

Aufwachsen mit digitalen Medien

Monitoring aktueller Entwicklungen
in den Bereichen
Medienerziehung und Jugendschutz

Impressum

Aufwachsen mit digitalen Medien

Monitoring aktueller Entwicklungen
in den Bereichen Medienerziehung
und Jugendschutz

Erstellt und herausgegeben vom
Hans-Bredow-Institut für Medienforschung
Rothenbaumchaussee 36
20148 Hamburg
Tel.: (+49 40) 450 217-0
Fax: (+49 40) 450 217-77
E-Mail: info@hans-bredow-institut.de
Internet: www.hans-bredow-institut.de

Im Auftrag des Bundesministeriums
für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)



REDAKTION:

Stephan Dreyer [SD], Uwe Hasebrink [UH], Claudia Lampert [CL], Marcel Rechlitz [MR]

Mit Beiträgen von Sebastian Adrian [SA], Marius Drosselmeier [MD], Sabrina Maaß [SM],
Christiane Matzen [CM]

4. Ausgabe, Stand: 1. Juni 2015

Satz: Stephanie Hartwig

Erscheinungsweise: halbjährlich

Inhaltsverzeichnis

1	Zwischen Identitätsmanagement und Selbstoffenbarung: Kinder und Live-Streaming-Apps	5
<hr/>		
2	Aktuelle Befunde aus der Nutzungsforschung	14
2.1	MPFS: miniKIM 2014 – Medienumgang von Kleinkindern von zwei bis fünf Jahren	14
2.2	Digitally Connected: Global Perspectives on Youth and Digital Media	15
2.3	British Psychological Society: Jugendliche sehen vor allem ihre Freunde durch Cyberbullying bedroht	15
2.4	Ofcom: Längsschnittstudie „Media Lives Wave 10“	16
2.5	Childwise Monitor Report 2015: Kinder verbringen deutlich mehr Zeit vor Bildschirmen	17
2.6	Universitätsmedizin Mainz: Intensiver Internetkonsum stört Bindungsfähigkeit Jugendlicher zu Gleichaltrigen	17
2.7	Universität Hamburg: Neues Onlinesucht-Panel zu Verläufen exzessiver Internetnutzung in Familien	18
2.8	CosmosDirekt: Kinder nutzen Internet häufig ohne Aufsicht – fehlende Kompetenz bei Elternteilen	18
2.9	Youth Manifesto for a Better Internet	19
2.10	DIVSI: U9-Studie. Kinder in der digitalen Welt	20
<hr/>		
3	Aktuelle Befunde aus der Medienerziehungsforschung	21
3.1	Net Children 2020: Internationaler Fachkongress mit 240 Expert(inn)en aus 33 Ländern	21
3.2	Better Internet for Kids veröffentlicht die erste Ausgabe eines Bulletins	22
3.3	Britische Schulen drohen Eltern von Kindern, die Erwachsenen-Games spielen	22
3.4	klicksafe.de: Neuer Ratgeber zum Thema Cybermobbing	23
3.5	Universität Basel: Bilder im Netz – Infomaterial für Eltern	23
3.6	LfM: Medienscouts NRW gehen in die nächste Runde	24
3.7	LfM: Starthilfe zur Medienkompetenzförderung	24
3.8	NRW: Unterstützung und Auszeichnung für die Initiative „Medienpass NRW“	25
3.9	GMK: Stellungnahme zum Rahmenlehrplan 1-10 Berlin/Brandenburg	26
3.10	Heinrich Böll Stiftung: Bildungsgerechtigkeit 4.0 – Sekundäranalyse der ICILS 2013	26
3.11	Universität Hamburg: Medienbildung – (k)ein Schulthema?	27
3.12	Universität Hamburg: Mobiles Lernen. Start in die nächste Generation	28
3.13	BITKOM: Digitale Schule – Vernetztes Lernen	28
3.14	Initiative Creative Gaming e.V.: Computerspielschule Hamburg eröffnet	29
3.15	GMK: „smart und mobil. Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik“	29

4	Aktuelle regulatorische Entwicklungen im Jugendschutz	31
4.1	CH: Gutachten untersucht rechtsvergleichend 14 Jugendmedienschutzsysteme	31
4.2	DE: Bundesfamilienministerin kündigt Änderungen im JuSchG und einen „Entwicklungsfonds Jugendmedienschutz“ an	33
4.3	DE: Dritte Konsultationsphase zur JMStV-Novelle	33
4.4	DE: KJM stellt sechsten Tätigkeitsbericht vor	34
4.5	DE: jugendschutz.net veröffentlicht Jahresbericht 2014	35
4.6	DE: USK-Jahresbericht mit erneut rückläufigen Prüfwahlen	35
4.7	DE: Diskussion um Baby-Blogs und Kinderbilder im Netz	36
4.8	DE: MA HSH startet Newsletter mit Beispielen aus der Prüfpraxis	37
4.9	Australien, USA und Google Play mit neuen IARC-basierten Alterskennzeichen	37
4.10	Google unschlüssig bei dem Verbot pornografischer Angebote auf Blogger.com	38
4.11	UK: Politische Debatte über Alterskontrollen auf pornografischen Webseiten	38
4.12	USA: Erste Gesetzesentwürfe gegen Swatting	39
4.13	Instagram, Sexting und das Auberginen-Icon	39
4.14	klicksafe.de: Sextortion als neues Phänomen	40
4.15	DE: Fachverband Medienabhängigkeit mit Forderungen zur Verhinderung von Online-Games-Fallen	40
4.16	USA: Vorwürfe gegen Youtube's Kinder-App	40
4.17	DE: Industrierversuch der Austrocknung von Werbequellen auf Piraterieseiten gescheitert	41
4.18	EU-Datenschutzgruppe mit Ergebnissen ihrer breiten Cookie-Überprüfung	42
4.19	USA: Barbie, interaktive Spielzeuge und das Internet of Things	43
4.20	DE: Facebook mit aktualisierten Nutzungsregeln und einer Abmahnung des vzbv	43
4.21	BE-Studie: Facebook beim Tracking auch von Nicht-Nutzern beobachtet	44
4.22	DE: Datenschützer gegen Google-Nutzungsprofile	44
4.23	DE: Datenschützer-Test offenbaren Datensammelwut von Connected TVs	45
4.24	DE: Ad Blocker gewinnt erste Gerichtsverfahren	45

5	Sonstige Entwicklungen	46
5.1	Secret: App für anonyme Geständnisse wird eingestellt	46
5.2	Do Not Track: Interaktive Web-TV-Serie zum Thema Datensicherheit	46
5.3	klicksafe.de: „Werte-Navi“ fürs Netz	47
5.4	Facebook: Neue Webseite für Gemeinschaftsstandards	47
5.5	Amazon: Kinder-Tablet auf dem deutschen Markt erhältlich	48
5.6	Facebook: Änderungen des Messengers	49
5.7	Facebook: Integration von WhatsApp-Knopf?	49
5.8	WhatsApp: Telefonie-Funktion freigeschaltet	50
5.9	Twitter: Direktnachrichten an jeden Account	50
5.10	Your Net: DIVSI-Kongress für Jugendliche	51
5.11	HAW-Tagung im Herbst: Frühe Kindheit & Medien 2015	51



Zwischen Identitätsmanagement und Selbstoffenbarung: Kinder und Live-Streaming-Apps

Im Winter 2014/2015 gab es in Deutschland einen neuen Hype, als Jugendliche damit begannen, sich mit Hilfe von YouNow in Echtzeit vor der Webcam einem breiten Publikum zu präsentieren. Seit im November 2014 einige erfolgreiche deutsche Youtuber/innen den Dienst für sich entdeckten (vgl. Zota 2015), hat YouNow gerade unter Heranwachsenden an Beliebtheit gewonnen. Bereits 2011 gestartet, wurde es nun schnell der

das Thema von unterschiedlichen Akteur(inn)en aus Presse und Medienpädagogik aufgegriffen und vor allem in Hinblick auf seine möglichen Risiken behandelt (vgl. z. B. klicksafe.de 2015, fsm.de 2015).

Auch wenn sich die erste Aufregung mittlerweile gelegt hat, erscheint es sinnvoll und lohnend, das Phänomen noch einmal zu beleuchten

Was ist dran am Phänomen Live-Streaming? Öffnet sich damit die Büchse der Pandora oder ermöglichen die neuen Angebote auch zeitgemäßere Ausdrucksformen?

in Deutschland aktuell am stärksten diskutierte Live-Streaming-Dienst. Gesendet wird vornehmlich von zu Hause aus, häufig aus dem eigenen Zimmer. Beim Zappen durch die Kanäle finden sich aber auch Live-Schaltungen aus Klassenzimmern, von der Straße oder anderen Orten, wobei sich die Jugendlichen in erster Linie selbst in Szene setzen. Dank der integrierten Chatfunktion treten sie währenddessen mit ihrem Publikum in Kontakt, interagieren mit ihm, nehmen Anregungen, Bitten und Fragen in die Sendung auf. Oft antworten sie lediglich auf Fragen, mitunter geben sie aber auch z. B. Gesangskünste zum Besten, veranstalten ein Quiz oder zeigen sich in anderer Weise kreativ. Die Kommentare der (mehr oder weniger anonymen) Zuschauer/innen sind manchmal nett und aufmunternd, bisweilen aber auch anzüglich, beleidigend oder anderweitig unangebracht. Dieser Umstand erregte schnell die Aufmerksamkeit von Kinderschutzverbänden und Jugendschützer(inne)n, die vor den Risiken der neuen Apps und Dienste warnten. Bald wurde

und zu fragen: Was ist dran am Phänomen Live-Streaming? Öffnet sich damit die Büchse der Pandora oder ermöglichen die neuen Angebote auch zeitgemäßere Ausdrucksformen? Und wenn sie dies tun, zu welchem Preis?

Echtzeitstreaming: Was geht ab?!

Apps und Onlinedienste, die eine Kommunikation via Webcam, Chat und Mikrofon ermöglichen, sind an sich keine neue Erscheinung. Spätestens mit Skype (2003) hat sich die Videotelefonie auf dem PC etabliert, und mit der Integration von Facetime in das iPhone bzw. den iPod (2010) ist sie auch auf mobilen Endgeräten in der Breite angekommen. Live-Streaming-Dienste setzen diese Tradition fort und erweitern die Echtzeitkommunikation um Elemente aus dem Rundfunk: Wo früher die Individualkommunikation im Vordergrund stand, richten sich neue Apps und Dienste wie YouNow, Meerkat, Periscope oder Google Hangout an eine prinzipiell unbestimmte >

Menge von Empfängern - der Skype-Chat wird zur Live-Sendung an ein disperses Publikum. Durch teils geschickte Integration in bestehende SocialMedia-Plattformen und die dort vorhandenen Freunde und Follower ermöglichen die Live-Streaming-Angebote einen sehr effizienten Zugang zu der eigenen Peer-Group. Anders ausgedrückt: Soziale Medien erfahren eine multimediale Live-Erweiterung. Auf der Suche nach dem passenden Programm zappt man sich nicht mehr durch die etablierten TV-Sender, sondern scrollt sich durch die Twitter-Timeline der abonnierten Freunde und Idole.

Weitere Live-Streaming-Apps, die über ganz ähnliche Funktionen verfügen wie YouNow, scheinen (derzeit noch) weniger starke Beachtung bei Kindern und Jugendlichen zu finden. Mit Periscope und Meerkat (beide seit 2015) stehen zwei Dienste in direkter Konkurrenz zueinander, deren Schwerpunkt deutlich stärker als bei YouNow im Bereich Nachrichten liegt. Beide sind eng mit Twitter verknüpft, aktuelle Live-Streams werden automatisch über den Kurznachrichtendienst beworben. Welches Potenzial diese Form der Verknüpfung von Live-Streaming mit anderen, weit verbreiteten Diensten wie Twitter mit sich bringt, zeigte sich z. B. im Mai 2015, als das Staffelfinale der Casting-Show „Germany’s next Topmodel“ aufgrund einer Bombendrohung abgebrochen wurde: Während andere Medien nur langsam oder begrenzt auf Text- und Fotoberichterstattung Informationen liefern konnten, sendeten Journalisten und private Augenzeugen mit Hilfe von Periscope erste Live-Eindrücke der Situation vor Ort. Bisher sind solche Beispiele noch selten, sie sind aber bereits Indizien dafür, dass Live-Streaming-Dienste auch eine echte Chance haben, eine (Nischen-)Funktion im Online-Journalismus und der Live-Berichterstattung insgesamt einzunehmen. Das erhöht den Wettbewerb zwischen den einzelnen Diensten - die Übernahme von Periscope durch Twitter und die praktisch zeitgleich eingeleitete Einschränkung der Zugriffsmöglichkeiten von Meerkat auf die Twitter-API sind greifbare Symptome dafür. Meerkat’s Nutzer sehen sich

nun einem deutlich komplexeren Prozess der Empfängerverwaltung gegenüber, ein Wechsel auf andere Dienste scheint nicht ausgeschlossen (vgl. heise.de 2015).

Bei Twitch.tv (seit 2011, im August 2014 von Amazon übernommen) dagegen liegt der Schwerpunkt auf der Live-Übertragung von Videospiel-Sessions. Sender/innen können ihren Spielbildschirm streamen und wahlweise mit einem Webcam-Fenster ergänzen, in dem sie selbst zu sehen sind. Die Zuschauer/innen können ihrerseits das Gesehene im Twitch-Chat kommentieren. Damit sind Apps wie Twitch.tv oder das in Japan beliebte Niconico die konsequente Weiterführung so genannter Let’s Play-Videos. Nicht zuletzt trugen auch Live-Übertragungen großer E-Sport-Events dazu bei, dass das Portal konstant hohe Nutzerzahlen aufweist (s. u.) und 1,5 Millionen Broadcaster verzeichnen konnte (vgl. twitch.tv 2015).

Neben den genannten weisen auch andere Dienste die Möglichkeit auf, sich live einem (potenziell) großen Publikum zu präsentieren. Googles Video-Messengerdienst Hangout verfügt mit Hangout on Air ebenfalls über eine entsprechende Erweiterung. Somit haben Nutzer/innen die Wahl, ob sie ein vertrauliches Gespräch mit zwei bis zehn Personen führen möchten oder ob die Unterhaltung einem theoretisch unbegrenzten Publikum zugänglich sein soll. Verfügbar gemacht werden die Streams über Google+ und Youtube, wo sie auch nach der Live-Schaltung zum Abruf bereitgestellt werden können. Zwar erhielt der Dienst öffentliche Aufmerksamkeit als er von Bundeskanzlerin Angela Merkel am 19. April 2014 genutzt wurde, in der aktuellen Debatte um Live-Streaming durch Jugendliche spielt er jedoch eine allenfalls ergänzende Rolle. ➤

Live mit limitierter Sendezeit:
Besonderheiten von Live-Streaming-Diensten

Zentrales und verbindendes Element der derzeit viel diskutierten Live-Streaming-Dienste ist ihre Niedrigschwelligkeit. Sie ermöglichen ihren Nutzer(inne)n, mit einfachen Mitteln und ohne technische Kenntnisse das aktuelle Kamerabild

Im Gegensatz zu Video-Messenger-Diensten ist die Übertragung des Kamerabildes bei Echtzeit-Streams aber nur in eine Richtung möglich. Die sendende Person sieht anstelle ihres Gegenübers nur das eigene Kamerabild und die Chatkommentare. Damit steht sie allein im Mittelpunkt und hat zugleich auch grundsätzlich die Kontrolle über das, was die Kamera zeigt. Mit Blick auf diese

Dienst	Entwickler	Verfügbar seit	Registrierung via Social Networks	Speichern (online)	Moderation/Reportfunktion	Nutzerzahlen
Hangouts (On Air)	Google	2012	Google	✓ (YouTube)	2012	k. A.
Meerkat	Life On Air	03.2015	Facebook, Google (Twitter)	-	-	k. A.
Periscope	Twitter	26.03.2015	Twitter	✓ (24 Std.)	-	k. A.
Twitch	Twitch Interactive	06.06.2011	Facebook	✓ (14 Tage)	-	45 Mio./Monat
YouNow	YouNow	2011	Facebook, Google, Twitter, Instagram	✓ (aktuellste)	-	16 Mio., Jan. 2015

Tab. 1: Übersicht der in Deutschland meist genutzten Live-Streaming-Dienste (eigene Darstellung)

live zu senden und damit ein potenziell breites Publikum zu erreichen. Ausreichend dafür ist ein internetfähiges Gerät mit Webcam und Mikrofon, wobei vor allem mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets (iOS, Android) im Mittelpunkt stehen. Das Erstellen eines Accounts ist mittlerweile standardmäßig mit einem Klick durch die Verknüpfung mit einem vorhandenen Facebook-, Twitter- oder Google-Konto möglich.

Voraussetzungen trägt also heute ein Großteil der Jugendlichen ein privates Fernsehstudio in der Hosentasche, das jederzeit auf Sendung gehen kann. Zugleich gehen die kommunikativen Möglichkeiten über das bloße Senden hinaus.

Der Feedback-Kanal besteht in der Regel aus textbasierten Chatkommentar-Funktionen, in deren Rahmen Sender und Zuschauer



und Zuschauerinnen kommunizieren und sich vernetzen können. Auf diese Weise treten die Akteure miteinander in Verbindung, so dass die Zuschauerenden mitunter z. B. über das Gesehene hinausgehende Informationen erhalten bzw. austauschen

sich daher alle dadurch aus, dass die Aufnahmen live veröffentlicht und vorzugsweise zeitgleich angesehen werden. Eine Nachbearbeitung (z. B. Schnitte) ist daher nicht möglich, nachträgliche Kommentare und Anmerkungen schaffen es

Live-Streaming-Dienste ermöglichen ihren Nutzer(inne)n, mit einfachen Mitteln und ohne technische Kenntnisse das aktuelle Kamerabild live zu senden und damit ein potenziell breites Publikum zu erreichen.

oder durch Chat-Anweisungen Einfluss auf Handlungen und Bildausschnitte nehmen können. Darüber hinaus können die Streams einzelner Sender/innen abonniert werden. Die Abonnent(inn)en erhalten dann eine Benachrichtigung, sobald die jeweilige Person wieder auf Sendung geht. Mithilfe dieser integrierten Chat- und Vernetzungsfunktionen können die Sender/innen in Interaktion mit ihrem Publikum treten, für das der Zugriff auf das Angebot ebenso einfach ist: Um die Live-Streams sehen zu können, ist in der Regel keine Anmeldung notwendig. Neben Smartphone und Tablet ist der Zugriff jederzeit auch vom heimischen PC über den Browser möglich. Damit unterscheidet sich die Handhabung für das Publikum nicht von der anderer Videoplattformen.

Ein weiterer relevanter Unterschied zu anderen Videodiensten ist die limitierte Verfügbarkeit der gesendeten Inhalte: Die Live-Sendungen sind nur zeitlich begrenzt in vollem Umfang nutzbar. Zwar werden Streams von den jeweiligen Diensten mitunter auch - teilweise zeitlich be-

nicht mehr in die Sendung. Damit unterscheiden sich Live-Apps von anderen Diensten wie beispielsweise Riff, Adobe Slate, Nutshell oder Hyperlapse, die zwar alle eine vergleichsweise niedrighschwellige Möglichkeit bieten, Videos zu produzieren und zu veröffentlichen, allerdings „nur“ asynchron und jeweils mit der Möglichkeit der Post-Produktion.

