



Der Begriff Web 2.0 bezeichnet eine Veränderung in der Benutzung des Webs. Herkömmliche Webangebote entsprechen eher den Verbreitungsmechanismen von Presse und Fernsehen mit einer überwiegend passiven Nutzung.

Web 2.0-Nutzer betreiben hingegen neben der rein „betrachtenden“ auch eine „gestaltende“ Nutzung.



Durch diese Veränderung ist eine neue Problemdimension des Jugendmedienschutzes entstanden.

Im Web 2.0 müssen Kinder und Jugendliche nicht mehr nur vor der Wahrnehmung entwicklungsbeeinträchtigender oder jugendgefährdender Inhalte geschützt werden, sie müssen vielmehr auch davor bewahrt werden, entsprechende Inhalte selbst zu produzieren.

Für den Bereich des Jugendmedienschutzes von besonderer Bedeutung sind drei Kommunikationsplattformen:

Communitys

Videoportale

Chat und Instant Messaging



Communitys

In sozialen Netzwerken schließen sich Nutzer zu virtuellen Gemeinschaften zusammen. Hierzu gehören z. B. schülerVZ, ein Schülerportal, oder MySpace, ein Portal, das primär von Jugendlichen genutzt wird. Ein kennzeichnendes Merkmal dieser Communitys sind die persönlichen Profile der vorwiegend jungen Nutzer: private Informationen, Tagebücher, Fotos und Videos werden hier den anderen Mitgliedern zugänglich gemacht.

Videoportale

Auf Videoportalen können von den (Be-)Nutzern Film- und Fernsehausschnitte, Musikvideos oder selbst gedrehte Filme eingestellt, heruntergeladen und kostenlos angesehen werden. Die meistgenutzten, thematisch universellen Videoportale sind YouTube und MyVideo; hinzu kommt eine große Zahl von Videoportalen mit thematischer Ausrichtung.

Chat und Instant Messaging

Über die Hälfte der Jugendlichen nutzt Echtzeit-Kommunikation im Web. Die vermeintliche Anonymität des Webs verleitet viele Jugendliche dazu, Informationen über sich an Fremde weiterzugeben. Pädosexuelle nutzen Chats, um Mädchen und Jungen sexuell zu belästigen.

Die Gefährdungs- und Problembereiche, die sich im Web 2.0 beobachten lassen, überschneiden sich zum großen Teil mit denjenigen, die bereits im herkömmlichen Web vorfindbar waren bzw. sind. Allerdings haben sich die Erscheinungsformen in den letzten Jahren noch weiter radikalisiert. Zudem sind die Jugendlichen heute stärker durch ihr Kommunikationsverhalten, das sie im Web entfalten, in Herstellung und Verbreitung problematischer Inhalte eingebunden. Folgende Phänomene lassen sich besonders häufig finden und spielen im Kontext jugendlicher Webnutzung eine herausragende Rolle:

1. Sexuelle Selbstinszenierung
2. Gewaltdarstellungen und -verherrlichung
3. Gangsta- und Porno-Rap
4. Pornografie
5. Nazipropaganda
6. Autoaggression
7. Persönlichkeitsverletzung und Entwürdigung
8. Missbrauch
9. Illegale Tauschbörsen

