

# Internet und Jugendschutz (Teil 1)

## Möglichkeiten und Grenzen

**Unter der Überschrift »Verirrt in der virtuellen Welt« berichtete am 28. April 2010 das Chiemgau Wochenblatt (Landkreis Traunstein):**

**»Das Internet ist Fluch und Segen zugleich. Laut Polizei musste jüngst ein Schulleiter unserer Region einen Schüler der 5. Klasse aus dem Unterricht entfernen lassen. Der Junge war onlinesüchtig. Er kam nicht mehr in der Realität zurecht und musste in eine Klinik eingewiesen werden.«**

**Dr. Helmut Wittmann**

Ministerialdirigent a.D., Bayer.  
Staatsministerium für Unterricht und Kultus

Ein Extremfall – ja, aber sicher leider kein Einzelfall! Der Allgegenwart des Internets mit professionellen Vermarktungsstrategien stehen die Erziehungs- und Bildungsverantwortung von Schule und Elternhaus gegenüber.

### Internet als Chance und Gefahr

In der Arbeitswelt wird der Umgang mit dem Computer heute vielfach als vierte Kulturtechnik bezeichnet. In der Tat sind Computer/Neue Medien sowohl im Privatleben als auch im Beruf als Werkzeug, Instrument für Recherche, Informationserweiterung, Ordnung und Unterhaltung nicht mehr wegzudenken. »Kinder und Jugendliche haben heute in der überwiegenden Mehrzahl einen schnellen Zugang zu ihnen, nutzen sie intensiv und sind eine wichtige Zielgruppe für Produkte geworden. Die jugendgefährdende Qualität einzelner Angebote sowie der Missbrauch von Medienangeboten und Daten können auch dazu führen, dass Kinder und Jugendliche bei der Nutzung von Medien in Gefahr geraten« (KMBek Medienbildung v. 14. Okt. 2009). Hinzu kommt, dass Kinder und Jugendliche als »digital-natives« (im Vergleich zu vielen Eltern und Lehrern) den Computer im Verbund mit neuen Medien einsetzen und laut JIM-Studie 2009 Jugendliche zu einem hohen Anteil über eine Vollausstattung an neuen Medien mit Computer/Internet, Handy (mit integrierter oder externer Webcam), MP3-Player und Fernsehen verfügen. Wenn im Folgenden der Focus hinsichtlich der Inhalte, des Ausmaßes und der Folgen der Computer- und Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen stärker auf Gefährdun-

gen als die Darstellung der Chancen gerichtet wird, so geschieht dies gezielt im Hinblick auf sich abzeichnende Folgen bei »einseitiger« (Negativ-Inhalte) und zeitlich extensiver Nutzung (»Die Dosis macht die Wirkung!«). Die Bedeutung des Internets bei sinnvoller Nutzung wird hiermit keineswegs geschmälert.

### Internetnutzung: Inhalte und Ausmaß

Bei der Überfülle des Internetangebots mit Milliarden von Seiten finden sich unter jugendschutzrelevanten Themenfeldern insbesondere Gewalt, politischer und religiöser Extremismus, Pornographie, Drogen, jugendgefährdende Computerspiele, Glücksspiele und illegale Downloads (Softwarepiraterie, Computerkriminalität). Dabei wissen Kinder und Jugendliche – und oft auch Eltern und Lehrer zu wenig über den Rechtsraum, in dem Sie sich bewegen, dass sich z.B. Personen ab 14 Jahren strafbar machen, wenn Sie Videos oder Bilder mit pornographischen oder Gewalt verherrlichenden Inhalten Personen unter 18 Jahren zugänglich machen. Insbesondere die interaktiven Möglichkeiten, die das Web 2.0 bietet, stellen ein gewaltiges Gefährdungspotenzial für Jugendliche dar, wie aktuelle Forschungsergebnisse der Hochschule der Medien in Stuttgart/Prof. Grimm eindringlich zeigen.

