



Internet, Games und neue Medien

Das Internet sowie Computer- und Videospiele sind ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur geworden.

Mädchen und Jungen im Alter von neun bis zwölf Jahren sind die derzeit am schnellsten wachsende Nutzergruppe des Internets. Inzwischen besteht eine Vollversorgung mit Computern (100%) und Internet (99%) in Haushalten, in denen Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren aufwachsen. 95% besitzen ein eigenes Handy und 75% steht ein eigener PC zur Verfügung. (Quelle: JIM Studie, 2008)

Die Lebenswelt der jetzt heranwachsenden Kinder und Jugendgeneration ist durch die Leitmedien Internet und Computer maßgeblich beeinflusst. So werden Freundschaften über Soziale Netzwerke wie facebook und co. gepflegt, Verabredungen werden über Instant-Messenger getroffen und das Informationszeitalter bekommt durch Online-Enzyklopädien wie Wikipedia eine ganz neue Bedeutung. Die neuen Medien dürfen nicht als Randphänomen in der Gesellschaft verstanden werden. Die elektronischen Medien haben die Kinderzimmer der „digital natives“ längst erobert. Die Bedeutung von Bildschirmspielen als Leitmedium in der Unterhaltung kann heute gar nicht mehr hoch genug eingeschätzt werden.



Interaktivität und Autonomie im Web 2.0 sind zu unwiderruflichen Standards in der kreativen Kommunikation von Kindern und Jugendlichen geworden. Standards, die den jungen Menschen neue Möglichkeiten in der Identitätskonstruktion bieten und alltägliche Aufgaben in vielerlei Hinsicht vereinfachen.

Ähnlich wie vor 500 Jahren, als sich der Buchdruck etablierte, so sagt auch heute die Kulturkritik, Pädagogik und teilweise auch die Politik dem Medium Internet den Kampf an. Die Verunsicherung gegenüber dem Medium Internet basiert überwiegend auf der medialen Berichterstattung über Computerviren, Datenverlust, Ausspionierung, Radikalisierung und Extremismus, Kinderpornografie, Gewaltverherrlichung u.ä. Besonders durch Ereignisse wie das Massaker an einer Erfurter Schule im Jahre 2002, bei dem ein Schüler 16 seiner Mitschüler mit einer Handfeuerwaffe tötete und den Amoklauf in Emsdetten 2006, bei dem mehrere Personen schwer verletzt wurden, wird die Unsicherheit zur Angst und geht hin bis zur Dämonisierung des Mediums Internet. Wenn Computerspiele in Deutschland Schlagzeilen in den Medien machen, dann sind diese fast kategorisch negativ. Meistens handelt es sich dabei um so genannte „Killerspiele“, bei denen das realitätsnahe Auslösen von virtuellen Menschen im Mittelpunkt steht. Einige Politiker sehen in diesen Spielen das Potential für gefährlich abweichendes Verhalten bei Jugendlichen und sprechen sich für ein Verbot derselben aus.

Neben den „Killerspielen“ sind in jüngerer Zeit auch Online-Rollenspiele vermehrt Gegenstand medialer Berichterstattung, meistens im Hinblick auf ihr Suchtpotential. Im Fernsehen und im Internet gibt es Dokumentationen über Online-Süchtige. In Tageszeitungen wird regelmäßig über das Phänomen Onlinesucht und mediale Gewalt berichtet.

Für Menschen, die nicht in einem virtuellen Raum des Internets teilnehmen, ist das Phänomen schwer greifbar. Mit einer unglaublichen Geschwindigkeit werden Parallelwelten geschaffen, deren Anziehungskraft gewaltig ist, die wie Drogen süchtig machen können und eine elementare Herausforderung an den Spieler darstellen, der eventuell mit seiner eigenen Realität nicht mehr zurechtkommt. Soziale Hemmnisse wie mangelnde Attraktivität, Übergewicht, Schüchternheit, Bildung, Lebensalter und Geschlecht sind in der virtuellen Welt ohne Bedeutung. Sogar reales Geld verdienen, neue soziale Kontakte knüpfen und die Betätigung in einem neuen Beruf sind Bestandteil moderner Online-Spiele.

