

Chancen & Risiken Digitaler Medien

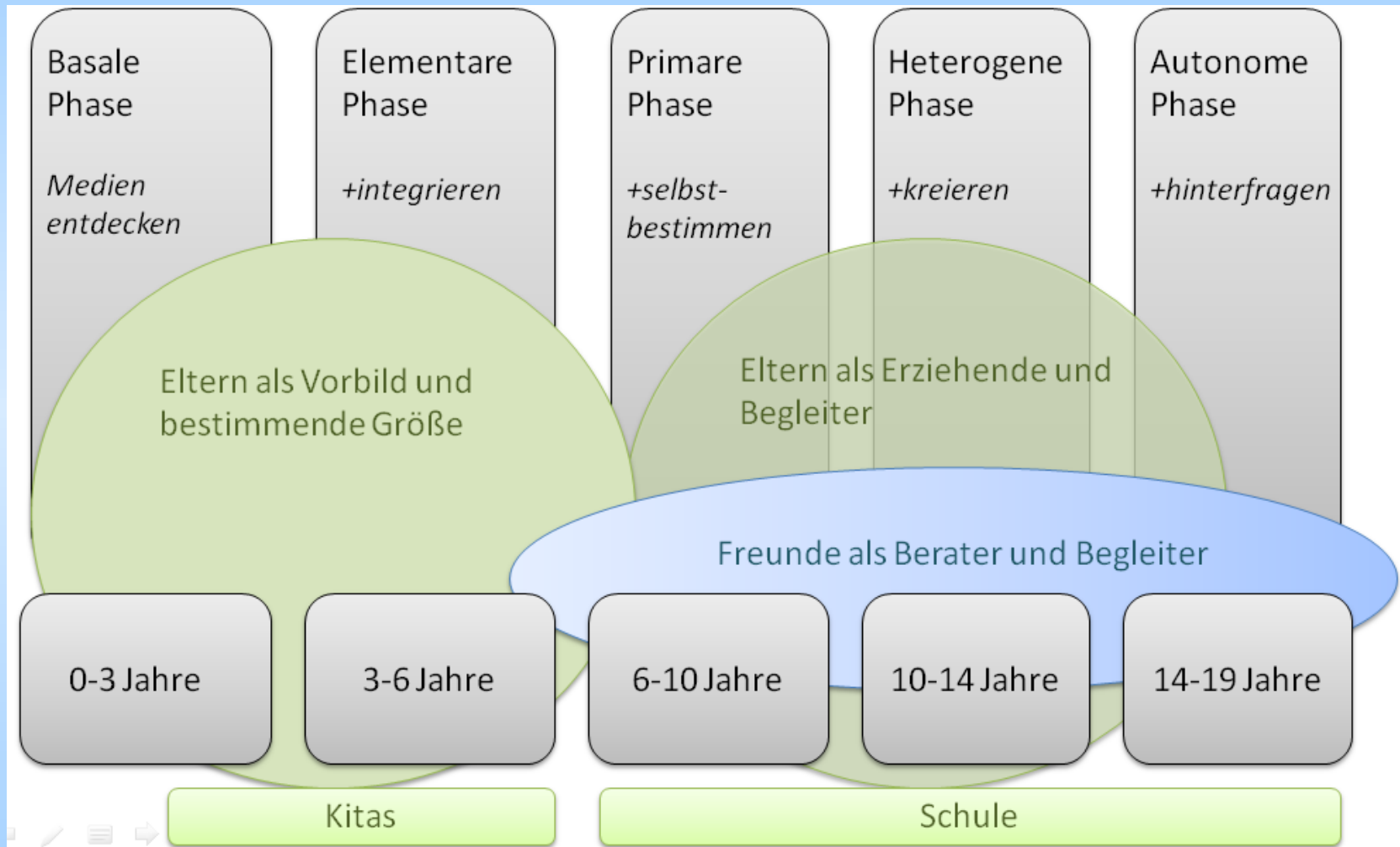
Aktuelle Tendenzen bei der Mediennutzung Heranwachsender

Dr. Daniel Hajok
Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM)

Von der Adaption zum autonomen Medienumgang

Entwicklung von medienbezogener Fähigkeiten im Altersverlauf

Medienbezogene Fähigkeiten (Fleischer & Hajok 2014)



Medienbezogene Fähigkeiten (Hajok 2014)

Medien registrieren und ihre Funktionen entdecken

- **0- bis 3-Jährige:** nehmen Mediengebrauch der Familienmitglieder wahr und versuchen die Medien zu 'begreifen', sie ertasten/untersuchen die Medien, imitieren den Umgang anderer (v.a. Eltern), entdecken die Funktionen der Medien

Medien als gemacht verstehen und in Alltag integrieren

- **3- bis 6-Jährige:** Kinder haben zunehmend konkrete Erwartungen an die Medien, nutzen sie für ihre eigenen Zwecke und artikulieren ihre medienbezogene Wünsche, sie verstehen Medien als gemacht, bauen ein Genrewissen auf, können lineare Geschichten und einfache Beziehungen zwischen den Figuren nachvollziehen

Medienbezogene Fähigkeiten (Hajok 2014)

Medien und ihre Inhalte in ihrer Bedeutung verstehen

- **6- bis 10-Jährige:** auf der Basis grundlegender Fähigkeiten (Lesen, Schreiben, logisches Denken) eignen sich die Kinder Medien und ihre Inhalte sinnverstehend an, sie begreifen Mediengeschichten in Gänge und unterscheiden Realität von Fiktion

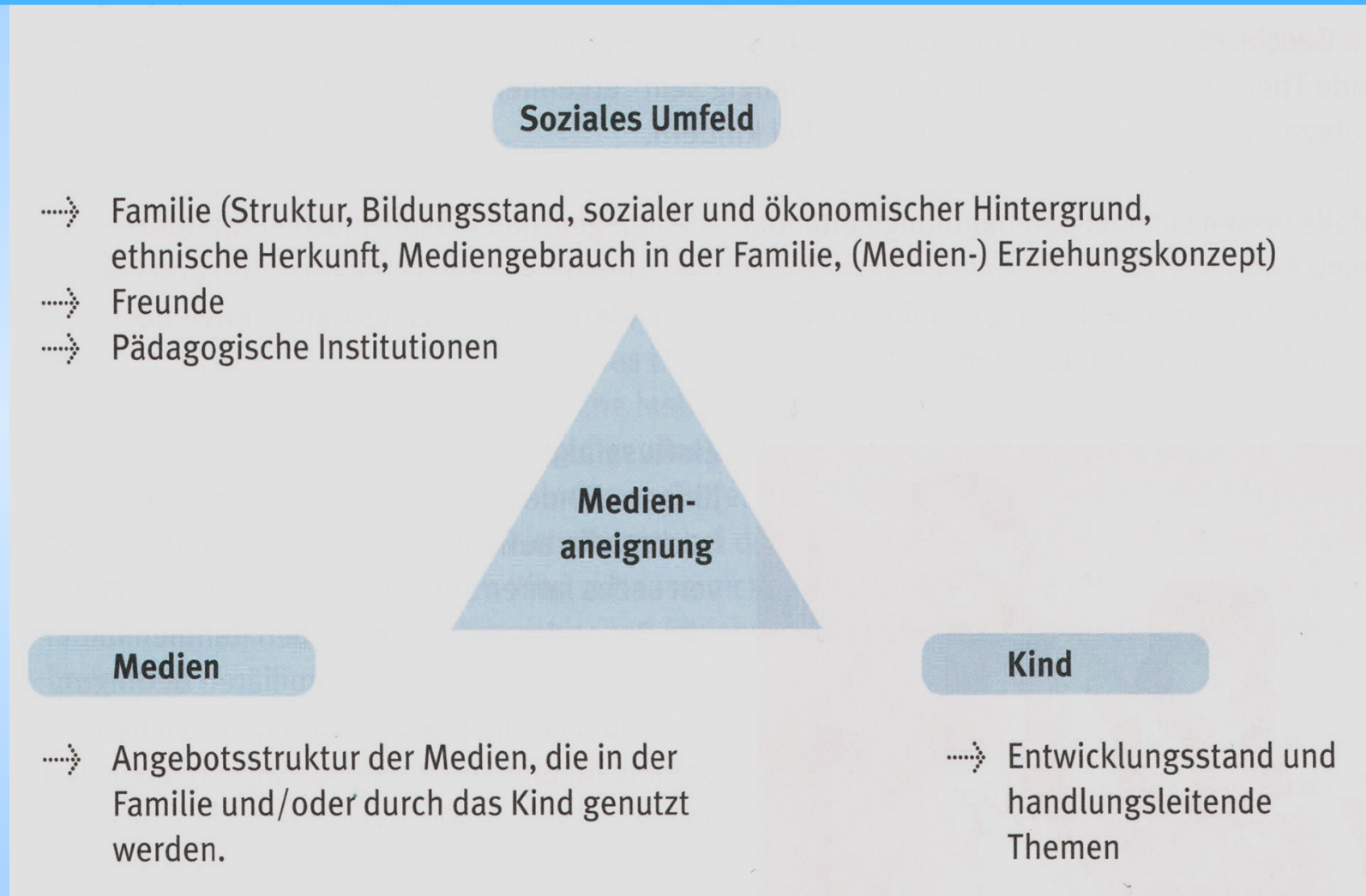
Sich in selbst ausgestalteten Medienwelten ausleben

- **10- bis 14-Jährige:** Computer und Internet, Handys, Smartphones und Tablets werden zunehmend autonom zur Interaktion mit anderen genutzt, neugierig wird ausprobiert, was sonst noch Spaß verspricht

Medien aktiv zu Austausch und Vernetzung nutzen

- **14- bis 18-Jährige:** souveräne Nutzung des gesamten Medienensembles, Beziehungspflege mit interaktiven Onlinemedien, Folgen des eigenen (Medien-)Handelns werden zunehmend bedacht

Einflüsse der Medienaneignung (Theunert & Demmler 2007)



Schöne neue Medienwelt?

Aktuelle Daten zur Mediennutzung von Heranwachsenden

Veränderungen in der Medienwelt (Hajok & Lauber 2013)

- erschwingliche stationäre und mobile onlinefähige Endgeräte (Notebook, Spielkonsole, mp3-Player, Smartphone, Tablet etc.)
- populäre Angebote mit zunehmend dynamischen Inhalten, Einbindung von Feedback-Möglichkeiten und User Generated Content
- Angebote mit Individualisierungsoptionen (Profile) und neuen Möglichkeiten der Selbstpräsentation und Herstellung/Pflege von Sozialbeziehungen
- neue Kommunikationsmedien (Foren, Blogs etc.), die Graswurzeljournalismus und Formen gesellschaftlicher Kooperation und Partizipation zulassen/befördern

Veränderungen in der Medienwelt (Hajok/Lauber 2013)

- Aufhebung der Grenzen von Individual-/Massenkommunikation und damit einhergehender Probleme mit Datenschutzes und Privatheit/Öffentlichkeit
- Digitalisierung neuer/alter Inhalte und deren Verbreitung von Medium zu Medium und von Nutzenden zu Nutzenden
- neue Formen von Wertschöpfung, Marketing, Werbung (Prosuming, virales Marketing, personalisierte Werbung) in kind-/jugendaffinen Mediumumgebungen

Unterm Strich: Das Medienangebot hat sich weiter ausdifferenziert und bietet den Nutzern ein breites Spektrum an Möglichkeiten

Kinder und Jugendliche als ...

Konsumenten (nicht nur passiv reagierend)

- ➔ Kinder und Jugendliche nutzen die Angebote der Medien, um eigene Interessen und Bedürfnisse zu befriedigen

Produzenten (neue Möglichkeiten aktiv nutzend)

- ➔ Kinder und Jugendliche produzieren eigene Medienangebote, um sich selbst darzustellen und an Diskursen teilzuhaben

Prosumenten (an Teilhabe interessiert)

- ➔ Kinder und Jugendliche sind zunehmend Konsumenten und Produzenten von Medienangeboten und gestalten 'ihre' Medienumwelt aktiv mit

Entwicklungen bei der Nutzung (Hajok 2014)

Wandel des Medienumgangs durch Digitale Medien

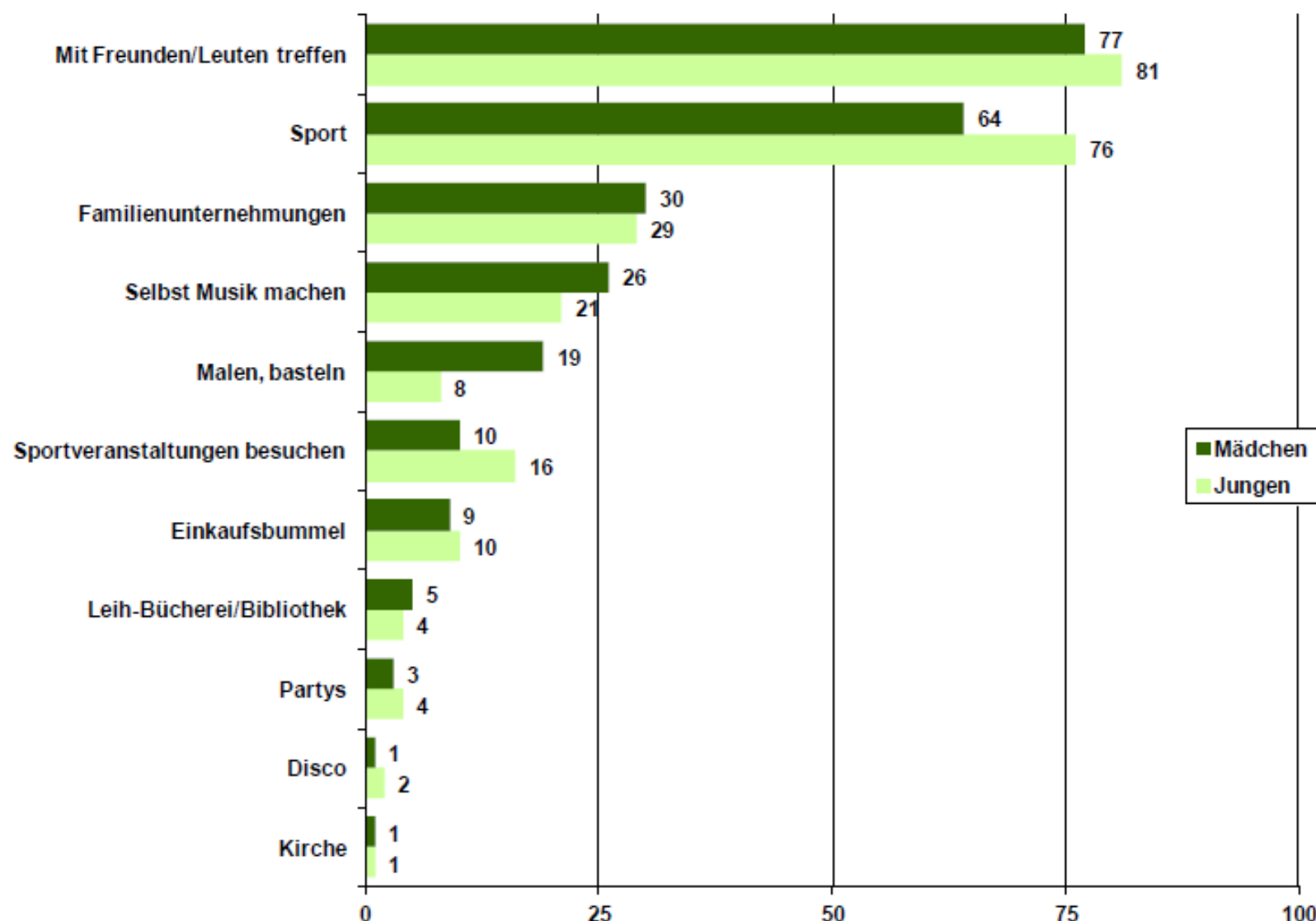
- von der Rezeption zum produktiven Austausch
- jederzeit und überall online
- eintauchen in digitale Spielewelten

Nonmediale Aktivitäten und alte Medien nicht out

- reale Treffen mit Freunden/Bekannten weiterhin wichtig
- Fernsehen noch immer Leitmedium von Kindern
- Radio bei Jugendlichen weiter beliebt
- (gedruckte) Bücher im Kinder- und Jugendalltag präsent

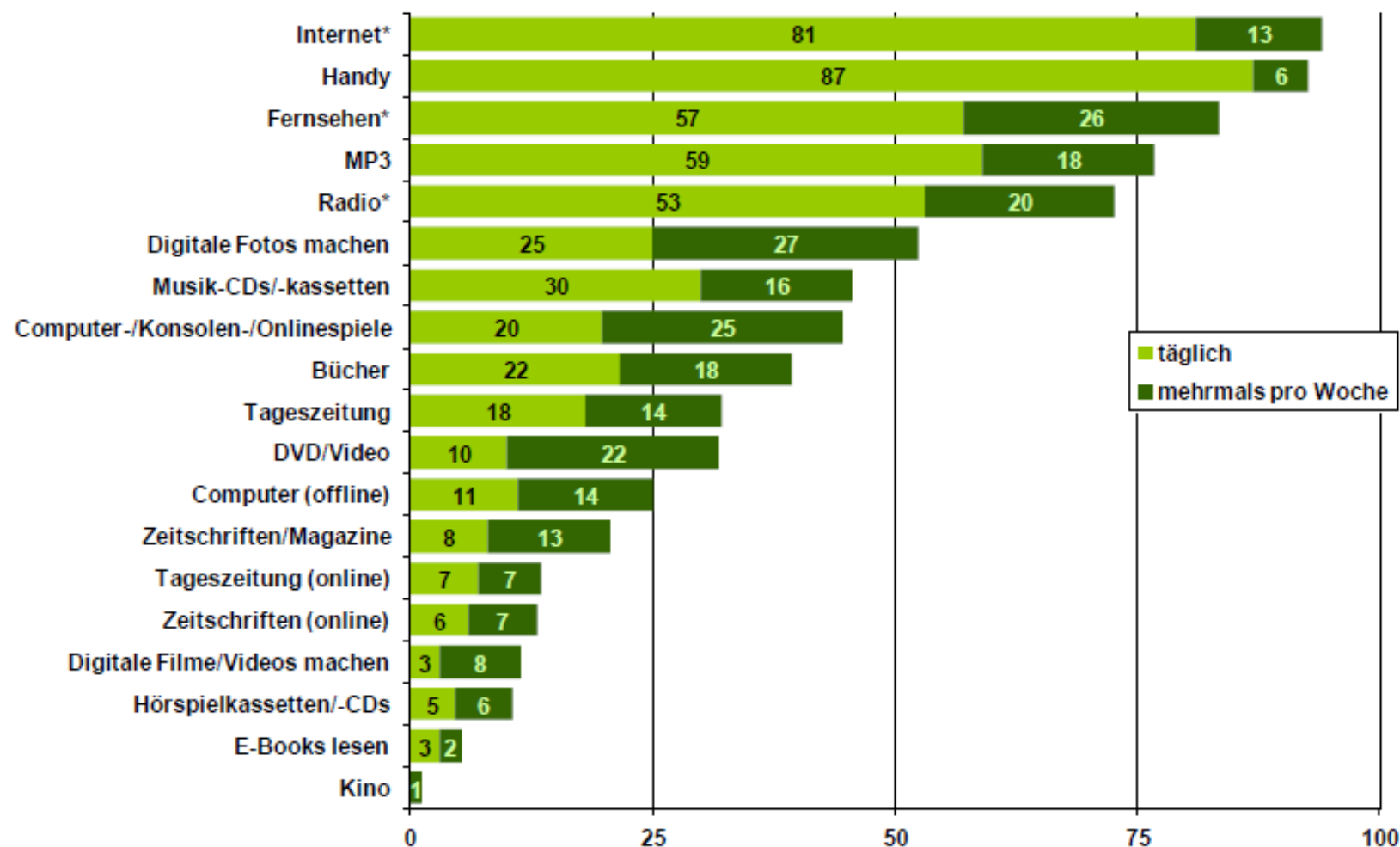
Non-mediale Freizeitaktivitäten 2014

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200

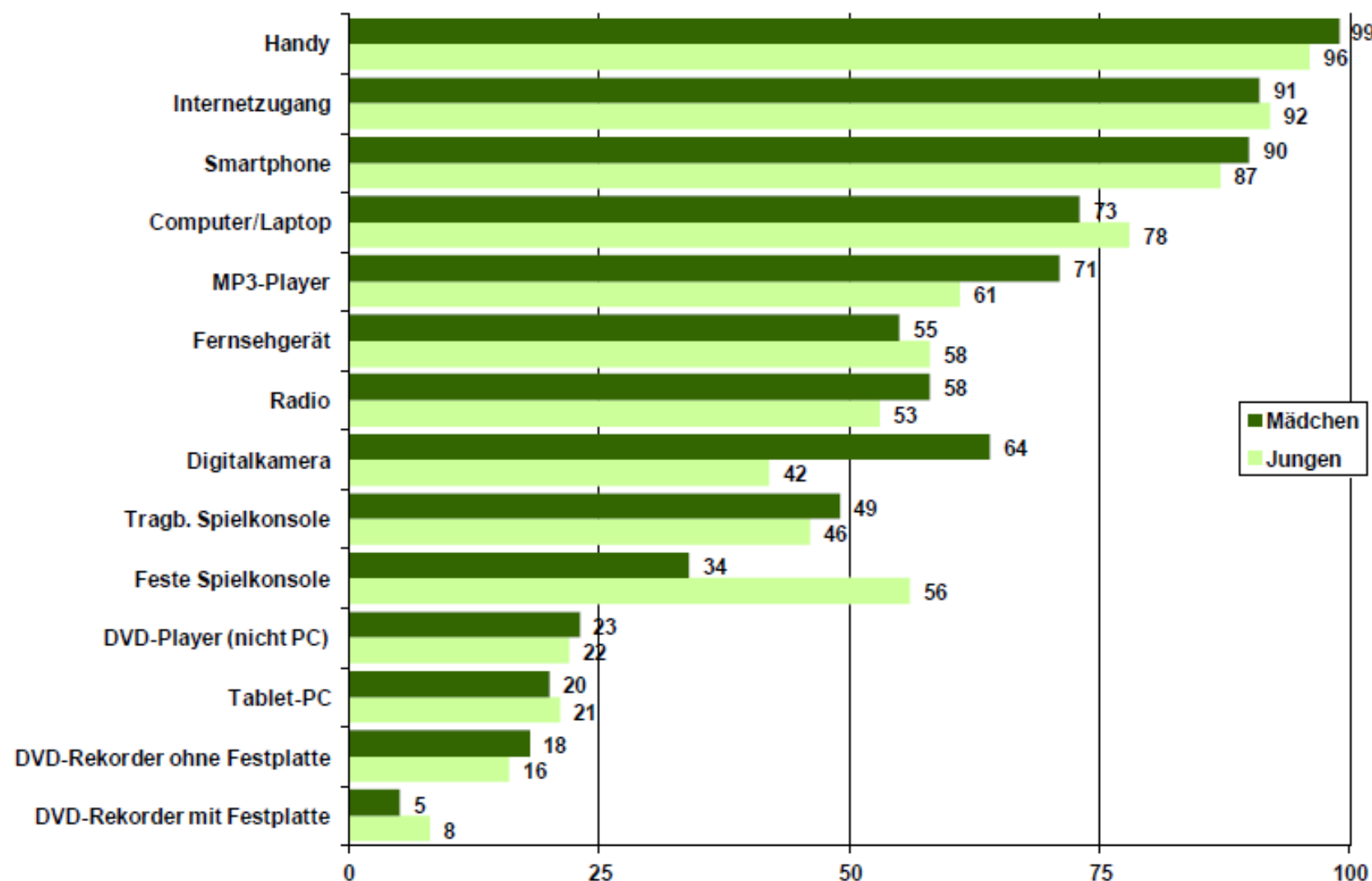
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2014



Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg

Basis: alle Befragten, n=1.200

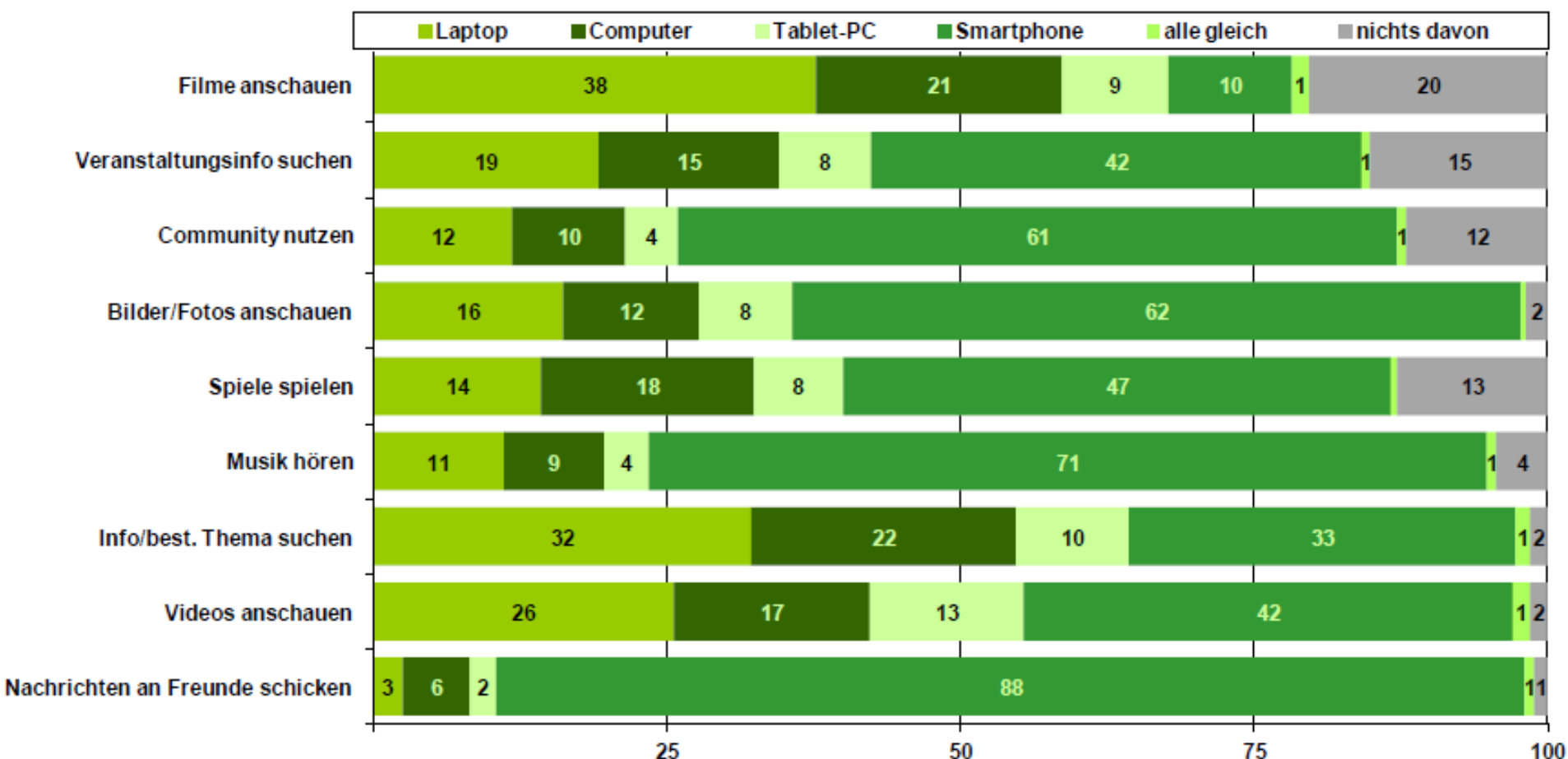
Gerätebesitz Jugendlicher 2014



Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200

Gerätepräferenz nach Nutzungsmöglichkeiten 2014

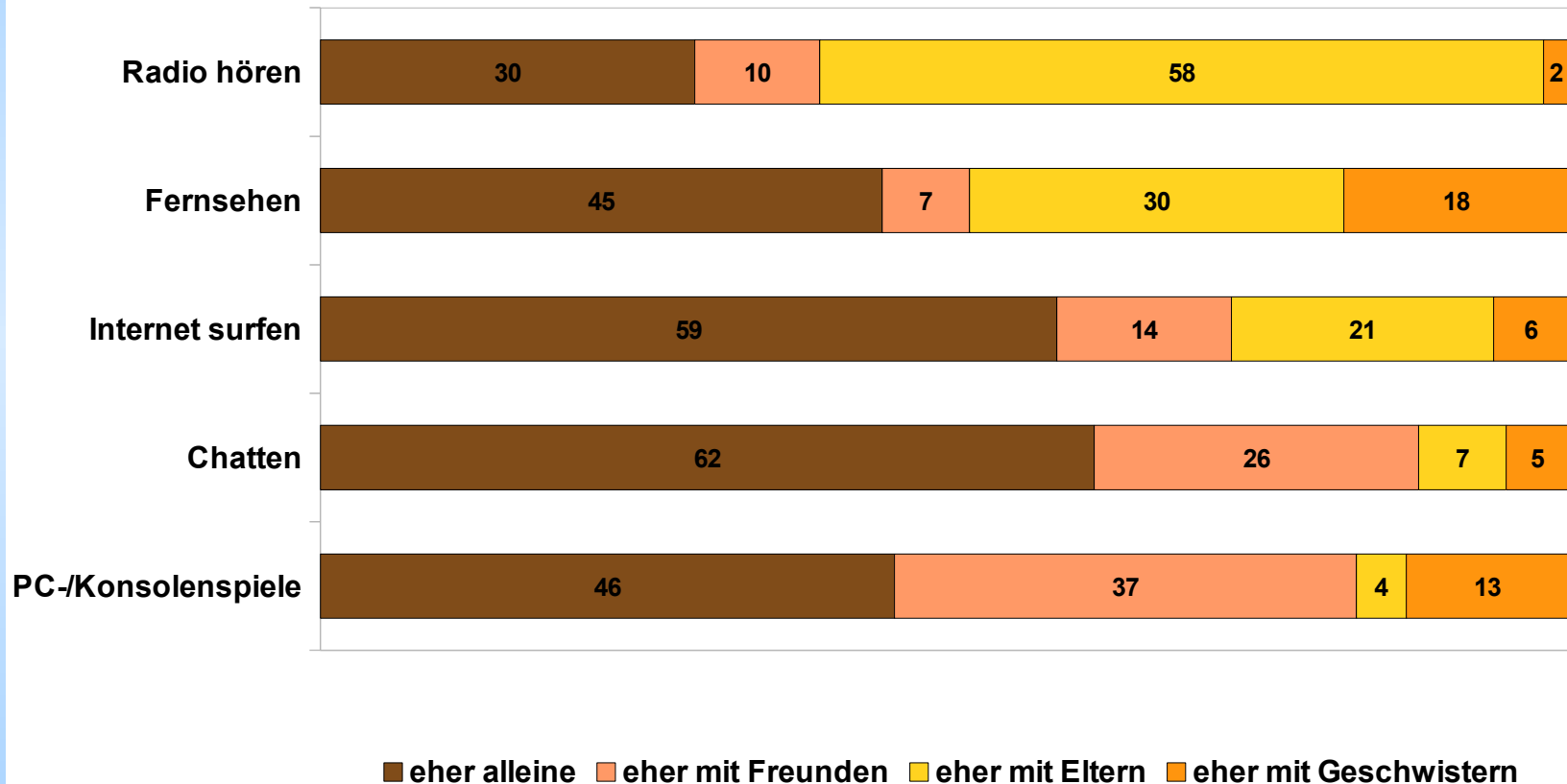
- nutze für ... am häufigsten ... -



Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent
Basis: Laptop, Computer, Tablet-PC und Smartphone im HH vorhanden, n=394

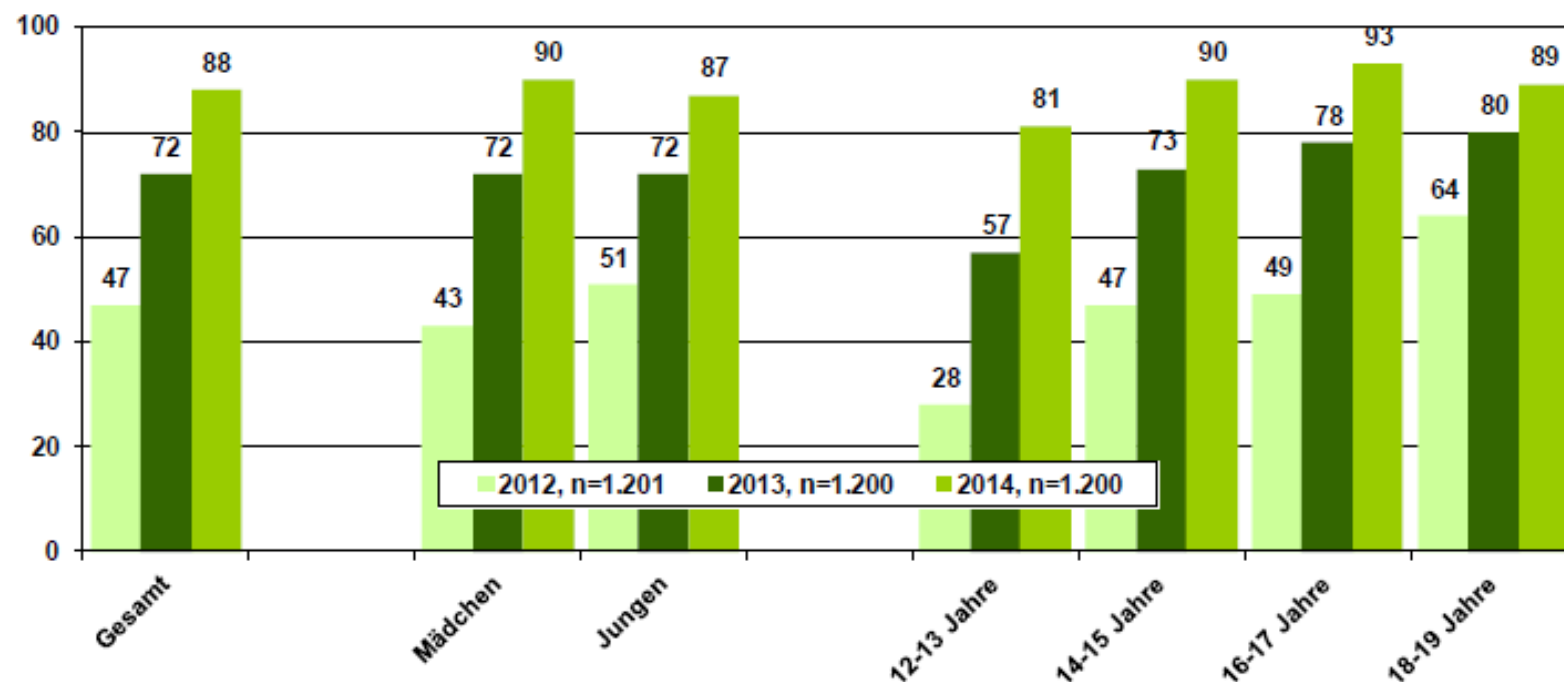
Mediennutzung: Alleine oder mit anderen?

Anteile der 6- bis 13-jährigen Nutzer in Prozent



Eigene Berechnungen nach KIM Studie 2012 (vgl. MPFS 2013)

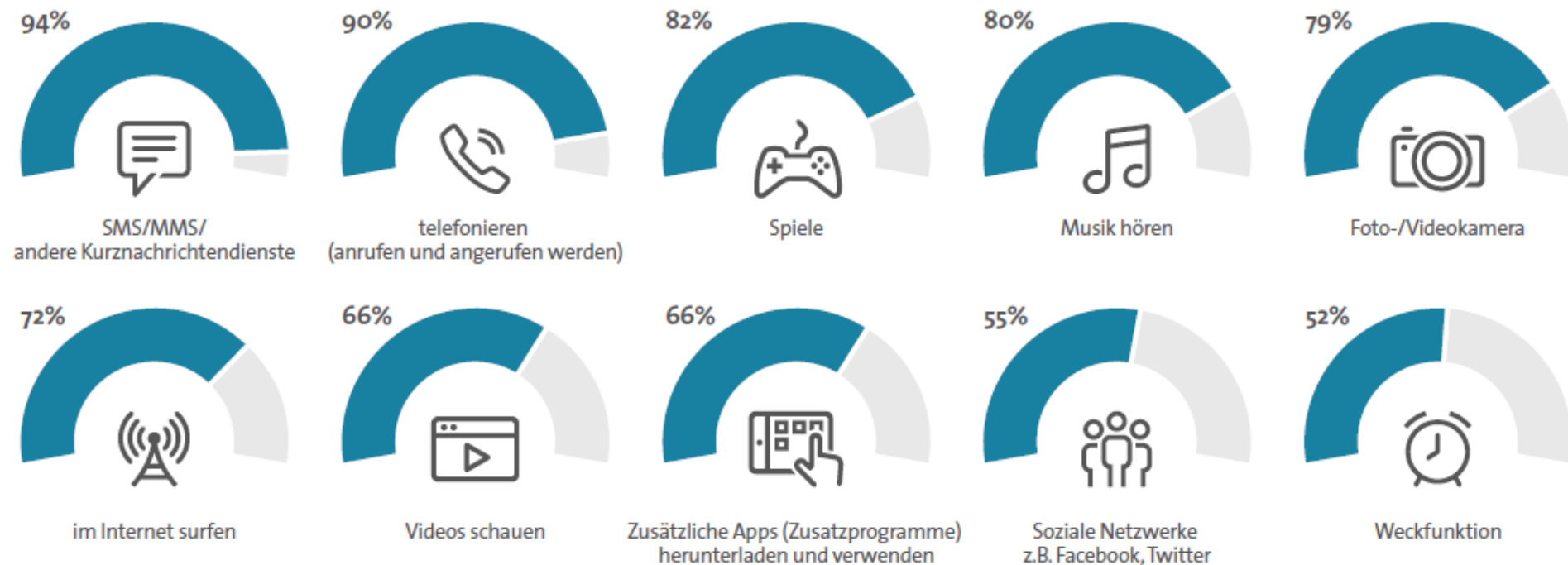
Smartphone-Besitzer 2012 - 2014



Quelle: JIM 2012 - JIM 2014, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten

Handy-/Smartphone-Nutzung (BITKOM 2014)

Abbildung 2: Verwendung von Mobiltelefonen

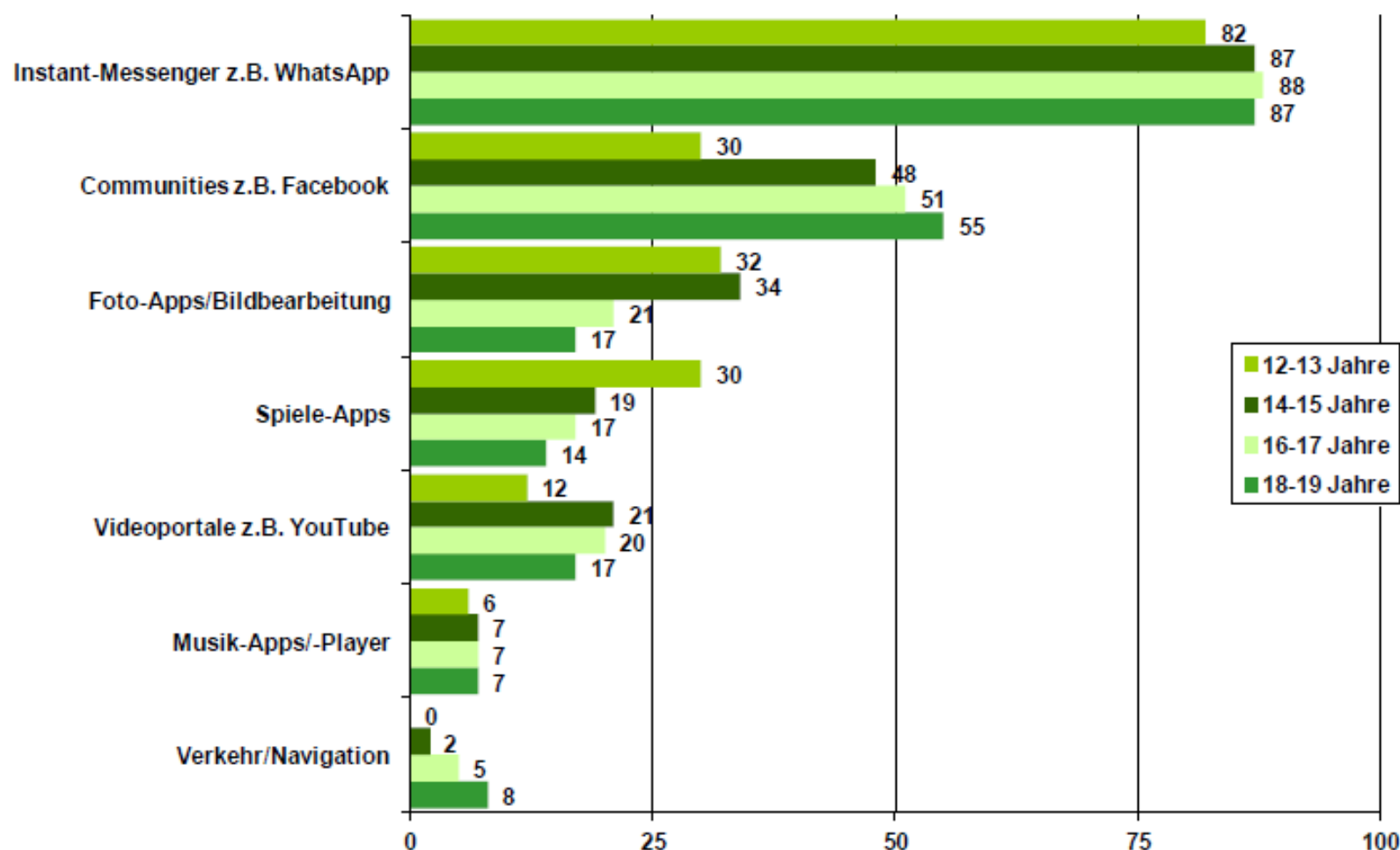


Frage: »Welche der folgenden Funktionen und Anwendungen nutzt Du mit Deinem Handy/Smartphone zumindest ab und zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 637 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die ein Handy oder Smartphone nutzen | Angaben in Prozent

