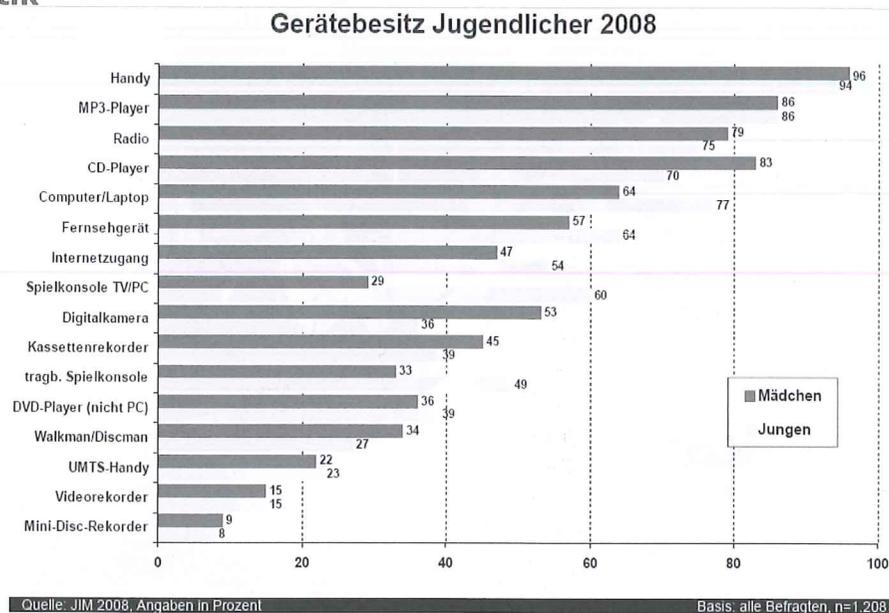


## Neue Medien – wieso neu!(?) Der Umgang mit Internet und Mobiltelefon

Andreas Ruff

Beim Vortrag von Andreas Ruff über die heutige Medienlandschaft zum Thema „Neue Medien – wieso neu!(?)“ wurde ein Überblick über das ganz normale Fernsehen, das Internet, Computer und Spielekonsolen, aber auch die derzeitigen Medien-Liebliche Chatten und Handy gegeben. Dabei ging es nicht explizit um die besonders starke Nutzung von interaktiven Medien durch Gehörlose, sondern um einen Überblick über die schier unüberschaubare Vielfalt der Medienangebote, die gerade den Multiplikatoren und Lehrkräften oft als ein „Buch mit sieben Siegeln“ mit dem Nimbus des Auslösers allen Übels vorkommen.

### Statistik



Zunächst wurde Statistik bemüht, um klar zu machen, wie verbreitet Medien in den Haushalten sind. Dabei kann man davon ausgehen, dass statistisch gesehen in den bundesdeutschen Haushalten eine Vollausstattung an Handys und Fernsehgeräten vorhanden ist. Weniger bekannt ist jedoch, dass auch Computer bzw. Laptops in 98 Prozent aller Haushalte vertreten sind, die von Jugendlichen im Alter zwischen 14 und 19 Jahren besessen werden.

Die JIM (Jugend, Information, (Multi-)Media) Studie<sup>1</sup> des Jahres 2008 zeigt uns, dass die Jugendlichen zu 95 Prozent ein Handy besitzen, zwei Drittel ein Fernsehgerät und genauso viele Computer bzw. Laptops. Ein wichtiges Medium der Jugendlichen ist der MP3 Player, der sich im Besitz von 86 Prozent befindet. Allerdings wird sich der MP3-Player mit der Multi Funktionalität der Handys bald überholt haben.

### Fernsehen

Wenn es um das Thema Fernsehen geht, ist der Lieblingssender der Jugendlichen Pro 7, wobei 31 Prozent der Mädchen und 42 Prozent der Jungen diesen Sender als ihren Lieblingssender angaben; die Pop Stars und Herr Raab lassen grüßen. Soaps und Serien wie Big Brother sind nach wie vor die Quotenbringer im Privatfernsehen.

Während allerdings früher ein Colt für alle Fälle mit Colt Seavers der Renner bei den Jugendlichen war, ist es heute „Dog“ Chapman und sein Team, die uns auf RTL 2 die angebliche Arbeit eines Kopfgeldjägers im heutigen Amerika nahe bringen wollen. Dabei ist Chapman als ehemaliger Straffälliger vom Saulus zum Paulus geworden und zeigt uns mit rüden Methoden was wir als Jugendliche bei Colt Seavers so toll fanden, nämlich jede Menge Action. Wirkliche Gedanken sollte man sich allerdings bei Sendungen wie „Upps - die Superpannschau“ oder „Ist doch nur Spaß“ machen, in der das Ungeschick oder Leid von Menschen lächerlich gemacht wird. Hier werden m.E. die Grundlagen gelegt für eine moralisch äußerst bedenkliche Entwicklung.

Wir sollten uns nicht wundern, wenn Jugendliche diese Form von Vorbild auf ihren Handys in ihrer Peer Group zur Vollendung bringen.

