

# Jugendliche im Internet - Ein Elternabend

Nach 35 Jahren als Manager und Unternehmer bin ich davon überzeugt, dass die Digitalisierung die Probleme des Planeten löst – sofern wir sie gezielt und **entschieden managen.**

*Karl-Heinz Land - Erde 5.0: Die Zukunft provozieren*

-2-

Das Zitat von Karl-Heinz Land, einem Redner, Investor und Autoren zum Thema Digitalisierung behauptet, dass die **Digitalisierung DAS Werkzeug sei, um aktuelle Probleme unseres Planeten zu lösen.** Land schränkt seine Aussage aber sofort wieder ein: Dies sei nur möglich, wenn der Prozess der **Digitalisierung bewusst eingesetzt und gesteuert werde.** Darum soll es auch in diesem Vortrag gehen: Nicht das Internet zu verteufeln, denn das Internet ist eine großartige Erfindung. Es soll darum gehen, dieses Werkzeug **bewusst und selbstbestimmt zu nutzen um in erster Linie von den Vorteilen zu profitieren und nicht den Gefahren auf den Leim zu gehen.** Dazu ist es aber notwendig, sich mit diesen Gefahren auseinanderzusetzen.

Die gezeigte Präsentation ist interaktiv. Über den **QR-Code oder den Link am Ende der Präsentation** können Sie diese daheim erneut aufrufen und ansehen. Wenn Sie auf das Symbol mit der Hand in der rechten oberen Ecke klicken, werden interaktive Folieninhalte angezeigt. Diese bieten Ihnen Zusatzinformationen und Artikel um weiter in bestimmte Themen einzusteigen.

-3-

Nach einer kurzen Einführung zum Smartphone und einigen Zahlen zur Nutzung digitaler Medien, **gehen wir auf beliebte Dienste ein und zeigen mögliche Gefahrenquellen auf.** Anschließend wollen wir erklären, welche **juristischen Problematiken** mit der Nutzung des Internets verbunden sind und wie soziale Medien zum Stressfaktor werden können. Zum Ende hin wollen wir **Ansätze für Verhaltensweisen** aufzeigen, die zu einem kontrollierten und selbstbestimmten Umgang mit dem Internet beitragen können.

-4-

Das Smartphone ist toll! Als Steve Jobs am 9. Januar 2007 das erste iPhone vorstellte, kündigte er drei Geräte an: einen MP3-Player, ein Telefon und ein Gerät, um unterwegs auf das Internet zugreifen zu können. Nach einigen Wiederholungen dieser Ankündigung **dämmert den Zuschauern, dass in Wirklichkeit nur ein Gerät angekündigt wird.** Apple hatte es geschafft, ein Gerät zu bauen, das im Wesentlichen aus einem Bildschirm bestand. Das Interface für die Benutzereingaben war keine Hardware mehr. Stattdessen konnte sich

dieses je nach Anwendung anpassen. Und wenn kein Interface benötigt wurde, war es einfach nicht da und der Platz stand als Bildschirm zur Verfügung. "Only on device!"

Eine weitere Neuerung war die konsequente Verwendung von Apps. Es wäre zu kurz gegriffen, Apps lediglich als Software zu betrachten. Auf traditionellen PCs ist eine Software meist ein komplexes Produkt, welches eine Vielzahl von Aufgaben erledigen kann. Der Grundgedanke von Apps ist ein anderer: **Die Erledigung genau einer speziellen Aufgabe.** Damit erweitern Apps im Grunde die Hardware um neue Funktionen. Und das, ohne die Hardware verändern zu müssen. Natürlich ist das auch auf einem klassischen PC möglich, aber da das Smartphone in die Hosentasche passt, ist der AppStore quasi die unendliche Tasche von Mary Poppins. **Ohne dass die Tasche an Gewicht zunimmt, zaubert sie immer neue Werkzeuge hervor:** Einen Taschenrechner, eine Kamera, eine Taschenlampe, einen Notizblock, einen Kalender, ein 200-bändiges Lexikon, eine Spielkonsole, einen MP3-Player und einen DVD-Player. Ach ja: und ein Telefon.