Voll im Trend? Kindliche Nutzungszahlen und Nutzungsweisen

Ob Live-Streaming ein echter Nutzungstrend insbesondere unter jungen Internetnutzer(inne)n ist und sein wird, ist derzeit schlecht ermittelbar. Bisher veröffentlichte Nutzerzahlen sind zwar beeindruckend, weisen aber (noch) keine neue Massenbewegung aus. Zudem liegen detaillierte Zahlen zur Nutzung der verschiedenen Dienste bislang praktisch nicht vor. In den Fällen von Meerkat und Periscope können Twitter-Statistiken bei der Einschätzung helfen: Der Hashtag #periscope hatte etwa 1 Mio. Tweets in 30 Tagen

Bisher veröffentlichte Nutzerzahlen sind zwar beeindruckend, weisen aber (noch) keine neue Massenbewegung aus.

grenzt - nach ihrer Ausstrahlung zum Abruf vorgehalten. Sieht man sie sich aber erst später an, geht der Aspekt der synchronen Kommunikation zwischen Sender/in und Publikum verloren. Die hier beschriebenen Apps und Dienste zeichnen

(26.05.2015) und #Meerkat etwa 400.000 Tweets in 30 Tagen (26.05.2015). Besonders beeindruckende Zuschauerstatistiken kann Twitch.tv aufweisen: Monatlich nutzen insgesamt 100 Mio. Nutzer(innen) die Möglichkeit, anderen >

beim Spielen zuzusehen. Über die Altersverteilung der Zuschauer(innen) aber ist bisher nichts bekannt. Bei Google Hangouts on Air und bei YouNow werden aktuelle Zuschauerzahlen angezeigt, auch die „Trending Topics“ ermöglichen Rückschlüsse auf die Nutzer/innen. Ende Mai 2015 sahen sich bei Google Hangouts lediglich zwischen einer und vier Personen die aktuell auf der Google Hangouts-Seite gelisteten Streams an. Zum gleichen Zeitpunkt hat bei YouNow der meistgesehene mit dem Hashtag #deutsch-girl versehene Kanal 118 Zuschauer(innen).

Inwieweit YouNow von Jugendlichen besonders stark genutzt wird, lässt sich auf der Basis bisheriger Daten nicht zuverlässig sagen. Im Vergleich zu Periscope, das vor allem viel von unterwegs aus genutzt zu werden scheint, um Situationen und Ereignisse zu teilen, finden sich bei YouNow mehr „Kinderzimmer-Streams“, die stark an Videotelefonate z. B. via Skype erinnern: Die streamenden Personen sitzen zu Hause vor der Kamera, die meist an einem fixen Platz bleibt. Wahlweise bewegen sich die Protagonist(inn)en innerhalb des Raums, machen Spiele oder gewähren einfache Einblicke in ihre Umwelt. Streams bei Meerkat oder Periscope kommen häufiger von unterwegs und die Kamera (meist ein Smartphone) bewegt sich deutlich. Im Gegensatz zu YouNow steht weniger die sendende Person, sondern meist die Umgebung bzw. die konkrete Situation im Mittelpunkt.

Was fasziniert Kinder und Jugendliche an den Diensten? Selbstdarstellung und Echtzeitfeedback – Identitätsentwicklung „live“

Digitale Medien bieten zahlreiche Möglichkeiten, sich und mögliche Facetten der eigenen Identität auszuprobieren, sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen und Rückmeldungen zur eigenen Wirkung auf andere einzuholen (vgl. z. B. Autenrieth 2014, Schorb 2009). Es überrascht daher kaum, dass auch Live-Streaming-Apps von Kindern und Jugendlichen zu diesem Zweck genutzt werden, bieten sie doch die oben beschriebene vergleichs-

weise niedrigschwellige Plattform, sich einem breiten Publikum zu präsentieren. Direkte Feedbackfunktionen ermöglichen einen unmittelbaren Austausch, so dass die Jugendlichen sofort eine Reaktion auf sich, ihr Aussehen, ihre Äußerungen, Meinungen oder Handlungen erhalten. In dieser Hinsicht unterscheiden sich die Dienste nicht von anderen sozialen Netzwerken, in denen „Likes“ zur Währung und zum Statussymbol werden. Das Wahrgenommenwerden spielt innerhalb von Facebook, Youtube, Instagram und anderen Diensten eine entscheidende Rolle:

„Die Aufmerksamkeit anderer Menschen ist die unwiderstehlichste aller Drogen. Ihr Bezug sticht jedes andere Einkommen aus. Darum steht der Ruhm über der Macht, darum verblaßt der Reichtum neben der Prominenz.“ (Franck 1998, S. 10)

Auch die Betreiber von Live-Streaming-Diensten haben das schon lange erkannt und bieten entsprechende Möglichkeiten. Nicht selten setzen sie Rankingsysteme ein, mithilfe derer sich die Sender/innen untereinander messen können: Ganz oben steht derjenige Kanal, der die meisten Zuschauerzahlen, Likes oder sonstige Zuwendungen erhält. Wer ganz oben steht, wird wiederum am ehesten wahrgenommen, was den Zuschauerzahlen zugutekommt. Und so sehen sich die übrigen Sender/innen (die nicht selten auch die Streams ihrer Konkurrenz mitverfolgen) angehalten, Wege zu finden, um ihrerseits interessanter zu werden (vgl. auch Franck 1998). Auf diese Weise können die Dienste eine Dynamik entwickeln, die den Zuschauer(inne)n ein interessantes Programm verspricht.

Zuschauerzahlen und Rankings spielen insofern eine wichtige Rolle, für die Sender(innen) kann aber schon die unmittelbare Reaktion eines kleinen Publikums von enormer Bedeutung sein. Weniger hoch gerankte Streams suggerieren unter Umständen einen intimeren Rahmen, so dass die Aufmerksamkeit einzelner Personen umso



mehr Gewicht erhält und eine sehr starke Bestätigung (oder Verunsicherung) bewirken kann.

Die Sendeaktivitäten auf den Live-Streaming-Portalen sind für die Jugendlichen häufig nur eine spezifische Form von vielen, über die sie sich online ausdrücken und darstellen. Verweise auf die persönlichen Profile in anderen Netzwerken - bei YouNow verweisen die Jugendlichen z. B. besonders häufig auf Instagram - ergänzen das individuelle Portfolio durch Inhalte, die im Gegensatz zum Live-Stream nicht zeitlich gebunden

ist in einigen Diensten die Möglichkeit gegeben, vergangene Streams noch einmal zu sehen, allerdings nur in begrenztem Umfang bzw. für einen begrenzten Zeitraum. Danah Boyd (2014) sieht gerade in solcher Kurzlebigkeit von Inhalten einen möglichen Grund dafür, weshalb die über solche Dienste zur Verfügung gestellten Inhalte eine höhere Aufmerksamkeit erhalten. Ein via Snapchat versendetes Bild beispielsweise steht der Empfängerin oder dem Empfänger lediglich für eine sehr begrenzte Zeitspanne zur Verfügung. Da ein späteres Wiederansehen nicht mög-

Auch negative Reaktionen können dem jugendlichen Kommunikationsbedürfnis entgegenkommen - auch Cliquenbildung und die Abgrenzung gegenüber anderen sind ein Mittel jugendlicher Identitätssuche.

sind. In allen Fällen erfahren die Sender/innen aber unmittelbar, wie sie auf ihr Publikum wirken. Bisweilen können auch negative Reaktionen dem jugendlichen Kommunikationsbedürfnis entgegenkommen: Cliquenbildung und die Abgrenzung gegenüber anderen sind auch ein Mittel und Ergebnis jugendlicher Identitätssuche. Nicht zuletzt dürfte die Beliebtheit von YouNow auch darin begründet sein, dass die Eltern der jungen Nutzer(innen) (noch) gar nichts von dem Dienst wissen oder ihm nichts abgewinnen können, und daher bei den Heranwachsenden das Gefühl vorherrscht, „unter sich“ zu sein.

Was fasziniert Kinder und Jugendliche an den Diensten? Informationen - live dabei sein ist alles!

Anders als YouNow sind Periscope und Meerkat eher darauf ausgerichtet, Echtzeitinformationen zu vermitteln. Damit sind beide Dienste in ihrem Prinzip eng an Twitter angelehnt, das ihnen (wie oben erwähnt) als Verbreitungsweg dient. Was die Faszination der Dienste aber zudem ausmacht, ist die Kurzlebigkeit ihrer Inhalte. Zwar

lich ist, so Boyds Vermutung, widmen Empfänger/innen ihm ihre ganze Aufmerksamkeit (Boyd 2014). Diese Annahme lässt sich theoretisch auf Live-Streaming übertragen und ist auch in theoretischen Modellen der rundfunkbezogenen Kommunikationswissenschaft wiederzufinden (z. B. in der Mediensynchronizitätstheorie, vgl. Dennis et al. 2008). Will eine Zuschauerin oder ein Zuschauer die Sendung sehen, ist sie oder er gezwungen, sie zu einem bestimmten Zeitpunkt einzuschalten. Tut man das nicht, läuft man Gefahr, etwas in der Peer-Group Relevantes zu verpassen. Das spätere Ansehen der Aufzeichnung ist keine echte Option, zumal ein Mitwirken und Kommentieren etwa durch die Chatfunktion nicht mehr möglich ist.

In einer Zeit, in der Online-Mediatheken und Video on Demand-Dienste immer mehr Inhalte von festen Sendezeiten entkoppeln, erscheint dies auf den ersten Blick anachronistisch. Jedoch kann in einem Bereich, in dem Inhalte den Empfänger über mehrere synchrone und asynchrone Anbieter und Plattformen erreichen, gerade die Vergänglichkeit ein Aspekt sein, >

der die Streaming-Inhalte aus der unübersichtlichen Masse an Inhalten abhebt.

Es ist nicht alles Stream, was glänzt: Risiken und rechtliche Implikationen des Live-Streamings

Im Gegensatz zu den Möglichkeiten, die die beschriebenen Dienste und Plattformen Kindern und Jugendlichen bieten, sind es in den letzten Monaten vor allem die potenziellen Risiken gewesen, die die Anbieter in die öffentliche Diskussion brachten. Ein zentraler Aspekt ist dabei die Unmittelbarkeit der Kommunikation: Sender/innen haben bei einer Live-Schaltung keine Möglichkeit, bereits Gesagtes oder Getanes zu bearbeiten oder gar rückgängig zu machen. In Verbindung etwa mit der Interaktion mit ihren Zuschauer(inne)n wird zudem das Risiko gesehen, dass Jugendliche zu viele persönliche Details preisgeben, etwa im Rahmen von sich hochschaukelnden Diskussionen, gezielten

auf die in erster Linie aus dem Themenfeld des Jugendmedienschutzes wahrgenommenen Risiken hin. Jugendmedienschutzrechtlich ist gegen die Nutzung von Live-Streaming-Diensten – sei es als Sender oder Empfänger – grundsätzlich nichts einzuwenden. Solange die gezeigten Inhalte und die geäußerten Chatkommentare an sich nicht entwicklungsbeeinträchtigend sind, sind die Vorgaben des JMStV nicht einschlägig. Das Problem der Live-Apps aber ist vergleichbar mit denen aller Anbieter, die nutzergenerierte Plattformen anbieten: Die Kontrolle über die im Einzelnen gezeigten und ausgetauschten Inhalte ist den Anbietern angesichts der schier Menge schon theoretisch nicht möglich. In der (Rechts-)Praxis kommt der aus dem EU-Recht entspringende Umstand hinzu, dass die Plattformanbieter solange nicht für die Inhalte ihrer Nutzer/innen haften, wie sie diese nicht zur Kenntnis genommen haben. Erst ab Kenntnis kann auch der Plattformanbieter für rechtsverletzende Inhalte verantwortlich gemacht werden. Was aus verfas-

Sender/innen haben bei einer Live-Schaltung keine Möglichkeit, bereits Gesagtes oder Getanes zu bearbeiten oder gar rückgängig zu machen.

Aufforderungen oder unüberlegten Affekthandlungen. Darüber hinaus haben sie keinerlei Einfluss darauf, ob ihr Stream mitgeschnitten oder vor einer unerwartet großen Zahl an Zuschauer(inne)n (öffentlich) gezeigt wird. Wer den Live-Stream einschaltet, bleibt für die Jugendlichen ohnehin nie ganz ersichtlich. Dass dies auch Zuschauer/innen sein können, die dem/der Ausstrahlenden Böses wollen, zeigt das in den USA offenbar zunehmende Phänomen des „Swattings“, bei dem von Zuschauern mutwillig ein Polizeieinsatz in der Wohnung der Senderin/des Senders ausgelöst wird (vgl. in diesem Bericht, S. 38). In ähnliche Richtungen weisen auch die teilweise alarmistisch formulierten Titel in der medialen Debatte: „Online-Striptease aus dem Kinderzimmer“ und „YouNow: Tummelplatz für Pädophile“ weisen

sungs- und rechtsdogmatischer Perspektive Sinn ergibt, führt aus Sicht der Jugendschutzpraxis einmal mehr zu dem Umstand, dass ein Anbieter umso schneller haftet, je mehr er die Inhalte auf seiner Plattform kuratiert, kontrolliert oder z. B. Beschwerdemöglichkeiten vorhält. Der Anreiz, geeignete Schutzmaßnahmen einzuziehen, ist entsprechend gering. Die (US-)Anbieter setzen hier in der Praxis ein Mindestalter von 13 Jahren voraus, eine plausible Altersüberprüfung findet aber bei keinem der Dienste statt; dies kann dazu führen, dass sich das Senden von Live-Selfie-Videos auch unter Kindern verbreitet.

Weitere rechtliche Aspekte beim Senden über Live-Apps, die Minderjährige ggf. nicht im Blick haben, sind solche des Bildnisschutz- ➤

und Persönlichkeitsrechts, des Datenschutzrechts sowie des Urheber- und allgemeinen Rundfunk- und Telemedienrechts, wobei sich die Risiken strukturell nicht von denjenigen unterscheiden, auf die Uploader von selbstgedrehten Filmen auf Video-Portalen wie Youtube treffen:

- › Abbildung von Dritten im Live-Stream: Dritte Personen, die gut erkennbar und nicht nur am Rand des Streams auftauchen, müssen regelmäßig ihre Einwilligung zur Aufnahme erteilt haben. Das Streamen z. B. aus dem Klassenzimmer, aus dem Sporttraining oder

Einwilligung des Rechteinhabers zulässig sind.

- › Anpreisen und Bewerben von Produkten: Als Anbieter eines Live-Streams unterliegt man auch werberechtlichen Anforderungen, unter anderem dem Erkennbarkeitsgebot, wonach kommerzielle Kommunikationen immer deutlich zu machen sind. Schleichwerbung im Live-Stream könnte im Zweifel zu Ärger mit der Medienaufsicht führen.

Schlussendlich hat das Phänomen Live-Streaming auch die Debatte um die medienrechtliche

Ein regelmäßiger Live-Stream, der theoretisch von mehr als 500 Personen gleichzeitig abrufbar ist, ist rein rechtlich als Rundfunkdienst zu qualifizieren und bedürfte einer Zulassung zur Veranstaltung bundesweiten Rundfunks.

dem Sit-In von Freunden stellt ansonsten eine Persönlichkeitsrechtsverletzung dar. Auch bei Unfällen ist das Draufhalten in der Regel eine besonders schwere Verletzung der Persönlichkeitsrechte der Opfer.

- › Lästern, Dissen und Herziehen über Dritte: Auch Beleidigungen oder Mobbing von Dritten im Stream sowie in den Textkommentaren können zu rechtlichen Komplikationen führen – bis hin zur Strafanzeige.
- › Streamen von Events: Auch das Streamen vom Konzert, vom Bundesliga-Spiel oder das Weitersenden des gerade laufenden TV-Programms ist problematisch. Denn dort, wo urheberrechtlich geschützte Werke (Songs, Filme, Bühnenperformances) verbreitet werden, liegt ein klarer Verstoß gegen das Urheberrecht vor, der von den Rechteinhabern verfolgt werden kann.
- › Musik im Vorder- und im Hintergrund: Oftmals werden Songs unbewusst Teil des Live-Streams, die im Hintergrund oder als Untermalung dienen. Selbst in diesen Fällen – aber erst recht beim bewussten Vorspielen einzelner Stücke – handelt es sich um urheberrechtliche Verwertungshandlungen, die nur mit der

Dienstedifferenzierung neu entflammt: So ist ein Live-Streaming-Angebot, das theoretisch von mehr als 500 Personen gleichzeitig abrufbar ist, rein rechtlich als Rundfunkdienst zu qualifizieren. Dann aber bedürfte jede Senderin und jeder Sender einer Zulassung zur Veranstaltung bundesweiten Rundfunks, unterläge Programmanforderungen und Vielfaltspflichten, restriktiven Werbevorgaben sowie Drittsendepflichten (Kirchen, Wahlwerbesendungen). Die Landesmedienanstalten haben begonnen, sich in diese Problematik einzuarbeiten; insbesondere die medienrechtliche Debatte um die Google Hangouts von Angela Merkel und das Verbot des Staatsrundfunks haben aber deutlich gemacht, dass die Landesmedienanstalten noch nicht zu einer kohärenten gemeinsamen Sichtweise gekommen sind. YouNow hat mittlerweile auf die öffentliche Kritik reagiert und ist der FSM beigetreten (vgl. fsm 2015). >

Fazit: Schlüsse für Medienpädagogik und Jugendmedienschutz

Ob Live-Streaming-Dienste längerfristig eine zentrale Rolle bei der Internetkommunikation von Jugendlichen spielen werden, ist aktuell nicht prognostizierbar. Zu erwarten ist allerdings, dass sie sich als ein fester Bestandteil der teils vielfältigen Medienrepertoires (und Produktions- und Selbstdarstellungstools) Heranwachsender etablieren werden. Für die Medienpädagogik muss es daher in die weiteren Betrachtungen und Aktivitäten mit einbezogen werden. Zum einen schaffen die beschriebenen Nutzungsweisen und die mit ihnen einhergehenden nicht nur rechtlichen Risiken eine Notwendigkeit zur Aufklärung und Sensibilisierung. Zum anderen muss dem Umstand Rechnung getragen werden, dass die Dienste und ihre Nutzungsmöglichkeiten den Bedürfnissen Heranwachsender offensichtlich sehr entgegenkommen. Sowohl für die praktische als auch für die theoretische Auseinandersetzung der Medienpädagogik mit jugendlicher Onlinekommunikation und ihrer Funktion für die Identitätsentwicklung können sich Live-Streaming-Dienste insofern als fruchtbar erweisen.