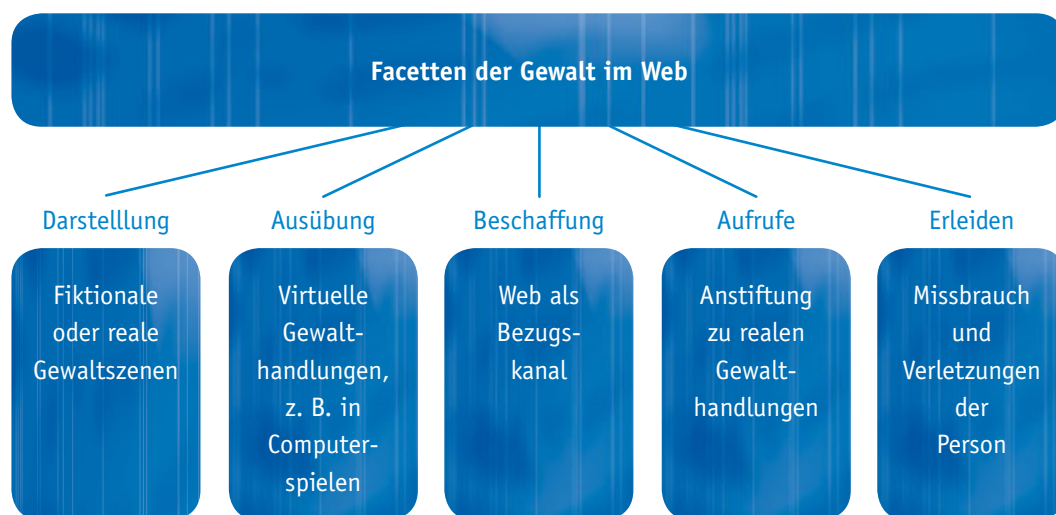


Sexuelle Selbstinszenierung

Ein vergleichsweise neues Phänomen stellt die sexuelle Selbstinszenierung von Jugendlichen in ihren persönlichen Profilen in Communitys dar. Mittels der Kommunikationsformen des Web 2.0 ist in gewisser Weise eine exhibitionistische „Zurschaustellung“ der eigenen Sexualität vor einem großen Publikum möglich geworden, die von Jugendlichen umfassend genutzt wird. Es gibt kaum eine öffentliche (Diskothek) oder teilöffentliche (Party) Veranstaltung, auf der nicht unzählige Fotos gemacht werden, die am nächsten Tag im Web veröffentlicht werden. Hierbei scheint die Schamgrenze der Darstellungsformen stetig zu sinken. Eindeutige sexuelle Posen, teilweise oder gänzlich entblößte Brüste oder gestellte Szenen des Geschlechtsaktes gehören zur Normalität entsprechender Fotogalerien. In den Communitys werden Sexualität, die eigene sexuelle Orientierung, promiskuitives Verhalten o. Ä. häufig thematisiert.

Gewaltdarstellungen und -verherrlichung

Durch die Möglichkeit, im Web 2.0 selbst erstellten Content zu veröffentlichen, sind auch neue Formen der Darstellung und Verherrlichung von Gewalt sowie des Propagierens von Hass im Web entstanden. Gewalt steht dabei zumeist im engen Kontext mit anderen jugendgefährdenden Themenfeldern wie Pornografie, Porno-Rap, Rassismus, Snuff oder Nekrophilie. Insbesondere die primär von Jugendlichen genutzte Community-Plattform MySpace enthält ein großes Inventar entsprechender Inhalte. Die bereits im Web 1.0 vorhandenen Darstellungen – insbesondere Videos – mit Nahaufnahmen von Verletzungen, Folterungen, Tötungen sowie ekelerregenden Darstellungen haben im Web 2.0 eine neue Dimension erfahren, da sie nicht mehr nur über spezielle Websites abrufbar sind, sondern auch über die Videoplattform YouTube massenhafte Verbreitung finden und zusätzlich über das Handy weiterverbreitet werden.



Mit einem Jahrzehnt Zeitverzug ist ein subkultureller Trend aus den USA nach Deutschland gekommen: der Gangsta-Rap und seine mit extrem sexistischen Texten und Auftritten operierende Variante, der Porno-Rap. Beim Gangsta-Rap handelt es sich um ein spezifisches Genre des Rap, in dem gewaltorientiert der Lebensstil eines „Gangstas“ (gemeint als Mitglied einer Gang) beschrieben wird.

Gangsta- und Porno-Rap

Die deutsche Variante des Porno-Raps ist durch die Musiker des Plattenlabels AGGRO BERLIN bekannt geworden. Dort waren Rapper wie SIDO, BUSHIDO, FLER, G-HOT, B-TIGHT und andere vertreten, von denen einige inzwischen zu großen Labels wie z. B. Sony BMG wechselten. Der Begriff Porno-Rap ist eine Wortschöpfung des Berliner Rappers KING ORGASMUS ONE (alias ORGI 69), dem „Star“ der deutschen Porno-Rap-Szene. Neben seiner Rap-Karriere ist KING ORGASMUS ONE auch als Produzent von Pornofilmen tätig.

In den Liedtexten wird unter anderem „Gang Bang“ propagiert. Beim Gang Bang koitiert eine Gruppe männlicher Teilnehmer nacheinander mit einer Frau (bzw. Mädchen). Generell lässt sich in den Medien beobachten, dass Vergewaltigungsphantasien und Sexualität in Kombination mit Gewaltanwendung in verschiedensten medialen Darstellungsformen behandelt und teilweise „ästhetisierend“ dargestellt werden.