Einige Beispiele aus der Befragung von 12- bis 16-Jährigen:

### Gewalt- und Horrordarstellungen

- nachgestellte, fiktive Gewalt in witzigem Rahmen (Spaß!); Krieg, Folter, Hinrichtung (realistische Darstellungen mit hohem Wirkungsrisiko); Prügelvideos wie »Stress auf dem Pausenhof«, ein Internetclip mit Tätern als

Helden und Schwächeren als Opfer (indiziert!); Snuffvideos (Tötungsdarstellungen oft einhergehend mit Quälereien, Horrorzenen)

- happy-slapping: Schlägereien oder sexuelle Attacken – gefilmt und ins Internet gestellt oder per MMS versandt
- online-Foren wie Pro-Anorexie-Foren, Ritzer- (Messer-) und Prügelforen
- Cyber-Mobbing: wie Flaming (Beleidigung, Belästigung, Anschwärzen), Impersonisation (Bloßstellung durch falsche Identität), Cyberthreats (Drohung) und Cyberstalking (Verfolgung)
- sexuelle Belästigungen durch Chats
- Pornographie aufgrund gesteigerter Übertragungsgeschwindigkeit zunehmend als Video- oder Livecamdarstellungen
- Extremismus, z.B. hate-pages rechts-extremer, rassistischer, antisemitischer Thesen (Propagandaplattform)
- Onlinespiele (anfangs gratis, dann Nutzergebühren; erhebliches Suchtpotenzial!)

So führen die Möglichkeiten des Web 2.0 mit dem Motto »Niemand ist so schlau wie wir alle zusammen« (Wikipedia) zu einer erheblich veränderten Kultur des Aufwachsens unserer Kinder und Jugendlichen.

Die Studie hat auch gezeigt, dass eine Kontrolle seitens der Eltern zum Internetkonsum kaum stattfindet: 80 % schauen nie in die Inhalte/Seiten; etwa ein Drittel der Eltern nutzen technische Filtersysteme; 57 % der Kinder und Jugendlichen haben Internetzugang ohne irgendwelche Einschränkungen seitens der Eltern. Wie kommen Jugendliche zu diesen Inhalten : 70 % über peergroups, 60 % über Links und etwa ein Drittel über Suchmaschinen.

Hinsichtlich der Rezeption dieser Inhalte gibt es deutliche Unterschiede zwischen Buben und Mädchen. Männliche Jugendliche sind insgesamt deutlich anfälliger in Richtung Gewalt und sexueller Darstellungen (Action). Ursachen resultieren oft aus Langeweile, Gruppenzwang, falschen Vorbildern, Ausreizen der neuen Medien. Für weibliche Jugendliche steht im Vordergrund die Suche nach virtueller Gemeinschaft z.B. »Gute Zeiten – schlechte Zeiten«. Für beide



Gruppen gelten oft eine wenig ausgeprägte Sozialkompetenz, mangelndes Selbstwertgefühl oder innerfamiliärer Druck als Auslöser. Chatrooms und virtuelle Freundschaften («Localisten») haben oft die Suche nach Sozialkontakten als Ausgangspunkt und führen nicht selten in neue Einsamkeit.

Auf einer Tagung im April 2010 in Tutzing zitierte ein Lehrer einen chatsüchtigen Schüler: »Ich habe immer mehr virtuelle Freunde und werde immer einsamer!«

Neben den Inhalten kommt der Dauer der Computernutzung besondere Bedeutung zu. Hier sind die Forschungsergebnisse des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN/Prof. Pfeiffer) im Hinblick auf Computerspiele interessant. Die 2007/2008 mit 44.600 Schülerinnen und Schülern (Jahrgangsstufe 9) und 8.000 (Jahrgangsstufe 4) durchgeführte Repräsentativbefragung zeigte u.a.:

- 15-jährige Buben beschäftigen sich pro Tag durchschnittlich zwei Stunden 21 Minuten mit Computerspielen (Mädchen 56 Minuten)
- Männliche Jugendliche besitzen doppelt so häufig eigene Spielkonsolen (40,3%) als Mädchen (20,5%)
- in bildungsfernen Familien ist die Ausstattung mit Mediengeräten im Kinderzimmer signifikant höher als bei Eltern mit höherem Bildungsniveau
- Bildungsfern aufwachsende Kinder und Jugendliche zeigen einen zeitlich signifikant höheren täglichen Medienkonsum, z.B. Buben rd. 3,5 Stunden Medienkonsum (Computer plus Fernsehen) an Schultagen, rd. 5 Stunden an Wochenenden; auf ein Schuljahr bezogen bedeutet dies ca. 1100 Stunden, d.h. deutlich mehr als Schulstunden. Im Vergleich dazu Mädchen aus Familien mit hohem Bildungsniveau: pro Tag rd. eine Stunde (!)
- Extreme geschlechtsbezogene Unterschiede bestehen im Umgang mit Computerspielen bis hin zu psychischer Abhängigkeit zulasten der männlichen Jugendlichen.