**Langfristig ersetzt ein Smartphone so viele andere Dinge, dass es nachhaltig wird.** Trotz seines gewaltigen ökologischen Fußabdrucks bei der Produktion (LAND, 2019). Allerdings ist das Smartphone auch die Wunderlampe mit dem Flaschengeist. Nur ohne die Beschränkung auf drei Wünsche. Unendliche Wünsche wecken Begehrlichkeiten.

-5-

Drei Dinge gibt es quasi in jedem Haushalt in Deutschland: **Einen Fernseher, Internet und ein Smartphone** (JIM/KIM 2018). Während der Fernseher in seiner traditionellen Form ein Gerät ist, welches nur als Empfänger funktioniert, ist das **Internet ein Medium, welches in beide Richtungen funktioniert:** Es liefert im Idealfall das, was der Nutzer haben möchte, zu der Zeit, an welcher der Nutzer das will. Und noch mehr: Der Nutzer kann selbst zum Lieferanten von Inhalten (Content) werden. Zum ersten Mal in der Menschheitsgeschichte kann theoretisch jeder Mensch mit Netzzugang jeden anderen Menschen mit Netzzugang in Echtzeit erreichen. Das ist großartig. Und gefährlich.

-6-

Die Statistik zeigt, dass Kinder und Jugendliche das Smartphone tagtäglich hauptsächlich für drei Szenarien nutzen: **Zum Nachrichten versenden und empfangen, zum Surfen und zum Nutzen von Apps.** Telefoniert wird zwar regelmäßig, aber nicht mit einer so häufigen Frequenz.

-7-

Dies spiegelt sich auch in der Nutzung der beliebtesten Internetangeboten wider: **YouTube, WhatsApp und Instagram** stehen an vorderster Stelle. Bester "Aufsteiger" in den aktuellsten Zahlen aus dem Jahr 2018 ist **Netflix.**

-8-

Wir wollen im Folgenden einige Dienste genauer betrachten von denen wir wissen, dass sie gerne von Kindern und Jugendlichen genutzt werden. Dabei **erläutern wir jeweils kurz die Funktion dieser Dienste und zeigen dann beispielhaft ein Szenario auf um eine konkrete Gefahr bei der Nutzung** dieses bestimmten Dienstes zu veranschaulichen.

WhatsApp ist in der Zwischenzeit ein geflügeltes Wort für einen so genannte Instant-Messenger-Dienst. **Nachrichten können in Echtzeit verschickt werden.** Entweder an Einzelpersonen oder an eine zuvor erstellte Gruppe.

WhatsApp hat nahezu zwei Milliarden Nutzer. Unterschlägt man, dass einige Nutzer mehr als ein Smartphone haben, entspricht das mehr als **einem Viertel der gesamten Weltbevölkerung.**

Im Jahr 2014 kaufte Facebook WhatsApp für 19 Milliarden US-Dollar. Zu diesem Zeitpunkt hatte WhatsApp etwas weniger als 500 Millionen Nutzer. Facebook bezahlte also annähernd 40 US-Dollar für jeden einzelnen Nutzer.

-9-

Ein wichtiger Teil der Kommunikation über das Internet sind so genannte Emojis geworden. **In Ermangelung von Mimik, Gestik und Stimme können Emotionen nur unzureichend in kurzen Nachrichtentexten transportiert werden.** Emojis helfen, Aussagen als lustig, verärgert oder traurig darzustellen. **Eine Erweiterung dieses Konzeptes sind so genannte "Sticker":** Seit einiger Zeit ist es möglich, eigene kleine Bilder über die "Tastatur" von WhatsApp in Nachrichten einzusetzen. Fertige Sets mit solchen virtuellen Aufklebern kann man aus dem Internet laden. In letzter Zeit kommt es vermehrt dazu, dass **Sticker mit nationalsozialistischer Symbolik** versendet werden. Eine Vermutung ist, dass rechte Extremisten gezielt solche Inhalte erstellen und verbreiten, **um den Nationalsozialismus zu verharmlosen und als "normal" zu etablieren.** Viele dieser Symbole sind in Deutschland verboten (§ 86 StGB und § 86a StGB).

-10-

Instagram wurde 2010 gegründet. Im Gegensatz zu Facebook werden **Beiträge in Form eines (quadratischen) Fotos** veröffentlicht. der Schwerpunkt liegt also auf der visuellen Ebene.