Während der Südwestfunk seit Jahren von täglich gleich bleibendem Fernsehkonsum von 90 Minuten bei 13-jährigen Kindern ausgeht, kommen andere Studien, wie die des kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen RVO auf Zahlen von fünf



Andreas Ruff

bis sechs Stunden vor Bildschirmmedien und davon ca. dreieinhalb vor dem TV. Geht man davon aus, dass der gleiche Jugendliche sieben bis acht Stunden schläft und nur rund vier bis fünf Std. in der Schule ist, sieht man die Konkurrenzsituation zwischen Bildschirmmedien und dem, was Schule uns fürs Leben lehren soll. Bei dieser Studie sollte man aber immer den Verfasser bedenken, der mit den Aussagen für einen Ausbau der Strafverfolgungsbehörden plädiert.

Insbesondere die Jungen sind durch ihren hohen Medienkonsum gerade bei Action betonten Filmen und PC-Spielen zu den Verlierern der Schule geworden, ihre Leistungen gehen seit Jahren herunter, während die Leistungen der Mädchen zumindest stabil bleiben.

Auch das durch PISA bekannt gewordene Phänomen des Nord-Süd-Gefälles sollte zu denken geben. Bei einem Vergleich zwischen Schülern der vierten Klassen aus München und Dortmund haben die süddeutschen Schüler nur 27% gegenüber 63% an TV's (Viertklässler) im eigenen

Besitz. Damit einher geht die Quote bei den Empfehlungen fürs Gymnasium. Hier stehen 48,4% in München, 29,9% in Dortmund gegenüber<sup>2</sup>.

Longitudinalstudien stellen einen nicht weg zu diskutierenden Zusammenhang zwischen hohem TV-Konsum und Gesundheits- und Leistungsdaten fest. Die Übergewichtigkeit bei den Fernsehkonsumgruppen, die täglich über zwei Stunden konsumieren, ist hoch signifikant. Insgesamt lassen sich vom Programminhalt unabhängige Wirkungen des TV-Konsums feststellen.

Bei der frühkindlichen Entwicklung behindern die zweidimensionalen Bilder und die schlecht zu ortenden Töne das Zusammenspiel der Sinne und damit das Lernen. Einige Forscher haben Zusammenhänge zwischen frühem Fernsehkonsum und dem Auftreten von ADS/ADHS im Alter von sieben Jahren festgestellt (Longitudinal-Studie an 2600 Kindern in den USA, 2004).

Bei weiteren Longitudinalstudien (Hancox 2005) wurde ein Zusammenhang zwischen dem TV-Konsum im fünften Lebensjahr und dem Erreichen eines Universitätsabschlusses festgestellt<sup>3</sup>.

Insgesamt ist davon auszugehen, dass früher, unreflektierter TV-Konsum die Reifung des kindlichen Gehirns mehr behindert als fördert.

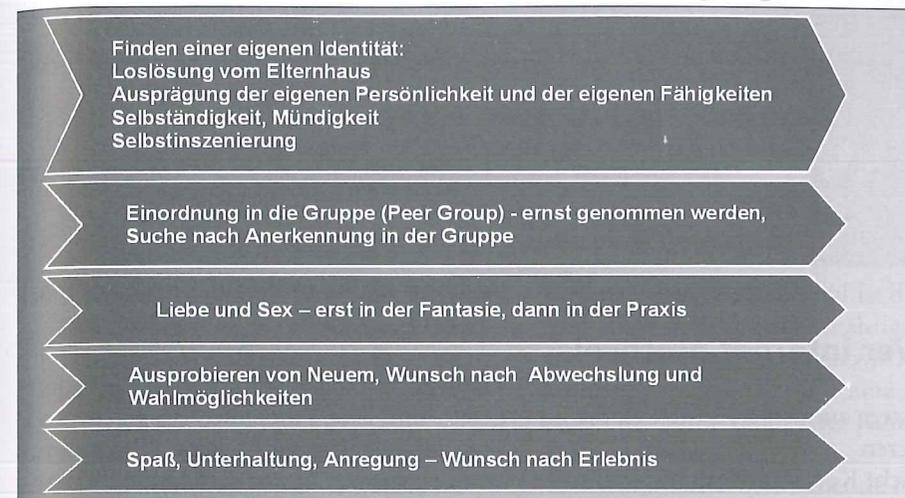
## Internet

Zweiter Themenschwerpunkt des Vortrages war das Internet.

Heute ist nach Prof. Klaus Haefner<sup>4</sup>, ehem. Uni-Bremen, unser Zusammenleben nicht mehr sozial, sondern „soziotechnisch“ organisiert. Damit will er darauf hinweisen, dass unsere Gesellschaft nicht mehr ohne Technikeinsatz auskommt; es gibt eben kein Bargeld mehr am letzten eines Monats, es gibt im Einzelhandel dank der Scannerkassen eine automatisierte Warenwirtschaft und wenn die Rechnernetze oder der Strom zwei Tage lang ausfallen, ist die Börse am Ende und es kommt es zu einer weltwirtschaftlichen Krise.

Computernetze sind weltweit verbreitet und haben erhebliche Auswirkungen auf unsere wirtschaftliche Situation, die Globalisierung wäre ohne Datennetze wie Internet nicht denkbar. Eine Firma, die eine neue Produktidee umsetzen will, wird die Entwicklungs- und Programmierarbeit in Indien oder Russland und die Produktion in Billiglohnländern durchführen lassen, den Firmensitz in eine Steueroase verlegen und das Produkt weltweit vermarkten. Alles erst möglich durch das Internet. Die Verteilung des Internet ist bislang noch direkt mit der Wirtschaftskraft eines Landes verwoben, Entwicklungsländer sind auch die Länder, die kaum Internetverbindungen haben.

