

INHALT

Jugendmedienschutz - Erzieherischer Jugendmedienschutz.....	2
Grundsätzliches zur Mediennutzung.....	2
Medienausstattung von Kindern und Jugendlichen	2
Medienkompetenz.....	3
Medienpädagogik (in der Nürnberger Kinder- und Jugendarbeit)	4
Risiken und Gefahren.....	4
Sicherheit und Medienerziehung (Für Eltern).....	4
Jugendschutzfilter	5
Themenbereiche des Jugendmedienschutzes (JMS).....	6
Das ist ja Porno (jugendgefährdende Inhalte im Internet)!	6
Chats & Co – Web 2.0	7
... ist ein Idiot (Cybermobbing).....	8
Überall erreichbar (Handys).....	9
"Killerspiel?" (Medien und Gewalt)	9
Oh WoW - Computer(spiel)sucht.....	11
Pro-Ana & Co- Selbstgefährdende Inhalte im Netz.....	12
Jugendschutzrelevante Entwicklungen und Trends im Internet	12

Medien wie Fernsehen, Internet, Mobilfunk, Spielekonsolen und weitere elektronische Geräte gehören zur heutigen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und haben einen starken Einfluss auf ihre Entwicklung. Insbesondere das Internet mit seinen interaktiven Kommunikationsmöglichkeiten gilt heute als neue „Sozialisationsinstanz“, neben Familie, Bildungseinrichtungen und dem Freundeskreis. Der erzieherische Jugendmedienschutz hat zur Aufgabe Kinder und Jugendliche, Eltern und Fachkräfte für und über die möglichen Gefährdungspotentiale zu informieren, zu sensibilisieren und zu beraten.

GRUNDSÄTZLICHES ZUR MEDIENNUTZUNG

MEDIENAUSSTATTUNG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN

Die repräsentative JIM (Jugend, Information, Multi-Media) Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest („mpfs“) beschreibt jährlich aktuelle Entwicklungen, sowie das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12-19 Jahren im Bereich der Medien. Daten für die Mediennutzung von Kindern im Alter von 6 -13 Jahren beschreibt entsprechend die KIM Studie.

Haushalte, in denen Jugendliche (12-19 Jahre) leben, verfügten in 2009 demnach über eine sehr hohe Medienausstattung:

- Vollversorgung besteht bei Handys, Computern, Internetzugang und Fernsehgeräten.
- 93 % aller Haushalte besitzen eine Digitalkamera.
- MP3- und DVD- Player sind in etwa 90% aller Haushalte vorhanden
- Auch Spielekonsolen finden zunehmend Verbreitung und sind in etwa zwei Drittel der Haushalte zu finden, Flachbildschirme in 58 %. In vielen Haushalten sind diese Geräte mehrfach vorhanden.

Im Durchschnitt besitzt ein Haushalt mit Jugendlichen 3,9 Mobiltelefone, 2,4 Fernseher, 2,6 Computer, 2,1 MP3-Player, jeweils 1,6 Internetanschlüsse, sowie 1,1 Spielekonsolen.

Verschiedene Medien und Computerprogramme werden dabei häufig parallel genutzt. Neben dem Surfen im Netz, werden Filme (im Fernseher oder auf youtube) betrachtet, neben dem Chat wird gespielt, oder soziale Netzwerke genutzt. Vielfach bieten unterschiedliche Geräte wie Handy, Computer, Spielekonsolen ähnliche Dienste an, so dass man heute von einem Zusammenwachsen der diversen Medien spricht (Medienkonvergenz).

Häufig entwickelt sich aus dem Medienhandeln der Nutzer eine schwer einschätzbare Eigendynamik, welche Kindern und Jugendlichen die damit verbundenen Konsequenzen nicht, oder nur schwer erkennen lässt, beispielsweise wenn persönliche Informationen ins Netz gestellt und von Dritten an anderer Stelle weitergegeben werden.

Weiterführende Links:

- JIM-Studie 2009, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:
www.mpfs.de
- KIM-Studie 2009, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:
www.mpfs.de

MEDIENKOMPETENZ

Was versteht man eigentlich unter Medienkompetenz und wie kann diese Kinder und Jugendliche auch vor möglichen Gefahren schützen? Wann ist man kompetent in der Mediennutzung?

Oft wird Medienkompetenz dem technischen Verständnis von Medien gleichgesetzt. In Bezug auf mögliche Gefährdungen ist es neben dem technischen know how für Kinder und Jugendliche auch notwendig, Medienangebote, -inhalte und –nutzung richtig einschätzen und interpretieren zu können. Sie müssen erkennen, welche Konsequenzen und Auswirkungen das eigene Medienhandeln mit sich bringen. Im Bereich des Internets macht die Struktur, die Dynamik und die Komplexität dies jedoch sehr schwer.