Die wichtigsten Apps auf dem Smartphone* 2014

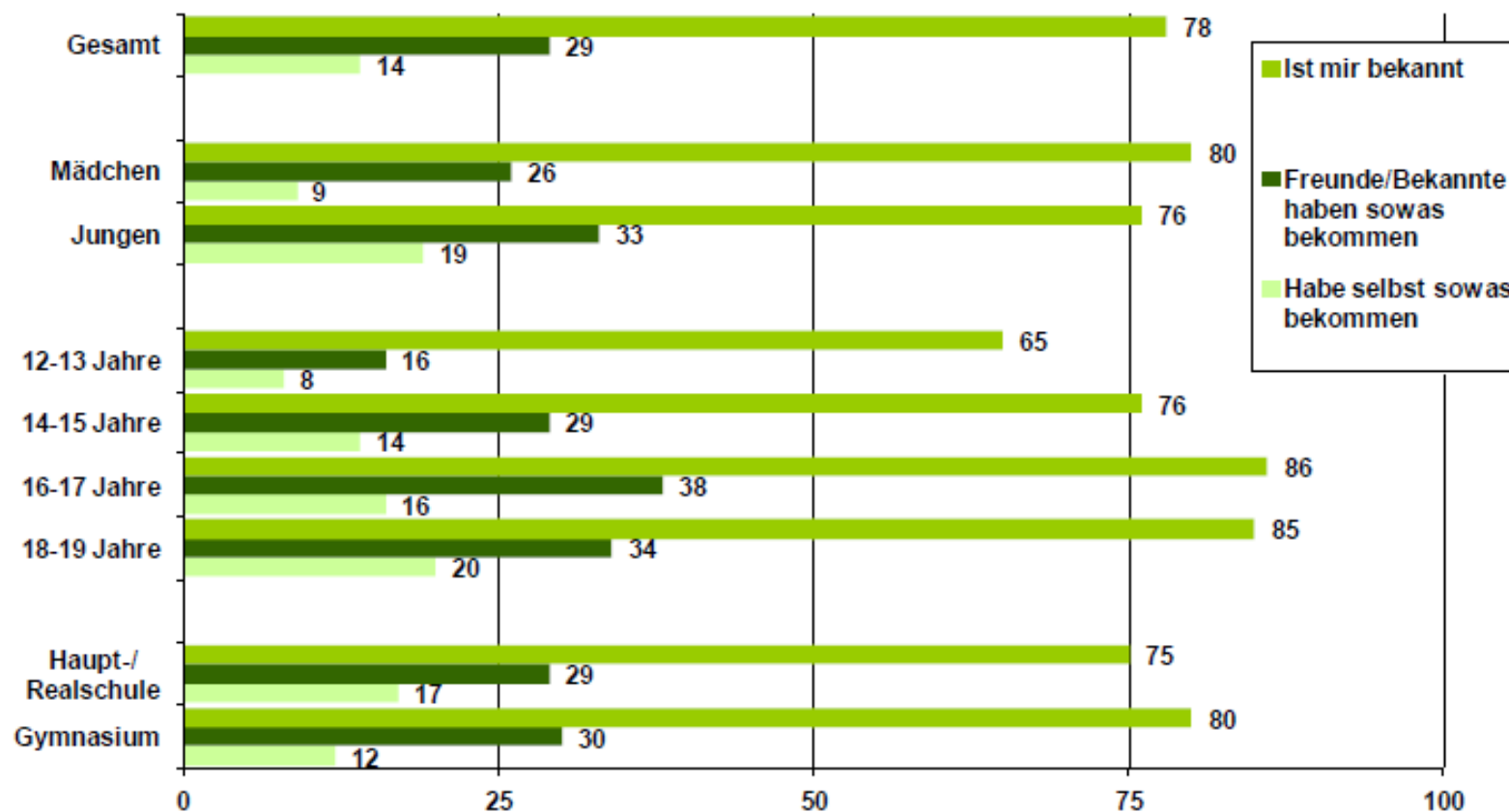
- bis zu drei Nennungen -



Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent, *Nennungen ab 4 Prozent (Gesamt)

Basis: Besitzer von Apps, n=1.072

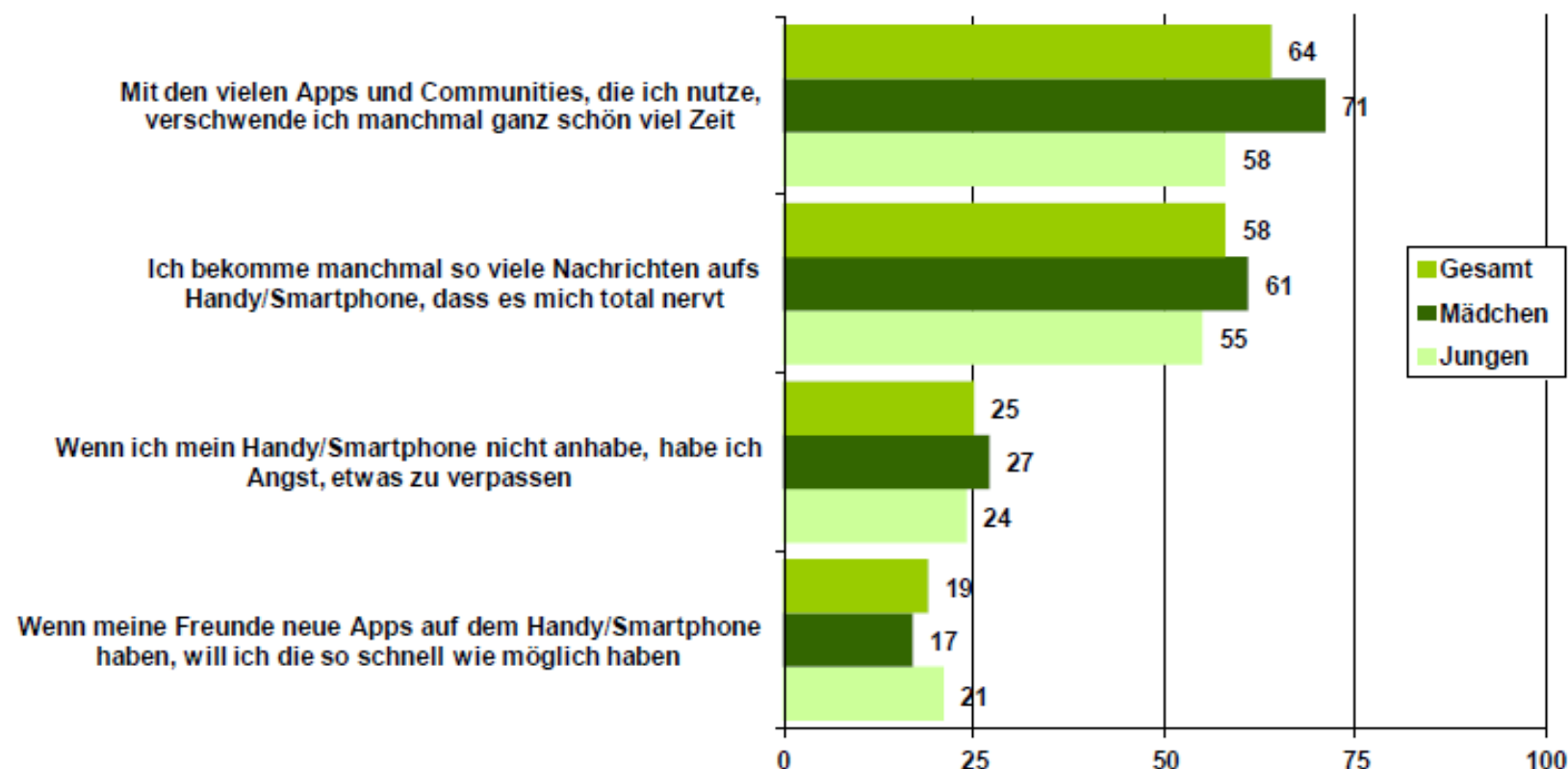
Verschicken von brutalen Videos oder Pornofilmen aufs Handy 2014



Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent
Basis: Besitzer Handy/Smartphone, n=1.170

Meinungen zum Thema Handy/Smartphone 2014

- stimme voll und ganz/weitgehend zu -



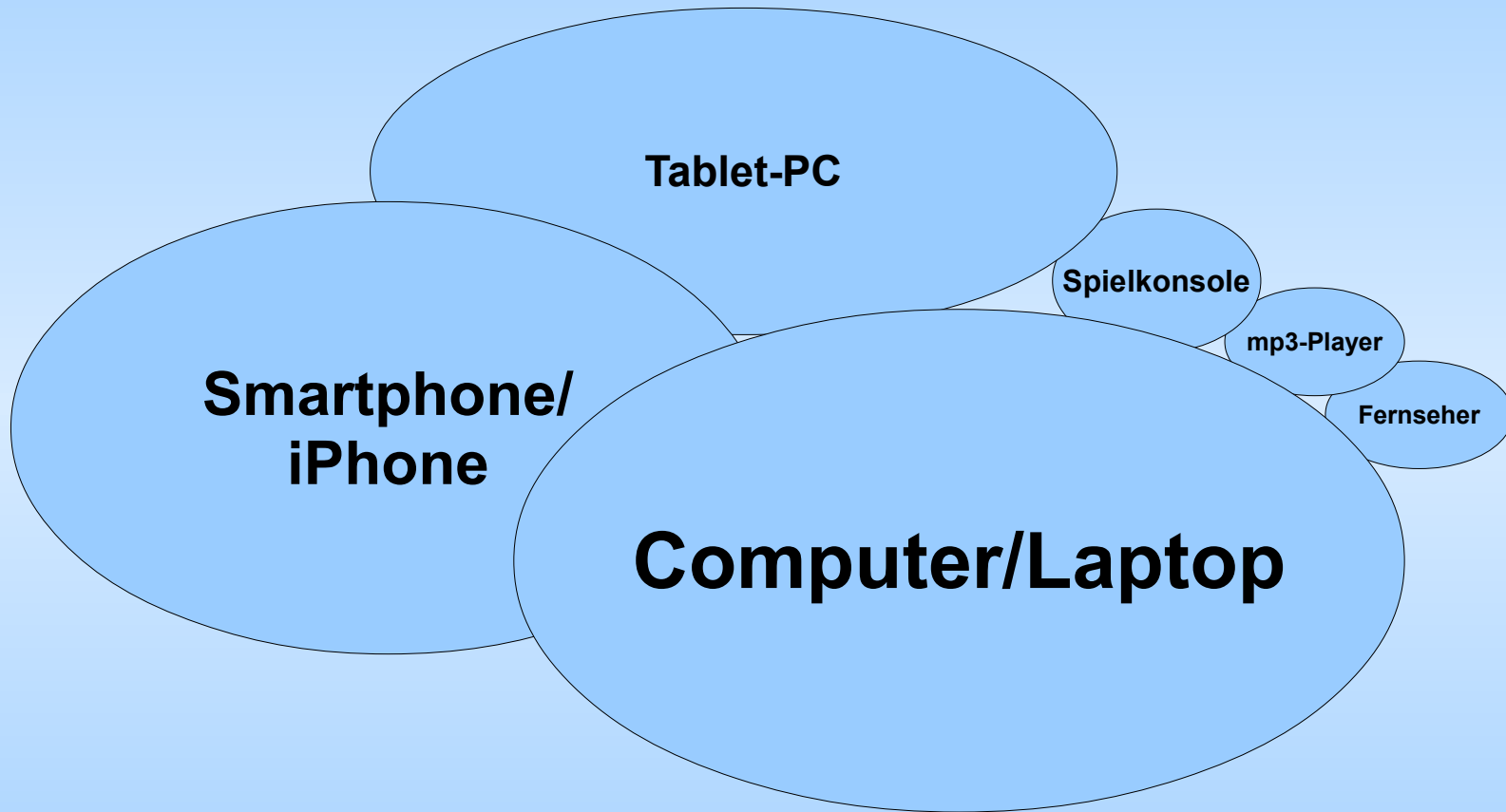
Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent

Basis: Befragte, die ein Handy/iPhone/Smartphone besitzen, n=1.170

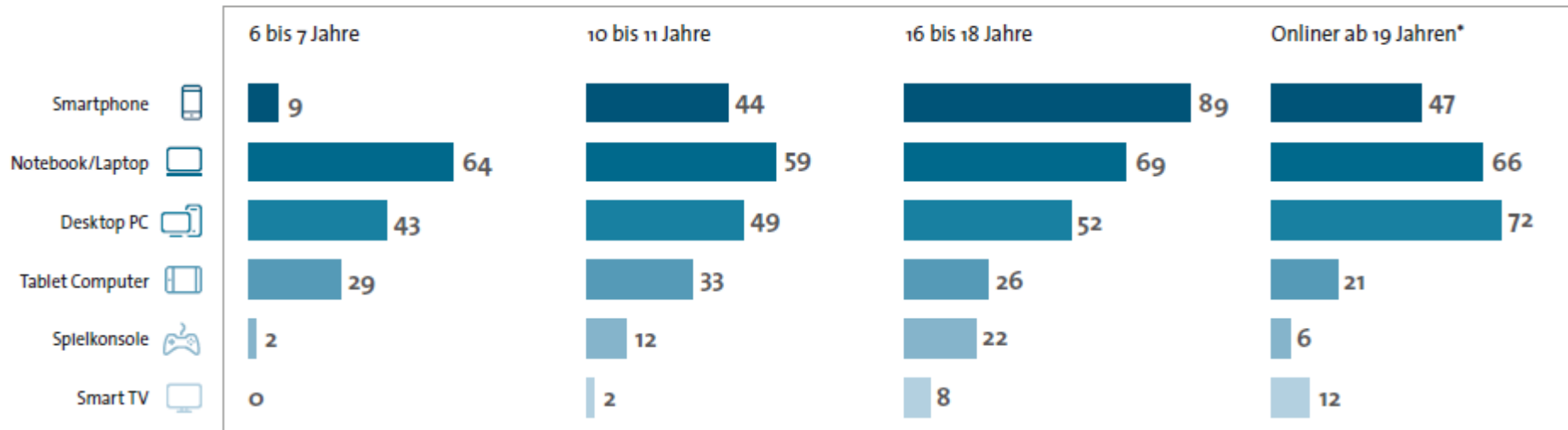
Schon drin?

Internet in der Lebenswelt von Heranwachsenden

Zugang zum Internet mit ...



Zugang zum Internet mit ...



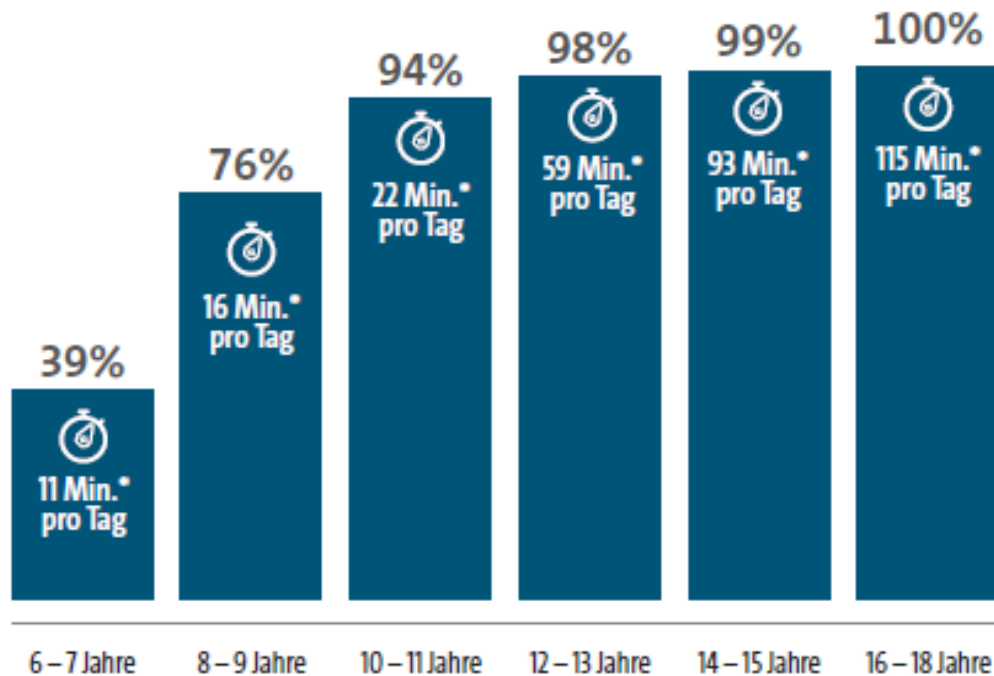
Frage: »Mit welchen dieser Geräte gehst Du ins Internet – wenn auch nur manchmal?«
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen
*936 Internetnutzer | Angaben in Prozent

Quelle: BITKOM 2014

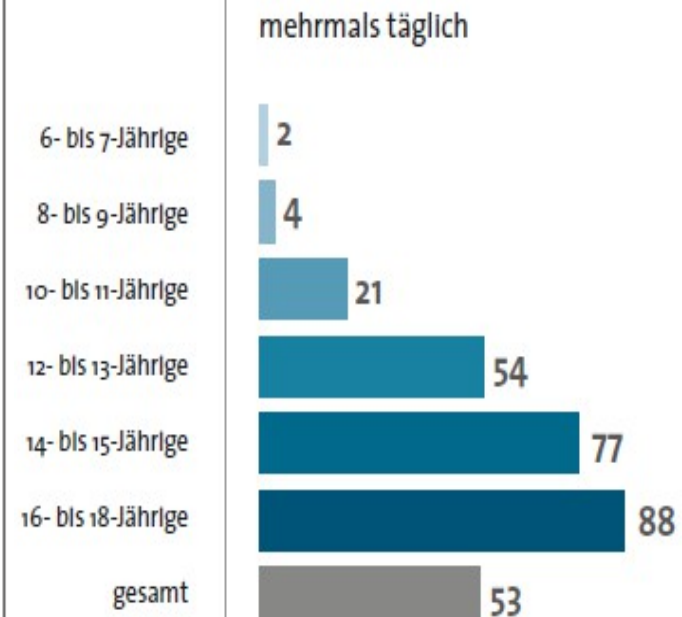
Daten zur Internetnutzung (BITKOM 2014)

Frage: »Nutzt Du zumindest gelegentlich das Internet, egal ob zu Hause, bei Freunden/Verwandten oder in der Schule?« (Ja-Antworten)