2012 wurde Instagram von Facebook für knapp 800 Millionen Euro aufgekauft und hat heute mehr als eine Milliarde aktive Nutzer. Aktuell angesagt sind so genannte "Storys", in denen mehrere Medien (Bilder, Videos) zu einer "Geschichte" kombiniert werden können. Die Story löscht sich nach 24 Stunden von selbst.

-11-

Ein enorm wichtiger **Bereich der Monetarisierung auf Instagram sind Influencer**. Influencer präsentieren Produkte und Marken in kurzen Videos oder Fotos. Häufig, indem Vorteile des Produktes angepriesen werden. Solche Videos wirken auf den ersten Blick wie ein Produkttest. In Wirklichkeit handelt es sich um Werbung<sup>1</sup>. Durch die enge Bindung zu den Followern sehen viele Jugendliche einen Influencer aber eher als Bekannten oder Freund. Dadurch sinkt die Skepsis und **das Vertrauen steigt**. Jugendliche schauen sich also freiwillig lange Zeit Werbung an, die nicht als solche gekennzeichnet ist, interagieren und es macht ihnen Spaß. Kein Wunder, dass die Industrie diesen Trend befeuert und Influencer gezielt aufbaut und unterstützt. Bei erfolgreichen Influencern ist der **Kosten-Nutzen so hoch, wie bei keiner anderen Form der Werbung** (SILBERSTEIN 2018).

-12-

**Snapchat** hat eine neue Dynamik in das Geschäft der Instant-Messenger gebracht. „Snaps“ sind vergänglich. Eine **gepostete Nachricht verschwindet nach dem Ansehen** nach einigen Sekunden. Auch die in der Zwischenzeit weit verbreiteten Live-Videofilter (Katzenohren) wurden insbesondere durch Snapchat populär.

-13-

Die große Gefahr ist, **dass man dieser Vergänglichkeit zu sehr traut**. Die Hemmschwelle Bilder zu verschicken, die man evtl. ansonsten nicht verschicken würde, sinkt. Einen Screenshot anzufertigen ist die einfachste Möglichkeit, die Flüchtigkeit zu überwinden. Über einen Zugriff auf den Gerätespeicher lassen sich Dateien aus dem Cache ebenfalls „zurückholen“.

Eine große Gefahr ist das **Versenden freizügiger Bilder**, im Glauben diese verschwänden ja nach einigen Sekunden wieder. Problematisch ist dies insbesondere **bei Minderjährigen, da es hier zum Straftatbestand der Verbreitung von Kinderpornographie** kommen kann.

-14-

Über **YouTube** muss man vermutlich nicht viele Worte verlieren. Der Dienst ist für Netzverhältnisse alt. Schon ein Jahr nach der Gründung 2005 legte Google 1,3 Milliarden Euro für den Videostreamingdienst auf den Tisch. Seit kurzem gibt es ein **kostenpflichtiges Abo**, welches die Werbung entfernt und Streamen im Hintergrund ermöglicht.

---

<sup>1</sup> Eindrücklich zu sehen ist das in der neuen NETFLIX-Dokumentation “Der Verbrauchermarkt: Ein kaputtes System” (Folge 1)

-15-

Auch bei YouTube kann jeder zum Anbieter werden. Hauptgründe für die Löschung von Videos sind Urheberrechtsverletzungen und Pornographie. Bei Gewaltdarstellungen sind amerikanische Unternehmen meist nicht so empfindlich. Dennoch ist Gewalt nicht das Hauptproblem. Der Algorithmus von YouTube schlägt beim Aufrufen eines Videos immer ähnliche Videos vor. Es gibt verschiedentliche **Beobachtungen, dass die Vorschläge in eine immer extremere Richtung weisen**. Schaut man sich also ein, vielleicht eher lustiges, Video zu einer Verschwörungstheorie an, so wird der Ton in den vorgeschlagenen Videos rauer und man landet mit der Zeit bei immer kruderer Inhalten<sup>2</sup>. Hier besteht die Gefahr, sich in eine **Gedankenwelt zu verlieren, die empfänglich für extremistisches Gedankengut** macht.