Wissenschaftliche Betrachtung des Begriffes „Medienkompetenz“:

Prof. Dr. Theunert, Direktorin des JFF – Institut für Medienpädagogik fasst den Begriff der Medienkompetenz wie folgt zusammen:

„Medienkompetenz bezieht sich auf die Verbindung der Lebensvollzüge mit medialen Welten und meint die Fähigkeit, die Medien, die gesellschaftliche Kommunikation unterstützen, steuern und tragen, erstens zu begreifen, zweitens verantwortlich mit ihnen umzugehen und drittens selbstbestimmt zu nutzen.

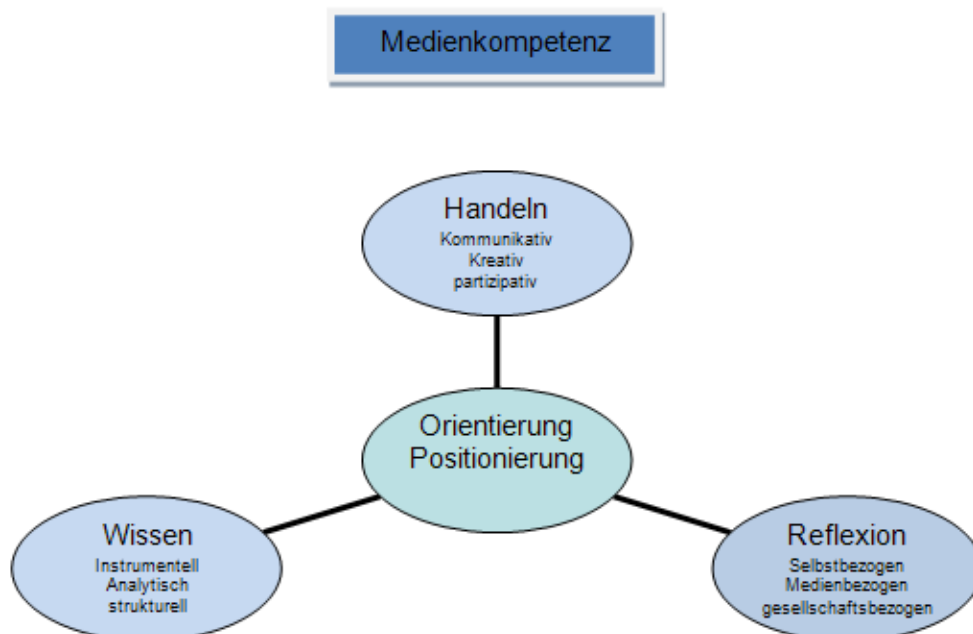
Medienkompetenz ist die spezifisch medienpädagogische Zieldimension und steht für das Fähigkeitsbündel, sich die Medien und Formen medial basierter Kommunikation anzueignen und sich ihrer selbstbestimmt zu bedienen.

Denn immer gilt es, die Menschen darin zu unterstützen, die Medienangebote kritisch zu durchdenken, ethisch und sozial zu beurteilen und selbstbestimmt in die eigene Lebensvollzüge zu integrieren. Dieser Kern des Fähigkeitsbündels, das Medienkompetenz ausmacht, hat als handlungsleitende Struktur Bestand.

Die zentralen Dimensionen lassen sich ... weiterhin mit den Begriffen Wissen, Bewerten, Handeln zusammenfassen.“

(Quelle: Schorb/Anfang/Demmler-Grundbegriffe Medienpädagogik)

Dieses Schema systematisiert das so gefasste Konzept der Medienkompetenz:



Quelle: Theunert 1999, Schorb 2005

MEDIENPÄDAGOGIK (IN DER NÜRNBERGER KINDER- UND JUGENDARBEIT)

Der Umgang mit Computer, Internet und Spielkonsolen gehört zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Somit ist das Auseinandersetzen mit diesen Medien eine wichtige Komponente im Angebotsspektrum der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Dabei geht es in erster Linie nicht um die bloße Bereitstellung der Medien, sondern um die Förderung der Medienkompetenz (s.o.) von Kindern und Jugendlichen. Das setzt engagiertes und geschultes Personal voraus. Deshalb finden regelmäßig medienpädagogische Fortbildungen (vielfach durchgeführt durch das örtliche Medienzentrum Parabol e.V.: www.parabol.de)

und Informationsveranstaltungen statt. Verschiedene medienpädagogische Foto- und Radio-, und Musik-Projekte, die Erstellung eigener Websites oder erfolgreicher Videofilme, die bereits Preise bei bundesweiten Wettbewerben gewannen, sind das Ergebnis der medienpädagogischen Arbeit der Einrichtungen Offener Kinder- und Jugendarbeit.

