

Mediennutzung braucht Medienkompetenz

Vorbemerkungen:

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer Medien- und Informationsgesellschaft auf. Dies bedeutet, das Leben von Kindern und Jugendlichen wird zunehmend wie selbstverständlich von Medien geprägt. Kinder und Jugendliche besitzen und nutzen Fernseher, Computer, Handy, MP3-Player, DVD-Player etc. Zahlreiche Geräte stehen ihnen für unterschiedliche Tätigkeiten zur Verfügung.

Kindheit, Jugend und Medien kommen in der Regel dann ins Blickfeld des öffentlichen Interesses, wenn die Gewaltausübung von Jugendlichen mit Computer- oder Videospiele in einen monokausalen Zusammenhang gebracht wird. Dann ist die Rede von „medialer Verwahrlosung“ und es wird auf eine scheinbar persönlichkeitsverändernde Wirkung dieser Spiele verwiesen. Häufig findet sich auch der Hinweis, dass ein überhöhter Medienkonsum zu Kontakt- und Sprachlosigkeit bei Kindern und Jugendlichen führt und zu schlechten Schulleistungen. Bereits in der Landesversammlung 2007 beschäftigte sich der BDJ Bayern mit den Herausforderungen des Aufwachsens von Kindern und Jugendlichen in einer Mediengesellschaft und fragte kritisch nach (Aus-)Wirkungen von Computerspielen und dem Chatten im Internet, sowie nach den Herausforderungen im pädagogischen und kinder- und jugendpolitischen Feld. Aufgrund der erneuten Befassung während der Landesversammlung 2008 kommt der BDJ Bayern zu folgenden Forderungen im Bereich der Medienpädagogik und der Medienpolitik.

Forderungen des BDJ Bayern

1. Kinder und Jugendliche stark machen

Kinder und Jugendliche in ihrem Heranwachsen dahingehend zu begleiten, dass sie eine selbstsichere und gefestigte Persönlichkeit entwickeln können, begreifen wir als zentrale gesamtgesellschaftliche Aufgabe, bei der die verschiedenen Sozialisationsinstanzen ineinander greifen müssen.

Im Bereich der Computerspiele bedeutet dies eben nicht, diese pauschal zu verurteilen und populistisch Verbote zu fordern, sondern vielmehr die eigentlichen Faktoren wie Perspektivlosigkeit, soziale Isolation, Jugendarbeitslosigkeit etc. zu bekämpfen.

Damit Kinder und Jugendliche den Gefahren aus dem Internet effektiv begegnen können, benötigen sie Informations-, Aufklärungs- und Hilfsangebote. Als wegweisende Angebote sind hier Seiten wie z.B. www.chatten-ohne-risiko.net oder www.internauten.de zu nennen. Derartige Angebote sind weiter auszubauen und in einer Kinder und Jugendliche ansprechenden Art öffentlich zu machen.

2. Eltern und Erziehungsberechtigte in die Verantwortung nehmen

Die Verantwortung von Eltern und Erziehungsberechtigten hört nicht damit auf, den Kindern und Jugendlichen einen Zugang zu PC und Internet zu ermöglichen. Vielmehr beginnt sie damit erst! Es gilt Kinder und Jugendliche sowohl im Umgang mit Computerspielen, als auch

auf ihrem Weg durch das Internet angemessen zu begleiten, sowie sie auf Risiken und Gefahren hinzuweisen, ohne sie jedoch zu sehr in ihrer Entwicklung einzuschränken. Für Eltern gilt es mit ihren Kindern über deren Medienkonsum ins Gespräch zu kommen, sich über die Inhalte auszutauschen und klare Regeln sowie Zeiten für die PC-Nutzung zu vereinbaren. Nur wenn Eltern darüber informiert sind, was ihre Kinder im Internet oder am PC tun, ist es möglich im Problemfall Hilfestellung zu leisten. Die Verantwortung von Eltern und Erziehungsberechtigten hört nicht damit auf, den Kindern und Jugendlichen einen Zugang zu PC und Internet zu ermöglichen. Vielmehr beginnt sie damit erst!

