



Suchtprävention

# WISCH UND WEG

Eine Dokumentation des Fachtags  
zu Medien und Sucht

Am 23.10.2018 in Ludwigshafen

# Inhalt

---

<b>Die Faszination sozialer Medien</b> Vortrag von Birgit Kimmel	<b>3</b>
<b>Vernunft und Verlockung Digitaler Medien</b> Gesprächsrunde mit Jugendlichen aus dem Projekt Sirup der IGS Ludwigshafen-Gartenstadt	<b>9</b>
<b>Strafrechtliche Risiken der Internetnutzung</b> Vortrag von Peter Lintz	<b>12</b>
<b>Präventive Medienarbeit – die Arbeit von klicksafe</b> Vortrag von Birgit Kimmel	<b>15</b>
<b>Aktiv und kreativ mit Medien</b> Vortrag von Katja Mayer	<b>18</b>
<b>Abschlussrunde</b>	<b>21</b>
<b>Impressum</b>	<b>22</b>

# Die Faszination sozialer Medien

Vortrag von Birgit Kimmel



Birgit Kimmel ist Diplom-Pädagogin. Seit 2004 ist sie pädagogische Leiterin der Initiative klicksafe, die bei der Landeszentrale für Medien und Kommunikation angesiedelt ist. Birgit Kimmel will, dass junge Leute lernen, Internetdienste einzuschätzen, kritisch zu hinterfragen und Gefahren zu erkennen. Sie versucht, aus der Perspektive der Jugendlichen auf die Angebote im Netz zu schauen – zum Beispiel auf die sozialen Netzwerke, die Thema ihres Vortrags sind.

## Erinnern Sie sich noch?

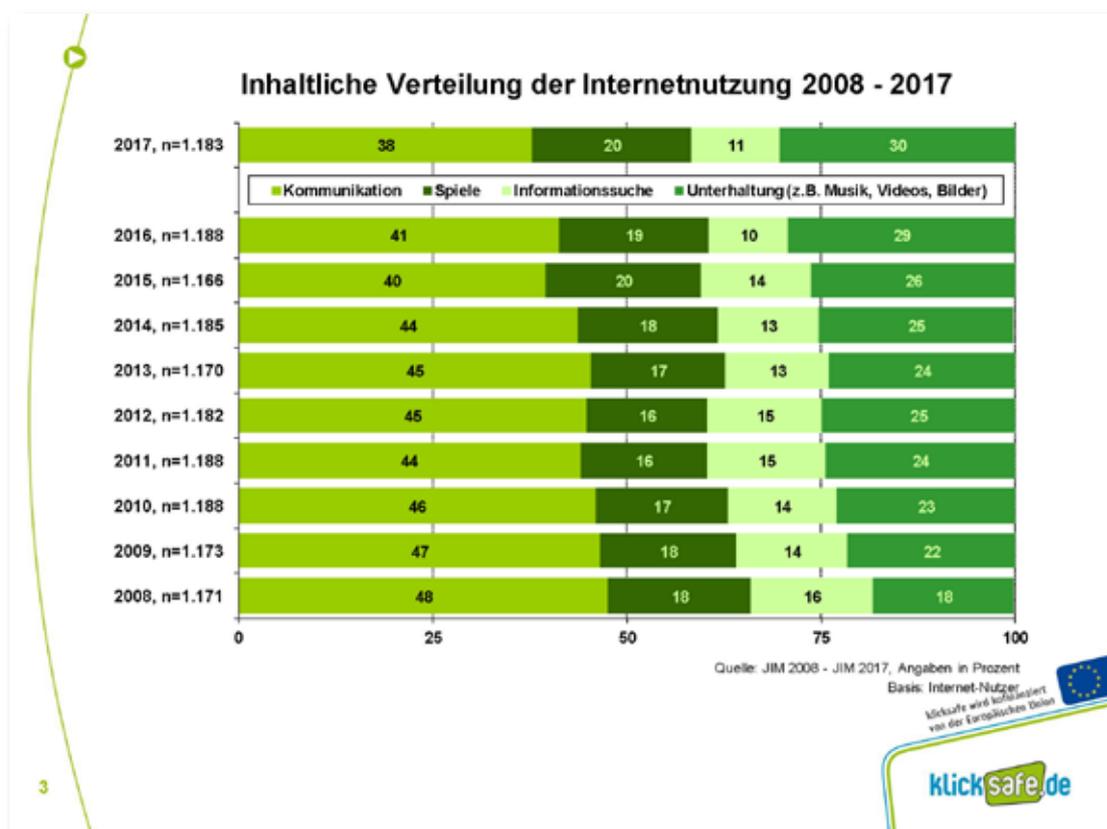
Mit welchen Netzwerken haben wir es eigentlich zu tun? Zu Beginn ihres Vortrags gibt Birgit Kimmel einen Überblick über die ersten sozialen Netzwerke. Eines der ältesten ist StayFriends, eine Website, mit der man Schulfreundinnen und Schulfreunde finden und mit ihnen in Kontakt bleiben kann. Gegründet wurde StayFriends 2002 in Erlangen, seitdem existiert diese Plattform. 2003 ging openBC an den Start, es existierte drei Jahre, seit Ende des Jahres 2006 firmiert das Netzwerk unter dem Namen XING. Die Mitglieder von XING verwalten und knüpfen vorrangig berufliche Kontakte. Vor allem für Musikerinnen und Musiker ist das Netzwerk my space interessant, das es seit 2003 gibt. Zur Vergangenheit gehören Netzwerke wie studivZ (2005 – 2009), schülerVZ (2007 – 2013), wer-kennt-wen (2006 –

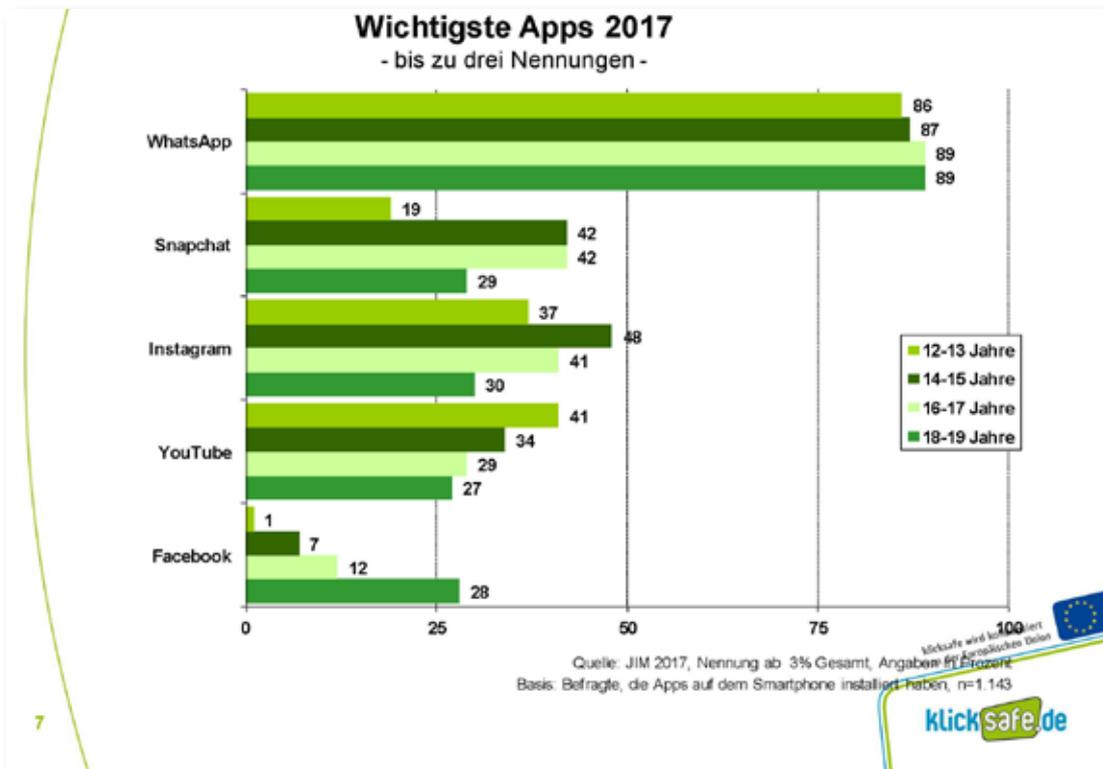
2014) und die vor allem in Bayern genutzte Plattform Lokalisten (2005 – 2016).

## Die meisten nutzen das Internet zur Kommunikation

Bei der Internetnutzung interessieren sich die Jugendlichen vor allem für die Möglichkeit, miteinander zu kommunizieren. Das ist das Ergebnis der JIM-Studie, sie informiert seit 1998 jährlich über den Medienumgang der 12 bis 19-jährigen.

Der Anteil der Kommunikation bei der Nutzung ist zwar zurückgegangen (2008 beträgt er 48 Prozent, 2017 nur noch 38 Prozent), er liegt aber kontinuierlich vor den Spielen, der Informationssuche und der Unterhaltung. Die Zahl der Jugendlichen, die das Internet zu ihrer Unterhaltung nutzen, hat sich





Birgit Kimmel (2018): Faszination sozialer Medien, Fachvortrag im Rahmen des Fachtags „Wisch und Weg“

dafür seit 2008 erhöht: Waren es 2008 nur 18 Prozent, die sich vor allem für Videos, Bilder und Musik interessiert haben, sind es 2017 schon 30 Prozent. Etwa gleichgeblieben ist die Nutzung bei den Spielen (2008: 18 Prozent, 2017: 20 Prozent), um 5 Prozent ist sie bei der Suche nach Informationen zurückgegangen (2008: 16 Prozent, 2017: 11 Prozent).

### Fast jeder hat ein Smartphone

Laut JIM-Studie hat sich im Bereich der Mobiltelefone in den letzten Jahren sehr viel getan: Während im Jahr 1998 nur 8 Prozent der Jugendlichen über ein Handy bzw. Smartphone verfügten, sind es knapp zwanzig Jahre später 98 Prozent. Fast alle Jugendlichen besitzen und nutzen diese Technik. Das Smartphone ist mit einem Anteil von 81

Prozent das Gerät, das am häufigsten eingesetzt wird. Es folgen der Computer mit 8 Prozent, der Laptop mit 6 Prozent und das Tablet mit 4 Prozent. An letzter Stelle steht die Spielkonsole mit einer Nutzung von 1 Prozent.