Axel Dammler von Iconkids&Youth<sup>5</sup> hat festgestellt, dass das Internet in idealer Weise die Grundbedürfnisse von Jugendlichen befriedigt. Diese sind der nachfolgenden Grafik zu entnehmen:



## Die Dienste des Internet

Wenn wir von Internet sprechen, machen wir uns in der Regel nicht klar, dass das Surfen im WWW der bekannteste, aber nicht der meist genutzte Dienst ist. Das ist nämlich die Email, ohne die keine Firma mehr auskommen kann. Es gibt aber noch weitere Dienste, die teilweise recht unbekannt, sind wie irc = internet relay chat, ein eigenes Protokoll für das Chatten oder news(groups), die wie schwarze Bretter nach Themen sortiert sind, oder ftp = file transport protocol, ein Dienst zur Übertragung von großen Datenmengen; Telnet ist ein spezieller Dienst, der es mir ermöglicht mich auf meinem Firmenrechner einzuloggen und die dortigen Daten zu nutzen, „Heimarbeit“ am Rechner wurde mit diesem Protokoll erst möglich. Und auch neue Dienste kommen hinzu, wie z.B. voip = voice over internet protocol zur Telefonie über das Internet.

Über das WWW laufen viele Kommunikationsmöglichkeiten, die früher als eigener Dienst wie irc nicht sehr verbreitet waren. Chat und Messenger sind heute selbstverständliche Bestandteile des Kommunikationsrepertoires von Kindern und Jugendlichen. Während die Chatmöglichkeiten direkt im WWW durch Eingabe

einer Adresse, wie z.B. [www.chatcity.de](http://www.chatcity.de) zugänglich sind, muss für die Nutzung von Messengern zunächst das entsprechende Programm geladen und installiert werden.

## Instant Messenger

- engl. sofortige Nachrichtenübermittlung
- entstand in den 90er Jahren
- die Hälfte aller Deutschen Internetnutzer nutzen einen Messenger
- gechattet wird nicht in einem öffentlichen Kanal, sondern zwischen einzelnen Personen, meinen „Freunden“
- es wird eine spezielle Software benötigt, die untereinander nicht kompatibel ist
- beinhaltet noch weitere Funktionalitäten, wie Audio- und Videochat, SMS- und Datenversand
- zu den bekanntesten Programmen gehört der „ICQ“ (I seek you = Ich suche dich) Messenger mit 470 Millionen angemeldeten Nutzern, von denen aber nur ein Bruchteil aktiv sind, der MSN Messenger, der 2005 mit dem Yahoo! Messenger fusionierte und heute als Live Messenger über 350 Millionen Nutzer weltweit hat und der AOL Instant Messenger.

### Voip = Voice over internet protocol

- Chatsystem zum sprachlichen Kommunizieren
- ermöglicht Kommunikation in Echtzeit
- benötigt wird eine spezielle Software und ein Headset mit integriertem Mikrofon
- einfache Bedienung
- kostenloses Telefonieren über das Internet
- eines der bekanntesten Programme ist „Skype“
- Viele Internetprovider nutzen die Voip-Technologie mit entsprechenden Angeboten und Komplettpaketen für die bisherigen Telefone oder spezielle Voip-Telefone

Mit dieser Technologie ist es also möglich kostenfrei oder sehr kostengünstig über das Internet zu telefonieren. Einziger Nachteil ist die zeitversetzte Kommunikation, die etwas gewöhnungsbedürftig ist, da die gewohnte sofortige Reaktion des Gegenüber bei dieser Technologie durch die immensen Übertragungswege etwas verzögert kommt.

### Cam Chat

- Life-Übertragung einer Web-Kamera
- es wird entweder eine spezielle Software benötigt oder ein Messenger (ICQ oder MSN) genutzt
- oftmals handelt es sich um Sexchats, die kostenpflichtig sind
- werden immer häufiger privat genutzt

- führt häufig zu Belästigungen am Bildschirm, z.B. durch Exhibitionismus

Diese Technologie ist mittlerweile sehr ausgereift und lässt Videoübertragungen rund um die Welt in guter Qualität (abhängig von den zur Verfügung stehenden Datenraten) zu. Moderne Multimedia-Laptops haben eine Kamera im Rahmen des Bildschirms eingebaut.

### Web Chat

- der Web-Chat ist das meist verbreitete und unkomplizierteste Chatsystem
- benötigt in der Regel keine separate Software
- einfache Bedienung
- moderierte Chats (meist zeitlich begrenzt wegen der Personalintensität)/ offene Chats ohne Kontrolle
- zum Teil ist auch eine Videoübertragung möglich
- der Chat erfolgt in themenorientierten Chatrooms oder channels und in Separées
- Chat = engl. plaudern
- Die Kommunikation erfolgt in der Regel über die Tastatur
- Chats sind häufig gekoppelt mit Partnerbörsen und Flirtrooms.
- Chatter verwenden so genannte Usernamen oder Nicknames.
- Es hat sich eine eigene Chatsprache etabliert, die aus Kleinschrift und zum Großteil aus Abkürzungen und Emoticons (Gefühle ersetzende Zeichen, wie z.B. ☺) besteht.
- z. B.: \*g\* (grin), cs (cybersex), bbl (be back later), re (return), n8 (night), ;- ) (ironisch)



- Chatter werden vor dem Betreten eines Chatraumes angehalten die sog. „Chatiquette“ (Verhaltensregeln im Chat) zu beachten.