-16-

**TikTok** ist der einzige hier vorgestellte Dienst, der nicht in den USA gegründet wurde. Das Unternehmen stammt ursprünglich aus China, hat aber heute auch einen Sitz in den USA. Ursprünglich war die Idee des Dienstes, Songschnipsel anzubieten. Die Benutzer versuchten dann, möglichst lippen-synchrone, Playback-Videoclips anzufertigen. Der Dienst hat sich aber entwickelt und lebt heute von kurzen Videos aller Art, allerdings noch immer mit einem Schwerpunkt auf Musik/Tanz. Durch die Integration von Kommentarfunktionen ist TikTok auch **ein soziales Netz**.

-17-

Insbesondere um TikTok hat sich ein Trend entwickelt, den man „Roast“ nennt. Jemand wird also „gegrillt“ **im Sinne eines möglichst kreativen Fertigmachens** des Videos oder der abgebildeten Personen. Die Grenze zwischen Ironie, Sarkasmus und Mobbing verschwinden hierbei. Insbesondere kann sich ein solcher Roast verselbständigen und tatsächlich in **fortschreitendes Cyber-Mobbing übergehen**.

-18-

**Discord** ist ein Audio- und Videokonferenzdienst, der im Umfeld der Gamerszene entwickelt wurde. Hierbei sind niedrige Latenzen besonders wichtig, um eine Kommunikation möglichst synchron zum Online-Spielgeschehen zu gewährleisten. Auch als Messengerdienst kann Discord genutzt werden.

-19-

Bekanntheit erlangte insbesondere ein Chatraum, der sich „**Reconquista Germania**“ nennt. Nach außen wird das Projekt als Satire verkauft. In Wahrheit werden hier Cyber-Attacken geplant, wie z.B. Shitstorms auf politische Gegner. RG gilt als eine AfD-nahe, radikal

---

<sup>2</sup> eine ausführliche Auseinandersetzung mit dem Thema „Verschwörung“ bietet SKUDLAREK (2019)

nationalistische Gruppe. Diese und ähnliche Gruppierungen machen sich zunutze, dass **Gamer überwiegend jung und männlich** sind und sich durch die **Thematik vieler Spiele** (Krieg, kämpfen) Gesprächsanlässe bieten. Die Gamerszene schafft also eine attraktive Vorauswahl der „Zielgruppe“ rechtsradikaler Extremisten.

-20-

Interessant ist das **Wachstum diverser Dienste über die Zeit**. Im hier gezeigten Beispiel zwischen 2014 und 2018. Zu sehen ist, dass es immer wieder Phasen gibt, in denen bestimmte Dienste stark gewachsen sind, während andere stagnieren.

-21-

**Rechtlich betrachtet existieren viele Fallstricke**, wenn man online unterwegs ist. Das betrifft den Vertragsschluss mit einem Anbieter (**AGB**), das **Urheberrecht** und das Recht am eigenen Bild, sowie **strafrechtlich relevantes** Verhalten.

#### **AGB**

Alle zuvor beschriebenen Dienste sind kostenlos im Sinne, dass kein Geld für die Nutzung entrichtet werden muss. Mit der Erstellung eines Accounts geht man **einen Vertrag mit dem Anbieter** ein. Das ist vielen Anwendern gar nicht bewusst. Die Bedingungen dieses Vertrags sind in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen festgelegt. In der Regel verdienen die Anbieter Geld mit Werbung. Durch das **Sammeln von Daten ihrer Nutzer**, können die Anbieter ganz gezielt Werbung schalten und verkaufen. Das ist deutlich effektiver, als Werbung ungezielt zu verbreiten. Größter Anbieter von Werbung im Netz ist Google: Der Marktanteil von Werbung in Suchergebnissen beträgt etwa 75%, Google hat 2019 etwa 115 Milliarden US-\$ mit Google Ads umgesetzt.