### Mögliche Folgen

Eine kürzlich veröffentlichte Untersuchung der Universität Auckland hat die These untermauert, dass sich übermäßiger Konsum von Computerspielen bei Jugendlichen negativ auf die Beziehungen zu Eltern und Freunde auswirke. Der

Jugendliche entfernt sich mehr und mehr von der realen Welt in eine Schein- oder virtuelle Welt. Je jünger Kinder sind, die sich diesem Leben aussetzen, desto stärker ist durch Modelllernen die Wahrscheinlichkeit für die Übernahme entsprechender Muster, so dass im Extremfall Jugendliche nicht mehr nur Opfer von Gewalt oder Sexualdelikten sind, sondern auch zu Tätern gegenüber Jüngeren werden können. Insbesondere ein andauernder starker Konsum von Gewalt verherrlichenden Darstellungen vermittelt ein Weltbild, das auf das Böse aufgebaut ist und abgestumpftes, aggressives Verhalten, Einsamkeit, Ängste und Verlust der Fähigkeit zu Partnerschaft und Liebe zur Folge haben kann. Zumindest eine gestörte Wahrnehmung und Abgrenzung von Realität und Fiktion und beobachtbaren Leistungseinbußen hinsichtlich Erfolg in Schule oder Beruf sind vielfach beobachtbare Zeichen. Lt. der JIM-Studie 2009 beschäftigen sich deutsche Teenager täglich rd. 130 Minuten mit Internet bzw. Computer, Handy, Spielconsole, Fernsehen. Aber es gibt zunehmend zeitlich extrem problematischen Internetkonsum: Lt. Drogen- und Suchtbericht der Bundesregierung 2009 sind drei bis sieben Prozent der Internetnutzer computersüchtig, vor allem Buben und junge Männer. Diese Zahlen werden in der o.g. Untersuchung von Pfeiffer gestützt und konkretisiert, wonach männliche Jugendliche 10 x häufiger als Mädchen in suchartiges Spielverhalten geraten, als computerspielabhängig (rd. 3 % der männlichen Jugendlichen, Mädchen 0,3%) einzustufen und weitere 4,7% (Mädchen 0,5%) in diesem Sinn als gefährdet anzusehen sind. Dies würde bedeuten, dass in Deutschland rd. 15.000 Jugendliche leben, die vielfach belastet erscheinen, z.B. erheblich schlechtere Noten aufweisen, die Schule häufiger schwänzen, unter erheblichem Schlafdefizit leiden, in ihrer Freizeit für andere Aktivitäten wie Sport oder Musik weitgehend blockiert sind und häufiger in psychische Krisen bis hin zu Suizidgedanken geraten als solche Jugendliche, die pro Tag weniger als 2,5 Stunden mit Computerspiel verbringen. Dabei hat die Untersuchung gezeigt, dass 15,8 % der männlichen Jugendlichen ein exzessives Spielverhalten mit über 4,5 Stunden täglich aufweisen. Die negative Relation zwischen Medienkonsum, insbesondere Computerspielen und Schulleistung, wird auch von Hirnforschern und Neu-

robiologen z.B. Gerald Hüther, Göttingen gestützt. Es leuchtet ein, dass die hohe Gefühlsintensität, mit der Eindrücke von Gewalt in realen oder virtuellen Szenen verbunden sind, Lerndispositionen wie Lernmotivation und Aufmerksamkeit in Unterricht und Schule negativ beeinflussen. In diesem Sinne ist die Aussage »Killerspiele sind Leistungskiller« einzuordnen.