Pornografie

Pornografische Darstellungen jeglicher Art bilden den quantitativ bedeutendsten Teil der jugendgefährdenden Inhalte im Web. Ihre Rezeption und die eigene Produktion entsprechender Videos gilt als „schick“ bzw. als „Muss“. Dies betrifft nicht nur heranwachsende Jungen, sondern auch Mädchen, die ihr Selbstwertgefühl zunehmend über sexuelle Attraktivität und Verfügbarkeit definieren. Grundsätzlich ist der Zugang zu pornografischen Darstellungen ohne Altersverifikation und ohne Kosten insbesondere durch Videoportale wie www.youtube.com und www.youporn.com (neuerdings als www.youporn-x.com) noch leichter geworden. Den Stellenwert, den die Beschäftigung mit entsprechenden Videos, aber auch dem „Nachleben“ der dort gezeigten gefühlsentleerten, mechanistischen, teilweise mit Gewalt verbundenen Sexualität hat, belegen die zahlreichen Nachahmer-Videos, in denen bereits Kinder (!) und Jugendliche z. B. Porno-Rap-Songs nachspielen. Aber auch konkrete „Porno eigenproduktionen“ mit jugendlichen Akteuren lassen sich finden. Sozialpsychologen konstatieren deshalb auch, dass die Sprache und das Verhalten medialer Pornodarstellungen für Kinder und Jugendliche zu Rollenvorbildern werden.

Gangsta-Rap Textbeispiel (Karakani)

„Ich geh mein' Weg, guck nach vorn, ich geb'n Fick und jeder sieht, wie der Junge aus der Nachbarschaft sein illegales Geld verdient. Ticke mit Drogen, ein echter Papa im Geschäft, und ich liebe Waffen, siehst du, diese Pumpgun ist echt. Wenn ich hinter Gittern sitze, mach ich meine Kohle, bin Kanacke, murrük, ziel auf deinen Kopf mit deiner Waffe, und ich drücke ab, ist mir wirklich egal, ob du abkackst.“



Nazipropaganda

Die rechtsextreme Szene nutzt in den letzten Jahren sehr intensiv das Web als Plattform für ihre Propaganda. Hierbei spielt die Verbreitung rechtsextremistischer Musik und jugendaffin aufbereiteter Videos eine herausragende Rolle.

Autoaggression

Autoaggressive Handlungen wie Magersucht, Selbstverletzungen oder Suizid werden auf entsprechenden Websites und in Foren kultiviert sowie unterstützt. Hierbei ist der Zugang zu entsprechenden Inhalten im Web 2.0 erleichtert worden, da häufig bereits in den Profilen der Nutzer entsprechendes Verhalten glorifiziert wird und weiterführende Links enthalten sind.

Persönlichkeitsverletzung/Entwürdigung

Persönlichkeitsverletzungen und entwürdigende Darstellungen von Personen haben im Web 2.0 an Quantität und Härte deutlich zugenommen. Hierzu gehört z. B. die Verletzung des Rechts am eigenen Bild. Eine beliebte Variante ist bei Jugendlichen die Veröffentlichung anzüglicher oder unvorteilhafter Fotos von „Ehemaligen“ (Freunden oder Lebensgefährten), die mit beleidigenden Texten unterlegt werden. Des Weiteren gehören dazu das Filmen von Demütigungen und Verprügelungen mit dem Handy und das Einstellen der Videos in entsprechende Portale. Hierzu zählen auch Videos von gemobbten Lehrern, um deren Autorität zu untergraben.



Missbrauch

Unter Missbrauch wird in unserem Kontext primär der (zunächst) verbale oder visuelle sexuelle Übergriff von Pädosexuellen auf Minderjährige (primär in Chatrooms) verstanden. Hierbei handelt es sich nicht um ein spezifisches Web 2.0-Phänomen, sondern vielmehr um eines der gravierendsten Probleme der Gefährdung von Kindern und Jugendlichen im Web überhaupt, das seit Jahren besteht und unvermindert anhält. Gleichzeitig vollzieht sich auch hier ein Wandel, da die „Täter“ immer jünger werden und teilweise selbst noch minderjährig sind.

Illegale Tauschbörsen

Illegale Tauschbörsen sind einerseits „Orte“ für deliktisches Verhalten von Kindern und Jugendlichen, sofern es sich beim Download von Material um eine Urheberrechtsverletzung handelt. Andererseits werden über Tauschbörsen auch jugendgefährdende Inhalte distribuiert.

Interventionsstrategien und Präventionsmöglichkeiten

Tipps für Lehrer

Das Wissensfeld Web und Web 2.0 kann bereits ab der Grundschule zum Unterrichtsthema gemacht werden. Hierbei sollten die problematischen Seiten des Webs nicht verharmlost oder ausgeklammert werden.

Für die schulische Webnutzung sind verbindliche Regeln erforderlich, in denen der Nutzungsumfang, die Art und Weise der Nutzung und die Kontrolle von Missbrauch festgelegt werden. Für die Schüler sollten Verhaltensgrundlagen festgelegt und verbindlich eingefordert werden.