Dem (regulatorischen) Jugendmedienschutz kommt in diesem Zusammenhang einmal mehr die Aufgabe zu, Rahmenbedingungen zu schaffen, die Selbstschutz und Drittschutz in möglichst effizienter Weise implementieren, ohne die Vorteile der Dienstenutzung nichtig zu machen. ◆

[MR/SD/CL]

LITERATUR/QUELLEN

- › Autenrieth, Ulla (2014): Das Phänomen „Selfie“, in: Laufer, Jürgen/Röllecke, Renate (Hrsg.): Lieben, Liken, Spielen – Digitale Kommunikation und Selbstdarstellung Jugendlicher heute, kopaed Verlag (München).
- › boyd, danah (2014): Why Snapchat is valuable: It's all about attention, <https://www.linkedin.com/pulse/20140321152822-79695780-why-snapchat-is-valuable-it-s-all-about-attention>.
- › Dennis, Alan R./Fuller, Robert M./Valacich, Joseph S. (2008): Media, tasks, and communication processes: a theory of media synchronicity, In: Management information systems : mis quarterly. Vol. 32, No. 3, S. 575-600.
- › Franck, Georg (1998): Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf, Carl Hanser Verlag (München, Wien).
- › fsm (freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V.)(2015): YouNow wird Mitglied der FSM: Gemeinsam für wirksame Nutzeraufklärung und modernen Jugendschutz, http://www.fsm.de/aktuelles-und-presse/20150413_PM_YouNowMitgliedschaft.pdf.
- › fsm.de (2015): YouNow - Hinweise für die Nutzung, <https://www.fsm.de/informationen-fuer-erwachsene-und-kinder/younow>.
- › heise.de (2015): Twitter bremst Video-App Meerkat aus, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Twitter-bremst-Video-App-Meerkat-aus-2574948.html>.
- › klicksafe.de: Wie funktioniert YouNow?, <http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/apps/younow/wie-funktioniert-younow/>.
- › Schorb, Bernd (2009): Mediale Identitätsarbeit: Zwischen Realität, Experiment und Provokation, in: Theunert, Helga (Hrsg.): Jugend – Medien – Identität: Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien, kopaed Verlag (München).
- › twitch.tv: twitch 2014 Retrospective, <http://www.twitch.tv/year/2014>.
- › Zota, Volker (2015): Me, Myself & YouNow, in: c't 2015, Heft 13.

2 Aktuelle Befunde aus der Nutzungsforschung

2.1 MPFS: miniKIM 2014 – Medienumgang von Kleinkindern von zwei bis fünf Jahren

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (MPFS) hat mit der MiniKIM 2014 aktuelle Zahlen zum Medienumgang zwei- bis fünfjähriger Kinder veröffentlicht.

Für diese Altersgruppe spielen insbesondere das Fernsehen und (Bilder-)Bücher eine zentrale Rolle. Fast die Hälfte der Kinder dieser Altersgruppe (44%) sieht jeden oder fast jeden Tag fern, 43 Prozent beschäftigen sich (fast) täglich mit einem Buch. Während für die Mehrheit der Zwei- bis Dreijährigen Bücher unverzichtbar sind,

schon erste Erfahrungen mit dem PC gesammelt. Das Internet nutzen nur sieben Prozent der Jungen und Mädchen, allerdings sind fünf Prozent der Zwei- bis Fünfjährigen schon regelmäßige Nutzer von Online-Diensten. Nur 15 Prozent aller Kinder im Alter von zwei bis fünf Jahren haben schon einmal Tablet-PCs genutzt, inhaltlich steht dabei neben dem Anschauen von Fotos oder Videos das Spielen im Mittelpunkt. Die Hälfte der Haupterzieher/innen ist zudem der Meinung, Tablet-PCs seien nichts für Kinder.

Fernsehen stellt für die Vier- bis Fünfjährigen nach wie vor das wichtigste Medium dar.

stellt für die Vier- bis Fünfjährigen nach wie vor Fernsehen das wichtigste Medium dar. Kinder im Alter von zwei bis drei Jahren sehen durchschnittlich 34 Minuten am Tag fern, die Vier- bis Fünfjährigen kommen bereits auf 52 Minuten pro Tag. Unabhängig davon bleibt die Zeit, in der sich die Kinder mit Büchern beschäftigen, aber in beiden Altersgruppen konstant (26 Minuten pro Tag). Außerdem hören die Zwei- bis Fünfjährigen nach Angaben der Haupterzieher/innen im Schnitt 18 Minuten pro Tag Radio, spielen drei Minuten Computer-, Konsolen- oder Onlinespiele und nutzen jeweils zwei Minuten das Internet, Handy- sowie Tabletspiele.

Computer und Internet spielen im Alltag der Zwei- bis Fünfjährigen eine sehr untergeordnete Rolle: Lediglich 15 Prozent der Kinder haben

Nach Einschätzung der Eltern ist vor allem das Buch ein wichtiges Medium, die Fantasie von Kindern zu fördern. Außerdem denkt der Großteil der Erziehungsverantwortlichen, dass Kinder durch Bücher lernen und diese ein wichtiger Faktor für den späteren Schulerfolg sind. Das Internet wird von vielen Eltern eher kritisch gesehen: So denkt gut die Hälfte von ihnen, dass das Internet einen Einfluss auf die Gewaltbereitschaft habe, dass ihre Kinder mit ungeeigneten Inhalten in Kontakt kämen und außerdem durch das Internet zu „Stubenhockern“ würden. Audiovisuelle Medien wie Fernsehen, Videos und DVDs bergen nach Ansicht der Eltern ähnliche Gefahren, seien aber dennoch für die Kinder wichtig, um im Freundeskreis mitreden zu können. >

Die MiniKIM-Studie wurde 2014 (nach 2012) zum zweiten Mal durchgeführt. Für die repräsentative Studie wurden insgesamt 623 Haupterzieher(innen) zum Medienverhalten ihrer Kinder befragt. In der Mehrzahl der Fälle handelte es sich um die Mütter. [MD] ◆

QUELLE

- › MPFS (2015): miniKIM 2014 – Kleinkinder und Medien, http://www.mpfs.de/fileadmin/miniKIM/2014/mini-KIM_2014.pdf.

2.2 Digitally Connected: Global Perspectives on Youth and Digital Media

Mit dem online verfügbaren Sammelband „Digitally Connected: Global Perspectives on Youth and Digital Media“ hat das Berkman Center for Internet & Society an der Harvard University eine Auswahl internationaler Beiträge zu den Themen Risiken und Sicherheit im Internet, Medienkompetenz, Partizipation und (ungleicher) Zugang zum Internet, bürgerschaftliches Engagement und Innovation veröffentlicht.

Die dahinter stehende Initiative – „Digitally Connected“ – befasst sich mit den Chancen und Herausforderungen, denen Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt begegnen, und umfasst sowohl internationale Vertreter/innen aus Wissenschaft, Wirtschaft und Politik als auch Praktiker(innen), Aktivist(innen) und Jugendliche.

Im ersten Teil des Sammelbandes befassen sich Mitglieder der Initiative in rund dreißig essayistischen Beiträgen mit den oben genannten Themen (z. B. Livingstone/Byrne mit „Challenges of Parental Responsibility in a Global Perspective“; Junco mit „What are Digital Literacies and Why Do They Matter?“). Im zweiten Teil kommen Jugendliche zu Wort. Sie schildern ihre Sicht der Dinge und präsentieren in Kurzgeschichten und künstlerischen Beiträgen ihre Erfahrungen mit der digitalen Welt. [MD] ◆

QUELLE

- › Harvard University – Berkman Center for Internet & Society (2015): Digitally Connected: Global Perspectives on Youth and Digital Media, http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2585686.

2.3 British Psychological Society: Jugendliche sehen vor allem ihre Freunde durch Cyberbullying bedroht

Betts und Metwally von der Nottingham Trent University präsentierten Anfang Mai 2015 die Ergebnisse ihrer aktuellen Studie zur Wahrnehmung von Internetmobbing bei 109 Jugendlichen zwischen 16 und 18 Jahren. Die Untersuchung zielte darauf ab festzustellen, wie angreifbar sich Jugendliche durch Internetmobbing

fühlen. Im direkten Vergleich sehen die befragten Mädchen (n=63) ein höheres Risiko, Opfer von Cyberbullying zu werden, als die männlichen Studienteilnehmer. Die Ergebnisse zeigen auch, dass die Befragten sich selbst als eher gering gefährdet betrachten, während sie sich vorstellen können, dass Freunde und Freundinnen, >

Klassenkamerad(inn)en, jüngere Schüler(innen) und Fremde eher zu Opfern werden könnten. Bett sieht die Ergebnisse der Untersuchung als Hinweis darauf, dass es dringend notwendig ist, Jugendlichen ein Verständnis von Cyberbullying und dessen Gefahren zu vermitteln. [SA] ◆

QUELLE

- › The British Psychological Society: Young People Think Friends are More at Risk of Cyberbullying, <http://www.bps.org.uk/news/young-people-think-friends-are-more-risk-cyberbullying>.

2.4 Ofcom: Längsschnittstudie „Media Lives Wave 10“

Ende April 2015 veröffentlichte die britische Medienaufsichtsbehörde Ofcom eine Zusammenfassung der ethnografischen Längsschnittstudie „Media Lives Wave 10“. Über einen Zeitraum von 10 Jahren wurde ein Sample aus zwölf bis 19 festen Teilnehmer(innen) im Alter

Fernsehkonzumenten und unpassender Inhalte gezeigt hatten, verschoben sich die Sorgen im Jahre 2014 fast gänzlich auf das Internet. Im Mittelpunkt der Befürchtungen stehen die damit einhergehende Interaktivität und Unkontrollierbarkeit kindlicher Mediennutzung.

Im Mittelpunkt der Befürchtungen stehen die damit einhergehende Interaktivität und Unkontrollierbarkeit kindlicher Mediennutzung.

zwischen 15 und 81 Jahren jährlich in Videointerviews befragt. Gegenstand der Studie sind die Darstellung und die Entwicklung der individuellen Bedürfnisse und Ansprüche sowie das Nutzerverhalten in Bezug auf digitale Medien seit 2005. Die Befragten wurden dabei kontinuierlich auf festgelegte Themen angesprochen, um die Entwicklung z. B. hinsichtlich Sorgen über Privatsphäre, Schutz und Sicherheit nachzeichnen zu können. Einer der berücksichtigten Schwerpunkte innerhalb der Studie waren die Befürchtungen bezüglich der Mediennutzung der Kinder und Enkel. Während Eltern und Großeltern in frühen Phasen der Studie Bedenken hinsichtlich des

Weitere Erkenntnisse liefert die Studie beispielsweise über das abnehmende Vertrauen in mediale Berichterstattung, das erhöhte Bedürfnis nach Sicherheit im Internet oder das gesteigerte Bedürfnis nach Teilhabe in sozialen Netzwerken, trotz einer erhöhten Vorsicht bei der Freigabe persönlicher Daten. [SA] ◆

QUELLE

- › Ofcom (2015): Media Lives: Wave 10 (2014) and Ten Year Retrospective, Summary Report, <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/medialives10-2014/MediaLives10-2014.pdf>.

2.5 Childwise Monitor Report 2015: Kinder verbringen deutlich mehr Zeit vor Bildschirmen

Für einen umfassenden Blick auf die Mediennutzung von Kindern hat das Marktforschungsinstitut Childwise aus Großbritannien in seinem Monitor Report 2015 Erhebungsdaten aus den Jahren 1995 bis 2015 zusammengetragen und verglichen. Dabei wurden mehr als 2.000 britische Kinder und Jugendliche im Alter von fünf bis 16 Jahren zu ihrer Mediennutzung befragt.

Besonders auffällig ist der um 100 Prozent gestiegene Zeitvertrieb vor Bildschirmen: Während Heranwachsende 1995 lediglich drei Stunden pro Tag vor einem Bildschirmmedium verbrachten, beschäftigen sie sich im Jahr 2015 bereits sechseinhalb Stunden pro Tag mit ihnen. Dabei weisen männliche Jugendliche mit durchschnittlich acht Stunden die längste tägliche Nutzungsdauer von Bildschirmmedien auf. Am we-

nigsten Zeit verbringen achtjährige Mädchen vor Bildschirmen: Sie nutzen diese durchschnittlich dreieinhalb Stunden pro Tag. Zurückführen lässt sich dieser Anstieg vor allem auf die wachsende Verbreitung digitaler Medien. Neben der Beschäftigung mit Fernsehen oder Computer spielt heute insbesondere der Umgang mit Spielekonsolen, Handys und Tablets eine wichtige Rolle im Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen. Wie die Ergebnisse der Studie zeigen, schauen viele Heranwachsende Serien und Filme zunehmend über das Internet (z. B. via Netflix und Youtube) statt über den Fernseher. [SM] ◆

QUELLE

› BBC News: Children spend six hours or more a day on screens, <http://www.bbc.com/news/technology-32067158>.

2.6 Universitätsmedizin Mainz: Intensiver Internetkonsum stört Bindungsfähigkeit Jugendlicher zu Gleichaltrigen

Das Forscherteam der Klinik für Psychosomatische Medizin der Universität Mainz ging in einer Befragung von rund 2.400 Jugendlichen zwischen zwölf und 18 Jahren in Rheinland-Pfalz der Frage nach, ob Freundschaftsbeziehungen zwischen Jugendlichen durch einen intensiven Internetkonsum von Onlinespielen und Sex-Portalen gefährdet sind. Die Ergebnisse der Studie legen nahe, dass die intensive Nutzung von Onlinespielen und Sex-Portalen bei Jugendlichen dazu führen kann, die Beziehung zu Gleichaltrigen zu vernachlässigen. Eine geringere Kommunikation und ein abnehmendes Vertrauen in Freundschaften begünstigen demnach eine soziale Ausgrenzung. Wird das Internet hingegen

für die Nutzung von sozialen Netzwerken herangezogen, ist dies für die Beziehung und Bindung zu Gleichaltrigen nach Angaben der Studie von Vorteil. Ein zu häufiger, suchtartiger Gebrauch wiederum ist kritisch zu betrachten und kann sich negativ auf die Entwicklung von Freundschaften auswirken.

3,4 Prozent der für die Studie befragten Jugendlichen sind täglich länger als 6 Stunden online, haben keine Kontrolle über ihre Nutzungsdauer, vernachlässigen soziale Kontakte und weisen damit nach den Kriterien dieser Untersuchung ein suchtartiges Verhalten auf. 13,8 Prozent der Befragten weisen zwar keinen suchtarti- ➤

gen, jedoch einen exzessiven und auffälligen Internetkonsum auf. Hinsichtlich der Geschlechter lassen sich nur hinsichtlich des Zwecks der Internetnutzung Unterschiede ausmachen: Während sich Mädchen online häufiger dem sozialen Austausch, der Recherche sowie dem Onlineshopping widmen, verbringen Jungen mehr Zeit mit Onlinespielen. [SM] ◆

QUELLE

› Johannes Gutenberg-Universität Mainz: Intensiver Internetkonsum stört Bindungsfähigkeit Jugendlicher zu Gleichaltrigen, <http://www.uni-mainz.de/presse/64212.php>.

2.7 Universität Hamburg: Neues Onlinesucht-Panel zu Verläufen exzessiver Internetnutzung in Familien

Die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) hat der Professur für Medienpädagogik der Universität Hamburg eine neue Panelstudie bewilligt. Zweck der Studie soll es sein, die Entwicklung und den Verlauf exzessiver Internetnutzung unter Jugendlichen genauer zu untersuchen. Auch der Einfluss der Familie wird in diesem Zusammenhang erforscht. Mittels quantitativer Methoden werden in einem Zeitraum von 24 Monaten in 700 Familien Daten erhoben. Der Untersuchung liegt dabei ein Modell zugrunde,

welches sowohl die subjektive Sicht der betroffenen Jugendlichen und Erziehenden als auch die wissenschaftliche Sicht auf das Phänomen berücksichtigen soll. [SM] ◆

QUELLE

› Universität Hamburg: Verläufe exzessiver Internetnutzung in Familien (VEIF). DFG-Projekt bewilligt! <https://www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew1/medienpaedagogik-aesthetische-bildung/medienpaedagogik/aktuelles/veif.html>.

2.8 CosmosDirekt: Kinder nutzen Internet häufig ohne Aufsicht – fehlende Kompetenz bei Elternteilen

Für eine repräsentative forsa-Umfrage im Auftrag der CosmosDirekt Versicherung wurden im März und April 2015 insgesamt 1.007 Eltern mit internetnutzenden Kindern zwischen sechs und 14 Jahren zum Thema „Sicherheit im Internet“ befragt. Die Ergebnisse zeigen, dass Kinder bereits in jungem Alter das Internet häufig ohne Aufsicht nutzen. Die Umfrage macht dabei deutlich, dass auch Eltern einen Nachholbedarf in Sachen digitale Medien haben: Mehr als die Hälfte von ihnen gibt an, die Internetnutzung des eigen-

nen Kindes nicht zu beaufsichtigen. In 83 Prozent der Fälle verzichten Eltern auf die Installation von Kinderschutz-Programmen auf den internetfähigen Geräten. Grund hierfür ist insbesondere das geringe Wissen über den Schutz vor Viren und Schadprogrammen: Ein Drittel der befragten Eltern gibt eine Überforderung bezüglich dieser technischen Funktionen zu. Überraschend ist der Kompetenzunterschied hinsichtlich des Alters. Während 81 Prozent der befragten Elternteile über 50 angeben, sich gut oder sehr gut mit

Sicherheitsprogrammen auszukennen, sind es bei den unter 40-Jährigen nur 65 Prozent.

Gefahren beim Surfen sehen laut der Umfrage nur wenige Elternteile. Ein Viertel der befragten Eltern betont die Medienkompetenz des eigenen Kindes und traut diesem zu, selbst Verantwortung zu übernehmen und das eigene Gerät zu sichern. Während sich die Mehrheit (60%) unbesorgt zeigt, machen sich nur 23 Prozent der Eltern Sorgen, ihr Kind könnte Opfer eines Betrugsdeliktes werden, 19 Prozent haben Angst vor

dem Download gefährlicher Dateien. Dass diese Unbedarftheit auch Risiken birgt, zeigt die Anzahl an ungewollten Online-Einkäufen: Acht Prozent der Elternteile erzählen von Dateien und Apps, die ihr Kind ungewollt im Netz gekauft hat. Die CosmosDirekt Versicherung verkauft Finanzschutz-Produkte im Bereich E-Commerce. [SM] ♦

QUELLE

- › ibusiness.de: Studie: Kinder nutzen das Web in der Regel ohne Aufsicht, <http://www.ibusiness.de/learning/db/933477jg.html>.

2.9 Youth Manifesto for a Better Internet

Im Rahmen des Safer Internet Day 2015 haben 15 Jugendliche aus Europa unter der Begleitung von sieben Mentoren aus Wirtschaft und Zivilgesellschaft ein Manifest für ein besseres Internet vorgelegt. Dieses Manifest beinhaltet zehn Schlüsselpunkte, die mit Fokus auf Politik, Wirtschaft und weiterer Interessenvertreter helfen sollen, zukünftig ein besseres Internet für Kinder und Jugendliche zu schaffen:

1. Free, unrestricted access: We want free, unrestricted access to the Internet so we can learn and share.
2. Education and support: We want support and education about the Internet – for everyone!
3. Privacy and data protection: We want to be able to protect our data and privacy online.
4. Respect online: We want an online world free from bullying, racism and intolerance.
5. Infrastructure and connectivity: We want more investments in ICT infrastructures to provide wide scale, high-quality, high-speed connectivity.
6. Terms and conditions: We want terms and conditions that are simple to understand.
7. Good quality and reliable content: We want

access to good quality and reliable content online.

8. A hack-free online environment: We want our personal information kept safe from online hackers.
9. Freedom of expression: We want to be able to express ourselves freely online.
10. Democracy online: We want an open and democratic Internet.