Wer bereits als Kind einen Chat wie z.B. www.knuddels.de besucht, hat gute Chancen sexuell belästigt oder gar missbraucht zu werden. Was das heißt, kann jeder selber ausprobieren, wenn er sich in einschlägigen channels (themenorientierte Chaträume) wie z.B. Erotikhalle bei chatcity einloggt und als 13 jähriges Mädchen zu erkennen gibt. In der Regel wird es nicht lange dauern, bis ein Pädosexueller (nicht Pädophiler = Kinderliebender) versucht Kontakt aufzunehmen. Einschlägige Fragen wie z.B. „Bist du allein?“, „Hast du schon Brüste?“ oder „Hast du MSN?“ bahnen an, worauf meistens die Gespräche hinauslaufen, nämlich „Willst du dich mit mir treffen?“ Wenn Kinder dann unbedarft davon ausgehen, dass der vermeintlich sechzehnjährige Chatfreund derjenige ist, für den er sich ausgegeben hat, dieser in Wirklichkeit aber 46 ist und nur eins will, nämlich Sex, und sie sich dann auch noch alleine mit ihm treffen, dann ist es meist zu spät. So muss heute die Regel für Chat-Beginner lauten: Treffe dich nie **alleine** mit einem Chatfreund!

Ein weiterer ernst zu nehmender Auswuchs der kommunikativen Möglichkeiten des Chats ist der Handel mit kinderpornografischen Bildern. Pädosexuelle bieten für „Frischfleisch“, also neue Kinderbilder in pornografischem Kontext Taschengeld, wobei die Beträge die üblichen Taschengelder für Kinder bei weitem übersteigen, nicht selten werden 100€ für entsprechendes

Bildmaterial geboten. Fatal ist die Entwicklung, dass sich 12 oder 13jährige Kinder mit Nacktbildern in Chats wie knuddels.de anbieten, also mittlerweile eine „Umkehrung“ des Tatbestandes der Kinderpornografie entsteht.

Erfahrung vieler Elternabende ist, dass das Chatten kein Thema von Erwachsenen ist; in der Regel sind Erwachsene auf „face to face“ Kommunikation angelegt, lediglich das Telefon ist für sie eine akzeptierte Kommunikationsform. So fällt es schwer, die eigene Sprache des Chats zu lernen und sich mit den Kindern auf eine Ebene zu begeben, obwohl dies zum Verständnis und zum Ernst nehmen der Kinder sicherlich gut wäre.

Die gut gemeinten Gesetzesinitiativen unseres Familienministeriums zur Verpflichtung der deutschen Provider einschlägige Internetseiten zu sperren, sind meiner Meinung ein stumpfes Schwert im Kampf gegen den sexuellen Missbrauch; es handelt sich beim Internet schließlich um ein internationales Medium und nicht um ein deutsches.

### Videoplattformen

Neben den Chats gibt es natürlich noch viele weitere interaktive Angebote, die tolle neue Möglichkeiten und auch Gefährdungen bieten. Myspace, Videotube, MyVideo und googles neuestes Kind Youtube sind nur eine kleine Auswahl der Möglichkeiten, die heute für das Sehen und selber verbreiten von Filmen zur Verfügung stehen. Daneben können eigene Seiten produziert werden, blogs geschrieben werden und vieles mehr, was die Interaktivität dieser

Portale so attraktiv macht. Hier besteht z.B. ein gehöriger Erklärungsbedarf zum Auffinden von Hinrichtungsvideos, die in anderen Kulturkreisen zur Abschreckung der Bevölkerung veröffentlicht werden, bei uns aber seit dem finstersten Mittelalter passé sind. Wenn Jugendliche aber völlig undifferenziert davon ausgehen, dass das, was sie sehen zur Normalität auch bei uns gehört, dann kann von mangelnder Medienkompetenz ausgegangen werden.

### Communitys

Nach dem Einstieg in die Welt des Chats steht für Schüler als nächstes „must have“ „schülerVZ“ an, das ideale Medium, um alle persönlichen Daten, die einem so einfallen, öffentlich zu machen. Dies ist den meisten Schülern allerdings nicht wirklich bewusst, da sie dem Trugschluss anheim fallen, dass der Rechner zu Hause ja unter der eigenen Aufsicht und in der eigenen Privatsphäre steht und bei „schülerVZ“ nur mit eingeladenen Freunden kommuniziert wird. Neben den persönlichen Vorlieben werden denn auch die Familiengewohnheiten, die Arbeit des Vaters, die anstehende Urlaubsfahrt und viele für z.B. Diebe interessante Details ganz freiwillig preisgegeben. Dazu kommt das Problem, dass es Internetdienste wie z.B. archive.org gibt, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, alles was im Internet ist, zu speichern, unter anderem auch Schnappschüsse von Internetseiten. 85 Billionen sind zur Zeit gespeichert und die Chance sich dort wieder zu finden ist nicht schlecht. So kann ich z.B. die Entwicklung des Jugendamtsauftritts jugend.essen.de vom Start 2001 bis heute bei den

wesentlichen Veränderungen verfolgen. 2/3 aller Personalentscheider bedienen sich der Informationen aus dem Internet. Besonders peinlich wird es, wenn sich dort Bilder aus „studiVZ“, dem großen Bruder von „schülerVZ“, aus der Freundesgruppe „halb besoffen ist rausgeschmissenes Geld“ oder von Partybildern aus der Diskothek finden.