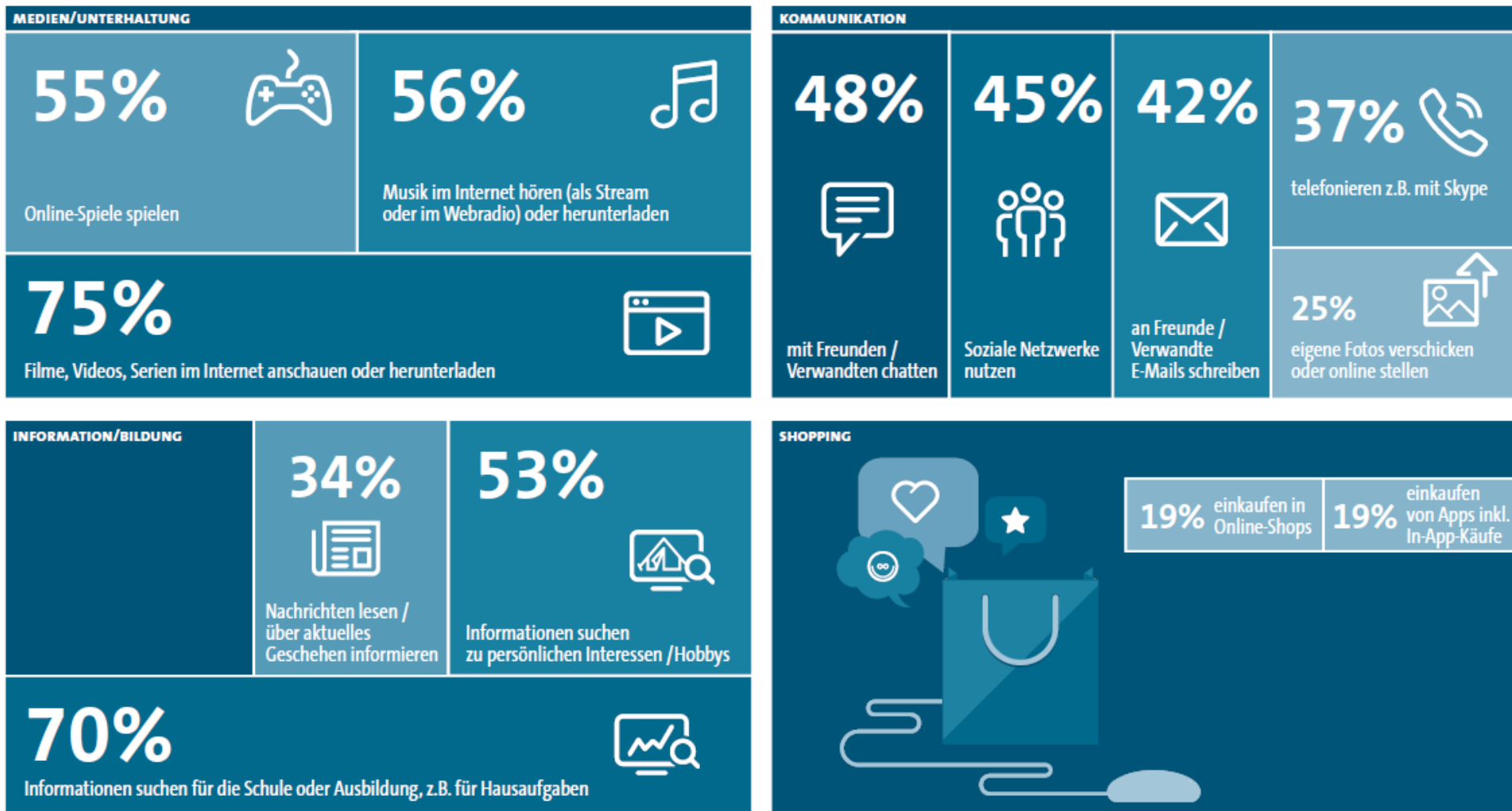


Basis: 962 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren

*Durchschnittliche Internetnutzungsdauer

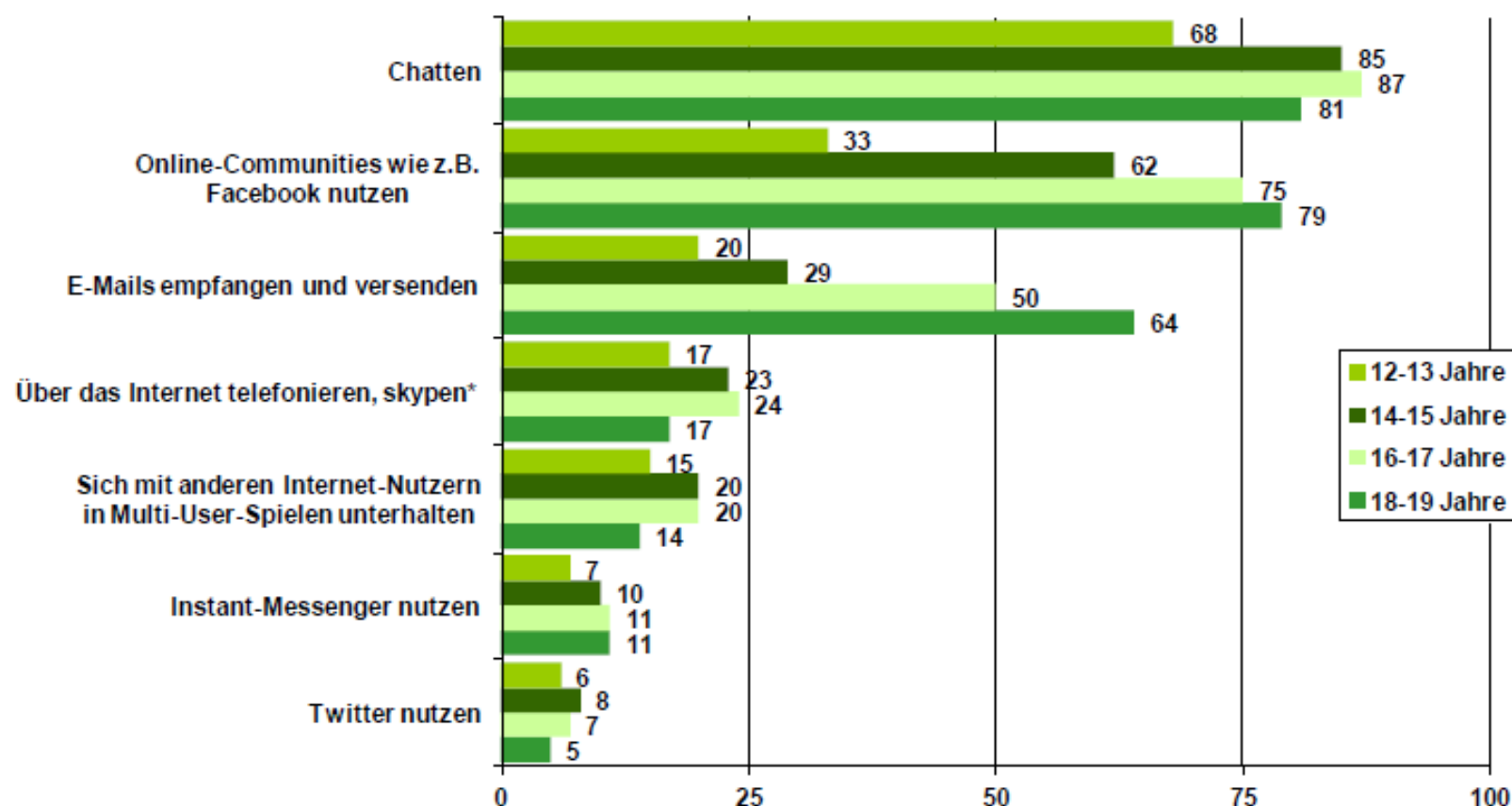


Nutzungsvorlieben (BITKOM 2014)



Aktivitäten im Internet – Schwerpunkt: Kommunikation 2014

- täglich/mehrmals pro Woche -

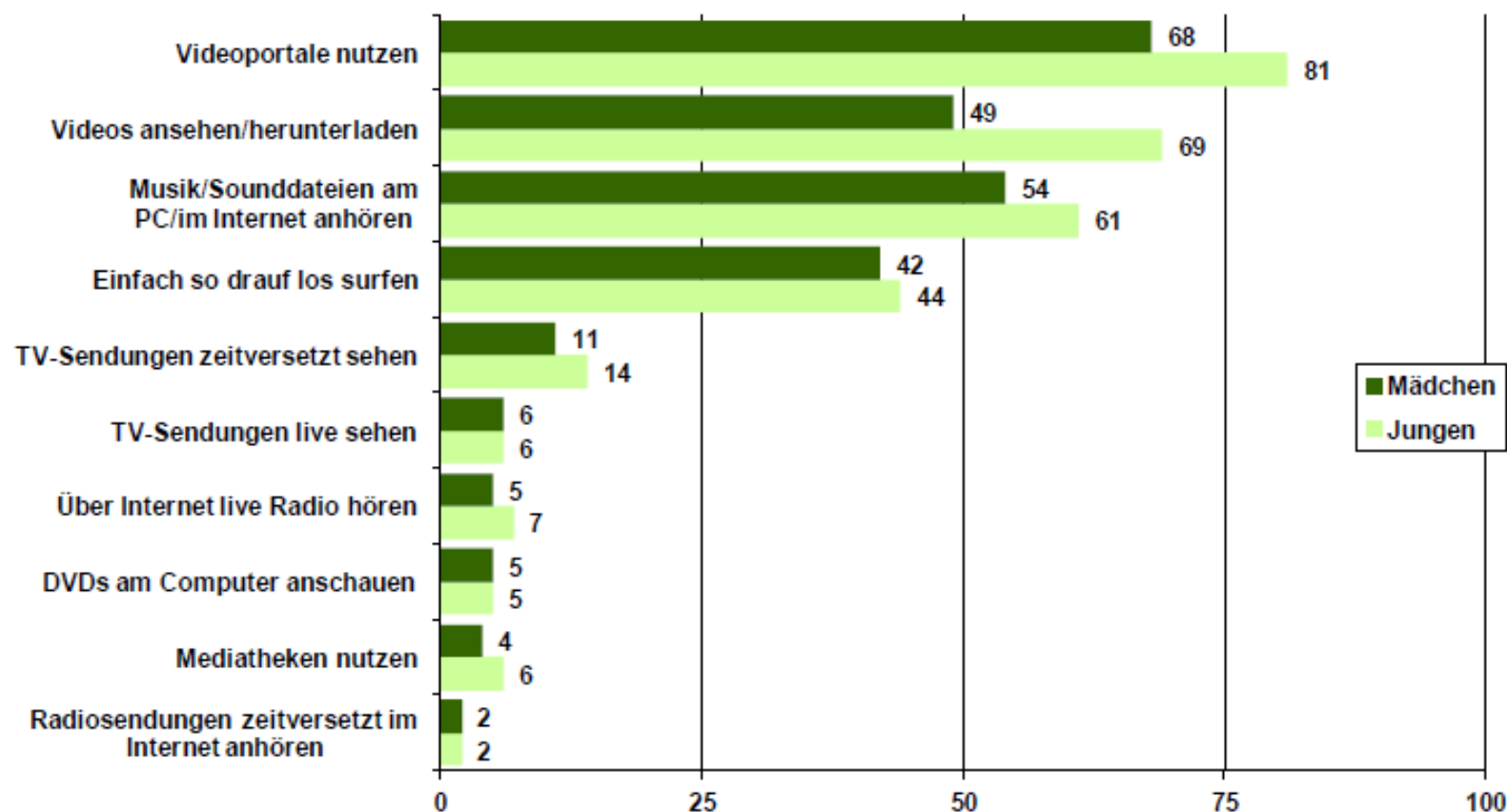


Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent; *Fragestellung 2014 abgeändert

Basis: alle Befragten, n=1.200

Tätigkeiten im Internet/am Computer – Schwerpunkt: Unterhaltung 2014

- täglich/mehrmals pro Woche -

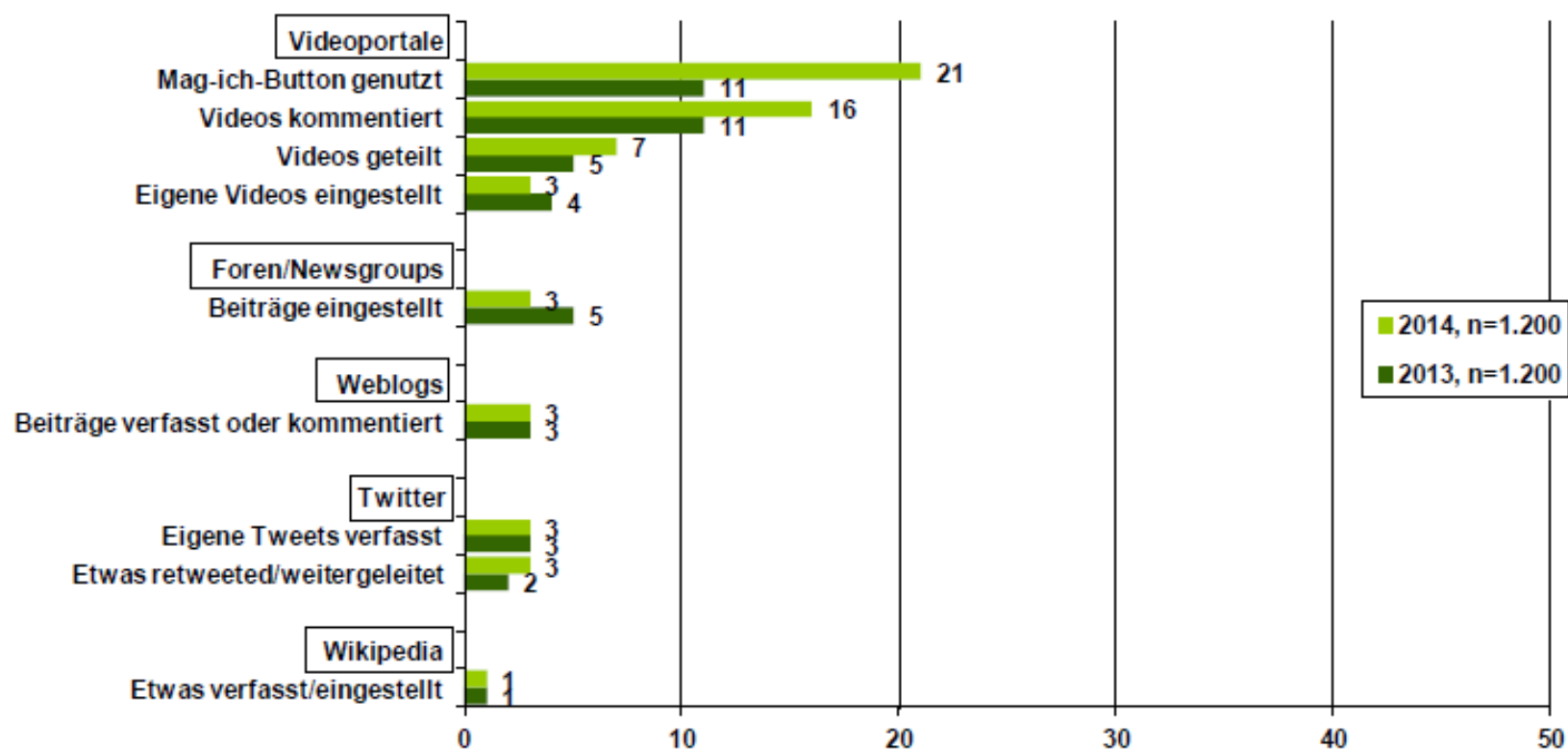


Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.200

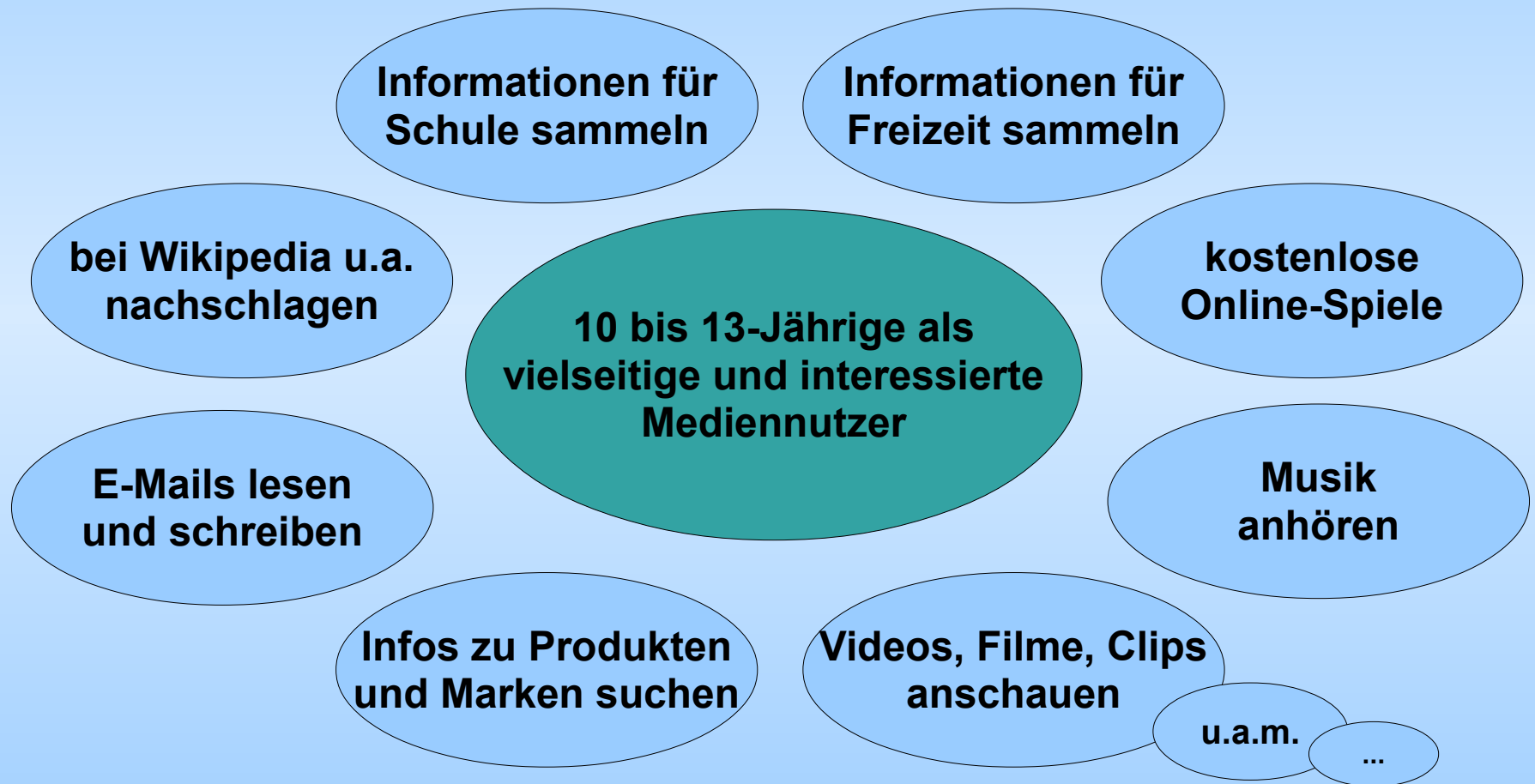
Aktive Beteiligung im Internet 2014

- habe in den letzten 14 Tagen... -



Quelle: JIM 2014, JIM 2013, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten

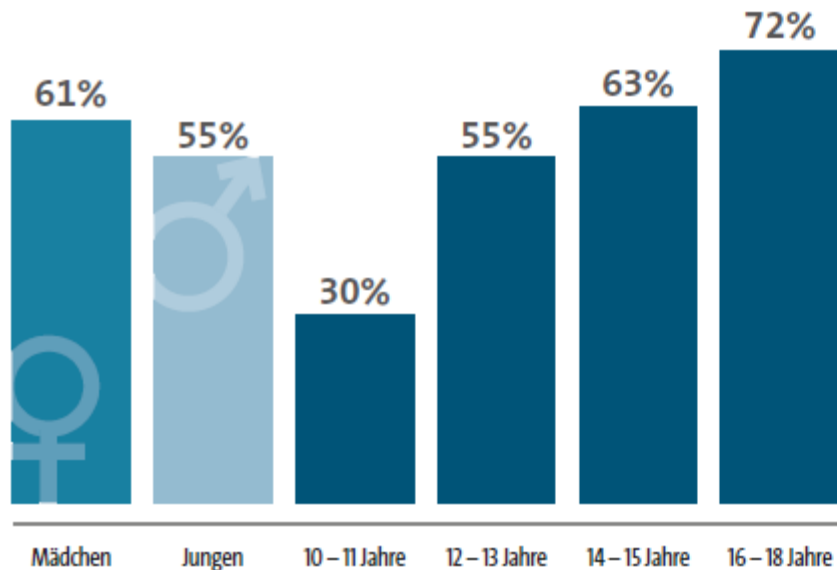
Wenn 10 bis 13-Jährige online sind (vgl. KidsVA 2013)



Mit anderen geteilte Inhalte (BITKOM 2014)

Abbildung 14: Teilen von Inhalten im Netz

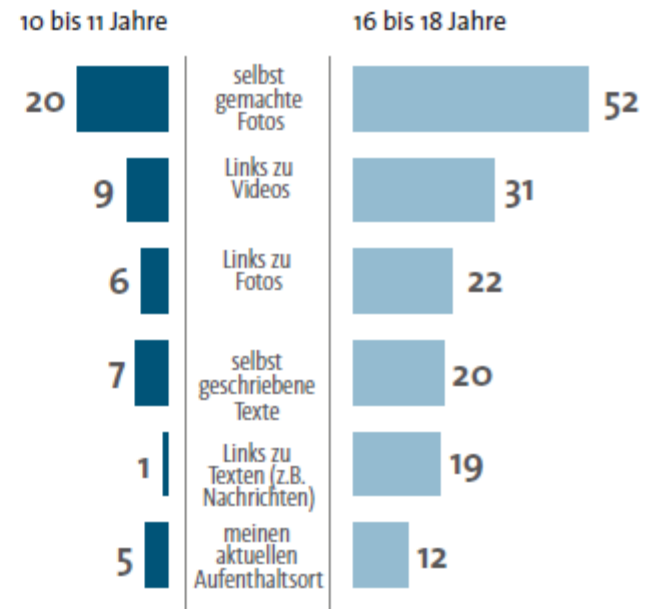
Frage: »Welche der folgenden Inhalte teilst Du mit anderen im Internet, z.B. in sozialen Netzwerken zumindest ab und zu?« (Ja-Antworten)



Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen

Abbildung 15: Teilen von Inhalten im Netz

Frage: »Welche der folgenden Inhalte teilst Du mit anderen im Internet, z.B. in sozialen Netzwerken zumindest ab und zu?« (Mehrfachnennung möglich)



Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

Wenn im Internet veröffentlicht ... (Schmidt 2009)

Das Internet 'vergisst' nicht

- im Internet Veröffentlichtes ist nicht 'flüchtig', sondern dauerhaft gespeichert

Einfach 'Copy & Paste'

- digital vorliegende Informationen können ohne Qualitätsverlust kopiert und in andere Kontexte übertragen werden