Bei der PC-/Internetnutzung müssen vier wesentliche Erscheinungsformen unterschieden werden:



Entgegen dem funktionalen Umgang mit neuen Medien etwa für berufliche und schulische Zwecke, oder als gelegentliche Freizeitbeschäftigung, entwickeln einige junge Menschen einen problematischen, nämlich dysfunktionalen, oder sogar abhängigen PC-/Internetgebrauch (Petry 2009).

Onlinesucht

Derzeit stehen in den beiden psychiatrischen Klassifikationssystemen ICD-10 und

DSM-IV jedoch keine entsprechenden Kategorien für eine Suchterkrankung zur Verfügung. Momentan wird dieses Störungsbildes deshalb von vielen Autoren als *abnorme Gewohnheit und Störung der Impulskontrolle*, also eine Form der Verhaltenssucht, bezeichnet (Bergmann & Hüther 2006, Grüsser & Thalemann 2006).

Der Begriff „Internet Addiction Disorder“ (Internetsucht) wurde 1995 von dem New Yorker Psychiater Ivan Goldberg scherzhaft als Analogie zum Substanzmissbrauch, erfunden. Das neue psychopathologische Verhalten „Internet Addiction Disorder“ sollte die „Starrheit und Kompliziertheit der psychiatrischen Terminologie“ parodieren. Völlig unerwartet erhielt Goldberg eine Vielzahl von E-Mails von betroffenen Personen. 1996 wurde durch die New York Times Internetsucht zu einem öffentlichen Thema. Seither haben weltweit zahlreiche Psychologen die Internetsucht thematisiert. Kimberly Young war maßgeblich verantwortlich für die Klassifizierung des Begriffs „Internet Addiction Disorder“ (IAD) als psychische Erkrankung.

Young verteilt die verschiedenen Facetten der Internetsucht in folgende Formen:

- Unter **Computerspielsucht** fällt der übermäßige Konsum von Online- und Computerspielen. Nach der Statistik der Bundesweiten Computerspielsucht-Hotline der Uni-Klinik Mainz aus dem Jahr 2008 waren 70% der Anrufer/innen World of Warcraft (WoW), ein Online Rollenspiel) Spieler/innen, 8% spielten andere Rollenspiele und weitere 8% spielten Ego-Shooter. Hiervon sind meist Jungen betroffen.
- Wer an **Online-Kommunikations-sucht** leidet, ist abhängig vom Mailen, Chatten und Kommunizieren im Netz. Oft betrifft dies Mädchen und Frauen. Der Schutz der Anonymität gibt ihnen Sicherheit und senkt die Schwelle der Kontaktaufnahme. 8% der Anrufer/innen der Computerspielsucht-Hotline der Uni-Klinik Mainz riefen wegen diesem Problem an.

- Die **Online-Sexsucht** betrifft tendenziell eher Männer, denen es nicht gelingt, von Sexseiten, Online-Affären oder Stripvideo-Chats loszukommen.
- Betroffene der **Online-Kaufsucht** haben einen krankhaften Zwang im Netz einzukaufen, Schnäppchen zu machen und Artikel bei Auktionen zu ersteigern.
- **Online-Glücksspielsucht** wie Poker und Wetten.

Diverse Studien haben bereits das Phänomen des exzessiven Online-Konsums untersucht. Die verschiedenen Autoren der unterschiedlichen Studien sind sich einig, dass es einen beträchtlichen Teil von Internetnutzern gibt, die durch ihren übermäßigen Konsum im wirklichen Leben Probleme bekommen. Inwieweit es sich dabei um eine Störung im klinischen Sinn handelt, bleibt umstritten. Im deutschsprachigen Raum (Deutschland, Österreich und Schweiz) variiert je nach Autor der Anteil der „Süchtigen“ zwischen 2,3% und 12,7%. Für Deutschland liegen bisher nur wenige Studien vor. Diese hohe Differenz lässt sich dadurch erklären, dass die einzelnen Autoren jeweils eigene Kriterien für das Vorliegen einer Internetsucht definieren. Man sollte deshalb die bisherigen Online-Studien als erste Pilotstudien verstehen, die das Fundament für eine weitere wissenschaftliche Erforschung des Phänomens Online-Sucht gelegt haben (Duerdoth 2010).

