

***„Was macht mein Kind im Internet? Aktuelle  
Entwicklungen – Gefährdungen – Medienempfehlungen“***

von

**Walter Stauer**

Dokument aus der Internetdokumentation  
des Deutschen Präventionstages [www.praeventionstag.de](http://www.praeventionstag.de)  
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der  
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

---

Zur Zitation:

Walter Stauer: Was macht mein Kind im Internet? Aktuelle Entwicklungen – Gefährdungen – Medienempfehlungen, in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen Präventionstages. Hannover 2012, [www.praeventionstag.de/Dokumentation.cms/2017](http://www.praeventionstag.de/Dokumentation.cms/2017)

**Was macht mein Kind im Internet? V**  
**Aktuelle Entwicklungen und Gefährdungen –**  
Tipps zur Medienerziehung und Medienempfehlungen

**Walter R.W. Staufer**

**17. Deutscher Präventionstag**  
**April 2012**

**Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Bonn**

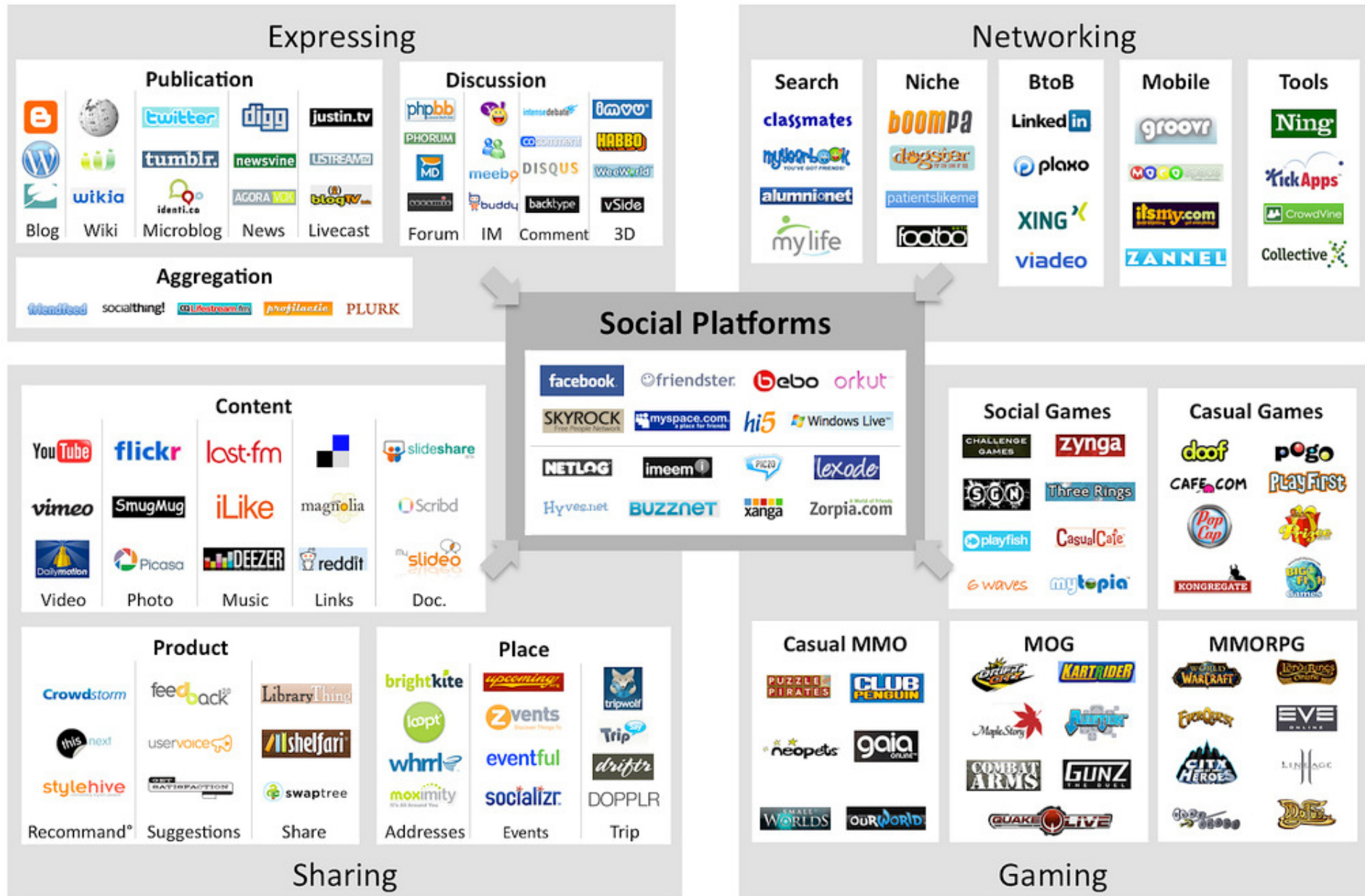
---

## Clip: „Check Dein Profil, bevor es andere tun“

---



# Social Media Landscape



- **„Erfolgreiche Medienerziehung setzt langfristig auf Kompetenz statt Kontrolle – im Vertrauen darauf, dass niemand Kinder und Jugendliche wirksamer vor den Gefahren der virtuellen Welt schützen kann als sie sich selbst.“**

*Dr. Kristina Schröder*

- 1. Lebenswelten: Jugendliche im Web 2.0**  
Services der Bundesprüfstelle
- 2. Preisgabe persönlicher Daten:  
Selbstsozialisation in Sozialen Netzwerken oder  
die Bedeutung der Peer-education**
- 3. Kinder im Internet –**  
Was bisher geschah: Erfolge, Entwicklungen
- 4. War doch nur Spaß?!**  
Cyber-Mobbing: erkennen, bearbeiten, vorbeugen
- 5. Die Faszination von  
Computerspielen/Onlinespielen:**  
Wenn extensive Mediennutzung Probleme macht
- 6. Ausblick: Web 3.0 – Alternativen**



Bundesprüfstelle  
für jugendgefährdende  
Medien

---

# **Gute Medienerziehung und angemessene Prävention**

## **Wie kommen wir dahin?**



# Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

---

## gesetzlicher Jugendmedienschutz

- **Überprüfung und ggf. Indizierung jugendgefährdender Medien auf Antrag**
- **Informationen und Auskünfte zur Indizierungsarbeit und zum Jugendmedienschutz**

## Jugendmedienschutz: Medienerziehung

### Tipps, Informationen und Auskünfte

- **zur Medienerziehung und zum Umgang mit Medien**
- **zu strittige Medieninhalten und zum Jugendmedienschutz**
- **zu empfehlenswerten Medien**
- **zu Medienkompetenzprojekten**





## Gesamtzahl indizierter Objekte

Stand 31.12.2011

- **2674 Videofilme und DVDs**
- **678 Computerspiele**
- **496 Printmedien**                      **900 „Rechtsrock“**
- **1211 Tonträger**                      **davon 94 Hip-Hop CDs**
- **2720 Internetangebote**
- 711 Beschlagnahmen**

Indizierung gilt für 25 Jahre

---



# Services der Bundesprüfstelle



**BPjM Service-Telefon  
0228 - 37 66 31**



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

Gesetzlicher  
Jugendmedienschutz

Jugendmedienschutz:  
Medienerziehung

› Film & Fernsehen

› Computer- & Konsolenspiele

▼ **Internet & Handy**

Jugendgefährdung

Chancen & Risiken

ausgewählte Links

Empfehlenswertes

## Internet & Handy

### Jugendgefährdung

› **Jugendgefährdung: Internet & Handy**

**Chancen und Risiken:** Chatten - Keine Angst, aber Vorsicht

› **Chatten - Was ist das?**

› **Chatten macht Spaß, kann aber auch gefährlich sein**

- **BPjM Thema "Wegweiser Jugendmedienschutz - Ein Überblick über Aufgaben und Zuständigkeiten der Jugendmedienschutzinstitutionen in Deutschland"**
- Kostenlose Broschüre, 2009 *und*
- PDF

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

„Publikationen“



# 1. Lebenswelten: Jugendliche im Web 2.0

## Services der Bundesprüfstelle



# Jugendkulturen wie ein Tropfen im Meer

---

- „Man kann sich Jugendkulturen bildlich wie Tropfen in einem Meer vorstellen: Es regnet selten neue Jugendkulturen, aber innerhalb des Meeres mischt sich alles unaufhörlich miteinander. Immer wieder erfasst eine große (Medien-)Welle eine Jugendkultur, die dann für eine kurze Zeit alle anderen zu dominieren scheint wie Techno in den 1990er Jahren und derzeit Hip-Hop. Doch die Küste naht, und auch die größte Welle zerschellt. Das Wasser verdampft dabei jedoch nicht, sondern es fließt wieder ins offene Meer zurück - zersprengt in viele kleine Jugendkulturen, verwandt und doch verschieden.“
- „Typisch ist der regelmäßige Wechsel: heute Punk, in der nächsten Saison Gothic, ein Jahr später vielleicht Skinhead oder Skateboarder. Oder gleich Punk *und* Jesus Freak, Skateboarder *und* Hip-Hopper.“