In der Zeit von Februar bis Juni 2014 hatten mehr als 1.000 Jugendliche von Schulen aus ganz Europa Vorschläge für das Manifest über die Website www.youthmanifesto.eu eingereicht, diskutiert und ausgewählt. Noch vor Veröffentlichung wurde das Manifest von den 15 ausgewählten Jugendlichen mit Vertretern aus Wirtschaft und Gesellschaft hinsichtlich der damit einhergehenden Verantwortung und der Realisierung der Punkte diskutiert. [SA] ♦

QUELLEN

- › Saferinternet.org: Youth Manifesto for a Better Internet, http://www.saferinternet.org/c/document_library/get_file?uuid=a4fc6e41-cfba-49bf-94ef-aa7bb6da518e&groupId=10137.
- › Youth Manifesto, <http://www.youthmanifesto.eu/>.

2.10 DIVSI: U9-Studie. Kinder in der digitalen Welt

Als Ergänzung der im Februar 2014 veröffentlichten Grundlagenstudie „U25-Studie. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt“ (vgl. Monitoring 1/2014, S. 17) stellte das Deutsche Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI) gemeinsam mit Bundesfamilienministerin Manuela Schwesig am 23. Juni 2015 die „U9-Studie. Kinder in der digitalen Welt“ vor. Befragt wurden 1.029 sechs- bis achtjährige Kinder sowie 1.832 Eltern mit Kindern im Alter von drei bis acht Jahren.

Obwohl nicht alle Kinder in der heutigen Medienlandschaft als „Digital Natives“ gelten können, gehen bereits 55 Prozent der Achtjährigen regelmäßig online. Zudem nutzen 28 Prozent der Sechsjährigen und bereits elf Prozent der dreijährigen Kinder das Internet. Einschränkungen in der Lese- und Schreibkompetenz von Kleinkindern werden dabei in der Internetnutzung teilweise durch Symbolik ausgeglichen.

Die Ausstattung der Familien mit digitalen Medien hängt nicht von den jeweiligen Einkom-

mensverhältnissen ab. Ob Kinder online gehen, ist vorrangig von der digitalen Kompetenz der Eltern bestimmt.

Die Hauptverantwortung für die Medienerziehung sehen Eltern bei sich selbst. Obwohl 65 Prozent der befragten Eltern eine positive Auswirkung digitaler Mediennutzung auf die soziale Teilhabe für ihre Kinder wahrnehmen, verbieten zwei Drittel ihren Kindern die Nutzung des Internets. Gründe dafür sind wahrgenommene Gefahren wie Mobbing, der Kontakt zu unbekanntem Personen sowie Sorgen bezüglich Datenschutz und Privatsphäre. Mit zunehmendem Alter der Kinder steigt auch die Relevanz von Sicherheitsthemen und des entsprechenden Informationsbedarfs bei den Eltern, jedoch zeigt sich keine Steigerung einer Nutzung von entsprechenden Jugendschutzmaßnahmen. [SA] ◆

QUELLEN

- › <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2015/06/U9-Studie-DIVSI-web.pdf>.
- › <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/kinder-und-jugend,did=216974.html>.

3 Aktuelle Befunde aus der Medienerziehungsforschung

3.1 Net Children 2020: Internationaler Fachkongress mit 240 Expert(inn)en aus 33 Ländern

Digitale Medien stellen Kinder vor neue Herausforderungen in ihrer Rolle als schutzbedürftige Nutzerinnen und Nutzer, als Konsumierende und als zukünftige mündige Bürgerinnen und Bürger. Wie sie in diesen unterschiedlichen Rollen unterstützt werden können, war Thema des europäischen Fachkongresses, der am 16./17. April 2015 in Berlin vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und dem Hans-Bredow-Institut veranstaltet wurde. Ziel des Kongresses war die Weiterentwicklung der Roadmap „Net Children 2020 – Growing up with Media“, die konkrete zukunftsfähige Maßnahmen zur Förderung der Medienerziehung und des Kinder- und Jugendmedienschutzes auf nationaler wie auf europäischer Ebene vorschlägt.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer waren aufgerufen, aktiv an der Ausarbeitung der Roadmap mitzuarbeiten und ihre jeweiligen Expertisen und Positionen einfließen zu lassen. Neben zwei Hauptvorträgen bestand der Kongress in erster Linie aus Workshops in Form von World Café- und Future Search-Abschnitten. In jeweils thematisch fokussierten Arbeitsgruppen haben Vertreterin-

nen und Vertreter von Wissenschaft, Verbänden, Medienunternehmen, Bildungseinrichtungen und Politik dabei aktuelle Forschungsbefunde, Erfahrungen mit Maßnahmen zur Medienerziehung und zum Kinder- und Jugendmedienschutz sowie aktuelle Handlungsbedarfe und Lösungsoptionen diskutiert. Die Ergebnisse der einzelnen Workshops wurden in Plenarsitzungen verdichtet zusammengetragen und im letzten Teil von Vertreterinnen und Vertretern der verschiedenen Stakeholder-Gruppen im Hinblick auf die vorgesehene Roadmap zusammenfassend diskutiert. Auf Basis der Konferenzdiskussionen soll die Roadmap „Net Children 2020 – Growing up with Media“ der Europäischen Kommission und den Mitgliedsstaaten zur Verfügung gestellt werden, wo sie zu einer fundierten Grundlage für kommende politische Debatten und Umsetzungsinitiativen auf europäischer Ebene werden soll. [CM]

QUELLE

- › Website der Veranstaltung, <http://www.netchildren2020.eu>, HBI: Bredowcast mit eigener Folge zu Net Children 2020: http://cdn.podseed.org/bredowcast/11_Bredow-Cast_NetChildren2020.mp3.

3.2 Better Internet for Kids veröffentlicht die erste Ausgabe eines Bulletins

Das Better Internet for Kids-Programm hat seinen Newsletter überarbeitet und gibt aktuelle Beiträge seit März 2015 als „BIK Bulletin“ heraus. Der thematische Schwerpunkt der ersten Ausgabe lag dabei auf sexuellen Beziehungen Jugendlicher in Onlineumgebungen. Darüber hinaus gibt der Newsletter einen Einblick in die Arbeit der INSAFE Helplines und informiert über Veröffentlichungen, anstehende Veranstaltungen und weitere Entwicklungen. Das BIK Bulletin soll viermal jährlich erscheinen und Neuigkeiten und Forschungsergebnisse rund um Aktivitäten zur Schaffung eines besseren und sichereren Internets für Kinder zusammenfassen.

Im Rahmen des Better Internet for Kids-Projekts werden unterschiedliche europäische Stakeholder zusammengebracht, um eine gemeinsame Strategie zu erarbeiten. Gefördert wird das Projekt durch die Europäische Kommission im Rahmen der European Strategy for a Better Internet for Children. [MR] ◆

QUELLE

› saferinternet.org, <http://www.saferinternet.org/newsletter>.

3.3 Britische Schulen drohen Eltern von Kindern, die Erwachsenen-Games spielen

Laut Medienberichten haben 16 Schulen in der englischen Grafschaft Cheshire Eltern brieflich mit Konsequenzen gedroht, wenn diese ihren Kindern Zugang zu Spielen gewähren, die erst ab 18 Jahren freigegeben sind. Explizit sei dabei auf die Spiele „Grand Theft Auto“, „Gears of War“ und „Call of Duty“ verwiesen worden, allerdings fänden auch Facebook und WhatsApp Erwähnung. Laut des Schreibens könne der Konsum bzw. die Nutzung solcher Medien zu „verfrühtem sexualisiertem Verhalten“, erhöhter Empfänglichkeit für „sexuelle Ausbeutung“ und „extremer Gewaltausübung“ führen. Ziel der Maßnahme sei der Schutz von Kindern im digitalen Zeitalter. Das Schulpersonal sei in den oben genannten

Fällen angewiesen, Polizei und Jugendämter zu informieren. Laut Guardian könnte es sich bei der Maßnahme um eine Folge verschärfter Regeln für Lehrer/innen und Sozialarbeiter/innen handeln. Vor kurzem wurde ein Gesetz erlassen, dass Aufsichtspersonen mit bis zu fünf Jahren Haft droht, wenn sie andere Dienststellen nicht ausreichend über Verdachtsfälle auf Missbrauch und Vernachlässigung von Kindern informieren. [MD] ◆

QUELLE

› heise online: Britische Schulen drohen Eltern, falls Kinder Gewaltspiele spielen, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Britische-Schulen-drohen-Eltern-falls-Kinder-Gewaltspiele-spielen-2590783.html>.

3.4 klicksafe.de: Neuer Ratgeber zum Thema Cybermobbing

Der von klicksafe.de veröffentlichte „Ratgeber Cyber-Mobbing“ richtet sich insbesondere an Eltern, Pädagog/inn/en und Betroffene und stellt auf rund 40 Seiten Informationen zu Besonderheiten, Funktionen, Auslösern und der Verbreitung von Cyberbullying zusammen. Neben allgemeinen Informationen erläutert der Ratgeber auch Rechtsfragen, wie etwa die Strafbarkeit von Cybermobbing, und gibt Tipps, wie man Mobbing im schulischen und privaten Umfeld vorbeugen bzw. anhand bestimmter Warnzeichen so früh wie möglich erkennen kann. Zudem werden Möglichkeiten vorgestellt, wie Eltern, Pädagog/inn/en und Betroffene gegen Bullying vorgehen können. In drei Interviews schildern Experten die rechtlichen Möglichkeiten sowie

die psychologischen Aspekte und Folgen von Cybermobbing und geben Ratschläge für Betroffene und Angehörige. Den Abschluss bildet eine Linksammlung mit weiterführenden Informationen, Beratungsangeboten für Kinder, Jugendliche und Eltern sowie Materialien für Schule und Jugendarbeit. Der Ratgeber kann als Broschüre oder PDF-Datei auf klicksafe.de bestellt bzw. (kostenfrei) heruntergeladen werden. [MD] ◆

QUELLE

- › klicksafe.de: Ratgeber Cyber-Mobbing: Informationen für Eltern, Pädagogen, Betroffene und andere Interessierte, <http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/ratgeber-cyber-mobbing/>.

3.5 Universität Basel: Bilder im Netz – Infomaterial für Eltern

Das Projekt „Bilder im Netz“ der Universität Basel veröffentlichte im Rahmen des Seminars für Medienwissenschaft (SfM) auf seiner Homepage Infomaterial für Eltern, die an einem richtigen Umgang mit privaten Fotografien in sozialen Netzwerken interessiert sind. Der „Elternguide für Kinderfotos im Netz“ unterstützt Eltern bei der Einschätzung, welche Fotos von Kindern sie in sozialen Netzwerken teilen können und welche besser nicht. Hier hatte es vor allem in Deutschland jüngst öffentliche Diskussionen gegeben (s. unten S. 35). Er gibt Anregungen, sich mit dem Thema „Familienfotos im Social

Web“ auseinanderzusetzen und mit Familie und Freunden über Verhaltensregeln im Online-Netzwerk zu diskutieren. Schritt für Schritt können zudem von den Nutzer/innen Fragen über das Bild beantwortet werden, die schließlich zu einer reflektierteren Entscheidung führen. Sowohl der Ratgeber als auch der Entscheidungskreis können kostenlos auf netzbilder.net heruntergeladen werden. [SM] ◆

QUELLE

- › Bilder im Netz: Elternguide, <http://netzbilder.net/infomaterial/>.

3.6 LfM: Medienscouts NRW gehen in die nächste Runde

Seit Mitte April 2015 läuft die vierte Ausbildungsrunde des Medienkompetenzprojektes „Medienscouts NRW“ der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). An 79 Schulen stehen Kinder und Jugendliche als Medienscouts ihren Mitschüler(inne)n unter dem Motto „Mitschüler als Ansprechpartner in Medienfragen“ zur Seite. Die Medienscouts beraten ihre Mitschüler/innen bei Fragen und Problemen rund um die Mediennutzung, z. B. von Cybermobbing über Datenschutzeinstellungen in sozialen Netzwerken bis hin zu Aspekten des Persönlichkeits-

und Urheberrechtes. Mit 1.700 aktiven Medienscouts und 870 Beratungslehrkräften in insgesamt 444 Schulen ist das Projekt Medienscouts NRW das größte seiner Art im deutschsprachigen Raum. [SM] ◆

QUELLE

- › Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: Die Medienscouts NRW starten in Runde vier, <http://www.lfm-nrw.de/aktuell/pressemitteilungen/pressemitteilungen-detail/article/die-medienscouts-nrw-starten-in-runde-vier.html>.

3.7 LfM: Starthilfe zur Medienkompetenzförderung

Um über Wege der Medienkompetenzförderung aufzuklären, veröffentlichte die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) im April 2015 im Medienkompetenzportal NRW ein Dossier, in dem die wichtigsten Fragen für einen gelungenen Start in die Medienkompetenzförderung in erzieherischen Berufsfeldern beantwortet werden. Das Papier betont die mit der Digitalisierung vieler Lebensbereiche zunehmende Notwendigkeit der Medienkompetenzförderung in allen Bildungsbereichen und verschafft einen Überblick über Anforderungen und Möglichkeiten eines selbstbestimmten Umgangs mit Medien. Vorgeschlagen werden verschiedene

Herangehensweisen und konkrete Schritte, beginnend mit der eigenen Haltung, über das Anknüpfen an bestehende Angebote, bis hin zu eigenen Projekten für Kinder und Erwachsene. Das Dossier ist abrufbar auf der Webseite des Medienkompetenzportals NRW. [SM] ◆

QUELLEN

- › Medienkompetenz Portal NRW: Dossier Einstieg Medienkompetenz, <http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/themen/einstieg-medienkompetenz.html>.
- › Bildungsportal des Landes Nordrhein-Westfalen, Medienberatung NRW, News: Starthilfe Medienkompetenz, <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/News/>.

3.8 NRW: Unterstützung und Auszeichnung für die Initiative „Medienpass NRW“

Bei einem Impulsreferat der Medienberatung NRW konnte die Landeselternkonferenz (LEK) 2015 von dem Konzept des Medienpasses NRW überzeugt werden – sie will sich künftig für den flächendeckenden Einsatz des Angebotes im Unterricht einsetzen. Der Medienpass NRW hat sich das Ziel gesetzt, Erziehende und Lehrkräfte bei der Vermittlung eines sicheren und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien zu unterstützen und somit Kindern und Jugendlichen zu einem selbstbestimmten und kritischen, aber auch produktiven und kreativen Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medienwelt zu befähigen. Das Angebot gilt sowohl für den Elementarbereich und die Grundschule, als auch für die Unter- und Mittelstufe der Sekundarstufe I.

Während ein Kompetenzrahmen den Erziehenden und Lehrkräften eine Orientierung liefert, über welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche im Umgang mit Medien verfügen sollten, informiert der Lehrplankompass, wo und wie der

Kompetenzerwerb in den Fachunterricht integriert werden kann. Unterrichtsmaterialien und hilfreiche Links unterstützen die Lehrkräfte bei der Umsetzung in der Schule. Auch die Jury des Bildungsmedienpreises „digita 2015“ konnte von dem Konzept des Medienpasses NRW überzeugt werden. Auf der Bildungsmesse didacta im Februar 2015 wurde die Initiative in der Kategorie „Sonderpreis“ ausgezeichnet. [SM] ◆

QUELLEN

- › Bildungsportal des Landes Nordrhein-Westfalen, Medienberatung NRW: Landeselternkonferenz unterstützt Initiative Medienpass NRW, <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/News/>.
- › Bildungsportal des Landes Nordrhein-Westfalen, Medienberatung NRW: Der Medienpass NRW – Gewinner des Deutschen Bildungsmedienpreises digita 2015 auf der didacta!, <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Medienpass-NRW/>.
- › Medienpass NRW: Medienpass NRW mit Bildungsmedienpreis „digita“ ausgezeichnet, <http://medienpass.nrw.de/de/meldung/medienpass-nrw-mit-bildungsmedienpreis-%E2%80%9Edigita%E2%80%9C-ausgezeichnet>.

3.9 GMK: Stellungnahme zum Rahmenlehrplan 1-10 Berlin/Brandenburg

Im Rahmen des Projekts zur Neu- und Weiterentwicklung des Rahmenlehrplans für die Jahrgangsstufe 1-10 in Berlin und Brandenburg hat die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) Ende März 2015 die Anhörungsfassung der Stellungnahme vom 28.11.2014 veröffentlicht. Die Fachgruppe Schule der GMK begrüßt darin die Etablierung einer verpflichtenden curricularen Grundlage für die Neu- und Weiterentwicklung des Rahmenlehrplans, da dies einem integrativen Konzept

schulischer Medienbildung entspricht. Eine konsequente Umsetzung und Implementierung des Basiscurriculums in den Fachunterricht ermöglicht es, medienpädagogische Aufgaben fächer- und lernbereichsübergreifend in den schulischen Kontext einzubeziehen und dabei Prozesse der Schulentwicklung zu fördern.

Dafür erscheinen aus Sicht der GMK drei Handlungsfelder besonders relevant: Eine am Basiscurriculum orientierte Dokumentati- ➤

on unter Einbeziehung der jeweiligen Fachlehrpläne, geeignete und verbindliche Angebote für Lehrkräfte zum Ausbau medienpädagogischer Kompetenzen und die Vernetzung mit außerschulischen Einrichtungen. Nach Bestandsaufnahme, Konzeptentwicklung, Erarbeitung übergreifender Themen und Prinzipien sowie Auswahl und Qualifizierung der Rahmenlehrplangruppen und einer Erarbeitungsphase in den Schuljahren 2012/13 bis 2013/14, laufen seit dem Schuljahr 2014/15 die Bereitstellung der Anhörungsfassungen, Überarbeitung und die Genehmigungsverfahren. Für 2015/16 sind die Inkraftsetzung und Implementierung geplant sowie die Unterrichtswirksamkeit für das Schuljahr 2017/18 festgehalten. [SA] ◆

QUELLEN

- › Bildungsserver Berlin-Brandenburg: Projekt zur Neu- und Weiterentwicklung des Rahmenlehrplans für die Jahrgangsstufe 1-10 in Berlin und Brandenburg, <http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/unterricht/rahmenlehrplaene/projekt-zum-neuen-rahmenlehrplan-1-10/>.
- › Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur: Stellungnahme der Fachgruppe Schule der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) zum Basiscurriculum Medienbildung im Rahmenlehrplan für die Jahrgangsstufe 1-10 in Berlin und Brandenburg, Anhörungsfassung vom 28.11.2014, http://www.produktive-medienarbeit.de/ressourcen/bibliothek/positionsPapiere/bcm_bb.pdf.

3.10 Heinrich Böll Stiftung: Bildungsgerechtigkeit 4.0 – Sekundäranalyse der ICILS 2013

Birgit Eickelmann hat im Auftrag der Heinrich Böll Stiftung die im Zuge der International Computer and Information Literacy Study 2013 (ICILS) erhobenen Daten hinsichtlich deren Bedeutung für das Thema Bildungsgerechtigkeit in Deutschland ausgewertet. Eickelmann hebt auf der Grundlage der Ergebnisse der Erhebung drei Faktoren hervor, die sich besonders stark auf die Medienkompetenzentwicklung auswirkten: Neben dem sozioökonomischen Status und einem möglichen Migrationshintergrund hat ihrer Untersuchung nach auch das Geschlecht deutlichen Einfluss auf die computer- und informationsbezogenen Kompetenzen der Heranwachsenden.

