diese Weise Aktivitäten im Netz. Konkret handelt es sich um alle Nutzer-Accounts, also z.B. um Zugangsdaten zu Online-Vertriebsportalen, Social-Networking Plattformen, Bankkonten u.ä.; auch Kreditkarten sind Bestandteil der digitalen Identität. Bekannt geworden ist der Identitätsmissbrauch im Internet in Deutschland seit 2004 durch das Phänomen des „Phishing“ (s.u.) im Online-Banking.<sup>132</sup>

2010 wurde eine umfassende Studie zum „Identitätsdiebstahl und Identitätsmissbrauch im Internet. Rechtliche und technische Aspekte“<sup>133</sup> veröffentlicht. Schwerpunkte der Studie liegen auf der systematischen Darstellung gegenwärtiger Angriffe und der künftigen Entwicklung von Angriffen, der Bedeutung des neuen Personalausweises und des damit ermöglichten elektronischen Identitätsnachweises für die Bekämpfung von Identitätsmissbrauch, der Strafbarkeit und Strafverfolgung von Tätern sowie der Haftung für Identitätsmissbrauch.<sup>134</sup>

- **Phishing:**

2009 wurden dem BKA 2.923 Sachverhalte im Phänomenbereich Phishing<sup>135</sup>

---

<sup>131</sup> Social Engineering: Vortäuschen eines Sachverhalts, um das Opfer zum gewünschten Verhalten, in der Regel dem Öffnen von E-Mail-Anhängen oder Ansteuern infektiöser Seiten über Links oder auch die manuelle Eingabe von entsprechenden Internetadressen zu bewegen (Bundeslagebild 2009).

<sup>132</sup> Borges u.a. 2010, 13.

<sup>133</sup> Borges u.a. 2010; die Studie entstand im Auftrag des Bundesamts für Sicherheit in der Informationstechnik und wurde vom Bundesministerium des Innern finanziert.

<sup>134</sup> Borges u.a. 2010, 13; Für *Humer* (2007, 210) ist Identitätsdiebstahl mittlerweile eines der größten Internetprobleme. Milliardenschäden seien die Folge, vom Vertrauensverlust in die moderne Technik ganz zu schweigen.

<sup>135</sup> „Phishing ist der Bankraub des 21. Jahrhunderts“ ([www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,druck-694588,00.html](http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,druck-694588,00.html)). Als Kunstwort aus „password“ und „fishing“ ist „Phishing“ eine Form des Identitätsdiebstahls. Fingierte E-Mails sollen den Empfänger veranlassen, persönliche Daten für das online-banking wie

gemeldet, deutlich mehr als im Vorjahr. Auch im Hinblick auf das Schadenspotenzial ist Phishing weiterhin ein Schwerpunkt im Bereich der IuK-Kriminalität. Die Täter erweisen sich als sehr anpassungsfähig in Bezug auf neu eingeführte Sicherungsmechanismen (wie der Einführung des iTan-Verfahrens) und bedienen sich bei der Verbreitung der Schadsoftware immer verfeinerter Varianten.

Allerdings wird es für die Täter zumindest in Deutschland immer schwerer, im Bereich des Phishing erlangte Kontozugangsdaten auch einzusetzen.

### 2.1.3

#### Internetnutzer als Opfer von Online-Kriminalität

Im September 2010 warnten das BKA und der BITKOM<sup>136</sup> in einer gemeinsamen Pressekonferenz<sup>137</sup> vor einer weiteren Professionalisierung von Betrugsmethoden. Internet-Nutzer müssten sich gegen neue Formen der Online-Kriminalität wappnen. Neben aktueller PC-Sicherheitssoftware und der Strafverfolgung werde die aktive Mitwirkung der Internet-Nutzer immer wichtiger.<sup>138</sup>

Einer **Erhebung** für den BITKOM zufolge seien Viren und andere Schadprogramme die häufigste Erfahrung mit Online-Kriminalität: 43% (22 Millionen) der deutschen Netznutzer ab 14 Jahren gaben an, dass ihr Computer schon einmal mit Schadprogrammen infiziert worden sei; bei 7% (3,5 Millionen) der Nutzer wurden schon einmal persönliche Zugangsdaten– für Shops und Auktionshäuser, Online-Communities, Foren und E-Mail-Konten - ausspioniert; 11% (6 Millionen) der Nutzer wurden durch einen Geschäftspartner im Internet betrogen; 5% (2,5 Millionen) der Internet-Nutzer haben einen finanziellen Schaden durch Datendiebstähle oder Schadprogramme erlitten; 2% sind schon einmal Opfer eines Betruges beim Internet-Banking geworden, der durchschnittliche Schaden der Phishing-Fälle lag bei 3.500 €.

---

Zugangsdaten, Passwörter, Transaktionsnummern usw. zu übermitteln. Mittlerweile werden zwei Drittel der Schadcodes durch den bloßen Aufruf von Webseiten verbreitet und nur noch ein Drittel via E-Mail. Mit der Identität des Geschädigten können online (nahezu) alle Geschäfte abgewickelt werden ([www.polizei-beratung.de](http://www.polizei-beratung.de)).

<sup>136</sup> Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien

<sup>137</sup> [www.bitkom.org/de/presse/66442\\_65010.aspx](http://www.bitkom.org/de/presse/66442_65010.aspx); Abrufdatum: 2.3.2011.

<sup>138</sup> Die allerdings zu wünschen übrig lässt, wie die Ergebnisse der BSI-Bürgerumfrage zur Internetsicherheit zeigen (s.u. Kap. 3.3)

Der Erhebung zufolge ist die **Mehrheit der Befragten skeptisch in puncto Sicherheit**: 56% meinen, dass ihre persönlichen Daten im Internet völlig oder eher unsicher seien. Etwa jeder Vierte verzichtet aus Sicherheitsgründen auf Internetaktivitäten wie Online-Banking oder Online-Shopping – auf der anderen Seite ist jeder fünfte Internet-Nutzer ohne Virenschutz, jeder Dritte ohne Firewall. Immerhin – und anders als in „analogen“ Kriminalitätsbereichen – halten nur 36% der Internetnutzer den Staat „vorrangig für den Schutz der persönlichen Daten von Internet-Nutzern“ für zuständig, 55% sehen die Verantwortung bei den Internet-Nutzern selbst.<sup>139</sup>

## 2.2

### Risiken digitaler Medien für Heranwachsende

*„Hohe Medienaufmerksamkeit findet das Internet als Risiko für die Heranwachsenden im Zusammenhang von Themen wie Konsumerismus, Gewalt, Pornographie und sexuelle Belästigung, aber auch Rechtsextremismus und Rassismus.“<sup>140</sup>*

In der öffentlichen Wahrnehmung stellt das Internet ein großes Risiko vor allem für die Heranwachsenden dar:<sup>141</sup> Allzu sorgloser Umgang mit den eigenen Daten, Auswirkungen von Gewaltdarstellungen und insbesondere von Computerspielen auf das eigene Verhalten, übermäßiger Medienkonsum bis hin zur Computersucht, Konfrontation mit Pornographie und sexueller Belästigung, Rechtsextremismus und Rassismus, Cybermobbing und Cyberbullying, aber auch Verletzung von Persönlichkeits- und Urheberrechten, um nur die wichtigsten Risiken zu nennen, denen Heranwachsende als Opfer – der eindeutige Schwerpunkt der vorliegenden Studien liegt auf den Gefährdungsaspekten für Kinder und Jugendliche –, aber auch als Täter im Netz ausgesetzt sein können.<sup>142</sup> Allerdings sind **erst ansatzweise**

---

<sup>139</sup> Alle Angaben aus dem „BITKOM Statement IT-Kriminalität Prof. Kempf“ bei der o.g. Pressekonferenz.

<sup>140</sup> Bonfadelli 2010.

<sup>141</sup> Insbesondere die Diskussion über das Social Web ist von dieser risikozentrierten Perspektive geprägt, beispielsweise durch Warnungen vor Cybermobbing, Datenexhibitionismus und Verunglimpfung von Lehrern (Lampert u.a. 2009,276).

Allerdings sind die Erwachsenen, was sicheres Verhalten im Netz angeht, auch nicht gerade vorbildhaft, s.o.

<sup>142</sup> Einen ausgezeichneten Überblick über die Gefahren für Kinder und Jugendliche (mit Präventionstipps) gibt die Broschüre „Im Netz der neuen Medien. Eine Handreichung für Lehrkräfte, Fachkräfte in der außerschulischen Jugendarbeit und Polizei“ des *Programms Polizeiliche Kriminalprävention* (vom Dezember 2010). Für die Zielgruppe der jungen Nutzer selbst ist von der *Initiative „klicksafe“* die Broschüre „Spielregeln

**verlässliche Angaben** darüber verfügbar, wie viele Heranwachsende tatsächlich mit solchen problematischen Inhalten schon in Berührung gekommen sind bzw. riskantes, sorgloses oder sogar strafrechtlich relevantes Verhalten zeigen.<sup>143</sup>

So kommt etwa die Untersuchung „**EU Kids Online**“<sup>144</sup> insgesamt zu dem Ergebnis, dass „Kinder nicht so häufig mit den Risikobereichen wie Cybermobbing oder sexuellen Inhalten und Belästigungen in Kontakt kommen, wie man es durch die umfangreiche Medienberichterstattung zu diesem Thema erwarten könnte. Immer noch werden Kinder deutlich häufiger im realen Leben, also z.B. auf dem Schulhof, als im Internet gemobbt.“<sup>145</sup> Außerdem führten Risiken nicht unbedingt zu negativen Erfahrungen; so würden insbesondere Risiken mit sexuellen Inhalten nur von wenigen Kindern als verletzend wahrgenommen. Im europäischen Vergleich kämen die deutschen Kinder offenbar eher selten mit Risiken des Internets in Kontakt; das liege aber auch daran, dass sie das Internet etwas weniger häufig und auch weniger vielfältig nutzten.

Aus **Sicht der Jugendlichen**<sup>146</sup> selbst sind die größten Gefahren im Internet die Sorge vor Abzocke und Betrug (44%), vor Viren (42%), vor Datenklau bzw. dem Missbrauch von Daten (28%) und vor Cybermobbing (25%). Die großen Sorgen der Erwachsenen – vor Pädophilen, vor falschen bzw. gefährlichen Leuten im Netz – teilen dagegen nur jeweils 5% der befragten Jugendlichen. Dabei sehen die Jungen vor allem Probleme und Gefahren „technischer“ Art, vor denen sie sich durch die

---

im Internet. Durchblicken im Rechte-Dschungel“ erstellt worden, die auf die häufigsten Risiken eingeht und aus der Sicht der Internetnutzer über die eigenen Rechte und Pflichten informiert, aber auch über die der anderen Internetnutzer (2010).

<sup>143</sup> Solche Angaben sind etwa der Untersuchung „EU Kids Online“ zu entnehmen, der BITKOM-Studie „Jugend 2.0“, den Studien „Gewalt und Porno im Web 2.0“ der Hochschule der Medien Stuttgart (Grimm 2011), dem MeMo 2010 (Schorb u.a. 2010), und der JIM-Studie 2010, die nach „Gefahren im Internet aus der Sicht der Jugendlichen“ fragt – ein Aspekt, der zumeist unberücksichtigt bleibt.

Im Auftrag des Bundeskriminalamtes wurde vom Methodenzentrum der **Universität Koblenz-Landau** 2009 eine Untersuchung zu „Sicherheitsrisiken für Computeranwender im häuslichen Umfeld durch kindliche und jugendliche PC-Nutzer (SirUP)“ durchgeführt mit dem Ziel, bei gemeinsam genutzten Computern das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Internet mit Blick auf die Gefahren für weitere Nutzer aus ihrem unmittelbaren Lebensumfeld zu untersuchen (Bundeskriminalamt 2010c).

<sup>144</sup> Gesamtbericht „Risks and safety on the internet“ ([www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net)); Zusammenfassung der Ergebnisse unter [www.hans-bredow-institut.de/webfm\\_send/521](http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/521).

In dieser repräsentativen Untersuchung wurden rund 25.000 europäische Kinder zwischen 9 und 16 Jahren und je ein Elternteil aus 25 Ländern zu ihren Erfahrungen im Umgang mit dem Internet befragt. Im Fokus der Untersuchung standen vor allem Onlinerisiken wie Pornographie, Cybermobbing und Internetkontakte mit nicht persönlich bekannten Personen.

<sup>145</sup> Interview SCHAU HIN! vom 31.1.2011 mit Claudia Lampert, die für das Hans-Bredow-Institut im deutschen EU Kids Online-Forschungsteam mitgearbeitet hat.

<sup>146</sup> JIM-Studie 2010, 46ff.

Installation von Virenschutzprogrammen zu schützen versuchen. Mädchen sind besorgter, wenn es um eher „persönliche“ Bereiche geht – „wenig von sich preisgeben“ ist deshalb die von ihnen gewählte Schutzoption.

Auf ein **ganz spezifisches Risiko** für Jugendliche, insbesondere in den sozialen Netzwerken, das selten problematisiert wird, weist der Soziale Online-Netzwerke-Report 2010 hin:<sup>147</sup> Regelverletzendes Verhalten als Konstituens von Jugend<sup>148</sup> findet selbstverständlich auch in Sozialen Online-Netzwerken statt.

Aber während die Verfehlungen von Jugendlichen im realen Raum als (fast) „notwendig“ gelten und mit dem Heranwachsen in Vergessenheit geraten („Jugendsünden“), gilt das nicht für solche im Netz. Hier begleite die „Jugendsünde“ den Menschen zu jeder Zeit und an jedem Ort seines Lebens.

Da die Jugendlichen jedoch reales Handeln und das Handeln auf Netzwerkplattformen gleich setzten, implizierten sie auch gleiche Erfahrungsmuster und Handlungsfolgen für beide Bereiche. „Dies bedeutet, dass die unterschiedlichen Folgen gleichen Handelns in den beiden Sozialbereichen nicht ins Bewusstsein der jugendlichen Akteure treten. Sie begehen die gleichen Regelübertretungen ohne zu reflektieren, dass es im Netz keinen Ort und keine Zeit des Vergessens gibt.“

## 2.2.1

### Konfrontation mit und Wirkungen von Gewalt

Zwar sind, wie gezeigt, die mit der Nutzung des Internets verbundenen Risiken vielfältig und lassen sich nicht auf Auswirkungen von Gewaltdarstellungen auf das (Gewalt)Verhalten der Nutzer reduzieren<sup>149</sup>, gleichwohl gehören Theorien und Studien zu den Wirkungen von Fernsehen und Internet auf Gewalt zu den traditionellsten Beziehungshypothesen im Zusammenhang von Medien und Kriminalität.<sup>150</sup>

---

<sup>147</sup> Schorb u.a. 2010, 70ff

<sup>148</sup> Siehe dazu etwa die „Wiesbadener Erklärung“ des 12. Deutschen Präventionstages 2007: „Jugendliche haben noch zu allen Zeiten Grenzen überschritten, Sanktionsspielräume ausgetestet, Abenteuer im Rahmen ihrer Möglichkeiten gesucht und Anerkennung unter Gleichaltrigen angestrebt. Dabei ist es schon immer zu Normverstößen, also auch zu grundsätzlich strafrechtlich relevanten Verhaltensweisen, gekommen.“

<sup>149</sup> So auch Gugel 2011, 18.

<sup>150</sup> Groebel 2006, 7.

### 2.2.1.1

#### Konfrontation mit Gewalt

Bevor auf die Debatte um Mediengewalt und ihre Auswirkungen vor allem auf junge Menschen eingegangen wird, sollte geklärt werden, in welchem Ausmaß Heranwachsende mit Gewalt in den digitalen Medien konfrontiert werden und in welchem Ausmaß sie diese Gewalt „konsumieren“. Diese Klärung ist allerdings nicht so einfach – wieder einmal wird der Kontrast deutlich, der zwischen der Aufgeregtheit der Debatte um Risiken in den digitalen Medien vor allem für junge Menschen und dem (gesicherten) Wissen darüber besteht.

Die *JIM-Studien* fragen in diesem Zusammenhang nur nach der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen (s.u.). *Jugendschutz.net* berichtet zwar über die Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen auch hinsichtlich des Risikos „Ungeeignete Inhalte“ – wie Rechtsextremismus, Islamismus, Gewaltfilme und Hip-Hop (=Gewaltverherrlichung und Pornographie auf Videoportalen) - und dokumentiert 2009 beispielsweise 420 Fundstellen in Suchmaschinen, die zu Exekutionsvideos führten oder 212 pornographische und gewaltverherrlichende Videos auf Videoplattformen wie YouTube. Es belegt seine Aussage „Darstellungen extremer Gewalt sind im Internet für Jugendliche leicht zugänglich“ jedoch nicht mit Angaben darüber, wie oft Jugendliche diesen Zugang zu Gewaltfilmen und anderen Gewaltdarstellungen tatsächlich - zufällig oder absichtlich - finden.<sup>151</sup>

Auch die 2008 veröffentlichte Studie „*Gewalt im Web 2.0*“<sup>152</sup> geht im Schwerpunkt auf andere Themen ein, etwa darauf

- wie Jugendliche an Gewaltvideos im Internet gelangen – nämlich zu 70% gezielt über ihre Peergroup, am zweithäufigsten über Links, immerhin die Hälfte „zufällig“ und ein Drittel über Suchmaschinen oder öffentliche Chats;
- mit welcher Art von Gewalt sie konfrontiert werden – nämlich zumeist mit fiktionaler Gewalt, aber zur Hälfte auch mit als echt oder authentisch

---

<sup>151</sup> Jugendschutz.net Bericht 2009,9f.

In der vom *Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen* 2007/2008 durchgeführten Befragung von ca. 45.000 Schüler/innen der 9. Jahrgangsstufe gaben ca. 90% an, „mindestens selten“ Gewalt- oder Horrorfilme (ab 18 Jahren) gesehen zu haben (Baier u.a. 2010,25).

<sup>152</sup> Grimm u.a. 2009.

einzustufenden Videos (Krieg, Folter, Hinrichtungen, Unfälle mit Unglücksoffern), die nach allen Erkenntnissen ein höheres Wirkungsrisiko bei Kindern und Jugendlichen haben;

- wie sie darauf reagieren – nämlich besonders beeindruckt von Darstellungen extremer realer Gewalt und extremer realer Verletzungen sowie von Szenen, bei denen sie sich mit dem gezeigten Opfer oder der Situation stark identifizierten;
- warum sie Gewaltvideos konsumieren – aus Unterhaltungs- und Sensationssuche, aber auch wegen der Faszination der schrecklichen Bilder, aus Lust an der Angst und um den „Kick“ des Aushaltenkönnens.

Aber die Studie macht auch Angaben dazu, ob die befragten 12- bis 19-jährigen schon einmal Gewalt im Netz gesehen haben: Das gilt (2008) für 25% derjenigen, die das Internet nutzen. 48% der Befragten hat Freunde oder Mitschüler, denen gewalthaltige Seiten bekannt sind.<sup>153</sup>

### **2.2.1.2**

#### **Wirkungen von Gewalt**

„Das Thema ‚Medien und Gewalt‘ hat in der Wissenschaft ungebrochen Konjunktur und beschäftigt die unterschiedlichsten Disziplinen.“<sup>154</sup> Dabei wird das Risiko einer negativen, insbesondere aggressionsfördernden Wirkung von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche – im Vergleich zum Risiko für Erwachsenen – als besonders gravierend eingeschätzt.<sup>155</sup>

„Eingeschätzt“ trifft nach wie vor den Kern der „Medien-Gewalt-Debatte“: Denn die meisten der Untersuchungen zu den Wirkungen von Mediengewalt sind „kurzfristige Momentaufnahmen“, während Langzeit- bzw. Panelstudien, in denen dieselben Probanden über einen längeren Zeitraum hinweg mehrfach befragt werden, aufgrund des hohen zeitlichen und finanziellen Aufwandes noch immer die Ausnahme sind,

---

<sup>153</sup> (Erhebliche) Unterschiede in der Angabe der Häufigkeiten, mit denen man selbst bzw. Freunde solche Seiten kennen, sind ein Hinweis auf den so genannten „Third-Person-Effekt“ – ein Phänomen der verzerrten Wahrnehmung, dass andere Menschen einer Beeinflussung oder schlechten Eigenschaft sehr viel häufiger unterliegen als man selbst. Dieser Effekt wiederum deutet darauf hin, dass „man selbst“, also die befragten Jugendlichen, tatsächlich (sehr viel) häufiger als angegeben gewalthaltige Seiten kennen (JIM-Studie 2010,40).

<sup>154</sup> Kunczik/Zipfel 2010 a, 15.

<sup>155</sup> Möller 2011, 19.

auch wenn ihre Zahl in den letzten Jahren deutlich zugenommen hat. Darunter finden sich inzwischen auch einige deutsche Untersuchungen. Nur solche Studien bieten die Möglichkeit, kumulative Effekte zu untersuchen und Aussagen über die **Kausalrichtung des Zusammenhangs** von Mediengewalt und Gewaltverhalten zu machen: Macht mediale Gewalt aggressiv (Wirkungsthese), sind es eher gewalttätige Individuen, die sich zu entsprechenden Inhalten hingezogen fühlen (Selektionsthese) oder gibt es Hinweise für beide Wirkungsrichtungen (Wechselwirkungsprozess im Sinne einer Abwärtsspirale).<sup>156</sup>

Angesichts der Fülle und Vielfalt der Publikationen ist eine regelmäßige **Bestandsaufnahme** sinnvoll - eine Aufgabe, der sich *Kunczik* und *Zipfel* bereits zum zweiten Mal im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gestellt haben: Ihr 2004 vorgelegter Bericht „Medien und Gewalt“ stellte die Befunde der Forschung seit 1998 dar, der 2010 veröffentlichte Bericht „Medien und Gewalt“ die Befunde der Forschung 2004 bis 2009.

