

www.webhelm.de



die werkstatt-community für daten, rechte, persönlichkeit

Materialien für pädagogische Fachkräfte



die werkstatt-community
für daten, rechte, persönlichkeit

Materialien für pädagogische Fachkräfte

Herausgeber

JFF – Institut für Medienpädagogik
Aktion Jugendschutz,
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

Redaktion

Beatrix Benz, Niels Brüggen, Peter Gerlicher,
Sebastian Ring, Ulrike Wagner

Satz & Layout

L_O_W >> gestaltet Kommunikation
Oliver Wick | www.l-o-w.eu

Druck

Aktiv Druck & Verlag GmbH, Ebelsbach

2. Auflage, München 2011

Die zweite Auflage dieser Broschüre wurde finanziert von: Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen

Die Broschüre ist über den Materialdienst der Aktion Jugendschutz (www.materialdienst.aj-bayern.de), über das Broschürenportal der Bayerischen Staatsregierung (www.stmas.bayern.de/broschueren) sowie über die folgende Adresse kostenlos zu beziehen: Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen, Winzererstraße 9, 80797 München

Das Portal www.webhelm.de ist Mitglied im Partnernetzwerk netzcheckers.net. Dieses Netzwerk wurde mit Unterstützung von Jugend online, einem Projekt von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V., aufgebaut.



Für Jugendliche ist das Web 2.0 heute nicht mehr wegzudenken. Doch gehen sie oft zu sorglos mit ihren persönlichen Daten im Internet um, oder sie verletzen Persönlichkeitsrechte Dritter oder Urheberrechte. Aus diesem Grund haben die Aktion Jugendschutz und das JFF – Institut für Medienpädagogik im Rahmen des Projekts „Selbstverantwortung im Web 2.0“ gemeinsam mit Jugendlichen ein Materialpaket für pädagogische Fachkräfte entwickelt. Dieses liefert einen wichtigen Beitrag, um die Selbst- und Mitverantwortung von Jugendlichen im Umgang mit Sozialen Netzwerkdiensten zu stärken und Pädagoginnen und Pädagogen bei der Sensibilisierung von Jugendlichen für mögliche Problembereiche zu unterstützen. Es zeigt aber auch kreative Wege auf, wie mit und über Medien das Themenfeld rund um Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrechte bearbeitet werden kann.

Ganz herzlich möchte ich mich bei allen Beteiligten für das hohe Engagement bedanken. Nur so konnte dieses Materialpaket entstehen.

Ich freue mich über die langjährige und erfolgreiche Kooperation zwischen der Aktion Jugendschutz und dem JFF. Wir haben hier kompetente Partner, wenn es um Fragen der Medienerziehung und Medienkompetenzförderung von jungen Menschen und ihrer Bezugspersonen geht.

Christine Haderthauer

Bayerische Staatsministerin für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen

Das Internet ist heute aus der Welt unserer Kinder und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Mit wenigen Mausklicks schnell einen Musiktitel oder Videofilm herunterladen, in Sozialen Netzwerken die letzten Urlaubsfotos präsentieren oder mal schnell im Chatroom neue Leute kennen lernen – das sind tolle Möglichkeiten. Klar ist aber auch: Wer sich im Internet bewegt, muss über Themen wie Datenschutz, Schutz von Persönlichkeitsrechten oder Urheberrechten Bescheid wissen.



„Es kann zwar sehr interessant und lustig sein, Bilder und Daten mit anderen Leuten auszutauschen, aber man muss aufpassen, was man über sich verrät und zeigt“, sagen Jugendliche, die an der Konzeption des Projekts „Selbstverantwortung im Web 2.0“ mitgewirkt haben. Nutzen und Risiken sind gerade im „Mitmachnetz“ Web 2.0 eng miteinander verknüpft. Das unterstreichen auch aktuelle Umfrageergebnisse aus unserem Süddeutschen Verbrauchermonitor 2010.

Das Projekt „Selbstverantwortung im Web 2.0“ unterstützt die freie Jugendarbeit wie auch den Unterricht in der Schule. Die Vielfalt der angebotenen Lernmethoden ermöglicht einen flexiblen, auch fächerübergreifenden Einsatz im Schulalltag – je nach Kontext, Anlass oder Themenstellung. Auch ergänzt das Projekt als modularer Bestandteil die vorhandenen Module des Bayerischen Medienführerscheins sehr gut.

Es würde mich freuen, wenn die Materialien auf Ihr Interesse stoßen und Ihnen ein Impuls für Ihre Arbeit sind.

Dr. Beate Merk, MdL

Bayerische Staatsministerin der Justiz und für Verbraucherschutz



Ein schnelles Statusupdate nach der Schule, Verabredungen treffen mit Freunden, Bilder der Party vom vergangenen Wochenende einstellen: Die regelmäßige Nutzung von Social Communitys im Internet gehört heute für viele Jugendliche zu einem selbstverständlichen Teil ihres Medienalltags. Doch sollten Daten zur eigenen Person überhaupt zugänglich gemacht werden? Und dürfen Informationen über Freunde oder Bekannte eingestellt werden? Nutzerinnen und Nutzern Sicherheit in diesen Fragen zu vermitteln, ist u. a. ein Ziel der medienpädagogischen Arbeit der Stiftung Medienpädagogik Bayern.

Im Projekt „Selbstverantwortung im Web 2.0“ stehen der sichere Umgang mit Sozialen Netzwerkdiensten und die damit verbundenen Themen Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrechte im Vordergrund. Nicht nur pädagogisch Tätige, sondern auch Jugendliche sollen zu diesen Themen informiert werden. Das im Rahmen des Projekts entwickelte Materialpaket für pädagogische Fachkräfte bietet auf die Arbeit mit Jugendlichen angepasste Informationen. Durch die Einbindung der Erfahrungen aus den Web 2.0-Werkstätten, in denen Jugendliche selbst multimediale Beiträge zu den unterschiedlichen Themenfeldern erstellt haben, wird die Sicht der jungen Mediennutzenden auf das Thema Web 2.0 berücksichtigt. Diese Nähe zu den Lebenskontexten und Erfahrungsräumen der Jugendlichen sowie die Berücksichtigung der speziellen Anforderungen pädagogisch Tätiger ermöglicht allen Beteiligten eine spannende Auseinandersetzung mit den Themenfeldern und gewährleistet die zukünftige Anwendbarkeit des Gelernten im Alltag. Gerade mit diesem Konzept hat die Medienkompetenzförderung gute Chancen auf Erfolg.

Siegfried Schneider

Vorsitzender des Stiftungsrats Stiftung Medienpädagogik Bayern

Einleitung

Webhelm, die Werkstatt-Community für Daten, Rechte, Persönlichkeit, möchte jugendliche Surferinnen und Surfer sensibilisieren und ihren selbstverantwortlichen Umgang mit dem Internet stärken. Dazu wendet sich *webhelm* online und offline sowohl direkt an Jugendliche als auch an pädagogische Fachkräfte, die das Thema in ihrer Arbeit aufgreifen möchten.

Das Projekt verfolgt den Ansatz der Peer-to-Peer-Education, bei dem Jugendliche über ihre Aktivitäten in Online-Communitys und damit verbundene Fragen und Themen diskutieren. *Webhelm* möchte Pädagoginnen und Pädagogen in ihrer Arbeit mit Jugendlichen zum Thema Web 2.0 unterstützen und bietet einerseits Hintergrundinformationen zu den Themen Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrechte und andererseits Anregungen für die pädagogische Praxis, die in dieser Broschüre zusammengefasst sind.

Online gibt es unter www.webhelm.de eine eigene Rubrik für pädagogische Fachkräfte, in der die Themen dieser Broschüre aufbereitet sind. Auf der regelmäßig aktualisierten Plattform sind Hinweise zu weiteren hilfreichen Materialien, Methoden und Ressourcen, ein Glossar zu den verwendeten Fachbegriffen sowie alle Beispiele, auf die verwiesen wird, zu finden.

Webhelm wird in Kooperation zwischen dem JFF – Institut für Medienpädagogik und der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern inhaltlich verantwortet und vom Bayerischen Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen (StMAS), vom Bayerischen Staatsministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (StMJV) und von der Stiftung Medienpädagogik Bayern gefördert.



8 GRUNDLAGEN

- 8 Das Mitmach-Internet
- 13 Motive und Entwicklungsaufgaben von Jugendlichen
- 15 Spannungsfelder im Umgang mit dem Mitmach-Internet
- 17 Persönlichkeitsrechte
- 21 Fokus: Cyber-Mobbing
- 24 Urheberrecht
- 28 Datenschutz
- 32 Jugendgefährdende Inhalte und Jugendschutz im Internet
- 34 Zielgruppenspezifische Arbeit mit Jugendlichen

38 METHODEN

- 40 Instant Message – Gesprächssituationen nutzen oder schaffen
- 42 WWW – WorldWide-Wissensquiz zu Communitys
- 45 Startup – ein Szenario zur Entwicklung der perfekten Community
- 47 Aktive Medienarbeit (zum Beispiel Comics oder Fotostorys)
- 50 Peer-to-Peer Jugend-Mentorinnen und -Mentoren
- 54 Zum Weiterlesen
- 55 Zum Weiterklicken

Das Mitmach-Internet

Die Schlagworte *Web 2.0*, *Social Web* und ähnliche sind in aller Munde. Für Erwachsene sind derartige Online-Angebote häufig mit den Themen Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechte verbunden, die dann in Fragen münden wie: „Was passiert eigentlich mit den Daten oder Bildern, die man im Internet veröffentlicht?“ oder „Wer hat Zugriff auf meine Daten?“ Für viele Jugendliche sind diese Online-Angebote ein selbstverständlicher Bestandteil ihres Alltags, wie das folgende Zitat eines 13-jährigen Jungen zeigt:

»Für mich sind die Lokalisten wichtig, weil ich da meine Freunde treffe und um andere Leute kennen zu lernen. Bei MySpace bin ich, um meine Musik zu zeigen. Mein Profil bei den Lokalisten ist wie eine Werbung von mir für andere Leute, damit sie mich gut finden.«

Jugendliche kennen und nutzen insbesondere die in ihrer Peergroup verbreiteten sogenannten Web 2.0-Angebote. Dazu gehören vor allem *Facebook*, *YouTube*, *Windows Live Messenger/msn*, *Schüler-*

VZ und Wer-kennt-wen. Zudem haben sie erste Erfahrungen mit anderen Web 2.0-Angeboten gemacht, die sie beispielsweise von älteren Geschwistern oder Verwandten kennen, selbst aber nicht aktiv nutzen wie *Kwick*, *Jappy*, *Skype* oder *ICQ*. Eher wenige Jugendliche haben Erfahrungen mit Blogs oder Podcasts.

Abb. 01: Web 2.0-Blase (© Oliver Wick, inspiriert durch Markus Angermeier, 2009)



Was bedeutet Web 2.0?

In den vergangenen Jahren ist eine Vielzahl von Online-Angeboten entstanden, welche sich mit dem Schlagwort Web 2.0 charakterisieren lassen. Dieses Schlagwort hat sich durchgesetzt als Bezeichnung für Internetangebote, bei denen

- Nutzerdaten und -profilen ein hoher Stellenwert zukommt,
- die Vernetzung zwischen Nutzenden unterstützt wird und
- Nutzende die Möglichkeit haben, eigene Inhalte einzubringen und aus denen wiederum ein Mehrwert für andere Nutzende entstehen soll.

(Wagner/Brüggen/Gebel 2009, S. 18)

Dadurch, dass Nutzende dieser Angebote eigene Inhalte wie Fotos, Videos und Texte hochladen und miteinander teilen können, hat sich der Mediemgang um einige Facetten erweitert. So sind das Kommunizieren mit und über Medien und auch die produktiv-gestalterischen Möglichkeiten im Internet heute einfacher zu realisieren, als dies früher der Fall war. Gerade der sogenannte „User Generated Content“ – also die von den Nutzenden selbst eingebrachten Inhalte – ist es jedoch auch, der in der Diskussion um Persönlichkeits- und Urheberrechte in den Mittelpunkt rückt.

Welche Internetangebote haben Jugendliche im Blick?