Laut der ICILS 2013 weisen deutsche Jugendliche im internationalen Vergleich insgesamt lediglich ein mittelmäßiges Kompetenzniveau auf. Beinahe 30 Prozent der Schülerinnen und Schüler in der achten Klasse erreichen lediglich die Kompetenzstufen I und II. Die Annahme, dass

Kinder, die selbstverständlich mit digitalen Medien aufwachsen, automatisch zu kompetenten Nutzerinnen und Nutzern würden, erscheint damit falsch (vgl. Aufwachsen mit digitalen Medien, Heft 1/2015, S. 28f.). Eickelmann weist darauf hin, dass diese Defizite deutlich stärker zutage treten als die fachspezifischen Defizite, die bei den bisherigen PISA-Studien festgestellt wurden. Jugendliche, die keine ausreichenden computerbezogenen Kompetenzen ausbilden, müssten außerdem mit Nachteilen auch in der späteren beruflichen Laufbahn rechnen. Die Autorin betont daher die Dringlichkeit bei der Umsetzung von Entwicklungsmaßnahmen zur Förderung der Bildungsgerechtigkeit in Deutschland im Bereich digitaler Kompetenzen. [MR] ◆

QUELLE

- › Heinrich Böll Stiftung: Bildungsgerechtigkeit 4.0, <https://www.boell.de/de/2015/04/27/bildungsgerechtigkeit>.

3.11 Universität Hamburg: Medienbildung – (k)ein Schulthema?

In Anknüpfung an die veröffentlichte Expertise „Medienbildung – (k)ein Unterrichtsfach?“ zum Stellenwert der Medienkompetenzförderung, wurden vom 1. März bis zum 30. Juni 2015 im Auftrag der Medienanstalt Hamburg / Schleswig-Holstein (MA HSH) ergänzende Fragen zur Entwicklung der schulischen Medienbildung untersucht. Trotz verschiedener Beschlüsse innerhalb der vergangenen fünf Jahre, wie beispielsweise der Kultusministerkonferenz (KMK) zur Stärkung des Stellenwertes der schulischen Medienbildung, schneidet Deutschland im internationalen Vergleich schulischer Medienkompetenzförderung schlecht ab (vgl. ICILS 2013).

In der aktuellen Untersuchung werden im Rahmen von Experteninterviews und Dokumentenanalysen die vorhandenen Standards der

schulischen Medienpädagogik in Hamburg und Schleswig-Holstein untersucht. In einer Stellungnahme vom 19.05.2015 werden die bisherigen Ergebnisse zusammengefasst und Empfehlungen zur Umsetzung formulierter Zielvorgaben gegeben, wie beispielsweise die Umsetzung existierender Beschlüsse, Sicherung der Medienbildungsqualität und Erleichterung von Zugängen zu bestehenden Angeboten der schulischen Medienbildung. [SA] ◆

QUELLE

- › Universität Hamburg: Medienbildung (k)ein Schulthema?, <https://www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew1/medienpaedagogik-aesthetische-bildung/medienpaedagogik/forschung/expertise-2.html>.

3.12 Universität Hamburg: Mobiles Lernen. Start in die nächste Generation

Seit August 2014 findet an sechs Schulen (drei Stadtteilschulen, drei Gymnasien) in Hamburg das Pilotprojekt „Start in die nächste Generation“ statt. Mit einer Laufzeit von 24 Monaten wird an den ausgewählten Schulen die Implementierung von Schüler(innen)-eigenen, digitalen mobilen Endgeräten (Smartphone, Tablet, Notebook) in den Schulalltag durch spezifische Unterrichtskonzepte evaluiert. Ziel soll eine Optimierung des Lernens, sowohl im schulischen Unterricht als auch im privaten Alltag sein. Insbesondere das Mitbringen der eigenen Geräte („Bring Your Own Device“) soll die Schüler/innen dazu animieren, diese auch außerhalb der Schule für mobiles Lernen zu nutzen.

Durch die Implementierung von eLearning-Plattformen in den Unterricht sollen Informationen und Aufgabestellungen zunehmend digitalisiert an Schüler/innen übermittelt werden. Das bietet den Lernenden die Möglichkeit, sich wiederholt mit bestimmten Inhalten auseinanderzusetzen und gezielte Recherchen und Materialsammlungen über die zur Verfügung stehenden Netzwerke und das Internet zusammenzutragen. Die Schüler/innen sollen sich so differenzierter mit Lerninhalten auseinandersetzen und bei Bedarf auf eine digitale Unterstützung für die Lerninhalte zurückgreifen können. Im Rahmen der Evaluation durch ein Forscherteam der Fakultät für Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg werden verschiedene Ebenen berücksicht- >

sichtigt: Schule, Lehrkräfte/Unterricht, Schüler/innen und Eltern. Dabei werden die sechs ausgewählten Schulen als Einzelfälle unter Berücksichtigung ihrer jeweils unterschiedlichen Rahmenbedingungen untersucht. [SA] ◆

QUELLEN

- › Hamburg.de: Mobiles Lernen – Start in die nächste Generation, <http://www.hamburg.de/start-in-die-naechste-generation/>.
- › Universität Hamburg: BYOD – Start in die nächste Generation, <https://www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew1/medienpaedagogik-aesthetische-bildung/medienpaedagogik/forschung/byod.html>.

3.13 BITKOM: Digitale Schule – Vernetztes Lernen

Im Auftrag des IT-Verbands BITKOM wurden für die Studie „Digitale Schule – Vernetztes Lernen“ 502 Lehrende der Sekundarstufe I sowie 512 Schüler/innen im Alter von 14 bis 19 Jahren zur technischen Ausstattung und dem Potenzial digitaler Lernmittel in Schulen befragt. Internetfähige PCs und Notebooks (99 bzw. 89%) gehören demnach in quasi allen Schulen zur digitalen Grundausstattung. Während auch Whiteboards an rund 60 Prozent der Schulen zur Verfügung stehen, sind Tablets und E-Book-Reader deutlich seltener vorhanden (18% bzw. 4%). Sowohl Lehrende als auch Schüler/innen bewerten die IT-Ausstattung der eigenen Schule insgesamt

Insbesondere über rechtliche Aspekte des Internets wünschen sich Schüler/innen mehr Informationen im Schulunterricht. Zwei Drittel möchten mehr über Themen wie Urheberrecht und Bildrechte lernen, 51 Prozent über richtiges Verhalten in sozialen Netzwerken und Chats. 45 Prozent der Jugendlichen wünschen sich Hilfe rund um die Themen Datenschutz, persönliche Einstellungen in sozialen Netzwerken und den Schutz der Privatsphäre.

Etwa die Hälfte der Schüler/innen wünscht sich Informationen zur richtigen Bedienung von Programmen (53%) sowie der allgemeinen Hand-

Drei Viertel der Schüler/innen wünschen sich Informatik als verpflichtendes Schulfach in den Klassen 5 bis 10 (Lehrende: 73%).

als „mittelmäßig“ – 20 Prozent der Schüler/innen und sechs Prozent der Lehrenden halten sie für unzureichend („schlecht“ oder „sehr schlecht“).

Die Mehrheit der Lehrenden (73%) steht elektronischen Medien generell positiv gegenüber, 17 Prozent bezeichnen sich selbst als „Technik-Fan“ – auch die meisten Schüler/innen schreiben ihren Lehrer/innen eine hohe Technikaffinität zu. Drei Viertel der Schüler/innen wünschen sich Informatik als verpflichtendes Schulfach in den Klassen 5 bis 10 (Lehrende: 73%).

habung von Computer & Co. (47%) im Unterricht. Gefragt sind außerdem Lehrinhalte zu technischen Grundlagen (44%), der Erstellung einer eigenen Website (43%) und der Informationsrecherche im Internet (34%). [MD] ◆

QUELLE

- › Bitkom: Digitale Schule – vernetztes Lernen: Ergebnisse repräsentativer Schüler- und Lehrerbefragungen zum Einsatz digitaler Medien im Schulunterricht, http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM-Studie_Digitale_Schule_2015.pdf.

3.14 Initiative Creative Gaming e.V.: Computerspielschule Hamburg eröffnet

Computerspiele haben mehr mit Büchern gemeinsam, als viele denken: In fiktiven Welten kann man sich kreativ mit verschiedenen Themen und Inhalten auseinander- und in unterschiedliche Rollen hineinversetzen. Diese Gemeinsamkeiten greift „Die Computerspielschule Hamburg“ (CSH) ab Anfang Juni 2015 auf. Sie soll einen Ort bieten, an dem Held/inn/en auf dem Bildschirm neu entdeckt, Geschichten digital nachgespielt oder weitergedacht werden können: Für zunächst drei Jahre wird mit der CSH ein regelmäßiges, offenes Angebot an halbjährlich wechselnden Standorten der Hamburger Bücherhallen ins Leben gerufen. Als Ort der Begegnung und Beratung bietet sie ein generationsübergreifendes Angebot: Eltern können sich über Jugendmedienschutz, Spielegenres sowie -plattformen informieren und mit ihren Kindern in den Dialog treten. Für Kinder und Jugendliche gibt es offene durchgehende Angebote und ein Ferienangebot.

So können nicht nur altbekannte und beliebte Computerspiele gespielt und in so genannten „Let’s Play“-Videos kommentiert, vorgeführt und festgehalten werden, sondern auch bisher unbekannte Indie-Games ausprobiert und anschließend bewertet werden. Kreativität ist gefragt, wenn es um die Verbindung von Büchern und

Computerspielen geht: Ob das Nacherzählen des Lieblingsbuches in einem Computerspiel, die schriftliche Weiterentwicklung oder die Beurteilung eines Spiels – Neues ebenso wie Vertrautes darf ausprobiert werden.

Die Computerspielschule Hamburg ist ein Kooperationsprojekt der Initiative Creative Gaming e.V., dem Arbeitsbereich Medienpädagogik an der Universität Hamburg und der Hamburger Bücherhallen. Das durch das Programm „Bündnisse für Bildung: Lesen macht stark!“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung und dem Deutschen Bibliotheksverband e.V. (dbv) / Stiftung Digitale Chancen geförderte Projekt wird von Studierenden der Fakultät Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg medienpädagogisch betreut. Auch in Leipzig (seit 2008) und in Greifswald (seit 2012) findet das Angebot bereits regelmäßig statt. [SM] ◆

QUELLEN

- › ComputerSpielSchule Hamburg, <http://www.computerspielschule-hamburg.de/>.
- › Universität Hamburg: Die Computerspielschule Hamburg kommt!, <https://www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew1/medienpaedagogik-aesthetische-bildung/medienpaedagogik/aktuelles/computerspielschule.html>.

3.15 GMK: „smart und mobil. Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik“

Im Februar 2015 hat die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK) den 49. Band ihrer Schriften zur Medienpädagogik veröffentlicht. Der Band erschien unter dem gleichen Titel wie das bereits

Ende November 2013 durchgeführte 30. Forum Kommunikationskultur der GMK „smart und mobil. Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik“. Inhaltlich fokussiert der Band auf die zunehmende >

Verbreitung von Smartphones, Tablets und anderen digitalen Medien, wobei die Digitalisierung sowohl der schulischen als auch der außerschulischen Bildung betrachtet wird. In 20 Beiträgen werden aktuelle Entwicklungen, Chancen und Potenziale sowie Zukunftsperspektiven erläutert und aus pädagogischer Sicht wie auch aus Perspektive von Schülerinnen und Schülern thematisiert. So liefert einer der Beiträge beispielsweise einen Einblick in die Medienwelt aus der Perspektive von Jugendlichen als Experten ihrer ei-

genen Mediennutzung. Mit Blick auf Endgeräte und soziale Netzwerke, Sexting und Cybermobbing geben sie darin Empfehlungen an Pädagog/inn/en, Lehrer/innen und Eltern. [SA] ◆

QUELLE

- › Friedrich, K. et al. (Hrsg.) (2015): smart und mobil. Digitale Kommunikation als Herausforderung für Bildung, Pädagogik und Politik. In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e.V. (Hrsg.): Schriften zur Medienpädagogik 49. München: Kopaed, 2015.



Aktuelle regulatorische Entwicklungen im Jugendschutz

4.1 CH: Gutachten untersucht rechtsvergleichend 14 Jugendmedienschutzsysteme

Inwieweit derzeitige Jugendschutzsysteme darauf vorbereitet sind, auf die Vielzahl neuer Herausforderungen etwa im Hinblick auf Angebotsstrukturen und Nutzungspraktiken Minderjähriger zu reagieren, steht im Fokus der Studie „Identifikation von Good Practice im Jugendschutz im internationalen Vergleich“. Im Auftrag des Schweizerischen Bundesamts für Sozialversicherungen hat das Hans-Bredow-Institut in Zusammenarbeit mit Kollegen des Departements für Kommunikationswissenschaft und Medienforschung der Universität Fribourg, des Instituts für Multimedia Production der HTW Chur und

Länder sind Australien, Dänemark, Deutschland, Finnland, Frankreich, Großbritannien, Italien, Niederlande, Norwegen, Österreich, Polen, Schweden, Schweiz und Slowenien. Zentrale Ergebnisse der vergleichenden Betrachtung sind u. a., dass der Jugendmedienschutz in allen Ländern politische und gesellschaftliche Relevanz hat. Die Gesamtbetrachtung der Regulierungssysteme zeigt aber, dass keines der untersuchten Länder bereits einen gesamthaften, alle Medientypen umfassenden Jugendschutzrahmen aufweist oder eine entsprechende Regulierungsstrategie verfolgt oder diskutiert. Vielmehr zeigen sich jeweils

Spezifische Jugendmedienschutzvorgaben für Online-Inhalte sind im internationalen Vergleich die seltene Ausnahme.

des IPMZ der Universität Zürich eine Expertise vorgelegt, die auf Basis von 14 ausgewählten Ländern einen prägnanten Überblick über derzeitige Jugendschutzsysteme im internationalen Vergleich gibt und Ansätze guter Regulierungspraxis („Good Practice“) im Jugendschutz identifiziert. Der folgende Text ist eine gekürzte Version der Zusammenfassung der Studie (s. unten Quelle):

Die komparative Analyse der aktuellen Regulierungsmodelle in den vierzehn betrachteten Ländern erfolgt entlang regulatorischer Analysekriterien (Regulierungsrahmen, Steuerungsansatz, institutionelle Akteure, begleitende Präventions- und Informationsmaßnahmen). Die untersuchten

deutliche einzelstaatliche Pfadabhängigkeiten bei der Regulierung einzelner Medientypen. Spezifische Jugendmedienschutzvorgaben für Online-Inhalte sind dabei die Ausnahme.

Im Einzelnen fällt auf, dass ein hoher materiell-rechtlicher Harmonisierungsgrad bei audiovisuellen Medien erreicht ist; dies ist vor allem EU-Vorgaben zuzuschreiben. Die Ausgestaltung des Steuerungsansatzes erfolgt dabei aber je nach Land ganz unterschiedlich: Teils existieren hier rein staatlich geprägte, traditionelle Ordnungsrahmen, in anderen Ländern haben sich stattdessen koregulative Ansätze etabliert, bei denen Institutionen oder Kodizes der Selbstkont- ➤

rolle staatlich anerkannt und überwacht werden. In anderen Ländern existieren keine formalgesetzlichen Vorgaben für bestimmte Medien; hier wurden teilweise Formen der reinen Selbstregulierung bzw. freiwillige Selbstverpflichtungen etabliert (z. B. Kino, Games).

Eine hohe Übereinstimmung findet sich im Hinblick auf die in den untersuchten Ländern gewählten Schutzinstrumente im Jugendmedienschutz: So enthalten Strafgesetze und Jugendschutzgesetze in praktisch allen Ländern absolute Abgabe- bzw. Verbreitungsbeschränkungen, vor allem im Hinblick auf gewaltverherrlichende, extrem- sowie kinderpornografische Darstellungen. Für Medieninhalte, die lediglich für Erwachsene oder bestimmte Altersgruppen geeignet sind, sehen die Regelungsrahmen Formen von Altersfreigaben vor. An diese Alterseinstufungen knüpfen die Vorgaben dann in der Regel physische Abgabe- oder Zugangsbeschränkungen, zeitliche Verbreitungsbeschränkungen, technische Zugangshürden oder Informations- oder Kennzeichnungspflichten.

Die im Vergleich auffällige Fragmentierung der gesetzlichen Rahmen setzt sich in den untersuchten Ländern dann oftmals auf Ebene der gesetzlich eingesetzten oder beauftragten Akteure fort: In fast allen Ländern sind eine Mehrzahl zuständiger Regulierer und/oder Aufsichtsstellen eingesetzt, die Kompetenzen für unterschiedliche Medientypen haben. Auch im Bereich der Aufsicht ist dabei deutlich die Trennung zwischen verkörperten Medienprodukten einerseits und elektronisch übermittelten Medieninhalten andererseits zu erkennen. Aus jugendschutzrechtlicher Sicht konvergente Aufsichtsstellen weisen nur die Niederlande, Finnland und Norwegen auf; doch auch hier können Aufsichtsbefugnisse in Bezug auf die Umsetzung von Zutritts- und Abgabebeschränkungen in den Händen der jeweiligen Ordnungsbehörden der Kommunen liegen. Einen auch vertikal vollständig integrierten Jugendschutzregulierer, der sowohl die Altersklassifizierungen als auch die Umsetzungskontrolle

und den Vollzug medientypenübergreifend innehat, gibt es nicht.

Zu den häufig fragmentierten Rechts- und Aufsichtsrahmen tritt der Umstand, dass die meisten Regelungsrahmen statisch sind und kaum flexibel auf Veränderungen in der Praxis reagieren können. Auch hat sich eine „Evaluationskultur“, in deren Rahmen diese Veränderung systematisch erfasst und ihre Konsequenzen für das derzeitige Regelungsmodell untersucht werden, nur in den wenigsten Ländern durchgesetzt. In der Praxis führt dies dazu, dass in den Ländern einzelne Normen angepasst oder optimiert werden – und dies meist erst nach gesellschaftlich und medial breit diskutierten Einzelfällen oder Skandalen. Dennoch: Viele der Länder haben die drängenden Problembereiche grundsätzlich als handlungsrelevant erkannt, die Bearbeitung und Abarbeitung der politischen und gesellschaftlichen Diskussionen befindet sich aber in teils deutlich unterschiedlichen Stadien.

Auch wenn die Studie keinen Gesamtrahmen als Vorzeigemodell vorfinden konnte, zeigt die Untersuchung einzelner Regelungsstrukturen eine Vielzahl von kleinteiligeren Good-Practice-Ansätzen, die als Teile eines modernen Jugendschutzrahmens in Frage kommen – wobei deren Effektivität jeweils von einer Vielzahl an Kontextfaktoren abhängig ist. Im Endteil erfolgt in der Untersuchung die Prüfung der Übertragbarkeit der identifizierten Good-Practice-Ansätze in der Schweiz anhand von Diskussionen mit Vertretern relevanter Stakeholdergruppen und schlussendlich der Herleitung von zehn Handlungsempfehlungen für den Schweizer Jugendschutz.