#### **Bildrechte, Urheberrecht**

Jede Person hat das Recht, darüber zu bestimmen, ob Bilder von ihm/ihr angefertigt werden dürfen und was mit diesen Bildern geschehen darf. Dies nennt man **„Recht am eigenen Bild“**. Eine Zustimmung zum Anfertigen eines Bildes machen zu wollen auch durch konkludentes Handeln erfolgen. Wenn also jemand ankündigt ein Gruppenbild zu machen und man stellt sich zur Gruppe dazu, so gilt dies stillschweigend als Zustimmung. Nicht geklärt ist in einem solchen Fall, was mit dem Bild gemacht werden darf (Veröffentlichung). Wichtig ist, dass **Kinder unter 14 Jahren nicht selbst eine solche Entscheidung treffen können und die Einwilligung der Erziehungsberechtigten** einzuholen ist.

#### **StGB**

Straftatbestände können **im Netz relativ leicht erreicht werden**. Dies liegt zum einen an der vermeintlichen Anonymität, andererseits an der großen Öffentlichkeit, die leicht erreichbar ist. Das deutsche Recht legt (zurecht) große Hürden an Äußerungen, die justiziabel sind (Meinungsfreiheit). Trotzdem kommt es regelmäßig zu Beleidigungen, übler Nachrede oder Verleumdung (§ 185 - § 187 StGB). Ein weiterer Straftatbestand ist die Volksverhetzung nach § 130.

Aktuell erfolgen häufig Verstöße nach § 86 und § 86a StGB. Dabei geht es um die **Verbreitung und Verwendung von Symbolen verfassungswidriger Organisationen** (siehe Folie 9). Diese Vergehen sind keine Lausbubenstreiche (Gefängnis bis zu 3 Jahren).

Ein weiteres Problem ist die **Verbreitung von kinderpornographischen Inhalten**. Wichtig ist dabei festzuhalten, dass es hier im Umfeld von Jugendlichen nicht in erster Linie um professionelles Material geht, welches von Pädophilen verbreitet wird. In der Regel geht es um **freizügige Selfies von Minderjährigen**. Für den Straftatbestand spielt es keine Rolle, ob diese Bilder freiwillig angefertigt wurden. Der Erhalt solchen Materials sollte aus Gründen des Selbstschutzes umgehend angezeigt werden.

-22-

Angegeben ist jeweils das vom Anbieter in den AGBs vorgeschriebene **minimale Nutzeralter in Jahren**. Die Zahlen in den Klammern geben das erlaubte Alter bei begleiteter Nutzung durch einen Erziehungsberechtigten an.

-23-

Die **Aufsichtspflicht** ist der entscheidende Punkt, wenn es um rechtliche, aber auch moralische Fragestellungen geht. Kinder und Jugendliche können die Folgen bestimmter Handlungen nicht oder nur eingeschränkt hinsichtlich "richtig" oder "falsch" einordnen. Dies verkompliziert sich, wenn es nicht nur um eine moralische Frage geht, sondern um eine juristische. **Deshalb ist es unbedingt notwendig, dass Erziehungsberechtigte ihre Aufsichtspflicht ausüben**. Allerdings ist der Umgang mit potentiellen Problemen auch eine pädagogische Frage. Deshalb sollte die Begleitung des Onlinelebens nicht nur aus Kontrolle bestehen. Es geht zunächst um **Aufklärung und Kommunikation**. Das erfordert einen regelmäßigen Austausch und ein Vertrauensklima. Auch damit **Kinder und Jugendliche sich öffnen, wenn sie beispielsweise strafrechtlich relevantes Material zugeschickt bekommen** oder von Straftaten wissen. Letztlich muss aber im Zweifel eine Kontrolle erfolgen, auch weil die Eltern Verträge unterschreiben und die Jugendlichen viele Dienste gar nicht nutzen dürften.

-24-

Social-Media-Stress. Ständige Erreichbarkeit und der Reiz zu erfahren, ob es neue Inhalte gibt, können **Stress verursachen und zu suchtähnlichem Verhalten** führen.

-25-

WhatsApp-Stress ist ein Beispiel dafür, wie der Wunsch nach ständiger Erreichbarkeit, aber auch sozialer Druck in WA-Gruppen dazu führen kann, dass das **Smartphone so stark in den Fokus der Beschäftigung rückt**, dass alltägliche Dinge unzureichend erledigt werden und beispielsweise Schlafmangel auftreten kann.