RISIKEN UND GEFAHREN

In der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen ist notwendig, neben den Möglichkeiten auch Gefahrenpotentiale zu erkennen, darauf hinzuweisen und hierfür zu sensibilisieren. Außerdem brauchen Kinder und Jugendliche feste, begrenzende Strukturen von Erwachsenen, da sie nicht einschätzen können welche Auswirkungen ihr Medienkonsum und Handeln unter Umständen mit sich bringt. Neben der technischen Kompetenz benötigen sie analytische, reflexive, kritische und soziale Kompetenzen. Die größten Gefahrenpotentiale ergeben sich momentan in den Bereichen Datenpreisgabe, Verstoß gegen Urheber- und Persönlichkeitsrechte, Vertragsabschlüsse von Minderjährigen, Glücksspiel im Internet, jugendgefährdende Inhalte, sowie Computersucht.

Internetadresse rund um das Thema Sicherheit im Internet: www.klicksafe.de

SICHERHEIT UND MEDIENERZIEHUNG (FÜR ELTERN)

Der ständige Wandel im Medienangebot und deren Nutzung ruft Unsicherheiten bei Eltern, Lehrkräften und Multiplikatoren/innen hervor. Die Folge ist manchmal einerseits eine bewahrpädagogische Haltung mit der versucht wird, schädliche Einflüsse von Kindern und Jugendlichen fernzuhalten, oder andererseits eine laissez-faire-Pädagogik frei nach dem Motto, „ich kenn mich mit den neuen Medien nicht aus und kann deshalb auch keinen vernünftigen Einfluss darauf nehmen, es wird alles schon nicht so schlimm sein“. Trotz, oder gerade wegen des ständigen Wandels ist jedoch unerlässlich sich über Gefahren hinsichtlich der neuen Medien zu informieren, Grenzen zu setzen und Kinder und Jugendliche bei einem bewussten Medienumgang zu begleiten.

Tipps für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen:

- Informieren Sie sich!
Informieren Sie sich regelmäßig über geeignete PC-Spiele, Internetseiten und Chatrooms. Sie können somit besser einschätzen womit Ihr Kind seine Zeit am Computer verbringt und ob/wie sie einschreiten müssen.
- Legen Sie Nutzungszeiten fest
Einigen Sie sich mit älteren Kindern auf eine wöchentliche Medienzeit, oder auf fest vereinbarte Online-/Spieltage und Nichtonline-/Spieltage
- Feste Regeln
Vereinbaren Sie mit Ihrem Kind feste Regeln für den Medienkonsum zu Hause, z.B. erst Hausaufgaben, dann Pause, dann spielen oder surfen
- Tauschen Sie sich aus
Tauschen Sie sich mit anderen Eltern über den Medienkonsum Ihrer Kinder und deren Absprachen aus. Wie regeln andere Familien Probleme.

- **Bleiben Sie konsequent**
Verhalten Sie sich konsequent bei Nichteinhaltung der getroffenen Vereinbarungen und Regeln. Auseinandersetzungen mit Ihrem Kind gehören zum Erziehungsalltag. Außerdem zeigen Sie damit ihrem Kind das es Ihnen nicht egal ist.
- **Interesse und Teilhabe**
Interessieren Sie sich für das was Ihr Kind am Computer macht. Eine grundsätzliche Ablehnung der Mediennutzung interpretiert das Kind häufig als persönliche Ablehnung, da Sie sich nicht für das interessieren, was Ihrem Kind gefällt.
- **Jugendschutz & Co**
Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Gesetze zum Jugendschutz, Urheberrecht, Datenpreisgabe und über jugendgefährdende Inhalte. Machen Sie es auf strafbare Inhalte aufmerksam
- **Installieren Sie einen Jugendschutzfilter**
Erkundigen Sie sich nach sinnvollen technischen Möglichkeiten, die es Ihnen ermöglichen, die PC- Zeit und Inhalte Ihres Kindes zu einzuschränken (siehe auch „Jugendschutzfilter“).
- **Mediennutzung als Ergänzung zum Alltag**
Die Mediennutzung kann eine Ergänzung zum Alltag sein, jedoch kein Ersatz. Unterstützen Sie deshalb Ihr Kind bei einer aktiven Freizeitgestaltung und verzichten Sie auf den PC als „Babysitter“.
- **Probleme ansprechen**
Insbesondere Anfeindungen und pornografische Inhalte können schwere Irritationen und Verängstigungen bei Kindern hervorrufen. Nehmen Sie die Erlebnisse Ihres Kindes ernst und besprechen Sie gemeinsam Lösungswege, ohne dem Kind die Schuld zuzuweisen
- **Schalten Sie eine Beschwerdestelle ein!**
Haben Sie keine Scheu, Auffälligkeiten und Verstöße einer Beschwerdestelle (mit Beweismaterial) zu melden.