Zwei grundlegende Einsichten der Studie für die Implementation der Empfehlungen sind, dass erstens eine moderne Steuerung im Jugendschutz nur bei einer frühzeitigen, systematischen und institutionalisierten Einbeziehung der Inhalteanbieter und Infrastrukturbetreiber in die regulatorischen Diskurse möglich ist, und >

dass zweitens ein erfolversprechender Impuls zur Etablierung entsprechender Gesprächsplattformen sowie zur Teilnahme der bereits engagierten und der im Jugendschutz noch nicht aktiven Unternehmen in erster Linie vom Staat auszugehen hätte. Der Schweizer Bundesrat hat vor dem Hintergrund der Expertise beschlossen, dem regulatorischen Jugendmedienschutz, der derzeit bei den Kantonen liegt, vor allem im Bereich der Alterskennzeichnung einen bundesgesetzlichen Rahmen zu geben und internationale Kooperationen anzustreben. [SD] ◆

QUELLEN

- › Schulz, W.; Dreyer, S.; Dankert, K.; Puppis, M.; Künzler, M.; Wassmer, Chr. (2015): Identifikation von Good Practice im Jugendmedienschutz im internationalen Vergleich. Bericht im Rahmen des nationalen Programms Jugend und Medien, Berichtsnummer 12/15. Bern. <http://www.bsv.admin.ch/praxis/forschung/publikationen/index.html?lang=de&vts=&bereich%5B%5D=4&mode=all&anzahljahre=5#pubResult>.
- › BSV, Bundesrat will Jugendmedienschutz weiter stärken, <http://www.bsv.admin.ch/aktuell/medien/00120/index.html?lang=de&msg-id=57226>.

4.2 DE: Bundesfamilienministerin kündigt Änderungen im JuSchG und einen „Entwicklungsfonds Jugendmedienschutz“ an

Im Vorfeld der Fachkonferenz „Net Children 2020“ (vgl. oben S. 20) hat die Bundesfamilienministerin in einer Pressemitteilung angekündigt, das JuSchG zeitnah auf die neuen Herausforderungen des Jugendmedienschutzes einzustellen. Änderungen sollten in Absprache mit den Ländern erfolgen, um international anschlussfähige Regelungen und Strukturen zu schaffen. Die Bundesministerin kündigte auch an, sich an einem „Entwicklungsfonds Jugendmedienschutz“ zu beteiligen, in dessen Rahmen technische Innovationen im Jugendmedienschutz

finanziell gefördert werden sollen. Eins der Ziele des Fonds soll es sein, international kompatible Jugendschutzsoftware auf mobilen Endgeräten bei Auslieferung vorinstalliert zu haben. [SD] ◆

QUELLEN

- › BMFSFJ: „Medienerziehung im digitalen Zeitalter unterstützen“, <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Presse/pressemitteilungen,did=215066.html>
- › Welt.de, Schwesig will Jugendschutz im Internet verbessern, <http://www.welt.de/politik/deutschland/article139561643/Schwesig-will-Jugendschutz-im-Internet-verbessern.html>.

4.3 DE: Dritte Konsultationsphase zur JMStV-Novelle

Nach Konsultationsphasen im Mai und Oktober 2014 haben die Bundesländer Anfang Juni einen überarbeiteten Entwurf der Novellierung des JMStV zur Diskussion gestellt, der auch die zuvor geäußerten Kritikpunkte und Anmerkungen berücksichtigt. Der Entwurf enthält u. a. das Recht der Nutzer gegenüber gewerblichen

Angeboten, die Inhalte für sie speichern, eine technische Möglichkeit der Altersklassifizierung vorzuhalten. Eine allgemeine Pflicht aller Anbieter zur elektronischen Alterseinstufung der eigenen Angebote ist aber nicht enthalten. Im Übrigen hält die jetzige Novelle an der Idee der Einführung der Altersstufen des JuSchG im Online-Bereich ➤

fest. Begleitet werden die Änderungen der elektronischen Kennzeichnungsmöglichkeiten von der Reform der Anerkennung von Jugendschutzprogrammen. Wie im letzten Eckpunktepapier konkretisiert der Entwurf die Voraussetzungen, die ein Jugendschutzprogramm zu erfüllen hat, damit eine freiwillige Selbstkontrolleinrichtung die Eignung der Software feststellen kann. Zu diesen Anforderungen gehört, dass sie dem Stand der Technik entsprechen, eine hohe Zuverlässigkeit beim Erkennen entwicklungsbeeinträchtigender Angebote bieten, internationale Alterskennzeichnungen auslesen können, für die „am meisten genutzten Betriebssysteme“ zur Verfügung stehen und den Zugang zu Inhalten nicht erschweren, deren Anbieter andere Schutzmaßnahmen als die

Hinterlegung elektronischer Alterskennzeichen ergreifen. Die Online-Konsultation läuft bis zum 8. Juli 2015. [SD] ◆

QUELLEN

- › Jugendmedienschutz: Konsultationsplattform zum JMStV: <https://www.jugendmedienschutz.sachsen.de/>.
- › beck-blog: JMStV-Novelle – Der nächste (untaugliche) Regelungsversuch der Länder, <http://blog.beck.de/2015/03/19/jmstv-novelle-der-n-chste-untaugliche-regelungsversuch-der-l-nder>.
- › heise online: Kritik am Gesetzentwurf zum Jugendmedienschutz: Alterskennzeichnung für Kaninchenzüchter, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Kritik-am-Gesetzentwurf-zum-Jugendmedienschutz-Alterskennzeichnung-fuer-Kaninchenzuechter-2678139.html>.
- › heise online: Länder versuchen es nochmal mit Jugendmedienschutz, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Laender-versuchen-es-nochmal-mit-Jugendmedienschutz-2670580.html>.

4.4 DE: KJM stellt sechsten Tätigkeitsbericht vor

Der sechste Bericht der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) informiert auf rund 80 Seiten über die Arbeit der KJM im Bereich des Jugendschutzes in Rundfunk und Telemedien und umfasst den Zeitraum von März 2013 bis Februar 2015. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Anpassung der Regulierungsmöglichkeiten an das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen und (neuen) technischen Entwicklungen. Zur Modernisierung des Jugendmedienschutzes schlägt die KJM unter anderem vor, bestehende Doppelzuständigkeiten im Bereich der Bewertung von Medieninhalten abzuschaffen und angesichts der steigenden Zahl an Verstößen im Web 2.0 den technischen Jugendmedienschutz zu stärken. Helfen sollen dabei vor allem die Einrichtung länderübergreifender Schnittstellen für Jugendschutzprogramme und Tools zur Alterseinstufung von Inhalten im Netz sowie eine kontinuierliche Weiterentwicklung technischer Schutzkomponenten.

Im Berichtszeitraum wurden über 1.000 Indizierungsanträge und Indizierungsstellungen bearbeitet. Da der Großteil der Verstöße aus dem Ausland kam, hatte die KJM in der Regel nur die Möglichkeit, einen Indizierungsantrag bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zu stellen. Gegen deutsche Telemedienanbieter wurden rund 300 Prüfverfahren eingeleitet, wobei in 40 Prozent der bisher abgeschlossenen Fälle Verstöße festgestellt und Maßnahmen gegen die Anbieter verhängt wurden – in rund 50 Prozent der abschließend bewerteten Fälle konnten die Verfahren nach Prüfung durch die KJM eingestellt werden.

Abschließend bietet der Bericht Informationen zu Rundfunkprüffällen, wichtigen Gerichtsurteilen und dem Austausch der KJM mit anderen Institutionen. Der Bericht kann auf der Homepage der KJM heruntergeladen oder kostenfrei als Druckversion bestellt werden. [MD] ◆

QUELLEN

- › Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten: 6. Tätigkeitsbericht – März 2013 bis Februar 2015, http://www.kjm-online.de/fileadmin/Download_KJM/Service/Berichte/Sechster-Taetigkeitsbericht_der_KJM.pdf.
- › Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten: KJM-Pressemitteilung 09/2015; Moderner

Jugendmedienschutz braucht praxistaugliche Regelungen: KJM stellt ihren sechsten Tätigkeitsbericht vor, <http://www.kjm-online.de/service/pressemitteilungen/detail-ansicht/article/kjm-pressemitteilung-092015-moderner-jugendmedienschutz-braucht-praxistaugliche-regelungen-kjm-st.html>.

4.5 DE: jugendschutz.net veröffentlicht Jahresbericht 2014

Jugendschutz.net hat Anfang Mai seinen Jahresbericht für 2014 vorgestellt. Der Bericht informiert über die Tätigkeiten der Einrichtung sowie über aktuelle Entwicklungen im Bereich digitaler Medien und damit einhergehender Jugendschutzthemen. Neben Untersuchungen zu technischen Schutzmaßnahmen (Jugendschutzprogramme, Selbstklassifizierungssysteme) stellt die Recherche und Bearbeitung von Verstößen gegen Jugendschutzbestimmungen einen Schwerpunkt von jugendschutz.net dar. Darüber hinaus werden aktuelle Entwicklungen beobachtet und erörtert. 2014 fanden Recherchen zu besonders jugendaffinen mobilen Diensten, Second Screen-Angeboten sowie zu sogenannten „Challenges“, die sich über soziale Dienste verbreiten und Kinder und Jugendliche zum Mitmachen animieren, statt. Thematisch wurde der Fokus auf Selbstgefährdung (z. B. sogenannte Pro-Ana-Angebote), sexuelle Gewalt sowie politischen Extremismus gelegt.

Im Zuge seiner Arbeit hat jugendschutz.net im vergangenen Jahr rund 8.000 Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen festgestellt. Hauptsächlich bezogen sich diese auf einfache Pornografie, extremistische Inhalte und Missbrauchsdarstellungen von Kindern. Obgleich sich lediglich 17 Prozent der beanstandeten Inhalte auf deutschen Servern befanden, konnten in vielen Fällen erfolgreiche Maßnahmen ergriffen werden. Im Bereich sexueller Missbrauchsdarstellungen konnten 100 Prozent der in Deutschland und 95 Prozent der im Ausland gehosteten Inhalte mit Hilfe von Polizei, INHOPE und Providern gelöscht werden. Die Meldestelle, bei der Internetnutzer/innen Hinweise zu möglichen Verstößen geben und sich zu aktuellen Phänomenen informieren können, wurde etwa 11.000 mal und damit häufiger als in den Vorjahren genutzt. [MR]

QUELLE

- › Jugendschutz.net: Jahresbericht 2014 zu Risiken für Minderjährige im Internet, <http://jugendschutz.net/materialien/bericht2014.html>.

4.6 DE: USK-Jahresbericht mit erneut rückläufigen Prüfwahlen

Die Ende Februar von der USK bekanntgegebenen Prüfungszahlen zu Alterseinstufungen bei Spielen weisen für das letzte Jahr 2014 (sic!) Prüfungen aus. Über drei Viertel der

vergebenen Alterskennzeichen sind dabei solche aus den Altersgruppen für Kinder (ab 0, ab 6, ab 12 Jahren). Wie in den letzten Jahren zeigt die Statistik einen weiteren Rückgang bei der

Gesamtzahl der Prüfungsentscheide auf. Nach Angaben der USK werden immer mehr Spiele ausschließlich online bzw. in ausschließlich elektronischer Form wie z. B. in App Markets veröffentlicht, wofür die USK aber keine Prüfungszuständigkeit besitzt. [SD] ◆

QUELLE

- › Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Statistik Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK veröffentlicht Jahresbilanz 2014, <http://www.usk.de/pruefverfahren/statistik/>.

4.7 DE: Diskussion um Baby-Blogs und Kinderbilder im Netz

Im Frühjahr 2015 sorgten zwei Einzelfälle für eine größere Debatte über das Einstellen von Kinderfotos im Internet. Ein im März von der Provinzial Versicherung gestarteter Aufruf zum Hochladen von Kinderfotos auf Facebook, Twitter und anderen Social Media-Plattformen wurde von vielen Nutzern mit kritischen Kommentaren und Appellen an teilnehmende Eltern quittiert. Eine weitere Diskussionswelle löste das Bekanntwerden eines Blogs aus, in dem die Eltern eines zweijährigen Mädchens viele private Bilder und Geschichten des Kindes bloggten. Vertreter des Kinderschutzbundes schalteten sich ein und wiesen auf die Persönlichkeitsrechte von Kindern hin, die auch Eltern zu wahren hätten. Mittlerweile sind die Fotos auf dem entsprechenden Blog verfremdet. [SD] ◆

QUELLEN

- › Handelsblatt.com: Warum man keine halbnackten Babys posten sollte, <http://www.handelsblatt.com/unternehmen/banken-versicherungen/provinzial-in-der-kritik-warum-man-keine-halbnackten-babys-posten-sollte/11489284.html>.
- › Meedia.de: Mein Kind im Netz – Selbstdarstellung vs. elterliche Fürsorge, <http://meedia.de/2015/04/09/mein-kind-im-netz-selbstdarstellung-vs-elterliche-fuersorge/>.

Grenzen des elterlichen Erziehungsrechts

Rechtlich gesehen steht Eltern das primäre Erziehungsrecht zu, d. h. dass vor allem bei Babys und Kleinkindern grundsätzlich sie darüber entscheiden, ob ein Foto ins Internet gestellt wird oder nicht. Übertreiben die Eltern aber diese Form der Fremdoffenbarung, sieht die Rechtswissenschaft auch hier das Wächteramt des Staates als aktiviert: Wo die für die Kinder treuhänderisch ausgeübten Persönlichkeitsrechte durch die Eltern nicht wahrgenommen oder gar aktiv negiert werden, hat der Staat das Recht und die Pflicht, den entsprechenden Eltern Grenzen zu setzen, etwa durch den Hinweis auf die Grenzen des Erziehungsrechts.

4.8 DE: MA HSH startet Newsletter mit Beispielen aus der Prüfpraxis

Mit dem „Hingucker“ bietet die Medienanstalt Hamburg / Schleswig-Holstein (MA HSH) einen neuen Newsletter-Dienst an. Dabei handelt es sich laut der Behörde um einen Prüfbericht, mit dessen Hilfe Interessierte über aktuelle Entwicklungen und Vorkommnisse im Prüfalltag der Behörde informiert werden sollen. Im Fokus stehen jugendschutzrelevante Themen innerhalb digitaler Medien. Die erste Ausgabe des Newsletters beinhaltet Beispiele aus TV, Rundfunk, Internet und Onlinespielen. Das Format bedient sich dabei konkreter Fälle aus der Prüfpraxis der Medienanstalt. Anhand dieser Bei-

spiele werden gesetzliche Grundlagen erläutert und Einblicke in die Arbeitsweise der zuständigen Stellen gegeben. Ergänzt werden die Texte durch knappe Hintergrundinformationen und Verlinkungen zu weiterführenden Informationen und Angeboten. [MR] ◆

QUELLE

- › Medienanstalt Hamburg Schleswig-Holstein: Hingucker – Beispiele aus der Prüfpraxis der MA HSH, <http://www.ma-hsh.de/aktuelles/publikationen/publikationen-der-mahsh/hingucker/hingucker-der-prfbericht-der-ma-hsh.html>.

4.9 Australien, USA und Google Play mit neuen IARC-basierten Alterskennzeichen

Im März kündigte das australische Classification Board an, ab April 2015 für ein Jahr ein Modellprojekt mit der internationalen Ratinginitiative IARC durchzuführen. Dabei will die Klassifizierungsbehörde die Effizienz des Systems in der täglichen Praxis und etwaige Abweichungen in der Alterseinstufung abschätzen. Bisher erfolgt die Prüfung von Spielen in Australien gremienbasiert, IARC nutzt einen Fragebogen. Dabei berücksichtigt IARC nationale Prüfkriterien und Einstufungskulturen, so dass in unterschiedlichen Klassifizierungssystemen unterschiedliche Altersstufen als IARC-Ergebnis auftreten. Im März kündigte parallel dazu die amerikanische Klassifizierungsstelle ESRB an, das bereits für Games genutzte IARC-System auf mobile Spiele

und Apps auszudehnen. Google hat das System ebenfalls im März in den PlayStore eingeführt und plant, altersgruppenspezifische Kategorien und Startseiten in das Angebot zu integrieren (vgl. Monitoring 1/2015, S. 57). [SD] ◆

QUELLEN

- › GamePolitics.com: Australian Classification Board Turns To IARC To Streamline Ratings Process, <http://gamepolitics.com/2015/03/11/australian-classification-board-turns-iarc-streamline-ratings-process>.
- › GamePolitics.com: ESRB Expanding Ratings to Mobile and Digital Platforms, <http://gamepolitics.com/2015/03/18/esrb-expanding-ratings-mobile-and-digital-platforms>.
- › heise online: Google integriert globales System zur Alterskennzeichnung, <http://www.heise.de/ix/meldung/Google-integriert-globales-System-zur-Alterskennzeichnung-2576798.html>.

4.10 Google unschlüssig bei dem Verbot pornografischer Angebote auf Blogger.com

Google als Betreiber der nutzergenerierten Blogger-Plattform Blogger.com hatte Ende Februar angekündigt, etwaige existierende pornografische Angebote seiner Blognutzer zu entfernen und neue nicht mehr zuzulassen. Hintergrund für die Entscheidung war eine andauernde Diskussion um die teils harten Pornoangebote, die sich auf der Plattform fanden. Nach der Entscheidung mehrte sich – vor allem in den USA – die Kritik an dem Vorgehen des Unternehmens. Angesichts der dortigen breit verstandenen Meinungsfreiheit, die auch pornografische Ausdrucksformen der Blogger.com-Nutzerinnen und -nutzer umfasst, wurde Google vorgeworfen, mit dem Verbot von Pornografie aktiv Zensur zu betreiben. Das Unternehmen teilte schließlich eini-

ge Tage später mit, dass das entsprechende Verbot wieder rückgängig gemacht wird und alle existierenden Angebote auf der Plattform bestehen bleiben können, soweit der Nutzer das Angebot als „nicht jugendfrei“ markiert und es sich nicht um kommerzielle Pornoangebote handelt. Entsprechenden Seiten wird ein Warnhinweis vorschaltet. [SD] ◆

QUELLEN

- › Basicthinking.de: Google knickt ein: Adult Content darf doch auf Blogger.com bleiben, <https://www.basicthinking.de/blog/2015/02/27/google-knickt-ein-adult-content-darf-doch-auf-blogger-com-bleiben/>.
- › Google: An update on Blogger porn content policy, <https://productforums.google.com/forum/?hl=en&rd=2#!category-topic/blogger/how-do-i/other/desktop---other-please-specify/chrome/jAep2mLabQY>.

4.11 UK: Politische Debatte über Alterskontrollen auf pornografischen Webseiten

Noch während des Wahlkampfes haben die britischen Tories angekündigt, im Fall ihres Wahlsieges (der eingetreten ist, Anm. d. Red.) die Zugangsbeschränkungen zu pornografischen Angeboten im Netz deutlich zu erhöhen. Die Partei plant demnach, dem Parlament einen Gesetzesvorschlag vorzulegen, nach dem Webseiten mit ausschließlichen Erwachseneninhalten den Zugang nur noch solchen Nutzern gewähren dürfen, deren Volljährigkeit überprüft worden ist.

Im Hinblick auf einfache Pornografie sieht der deutsche JMStV eine entsprechende Vorschrift in § 4 Abs. 2 S. 2 JMStV vor, der für pornografische Inhalte die Einrichtung einer sogenannten geschlossenen Benutzergruppe vorsieht. [SD] ◆

QUELLE

- › The Guardian: Tories promise to enforce age limits on online pornography, <http://www.theguardian.com/politics/2015/apr/04/tories-promise-to-enforce-age-limits-on-online-pornography>.