Das Feld an Web 2.0-Angeboten ist unüberschaubar und verändert sich beständig. Immer neue Anwendungen werden angepriesen, nicht alle davon haben längeren Bestand oder sind für Jugendliche attraktiv. Nachstehende Abbildung zeigt im Überblick eine Auswahl aktueller jugendaffiner Internetangebote (Wagner/Brüggen/Gebel 2009, S. 20 ff.), die im Folgenden charakterisiert und gebündelt werden:

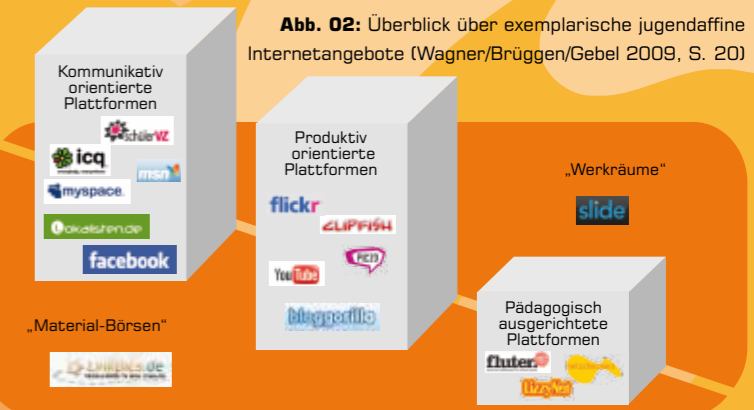


Abb. 02: Überblick über exemplarische jugendaffine Internetangebote (Wagner/Brüggen/Gebel 2009, S. 20)

Kommunikativ orientierte Angebote:

Vernetzung und Austausch stehen im Mittelpunkt der Nutzung dieser Plattformen. Gemeinsames Merkmal dieser Gruppe von Internetangeboten ist es, dass Motive der Kontaktpflege mit alten und neuen Freundinnen und Freunden, der Familie oder Bekannten bedient werden. Bei den kommunikativ orientierten Angeboten lassen sich zwei Ausrichtungen unterscheiden. Erstens jene, die primär das Kommunizieren mit anderen als Handlungsoption in den Vordergrund stellen (zum Beispiel sogenannte Instant Messenger wie *ICQ* oder Chat-Angebote wie *Habbo*) und zweitens jene Plattformen, bei denen Motive der Beziehungspflege, von Freundschaftsbeziehungen bis hin zur Anbahnung von Liebesbeziehungen, im Zentrum stehen (zum Beispiel Soziale Netzwerkdienste wie *SchülerVZ*, *Lokalisten* oder *MySpace*).

Um sich mit anderen austauschen zu können, ist die Angabe persönlicher Daten häufig eine Voraussetzung. Denn das Prinzip dieser Online Communitys besteht gerade darin, Freundschaften und Beziehungen über den Austausch von Aktuellem, Informationen und Persönlichem

zu pflegen. Dieser Wunsch nach sozialer Einbettung kann damit über dem Ansinnen stehen, mit den persönlichen Daten sorgsam umzugehen (siehe auch Einleitung zum Themenbereich Datenschutz, S. 28).

Produktiv orientierte Angebote:

Bei den produktiv orientierten Angeboten steht das Präsentieren beziehungsweise das Erstellen eigener Werke, die über die Plattform präsentiert werden, im Vordergrund. Auch hier lassen sich zwei Ausrichtungen unterscheiden: Bei Video-, Foto- und Podcast-Portalen wird das, was am heimischen Computer produziert wurde, hochgeladen und präsentiert. Zugleich bieten diese Plattformen viele, auch massenmediale Inhalte, die auch als Orientierungsangebote genutzt werden können. So werden etwa Videoportale wie *YouTube* zu einem wichtigen Ort, um sich Musikvideos oder Ausschnitte von Fernsehsendungen anzusehen. Eine weitere Gruppe von Angeboten ermöglicht das Erstellen eines Produkts online. Hierzu gehören zum Beispiel *Piczo* und Weblog-Portale wie *Blog.de*. Die eigenen Werke bilden den Ausgangspunkt für die

Interaktion mit anderen Nutzenden. Beispielsweise wird Feedback auf die Eigenproduktion erwartet und es entsteht ein Austausch über die eigenen veröffentlichten Werke, etwa in Form von Kommentaren. Ein wichtiger Aspekt bei diesen Angeboten ist die Frage nach den Urheberrechten: Dies betrifft zum Beispiel die Absicherung, dass nach geltendem Recht nur jene Inhalte von einzelnen Nutzenden veröffentlicht werden dürfen, für die sie auch als Urheber stehen (siehe auch Einleitung zum Themenbereich Urheberrecht). Es tangiert aber auch die Persönlichkeitsrechte, insbesondere bei Fotos und Videos, zum Beispiel beim Recht auf die persönliche Ehre oder dem Recht am eigenen Bild (siehe auch Einleitung zum Themenbereich Persönlichkeitsrechte, S. 17).

Beide Angebotsbündel weisen neben ihren unterschiedlichen Schwerpunkten auch Gemeinsamkeiten auf:

- Die Mehrzahl dieser Angebote kann erst in vollem Umfang genutzt werden, wenn ein Nutzerprofil angelegt wird – also eine Anmeldeprozedur durchlaufen wird, in der in unterschiedlichem Umfang persönliche Daten der

Nutzenden abgefragt werden. Bei manchen reicht die Angabe eines Benutzernamens und einer E-Mail-Adresse, bei anderen werden darüber hinaus der ganze Name, die Adresse etc. abgefragt.

- Sie ermöglichen gerade durch das Einstellen eigener Werke und durch das Erstellen eines persönlichen Profils die Selbstdarstellungs- und Präsentationsmöglichkeiten ihrer Nutzenden: Dies nutzen Jugendliche um ihre Interessen zu präsentieren, sich selbst und ihre Talente vorzustellen oder sich mit anderen, die sich für ähnliche Themen interessieren, zu vernetzen.
- Gerade an dieser Stelle bieten sich für die pädagogische Arbeit Ansatzpunkte, um mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und mit ihnen auch sensible Bereiche zu thematisieren.

Neben den kommunikativ und den produktiv orientierten Angeboten, die überwiegend bereits im Fokus der öffentlichen Diskussion zum Umgang von Jugendlichen mit dem Web 2.0 stehen, gibt es eine Vielzahl an weiteren Angeboten. Diese selbst

beziehungsweise deren Inhalte bieten den Jugendlichen einen Fundus und/oder eine Art „Online-Arbeitsplatz“ für den medialen Ausdruck und werden ergänzend genutzt:

- Die **Materialbörsen** (zum Beispiel *Linkpics.de*) bieten eine Fülle an Material, aus der man sich sehr einfach bedienen kann. Viele Materialbörsen leben davon, dass die Nutzenden eigene Bilder einstellen und zur Verfügung stellen. Sie sind zumeist ohne Anmeldung zu nutzen.
- Die **Werkräume** (zum Beispiel auf *Slide.com*) ermöglichen es beispielsweise Diashows mit eigenen Fotos online zu stellen. Dazu werden Fotos hochgeladen, aneinandergereiht und mit Musik, die ebenfalls vom Betreiber online zur Verfügung gestellt wird, hinterlegt. Charakteristisch für diese Angebote ist, dass sich hier Bausteine für die eigenen Nutzerprofile der kommunikativ und produktiv orientierten Angebote (zum Beispiel mit Designvorlagen) erstellen lassen, die dann in diese Profile auf den diversen Plattformen eingebunden werden können. Dabei ist das Einbinden der Inhalte auf anderen Plattformen vorstrukturiert. So können bei *Slide*

beispielsweise Slideshows speziell für *MySpace* und andere Communitys erstellt werden.

Als eigenständige Gruppe sind **pädagogisch ausgerichtete Angebote** zu betrachten, die die Förderung von Medienkompetenz als explizites Ziel ausweisen und sich in ihrer Ausrichtung grundsätzlich von den bisher beschriebenen Plattformen unterscheiden. Sie wenden sich entweder an eine bestimmte Zielgruppe oder sind auf bestimmte Themen konzentriert, was ebenfalls in dieser Form bei anderen Plattformen nicht aufzufinden ist. Der Internetauftritt von *Fluter* widmet sich beispielsweise den Themen Politik und Kultur. Und *LizzyNet* ist eine Community speziell für Mädchen und junge Frauen. Dementsprechend sind die Tätigkeitsschwerpunkte auf diesen Plattformen äußerst unterschiedlich und orientieren sich stark an den jeweiligen Zielsetzungen und Zielgruppen.



Jugendliche wenden sich Medien mit sehr **unterschiedlichen Motiven** zu: Sie wollen sich amüsieren, sich informieren oder einfach nur ablenken. Dies steht in unmittelbarem Zusammenhang mit Entwicklungsaufgaben, deren Bewältigung im Jugendalter als zentral anzusehen ist. Die Suche nach sozialer Einbettung, der Wunsch, Autonomie erleben zu können, sowie das Bedürfnis, sich selbst als kompetent zu erleben, begleiten die gesamte Jugendphase. Es geht darum,

- 1. sich in der Welt zu orientieren:** Rollenvorbilder zu entdecken, für die eigene Lebensführung auf ihre Tauglichkeit zu prüfen sowie Werthaltungen zu entwickeln und sich zu positionieren.
- 2. an der Identität zu arbeiten:** Die Auseinandersetzung mit der Frage: „Wer und wie will ich sein?“ wird wesentlich dadurch geleistet, sich selbst zu anderen (Gleichaltrigen) in Beziehung zu setzen und sich Stück für Stück von den Eltern abzulösen und damit wichtige Autonomieerfahrungen zu machen.

3. an der Welt teilzuhaben: Jugendliche wollen mitgestalten und teilhaben an den Prozessen ihrer engeren wie weiteren Sozialwelt, sowohl an solchen, die sie unmittelbar betreffen als auch an jenen, die ihnen zum Beispiel über Medien vermittelt werden.

Motive und Entwicklungsaufgaben von Jugendlichen

Diese Aufgaben einer „Jugendgeneration“ – egal aus welchem Sozialmilieu die Jugendlichen stammen. In Bezug auf die konkreten medialen Vorlieben und den Medienumgang erweist sich „die Jugend“ hingegen als sehr heterogen. Jugendliche wenden sich Medien vernetzt zu und gebrauchen sie je nach Interessen- und Motivlagen für ihre Zwecke. Dabei ist auffällig, dass gerade mit den Möglichkeiten des sogenannten Mitmach-Internets die Grenzen zwischen den einzelnen medialen Tätigkeiten, denen sie nachgehen und den Medien, die sie in Gebrauch nehmen, verschwimmen:

- Jugendliche nutzen Medien als **Orientierungsvorlagen**. Sie ziehen diese zum Beispiel aus ihren Lieblingsfilmen, sie amüsieren sich mit

Fernsehserien oder vertiefen ihre Interessengebiete. Das Internet bietet dafür einen breiten Fundus an, wenn etwa über Videoplattformen wie *YouTube* Ausschnitte von Fernsehsendungen gesucht werden oder Internetseiten nach Themen durchforstet werden, die in der Peergroup eine wichtige Rolle spielen – beispielsweise Film- und Musikstars.

- Wesentlichen Anteil am **Amüsement** mit und über Medien haben spielerische Aktivitäten, seien es Spiele am Computer, auf dem Handy oder in Communitys.
- Jugendliche ziehen Medien heran, um sich zu **informieren**. Sie wollen wissen, was um sie herum passiert, dazu nutzen sie die Massenmedien ebenso wie Internetquellen.
- Sie **setzen sich in Beziehung** mit anderen, zum Beispiel indem sie mit Gleichaltrigen und Gleichgesinnten in Communitys in Kontakt treten.
- Sie nutzen die Möglichkeiten im Mitmach-Internet, um sich **zur Geltung zu bringen**, indem sie sich beispielsweise gestalterisch-produktiv

auf Videoplattformen betätigen, also eigene Videos erstellen, bearbeiten, veröffentlichen und diese zur Diskussion stellen. Oder sie gestalten ihre Profile in den Communitys mit selbst gemachten Fotos von sich und ihren Freunden.

Doch auch die individuellen Lebenskontexte der Heranwachsenden prägen ihren Medienumgang. Dazu gehören sozio-kulturelle und strukturelle Faktoren, die komplex miteinander verwoben sind und das Großwerden begleiten. Es handelt sich dabei um verschiedene **lebensweltliche Bedingungen** wie etwa das Aufwachsen in einem bestimmten Stadtteil, die familiäre Situation, der Freundeskreis und die Möglichkeiten der Freizeitgestaltung.

Diese Bedingungen können einerseits Ressourcen, andererseits aber auch Beschränkungen beinhalten. Beispielsweise kann die Einbindung in einen Freundeskreis dafür sorgen, dass Jugendliche Unterstützung in Fragen bekommen, mit denen sie sich an Erwachsene nicht wenden würden. Fehlt diese Art der Unterstützung, können aus den Anforderungen von außen auch belastende Situationen erwachsen.



Abb. 03:
Kids im Netz
[© goodluz,
www.fotolia.com]

Spannungsfelder im Umgang mit dem Mitmach-Internet

Jugendliche machen ausgiebig von den Möglichkeiten des Mitmach-Internets Gebrauch. Damit begeben sie sich aber auch in neue Spannungsfelder, die in diesem Umgang entstehen können. Für die pädagogische Arbeit ist es von zentraler Bedeutung, ihr Handeln mit und über Medien im Zusammenhang mit den skizzierten Entwicklungsaufgaben zu sehen und mit den Jugendlichen zusammen erstens die Beweggründe zu hinterfragen, die den Medienumgang leiten, und zweitens die Möglichkeiten der Medien zu entdecken, die diese für eine Gestaltung des Lebensalltags bieten.