Tipps zum vernünftigen Verhalten in den sozialen Netzwerken findet man auf [www.datenfrust.de](http://www.datenfrust.de) und [www.watchyourweb.de](http://www.watchyourweb.de)

### Second Life

Ein weiteres Themenfeld ist die Welt im „zweiten Leben“ – „second life“. Hierbei handelt es sich ebenfalls um einen Chat, bei dem Mann/Frau sich aber komfortabel eines Avatars bedient. Der Begriff Avatar kommt aus dem Sanskrit und bedeutet wörtlich: Herabkunft eines göttlichen Wesens. Avatare sind somit eine Art „Platzhalter“ für die eigene Person und können menschliche oder tierische Gestalt haben. Wenn die Bedeutung von „second life“ (SL) auch abgenommen hat, so lassen sich hier jedoch die technischen Möglichkeiten eines Lebens in einer virtuellen Welt erahnen.

Im SL sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt, man kann, allerdings mit finanziellem Einsatz Grundstücke und Häuser erwerben und völlig ohne Statiker sein Phantasiegebilde kreieren. Firmen wie Plus bieten ihre „kleinen Preise“ feil und man kann sogar Geld verdienen, indem man sich z.B. als DJ verdingt und von zu Hause aus einen Mix in eine „SL“-Disko einspielt, der dann von den Besuchern bewertet und



entsprechend vergütet wird. Da es in SL auch Nachtbars und käufliche Liebe gibt, alles zum Tageskurs in Linden Dollar (nach der Erfinderrfirma Linden Lab) abgerechnet, wurde SL für Teenies entwickelt. Ist von TSL die Rede, handelt es sich um die Teen Second Life für 12 bis 17jährige. Hier sind die Angebote nicht nur jugendfrei, sondern oft auch von hoher Qualität als Bildungsangebot von Institutionen und Schulen. Auf youtube können Beispielfilme aus TSL angesehen werden (z.B.: [www.youtube.com/watch?v=hgHq113YO21](http://www.youtube.com/watch?v=hgHq113YO21)). Allen Chats ist gemeinsam, dass man bei der Registrierung, also der Anmeldung, die AGB's akzeptieren muss. Damit verbunden ist die so genannte „Chatkette“, also die Etikette fürs Chatten, die aber nur in moderierten Chats kontrolliert wird. Eine weitere Form des Chats im Web 2.0 ist der blog. Das Wort blog ist eine Kombination aus WorldWideWeb und Logbuch, es stellt somit eine Art öffentliches Tagebuch im Internet dar. Die *bekanntesten* Blogs sind von Männern, oft Redakteuren, die schon Preise für ihren Blog bekommen haben, die *meisten* Blogs sind von Hausfrauen, die sich untereinander austauschen und Tipps geben.

### Spielekonsolen

Mit dem Gameboy von Nintendo kam 1989, also vor nunmehr 20 Jahren der große Durchbruch für die tragbaren Spieleskonsolen. Seitdem wird ungefähr alle zwei Jahre ein Nachfolger auf den Markt gebracht und heißt heute Nintendo DS für Dual Screen. Neben dem eigentlichen Spielesbildschirm gibt es einen zweiten zur

Erweiterung der Spiele oder für die Kommunikation mit anderen Spielern; dank Internetfähigkeit auf der ganzen Welt. Wie bei allen anderen Spielern wird die ehemalige Zielgruppe Kinder ständig erweitert und zielt heute auch auf Erwachsene. Dr. Kawashimas Gehirnjogging und Sudoku sind durch die Werbung bei allen Erwachsenen bekannt. Der Nachfolgetyp DSi mit zwei eingebauten Kameras, SD-Kartenslot, Musikplayer und natürlich Internetfähigkeit weist weiter den Weg vom Spiel- zum Multifunktionsgerät.

Kritiker von Computerspielen, die die Bewegungsarmut vor den Geräten bemängeln, werden geschickt von der Industrie kalt gestellt, indem z.B. die ebenfalls von Nintendo vertriebene Spieleskonsole Wii Konzepte von Bewegungsspielen mit immer neuen Spielvarianten nicht nur an Kinder bringt. Eine bewegungssensitive Fernsteuerung macht es möglich, dass Gruppen von Kindern und Jugendlichen gegen virtuelle Gegner boxen, gegen sie Rennen fahren, bowlen oder Erwachsene Golf spielen oder auf einem Wackelbrett Pfunde abtrainieren. Auch hier die Möglichkeit ins Internet zu gehen, wo sich denn in der entsprechenden Community Gleichgesinnte treffen und ihre Erfahrungen austauschen. Sony hat sich mit der Playstation 2 und 3 und der portablen PSP (Play Station Portable) ebenfalls ein großes Stück vom Kuchen der Konsolenspiele abgeschnitten. Sony setzt bei seinen Geräten auf den Mehrwert der Geräte. Die PSP lässt sich ideal als Unterwegsfernseh- und DVD-Gerät mit W-Lan Anschluss ins Internet nutzen, die PS3 hat einen hochwer-

tigen BlueRay-DVD-Player, der hochauflösende Spiele wiedergibt. Die Qualität ist mittlerweile so gut, dass man sich fasziniert wie in einem Spielfilm befindet, auf dessen Handlung man Einfluss hat. Die PS3 wird von Sony nahezu zum Selbstkostenpreis vertrieben, die Gewinne werden durch die bislang kaum zu kopierenden, teuren Spiele erzielt. Als dritter großer Anbieter vermarktet Microsoft seine Xbox 360 in erster Linie für die älteren Jugendlichen und Erwachsene. Auch Microsoft setzt auf Community-Bildung und kann sicher sein, dass die Fangemeinde auch das Nachfolgemodell favorisieren wird.