4.12 USA: Erste Gesetzesentwürfe gegen Swatting

In den USA sind im Frühling in mehreren Bundesstaaten (u. a. New Jersey, Kalifornien, Massachusetts) erste Gesetzesentwürfe vorgelegt worden, die einen Strafraum für das sogenannte „Swatting“ vorsehen. Beim „Swatting“ weist der Täter den Notruf auf ein vermeintliches Verbrechen (z. B. Schießerei) oder eine besondere Notlage eines Dritten (z. B. Geiselnahme) hin, zu dem dann bewaffnete Einsatzteams geschickt werden. Der von dem „Streich“ Betroffene kann im besten Fall die Situation schnell klären, im schlimmsten Fall kommt es zu Wohnungsstürmungen. Zwar können entsprechende Falschanschuldigungen bereits über strafrechtliche Verbote verfolgt werden, ein einheitlicher Swatting-Paragraf existiert in den USA aber derzeit nicht. Dadurch fallen die zur Verfügung stehenden Strafraum ganz unterschiedlich aus. Die jetzt vorgelegten Entwürfe verschärfen die Rahmen für Geld- und Freiheitsstrafen auf teilweise bis zu 10 Jahren und 150.000 US \$ und sollen potenzielle Täterinnen und Täter abschrecken.

In Deutschland fiel „Swatting“ regelmäßig unter den Straftatbestand der falschen Verdächtigung (§ 164 StGB), der Geldstrafen und Freiheitsstrafen bis zu fünf Jahren vorsieht. Ggf. tritt daneben der Missbrauch von Notrufen (§ 145 StGB). Daneben macht sich der Anrufer schadensersatzpflichtig, soweit es um die Einsatzkosten der Polizei und mögliche Sachbeschädigungen oder Verletzungen auf Seiten des Betroffenen geht. [SD] ♦

QUELLEN

- › FastCompany: The World's unfunniest prank is terrifying gamers and costing police a fortune, <http://www.fastcompany.com/3046908/the-worlds-unfunniest-prank-is-terrifying-gamers-and-costing-police-a-fortune>.
- › GamePolitics: Mass. swatting bill gets attention after uptick in incidents this week, <http://gamepolitics.com/2015/04/23/mass-swatting-bill-gets-attention-after-uptick-incidents-week>.
- › GamePolitics: NY Congressman introduces 'Anti-Swatting Act' today, <http://gamepolitics.com/2015/04/27/ny-congressman-introduces-anti-swatting-act-today>.

4.13 Instagram, Sexting und das Auberginen-Icon

Seit Ende April blockiert die Social Photo Plattform Instagram ein ganz bestimmtes Emoticon (kleine, in den Dienst integrierte Icons): die Aubergine. Unter diesem Icon hatten bisher viele Nutzer Nacktbilder von sich selbst oder Dritten markiert, wodurch diese für andere Nutzer schnell auffindbar waren. Insbesondere in Fällen von Sexting oder sog. „Rachepornos“ kam es dadurch auch zu schwerwiegenden Persönlichkeitsrechtsverletzungen. Die Instagram-Nutzer(innen) machen sich nun offenbar auf die Suche nach Alternativen, z. B. Bananen, Rosen oder Tacos. [SD] ♦

QUELLE

- › The Guardian: Instagram ban on emoji has sexters searching for fruity alternatives, <http://www.theguardian.com/technology/2015/apr/29/instagram-ban-eggplant-emoji-sexters-fruity-alternatives>.

4.14 klicksafe.de: Sextortion als neues Phänomen

Klicksafe.de informierte im April 2015 über aktuelle Fälle von „Sextortion“. In diesen Fällen wurden Nutzerinnen und Nutzer sozialer Medien im Rahmen von Flirts zunächst in privatere Austauschumgebungen gelockt und dazu angehalten, dem Gegenüber eigene Nacktbilder zu posten. Danach wurden die Betroffenen

mit der Androhung der Veröffentlichung um Geld erpresst. [SD] ◆

QUELLE

- › klicksafe.de: Sextortion: Erpressung mit heiklen Bildern, <http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/sextortion-erpressung-mit-heiklen-bildern/>.

4.15 DE: Fachverband Medienabhängigkeit mit Forderungen zur Verhinderung von Online-Games-Fallen

Der Fachverband Medienabhängigkeit hat im Februar eine aktualisierte Version seiner Handlungsempfehlungen für den Bereich „Free-to-Play-Games und kostenlose Apps“ veröffentlicht, in dem er angesichts der jüngsten Angebotsentwicklungen und der BGH-Rechtsprechung zu Freemium-Games (vgl. Monitoring Nr. 01/2015, S. 44) Forderungen an den Gesetzgeber zur Einbeziehung bestimmter Schutzaspekte stellt, darunter etwa

- › das Verbot der Verschleierung der tatsächlichen Geldbeträge durch In-Game-Währungen,

- › eine In-Game-Anzeige über das insgesamt investierte Geld,
- › eine retrospektive Warenkorbanzeige,
- › das Verbot von One-Click-Käufen,
- › die Möglichkeit, das Spiel bei Zahlungsaufforderungen alternativ zu beenden sowie
- › ein Rückgaberecht für ungenutzte In-Game-Käufe. [SD] ◆

QUELLE

- › FV Medienabhängigkeit: Handlungsempfehlungen des Fachverbands Medienabhängigkeit, http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Handlungsempfehlungen_Free-to-Play-Games_02-2015.pdf.

4.16 USA: Vorwürfe gegen Youtube's Kinder-App

In den Vereinigten Staaten gibt es Diskussionen um den erst kürzlich vorgestellten Youtube-Dienst, der sich speziell an Kinder richtet. Kritiker des neuen Angebots werfen dem Unternehmen vor, dass die dort speziell auf die Interessen von Kindern ausgerichteten, von Google ausgewählten Inhalte teils unrechtmäßige Vermischungen

von werblichen und nicht-werblichen Inhalten aufzeigten. Diese Unklarheiten bei der Trennung von Werbung und (nutzergenerierten) Inhalten sei etwa im Fernsehen nicht möglich, würde gegen die Transparenzvorgaben der Handelskommission FTC verstoßen und teils im Widerspruch zu den von Google auferlegten Nutzungsbe- ➤

dingungen stehen. Als weiteres Beispiel werden werbliche Filme für Alkoholwerbung genannt, die innerhalb der geschützten Benutzergruppe abrufbar seien. Eine Gruppe von Verbraucherschutzverbänden hat vor diesem Hintergrund im April Beschwerde bei der FTC eingelegt. Google reagierte mit einer Stellungnahme auf die Vorwürfe und wies vor allem darauf hin, dass die Kids-Angebote in enger Zusammenarbeit mit Medienpädagog/inn/en und Medienerziehungsinstitutionen entstanden seien. Im Mai legte eine Gruppe von Familienorganisationen eine weitere Beschwerde ein, da innerhalb des Kinderbereichs offenbar mehrere teils entwicklungsbeeinträchtigende, teils jedenfalls nicht kindgerechte Inhalte aufgefunden wurden. [SD] ◆

QUELLEN

- › New York Times: Consumer Groups to Ask F.T.C. to Investigate YouTube Kids App, <http://bits.blogs.nytimes.com/2015/04/07/consumer-groups-to-ask-f-t-c-to-investigate-youtube-kids-app>.
- › Techcrunch: YouTube Kids App Reported To FTC For Featuring Videos With Adult Content (inkl. Video mit Beispielen), <http://techcrunch.com/2015/05/19/youtube-kids-app-reported-to-ftc-for-featuring-videos-with-adult-content>.
- › The Guardian: Google Denies YouTube Kids App Unfairly Targets Children, <http://www.theguardian.com/technology/2015/apr/07/google-youtube-kids-app-complaint-ftc>.

4.17 DE: Industrierversuch der Austrocknung von Werbequellen auf Piraterieseiten gescheitert

Der im Mai 2014 angekündigte Versuch der Werbewirtschaft, die Einnahmen von Raubkopierangeboten im Netz empfindlich zu schmälern, ist an Bedenken des Kartellamts gescheitert. Geplant war, einen branchenübergreifenden Selbstregulierungskodex zu verabschieden, in dem sich die teilnehmenden Unternehmen und Dienstleister verpflichten, keine Werbung auf urheberrechtsverletzenden Piraterieseiten zu schalten. Das Bundeskartellamt hat nach unverbindlichen Vorgesprächen offenbar deutliche Bedenken an dem Vorgehen angemeldet, da hier die interne Entscheidung von Werbetreibenden und Rechteinhabern empfindliche Werbeeinbußen

auf der Seite betroffener Anbieter zur Folge haben könnten, ohne dass deren rechtlicher Status neutral geklärt wurde. Die Partner der Initiative wollen sich nun auf der gesetzgeberischen Ebene für bessere rechtliche Rahmenbedingungen beim Vorgehen gegen Raubkopierangebote im Netz einsetzen. [SD] ◆

QUELLE

- › heise online: Allianz gegen Piraterie-Websites gescheitert, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Allianz-gegen-Piraterie-Websites-gescheitert-2617287.html>.

4.18 EU-Datenschutzgruppe mit Ergebnissen ihrer breiten Cookie-Überprüfung

Die Art. 29-Gruppe, ein Zusammenschluss der nationalen Datenschutzbeauftragten, hat im Februar die Ergebnisse ihrer im letzten Jahr angekündigten, breiten Überprüfung der Einhaltung rechtlicher Vorgaben beim Einsatz von Cookies in einem Abschlussbericht vorgestellt. Die Überprüfung konzentrierte sich auf Angebote aus dem Bereich E-Commerce, Medien und öffentliche Anbieter. Überprüft wurden Webseiten aus acht verschiedenen Mitgliedstaaten, Deutschland hat an der Analyse nicht teilgenommen. Insgesamt wurden 478 Angebote analysiert, die insgesamt 16.555 Cookies auf den Prüfrechnern setzten (knapp 35 Cookies pro Seite). Davon

Eine vertiefte Analyse der untersuchten Angebote umfasste auch die vom Anbieter jeweils vorgehaltenen Informationen und Einwilligungsvorbehalte. Dem Report nach ist es mittlerweile üblich, den Nutzer entweder über ein kleines Banner/Overlay über die Nutzung von Cookies zu informieren (59%), oder aber leicht zugängliche Links zu Datenschutzerklärungen ganz oben oder unten auf dem Angebot zu platzieren (39%). Insgesamt bewerteten die Datenschützer vor dem Hintergrund der untersuchten Belehrungen 57 Prozent der Angebote als ausreichend, was die Nutzerinformationen angeht. Als auffällig betrachtet der Report dabei, dass die Hälfte eine

Die in den Cookies hinterlegten Speicherfristen betragen durchschnittlich 14,3 Jahre bei den anbiereigenen und 1,8 Jahre bei den Third-Party Cookies.

waren ca. 70 Prozent sog. Third-Party Cookies, also Speicherinformationen von anderen Anbietern als dem jeweils abgerufenen Angebot. Fast 90 Prozent aller Cookies waren zudem persistent, d. h. diese wurden nach dem Schließen des Browsers nicht automatisch vom Rechner entfernt – die in den Cookies hinterlegten Speicherfristen betragen durchschnittlich 14,3 Jahre bei den anbiereigenen und 1,8 Jahre bei den Third-Party Cookies. Besonders intensiv nutzen die Tracking-technologie die Seiten britischer Medienanbieter.

qualifizierte Einwilligung des Nutzers verlangt, während die andere Hälfte den Nutzer lediglich über den Einsatz von Cookies informiert. Neuere, nicht auf Cookies basierende Formen des Nutzertrackings enthielt die Analyse nicht. [SD] ◆

QUELLE

- › Article 29 Data Protection Working Party: Cookie Sweep Combined Analysis Report, http://ec.europa.eu/justice/data-protection/article-29/documentation/opinion-recommendation/files/2015/wp229_en.pdf.

4.19 USA: Barbie, interaktive Spielzeuge und das Internet of Things

Ende Februar hat Mattel die „Hello Barbie“ vorgestellt, eine interaktive Spielzeugpuppe, die ihr Gegenüber versteht und entsprechend antworten kann. Um dies technisch zu bewerkstelligen, werden die Aufzeichnungen an Mattel-Server geschickt, entsprechende Möglichkeiten der Datenverarbeitung behalten sich die Nutzungsbedingungen ausdrücklich vor. Dieser Umstand führte zu vielschichtigen Diskussionen, insbesondere in den USA. Zum einen wurden kritische Stimmen laut, die die Privatsphäre von Kindern generell in Gefahr sahen, da die Barbie theoretisch auch dann aufzeichnen kann, wenn die Kinder private Gespräche mit Dritten führen. Zum anderen warfen Datenschutzverbände dem Unternehmen vor, die rechtlichen Vorgaben im Rahmen der interaktiven Features nicht einzuhalten.

Mattel versicherte daraufhin, dass die Datenverarbeitung sich an den gesetzlichen Vorgaben orientiere, die Sprachfunktionalität und die AGB befänden sich noch in einem Entwicklungsstadium. In Deutschland brachte das neue Produkt dem Hersteller den Big Brother-Award ein. [SD] ◆

QUELLEN

- › Daily News: Mattel's talking Hello Barbie doll raises concern over children's privacy, <http://www.nydailynews.com/news/national/mattel-barbie-raises-concern-children-privacy-article-1.2151019>.
- › The Guardian: Privacy fears over 'smart' Barbie that can listen to your kids, <http://www.theguardian.com/technology/2015/mar/13/smart-barbie-that-can-listen-to-your-kids-privacy-fears-mattel>.
- › Spiegel.de, Big Brother Awards: Negativpreis für sprechende Barbie, <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/big-brother-awards-hello-barbie-amazon-und-bnd-bekommen-negativpreis-a-1029111.html>.

4.20 DE: Facebook mit aktualisierten Nutzungsregeln und einer Abmahnung des vzbv

Ende Februar hat der Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) Facebook hinsichtlich der Ende Januar in Kraft getretenen, neuen Nutzungsbedingungen abgemahnt. Die Verbraucherschützer sehen die Bedingungen in 19 Fällen als rechtswidrig an, darunter etwa die Behauptung, dass die Nutzung des Dienstes kostenlos sei, wobei das Unternehmen tatsächlich die Daten seiner Nutzerinnen und Nutzer an Dritte weiterverkauft. Dieser Umstand würde nicht deutlich gemacht werden. Kritisch bewertet werden auch die teils nicht restriktiven Voreinstellungen im Datenschutzbereich des eigenen Profils. In einer nach einer gewährten Fristverlängerung erfolgten Stellungnahme von Facebook macht das Unternehmen vor allem seine Überraschung

über den Zeitpunkt der Abmahnung deutlich, da die meisten der angegriffenen Klauseln nicht neu in die Nutzungsbedingungen aufgenommen worden seien, sondern so oder so ähnlich schon Jahre bestanden. Im Hinblick auf datenschutzrechtliche Bedenken verwies Facebook auf das irische Datenschutzrecht und die dortigen Gespräche mit der Datenschutzaufsicht. Der vzbv hat sich nach Prüfung der Stellungnahme Ende Mai angesichts der unterbliebenen Unterlassungserklärung für den gerichtlichen Klageweg entschieden. [SD] ◆

QUELLE

- › Verbraucherzentrale Bundesverband: Facebook führt Nutzer in die Irre, <http://www.vzbv.de/pressemeldung/facebook-fuehrt-nutzer-die-irre>.

4.21 BE-Studie: Facebook beim Tracking auch von Nicht-Nutzern beobachtet

Eine aus Belgien stammende Studie im Auftrag der dortigen Datenschutzaufsicht sorgte Ende März 2015 für einigen Wirbel. Die technischen Analysen der Wissenschaftler zeigten auf, dass die durch Facebook-Plugins auf Drittseiten ausgelösten Datenströme offensichtlich auch solche Nutzer tracken, die nicht bei Facebook registriert sind. Facebook reagierte auf die Vorwürfe mit einer Stellungnahme, die auf einen möglichen Fehler hinwies und erneut die Datenschutzstandards des Unternehmens portraitierte. Mitte Mai veröffentlichte daraufhin die belgische Datenschutzaufsicht eine Empfehlung, in der sie ihre Zuständigkeit für Datenschutzverstöße von Facebook juristisch herleitet und erste rechtliche Bewertungen vornimmt. Insbesondere das Track-

ing von Nicht-Nutzern von Facebook wird dort als (europa-)rechtlich unzulässig angesehen. Die Empfehlung enthält vielfältige Forderungen an Facebook und an Webseitenbetreiber, die derzeit Facebook-Plugins einsetzen, und zeigt Endnutzern Möglichkeiten auf, sich gegen die Unternehmenspraxis zu wehren. [SD] ◆

QUELLEN

- › Belgische Datenschutzaufsicht: Recommendation no. 04/2015 of 13 May 2015, http://www.privacycommission.be/sites/privacycommission/files/documents/recommendation_04_2015_0.pdf.
- › Technical Report: Facebook Tracking Through Social Plugins, https://securehomes.esat.kuleuven.be/~gacar/fb_tracking/fb_plugins.pdf.

4.22 DE: Datenschützer gegen Google-Nutzungsprofile

In der Diskussion um die mögliche Zusammenlegung von Nutzerprofilen unterschiedlicher Google-Angebote, die der Hamburgische Datenschutzbeauftragte als rechtlich unzulässig kritisiert hatte, bleibt die Datenschutzaufsichtsbehörde hart. Anfang April wurde der Widerspruch Googles gegen die Beanstandung negativ beschieden. Google hat gegen den Bescheid Klage erhoben, so dass es zu einem Verfahren vor dem Verwaltungsgericht Hamburg kommen wird, das u. a. die Anwendbarkeit deutschen Datenschut-

rechts und ggf. die Rechtmäßigkeit der in den AGB ausbedungenen Zusammenlegung bislang über mehrere Dienste verteilter Nutzerprofile zu prüfen hätte. [SD] ◆

QUELLE

- › Horizont.net, Hamburger Datenschützer besteht auf Begrenzung der Google-Profile, <http://www.horizont.net/medien/nachrichten/Johannes-Caspar-Hamburger-Datenschuetzer-besteht-auf-Begrenzung-der-Google-Profile-133769>.

4.23 DE: Datenschützer-Test offenbaren Datensammelwut von Connected TVs

In einer technischen Analyse hat das Bayerische Datenschutzamt die Informationsflüsse aktueller Smart TV-Geräte unter die Lupe genommen. Dabei kamen die Datenschützer zu dem Ergebnis, dass praktisch alle Geräte Daten an den Hersteller übertragen, darunter etwa die Einschalt- und Scherzeiten, die Programmvorlieben, die Aufnahmelisten und die auf dem Gerät genutzten Apps. Rechtlich kritisch sieht der Report diesen Umstand in erster Linie dort, wo die Datenschutzerklärung

intransparent oder nicht zugänglich ist. Die Behörde plant nun, auf die Hersteller zuzugehen und weitere Informationen einzufordern. [SD] ◆

QUELLEN

- › heise online: Prüfbericht: Smart-TVs sind Datenschleudern, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Pruefbericht-Smart-TVs-sind-Datenschleudern-2562614.html>.
- › Technische Prüfung Smart TV: Folien zur Pressekonferenz im Bayerischen Landtag, https://www.lda.bayern.de/lda/datenschutzaufsicht/lda_daten/SmartTV_Technische%20Pruefung%20Druck.pdf.