Theoretisch alle erreichbar

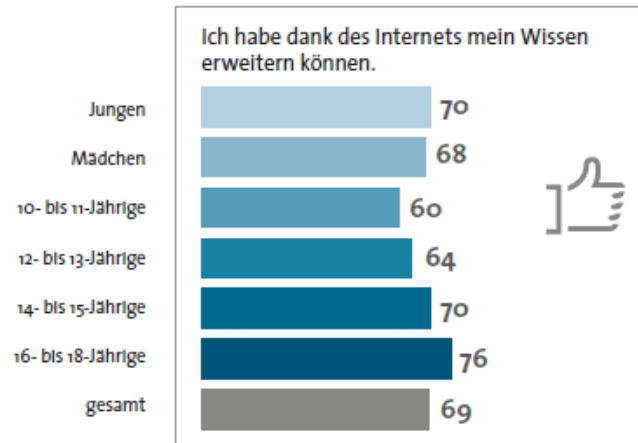
- die meisten Angebote erreichen nur kleine Nutzerkreise, ihre Reichweite ist aber prinzipiell unbegrenzt

Kaum was bleibt verborgen

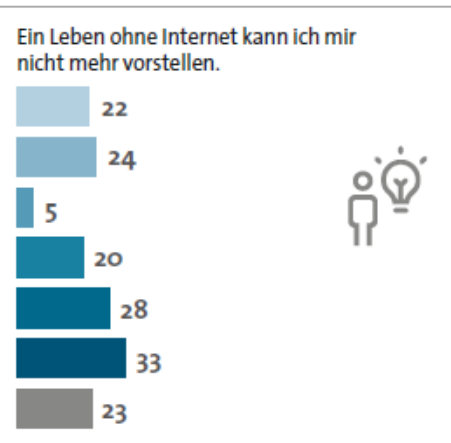
- beträchtlicher Teil des online Veröffentlichten ist mit Hilfe von Suchmaschinen leicht auffindbar

Ansichten und Erfahrungen im Netz (BITKOM 2014)

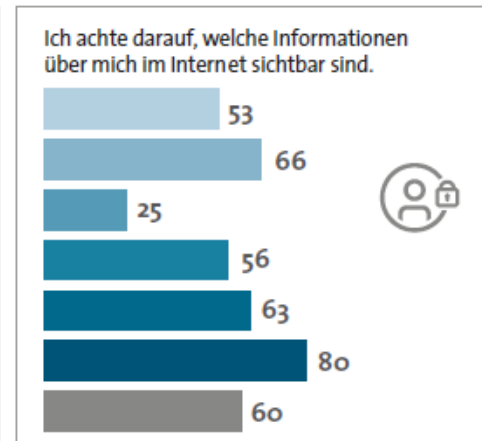
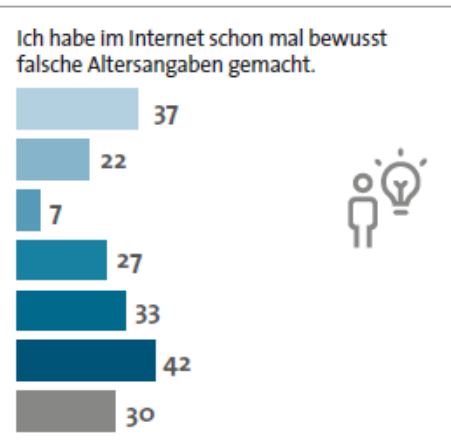
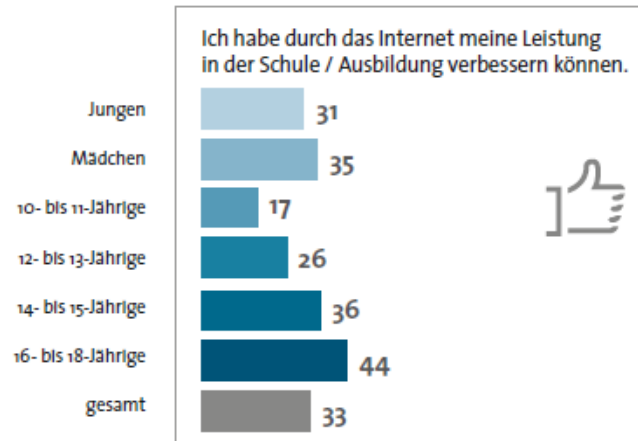
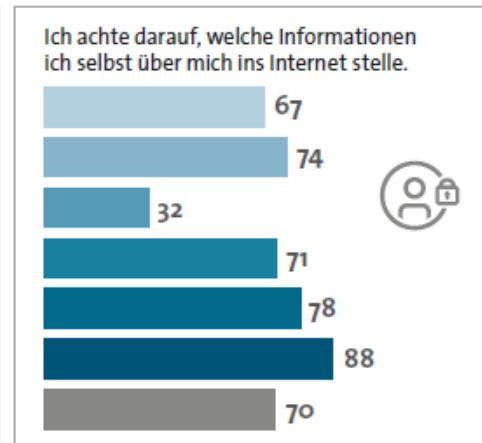
Positive Erfahrungen



Ansichten



Umgang mit Privatsphäre



Frage: »Welche der folgenden Aussagen zum Internet kannst Du mit ja beantworten?«
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren,
die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

Negative Erfahrungen (BITKOM 2014)

Ich bin gemobbt oder beleidigt worden.



14%

Ich habe im Internet Sachen gesehen,
die mir Angst gemacht haben.



14%

Über mich sind Lügen verbreitet worden.



10%

Jemand hat
peinliche Fotos von
mir veröffentlicht.

4%

Ich wurde von etwa
Gleichaltrigen
sexuell belästigt.

4%

Ich bin finan-
ziell betrogen
worden.

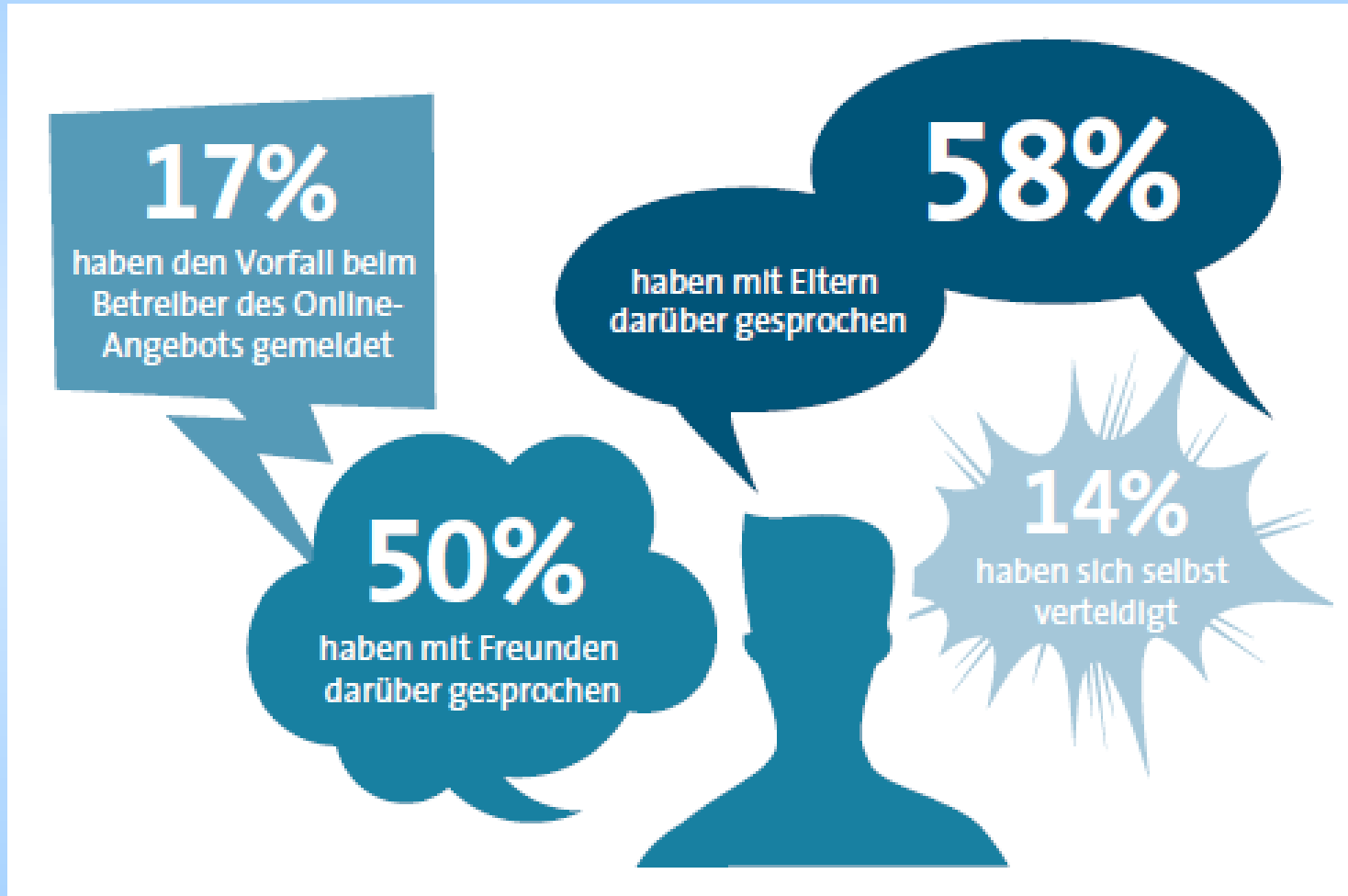
3%

Ich wurde von
Erwachsenen
sexuell
belästigt.

3%

»Etwa ein Drittel
der 10- bis 18-
jährigen Internet-
nutzer (35%) hat
bereits negative
Erfahrungen im
Internet gemacht.«

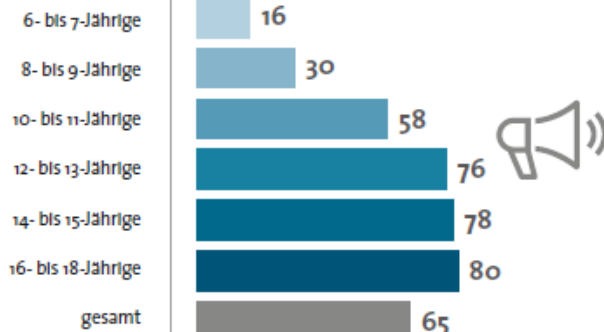
Umgang mit negativen Erfahrungen (BITKOM 2014)



Rolle der Eltern (BITKOM 2014)

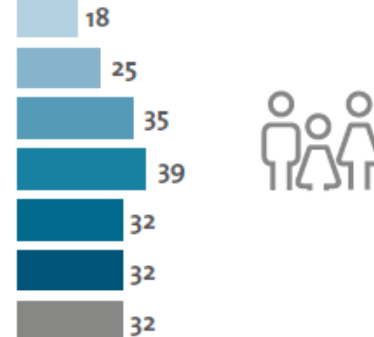
Grundsätzliches

Meine Eltern bitten mich, nicht zu viel Privates im Internet zu schreiben bzw. zu posten.



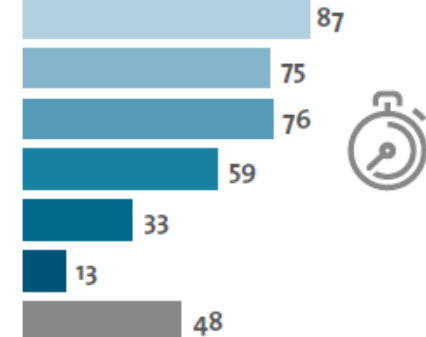
Eltern begleiten ihre Kinder

Meine Eltern sprechen mit mir regelmäßig über meine Erfahrungen im Internet.

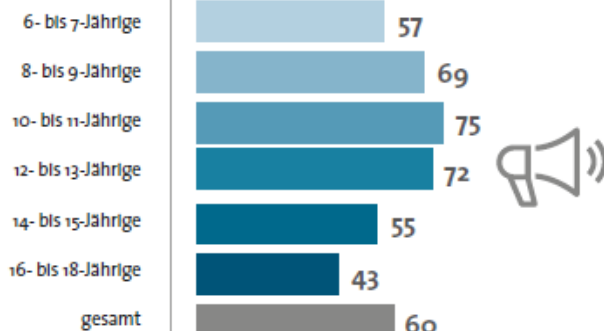


Limit

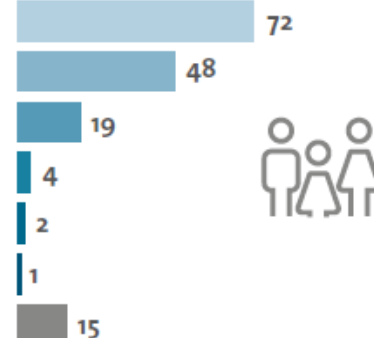
Ich darf nur eine bestimmte Zeit im Internet verbringen.



Meine Eltern erklären mir, was im Internet erlaubt ist und was nicht.



Ein Elternteil ist immer dabei, wenn ich im Internet surfe.



Frage: »Nun zum Thema »Eltern und Internet«. Welche der folgenden Dinge treffen auf Dich zu?«
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

Von Chancen & Risiken

Nicht alles, was Heranwachsenden Spaß macht, ist erlaubt

Potenziale/Chancen für Heranwachsende



Teilhabendes Medienhandeln (Wagner & Würfel 2013)

Information und Orientierung

- individuell zusammengestellte Medienmenüs enthalten neben klassischen Inhalten zunehmend User Generated Content

Austausch und Vernetzung

- Mischformen öffentlich-privater Kommunikation entgrenzen face-to-face-Austausch räumlich, zeitlich, sozial-situativ

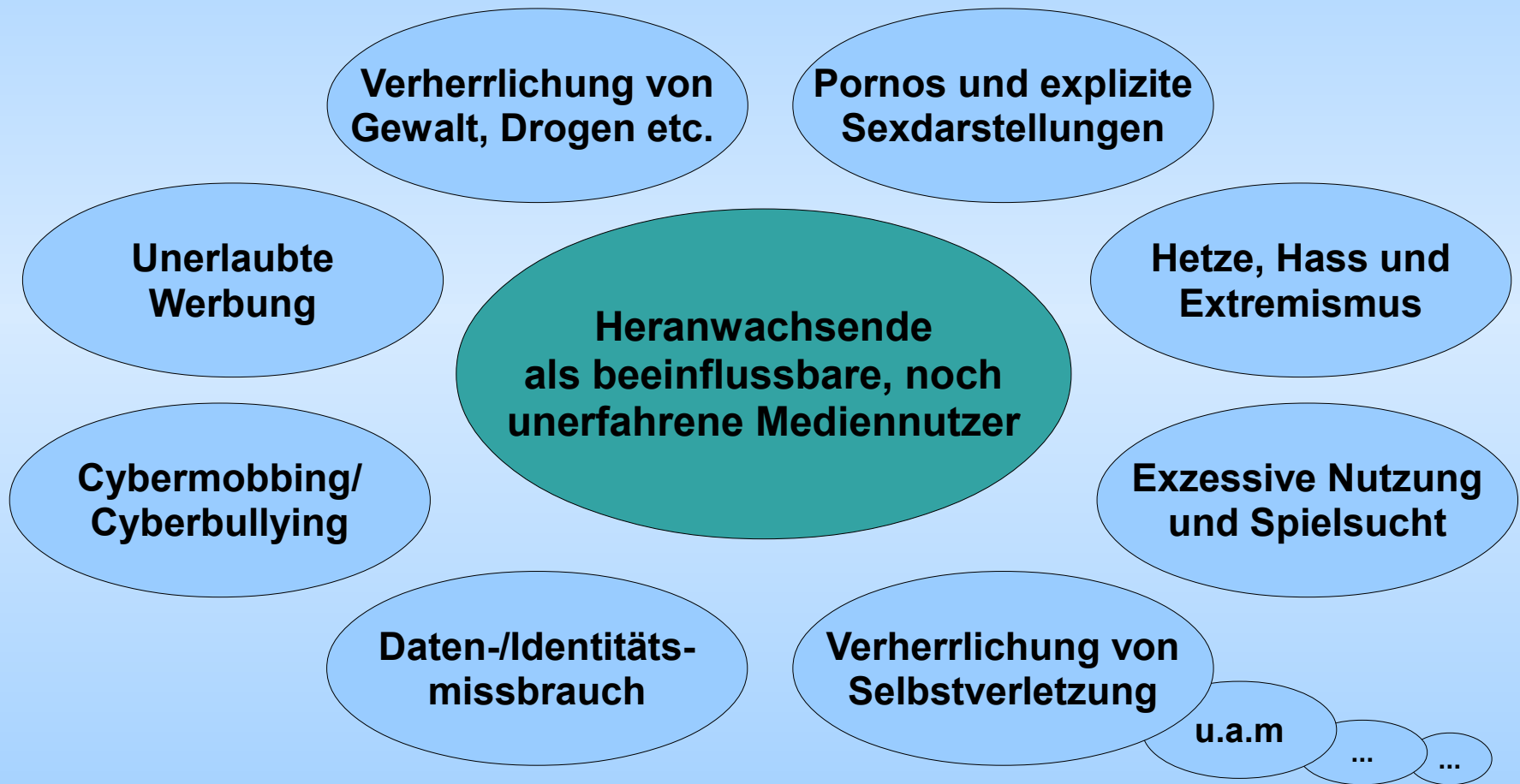
Selbstaussdruck über eigene Medienprodukte

- Erstellen eigener Texte, Bilder, Videos und kreatives Bearbeiten/Verändern vorhandener (mult-)medialer Werke

Kooperation und Kollaboration

- Schaffung gemeinschaftlicher Inhalte und Strukturen im Social Web durch verschiedene Formen der Zusammenarbeit

Gefahren/Risiken für Heranwachsende



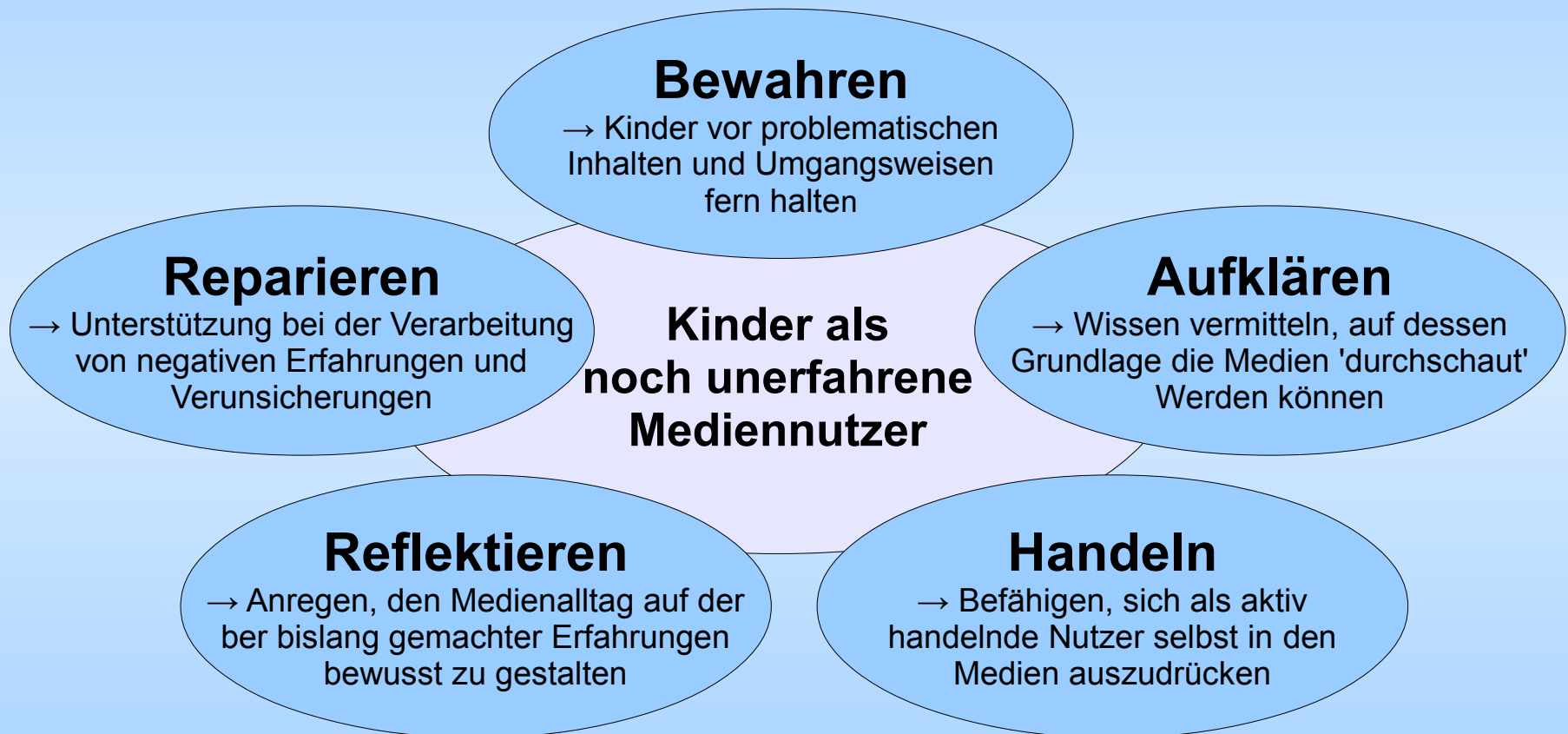
Negative 'Wirkmacht' der Medien? (Hajok 2014)

- ➔ Heranwachsende sind (noch) am Anfang ihrer Entwicklung und durch reale wie mediale Erfahrungen **'beeinflussbarer' als Erwachsene**
- ➔ einige haben Schwierigkeiten, Folgen des Medienhandelns 'richtig' abzuschätzen: **Neugierde und Leichtsinns gehen vor Vorsicht**
- ➔ Prekäre Umgangsweisen und Nutzung problematischer Inhalte (Darstellungen von Gewalt, Sexualität etc.) oft in **fehlende elterliche Begleitung/Kontrolle** eingebunden
- ➔ Heranwachsende können durch Nutzung der Medien in Entwicklung zu **gemeinschaftsfähiger Persönlichkeit** gefördert oder beeinträchtigt werden

Bereiche möglicher Gefährdungen (Hajok 2014)



Handlungsalternativen (nach Süss et al. 2013)



Einsatz technischer Hilfsmittel?