### „Kritische Computerspiele“

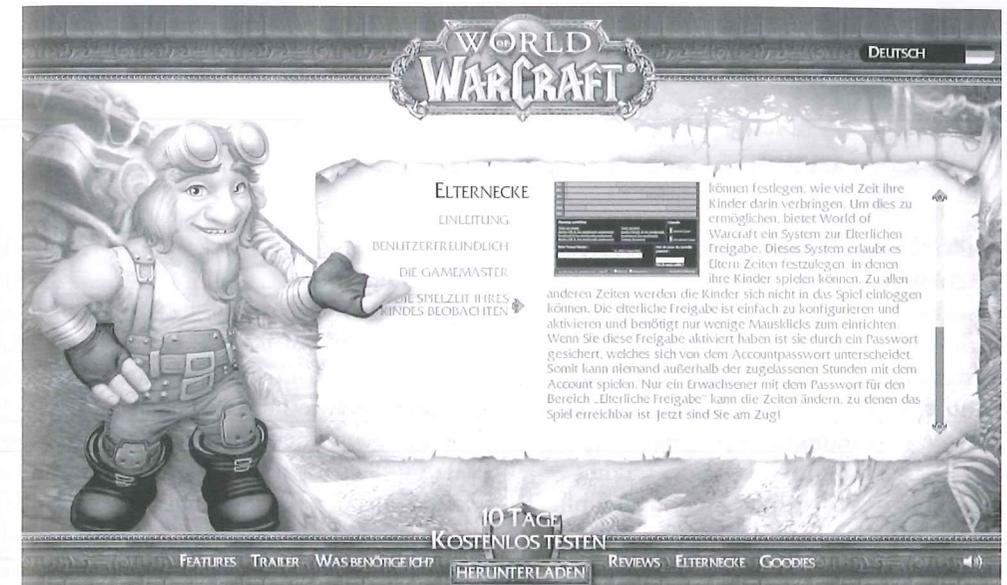
Bei den Diskussionen um die Inhalte von Computerspielen haben sich in den vergangenen zwei Jahren in erster Linie die „Ego-Shooter“ (in erster Linie Ballerspiele aus der Ich-Sicht) negativ hervorgetan. Der Großteil der Spiele ist ab 18 Jahren und somit nicht für Jugendliche gedacht. Ereignisse wie Amokläufe haben die öffentliche Aufmerksamkeit auf eine Spielwelt gelenkt, die seit Jahren unter Jugendlichen beliebt und akzeptiert ist und sogar als E-Sport (Electronic-Sport) wahrgenommen wird.

Diese Spiele faszinieren durch den Nervenkitzel und die Notwendigkeit taktisch im Team vorzugehen. Nur so lassen sich Spiele gewinnen. Dass dabei realistisch auf Menschen geschossen wird, wird von den Spielern meist recht lapidar mit dem Hinweis darauf abgetan, dass man sehr wohl zwischen Spiel und Realität unterscheiden

könne. Dass allerdings die Hemmschwelle sinkt ist erklärtes Ziel von Simulationen wie America's Army.

### Online-Rollenspiele

Während die Ego-Shooter wie Counterstrike, America's Army (wer war da wohl Auftraggeber?) und andere durchweg Erwachsenenspiele sind und Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden dürfen sind MMORPG's (Massive Multiplayer Online Roleplay Games = Massen Mehrspieler Online Rollenspiele) oft ab 12 Jahren zu spielen. Diese MMORPG's werden ausschließlich über das Internet gespielt und sind im Falle des bekanntesten Spiels WoW (World of Warcraft) auch noch kostenpflichtig. Im Schnitt zahlen bei WoW mittlerweile weltweit 12 Millionen Spieler, in Deutschland davon ca. 3,5 Mio. monatlich im Schnitt 13 €. Abokarten kann man bei Saturn, MediaMarkt und anderen wie Telefonprepaidkarten kaufen. Die Abokarten sind beliebte Präsente von Oma und Opa zur Weihnachtszeit, wenn der Filius seine Wünsche äußert und die ahnungslosen Großeltern ein vermeintlich empfohlenes Spiel ab 12 Jahren kaufen. Die Altersfreigaben der Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle (USK) sind nicht Empfehlungen, sondern Freigaben! (siehe auch [www.usk.de](http://www.usk.de)) Weitere bekannte Spiele dieses Genres sind Everquest, Guild Wars, Dark Age of Camelot, Two Worlds und neuerdings Spore, bei dem ich von der Amöbe den langen Evolutionsweg bis zu einem gottähnlichen Wesen gehen muss, um selber neue Welten zu schaffen.



Wer kein Geld ausgeben möchte, kann aus über 20 kostenlosen Spielen, wie z.B. „Silkroad“, „Knight“, „Tales of Pirates“ oder „Metin2“ wählen.