## 20 % sind aktiv, 70 % sympathisieren

---

- „Etwa 20 Prozent der Jugendlichen in Deutschland gehören aktiv und engagiert Jugendkulturen an; sie sind also Punks, Gothics, Emos, Skinheads, Fußballfans, Skateboarder, Rollenspieler, Cosplayer, Jesus Freaks usw. und identifizieren sich mit ihrer Szene. Minderheiten, die - am deutlichsten sichtbar im Musik- und Modegeschmack - als opinion leader die große Mehrheit der Gleichaltrigen beeinflussen.
- Rund 70 Prozent der übrigen Jugendlichen orientieren sich an Jugendkulturen. Sie gehören zwar nicht persönlich einer Jugendkultur an, sympathisieren aber mit mindestens einer jugendkulturellen Szene, besuchen am Wochenende entsprechende Szenepartys, Konzerte oder andere Events, hören bevorzugt die Musik einer bestimmten Szene, wollen sich aber nicht verbindlich festlegen.
- Jeder Szene-Kern wird so von einem mehr oder weniger großen Mitläuferschwarm umkreist, der zum Beispiel im Falle von Techno bzw. elektronischer Musik und Hip-Hop mehrere Millionen Jugendliche umfassen kann.“

## treffen unsere Einschätzungen zu?

---

- „Die zentrale Botschaft heutiger Jugendkulturen scheint zu sein: **Wenn Du glaubst, mich mit einem Blick einschätzen zu können, täuscht Du Dich gewaltig.**
- **Oder andersherum: Wer wissen möchte, was sich hinter dem bunten oder auch schwarzen Outfit verbirgt, muss schlicht mit dem Objekt der Begierde reden.“**

„Die Vielfalt der gegenwärtigen Jugendkulturen entsteht zum einen dadurch, dass nichts mehr verschwindet:

Fast alle Jugendkulturen, die es jemals gab, ob Swing Kids oder Rock 'n' Roller, Hippies oder Mods, existieren heute noch: Sie sind vielleicht nicht mehr so groß, so bedeutend, so medienwirksam wie zur Zeit ihrer Geburt, aber sie leben.“

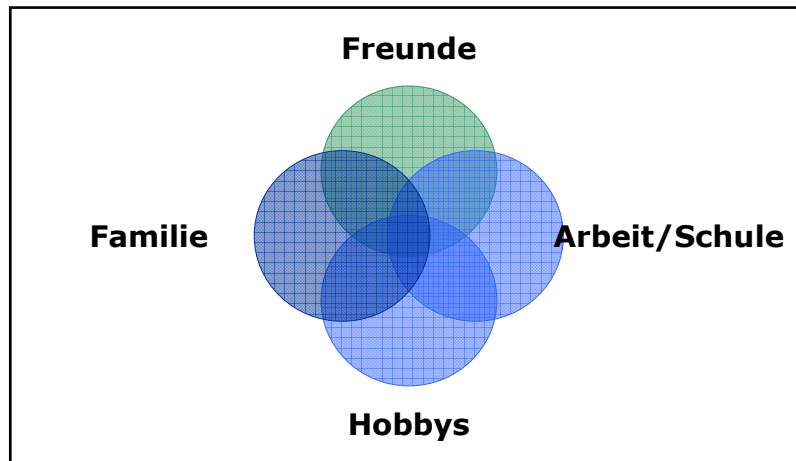
- **Gesellschaftliche Rahmenbedingungen:**
  - ➔ **Individualisierung**
  - ➔ **Globalisierung**
  - ➔ **Mediatisierung**
  - ➔ **Kommerzialisierung**

„Gesellschaft zerfällt in „Felder“ sozialer Welten (Strauss), die nach eigenen Regeln funktionieren und als eigene postmoderne Welten verstanden werden müssen.“

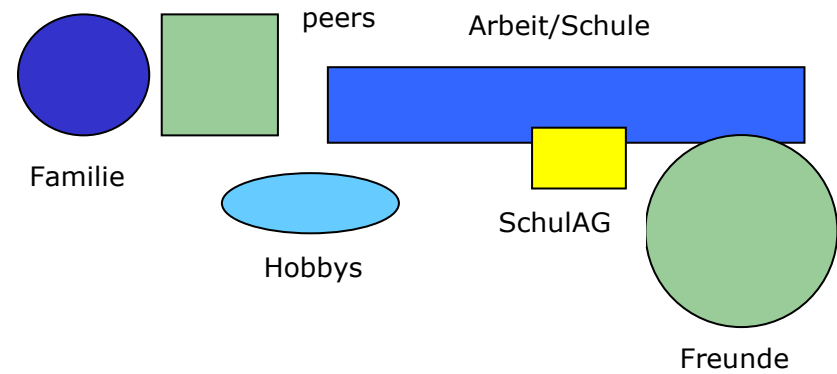
*Friedrich Krotz*



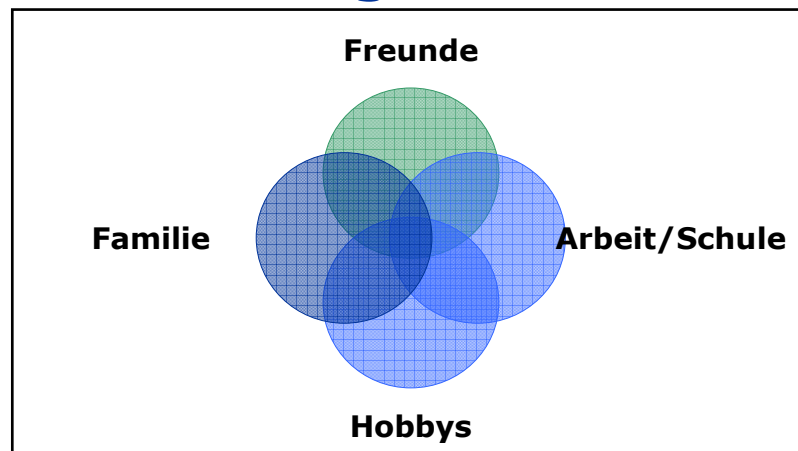
## früher **Alltagsstabilität**



## heute **soz. Welten mit eigener Logik**

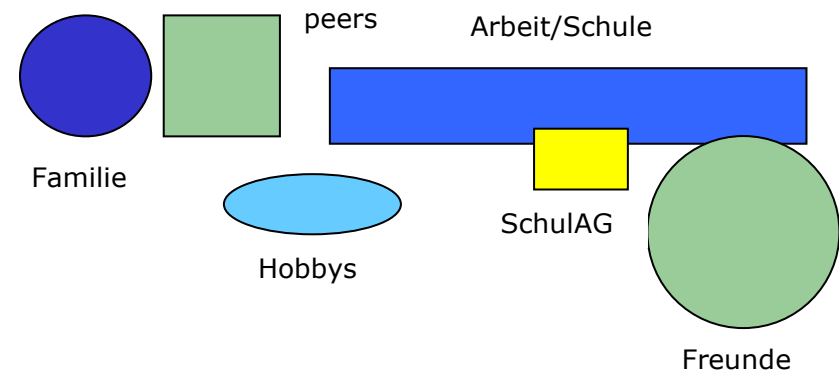


## früher **Alltagsstabilität**



heute

## **soz. Welten mit eigener Logik**



- Mediennutzung nicht mehr um Alltag zu verstehen
- Alltag und Welt werden auf die Medienangebote und das Wissen daraus bezogen:  
„Allein mit Medien“, Teil des Ichs (persönl. Handy)
- Integration des Ichs in die Medien: Avatare, E-Mail-Adresse, Identitätskonstruktionen, Profile, Gewohnheiten

Vgl. Krotz F., in: Hartmann M./Hepp A. (Hrsg.) (2010): Die Mediatisierung der Alltagswelt. Wiesbaden 2010



# Bedingungen des Aufwachsens

---

- **Jugendalltag vernetzt, mobil und kommunikativ**
  - **50 % des Tagesbudgets für Kommunikation**
  - Wer nicht erreichbar ist, ist nicht „in“
- **Freunde sind so wichtig wie Familie**
  - Hundert und mehr Freunde in schülerVZ, Xing, Facebook
- **Multioptionalität**
  - paralleles Agieren in Communitys, Spielwelten, Peer-Group, Fitness-Studio, Nebenjob, Schule, Familie
  - Was ist wichtig?
- **ersetzt Kommunikation persönliche Nähe?**
  - Face-to-face-Kommunikation wird vorbereitet
  - Identität braucht Nähe