Anlaufstellen sind Polizei und Jugendämter und bei jugendgefährdenden Internetseiten: www.jugendschutz.net

Weiterführende Literatur:

- Stiftung Warentest, Kindheit 2.0 – So können Eltern Medienkompetenz vermitteln

Berlin 2009, ISBN: 978-3-86851-203-8

Weiterführende Broschüren mit Tipps:

- Gut hinsehen und zuhören (Tipps für Eltern zur Medienerziehung, herausgegeben von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA)
Weitere Infos: www.bzga.de

JUGENDSCHUTZFILTER

Jugendschutzfilter helfen jugendgefährdende Inhalte aus dem Internet zu filtern und Nutzungszeiten für Kinder und Jugendliche festzulegen. Da Filtersysteme jugendgefährdende Inhalte jedoch nur unzureichend (80 bis 95 Prozent pornografischer Inhalte) bzw. zu umfassend herausfiltern, sind diese nur eine flankierende Maßnahme, die das Risiko eindämmen. Zusätzlich zu den Programmen müssen Kinder und Jugendliche also auch immer pädagogisch begleitet werden. Hierbei ist es gerade für Kinder notwendig, bei Problemen Eltern oder andere Erwachsene als Ansprechpartner zu haben. Außerdem sollten Surfregeln aufgestellt und überprüft werden. Bei Kindern sollte der Computer mit Internetanschluss keinesfalls im eigenen Zimmer stehen.

Eine Auflistung von kostenlosen und kostenpflichtigen Programmen gibt es bei www.klicksafe.de.

Weitere Infos im Internet unter Kommission für Jugendmedienschutz (KJM): www.kjm-online.de

Bessere Filter enthalten das sogenannte BPJM – Modul, welches automatisch jugendgefährdende Internetseiten aktualisiert. Die meisten Programme können als kostenloses Demoprogramm heruntergeladen und getestet werden.

THEMENBEREICHE DES JUGENDMEDIENSCHUTZES (JMS)

DAS IST JA PORNO (JUGENDGEFÄHRDENDE INHALTE IM INTERNET)!

Der gesetzliche Jugendmedienschutz gibt vor, dass einfache pornografische Angebote nur von Personen ab 18 Jahren betrachtet werden dürfen. Nachdem das Internet jedoch nicht an deutschen Grenzen halt macht, ist es nicht möglich, alle entsprechenden Angebote nur für sogenannte „geschlossene Benutzergruppen“, also nur für Erwachsene, zugänglich zu machen. Darüber hinaus können Inhalte, die im Ausland ins Web gestellt werden, nicht durch den deutschen Jugendmedienschutz kontrolliert und erforderlichenfalls entfernt werden.

Im Bereich der Jugendgefährdung sind neben pornografischen Angeboten auch gewalthaltige und extremistische Inhalte relevant. Weiterhin sind Verherrlichungen jugendgefährdender Inhalte wie z.B. Essstörungen, Selbstverletzung und Suizid in einigen Internet- Foren („schwarze Bretter“ im Internet) zu finden (siehe auch weiter unten „Pro-Ana & Co“).

Verschiedene Jugendschutzsoftware kann einen Großteil der Angebote herausfiltern, jedoch kann dies durch gezielte Suche umgangen werden. Derzeit ist es nicht absehbar welche Auswirkungen der Konsum von Pornografie im Internet bei Kindern und Jugendlichen mit sich bringt. Im Bezug auf ansteigende Fälle von „Sexsucht“ wird dies als eine der Hauptursachen gesehen. Sexualberatungsstellen für Jugendliche stellen bereits einen Wandel der Fragestellungen zur Sexualität fest. Jugendliche die Informationen über Sexualität überwiegend aus dem Internet beziehen, bekommen somit eine völlig falsche Vorstellung von „natürlicher“ Sexualität, ausgelöst durch die Interessen von Konsumenten und Produzenten pornografischer Medien.

Weiterführende Literatur:

- Grimm, Rhein, Müller,
Porno im Web 2.0 - Die Bedeutung sexualisierter Web-Inhalte in der Lebenswelt von Jugendlichen,
Vistas Verlag, Berlin, 2010, ISBN: 978-3-89158-523-8

Weiterführende Broschüren:

- Surfen – Kinder sicher online (Elternratgeber: www.jugendschutz.net)
- SCHAU HIN – Kindgerechter Umgang mit dem Internet: www.schau-hin.info
- Jugendschutz im Internet – Ergebnisse der Recherchen und Kontrollen: www.jugendschutz.net
(Jahresbericht zum Download)

Soziale Netzwerke im Internet - Umgang mit der Veröffentlichung persönlicher Daten

Das Web 2.0, umgangssprachlich auch als „Mitmachnetz“ bezeichnet, bietet jedem die Möglichkeit, eigene Inhalte ins Netz zu stellen. Hierbei gibt es folgende Probleme:

Zum einen ist es in Deutschland aufgrund der riesigen Datenmenge nur sehr schwer umzusetzen, alle Inhalte im Sinne des Jugendmedienschutzes zu überprüfen. Alleine in dem sozialen Netzwerk „Schüler VZ (VZ= Verzeichnis)“ wurden seit dem Start des „Portals“ im Jahre 2007 über 200 Millionen Fotos von den Nutzern ins Netz gestellt. 5 Millionen angemeldete Schülerinnen und Schüler machten diese Internetseite 2010 mit monatlich über 5 Milliarden Seitenaufrufen zur meistgeklickten Seite im deutschsprachigen Raum. Bei „Sozialen Netzwerken“ wie z. B. „schülerVZ“ handelt es sich um Internetangebote, die es den Nutzern ermöglichen, über ein selbst erstelltes Profil mit Angaben und Fotos zur eigenen Person, mit anderen Personen über das Internet in Kontakt zu treten.