### Was ist nun das Problematische aus Sicht des Autors?

MMORPG's haben einen erheblichen Suchtfaktor, viel mehr noch als alle anderen Spiele. Der entscheidende Unterschied ist nämlich, dass tausende von Spielern eine dauerhaft bestehende virtuelle Welt bevölkern. Auf diese Welt habe ich Einfluss, solange ich meinen Rechner einschalte und mitspiele. Auch hier werden Avatare genutzt, die an Spielstärke gewinnen, wenn ich erfolgreich Aufgaben (Quests) löse und Feinde (Monster, Drachen) töte. Ab einem bestimmten Level (Spielabschnitt/Stufe), von denen es zur Zeit 80 gibt, komme ich als Einzelspieler nicht mehr weiter, ich schließe mich einer Gruppe (Gilde) an, die aus unterschiedlichen Spielcharakteren besteht. Neben Kämpfern gibt es Heiler, Priester, Verzauberer, Angler; selbst Köche sind gefragt und bilden gemeinsam ein Team, das sich wesentlich erfolgreicher gegen die Feinde durchsetzen kann. In den

Anfangsleveln sind die Drachen klein und leicht zu besiegen. In den hohen Leveln sind die Drachen dann zehn mal so groß wie meine Spielfigur, schlagen mit ihrem wehrhaften Schwanz um sich, speien Feuer und Gift und sind nur in einem gut organisierten Team zu besiegen. Beispiele gibt es auf youtube. Einfach „WoW“ und „Drachen“ eingeben. Auch die Homepage von WoW mit den zahlreichen Charakteren und der Elternseite sollte man sich einmal ansehen. In der Praxis wird man sich also nach der Schule verabreden und in seiner Gilde bis zum nächsten Level spielen wollen. Das kann aber Stunden oder Tage dauern, da stört jedes Elternteil, das auf die abgelauene Zeit und das anstehende Abendessen aufmerksam macht. „Höre ich jetzt einfach auf, fliege ich aus meiner Gilde und muss wieder bei Null anfangen“ ist das Argument des Filius, „und außerdem hat Oma das Abo bezahlt, da muss ich doch auch spielen...“. Gegen derlei Argumente hat man es als Erziehungsinstanz nicht ganz leicht. Weiss man Bescheid, kann man auf der Elternseite die Spieldauer begrenzen!

## Dein Handy, das unbekannte Wesen

Mittlerweile sind 95% aller Jugendlichen Besitzer eines Handys. Dabei ist der große Traum das iPhone – ein Smartphone der nächsten Generation: Das Gerät vereint die Funktionen eines iPod- Video-Medienspielers, eines Mobiltelefons, einer Digitalkamera und eines Internetzugangsgesetztes. Hochauflösendes Display und flexible Benutzereingabe durch Touchpad machen es zum Vorbild für viele andere Firmen. Es stehen 10.000! Spiele und Programme zur kostenlosen Nutzung zur Verfügung. Die Spieleigenschaften sind verblüffend (unter anderem durch eine bewegungssensitive Steuerung, die es z.B. ermöglicht das Gerät wie ein Lenkrad in einem Autorennspiel zu bewegen).



78% der Geräte sind bluetooth-fähig

- Datenversand bzw. Empfang in einem Umkreis von 10m sind damit problemlos möglich (versenden von Videodateien, auch mit strafbarem Inhalt in einem Klassenraum)
- Empfang bei allen Handys, die Bluetooth eingeschaltet haben).

79% sind WAP-fähig (Wireless Application Protocol) und können damit direkt ohne Umwege ins Internet. 89% verfügen über eine eingebaute Kamera und 74% sind als mp3-Player nutzbar. (Zahlen aus der JIM Studie 2008 des Forschungsverbundes Südwest [www.mpf.s.de](http://www.mpf.s.de)) Damit sind die Geräte zumeist besser ausgestattet als die der Eltern, die ihr Handy zur Zeit fast ausschließlich zum telefonieren nutzen und sich in den Menues der Handys ihrer Kinder oft gar nicht zurecht finden. Dies wird sich in Zukunft jedoch voraussichtlich ändern. Forscher haben im Auftrag der Handyfirmen festgestellt, dass der Großteil der Bevölkerung neben dem Handy einen Schlüssel, Geld und einen Ausweis bei sich tragen. Die letztgenannten Funktionen können aber mit Hilfe einer neuen Technologie im Handy untergebracht werden. Es handelt sich um die Near Field Communication (NFC). Die NFC-Technologie ermöglicht eine sichere Kurzstrecken-Kommunikation im Umkreis von nur ca. 10cm über eine schnelle und einfache, drahtlose Verbindung. Damit muss ich mit meinem NFC-fähigen Handy (z.B. Nokia 6131 NFC) bewusst am NFC-Punkt einen Datenaustausch in Gang setzen, der somit auch nicht von anderen beeinflusst werden kann. Mobilkom-Kunden in Österreich können bereits Fahrtscheine für Bahn und U-Bahn, Snacks sowie in weiterer Folge Parktickets oder Lottoscheine mit einem NFC-fähigen Handy kaufen.



## Andreas Ruff



In Hotels wird an der Rezeption das NFC-Handy zum Schlüssel für mein Hotelzimmer und bei Real wird in mehreren Läden die Kassen- und Bargeldlose Filiale mit NFC getestet.