Es lassen sich drei Spannungsfelder skizzieren, die sich im Umgang mit dem Mitmach-Internet als relevant erweisen und die in der pädagogischen Arbeit aufgegriffen werden können:

- Das erste Spannungsfeld ist auszumachen, wenn Jugendliche in ihrem Wunsch nach sozialer Einbettung persönliche Daten ins Internet einstellen und sich der Gefahr aussetzen, dass andere Nutzende oder die

Betreiber von Plattformen diese Daten für ihre eigenen Zwecke missbrauchen.

- Ein zweites Spannungsfeld zeigt sich dort, wo die Suche nach selbstbestimmten Freiräumen sichtbar wird: Zur Arbeit an der eigenen Identität gehört auch, eigene Ausdrucksformen zu finden, sei es über eigene Fotos, über Zeichnungen oder Texte. Auf der anderen Seite stehen hier mediale Inszenierungsformen, die die Wahrnehmung der Nutzenden prägen und damit zum Beispiel die Vorstellungen von Attraktivität beeinflussen. Zudem sind die Jugendlichen in der Gestaltung ihrer Profile in den von ihnen hoch geschätzten Communitys nicht frei, sie haben teilweise nur wenig Spielraum bei der Gestaltung ihrer Profile, da die Communitys mit festgelegten Kategorien die Gestaltung wesentlich reglementieren.
- Das dritte Spannungsfeld betrifft den Wunsch der Jugendlichen, sich selbst zur Geltung zu bringen: Sie stellen eigene Videos, Fotos oder Texte ein. Das Internet bietet aber auch eine Art „multimediales Schlaraffenland“, in dem sie (fast) alles finden und in Gebrauch nehmen

können – zum Beispiel indem sie Videos von anderen Nutzenden in ihre Profile einbinden. Die Quellen, aus denen dieses Material ursprünglich stammt, sind aber häufig nicht mehr zu rekonstruieren und die Regeln, die es dabei zu beachten gilt, sind nur schwer zu durchblicken.

Vor dem Hintergrund dieser drei Spannungsfelder gibt es nun vielfältige Möglichkeiten mit Jugendlichen ins Gespräch zu kommen, mit ihnen zusammen „hinter die Kulissen“ zu blicken und das Mitmach-Internet für eine souveräne Lebensführung in Gebrauch zu nehmen. Zentral ist dabei, die Jugendlichen zunächst als Expertinnen und Experten ihres Medienalltags ernst zu nehmen und in der Folge mit ihnen zusammen die neuen Möglichkeiten aber auch die Problemlagen, die sich aus dem Mediengebrauch ergeben können, zu bearbeiten.



Bei Persönlichkeitsrechten geht es um Rechte, die die freie Entfaltung einer Person garantieren sollen. Es handelt sich hier also um ein sehr allgemeines Recht, das aber auch bezüglich der Nutzung des Internets von Relevanz ist. In den einleitenden Texten wurde bereits verdeutlicht, in welcher Weise Jugendliche Online-Angebote zur Bearbeitung ihrer Entwicklungsaufgaben (und damit zur Entfaltung ihrer Persönlichkeit) heranziehen.

Wie also können Persönlichkeitsrechte konkretisiert werden?

In den *webhelm.Werkstätten* wurden in mehreren Produkten Persönlichkeitsrechte bearbeitet. Ein Beispiel ist das Thema Mobbing, mit dem sich bereits mehrere Gruppen auseinandergesetzt haben. In diesen Fallbeispielen werden oftmals verschiedene Bereiche von Persönlichkeitsrechten verletzt, wie beispielsweise das *Recht auf die persönliche Ehre* oder auch das *Recht am eigenen Bild*.

In der interaktiven Fotostory „Die Mobbing-Party“ werden die beiden Bereiche *Recht am eigenen*

Bild und *Schutz vor Ehrverletzung* angesprochen und es wird auch angedeutet, dass Verletzungen dieses Rechtes Konsequenzen wie Schadensersatzforderungen oder Unterlassungsforderungen nach sich ziehen können (in der Fotogeschichte wird die Polizei eingeschaltet).

Persönlichkeitsrechte

Zu den Persönlichkeitsrechten zählen neben dem *Recht am eigenen Bild*, die *eigene Ehre* (zum Beispiel hinsichtlich Mobbing oder Verleumdung), der *Schutz des eigenen Namens*

(was problematisch werden kann, wenn der Name für gefälschte Profile – sogenannte „Fake-Accounts“ genutzt wird) oder auch das *Recht an eigenen Werken* (siehe Urheberrecht). Ein für Deutschland spezifisches Recht ist das *Recht auf informationelle Selbstbe-*

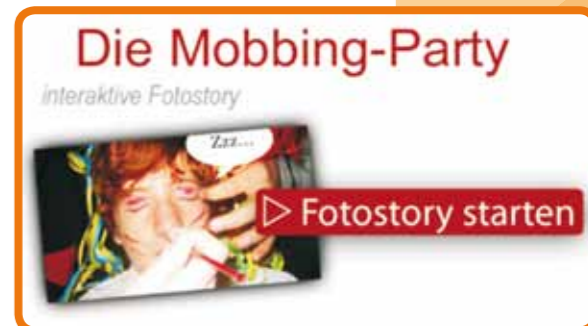


Abb. 04:
Die Mobbing-Party
(© www.webhelm.de)

stimmung, das das Bundesverfassungsgericht 1983 im sogenannten Volkszählungsurteil in einer Grundsatzentscheidung bestimmt hat und das als eine der wichtigsten Grundlagen des Datenschutzes in Deutschland gilt (siehe Datenschutz).

Dass die Persönlichkeitsrechte einer kontinuierlichen Veränderung (auch in Bezug auf das Medienhandeln) unterworfen sind, soll im Folgenden an zwei Beispielen verdeutlicht werden:

- Insbesondere Stars und Politiker mussten als „Persönlichkeiten der Zeitgeschichte“ bislang damit rechnen, dass immer wieder heimlich Aufnahmen von ihrem Privatleben gemacht und diese dann veröffentlicht wurden. Nach einer Reihe erfolgreicher Klagen von Prominenten gegen veröffentlichte Fotos wurde diese Gruppe mit neuen Gesetzen auch besser vor den sogenannten „Paparazzi“ geschützt. Die entsprechenden Gesetzestexte, die zum Schutz dieser Personengruppe formuliert wurden, finden mittlerweile ein neues Anwendungsfeld im Hinblick auf Fotografien, die auch Jugendliche machen. Insbesondere geht es dabei um den

„höchstpersönlichen Lebensbereich“, womit beispielsweise Aufnahmen in einer Umkleekabine gemeint sind.

- Das *Urheberrecht* ist ein weiteres bekanntes Recht, das in diesen Bereich fällt. Neben dem Urheberrecht gibt es aber noch weitere Rechte bezüglich selbst verfasster Schriften, wie zum Beispiel das *Recht am geschriebenen Wort*. Durch dieses Recht sind etwa Tagebücher oder persönliche Briefe vor dem Zugriff von Dritten geschützt. Es ist also nicht erlaubt, in den persönlichen Briefen anderer zu schnüffeln. Diejenigen Jugendlichen aber, die ein Tagebuch in einer Online-Community führen, verzichten von sich aus auf diesen Schutz ihrer Privatsphäre, da sie ihre Notizen selbst veröffentlichen und für andere zugänglich machen. Wichtig ist hier entsprechend, dass sie die Reichweite der Veröffentlichung abschätzen können und so nicht angreifbar oder durch andere in der Verarbeitung ihrer Probleme und in ihrer Weiterentwicklung beeinträchtigt werden. Denn schnüffeln ist in Online-Communitys bei Jugendlichen zwar verpönt – aber rechtlich nicht verboten.

Persönlichkeitsrechte schützen die Einzelnen vor Eingriffen in ihre Lebensbereiche und vor der Beeinträchtigung ihrer freien Entwicklung. Für die aktiven Nutzenden des Social Webs bedeutet dies im Umkehrschluss, dass sie die Lebensbereiche anderer respektieren müssen, um diese Rechte nicht zu verletzen. Genau dieser Perspektivenwechsel ist ein wichtiger Ansatzpunkt für die

pädagogische Arbeit mit Jugendlichen, die nicht nur für ihre eigenen Rechte einstehen, sondern auch für die Rechte anderer Verantwortung übernehmen müssen.

Im Folgenden werden exemplarisch mögliche Fragen und Schwerpunkte für die pädagogische Arbeit zum Thema *Persönlichkeitsrechte* skizziert:

Weitere Links und Materialien zum Themenbereich Persönlichkeitsrechte:

- Broschüre: „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet“ – klicksafe und iRights.info www.klicksafe.de/materialien, Rubrik „klicksafe-Broschüren für Eltern und Pädagogen“
- Verbot heimlicher Bildaufnahmen – lehrer-online. Heimliche Fotos – etwa mit dem Foto-Handy – sind nicht erlaubt, wenn dadurch der „höchstpersönliche Lebensbereich“ des Fotografierten verletzt wird. www.lehrer-online.de/heimliche-bildaufnahmen.php

- Fall des Monats: Videostar wider Willen – lehrer-online. Chemielehrer Herr Bauer und Geschichtslehrerin Frau Alt finden sich ungewollt in Handyvideos auf der Plattform *YouTube* wieder, hochgeladen von „Handygirl489“. www.lehrer-online.de/fall-des-monats-06-07.php
- Das allgemeine Persönlichkeitsrecht – juraserv.de www.juraserv.de/medienrecht/das-allgemeine-persoendlichkeitsrecht.html
- Persönlichkeitsrecht – wikipedia.de de.wikipedia.org/wiki/Persönlichkeitsrecht

- **für Spannungsfelder (und Risiken) sensibilisieren**

Bei welchen Tätigkeiten im Internet sind Persönlichkeitsrechte betroffen?
Wie kann jemand im Internet bei der Entfaltung seiner Persönlichkeit beeinträchtigt werden?

- **konkrete Hinweise geben**

Welche Fotografien können ohne zu fragen veröffentlicht werden? Welche nicht?
Welche Fotografien dürfen gar nicht gemacht werden?
Was ist der Unterschied zwischen einer Kritik und einer Verletzung der Ehre einer Person?

- **Regeln artikulieren und diskutieren**

Wie sollte mit Bildern von anderen umgegangen werden?
Was sollte getan werden, wenn jemand im Internet von anderen geärgert oder schikaniert wird?

Was sollte getan werden, wenn man mitbekommt, dass jemand anderes im Internet geärgert oder schikaniert wird?

- **Hintergrundinformationen bieten**

Welche Lebensbereiche werden durch das Persönlichkeitsrecht geschützt?
Welche Konsequenzen kann ein Verstoß gegen Persönlichkeitsrechte nach sich ziehen? Bei welchen Bereichen ist besondere Vorsicht geboten?

- **Positionierung anregen**

Wo liegen aus Sicht der Jugendlichen die gravierendsten Probleme hinsichtlich der Wahrung von Persönlichkeitsrechten in Sozialen Netzwerkdiensten?
Warum ist ein Schutz der Persönlichkeitsrechte wichtig?
Wie schätzen die Jugendlichen ein, wie derzeit Persönlichkeitsrechte im Alltag/im Internet/in sozialen Netzwerkdiensten geschützt werden?
Was ist gut? Wo sind Verbesserungen angebracht? Haben die Jugendlichen Vorschläge?



Mobbing (also das gezielte Ausgrenzen und Abwerten von anderen) ist kein grundsätzlich neues Phänomen unter Jugendlichen. Dennoch hat Mobbing, wenn es im Internet stattfindet, neue Qualitäten, die es für die Opfer noch schwerer machen, damit umzugehen.

Beispiele für das sogenannte *Cyber-Mobbing* oder auch *Cyber-Bullying* (ein Bully ist im Englischen der Aggressor beim Mobbing):

- Anfeindungen durch Kommentare auf Community-Profilen, über den Nachrichtendienst in Communitys, per E-Mail oder Handy, die in der persönlichen Mailbox landen und die Jugendlichen also auch zu Hause erreichen
- Hassgruppen in Communitys, denen sich andere Jugendliche anschließen und wodurch sich somit eine ganze und identifizierbare Gruppe aus dem sozialen Umfeld gegen die betroffene Person stellt
- unvorteilhafte Fotos, die online veröffentlicht und mit spöttischen Kommentaren versehen werden

- gefälschte Profile („Fake-Accounts“), auf denen unter dem Namen der betroffenen Person bloßstellende Angaben gemacht werden.

Ganz klar sind in den meisten Fällen die *Persönlichkeitsrechte* der gemobbten oder ausgegrenzten Person betroffen, weshalb *Cyber-Mobbing* für die Aggressoren auch mit strafrechtlichen Konsequenzen verbunden sein kann.

Fokus: Cyber-Mobbing

Was ist besonders schlimm für die Opfer?