Zum anderen praktizieren viele Kinder und Jugendliche einen gewissen „Daten-Exhibitionismus“, d.h. Kinder und Jugendliche stellen bereitwillig persönliche Daten von sich und anderen ins Netz, ohne sich der Tragweite der möglichen Konsequenzen bewusst zu sein. Die Palette reicht hierbei von Urheberrechtsverletzungen, Persönlichkeitsrechtsverletzungen anderer, bis hin zur öffentlichen Zur-Schau-Stellung eigener privater Bilder und Informationen. Dass diese Daten teilweise nie mehr gelöscht werden können bzw. von anderen eingesehen und missbraucht werden können, ist vielen Kindern und Jugendlichen dabei nicht bewusst. Mittlerweile nutzen viele Arbeitgeber bereits diese „frei zugänglichen“ Informationen, um sich ein umfangreicheres Bild über die Bewerberinnen und Bewerber zu machen.

Ursächlich steht hinter der bereitwilligen Datenpreisgabe das Bedürfnis nach Darstellung, Selbstfindung und Kommunikation, sowie das Austesten von Grenzen und Grenzüberschreitungen in einem „erwachsenenfreien“ Raum. Kinder und Jugendliche wollen darüber Beachtung, Anerkennung, Wertschätzung und Sympathien finden und wollen wahrgenommen werden.

Das pädagogische Handeln erfordert hierbei einen Austausch mit Kindern und Jugendlichen darüber, in wie weit diese Bedürfnisse über das Medium Internet erfüllt werden können. Dabei geht es jedoch nicht um eine Ablehnung der Medien im Allgemeinen, sondern vielmehr darum, diese als Ergänzung, nicht jedoch als Ersatz zum Handeln im „realen Alltag“ zu sehen.

Weiterführende Literatur:

- (K)Ein Ende der Privatheit – Strategien zur Sensibilisierung junger Menschen beim Umgang mit persönlichen Daten im Internet (Beiträge einer Fachtagung,) Rabenstück Verlag, Berlin 2009, ISBN: 978-3-935607-36-0

Weiterführende Links:

- Umfassende Studie des JFF (JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis) „Web 2.0 als Rahmen für Selbstdarstellung und Vernetzung Jugendlicher“: www.jff.de

Weiterführende Broschüren:

- Jugendliche und Chatten (Jugendamt Nürnberg): www.jugendamt.nuernberg.de
- Sicher vernetzt – Kinder und Jugendliche in Internet- Communities: www.jugendschutz.net
- SCHAU HIN! Ratgeber- Wissenswertes zum Umgang mit persönlichen Daten im Internet: <http://schau-hin.info>

... IST EIN IDIOT (CYBERMOBBING)

Cybermobbing ist eine Form von Mobbing, die sich der modernen elektronischen Kommunikationsmittel bedient. Mobbing bezeichnet eine Form personenbezogener psychischer Gewalt, die Schikanen, Diffamierungen, Bloßstellungen, Demütigungen, soziale Isolation und andere seelische Verletzungen umfasst.

Cybermobbing besitzt durch die Nutzung des Internets (z. B. Foren, Communities, Kommunikationsplattformen und Chatrooms) und zum Teil auch über Handy-Funktionen (wie z. B. Bilder, Filme und E-mails) einen deutlich größeren Verbreitungsgrad im Vergleich zum herkömmlichen Mobbing und ermöglicht den Tätern, weitgehend anonym und unerkant vorzugehen. Mobbing-Inhalte verbreiten sich sehr schnell, das potentielle Publikum ist unüberschaubar groß. Cybermobbing ist zeitlich entgrenzt, wird nicht durch z. B. Schulschluss oder Arbeitsende unterbrochen, sondern findet permanent und rund um die Uhr statt. Diese Situation ist für die Opfer außerordentlich belastend.