### Am beliebtesten ist WhatsApp

Bei den Top 10 der Apps rangiert WhatsApp bei den Jugendlichen auf Platz 1, auf Platz 2 folgt Instagram, Snapchat rangiert auf dem dritten Platz, youtube ist die Nummer 4 unter den beliebtesten Apps. Auf Platz 5 findet sich facebook wieder, dann geht es weiter mit spotify (Platz 6), Clash Royale (Platz 7), Clash of Clans (Platz 8), twitter (Platz 9) und Safari Smash (Platz 10).

Im Rahmen der JIM-Studie wurden 1143

Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren befragt, welche der Apps, die sie auf ihrem Smartphone installiert haben, für sie wichtig sind. Bis zu drei Nennungen waren möglich. Hier geben 86 Prozent der 12- bis 13-jährigen WhatsApp an, bei den 14- bis 15-jährigen sind es 87 Prozent, 89 Prozent der 16- bis 19-jährigen nennen diese App. Anders sieht es bei facebook aus: Der Anteil der 12- bis 13-jährigen beträgt 1 Prozent, er steigt in der Altersgruppe der 14- bis 15-jährigen auf 7 Prozent an. Fast verdoppelt hat er sich bei den 16- bis 17-jährigen (12 Prozent), bei den 18 – 19-jährigen liegt er bei 28 Prozent.

Die Jugendlichen nutzen zwar die Apps, viele wissen aber nicht, was dahintersteckt. „Es ist ein weites Feld“, sagt Birgit Kimmel und will in ihrem Vortrag

wenigstens über einige Apps genauer informieren.

Für weitere Informationen verweist sie auf die Seite [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de); hier werden sowohl Nutzungsmöglichkeiten wie auch Risiken und Gefahren der verschiedenen Apps anschaulich mit kleinen Filmen erklärt. Handysektor ist ein gemeinschaftliches Projekt der Landesanstalt für Medien NRW und des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfd) in Kooperation mit Klicksafe.

### Die heilige Kuh

Die Entwicklung bei den Nutzern von WhatsApp ist rasant: Waren es im April 2013 noch 200 Millionen Menschen, die aktiv diesen Dienst nutzten, sind es im Januar 2018 schon 1500 Millionen. WhatsApp ist ein Instant-Messaging-Dienst, der 2009 gegründet wurde. Seit 2014 ist er Teil der Facebook Inc. Über WhatsApp können Textnachrichten, Bild-, Video- und Ton-Dateien, aber auch Standortinformationen, Dokumente und Kontaktdaten ausgetauscht werden. Seit 2015 ist auch internetbasiertes Telefonieren möglich. Im Mai 2018 hat WhatsApp die Altersfreigabe für die Nutzung des Messengers auf 16 Jahre angehoben, vorher war das Mindestalter 13. Ab 2019 will WhatsApp personalisierte Werbung schalten.

Obwohl die Nutzung von WhatsApp erst ab dem sechzehnten Lebensjahr möglich ist, wird es also auch von jüngeren Jugendlichen genutzt. Das liegt daran, dass das Alter der Nutzerinnen und Nutzer nicht überprüft wird. Wie Birgit Kimmel aus der pädagogischen Praxis weiß, ist WhatsApp auch in den Schulen sehr beliebt, ganze Schulklassen bilden Gruppen. Es ist schwer, die



Jugendlichen für andere Dienste zu motivieren. Was fehlt ist eine reichweitenstarke und kindgerechte Alternative zu WhatsApp. Der Kindermessenger ist zwar sicher, aber für die Kinder unattraktiv.

Obwohl viele wissen, wie problematisch WhatsApp ist, wollen sie sich nicht davon trennen: „WhatsApp ist eigentlich eine heilige Kuh.“ Es gibt kaum jemanden, der es nicht hat. Die Angst der Jugendlichen abgehängt zu werden, ist entsprechend groß.

### Sie sind eher Zuschauer, als dass sie aktiv sind

Auch die Zahlen von Instagram sind beeindruckend hoch: Eine Milliarde Nutzerinnen und Nutzer gibt es weltweit, seit Juni 2016 konnte Instagram weitere 500 Millionen für sich gewinnen, seit September noch einmal 200 Millionen Menschen. Aktuell nutzen 15 Millionen Menschen in Deutschland Instagram – Anfang Januar 2016 waren es noch 9 Millionen. Birgit Kimmel meint, dass es nicht mehr lange dauern kann, bis in Deutschland die 20-Millionen-Grenze

überschritten wird. Die Hälfte der Instagram-Nutzer nutzt die App jeden Tag.

Instagram ist ein kostenloser und werbefinanzierter Online-Dienst zum Teilen von Fotos und Videos. Er gehört zu Facebook. Bei diesem Dienst handelt es sich um eine Mischung aus Micro Blog und audiovisueller Plattform. Es wird ermöglicht, Fotos auch in anderen Netzwerken zu verbreiten. Gemäß den Nutzungsbedingungen liegt das Mindestalter bei 13 Jahren. Neuerdings fragt die App das Alter von Nutzerinnen und Nutzern ab, wenn das Instagram-Konto nicht mit Facebook verknüpft ist. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Instagram zu nutzen. Besonders häufig folgen die Jugendlichen Menschen, die sie persönlich kennen. Nach der JIM-Studie von 2017 sind das 82 Prozent. 2 Prozent tun das nie, 5 Prozent tun es selten, 11 Prozent gelegentlich. Zur Frage, wie häufig sie Personen folgen, die zu bestimmten Themen etwas posten, geben 43 Prozent der Befragten an, dass sie das häufig tun, 21 Prozent tun es gelegentlich, 18 Prozent tun es



selten, 17 Prozent geben an, es nie zu tun. Weniger ausgeprägt ist das Bedürfnis, Stars und Prominenten zu folgen: Gut ein Drittel (34 Prozent) macht das häufig, gelegentlich tun das 22 Prozent, 21 Prozent geben an, dass sie sich selten für Stars und Prominente interessieren, 23 Prozent interessiert das gar nicht. Internetstars sind für die Nutzerinnen und Nutzer noch uninteressanter: 39 Prozent folgen ihnen nie, 17 Prozent selten, 19 Prozent gelegentlich. Ein Viertel (25 Prozent) folgt dieser Personengruppe häufig.

Jeweils 21 Prozent kommentieren Fotos und Videos von anderen Nutzerinnen und Nutzern häufig bzw. gelegentlich, 38 Prozent nutzen die Kommentarfunktion selten, 20 Prozent machen das nie. Etwas mehr als die Hälfte der Nutzerinnen und Nutzer posten selbst Videos und Fotos: 20 Prozent machen es häufig, 32 Prozent tun es gelegentlich. Die anderen posten nur selten Fotos oder Videos (36 Prozent), 12 Prozent tun das überhaupt nicht.

#### **Kommentare erwünscht**

Tellonym ist ein Dienst, der explizit dazu auffordert, Fotos oder Videos zu bewerten. Die App ermöglicht es, Bewertungen anonym abzugeben. Wer auf Tellonym registriert ist, erhält einen personalisierten Link, den er beliebig oft an andere, via Pinnwand oder Nachricht, versenden kann. Klickt jemand auf den Link, wird er auf das Profil geleitet und kann dort Kommentare, sogenannte Tells, hinterlassen. Das kann er machen, ohne selbst einen Account zu haben. Das bedeutet: Völlig fremde Personen können über den öffentlichen Link zum Profil gelangen und dort anonym Kommentare aller Art abgeben. „Die Jugendlichen warten regelrecht darauf, dass da etwas zurückkommt.“ Der Wunsch der Nutzerinnen und Nutzer viele Reaktionen und positive Bewertungen zu bekommen, ist dabei groß.

#### **Was Stars so snappen, interessiert nicht**

Snapchat wurde im September 2011 gegründet, der Firmensitz ist in Los Angeles (Kalifornien). Snapchat un-

terscheidet sich von anderen sozialen Mediendiensten in seinem Aufbau. Neben der Messaging-Funktion erhalten Nutzerinnen und Nutzer keine Profile, sie haben ihre eigenen Channels, über die sie immer wieder neue Inhalte verbreiten können. Es entspricht eher einem Tagebuch, das temporär mit anderen Nutzerinnen und Nutzern geteilt werden kann. Gemäß den Nutzungsbedingungen liegt das Mindestalter bei 13 Jahren.

Snapchat wird von Mädchen und Jungen gleichermaßen genutzt, der Dienst ist vor allem für die jüngere Altersgruppe interessant. Das Hauptinteresse besteht darin, sich Snaps von Leuten anzuschauen, die man persönlich kennt: 89 Prozent tun das häufig, 6 Prozent gelegentlich und 3 Prozent selten. 1 Prozent schauen sich nie die Snaps ihrer Bekannten an. Zwei Drittel der Nutzerinnen und Nutzer (66 Prozent) verschicken selbst Snaps, 17 Prozent machen das gelegentlich. Genauso viele tun es selten (11 Prozent) bzw. nie (6 Prozent). Wenig ausgeprägt ist das Interesse an Snaps von Stars: 40 Prozent schauen sich nie die Snaps von Internet-Stars an, auch die Snaps von anderen Stars oder Prominenten finden bei 46 Prozent keinerlei Interesse. Etwas mehr als ein Drittel schaut sich häufig oder gelegentlich Snaps zu bestimmten Themen an, mit 37 Prozent ist die Gruppe derer, die sich das niemals ansieht, am größten. Wie auch bei Instagram sind die Nutzerinnen und Nutzer hier mehr in der Zuschauerrolle.