## ■ **Entwicklungsaufgabe**

→ **Identität**

→ **soziale Integration**

→ **Selbstbestimmung**





## Aktuelle Entwicklungen

---

- **„Öffentliche Privatheit“**
- **Mobbing als kollektiver Spaß**
- **Unbedachte Rechtsverletzungen**
- **Jugendgefährdende Inhalte**
- **Nutzer werden immer jünger**
- **Angebote werden für Erziehende immer unkontrollierbarer**
- **Nutzerautonomie und –Verantwortung nehmen zu**
- **Onlinerisiken werden überschätzt.  
Herkömmliche Gefahren bestehen weiter!**



## **2. Preisgabe persönlicher Daten**

# **Selbstsozialisation in Sozialen Netzwerken oder die Bedeutung der Peer-education**



# Identitätskonstruktionen in der spätmodernen Gesellschaft

---

- „In früheren gesellschaftlichen Epochen war die Bereitschaft zur Übernahme vorgefertigter Identitätspakete das zentrale Kriterium für Lebensbewältigung.
- Heute kommt es auf die individuelle Passungs- und Identitätsarbeit an, also auf die Fähigkeit zur Selbstorganisation, zum ‚Selbsttätigwerden‘ oder zur ‚Selbsteinbettung‘. ...“



# Faszination sozialer Netzwerke

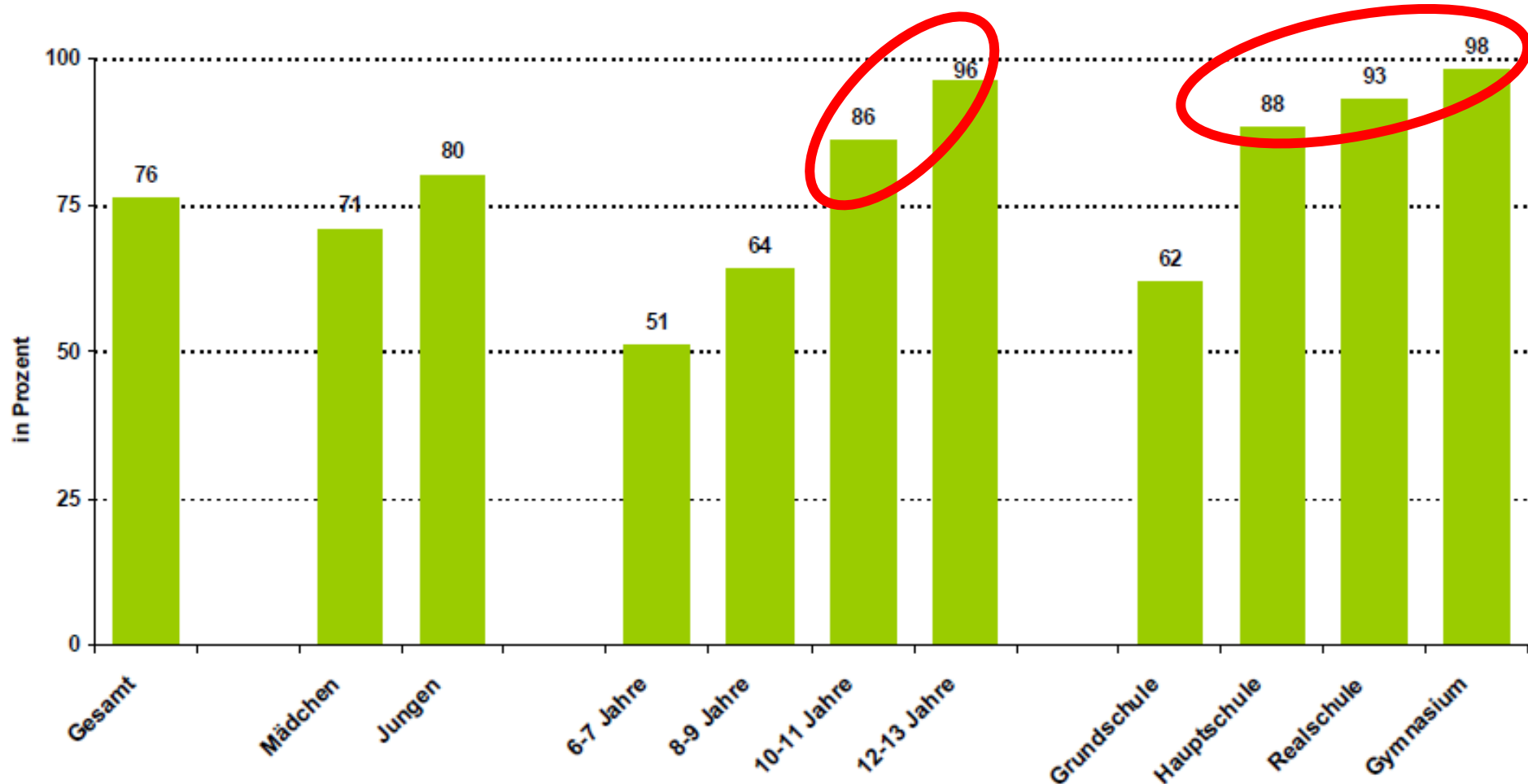
---

- Verschwinden alter familiärer Bindungen
- Keine Statussicherheit/berufliche Unsicherheit
- ungesättigter Orientierungsbedarf
- Lebenserfahrung durch Beobachtung anderer
- „Umgebungsbewusstsein“ (Thompson)
- Bedürfnis nach Kommunikation
- Anerkennung, Lob, Selbstversicherung
- Falsche Signale:  
„mehr Lernen“, „räum dein Zimmer auf“,  
„chatte/spiele nicht so lang“
- Richtige Signale:  
„tolles Video“, „klasse Musik“, „starker Highscore“





## Kinder und Computer 2010 - Nutzung zumindest selten-



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

- **Hauptschüler agieren vorsichtiger**
- **Hauptschüler agieren fatalistischer**
- **Hauptschüler agieren in Augenhöhe mit allen Gleichaltrigen!**