Ergebnisse der JIM Studie zum Thema Mobbing:

- Jeder 4. Jugendliche hat Cybermobbing erlebt (gefälschte Fotos im Netz, Falschmeldungen, Beleidigungen > Mädchen sind häufiger betroffen als Jungen)
- 42% Fotos/Videos ohne Zustimmung im Netz
- Nur knapp die Hälfte gibt Informationen an einen speziellen Nutzerkreis (Freunde) weiter.
- Ein Großteil der Jugendlichen gibt die eigene Telefonnummer, Adresse, und den Namen nicht weiter.
- Ein Viertel der Nutzer hat mit den Internet-Bekanntschäften telefoniert oder sich mit ihnen getroffen, bei jeder/m 10ten gab es dabei unangenehme Begegnungen.

Festzuhalten ist, dass es sich bei Cybermobbing immer um Mobbing handelt und somit kein neuartiges Phänomen darstellt. Es gewinnt jedoch an neuer Bedeutung, da Beleidigungen und Drohungen durch die Anonymität, schnelle und zeitlich unbegrenzte Verbreitung schwerer einschätzbar und handhabbar sind.

Weiterführende Literatur:

- Fawzi,
Cyber-Mobbing – Ursachen und Auswirkungen von Mobbing im Internet
Nomos, Baden-Baden, 2009, ISBN978-3-8329-4888-7

Weiterführende Links:

Beratungs- und Beschwerdestellen:

- www.mobbing.seitenstark.de
- www.kids-hotline.de
- www.saferinternet.de

Rechtsfragen zum Thema Cybermobbing:

- www.irights.de

Weiterführende Broschüren:

- Aktion Jugendschutz: www.materialdienst.aj-bayern.de

ÜBERALL ERREICHBAR (HANDYS)

Das Handy ist zum wichtigsten Kommunikationsmittel von Jugendlichen geworden und bestimmt den Ablauf des Alltags wesentlich mit. Umfassende Informationen und Empfehlungen zur Handynutzung bietet die Broschüre „Jugendliche und Handys“ des Nürnberger Jugendamtes

Weiterführende Literatur:

- Anfang, Demmler, Ertelt, Schmidt (Hrsg.),
Handy – Eine Herausforderung für die Pädagogik
kopaed, München, 2006, ISBN: 978-3-938028-82-7

Weiterführende Links:

- www.handysektor.de/

Weiterführende Broschüren:

- Jugendliche und Handys (Jugendamt Nürnberg)

www.jugendamt.nuernberg.de

"KILLERSPIEL?" (MEDIEN UND GEWALT)

Medien und Gewalt, Mediennutzung und gewalttätiges Verhalten von Kindern und Jugendlichen

Auf der einen Seite:

Kinder und Jugendliche – Individuen mit ihren biografischen Mustern und (familiären) Sozialisationserfahrungen, Prägungen, Haltungen und Einstellungen, Werten und Wertigkeiten, sozialen, kulturellen und ökonomischen Hintergrund, Geschlechterrollen, unterschiedlichen schulischen und beruflichen Perspektiven und damit verbundener sozialer Teilhabe, Freizeitinteressen und –möglichkeiten, Cliquen, Freunden und Peers, spezifischen Vorerfahrungen im Umgang mit Aggression und Gewalt sowie unterschiedlichen Ausprägungen in den Bereichen Anerkennung, Bestätigung und Selbstwertgefühl.

Auf der anderen Seite:

Medien- Mediennutzung und Medienkonsum, qualitativ und quantitativ, Medienlernen mit und ohne Begleitung und Unterstützung durch Eltern, Nutzung unterschiedlicher Medien wie z.B. Web 2.0, Chatrooms, Sozial Networks oder Computerspiele, Nutzung von Medien alleine oder in Kommunikation mit anderen bzw. in sozialen Bezügen, unterschiedliche Ausprägung des Risikoverhaltens, unterschiedliche Formen von Gewalt wie z.B. Darstellung realer und fiktiver Gewalt, physische Gewalt, psychische Gewaltformen wie Mobbing und Cybermobbing, sexuelle Gewalt z.B. in Chatrooms, (Kinder)Pornografie und Pädokriminalität im Netz sowie Kinder und Jugendliche als mögliche Täter und Opfer von anderen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.

Allein diese Aufstellung zeigt, dass das Thema Medien und Gewalt sehr vielschichtig ist und nicht wie häufig in der öffentlichen Diskussion auf gewalthaltige Computerspiele wie z.B. Ego-Shooter verkürzt werden kann („Killerspieldebatte“).