#### **Ich habe doch nichts zu verbergen!**

Den wenigsten ist bewusst, welche Spuren sie im Internet hinterlassen. Da sind einmal die eigenen Beiträge, Bilder und Filme, die man postet, auch

die Wunschliste, die man bei Amazon führt. Auch andere Nutzer geben durch ihre Beiträge personenbezogene Daten von sich selbst preis. Weitere Informationen werden durch Berufstätigkeit und Mitgliedschaften gegeben, durch die Berichterstattung von Medien oder Institutionen und durch Datenbanken wie das Telefonbuch. Dazu kommen technische Spuren wie das Tracking: Der Standortverlauf, der Standort auf Fotos und auch die Chronik verraten viel Persönliches.

Viele sagen, dass ihnen das egal ist, weil sie nichts zu verbergen haben. Aber Tatsache ist, dass es jedem schaden kann, wenn private Informationen – wie zum Beispiel über eine schwere Krankheit – öffentlich werden. Es wird auch gerne übersehen, dass Daten kein objektives und immer zutreffendes Bild vermitteln. Sie werden verarbeitet, verknüpft und verwertet und dabei können sich immer neue Informationen ergeben. „Das Bild, das andere so von einer Person gewinnen, kann ganz anders aussehen als das Bild, das die betroffene Person für korrekt hält.“

### **Was ist privat?**

Die Frage, was privater Natur ist und was öffentlich, ist für viele Jugendliche sehr abstrakt; auch Erwachsene können sich unter dem Begriff Privatsphäre nicht unbedingt etwas vorstellen. Sie assoziieren damit vor allem Privatsphäre-Einstellungen in Online-Communitys, allen voran Facebook. Sie denken an technische Optionen, die aktiviert oder deaktiviert werden können. Und: Den wenigsten ist bewusst, was es bedeutet, auf Privatheit zu verzichten. Zwar weiß man, wie wichtig der Schutz persönlicher Daten ist, doch es gibt eine Diskrepanz zwischen Wissen und

Handeln. Dieses Phänomen – dass Nutzerinnen und Nutzer ihre Privatsphäre zwar generell für wichtig halten, dies aber nicht unbedingt auf ihr Handeln übertragen – nennt man das „Privacy Paradox“.

Es gibt verschiedene Erklärungen für dieses Verhalten. Zum einen könnten mangelndes Wissen über vorhandene Schutztechniken oder Probleme im Umgang damit Ursachen für dieses Phänomen sein. Zum anderen gibt es die Bequemlichkeit etwas zu verändern: Schließlich hat man sich an den Komfort der digitalen Dienste und Geräte längst gewöhnt. Das mangelnde Bewusstsein für die Folgen der digitalen Datenpreisgabe kann aber auch darauf zurückgeführt werden, dass die Probleme einfach zu komplex sind. Eine weitere Erklärung wäre: Die digital sozialisierte Generation glaubt, die digitale Selbstdarstellung unter Kontrolle zu haben.

### **Daumen hoch, Daumen runter**

Was für ein Gefühl! Gerade hat man ein Foto gepostet und die Community reagiert mit Daumen hoch! Zehn Likes in einer Viertelstunde. Die Jugendlichen wollen ein Feedback und wenn sie es bekommen, freuen sie sich. „Wir suchen und brauchen Anerkennung. Wir wollen dazu gehören“, beschreibt Birgit Kimmel diesen Mechanismus. Sie verweist auf den Neurobiologen Joachim Bauer und seine Erkenntnisse: „Der Wunsch nach Anerkennung ist eine menschliche Triebkraft.“ Das Problem aber ist: Oft genug geht der Daumen runter und es kommt zu böartigen Kommentaren. „Um Zugehörigkeit zu erfahren, sind Menschen auch bereit andere auszugrenzen. Auch das ist eine Methode um Anerkennung zu bekommen.“ Ausgrenzung, Schikane

und Verunglimpfung, Betrug und Verrat – die Anonymität des Internet macht es leicht, sich so zu verhalten. Die Gefahr im Netz Opfer von Mobbing zu werden ist deshalb groß.

### **Es ist kompliziert**

Trotzdem: Die Social-Media-Angebote bleiben faszinierend. Das hat verschiedene Gründe. Sie befriedigen die Bedürfnisse junger Menschen nach Kommunikation und Verbundenheit, sie erleben damit Anerkennung und Kompetenz, sie können sich selbst darstellen und dadurch selbst finden. „Wo will ich hin, wer bin ich eigentlich?“ Die Jugendlichen suchen Freiräume außerhalb des Elternhauses, sie finden sie in den Sozialen Netzwerken. Die digitalen Dienste bieten den Jugendlichen gemeinsame Erlebnisse mit ihrer Peer-Group. Sie haben hier immer wieder die Möglichkeit, Grenzen zu testen und zu überschreiten.

Nach einer Untersuchung von Danah Boyd aus dem Jahr 2014 kommen in den sozialen Medien vielfältige soziale Kontexte zusammen:

Konflikte werden durch ihre Langlebigkeit, Sichtbarkeit, Verbreitbarkeit und Auffindbarkeit komplizierter.

Die Jugendlichen gehen davon aus, dass sie in ihrem privaten Umfeld sind. Sie wollen sich auch außerhalb des Zugriffes der Eltern bewegen, sie wollen ohne elterliche Überwachung am öffentlichen Leben teilhaben. „Diese Erwartung, von Erwachsenen in Ruhe gelassen zu werden, sollte respektiert werden,“ meint Birgit Kimmel.

Nicht selten legen Jugendliche zwei Profile an – das eine für die Freundinnen und Freunde, das andere für die Familie.

Sie erwarten, dass diese verschiedenen Kontexte verstanden und respektiert werden. Sie entwickeln dabei ausgeklügelte Techniken zur Steigerung der Kontexte und zur Selbstdarstellung und haben immer wieder mit der Handhabung der sozialen Normen zu kämpfen. Für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen hat das Konsequenzen: Jugendliche müssen Fähigkeiten entwickeln, soziale Kontexte verstehen und definieren zu können und soziale Werte und Normen zu übertragen. Gleichzeitig benötigen sie Unterstützung dabei, zu verstehen, was es bedeutet in der Öffentlichkeit zu sein: „Es heißt, soziale Situationen steuern zu können.“

### **Schritt für Schritt**

Birgit Kimmel verweist auf den Kompass Social Media. Auf der Seite [www.kompass-social.media](http://www.kompass-social.media) erfahren Jugendliche, wie sie sich sicher durch die Online-Dienste navigieren und wie sie welche Einstellungen verändern können. Ob zu Instagram, Facebook oder Snap-

chat – hier findet man Leitfäden, wie man seine Privatsphäre in den digitalen Netzwerken schützen kann. „Jeder Dienst muss extra eingestellt werden.“ Zu allen wichtigen Online-Diensten hat Klicksafe Flyer herausgegeben, die bei der Initiative bestellt oder auf der Seite [www.klicksafe.de/materialien/](http://www.klicksafe.de/materialien/) heruntergeladen werden können.

Auf der Seite [www.klicksafe.de/apps/](http://www.klicksafe.de/apps/) finden sich dazu noch mehr Informationen - sowohl für Eltern, als auch für Kinder und Jugendliche.

Wer sich über die Nutzung von Smartphones intensiver informieren möchte, findet Antworten auf seine Fragen auf der Seite [www.klicksafe.de/smartphones/](http://www.klicksafe.de/smartphones/).

Im Falle von Cyber-Mobbing empfiehlt Birgit Kimmel die [Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App](#). Damit bietet Klicksafe schnelle Unterstützung an. Betroffene erhalten in kurzen Videoclips, die Jugendliche für Jugendliche entwickelt haben, Tipps, wie sie sich gegen Cyber-Mobbing wehren können.

Auf der Seite [www.mobilsicher.de](http://www.mobilsicher.de) findet man viele Informationen zum Thema Sicherheit auf Smartphone und Tablet.

# Vernunft und Verlockung Digitaler Medien

Gesprächsrunde mit Jugendlichen aus dem Projekt Sirup der IGS Ludwigshafen-Gartenstadt

„Wie verlockend sind die digitalen Medien für Jugendliche?“ fragt Moderatorin Nina Roth, Referatsleitung Suchtprävention der Landeszentrale für Gesundheitsförderung, ihre Gesprächsgäste. Das sind die 17-jährige Schülerin Laura Weber und der gleichaltrige Tim Lanninger. Auch Wimada Wongkamphoo und Lisa Huber, beide sind 18 Jahre alt, sind zu der Gesprächsrunde auf dem Fachtag gekommen. Alle besuchen sie die 12. Klasse der IGS Ludwigshafen-Gartenstadt. Ebenfalls mit dabei sind Xenia Orth, Lehrerin an der IGS Ludwigshafen-Gartenstadt, und André Ulrich, er ist Straßensozialarbeiter in Ludwigshafen.

„Eine spannende Runde“, freut sich Nina Roth. Denn die Jugendlichen nutzen schließlich nicht nur die digitalen Medien – sie sind Fachleute auf diesem Gebiet. Die Integrierte Gesamtschule (IGS) Ludwigshafen-Gartenstadt bildet seit 2015 Schülerinnen und Schüler zu Sicherheitsberaterinnen bzw. –beratern aus. Die Schule arbeitet dabei eng mit dem Rat für Kriminalitätsverhütung zusammen, auch die Polizei ist Kooperationspartner. Die ausgebildeten Jugendlichen helfen Gleichaltrigen zum Beispiel dann, wenn sie Opfer von Cybermobbing werden. Sie möchten dabei auch Schwellenängste zu Institutionen wie der Polizei abbauen. Für ihr Engagement hat die Schule 2016 den Landespräventionspreis Rheinland-Pfalz bekommen.

**„Das Smartphone ist immer dabei“**  
Die Faszination der digitalen Medien – es ist nicht nur ein Jugendthema. Gerade letzte Woche, erzählt Nina Roth, hat sie zwei junge Mütter gesehen, die ihre Kinderwagen durch den Park schoben. „Die eine Hand am Wagen, die andere am Smartphone.“ Offenbar können

sich auch Erwachsene dem Bann der Smartphones kaum entziehen. Welche Medien die Jugendlichen nutzen und auch wie intensiv sie das tun, will Nina Roth wissen.