3. Medien: Chancen fördern – Risiken und Gefahren minimieren

Kinder und Jugendliche gehen mit Medien verantwortlicher um, als es ihnen oft zugetraut wird. Das häufig von Medien und Politik gezeichnete Bild des sozial isolierten Jugendlichen, der Gefahr läuft, nach dem Konsum von Gewalt verherrlichenden Spielen Amok zu laufen, darf nicht als handlungsleitendes Bild für eine medienpolitische und medienpädagogische Auseinandersetzung dienen. Die Chancen, die der Umgang mit neuen Medien Kindern und Jugendlichen bietet und wie sie der 12. Kinder- und Jugendbericht beschreibt, müssen in den Mittelpunkt der medienpolitischen und medienpädagogischen Debatte gestellt werden. Dort wo Computerspiele vorliegende Defizite aufnehmen und gefahrvoll verstärken, gilt es, nicht primär die betreffenden Computerspiele zu verbieten, sondern die vorliegenden Defizite zu bekämpfen. Medienpolitisches und medienpädagogisches Handeln muss bei den Ursachen ansetzen, wie Ausgrenzung, Vereinsamung, sozialen und emotionalen Schwächen, nicht bei den Symptomen. Stellvertreterdebatten führen am Ziel vorbei. Statt in erster Linie über Verbote von Computerspielen nachzudenken, sind die ausreichenden und guten Jugendschutzbestimmungen in Deutschland vollends auszuschöpfen.¹

4. Medienkompetenz durch Medienpädagogik

Eine Medien- und Informationsgesellschaft braucht eine handlungsorientierte Medienpädagogik, die an die Interessen und Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen anschließt. Darüber hinaus geht es darum, zielgruppengerechte medienpädagogische Konzepte zu entwickeln. Eine so ausgerichtete Medienpädagogik braucht strukturelle und personelle Rahmenbedingungen: Medienfachberatung und ähnliches, Räume, Medientechnik, Medienzentren. Häufig fehlen solche Voraussetzungen in ländlichen Gebieten oder sind unzureichend. Jugendarbeit ist eines der Felder, in denen Kinder und Jugendliche medienpädagogische Kompetenz erwerben.

5. Multimediales Lernen und Spielen braucht ausgebildetes Fachpersonal

Um die Herausforderungen des Aufwachsens in einer Medien- und Informationsgesellschaft gut bewältigen und bearbeiten zu können brauchen Kinder und Jugendliche Aneignungsmöglichkeiten, die sie als handelnde Subjekte ernst nehmen. Um ganzheitliche Lernprozesse zu initiieren, braucht es heute den Einbezug der multimedialen Welten. Dies setzt voraus, dass LehrerInnen, PädagogInnen und sozialpädagogisches Fachpersonal entsprechend ausgebildet und qualifiziert sind. Wir fordern eine (bessere) medienpädagogische Ausbildung für das gesamte Fachpersonal im vorschulischen, schulischen und außerschulischen Bildungsbereich. An Universitäten und Fachhochschulen braucht es mehr medienpädagogische Lehr- und Lernangebote.

¹ Vgl. Deutscher Kulturrat: „Politik und Kultur“ März bis April 2007, Seite 3

6. Verbesserte technische und personelle Ausstattung von Polizei und Strafverfolgungsbehörden

Um StraftäterInnen im Bereich der sexuellen Übergriffe im Internet gezielt, konsequent und effektiv verfolgen zu können, muss einerseits die technische Ausstattung von Polizei und Strafverfolgungsbehörden deutlich verbessert werden.

Andererseits sind die personellen Ressourcen für den gesamten Bereich der Strafverfolgung zwingend zu erweitern. Letzteres beinhaltet eine verbesserte Ausbildung von PolizeibeamtInnen, StaatsanwältInnen und RichterInnen, damit es ihnen möglich ist, angemessen mit den Opfern umzugehen und Methoden der psychologischen Zeugenvernehmung (Stichwort Opferschutz) anwenden zu können.

7. Internationale Zusammenarbeit vereinfachen

Um die internationale Zusammenarbeit bei der Strafverfolgung zu vereinfachen, ist eine Angleichung der verschiedenen Rechtssysteme innerhalb der EU aber auch weltweit in den Bereichen der einschlägigen Tatbestände, aber auch des Strafrahmens notwendig. Dabei ist es für uns Grundvoraussetzung, dass das bestehende deutsche Rechtssystem nicht aufgeweicht werden darf, sondern eine Angleichung anderer Rechtssysteme anzustreben ist.

Ebenso muss eine Angleichung der europäischen Jugendschutzgesetze nach deutschem Standard angestrebt werden.