Einfache Erklärungsmuster sind auch im Zusammenhang mit gewalthaltigen Computerspielen (diese bilden übrigens nur einen kleinen Teilbereich im gesamten Spektrum der Spiele!) und Filmen nicht möglich. Medien wirken auf unterschiedliche Individuen unterschiedlich, sind jedoch in aller Regel ein möglicher Einflussfaktor neben den oben beschriebenen Aspekten auf das Verhalten von Kindern- und Jugendlichen. Eine (mono)kausale Verbindung zwischen der Rezeption gewalthaltiger Spiele und Filme und realem Gewalthandeln kann nach dem derzeitigen Stand der Forschung und den Praxiserfahrungen der Jugendhilfe aus der Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien nicht unterstellt werden. Kein Kind kommt mit 10, 11 oder 12 Jahren völlig „neutral“, d. h. ohne Vorerfahrungen, Haltungen und

Einstellungen zum Thema Aggression und Gewalt mit Medien in Kontakt. Die Gretchenfrage, ob Kinder- und Jugendliche mit aggressiven Prädispositionen und Persönlichkeitsmerkmalen sich verstärkt gewalthaltigen Medien zuwenden oder ob diese Medieninhalte aggressives und gewalttätiges Verhalten erst fördern und verstärken, ist von der Forschung noch nicht beantwortet. Wechselwirkungen sind dabei wahrscheinlich. Computerspiele schaffen in aller Regel keine neuen Einstellungen- und Handlungsbereitschaften, vorhandene Dispositionen können aber stabilisiert und verstärkt werden. Eine extensive Nutzung dieser Medien kann zu einer Gewöhnung und zu einer Abstumpfung gegenüber realer Gewalt verbunden mit mangelnder Einfühlung in die Perspektive von Opfern führen (Desensibilisierung). Gewaltverherrlichende Computerspiele sind aus Sicht der Jugendhilfe keine geeigneten Lernfelder für den Erwerb sozialer Kompetenz und für prosoziale Einstellungen. Die bisher vorliegenden Erkenntnisse aus Forschung und Jugendhilfepraxis lassen sich sehr unspektakulär zusammen fassen:

Die (extensive) Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kann in Verbindung mit weiteren Einfluss- und Risikofaktoren im familiären und sozialen Umfeld sowie in der Persönlichkeitsentwicklung zu einer Aggressionssteigerung bei bestimmten Personengruppen beitragen.

„Die Folgerung aus der bisherigen Forschung zum Thema „Medien und Gewalt“ entspricht nicht dem Bedürfnis weiter Teile der Öffentlichkeit nach leicht verständlichen Ursachen-Wirkungs-Aussagen und einer eindeutigen Klärung der Gefährlichkeit von Mediengewalt. Eine einfache Antwort auf die komplexe Frage nach der Entstehung von Gewalt und die Rolle der Medien gibt es jedoch nicht. Gewalt in den Medien darf in seinem Gefährdungspotenzial nicht verharmlost werden, es ist aber auch nicht angebracht, sie zum Sündenbock für Gewalt in der Gesellschaft zu machen.“ (M. Kunczik, A. Zipfel: Gewalt und Medien, Köln 2006)

Weiterführende Literatur:

Für Eltern:

- Feibl,
Killerspiele im Kinderzimmer, Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen (Erziehungsratgeber)
Walter-Verlag, Düsseldorf/Zürich, 2004, ISBN:3-530-40166-8

Für Fachkräfte:

- Salisch, Kristen, Oppl
Computerspiele mit und ohne Gewalt – Auswahl und Wirkung bei Kindern
Kohlhammer, Stuttgart, 2007, ISBN: 978-3-17-019403-8
- Kunczik, Zipfel,
Gewalt und Medien – Ein Studienhandbuch
UTB, Stuttgart, 2006, ISBN 13: 978-3-8252-2725-8
- Brosius, Schwer
Die Forschung über Mediengewalt
Nomos, Baden-Baden, 2008, ISBN: 978-3-8329-3371-5

Weiterführende Broschüren:

- Hip-Hop-Musik in der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) –
Rechtliche Bewertung und medienpädagogischer Umgang (PDF)

www.bundespruefstelle.de

Weiterführende Links:

- Eine Überblicksstudie zur Wirkungsforschung der Bundesprüfstelle – Zum Thema Medien und Gewalt (BPJM)

www.bundespruefstelle.de

Computer(spiel)sucht ist eine der sogenannten Verhaltenssüchte, die in den vergangenen Jahren bei Jugendlichen und Erwachsenen zunehmend an Bedeutung gewonnen hat. Für diese Suchtform liegt derzeit noch keine allgemein gültige Definition vor. In der Fachliteratur werden in diesem Zusammenhang – wenn auch nicht völlig deckungsgleich – auch die Begriffe Online-Sucht oder Internet-Sucht verwendet.

Wie bei stoffgebundenen Suchtformen handelt es sich auch hier um ein Zusammenspiel individueller, sozialer und suchtmittelspezifischer (in diesem Falle internetspezifischer) Faktoren. Auch in diesem Bereich ist von einer stufenförmigen Entwicklung von problematischen über exzessiven zu eventuell süchtigen Verhaltensweisen auszugehen. Suchtkriterien sind auch in diesem Zusammenhang z. B. Toleranzentwicklung (Steigerung der Nutzungsdauer), Kontrollverlust bzw. Störungen der Impulskontrolle, Einengung des Verhaltensspielraumes und Fortsetzung des Spielverhaltens trotz negativer Konsequenzen, wie z. B. Konflikten in Beziehungen, in der Familie oder im Freundeskreis sowie möglicher Vernachlässigung von Sozialkontakten.