Für die Opfer ist vor allem schlimm, dass

- die Anfeindungen im Internet öffentlich sind,
- es keine unmittelbaren Möglichkeiten gibt, den Situationen aus dem Weg zu gehen,
- entweder bekannt (wenn die Aggressoren ihr eigenes Profil verwenden) oder auch unbekannt ist, wer sich gegen sie stellt,
- die Situation unkontrollierbar erscheint.

Entsprechend wichtig ist es, für Jugendliche Anlaufstellen zu schaffen, wo sie sich Hilfestellungen holen können, wenn sie gemobbt werden. In Jugendeinrichtungen kann zum Beispiel frei

zugänglich Informationsmaterial zum Thema ausgehängt werden, das konkrete Hinweise für betroffene



Abb. 05:
Mobbing
(© Mikael Damkir,
www.fotolia.com)

Jugendliche gibt – etwa die Broschüre „Cyber-Bullying“ des ServiceBureau Jugendinformation Bremen. Ausführliche Informationen zum Thema liefert zudem die Broschüre „Cyber-Mobbing“ der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) Nordrhein-Westfalen. Sie richtet sich an pädagogische Fachkräfte, Eltern und Jugendliche und kann unter der Internetadresse www.ajs.nrw.de oder unter www.materialdienst.aj-bayern.de direkt vom Anbieter bezogen werden.

Mitverantwortung stärken, um gegen Mobbing zu arbeiten

Gruppen definieren sich durch die Abgrenzung von anderen. Das ist ganz normal, auch im Jugendalter. Beim Mobbing geschieht diese Abgrenzung aber in verletzender Form durch Ausgrenzung Einzelner. Zwar können auch einzelne Personen hinter Cyber-Mobbing Attacken stecken, doch in vielen Fällen handelt es sich um ein Gruppenphänomen. In diesen Situationen ist vor allem notwendig, dass sich diejenigen, die sich als ausgrenzende Gruppe zusammengetan haben, öffnen oder zumindest die Aggressionen gegenüber den Gemobbten einstellen.

Wichtig ist also neben der Betreuung und Stärkung der Gemobbten die pädagogische Arbeit mit den anderen Jugendlichen aus dem sozialen Bezugsrahmen (wie der Jugendgruppe, Sportmannschaft, Schulklasse etc.). Da es üblicherweise auch Mitwissende gibt, die sich nicht gegen das Mobbing gestellt haben, sind auch diejenigen einzubeziehen, die zunächst nicht unmittelbar am Mobbing beteiligt sind. Es ist wichtig, die Mitwissenden zu stärken und sie so

zu animieren, Zivilcourage zu zeigen und Online-Mobbing zu verhindern, damit die Opfer mit ihrer Hilflosigkeit aber auch ihrer Gegenwehr nicht allein sind.

In einem Projekt mit lernbehinderten Jugendlichen wurde dieser Fokus auf das Thema Mobbing in einer Bildergeschichte umgesetzt.

Zu beachten ist aber auch, dass Mobbing-Situationen im Internet mitunter auch unbeabsichtigt entstehen, wenn beispielsweise ein Bild ins Internet eingestellt wird. So kann etwa ein Foto von einem Gruppentreffen unbedarft in die

Community gestellt worden sein und erst in den Kommentaren entwickelt sich eine ausgrenzende Diskussion über eine Person, die nur im Hintergrund zu sehen ist. Daran wird deutlich, dass Cyber-Mobbing im Vergleich zum Mobbing in der realen Welt auf teilweise noch komplexeren Sachverhalten beruhen kann. „Wie würdest du dich in so einem Fall verhalten?“, wäre ein Einstieg in die pädagogische Arbeit zum Thema Cyber-Mobbing mit dem Fokus auf Mitverantwortung, die nicht verkürzt nur auf Täter und Opfer blickt.



Abb. 06:
Bildgeschichte
Mobbing
(© JFF)

Urheberrecht

Die Begriffe „Urheberrecht“ und „Internet“ werden auch von Jugendlichen meist mit dem illegalen Herunterladen von Musik, Filmen, Spielen etc. in Verbindung gebracht. So auch in dem von Jugendlichen im Rahmen einer *webhelm* Werkstatt erstellten Podcast „Egal“. In diesen Audiobeiträgen werfen sie die Frage auf, welche Umgangsweisen mit digitalen Werken legal sind.

In den drei Folgen des Podcasts wird deutlich, dass das Thema Urheberrechte mehr Fragen aufwirft als nur die eine, ob das eine Spiel oder der andere Film heruntergeladen werden darf. Es betrifft nicht nur die konkrete Nutzungssituation, sondern zum Beispiel auch die wirtschaftliche Grundlage von Künstlern (beispielsweise in der Musikindustrie) und sie ist auch eng mit unterschiedlichen Medientechnologien im Internet verbunden („herunterladen oder online anschauen ist doch eh fast das Gleiche“).

Das Urheberrecht, wie wir es in Deutschland kennen, schützt den Urheber eines geistigen Werkes – unabhängig davon, wo und wie das Werk veröffentlicht wurde.

»Im Urheberrecht finden sich die humanistischen und individualistischen Gedanken der französischen Revolution (1789-1799) wieder, in deren Zuge das erste moderne Urheberrecht in Frankreich formuliert wurde: Ein Werk als geistiger und kreativer Ausdruck des Urhebers ist untrennbar mit seiner Person verbunden, daher kann der Urheber seine Rechte an diesem Werk auch nie völlig abgeben. Er kann anderen nur die Lizenz erteilen, sein Werk auf bestimmte Art und Weise zu nutzen.«

(Bundeszentrale für politische Bildung, www.bpb.de/themen/DKATH0,0,Urheberrecht_und_Copyright.html)

Alle Nutzenden des Internets werden folglich zu Urhebern, wenn sie aktiv Inhalte einbringen wie eigene Bilder, die sie in ein Online-Fotoalbum hochladen. Auf dieser Ebene schützt das Urheberrecht also auch Jugendliche im Internet, da andere ihre Fotos nicht ohne weiteres weitergeben dürfen – auch wenn das Herunterladen und Weiterleiten im Internet ja leicht möglich wäre. Wenn sie aber wollen, dass ihre Freunde zum Beispiel besonders gute Fotos einer Urlaubsreise auch weitergeben dürfen, können sie den Freunden hierzu selbstverständlich die Erlaubnis erteilen. Mit entsprechenden Lizenzen können sie differenziert einstellen, was andere

mit den eigenen Werken machen dürfen. Unter dem Stichwort „Creative Commons“ hat sich im Internet eine Initiative formiert, die sich für einen solchen freien Austausch von Inhalten einsetzt und zu diesem Zweck Lizenzverträge zur Verfügung stellt.

Ausführliche Informationen hierzu

finden sich unter folgender Adresse:
de.creativecommons.org/faqs/

Das Urheberrecht ist also letztlich auch eng mit dem eigenen kreativen Medienschaffen von Jugendlichen verbunden. Dies kann als Ansatzpunkt für die pädagogische Arbeit genutzt werden. Im Zusammenhang mit dem Erstellen eigener Werke beschäftigen die Jugendlichen zum Beispiel folgende Fragen:

- Darf ich Musik aus den Charts in meinem Video oder Podcast verwenden?
- Wo finde ich Musik, Geräusche und Bilder, die ich kostenlos und legal benutzen darf?

- Was ist Creative Commons und wie funktioniert das?



Weitere Ansatzpunkte sind Fragen, die sich Jugendliche in Bezug auf ihren Umgang mit Online-Communitys stellen, wie zum Beispiel die folgenden:

- Darf ich meine Lieblingsmusik über mein Community-Profil mit meinen Freunden teilen?
- Darf ich nur selbstgedrehte Videos auf mein Profil stellen oder auch solche von *YouTube*?

Und schließlich finden sich Ansatzpunkte auch in solchen Fragen, die das eigene Verhalten der Jugendlichen beim Herunterladen von Musik, Filmen und Games betreffen, wie etwa:

- Wem genau schade ich mit illegalen Downloads? Den Künstlern, der Industrie, den Mitarbeitern oder allen zusammen?
- Welche Konsequenzen haben illegale Downloads für mich, wenn ich erwischt werde?



Abb. 07:
Creative Commons
Logos
(© creativecommons.org)

- Ist es legal Kinofilme oder Fernsehsendungen online anzuschauen, solange ich sie nicht herunterlade?
- Bin ich mitverantwortlich, wenn ich Musik/Filme/Games nicht selbst illegal downloade, sie aber von Freunden weitergereicht bekomme?

Hintergrundinformationen zur Beantwortung dieser für Jugendliche relevanten Fragen finden sich in den weiteren Materialien und Links am Ende dieses Abschnitts.

Zu den verschiedenen Schwerpunkten der pädagogischen Arbeit können zum Thema Urheberrechte somit exemplarisch folgende Fragen konkretisiert werden:

- **für Spannungsfelder (und Risiken) sensibilisieren**
Was ist legal, was nicht?
Welche Strafen drohen?
- **konkrete Hinweise geben**
Wie eigene Daten so lizenziert werden können, dass andere sie nutzen dürfen.

Verweise auf legale Quellen von Bildern oder Musik

- **Regeln artikulieren und diskutieren**
Wie gehen die Jugendlichen mit (urheberrechtlich geschützten) Daten um?
Was dürfen sie tun? Was nicht? Wo liegt die Grenze?
- **Hintergrundinformationen bieten**
Welche Gesetze sind betroffen?
Was sind aktuelle und einschlägige Urteile?
Welche Alternativen der Lizenzierung gibt es?
Creative Commons, GNU, Shareware, Freeware, Adware etc.
- **Positionierung anregen**
Wie stehen Jugendliche zu Public Domain und Open Access?
Wie würden Jugendliche sich als Künstler entscheiden? Wie soll kreative Arbeit entlohnt werden?



Weitere Links und Materialien zum Themenbereich Urheberrecht:

- Broschüre: „Spielregeln im Internet. Durchblicken im Rechtsdschungel“ – klicksafe und iRights.info
www.klicksafe.de/materialien, Rubrik „klicksafe-Broschüren für Eltern und Pädagogen“
- „Im Netz der neuen Medien. Internet, Handy und Computerspiele – Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche.“
– Programm Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes
www.polizei-beratung.de/medienangebot/jugendschutz.html
- „Aktueller Begriff: Creative Commons“ – Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestags
www.bundestag.de/dokumente/analysen/2009/creative_commons.pdf
- Broschüre: „Freie Musik im Internet. Schriften zur lokalen Medienarbeit 9.“
– LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V.
www.klicksafe.de/materialien, Rubrik „klicksafe-Broschüren für Eltern und Pädagogen“
- Dossier Urheberrecht – Bundeszentrale für politische Bildung
www.bpb.de/themen/OGNUL9

Abb. 08: Musik-Download
(© luxus, www.photocase.com)



Datenschutz

Datenschutz im Internet berührt die Frage, wie mit personenbezogenen Daten im Internet umgegangen wird und (unter einer juristischen Perspektive) wie mit gespeicherten Daten umgegangen werden darf.

Mit Blick auf die Internetnutzung von Jugendlichen stehen vor allem die Sozialen Netzwerkdienste wie *schülerVZ*, *MySpace* oder *lokalisten* im Fokus, da hier Jugendliche freiwillig persönliche Daten im Internet veröffentlichen.

»Datenschutz ist ein aus dem 20. Jahrhundert stammender Begriff, der ursprünglich den Schutz personenbezogener Daten vor Missbrauch zum Inhalt hatte. Der Begriff wurde gleichgesetzt mit Schutz der Daten, Schutz vor Daten oder auch Schutz vor Verdattung.

Heute wird der Zweck des Datenschutzes darin gesehen, den Einzelnen davor zu schützen, dass er durch den Umgang mit seinen personenbezogenen Daten in seinem Recht auf informationelle Selbstbestimmung beeinträchtigt wird. Datenschutz steht für die Idee, dass jeder Mensch grundsätzlich selbst entscheiden kann, wem wann welche seiner persönlichen Daten zugänglich sein sollen.

Die Bedeutung des Datenschutzes ist auf Grund der technischen Entwicklung einerseits (Stichworte: Internet, E-Mail, Mobiltelefone, Videoüber-

wachung, Data Warehouse) und des erhöhten Informationsbedürfnisses staatlicher Stellen und privater Unternehmen andererseits (Stichworte: Rasterfahndung, Mitarbeiterüberwachung, Kundenprofile, Auskunftsteien) stetig gestiegen.«

(anonym-surfen.com,
www.anonym-surfen.com/definition-datenschutz/)

Grundsätzlich sind zwei Dimensionen zu unterscheiden, für wen Daten bei der Nutzung solcher Angebote verfügbar werden:

- Daten, die gegenüber einem Diensteanbieter angegeben werden (zum Beispiel bei der Anmeldung in einer Online-Community)
- Daten, auf die andere zugreifen können; wobei hier zu unterscheiden ist zwischen Privatpersonen, also anderen Nutzenden wie Freunden, Bekannten oder Unbekannten und Firmen, wie Auskunftsteien oder Anbietern von Zusatzanwendungen (sogenannten „Applications“ oder kurz „Apps“). Zu bedenken ist, dass Diensteanbieter zumindest technisch auf diese Daten auch zugreifen können.