Mögliche Unterrichtsthemen

Was ist beim Einstellen von selbst erstellten Bildern und Videos im Web zu berücksichtigen? Bei der Verwendung von Fotos und Videos mit der Darstellung anderer Personen müssen deren Rechte und deren Persönlichkeit gewahrt werden. Wer Schüler, Freunde und Lehrer in peinlichen Situationen fotografiert oder filmt und das Material im Web verbreitet, macht sich strafbar.

Gewalt- und Porno-Videos

Es muss deutlich gemacht werden, dass die virtuelle Welt kein rechtsfreier Raum ist. Gewaltdarstellung oder Gewaltausübung und pornografische Darstellungen sind auch im Web nicht erlaubt. Jugendliche können sich durch die Weitergabe unter Umständen strafbar machen.

Missbrauch

Chatten ist eine beliebte Kommunikationsform unter Kindern und Jugendlichen – umso mehr müssen die Gefahren der missbräuchlichen Nutzung thematisiert werden. Grundregeln vermitteln:

- keine echten Namen nennen,
- der Nickname soll keine Rückschlüsse auf das Alter zulassen,
- keine Adressen oder Telefonnummern preisgeben,
- im realen Leben nicht mit unbekanntem Personen treffen.

Weiterführende Links mit Materialien für Lehrer

www.bundespruefstelle.de

Die Website der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien enthält allgemeine Hinweise für Erziehende zum gesamten Themenfeld.

www.sicherheit-macht-schule.de

Eine Website der Firma Microsoft Deutschland mit zahlreichen Unterrichtsideen und Vorschlägen für Praxisprojekte.

www.lehrer-online.de

Lehrer-Online ist ein Projekt des gemeinnützigen Vereins Schulen ans Netz e. V. mit gesellschaftlichem Bildungsauftrag. Unter der Sektion „Medienkompetenz – Jugendmedienschutz“ werden zahlreiche praktische Tipps für den Schulalltag gegeben.

www.klicksafe.de

Die Website ist Bestandteil des Safer Internet Programms der Europäischen Union. Sie wird in Deutschland von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz gemeinsam mit der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und der ecmc Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH redaktionell bearbeitet. Die Website enthält allgemeine Hinweise zum Thema Medienkompetenzförderung.

www.dasversteckspiel.de

Die Agentur für soziale Perspektiven e. V. in Berlin betreibt – gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend – diese Website. Hier finden sich zahlreiche Hinweise für das „Erkennen“ der Symbole und Codes von neonazistischen und extrem rechten Gruppen.



Hinweise für Eltern

Grundsätzlich ist es zu befürworten, dass Kinder bereits im Grundschulalter mit Computer und Webnutzung vertraut gemacht werden. Hierbei sollten Computer und Web aber zunächst gemeinsam mit den Eltern genutzt werden.

Für Kinder im Grundschulalter sollen bestimmte Websites voreingestellt werden. Folgende Websites bieten eine sichere Umgebung für Kinder: www.blinde-kuh.de und www.fragFinn.de.

Kinder ab ca. 12 Jahren wollen „unter sich sein“ und werden eine übermäßige Kontrolle durch die Eltern ablehnen. Hier können Vereinbarungen und klärende Gespräche eine Vertrauensbasis schaffen. Festgelegt werden sollte, dass

- bei Google der „strikte Filter“ eingeschaltet sein muss und
- eine Verlaufskontrolle des Browsers durch die Eltern hin und wieder erfolgt; Kinder und Jugendliche dürfen den Browser-Cache nicht löschen.

Weiterführender Link

www.internet-abc.de

Bietet eine gute Einführung für Eltern und einen geschützten Raum für Kinder.

Erste Schritte im Web sollen Kinder auf keinen Fall ohne die Begleitung durch Erwachsene unternehmen.



Weiterführende Informationen zum Thema: Web 2.0

- jugendschutz.net
www.jugendschutz.net
- Internet ABC
www.internet-abc.de
- Chatten ohne Risiko
www.chatten-ohne-risiko.net
- Klick-Tipps
www.klick-tipps.net

Impressum:

Medienanstalt Hamburg / Schleswig-Holstein (MA HSH) • Rathausallee 72-76 • 22846 Norderstedt • Telefon 040/369005-0
E-Mail: info@ma-hsh.de • Internet: www.ma-hsh.de. Die Erstveröffentlichung dieses Informations- und Schulungsmaterials erfolgte 2008 durch die Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM), Seelhorststraße 18, 30175 Hannover.
Erstellt in Zusammenarbeit mit dem Institut für Medienforschung Göttingen und Köln (IM-GÖ).