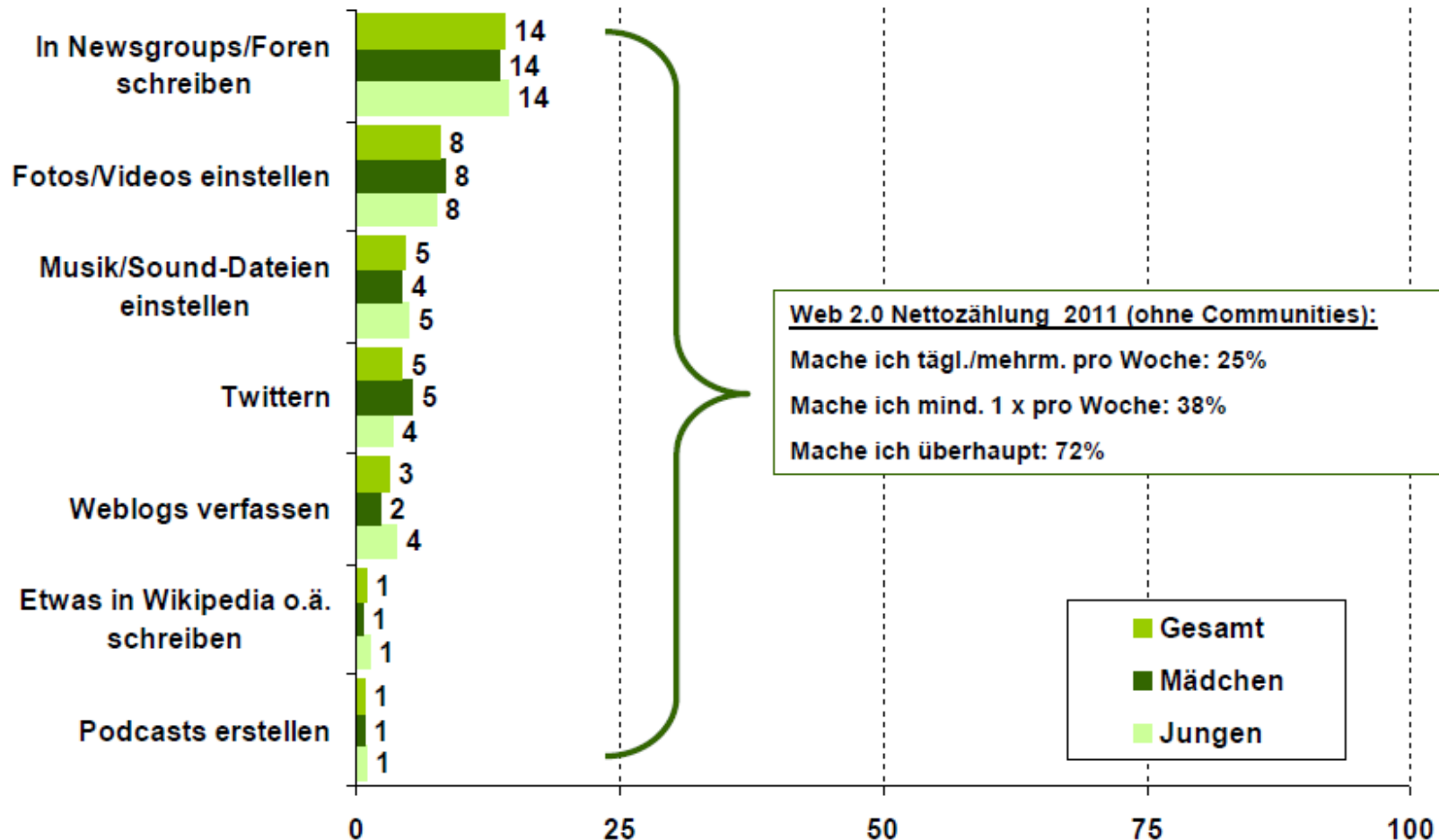


# Medienkompetenz durch Selbstsozialisation

---

- **Jugendliche sehen sich „darauf verwiesen, *eigene* Konzepte für Ressourcenbeschaffung, für die Nutzung von Konsumangeboten und kulturellen Optionen sowie für ihre Selbstverwirklichungs- und Lebenschancen im Allgemeinen zu entwickeln.“**  
(Pfadenhauer, in: Theunert 2009, S. 45f)
  - **Massenmedien wandeln sich von Institutionen der Fremdsozialisation, die Einfluss üben, zu interaktiven Kommunikationsmedien der Selbstsozialisation: „**Produser**“**
  - **Nutzung neuer Medien erfordert Kompetenzen**
    - ➔ **Medienwissen** (verstehen, verwenden)
    - ➔ **Medienkritik** (bewerten, ges. Wertvorstellungen)
    - ➔ **Mediengestaltung** (Gestaltungstechniken, ästhet. Empfinden)
-

## Aktivitäten im Internet – Schwerpunkt Web 2.0 - täglich/mehrmals pro Woche -



- Peer-education ist zu einer entscheidenden Sozialisationsinstanz geworden
- Technische Entwicklung und Fertigkeiten der Nutzung halten Schritt, Fehler werden von der Peer-group sofort sanktioniert
- Kinder nutzen neue Medien viel aktiver, sinnvoller und verantwortungsvoller als Erwachsene vermuten
- In diesem Prozess werden attraktive Angebote zur Medienkompetenzförderung wichtig und angenommen



## **3. Kinder im Internet**

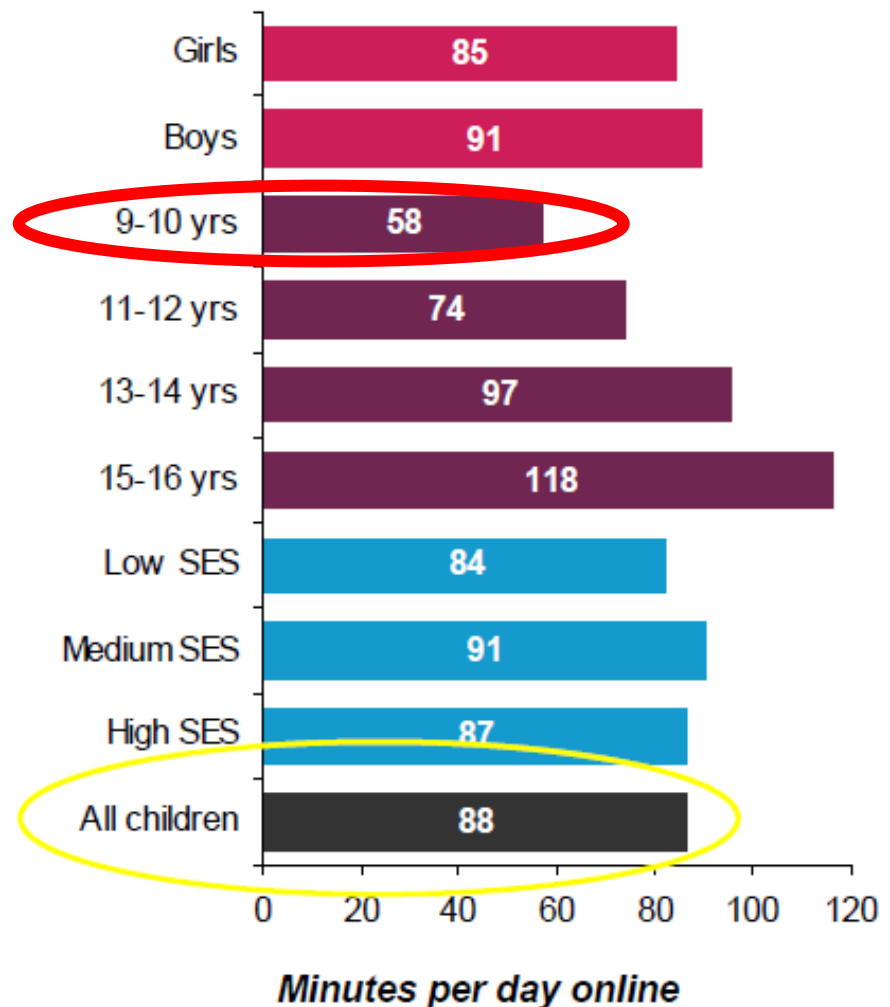
### **Was bisher geschah: Erfolge - Entwicklungen**



# Internet embedded in daily life, users are getting younger



- 60% use every day or almost daily, 93% use at least weekly
- 88 minutes spent online in an average day (see graph)
- SES matters especially for daily use: 67% high SES vs. 52% low SES
- Age matters also for daily use: 33% 9-10 yrs vs. 80% 15-16 yrs
- Children first go online at 9 yrs old: at 7 for 9-10 yrs, at 11 for 15-16 yrs





Bundesprüfstelle  
für jugendgefährdende  
Medien

# Unterstützung bei der Medienerziehung

**Blinde Kuh Suche**

Suchen Alles und noch viel mehr für die Kinder im Netz  
Klicken  
Beamen  
Lernen  
Forschen  
Lesen  
Schreiben  
Rechnen  
Kochen

**Blinde Kuh Suchmaschine**  
sortiert für KIDS

Wie funktioniert die Suchmaschine? Suchworte Suchlogik Suchbereiche Rechnen

MALLEN LERNEN KINDERSEITEN GESCHICHTEN  
FILME FERNSEHEN TIERE WISSEN

**KLICK-TIPPS.NET**  
Kinder surfen, wo's gut ist

Surfen im Netz  
Deine Fotos  
Eltern (Open Problem)  
Chatten

Geschichtenwettbewerb  
Schreib mit

RADIOFÄCHSE

**www ein netz für kinder**

**Surfen: ohne: Risiko**

**frag FINN.de**

**SCHAU HIN!**  
Was Deine Kinder machen.

Haben Sie Fragen...  
zur Medienerziehung?  
zu empfehlenswerten Medien?  
zum gesetzlichen Jugendmedienschutz?

**BPjM Service-Telefon**  
0228 - 37 66 31

www.bundespruefstelle.de

**www.bundespruefstelle.de**

Gesetzlicher  
Jugendmedienschutz

**Jugendmedienschutz:  
Medienerziehung**

- › Film & Fernsehen
- › Computer- & Konsolenspiele
- ▼ **Internet & Handy**
- Jugendgefährdung
- Chancen & Risiken
- ausgewählte Links
- Empfehlenswertes

**Internet & Handy**

Jugendgefährdung

**Jugendgefährdung: Internet & Handy**

**Chancen und Risiken: Chatten - Keine Angst, aber Vorsicht**

- › Chatten - Was ist das?
- › Chatten macht Spaß, kann aber auch gefährlich sein



# Jugendschutzprogramme/Filter

**BPJM** Modul 2012

 Bundesprüfstelle  
für jugendgefährdende  
Medien

**fsm** 

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

**Kinder  
sicher  
im Netz**

**Chatten. Aber sicher!**

Wertvolle Tipps für risikoloses Chatten.  
Ein Film mit Eastian Schweinsteiger für  
Kinder und Eltern

[www.polizei-beratung.de](http://www.polizei-beratung.de)