Jugendliche nutzen soziale Netzwerkdienste im Internet vorrangig, um sich mit anderen Nutzenden auszutauschen und Kontakt zu halten (siehe Abschnitt *Lebensweltliche Bedingungen und Entwicklungsaufgaben*). Vor diesem Hintergrund ist nachvollziehbar, dass sie vor allem an andere Nutzende denken, wenn sie sich zu der Frage positionieren, wer welche Daten von ihnen erhalten darf.

Dies verdeutlicht auch die Bildergeschichte „Falsche Freunde“ aus einer der *webhelm.Werkstätten*. Hier gibt ein Mädchen, das neue Kontakte sucht, ihre Handynummer an und erlebt dann, wie diese Daten genutzt werden, um sie zu mobben. Deutlich wird, dass es sich hierbei um recht unmittelbare Folgen der Preisgabe handelt. In weiteren Produkten haben die Jugendlichen auch aufgearbeitet, welche Informationen (zum Beispiel das Passwort) man an Freunde weitergeben darf oder welche Konsequenzen folgen können, wenn zukünftige Arbeitgeber auf Daten aus den Sozialen Netzwerkdiensten zugreifen können. So werden auch längerfristige Folgen der Datenpreisgabe thematisiert. Die letzten beiden Aspekte können – je nach Zielgruppe – auch zu Beginn eines Projektes thematisiert werden.

Dass auch die Betreiber selbst oder Dritte (nicht reguläre Nutzende) auf veröffentlichte Daten zugreifen können, rückt bei Nutzenden wie auch in der medialen Berichterstattung vorrangig im Kontext mit Datenskandalen in den Fokus. Unter der Adresse www.projekt-datenschutz.de findet sich eine Sammlung aktueller Meldungen zu derartigen Datenskandalen und -pannen in Unternehmen, Organisationen und Behörden.

Für einen souveränen Umgang mit Daten im Internet ist es notwendig, die verschiedenen Dimensionen zu überblicken, wer auf die Daten zugreifen kann und welche Konsequenzen daraus folgen – für einen selbst,



Abb. 09:
Falsche Freunde
(© www.webhelm.de)

für die Gestaltung von Medien, aber auch für die Gesellschaft. Auch diese Aufgabe kann entlang der vorgeschlagenen Schwerpunkte für die pädagogische Arbeit realisiert werden, was im Folgenden kurz skizziert werden soll:

- **für Spannungsfelder (und Risiken) sensibilisieren**

Wer kann auf veröffentlichte Daten zugreifen?
Welche Konsequenzen können daraus folgen?
In welcher zeitlichen Perspektive (kurzfristig, längerfristig) können Folgen entstehen?

- **konkrete Hinweise geben**

Wie kann man die eigenen Daten in Communitys/im Internet allgemein/ auf dem eigenen Rechner schützen?

- **Regeln artikulieren und diskutieren**

Wie gehen die Jugendlichen mit (personenbezogenen) Daten um?
Welche Daten kann man problemlos veröffentlichen?

- **Hintergrundinformationen bieten**

Auf welche Weise können Daten ausgewertet werden?

Wer profitiert von der Auswertung personenbezogener Daten? Wie erzielen Soziale Netzwerkdienste Einnahmen?

Was kann aus scheinbar unbedenklichen Informationen erschlossen werden?

Wie funktioniert Data-Mining?

Welche Gesetze sind einschlägig für den Bereich Datenschutz?

- **Positionierung anregen**

Wer ist für den Datenschutz verantwortlich (jeder Einzelne, die Unternehmen, der Staat – ggf. in welcher Aufgabenteilung)?

Was würde sich in unserer Gesellschaft verändern, wenn alle/der Staat/Unternehmen alles über die Bürger wissen?

Weitere Links und Materialien zum Themenbereich Datenschutz:

- „Panopticom – Die schöne neue Welt der Überwachung“ (Abschlussarbeit an der Hochschule Ulm/Studiengang Digitale Medien), Simulation zu Datensammlung und möglicher Überwachung
www.corepulse.de/panopticom
- Lehrerhandbuch: „Knowhow für junge User: Mehr Sicherheit im Umgang mit dem World Wide Web. Materialien für den Unterricht.“ – klicksafe
www.klicksafe.de/materialien, Rubrik „klicksafe-Lehrerhandbuch ‚Knowhow für junge User‘ und klicksafe-Zusatzmodule“
- Broschüre: „ICH SUCHE DICH. Wer bist du? Soziale Netzwerke & Datenschutz. Tipps für Jugendliche.“ – Berliner Beauftragter für Datenschutz und Informationsfreiheit; Landesprogramm jugendnetz-berlin
www.jugendnetz-berlin.de/ger/start/downloads/datenschutz_web.pdf
- Broschüre: „Datenschutz auf einen Blick – mekonet kompakt“ – Medienkompetenznetzwerk NRW
www.mekonet.de, Rubrik „Handreichungen“
> „Datenschutz“



Abb. 10: Musik-Download
(© Pixelkind, www.photocase.com)

Jugendgefährdende Inhalte und Jugendschutz im Internet

Jugendliche können beim Surfen im Allgemeinen, aber natürlich auch in Online-Communitys, schnell auf jugendgefährdende Inhalte stoßen.

Als jugendgefährdend im Sinne des Jugendschutzgesetzes gelten Trägermedien (zum Beispiel CDs) oder Telemedien (zum Beispiel Rundfunk oder Internet), die geeignet sind, die „Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden“ (§18, Abs. 1 JuSchG). Maßnahmen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes greifen im Internet überaus schlecht, was zum einen daran liegt, dass in anderen Ländern möglicherweise die gesetzliche Grundlage zur Beseitigung von problematischen Inhalten fehlt. Zum anderen sind in der konvergenten Medienwelt vielfältige Möglichkeiten der Verbreitung von Information, Bild-, Ton- und Filmmaterial gegeben. So werden beispielsweise Filmmitschnitte aus Computerspielen, die erst ab einer bestimmten Alters-

gruppe freigegeben sind, auf Videoplattformen wie *YouTube* veröffentlicht, die dann auch jüngere Jugendliche rezipieren können.

Zur Bandbreite der jugendgefährdenden Inhalte im Internet zählt u.a. Pornografie, die recht leicht über Suchmaschinen aufgefunden werden kann – auch ohne Absicht, etwa bei der Suche nach jugendaffinen Begriffen oder durch das Folgen von Werbe- oder Spamlinks. Gerade Jungen tauschen sich auch gern untereinander über einschlägige Portale und Plattformen aus und leiten entsprechende Informationen an Freunde weiter. Darüber hinaus finden sich auch Angebote, die der Verherrlichung problematischer oder schädigender Verhaltensweisen dienen, etwa Foren zu Essstörungen, in denen Jugendliche mit gefährlichen Handlungsaufforderungen und Hinweisen zur Kultivierung von Verhaltensstörungen konfrontiert werden. Zudem werden das Internet und speziell auch Online-Communitys zunehmend von rechtsradikalen Gruppierungen genutzt, um Jugendliche zielgruppenspezifisch anzusprechen. Auf den ersten Blick sind viele dieser Angebote nicht als jugendgefährdend zu erkennen, teilweise auch, weil sie bewusst kaschiert werden.

Es gibt derzeit keine adäquate Filtersoftware, die den im Internet Surfenden ausreichenden Schutz vor belastenden Inhalten bieten würde. Aus pädagogischer Sicht ist es deshalb immer geboten, den Kontakt zu Jugendlichen zu suchen, auf dem Laufenden über ihre Interessen und handlungsleitenden Themen zu bleiben, sich als Gesprächspartner über möglicherweise problematische Erlebnisse beim Surfen im Internet und deren Folgen anzubieten und geeignete Maßnahmen einzuleiten.

Die Weitergabe von jugendgefährdenden Inhalten an Jugendliche ist von strafrechtlicher Relevanz, zum Beispiel bei *gewaltverherrlichenden Inhalten* (§131 StGB), *pornographischen Schriften* (§§ 184 StGB), *volksverhetzenden Schriften* (§ 130 StGB), *Propagandamitteln* oder *Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen* (§§ 86, 86 a StGB).

Entsprechende Angebote können und sollten bei *jugendschutz.net* gemeldet werden.

Wichtige Stellen bei Fragen zum Jugendschutz und bei Beschwerden:

- www.jugendschutz.net/hotline
(Kontroll- und Beschwerdestelle für das Internet)
- www.fsm.de
(Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter)
- www.bundespruefstelle.de
(Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien)
- www.kjm-online.de
(Kommission für Jugendmedienschutz)

Jugendschutzprogramme und Filtersoftware

- Bereich für Eltern auf fragFINN:
www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/information.html
- Informationen zu Jugendschutzsoftware:
www.kjm-online.de/de/pub/jugendschutz_in_telemedien/jugendschutzprogramme.cfm

Zielgruppenspezifische Arbeit mit Jugendlichen

Um souverän und sozialverantwortlich mit ihren Daten und mit denen anderer umgehen zu können, brauchen Jugendliche spezielles Wissen und bestimmte Fähigkeiten.

Ihnen genau dies zu vermitteln, ist das Ziel pädagogischer Arbeit in diesem Bereich. Die folgenden Anregungen sollen Ihnen dabei helfen, dies in der pädagogischen Bildungspraxis umzusetzen. Die **grundlegenden Prinzipien der Medienpädagogik** bilden dabei die Kernpunkte:

- **Lebensweltorientierung:**
An Themen und Fragen ansetzen, die für die Jugendlichen in ihrer Lebenswelt relevant sind. Denn Medienhandeln ist Teil des Alltags.
- **Ressourcenorientierung:**
An dem Wissen und den Fähigkeiten ansetzen, über die die Jugendlichen bereits verfügen und diese weiterentwickeln.

- **Subjektorientierung:**
Jugendliche als aktiv handelnde Subjekte verstehen, die eine eigene Meinung und Handlungsmotive haben, die in pädagogischen Räumen aufgegriffen werden müssen.

- **Entwicklungsorientierung:**
Den jeweiligen Entwicklungsstand der Jugendlichen berücksichtigen und entsprechende Angebote machen.

In der pädagogischen Umsetzung dieser Prinzipien sollten zwei Momente miteinander verbunden werden:

- Zum einen geht es darum, **neue Impulse zu setzen und Themen und Fragen aufzuwerfen**. Hier kommt den pädagogischen Fachkräften eine wichtige Rolle zu, da sie einen Rahmen schaffen müssen, in dem neue Impulse möglich sind.
- Zum anderen sollte **der Austausch der Jugendlichen untereinander angeregt werden**. So können die Jugendlichen von-

einander lernen und werden dazu ermutigt, sich auch gegenseitig zu unterstützen und Mitverantwortung zu übernehmen.

Im Jugendalter machen Jugendliche große Entwicklungsschritte und entsprechend ändert sich auch ihr Medienhandeln. Wenn ein souveräner Medienumgang pädagogisch gefördert werden soll, stehen daher bei unterschiedlichen Zielgruppen verschiedene Aspekte im Vordergrund. Diese können sein:

- **für Spannungsfelder (und Risiken) sensibilisieren**
- **konkrete Handlungsanregungen/Tipps geben**
- **Regeln artikulieren und diskutieren**
- **Hintergrundinformationen bieten**
- **Positionierung gegenüber Entwicklungen in der Medienwelt anregen**

Welche Aspekte sind bei der Arbeit mit verschiedenen Altersgruppen zu beachten?

Bei **jüngeren Zielgruppen (bis 13 Jahre)** ist davon auszugehen, dass sie erst beginnen sich selbständiger im Netz zu bewegen und dass damit auch Online-Communitys an Relevanz gewinnen. Entsprechend wichtig ist es, sie auf diesem Weg zu begleiten und auch auf Problemstellungen hinzuweisen, die in vielen Fällen nicht allein im Handlungskontext erfasst werden können (zum Beispiel die Frage „Wer kann meine Daten sehen?“). Da die Jugendlichen viele Funktionen der Communitys noch nicht selbst genutzt haben, können sie in der Regel nur begrenzt auf eigene Erfahrungen zurückgreifen. Es ist aber davon auszugehen, dass sie bereits von anderen, häufig älteren Jugendlichen etwas über Online-Communitys und die darin liegenden Chancen und Risiken gehört haben. Denn Peers sind die wichtigste Informationsquelle über Online-Communitys. Folgende Aspekte sind für die Arbeit mit dieser Zielgruppe besonders relevant:

- **für Spannungsfelder (und Risiken) sensibilisieren** (Dafür sensibilisieren, dass Spannungsfelder bestehen. Auch wenn es Spaß macht, können Probleme damit verbunden sein.)