Diese systematische und methodenkritische Recherche der zwischen 2004 und 2009 (und einiger Anfang 2010) veröffentlichten deutsch- und englischsprachigen Publikationen aus allen an der Medien-und-Gewalt-Forschung beteiligten Disziplinen, kommt für die negativen Auswirkungen medialer Gewaltdarstellungen<sup>157</sup> auf die Entstehung von Aggression sowie die Auslösung von Angst zu diesen **Ergebnissen**<sup>158</sup> und **Schlussfolgerungen**:

- Bedauerlicherweise habe die **Nutzungsperspektive** in der Medien-und-Gewalt-Forschung bislang deutlich weniger Aufmerksamkeit gefunden als der Wirkungsaspekt, obwohl die Kenntnis der Zuwendungsmotive zu violenten Medieninhalten eine wichtige Voraussetzung dafür sei, um Verarbeitungsmechanismen und schließlich auch Effekte von Mediengewalt verstehen zu können.<sup>159</sup>

---

<sup>156</sup> Kunczik/Zipfel 2010a, 382f.; Darstellung und Bewertung der deutschen Langzeituntersuchungen 398ff.

<sup>157</sup> Dem Fokus der Forschung entsprechend liegt der Schwerpunkt auf Ergebnissen zur Film- und Fernseh- sowie zur Computerspielgewalt. Internet- und Handygewalt wird nur insoweit berücksichtigt, wie es um Effekte auf diesem Wege vermittelter Gewaltdarstellungen geht. Die Bedeutung von Internet und Handy als Mittel der Gewaltausübung (Cyber- bzw. Mobile Bullying) ist nicht Gegenstand des Berichts (Kunczik/Zipfel Kurzfassung 2010a, 2).

<sup>158</sup> Siehe zum Folgenden Kunczik/Zipfel 2010 a, 470ff.

<sup>159</sup> Nutzungsmotive bei Heranwachsenden könnten beispielsweise die Integration in die Peer-Group sowie die Möglichkeit des Experimentierens im Rahmen von Identitätsbildungsprozessen sein (Kunczik/Zipfel 2010 a, 470).

- In Bezug auf **Wirkungsmechanismen** von Mediengewalt greife die heutige Forschung im Wesentlichen auf dasselbe Repertoire an Theorien zurück, wie das in der Vergangenheit der Fall gewesen sei.
- Die Annahme, dass **Mediengewalt nicht unter allen Umständen für jeden Rezipienten gleich gefährlich** sei, könne mittlerweile als in der Forschung allgemein akzeptiert gelten.
- Dementsprechend läge ein deutlicher Schwerpunkt aktueller Studien auf verschiedenen **Einflussgrößen**, die den Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellungen und Rezipientenaggression moderierten, wie etwa die Person des Rezipienten und sein soziales Umfeld, inhaltliche Eigenschaften der Gewaltdarstellungen, situative Bedingungen ihrer Nutzung sowie Besonderheiten des Mediums, in dem Gewaltdarstellungen präsentiert werden.
- Gut abgesichert sei der Befund, demzufolge das **soziale Umfeld** einen ganz zentralen Einflussfaktor darstelle: „Als stärker gefährdet gelten Kinder, die in Familien mit einem hohen bzw. unkontrollierten Medien(gewalt)konsum aufwachsen und in Familie, der Schule und/oder ihrer Peer-Group auch in der Realität viel Gewalt erleben (so dass sie hierin einen normalen Problemlösungsmechanismus sehen) bzw. Entfremdungs- und Ausgrenzungserfahrungen machen.“<sup>160</sup>
- Als besonders gefährdet könnten auch Personen gelten, bei denen sich Einstellungen und Verhaltensmuster bereits zu einer **aggressiven Persönlichkeit** verfestigt hätten, was wiederum mit einer Präferenz für violente Inhalte einhergehe und in einem Wechselwirkungsprozess münde.

Die **Insgesamt-Bewertung** der Autoren:

„Das Gesamtmuster der Befunde spricht dafür, dass **Mediengewalt** einen Einfluss auf die Aggression des Rezipienten haben kann, der **Effekt allerdings allenfalls als moderat** einzuschätzen ist und violente Mediendarstellungen nur *einen* Faktor in einem **komplexen Geflecht von Ursachen** für die Entstehung von Gewalt darstellen. Hieraus folgt auch, dass **einfache Lösungen**, die nur an einer Stelle (wie z.B. dem Konsum violenter Computerspiele ansetzen) **zu kurz greifen**. Darüber hinaus ist zu konstatieren, dass diverse, z.T. miteinander interagierende inhaltliche und rezipientenbezogene Faktoren den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und

---

<sup>160</sup> Kunczik/Zipfel 2010 a, 473.

Gewaltverhalten moderieren. Aus diesem Grund ist eine **differenzierte Betrachtung des Risikopotentials verschiedener Arten von Mediengewalt und der Gefährdung verschiedener Personengruppen** erforderlich. In diesem Zusammenhang ist festzuhalten, dass sich violente Computerspiele entgegen allgemeiner Annahmen bislang nicht als wirkungsstärker erwiesen haben als andere Formen von Mediengewalt und dass es **insbesondere problematische soziale Umfelder** (v.a. eigene Gewalterfahrung in der Familie) sind, die das Wirkungsrisiko gewalthaltiger Medien erhöhen ... (Weitere Forschungsarbeit) sollte auch die **Nutzungsmotive** von Mediengewalt und **individuelle Wahrnehmungsprozesse** noch stärker in den Blick nehmen ... Wünschenswert sind nach wie vor **langfristig angelegte Längsschnittuntersuchungen** .. eine rein korrelative Betrachtung im Rahmen von Querschnittstudien verspricht hingegen wenig weiterführende Resultate.“<sup>161</sup>

Diese abgewogene Wertung steht in wohlthuenden Kontrast zu der üblichen Aufgeregtheit der Debatte um Medienkonsum und Mediengewalt. *Maase* weist in diesem Zusammenhang auf den „Kampf gegen Schmutz und Schund“ hin, der vor 100 Jahren im deutschen Kaiserreich geführt wurde und in dessen Zentrum der Umgang Halbwüchsiger mit neuen Medien – Kino und Groschenheften – stand. Die historische Untersuchung liefere einen hilfreichen Spiegel für die heutige Debatte um Jugend, Mediengewalt und Verrohung.<sup>162</sup> Bereits Anfang der 1990er Jahre bezeichnete *Maase* den Kampf gegen Mediengewalt als „Schundkampf-Ritus“, den es zu überwinden gelte: Angesichts von spektakulären Verbrechen, die scheinbar durch Mediengewalt ausgelöst würden und in der Öffentlichkeit immer hohe Beachtung fänden, neigten nicht nur Politiker dazu, das Fernsehen oder Computerspiele als Hauptverantwortliche für eine angebliche Verrohung der Gesellschaft zu sehen.<sup>163</sup>

---

<sup>161</sup> Kunczik/Zipfel Kurzfassung 2010 a, 13.

<sup>162</sup> Aus einem Hinweis auf einen Vortrag von Kaspar Maase (Professor am Ludwig-Uhland-Institut für Empirische Kulturwissenschaften an der Universität Tübingen) zum Thema „Jugend-Medien-Gewalt“ am 23.3.2011 in Berlin ([www.neues-deutschland.de/termine/20491.html](http://www.neues-deutschland.de/termine/20491.html); Abrufdatum: 21.3.2011).

<sup>163</sup> Zitiert nach Gugel 2011, 25. Ein Beispiel dafür ist die Aufnahme von Trägermedien, die besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, in den Katalog der schweren Jugendgefährdungen durch das Erste Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes zum 1.7.2008. Hintergrund der Neuregelung waren extreme Gewalttätigkeiten Jugendlicher (namentlich der Amoklauf in Emsdetten), bei denen die Täter offenbar gewalthaltige Computerspiele gespielt haben sollen (Spürck 2011, 19). Kritisch zu dieser Verschärfung des Jugendschutzgesetzes beispielsweise *Krüger* im KJM-Interview 2010,110). Siehe dazu auch Kap. 3.4.

### 2.2.1.3

#### Gewalt- und Suchtpotenzial von Computerspielen

Die Medien-Gewalt-Debatte und insbesondere die Jugend-Medien-Gewalt-Debatte fokussiert – und das nicht erst in jüngster Zeit – insbesondere die negativen Auswirkungen des Konsums von Computerspielen auf die Entstehung von Gewalt(bereitschaft) und Computerspielsucht.<sup>164</sup> Dabei bewegt sich der Diskurs zwischen „Online-Spiele haben einen massiven Suchtfaktor“<sup>165</sup> und „Computerspiele sind ein Kulturgut“.<sup>166</sup> Eher selten wird dagegen gefragt, was die Faszination von Computer- und Konsolenspielen ausmacht,<sup>167</sup> welche Fähigkeiten und Fertigkeiten die Spiele fordern und möglicherweise auch fördern.<sup>168</sup>

Klar ist jedenfalls: **Digitale Spiele haben inzwischen die Mitte der Gesellschaft erreicht** und sind ein alltäglicher Bestandteil des Medienrepertoires, insbesondere der jungen Generation.<sup>169</sup> Der – 2010 zum ersten Mal durchgeführten – Studie „**GameStat**“<sup>170</sup> zufolge beschäftigen sich rund ein Viertel der Bevölkerung (24%) mit Computer- und Konsolenspielen. Das entspricht einer Bevölkerung von 16,8 Millionen – insofern könne man hier sicherlich nicht mehr von einer Nischenbeschäftigung sprechen und auch nicht mehr von einer Beschäftigung Minderjähriger.<sup>171</sup> Denn: Bis zu einem Alter von 50 Jahren spielten mehr als ein Viertel der Befragten Computer- oder Videogames, bei den 14- bis 17-Jährigen seien es 60%, bei den 18- bis 29-Jährigen immerhin noch rund die Hälfte der Befragten.<sup>172</sup>

---

<sup>164</sup> „Zu der wohl umstrittensten ‚Begleiterscheinung‘ im Zusammenhang mit Computer und Internet zählt ohne Zweifel die große Begeisterung vor allem männlicher Jugendlicher für das weite Feld der Computer-, Konsolen- und Internetspiele.“ (JIM-Studie 2009,39).

<sup>165</sup> Christian Pfeiffer im KJM-Interview 2010,145. *Baier u.a.* 2010, 15f: 4,5% aller Jugendlichen gerieten in suchtartiges Computerspielen, seien als gefährdet (2,8%) oder abhängig (1,7%) einzustufen, Jungen (7,7%) deutlich häufiger als Mädchen (0,8%) (KFN Forschungsbericht Nr. 109) .

<sup>166</sup> Interview in der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung Nr. 9 vom 6.3.2011 mit dem Medienwissenschaftler Jeffrey Wimmer. Seit 2009 gibt es den Deutschen Computerspielpreis zur Förderung von kulturell und pädagogisch wertvollen Computerspielen. Kritisch dazu *Christian Pfeiffer* im KJM-Interview 2010,149.

<sup>167</sup> Grüßinger 2010, 46.

<sup>168</sup> Fritz u.a. 2011.

<sup>169</sup> Quandt u.a. 2010, 515ff. Siehe zum Nutzerverhalten auch die Angaben in Kap.1.2 und 1.3.

<sup>170</sup> Mit GameStat werden in jährlichen Abständen im Rahmen eines größeren Forschungszusammenhanges an der Universität Hohenheim Daten zum Stand des digitalen Spielens in Deutschland erhoben. Bei der ersten Repräsentativstudie „GameStat 2010“ wurden im Juni/Juli 2010 4.506 zufällig ausgewählte Personen ab 14 Jahren mittels computergestützter Telefoninterviews zu unterschiedlichen Formen des digitalen Spielens befragt (Quandt u.a. 2010, 516)

<sup>171</sup> Quandt u.a. 2010, 516, 518.

<sup>172</sup> Der aktuellen *JIM-Studie* (s.o.) zufolge spielen 93% der befragten 12- bis 19-jährigen Jungen (und 69% der Mädchen) Computerspiele; die durchschnittliche Spielzeit der Jungen liegt bei 104 Minuten in der Woche und 132 Minuten am Wochenende.

Erst ab 50 Jahren werde die Zahl der Spieler sehr niedrig; bei den Rentnern liege sie dann unter 10%.<sup>173</sup> Dabei bevorzugten ältere Spieler das Solo-Spielen, wohingegen soziale Spielformen bei den Jüngeren dominierten – anders als man es auf der Basis der öffentlichen Diskussion vermuten könnte, bevorzugten also nicht Minderjährige und junge Erwachsene „sozial isolierte“ Einzelspielermodi und liefen damit in die Gefahr einer zunehmenden Vereinzelung. Im Gegenteil: Bei ihnen stehe die Interaktion mit anderen im Vordergrund, sowohl bei Online-Spielen wie beim co-located gaming.<sup>174</sup> Inzwischen spielten auch viele Frauen, allerdings hätten die Männer noch ein Übergewicht. Andere Faktoren wie Bildung und Einkommen scheinen kaum relevant zu sein. Es gelte, „die Vorstellungen vom digitalen Spielen zu überdenken. Es handelt sich um eine in der Gesellschaft etablierte Form medialer Unterhaltung.“<sup>175</sup> Allerdings hat diese Etablierung, abzulesen an der Zunahme der Nutzerzahlen, bislang nicht unbedingt zu einer höheren gesellschaftlichen Akzeptanz geführt. Auch die öffentlich geäußerten Bedenken sind eher lauter als leiser geworden.<sup>176</sup>

Problematisiert werden bei dieser „etablierten Form medialer Unterhaltung“ jedoch nicht nur Häufigkeit und Dauer des Spielens, sondern vor allem auch das Gewaltpotenzial mancher Spiele und das insbesondere dann, wenn sie von Kindern und Jugendlichen gespielt werden. Angaben dazu, wie häufig Heranwachsende gewalthaltige Spiele nutzen, fehlen weitgehend. Der vom *Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen* durchgeführten Befragung von ca. 45.000 Schüler/innen der 9. Jahrgangsklasse zufolge spielten altersgefährdende ‚Ego- und Third-Person-Shooter‘ 44%, ‚Prügelspiele‘ 31% und ‚Gewaltspiele‘ 50% „selten/häufiger“.<sup>177</sup>

---

<sup>173</sup> Das liege an der Sozialisation mit bestimmten Medien, da die Rentner ansonsten zu den Vielnutzern medialer Unterhaltungsangebote und speziell des Bildschirmmediums Fernsehen gehörten (Quandt u.a. 2010, 518)

<sup>174</sup> Unter „co-located gaming“ wird das gemeinsame Spielen – mit ko-präsenten Mitspielern - an einem Gerät verstanden (Quandt u.a. 2010, 517 f).

Das entspricht den Erkenntnissen der JIM-Studie 2009, nach denen das Bild des isolierten Dauergamers, der Tag und Nacht spiele, alles um sich herum vergäbe und keinerlei soziale Kontakte unterhalte, in der öffentlichen Diskussion um Computerspiele nicht länger als typischer Vertreter einer ganzen Generation dienen sollte. Dieses Bild sei zwar eingängig, greife aber viel zu kurz (2009,39).

<sup>175</sup> Quandt u.a. 2010, 521. So auch die Wertung von *Wimmer*, Computerspiele seien längst nicht mehr Sache von Minderheiten oder Nerds, sondern mittlerweile Breitensport (Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung Nr. 9 vom 6.3.2011).

<sup>176</sup> Quandt 2010,142.

<sup>177</sup> Baier u.a. 2010,28.

Indirekte Hinweise zum Nutzungsverhalten sind etwa der Statistik der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zu entnehmen<sup>178</sup> oder auch den Fragen der JIM-Studien danach, ob den Jugendlichen die Alterskennzeichnung<sup>179</sup> „geläufig“ sei - und ob sie sich daran halten.

Der *JIM-Studie 2010* zufolge ist das Verfahren der Alterskennzeichnung dem Großteil der Spieler geläufig – das „sorgt aber nicht automatisch für den altersgerechten Umgang mit elektronischen Spielen“: Trotz Bekanntheit der Alterskennzeichnung nutzten 63% Spiele, die nicht altersgerecht waren (81% der Jungen, 36% der Mädchen). Bei den 12- bis 13-Jährigen haben genau die Hälfte schon einmal Spiele genutzt, für die sie eigentlich zu jung waren.

Gefragt nach der Nutzung von Spielen, die **sie selbst** für brutal bzw. besonders gewalthaltig halten, geben 55% der männlichen Spieler an, dass sie diese selbst nutzen – und 77% ihrer Freunde. Bei den Mädchen sagen 10%, dass sie selbst solche Spiele spielen – aber 43% ihrer Freunde.<sup>180</sup>

Bleibt die Frage nach dem **Gewalt- und Suchtpotenzial** der digitalen Spiele. Deziert bejahen tut dies vor allem das *Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.* (KFN), auf der Basis von Untersuchungen denen zufolge der Konsum von Gewaltmedien in enger Beziehung mit dem eigenen Gewaltverhalten stehe; dieser Einfluss sei unabhängig von möglichen anderen Belastungsfaktoren. Und: Insbesondere männliche Jugendliche gerieten nicht selten in suchartiges Spielen.<sup>181</sup> Auf der Datenbasis der KFN-Schülerbefragung 2007/2008 und des „Berliner Längsschnitt Medien“<sup>182</sup> könne „erneut bestätigt werden, dass Computerspielabhängigkeit als Störungsbild im Jugendalter einer erhöhten

---

<sup>178</sup> Im Jahr 2010 hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien 46 Computerspiele/Videospiele indiziert (2009,53).

<sup>179</sup> Im Jahr 2003 wurde das Jugendschutzgesetz in Deutschland um die Kennzeichnungspflicht von Computerspielen erweitert. Seither dürfen Video-, Konsolen- oder Computerspiele ohne Alterskennzeichnung an Kinder und Jugendliche weder verkauft noch ausgehändigt oder auf Bildschirmen vorgeführt werden. Spiele, die z.B. ein sehr hohes Gewaltpotenzial haben, erhalten keine Jugendfreigabe und sind nach dem Gesetz ausschließlich für Erwachsene ab 18 Jahren zugänglich (JIM-Studie 2009,39).

<sup>180</sup> Die erheblichen Unterschiede in der Angabe der Häufigkeiten, mit denen man selbst bzw. Freunde solche Spiele spielten, können wieder ein Hinweis auf den so genannten „Third-Person-Effekt“ sein (s.o. FN 153). In diesem Fall deutet der Effekt darauf hin, dass „man selbst“, also die befragten Jugendlichen, tatsächlich (sehr viel) häufiger als angegeben brutale Spiele nutzen (JIM-Studie 2010,40).

<sup>181</sup> Baier u.a. 2010, 15; siehe dazu auch das Interview mit Christian Pfeiffer in KJM 2010.

<sup>182</sup> Die KFN-Schülerbefragung befragte bundesweit 15-jährige Schülerinnen und Schüler; die Studie „Berliner Längsschnitt Medien“ ist eine Panelbefragung von Grundschulern, erstmals 2005 (neun Jahre alte Drittklässler), zuletzt 2008 (11,5 Jahre alte Fünftklässler) (Rehbein u.a. 2009, 30)

Aufmerksamkeit bedarf ... Die große Zahl - insbesondere männlicher – betroffener Jugendlicher weist auf einen dringenden gesellschaftlichen Handlungsbedarf hin: Allein in der Altersklasse Jugendlicher im Alter von 15 Jahren muss deutschlandweit von etwa 13.000 computerspielabhängigen Jungen und 1.300 computerspielabhängigen Mädchen ausgegangen werden.“<sup>183</sup>

Diese Aussagen des KFN sind jedoch nicht unwidersprochen geblieben, auch nicht hinsichtlich ihrer methodischen Basis: Sucht könne man nicht mit einem ad hoc generierten und massenweise an 15-jährige Schüler/innen verteilten Fragebogen diagnostizieren.<sup>184</sup> So eine der Aussagen einer **Studie des Hans-Bredow-Instituts und der Fachhochschule Köln**,<sup>185</sup> die unter Verwendung des vom KFN entwickelten und eingesetzten Fragebogens zu ganz anderen Ergebnissen kommt: Nur sehr wenige Spieler erfüllten Abhängigkeits-Kriterien – 0,9% könnten als „gefährdet“ und 0,5% als „abhängig“ eingestuft werden - und die Ursachen dafür seien nicht primär in den Spielen zu suchen. Die Forderung Pfeiffers, Online-Spiele wie etwa „World of Warcraft“ nur für Erwachsene freizugeben, „weil sie durch spielimmanente Belohnungen das Suchtrisiko drastisch erhöhen“, <sup>186</sup> wird von ihnen abgelehnt: „Problematische Computerspielnutzung wird nicht durch ein konkretes Spiel bzw. Spielgenre verursacht.“ Für das exzessive Spielen – meist von Jungen und jungen Männern - gebe es bestimmte Konstellationen wie viel Freizeit, ein unstrukturierter Alltag, soziale und andere Misserfolgserlebnisse, Probleme in der Familie und so weiter. Es sei problematisch, aus einer Stichprobe von Neuntklässlern und den dort erzielten Werten allgemeine Forderungen abzuleiten.<sup>187</sup> Der Grat zwischen intensiver, extensiver und exzessiver Nutzung sei schmal, auch und gerade weil es keinen allgemeingültigen Maßstab gäbe. Ziel müsse sein, den Einzelnen zu einem verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen zu befähigen.<sup>188</sup>

---

<sup>183</sup> Rehbein u.a. 2009, 41.

<sup>184</sup> Das gesteht inzwischen auch der Direktor des KFN, Christian Pfeiffer, zu, der zu den entschiedensten und lautesten Warnern vor den Gefahren der digitalen Medien, insbesondere vor dem Gewalt- und Suchtpotenzial von Computerspielen gehört. Siehe dazu das Doppelinterview mit Stefan Aufenanger und Christian Pfeiffer bei Stöcker 2011, 10ff.

<sup>185</sup> Quantitative (repräsentative Befragung von 600 Deutschen ab 14 Jahren) und qualitative (Interviews mit 40 Personen im Alter von 14 bis 27 Jahren) Studie im Auftrag der Landesanstalt für Medien NRW (Fritz u.a. 2011 und [www.hans-bredow-institut.de/de/node/2412](http://www.hans-bredow-institut.de/de/node/2412); Abrufdatum: 17.2.2011).

<sup>186</sup> Im Doppelinterview Stöcker 2011, 13.

<sup>187</sup> [www.hans-bredow-institut.de/de/node/2412](http://www.hans-bredow-institut.de/de/node/2412).

<sup>188</sup> Fritz u.a. 2011. Siehe dazu, insbesondere auch zu der erforderlichen differenzierten Darstellung von „Sucht“ in Zusammenhang mit Computer- und Konsolenspielen Quandt 2010, 134ff.