### Extrem »Onlinesucht« – noch keine anerkannte Krankheit

2008 hat die erste deutsche Spielsuchtambulanz in der Uniklinik Mainz ihre Arbeit aufgenommen. Da Onlinesucht gesundheitspolitisch noch nicht anerkannt ist, gibt es auch noch keine festen Kriterien für Diagnose und Therapie. Der Psychologe Kai Müller und sein Forscherteam (Mainz) bezeichnen Onlinesucht als eine spezifische, nicht stoffgebundene Sucht, die mit der Glücksspielsucht oder anderen Suchtkrankheiten vergleichbar ist, z.B. bei einer längeren Unterbrechung des Spielens Entziehungserscheinungen wie Nervosität, hohe Reizbarkeit, vegetative Unruhe auftreten. Erstmals taucht auch der Begriff »Online-Junky« auf. Derzeit gibt es auch keine festgelegten Kriterien für Diagnose und Therapie und keine Bezahlung der Behandlung durch die Kassen. Eine Erstattung wird erst möglich, wenn Zusatz- oder Folgeerkrankungen wie ADHS, Depressionen oder Borderline-Syndrom damit verbunden sind. Nachrichten wie von der zweijährigen Lea aus Tirschenreuth, die sterben musste, weil ihre Mutter – wie es hieß – Tag und Nacht im Internet unterwegs war,



**Beamten- und Angestellten-Darlehen**  
**Partner der Nürnberger Versicherung**  
*Festzins 12 Jahre 5,50%, effekt. Jahreszins 5,88%*  
**Beispiel:** 30-jährige Beamtin, Festzins 6,13%, Laufzeit 20 Jahre, effekt. Jahreszins 6,49%  
 35.000,- € mtl. 394,35 € inkl. Lebensversicherung  
 60.000,- € mtl. 532,15 € inkl. Lebensversicherung  
**NEU:** auch für Beamte auf Probe und Pensionäre  
**Gebührenfrei: 0800 / 77 88 000**  
 Fax-Nr.: 05130 / 79 03 95, vermittelt:  
 K. Jäckel, Am Husalsberg 3, 30900 Wedemark  
 jaeckel@beamtendarlehen-center.de  
**www.beamtendarlehen-center.de**

# Qualitätsmanagement in Schulen

NEU



Münch

## Schule auf neuen Wegen

Schul(structur)wandel in Deutschland

232 Seiten, kartoniert, € 34,-  
ISBN 978-3-556-02294-8  
1. Auflage 2010

Dieses Buch gibt dem Leser einen Überblick über die aktuellen Umstrukturierungen im deutschen Bildungswesen und geht dabei der Frage nach, ob die erhofften Erfolge damit erzielt werden können. Die Strömungen und Veränderungen werden dabei sowohl aus struktureller Sicht bundesweit aber auch aus dem Blickwinkel der inneren Reform von Schule beleuchtet.

### Inhaltsübersicht

- Kinder und Jugendliche in unserer Gesellschaft
- Schullandschaft als Bildungsdschungel
- Erkenntnisgewinn aus der Hirnforschung und: Welche Schulen brauchen wir?
- Schulstrukturwandel in Deutschland und seine Auswirkungen auf alle Beteiligten
- Was Schulen wirklich brauchen
- **Praxistipps** für das Zusammenleben in und mit der Schule

SHOP [www.wolterskluwer.de](http://www.wolterskluwer.de)

einfach online kaufen...

Zu beziehen über Ihre Buchhandlung oder direkt beim Verlag.



**Carl Link**

eine Marke von Wolters Kluwer Deutschland

Wolters Kluwer Deutschland GmbH • Postfach 2352 • 56513 Neuwied  
Telefon 02631 801 2211 • Telefax 02631 801 2223  
[www.wolterskluwer.de](http://www.wolterskluwer.de) • [info@wolterskluwer.de](mailto:info@wolterskluwer.de)

## Unterricht & Erziehung

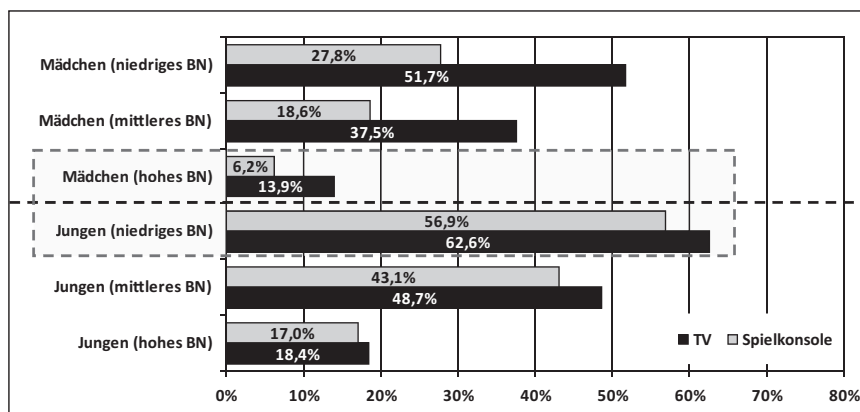


Abb. 1: Mediengeräte im Kinderzimmer nach Geschlecht und Bildungsniveau (BN) der Eltern