Analyse und Herleitung

Die vorstehenden Forderungen ergeben sich für den BDKJ Bayern aus einer umfangreichen Analyse und differenzierten Sicht auf die Fragen rund um die Medienausstattung und -nutzung von Kindern und Jugendlichen. Hierbei greifen wir zwei Teilbereiche der Medienutzung heraus, die für uns von besonderem Interesse sind. Zum einen handelt es sich um sexuelle Übergriffe im Internet, da wir hier ein besonderes Gefahrenpotential für Kinder und Jugendliche sehen. Zum anderen positionieren wir uns zum Thema PC-Spiele, da diese im Zusammenhang mit Jugendgewalt immer wieder als ursächlich genannt werden. Weitere medienpädagogische und –politische Themenfelder, werden mit dieser Positionierung bewusst nicht aufgegriffen, ebenso Aspekte, die in diesem Zusammenhang immer wieder eine Rolle spielen, wie z. B. die Suchtverhalten, da dieses eine eigenständige Problematik darstellt.

1. Medienausstattung und Medienbesitz

1.1 Medien und das Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen

Als häufigste Freizeitaktivitäten nennen sechs- bis 13-Jährige an erster Stelle das Treffen mit FreundInnen, an zweiter das Spielen und an dritter das Fernsehen. Zwei Drittel nutzen regelmäßig den Computer und etwa die Hälfte hört wöchentlich Radio. Geschlechtsspezifische Unterschiede lassen sich in einigen Bereichen ausmachen: Jungen nutzen häufiger den Computer und spielen Videospiele, treiben mehr Sport und lesen mehr Comics, während Mädchen häufiger kreativ tätig werden, musizieren, sich mit Tieren beschäftigen und Bücher lesen.²

² Vgl. Kim-Studie 2006. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, S. 10-11

Für Jugendliche³ ist die häufigste Freizeitaktivität das Zusammensein mit anderen Jugendlichen (86% treffen sich mehrmals pro Woche im Freundeskreis), neben regelmäßig Sport treiben (72%) und etwas mit der Familie unternehmen und selbst Musik machen (jeweils 20%). Die Bedeutung der Medien im Alltag unterscheidet sich bei den 12- bis 19-Jährigen Jugendlichen deutlich von der Medienwelt der Erwachsenen und der von jüngeren Kindern.⁴ Im Tagesablauf und bei der Organisation der Freizeit kommt ihnen eine bedeutende Rolle in den Bereich Kommunikation, Austausch und Vernetzung zu. Diese Zahlen belegen, dass für Kinder und Jugendliche im Mittelpunkt ihrer Freizeitaktivitäten das Miteinander mit anderen und die Kommunikation stehen.

1.2 Medienausstattung und -besitz

Hierzu lassen sich folgende generelle Aussagen machen:

- Die meisten Haushalte verfügen über eine gute technische und vielfältige Ausstattung.
- Es gibt geschlechtsspezifische Unterschiede.

Im Einzelnen stellen sich die Zahlen wie folgt dar: Sowohl die Haushalte mit Kindern⁵ als auch mit Jugendlichen verfügen größtenteils über eine gute technische Ausstattung: Fast alle Haushalte, in denen Kinder leben, haben Telefon, Handy, Radio und CD-Player. 90% haben Zugang zu einem Videorecorder und einem Computer, 80% verfügen über einen Internetzugang, DVD-Player und Kassettenrecorder, über 75% haben zumindest eine Spielkonsole. Bereits 8% der Kinder verfügt über einen eigenen Internetzugang, ein Sechstel der Kinder kann auf einen eigenen Computer und etwa ebenso viele auf einen Kindercomputer zurückgreifen.⁶

Haushalte mit Jugendlichen verfügen über Fernseher, Mobiltelefon, Computer oder Laptop, sowie CD-Player. 95% der Haushalte sind online, 93% haben einen MP3-Player, der inzwischen zum Standard gehört. 63% der Haushalte haben eine Spielkonsole. Viele Geräte sind im Haushalt mehrmals vorhanden. Im eigenen Besitz der Jugendlichen ist das Handy mit 94%, das am weitesten verbreitete Medium, gefolgt vom MP3-Player (85%) und CD-Player (83%) und Radio (78%). Einen Computer oder einen Fernseher besitzen inzwischen 67% der Jugendlichen. Fast die Hälfte (45%) der Jugendlichen hat im eigenen Zimmer einen Internetzugang sowie eine eigene Spielkonsole.⁷