- **Konkrete Handlungsanregungen/Tipps geben:** (Zum Beispiel zum Thema Privatsphäre-Einstellungen. Dies kann beispielsweise mit Entscheidungssituationen (siehe Material) besprochen werden, aber auch anhand von Hinweisen, wo sie sich mit Fragen oder Problemen hinwenden können.)

Junge Jugendliche (ca. 14-16 Jahre) sind meist aktiv in den Online-Netzwerken unterwegs. Für diese Altersgruppe sind ihre Freunde und erste Beziehungserfahrungen wichtige Bereiche, die auch in den Sozialen Netzwerkdiensten erlebt und ausgelebt werden. Entsprechend kann man in der pädagogischen Arbeit mit ihnen an ihren eigenen Erfahrungen ansetzen und sie als Expertinnen und Experten in die Arbeit einbinden. Allerdings ist auch bei dieser Zielgruppe damit zu rechnen, dass große Unterschiede im Erfahrungshintergrund bestehen. Dies sollte bei der

Arbeit berücksichtigt werden. Auch wenn der Großteil der Jugendlichen in Online-Communitys aktiv ist, sollten auch die in den pädagogischen Angeboten berücksichtigt werden, die weniger Erfahrungen mitbringen.

- **Regeln artikulieren und diskutieren** (Zum Beispiel über folgende Methode: In der Schulklasse sollen Tipps für eine neue Klassenkameradin oder einen neuen Klassenkameraden gesammelt werden, die beziehungsweise der sich noch nicht so gut mit Online-Communitys auskennt: Was sollte sie/er tun? Was nicht? Jeweils: Weshalb?)

- Gegebenenfalls in diesem Kontext auch: **konkrete Handlungsanregungen/Tipps geben**

- **Hintergrundinformationen bieten** (Zum Beispiel anhand von Materialien wie Videoclips oder interaktiven Spielen aufzeigen, wie online verfügbare Daten gesammelt und ausgewertet werden können.)

- **Positionierung gegenüber Entwicklungen in der Medienwelt anregen** (Zum Beispiel bezüglich der Entwicklung, dass immer mehr Daten online verfügbar sind – Wer soll für den Datenschutz zuständig sein? Die Nutzenden, der Staat, die Anbieter? Wem wird vertraut? Wer hat die Macht?)

Bei **älteren Jugendlichen (ab 17 Jahren)** gilt im Grunde das gleiche, wie es bereits für die jungen Jugendlichen beschrieben wurde. Man kann aber davon ausgehen, dass die Jugendlichen bereits mehr Erfahrungen mitbringen und auch Erfahrungen in weiteren Feldern der Online-Nutzung aufweisen können. Beispielsweise ist für diese Zielgruppe online einkaufen durchaus eher möglich als für die jüngeren Jugendlichen. Vor allem aber ist mit dieser Altersgruppe eine Diskussion über die gesamtgesellschaftlichen Entwicklungen besser möglich und interessanter für sie. Gerade mit ihnen können Handlungsregeln beispielsweise aus der Diskussion gesamtgesellschaftlicher Entwicklungen heraus entwickelt werden und damit auch die gesellschaftspolitische Bedeutung des Medienhandelns reflektiert werden.

- **Regeln artikulieren und diskutieren** (Zum Beispiel ebenfalls anhand der oben beschriebenen Methode, Tipps für eine neue Schulkameradin oder einen neuen Schulkameraden zu sammeln.)
- **Hintergrundinformationen bieten** (Zum Beispiel auch hier Materialien wie Videoclips, Spiele etc. einsetzen, die Hintergrundinformationen zum Thema aufzeigen.)
- **Positionierung gegenüber Entwicklungen in der Medienwelt anregen** (und gegebenenfalls daraus gemeinsam konkrete Handlungsanregungen/Tipps entwickeln.)

Methoden

Im pädagogischen Alltag können sich ganz unterschiedliche Zugänge zum Thema Online-Communitys ergeben. Das Spektrum reicht von kurzen Einzelgesprächen bis hin zu längeren und aufwändigeren Projekten. Im Folgenden werden deshalb **fünf verschiedene methodische Zugänge zu den Themen Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrecht in Online-Communitys** beschrieben, die sich an möglichen pädagogischen Situationen orientieren. Die hier vorgestellten Methoden sind in ihrer Umsetzung erprobt und beruhen auf Erfahrungen in der medienpädagogischen Arbeit mit Jugendlichen. Sie lassen sich, wie beschrieben, einzeln realisieren, können aber auch je nach den Möglichkeiten vor Ort bausteinhaft kombiniert werden. Vorab noch einige allgemeine Anregungen für die pädagogische Praxis:

- Auch die Erziehenden, die selbst nur wenig eigene Erfahrungen mit Communitys gesammelt und vielleicht das Gefühl haben, nicht ausreichend gut informiert zu sein, um das Thema mit Jugendlichen zu behandeln, sollten sich nicht davon abhalten lassen, sich an das Thema heranzuwagen. Zum einen kennen sich die

meisten Jugendlichen sehr gut mit den technischen, gestalterischen und kommunikativen Möglichkeiten von Communitys aus und es lohnt sich, dieses Wissen einzubeziehen. Zum anderen können die Jugendlichen von anderen Jugendlichen lernen (Peer-to-Peer-Lernen). Ermutigen Sie zum wechselseitigen Austausch untereinander und regen Sie Diskussionen zwischen den Jugendlichen an. Die Peergroup ist eine wichtige Bezugsgruppe für Jugendliche – ihr Einbezug kann sich wie ein roter Faden durch alle Methoden ziehen.

- Sie können Online-Communitys auf vielfältige Weise in Ihre pädagogischen Aktivitäten einbeziehen, zum Beispiel bei der Durchführung gemeinsamer Aktivitäten wie thematischen Projekten (Auseinandersetzung mit dem Stadtteil, Förderung von Umweltschutz o.Ä.), Veranstaltungen in Ihrer Einrichtung, Ferienfahrten und vieles mehr. Communitys werden von Jugendlichen als Kommunikationsplattform genutzt, um sich selbst darzustellen und sich mit ihren Freundinnen und Freunden über alle möglichen Dinge auszutauschen. Ermutigen Sie Ihre Zielgruppen dazu das, was sie bei Ihnen in der Einrichtung diskutieren

und erleben, auch im Freundeskreis online zu präsentieren und zu diskutieren.

- Ausgangspunkt für pädagogische Aktivitäten sind immer die eigenen Interessen, Erfahrungen und Wertvorstellungen der beteiligten Jugendlichen (Subjektorientierung). Hier gilt es anzusetzen, offene Fragen zu beantworten, vorhandene Kompetenzen sichtbar zu machen und zu erweitern.
- Mädchen und Jungen nutzen das Internet allgemein und Communitys im Besonderen auch auf unterschiedliche Weise und sammeln deshalb unterschiedliche Erfahrungen. Es kann also sinnvoll sein, in geschlechtshomogenen Gruppen zu arbeiten – zum Beispiel wenn es um die Themen Beziehung oder sexuelle Anmache geht.

Diese Methoden sollen Ihnen dabei helfen, einen medienkompetenten Umgang von Jugendlichen mit Online-Communitys zu fördern. Im thematischen Fokus Ihrer Aktivitäten können jeweils einzelne oder mehrere Aspekte der hier behandelten Themen *Datenschutz, Persönlichkeitsrechte* und *Urheberrecht* stehen. Im Internet unter *webhelm.de* finden Sie Materialien für Ihre Aktivitäten, die nach diesen Themenkomplexen sortiert sind. Zum Teil sind sie in den *webhelm. Werkstätten* entstanden. Sie finden unter *webhelm.de* aber auch noch weitere hilfreiche Links zu pädagogischen Materialien und Ressourcen.

Die einzelnen Methoden sind jeweils folgendermaßen gegliedert:

- Zielgruppen (Alter, Gruppengröße)
- Rahmenbedingungen (Zeit, Räume, Materialbedarf)
- Ziele
- Beschreibung
- Beispiel
- Variationsmöglichkeiten

1. Instant Message – Gesprächssituationen nutzen oder schaffen

Im pädagogischen Alltag bieten sich viele Gelegenheiten, ohne großen Aufwand über die Community-Aktivitäten Jugendlicher ins Gespräch zu kommen, etwas über ihre Motive und Nutzungsgewohnheiten zu erfahren, Reflexion anzuregen und wichtige Hintergrundinformationen zu vermitteln.

Zielgruppen

- alle Altersgruppen
- einzelne Jugendliche oder kleinere Gruppen
- bis zu ca. 10 Teilnehmende

Rahmenbedingungen

- kurze Gesprächssituationen mit Einzelnen oder Gruppen nutzen (zum Beispiel beim gemeinsamen Warten, während Autofahrten etc.),
- kein Materialbedarf

Ziele

- Reflexion über die Community-Nutzung anregen
- für Spannungsfelder (& Risiken) sensibilisieren
- Hintergrundinformationen bieten

- Problemfelder identifizieren und Lösungen anbieten

Beschreibung

Das Gespräch sollte ergebnisoffen verlaufen. Zeigen Sie aufrichtiges Interesse. Das erreichen Sie dadurch, dass Sie im Gespräch einfach die Fragen stellen, die Sie selbst am meisten interessieren. Wichtig ist dabei, die Internetnutzung Jugendlicher nicht zu diffamieren, sondern die Motive ihres Handelns zu verstehen und zur Reflexion über die Community-Nutzung anzuregen. Hier können Sie auch weiterführende Informationen oder Informationsquellen vermitteln. *webhelm.de* ist zum Beispiel ein Ausgangspunkt dafür. Dort können Jugendliche verschiedene Potenziale und Schwierigkeiten bei der Community-Nutzung mit anderen Jugendlichen diskutieren. Ausgangspunkt sind hierbei Filme, Comics und Audiobeiträge, die Jugendliche selbst zu diesem Thema entwickelt haben.

Beispiele

- „Hast du eine Ahnung, was Twitter ist?“
- „Bei welchen Communitys sind eigentlich die meisten in deiner Klasse angemeldet?“
- „Was ist denn der Unterschied zwischen dieser

und jener Community? Wieso sind bei der einen mehr von euch angemeldet?“

- „Sind deine Eltern auch bei einer Community angemeldet?“
- „Ich habe neulich von einem Mobbingfall bei *schülerVZ* gehört. Wie läuft denn sowas ab? Und was kann man dagegen tun?“
- „Laden sich bei euch in der Klasse eigentlich viele Filme und Musik aus dem Netz herunter? Es gibt ja mittlerweile auch viele Abmahnungen mit der Folge, dass man teilweise ganz schön viel Geld bezahlen muss.“
- „Kannst du dich mit deinem Handy in die Community einloggen? Können das viele aus deiner Klasse?“

Variationsmöglichkeiten

Sie können auch ein stärker strukturiertes Gespräch über Chancen und Risiken der Internetnutzung vorbereiten. Für ein solches Gespräch sollten mindestens 30 Minuten eingeplant werden, damit mehrere Teilnehmende zu Wort kommen können. Die Gesprächsleitung kann auch bei Jugendlichen selbst liegen. Ein solches Gespräch gliedert sich in mehrere Phasen: Zur Eröffnung des Gesprächs können die von Jugendlichen im

Rahmen der *webhelm.Werkstätten* entstandenen Comics, Filme oder Audiobeiträge ein geeigneter Input sein. Sie reißen meist ein Problem an, das aus Sicht von Jugendlichen besteht. Ausgehend davon können Sie mit den Jugendlichen diskutieren, ob ihnen die beschriebenen Probleme bekannt sind, wie sie sich in solchen Fällen verhalten oder verhalten würden, welche weiteren Probleme und Fragen sie benennen würden und welche Lösungen aus ihrer Sicht geeignet wären oder an welcher Stelle die Jugendlichen weiterführende Informationen finden können. Denkbar ist auch, dass Sie sich als Einstieg mit den Jugendlichen gemeinsam bei *webhelm.de* einloggen und die Comics, Filme oder Audiobeiträge anderer Jugendlicher dort durch Kommentierung diskutieren. Das Gespräch sollte einen gemeinsamen Abschluss finden und die wichtigsten Ergebnisse durch die Gesprächsleitung kurz zusammengefasst werden. Möglicherweise eignet sich die Zusammenfassung auch dazu, im Gruppenraum ausgehängt zu werden.

2. WWW – WorldWideWissensquiz zu Communitys

Bei dieser Methode erfinden Jugendliche eine Quizshow zum Thema Web 2.0, die anschließend gemeinsam gespielt werden kann. Dabei findet auf zwei Ebenen eine Auseinandersetzung mit den Themenbereichen Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrecht statt. Zum einen wird durch das Erstellen einer eigenen Quizshow über das Web 2.0 bei den Beteiligten die Reflexion über ihre Nutzungsweisen und Erfahrungen angeregt und Hintergrundinformationen recherchiert. Zum anderen werden durch das Spielen der Quizshow Diskussionsanlässe geschaffen und Informationen vermittelt.