Online-Rollenspiele verfügen, verbunden mit den sozialen und kommunikativen Interaktionsmöglichkeiten (z. B. Wettbewerb, Status, zeitlich unbegrenzt angelegte Spieldauer) nach dem bisherigen Kenntnisstand über ein besonders hohes Suchtpotential.

Medizinisch ist „Computersucht“ derzeit nicht als eigenständige Krankheit anerkannt, auch wenn die Symptome mit denen anderer Suchtkrankheiten weitestgehend übereinstimmen. Deshalb besteht keine standardisierte Diagnostik. Nach internationalen Studien schwankt die Zahl der „abhängigen“ Spieler somit erheblich zwischen 3% und 13%. Es handelt sich dabei überwiegend um Jungen bzw. junge Männer. In Deutschland existieren nur wenige explizite Computersucht-Beratungsstellen und Kliniken. In Nürnberg werden betroffene Eltern, sowie Kinder und Jugendliche bei Verdacht auf Abhängigkeit zunächst an die örtlichen Erziehungsberatungsstellen verwiesen.

In einer vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) vorgestellten Studie wurden 44 610 Neuntklässler zu ihren Internet- und Computerspielvorlieben befragt. Danach weisen 4,3 Prozent der Mädchen und 15,8 Prozent der Jungen ein «exzessives Spielverhalten» mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung auf. Mehr als 14 000 Neuntklässler in Deutschland gelten laut KFN als computerspielsüchtig. Weitere 23 000 seien stark suchtgefährdet.

Weiterführende Literatur:

Computerspielsucht:

- Grüsser, Thalemann,
Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe,
Huber, Bern, 2008, ISBN-13: 978-3-456-84325-4
- Petry,
Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch,
Hogrefe, Göttingen, 2009, ISBN: 978-3-8017-2102-2

Computerspiele (für pädagogische Fachkräfte):

- Geisler,
Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften - Clans, Gilden und Gamefamilies
Juventa, Weinheim, 2009, ISBN: 978-3-7799-1797-7
- KJM - Schriftreihe//Band2: Umstritten und umworben: Computerspiele – eine Herausforderung für die Gesellschaft, Vistas, Berlin, 2010, ISBN: 1869-0599
(beinhaltet u.a. einen Forschungsüberblick zur Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen)

Weiterführende Broschüren:

- Jugendliche und Computersucht (Jugendamt Nürnberg):
www.jugendamt.nuernberg.de

- SCHAU HIN! Kindgerechter Umgang mit Games (Für Eltern):
www.schau-hin.info
- Computerspiele - 20 Fragen und Antworten zu gesetzlichen Regelungen und zur Medienerziehung:
www.bundespruefstelle.de (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien)

Weiterführende Links:

- Verhaltensauffällige PC- und Internetnutzung – Wenn exzessiver Medienkonsum süchtig macht:
www.mekonet.de (Medienkompetenz-Netzwerk NRW)
- Computerspiel-/Internetsucht - Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien:
www.bundespruefstelle.de
- Medienabhängigkeit - Symptomatik, Diagnostik und Therapie: Fachverband Medienabhängigkeit e.V.
www.fv-medienabhaengigkeit.de

PRO-ANA & CO- SELBSTGEFÄHRDENDE INHALTE IM NETZ

Darunter versteht man Inhalte im Internet, die Kinder und Jugendliche bei ihrem selbstgefährdenden Verhalten bestätigen, beispielsweise Forenbeiträge die Essstörungen oder Suizid verherrlichen.

Jugendschutz.net recherchiert diese Inhalte regelmäßig und hat folgende Informationen zusammengefasst:

Weiterführende Links:

- Selbstgefährdung im Internet (jugendschutz.net)
www.jugendschutz.net
- Umfassender Recherchebericht zum Thema Pro-Ana
www.jugendschutz.net
(Verherrlichung von Essstörungen, siehe Download Pro-Ana Angebote im Internet)

Weiterführende Broschüren:

- Wer ist Ana? - Verherrlichung von Essstörungen im Internet (
www.jugendschutz.net (PDF- Datei zum Download)
- Gegen Verherrlichung von Essstörungen - Ein Ratgeber für Eltern, Fachkräfte und Provider
www.bmfsfj.de
(Broschüre des Bundesfamilienministeriums, PDF-Datei zum Download)

JUGENDSCHUTZRELEVANTE ENTWICKLUNGEN UND TRENDS IM INTERNET

Aufschlussreiche Informationen über neue Entwicklungen über Jugendgefährdende Inhalte im Internet liefert der aktuelle Jahresbericht von jugendschutz.net:

Weiterführende Links: Jahresbericht

www.jugendschutz.net/materialien/bericht2009.html