Zu einer ähnlich abgewogenen Wertung kommen *Kunczik/Zipfel* in ihrem bereits zitierten **Forschungsüberblick** zu „Medien und Gewalt“, in dem auch die Effekte von Computerspielen berücksichtigt wurden und – in einer gesonderten Auswertung – das Problemfeld Computerspielsucht. Insgesamt gelte für die Wirkung von **Gewalt** in Computerspielen, dass „scheinbar plausible Argumente für eine stärkere Gefährlichkeit interaktiver gewalthaltiger Medien bislang keine empirische Bestätigung erfahren haben. Gewalt in Computerspielen kann nach derzeitigem Stand der Wissenschaft nicht als gefährlicher angesehen werden als Gewalt in anderen Medien.“<sup>189</sup> Hinsichtlich einer **Computerspielsucht** sprächen die bisherigen Befunde dafür, dass dieses Phänomen existiere, aber deutlich von einem intensiven Computerspielkonsum unterschieden werden müsse und in der Häufigkeit seines Vorkommens nicht überschätzt werden sollte.<sup>190</sup>

Nach allen vorliegenden Erkenntnissen können Computerspiele mit einem Wirkungsrisiko verbunden sein, das aber nicht überschätzt werden und schon gar kein Anlass dazu sein sollte, sie pauschal zu ächten oder den Kindern das Spielen zu verbieten. Abgesehen davon, dass ohnehin jedes Verbot ein heimliches Gebot ist.<sup>191</sup> Sinnvoller ist die Frage danach, warum Computerspiele so faszinieren und welchen Nutzen sie für Kinder und Jugendliche haben. Die Antwort, die der Kinder- und Familientherapeut *Bergmann* und der Neurobiologe und Hirnforscher *Hüther* darauf geben, ist „ziemlich unbequem“. Denn die Computerspiele bieten den Kindern etwas, was ihnen im realen Leben offensichtlich fehlt:<sup>192</sup>

1. Klare und verlässliche Strukturen und Regeln, die man einhalten muss, wenn man ans Ziel kommen will.
2. Eigene, selbständige Entscheidungen, die man treffen muss und für die man – wenn sie sich als falsch erweisen – ganz allein verantwortlich ist.
3. Aufregende Entdeckungen, die man machen und spannende Abenteuer, die man erleben kann.
4. Gefahren, Ängste und Bedrohungen, die man überwinden kann.
5. Ziele, die man erreichen kann.

---

<sup>189</sup> Kunczik/Zipfel 2010 a, 475.

<sup>190</sup> Kunczik/Zipfel Kurzfassung 2010 b, 3. Siehe dazu auch den Forschungsüberblick mit einer vergleichbar abgewogenen Wertung bei Quandt 2010 .

<sup>191</sup> Siehe unten Kap. 3.4 FN 292.

<sup>192</sup> Bergmann/Hüther 2009, 127ff. Ähnlich auch Grüßinger 2010, 46ff.

6. Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die man erwerben und sich aneignen kann.
7. Kleinigkeiten am Rande, auf die man achten muss.
8. Vorbilder, denen man nacheifern kann.
9. Eigene Erfahrungen, auch Fehler, die klug machen.
10. Geschicklichkeit, die man zunehmend besser entwickeln kann. Und nicht zuletzt
11. Leistungen, auf die man stolz sein kann.

Ihr Fazit: „Das, was unsere Kinder süchtig macht, ist nichts, was in den letzten Jahren oder gar erst durch den Computer neu entstanden ist. Der ‚Feind‘ ist vielmehr ein Verlust, ist etwas, das uns in unserer auf das perfekte Funktionieren ausgerichteten Lebenswelt auf unmerkliche Weise verloren gegangen ist: Lebendigkeit ... Manche Kinder sind stark genug, um sich dagegen zu wehren. Die anderen müssen versuchen, all das, was ihnen das reale Leben nicht bietet, in einer anderen vorgestellten Welt zu finden. Das war immer so, aber es ging noch nie so leicht wie heute.“

### **2.2.2**

#### **Pornographie und sexuelle Belästigung**

In der Kommunikationsplattform Internet spielt Sexualität eine große Rolle: Aktuell<sup>193</sup> ergibt die Eingabe des Suchbegriffes ‚sex‘ bei Google 110 Millionen Treffer, ‚pornographie‘ 31,4 Millionen Treffer und ‚kinderpornographie‘ 104.000 Treffer. Hinsichtlich des Datenverkehrs und der Nutzerzahlen gehört Pornographie zu den am häufigsten verbreiteten Inhalten im Internet: So finden sich im Netz<sup>194</sup> 5 Millionen Webseiten mit Pornographie, 12% davon mit Kinderpornographie. Täglich werden an die Porno-Webseiten 68 Millionen Anfragen gerichtet, 25% davon an die mit kinderpornographischen Inhalten. Außerdem werden täglich 2,5 Milliarden E-Mails mit pornographischen Inhalten geschickt, 8% davon mit kinderpornographischen; monatlich erfolgen 1,5 Milliarden Downloads dieser Inhalte. Jede Sekunde schauen 28.258 User im Netz pornographisches Material an, die höchste Nutzung erfolgt am

---

<sup>193</sup> Abfrage am 23.3. 2011

<sup>194</sup> Angaben aus dem Vortrag von Rolf Nägeli auf dem 4. Zürcher Präventionsforum vom 10.3.2011.

Tage zwischen 9:00 und 17:00 Uhr. Der weltweite Gewinn mit pornographischen Inhalten wird auf 97,6 Mrd. \$ geschätzt.<sup>195</sup>

Zwar ist Pornographie keine „Erfindung“ des Internets, aber dessen rasante Verbreitung und die mit ihm gegebenen leichten Zugangsmöglichkeiten hat die Diskussion um Pornographie verschärft, insbesondere hinsichtlich ihrer angenommenen negativen Wirkungen. Im Mittelpunkt der Diskussion stehen die Kinderpornographie und die Möglichkeiten, die – erwachsenen – Täter zu ermitteln und strafrechtlich zu belangen, damit zugleich ihre kindlichen Opfer zu schützen sowie Kinder und Jugendliche vor der Konfrontation mit Pornographie und sexueller Belästigung zu bewahren.

Es ist *Brodowski* und *Freiling* zuzustimmen, wenn sie in ihrer Analyse der Cyberkriminalität darauf hinweisen, dass „der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor sexuellem Missbrauch durch eine strikte Verfolgung der Kinder- und Jugendpornographie .. seit je *das* in der öffentlichen Wahrnehmung dominierende Thema der Cyberkriminalität (ist) ... man könnte auch vom casus belli der Diskussionen über ‚rechtsfreie Räume‘ im Internet und über neue Ermittlungsbefugnisse sprechen“.<sup>196</sup>

Dabei sei „wissenschaftlich hoch umstritten, ob die Kenntniserhebung oder Konfrontation mit ‚einfacher‘ oder ‚harter‘ Pornographie zu

---

<sup>195</sup> Grimm u.a. 2011, 13. Ob insbesondere Kinderpornographie im Netz *das* große Geschäft ist, darf nach dem jüngsten Bericht der „European Financial Coalition (EFC) gegen die sexuelle Ausbeutung von Kindern im Netz“ – ein von der EU-Kommission geförderter Zusammenschluss von Internetkonzernen, Zahlungsanbietern, internationalen Polizeibehörden und zivilgesellschaftlichen Organisationen - allerdings bezweifelt werden. Der Bericht kommt zu dem Ergebnis, dass vom viel beschworenen „Massenmarkt“ für Kinderpornographie im Internet keine Rede sein könne. In den vergangenen 14 Monaten sei die Zahl der identifizierten aktiven Webseiten, die kommerziell Bilder von sexuellem Kindesmissbrauch vertrieben, deutlich gesunken. Die noch ausgemachten gewerblichen Vertriebsseiten hätten generell keinen hohen Profit abgeworfen. Vor allem im Vergleich zu anderen Bereichen der Internetkriminalität seien die tatsächlichen Einnahmen als recht niedrig zu bezeichnen ([www.jugendschutz.net/print/news/201009/news\\_10-09-28\\_08-51-00\\_fs.html](http://www.jugendschutz.net/print/news/201009/news_10-09-28_08-51-00_fs.html); Abfragedatum: 2.3.2011).

Auch vor dem Hintergrund der ersten Ergebnisse einer Untersuchung von Justizakten zur Kinderpornographie hinsichtlich der Verbreitungswege, des im Umlauf befindlichen Materials sowie der Anbieter und Abnehmer durch das Kriminalwissenschaftliche Institut der Universität Hannover sind Zweifel daran angebracht, ob kommerzielle Aspekte bei der Kinderpornographie eine wesentliche Rolle spielen. In der großen Masse der Fälle werde das Material getauscht ohne dass die Beschuldigten dafür bezahlt hätten. Verbreitungswege seien vor allem Internet-Tauschbörsen wie Peer-to-Peer-Netzwerke, Webseiten und der Versand per E-Mail ([www.zeit.de/digital/internet/2010-11/kinderpornografie-whiteIT](http://www.zeit.de/digital/internet/2010-11/kinderpornografie-whiteIT); Abrufdatum: 26.11.2010).

<sup>196</sup> Brodowski/Freiling 2011, 87. Obwohl diese Straftaten relativ selten polizeilich ermittelt werden: 2009 wurden 6.092 Fälle der „Verbreitung pornographischer Schriften“ erfasst, ein Anteil von 2,9% an den 209.909 „Straftaten mit Tatmittel Internet insgesamt“ registrierten Fällen (PKS 2009, 243). Allerdings ist auch für diesen Bereich der Internetkriminalität von einem großen Dunkelfeld auszugehen.

persönlichkeitsschädigenden Entwicklungen“ führe.<sup>197</sup> Ohnehin gibt es im deutschsprachigen Raum nur wenige Studien zu Wirkungen von Pornographie und wenn, dann zu den Wirkungen von Pornographiekonsum auf Erwachsene.<sup>198</sup> Zur Wirkung sexualisierter Inhalte auf Heranwachsende gibt es noch weniger Untersuchungen. Zum einen bestehen forschungsethische Bedenken, zum anderen ist das Phänomen relativ neu: Jugendlichen wurde erst mit der Verbreitung des Internets – und dessen „Aufrüstung“ zum Web 2.0 – ein derart großes Angebot an sexualisierten Inhalten (leicht) zugänglich gemacht.<sup>199</sup>

Es empfiehlt sich, bei dieser hoch emotionalisierten und auf wenig gesicherten empirischen Erkenntnissen beruhenden Diskussion danach zu unterscheiden

- In welchem Ausmaß Kinder und Jugendliche Opfer von Tätern werden, die kinderpornographisches Material herstellen und im Internet verbreiten.
- In welchem Ausmaß Heranwachsende in digitalen Medien durch Erwachsene oder andere Jugendliche sexuell belästigt werden.
- In welchem Ausmaß Heranwachsende in digitalen Medien zufällig oder absichtlich mit pornographischen Inhalten konfrontiert werden.

So weit ersichtlich liegen nur zu den beiden letzten „Tatmodalitäten“ überhaupt einige wenige Daten vor.

### 2.2.2.1

#### Sexuelle Belästigung

Vor allem in Zusammenhang mit der Online-Kommunikation, insbesondere bei privaten Dialogen im Chat oder mit Instant Messenger, ist auch das Risiko gegeben, dass Jugendliche, vor allem Mädchen, sexuell belästigt werden. Dem *Soziale Online-Netzwerke Report 2010* zufolge haben 25% der Mädchen und 6% der Jungen in

---

<sup>197</sup> Da aber bei entsprechender Prädeterminierung ein entsprechendes Risiko nicht auszuschließen sei, durfte der Gesetzgeber in gewissem Rahmen abstrakte Gefährdungsdelikte einführen (Brodowski/Freiling 2011,92)

<sup>198</sup> Grimm u.a. 2011, 14; mögliche Wirkungen wurden vor allem in den USA seit den 1970er Jahren erforscht, da sie hier durch den Druck der Öffentlichkeit auf der nationalen Agenda standen.

<sup>199</sup> Grimm u.a. 2011,32. So auch *Kempf* (2010, 13f), der darauf hinweist, dass es „trotz allen Redens über Sex“ für Jugendliche vor 25 Jahren noch nicht ganz so einfach war, an pornographische Bilder oder Filme zu kommen. „Wenn man als 15-Jähriger nicht schon sehr erwachsen wirkte, wurde einem in der Regel im zuständigen Fachhandel kein Pornoheft verkauft ... man kam schon mit etwas Mühe an Bilder von kopulierenden Menschen, aber von einer Porno-Flut konnte (zumindest rückblickend) nicht die Rede sein.“

Online Netzwerken schlechte Erfahrungen durch sexuelle Belästigung gemacht.<sup>200</sup> *Jugendschutz.net* hält seinen Recherchen zufolge das Risiko, in Web-Chats sexuell belästigt oder angepöbelt zu werden, für „nach wie vor sehr hoch“, ohne diese Einschätzung allerdings mit Zahlen zu belegen. Viele Chats hätten sich inzwischen zu Communities weiterentwickelt, in denen sich die Nutzer mit Fotos und persönlichen Informationen präsentierten. Mit den vermehrten Möglichkeiten zur Datenfreigabe steige die Gefahr problematischer Kontakte.<sup>201</sup>

Nicht selten hätten es die Jugendlichen mit erwachsenen Chattern zu tun, die gezielt nach minderjährigen Opfern suchten und sich durch Fragen nach dem körperlichen Entwicklungsstand oder ersten Erfahrungen sexuell anzunähern versuchten. In Einzelfällen würden die Kommunikationsdienste dazu genutzt, einen realen sexuellen Missbrauch anzubahnen. Solche Situationen seien besonders gefährlich, weil die Täter hier weniger offensiv und damit für die Jugendlichen nicht leicht durchschaubar vorgingen.<sup>202</sup>

Der Studie *EU Kids Online* zufolge hatten 38% aller deutschen Kinder bereits online Kontakt mit Personen, die sie nicht persönlich kannten; 11% haben solche Online-Kontakte dann auch offline getroffen. Und nach der *JIM-Studie 2010* hat sich jeder vierte Internetnutzer schon einmal mit Personen getroffen, die nicht zu den realen Bekanntschaften zählten, 13% empfanden das Treffen in der Realität als „unangenehm“ – was immer das heißt. Angst vor Pädophilen bzw. vor gefährlichen Leuten im Netz äußerten derselben Umfrage zufolge 5% der befragten Jugendlichen.<sup>203</sup>

Ein noch sehr neues Phänomen, bei dem sexuelle Inhalte (Texte und/oder Bilder) unter Jugendlichen verschickt werden, ist das so genannte **Sexting**. In den USA verschicken angeblich bereits ein Drittel der jugendlichen und jungen Erwachsenen Nacktbilder oder sogar pornographische Aufnahmen von sich selbst via Handy oder Internet an Freunde. Ob dieses Phänomen auch in deutschen Social Communities

---

<sup>200</sup> Schorb u.a. 2010,45. Eine beträchtliche Anzahl der Aussagen beziehe sich explizit auf (ältere) Männer: „da waren Typen, die viel älter waren, die wollten Nacktbilder und so“.

<sup>201</sup> Jugendschutz.net Jahresbericht 2008,8.

<sup>202</sup> Knierim 2010,9 . Bei dem so genannten **Grooming** bauen Pädophile über elektronische Kommunikationsformen Kontakt mit Kindern auf, überreden diese zu Treffen und missbrauchen sie sodann auch sexuell (Brodowski/Freiling 2011,91). Die heftig kritisierte – „Tatort Trash-TV“ – RTL2-Show „Tatort Internet“ greift diese Vorgehensweise auf und lockt „potenzielle Kinderschänder in die Fernseh Falle“ ([www.spiegel.de/kultur/tv/0,1518,druck-721974,00.html](http://www.spiegel.de/kultur/tv/0,1518,druck-721974,00.html); Abrufdatum: 2.11.2010)

<sup>203</sup> JIM-Studie 2010,46.

eine Rolle spielt, sei nicht bekannt.<sup>204</sup> Immerhin stellten sich inzwischen selbst einige der jüngsten User auf ihren Community-Fotos betont freizügig und sexy dar. Dass sexualisierte Selbstdarstellungen aber nicht nur Zuspruch von Gleichaltrigen zur Folge haben, sondern das Risiko gefährlicher Kontakte und sexueller Belästigungen erhöhen oder als Cybermobbing-Attacke im Netz verbreitet werden könnten, sei vielen Jugendlichen nicht bewusst, auch weil sie ihre Lieblingscommunity als geschützten Raum betrachteten.<sup>205</sup>

## 2.2.2.2

### Konfrontation mit pornographischen Inhalten

Es war noch nie so einfach und kostengünstig, an sexuelle und pornographische Inhalte zu gelangen wie mit Internet, Flatrate und DSL; außerdem sind im Web 2.0 Videoportale nichtdeutscher Herkunft ohne ausreichende Altersverifikationssysteme für Jugendliche problemlos und gratis nutzbar. In welchem Ausmaß Jugendliche allerdings von diesen Angeboten absichtlich Gebrauch machen oder auch zufällig damit konfrontiert werden, darüber ist wenig bekannt. Auch nicht darüber, wie sie auf diese Inhalte reagieren, warum sie ggf. diese Inhalte nutzen und welche Einstellungen sie dazu haben.<sup>206</sup>

Den Ergebnissen der repräsentativen *Bravo-Dr.-Sommer-Studie 2009*<sup>207</sup> zufolge, in der die Jugendlichen auch zur Pornographierezeption befragt wurden, hatten zwei Drittel schon einmal pornographische Bilder oder Filme gesehen. Dabei nimmt der Konsum ab den 13-Jährigen deutlich zu. Regelmäßigen Konsum geben allerdings nur 8% der Jungen und 1% der Mädchen an, „hin und wieder“ 35% der Jungen. Während Mädchen Pornographie eher abstoßend finden (46%) und nicht sehen wollen (50%), finden Jungen sie erregend (57%) und meinen, sie könnten da was lernen (47%).<sup>208</sup>

---

<sup>204</sup> Erste Befunde dazu liefert die Studie EU Kids Online (s.u.).

<sup>205</sup> Knierim 2010,11; Grimm u.a. 2011, 27f.

<sup>206</sup> Grimm 2010,4; Grimm u.a. 2011,24.

<sup>207</sup> Befragung von 1.228 Jugendlichen im Alter von 11 bis 17 Jahren; zitiert nach Grimm u.a. 2011,30f.

<sup>208</sup> Ähnlich sind die Ergebnisse der Befragung von ca. 45.000 Neuntklässlern durch das *Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen* zum Konsum von Erotik- und Pornofilmen: Während die Jungen zu 55% „mindestens selten“ Erotikfilme sehen, machen das nur 14% der Mädchen. (Gewalt)Pornofilme werden von 56% der Jungen „mindestens selten“ gesehen, aber nur von 9% der Mädchen (Baier u.a. 2010,25f.).

Auch die Befragung der Jugendlichen in der Studie „*Porno im Web 2.0*“<sup>209</sup> zeigt, dass Pornos mittlerweile zu ihrem Internetalltag gehören, wobei Jungen Pornographie häufiger und eher gezielt rezipieren als Mädchen. Pornographie gilt für die Jungen als normal, dient dem Lernen/Wissensgewinn und der Erregung, während Mädchen Pornographie zwar auch als tägliche Interneterfahrung erleben, diese aber ablehnen und „eklig“ bzw. abstoßend finden.

In der Studie *EU Kids-Online*<sup>210</sup> wurden sowohl die Kinder als auch ihre Eltern zu Online-Risiken befragt. 8% der Kinder berichteten überhaupt über Erfahrungen, bei denen sie sich unwohl gefühlt hätten oder beunruhigt gewesen wären. 4% gaben an, Bilder mit sexuellem oder pornographischem Inhalt im Internet gesehen zu haben (11%, dass sie so etwas in irgendwelchen Medien gesehen haben). Wenn es dazu kam, wurden diese Inhalte von 36% der Kinder als unangenehm empfunden. 16% der deutschen Kinder berichteten, bereits Nachrichten mit sexuellem Inhalt (Sexting, s.o.) erhalten zu haben (28% von ihnen haben das als unangenehm empfunden); 2% haben selbst schon solche Nachrichten verschickt.

Insgesamt ist die Datenlage „dürftig“ und entspricht keineswegs der Intensität und Aufgeregtheit der Diskussion um die „Gefährdung der Jugend im Netz durch Pornographie“. Weder ist hinreichend genau bekannt, mit welchen pornographischen Inhalten die Heranwachsenden wie häufig im Netz konfrontiert werden, noch ob dies freiwillig-absichtlich oder eher zufällig geschieht, noch, welche Wirkungen diese Inhalte für die Entwicklung der Persönlichkeit haben.

### 2.2.3

#### **Cybermobbing**

Einen breiten Raum nimmt in der Diskussion um Risiken für Heranwachsende durch digitale Medien auch das Thema Cybermobbing und Cyberbullying ein (obwohl davon natürlich auch Erwachsenen betroffen werden können und betroffen

---

<sup>209</sup> Grimm 2010 und Grimm u.a. 2011. Befragt wurden 10 Fokusgruppen von insgesamt 35 Jugendlichen im Alter von 13 bis 19 Jahren, die sich hinsichtlich der Aspekte „Nutzungshäufigkeit“ von Pornographie und „Einstellung/Haltung“ gegenüber Pornographie voneinander unterscheiden; in einer zweiten Untersuchungsphase wurden 14 Experteninterviews geführt.