Oft wird in der Diskussion um die Frage der Internetabhängigkeit nur von dem „Internet“ geredet. Die Unterteilung der Internetsucht in die verschiedenen Formen (siehe oben) wird leicht übersehen. Laut einer Untersuchung von Kimberly Young verbringen 35% der Personen, die als internetsüchtig klassifiziert wurden, ihre Zeit in Chatrooms, 28% halten sich in den virtuellen Welten von Online-Rollenspielen auf. Man kann deshalb davon ausgehen, dass viele der Internetab-

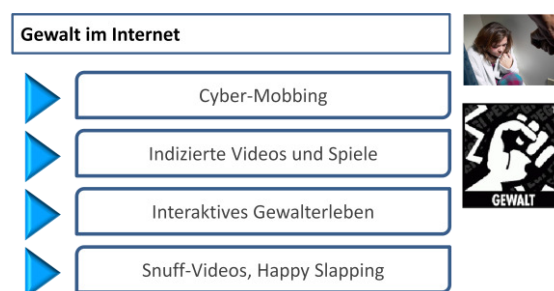
hängigen nicht per se internetsüchtig sind, sondern das Internet als Medium zur Befriedigung einer anderen Verhaltenssucht (Computerspielen, Sex, Glücksspiel etc.) missbrauchen (Grüsser-Sinopoli 2006).

Als charakteristisches Merkmal gelten psychosoziale Folgen wie z.B. ein Schulabbruch, Verlust des Freundeskreises usw. aufgrund der exzessiven und in der Selbstkontrolle stark beeinträchtigten Nutzung der Leitmedien PC und Internet. Über die tatsächliche Verbreitung eines dysfunktionalen bzw. für die psychische sowie physische Gesundheit gefährlichen Nutzungsverhalten des Mediums Internet gibt es wenig gesichertes Material (Petry 2009). Aus fachlicher Sicht ist jedoch klar, der Pathologische Internetgebrauch ist ein reales, ernst zu nehmendes Problem. Maßnahmen müssen neben der Behandlung betroffener auch auf die Prävention gerichtet sein.



Gewalt in virtuellen Welten

Pädagogen sorgen sich schon lange über aggressive Spielinhalte und nicht erst seit der Verbreitung von Computerspielen.



Dennoch wird heutzutage die Schuld am aggressiven Verhalten bei Kindern und Jugendlichen gerne bei den Computerspielen gesucht. Besonders Ego-Shooter machen schon seit einigen Jahren Schlagzeilen. Laut der Frankfurter Allgemeinen Zeitung soll ein Spiel dieses Genres ausschlaggebend für das Schulmassaker in

Erfurt im Jahre 2002 gewesen sein: das Computerspiel *Counter Strike*. Diesem „Killerspiel“ wird auch wieder im Zusammenhang mit dem Amoklauf in Emsdetten im November 2006 eine Teilschuld zugeschoben. Ein 18-Jähriger betrat mit mehreren Rohrbomben, Kleinkaliber- und Vorderlader-Gewehren am Körper seine alte Realschule im westfälischen Emsdetten, verletzte damit 27 Menschen schwer und richtete sich danach selbst. Daher verwundert es nicht, dass in der Öffentlichkeit eine negative Wahrnehmung von Computerspielen vorherrscht. Nachfolgend soll der Frage nachgegangen werden, inwieweit Computerspiele tatsächlich aggressives Verhalten hervorrufen können, insbesondere Online-Rollenspiele.