Laura verbringt viel Zeit am Handy und auch am PC. Den nutzt sie, um nach Informationen zu suchen, die sie für die Schule braucht. Mit dem Smartphone ist sie vor allem in den sozialen Netzwerken unterwegs. Die offenbar politisch interessierte junge Frau hat sich aber auch die Spiegel-App heruntergeladen: „Wenn wichtige Dinge passieren, bekomme ich eine Benachrichtigung.“ Auch die anderen Jugendlichen nutzen vor allem Smartphones – um sich zu informieren, um zu chatten oder sich schnell mit Freunden zu verabreden. Was aber keineswegs bedeutet, dass sie die ganze Zeit nichts Anderes machen und immer nur online sind. Was Nina Roth verstehen kann: „Mal schnell eine Nachricht schicken, während man etwas ganz Anderes tut, das machen auch Erwachsene.“ Ihrer Meinung nach geht es ohnehin nicht darum, die digitalen Medien zu verteufeln, etwa dafür oder dagegen zu sein. Die für Sie entscheidende Frage lautet: „Was mache ich damit?“

## **„Cyber-Mobbing entwickelt sich wie eine Lawine“**

Dass es nicht immer unproblematisch ist, was Jugendliche mit ihren Handys anstellen, davon erzählen die Schülerinnen und Schüler: Eine Clique von Jungs hatte einmal mit dem Handy Fotos von einem Mädchen aufgenommen und ins Netz gestellt – für das Mädchen war das schlimm: Die Bilder wurden gemacht, als sie auf der Schultoilette war. Die Polizei wurde schließlich eingeschaltet, für die Täter hatte das strafrechtliche

Konsequenzen. „Sie wurden aber auch darüber aufgeklärt, was sie mit so etwas anrichten“, erzählt Laura. „Es ist eine der krassesten Geschichten, mit denen ich bisher zu tun hatte.“ Doch die Jugendlichen erleben es immer wieder, dass es in den sozialen Netzwerken schwierig wird: Da werden nicht nur peinliche Bilder verschickt, es gibt auch immer wieder Fälle, wo Schülerinnen und Schüler über einen langen Zeitraum gemobbt werden. „Wir klären unsere Mitschülerinnen und Mitschüler darüber auf, was man machen darf und was nicht. Wir informieren über die rechtlichen Vorgaben und sind ansprechbar für konkrete Anliegen.“

Cybermobbing kommt nicht selten vor, es entwickelt sich wie eine Lawine, weiß Sozialarbeiter André Ulrich. Er hat in seiner Arbeit immer wieder mit dem Thema zu tun: „Es löst große Schamgefühle bei den Betroffenen aus.“ Und eine große Ratlosigkeit: Viele wissen nicht, wohin sie sich wenden können. „Wenn wir so etwas mitbekommen, nehmen wir Kontakt auf und versuchen das zu lösen.“

## **„Wenn es passiert ist, ist es passiert“**

Das ist nicht einfach. Gerade, wenn es um Mobbing geht, werden die Unterschiede zwischen der realen und der virtuellen Welt besonders deutlich: „Ein herkömmliches Foto kann man zerreißen und wegwerfen. Ist ein Foto aber erst einmal im Netz, dann ist es unkontrollierbar. Jeder kann es weiterleiten. Probleme, die man früher von Angesicht zu Angesicht klären konnte, sind so nur noch schwer zu lösen.“

Tim kennt persönlich einige Fälle, in denen Strafanzeigen erstattet wurden.



Was auch geholfen hat, wie er berichtet. „Die Polizei kennt Schritte, die man einleiten kann. Wenn es massiv wird, sollte man sich auch nicht scheuen, die Polizei zu informieren und sich dort darüber beraten lassen, was ein sinnvoller Weg ist.“ Doch vorher gibt es noch andere Möglichkeiten – Lehrer anzusprechen, die Aktiven von Sirup um Hilfe zu bitten oder auch die Eltern zu informieren: „Das sind die ersten Schritte, die ich gehen würde.“

Die vier Jugendlichen wollen aber dafür sorgen, dass es gar nicht erst dazu kommt, dass Fotos ohne Zustimmung der abgebildeten Personen verbreitet werden. Sie klären ihre Mitschülerinnen und Mitschüler auf: „Bevor man das Bild von der besten Freundin verschickt, muss man sie fragen.“

Auch die Lehrerin Xenia Orth ist Anlaufstelle für Betroffene, sie ist Datenschutzbeauftragte an der Schule. „Was können Sie tun?“ fragt Nina Roth. „Ich kann mit den Kindern reden, die

Eltern mit ins Boot holen. Wenn ich nicht weiterkomme, gibt es eine Fülle von Kooperationspartnern und Kooperationspartnerinnen, die miteinbezogen werden.“

#### „Du siehst ja voll doof aus!“

Das Problem, das alle sehen: In den sozialen Netzwerken schreibt man Kommentare, die man normalerweise nicht abgeben würde. Keiner würde im echten Leben zu jemandem sagen: „Eh, du siehst ja heute voll doof aus.“ Aber geklickt wird schnell. Lisa hat so etwas erlebt, sie hat sich die Haare abschneiden lassen – ihr Foto hat eine große Diskussion ausgelöst: „Wie sieht denn die aus?“ oder „Warum hast du das denn gemacht?“ Solche Kommentare musste sie lesen.

Verschiedene Ansichten, die an sich normal und in einer direkten Auseinandersetzung kein Problem sind, lösen im Netz Kettenreaktionen aus. „Da muss man dann etwas schlecht finden, nur weil es die Freunde schlecht finden.“

Ein kleiner Konflikt, der schnell beigelegt wäre, findet dann kein Ende mehr.

#### „Im Netz sind sie ganz groß“

Die Kommentarfunktion verstärkt offenbar das Bedürfnis, sich zu allem und jedem äußern zu müssen. Ständig soll etwas geliked oder bewertet werden. Ob es die neue Eisdiele ist, irgendein Artikel, irgendein Foto. Schon schreibt einer: „Das ist ja eine Vollkatastrophe“. Und dann geht die Lawine los. „Wir haben in Internet kein Gesicht und das lässt uns viel stärker erscheinen,“ so die Erfahrung der Jugendlichen.

André Ulrich beobachtet das ebenfalls. Schwierig ist es für die jungen Nutzerinnen und Nutzer auch, sich dabei gegen den Mainstream zu stellen. Xenia Orth weiß von einem Fall, in dem eine Schülerin einen Jungen, der ein Foto von ihr völlig unangemessen kommentiert hat, direkt darauf ansprach: „Da war er stumm wie ein Fisch.“

Kann ich das, was ich online sage, dem anderen auch ins Gesicht sagen? Solche Fragen sollen sich Nutzer und Nutzerinnen sozialer Netzwerke stellen. Und sie müssen sich überlegen, welche Informationen sie über sich selbst preisgeben. „Würdet Ihr so etwas in der Schule ans Schwarze Brett hängen?“ fragt Xenia Orth ihre Schülerinnen und Schüler. „Sag mal, ich habe dir doch geschrieben ...“

„Wann schaltet Ihr das Smartphone aus?“ fragt Nina Roth. „Könnt Ihr es auch mal eine Zeit lang weglegen?“ Tim kann das, er geht immer mal wieder offline, mal einen Tag, manchmal auch länger. „Solange ich das kann“, lacht er. Was er aber immer tut: Wenn er

Hausaufgaben macht, liegt das Handy im Nebenzimmer. „Es lenkt mich sonst ab. Wenn es Bing macht, dann muss ich einfach nachschauen, wer mir geschrieben hat. Ohne das Ding kann ich viel entspannter lernen.“

Auch Lisa hat schon ausprobiert, ohne Handy auszukommen: „Die ersten Tage war es schwierig, aber man gewöhnt sich daran.“ Sie hat viel gelesen, war mit dem Fahrrad unterwegs. Als sie ihr Smartphone wieder eingeschaltet hat, fand sie 145 Nachrichten auf whatsapp. „Nichts Weltbewegendes“, verpasst hat sie also nichts.

Aber genau das ist die Angst von vielen: Etwas zu verpassen, was wichtig ist. Es ist der Grund dafür, dass viele Schülerinnen und Schüler das Smartphone nicht einmal bei den Hausaufgaben weglegen können. Und selbst beim Essen mit der Familie – es liegt immer auf dem Tisch. Sie stehen damit auf und gehen damit schlafen.

Lisa kennt da einen Trick: Wenn sie zusammen mit ihren Freundinnen und Freunden essen geht, bauen sie einen Turm mit den ausgeschalteten Smartphones. „Wenn doch eins vibriert, muss der Besitzer die nächste Getränkeunde zahlen.“

Ein Problem ist auch die Erwartung, das sofort geantwortet wird. „Wenn meine Mutter fragt, wann kommst du nach Hause, will sie sofort eine Reaktion. Gleichzeitig wünscht sie sich, dass ich das Ding auch mal ausschalte.“ Doch nicht nur Eltern wollen ihre Kinder jederzeit erreichen. Generell wird davon ausgegangen, dass man auf jede Email, jede Whatsapp-Nachricht auf der Stelle eine Antwort bekommt. Was

im Gespräch miteinander normal ist – dass direkt reagiert wird – gilt offenbar auch für die virtuelle Kommunikation: Erst Tage später zu antworten, gilt als merkwürdig.