Die geschlechtsspezifischen Unterschiede in der Medienausstattung sind so zu beschreiben, dass Handy, Musikabspielgeräte und Digitalkameras bei Mädchen häufiger zu finden sind. Dagegen haben mehr Jungen als Mädchen Fernseher, Computer und Internetzugang im eigenen Zimmer, auch sind sie besser mit Spielkonsolen ausgestattet.⁸

Bei der Organisation der Freizeit und im Tagesablauf dieser Altersgruppe spielen Medien eine wichtige Rolle: Fernseher (92%), Computer (84%), MP3-Player und Handy (82%), Internet (77%), Musikkassetten oder -CDs (75%) werden mehrmals die Woche genutzt. Des weiteren hören 74% Radio, 37% lesen Zeitung und Bücher, die Spielkonsole am Fernseher nutzen

³ Der Begriff „Jugendliche“ umfasst im Folgenden die Altersgruppe von zwölf bis 19 Jahren. Vgl. Jim-Studie 2007. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger: Die Grundgesamtheit der Jim-Studie bestand aus gut 7 Mio. Jugendlichen im Alter von zwölf bis 19 Jahren; befragt wurden 1204 Jugendliche.

⁴ Vgl. Jim-Studie 2007. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger, S. 69

⁵ Der Begriff „Kinder“ umfasst im Folgenden die Altersgruppe von sechs bis 13 Jahren. Vgl. Kim (2006): Die Grundgesamtheit der Kim-Studie waren ca. 6. Mio. deutschsprachige Kinder von sechs bis 13 Jahren; befragt wurden 1203 Kinder.

⁶ Vgl. Kim (2006), S. 7 ff

⁷ Vgl. Jim (2007), S. 8 ff

⁸ Vgl. Jim (2007), S. 8 ff.

19%. Auch hier zeigen die Studien geschlechtsspezifische Unterschiede: Jungen nutzen Computer sowie PC- und Konsolenspiele häufiger, Mädchen Musik-CDs und -Kassetten; besonders deutlich ist die größere Affinität von Mädchen zum Bücherlesen. In den letzten Jahren konnte bei der Altersgruppe eine deutliche Steigerung der Internetnutzung (von 69 auf 77%), der MP3-Nutzung (78 auf 82% und der digitalen Fotografie (18 auf 23%) festgestellt werden.⁹

Auffallend ist darüber hinaus, dass die Ausstattung mit Medien sich in Bezug auf die Geräte nach dem Bildungsgrad der Jugendlichen unterscheidet. HauptschülerInnen (74%) haben häufiger einen Fernseher als GymnasiastInnen (60%). Gleiches gilt für die Ausstattung mit Spielkonsolen (HS: 55%; Gym: 34%). Umgekehrt ist es bei der Ausstattung von Computern (HS: 57%, Gym:71%) und Internetanschluss (HS: 32%, Gym:50%). Der Münchener Medienpädagoge Dr. Fred Schell sieht hier einen zentralen Diskriminierungsfaktor bei bildungsbenachteiligten Jugendlichen. „Zu konstatieren ist eine systematische Ungleichverteilung der Chancen, aus den Medien Nutzen für eine souveräne Lebensführung zu ziehen, und der Gefahren, den Risiken, die Medien vorhalten, zu erliegen.“¹⁰ Jugendliche mit höheren Bildungsabschlüssen entwickeln dagegen mit Gleichgesinnten Neues und schaffen eigene Netzwelten. Sie kreieren neue Gesellungsformen wie LAN-Parties, geben sich eigene Regeln und schaffen eigene Kommunikationsstrukturen im Internet.¹¹

1.3 Resümee

Medien sind Orte informellen Lernens, darauf hat der 12. Kinder- und Jugendbericht¹² in besonderer Weise hingewiesen. Jugendliche nutzen die Vielfalt der Medien zur Orientierung, als Wissens- und Informationsquellen und zur Ausformung von Medienkompetenz. Medien schaffen darüber hinaus Jugendkulturen. Was früher das Kino für Jugendliche war, sind heute multifunktionale Medien. Die Shellstudie 2000 lässt an der häufig vertretenen Position zweifeln, dass Kinder und Jugendliche, die häufig neue Medien nutzen, vereinsamen und sozial verarmen. Vielmehr sind die dort genannten Heavy User (sie besitzen ein Handy, einen Computer und nutzen mindestens drei Stunden pro Woche das Internet) diejenigen, die öfter in Partnerschaften leben, häufiger Mitglied in Vereinen und Organisationen und Verfechter von gesellschaftlicher Teilhabe und sozialer Integration sind.¹³ Darüber hinaus zeigt eine neue Studie aus Harvard, dass Computerspiele an sich Sozialkompetenz stärken.¹⁴