4.24 DE: Ad Blocker gewinnt erste Gerichtsverfahren

Der Anbieter des Online-Werbeblockers AdBlock Plus hat in zwei Gerichtsverfahren erste für ihn positive Urteile erringen können: Sowohl das Landgericht Hamburg als auch das Landgericht München sahen das Angebot der Software als wettbewerbsrechtlich unbedenklich an. Die Software blockiert Werbeanzeigen auf allen Internetseiten, hält aber eine Whitelist mit (zahlenden) Werbetreibenden vor, deren Banner ausnahmsweise gezeigt werden. Die Kritiker des Geschäftsmodells beurteilen diesen Umstand als „Weglagerei“. Die Richter sahen in den Vorwürfen der klagenden Inhalteanbieter aber keine Wettbewerbsverletzung, da sich die Software je-

denfalls nicht zielgerichtet gegen die Kläger wendet. Zudem installieren sich die Nutzer(innen) entsprechende Programme freiwillig auf dem Endgerät. Die Gerichte konnten zudem keine urheberrechtlich relevante Verwertungshandlung in der Funktionalität von AdBlock Plus oder eine kartellrechtlich relevante marktbeherrschende Stellung des Anbieters erkennen, da auch weiterhin viele Webnutzer gar keine Adblocking-Programme benutzen. [SD] ◆

QUELLE

- › LG Hamburg, Urteil v. 21.04.2015, Az.: 416 HKO 159/14 (nicht rechtskräftig); LG München I, Urteil v. 27.05.2015, Az.: 37 O 11673/14, 37 O 11843/14 (nicht rechtskräftig).

5 Sonstige Entwicklungen

5.1 Secret: App für anonyme Geständnisse wird eingestellt

Obwohl sie von mehr als 15 Mio. Menschen genutzt wurde, hat der Anbieter der App Secret die Schließung des Dienstes bekanntgegeben. Aufgrund steigender Mobbingvorfälle musste die Anwendung bereits mehrere Male umgestaltet werden. Damit entspreche sie nun nicht mehr der ursprünglichen Vision des Gründers. Secret war dafür bekannt, ihren Nutzer/innen eine Plattform zu bieten, auf der sie anonym Geheimnisse und heikle Geständnisse mit der Welt teilen können. Während Secret die Arbeit einstellt, reagiert der Konkurrent „Whisper“ mit der Erweiterung des Teams: Eine neu eingerichtete Abteilung soll sich um das Löschen von Mobbing-Einträgen kümmern. Whisper unterscheidet sich von Secret daneben mit Blick auf die Anonymität der Nutzer(innen). Die App greift nicht auf das Adressbuch zurück, was bei der Secret-App dazu führte, dass die Geheimnisse ggf. Bekannten zugeordnet werden konnten.

Eine weitere Plattform, auf der sich die Nutzer(innen) anonym austauschen können, bietet die App Burnbook. Ihr Fokus liegt auf der Verbreitung von Gerüchten und Geheimnissen auf lokaler Ebene, wie z. B. Communities an Schulen und sorgte in den USA mit Bombendrohungen bereits für die Schließung einiger Schulen. Der CEO von Burnbook kündigte bereits Veränderungen der App an, die es künftig einfacher machen sollen, unerwünschte Inhalte wie Mobbingangriffe und andere Drohungen zu entfernen und nachzuverfolgen. Auch in Deutschland kann die App heruntergeladen werden. [SM] ◆

QUELLEN

- › Netzpiloten.de: Burnbook – wenn Cyber-Mobbing eine Plattform findet, <http://www.netzpiloten.de/burnbook-wenn-cyber-mobbing-eine-plattform-findet/>.
- › Süddeutsche Zeitung: „Secret“ wird eingestellt – zu viel Mobbing, <http://www.sueddeutsche.de/digital/anonymitaets-app-secret-wird-eingestellt-zu-viel-mobbing-1.2459782>.

5.2 Do Not Track: Interaktive Web-TV-Serie zum Thema Datensicherheit

Die Gesellschaft UPIAN hat in Zusammenarbeit mit ARTE France, dem Bayerischen Rundfunk, dem National Film Board of Canada und unter der Beteiligung von internationalen Journalist/innen (Radio Canada, Al Jazeera, Radio Télévision Suisse) eine siebenteilige Web-Serie unter dem Titel „Do Not Track“ produziert.

Seit dem 14. April 2015 werden die Folgen in zweiwöchigem Rhythmus unter donottrack-doc.com veröffentlicht. Jede Episode widmet sich einem bestimmten Aspekt des sogenannten Tracking, des Sammelns von persönlichen Daten über das Internet. ➤

Unter Zuhilfenahme interaktiver Zwischensequenzen werden die Inhalte des Films für die Zuschauerin oder den Zuschauer in personalisierter Form aufbereitet. Ziel der Produktion ist es, auf diese Weise aufzuzeigen, wie die Personalisierung von Internetangeboten mithilfe von Tracking-Technologien vonstattengeht. Nutzer/innen sollen die Verwertung persönlicher Daten nachvollziehen können und wissen, was mit den

so gewonnenen Datenprofilen geschieht. Darüber hinaus werden über die Internetseite von „Do Not Track“ Raum für Diskussionen und Links zu weiterführenden Hinweisen angeboten. [SA] ◆

QUELLE

- › Do Not Track, <http://donottrack-doc.com/>.

5.3 klicksafe.de: „Werte-Navi“ fürs Netz

Im Rahmen des Safer Internet Day am 10. Februar 2015 stellten die Initiative klicksafe.de und das Stuttgarter Institut für digitale Ethik ihr gemeinsames Projekt „Ethik macht klick – Werte-Navi fürs digitale Leben“ vor. Dabei handelt es sich um ein Unterrichtsmodul, das unter dem Motto „Meine Grenzen im Internet“ entstanden ist. Sowohl in der Schule als auch in der Jugendarbeit soll das Modul für Datenschutz und Cybermobbing im Netz sensibilisieren und die Jugendlichen zur Auseinandersetzung mit Wertekonflikten im Internet motivieren. Im Fokus stehen dabei insbesondere die Themen „Schutz der Privatsphäre“, „Cybermobbing“ bzw. „Online-Gewalt“ und „Gender-Sensitivität“. Der Einsatz

des Unterrichtsmoduls soll den jungen Nutzer/innen dabei helfen, die eigene Persönlichkeit zu stärken und sich eigenständig in der digitalen Gesellschaft zurechtzufinden. Die Broschüre zum Modul ist auf der Webseite von klicksafe.de zu finden. [SM] ◆

QUELLEN

- › klicksafe.de: Safer Internet Day 2015. EU-Initiative klicksafe stellt Werte-Navi vor, <http://www.klicksafe.de/presse/2015/safer-internet-day-2015-eu-initiative-klicksafe-stellt-werte-navi-vor/>.
- › ZDF heute: Mit dem Werte-Navi sicher durchs Netz, <http://www.heute.de/safer-internet-day-mit-dem-werte-navi-sicher-durchs-netz-37098590.html>.

5.4 Facebook: Neue Webseite für Gemeinschaftsstandards

Mit einer neuen Version seiner Gemeinschaftsstandards liefert Facebook seinen Nutzer/innen seit März 2015 ausführlichere Informationen über Regeln und Inhalte als zuvor (zum rechtlichen Streit s. oben S. 42). Die Nutzungsrichtlinien wurden in eine Webseite mit Links zu unterschiedlichen Themen übertragen. Die Seite bietet den Nutzer(inne)n nicht nur an-

schauliche Beispiele, sondern auch generelle Informationen über sexuelle Ausbeutung und terroristische Organisationen.

Ziel des neuen Formats ist die übersichtlichere Aufklärung der Nutzer/innen über relevante Themen und Funktionen. So wird unter anderem das Thema „Nacktheit“ explizit erklärt: Fo- ➤

tos, die Genitalien, nackte Brüste oder das entblößte Gesäß von Personen zeigen, werden von Facebook entfernt. Fotos von stillenden Frauen, oder von bei einer Operation an der Brust entstandenen Narben sind jedoch erlaubt.

Zwar verlässt sich das soziale Netzwerk größtenteils darauf, dass die Nutzer/innen unangebrachte Inhalte selbstständig melden. Eine Software, die aktiv nach bestimmten Inhalten sucht, wird in speziellen Bereichen dennoch eingesetzt.

Von Nutzer/inne/n gemeldete Inhalte werden bei Facebook von speziellen Teams geprüft. Sie haben die Aufgabe, unter bestimmten Voraussetzungen über gefährdende Inhalte zu urteilen. [SM] ♦

QUELLEN

- › Facebook: Gemeinschaftsstandards, <https://www.facebook.com/communitystandards/?letter>.
- › Horizont: Facebook informiert ausführlicher über Regeln für Inhalte, <http://www.horizont.net/medien/nachrichten/Keine-Brueste-keine-Pobacken-Facebook-informiert-aus-fuehrlicher-ueber-Regeln-fuer-Inhalte--133381>.

5.5 Amazon: Kinder-Tablet auf dem deutschen Markt erhältlich

Seit dem 18. Juni 2015 bietet Amazon eine speziell auf Kinder zugeschnittene Version seines Tablets „Fire HD“ an. Die Nutzung des Geräts ist an eine kostenpflichtige Free Time Unlimited-Mitgliedschaft gebunden, wobei im ersten Jahr keine Gebühren anfallen. In den USA bietet Amazon bereits seit 2012 eine Kinder-version seines Tablets an. Laut Hersteller bietet der Dienst ein Paket, das Kindern ein sicheres Umfeld zur Nutzung des Tablets gewährleistet. Neben einer vereinfachten Benutzeroberfläche speziell für Kinder beinhaltet das Angebot ausschließlich kinderfreundliche Lern-Apps, Spiele, eBooks sowie Filme und Serien für Kinder zwischen drei und zehn Jahren. Alle unter Free Time Unlimited verfügbaren Inhalte sind laut Amazon werbefrei und frei von In-App-Käufen. Für Eltern bietet das Angebot die Möglichkeit, Zeitlimits für Spiele und Videos einzurichten und den Zugriff an bestimmte Voraussetzungen zu knüpfen (z. B. das Erarbeiten von Lerninhalten). Auch können

Zugriffe auf den Kindle-Shop, Webbrowser, E-Mails und soziale Netzwerke unterbunden werden. Lernförderung und Kindersicherung können für bis zu vier Kinder separat eingestellt werden.

Auch andere Hersteller (wie beispielsweise Samsung mit dem Galaxy Tab Kids Tablet und Medion mit dem Junior Tablet) haben in der Vergangenheit speziell für Kinder designte Tablets und Benutzeroberflächen entwickelt. [SA] ♦

QUELLEN

- › Amazon: Unendlich viel Spaß für Kinder. Nichts für Erwachsene, http://www.amazon.de/gp/feature.html?ie=UTF8&docId=1000851813&ref=spks_0_0_634025007&pf_rd_p=634025007&pf_rd_m=A1PA6795UKMFR9&pf_rd_t=301&pf_rd_s=desktop-auto-sparkle&pf_rd_r=0W2KEQH8AG3CNR4JKH7&pf_rd_i=freetime&qid=1433943968.
- › lesen.net: Amazon: Deutschland-Start von FreeTime Unlimited und Fire HD Kids Edition Tablet, <http://www.lesen.net/tablets-2/amazon-deutschland-start-von-freetime-unlimited-und-fire-hd-kids-edition-tablet-20841/>.

5.6 Facebook: Änderungen des Messengers

Facebook hat im Rahmen der Entwicklerkonferenz F8 den Ausbau des Facebook-Messengers und damit verbunden dessen Öffnung für Drittanbieter angekündigt. Die etwa 600 Mio. Nutzer(innen) der Messenger-Funktion sollen künftig nicht nur per Textnachricht miteinander kommunizieren, sondern auch Reservierungen und Bestellungen vornehmen können. Die Entwicklung einer dafür notwendigen Bezahlungsfunktion wurde bereits im März von Facebook vorgestellt. Eine weitere Funktion des Facebook-

Messengers wurde bereits umgesetzt: Messenger-Nutzer/innen können in 18 Ländern nun bildtelefonieren. In Deutschland ist das Angebot bisher nicht nutzbar. [SM] ◆

QUELLEN

- › heise online: Facebook erweitert Messenger um Videoanrufe, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Facebook-erweitert-Messenger-um-Videoanrufe-2625379.html>.
- › heise online: Taxi bestellen, Pizza ordern: Facebook baut seinen Messenger aus, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Taxi-bestellen-Pizza-ordern-Facebook-baut-seinen-Messenger-aus-2584619.html>.

5.7 Facebook: Integration von WhatsApp-Knopf?

In einer noch nicht offiziellen Version der Facebook-App für Android-Geräte soll nach Angaben von mehreren Blogs die Möglichkeit gegeben sein, Facebook-Einträge an WhatsApp-Kontakte zu versenden. Neben den üblichen Möglichkeiten, einen Facebook-Eintrag zu kommentieren, zu „ liken“ oder innerhalb Facebooks zu teilen, soll dieser in Zukunft mit dem Anwählen eines entsprechenden Icons auch an WhatsApp-Kontakte gesendet werden können.

Im April 2014 wurde die Messenger-App WhatsApp von Facebook aufgekauft. Damals

teilte das Unternehmen mit, die beiden Messenger-Dienste und die durch sie generierten Daten nicht zusammenführen zu wollen. Inwiefern eine tiefere Integration von Facebook-Messenger und WhatsApp und damit auch die Zusammenführung der Nutzerdaten geschehen wird, ist momentan noch unklar. [SM] ◆

QUELLE

- › klicksafe.de: Facebook integriert WhatsApp-Knopf, <http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/facebook-integriert-whatsapp-knopf/>.

5.8 WhatsApp: Telefonie-Funktion freigeschaltet

Seit April 2015 ist für WhatsApp-Nutzer/innen sowohl auf Android- als auch iOS-Geräten die Telefonie-Funktion der Messenger-App freigeschaltet (vgl. Monitoring 1/2015, S. 48). Mit dem Update wurden neben der Telefonie-Funktion auch weitere Erweiterungen eingeführt. Im Zuge neuer Funktionen zum Teilen von Fotos, Videos und Links erhält die App dabei direkten Zugriff auf Kamera und Kontakte sowie auf Informationen aus anderen Apps, die in Benutzung sind.

Während des WhatsApp-Telefonats kann zwar Ton, jedoch kein Bild übertragen werden. Das Gespräch findet über die Internetverbindung

des Geräts statt. Befinden sich die Gesprächspartner/innen im WLAN oder im Besitz einer Datenflatrate, entstehen somit – unabhängig davon, wo sich beide Gesprächspartner befinden – keine weiteren Kosten. Erreichbar sind jedoch ausschließlich Geräte, auf denen eine aktuelle WhatsApp-Version installiert wurde. [SM] ◆

QUELLEN

- › n-tv Mediathek: Gratis-Anrufe mit dem iPhone, WhatsApp führt IP-Telefonie ein, <http://www.n-tv.de/technik/WhatsApp-IP-Telefonie-fuers-iPhone-article14955126.html>.
- › Spiegel Online: Android-Handys: WhatsApp schaltet Telefonie-Funktion frei, <http://www.spiegel.de/netzwelt/apps/whatsapp-schaltet-telefonie-funktion-in-deutschland-freia-1026409.html>.

5.9 Twitter: Direktnachrichten an jeden Account

Der US-amerikanische Kurznachrichtendienst Twitter ermöglicht seit April 2015 das Senden von Direktnachrichten an fremde Twitter-Accounts. Sobald man die Funktion in den Einstellungen aktiviert hat, kann man nun auch mit Personen Kontakt aufnehmen, denen man auf dem sozialen Netzwerk nicht folgt. Auf diese Weise soll insbesondere Unternehmen die Abwicklung privater Kundenanfragen erleichtert werden. Die Länge der Nachrichten ist auch hier auf 140 Zeichen beschränkt. Seit 2013 stand diese Funktion bereits ausgewählten Nutzer/innen zur Verfügung und kann nun von allen genutzt

werden. In einem Artikel des Online-Magazins salon.com werden Befürchtungen geäußert, Twitter erhöhe mit diesem Feature die Gefahr seiner Nutzer/innen, Opfer von Beleidigungen und Belästigungen zu werden. [SM] ◆

QUELLEN

- › futurezone.at: Twitter ermöglicht Direktnachrichten von jedem, <http://futurezone.at/digital-life/twitter-ermoeslicht-direktnachrichten-von-jedem/126.296.808>.
- › Salon: Twitter's crusade against online abuse: Now updated to make trolling even easier!, http://www.salon.com/2015/04/20/twitters_crusade_against_online_abuse_now_updated_to_make_trolling_even_easier/.

5.10 Your Net: DIVSI-Kongress für Jugendliche

In Anlehnung an die im Februar 2014 veröffentlichte Studie des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI) zum Thema „Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt“ (vgl. Monitoring 1/2014, S. 17) fand am 18. und 19. Juni 2015 in Hamburg der Kongress „Your Net“ statt. Unter der Schirmherrschaft des BMFSFJ hat das DIVSI in Kooperation mit Jugendpresse Deutschland und der Stiftung Lesen 500 Jugendliche und junge Erwachsene ab 16 Jahren nach Hamburg eingeladen, um sich bei Podiumsdiskussionen, Vorträgen und Workshops zum Thema Digitale Zukunft einzubringen und weiterzubilden.

Die inhaltlichen Schwerpunkte der Veranstaltung wurden auf Grundlage der vorausgegangenen Studie festgelegt, in der die Mediennut-

zungweisen Neun- bis 24-Jähriger untersucht und Bedarfe in der Beratung, Aufklärung und Sensibilisierung festgestellt worden waren. So boten sich für die Teilnehmer(innen) der Veranstaltung u. a. die Möglichkeit zur Diskussion über die Themen Privatsphäre im Internet, Datensicherheit, Überwachung und soziale Medienkompetenz.

Zur Sicherung der thematischen Diskurse wurden verschiedene Fachkräfte aus unterschiedlichen Disziplinen als Hosts und KeySpeaker der Veranstaltung eingeladen, darunter auch NGOs sowie Vertreter aus den Bereichen Medizin, Informatik und Medien. [SA] ◆

QUELLE

› YourNet, <http://www.yournet2015.de/>.

5.11 HAW-Tagung im Herbst: Frühe Kindheit & Medien 2015

Am 16. Oktober 2015 veranstaltet das Department Soziale Arbeit der Hochschule für Angewandte Wissenschaft Hamburg (HAW) in Kooperation mit der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH), dem Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) und dem Verein Blickwechsel e.V. zum zweiten Mal eine Tagung mit dem Titel „Frühe Kindheit & Medien 2015 – spannend und bedeutend oder entbehrlich und riskant? Digitale Medien und pädagogische Professionalität in der Kita“. Der Fokus wird auf Bedarfe und Ressourcen medienpädagogischer Arbeit in Kindertagesstätten gelegt. Unter Einbindung pädagogischer Fachkräfte und interessierter Eltern sollen me-

dienpädagogische Wahrnehmungen und Einstellungen sowie Kompetenzbedarfe und vorhandene Möglichkeiten diskutiert werden. Mit dem Thema knüpft die Tagung an die gleichnamige Veranstaltung im Vorjahr an, auf der als Ziel eine nachhaltige Medienkompetenzförderung in der Aus- und Weiterbildung pädagogischer Fachkräfte und Eltern formuliert wurde. [SA] ◆

QUELLE

› Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg: Frühe Kindheit und Medien 2015 – spannend und bedeutend oder entbehrlich und riskant? Digitale Medien und pädagogische Professionalität in der Kita, http://www.haw-hamburg.de/kindheit_medien_2015.html.