**Webstrategien statt Hochsicherheitstrakt**

**fragFINN.de**

**klicksafe.de**  

Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

**kjm**

Kommission für Jugend-  
medienschutz der  
Landesmedienanstalten

Stand: 11.05.2011

**Informationen für Betreiber und Anbieter von  
Jugendschutzprogrammen:**

**Kriterien der KJM für die Anerkennung von  
Jugendschutzprogrammen im Bereich des World Wide Web**

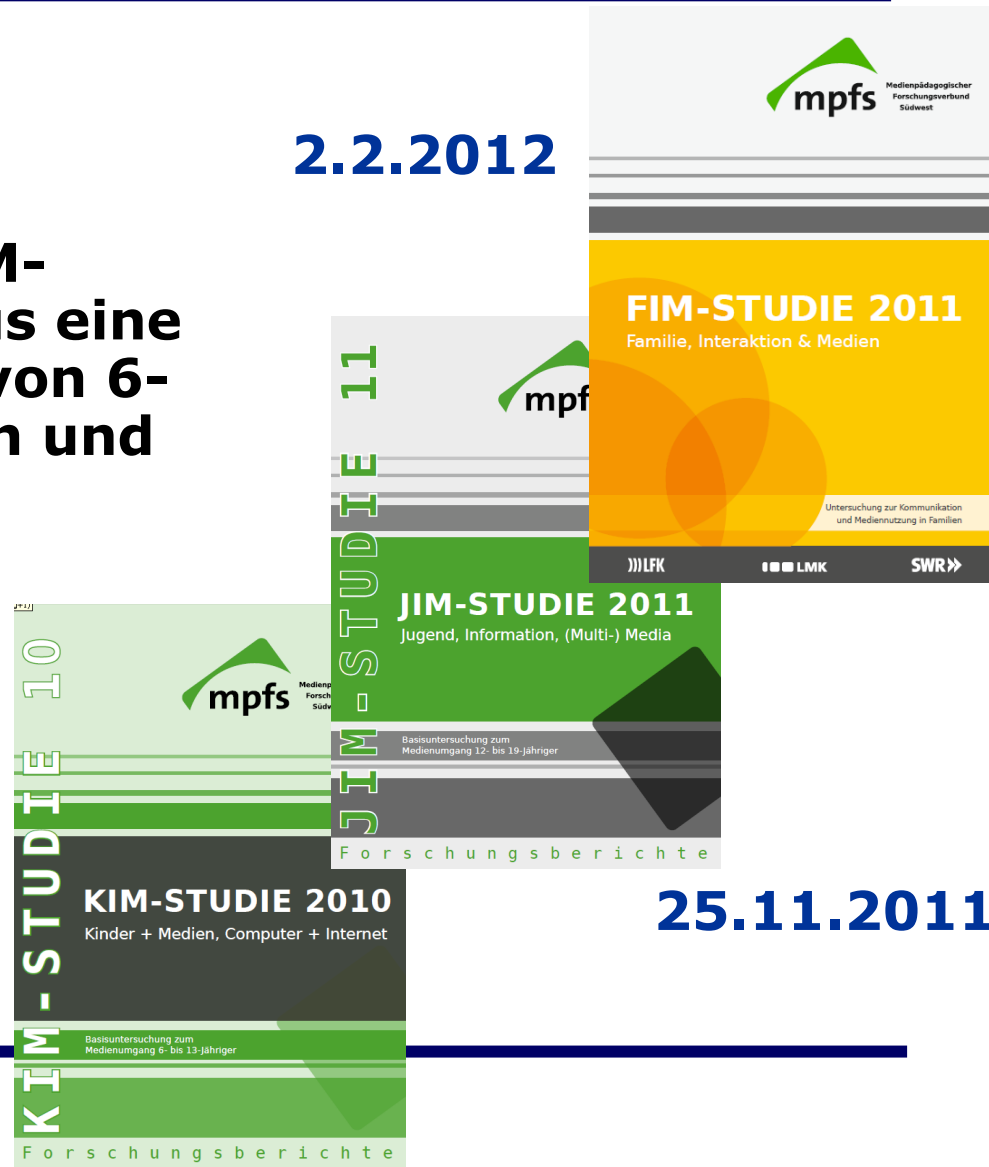
Der JMStV sieht vor, dass Inhalteanbieter ihre Schutzpflichten bei Telemedien, die Kinder und Jugendliche beeinträchtigen können, auch durch Programmierung für ein anerkanntes Jugendschutzprogramm erfüllen können. Da Jugendschutzprogramme zur Prüfung ihrer Eignung vorgelegt werden müssen, veröffentlicht die KJM Kriterien der Anerkennung. Diese Kriterien orientieren sich am derzeitigen Erkenntnisstand. Sie sind nicht abschließend; eine Anpassung bzw. weitere Verfeinerung ist jederzeit möglich.

## KIM- und JIM-Studie

Seit 1998 wird mit der KIM-Studie im jährlichen Turnus eine Basisstudie zum Umgang von 6- bis 12-Jährigen mit Medien und Information durchgeführt.

Die Daten sollen zur Erarbeitung von Strategien und Ansatzpunkten für neue Konzepte in den Bereichen Bildung, Kultur und Arbeit dienen.

2.2.2012



25.11.2011

Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

Newsletter abonnieren

E-Mail-Adresse

Abonnieren

Themen

Kommunizieren

- Soziale Netzwerke
- Cyber-Mobbing
- Instant Messenger
- Chat
- Handy
- Spam

Spielen

- Computerspiele

Datenschutz

- Grundlagenwissen
- Datenschutz-Dossier

Suchen & Recherchieren

- Suchmaschinen
- Glaubwürdigkeit

Problematische Inhalte

- Pornografienutzung
- Rechtsextremismus
- Gewaltdarstellung
- Verherrlichung von Essstörungen

Einkaufen im Netz

- Abzocke im Internet
- Werbung

Downloaden

- Urheberrecht
- Tauschbörsen

Home > Themen

Suchbegriff

Suchen



Spielregeln im Internet

Durchblicken im Rechte-Dschungel

- Aktueller Schwerpunkt: Marken- und Titelschutz bei Webauftritten
- Zur Übersicht über die Themenreihe



Soziale Netzwerke

Schutz der Privatsphäre

- Aktuelles Modul: Facebook für Minderjährige (.pdf)
- Aktuelle klicksafe-Info zur Facebook Chronik (.pdf)

http://www.klicksafe.de/themen 10.2.2011



Pornografienutzung

Let's talk about Porno

Jugendsexualität, Internet und Pornografie:

- klicksafe-Unterrichtsmodul für Schule und Jugendarbeit (.pdf)
- Online-Quiz „Let's talk about Porno“ für ...



Cybermobbing

Was tun bei Cybermobbing?

Aktuelle Studien zeigen, dass Cyber-Mobbing, d.h. das absichtliche Bedrohen, Beleidigen und Belästigen über moderne Kommunikationsmittel, in Deutschland immer mehr zum Thema wird. klicksafe stellt deshalb zahlreiche Informationen

## Umgang mit facebook

Aktuelles Modul:

- Facebook für Minderjährige (PDF)

Aktuelle klicksafe-Info

- zur Facebook Chronik (PDF)

[www.klicksafe.de/themen](http://www.klicksafe.de/themen)  
10.2.2012



## Internet: Kinder und Jugendliche unterstützen

- Tipps und Anregungen für Eltern von 11- bis 16-Jährigen
- Sprachen: Deutsch, Albanisch, Englisch, Französisch, Italienisch, Portugiesisch, Serbisch / Kroatisch / Bosnisch, Spanisch, Tamilisch

[www.migesplus.ch/index.php?id=11&uid=167&L=0](http://www.migesplus.ch/index.php?id=11&uid=167&L=0)

- Hrsg.: Die Stellen für Suchtprävention im Kanton Zürich Broschüre/PDF, 3 Seiten, 2011