<sup>210</sup> Ausgewählte Befunde für Deutschland ([www.hans-bredow-institut.de/webfm send/521](http://www.hans-bredow-institut.de/webfm/send/521)).

werden).<sup>211</sup> Ein zentraler Unterschied zur Diskussion um das „Risiko Pornographie“ liegt darin, dass Cybermobbing – also das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mit Hilfe moderner Kommunikationsmittel, meist über einen längeren Zeitraum<sup>212</sup> - wohl eine Erfahrung ist, die davon Betroffene nicht freiwillig-absichtlich machen. Ein weiterer Unterschied liegt darin, dass diese Gefahr der digitalen Medien auch von den Jugendlichen selbst gesehen wird: Bei der Frage der *JIM-Studie 2010* danach, was für sie die größten Gefahren im Internet seien, gelangte Cybermobbing auf den vierten Rang. 25% der befragten Jugendlichen – 31% der Mädchen und 20% der Jungen – hielten Cybermobbing für ein Problem.<sup>213</sup>

Cybermobbing findet im Internet – und hier vor allem in den Sozialen Netzwerken - oder per Handy statt. Gerade beim Cybermobbing unter Kindern und Jugendlichen geht es in der Regel von Personen aus dem eigenen Umfeld aus, haben die Opfer fast immer einen Verdacht, wer hinter den Attacken stecken könnte.<sup>214</sup>

Cybermobbing ist als Sonderform des Mobbings kein neues Phänomen, sondern sozusagen eine „kreative Weiterentwicklung“, es nutzt „nur“ die Möglichkeiten der digitalen Medien und hat dadurch Merkmale, die typisch „cyber“ sind – und die es in seinen Auswirkungen problematischer machen können als das „normale“ Mobbing:<sup>215</sup>

- Eingriff rund um die Uhr in das Privatleben: Cybermobbing endet nicht nach der Schule oder Arbeit, die eigenen vier Wände schützen nicht vor Mobbing-Attacken – es sei denn, man nutzt keine neuen Medien.
- Das Publikum ist unüberschaubar groß, Inhalte verbreiten sich extrem schnell. Nachrichten sind, sobald sie online sind, nur schwer zu kontrollieren, da selbst gelöschte Inhalte immer wieder auftauchen können. Dadurch ist es möglich, dass das Opfer (und nicht nur das Opfer!) selbst nach einer Beendigung des

---

<sup>211</sup> Darauf weist beispielsweise eine aktuelle Umfrage des BSI zur Häufigkeit von Cybermobbing in den Sozialen Netzwerken hin ([www.bsi.bund.de/ContentBSI/Presse/Pressemitteilungen](http://www.bsi.bund.de/ContentBSI/Presse/Pressemitteilungen); Abfragedatum: 21.3.2011; ohne Altersdifferenzierung waren der Studie zufolge 12% der Nutzer, die in mindestens einem sozialen Netzwerk aktiv sind, in diesem Zusammenhang bereits Opfer von Mobbing und sexueller Belästigung; dabei handelte es sich vor allem um weibliche Nutzer zwischen 14 und 39 Jahren.

<sup>212</sup> Definition gem. [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) – Cyber-Mobbing – was ist das? Der Begriff wird synonym zu Cyber-Bullying, E-Mobbing u.ä. verwendet

<sup>213</sup> JIM-Studie 2010,46.

<sup>214</sup> [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de).

<sup>215</sup> [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de); [www.polizei-beratung.de](http://www.polizei-beratung.de).

Konfliktes mit dem Täter immer wieder mit den Veröffentlichungen konfrontiert wird.

- „Cyber-Bullies“ können anonym agieren und das kann das Opfer noch mehr verunsichern. Sie können sich auch eine Identität aufbauen, die in Wirklichkeit nicht selten ganz anders aussieht.
- Die digitalen Medien scheinen die Hemmschwelle für Mobbingaktivitäten zu senken. Den Tätern fehlt häufig das notwendige Unrechtsbewusstsein, die erforderliche Sensibilität für das eigene Handeln. Cybermobbing kann unbeabsichtigt sein („Das war doch nur ein Scherz“).

Da Cybermobbing – wie die digitalen Medien, die als Tatmittel und Tatort dienen – sehr junge Phänomene sind, gibt es kaum (gesicherte) Erkenntnisse zu Art, Ausmaß, Täter- und Opfermerkmalen u.ä.

Der *JIM-Studie* 2010<sup>216</sup> zufolge geben 15% der jungen Internetnutzer an, dass jemand schon einmal peinliche oder beleidigende Bilder oder Videos von ihnen im Internet verbreitet habe – wobei die Häufigkeit, wie die der Internet-Aktivitäten überhaupt, deutlich vom Alter der Jugendlichen abhängt: Am häufigsten sind (mit 21%) die 16- bis 17-Jährigen betroffen, am seltensten (mit 6%) die 12- bis 13-Jährigen. „Falsche oder beleidigende“ Äußerungen über die eigene Person generell wurden in etwa derselben Größenordnung im Internet in Umlauf gebracht, wobei Jugendliche mit Hauptschulhintergrund darüber deutlich häufiger (20%) berichten als Gymnasiasten (12%). Häufiger (zu 25%) geben die jungen Internetnutzer an, dass es bei Personen aus dem Freundeskreis zu Beleidigungen kam, bei ebenfalls fast einem Viertel der Befragten wurde das Internet innerhalb der Peer Group schon dazu eingesetzt, um gezielt jemanden fertig zu machen.

**Fazit** der Studie: Das Internet sei „eben auch hinsichtlich der negativen Erfahrungen im Alltag der Jugendlichen angekommen ... Auseinandersetzungen im Freundeskreis – eigentlich normale und wichtige Vorgänge der Identitätssuche und Identitätsfindung Heranwachsender – verlagern sich in die elektronischen Medien hinein, allen voran das Internet.“<sup>217</sup> Problematisch dabei ist allerdings, dass dies durch

---

<sup>216</sup> JIM-Studie 2010, 48f.

<sup>217</sup> Dem entsprechen auch die Befunde des Soziale Online-Netzwerke-Report 2010 (Schorb u.a. 2011,55f), nach denen fast jeder Vierte der befragten 12- bis 19-Jährigen schon schlechte Erfahrungen bei der Nutzung der Soziale Online-Netzwerke gemacht habe. Diese schlechten Erfahrungen bezögen sich dabei vor allem auf

Speicherung und Weiterverbreitung eine ganz neue Dimension erhält, die leicht außer Kontrolle geraten kann.“<sup>218</sup>

Anders als die JIM-Studie fragt die *EU Kids Online Studie*<sup>219</sup> direkt nach Cybermobbing-Erfahrungen. Danach berichteten 16% der deutschen Kinder, überhaupt schon einmal (offline oder online) gemobbt worden zu sein, 5% haben entsprechende Erfahrungen online gemacht – Online-Mobbing oder –Bullying sei also auch in Deutschland weniger häufig als andere Formen des Mobbings: „Immer noch werden Kinder deutlich häufiger im realen Leben, also z.B. auf dem Schulhof, als im Internet gemobbt.“<sup>220</sup>

Wie schon beim „Risiko Pornographie“ steht auch beim „Risiko Cybermobbing“ die tatsächliche Häufigkeit im Kontrast zur umfangreichen Medienberichterstattung.<sup>221</sup> Cybermobbing ist zwar sicherlich kein Einzelfall mehr, dass es zunehmen wird, ist zu erwarten – und die tatsächlichen und möglichen Folgen können gravierend sein.<sup>222</sup> Das ändert jedoch nichts daran, dass das gesicherte Wissen darüber sehr dürftig ist.

## 2.2.4

### Handy-Gefahren

Bereits Mitte des Jahrzehnts war das Handy Alltagsgegenstand für fast alle Jugendlichen und mit der aktuellen Ausstattungsquote von 97% besteht praktisch Vollversorgung. Das Mobiltelefon ist damit das am meisten verbreitete Medium unter Jugendlichen.<sup>223</sup> Die aktuellen Handys sind als multimediale Kommunikationsplattformen beispielhaft für die Medienkonvergenz: Mittlerweile kann

---

Probleme, die das soziale Miteinander zwischen den Nutzenden betreffen. Problematische Aspekte Sozialer Online-Netzwerke beruhen zu einem gewichtigen Teil in der Begegnung mit anderen Nutzenden in einem virtuellen Raum, für den weniger klare Handlungsnormen sowie soziale Kontrollmechanismen bestünden.

<sup>218</sup> JIM-Studie 2010, 49

<sup>219</sup> [www.hans-bredow-institut.de/webfm/send/521](http://www.hans-bredow-institut.de/webfm/send/521).

<sup>220</sup> Interview SCHAU HIN! mit Claudia Lampert vom 31.1.2011.

<sup>221</sup> So wurde etwa über einen „Gewaltexzess nach Cybermobbing“ berichtet, „ausgelöst“ durch das Internetportal iShareGossip, das damit wirbt, dass „garantiert anonym“ gelästert und gepöbelt werden könne ([www.spiegel.de/schulspiegel/leben/0,1518,druck-752738,00.html](http://www.spiegel.de/schulspiegel/leben/0,1518,druck-752738,00.html); Abrufdatum: 24.3.2011).

Ende März 2011 wurde dieses Portal von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) auf den Index gesetzt, ist also über deutsche Suchmaschinen nicht mehr erreichbar.

<sup>222</sup> Grimm und Clausen-Muradian weisen darauf hin, dass Jugendliche Cybermobbing überwiegend als „psychische Gewalt“ wahrnehmen (2009, 34).

<sup>223</sup> JIM-Studie 2010,54. Auch bei den Kindern spielt die mobile Kommunikation eine immer größere Rolle (s.o. und KIM-Studie 2010,52).

man die meisten „Mitmachangebote“ des Internet per Handy realisieren.<sup>224</sup> Das Handy ist für Jugendliche die „Schaltzentrale ihres sozialen Netzwerks“.<sup>225</sup>

Mit den vielen Funktionen steigen auch die Risiken, die durch die Mobilität des Handys noch an Brisanz gewinnen: Kinder und Jugendliche können überall wo sie sich gerade aufhalten, ohne elterliche Kontrollmöglichkeit, aber auch ohne elterlichen Rückhalt, mit Übergriffen oder ungeeigneten Inhalten konfrontiert werden. Deshalb macht das Thema Handy „momentan vor allem auch negative Schlagzeilen“<sup>226</sup>: Gewalthaltige und pornographische Inhalte werden auf das Handy geladen und weitergeleitet, die Verteilung beleidigender und kompromittierender Bilder kann sich zu Cybermobbing entwickeln, durch Aufnahmen anderer Personen ohne deren Einverständnis kann es zur Verletzung des Rechts am eigenen Bild kommen.<sup>227</sup>

Auf die Frage der *JIM-Studie 2009* nach „problematischen Inhalten“ auf dem Handy gaben 8% der 12- bis 19-Jährigen an, schon einmal gewalthaltige oder pornographische Inhalte aufs Handy geschickt bekommen zu haben, 27% berichten über solche Erfahrungen im Freundeskreis. Am häufigsten davon betroffen sind die 16- bis 17-jährigen.<sup>228</sup> 2% der befragten Jugendlichen geben an, dass über sie beleidigende Bilder oder Texte mit dem Handy verschickt wurden.

Während für diese negativen Erfahrungen mit dem Handy seit 2006 keine ansteigenden Tendenzen festzustellen sind,<sup>229</sup> gilt das nicht für die Aufzeichnung von Prügeleien, das so genannte „happy slapping“. Ein Drittel (32%; 2006: 17%) der Handybesitzer hat schon einmal mitbekommen, dass eine Prügelei – und zwar ganz überwiegend echte Auseinandersetzungen, keine gestellten Szenen - mit dem Handy aufgezeichnet wurde.<sup>230</sup>

---

<sup>224</sup> Böker 2010,53.

<sup>225</sup> Felling 2008,31.

<sup>226</sup> Felling 2008,31

<sup>227</sup> JIM-Studie 2009,56.

<sup>228</sup> 11% „habe selbst bekommen“, 35% „Freunde/Bekannte haben bekommen“ (JIM-Studie 2009,57).

<sup>229</sup> Auch nicht bei der Befragung 2010 (JIM-Studie 2010,57).

<sup>230</sup> JIM-Studie 2009,53.

## 2.2.5

### Datenmissbrauch

Zu den Risiken des Internets und insbesondere der sozialen Netzwerke (nicht nur) für die Heranwachsenden gehört auch ihr Umgang mit den eigenen Daten. Für *Arnold* ist sogar die „ungelöste Frage, wie bei den zahlreichen Online-Aktivitäten, insbesondere in den bei Jugendlichen so beliebten sozialen Netzwerken, der Datenschutz und das Recht auf informationelle Selbstbestimmung gewährleistet werden kann“, die „überragende Gefahrenquelle“.<sup>231</sup>

Ihrer Einschätzung, in der Regel seien Jugendliche für diese Probleme nicht hinreichend sensibilisiert und schenken dem Schutz ihrer persönlichen Daten im Web 2.0 wenig Aufmerksamkeit<sup>232</sup>, wird in der JIM-Studie 2010 ein „erfreulicher Trend“ gegenüber gestellt: Zwar hätten drei Viertel der jungen Internet-Nutzer Informationen über Hobbies und andere Aktivitäten im Netz hinterlegt, knapp zwei Drittel hätten Fotos oder Bewegtbilder von sich selbst eingestellt und ihre E-Mail-Adresse angegeben, ein Viertel präsentiere die Daten, mit denen sie per Instant-Messenger erreichbar seien – doch gäben inzwischen zwei Drittel (im Jahr zuvor nur die Hälfte) der Nutzer von Online-Communities an, von den Möglichkeiten der so genannten „Privacy Optionen“<sup>233</sup> Gebrauch zu machen, die Verbreitung der von ihnen hinterlegten Daten auf vor- bzw. selbstdefinierte Nutzerkreise einzuschränken,<sup>234</sup> also etwa auf (tatsächliche) Freunde oder explizit ausgewählte Kontakte. Außerdem äußerten immerhin 25% der befragten Jugendlichen (33% der

---

<sup>231</sup> Arnold 2009,6.

<sup>232</sup> Arnold 2009,6.

<sup>233</sup> Obwohl diese Optionen aufwendig und für den Nutzer oftmals nur schwer erschließbar seien (JIM-Studie 2010,45). Außerdem sei auch bei aktivierter Privacy Option nicht wirklich genau kontrollierbar, wem Einsicht gewährt sei und wem nicht (JIM-Studie 2009,47).

Da die Betreiber der Netzwerke in der Regel an den persönlichen Daten durchaus Interesse hätten, seien die Standardeinstellungen zur Sichtbarkeit persönlicher Daten häufig extrem freizügig und die Nutzenden würden nicht explizit darauf aufmerksam gemacht (Arnold 2009,6) – und schon gar nicht auf die Möglichkeiten, die Sichtbarkeit einzuschränken.

Auf die Absicht der ganz überwiegend kommerziellen Betreiber der Sozialen Online-Netzwerke, aus den Aktivitäten der Nutzer auch monetären Profit zu ziehen, weisen auch *Lampert u.a.* (2009,283) hin: So seien beispielsweise die Vorgaben für Profelseiten nicht nur mit Blick auf die Nutzer und ihre Bedürfnisse zur Selbstpräsentation gestaltet, sondern auch mit Blick auf eine mögliche Verwertung der Angaben für personalisierte Werbung.

<sup>234</sup> JIM-Studie 2010,45.

Mädchen und 23% der Jungen) auf die Frage nach den Gefahren im Internet „Angst vor Datenklau bzw. dem Missbrauch von Daten“.<sup>235</sup>

Auch *Wagner u.a.*<sup>236</sup> weisen darauf hin, „dass die Jugendlichen keineswegs – wie von Medien und vielen Erwachsenen postuliert – völlig sorglos mit ihren Daten umgehen. Die Heranwachsenden reflektieren ihren Umgang mit persönlichen Daten durchaus und machen sich Gedanken über eigene und an sie herangetragene Wertvorstellungen zum Schutz von Privatsphäre“. Ohne Frage komme es aber in Online-Netzwerken zu normverletzendem Verhalten mit schwerwiegenden Folgen für die Integrität der persönlichen Identität, das in keiner Weise schön geredet werden könne. Umso dringender erscheine „eine Versachlichung des Diskurses notwendig, in dem eine ernsthafte Auseinandersetzung mit den Bedürfnissen, Motivlagen sowie teilweise ambivalenten, auch widersprüchlichen Handlungsweisen der Heranwachsenden und den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, in denen sich die Subjekte bewegen, stattfinden“ könne.<sup>237</sup>

Einen solchen Beitrag leistet ohne Frage der *Soziale Online-Netzwerke-Report 2010* mit dem klaren Hinweis darauf, dass eine erfolgreiche und sinnvolle Nutzung von Netzwerkplattformen mit der Angabe von persönlichen Daten einhergehen müsse, eine für die eigenen Lebensvollzüge sinnvolle Nutzung ohne die Angabe von persönlichen Daten nicht möglich sei. Wem die vielfältigen Möglichkeiten der persönlichen Kommunikation wichtiger seien als die eigene Intimität, der verzichte auf Sperren. Ein weiterer Grund sei der Wunsch, sich selbst möglichst vielen anderen zu präsentieren, als Person wahrgenommen zu werden.

Deshalb könne auch ein anonymes oder pseudonymes Auftreten kaum als Lösung des Problems betrachtet werden.<sup>238</sup> Denn den jugendlichen Nutzenden von

---

<sup>235</sup> JIM-Studie 2010,46.

<sup>236</sup> Wagner u.a. zielen in ihrer Untersuchung mit Einzelfallstudien und Gruppenerhebungen darauf ab, den Umgang von Jugendlichen mit Datenschutz- und Persönlichkeitsrechten in Sozialen Netzwerkdiensten vor dem Hintergrund ihrer plattformbezogenen Nutzungsmotive und ihrer Sichtweisen auf das Themenfeld zu explorieren (2010,11). Sie stellen das Thema Datenschutz und Persönlichkeitsrechte in Sozialen Netzwerkdiensten aus der Perspektive von Jugendlichen in den Mittelpunkt und greifen Vorwürfe auf, mit denen Jugendliche immer wieder konfrontiert werden, etwa dass sie keinen Sinn mehr für den Wert des ‚Privaten‘ hätten oder das Recht auf informationelle Selbstbestimmung leichtfertig aufgeben würden (2010,55).

<sup>237</sup> Wagner u.a. 2010,68.

<sup>238</sup> *Wagner u.a.* (2010,46) wie *Schorb u.a.* (2010,46f) weisen darauf hin, dass die Jugendlichen – die aus Datenschutzgründen oft empfohlenen - Falschangaben vor allem aber komplett gefälschte Profile („Fake-Profile“ oder Fake-Accounts“) ablehnen, und für inakzeptabel halten: Wegen der erwarteten

Netzwerkplattformen sei es wichtig, als reale Person in den Netzwerken präsent zu sein und sich – zumindest unter subjektiven Kriterien – authentisch darzustellen. Jugendliche wollten von anderen gefunden und erkannt werden und trennten in der Regel nicht zwischen realem und virtuellem Leben. Die Sozialen Online-Netzwerke seien Teil ihres realen Lebens. Deshalb seien die Möglichkeiten zur Differenzierung der Öffentlichkeit des eigenen Profils von Bedeutung, mit denen die Nutzenden selbst regulieren könnten und sollten, wer Zugriff auf das Profil und damit die persönlichen Daten haben dürfe.<sup>239</sup>

Auch *Schmidt* sieht die Verantwortung, für die „persönlichen Öffentlichkeiten“<sup>240</sup> des Social Web unter den veränderten technischen Bedingungen Privatsphäre durch neu zu lernende Strategien und Routinen herzustellen, Grenzen zwischen Privatsphäre und Öffentlichkeit zu ziehen, bei den individuellen Nutzern, den Plattformbetreibern und der Gesellschaft als ganze gleichermaßen. Dabei müssten allerdings die kontextspezifischen Erwartungen und Regeln anerkannt werden, die das Agieren in persönlichen Öffentlichkeiten leiten und das Teilen persönlicher Informationen mit dem erweiterten sozialen Netzwerk zur Norm werden ließen.<sup>241</sup>

Und die *16. Shell Jugendstudie 2010* resümiert: „Letzten Endes steht dieser Umgang mit persönlichen Daten nicht nur für eine Art Sorglosigkeit der Jugend. Es wird auch deutlich, dass in dieser heranwachsenden Generation ein offener Umgang mit persönlichen Daten durch das Internet und den dort sich rasant verbreitenden Communities eingeübt wird. Die kommenden Jahre werden zeigen müssen, wie sehr

---

Vertrauenswürdigkeit der Online-Kontakte und aus einem eigenen Sicherheitsbedürfnis heraus. Den Jugendlichen sei folglich durchaus bewusst, dass in der Interaktion mit Online-Kontakten ein gewisses Misstrauen in Hinblick darauf angebracht sei, ob es sich tatsächlich um die vermeintliche Person handle. *Schmidt* (2010,170) führt in seiner Untersuchung der Nutzungspraktiken von Jugendlichen und jungen Erwachsenen (12 bis 24 Jahre) aus, es seien deutlich weniger als 10% - und tendenziell eher die jüngeren Nutzer/-innen -, die angäben, auch ‚Fake-Profile‘ zu führen, in denen mit der Selbstdarstellung experimentiert würde.

<sup>239</sup> Schorb u.a. 2010, 57, 73.

<sup>240</sup> „Persönliche Öffentlichkeiten“ seien kommunikative Räume, in denen man Informationen und Themen von persönlicher Relevanz mit einem vergleichsweise kleinen Publikum teile (*Schmidt* 2010,171).

<sup>241</sup> *Schmidt* (2010,175) macht den schönen Vergleich zwischen den persönlichen Öffentlichkeiten im Social Web und holländischen Wohnzimmern: Diese besitzen nur selten Gardinen und sind dadurch von der Straße her einsehbar, dennoch aber Teil der Privatsphäre. Es gebiete die Höflichkeit, nicht hineinzuschauen. Übertragen auf das Social Web sei nicht der „digitale Exhibitionist“ zu kritisieren, sondern der „digitale Voyeur“, der solche persönlichen Öffentlichkeiten aufsuchte, obwohl die Inhalte überhaupt nicht an ihn gerichtet seien (beispielsweise der Personalverantwortliche, der unter falschem Namen in StudiVZ Bewerberprofile checkte).

sich diese Form des Umgangs mit privaten Informationen im weiteren Leben verfestigt.“<sup>242</sup>

## 2.2.6

### Verletzung von Urheber- und Persönlichkeitsrechten

Auch die Verletzung von Urheber- und Persönlichkeitsrechten gehört zu den Risiken, die es zwar auch in der analogen Welt gibt, die aber mit und in den digitalen Medien eine andere Qualität bekommen haben: Mit dem Internet ist der Umgang mit geschützten Materialien freizügiger geworden – ohne dass dies eine rechtliche Grundlage hätte – und häufig besteht ein „wenig ausgeprägtes Bewusstsein“, dass dort verfügbare Materialien ebenfalls urheberrechtlich geschützt sind.<sup>243</sup>

Zum Problem kann dies vor allem im Web 2.0 werden, dem „Mitmachweb“, das von Inhalten lebt, die von den Nutzern selbst erstellt werden („user generated content“). Die Anbieter stellen lediglich die technische Plattform zur Verfügung, alle Inhalte – wie Nachrichten, Texte, Fotos, Videos oder Musikdateien -, werden von den Nutzern eingestellt, die dadurch auch rechtlich für ihr Handeln verantwortlich werden. Meist ohne sich darüber bewusst zu sein. Dadurch kommt es immer wieder zu Verstößen gegen das Urheber- und das Persönlichkeitsrecht.<sup>244</sup>

Wie häufig es zu diesen Verstößen im Internet kommt, ist nicht bekannt.<sup>245</sup> Angeblich sind die Urheberrechts-Delikte zum größten Massendelikt der letzten Jahre angewachsen: Wie man das Urheberrecht wirksam schützen könne, ohne die ganze Jugend zu kriminalisieren, sei heute ein kontrovers diskutiertes Problem. Die Tendenz laufe in die Richtung, die Access-Provider mit Kontroll- oder Sperrverpflichtungen in die Verantwortung zu nehmen.<sup>246</sup>

---

<sup>242</sup> Shell Jugendstudie 2010,107f.