### **„Leg das Ding doch endlich mal weg“**

„Was sollen die Erwachsenen tun?“ fragt Nina Roth in die Runde. Xenia Orth findet, sie sollten offener mit dem Thema umgehen und nicht immer nur auf das Handy schimpfen. „Das Medium ist nicht böse, es hat seine Vorteile und seine Nachteile.“ Sie hält es für wichtig, dass jeder den richtigen Umgang damit findet. André Ulrich kann sich dem nur anschließen: Die Erwachsenen sollen Smartphones nicht verteufeln. Und sie sollen gegenüber Jugendlichen auch offen zugeben, wenn sie sich mit vielem nicht so gut auskennen. „Es ist doch normal, dass nicht jeder genau weiß, wie man bei facebook die Einstellungen der Privatsphäre verändern kann.“

Lisa meint, dass sich Erwachsene viel intensiver mit dem Thema beschäftigen könnten. „Meine Mutter sagt mir ständig, was ich machen soll, obwohl sie eigentlich gar nicht weiß, worum es geht.“ Auch Tim findet: Eltern sollen sich mehr bei ihren Kindern informieren. Denn: Es bringt nichts, seinen Kindern feste Medienzeiten zu geben, ohne zu wissen, wie lange bei einem Spiel ein Level dauert. Da sind sich die Jugendlichen in der Runde alle einig. Das Fazit der Runde: Es muss mehr miteinander geredet werden. „Offline über das Onlinesein sprechen“, so formuliert es Nina Roth. Ihr Appell: „Lasst uns gemeinsam einen guten Umgang mit den Medien finden.“

# Strafrechtliche Risiken der Internetnutzung

Vortrag von Peter Lintz



Peter Lintz ist Oberstaatsanwalt in Mannheim. Nicht nur von Berufs wegen, auch als Vater von zwei Kindern ist er Fachmann der Internetnutzung. Wie schnell man sich im Internet strafbar machen kann, darüber referiert er seit einigen Jahren vor Schulklassen. Die Vorzüge des Netzes weiß er aber auch zu schätzen – zum Fachtag angereist ist er online. Mit Google Maps, auf dem Fahrrad.

„Die Jugendlichen bekommen schon mit, dass sie nicht alles dürfen“  
Wer macht was im Internet? Dafür tragen in einer Familie alle die Verantwortung: „Eltern haften für ihre Kinder, und Kinder haften für ihre Eltern.“ Das hat, berichtet Peter Lintz, der Europäische Gerichtshof (EuGH) im Oktober 2018 im sogenannten Filesharing-Urteil entschieden: „Der Inhaber eines Internetanschlusses haftet auch dann für Urheberrechtsverstöße, wenn diese angeblich von einem Familienmitglied begangen wurden.“

Mit diesem Urteil kommt der EuGH den Interessen der Plattenlabels und der Filmstudios entgegen. Und damit wird sich in Deutschland die Rechtsprechung ändern, bisher folgte sie einem anderen

Kurs. Einfach den Download-Button anklicken? Lieber nicht: „Es kann schnell passieren, dass man sich strafbar macht,“ warnt Lintz.

Der Download selbst ist dabei nicht einmal das größte Problem: Denn beim Filesharing über Tauschbörsen werden Filme nicht nur heruntergeladen, sie werden gleichzeitig anderen Nutzern angeboten. Und das kann teuer werden: Es erhöht, so die Erfahrung des Staatsanwaltes, den Abmahn- und Streitwert erheblich.

Es gibt viele Fallen, in die Nutzer und Nutzerinnen des Internets arglos hineintappen können. Nicht nur beim Musikdownload, immer wieder werden Rechte am eigenen Bild verletzt oder es kommt zu Mobbing im Internet. In seinem Vortrag stellt Peter Lintz nicht nur mögliche Straftaten dar, er geht auch auf die Folgen dieser strafbaren Handlungen ein.

## Musikdownload

„Wer kauft denn heute noch eine CD?“  
Mit CDs verdienen Menschen Geld – ein Umstand, der vielen Jugendlichen gar nicht so bewusst ist, weiß Peter Lintz. Es sind keineswegs die Künstler selbst, die das größte Stück vom Kuchen bekommen.

Den größten Anteil am Verkauf haben die Plattenfirmen: 34 Prozent, also gut ein Drittel des Verkaufserlöses, geht in ihre Tasche. Bei einem Verkaufspreis von 15 Euro pro CD wären das 5,03 Euro. Herstellung und Vertrieb bekommen nur halb so viel, sie verdienen 17 Prozent (2,52 Euro) pro Scheibe, etwas mehr geht an die Händler, die mit 21 Prozent ihr Geschäft machen, pro CD sind das 3,15 Euro. Auch der Staat geht

nicht leer aus, über die Mehrwertsteuer (19 Prozent bei CDs) kassiert er 2,39 Euro. Am wenigsten verdienen die Musiker: 1,13 Euro pro CD gehen an sie, 5 Prozent werden noch einmal an die Gema abgeführt.

Bei den Musik-Streaming-Abonnements sehen die Verdiensteile ähnlich aus. Für ein Spotify-Abo zahlt der Nutzer 9,99 Euro. Davon gehen 4,56 Euro an die Plattenfirmen, die Streaming-Dienste erhalten 2,08 Euro. Dann kommen schon die Steuereinnahmen: 1,67 Euro pro Abo gehen in die Finanzkassen, der Komponist erhält 1 Euro, der Musiker 68 Cent.

Kein Wunder also, dass die Rechteinhaberinnen und -inhaber streng darauf achten, dass ihre Werke nicht kostenlos genutzt und illegal verbreitet werden und darauf mit Strafanzeigen reagieren. Nach Eindruck von Peter Lintz haben die Musiktaschbörsen bei den deutschen Nutzerinnen und Nutzern jedoch keine hohe Bedeutung mehr, es sind Dienste wie Spotify, die genutzt werden. Und das ist auch gut so, die Gefahr sich beim Filesharing strafbar zu machen, hält er für hoch. Sein Rat an die Jugendlichen: „Lasst die Finger von solchen Programmen!“

## Das Urheberrecht

„Oh! Ich habe ja auch schon einmal ein geschütztes Werk geschrieben!“  
Die meisten Kinder und Jugendlichen haben schon vom Urheberrecht gehört – was es aber bedeutet, warum es das überhaupt gibt, das wissen viele nicht. Lintz erklärt es vor Schulklassen gerne am Beispiel von Schüleraufsätzen. „Kein Lehrer hat das Recht, ohne Einwilligung der Schüler ein Buch mit den schönsten Schüleraufsätzen herauszugeben.“ Für

die Jugendlichen ist es immer wieder eine Freude zu hören, dass auch sie schon geschützte Werke produziert haben.

Geschützt werden Fotos, Texte, Musik und andere Werke im Urheberrechtsgesetz (UrhG), dort heißt es im § 106 (Unerlaubte Verwertung urheberrechtlich geschützter Werke), Absatz 1: „Wer in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ohne Einwilligung des Berechtigten ein Werk oder eine Bearbeitung oder Umgestaltung eines Werkes vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.“

Das bedeutet: Es ist strafbar, ein geschütztes Werk ohne Genehmigung zu vervielfältigen, man darf es auch nicht verbreiten und auch nicht öffentlich wiedergeben. Doch es gibt Ausnahmen: Nach § 69d UrhG gibt es ein Recht auf Sicherungskopien, zum Beispiel für Software. Ein Kopierschutz darf nicht entfernt werden, Original und Kopie dürfen nicht getrennt weitergegeben werden.

§ 53 UrhG erlaubt auch Privatkopien. Die ist nur dann legal, wenn sie nicht für gewerbliche Zwecke oder eine öffentliche Nutzung gemacht wird, sie ist für den rein privaten Gebrauch bestimmt. Erlaubt sind nur einige wenige Kopien zur privaten Nutzung, sie dürfen an persönlich verbundene Personen (zum Beispiel in der Familie) weitergegeben werden. Die Vorlage darf nicht offensichtlich rechtswidrig hergestellt oder öffentlich zugänglich gemacht worden sein.

Für die Filesharing-Dienste bedeutet

das: Ein Download ist nur mit Genehmigung legal, eine Privatkopie ist unzulässig. Lintz verweist auf die Gefahr des immer strafbaren Uploads.

Auch bei den Streaming-Diensten ist ein Download nur mit Genehmigung möglich, eine Privatkopie ist nur dann zulässig, wenn die Quelle nicht offensichtlich rechtswidrig ist. Auch wenn das beliebt ist und Künstler sich in der Regel nicht dagegen wehren: Konzertmitschnitte auf youtube einzustellen, stellt einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar, wenn keine Einwilligung der Rechteinhaber vorliegt.

#### **Das Recht am eigenen Bild**

„Der peinlichste Lehrer des Monats“  
Man könnte den Gedanken haben, dass man mit Fotos, die im Internet veröffentlicht worden sind, machen kann, was man will. Aber so einfach ist es nicht – einmal gibt es den Fotografen, der die Rechte am Bild hat, und dann gibt es noch dieses Recht am eigenen Bild.

Die Rechte des Fotografen werden im Urheberrechtsgesetz begründet, die fotografierte Person wird durch das Kunsturheberrechtsgesetz (KURhG) und den §201a im Strafgesetzbuch (StGB) geschützt.

Nach § 22 KURhG darf ein Bild nur dann verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden, wenn die fotografierte Person damit einverstanden ist. Die Herstellung des Bildes wird nicht vom Tatbestand erfasst. Kinder ab vierzehn Jahren können bereits eine Einwilligung geben.

Auch hier gibt es Ausnahmen, sie werden in § 23 KURhG bestimmt: Personen

der Zeitgeschichte – wie zum Beispiel der Papst oder die Bundeskanzlerin – können sich nicht gegen eine Veröffentlichung von Fotos wehren, die sie in ihrer Funktion zeigen. Auch wenn Personen auf den Fotos nur Beiwerk sind, zum Beispiel in einer Landschaft oder einer sonstigen Öffentlichkeit, bedarf es keiner Einwilligung. Damit ist es zum Beispiel möglich in Köln den Dom zu fotografieren, ohne jeden, der ins Bild läuft, um sein Einverständnis zu bitten.

Dasselbe gilt für Bilder von Versammlungen oder Demonstrationen. Auch dann, wenn ein höheres Interesse der Kunst begründet werden kann und die Bilder nicht auf Bestellung gefertigt wurden, ist keine Einwilligung der fotografierten Person notwendig. Eine Rückausnahme formuliert der Absatz 2: Ein berechtigtes Interesse der abgebildeten Person darf nicht verletzt sein. In § 201a Abs. 1 Nr. 1 StGB ist es strafbar von einer Person unbefugt Bildaufnahmen herzustellen, die sich in einem gegen Einblick besonders geschützten Raum wie Umkleidekabine oder Toiletten befindet. Es ist auch strafbar solche Aufnahmen zu übertragen, zu gebrauchen oder Dritten zugänglich zu machen. Dadurch wird der höchstpersönliche Lebensbereich der betroffenen Person verletzt.