Sollte sich diese Technik bewähren, werden wir uns zwangsläufig mehr mit den Funktionen unserer Handys beschäftigen müssen. Was aber die Handy-Nutzung von Jugendlichen fragwürdig erscheinen lässt sind die Inhalte, die oft nach unserem Strafbuchbuch Offizialdelikte sind. Das heißt, dass sie nicht nur jugendgefährdend sondern schwer jugendgefährdend und somit von „Amtswegen“ verfolgt werden müssten. Jede Person, die von diesen Inhalten erfährt, ob Lehrer oder Sozialarbeiter, ja selbst die Mutter des Schulfreundes können das Handy einziehen und müssen dann die Polizei rufen. Nur die Strafverfolgungsbehörden sind befugt die Inhalte auf dem Handy zu durchsuchen. Dabei ist die Gesetzeslage für ein Handy von besonderer Undurchschaubarkeit. Handys unterliegen als Träger- (alles was durch die Gegend getragen werden kann wie z.B. eine DVD) und Telemedium (alles was durch die Luft empfangen werden kann) der Gesetzgebung nach Strafbuch (StGB), Jugendschutzgesetz (JuSchG) und Medienstaatsvertrag (JMStV) je nachdem, wie sie gerade genutzt werden. Es gelten also unterschiedliche gesetzliche Bestimmungen und unterschiedliche Zuständigkeiten (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien und Medienkommissionen der Länder) für die Verfolgung von Verstößen. Das führt dazu, dass für viele Verstöße Präzedenzfallentscheidungen getroffen werden mussten.

Ähnlich verhält es sich mit Spielen, die als DVD (Trägermedium) von der USK eine Alterseinstufung ab 18 Jahren bekommen haben, über Internet (Telemedium) jedoch frei spielbar sind.

### So zählen zu den strafbaren Inhalten:

- „Happy Slapping“ (brutale Überfälle, die mit dem Handy gefilmt werden und für die die Kameraaufnahme oft das einzige Motiv ist),
- Denunziation auch via Internet,
- Demütigung,
- Erpressung,
- „Snuff-Videos“ (Videos, auf denen Menschen auf grausame Weise gefoltert oder hingerichtet werden o.ä.)
- „Porno-Videos“ (deviante, kolossale, gewalttätige Sexualität)

und neuerdings:

- „Cyberbullying“ oder „Cybermobbing“ (cyber = Synonym für Internet und virtuelle Welten, bully = Tyrann, mobbing = entspricht dem bekannten Phänomen in Schulklassen)

Von Cyberbullying spricht man, wenn ohne Einwilligung der Betroffenen mit Hilfe von Bild- und Videoveröffentlichungen, Telefonaten (Stalking), Emails, Chatrooms und SMS Lehrer oder Schüler fortgesetzt verleumdet, bedroht und belästigt werden. Laut GEW sind 2008 ca. 8% der Lehrer betroffen gewesen. Einen sehr gut gemachten Film zum Thema mit dem Titel „Let's fight it together!“ gibt es vom englischen Department for Children, Schools and Families unter [www.digizen.org/cyberbullying/film.aspx](http://www.digizen.org/cyberbullying/film.aspx)

Soviel zu den vielfältigen Medien, die Jugendliche nutzen und die durchaus Gefährdungen beinhalten. Zur Medienkompetenz gehört, dass man diese Gefährdungen kennt und einschätzen kann. Zur Medienkompetenz gehört sicherlich ein kritischer Umgang, gehört aber auch ein kreativer Umgang mit den überwiegend guten Inhalten und Möglichkeiten. Die größte Gefahr besteht in der Kluft zwischen den medienaffinen Jugendlichen und ihren abwehrenden oder noch schlimmer gleichgültigen Eltern und Erziehungspersonen. Nur wer im Gespräch bleibt, wird sich nicht voneinander entfernen und in virtuelle Welten abdriften.

In diesem Sinne gibt es eine Vielzahl an guten Internetportalen, die Tipps und Ideen vermitteln. Welche Internetseiten gut und nützlich sind, welche Institutionen weiter helfen und wo es Materialien gibt, lässt sich über die Internetadressen von [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) und [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net) erreichen. Für den Handybereich ist [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de) eine gute Adresse. Auch die Landesmedienanstalten (über [www.alm.de](http://www.alm.de)) bieten eine Vielzahl an Arbeitsmaterialien.

Verfasser:

**Andreas Ruff**

*Er ist Medienbeauftragter des Jugendamtes Essen und Referent des Adolf-Grimme Instituts für die Initiative der Landesmedienanstalt NRW „Eltern und Medien“.*

*Email: [andreas.ruff@jugendamt.essen.de](mailto:andreas.ruff@jugendamt.essen.de)*



## Quellen

<sup>1</sup> Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest / JIM-Studie 2008 / [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)

<sup>2</sup> Pfeiffer, Christian; Thomas Mößle; Matthias Kleimann & Florian Rehbein (2007). Die PISA-Verlierer - Opfer ihres Medienkonsums: Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN). Unter: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/pisaverlierer.pdf>

<sup>3</sup> Hancox RJ, Milne, BJ, Poulton, R. (2004): Association between child and adolescent television viewing and adult health: A longitudinal birth cohort Study. In: The Lancet, 364: 257-262

<sup>4</sup> Haefner, K.(2001): Bildung und Ausbildung für die computerisierte Gesellschaft des Jahres 2010/2020 – Trends in Deutschland. In: Schudy, J. (Hrsg.): Arbeitslehre 2001, Hohengehren

<sup>5</sup> iconkids & youth international research GmbH  
Rückertstraße 4 • 80336 München • Tel.: ++49/89/54 46 29-0  
• Fax: 089/54 46 29-24 • [info@iconkids.de](mailto:info@iconkids.de) • [www.iconkids.de](http://www.iconkids.de)