<sup>243</sup> Degkwitz 2006,35.

<sup>244</sup> Otto 2010,13.

<sup>245</sup> 2009 wurden in der PKS insgesamt – also unabhängig vom „Tatort“ Internet - 11.943 Straftaten gegen Urheberrechtsbestimmungen erfasst und 9.322 TV ermittelt; unter 21 Jahren waren 1.130 Tatverdächtige.

<sup>246</sup> NZZOnline: Cybercrime und das Strafrecht. Bodensee-Juristentreffen.

([www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/cybercrime\\_und\\_das\\_strafrecht](http://www.nzz.ch/nachrichten/schweiz/cybercrime_und_das_strafrecht); Abfragedatum: 21.9.2010.

### 3

## Die Antworten der Kriminalprävention auf die Herausforderungen durch die digitalen Medien

Die neuen – digitalen – Medien sind selbstverständlich geworden und aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Sie dienen der Information, der Entspannung und der Unterhaltung, sind wichtige Kommunikationsplattformen. Sie bieten ohne jeden Zweifel viele positive Anwendungsmöglichkeiten – allerdings, wie gezeigt, auch problematische Bereiche und Gefahren. Damit ist klar: Die neuen – digitalen - Medien sind auch eine Herausforderung für die *Kriminalprävention*. Und das nicht nur in dem allgemeinen Sinne, dass noch mit jedem neuen Medium – ob Schrift<sup>247</sup>, Buch, Film, Fernsehen oder eben jetzt mit Computer, Handy, Internet – die Befürchtung einherging, es könne zu schweren Schädigungen bei den Nutzern führen, die Gesellschaft zum Schlechteren bringen, Moral senken, Kriminalität erhöhen.<sup>248</sup>

### 3.1

#### Die spezifische Herausforderung der digitalen Medien

Sondern eine Herausforderung sind sie auch in einem für die digitalen Medien ganz spezifischen Sinn, der deutlich wird, wenn die (potenziell) kriminalitäts- und damit auch kriminalpräventivrelevanten Herausforderungen der digitalen Medien mit dem grundlegenden Merkmal von Kriminalprävention konfrontiert werden, das zugleich die Voraussetzung für den Einsatz kriminalpräventiver Maßnahmen und Programme ist.

Dieses entscheidende – konstitutive – Merkmal von Kriminalprävention ist es, ein klares *Verständnis* darüber zu haben, was „erlaubt – nicht erlaubt“ bzw. „erwünscht – nicht erwünscht“ ist. Zwar kann sich dieses Verständnis ändern und tut das auch,

---

<sup>247</sup> So befürchtete *Platon*, der in einer „oralen“ Kultur lebte, die Bürokratisierung und das Erkalten der menschlichen Kommunikation, wenn man beginne, sich auf die Schrift und damit eine mechanische Gedächtnisstütze zu verlassen: „Denn diese Erfindung wird den Seelen der Lernenden vielmehr Vergessenheit einflößen aus Vernachlässigung der Erinnerung, weil sie im Vertrauen auf (sie) sich nur von außen vermittels fremder Zeichen nicht aber innerlich sich selbst und unmittelbar erinnert werden. (...) Denn indem sie nun vieles gehört haben ohne Unterricht, werden sie sich auch vielwissend zu sein dünken, obwohl sie größtenteils unwissend sind und schwer zu behandeln, nachdem sie dünkeltweise geworden sind statt weise“ (zit. nach Marci-Boehncke/Rath 2010, 12; siehe dazu auch das Interview mit Dirk Becker: „Der Mensch wird neu formatiert“ in der Frankfurter Allgemeinen Sonntagszeitung Nr. 21 vom 30.5.2010).

<sup>248</sup> Groebel 2006, 7.

etwa mit den jeweils gegebenen politischen, gesellschaftlichen, sozialen, ökonomischen u.ä. Bedingungen und muss dann neu ausgehandelt und festgelegt werden. Diese Festlegung ist allerdings zwingend erforderlich: Denn nur wenn klar ist, was erreicht, was unterlassen werden soll, was „hinnehmbar“ ist, ist der Einsatz kriminalpräventiver Maßnahmen, Programme, Strategien sinnvoll möglich und wirkungsvoll.

Diese Voraussetzung für Kriminalprävention ist schon in der analogen Welt, viel ausgeprägter aber noch in der digitalen Welt, in unterschiedlichem Ausmaß gegeben bzw. zu schaffen – entsprechend unterschiedlich sind dann auch die „Herausforderungen für die Kriminalprävention“, denen sie sich stellen muss.

Relativ klar sind die Herausforderungen für die Kriminalprävention dann, wenn auch in der digitalen Welt (hinreichend) klar ist, was „erlaubt“ und was „nicht erlaubt“ ist, wenn (prinzipiell) Einigkeit darüber besteht, dass auch für die digitale Welt die Regeln der analogen Welt gelten: Werte, Normen, Vorschriften, Gesetze, etc. Verstöße gegen diese Regeln werden hier wie dort grundsätzlich verfolgt, abweichendes Verhalten und Kriminalität in den digitalen Medien entspricht im Prinzip den aus der analogen Welt bekannten Verhaltensweisen, „nur“ das Medium macht den Unterschied.

Das gilt etwa für die IuK-Kriminalität, bei der die Täter das Potenzial der Informations- und Kommunikationstechnik und des world.wide.web nutzen: „Die Bedrohungen, die wir in der Online-Welt erleben, sind eigentlich nichts anderes als die Gefahren, die wir aus der realen Welt kennen.“<sup>249</sup> Das gilt aber auch für viele der Risiken und Gefahren, denen junge Leute in den digitalen Medien ausgesetzt sind wie etwa Pornographie oder Cybermobbing. Der Unterschied zur „analogen“ Kriminalität wird hier vor allem durch Eigenschaften der digitalen Medien geschaffen wie dem schnellen Zugriff, der raschen Verbreitung („Kopieren“), der Anonymität und der dauerhaften Speicherung („das Netz vergisst nichts“). Aber es ist nach wie vor klar, was erlaubt ist und was nicht, was gegen Normen und Regeln verstößt und was mit

---

<sup>249</sup> Hange (2007; BKA-Herbsttagung)

Strafe und Strafverfolgung bedroht ist und was nicht – „das Internet ist kein rechtsfreier Raum“.<sup>250</sup>

In der Konsequenz sind auch die Herausforderungen für die Kriminalprävention in dieser digitalen Welt nicht grundsätzlich von denen in der analogen Welt verschieden. Folglich können auch die herkömmlichen kriminalpräventiven Maßnahmen und Programme vom Grundsatz her eingesetzt werden: Die Menschen (Nutzer) befähigen - durch Information und Wissensverbesserung -, Schutzmechanismen schaffen - etwa durch (technische) Schutzmaßnahmen und rechtliche Regelungen.

Sehr viel unklarer sind die Herausforderungen dagegen in der digitalen Welt, die für sich einen Sonderstatus beansprucht, in der „Normalitätsstandards“ außer Kraft gesetzt werden: Im „anarchischen Netzwerk Internet“<sup>251</sup>, im digitalen Raum, der grenzenlos und frei erscheine. Sobald sich soziale, rechtliche oder anderweitige Grenzen aufzeigten, könne in vielen Fällen problemlos ein Ausweichen stattfinden, da die Technik diese Ausweichmöglichkeit häufig bereitstelle.<sup>252</sup>

Vielleicht ist dieses Internet ein rechtsfreier Raum, auf jeden Fall aber ein Raum, in dem der Staat Probleme sieht – und hat -, das Recht durchzusetzen – auch wegen eigener Bedenken, ob und wo überhaupt Grenzen gezogen werden dürfen, Grenzen gewollt sind.<sup>253</sup> Wenn solche Grenzen jedoch nicht vorhanden sind, dann ist nicht klar, was „erlaubt“ und was „nicht erlaubt“ ist – dann fehlt die grundsätzliche Voraussetzung für Kriminalprävention, die damit sozusagen ins Leere stößt.

## 3.2

### Verständnis von Kriminalprävention

Unter der Bedingung, dass die grundsätzlichen Voraussetzungen für Kriminalprävention in der digitalen Welt gegeben sind, orientiert sich das in diesem

---

<sup>250</sup> Brodowski/Freiling 2011,190. Wenn es auch den Anschein hat, dass manche tradierten Normen nicht automatisch auf das Agieren in der Netzwelt übertragen werden (Eichenberg/Rüther 2006,180), imNetz offensichtlich weniger klare Handlungsnormen und soziale Kontrollmechanismen gegeben sein könnten.

<sup>251</sup> Humer 2007, 77. *WikiLeaks* ist mit seinen spektakulären Enthüllungen geheimer Dokumente wohl das bekannteste Beispiel für dieses Verständnis des Internets; siehe dazu auch Rosenbach/Stark 2011.

<sup>252</sup> Humer 2007, 120f.

<sup>253</sup> Deutlich wird dies beispielsweise an dem Grundsatzstreit um „Löschen oder Sperren“ (kinderpornographischer Seiten). S. dazu unter Kap. 3.3 FN 263.

Gutachten vertretene Verständnis von Kriminalprävention wieder an dem Verständnis, das schon den Gutachten für den 12., 13., 14. und 15. Deutschen Präventionstag zugrunde lag. Wieder wird unterschieden zwischen den Strategien und Konzepten, die vorrangig auf die Verhinderung bzw. Verminderung von Kriminalität abzielen und jenen, die im günstigsten Fall auch kriminalpräventiv wirken können.<sup>254</sup>

*Als kriminalpräventiv werden jene Strategien, Programme, Maßnahmen bzw. Projekte verstanden, die direkt oder indirekt die Verhinderung bzw. Verminderung von Kriminalität zum Ziel haben und von denen erwartet werden darf, dass sie in einem begründbaren und nachvollziehbaren Zusammenhang darauf gerichtet sind, Kriminalität zu verhindern bzw. zu vermindern – entweder auf der Basis überzeugender empirischer Belege oder an Hand von plausiblen theoretischen Annahmen.*

Um Aussicht auf Erfolg zu haben, muss eine so verstandene Kriminalprävention entweder **Risikofaktoren reduzieren**, die Kriminalität (mit)bedingen oder **Schutzfaktoren aufbauen**, die der Entstehung von Kriminalität entgegenwirken.

Wird der Unterscheidung zwischen universeller, selektiver und indizierter Kriminalprävention gefolgt<sup>255</sup>, dann werden bei der hier vertretenen Definition von Kriminalprävention vor allem die selektiv und indiziert ausgerichteten Konzepte und Maßnahmen als im eigentlichen Sinne kriminalpräventiv verstanden.

Gegenüber den bisherigen Gutachten gelten für das Verständnis und die Definition von Kriminalprävention in der digitalen Welt allerdings einige **Besonderheiten**: Auch wenn die Strategien auf die Verhinderung von Risiken, Gefahren und Kriminalität bzw.

---

<sup>254</sup> Solche Strategien der **universellen (auch: sozialen oder primären) Prävention** zielen mit allgemein förderlichen Programmen und Maßnahmen auf die Allgemeinheit und/oder Gesamtgruppen, ohne dass in diesen Gruppen besondere Risikofaktoren vorliegen müssen. Sie bieten dieselben Maßnahmen allen Mitgliedern der Gruppe an (Beispiele: Stärkung der Erziehungskompetenz der Eltern, schulbasierte Programme zur Förderung von sozialen Kompetenzen, Sprachkurse für Migranten, Sport und Musik, allgemeine Sozialhilfemaßnahmen, Städte- und Bauplanung u.ä.).

Zweifellos können solche Programme *auch* kriminalpräventive Wirkungen entfalten. Es würde ihrem Anspruch und ihrer Bedeutung jedoch nicht gerecht, würde man sie vorrangig auf diesen kriminalpräventiven Aspekt reduzieren, sie sozusagen für die Zwecke der Kriminalprävention instrumentalisieren. Auch um dem Risiko einer Entgrenzung der Kriminalitäts- und Präventionsbegriffe entgegenzuwirken, ist Kriminalität nicht der geeignete Bezugsrahmen für Programme und Maßnahmen der universellen (sozialen) Prävention.

<sup>255</sup> Begriffe gemäß der Analyse „Prävention von Jugendgewalt“ von Eisner/Ribeaud/Bittel für die Eidgenössische Ausländerkommission EKA (2006).

auf den Aufbau von Schutzfaktoren abzielen, richten sie sich häufig nicht nur an Personen oder Situationen, die durch eine erhöhte Belastung mit Risikofaktoren gekennzeichnet sind und damit unter einem gesteigerten Täter- wie Opferwerdungsrisiko stehen. Sondern sie richten sich an alle Nutzer digitaler Medien als potenziell Gefährdete, ohne dass bei ihnen Risikofaktoren erkennbar sind oder vorliegen müssen.

- So wenden sich etwa **rechtliche Regelungen, (sicherheits)technische Maßnahmen sowie Verhaltensempfehlungen** an alle Nutzer digitaler Medien als potenziell Gefährdete, sind aber eindeutig auf die Verhinderung von Risiken und Kriminalität bzw. den Aufbau von Schutzfaktoren gerichtet.
- Bei den Maßnahmen und Empfehlungen des **Jugendmedienschutzes** verwischen sich die Grenzen zwischen Jugendschutz und Kriminalprävention: Sie richten sich, auch mit Verbots- und Kontrollmaßnahmen, an die Anbieter, aber ebenso an Eltern, andere Erzieher sowie die Kinder und Jugendlichen selbst – mit dem Ziel, Kinder und Jugendliche gegenüber negativen Medieneinflüssen zu stärken und sie zu befähigen, die positiven Möglichkeiten der Medien für sich zu nutzen.<sup>256</sup>
- Das wiederum ist die Schnittstelle zur **Medienkompetenz**, über die alle Nutzer digitaler Medien verfügen sollten. Die universell ausgerichteten Maßnahmen und Empfehlungen mit dem Ziel der Medienkompetenz richten sich folglich an alle Nutzer, zielen aber (häufig) auf den Aufbau von Schutzfaktoren und die Verminderung von Risiken ab und können somit ebenfalls als kriminalpräventiv verstanden werden, auch wenn sie nicht vorrangig auf die Verhinderung von Kriminalität gerichtet sind.

Wie in den bisherigen Gutachten geht es dabei um Strategien der Kriminalprävention in den drei oben skizzierten Bereichen, nicht um einzelne, konkrete kriminalpräventive Maßnahmen und Programme.

---

<sup>256</sup> BPJM Thema Jugendmedienschutz 2008,3.

### 3.3

#### **Kriminalprävention durch rechtliche sowie (sicherheits)technische Regelungen, Maßnahmen und Empfehlungen**

*„Die Bedrohungen, die wir in der Online-Welt erleben, sind eigentlich nichts anderes als die Gefahren, die wir aus der realen Welt kennen. Die Herausforderung für alle IT-Nutzer besteht darin, sich gegen diese Angriffe zu schützen.“<sup>257</sup>*

Kriminalprävention durch rechtliche sowie (sicherheits)technische Regelungen, Maßnahmen und Empfehlungen kann nur dann überhaupt Sinn machen, wenn davon ausgegangen wird, dass auch das Internet ein Raum ist, in dem Regeln gelten, wenn sie auch möglicherweise schwerer durchsetzbar sind, schon weil das Internet als „world.wide.web“ eben nicht an Landesgrenzen und den dort geltenden Regelungen halt macht.<sup>258</sup>

Für Deutschland geht die *„IKT-Strategie der Bundesregierung ,Deutschland Digital 2015“<sup>259</sup>* davon aus, dass „der Staat bei der Informationstechnik und beim Internet eine Freiheits- und Ausgleichsfunktion, eine Schutz und Gewährleistungsfunktion sowie eine Angebots- und Innovationsfunktion hat ... Alle Beteiligten – Anwender, Anbieter oder IT-Sicherheitsgestalter – tragen für IT-Sicherheit eine spezifische Verantwortung.“ Zu den Zielen bzw. Strategien im Einzelnen:<sup>260</sup>

- Sichere Gestaltung der Netze und Dienstleistungen, Schutz vor einer stark international organisierten Kriminalität.
- Schutz von Persönlichkeitsrechten auch im digitalen Raum und Stärkung der Selbstbestimmung und Verantwortung.
- Gewährleistung von Sicherheit und Transparenz beim Umgang mit elektronischen Identitäten im digitalen Umfeld.
- Besserer Schutz der Verbraucher vor Kosten- bzw. Abfallen im Netz.

---

<sup>257</sup> Hange 2007.

<sup>258</sup> Fragen nach Sicherheit sind im “entgrenzenden Medium Internet” von internationaler Bedeutung und können nur in einem internationalen Kontext sinnvoll beantwortet werden. Beispiele dafür sind die Safer Internet Programme der Europäischen Union mit klicksafe.de als dem deutschen Knotenpunkt im europäischen Netzwerk (Gercke 2006).

<sup>259</sup> Stand: November 2010; [www.bmwi.de](http://www.bmwi.de).

<sup>260</sup> Siehe dazu auch die Aufträge des Deutschen Bundestages an die von ihm eingesetzte „Enquete-Kommission „Internet und digitale Gesellschaft““ (Deutscher Bundestag 2010) und die „14 Thesen zu den Grundlagen einer gemeinsamen Netzpolitik der Zukunft“ (Bundesministerium des Innern vom 22.6.2010).

- Bereitstellung von Rahmenbedingungen und Infrastrukturkomponenten für ein sicheres, transparentes und benutzerzentriertes Identitätsmanagement.
- Weitere Gewährleistung eines hohen Schutzniveaus und einer wirksamen Durchsetzbarkeit des Urheberrechts

Die gemeinsame Verantwortung des Staates, der Gemeinschaft der Netznutzer und der Anbieter von Internetdiensten für die Freiheitssicherung im Internet betont auch das „*Positionspapier des CSU-Netzrates: In Freiheit und Fairness*“.<sup>261</sup> Leitmotive staatlicher Netzpolitik sollten sein:

- Zurückhaltung (Grundsatz der Subsidiarität)
- Interessenausgleich (Gebot der Rücksichtnahme)
- Vorsorge (Schaffung einer sicheren IuK-Infrastruktur).

Bei Rechtsverletzungen seien die Mittel des Staates zur Unterbindung „solcher nachteiligen Erscheinungsformen menschlichen Zusammenlebens“ in der virtuellen wie in der realen Welt begrenzt. **Recht** sei in beiden Handlungszusammenhängen stets nur ein ‚bedingt taugliches‘ Steuerungsinstrument.<sup>262</sup> In mancher Hinsicht sei das „staatliche, ordnungsstiftende Gewaltmonopol in der virtuellen Welt schwerer durchsetzbar ... Die Entgrenzung des Internets befördere die Verlagerung der Verhaltenssteuerung weg vom Staat hin zu den mit ‚IT-Herrschaft‘ ausgestatteten Privatunternehmen.

Auch deshalb liegt der Schwerpunkt der Bekämpfungsansätze bei Internet-Devianz und –Kriminalität im **(sicherheits)technischen Bereich**, sowohl auf der Nutzer- wie auf der Anbieterseite. Beispiele dafür sind etwa SPAM-Filter, Altersverifikationssysteme, Transaktionsnummern beim E-Banking, Virens Scanner, Internetsperren.<sup>263</sup>

<sup>261</sup> www.csu.de vom Januar 2011.

<sup>262</sup> Mit dem Ziel, es tauglicher zu machen, gibt es seit einigen Jahren den Trend, so genannte Gefährdungstatbestände zu schaffen, das Strafrecht zu einem Präventionsstrafrecht auszubauen (Schwarzenegger auf dem 4. Zürcher Präventionsforum vom 4.3.2011).

*Brodowski/Freiling* kommen in ihrem Gutachten zur Wertung, die im deutschen Strafgesetzbuch und in weiteren Gesetzen zu findenden Strafbestimmungen seien weitgehend ausreichend und adäquat zur Verfolgung von Cyberkriminalität. Auch die forensischen und prozessualen Möglichkeiten seien besser als ihr Ruf (2011, 190ff).