In Vergangenheit beim Fernsehen (z.B. Vorsperre Pay-TV), mittlerweile '**Hoffnungsträger**' des **Online-Bereiches**

- technische Zugangsbarrieren: a) anbieterseitig den Inhalten vorgeschaltet (AV-Systeme), b) nutzerseitig auf Endgeräten installiert (Filtersoftware, Jugendschutzprogramme)
- anerkannte **Jugendschutzprogramme** (JSP) sollen einen altersdifferenzierten Zugang zu Online-Angeboten ermöglichen
- Zusammenspiel von a) Alterskennzeichnung und Labeling der Inhalte, b) Auslesung und korrekte Verarbeitung durch JSP
- Achtung: **Keine 100prozentige Sicherheit!** Mit der Installation allein ist es noch lange nicht getan

Nützliche Links

www.klicksafe.de

- ➔ EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz: umfangreiches Angebot an Materialien für unterschiedliche Zielgruppen (Eltern, Pädagogen, Heranwachsende) v.a. zu den aktuellen Risiken in der Welt der Medien

www.schau-hin.info

- ➔ Initiative von BMFSFJ und Medienunternehmen: Elternratgeber zur Mediennutzung von Heranwachsenden und ausgewählten Problembereichen

www.spielbar.de

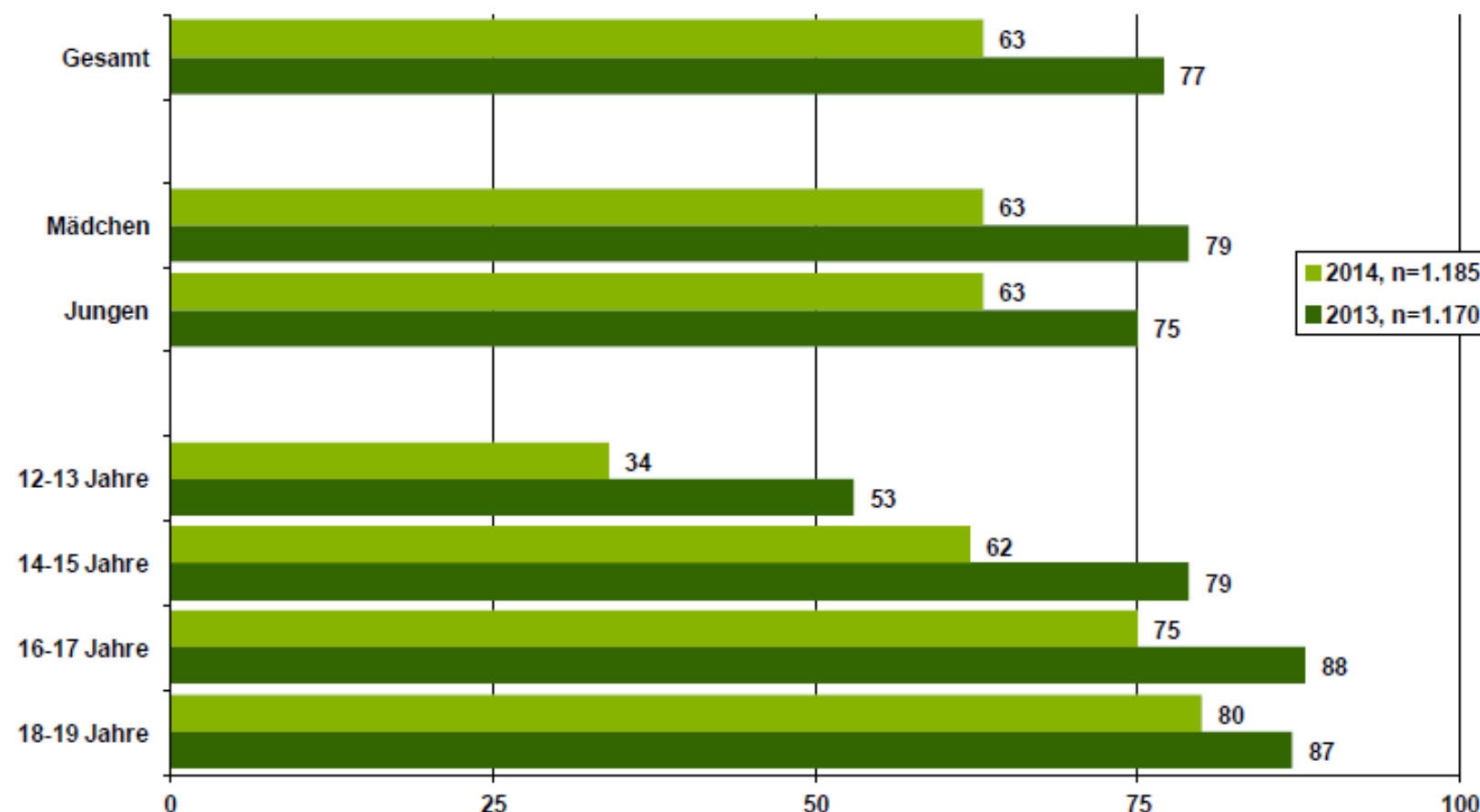
- ➔ Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung: Informationen zu Computerspielen und pädagogische Beurteilungen für Eltern und andere Erziehende

Facebook & Co.

Soziale Netzwerke im Alltag von Heranwachsenden

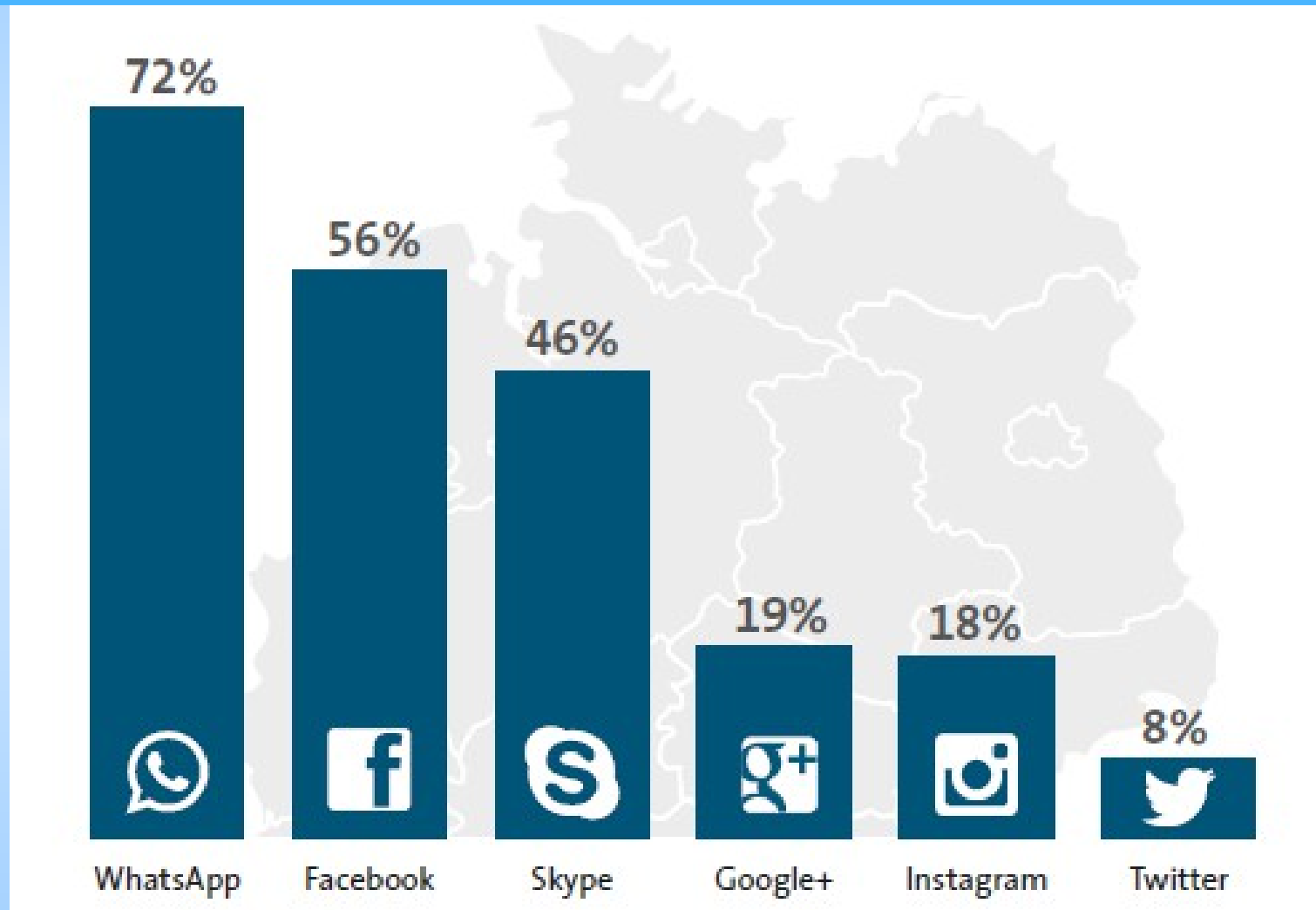
Nutzung von Online-Communities 2014

- täglich/mehrmals pro Woche -



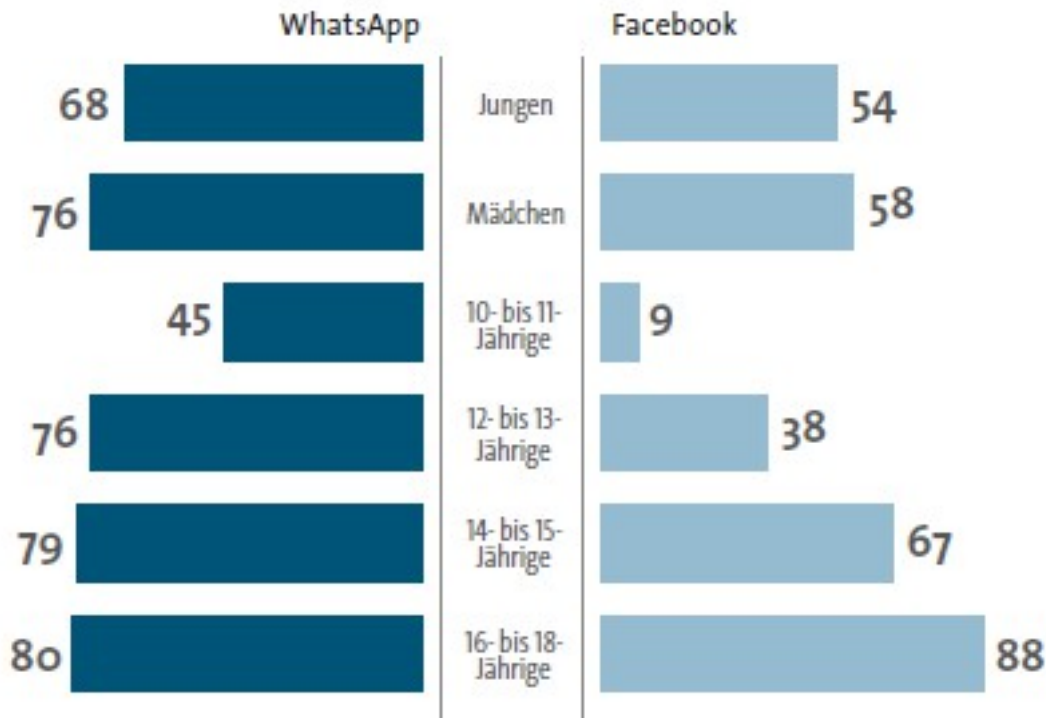
Quelle: JIM 2014, JIM 2013, Angaben in Prozent
Basis: Internet-Nutzer

Nutzung Sozialer Netzwerke (BITKOM 2014)



WhatsApp & Facebook (BITKOM 2014)

Frage: »Welche sozialen Netzwerke nutzt Du zumindest ab und zu auch aktiv?« (Mehrfachnennung möglich)

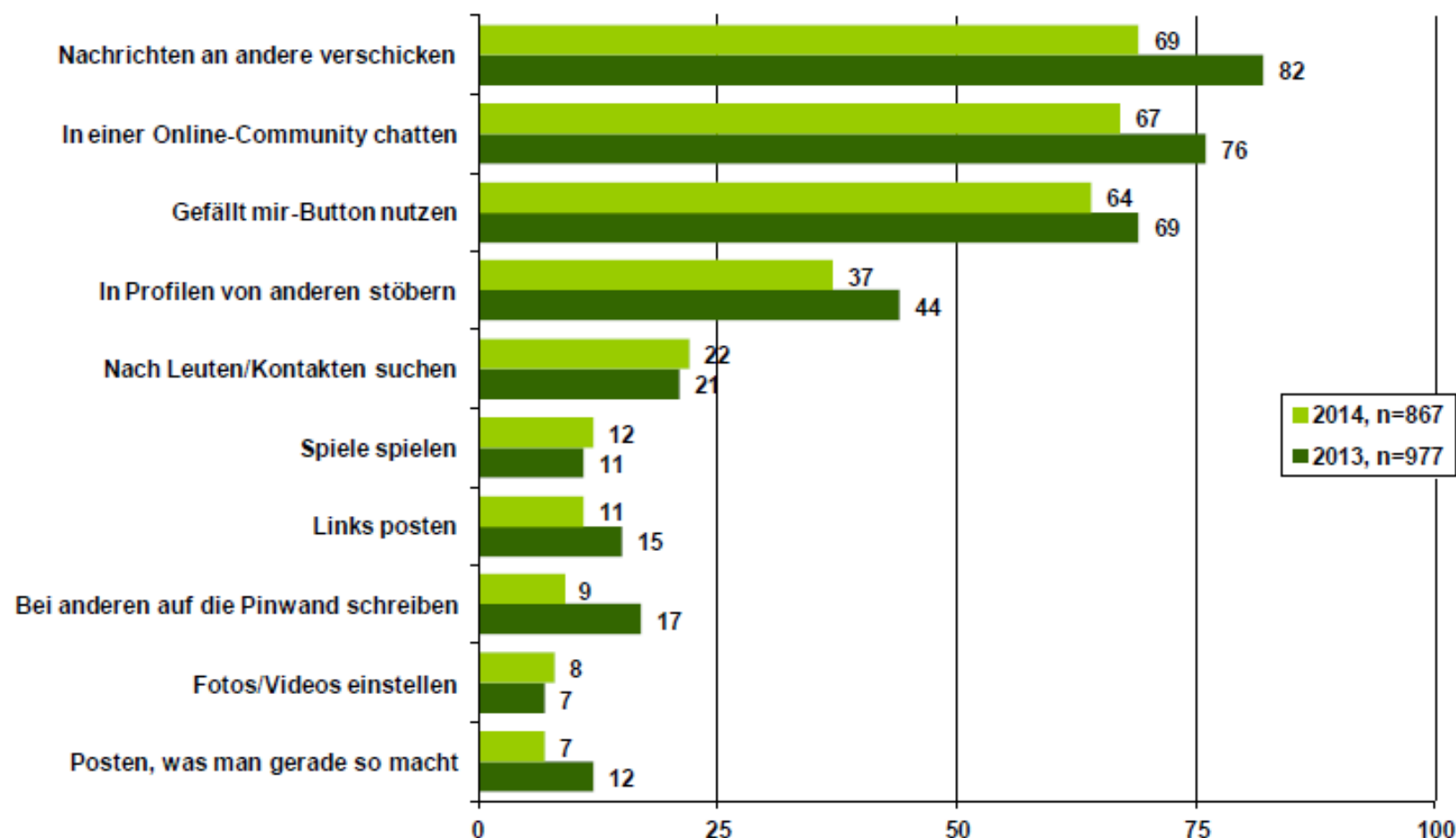


Basis: 674 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

»Im Ranking der beliebtesten sozialen Netzwerke liegt WhatsApp (72%) inzwischen vor Facebook (56%).«

Online-Communities: Nutzung verschiedener Funktionen 2014

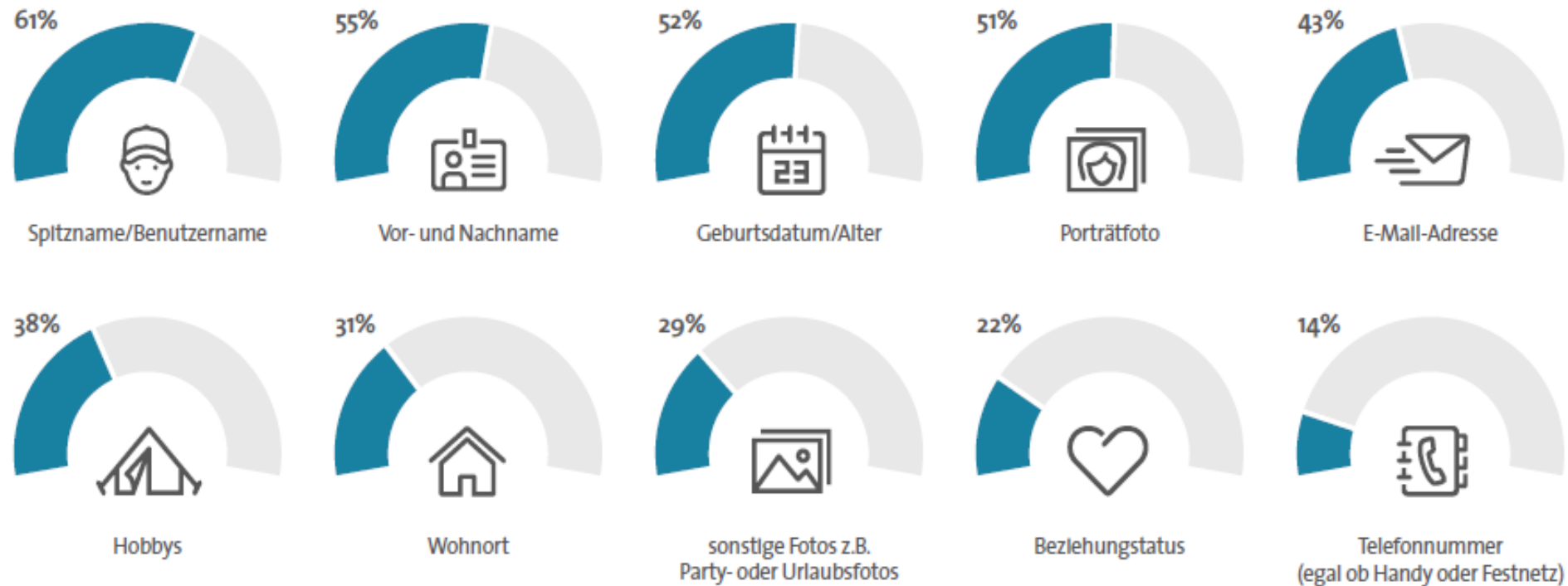
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2014, JIM 2013 Angaben in Prozent
Basis: Nutzer von Online-Communities

Persönliche Daten im Netz (BITKOM 2014)