Mit zunehmendem Alter erfahren Kinder eine Vervielfältigung der Medienwelten: Bücher, Fernseher, Hörkassetten, Computer, Internet etc. Zehn- bis 16-Jährige verfügen bereits über ein differenziertes Angebot von Heimelektronik (Fernseher, Radio, DVD- und CD-Player, Computer oder Laptop, Handy etc.). Medien stellen eine bedeutsame Lernwelt mit Chancen, Risiken und Herausforderungen für Kinder und Jugendliche dar. Die Nutzung der vielfältigen Medien geschieht dabei immer vor dem Hintergrund der jeweiligen Lebenswelt und Lebenssituation des Kindes oder Jugendlichen. Sie erwerben dabei unterschiedliche Kompetenzen. Damit ist die Mediennutzung eine Voraussetzung zur gesellschaftlichen und demokratischen Teilhabe geworden, die nicht unterschätzt werden darf. Dabei gilt es zu bedenken, dass es in Bezug auf den Medienbesitz, -zugang und -nutzung zwischen Jungen und Mädchen Unterschiede gibt. Hinzu kommt, dass Jugendliche je nach Bildungsgrad und sozialer Herkunft

⁹ Vgl Jim (2007), S. 6f, 12 f,

¹⁰ Fred Schell: Interaktive Medien in der Jugendkultur und Jugendarbeit. Manuskript des Institutes für Medienpädagogik, JFF, S.2

¹¹ Fritz Schell: S. 3 ff

¹² 12. Kinder- und Jugendbericht (2006): S. 236 ff

¹³ 13. Shell Jugendstudie. Jugend 2000. Bd. 1, S. 213 ff

¹⁴ Cheryl K. Olson: „The surprising truth about violent games“, 2008

unterschiedlich von den Chancen der Mediennutzung profitieren bzw. unterschiedlich von den Risiken und Gefahren betroffen sind.

2. Sexuelle Übergriffe im Internet

2.1 Einleitung

Das Internet mit all seinen Kommunikationsmöglichkeiten ist für Kinder und Jugendliche heute ein wichtiger und selbstverständlicher Bestandteil des Erwachsenwerdens. Es gibt ihnen in unserer Informationsgesellschaft die Möglichkeit, sich schnell zu informieren, untereinander zu vernetzen und auszutauschen.

Bei den Haushalten, in denen Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren leben, sind im Durchschnitt 2,2 PCs und 1,5 Internetanschlüsse vorhanden¹⁵. 61% der befragten Mädchen und 72% der befragten Jungen geben an, einen eigenen PC zu besitzen. Ein eigener Internetanschluss ist bei 41% der Mädchen und 48% der Jungen vorhanden¹⁶.

Nicht nur die Zahlen in Bezug auf den Gerätebesitz, auch der Umfang der Mediennutzung steigt stark an. Gaben im Jahr 1998 noch 18% der befragten Jugendlichen an, regelmäßig PC und Internet zu nutzen, waren es im Jahr 2006 bereits 86%.

Herausgegriffen seien an dieser Stelle die detaillierten Zahlen zum Besuch von Chatrooms. Hier geben 30% der Jugendlichen an, täglich Chats aufzusuchen, 7% nutzen diese einmal pro Woche, 14% einmal pro Monat und 48% der Jugendlichen geben an, nicht zu chatten. Hier ist ein deutliches Altersgefälle festzustellen. Mit zunehmendem Alter nimmt die Chathäufigkeit zu.

37% derjenigen, die Chats nutzen, geben an, dort bereits mehrmals unangenehme Erfahrungen gemacht zu haben. 14% berichten von einmaligen schlechten Erfahrungen. Hier unterscheiden sich vor allem die Zahlen der Mädchen mit mehrmalig unangenehmen Erlebnissen (44%) von denen der Jungen (30%)¹⁷.

Ausgehend von dieser hohen Anzahl von Berichten „unangenehmer“ Erfahrungen im Netz und der Annahme, dass die Dunkelziffer in diesem Bereich weit höher liegt, hält es der BDKJ Bayern für notwendig, den Bereich der sexuellen Übergriffe im Netz näher zu beleuchten.