§ 201a Abs. 1 Nr. 2 StGB verbietet es, die Hilfslosigkeit einer Person zur Schau zu stellen. Auch in diesem Fall sind die unbefugte Herstellung, die Übertragung und der Gebrauch eines Fotos strafbar, weil damit der höchstpersönliche Lebensbereich der Person verletzt wird. Das bedeutet: Betrunkene Mitschüler bei der Klassenparty zu fotografieren, kann strafbar sein. Auch die Opfer von Verkehrsunfällen dürfen nicht fotogra-

firt werden.

Im selben Paragraphen werden in Abs. 2 auch Bildaufnahmen unter Strafe gestellt, die geeignet sind, dem Ansehen einer Person erheblich zu schaden. Solche Aufnahmen dürfen einer dritten Person auch nicht zugänglich gemacht werden.

Ideen, die Schülerinnen und Schüler manchmal haben – zum Beispiel den peinlichsten Lehrer des Monats ins Netz zu stellen oder andere vermeintlich lustige Fotos zu veröffentlichen – sind vor diesem Hintergrund gar nicht mehr lustig. Wer so etwas tut, macht sich strafbar.

Ebenfalls verboten ist die Verbreitung von Pornografie (§ 184 StGB), die Darstellung, Verherrlichung oder Verharmlosung von Gewalt (§ 131 StGB) oder auch die Verletzung der Menschenwürde. Strafbar ist auch die Verbreitung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (§ 86a StGB).

### **Mobbing im Internet**

„Ich mach dich fertig ...“

Anders als Beleidigung oder Verleumdung ist Mobbing kein eigener Straftatbestand. Trotzdem kann man sich strafbar machen, wenn man andere regelmäßig schikaniert, quält und seelisch verletzt – dabei handelt es sich um Mobbing.

Der Begriff kommt vom englischen „to mob“, das bedeutet „anpöbeln, angreifen, bedrängen, über jemanden herfallen“, das Substantiv „mob“ wird mit „Meute, Gesindel, Pöbel, Bande“ übersetzt. Wer regelmäßig schikaniert und regelrecht terrorisiert wird, ist ein Opfer von Mobbing. Finden diese andauernden Beleidigungen im Internet

oder über Smartphones statt, spricht man von Cyber-Mobbing.

Dagegen kann man sich auch juristisch zur Wehr setzen, indem man Strafanzeige erstattet. Für Mobbing kommen folgende Straftatbestände in Betracht:

- Beleidigung (§ 185 StGB)
- Üble Nachrede (§ 186 StGB)
- Verleumdung (§ 187 StGB)
- Nötigung (§ 240 StGB)
- Erpressung (§ 253 StGB)
- Bedrohung (§ 241 StGB)
- Stalking (§ 238 StGB)
- Körperverletzung (§ 223 StGB)

### **Rechtsfolgen von Straftaten**

„Mama, wann kommt Papa wieder? Noch vier Mal singen.“

Wer kennt nicht diesen Werbespot aus dem Kino: Plärrende Kinder, die mit der Mama vor einem Gefängnis stehen, und für den Papa „Happy Birthday“ singen. „Hart aber gerecht,“ heißt es da. Und: „Raubkopierer werden mit bis zu fünf Jahren Freiheitsentzug bestraft.“ Auch wenn der Schluss immer wieder für Gelächter sorgt („Mama, wann kommt Papa wieder? Noch vier Mal singen.“) – lustig ist es nicht. Verstöße gegen das Urheberrechtsgesetz können schlimme Folgen haben.

Ein Verstoß gegen § 106 UrhG (Unerlaubte Verwertung urheberrechtlich geschützter Werke) kann mit bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden.

Wer gegen § 108aUrhG verstößt – in diesem Fall handelt der Täter gewerbsmäßig – kann die Freiheitsstrafe sogar bis zu fünf Jahren betragen oder es wird eine Geldstrafe verhängt.

Bei Jugendlichen (Alter: 14 – 17 Jahre)

und zumeist bei Heranwachsenden (18–20 Jahre) gelten diese Strafraumen jedoch nicht, da die Sonderregeln des Jugendgerichtsgesetzes (JGG) anzuwenden sind.

Aufatmen können alle, die unter 14 Jahre alt sind – in diesen Fällen wird das Verfahren eingestellt, weil Kinder noch nicht strafmündig sind. Zur Einstellung kommt es auch, wenn kein hinreichender Tatverdacht begründet werden kann.

Es kann ebenfalls, zum Beispiel gegen Auflagen (§ 45 JGG), von einer Verfolgung abgesehen werden.

Kommt es zu einer Anklage, hat der Strafrichter bzw. die Strafrichterin verschiedene Möglichkeiten: Neben einer Jugendstrafe können Erziehungsmaßnahmen oder Zuchtmittel – dazu zählen kurze Freiheitsentziehungen oder Arbeitsleistungen - verhängt werden. Neben strafrechtlichen Folgen kann es zu einer zivilrechtlichen Haftung kommen, in diesem Fall muss Schadensersatz geleistet werden. Weitere Konsequenzen können Hausverbote oder Ausschluss von der Schule sein, und natürlich auch Reaktionen der Eltern wie Handyentzug.

### **Gefahren im Internet**

„Man kann sich schützen!“

Unwissenheit birgt Gefahren, schneller als man denkt, kann man sich strafbar machen – bei vermeintlich harmlosen Downloads oder weil man auf Internetseiten mit selbst aktivierenden Inhalten gerät. Ob Abo-Fallen, Bot-Netze, Phishing - wer dazu mehr wissen will, findet auf der Internetseite [www.polizei-beratung.de/themen-und-Tipps](http://www.polizei-beratung.de/themen-und-Tipps) viele Informationen

# Präventive Medienarbeit – die Arbeit von Klicksafe

Vortrag von Birgit Kimmel

Klicksafe ist das deutsche Awareness Centre im CEF Telecom Programm der Europäischen Union. In ihrem Vortrag gibt Birgit Kimmel einen Überblick über Aufgaben, Struktur und Arbeitsweise von Klicksafe.

## Mehr Sicherheit durch Medienkompetenz

Nutzern und Nutzerinnen einen kritischen Umgang mit Internet und Neuen Medien zu vermitteln – das ist die Aufgabe von Klicksafe. Seit 2004 setzt Klicksafe, ein gemeinsames Projekt der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz und der Landesanstalt für Medien NRW, diese Aufgabe im Auftrag der EU-Kommission in Deutschland um.

Bereits 1999 startete die Europäische Kommission das „Safer Internet Programme“. Dabei handelt es sich um einen Aktionsplan, zu dessen Schwerpunkten die Bekämpfung von illegalen oder schädlichen Inhalten sowie die Sensibilisierung für die Gefahren des Internets gehören. Ende 2008 wurde das „Safer Internet Programme 2009 – 2013“ vom Europäischen Parlament verabschiedet. 2014 folgte das Programm „Connecting Europe Facility (CEF)“.

Inzwischen existieren „Safer Internet Centres“ in 31 europäischen Ländern. Zu ihren Aufgaben gehören:

- ein Awareness Centre zur Sensibilisierung und Förderung der Medienkompetenz
- Hotlines, bei denen illegale Inhalte gemeldet werden können
- Helplines als Beratungsstelle für Kinder, Jugendliche, Eltern, Lehrer und Lehrerinnen

In Deutschland ist der Verbund Sa-



ferinternet DE für diese Aufgaben verantwortlich. Neben dem Awareness Centre Klicksafe gehören dem Verbund die Internet Hotlines [www.internetbeschwerdestelle.de](http://www.internetbeschwerdestelle.de) (durchgeführt von eco und FSM) und [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net) sowie das Kinder- und Jugendtelefon der Nummer gegen Kummer an. „Wir brauchen nicht nur Sensibilisierungszentren, es muss auch Anlaufstellen für Internetbeschwerden geben,“ erläutert Birgit Kimmel die verschiedenen Arbeitsfelder. Bei den Helplines können sich die Nutzerinnen und Nutzer darüber hinaus anonym beraten lassen.

## Kooperationen auf allen Ebenen

Die Arbeit von Klicksafe stützt sich auf drei Säulen: Inhalte, Kampagnen und die Bildung eines Netzwerkes. Klicksafe arbeitet mit verschiedenen Einrichtungen, Verbänden und Organisationen zusammen, die die Initiative nicht nur mit Ressourcen, sondern auch mit Informationen und Erfahrungen unterstützen.

Zum Beirat gehören Ministerien wie das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, das Ministerium für Bildung Rheinland-Pfalz, das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport und der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien. Neben den staatlichen Stellen sind auch Unternehmen wie Google, facebook, die Deutsche Telekom, Telefonica und Microsoft im Beirat vertreten, auch Vereine wie der Deutsche Kinderschutzbund und das Deutsche Kinderhilfswerk sowie Polizei und Bundeskriminalamt.

Auf nationaler Ebene kooperiert Klicksafe u.a. mit der Bundeszentrale für politische Bildung, dem Chaos Computer Club, dem Grimme Institut und verschiedenen Fernsehsendern. Auch in Rheinland-Pfalz gibt es ganz unterschiedliche Kooperationspartner: Die Universitäten in Mainz und in Koblenz-Landau, das Pfalzkranken-

und die Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz sind nur Beispiele der vielfältigen Zusammenarbeit.

### **Die Arbeit muss bekannter werden**

Ein wichtiges Arbeitsfeld von klicksafe, betont Birgit Kimmel, sei das Marketing: „Angebote und Projekte gibt es viele, aber sie müssen auch bekannt gemacht werden.“ Doch sie sieht klicksafe auf einem guten Weg. So sorgte ein Fernsehspot aus dem Jahr 2005 dafür, dass klicksafe seinen Bekanntheitsgrad erhöhen konnte.