Zielgruppen

- Jugendliche, die Communitys nutzen
- in allen Altersgruppen

Rahmenbedingungen

- ca. 3 Stunden für die Entwicklung der Quizshow, ca. 30-45 Minuten für das Spielen der Quizshow, evtl. Aufbauzeiten für die Quizshow einrechnen

- PC mit Internetanschluss
- *WorldWideWissensquiz* oder Präsentationsprogramm (zum Beispiel Microsoft PowerPoint oder die kostenfreie Variante OpenOffice Impress)
- Papier und Stifte

Ziele

- für Spannungsfelder (und Risiken) sensibilisieren
- Regeln artikulieren und diskutieren
- Hintergrundinformationen bieten
- Positionierung anregen
- Diskussionsanreize schaffen

Beschreibung

Eine Quizshow stellt eine unterhaltsame Art der Auseinandersetzung mit wichtigen Themen dar. Durch die Fragen und Antworten können sowohl allgemeine Informationen über Hintergründe und Spannungsfelder der Internetnutzung angesprochen und thematisiert als auch Hintergrundinformationen vermittelt werden. Dadurch, dass die Jugendlichen die Quizshow selbst erstellen, setzen sie sich intensiv mit Hintergründen und Rahmenbedingungen der Community-Nutzung auseinander.

Sie finden hierfür unter *webhelm.de* Informationen und weitere Quellen für die Recherche im Internet. Bei der Entwicklung der Fragen erhalten Sie auch Einblick in Nutzungsmotive der Jugendlichen und es können mögliche positive Handlungsoptionen ausgetauscht werden. Zudem bietet sich die Chance des Peer-to-Peer-Lernens. Aufgabe des Pädagogen oder der Pädagogin ist dabei, eine Auseinandersetzung über schwierige Fragen anzuregen und gegebenenfalls Hintergrundinformationen oder Quellen für die eigene Recherche der Jugendlichen zu vermitteln.

Die Vorbereitung des Quiz mit Fragen, Bildern und Soundeffekten kann unter Verwendung von Material geschehen, das unter Creative Commons-Lizenz veröffentlicht ist. Die Gestaltung der Fragen erfolgt am besten nach dem von „Wer wird Millionär?“ bekannten Spielprinzip, bei dem pro Frage vier mögliche – darunter drei falsche – Antworten zur Auswahl gestellt werden. Anders als bei „Wer wird Millionär?“ treten aber zwei oder mehrere Gruppen gegeneinander an. Die Antworten sollten möglichst schwierig und auch humorvoll sein, das fördert die Motivation und den Spaß beim Spielen. Die Anzahl der zu erstel-

lenden Fragen bemisst sich nach der Anzahl der gewünschten Spielrunden. Zusätzlich sollten noch Schätzfragen entwickelt werden, deren Antwort eine Zahl ist. Bei Punkte-Gleichstand kann dann als Sieger ermittelt werden, wer mit seiner Vermutung am nächsten an der richtigen Zahl liegt.

Für das Spielen des Quiz sollte eine geeignete Atmosphäre geschaffen werden. Je mehr Jugendliche am Spiel teilnehmen und je größer das Publikum ist, desto größer ist die Motivation der Beteiligten. Arbeiten Sie mit kleineren Gruppen, können zwei Quizspiele entwickelt werden, die eine Gruppe für die jeweils andere entwickelt. Beamer, Soundanlage und Mikrofone schaffen eine noch spannendere Atmosphäre. Für die Moderation der Quizshow sollten nach Möglichkeit Jugendliche eingebunden werden. Die Teilnehmenden können entweder einzeln oder in Gruppen gegeneinander antreten. Pro Runde sollten mindestens vier Fragen gestellt werden. Jeder Kontrahent erhält vier Zettel (Antwort 1, 2, 3 und 4) mit denen er die Frage – zunächst verdeckt – beantworten kann. Alle Teilnehmenden halten auf das Signal der Moderation ihre Ant-

wort hoch. Für richtige Antworten gibt es einen Punkt. Derjenige, diejenige oder dasjenige Team mit den meisten Punkten gewinnt am Ende. Bei Gleichstand wird eine Schätzfrage gestellt. Wichtig ist, dass die Moderation nicht nur die Fragen vorliest und die Punkte zählt, sondern inhaltlich auf die Fragen Bezug nimmt und zusätzliche Hintergrundinformationen sowie Informationsquellen vermittelt.

Beispiele

Beispiele finden Sie im *WorldWideWissensquiz* oder durch Recherche auf *webhelm.de*

Variationsmöglichkeiten

Sie können auch als Pädagogin oder Pädagoge selbst ein Quiz entwickeln und als Einstieg in ein Gespräch oder Abschluss dafür mit den Jugendlichen spielen. Dafür können Sie zum Beispiel auf das *WorldWideWissensquiz* unter *webhelm.de* zurückgreifen, können dies aber auch mit eigenen Fragen erweitern.



Abb. 11: Kommunikation 2.0
(© misterQM, www.photocase.com)

3. Startup – ein Szenario zur Entwicklung der perfekten Community

Bei einem Szenario oder Planspiel schlüpfen die Beteiligten in die Rollen von Community-Betreibern und reflektieren ihren Umgang mit dem Web 2.0 aus einer anderen Perspektive. Dabei werden die Komplexität des Web 2.0 sowie die Spannungsfelder, in denen Jugendliche online agieren, und mögliche Handlungsoptionen reflektiert und diskutiert.

Zielgruppen

- mindestens 6 Teilnehmende in zwei Gruppen
- jede Altersgruppe (auch Jugendliche, die Communitys nicht nutzen)

Rahmenbedingungen

- 60 Minuten
- ausreichend Raum für getrennte Diskussionen von mindestens zwei Gruppen

Ziele

- für Spannungsfelder (und Risiken) sensibilisieren
- Regeln artikulieren und diskutieren

- Positionierung anregen
- Diskussionsanreize bieten

Beschreibung

Die Beteiligten werden in zwei oder mehr Gruppen von maximal vier Teilnehmenden aufgeteilt. Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rolle von Community-Betreibern und erhalten von der Spielleitung den Auftrag, sich als Internetagenturen mit der Gründung einer neuen, aus ihrer Sicht verbesserten, Online-Community zu beschäftigen. Dabei sollen Probleme der bereits existierenden Communitys aus ihrer Sicht benannt werden (zum Beispiel Werbung, Datenhandel, Intransparenz, Mobbing o.Ä.), Lösungsmöglichkeiten für diese Probleme sowie neue Funktionalitäten, die für Jugendliche wichtig und spannend sein könnten, entwickelt werden. Die Community braucht natürlich auch einen Namen und ein Logo. Die von den Jugendlichen entwickelten Modelle werden dann wechselseitig vorgestellt, diskutiert und konstruktiv kritisiert.

Durch ein solches Szenario werden zum einen die wirtschaftlichen und sozialen Rahmenbedingungen des Web 2.0 thematisiert und jene

Spannungsfelder reflektiert, in denen Jugendliche online agieren. Zum anderen werden Problemlösungen entwickelt, die sich auch auf die existierenden Communities anwenden lassen. Die Aufgabe der pädagogischen Anleitung ist, Problemfelder zu benennen (zum Beispiel gesetzlicher Datenschutz, Persönlichkeitsrechte u.a.), Hintergrundinformationen zu vermitteln, zur Diskussion anzuregen und Möglichkeiten des Transfers des Besprochenen in die alltägliche Onlinenutzung aufzuweisen.

Beispiele

Als thematischer Einstieg in das Szenario können auch die im Rahmen der *webhelm.Werkstätten* produzierten Materialelemente genutzt werden.

Variationsmöglichkeiten

Eine Variante, die mehr Zeit beansprucht (von einem halben Tag bis hin zu mehreren Tagen), dafür aber eine differenziertere Auseinandersetzung ermöglicht, stellt ein Planspiel dar, bei dem zusätzliche Rollen vergeben werden. Die möglichen Rollen (die Bandbreite kann dabei von Community-Betreibern bis zu Nutzenden,

Politikerinnen oder Politikern, Datenschützerinnen oder Datenschützern u.a. reichen) sollten durch die Jugendlichen selbst erarbeitet werden. Für die Kommunikation während des Planspiels können auch Online-Kommunikationsmittel wie Instant Messaging Programme (zum Beispiel *ICQ* oder *msn*) oder Communities genutzt werden. Ein umfangreiches Dossier der Bundeszentrale für politische Bildung zu Planspielen findet sich im Internet: www.bpb.de/methodik/UXJHNV.



4. Aktive Medienarbeit (zum Beispiel Comics oder Fotostorys)

In der aktiven Medienarbeit nutzen Jugendliche Medien aktiv und kreativ. Die Projektarbeit ist handlungsorientiert („learning by doing“) und findet in Gruppen statt. Viele Probleme der Community-Nutzung (zum Beispiel der Umgang mit der eigenen Privatsphäre, dem Urheberrecht oder dem Recht am eigenen Bild) werden dabei sichtbar und Handlungsoptionen praktisch angewandt.

Zielgruppen

- alle Altersgruppen, jeweils altershomogen aufgeteilt nach den oben beschriebenen Nutzerinnen- und Nutzertypen

Rahmenbedingungen

- mindestens 2-3 Stunden
- 4-6 Jugendliche pro Gruppe
- 1 Fotoapparat, gegebenenfalls Stativ
- 1 PC mit Comic Life (www.comiclife.com) oder PowerPoint pro Gruppe
- Flipchart und Stifte zur Ideensammlung und Entwicklung des Storyboards

Ziele

- für Spannungsfelder (und Risiken) sensibilisieren
- konkrete Hinweise geben
- Regeln artikulieren und diskutieren
- Hintergrundinformationen bieten
- Positionierung anregen

Beschreibung

Nach dem Vorbild der Jugendlichen, die im Rahmen der *webhelm.Werkstätten* aktiv und kreativ mit Medien gearbeitet haben, können in den zu produzierenden Geschichten typische Handlungssituationen, Probleme und Lösungsmöglichkeiten thematisiert oder konkrete Hinweise gegeben werden. Eine einfache und alltagstaugliche Methode ist dabei das Gestalten von Comics oder Fotostorys.

Zum inhaltlichen Einstieg können Teile der Materialien auf *webhelm.de* verwendet werden. Daran anknüpfend kann mit den Beteiligten darüber diskutiert werden, ob sie ähnliche Erfahrungen gemacht haben und ob sie das darin Gezeigte als realistisch oder als übertrieben einschätzen (siehe auch Methode 1 „Instant Message“). Wichtig

ist dabei, dass der Fokus auf die Erfahrungen der Jugendlichen gerichtet wird und sie benennen, was ihnen an Communitys wichtig ist, was sie problematisch finden und welche Handlungsoptionen sie sehen. Auf Basis dieser Diskussionen werden ein Thema und Ideen für den Verlauf der Geschichte entwickelt. Zunächst werden in einem Brainstorming alle Ideen für den Verlauf der Geschichte gesammelt. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Geschichte über einen Spannungsbogen verfügt und unterhaltsam ist. Oft kann man unterschiedliche Ideen kombinieren und so der Geschichte einen besonderen Inhalt geben. Im nächsten Schritt werden die beteiligten Charaktere, Räume und benötigten Requisiten in einem kleinen Storyboard skizziert. Dabei handelt es sich um eine Übersicht, in der jedes einzelne Foto des späteren Comics oder der Fotostory ein eigenes Feld erhält und anhand dessen deutlich wird, wie die fertige Aufnahme später aussehen soll. Die Orte und Requisiten sollten möglichst alltagsnah ausgewählt werden, damit die Geschichte realistischer wirkt. Das Storyboard wird gut sichtbar aufgehängt, damit die Teilnehmenden sich im Laufe des Produktionsprozesses daran orientieren können.

Im nächsten Schritt werden die Fotoaufnahmen gemacht. Die Schauspielerinnen und Schauspieler sollten möglichst auf starke Gestik und Mimik achten. Es empfiehlt sich, ein Stativ zu verwenden, damit die Bilder nicht verwackeln und pro Szene gleich mehrere Fotos zu machen, denn oft lässt sich auf dem kleinen Bildschirm von Digitalkameras nicht genau erkennen, ob die Mimik der Schauspielerinnen und Schauspieler gelungen oder das Bild scharf ist. Wichtig ist auch, auf ausreichend Platz für die später einzufügenden Sprechblasen zu achten. Die Jugendlichen können sich beim Fotografieren abwechseln.

Sind alle Aufnahmen gemacht, wird am PC weiter gearbeitet. Die Softwaretitel Comic Life oder PowerPoint eignen sich dafür besonders gut. Sie finden unter *webhelm.de* ausführliche Anleitungen, die Schritt für Schritt das Vorgehen erläutern. Die entstandenen Produkte sollten möglichst prominent veröffentlicht werden, zum Beispiel durch eine Ausstellung und Vernissage in der Einrichtung, bei Festen oder auf der Internetseite der Einrichtung sowie den Communityprofilen der Jugendlichen. Durch die Veröffentlichung werden die Sichtweisen der Jugendlichen für andere sichtbar

und es können dadurch wechselseitige Lernprozesse initiiert und Anlässe zum informellen Austausch über wichtige Fragen, Probleme und Handlungsoptionen geschaffen werden.