<sup>263</sup> **Internetsperren** zählen zu den anbieterseitigen Systemen und sind heftig umstritten. Das Positionspapier des CSU-Netzrates hat „erhebliche Bedenken“: Sperren könnten leicht umgangen werden und auch den Zugang zu legalen Inhalten behindern; sie könnten durch spezielle Suchstrategien nachgebildet werden und gleichsam

Allerdings zeige sich immer wieder, dass „Entwicklungen, die heute als Bahn brechend in Sachen Sicherheit im Internet angesehen werden, bereits morgen außer Kraft gesetzt sind. Es besteht ein ständiger Wettlauf zwischen der Sicherheitsindustrie und den zunehmend professionellen Tätern.“<sup>264</sup> Oder, mit den Worten des Bundeslagebildes IuK-Kriminalität 2009: „Die IuK-Kriminalität ist durch eine besondere Dynamik gekennzeichnet, weil sich die Täter veränderten technischen Gegebenheiten sehr schnell anpassen und enorme Innovationsfähigkeiten zeigen.“

Deshalb sollten der **Mensch und sein Verhalten** als wichtige kriminogene Faktoren im Zusammenhang mit Delinquenz im Internet in den Mittelpunkt der Betrachtungen gestellt werden<sup>265</sup> - „ein sicheres Internet beginnt mit jedem Einzelnen“<sup>266</sup> – „die aktive Mitwirkung der Internet-Nutzer wird immer wichtiger“<sup>267</sup> – Vorbedingung für die IT-Sicherheit ist „die Vermittlung eines ausreichenden Maßes an Medienkompetenz ... Die sachgerechte und kritisch reflektierte Nutzung des Internets muss zur vierten Kulturtechnik nach Rechnen, Schreiben und Lesen avancieren“.<sup>268</sup>

---

„Surftipps“ für die interessierten Kreise sein. Schließlich stelle sich die Frage, wie man wirksam verhindern könne, dass eine einmal etablierte Sperrinfrastruktur zukünftig auch für andere Inhalte verwendet werde. Das vorzugswürdige Prinzip „Löschen statt Sperren“ sei demgegenüber frei von schädlichen Nebenwirkungen. Die **Bundesregierung** hat die Anwendung des so genannten Zugangerschwerungsgesetzes (in Kraft getreten im Februar 2010) für ein Jahr ausgesetzt um zu prüfen, inwieweit das Löschen von kinderpornographischen Angeboten möglich sei (nur für diesen Bereich gibt es entsprechende internationale Übereinkommen). BKA-Zahlen zeigen solche Löscherfolge: Im Januar 2011 hat das BKA aufgrund von gemeldeten Websites mit Kinderpornographie insgesamt 142 Mitteilungen ins Ausland versandt; nach einer Woche hatten die Provider 68% der beanstandeten Seiten gelöscht, nach zwei Wochen 93%. Nach vier Wochen und zwei weiteren Mahnungen waren 140 der 143 Seiten gelöscht. ([www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,druck-751857,00.html](http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,druck-751857,00.html); Abrufdatum: 21.3.2011).

Am 8.4.2011 hat die Bundesregierung entschieden, auf das Gesetz für Internetsperren gegen Kinderpornographie zu verzichten und sich künftig auf das Löschen der Inhalte zu konzentrieren.

Auch der Innenausschuss des EU-Parlaments hat die Einführung von verpflichtenden Internetsperren auf EU-Ebene abgelehnt. Die Mitgliedstaaten sollten die Entfernung von Kinderpornographie im Netz gesetzlich vorschreiben; weitergehende Maßnahmen lägen in ihrer Verantwortung ([www.euractiv.de/druck-version/artikel/internetsperren-nicht-eu-weit-verpflichtend](http://www.euractiv.de/druck-version/artikel/internetsperren-nicht-eu-weit-verpflichtend); Abrufdatum: 18.2.2011).

Siehe zu dem Bestreben, eine ganzheitliche Strategie zur Bekämpfung der Kinderpornographie im Internet zu entwickeln und umzusetzen die Gründung von „White IT – Bündnis gegen Kinderpornographie“, eine Initiative des Niedersächsischen Innenministers ([www.whiteit.de](http://www.whiteit.de)).

<sup>264</sup> Eschemann 2006.

<sup>265</sup> Eichenberg/Rüther 2006,179.

<sup>266</sup> Brodowski/Freiling 2011,187

<sup>267</sup> Gemeinsame Pressekonferenz BITKOM und BKA am 6.9.2010. Noch immer surfe jeder Fünfte ohne Virenschutz und es gebe weiter Aufklärungsbedarf zum Umgang mit persönlichen Daten.

<sup>268</sup> Positionspapier des CSU-Netzrates vom Januar 2011.

Es sei für jeden Einzelnen dringend erforderlich, auf die Sicherheit seines Arbeitsplatzrechners, seines privaten Computers und neuerdings auch seines Smartphones zu achten. Hierzu diene unter anderen die häufig gepredigte Verwendung von Antiviren- und Sicherheitssoftware, die rasche Aktualisierung von Software, sobald Sicherheitslücken festgestellt wurden und die Verwendung von verschiedenen, sicheren Passwörtern. Dieselben Grundsätze gelten auch für Behörden und Unternehmen.<sup>269</sup>

Aber: In Bezug auf die Sicherheit im Internet klaffe bei einer Mehrheit der Bundesbürger eine große Lücke zwischen theoretischem Wissen und faktischem Handeln. Viele Bürger wüssten zwar um die Risiken beim Internetsurfen und fühlten sich auch selbst weitgehend zuständig für die Internetsicherheit. Die notwendigen Schutzmaßnahmen ergriffen jedoch noch zu wenige. Hier gelte es, weiter über die möglichen Folgen der zunehmenden Online-Kriminalität aufzuklären und die Internetnutzer noch stärker für die Risiken zu sensibilisieren.<sup>270</sup>

### 3.4

#### **Kriminalprävention durch Jugendmedienschutz**

Jugendmedienschutz hat die Aufgabe, Einflüsse der Erwachsenenwelt, die dem Entwicklungsstand von Heranwachsenden noch nicht entsprechen, von Kindern und Jugendlichen fernzuhalten und diese so bei ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen.<sup>271</sup> Der gesetzliche Jugendmedienschutz in Deutschland gilt weltweit nicht nur als eines der strengsten, sondern auch der detailliertesten rechtlichen Systeme zur Fernhaltung problematischer Inhalte von Kindern und Jugendlichen.<sup>272</sup>

---

<sup>269</sup> Brodowski/Freiling 2011,187

Das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnologie stellt in seinem Webangebot unter ([www.bsi.bund.de](http://www.bsi.bund.de)) ([www.bsi-fuer-buerger.de](http://www.bsi-fuer-buerger.de)), sowie über die Newsletter des Bürger-CERT ([www.buerger-cert.de](http://www.buerger-cert.de)) Informationen über Risiken im Internet sowie sinnvolle Schutzmaßnahmen zur Verfügung.

<sup>270</sup> BSI-Bürgerumfrage zur Internetsicherheit ([www.bsi.bund.de/cln\\_165/ContentBSI/Presse/Pressemitteilungen](http://www.bsi.bund.de/cln_165/ContentBSI/Presse/Pressemitteilungen)); Abfragedatum: 3.3.2011.

<sup>271</sup> BPJM Thema 2009,3

<sup>272</sup> Gutknecht 2010,38. Siehe zu den rechtlichen Grundlagen des Jugendmedienschutzes auch *Weigand/Braml* 2010 .

Dabei bewegt sich der Jugendschutz in einem verfassungsrechtlichen Spannungsfeld: Einerseits genießt der Jugendmedienschutz Verfassungsrang,<sup>273</sup> wobei das Elternrecht, aber auch das darauf bezogene „Wächteramt“ des Staates aus Art. 6 Abs. 2 GG zu beachten sind. Auf der anderen Seite sind die Produkte, um die es geht, regelmäßig solche, die ebenfalls verfassungsmäßig geschützt sind.<sup>274</sup> Außerdem ist die Informationsfreiheit erwachsener Rezipienten zu beachten. Jugendschutzmaßnahmen müssen sich darauf beschränken, ausschließlich Kindern und Jugendlichen den Zugang zu erschweren.<sup>275</sup>

Die bestehende Rechtslage sieht drei unterschiedliche Eingriffsstufen zugunsten des Jugendschutzes vor:<sup>276</sup>

- Allgemeine Inhaltsverbote: Stellen den stärksten Eingriff dar und gelten auch gegenüber Erwachsenen<sup>277</sup>
- Verbote gegenüber Minderjährigen: Verbieten bestimmte Inhalte für Kinder und Jugendliche völlig und sieht weitreichende Verbreitungsverbote vor.<sup>278</sup>
- Altersdifferenzierte Verbote: Enthalten Beschränkungen für bestimmte Altersstufen.

Als wichtigste **Institutionen des Jugendmedienschutzes** in Deutschland sind zu nennen:

- Die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)** ist zuständig für die Indizierung von Medien mit jugendgefährdendem Inhalt; sie wird jedoch nicht von sich aus, sondern nur auf Antrag hin tätig und darf ein Indizierungsverfahren nur dann einleiten, wenn eine hierzu berechnigte Stelle – Jugendämter, Landesjugendämter, Oberste Landesjugendbehörden, das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, die Kommission für Jugendmedienschutz – dies beantragt oder anregt. Die BPjM

---

<sup>273</sup> Über Art. 2 Abs. 1 in Verbindung mit Art. 1 Abs.1 GG (Auftrag des Staates, die Entwicklung von jungen Menschen zu schützen)

<sup>274</sup> Schutzbereich der Kommunikationsfreiheit und Zensurverbot nach Art. 5 Abs. 1 GG

<sup>275</sup> Hans-Bredow-Institut 2007, 363.

Auf europäischer Ebene finden sich bislang nur mit der „Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste“, die Nachfolgerin der so genannten Fernsehrichtlinie, Harmonisierungen zum Jugendmedienschutz; siehe zu den aktuellen Entwicklungen *Schulz 2009*.

<sup>276</sup> Gutknecht 2010,38

<sup>277</sup> § 131 Abs. 1 StGB (Gewaltdarstellung); § 4 Abs. 1 JMStV

<sup>278</sup> § 18 JuSchG (Liste jugendgefährdender Medien); § 15 Abs. 2 JuSchG (schwer jugendgefährdende Medien).

ist nicht zuständig für die Indizierung von Filmen und Computerspielen, die ein Alterskennzeichen der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) bzw. der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) aufweisen. Dadurch soll verhindert werden, dass inhaltsgleiche Medien von verschiedenen (staatlichen) Stellen möglicherweise unterschiedliche Bewertungen erhalten können.<sup>279</sup>

- Die **Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)** prüft, für welche Altersstufe ein Film freigegeben wird. Die Obersten Landesjugendbehörden benennen einen ständigen Vertreter, der im Begutachtungsverfahren den Vorsitz führt und schließlich auf Grundlage der Empfehlungen des Prüfungsausschusses die Altersfreigabe erteilt.<sup>280</sup>
- Die **Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)** prüft, für welche Altersstufe Computer- und Konsolenspiele freigegeben werden. Die Obersten Landesjugendbehörden benennen einen ständigen Vertreter, der im Begutachtungsverfahren den Vorsitz führt und schließlich auf Grundlage der Empfehlungen des Prüfungsausschusses die Altersfreigabe erteilt.<sup>281</sup>
- Die **Pan European Game Information (PEGI)** ist ein europaweites Kennzeichnungssystem ausschließlich für Computerspiele, das von der Industrie in Deutschland oftmals freiwillig angewendet wird. Es basiert auf einer Alterseinstufung und auf der Ausweisung inhaltlicher Problemfelder durch verschiedene Symbole. Dabei bleiben die im deutschen Jugendschutzsystem etablierten und bewährten Wirkungsannahmen größtenteils unberücksichtigt.<sup>282</sup>
- Zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang auch die **Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM)**, ein eingetragener Verein, der 1997 von Medienverbänden und Unternehmen der Online-Wirtschaft gegründet wurde und jedermann die Möglichkeit bietet, sich im Bereich des Jugendmedienschutzes über strafbare oder jugendgefährdende Inhalte im Netz zu beschweren oder Fragen zum Thema Jugendschutz im Internet zu stellen. Gemeinsam mit ausländischen so genannten Internet-„Hotlines“ hat die FSM 1999 den europäischen Dachverband INHOPE

---

<sup>279</sup> Siehe dazu BPJM Thema Jugendmedienschutz 2008. Eine weitere Aufgabe der BPJM ist die Förderung wertorientierter Medienerziehung und die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für die Belange des Jugendmedienschutzes.

<sup>280</sup> BPJM Thema Wegweiser Jugendmedienschutz 2009, 8.

<sup>281</sup> BPJM Thema Wegweiser Jugendmedienschutz 2009, 11.

<sup>282</sup> Weigand/Braml 2010,22.

gegründet, der das Ziel verfolgt, ein internationales Netz von Beschwerdestellen im Internet aufzubauen.<sup>283</sup>

Durch den zum 1. 4. 2003 in Kraft getretenen **Jugendmedienschutz-Staatsvertrag** (JMStV)<sup>284</sup> wurde u.a. das System der „regulierten Selbstregulierung“ etabliert und „in der Praxis nach Anlaufschwierigkeiten grundsätzlich angenommen“.<sup>285</sup> Außerdem wurde die **Kommission für Jugendmedienschutz** (KJM) als Organ der Landesmedienanstalten eingerichtet. Die KJM hat (nach dem Grundsatz der Subsidiarität) die Aufsicht über den privaten Rundfunk und Telemedien und soll die Jugendschutzentscheidungen bei den Landesmedienanstalten vereinheitlichen. Seit 2003 ist auch **jugendschutz.net** an die KJM angebunden, um eine einheitliche Aufsicht über Rundfunk und Internet zu gewährleisten.<sup>286</sup>

Das Hans-Bredow-Institut kommt bei seiner **Analyse des Jugendmedienschutzsystems** unter dem Aspekt der Evaluation zu einem in Hinblick auf den Jugendmedienschutz „ernüchternden Blick“ in die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen:<sup>287</sup>

- Die **Einflussnahme der Eltern** nehme in vielen Fällen ab,<sup>288</sup> Akzeptanz für den Jugendmedienschutz sei zwar durchaus vorhanden, aber keineswegs immer handlungsleitend (etwa bei der Umsetzung technischer Maßnahmen des Jugendschutzes im Internet-Bereich). Bei bestimmten Medien – dazu gehörten die Computer- und Videospiele – hätten sich viele Eltern aus der

---

<sup>283</sup> [www.fsm.de](http://www.fsm.de); Abfragedatum: 30.3.2011.

<sup>284</sup> Ein neuer JMStV, der das System der regulierten Selbstregulierung weiter entwickeln, der fortschreitenden Medienkonvergenz Rechnung tragen und zum 1.1.2011 in Kraft treten sollte, scheiterte im Dezember 2010 an der Ablehnung durch Nordrhein-Westfalen.

<sup>285</sup> Hans-Bredow-Institut 2007,368.

<sup>286</sup> Jugendschutz.net wurde bereits 1997 von den Jugendministern aller Bundesländer gegründet, fordert „Mehr Rücksicht für Kinder und Jugendliche im Internet“, drängt auf die Einhaltung des Jugendschutzes im Internet und sorgt dafür, dass Anbieter problematische Inhalte rasch ändern, löschen oder für Kinder und Jugendliche sperren (jugendschutz.net Bericht 2009, Rückseite).

Dem Evaluationsbericht des Hans-Bredow-Institutes zufolge kann die Arbeit von jugendschutz.net als erfolgreich bewertet werden. Allerdings seien die organisatorische Stellung und die gesetzlich zugewiesenen Aufgaben nicht ganz klar; das habe zu Rechtsunsicherheit bei Anbietern geführt (Hans-Bredow-Institut 2007,371).

<sup>287</sup> Hans-Bredow-Institut 2007,373f.

<sup>288</sup> *Rhein* (2011,56) weist darauf hin, dass viele Jugendliche auch deshalb nicht mit ihren Eltern über „unliebsame Begegnungen“ im Netz sprächen, weil sie Einschränkungen oder gar Verbote in der Nutzung des für sie zentralen Mediums befürchteten.

Verantwortung tendenziell verabschiedet, weil ihnen der Umgang damit selbst fremd sei.<sup>289</sup>

- Die **Medienwelt** von Kindern und Jugendlichen werde immer komplexer, sie seien häufiger und auch immer früher im Besitz eigener Endgeräte, die – wie etwa Handys und mobile Spielkonsolen – auch außerhalb der häuslichen Sphäre genützt würden.<sup>290</sup>
- Dennoch seien die **Maßnahmen des Jugendschutzes keineswegs wirkungslos**. Im Gegenteil: Je weniger Verantwortung die Eltern übernehmen können, desto mehr seien sie, aber auch die Minderjährigen, auf die anderen Akteure des Jugendmedienschutzes angewiesen, um die Risiken zu minimieren. Insgesamt werde man in diesem Bereich absolute Sicherheit weder versprechen noch erwarten können; es handle sich um **Risikomanagement**.
- Für die **Wirtschaft** seien Jugendschutzmaßnahmen Kostenfaktoren und angesichts globaler wirtschaftlicher Konkurrenz sei es naiv anzunehmen, dass es bei dem wichtigen Anliegen des Jugendschutzes nicht um Geld gehen könnte.

Auch wenn das deutsche Jugendschutzsystem für ein Risikomanagement im Jugendschutz vergleichsweise gute Voraussetzungen bietet,<sup>291</sup> gewinnt doch der andere – weitere – Aspekt des Jugendmedienschutzes immer mehr an Bedeutung: Jugendmedienschutz durch Medienerziehung mit dem Ziel der Medienkompetenz. Moderne jugendschützerische Ansätze gehen nicht mehr von einem „Bewahrgedanken“ aus, stellen nicht mehr die negativen Einflüsse von Medien ins Zentrum ihrer Diskussion, um diese zu unterbinden,<sup>292</sup> sondern zielen auf einen kompetenten Umgang mit Medien.<sup>293</sup>

---

<sup>289</sup> Mit spezifischem Bezug zu Computerspielen stellen *Busse e.a.* (2011,31) fest, dass sich die Generation der Eltern kaum mit diesem Medienhandeln der Heranwachsenden auseinandersetzen, über kein entsprechendes Wissen verfügten und oftmals auch keine Notwendigkeit sähen, Kinder beim Erlernen des Medienumgangs erzieherisch zu unterstützen.

<sup>290</sup> Auch *Schulz* (2009,5) weist darauf hin, dass der Bereich des Jugendschutzes im Online-Bereich, zumal wenn die Nutzung stark über mobile Endgeräte und damit außerhalb traditioneller sozialer Kontrolle erfolge, zeige, dass er nur unzureichend als Risikomanagement verstanden werden könne.

<sup>291</sup> Hans-Bredow-Institut 2007,374.

<sup>292</sup> Gewalt lässt sich nicht per Verbot verbannen (Gugel 2011,26). So auch das Positionspapier der CSU (2011,12): Adäquater Jugendschutz sei nicht gleichzusetzen mit Verboten, weil bestimmte Angebote und Funktionen dadurch erst recht interessant würden und trotz solcher Verbote für Minderjährige erreichbar seien. Und Tanja Dücker in ihrem Bericht vom 28.3.2011 über die Sperrung des Mobbing-Portals für anonyme Beschimpfungen und Beleidigungen: „Was wir brauchen ist keine ausufernde Verbotskultur ... Um mit dem

## 3.5

### Kriminalprävention durch Medienkompetenz

Um die Chancen der digitalen Medien nutzen und ihre Risiken vermeiden zu können, sollten die Nutzer kompetent mit ihnen umgehen können – Medienkompetenz ist „in den vergangenen beiden Jahrzehnten zu einem mehr oder weniger fraglos akzeptierten gesellschaftlichen Leitbild avanciert, das gleichermaßen von der Politik, der Wirtschaft, den Medien und der Medienpädagogik propagiert wird.“<sup>294</sup>

#### 3.5.1

##### Definition und Inhalte von Medienkompetenz

Medienkompetenz als zentrale Aufgabe und Zielstellung der Medienpädagogik wird seit den 1970er Jahren diskutiert.<sup>295</sup> Sie wird als Bestandteil einer allgemeinen kommunikativen Kompetenz verstanden und zielt damit letztlich auf eine umfassende Alltagskompetenz. Als **Dimensionen von Medienkompetenz** werden genannt:<sup>296</sup>

- **Medienkritik** (kritisch-reflexiver Umgang), meint die analytische Auseinandersetzung mit den Medienangeboten sowie die Fähigkeit zur Selbstreflexion.
- **Medienkunde** (kenntnisreicher Umgang), umfasst zum einen das allgemeine Wissen über die Medien und zum andern die Fähigkeit, Mediengeräte auch bedienen zu können.

---

französischen Philosophen und Gesellschaftskritiker Michel Foucault zu sprechen: Jedes Verbot ist ein heimliches Gebot.“ ([www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2011-03/mobbing-internet-portal](http://www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2011-03/mobbing-internet-portal); Abrufdatum: 30.3.2011).

Oder *Grimm u.a.* (2010,267): „Nachhaltig Erfolg versprechend sind gerade nicht Verbote, sondern pädagogische Maßnahmen, deren Ausgangs- und Ansatzpunkt die Jugendlichen selbst und ihre jeweiligen Nutzungsweisen und Nutzungsmotive sind, die vor dem Hintergrund ihrer jeweiligen kulturellen und sozialen Erfahrungswelt betrachtet werden müssen.“

Auch *Kunczik/Zipfel* (2010a Kurzfassung) nennen als wichtiges Anwendungsfeld der Erkenntnisse aus der Medien-und-Gewalt-Forschung die Entwicklung medienpädagogischer Interventionsstrategien zur Verhinderung oder Abmilderung schädlicher Effekte violenter Medieninhalte: „Restriktive Maßnahmen (z.B. Verbote) vermögen zwar den Kontakte mit problematischen Inhalten (zeitweise) zu unterbinden, können aber v.a. bei älteren Kindern das Verhältnis zu ihren Eltern beeinträchtigen, zu einer Verlagerung der (dann noch weniger beeinflussbaren) Nutzung entsprechender Inhalte in den Freundeskreis führen und die Attraktivität solcher Medienprodukte ggf. noch steigern.“

<sup>293</sup> Gugel 2011,26.

<sup>294</sup> Weiner 2011,42.

<sup>295</sup> Siehe dazu und zum Folgenden Paus-Hasebrink 2010,223ff.

<sup>296</sup> In Anknüpfung an Dieter Baackes Mitte der 1995er Jahre entwickeltes Verständnis von Medienkompetenz (Paus-Hasebrink 2010,226).

- **Mediennutzung** setzt sich zusammen aus der Rezeptionskompetenz sowie der Fähigkeit, die Medien für eigene Belange nutzen zu können.
- **Kreative Mediengestaltung** (kreativ-gestaltender Umgang) soll die Individuen in die Lage versetzen, die Medien für die Artikulation eigener Anliegen zu nutzen und somit an gesellschaftlichen Prozessen teilzuhaben.