### **KlickITsafe für Kids**

Eine wichtige Rolle, um bei Jugendlichen und Multiplikatorinnen und Multiplikatoren bekannter zu werden, sind Informationsmaterialien. Gemeinsam mit dem Herdt-Verlag brachte klicksafe das Arbeitsheft „KlickITsafe 2.0“ für Kinder und Jugendliche heraus. Wer das Heft durcharbeitet, kann anschließend mit einem Test nachweisen, dass er sich sicher im Internet bewegen und auch andere Medien kompetent und sicher nutzen kann.

### **Train-the-Trainer Konzepte und Handbücher**

Darüber hinaus hat klicksafe gemeinsam mit unterschiedlichen Kooperationspartnern Materialien für die Weiterbildung entwickelt. Zu den Angeboten zählen Multiplikatoren-Schulungen für Lehrkräfte und Referenten sowie Pilotprojekte, für die die ersten Trainer geschult werden. Die langfristige Umsetzung der Projekte liegt in der Verantwortung der Kooperationspartner.

In den Train-the-Trainer-Schulungen entstand die Idee, zu unterschiedlichen Themen Handbücher für die Schule und die außerschulische Jugendarbeit zu

entwickeln. Entstanden ist ein niedrigschwelliges Praxismaterial u.a. zu Themen wie Cybermobbing und Social Communities. Die Handbücher bieten jede Menge Hintergrundinformationen, aber auch ausgearbeitete Projekte für die Praxis mit konkreten Planungsabläufen.

Aufgrund der schnellen Entwicklungen im Medienbereich veralten Handbücher schnell, deshalb setzt klicksafe auch auf aktuelle Flyer, darüber hinaus wird die Homepage laufend aktualisiert. Flyer zu Themen wie snapchat, whatsapp oder facebook geben knapp und verständlich wichtige Tipps und Informationen. Ein wichtiges Informationsmittel, ein Problem sind aber die Druckkosten: „Das Geld, das wir von der EU bekommen, reicht nicht aus für höhere Auflagen.“ Die hält Birgit Kimmel aber für nötig.

### **Youth and children panel**

„Tipps fürs digitale (Über)Leben“ bekommen Kinder und Jugendliche in einem Flyer des klicksafe Youth Panel. Youth Panel ist eine Gruppe von Schülern und Schülerinnen, die sich mit digitalen Trends und Wissen rund ums Internet beschäftigen. Dieses Wissen geben sie als Medienscouts an ihren Schulen weiter. Das Youth Panel spricht Jugendliche im Alter von 14 bis 17 Jahren an. Daneben existiert das Children's Panel, das Kinder zwischen 9 und 12 Jahren als Dialoggruppe hat.

### **Erste-Hilfe App**

Opfer von Cyber-Mobbing erhalten schnelle Hilfe bei der „Erste-Hilfe App“, die von Mitgliedern des klicksafe-Youth Panels entwickelt wurde. In kurzen Videoclips bekommen Betroffene konkrete Tipps, wie sie sich verhalten sollen, um sich gegen Mobbing zu wehren.

Sie finden Links zu Beratungsstellen, rechtliche Hintergrundinformationen und erfahren, wie sie beleidigende Kommentare auf Social-Media-Plattformen löschen, blockieren oder auch melden können.

### **Hilfe bei Stress im Netz**

Das Rat und Hilfeportal [jugend.support](http://jugend.support) bietet Hilfe und umfangreiche Informationen zu unterschiedlichen Themen und Problemen. Wie entlarvt man Fake-Bilder? Was kann man gegen Fake Profile tun? Was sind strafbare Inhalte und wo kann man sie melden? Ob es um Cybermobbing, das Recht am eigenen Bild, Mediensucht oder Abo- und Kostenfallen geht - zu allen erdenklichen Fragen findet man auf der Website [www.jugend.support](http://www.jugend.support) Antworten. Getragen wird das Online-Hilfeportal unter anderem von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation, Jugendschutz.net, der Nummer gegen Kummer und dem Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.

### **Jugendschutz.net**

Auch die Plattform [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net) verfolgt das Ziel, Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien zu ermöglichen. Jugendschutz.net ist das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Jugendschutz im Internet. Seit 1997 ergreift sie Maßnahmen gegen Jugendschutzverstöße, indem sie Anbieter, Eltern und Kinder für Risiken sensibilisiert. Auch hier finden sich zahlreiche Informationen zu den Themen Cybermobbing, Rechtsextremismus und Selbstgefährdung.

### **Tipps für die praktische Arbeit mit Jugendlichen**

Wie kann man die Themen mit Ju-

gendlichen bearbeiten? Zu dieser Frage stellte Birgit Kimmel im Anschluss an ihren Vortrag gemeinsam mit Stefanie Rack Materialien von klicksafe in drei Arbeitsgruppen vor. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer hatten dort auch die Möglichkeit, sich über ihre praktischen Erfahrungen in der Arbeit mit Jugendlichen auszutauschen.

### **Cybermobbing**

„Was tun bei (Cyber)Mobbing? Systemische Intervention und Prävention in der Schule!“

Ein erheblicher Teil der Kommunikation unter Kindern und Jugendlichen spielt sich mittlerweile im digitalen Raum ab, auch Konflikte werden dort ausgetragen. Das erleichtert Mobbing. Wissenschaftlichen Untersuchungen zufolge sind ein bis zwei Kinder in jeder Schulklasse davon betroffen. Das Handbuch „Was tun bei (Cyber)Mobbing? Systemische Intervention und Prävention in der Schule!“ soll einen Beitrag dazu leisten, das Klima in den Schulklassen zu verändern.

Neben Begriffsklärungen und Hintergrundwissen finden sich in dem 244-seitigen Handbuch zahlreiche Berichte aus der Praxis und Interventionsmethoden.

### **Rechtsextremismus**

„Rechtsextremismus hat viele Gesichter. Wie man Rechtsextreme im Netz erkennt – und was man gegen den Hass tun kann.“

Für rechtsextreme Gruppen ist das Internet das ideale Propagandamedium. Hier können sie ihre Ideologie verbreiten und mit wenig Einsatz viele User erreichen. Jugendliche, die noch in der Phase der Identitätsfindung sind, sind

da besonders anfällig, auch deshalb, weil sich die Rechtsextremen jung und trendy geben.

Das Handbuch „Rechtsextremismus hat viele Gesichter. Wie man rechtsextreme im Netz erkennt – und was man gegen den Hass tun kann“ informiert über die rechtsextreme Szene in Deutschland, die Rechtslage und bietet pädagogische Überlegungen, wie man das Thema im Unterricht behandeln kann.

### **Handynutzung**

#### **Mobile Medien. Neue Herausforderungen**

#### **AlwaysON. Arbeitsmaterial für den Unterricht – Heft I**

Immer online, das sind Studien zufolge mittlerweile die Hälfte aller Internetnutzer, allen voran Jugendliche. Mit der Broschüre „AlwaysON. Arbeitsmaterial für den Unterricht – Heft I“ wird dieser Umgang mit den internetfähigen Geräten problematisiert, Schülerinnen und Schüler sollen dabei unterstützt werden, einen bewussteren Umgang mit den Medien zu finden.

Das Heft klärt über die Risiken des Always On auf, gibt Tipps, Informationen und verweist auch auf weiterführende Materialien und Links.

# Aktiv und kreativ mit Medien

Vortrag von Katja Mayer



Katja Mayer ist Medienpädagogin. Ihre ersten Erfahrungen in diesem Bereich machte die Sozialpädagogin schon während ihres Berufsamerkenennungsjahres im Offenen Kanal Ludwigshafen. 2007 wechselte sie zu [medien+bildung.com](#), seit 2009 leitet sie dort das Haus der Medienbildung – Jugendkunstschule für Medien. Wie man aktiv und kreativ mit Smartphone & Co umgehen kann, das ist Katja Mayers Thema. In ihrem Vortrag stellt sie Workshops und Projekte vor, oder wie sie das sagt: Sie macht einen „kleinen Ritt durch die Praxisbeispiele“.

## „Wie zockst du so?“

Mit kreativen Angeboten will Katja Mayer Jugendlichen nicht nur Anregungen geben, sie will vor allem auch ins Gespräch über deren Umgang mit digitalen Spielen kommen. Ihr Ziel ist, dass die Jugendlichen ihre Nutzungsgewohnheiten kritisch hinterfragen und sich kreativ mit den Chancen und Risiken digitaler Spielwelten auseinandersetzen.

Zu den Risiken gehört zum Beispiel ein exzessives Spielverhalten. „Was fasziniert mich eigentlich so sehr an den di-

gitalen Spielen?“ Solche Fragen werden bei den kreativen Angeboten besprochen, auch die Probleme der Abhängigkeit lassen sich dabei thematisieren. Die Schülerinnen und Schüler werden nach ihren eigenen Spielerfahrungen befragt, schließlich recherchieren sie selbst im Internet nach Informationen zur Computerspielabhängigkeit, aber auch nach Hilfemöglichkeiten. Den Abschluss bildet eine kreative Methode, in der die Jugendlichen die Informationen in einer kleinen Fotostory präsentieren. In vier bis fünf Bildern können sie mit der App Comic Life eine Fotogeschichte mit dem Titel „Wie zockst du so?“ entwickeln. Dabei sollen sie das Erlernte reflektieren und gemeinsam Do's und Don'ts des Spielens darstellen.

## Gewalt im Spiel

Ein weiteres Risiko neben der exzessiven Nutzung ist die Darstellung von Gewalt. Auch darüber wird mit den jungen Nutzerinnen und Nutzern der digitalen Spiele diskutiert. Die Jugendlichen lernen in den Gesprächen Gewaltdarstellungen einzuordnen, auch eine Zuordnung von Lieblingsspielen wird vorgenommen. Ein weiterer Gesprächspunkt ist das System der Altersfreigaben: „Wie stuft Ihr denn Eure Lieblingsspiele ein?“ Das System der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) wird ausführlich erklärt: Welche Inhalte, Darstellungen oder Strategien in Spielen führen zu welchen Freigaben?