Es ist auch möglich, die Produkte unter *webhelm.de* zu veröffentlichen und damit einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Sie können dann unter Umständen auch von anderen Jugendlichen oder Jugendeinrichtungen in ihre Projekte einbezogen werden. Nehmen Sie hierfür einfach Kontakt mit uns auf (info@webhelm.de).

Beispiele

siehe *webhelm.de*

Variationsmöglichkeiten

Neben der hier vorgestellte Methode der Produktion von Comics oder Fotostorys ist auch das

Arbeiten mit anderen Medien denkbar, z.B. die Produktion von Handyclips (Anleitungen s. www.ohrenblick.de), Audiobeiträgen und Interviews (Anleitungen s. www.netzcheckers.de) oder Filmen. Für aufwändigere Medienproduktionen können auch externe medienpädagogische Partner hinzugezogen werden. Für die außerschulische Jugendarbeit steht in Bayern die Medienfachberatung (www.medienfachberatung.de), für schulische Projekte die MiBS (medienpädagogisch-informationstechnische Beraterinnen und Berater) als Ansprechpersonen zur Verfügung. Das Förderprogramm *In eigener Regie* (www.ineigenerregie.de) bietet auch Unterstützung und Mittel für die Durchführung von Medienprojekten (Video, Audio und Multimedia).

Fragen des Urheberrechts und der Veröffentlichung von Produkten können und sollten während des Produktionsprozesses durch die Leitung thematisiert werden. Zum einen können dabei Hinweise auf Materialquellen im Internet (zum Beispiel Musik und Bilder unter Creative Commons-Lizenz) genannt werden, zum anderen Fragen der Persönlichkeitsrechte (zum Beispiel das Recht am eigenen Bild) und des Datenschutzes (zum Beispiel wer die Produkte sehen darf und was mit den Daten möglicherweise geschehen kann, wenn sie im Internet veröffentlicht werden) diskutiert werden.

5. Peer-to-Peer Jugend-Mentorinnen und -Mentoren

Hierbei schlüpfen erfahrenere Jugendliche in die Rolle von Vermittlerinnen und Vermittlern, die andere Jugendliche bei Fragen des kompetenten Umgangs mit dem Web 2.0 beraten oder eigene Projekte zu den Themen Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrecht durchführen. Dadurch entstehen weitere Chancen für Partizipation und Peer-to-Peer-Lernen in der Jugendarbeit.

Zielgruppen

- ältere Jugendliche mit Community-Erfahrung, die als Medienexpertinnen und -experten fungieren

Rahmenbedingungen

- erfordert intensive Planung und Begleitung
- kontinuierlicher Zeitaufwand für die Betreuung der Jugendlichen

Ziele

- Peer-to-Peer-Lernen ermöglichen

Beschreibung

Es ist davon auszugehen, dass sich die in Communitys aktiven Jugendlichen gut mit den technischen, gestalterischen und kommunikativen Möglichkeiten der Internetnutzung auskennen. Die Peer-Group ist ein wichtiger Bezugspunkt für Jugendliche, was das Medienhandeln, aber auch die Orientierung an gemeinsamen Werten betrifft. Das gilt auch für den Umgang untereinander in Online-Communitys. Ziel dieser Methode ist es deshalb, Jugendliche in die Vermittlung einzubinden und als Expertinnen und Experten zu qualifizieren, die zum einen über Potenziale, Fallstricke und Handlungsalternativen der Internetnutzung Bescheid wissen, zum anderen aber auch didaktisch-methodisch darauf vorbereitet sind, ihr Wissen an andere weiterzugeben. Die Weitergabe wird beispielsweise dadurch möglich, dass die Jugendlichen in der Einrichtung als kompetente Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner zur Verfügung stehen, Diskussionen in der Peergroup anregen und bei Fragen beraten können oder dadurch, dass die Jugendlichen Projekte durchführen. Dabei ist auch daran zu denken, Communitys als Handlungsort mit einzubeziehen.

Als Mentorinnen und Mentoren eignen sich jene jugendlichen Medienexpertinnen und -experten, die bereit sind, ihr Wissen an andere weiterzugeben und Verantwortung zu übernehmen. Dadurch entstehen auch Partizipationschancen für Jugendliche, die ihre medienbezogenen Kompetenzen in der Jugendarbeit bislang nicht einbringen konnten.

Die Mentorinnen und Mentoren sollten sich einen Namen geben, der ihr Know-how deutlich macht und für Zusammenhalt und Motivation sorgt. Die Beteiligten können hierfür eine eigene Bezeichnung entwickeln. Sie brauchen für ihre Aufgabe eine feste Ansprechperson (Anleitung), die für Motivation, Unterstützung sowie regelmäßiges Feedback verantwortlich ist und regelmäßige Aktivitäten anregt und unterstützt.

Die Ausbildung von Mentorinnen und Mentoren umfasst folgende Schritte:

1. Information/Qualifizierung und Entwickeln methodischer Konzepte

In Kleingruppen oder Einzelarbeit können sich die Jugendlichen mit Hilfe der Materialien auf webhelm.de über den Sachverhalt informieren. Denkbar ist auch, dass für jeden der einzelnen Bereiche Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrecht ein spezialisiertes Team zuständig ist. Für die inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Thema können durch die Anleitung die oben genannten Methoden genutzt werden. Diese stehen Mentorinnen und Mentoren auch für die Vermittlung an andere Jugendliche zur Verfügung. Zunächst ist gemeinsam zu überlegen, welcher Vermittlungsbedarf bei den Jugendlichen in der Einrichtung besteht und welche Angebots- oder Projektformen denkbar sind. Für die ersten Aktivitäten sollte eine möglichst präzise und überprüfbare Zielsetzung formuliert und ein detaillierter Ablaufplan entwickelt werden. Durch wechselseitige Vorstellung der Ideen können Feedback und weitere Anregungen eingeholt werden.

2. Erste Angebote oder Projekte

Bei der Durchführung von ersten Aktivitäten sollte die Anleitung u.U. unterstützend zur Hand gehen, sich aber nicht zu sehr einmischen. Die Mentorinnen und Mentoren benötigen insgesamt eine feste Ansprechperson, die sie sowohl bei Fragen und der Entwicklung ihres fachlichen Wissens, als auch ihrer methodisch-didaktischen Kompetenzen und bei der Durchführung von Projekten unterstützt. Die ersten Schritte sollten fotografisch – oder wenn dies von den Teilnehmenden gewünscht ist auch per Video – dokumentiert werden. Diese Aufnahmen dienen u.a. der Evaluation des Projekts oder zur Erinnerung.

3. Evaluation und Feedback

Beim Feedback – das sowohl durch die Anleitung als auch durch die Beteiligten vermittelt wird – sollte darauf geachtet werden, dass die Motivation der Mentorinnen und Mentoren nicht unter der notwendigen inhaltlichen und formalen Kritik leidet. Feedback-

regeln müssen also gegebenenfalls zuerst vermittelt werden. Die Anregungen sollten auf jeden Fall dokumentiert und in die Planung weiterer Aktivitäten einbezogen werden.

4. Institutionalisierung oder Durchführung weiterer Projekte

Auf Basis der gemachten und reflektierten Erfahrungen kann nun eine Institutionalisierung (zum Beispiel ein Jugendlicher als fester Ansprechpartner in der Einrichtung oder Jugendgruppe) oder die Planung von weiteren Projekten erfolgen. Aufgabe der Leitung ist dabei, die Mentorinnen und Mentoren gemäß ihrer zeitlichen Möglichkeiten zu weiteren Aktivitäten zu ermutigen und sie darin zu unterstützen.

Wichtig ist natürlich auch, dass die Jugendlichen etwas für ihren Einsatz zurückbekommen. Engagement findet deswegen statt, weil man sich etwas davon erwartet – nicht zwangsläufig eine materielle Entlohnung, sondern auch das Gefühl, etwas Besonderes geleistet zu haben und die

Anerkennung hierfür. Denkbar ist auch eine Wertschätzung in Form von kleinen Präsenten, die Bedankung bei größeren Veranstaltungen o.Ä.

Beispiele

Die Mentorinnen und Mentoren gestalten einen Informationsnachmittag für Einsteigerinnen und Einsteiger in Online-Communitys. Mögliche Inhalte könnten Informationen zu Privatsphäre-einstellungen, gesetzlichen Regeln, möglichen Fallstricken und Gefahren oder Regeln für die eigene Selbstdarstellung, die Vernetzung und den Umgang untereinander sein. Die Teilnahme an dem Angebot wird mit einer Urkunde belohnt. Denkbar wäre auch, dass die Mentorinnen und Mentoren ein thematisches Nachmittagsangebot entwickeln und ein einfaches Medienprojekt mit anderen Jugendlichen durchführen (siehe zum Beispiel Methode 3).

Variationsmöglichkeiten

In Baden-Württemberg wird ein ähnliches Modell seit einigen Jahren erfolgreich an Schulen durchgeführt. Umfangreiche Materialien und weitere Informationen zu diesem Modell finden

Sie unter www.schuelermedienmentoren.de. Andere Beispiele für Peer-Education-Modelle, die sich dem Themenbereich Handy widmen, sind das Projekt *Handy-Scouts* der Aktion Kinder- und Jugendschutz, Schleswig-Holstein (www.akjs-sh.de/handy_scouts/Handy_Scouts.html) sowie das Projekt *Handy: lieb & teuer* der Landesstelle Jugendschutz, Niedersachsen (www.handy-liebundteuer.de).

Zum Weiterlesen

Schaeferberger, Michael (2010): Safer Internet. Qualitative Studie über Chancen und Gefahren von Social Communities. Online verfügbar unter www.jugendkultur.at in der Rubrik „Downloads“

Schmidt, Jan-Hinrik; Paus-Hasebrink, Ingrid; Hasebrink, Uwe (Hg.) (2009): Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Berlin: Vistas.

Schorb, Bernd; Kießling, Matthias; Würfel, Maren; Keilhauer, Jan (2010): Medienkonvergenz Monitoring Soziale Online-Netzwerke-Report 2010. Online verfügbar unter www.uni-leipzig.de/~umfmed/MeMo_SON10.pdf

Wagner, Ulrike; Brüggem, Niels; Gebel, Christa (2009): Web 2.0 als Rahmen für Selbstdarstellung und Vernetzung Jugendlicher. Analyse jugendnaher Plattformen und ausgewählter Selbstdarstellungen von 14- bis 20-Jährigen. Online verfügbar unter www.jff.de/studie_web2.0

Wagner, Ulrike; Brüggem, Niels; Gebel, Christa (2010): Persönliche Informationen in aller Öffentlichkeit? Jugendliche und ihre Perspektive auf Datenschutz und Persönlichkeitsrechte in Sozialen Netzwerkdiensten. Online verfügbar unter www.jff.de/studie_datenschutz

Wagner, Ulrike; Brüggem, Niels; Gerlicher, Peter; Schemmerling, Mareike (2012): Wo der Spaß aufhört ... Jugendliche und ihre Perspektive auf Konflikte in Sozialen Netzwerkdiensten. Online verfügbar unter: www.jff.de/studie_online-konflikte

Zum Weiterklicken

klicksafe.de – EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz
www.klicksafe.de

iRights.info – Informationsangebot zum Urheberrecht in der digitalen Welt
www.irights.info

watch your web – Jugendkampagne für sicheres Surfen im Web
www.watchyourweb.de

handysektor – Informationsangebot zu Sicherheit in mobilen Netzen
www.handysektor.de

juuuport - Web-Selbstschutzplattform von Jugendlichen für Jugendliche
www.juuuport.de

Datenparty – Informationsangebot zum Thema Datenschutz
www.datenparty.de

checked4you – Online-Jugendmagazin zum Thema Verbraucherschutz
www.checked4you.de

datenschutz-berlin.de – Portal des Berliner Beauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit
www.datenschutz-berlin.de

Die Materialien von *webhelm* sind auch im VIS – Verbraucherinformationssystem Bayern (www.vis.bayern.de) in der Rubrik „Daten Medien“ > „Projekte“ verfügbar.



Das Projekt **webhelm – Selbstverantwortung im Web 2.0** ist ein Kooperationsprojekt von



**JFF – Institut
für Medienpädagogik**
Pfälzer-Wald-Straße 64
81539 München
www.jff.de



**Aktion Jugendschutz
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.**
Fasaneriestraße 17
80636 München
www.bayern.jugendschutz.de

unterstützt durch:

Bayerisches Staatsministerium der
Justiz und für Verbraucherschutz



Bayerisches Staatsministerium für
Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen



Stiftung
Medienpädagogik
Bayern