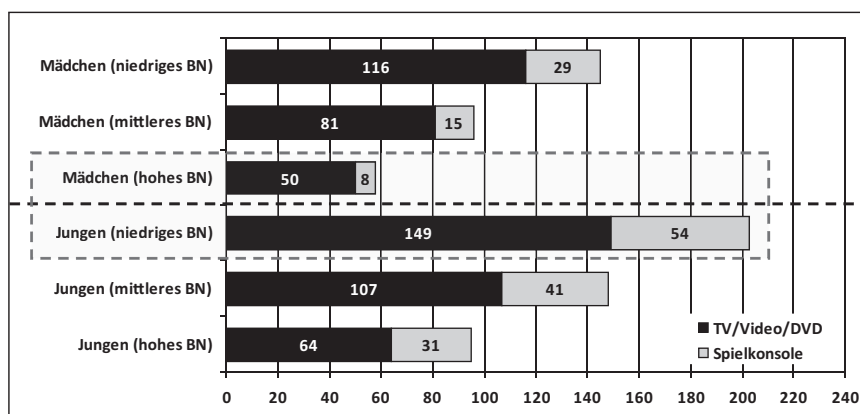


Abb. 2: Medienzeiten an einem regulären Schultag nach Geschlecht und Bildungsniveau (BN) der Eltern

beleuchten schlagartig die Szene und verlangen eine schnelle und effektive Mobilisierung von Prävention und Hilfen.

In der Tat gibt es bundesweit in Fachambulanzen für Suchtkranke von Kommunen und gemeinnützigen Hilfsorganisationen fachliche Beratung und Hilfestellung. Besondere Kontakte vermitteln:

- [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) (ein Netzwerk von Eltern für Ratsuchende);
- [www.onlinesucht.de](http://www.onlinesucht.de) (Kontakte zu Therapeuten und Kliniken);
- [www.fv-medienabhaengigkeit.de](http://www.fv-medienabhaengigkeit.de); [www.stiftung.medienundonline-sucht.de](http://www.stiftung.medienundonline-sucht.de).

In der Broschüre Computerspiele, 20 Fragen und Antworten zu gesetzlichen Regelungen der Medienerziehung, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, heißt es: »Gesundheitliche Beeinträchtigungen wie Schlafstörungen, brennende Augen, steife Schultern, Vernachlässigung schulischer oder häuslicher Pflichten sowie anderer Notwendigkeiten, der Verlust sozialer Kontakte oder Verzicht auf sonst regelmäßig ausgeübte sportliche Betätigung deuten auf bestehende Probleme hin.« Computerspiele werden von der Spieleindustrie mit hohem Aufwand

an kommerzieller Präzision bei erheblichen Gewinnmargen produziert. Das Spiel »world of warcraft« beschäftigt weltweit Millionen von Spielern, ist von der USK (Unterhaltungs-Software-Kontrolle) ab zwölf Jahren freigegeben, baut hohen sozialen Druck hinsichtlich Verweildauer auf und ist mit erheblichen monatlichen Kosten verbunden. Von einigen Patienten aus der Mainzer Uniklinik wurde berichtet, dass sie einen Großteil von Tagen und Nächten mit dem Spiel verbrachten, sich nur noch in der virtuellen Welt bewegten und physisch und psychisch »verwahrlosten«. Welche Schäden muss dieses Spiel bei Zwölfjährigen anrichten, wenn sich in Amerika eine Initiativegruppe »widows of world of warcraft« sich vernachlässigt fühlender Frauen und Freundinnen dieser Spieler etabliert hat?

### Fazit

Im Teil 2 des Aufsatzes, der im nächsten Heft erscheint, werden die pädagogischen, technischen und rechtlichen Konsequenzen für die Schule dargestellt.