2.2 Die TäterInnen

Nach einer Studie von Peter Collins nutzen 97% aller, die sich an Kindern und Jugendlichen vergehen wollen, hierfür das Internet. Obwohl diese Zahlen aus dem Jahr 2001 stammen, ist nach ExpertInnenmeinung davon auszugehen, dass dies weiterhin gültig ist.¹⁸ Die Vorteile für diese TäterInnengruppe liegen auf der Hand. Das Internet bietet die Möglichkeit, einfach, schnell und anonym an die Opfer heranzukommen. Innerhalb der TäterInnengruppe ist zwischen pädosexuellen, pädophilen und sog. Bungee-pädophilen TäterInnen zu unterscheiden.

2.2.1 Pädosexuelle und pädophile TäterInnen

Das wichtigste Unterscheidungsmerkmal zwischen diesen TäterInnengruppen liegt darin, dass pädophile TäterInnen nicht im realen Leben übergriffig werden, sondern ihre Vorstellungen in ihrer Phantasie ausleben. Pädosexuelle leben ihre Neigungen auch im realen Leben aus. Eine Entwicklung von Pädophilen zu Pädosexuellen ist jedoch möglich. Beide Gruppen bezeichnen sich selbst als „Kinderlieber“, die Kindern nur „helfen“ wollen, deren Sexualität zu leben.

¹⁵ Vgl. Jim (2007), S. 9

¹⁶ Vgl. Jim (2007), S. 31 ff

¹⁷ Vgl. Jim (2007), S. 49 ff

¹⁸ Rainer Richard, Beate Krafft-Schöning (2007): Nur ein Mausklick bis zum Grauen, Berlin

Beide Gruppen sammeln Bildmaterial von Kindern und Jugendlichen. Sehr beliebt sind dabei sog. „Posing-Bilder“, auf denen sich Kinder und Jugendliche in aufreizenden Stellungen oder Kleidung zeigen. Oft werden auch Montage-Bilder angefertigt, um diesen Reiz zu erzielen. Der kriminelle Markt an Kinderpornografie boomt in unvorstellbarem Ausmaß.

Die Szene der pädosexuellen und pädophilen TäterInnen erweist sich als sehr gut miteinander vernetzt und organisiert. So gibt es zahlreiche Tauschbörsen für Filme, Bilder und Videos im Internet. Darüber hinaus finden sich auf den einschlägigen Seiten zahlreiche Sicherheitstipps für TäterInnen und Anweisungen zum Verhalten im Untersuchungsfall durch die Strafverfolgungsbehörden.

2.2.2 Bungee-pädophile TäterInnen

Im Gegensatz zu pädophilen bzw. pädosexuellen TäterInnen bauen Bungee-Pädophile keine empathische Beziehung zu ihren Opfern auf. Vielmehr nehmen sie eine reine Konsumentenhaltung ein. Sie betrachten ihr Opfer als reines Nutzobjekt zur Befriedung ihrer sexuellen Bedürfnisse und sprechen diese hart, brutal und oft mit Ausdrücken aus der Fäkal-Sprache an. Der Anbahnungskontakt ist in der Regel kurz und zielorientiert, nicht selten werden materielle Anreize im Austausch gegen sexuelle Handlungen angeboten. Die Opfersuche findet bewusst nicht im eigenen Lebensraum statt. Zwar zeigen Bungee-Pädophile kein Unrechtsbewusstsein, im Gegensatz zu Pädophilen wissen sie aber, dass sie Unrecht tun. Daher rührt auch das äußerst geplante und zielvolle Vorgehen. Bungee-Pädophile sammeln nur zum Teil Bildmaterial, ihr Tun ist auf die Realität ausgerichtet.

2.3 Die Opfer

Es gibt keinen speziellen Opfertypus. Vielmehr kommt es immer auf die Ansprache der TäterInnen an, die zumeist sehr freundlich sind, so dass Kinder und Jugendliche keinen Verdacht schöpfen. Harmlosigkeit, Naivität und kindliche Neugier treffen so auf Kaltblütigkeit und zielstrebiges Handeln Erwachsener¹⁹. Für Kinder und Jugendliche steht die angebliche Tatsache im Vordergrund, dass sie von jemandem gemocht, toll gefunden und freundschaftlich angesprochen werden. Hinzu kommt, dass Kinder und Jugendliche in sexuellen Fragen im Cyberspace oft schon weiter sind oder glauben weiter zu sein, als im wirklichen Leben.