-26-

Einige Vorschläge für Regeln und Vereinbarungen

-27-

Hier finden sich beispielhafte Impulsfragen, die als Anregung dienen können um sich z. B. im Gespräch **Regeln zu erarbeiten oder eigenes Verhalten zu reflektieren**.

-28-

“**Pull to refresh**” ist ein Konzept, welches, insbesondere durch die Verbreitung von Touch-Geräten entwickelt wurde. Ziel war, eine Geste zu entwickeln, mit der man einen “Refresh”, also das erneute Laden einer Seite, auslösen kann, um zu sehen ob es neue Inhalte gibt. Wie Schlecky Silberstein (SILBERSTEIN, 2018) schlüssig zeigt, werden **hier Elemente des Glücksspiels kombiniert**. Einmal die Bewegung beim Ziehen eines Spielautomaten. Andererseits die Ungewissheit, ob etwas passiert, es also neue Inhalte gibt. Obschon dies sehr trivial erscheint, kann das Auftauchen neuer Inhalte<sup>3</sup> einen Dopaminausstoß im Gehirn verursachen, der uns “glücklich” macht. Dieser ständige Spannungsaufbau kann, auch wenn er als Einzelereignis nur geringe Auswirkungen hat, **durch seine ständige Wiederholung, suchtähnliches Verhalten** fördern.

-29-

Ein weiteres Element, um Nutzer auf der Seite zu halten, ist “**infinite scrolling**”. Facebook, Twitter und Instagram sind unendlich. **Man kann nicht “unten” an der Seite ankommen**. Ständig werden neue Inhalte nachgeladen und an die Seite angefügt. Ziel der Anbieter ist es, die **Nutzer möglichst lange auf der Seite zu halten**, weil dadurch auch mehr Werbung angezeigt wird und folglich die Einnahmen der Betreiber steigen.

## Anmerkung zur Verarbeitung persönlicher Daten

Der USA Freedom Act (der Nachfolger des Patriot Act) verpflichtet Unternehmen in den USA zu umfangreicher Vorratsdatenspeicherung und Herausgabe dieser Daten bei einem Verdacht auf eine Straftat. Nach Snowden ist aber klar, dass **nicht damit zu rechnen ist, dass hier in der Praxis strenge Regeln angelegt werden**. Laut Snowden’s Biographie haben die USA ständig neue Datenzentren aufgebaut, um möglichst jeden Datenverkehr mitzuschneiden und aufzubewahren. Die Gefahr ist auch hier ein Datenleck und die **Zugänglichmachung gesammelter Daten im offenen Netz**. Dadurch können Daten, die man einem Dienst anvertraut hat, im Netz auftauchen, ohne das man das jemals wollte. Das Vorgehen der Geheimdienste und potentielle Gefahren werden ausführlich in SNOWDEN (2019) und KURZ, C. & F. RIEGER (2018) dargestellt.

---

<sup>3</sup> oder eben, dass keine neuen Inhalte auftauchen (wir also “verlieren”)

## Literatur

LAND, K.-H. (2018): Erde 5.0: Die Zukunft provozieren. Future Vision Verlag.

JIM-STUDIE 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Veröffentlicht vom mpfs. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018/>, zuletzt abgerufen am 2.12.2019.

KIM-STUDIE 2018. Kinder, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Veröffentlicht vom mpfs. <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2018/>, zuletzt abgerufen am 2.12.2019.

KURZ, C. & F. RIEGER (2018): Cyberwar - Die Gefahr aus dem Netz. C. Bertelsmann Verlag.

SILBERSTEIN, S. (2018): Das Internet muss weg: Eine Abrechnung. Knaus.

SKUDLAREK, J. (2019): Wahrheit und Verschwörung: Wie wir erkennen, was echt und wirklich ist. Reclam.

SNOWDEN, E. (2019): Permanent Record: Meine Geschichte. S. Fischer Verlag.

**Weitere Verweise (Zeitungsartikel, PDFs, Blogartikel) findet man direkt in der Präsentation, indem man auf die interaktiven Buttons klickt.**

**Medienpädagogische Webseiten mit vielen weiterführenden Materialien zum online lesen, Download oder zur Bestellung, befinden sich auf der letzten Seite der Präsentation.**

## Die Präsentation im Internet



<https://bit.ly/2OBW9d7>