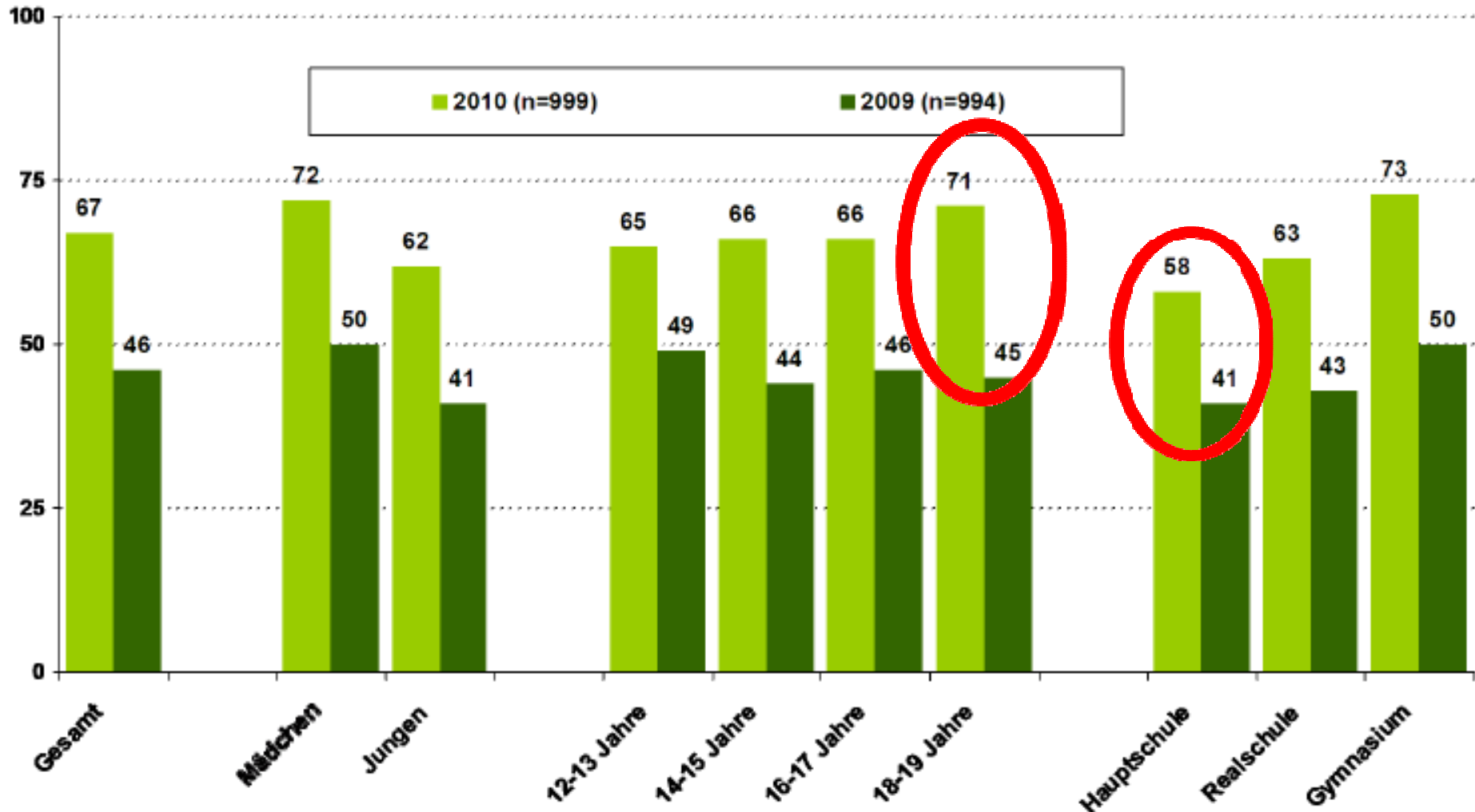
[www.suchtpraevention-zh.ch/](http://www.suchtpraevention-zh.ch/) 10.2.2012

Weitere Broschürenreihen!  
zu 10 Themenbereichen der Prävention: u.a. Ernährung, Gesundheit, Liebe & Sexualität, Genuss & Sucht, Psyche & Krise



# Wenig Daten im Netz - wenig Angriffsfläche

## Online-Communities: Privacy-Option aktiviert



Quelle: JIM 2010, JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer Online-Communities

- 1. Lebenswelten: Jugendliche im Web 2.0**  
Services der Bundesprüfstelle
- 2. Preisgabe persönlicher Daten:  
Selbstsozialisation in Sozialen Netzwerken oder  
die Bedeutung der Peer-education**
- 3. Kinder im Internet –**  
Was bisher geschah: Erfolge, Entwicklungen
- 4. War doch nur Spaß?!**  
Cyber-Mobbing: erkennen, bearbeiten, vorbeugen
- 5. Die Faszination von  
Computerspielen/Onlinespielen:**  
Wenn extensive Mediennutzung Probleme macht
- 6. Ausblick: Web 3.0 – Alternativen**



## 4. Cyber-Mobbing

### War doch nur Spaß?!

Cyber-Mobbing: erkennen, bearbeiten, vorbeugen





■ **35 %**  
**Opfer**

■ **55 %**  
**Täter**

Studie der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster 2010

**80 %**  
**online und**  
**offline**

Studie der Universität Landau 2010

## **Herkömmliches Mobbing dominiert**

---

- **Über drei Viertel aller Mobbingfälle beziehen sich auf herkömmliches Mobbing.**
- **Von Gleichaltrigen oder anderen ausgegrenzt, belästigt oder gequält zu werden, wird als wesentlich grausamer erfahren als Cyber-Mobbing!**



# Umgang mit rechtsverletzenden Inhalten

---

## Beseitigungsanspruch von rechtsverletzenden Inhalten

- Allgemeine Überwachungs- und Nachforschungspflichten bestehen nicht.
- Durchgesetzt hat sich die Störerhaftung: "Verletzung zumutbarer Prüf- beziehungsweise Handlungspflichten, d.h. der Betreiber kommt als Störer in Betracht, wenn er konkret auf einen rechtswidrigen Inhalt hingewiesen wird und nicht reagiert.
- Das bedeutet, dass ein Beseitigungsanspruch gegen einen Plattformbetreiber erst in Betracht kommt, wenn er durch einen Dritten auf einen konkreten rechtsverletzenden Inhalt hingewiesen wird, d.h. dass die den Rechtsverstoß begründenden Tatsachen plausibel gemacht werden müssen.

[www.lehrer-online.de/url/fall-des-monats-06-07](http://www.lehrer-online.de/url/fall-des-monats-06-07) Videostar wider Willen

[www.lehrer-online.de/url/fall-des-monats08-07](http://www.lehrer-online.de/url/fall-des-monats08-07) Lehrerbenotung



## Durchsetzung der Beseitigung

- Bei Vorlage der eben angeführten Angaben wird einem Beseitigungswunsch vielfach direkt durch den Plattformbetreiber entsprochen, auch wenn dieser sich - wie z.B. die YouTube Inc. - im Ausland befindet. Hierzu sehen etwa die Nutzungsbedingungen von YouTube unter Punkt 5.C. vor, dass rechtsverletzendes Material schon bei einem Verdacht ohne Angabe von Gründen gelöscht werden kann, wenn der Rechtsverstoß plausibel gemacht wird.
- Verweigert der Videoplattformbetreiber eine Löschung des rechtsverletzenden Inhalts oder reagiert gar nicht, bleibt grundsätzlich nur die Beschreitung des Rechtsweges. Dabei kann vor einem beliebigen deutschen Amts- oder Landgericht (abhängig vom Streitwert) geklagt werden.

# Interventionsmöglichkeiten

---

- Der „No Blame Approach“ (wörtlich „Ohne Schuld Ansatz“) ist eine lösungsorientierte Vorgehensweise in der Tradition systemischer und kurzzeittherapeutischer Ansätze. Er gibt Schulen ein einfaches Instrument an die Hand, bei Mobbing zum Wohl und Schutz der Mobbing-Betroffenen zu handeln mit dem Ziel, Mobbing nachhaltig zu stoppen.
- Die besondere Faszination des Ansatzes liegt darin begründet, **dass auf Schuldzuweisungen und Bestrafungen verzichtet wird.** Vielmehr vertraut der Ansatz auf die Ressourcen und Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen, wirksame Lösungen herbeizuführen.

## Drei Schritte des No Blame Approach

- **Schritt 1: Gespräch mit Mobbing-Betroffenem**
- **Schritt 2: Gespräch mit „Unterstützungsgruppe“ (Mobber und peerleader)**
- **Schritt 3: wöchentliche Nachgespräche (einzeln)**





- **Braun Ilja, Djordjevic Valie, Kreutzer Till u.a.: Spielregeln im Internet – Durchblicken im Rechte-Dschungel**
- **klicksafe, iRights.info** (Hrsg.)
- **2011** 68. S
- „Darf man Fotos anderer Personen auf sein Social-Network-Profil hochladen?“, „Was tun bei Abmahnungen?“ oder „Was tun gegen Cyber-Mobbing?“.  
Die Broschüre „Spielregeln im Internet“ bündelt acht Texte der Themenreihe „Rechtsfragen im Netz“ zu einem kompakten Nachschlagewerk.



# Klicksafe Unterrichtsmodul

- **Urheberrecht im Internet**  
**Neues klicksafe-Unterrichtsmodul für Lehrer ab Klasse 6:**
- Zusatzmodul 6: Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Downloaden, tauschen, online stellen – Urheberrecht im Alltag
- **2011 1. Auflage**
- **72 Seiten**
- <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/index.html>



The cover features a blue background with silhouettes of a man and a woman. The man is holding a question mark, and the woman is holding a paragraph symbol (§). A padlock icon is visible in the bottom right corner. The text on the cover includes:

**Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt**

Downloaden, tauschen, online stellen – Urheberrecht im Alltag

**Zusatzmodul**  
zu Knowhow für junge User  
Materialien für den Unterricht

Überreicht von:

Wicksafe wird gefördert von der Europäischen Union

**klicksafe.de**

Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz

In Zusammenarbeit mit:

 iRIGHTS.INFO

## 5. „Neue Medienwelten“

# Faszination von Computer-/Onlinespielen und negative Folgen extensiver Mediennutzung

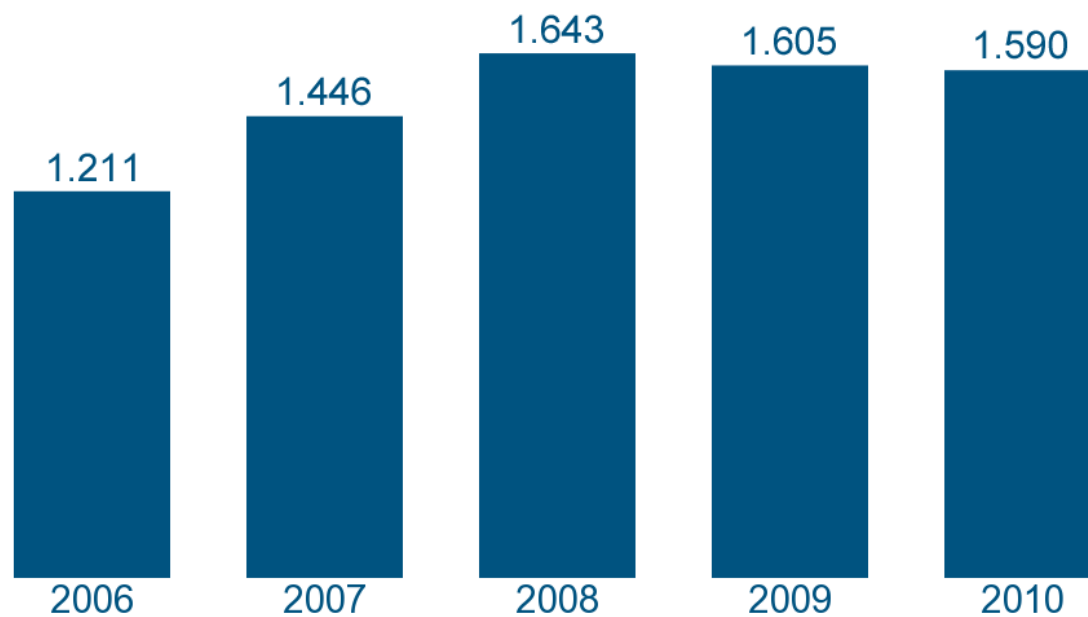




---

## Umsatzentwicklung für Computer- und Videospiele in Deutschland (Datenträger und Downloads)

---



---

Angaben in Millionen Euro

© 2011 BIU/GfK

- Pauschal betrachtet hat 2010 jeder Deutsche ein Computerspiel gekauft und dafür 20 EURO bezahlt

Absatz

- 71 Millionen Stück

Umsatz

- 1590 Mill. EURO

# Suchtpotenzial von Computerspielen (KFN-Studie)

---

- **25 % aller Deutschen spielen<sup>2</sup>**
- „Herausforderung und Wettbewerb
- Selbstwirksamkeit
- Erprobung von Identitätsentwürfen
- Entdeckung unzugänglicher Handlungsformen u. Lebensbereiche
- Sozialer Austausch (Geselligkeit)
- Flucht aus dem Alltag (Eskapismus)
- Vermeintlicher Stressabbau
- Verschmelzungserleben mit dem Spiel (Flow)“

<sup>2</sup>clash of realities, Köln 2010

- „Nicht nur Internetsicherheit im Sinne von Medienkompetenz!
- Aufklärung über das Suchtpotenzial bestimmter Internet- und Spiel-Inhalte
- Individuelle psych. Auffälligkeiten: Komorbidität, Persönlichkeits-, Verhaltensstörungen
- Soziales Umfeld beeinflusst i.d.R. die Abhängigkeitsentwicklung und hält sie aufrecht
- Medienkompetenz kann auch Abstinenz bedeuten
- Spielen ist normal!“

[www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/computer-konsoleispiele](http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/computer-konsoleispiele)

- **Spielsucht-Ambulanz an der Klinik und Poliklinik für Psycho-somatische Medizin und Psychotherapie**, Klinikum der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Tel. 06131 / 39-25052, **Hotline Verhaltenssucht 0800 1 529 529**, [quack@uni-mainz.de](mailto:quack@uni-mainz.de)
- **Stiftung Medien und Onlinesucht**, Fachstelle für medienassoziierte Störungen, Tel.: **04131/ 8544783**, [sekretariat@stiftung-medienundonlinesucht.de](mailto:sekretariat@stiftung-medienundonlinesucht.de)
- München: **Condrobs – Prävention und Suchthilfe, München** direkte Beratung für Betroffene und Angehörige **Tel. 0 18 05 - 34 10 10**, E-Mail-Beratung, **Suchthotline 0 18 05 - 31 30 31**  
**Linkbörse** zum Thema Onlinesucht:  
[www.onlinesucht.de/addiction.htm](http://www.onlinesucht.de/addiction.htm)





Bundesprüfstelle  
für jugendgefährdende  
Medien

---

## 6. Ausblick: Web 3.0 und Alternativen



## Vom „Mitlese“-Web zum Web 3.0

---

<b>1990 - 2000</b>	<b>Web 1.0</b>	<b>Daten</b> <b>„Mitlese“-Web</b>
<b>2000 - 2010</b>	<b>Web 2.0</b>	<b>Informationen</b> <b>„Mitmach“-Web</b>
<b>2010 - 2020</b>	<b>Web 3.0</b>	<b>Kontext</b> <b>Web der</b> <b>Beziehungen</b>





# Alltagskultur von Jugendlichen Partizipation I

---

- **Freunde**
- **Kommunikation**
- **Partizipation**
  - **Rechtsbewusstsein**
  - *Sensible mediale Unterstützung*
- **Dem., soziales, polit. Engagement**
  - **Aktion**
  - *Wissenschaftl. Rückversicherung*
- **Resonanzerfahrung/Selbstwirksamkeit**
  - **Was bringt's (mir)?**
  - **Nichtwähler werden Wähler**
  - *Wann führen Jugendliche Projekte fort?*



# Brent Schulkin: „Gib Dein Geld nicht irgendwem“

- Unter dem Namen "Carrotmob" entsteht derzeit eine neue globale Bewegung. Der Name spricht auf ein englisches Sprichwort an, das besagt, dass es zwei Arten gibt, einen Esel in Bewegung zu versetzen. Entweder mit einem gezielten Tritt ins Hinterteil oder indem man ihm eine Karotte vor die Nase hält. Übersetzt auf einen "Carrotmob" bedeutet das, die Karotte sind Kunden, die Gewinn bringen. Und wer viele Kunden hat, macht Kasse.
- Der erste Carrotmob fand im März 2009 in San Francisco statt. Der Initiator, Brent Schulkin, besuchte 23 Shops in seinem Stadtteil. Er erzählte jedem Ladenbesitzer, dass er ein Netzwerk von Verbrauchern gründet, und dass er diese alle einladen werde, um in einem Geschäft des Viertels eine Menge Geld auszugeben. Nur in welchem, das sei offen, denn das hänge von einer Frage ab: Wer ist bereit, am meisten für die Umwelt zu tun?

**„Das Herzstück des Carrotmob ist, dass man durch das was man sowieso tut etwas verändert, die Organisation und ein gesundes Maß an Ideologie macht den Unterschied.“**

*Carrotmob Hamburg*

# Participatorical culture (Jenkins) Alltagskultur von Jugendlichen

---

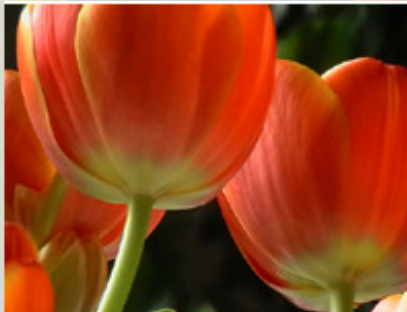
- **Gesellsch. handlungsfähiges Subjekt**  
(Geulen 1977)
- **Fähigkeit zur Reflexion**
- **Entscheidungen treffen**
- **Fähigkeit, die Perspektiven anderer zu übernehmen!!!**
- ***Eignet sich die nötigen Werkzeuge an***

# Alltagskultur von Jugendlichen

## Partizipation II

---

- **Partizipation**
- **Dem., soziales, polit. Engagement**
  - Vertrautheit mit Medien
- **Resonanzerfahrung/Selbstwirksamkeit**
  - Was bringt's (mir)?
  - Nichtwähler werden Wähler
  - *Wann führen Jugendliche Projekte fort?*
- **Boulevardisierung untergräbt Partizipation**
  - „'Big Brother' is killing democracy“ (Livingstone)
  - **Horizontaler statt vertikaler Diskurs**



## Willkommen!

[Impressum](#)

[Sitemap](#)

[Kontakt](#)

## Willkommen zum Projekt "Tulpengarten"

---

Wann wird es endlich Frühling?

Wenn die Schneeglöckchen blühen? Wenn die Bäume grün werden?

Nein - wenn unsere roten Tulpen aufblühen!

Mit unseren Tulpengärten, die wir in der Saison 2003/2004 unter vergleichbaren Bedingungen von Norddeutschland über Wien bis Bosnien gepflanzt haben, haben wir bis Anfang Mai beobachtet, wie sich der Frühling ausbreitet. [Klickt hier, um zu sehen, wo!](#) Alle Materialien und Berichte dieses Projektjahres sind weiter zugänglich.