Ohne Argwohn legen Kinder und Jugendliche auf diversen Webseiten (meist spezielle Kinder- und Jugendangebote) Profile an, beantworten offen und ehrlich Fragebögen und geben so jede Menge Informationen über sich preis. Oft wird auch ohne Bedenken die Handy-Nummer angegeben. Diese Seiten werden von den TäterInnen zu ihren eigenen Zwecken genutzt, hier finden sie ihre Opfer.

Es ist also festzuhalten, dass es Kindern und Jugendlichen in diesem Bereich nicht selten an entsprechender Medienkompetenz – sowohl in der Handhabung der Medien, als auch in der Wahrnehmung und Einschätzung der dargestellten Inhalte – fehlt, um sich sicher im Internet bewegen zu können.

2.4 Formen der Übergriffe

Die Formen der Übergriffe im Internet sind vielfältig. Sie reichen von verbaler Nötigung im Chat über ungewollte und belästigende Handy-Anrufe bis hin zur Übersendung von pornographischem Bildmaterial. Auch Anfragen, Nacktfotos von sich zu machen und diese zu versenden oder übergriffige Web-Cam-Einladungen sind häufig zu beobachten. Im schlimmsten Fall kann es nach einem Anbahnungskontakt über das Internet, anschließendem Telefonkontakt und einem Treffen im realen Leben auch zu Vergewaltigungen kommen.

¹⁹ Rainer Richard, Beate Krafft-Schöning (2007): Nur ein Mausklick bis zum Grauen, Berlin, S. 155 ff

2.5 Strafverfolgung und Rechtliches

Bundesweit recherchieren nur ca. 55 BeamtInnen (Bundeskriminalamt, Landeskriminalamt Bayern und einzelne andere Landeskriminalämter) anlassunabhängig²⁰, das heißt ohne dass eine konkrete Anzeige vorliegt. Alle anderen Beamten dürfen erst nach einer Anzeige recherchieren. Da die Dunkelziffer der Übergriffe enorm hoch ist und nur ein Teil dieser Übergriffe zur Anzeige kommt, ist dies ein großes Problem. Zudem gibt es kaum spezielle Schulungen für die BeamtInnen und die Dienststellen beklagen eine schlechte PC-Ausstattung. Erst ab 1. Januar 2008 haben sich die Internet-Provider verpflichtet, Verkehrsverbindungsdaten sechs Monate aufzubewahren. Dies ist dringend nötig, um der TäterInnen habhaft zu werden.

Erst seit 2004 werden die Taten teilweise - nicht flächendeckend - bundeseinheitlich registriert! Besondere Probleme zeigen sich in der internationalen Zusammenarbeit bezüglich der rechtlichen Grundlagen der einzelnen Länder.²¹ Hier treffen unterschiedliche, länderspezifische Rechtssysteme aufeinander, die nicht nur in einschlägigen Tatbeständen und Strafrahmen voneinander abweichen, sondern auch den Jugendmedienschutz unterschiedlich beurteilen. Dies gibt TäterInnen einen enormen Handlungsspielraum, den sie auch nutzen.

3. PC- und Konsolenspiele

3.1 Einleitung

Kaum ein Wirtschaftszweig ist in den letzten Jahren so gewachsen, wie der Markt der PC- und Konsolenspiele. Nach Angaben des Bundesverbandes Interaktiver Unterhaltungssoftware (BUI) stieg der Umsatz im Jahr 2006 auf 1,13 Milliarden €, 2007 sogar auf 1,23 Milliarden €. Dabei stieg der Anteil sogenannten Konsolenspiele deutlich, dagegen nahm der Anteil von PC-Spielen um 3% ab. Neben diesen Wirtschaftsdaten gilt es zu beachten, welchen Umfang und welche Art diese spezielle Freizeitnutzung hat: Es gibt ganze Ligen im so genannten eSportbereich mit Meisterschaftskämpfen bis hin zu professionellen SpielerInnen, die in ihren Ländern – hier sind vor allem fernöstliche Länder von Bedeutung – gefeierte Popstars sind.