„Medienkompetenz ist also die Fähigkeit, selbstbestimmt, kreativ und sozial verantwortlich mit Medien umzugehen und sie zur Gestaltung der eigenen Lebenswelt, zur Teilhabe an, sowie zur Mitgestaltung der (Informations-)Gesellschaft zu nutzen. Dazu gehören

- Das Wissen darüber, welche Medien es gibt und welchen Nutzen sie haben.
- Die Fähigkeit, Medien im Zusammenhang mit den eigenen Bedürfnissen, der eigenen Lebensgestaltung und Identitätsbildung, zur Information und Bildung und zur Unterhaltung sinnvoll auswählen zu können.
- Das Vermögen, über die eigene Mediennutzung und über Medienwirkungen nachdenken zu können.
- Das technische Wissen über Medien bzw. den Umgang mit Geräten.
- Die Fähigkeit, die jeweilige ‚Mediensprache‘ verstehen und analysieren zu können, d.h. Medien ‚lesen‘ zu können.
- Die Produktionsbedingungen von Medien und ihren Bezug zur gesellschaftlichen Wirklichkeit einschätzen zu können.
- Medienbotschaften zu beurteilen (Boulevardpresse, Nachrichtenmagazine) und kritisch über Begriffe wie Realität, Wahrheit, Information, Wissen, Manipulation etc. nachdenken zu können.
- Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen zu können, als Erweiterung der eigenen Handlungs- und Ausdrucksfähigkeit (aktiver Medienumgang) – so z.B. für die Gestaltung einer eigenen Homepage.<sup>297</sup>

Soweit ersichtlich, besteht weitgehende Einigkeit darüber, dass Medienkompetenz (zumindest) diese Fähigkeiten umfassen sollte. Damit ist allerdings noch nichts

---

<sup>297</sup> Programm Polizeiliche Kriminalprävention: Klicks-Momente 2009,5.

darüber gesagt, wie sie erfolgreich erworben und vermittelt werden kann – und erst recht nichts darüber, wann jemand hinreichend über sie verfügt.<sup>298</sup>

### 3.5.2

#### Zielgruppen von Medienkompetenz

Zwar sollten alle, die mit Medien – und insbesondere mit den neuen, digitalen Medien – umgehen, dies kompetent tun. Problematisiert und diskutiert wird aber vor allem die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen sowie der Personen und Institutionen, die für ihre (Medien)Erziehung zuständig sind: Eltern, Lehrkräfte/Schule, Fachkräfte der außerschulischen Jugendarbeit.

Da sich viele Eltern jedoch, wie oben dargestellt, aus der Verantwortung tendenziell verabschiedet haben, weil ihnen der Umgang mit den neuen Medien selbst fremd ist, bleiben als Vermittler von Medienkompetenz vor allem die schulischen und außerschulischen pädagogischen Fachkräfte.<sup>299</sup> Mit dem Vorteil, dass diese Fachkräfte ebenso wie die Kinder und Jugendlichen über die jeweiligen Institutionen erreichbar sind.

Insbesondere die **Schule** ist für die Aufgabe „Kriminalprävention durch Medienkompetenz“ der zentrale Ort – wie auch bei der Prävention analoger (Kriminalitäts-)Risiken und Gefahren –, denn Schule ist der Ort, an dem sich Kinder und Jugendliche verlässlich aufhalten und deshalb auch für präventive Maßnahmen und Programme prinzipiell erreichbar sind<sup>300</sup>, „zwangsbeglückt“ werden können. Außerdem stellt die Schule die neuen Medien nicht nur zur Verfügung, sondern hat einen großen Teil für ihre Verbreitung bei den und ihre Akzeptanz durch die Kinder

---

<sup>298</sup> *Weiner* 2011,42 weist in seiner Kritik am Begriff und der Forderung nach Medienkompetenz darauf hin, selbst Medientheoretiker und –pädagogen räumten mehrheitlich ein, dass es bislang an verbindlichen Normen und Kriterien zur Bewertung von Medienkompetenz mangle.

<sup>299</sup> Das heißt natürlich nicht, dass die Eltern ganz „außen vor“ sind. So richtet sich etwa die Broschüre „Klicks-Momente. So unterstützen Sie Ihr Kind bei der Medienkompetenz“ ausdrücklich an Eltern ([www.polizei-beratung.de](http://www.polizei-beratung.de)) und das Projekt „Elterntalk“ der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. fördert seit 2002 niedrigschwellig und innovativ Eltern- und Erziehungskompetenzen rund um die Themen Erziehung und Fernsehen, Computer- und Konsolenspiele, Handy, Internet und Konsum ([www.elterntalk.net](http://www.elterntalk.net)). Außerdem richten sich zahlreiche Internetauftritte an die Eltern wie beispielsweise die Initiative des BMFSFJ in Partnerschaft mit vodafone, Das Erste, ZDF und TV Spielfilm „SCHAU HIN Was Deine Kinder machen“; diese Initiative will eine Brücke zwischen Eltern und ihren Kindern bilden, Eltern praktische Orientierungshilfen zur Mediennutzung und –erziehung geben und den Dialog zwischen Eltern und Kindern fördern.

<sup>300</sup> So auch Paus-Hasebrink 2010,230.

und Jugendlichen beigetragen (s.o.). Folglich hat sie auch eine Verantwortung dafür, dass ihre Schüler/innen lernen, damit kompetent umzugehen.

### 3.5.3

#### **Digital Natives oder Digital Naives?**<sup>301</sup>

Auch wenn Kinder und Jugendliche heute mit den digitalen Medien groß werden, sei Medienkompetenz, im Speziellen die Internetkompetenz, auch bei den Heranwachsenden nicht von Geburt an vorhanden, sondern müsse analog zur Entwicklung der Persönlichkeit stetig aufgebaut werden. Zur Bildung von Internetkompetenz müssten dabei unterschiedliche Fertigkeiten gelernt werden: handlungsorientierte (Handhabung der Hard- und Software sowie von Onlineprozessen), kognitive (Kenntnis über Struktur, Organisation, Funktionen und Inhalte des Internets), analytische (Bewertung der Inhalte hinsichtlich Absender, Vertrauenswürdigkeit, Vollständigkeit) und sozial-reflektive (Befriedung emotionaler Befindlichkeiten, Reflexion der eigenen Internetnutzung, soziales Handeln und Interagieren).<sup>302</sup>

Dabei verfügt die „Net- und Cybergeneration“ zumeist über intuitive Bedienerkompetenzen; Jugendlichen gelingt der technische Umgang mit den Medien in der Regel mühelos und sie vermitteln sich gegenseitig diese Kenntnisse. Aus dieser selbstverständlichen Mediennutzung kann jedoch noch keine Medienkompetenz abgeleitet werden. Im Bereich der kritischen Auseinandersetzung mit den Inhalten, Macharten und möglichen Wirkungen und deren Bewertung – analytische und sozial-reflektive Fähigkeiten – sind sie weit weniger kompetent und bedürfen der Begleitung.<sup>303</sup>

Dieser Begleitung bedürfen vor allem auch die **sozial und bildungsmäßig benachteiligten** Kinder und Jugendliche, deren Eltern mit ihren (Medien-

---

<sup>301</sup> Arnold 2008,6 weist darauf hin, dass diese Anspielung auf den Begriff der „digital natives“ sich auf die in der Regel geringe Sensibilität der Jugendlichen für den Schutz ihrer persönlichen Daten bezieht. Unter dem Titel „Digital native oder digital naïv“ stand 2010 die Tagung der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur: Medienkompetenz werde keineswegs in die Wiege gelegt, sondern müsse auch von der jüngeren Generation erst nach und nach erworben werden (schau-hin.info/medienerziehung/internet/details/medienpaedagogik; Abfragedatum: 29.3.2011).

<sup>302</sup> Schneider/Warth 2010, 471f.

<sup>303</sup> Gugel 2011,27f.

)Sozialisationsaufgaben häufig völlig überfordert sind.<sup>304</sup> Digitale Ungleichheiten zeigten sich mittlerweile nicht mehr in erster Linie im Zugang zum Internet, sondern viel stärker in dem unterschiedlichen Umgang mit den interaktiven Möglichkeiten und den vielseitigen Funktionalitäten des Netzes. Jugendliche mit formal geringerem Bildungsgrad wenden sich im Netz eher Unterhaltungsangeboten zu.<sup>305</sup> Die bereits in den 1990er Jahren, vor den Zeiten des Internets, gemachte Beobachtung, dass Eltern mit niedriger Bildung Medien meist passiv-konsumierend nutzen und damit die Mediennutzung ihrer Kinder maßgeblich beeinflussen, setzt sich auch in Zeiten des Internets fort.<sup>306</sup> Um die Teilnahme- und Teilhabechancen insbesondere der Jugendlichen zu erhöhen, die nicht ‚von Haus aus‘ über entsprechenden Ressourcen verfügen, ergibt sich ein besonderer medienpädagogischer Handlungsbedarf.<sup>307</sup>

Eines ist jedoch zentral wichtig bei der medienpädagogischen Arbeit mit – allen - Kindern und Jugendlichen: Grundlage sollte immer die **Wertschätzung** ihrer medialen Nutzungs- und Ausdrucksformen sein.<sup>308</sup> Die Heranwachsenden seien den Medien keineswegs hilflos ausgeliefert, sie gingen aktiv mit ihnen um, wählten aus und wiesen den Inhalten Bedeutung zu. Die Bedeutung und den Stellenwert von Medien für Kinder und Jugendliche zu verstehen, sei Voraussetzung dafür, mit ihnen in einen Dialog über Medien eintreten zu können.<sup>309</sup>

### 3.5.4

#### Schule, Medienpädagogik und Medienkompetenz

Bleibt die Frage, ob Schule das leisten kann. Eine neuere *Studie der nordrhein-westfälischen Landesanstalt für Medien*, die auf der Grundannahme basiert, dass „erst eine Integration der (digitalen) Medien in die schulische Alltagspraxis deren vielfältige Optionen für den Lern- und Lehrprozess eröffnet“, <sup>310</sup> weckt daran Zweifel. Zumindest macht sie deutlich, dass Medienintegration als ein langfristiger Prozess zu

---

<sup>304</sup> Paus-Hasebrink 2010,231.

<sup>305</sup> Rhein 2011,55; Paus-Hasebrink 2010,231.

<sup>306</sup> Shell Jugendstudie 2010,109. Siehe zur Problematik der Abhängigkeit der Bildungserfolge von Kindern von der sozialen Lage ihrer Familie und der Benachteiligung von Kindern unterer Sozialgruppen und solcher mit Migrationshintergrund das Gutachten zum Schwerpunktthema des 15. Deutschen Präventionstages (Steffen 2010).

<sup>307</sup> Rhein 2011,55f. Siehe dazu auch Kutscher 2010; Brüggem 2010; Wagner 2008.

<sup>308</sup> Arnold 2009,8.

<sup>309</sup> Gugel 2011,28f.

<sup>310</sup> Breiter u.a. 2010,271; siehe dazu auch [www.heise.de/newsticker/meldung/Studie-zur-Medienkompetenz-in-Schulen](http://www.heise.de/newsticker/meldung/Studie-zur-Medienkompetenz-in-Schulen); Abfragedatum: 15.12.2010.

verstehen ist. Zwar habe die Nutzung digitaler Medien im Unterricht schon deutlich zugenommen, doch müssten sie noch besser in den Schulalltag integriert werden. Wesentliche Voraussetzung dafür sei die Verbesserung der technischen Rahmenbedingungen sowie die verstärkte Qualifizierung der Lehrkräfte. Es sei eher Zufall, ob und wie digitale Medien in der Schule genutzt würden. Lehrer hätten Angst vor Kontrollverlust: Viele Schüler verfügten zumindest in Teilgebieten über mehr Medienkompetenzen. Lehrer und Schüler lebten häufig in verschiedenen Welten: Während Online-Netzwerke bei Schülern ungemein populär seien, sähen Lehrer die Nutzung von Facebook und Co. eher kritisch.

Als „zentrale Handlungsfelder“ werden genannt:<sup>311</sup> Ausbau der Lehrerbildung für die Medienintegration; Ausbau des Beratungs- und Unterstützungssystems für Schulen und Lehrkräfte; Verbesserung der Ausstattung und Bereitstellung einer lernförderlichen IT-Infrastruktur; stärkere Einbeziehung der Eltern bei der Medienintegration;<sup>312</sup> Entwicklung und Bereitstellung von digitalen Lern- und Lehrmaterialien; Aufbau von schulischem Wissensmanagement; Integration digitaler Medien in die Qualitätssicherung und –entwicklung; strategische Weiterentwicklung und Steuerung.

Dass Handlungsbedarf besteht, macht auch eine Umfrage des *BITKOM* bei 500 Schülern zwischen 14 und 19 Jahren vom September 2010 „Bildung 2.0 –Digitale Medien in Schulen“ deutlich. Danach wünschten sich Schüler (aller Schulformen) einen stärkeren Einsatz neuer Medien: Nur 15% der befragten Schüler nutzten Computer täglich im Unterricht, 41% mindestens einmal in der Woche, 38% bekämen einen PC höchstens alle zwei Wochen zu Gesicht, 5% nie. Der häufigste Einsatzzweck seien Internetrecherchen, gefolgt von Präsentationen von Inhalten durch die Lehrer oder die Schüler. Immerhin ein Drittel der Schüler programmiere und ein Fünftel gestalte selbständig Webseiten. Zwei Drittel der Schüler seien der Meinung, dass die Lehrer besser für den Einsatz neuer Medien geschult werden sollten; ein Drittel sei der Auffassung, dass die Lehrer nicht wüssten, wie sie die neuen Medien sinnvoll im Unterricht einsetzen können und 44% der Schüler – also

---

<sup>311</sup> Breiter u.a. 2010,279ff.

<sup>312</sup> Aus Sicht der Schule sollten sich die Eltern stärker als bisher an der Vermittlung von Medienkompetenz an ihre Kinder beteiligen, denn die Rolle der Eltern für die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler sei für die schulische Medienintegration von herausragender Bedeutung (Breiter u.a. 2010,283).

fast die Hälfte – glauben, dass viele Lehrer kein Interesse daran hätten, neue Medien einzusetzen.

Wenn medienpädagogische Inhalte in der Schule eingeführt werden, dann jedoch nicht nur mit dem Ziel, mediale Techniken zur Förderung der Unterrichtsdidaktik sinnvoll einzusetzen, sondern vor allem auch mit dem Ziel der Förderung der Kritikfähigkeit, der kommunikativen Kompetenz und der kreativen wie demokratischen Nutzung der Medien. In diesem Zusammenhang gehe es beispielsweise darum, Web 2.0 Angebote selbst zu machen mit dem Ziel, Risiken zu mindern und Chancen sinnvoll zu nutzen.<sup>313</sup>

### 3.5.5

#### Medienkompetenz – Verlagerung von Verantwortung?

*„Medienkompetenz wird zunehmend als Allheilmittel propagiert. Selbstverständlich müssen junge User die notwendigen Fähigkeiten erwerben, um sich im Netz sicher zu verhalten. Es wäre aber zynisch, sie so erziehen zu wollen, dass sie selbst schwerste Belastungen ertragen ... Jugendschutz.net fordert mehr Rücksicht auf Kinder und Jugendliche.“<sup>314</sup>*

Ohne Frage ist der kompetente Umgang mit den digitalen Medien (und nicht nur mit diesen!) wichtig und ebenso ohne Frage besteht hier großer Handlungsbedarf - nicht nur bei den jungen Nutzern. Aber die Propagierung von Medienkompetenz als Allheilmittel ist auch kritisch zu sehen – und das nicht nur vor dem Hintergrund, dass dieses „Allheilmittel“ inhaltlich und begrifflich derart unbestimmt ist, dass niemand genau weiß, was ihm eigentlich abverlangt wird.<sup>315</sup>

---

<sup>313</sup> So der Vorsitzende der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Norbert Neuss, anlässlich des Kongresses „Keine Bildung ohne Medien“, der im März 2011 in Berlin stattfand ([www.schauhin.info](http://www.schauhin.info); Abfragedatum: 29.3.2011).

Mit diesem Ziel hat beispielsweise die Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. zusammen mit dem JFF – Institut für Medienpädagogik **webhelm** entwickelt, die Werkstatt-Community für Daten, Rechte, Persönlichkeit, die jugendliche Surferinnen und Surfer sensibilisieren und ihren selbstverantwortlichen Umgang mit dem Internet stärken möchte. Webhelm verfolgt den Peer-to-Peer-Education Ansatz und möchte Pädagoginnen und Pädagogen in ihrer Arbeit mit Jugendlichen zum Thema Web 2.0 unterstützen – mit Hintergrundinformationen zu den Themen Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrechte sowie Anregungen für die pädagogische Praxis ([www.webhelm.de](http://www.webhelm.de)).

<sup>314</sup> Jugendschutz.net Bericht 2009 (Vorwort)

<sup>315</sup> Weiner 2011,42.

Weiner weist zu Recht darauf hin, dass Politik nicht müde werde, Medienkompetenz als unabdingbare Basiskompetenz für eine angemessene politische, kulturelle und ökonomische Teilhabe des Einzelnen am gesellschaftlichen Leben und am Wohlstand zu beschwören. Damit verlagere sie aber nur die Verantwortung für problematische Folgen politischer Entscheidungen – hier: der Deregulierung des Medienmarktes – von der Politik auf die Bürger.

Ebenso problematisch sei, wenn versucht werde, „der Öffentlichkeit ein so beunruhigendes gesellschaftliches Phänomen wie die merkliche Zunahme schwerer psychischer und sozialer Störungen bei Kindern und Jugendlichen mit Blick auf deren Medienverhalten als Folge eines Mangels an Medienkompetenz zu verkaufen.“ „Exzessiver“ Medienkonsum sei ein Symptom jugendlicher Devianz, jedoch nicht deren Ursache – das seien die von der Politik zu verantworteten sozialen und ökonomischen Bedingungen, unter denen solche sozial und psychisch deformierten Männer in unserer Konkurrenz- und Leistungsgesellschaft heranwüchsen.<sup>316</sup>

Unter der Hand bekämen die eine Mitverantwortung für die Taten zugeschoben, die für eine ausreichende Medienkompetenz der Heranwachsenden zuständig seien: die Eltern, Kindergärten und Schulen. Diese könnten das jedoch kaum leisten, zumal die Mehrzahl der Maßnahmen für mehr Medienkompetenz an den Angehörigen der bildungsfernen Schichten vorbeigingen und auch das, was in der Fläche in Schulen unter dem Label Medienerziehung angeboten werde, mehr als dürftig sei. Eine Verbesserung der Medienkompetenz durch Schulen müsse mit einer grundlegenden Veränderung der vorherrschenden Unterrichtsmethodik und –praxis einhergehen - das werde aber von den zuständigen politischen Entscheidungsträgern schon aus Kostengründen geflissentlich ignoriert.<sup>317</sup>

---

<sup>316</sup> Weiner bezieht sich dabei insbesondere auf die Reaktion von Politikern, Psychologen, Pädagogen und Kriminologen auf Amokläufe von Jugendlichen an Schulen, sofort deren Medienkonsum – insbesondere von „Killerspielen“ – und mangelnde Medienkompetenz als Ursachen auszumachen, bevor die psychosozialen Ursachen und Hintergründe der Taten hinreichend geklärt waren (2011,43f). Siehe dazu auch die Bewertung der Medien-Gewalt-Forschung durch Kunczik/Zipfel 2010a,470ff.

<sup>317</sup> Siehe dazu etwa die Initiative **Niedersachsens**, Medienbildung zum festen Bestandteil im Schulunterricht zu machen. Allerdings sei ein eigenes Fach Medienkunde nicht durchsetzbar und die Landesanstalt für Medien habe für solche Projekte 950.000 € zu Verfügung – „mit dieser Summe können wir in einem Flächenland wie Niedersachsen mit 68.000 Lehrkräften an allgemeinbildenden Schulen keine Bäume ausreißen.“ ([www.hna.de/nachrichten/niedersachsen/medien-sollen-auf-den-lehrplan](http://www.hna.de/nachrichten/niedersachsen/medien-sollen-auf-den-lehrplan); Abrufdatum: 20.1.2011)

Insgesamt kommt *Weiner* zu der Bewertung, dass weder die Politik, noch die Wirtschaft und die Medien ein ernsthaftes Interesse an dem reflektierten, kreativen und kritischen Mediennutzer hätten, den „sie unablässig als Leitbild der Mediengesellschaft vor sich hertragen.“ Ein als ausreichend medienkompetent geltende Mediennutzer „wäre der lebendige Alptraum der Medienindustrie, der Medien und der Politik“.<sup>318</sup>

---

<sup>318</sup> Weiner 2011,46.

## Literaturverzeichnis

Altenhain, Karsten/Liesching, Marc (2011): „Computerspielsucht“ im Jugendmedienschutzrecht. BPMJ-Aktuell 1/2011, S. 3-18.

ARD-Forschungsdienst (2010): Mediennutzung in konvergenten Medienwelten. Media Perspektiven 11/2010, S. 549-556.

Arnold, Patricia (2009): Wikis, Weblogs und Social Networking – dabei sein ist alles? proJugend 2/2009, S. 4-8.

Bär, Wolfgang (2007): Strafrecht in der digitalen Welt. In: Bundeskriminalamt (Hrsg.)

Baier, Dirk u.a. (2010): Kinder und Jugendliche in Deutschland: Gewalterfahrungen, Integration, Medienkonsum. KFN Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen. Forschungsbericht Nr. 109. Hannover.

BAJ siehe Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz

Bergmann, Wolfgang/Hüther, Gerald (2009): Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. 2. Auflage. Weinheim und Basel.

BITKOM siehe Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.

BITKOM (2010): Studie „Bildung 2.0 – Digitale Medien in Schulen“. Berlin.

BITKOM (Hrsg.) (2011): Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen. Berlin.

Bliesener, Thomas (2007): Digitale Welten und ihre Opfer. In: Bundeskriminalamt (Hrsg.) 2007.

Böker, Arnfried (2010): Das Thema „Multimedien Handy“ in der pädagogischen Praxis. In: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (Hrsg.) 2010, S. 53-58.

Boers, Klaus (2009): Kontinuität und Abbruch persistenter Delinquenzverläufe. In: Bundesministerium der Justiz (Hrsg.) 2009, S. 101-133.

Bonfadelli, Heinz (2010): Von der Digital Divide zu den Digital Skills – Zur Bedeutung von kommunikationswissenschaftlicher Forschung in einer Mediensozialisations-Perspektive. In: DJI Thema 2010/02.

Borges, Georg u.a. (2010): Identitätsdiebstahl und Identitätsmissbrauch im Internet. Rechtliche und technische Aspekte. ([www.bsi.bund.de](http://www.bsi.bund.de))

BPJM siehe Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

BPJMThema (2008): Jugendmedienschutz. Aufgaben und Arbeitsweisen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Bonn.