Jessica Nicoll und Kevin M. Kieffer von der Saint Leo Universität werteten die Forschungsergebnisse der letzten 20 Jahre zu diesem Thema aus und kamen zu dem Ergebnis, dass Jugendliche, die nur kurze Zeit ein gewalthaltiges Bildschirmspiel spielten, einen Zuwachs an aggressivem Verhalten zeigten. In einer anderen Studie mit über 600 Schülern aus der achten und neunten Jahrgangsstufe wurde festgestellt, dass diejenigen Schüler, die viel Zeit mit brutalen Bildschirmspielen verbrachten, von ihren Lehrern als aggressiver eingestuft wurden als die übrigen Schüler. Gemäß der Studie hatten die Schüler, die brutale Spiele spielten, mehr Probleme mit Autoritätspersonen, waren häufiger in körperliche Auseinandersetzungen mit andern Schülern verwickelt und erbrachten schlechtere schulische Leistungen (APA 2006).

Eine Studie, die sich ausschließlich der Untersuchung des Online-Rollenspiels *Asheron's Call 2* widmete, kam zu einem ganz anderen Ergebnis. Professor Dimitri Williams untersuchte das Verhalten von Spielern, welche einen Monat lang (Spieldauer ca. 56 Stunden) mit dem besagten Online-Rollenspiel verbrachten, und von

Personen, die dies nicht taten. Hinsichtlich der Selbsteinschätzung zu Gewalt konnten zwischen den zwei Gruppen keine statistischen Unterschiede festgestellt werden, obwohl auch in diesem Spiel mit diversen Waffen Monster abgeschlachtet werden (Ihlenfeld 2005).

Die unterschiedlichen Ergebnisse der Untersuchungen können einerseits mit den unterschiedlichen Zielgruppen, andererseits damit zu tun haben, dass der Forschungsgegenstand der ersten Studie brutale Computerspiele allgemein waren, während in Williams Studie nur ein einziges Online-Rollenspiel Gegenstand war. Darüber hinaus räumen Nicoll und Kieffer ein, dass die bisherigen Studien nur Auskunft über kurzfristige Folgen der virtuellen Gewalt geben, nicht jedoch, ob diese die Gewaltschwelle dauerhaft senken. Fakt ist, dass einige Autorengruppen davon ausgehen, dass gewalthaltige Computerspiele Ursache für aggressives Verhalten sind, während andere die empirische Beweisbarkeit für diesen Zusammenhang anzweifeln.

Williams will nicht ausschließen, dass bestimmte Spiele zu aggressivem Verhalten führen. Seiner Ansicht nach sei dies mit bisherigen Daten noch nicht belegt, und es benötige mehrerer Langzeitstudien, um Schlüsse zu Langzeiteffekten aus einer Untersuchung zu ziehen.



Inwieweit Computerspiele letztendlich aggressives Verhalten hervorrufen oder fördern, bleibt voraussichtlich noch lange Stoff für Diskussionen.

Obwohl kurzfristige Wirkungen nach dem Konsum gewalthaltiger PC-Spiele in Form von Veränderungen der Körperfunktionen (Herzfrequenz, Blutdruck, Flow etc.), des aggressiven Gemütszustandes und des prosozialen Verhaltens unmittelbar messbar sind, fehlten bislang jedoch gesicherte Erkenntnisse über die langfristigen Auswirkungen.

Es ist jedoch unbestritten, dass der Konsum von gewalthaltigen Computerspielen allein noch niemanden zum Täter macht. Wie Heranwachsende zu medialer Gewalt stehen, und wie sie mit dieser umgehen, steht in engem Bezug zu ihren erlernten Konfliktlösungsstrategien und ihren realen Gewalt- und Ohnmachtserfahrungen. Medien sind nur einer von vielen anderen Sozialisationsfaktoren und dürfen nicht isoliert betrachtet werden.

Wenn ein „User“ über soziale Netzwerke über einen längeren Zeitraum schikaniert wird, nennt man das Cyber-Mobbing. In Sozialen Netzwerken werden Bilder, Videos oder Kommentare hinterlassen, die sich gezielt gegen einzelne Individuen richten. Die Zunahme von Cybermobbing oder Cyberbullying gilt inzwischen als gesichert. Für die Täter sind die Hemmschwellen im Netz wesentlich geringer: In Sozialen Netzwerken werden Bilder, Videos oder Kommentare hinterlassen, die sich gezielt gegen einzelne Individuen richten.