3.2 Die Diskussion von Gefahren und Risiken

Gleichzeitig zu diesen Entwicklungen lassen sich immer wieder gesellschaftliche Ressentiments gegenüber Computerspielen feststellen. Tragische und gewalttätige Amokläufe führen zu Schuldzuweisung in Bezug auf die Gefahr, die von Computerspielen ausgeht. Auch Leistungsschwächen von SchülerInnen werden auf übermäßiges Spielen zurückgeführt. Sieht man sich die Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen an, wie sie beispielsweise in der Kim-Studie von 2006 und der Jim-Studie von 2007 ausdifferenziert werden, stellt sich ein anderes Bild dar.

Die Attraktivität von Computerspielen nimmt ab, je älter Kinder und Jugendliche werden. Während im Kindesalter Computerspielen die häufigste Tätigkeit am PC ist, nimmt bei Jugendlichen mittlerweile die lernzentrierte Computernutzung zu. So beträgt der Anteil der regelmäßig am Computer spielenden Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren 63 %, bei Jugendlichen beträgt der Anteil 34%. Interessant ist, neben dem Anteil der jeweiligen Alterskohorte, auch die Dauer des Spielens. So spielen 20% der Kinder regelmäßig täglich alleine oder mit anderen, die Hälfte dieser Kinder spielen regelmäßig 30 Minuten bis eine

²⁰ Rainer Richard, Beate Krafft-Schöning (2007): Nur ein Mausklick bis zum Grauen, Berlin, S. 116

²¹ Aktuelle Herausforderungen im Kinder- und Jugendschutz – Sexuelle Gewalt durch die neuen Medien, Dokumentation der Fachtagung am 28./29. November 2006 in Berlin, Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.), München 2007

Stunde, jedes sechste spielende Kind gibt an, regelmäßig länger als eine Stunde zu spielen. Neben diesen Aussagen lässt sich zudem festhalten, dass Computerspiele nach wie vor im Schwerpunkt von Jungen und männlichen Jugendlichen verwendet werden und die Häufigkeit des Spielens mit höherem Bildungsniveau abnimmt. Oft wird unterstellt, dass gerade Gewalt verherrlichende Spiele hoch im Kurs stünden. Auch hier ergibt sich ein anderes Bild. Bei den Kindern überwiegen Simulationsspiele, gefolgt von Strategiespielen. Ebenfalls hoch im Kurs stehen Sportspiele und Adventurespiele. Vereinzelt werden von Kindern für diese Altersgruppe auch problematische Spiele genannt. Insgesamt fällt auf, dass unter den Computerspielen die Strategiespiele mit 22% den höchsten Marktanteil haben. Ihnen folgen Abenteuer- oder Rollenspiele, deren Kernelemente Handlungen mit Erzählcharakter sind. 3% der jährlich erscheinenden Computerspiele sind Ego-Shooter.²²

3.3 Zusammenfassung

Computerspiele sind integraler Bestandteil der Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen. Allerdings gehen sie mit Medien weitaus verantwortlicher um, als ihnen oft zugetraut wird. Die Masse der Spiele, die gespielt werden, sind nicht Gewalt verherrlichend und ihre Faszination scheint auch im interaktiven Miteinander zu liegen. Weder die Dauer der Nutzung von Computerspielen, noch die Häufigkeit, noch die Art skizzieren also einen Problemaufriss im medienpädagogischen Bereich. Gefahren, die von Spielen an sich ausgehen, sind durch einschlägige Langzeitstudien nicht gesichert. Problematische Verhaltensweisen und Auffälligkeiten bei Kindern und Jugendlichen sind aufgrund der Art und Weise der Mediennutzung nicht in diesen selbst begründet, sondern sind in ihrer Ursache an anderer Stelle zu suchen.²³ Medien können sich nur dann verstärkend negativ auswirken, wenn bereits andere in der Persönlichkeit und im Umfeld begründete Defizite vorliegen. Der geeignete Umgang mit Computerspielen ist eine medienpädagogische Aufgabe, die sich nicht nur an Kinder und Jugendliche, sondern auch an ihre Eltern und an pädagogisches Fachpersonal richten muss.

Mit zwei Neinstimmen und vier Enthaltungen beschlossen von der BDKJ-Landesversammlung 2008

²² Kim Studie 2007, S. 36f

²³ Die Studie „Grand Theft Childhood - The Surprising Truth About Violent Video Games“ der Harvard-Forscher Lawrence Kutner und Cheryl K. Olson aus USA belegen, dass Gewaltvideos nicht linear Gewalt produzieren. Vgl. Die Zeit: 8.5.2008, S.12. Josef Joffe: Das Ballern läutert.