BPJMThema (2009): Wegweiser Jugendmedienschutz. Ein Überblick über Aufgaben und Zuständigkeiten der Jugendmedienschutz-Institutionen in Deutschland. Bonn.

Breiter, Andreas/Welling, Stefan/Stolpmann, Björn Eric (2010): Medienkompetenz in der Schule. Integration von Medien in den weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf/Berlin 2010.

Brodowski, Dominik/Freiling, Felix C. (2011): Cyberkriminalität, Computerkriminalität und die digitale Schattenwirtschaft. Forschungsforum Öffentliche Sicherheit. Schriftenreihe Sicherheit Nr. 4. Berlin.

Brüggen, Niels (2010): Medienpädagogische Arbeit mit bildungsbenachteiligten Jugendlichen – Möglichkeiten und Herausforderungen. Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (Hrsg.) 2010, S. 22-37.

Bucher, Hans-Jürgen/Gloning, Thomas/Lehnen, Katrin (Hrsg.)(2010): Neue Medien – neue Formate. Ausdifferenzierung und Konvergenz in der Medienkommunikation. Frankfurt am Main.

Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (Hrsg.)(2010): Modelle Dokumente Analysen – MDA 25. Impulse zur Medienkompetenz. Berlin.

Bundeskriminalamt (Hrsg.) (2007): Tatort Internet – eine globale Herausforderung für die Innere Sicherheit. Herbsttagung des Bundeskriminalamtes vom 20. bis 22. November 2007 (CD mit den Vorträgen und Diskussionsbeiträgen).

Bundeskriminalamt (Hrsg.)(2010a): IUK-Kriminalität. Bundeslagebild 2009. Pressefrei Kurzfassung. Wiesbaden.

Bundeskriminalamt (Hrsg.)(2010b): Polizeiliche Kriminalstatistik Bundesrepublik Deutschland. Berichtsjahr 2009. Wiesbaden.

Bundeskriminalamt (2010c): Sicherheitsrisiken für Computeranwender im häuslichen Umfeld durch kindliche und jugendliche PC-Nutzer (SirUP). Gemeinsamer Abschlussbericht des Methodenzentrums der Universität Landau und des Bundeskriminalamtes. Wiesbaden.

Busemann, Katrin/Gscheidle, Christoph (2010): Web 2.0: Nutzung steigt – Interesse an aktiver Teilhabe sinkt. Media Perspektiven 7-8/2010, S. 359-380.

Busse, Arne e.a. (2011): Mit „Ballerspielen“ gegen pädagogische „No-Go-Areas“? Erfahrungen mit Eltern-LANs. APuZ 3/2011, S. 30-34.

Bundesministerium der Justiz (Hrsg.)(2009): Das Jugendkriminalrecht vor neuen Herausforderungen? Jenaer Symposium 9.-11. September 2008. Mönchengladbach.

Bundesministerium des Innern (Hrsg.)(2010): Perspektiven deutscher Netzpolitik. 14 Thesen zu den Grundlagen einer gemeinsamen Netzpolitik der Zukunft. Berlin.

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (Hrsg.)(2010): IKT-Strategie der Bundesregierung „Deutschland Digital 2015“. Berlin.

CSU-Landesleitung (2011): In Freiheit und Fairness. Positionspapier des CSU-Netzrates. München.

Dehm, Ursula/Storll, Dieter (2010): Medien und Tabus. Media Perspektiven 9/2010, S. 410-431.

Degkwitz, Andreas (2006): Grundlegende Konflikte und Kontroversen beim Umgang mit ‚geistigem Eigentum‘. In: Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (DFK)(Hrsg.) 2006, S. 33-40.

DJI siehe Deutsches Jugendinstitut

DJI Thema 2010/02: Digital kompetent oder abgehängt? Wege von Kindern und Jugendlichen ins Netz ([www.dji.de/cgi-bin/projekte/output.php?projekt=975Jump1=LINKS&Jump2=15](http://www.dji.de/cgi-bin/projekte/output.php?projekt=975Jump1=LINKS&Jump2=15); Abfragedatum: 3.2.2011).

Deutscher Bundestag (2010): Einsetzung einer Enquete-Kommission „Internet und digitale Gesellschaft“. Drucksache 17/950 vom 3.3.2010.

Eichenberg, Christiane/Rüther, Werner (2006): Prävention von Devianz rund um das Internet – Ein Ausblick auf Handlungs- und Forschungsfelder. In: Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (DFK)(Hrsg.) 2006, S. 177-188.

Eisner, Manuel/Ribeaud, Denis/Bittel, Stéphanie (2006): Prävention von Jugendgewalt. Wege zu einer evidenzbasierten Präventionspolitik. Hrsg. von der Eidgenössischen Ausländerkommission (EKA). Bern-Wabern.

Eschemann, Joachim (2006): Vorwort. In :Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (DFK)(Hrsg.) 2006, S. 3-4.

Feil, Christine (2010): Familiäre Kontexte des Internetzugangs und Internetaktivitäten im späten Kindes- und frühen Jugendalter. In: Fuhs u.a. (Hrsg.) 2010, S. 47-71.

Felling, Matthias (2008): Medienwelt in der Hosentasche. Handykids und ihre Alleskönner mit Tücken. Medienconcret. Magazin für die pädagogische Praxis. Juni 2008, S. 30-34.

Flotho, Barbara/Hajok, Daniel (2011): Pornografie, sexuelle Übergriffe und freizügige Selbstdarstellungen in den neuen Medien: Möglichkeiten zum Einbezug der Themen in die sexual- und medienpädagogische Arbeit. KJug. 56. Jg. 2011, S. 13-19.

Franz, Gerhard (2010): Digital Natives und Digital Immigrants: SocialMedia als Treffpunkt von zwei Generationen. Media Perspektiven 9/2010, S. 399-409.

Fritz, Jürgen u.a. (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielen: Gefordert, gefördert, gefährdet. Zusammenfassung der Studie. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (Hrsg.). Düsseldorf.

Fuhs, Burkhard/Lampert, Claudia/Rosenstock, Roland (Hrsg.)(2010): Mit der Welt vernetzt. Kinder und Jugendliche in virtuellen Erfahrungsräumen. München.

Gehrcke, Gernot (2006): Ein sicheres Internet für alle? Netzspezifische Medienkompetenz- und Präventionsinitiativen in Europa. In: Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (DFK)(Hrsg.) 2006, S. 161-176.

Gerhards, Maria/Mende, Annette (2009): Offliner: Ab 60-jährige Frauen bilden die Kerngruppe. Media Perspektiven 7/2009, S. 365-376.

Grimm, Petra (2009): Gewalt im Web 2.0. Wie gewalthaltige Internetangebote Heranwachsende beeinflussen. proJugend 2/2009, S. 12-15.

Grimm, Petra (2010): Die Bedeutung der Pornografie in der Lebenswelt von Jugendlichen. proJugend 4/2010, S. 4-8.

Grimm, Petra/Clausen-Muradian, Elisabeth (2009): Cyber-Mobbing – psychische Gewalt via Internet: „Ja, Beleidigungen, Drohungen. So was halt.“ KJug. 54. Jg. 2009, S 33-37.

Grimm, Petra/Rhein, Stefanie/Müller, Michael (2010): Porno im Web 2.0. Die Bedeutung sexualisierter Web-Inhalte in der Lebenswelt von Jugendlichen. Schriftenreihe der Niedersächsischen Landesmedienanstalt (NLM). Bd. 25. Berlin.

Groebel, Jo (2006): Medienentwicklung und neue Gewalttrisiken in der Informationsgesellschaft. In: Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (DFK)(Hrsg.) 2006, S. 7-12.

Grüßinger, Wilfried (2010): Die Faszination von Computer- und Konsolenspielen. In: BAJ 2010, S. 46-52.

Günter, Thomas/Schindler, Friedemann (2006): Technische Möglichkeiten des Jugendschutzes im Internet. RdJB 3/2006, S. 341-350.

Gugel, Günther (2011): Medien und Gewalt. Problemfelder und Handlungsmöglichkeiten. Institut für Friedenspädagogik Tübingen e.V. Tübingen.

Gutknecht, Sebastian (2010): Gesetzlicher Jugendmedienschutz. In: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (Hrsg.) 2010, S. 38-45.

Hans-Bredow-Institut (Hrsg.) (2007): Analyse des Jugendmedienschutzsystems – Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. Endbericht. Hamburg.

Hans-Bredow-Institut (Hrsg.)(2011): Risiken & Sicherheit im Internet. Befunde einer empirischen Untersuchung zur Onlinenutzung von Kindern und Jugendlichen. Überblick über europäische Ergebnisse. Hamburg.

Hartmann, Maren/Hepp, Andreas (Hrsg.)(2010): Die Mediatisierung der Alltagswelt. Wiesbaden.

Hasebrink, Uwe/Domeyer, Hanna (2010): Zum Wandel von Informationsrepertoires in konvergierenden Medienumgebungen. In: Hartmann, Maren/Hepp, Andreas (Hrsg.) 2010, S. 49-64.

Hasebrink, Uwe/Lampert, Claudia: Kinder und Jugendliche im Web 2.0. APuZ 3/2011, S. 3-10.

Hassemer, Rabea/Höhler, Lucie (2009): Jugendschutz im Web 2.0. proJugend 2/2009, S. 16-18.

Humer, Stephan (2008): Digitale Identitäten. Der Kern digitalen Handelns im Spannungsfeld von Imagination und Realität. Winnenden.

JIM-Studie siehe Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)

Initiative D21 (Hrsg.)(2010a): (N)ONLINER Atlas 2010. Eine Topographie des digitalen Grabens durch Deutschland. Berlin.

Initiative D21 (Hrsg.)(2010b): Digitale Gesellschaft. Die digitale Gesellschaft in Deutschland – Sechs Nutzertypen im Vergleich. Berlin.

Internet-ABC e.V. (Hrsg.)(2010): Wissen, wie's geht! Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer. Düsseldorf.

jugendschutz.net (2008): Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen. Bericht 2008. Mainz.

jugendschutz.net (2009): Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen. Bericht 2009. Mainz.

Kabs-Ballbach, Kai (2008): Jungen – Medien – Gewalt. Ein Trio Infernale? Plädoyer für eine sozialpädagogisch orientierte Medienarbeit mit Jungen. Medienconcret. Magazin für die pädagogische Praxis. Juni 2008, S. 7470-

Kempf, Sebastian (2009): „Wieso Medien? Es geht doch um Sexualkunde!“ proJugend 4/2010, S. 13-16.

KIM-Studie siehe Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)

KJM siehe Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten

KJM (2010): Interview mit Thomas Krüger: „Versachlichung der Diskussion und pädagogisches Augenmaß notwendig“. S. 106-112.

KJM (2010): Interview mit Prof. Dr. Christian Pfeiffer „Onlinespiele haben einen massiven Suchtfaktor“. S. 145-149.

Klicksafe (Hrsg.)(2010): Spielregeln im Internet – Durchblicken im Rechte-Dschungel. Düsseldorf/Ludwigshafen.

Klingler, Walter (2008): Jugendliche und ihre Mediennutzung 1998 bis 2008. Media Perspektiven 12/2008, S. 625-634.

Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM)(Hrsg.)(2010): Umstritten und umworben: Computerspiele - eine Herausforderung für die Gesellschaft. Berlin.

Knierim, Katja (2010): The internet is for porn? Pornografie und sexuelle Gewalt in Chats und Communities. proJugend 4/2010, S. 9-12.

KPMG AG (2010): e-Crime-Studie 2010. Computerkriminalität in der deutschen Wirtschaft. Berlin.

Küch, Ulf (2010): „Skimming“ – Fluch der neuen Technik oder nur Kapitulation vor innovativen Kriminellen. der kriminalist 10/2010, S. 8-134.

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2010a): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004 – 2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Berlin.

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2010b): Computerspielsucht. Befunde der Forschung. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Berlin.

Kutscher, Nadia (2010): Bedeutung und Förderung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen in sozial benachteiligten Lebenslagen. In: DJI Thema 2010/02.

Kutscher, Stephanie/Rack, Stefanie (2009): klicksafe –Informationen und Materialien zum Thema Cyber-Mobbing. KJug. 54.. Jg. 2009, S. 48-49.

Lampert, Claudia (2009): EU Kids Online – Kinder und Internetnutzung in Europa. KJug. 54. Jg. S. 7-11.

Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Schulz, Wolfgang (2009): Jugendliche und Social Web – Fazit und Handlungsbereiche. In: Schmidt, Jan-Hinrik/Paus-Hasebrink, Ingrid/Hasebrink, Uwe (Hrsg.) 2009, S. 275-297.

Livingstone, Sonia e.a. (2011): Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full Findings. LSE, London: EU Kids Online.

Lübbesmeyer, Nina (2010): Chatten ohne Risiko? Kinder und Jugendliche in Online-Kommunikationsdiensten. In: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz e.V. (Hrsg.) 2010, S. 62-69.

Marci-Boehncke, Gudrun/Rath, Matthias (2010): Medienkompetenz für Erzieherinnen II. München.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)(2009): JIM-Studie 2009. Jugend, Information, (Multi-)Media. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)(2009): KIM-Studie 2008. Kinder + Medien, Computer + Internet. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)(2010): JIMplus. Nahaufnahmen 2009. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)(2010): JIM-Studie 2010. Jugend, Information, (Multi-)Media. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.)(2011): KIM-Studie 2010. Kinder + Medien, Computer + Internet. Stuttgart.

MeMo 2010 siehe Schorb u.a 2010

Möller, Ingrid (2011): Gewaltmedienkonsum und Aggression. APuZ 3/2011, S. 18-23.

MPFS siehe Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Mühlberger, Martina (2010): Neue Risiken durch das Social Web. Eine Perspektive des Jugendmedienschutzes. In: Fuhs u.a. (Hrsg.) 2010, S. 203-221.

(N)ONLINER Atlas siehe Initiative D21 (Hrsg.)(2010a)

Otto, Philipp (2010): Urheber- und Persönlichkeitsrechte in sozialen Netzwerken. In: Klicksafe (Hrsg.) 2010, S. 13-19.

Paus-Hasebrink, Ingrid (2010): Was ist zu tun? Herausforderungen und Aufgaben für die Förderung der Medienkompetenz. In: Fuhs, Burkhard/Lampert, Claudia/Rosenstock, Roland (Hrsg.) 2010, S. 223-240.

Pfeiffer, Christian u.a. (2007): Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. KFN Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen. Hannover.

Programm Polizeiliche Kriminalprävention (Hrsg.)(2009): Klicks-Momente. Stuttgart.

Programm Polizeiliche Kriminalprävention (Hrsg.)(2010): Im Netz der neuen Medien. Internet, Handy und Computerspiele – Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche. Stuttgart.

Projektgruppe ARD/ZDF-Multimedia (2007): Internet zwischen Hype, Ernüchterung und Aufbruch. 10 Jahre ARD/ZDF-Onlinestudie. Baden-Baden ([www.ard-zdf-onlinestudie.de](http://www.ard-zdf-onlinestudie.de)).

Quandt, Thorsten (2010): Computer- und Konsolenspiele: in Forschungsüberblick zur Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. In: KJM (Hrsg.) 2010, S. 113-144.

Quandt, Thorsten/Scharkow, Michael/Festl, Ruth (2010): Digitales Spielen als mediale Unterhaltung. Media Perspektiven 11/2010, S. 515-522.

- Rehbein, Florian/Kleimann, Matthias/Mößle, Thomas (2009): Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. KFN Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen. Forschungsbericht Nr. 108. Hannover.
- Rhein, Stefanie (2011): Jugendliche und das Internet: Soziologische Überlegungen und empirische Befunde. ZJJ 1/2011 S. 52-56.
- Riebel, Julia/Jäger, Reinhold S. (2009): Cyberbullying als neues Gewaltphänomen. KJug. 54. Jg. 2009, S. 38-41.
- Ridder, Christa-Maria/Engel, Bernhard (2010): Massenkommunikation 2010: Mediennutzung im Intermediavergleich. Media Perspektiven 11/2010, S. 523-536.
- Ridder, Christa-Maria/Engel, Bernhard (2010): Massenkommunikation 2010: Funktionen und Images der Medien im Vergleich. Media Perspektiven 11/2010, S. 537-548.
- Rosenbach, Marcel/Stark, Holger (2011): Staatsfeind WikiLeaks. München.
- Schirmacher, Frank (2009): Payback. 3. Auflage. München.
- Schmidt, Jan-Hinrik (2010): Netzwerkplattformen als Räume des Heranwachsens. In: Fuhs u.a. (Hrsg.) 2010, S. 163-177.
- Schmidt, Jan-Hinrik/Paus-Hasebrink, Ingrid/Hasebrink, Uwe (Hrsg.)(2009): Heranwachsen mit den Social Web. Düsseldorf.
- Schneider, Silke/Warth, Stefan (2010): Kinder und Jugendliche im Internet. Media Perspektiven 10/2010, S. 471-482.
- Schorb, Bernd u.a. (2010): Medienkonvergenz Monitoring. Soziale Online-Netzwerke-Report 2010 (MeMo 2010). Leipzig.
- Schulz, Iren (2010): Mediatisierung und der Wandel von Sozialisation: Die Bedeutung des Mobiltelefons für Beziehungen, Identität und Alltag im Jugendalter. In: Hartmann, Maren/Hepp, Andreas (Hrsg.) 2010, S. 231-242.
- Schulz, Wolfgang (2009): Jugendmedienschutz in Europa – Die Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste. KJug. 54. Jg. 2009, S. 3-6.
- Shell Deutschland Holding (Hrsg.)(2010): Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich. 16. Shell Jugendstudie. Frankfurt am Main.
- Spitzer, Manfred (2005): Vorsicht Bildschirm. Transfer ins Leben, Bd. 1. Stuttgart e.a.
- Spürck, Dieter (2011): Gewaltdarstellungen. Der schillernde Tatbestand der „gewaltbeherrschten Trägermedien“ gemäß § 15 Abs.2 Nr.3a JuSchG. BPMJ-Aktuell 1/2011, S. 19-26.

Stäude-Müller, Frithjof/Bliesener, Thomas/Nowak, Nicole (2009): Cyberbullying und Opfererfahrungen von Kindern und Jugendlichen im Web 2.0. KJug. 54. Jg. 2009, S. 42-47.

Steffen, Wiebke (2008): Jugendkriminalität und ihre Verhinderung zwischen Wahrnehmung und empirischen Befunden. Gutachten zum 12. Deutschen Präventionstag am 18. und 19. Juni 2007 in Wiesbaden. In: Marks, Erich/Steffen, Wiebke (Hrsg.)(2008): Starke Jugend – starke Zukunft. Ausgewählte Beiträge des 12. Deutschen Präventionstages 2007. Mönchengladbach.

Steffen, Wiebke (2009): Junge Intensiv- und Mehrfachtäter – eine neue Herausforderung? Überblick über kriminologische Befunde zu intensiv und dauerhaft auffälligen jungen Menschen. In: Bundesministerium der Justiz (Hrsg.) 2009, S. 83-100.

Steffen, Wiebke (2010): Lern- und Lebensräume von Kindern und Jugendlichen als Orte von Bildung und Gewaltprävention. Gutachten für den 15. Deutschen Präventionstag 10. & 11. Mai 2010 Berlin ([www.praeventionstag.de](http://www.praeventionstag.de)).

Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (DFK)(Hrsg.)(2006): Internet – Devianz. Berlin.

Stöcker, Christian (2011): „Man wird nicht zum Amokläufer, weil man ein brutales Computerspiel gespielt hat“ Doppelinterview mit Stefan Aufenanger und Christian Pfeiffer. APuZ 3/2011, S. 10-17.

Süss, Daniel (2004): Mediensozialisation von Heranwachsenden. Wiesbaden.

Theunert, Helga (2011): Aktuelle Herausforderungen für die Medienpädagogik. APuZ 3/2011, S. 24-29.

Theunert, Helga/Schorb, Bernd (2010): Sozialisation, Medienaneignung und Medienkompetenz in der mediatisierten Gesellschaft. In: Hartmann, Maren/Hepp, Andreas (Hrsg.) 2010, S. 243-254.

van Eimeren, Birgit/Oehmichen, Ekkehard/Schröter, Christian (1997): ARD-Online-Studie 1997: Onlinenutzung in Deutschland. Nutzung und Bewertung der Onlineangebote von Radio- und Fernsehsendern. Media Perspektiven 10/1997, S. 548-557.

van Eimeren, Birgit/Gerhard, Heinz/Frees, Beate (2003): Internetverbreitung in Deutschland: Unerwartet hoher Zuwachs. Media Perspektiven 8/2003, S. 338-358.

van Eimeren, Birgit/ Frees, Beate (2006): Schnelle Zugänge, neue Anwendungen, neue Nutzer? Media Perspektiven 8/2006, S. 402-415.

van Eimeren, Birgit/ Frees, Beate (2010): Fast 50 Millionen Deutsche online – Multimedia für alle? Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2010. Media Perspektiven 7-8/2010, S. 334-379.

van Eimeren, Birgit/Ridder, Christa-Maria (2011): Trends in der Nutzung und Bewertung der Medien 1970 – 2010. Media Perspektiven 1/2011, S. 1-15.

Wagner, Ulrike (Hrsg.)(2008): Medienhandeln in Hauptschulumilieus – Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource. München.

Wagner, Ulrike/Brüggen, Niels/Gebel, Christa (2009): Web 2.0 als Rahmen für die Selbstdarstellung und Vernetzung Jugendlicher. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. München.

Wagner, Ulrike/Brüggen, Niels/Gebel, Christa (2010): Persönliche Informationen in aller Öffentlichkeit? Jugendliche und ihre Perspektive auf Datenschutz und Persönlichkeitsrechte in Sozialen Netzwerkdiensten. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. München.

Weigand, Verena/Braml, Birgit (2010): Jugendmedienschutz bei Onlinespielen – eine rechtliche und inhaltliche Bestandsaufnahme.In: KJM (Hrsg.) 2010, S. 11-31.

Weiner, Joachim (2011): „Medienkompetenz“ – Chimäre oder Universalkompetenz? APuZ 3/2011, S. 42-46.

Weller, Konrad (2011): Jugendsexualität und Medien. KJug. 56. Jg. 2011, S. 8-12.