Chatten und Soziale Netzwerke

Als soziales Wesen ist der Mensch auf Kommunikation angewiesen. Das Internet in all seinen Facetten bietet Raum zur Befriedigung grundlegender menschlicher Bedürfnisse.

Jugendliche eignen sich in der Cyberwelt wichtige soziale, technische und intellektuelle Fähigkeiten an. Die jungen Leute





sind meist sehr motiviert, per Onlinekontakt von ihren Peers zu lernen. Via Online-



Kommunikation (Instant Messenger, Sozialen Netzwerken und Chats) verbessern Kinder und Jugendliche ihre soziale Verbundenheit und dadurch auch das eigene Befinden. Online-Kommunikation fasziniert viele Jugendliche und bietet Ihnen eine Reihe an positiven Aspekte der Kommunikation und für die Informationsgewinnung und den Austausch darüber. Einigen Jugendlichen fällt es leichter, Gefühle, Unsicherheiten und Träume online zu offenbaren. Das Internet kann dabei helfen Freundschaften zu vertiefen und befriedigender zu gestalten (Duerdoth 2010).

Andererseits gibt es auch eine Vielzahl von Schattenseiten im Cyberspace, vor denen man die jungen Nutzer des World Wide Webs schützen muss.

Gefährdende Inhalte in Chats, auf Webseiten und in Online-Games sind:

- Pornografie 
- Gewalt 
- Verherrlichung von Essstörungen und selbstverletzendem Verhalten 
- Extremistisches Gedankengut 

Gerade unter Jugendlichen sind Gästebucheinträge beliebt, die Links zu pornografischen oder strafrechtlichen relevanten Websites beinhalten. Neben den juristischen Folgen können diese Inhalte auch die gesunde Entwicklung von Kindern und Jugendlichen nachhaltig beeinflussen.



Rechtliche Aspekte im Internet

Aufgrund hoher Unwissenheit in Bezug auf rechtliche Grundlagen gehen viele junge Internetnutzer erhebliche (Haftungs-) Risiken ein. Die einfache Handhabbarkeit von Internetanwendungen und Online-Technologien kann schnell zum Stolperstein werden.

Folgende Maxime sollten als Faustregeln für das Interagieren im Netz beachtet werden:

- Selbst erstellte Inhalte (Fotos, Texte, Blogs, Videos) sind grundsätzlich erlaubt. Die eigene kreative Leistung untersteht dem Urheberrecht und darf von anderen nicht ungefragt verwendet werden.
- Bei selbsterstellten Inhalten ist jedoch darauf zu achten, dass „Recht am eigenen Bild“ nicht zu verletzen. Alle sichtbaren Personen auf den zu veröffentlichenden Fotos oder Videos müssen ihr Einverständnis geben.
- Findet man sich selbst als Opfer einer ungewollten Veröffentlichung wieder sollte man zunächst den Rechtsverletzer anschreiben und ihm eine Frist setzen, innerhalb derer er das Material aus dem Netz nehmen muss. Kommt dieser seiner Pflicht nicht nach, lässt es sich nicht vermeiden einen Anwalt einzuschalten. Wenn nicht bekannt ist, wer für die ungewollte Veröffentlichung verantwortlich ist, sollte man sich direkt an den Dienstbetreiber wenden.
- Die private Nutzung fremder Inhalte (bei YouTube, Flickr, MySpace etc.) ist auch ohne Zustimmung der Rechteinhaber erlaubt, selbst wenn die Inhalte nicht rechtmäßig auf den Plattformen eingestellt wurden. Anders als das Ansehen von bestimmten Inhalten ist das Herunterladen von urheberrechtlich geschützten Daten rechtlich problematisch. Beim Ansehen von Videos von eindeutig illegalen Quellen wie beispielsweise kino.to bewegt man sich rechtlich zumindest in einer Grauzone.
- Die Veröffentlichung im Internet von aufgezeichneten Sendungen und Musikdateien, für die man selbst keine Rechte hat, ist verboten, da man für „öffentliche Zugänglichmachungen“ nicht befugt ist. Der Verweis auf Inhalte via Hyperlink ist keine Urheberrechtsverletzung.
- Bei nicht Einhaltung dieser Regeln riskiert man Abmahnungen, Klagen und strafrechtliche Verfolgungen. Die Unterhaltungsindustrie und andere Rechteinhaber durchsuchen systematisch das Netz nach unrechtmäßig eingestellten Inhalten.
- Viele Inhalte im Netz lassen sich auch ohne die Zustimmung der Urheber verwenden. Musik, Texte, Videos etc. die unter einer freien Lizenz stehen nennt man „Open Contents“. Ob ein bestimmter Inhalt unter einer solchen Lizenz steht erkennt man oft an dem CC-Logo.
- Auch wenn man Daten nur privat nutzen will, ist es in vielen Fällen bereits rechtswidrig, sich bestimmte Inhalte (Musik, Filme, Texte etc.) über eine Tauschbörse herunterzuladen. Das Bereitstellen urheberrechtlich geschützter Inhalte im Netz ist in jedem Fall verboten.
- Rechtsverstöße werden unabhängig davon geahndet, ob sie bewusst oder unbewusst begangen wurden. Da die Rechteinhaber oft nur die Kennung des Online-Anschlusses (IP-Adresse) kennen, werden häufig die Eltern abgemahnt, da sich i.d. Regel alle PCs in einem Haushalt über den von den Eltern angemeldeten Telefon-/DSL-Anschluss ins Internet einwählen.
- Aufgrund der unklaren Gesetzeslage wird von deutschen Gerichten nicht einheitlich gegen Rechtsverletzungen vorgegangen. Einige Gerichte gehen davon aus, dass Eltern als Anschlussinhaber für das rechtswidrige Verhalten ihrer Kinder verantwortlich sind.
- Bei einer Abmahnung, sollte man unbedingt einen Anwalt als Experten hinzuziehen, um auf den Rechtsstreit adäquat reagieren zu können. Zusätzlich ist es sinnvoll sich an die Verbraucherzentrale zu wenden und sich im Internet zu informieren.

(Quelle: Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Urheber- und Persönlichkeitsrechte im Internet – Herausgeber: klicksafe und iRights.info)



Tipps für Eltern

Der Umgang mit Internet, Bildschirmspielen und den vielen anderen neuen Medien ist im wahrsten Sinne des Wortes kein Kinderspiel. Deshalb gibt es für Eltern einige praktische Tipps, die einen sinnvollen Mediengebrauch in der Familie unterstützen sollen:

- Auf Altersfreigabe achten
- PC und TV nicht im Kinderzimmer
- Andere Hobbys und Interessen d. Kindes fördern
- Verständnis und Interesse zeigen
- Professionelle Angebote: Logout
- Technische Sicherungen: Salfeld

Kinder und Jugendliche nehmen je nach Entwicklungsalter Medieninhalte anders wahr als Erwachsene. Was man als Eltern in den einzelnen Altersstufen beachten sollte ist in der Broschüre „Gut hinsehen und zuhören!“ der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung im Detail beschrieben (siehe www.bzga.de).



weiterführende Internetadressen



Literatur

APA (American Psychological Association) 2006: Review of research shows that playing violent video games can heighten aggression. URL: <http://www.apa.org>

Bergmann, W., Hüther, G. 2008: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien. Weinheim: Beltz Verlag

Duerdoth, R. 2010: „Wenn-Ich-Karten“ zum Thema Computerspiele und Internetnutzung. München: Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

Grünbichler B. 2009: Lost in Cyberspace? Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit. 2. Auflage. Norderstedt: BoD

Grüsser S. & Thalemann R. 2006: Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. Bern: Huber Verlag

Ihlenfeld, J. 2005: Studie: Brutale Spiele schüren Aggressionen, URL: <http://www.golem.de>

JIM 2009: Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland; Herausgeber: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Petry J. 2010: Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch. Göttingen: Hogrefe Verlag