Abbildung 21: Persönliche Daten im Netz

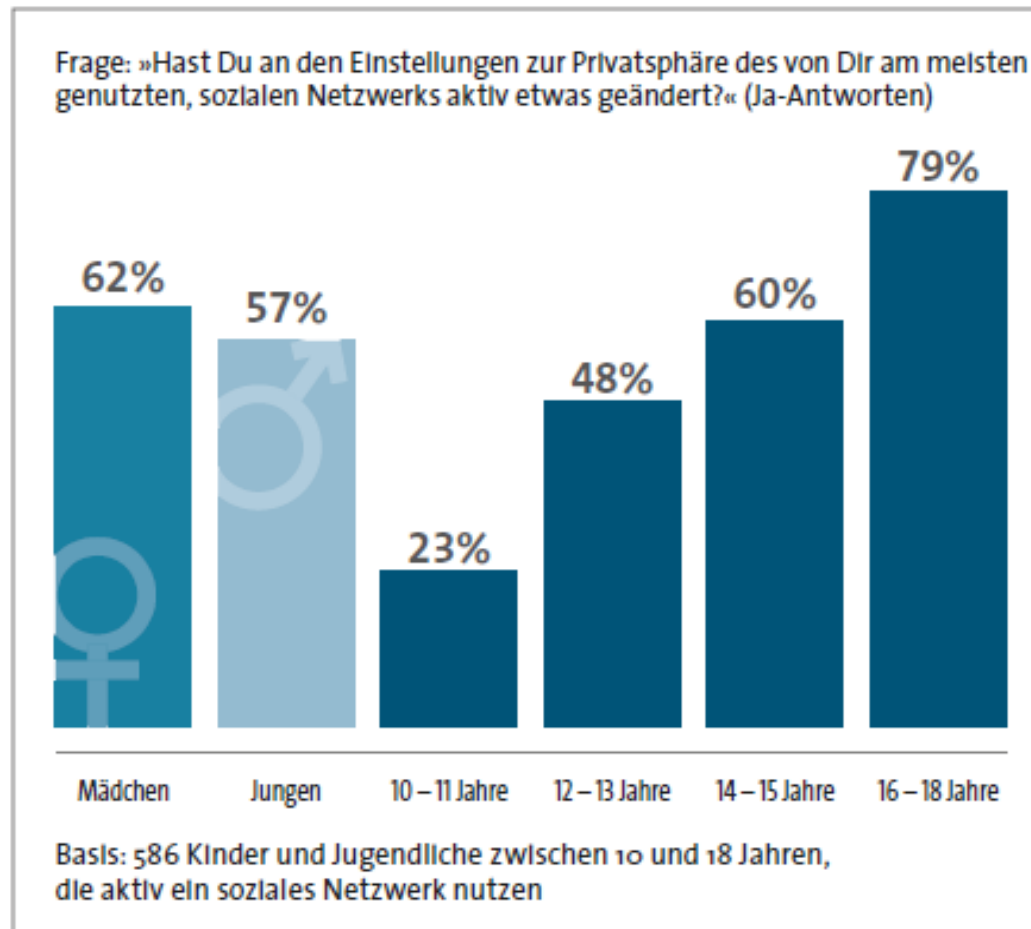


Frage: »Welche persönlichen Daten und Infos hast Du in mindestens einem sozialen Netzwerk angegeben?«
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 586 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren,
die aktiv ein soziales Netzwerk nutzen

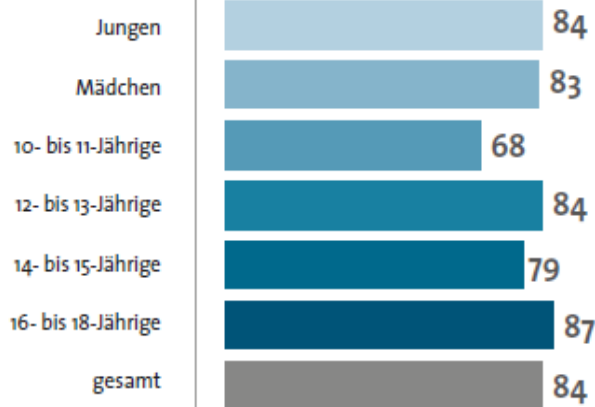
Persönliche Daten im Netz (BITKOM 2014)

Abbildung 22: Privatsphäreinstellungen in sozialen Netzwerken

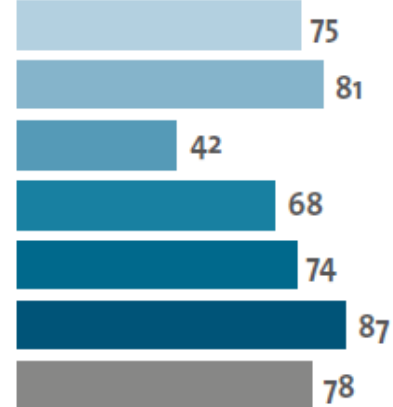


»6 von 10 jugendlichen Social Media Nutzern ändern ihre Privatsphäreinstellungen.«

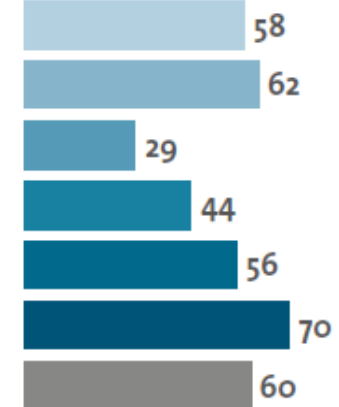
für wen mein Profil sichtbar ist



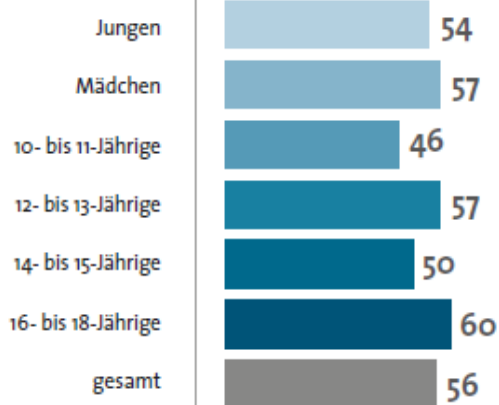
für wen meine Posts sichtbar sind



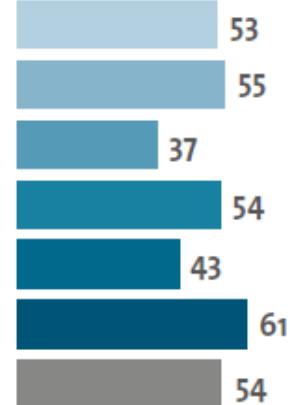
wer auf meiner Seite etwas posten darf



wer mich kontaktieren darf



für wen ich zu finden bin



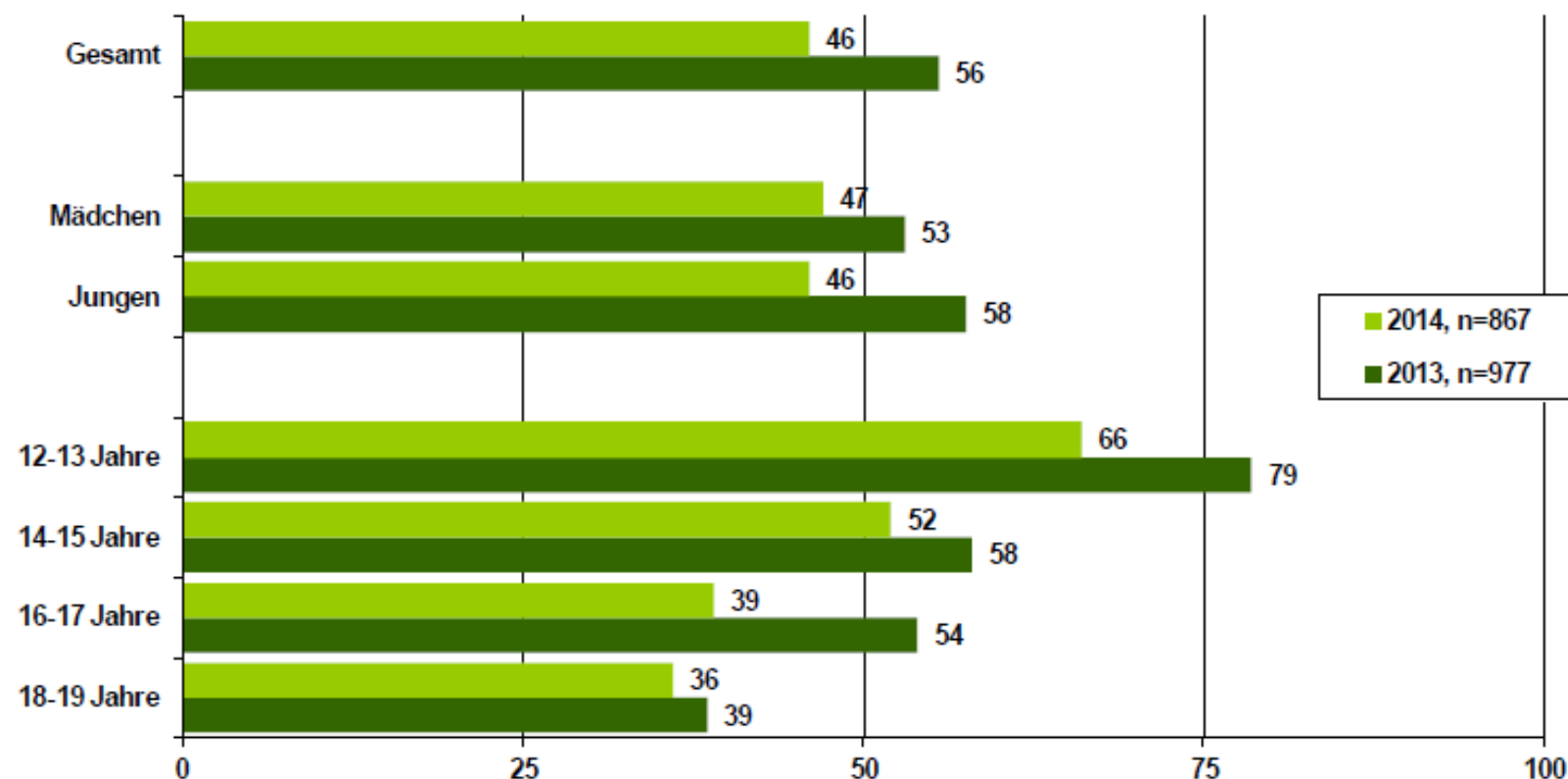
Frage: »Welche Einstellungen hast Du verändert?«
(Mehrfachnennung möglich)

Basis: 350 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die aktiv ein soziales Netzwerk nutzen
und an den Einstellungen zur Privatsphäre etwas geändert haben | Angaben in Prozent

Quelle: BITKOM 2014

Datensicherheit in Communities 2014

- In Bezug auf den Schutz meiner Daten fühle ich mich in
meiner Community sehr sicher/sicher -



Quelle: JIM 2014, JIM 2013, Angaben in Prozent
Basis: Nutzer von Online-Communities

Gründe für Nutzung Sozialer Netzwerke

Austausch mit anderen Menschen

- andere (bislang fremde) kennenlernen und sich mit ihnen austauschen, Pflege des Kontaktes mit Bekannten, gemeinsame Interessen teilen

Alles aus einer Hand

- bei Social Network Sites wie Facebook und Social Media Sites wie Youtube werden vielfältige Funktionen der Mediennutzung (v.a. Information, Orientierung, Unterhaltung) 'unter einen Hut' gebracht

(teil-)öffentlicher Selbstauftritt

- keineswegs nur 'geschönt', um einen guten Eindruck zu hinterlassen (vermutlich aufgrund der sozialen Kontrolle), hohe Übereinstimmung von Selbstauskünften und Fremdeinschätzungen!

Einflüsse auf den Alltag junger Menschen

Eine neue Form des sozialen 'Zusammenlebens'

- ➔ zwischenmenschliche Kontakte und funktionale Kommunikation (des nahen sozialen Umfelds) haben sich ins Internet verlagert
- ➔ keine soziale Verarmung: 'Netzwerker' haben viele Online- und Offlinefreunde, neue Chancen für 'reale' Begegnungen mit anderen

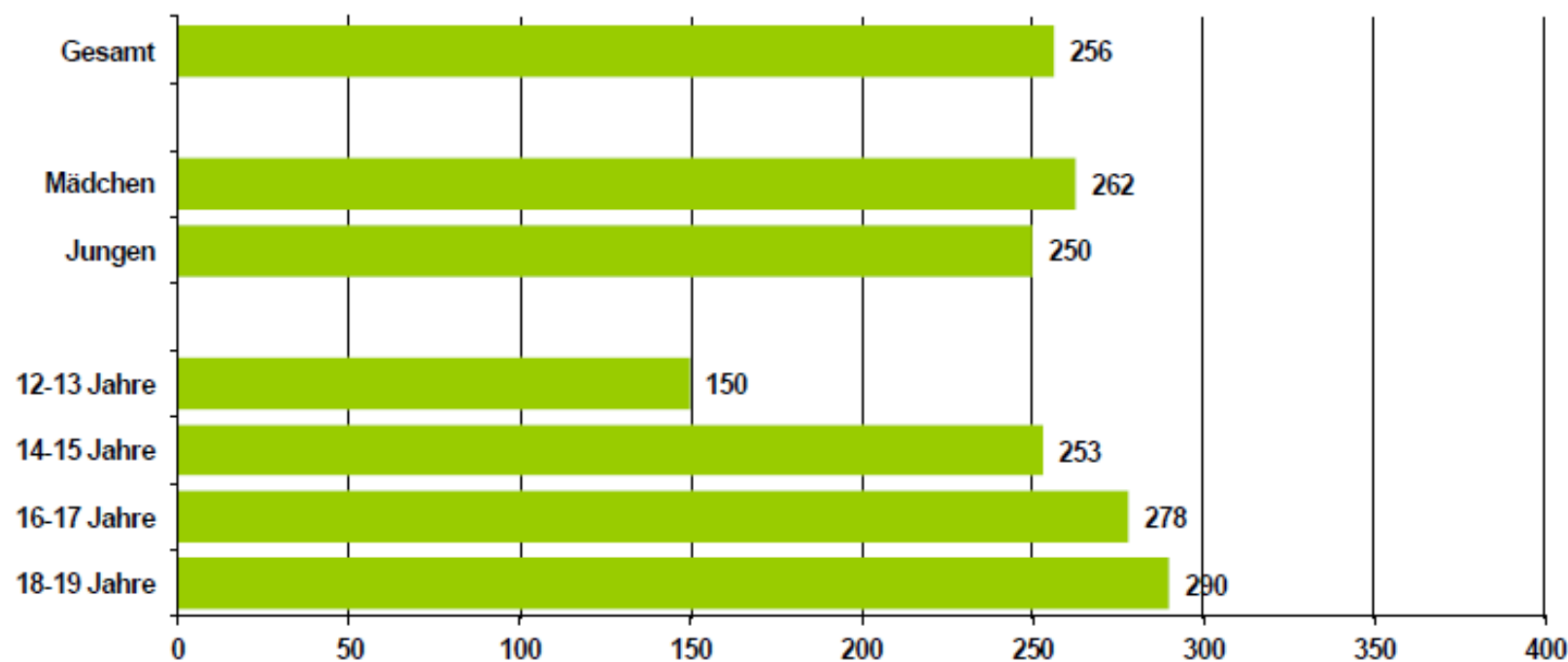
Eine andere Kommunikations-/Öffentlichkeitskultur

- ➔ Zunahme spontaner Kommunikation und persönlicher Selbstdarstellungen sowie Preisgabe persönlicher Daten und Gedanken/Gefühle, 'Kommunikationsdruck'
- ➔ aber: Tendenz zur stärken 'Privatisierung' von Informationen, d.h. die User schützen ihre Daten besser/stellen weniger 'Privates' ein

Wie viele 'Freunde' im Netzwerk?



Online-Communities 2014: Durchschnittliche Anzahl an Freunden im Profil



Quelle: JIM 2014

Basis: Nutzer von Online-Communities, n=867

Fakten zu Facebook

Aufstieg zu einem weltweiten Konzern

- seit 4. Februar 2004 auf dem Markt, seit 18. Mai 2012 börsennotiert (ca. 100 Mrd. US Dollar Marktkapitalisierung), werbefinanziert

Mit Abstand beliebtestes Soziales Netzwerk

- in vielen Ländern schneller durchgesetzt als in Deutschland, weltweit >1 Mrd. User, in Deutschland >25 Mio., in Berlin >1,5 Mio.
- ab ca. 12/13 Jahren sind die meisten hierzulande bei Facebook, bei den 16-/17-Jährigen knapp 90 %

Datenaufkommen und Datenverarbeitung

- Mitte 2012 verarbeitete Facebook täglich 2,5 Mrd. Inhalte, 2,7 Mrd. Likes, ca. 300 Mio. Fotos, insges. 500 TByte tägliches Datenvolumen!
- jede halbe Stunde werden 105 TByte Daten gescannt, um Erkenntnisse zum Verhalten der User zu erlangen

WhatsApp

Hat die SMS ausgedient?

Fakten zu WhatsApp (Koum 2014)

Rasanten Nutzerwachstum im letzten Jahr

- weltweit nutzen Ende 2014 über 700 Mio. Menschen WhatsApp → der am schnellsten wachsende Internetdienst in der Geschichte
- ein durchschnittlicher WhatsApp-Nutzer verschickt täglich über 30 Nachrichten, SMS-Nutzer verschicken ca. 2 Nachrichten täglich

WhatsApp hat die SMS überholt

- weltweit werden mehr Nachrichten mittels WhatsApp ausgetauscht als via SMS: täglich jagen 60 Mrd. WhatsApp-Botschaften durch die Welt
- ein durchschnittlicher WhatsApp-Nutzer verschickt täglich über 30 Nachrichten, SMS-Nutzer verschicken ca. 2 Nachrichten täglich

Wie verändert sich das Miteinander?

Neue Formen des sozialen 'Zusammenlebens'

- zwischenmenschliche Kontakte und funktionale Kommunikation des nahen(!) Umfelds haben sich ins Internet verlagert
- keine soziale Verarmung: 'Netzwerker' haben viele Online- und Offlinefreunde, Online eröffnen sich neue Chancen für 'reale' Begegnungen mit anderen

Neue Kommunikationskultur

- Zunahme spontaner Kommunikation und persönlicher Selbstdarstellungen sowie Preisgabe persönlicher Daten und Gedanken/Gefühle,
- immer erreichbar, immer ansprechbar, immer auf dem Laufenden sein müssen: Kommunikationsdruck
- nach anfänglicher 'Entfesselung' des Privaten, aktuell Tendenz zur stärken 'Privatisierung' persönlicher Informationen

Wie verändert sich das Miteinander?

Verändertes Kommunikationsverhalten (Dittrich 2011)

- wir unterhalten uns immer öfter nicht zeitgleich und nicht am selben Ort, v.a. private Handlungen werden im 'öffentlichen Zwischenraum' vollzogen (z.B. lautstarkes Streiten am Handy)
- Statt mit dem direkten Umfeld zu kommunizieren, spricht man heute zunehmend selektiv mit Menschen, die man sich selbst ausgesucht hat

Gemeinsam einsam(er) (Turkle 2011 und 2013)

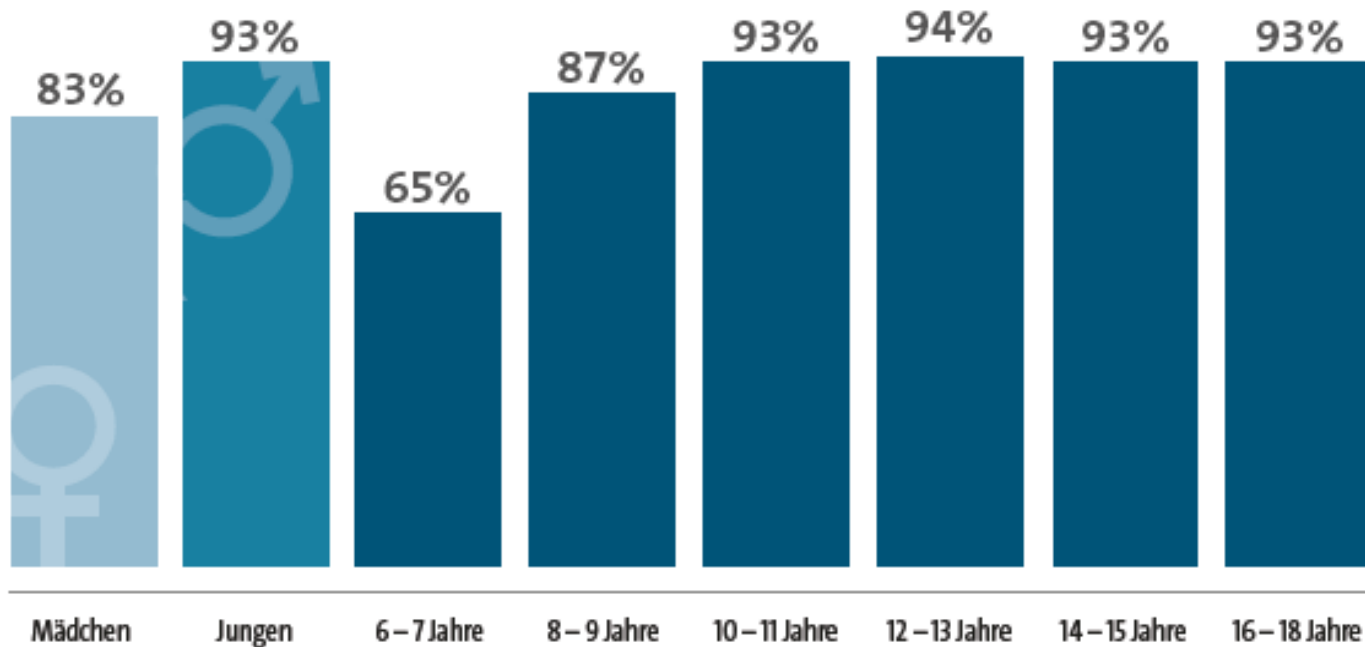
- online führen wir andere Beziehungen, in gewisser Weise enthüllen wir auch mehr von uns (aber wir enthüllen das, was wir enthüllen wollen, nicht unbedingt das, was der andere wissen will)
- von Angesicht zu Angesicht findet eher ein echter Austausch statt, selbst bei einem Telefonat müssen wir persönlich anwesend sein und hören die Stimme des anderen (und die mitschwingenden Emotionen)

Heute schon gedaddelt?