Im Herbst 2004 haben wir ein neues Projekt unter Nutzung der Lernumgebung "Moodle" gestartet, die eine ganz andere Art der Zusammenarbeit erlaubt und hier nicht dokumentiert ist.

Zur Zeit pflanzt die COMENIUS-Schulpartnerschaft "Natürlich Europa" neue Tulpengärten in Berlin, Nord-Irland, Belgien, Polen und Süd-Tirol und nutzt dabei die Moodle-Plattform des Berliner Projekts "[eXplorarium](#)". Das Material dieser Tulpengarten-Website steht dafür zur Verfügung.

---

"Tulpengarten" ist ein Forschungsprojekt für Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Internet und in vielen wirklichen Gärten. Datenbankeinträge, Karten und Berichte geben Einblick in die Arbeit von etwa 400 Kindern und Jugendlichen und das Wachstum von ungefähr 500 Tulpen im Frühjahr 2004. Seit dem Herbst 2003 denken alle Beteiligten darüber nach, wie sie mit Hilfe von Klimadaten und erfahrenen Menschen in ihrer Umgebung voraussagen können, wann es bei ihnen Frühling wird. Und ob es dann wirklich stimmt.

Kommt der Frühling wirklich von Süden nach Norden voran?

Wachsen die Tulpen im milden Nordsee-Klima schneller als in den Hügeln von Niederösterreich? Oder in Berlin?

- **Die Frage:  
Ab wann können sich Kinder aktiv beteiligen,  
stellt sich im Netz genauso wenig  
wie in der realen Welt.**





## Aktionen

Vorbereitung

Standortwahl

Tulpen vermessen

Tulpen pflanzen

Was wäre, wenn...?

Unter der Erde

Kartenarbeit

Klima und Frühling

Frühlingsfieber

Wärmesumme und  
Wachstumstage

Was es für die Tulpe  
bedeutet, zu blühen

Sitemap

## Viele Unterrichtsideen rund um den Tulpengarten!

Auf den ersten Blick erscheint es ganz einfach: Im Herbst Tulpen pflanzen, im Frühjahr abwarten, wann sie herauskommen, und gelegentlich im Internet nachsehen, ob es woanders schneller geht... Kein großer Unterschied zu einem x-beliebigen Frühblüher-Projekt, oder?

Mit dem Projekt "Tulpengarten" möchten wir jedoch mehr erreichen, nämlich

- schon "kleine" (Grundschul-)Kinder an wissenschaftliches Fragen, Denken und Untersuchen heranzuführen,
- sie ermutigen, eigene Fragen zu stellen und Experimente zu planen, und ihnen mit Ausdauer, Sinn, Spaß und Verstand nachzugehen,
- das Thema "Jahreszeiten" und die Fragen der Phänologie spannend machen,
- das Internet für einen interessanten Austausch rund um Fragen und Probleme nutzen, die alle an diesem Projekt Beteiligten interessieren,
- zeigen, dass bei der Beschäftigung mit einem eigentlich bekannten Phänomen immer neue Fragen entstehen, die, wenn wir ihnen nachgehen, unseren Erkenntnishorizont erweitern.

Das alles und noch viel mehr ist für uns Entdeckendes Lernen - und dazu möchten wir einladen. Aber wie geht das konkret?

**Im Kapitel "Aktionen" der Website geben wir nach und nach Anregungen für den Unterricht.** Im Herbst ist dort vor allem etwas zum Tulpenpflanzen und zum Start des Projekts zu finden. Für den Winter und das kommende Frühjahr haben wir auch schon Ideen, aber davon verraten wir jetzt erst ein paar.

Sobald die ersten Tulpen gepflanzt werden, erwarten wir Berichte für unsere Datenbank, die dann auch alle anderen Tulpenpflanznerinnen und -pflanzler sehen können. Wenn Sie Berichte und Bilder senden möchten, lesen Sie bitte



## Die Stärke schwacher Beziehungen

---

- **Starke Beziehungen sind redundant, sie bilden einen engen sozialen Cluster**
- **Innovationen zu erhalten und zu verbreiten zwischen unverbundenen Gruppen wird begünstigt, wenn einige schwache Brückenbeziehungen sind**
- **Über schwache Beziehungen kann mit anderen sozialen Kreisen kommuniziert werden.**
- **Neue Informationen erreichen eine größere Anzahl von Akteuren und überwinden eine größere soziale Distanz.**



Bundesprüfstelle  
für jugendgefährdende  
Medien



# Alternativen





## Johannes Kuhn: „Warum die Facebook-Monokultur scheitern muss“

---

- **Wir haben die Wahl**
- „Das Schöne ist: Wir, die Internetnutzer, haben die Wahl. Auf der einen Seite liegt der bequeme Weg über die Identitätsmonopolisten, der unser digitales Ökosystem nachhaltig schädigen könnte. Der andere Weg ist nicht ganz so komfortabel: Bei ihm verteilen wir unsere Daten auf verschiedene Dienste oder speichern und verwalten sie sogar selber über unseren eigenen Server in der heimischen Wohnung.“
- „Wenn wir wollen, dass das Internet so offen und vielfältig wie bisher bleibt, sollten wir uns für die beschwerlichere Route entscheiden.“

# Freie Lizenzen/Creative Commons

---

Erlaubt: Kopien fremder Werke für „privaten Gebrauch“.

Nicht erlaubt: Veröffentlichung fremder Werke

- Freie Lizenzen: vom Urheber freigegeben

## Verwendung nach den vom Lizenzinhaber gestellten Bedingungen

- **Fotos** (flickr.com 140 Millionen Bilder. Fotograf nennen + Link setzen)
- **Musik** (Jamendo.com, Archive.org, Musikerseiten)
- **Videos/Filme** (Embed-Code zum Einbinden in eigene Website: YouTube, sevenload, blip.tv,) Wikimedia Commons alle 3 Kat.
- **Texte** („gemeinfreie“ Texte, Projekt Gutenberg 80.000 Klassiker. Urheber und Quelle nennen. Viele Projekte unter CC-Lizenz)
- **Schülerzeitung** (**keine** Ausnahmeregelungen!, korrekt zitieren)



<http://de.creativecommons.org>

	<b>Namensnennung</b> – der Name des Urhebers muss genannt werden. Diese Bedingung ist seit der Version 2.0 der CC-Lizenzen nicht mehr wählbar, sondern wird automatisch ausgewählt.
	<b>Namensnennung-KeineBearbeitung</b> – der Name des Urhebers muss genannt werden, das Werk darf nicht verändert werden.
	<b>Namensnennung-NichtKommerziell</b> – der Name des Urhebers muss genannt werden, das Werk darf nicht zu gewerblichen Zwecken verwendet werden.
	<b>Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung</b> – der Name des Urhebers muss genannt werden, das Werk darf nicht zu gewerblichen Zwecken verwendet werden, das Werk darf nicht verändert werden.

	<b>Namensnennung-NichtKommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen</b> – der Name des Urhebers muss genannt werden, das Werk darf nicht zu gewerblichen Zwecken verwendet werden, die neu entstandene Version muss unter der selben Lizenz weiter gegeben werden – es muss also wieder erlaubt sein, sie zu verändern.
	<b>Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen</b> – der Name des Urhebers muss genannt werden, die neu entstandene Version muss unter der selben Lizenz weiter gegeben werden – es muss also wieder erlaubt sein, sie zu verändern und kommerziell zu nutzen.

Tipps: Suchen Sie nach Inhalten mit einer Creative Commons-Lizenz. Weitere Informationen...

- Nur in Inhalten mit einer Creative Commons-Lizenz suchen
- Nach Inhalten zur kommerziellen Nutzung suchen
- Nach Inhalten für Änderung, Anpassung oder Bearbeitung suchen

Abbildung: Suche nach creative commons-Inhalten bei Flickr (Screenshot flickr.com, 28.06.10; Abbildung fällt nicht unter die Creative-Commons-Lizenz)

**Creative Commons (CC)** ist eine Non-Profit-Organisation, die in Form vorgefertigter Lizenzverträge eine Hilfestellung für die Veröffentlichung und Verbreitung digitaler Medieninhalte anbietet. CC bietet sechs verschiedene Standard-Lizenzverträge an, um die rechtlichen Bedingungen festzulegen.

<http://de.creativecommons.org/was-ist-cc/>

Spielkamp, Mathias (2010): Fremde Inhalte auf eigenen Seiten. In: Spielregeln im Internet. Irights-info (Hrsg.). URL: <https://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren---ratgeber/spielregeln-im-internet-durchblicken-im-rechte-dschungel.html> S. 36f 7.4.2011

---

# Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien



**53123 Bonn**

**☎ 0228 / 962103-0**

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

**Email: [info@bpjm.bund.de](mailto:info@bpjm.bund.de)**

**[walter.staufer@bpjm.bund.de](mailto:walter.staufer@bpjm.bund.de)**