Digitale Spielewelten von Heranwachsenden

Computerspielnutzung (BITKOM 2014)

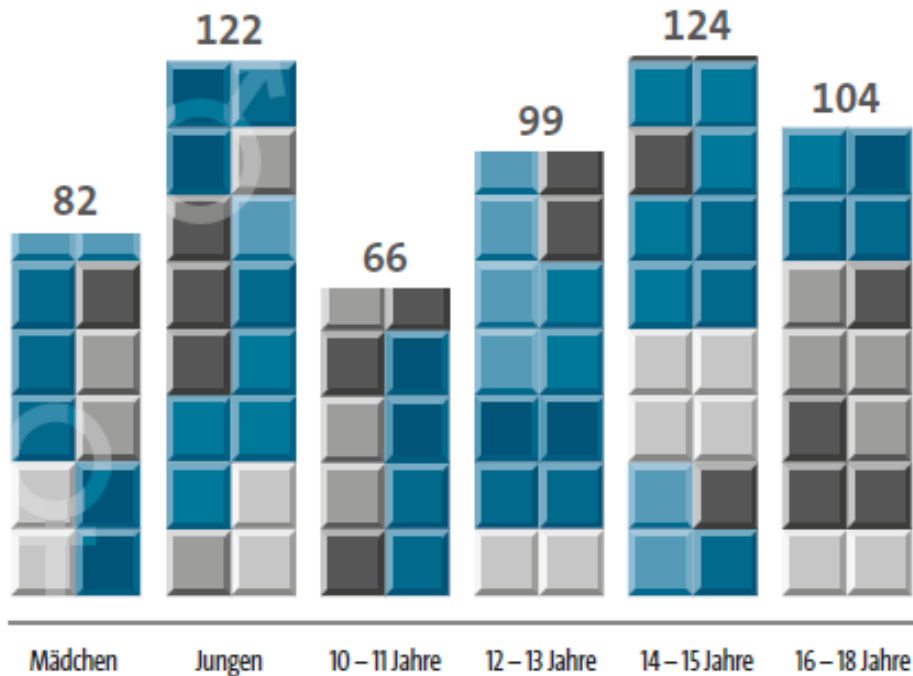
Frage: »Nutzt Du in deiner Freizeit Video- und Computerspiele, egal ob offline oder im Internet?«
(kumulierte Werte für die Antworten **häufig** und **manchmal**)«



Basis: 962 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren

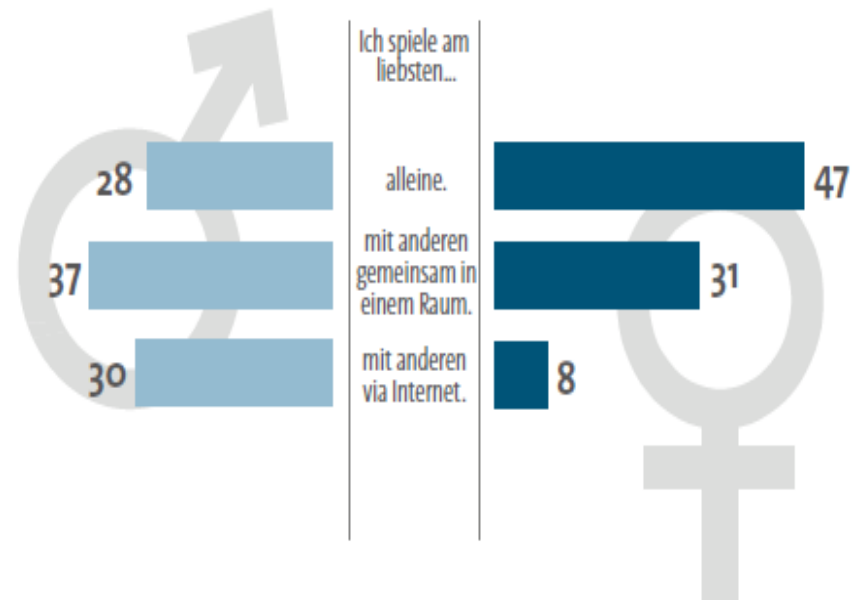
Computerspielnutzung (BITKOM 2014)

Frage: »Wie viel Zeit verbringst Du durchschnittlich pro Tag mit Computer-, Video- oder Online-Spielen, egal auf welchem Gerät Du diese spielst?«



Basis: 641 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die zumindest manchmal Computer- oder Video-Spiele spielen | Angaben in Minuten

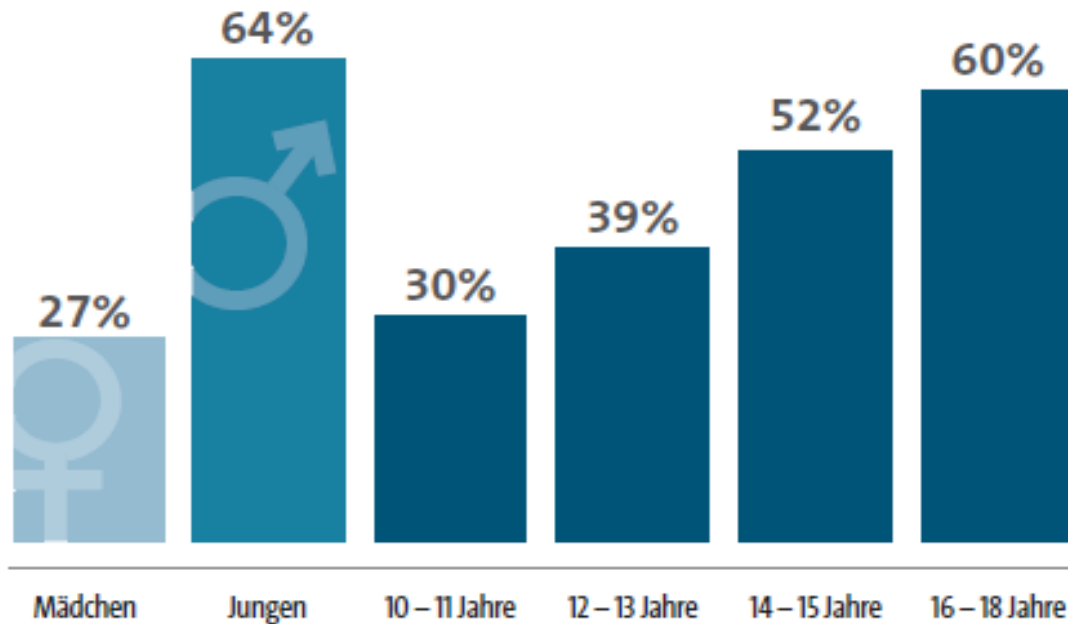
Frage: »Spielst Du Computer-, Video- oder Online-Spiele am liebsten alleine oder gemeinsam mit anderen?«



Basis: 641 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die zumindest manchmal Computer- oder Video-Spiele spielen | Angaben in Prozent

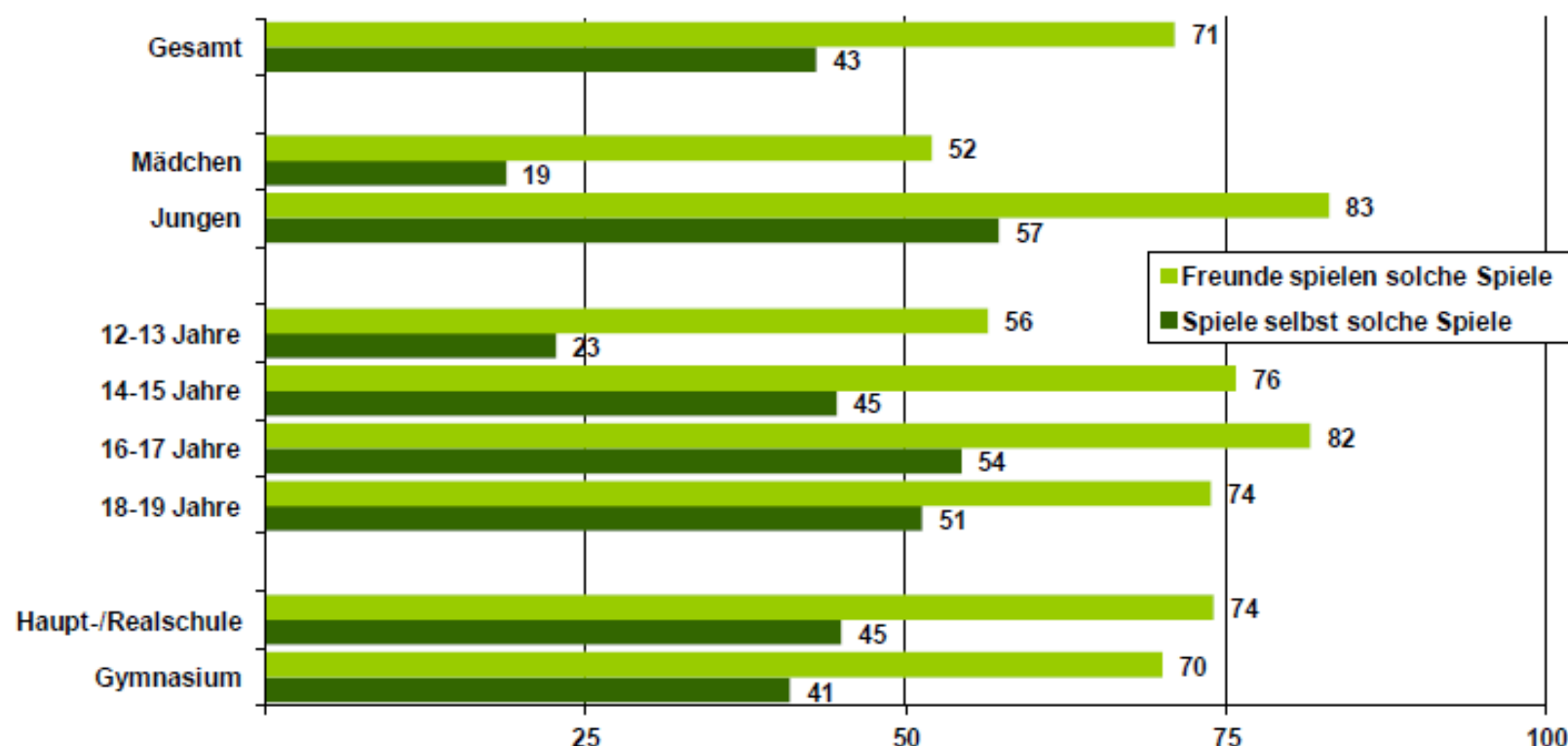
Nicht alles altersgerecht! (BITKOM 2014)

Frage: »Hast Du schon einmal selbst Computer-, Video- oder Online-Spiele gespielt, die nicht für Dein Alter freigegeben waren?« (Ja-Antworten)



Basis: 641 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die zumindest manchmal Computer- oder Video-Spiele spielen

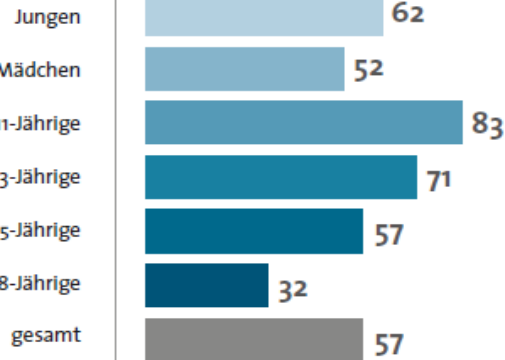
Nutzung von brutalen bzw. besonders gewalthaltigen Computer-, Konsolen-, Onlinespielen 2014



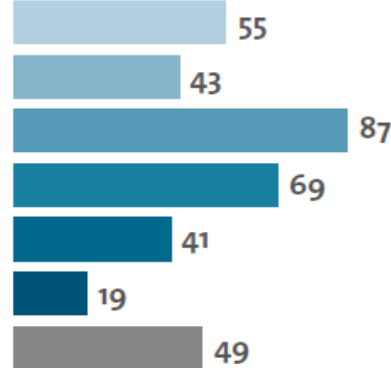
Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent
Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Onlinespielen, n=933

Einflussnahme der Eltern (BITKOM 2014)

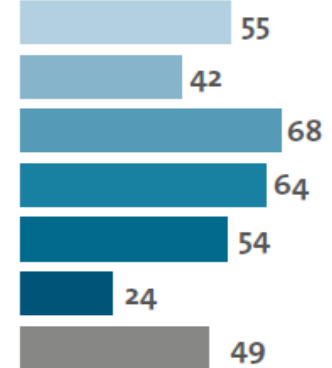
Ich darf bestimmte Spiele nicht spielen, weil diese z.B. zu gewalttätig sind.



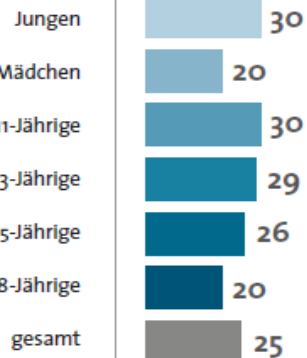
Ich darf nur eine bestimmte Zeit Computer-, Video-, oder Online-Spielen spielen.



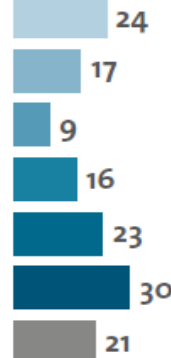
Meine Eltern verbieten mir hin und wieder das Computer-, Video-, oder Online-Spielen.



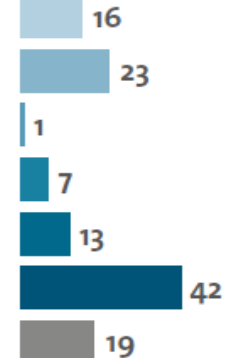
Ich spiele zumindest hin und wieder heimlich Computer-, Video-, oder Online-Spiele.



Ich habe das Gefühl, ich verbringe zu viel Zeit mit Computer-, Video-, oder Online-Spielen.



Ich darf Computer-, Video-, oder Online-Spiele ohne Einschränkung durch meine Eltern nutzen.



Was ist zu besonders beachten? (klicksafe 2014)

Recht am eigenen Bild

- ➔ auf Fotos abgebildete Personen müssen um Erlaubnis gefragt werden, bevor Fotos von ihnen online gestellt werden dürfen: Nicht jeder findet es witzig, wenn lustige/peinliche Bilder von ihm im Netzwerk kursieren!
- ➔ findet man – ohne vorher gefragt worden zu sein – Bilder von sich in Sozialen Netzwerken oder anderswo im Internet, hat man einen rechtlichen Anspruch darauf, dass sie entfernt werden

Urheberrecht

- ➔ will man fremdes Material verwenden, muss man vorher fragen, ob man sie übernehmen darf: Auch die schönen Fotos, gut geschriebenen Texte oder Grafiken, die auf Websites anderer ohnehin für jedermann zugänglich sind!
- ➔ Normalerweise ist es kein Verstoß gegen das Urheberrecht, wenn ich mit einem Link auf fremde Inhalte verweise (z.B. auf eine andere Website)

Cybermobbing/Cyberbullying

Nicht jeder online ausgetragene Konflikt ist Mobbing

'Spaß-Streit' (Wagner et al. 2012)

Scheinbare Auseinandersetzungen

- ➔ derartige Scheinkonflikte sind 'normaler' Teil des Alltags
- ➔ in aller Regel kann man noch gut beurteilen, ob es sich um Spaß oder Ernst handelt
- ➔ Missverständnisse werden oft den anderen zugeschrieben

„Also ich mobbe jetzt nicht wirklich einen Schüler (...), bei mir ist es kein Mobbing, sondern eher so spaßhaft gemeint, aber das weiß diejenige Person eigentlich auch.“ (Junge, G11 hBh, 331f.)

„(W)enn man so einen leichten Ausdruck, sage ich jetzt mal, zum Beispiel ‚Du Depp‘ zu einem Freund postet, aber nur weil das lustig gemeint ist, und der versteht das dann aber, weil er gerade nicht so gut drauf ist, oder so, versteht das halt dann als ernst gemeint.“ (Junge, G13 hBh, 525)

Meinungsverschiedenheiten (Wagner et al. 2012)

Verbales Austragen inhaltlicher Differenzen

- ➔ trotz ernsthafter Inhalte machen sie zum Teil Spaß
- ➔ die einen sind sehr diskussionsfreudig, die anderen versuchen, verbale Auseinandersetzungen in Sozialen Netzwerkdiensten zu vermeiden

Junge 1: „Ja, aber zu Facebook geht man ja auch um Freunde zu treffen und mit Freunden zu schreiben und nicht um dann Stress zu haben (...)“

Junge 2: „Ich hab mich da noch nie gestritten, halt nur Meinungsverschiedenheiten (...)“
(G9 hBh, 121ff.)

Streit (Wagner et al. 2012)

Betrifft emotional und ernsthaft Beziehungsebene

- offenbart Spannungen zwischen den Streitenden, z.B. bei unterschiedlichen Einstellungen und Werthaltungen
- kritische oder spaßhaft gemeinte Äußerungen häufig als persönlicher Angriff fehlinterpretiert

„Also entweder, man kann Stress kriegen, indem man Leute die ganze Zeit anschreibt und die dich nicht wollen, oder ich kann Stress haben, wenn dich die ganze Zeit irgendwelche anschreiben, (...) die man nicht will, und das nervt halt dann teilweise, obwohl man mit denen befreundet ist, weil man die eigentlich mag, aber dadurch machen die alles kaputt, wenn die die ganze Zeit irgendeinen Scheiß schreiben.“

(Junge, G11 hBh, 67)

Cybermobbing (Wagner et al. 2012)

Aggressives Konfliktthandeln, das auch nach Meinung Jugendlicher zu weit geht

- ➔ den meisten bekannt aus Medienberichterstattung (Bsp. Amanda Todd englisch/mit dt. Untertiteln) oder persönlichem (meist schulischem) Umfeld
- ➔ die Grenzen, was noch akzeptabel ist, ist variieren von Mensch zu Menschen und zwischen verschiedenen Gruppen
- ➔ Beschimpfungen/Beleidigungen, Ausgrenzungen und Verbreiten von Gerüchten häufig noch zu Konfliktform Streit gezählt

„Cybermobbing, da muss Stopp sein.“ (Junge, G6nBh, 255)

Cybermobbing

Interview mit Professor Michael Schulte-Markwort

Besonderheiten von Cybermobbing

Anonymität (Identifizieren des Täters ggf. nicht möglich)

- ➔ Opfer kann sich schwieriger wehren, wenn es Täter nicht kennt, und Täter greifen u.U. auch Menschen an, die sie in der realen Lebenswelt nicht angreifen würden

Mediale Vermitteltheit

- ➔ Täter kann Zustand des Opfers nicht einschätzen und geht u.U. aggressiver vor als ohne zwischengeschaltete Medien

Orts-/Zeitunabhängigkeit

- ➔ Opfer können den gezielten Attacken schwieriger aus dem Weg gehen, da sie nicht auf den öffentlichen Raum (z.B. Schulhof, Schulweg etc.) begrenzt sind, sondern auch in vertraute, eher private Räume (z.B. Kinder-/Jugendzimmer) eindringen können

Was sagt das Gesetz?

Cybermobbing selbst ist keine Straftat!

- verschiedene Cybermobbing-Handlungen bieten aber die Möglichkeit, bei schwerwiegenden Attacken rechtliche Maßnahmen zu ergreifen

Recht am eigenen Bild

- wird verletzt, wenn bei Mobbing-Attacken Bilder oder Video ohne Zustimmung des Abgebildeten veröffentlicht werden

Verleumdung und üble Nachrede

- wenn Unwahrheiten verbreitet oder Beleidigungen ausgesprochen werden, kann man Unterlassung fordern oder Strafanzeige stellen, bei fortlaufender Beleidigung/Belästigung greift u.U. Anti-Stalking Gesetz

Drohung, Erpressung, Nötigung

- Straftaten, die eigentlich der Polizei zu melden sind

Mit wem Kontakt?



Mit wem Konflikte?

Andere Leute Cousine/Cousin

Freunde/Freundinnen

ehemalige Mitschüler

Freunde von Freunden

Ein paar Regeln (klicksafe 2014)

Als Opfer nicht aufs Mobbing einsteigen!

- ein Hin-und-Herschicken wütender Nachrichten nützt dem, der den Streit vom Zaun brechen wollte, und gerät schnell außer Kontrolle

Beim Mobbing gegen andere nicht mitmachen!

- sich schützend vor ein Opfer stellen ist oft schwierig, aber Hilfe holen (bei vertrauten Erwachsenen) geht immer, zumindest sich Raushalten

Hilfsfunktionen der Angebote nutzen!

- nicht ohne Grund gibt es in fast jedem Sozialen Netzwerk eine Funktion, mit der auf Regelverstöße hingewiesen werden kann

Öfter mal sich selbst googlen!

- Über Suchmaschinen kriegt man einen ganz guten Überblick, was im Netz so alles über einen geschrieben wird

Danke für Aufmerksamkeit!