## „Jeder hockt allein vor seinem Rechner“

„Wenn man an Computerspiele denkt, dann hockt jeder allein vor seinem Rechner,“ sagt Katja Mayer. Aber das muss nicht so sein, es gibt auch Stadtspiele, Outdoorgames genannt. Bei Geocaching und QR-Code-Rallyes

geht es um die moderne Form der Schatzsuche, eine digitale Schnitzeljagd. Mit einem Global Positioning System (GPS)-Empfänger und den Koordinaten aus dem Internet kann man einen Schatz finden, sog. Caches, die ein anderer versteckt hat. Auch mit dem Spiel Actionbound lassen sich digitale Schatzsuchen und andere mobile Abenteuer realisieren. „Mit all diesen Spielen können Gruppen draußen aktiv sein.“

## Spielend lernen

Eigene Spiele lassen sich mit Scratch umsetzen: Zunächst geht es darum, eine eigene Spielidee zu entwickeln, programmiert wird dabei mit grafischen Elementen, sogenannten Blocks. Auch mit dem Computerspiel Minecraft, das mit Blöcken arbeitet, mit denen man ganze Welten gestalten kann, lässt sich sehr kreativ arbeiten.

## Vom Drehbuch zum Film

Im Rahmen eines Film-Workshops ist es möglich, einen Minecraft Film zu produzieren: Die Jugendlichen müssen dabei ein Drehbuch entwickeln, Kulissen und Figuren bauen sowie Szenen aufnehmen, schneiden und vertonen. Diese Arbeit erfordert ein hohes Maß an Geduld und Kommunikationsfähigkeit von allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern.

## Modellbau mit Minecraft

Der Fantasie sind bei Minecraft kaum Grenzen gesetzt, im Spiel lassen sich Modelle bauen, die mithilfe einer speziellen Software zum dreidimensionalen Modell werden. Die hergestellten Produkte kann man mit einem 3D-Drucker mit einer Plastikmasse ausdrucken – auf diese Weise kann man zum Beispiel Schlüsselanhänger anfertigen. „Diesen Workshop haben wir bis heute im An-

gebot, er kommt bei den Jugendlichen sehr gut an.“

### **Pixelart**

„Pixelart – Minecraft trifft Museum“ ist eine Form der Auseinandersetzung mit der Kunst, die Blöcke werden als Pixel begriffen. Bei einer Führung durch ein Museum werden Kunstwerke ausgewählt und im Spiel Minecraft als digitale Werke umgesetzt. „Ein Jugendlicher hat auf diese Weise sogar ein Bild von Picasso nachgebaut.“

### **Kunstwerke mit dem Pixelstick**

Lightpainting, auf Deutsch Malen mit Licht, ist eine Technik, mit der Jugendliche an die Fotografie herangeführt werden können. Gebraucht wird dafür eine Lichtquelle, zum Beispiel eine Taschenlampe, und eine Kamera, bei der sich eine längere Belichtung einstellen lässt. „Mit dem Pixelstick kann man die schönsten Kunstwerke erschaffen.“

### **Mein Guckkasten**

Schneiden, falten, kleben, fertig. So einfach lässt sich eine VR-Brille aus Pappe herstellen. Das Smartphone wird als Display eingesetzt, ansonsten werden neben der Pappe noch zwei Plastiklinsen benötigt. Auf der Website [www.mein-guckkasten.de](http://www.mein-guckkasten.de) findet sich die Bauanleitung sowie Ideen für den medienpädagogischen Einsatz der Brillen.

### **Makey – Makey**

Für dieses Projekt braucht man eine kleine Platine, das Makey-Makey-Board. Damit lassen sich leitfähige Objekte in Computertasten umwandeln, in kurzer Zeit kann man Installationen herstellen, die auf Berührungen reagieren. Etwa ein Musikinstrument wie ein Bananenklavier oder kleine Geschicklichkeitsspiele.

### **LED-Bilder**

Making und Coding gehören zu den neuen Programmschwerpunkten bei [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com). Zur Kategorie Making gehören die LED-Bilder. In einer Erfinderwerkstatt können Kinder Bilder malen oder auch Grußkarten gestalten. Ihre Zeichnungen werden anschließend mit farbigen LEDs zum Leuchten gebracht.

### **Leuchtende Armbänder**

Auch Armbänder mit eingebautem Leuchteffekt werden in Workshops produziert, hier brauchen die Kinder nicht nur eine Anleitung zum Nähen, auch die Verkabelung des Stromkreises, der die LEDs zum Leuchten bringt, muss erklärt werden.

### **Kreativ mit dem Folienplotter**

Im Bereich des Makings gibt es auch das Angebot, mit dem Folienplotter zum Beispiel T-Shirts zu gestalten. Die Jugendlichen reagieren erfahrungsgemäß

begeistert auf das Angebot, T-Shirts mit eigenen Sprüchen herstellen zu können.

### **Basteln mit Elektroschrott**

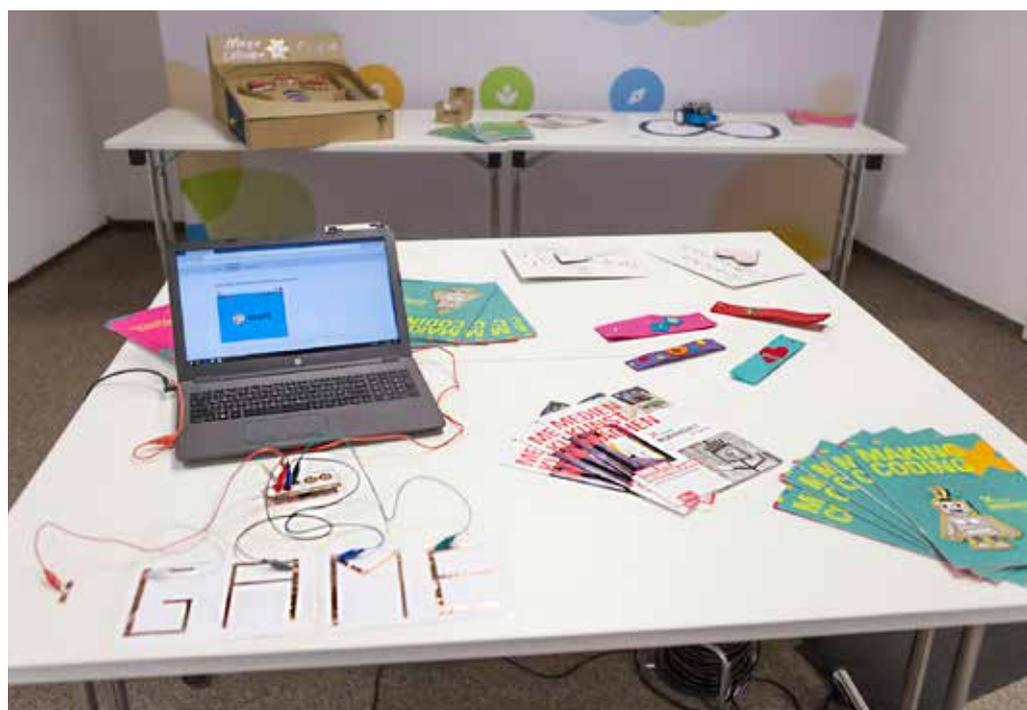
Beim Basteln mit Elektroschrott geht es darum, das Innenleben technischer Geräte zu erforschen – und was eignet sich da besser als Elektroschrott? Der lässt sich mit kreativen Ideen neu erfinden. Schnell entstehen aus Schrott kleine Kunstwerke.

### **3D-Druck**

Beim 3D-Druck ist es möglich, Schlüsselanhänger mit seinem Namen herzustellen. Auch dieses Making-Angebot fasziniert Jugendliche sehr.

### **Calliope Mini**

Schon in der Grundschule lässt sich dieses Coding-Projekt realisieren: Mit dem Calliope Mini können Kinder spielerisch und kreativ Computer kennenlernen, der kleine Minicomputer lässt sich leicht programmieren. Der Kreativität sind



kaum Grenzen gesetzt – wie das Modell des „Mega Calliope-Flipper“ zeigt, der bei Projekttagen im Jahr 2018 hergestellt wurde.

#### **mBot**

Mit mBot lassen sich Roboter steuern und programmieren. Am einfachsten geht das mit dem Programm mBlock, das auf Scratch basiert.

#### **Wer mehr wissen will ...**

Nach dem schnellen Überblick über die verschiedenen Möglichkeiten des kreativen Umgangs mit Medien verweist Katja Mayer auf drei Methodenhefte, die medien+bildung.com herausgegeben hat und denen man Näheres zur Umsetzung der genannten Projekte entnehmen kann:

- Making + Coding – 14 kreative Medienideen für die Schule
- Spielend lernen – 10 innovative Games-Konzepte für Schule und Jugendbildung
- Medien Kunst Machen – 24 innovative Medienangebote

#### **Jede Idee ist gut**

Nach den Erfahrungen von Katja Mayer ist es wichtig, am Anfang Schritt für Schritt zu arbeiten und alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer mitzunehmen. „Wichtig ist es, Herausforderungen für die einzelnen zu schaffen.“ Das heißt auch zu differenzieren: „Auch die Überfliegerinnen und Überflieger muss man herausfordern.“ Die Zusammenarbeit in der Gruppe sollte gefördert werden, auf jede Idee eingegangen werden.

Weitere Angebote, die den kreativen und kompetenten Umgang mit den digitalen Medien fördern:

- Laptop-/Tablet-/Smartphoneführerschein
- Filmwerkstatt: You Tube
- Fake News Check
- Mittendrin / MEET
- Zertifikatskurs Medienbildung

Ausführliche und aktuelle Informationen sind auf der Website zu finden:

[www.medienundbildung.com](http://www.medienundbildung.com)

# Abschlussrunde

**„Das Medium ist nicht gut und nicht böse. Es kommt darauf an, was wir daraus machen.“**

Abschluss der Tagung bildete eine kleine Gesprächsrunde, die von Nina Roth moderiert wurde. Sie stellte gleich zu Beginn fest, dass es wohl nicht so einfach sein werde, ein gemeinsames Fazit des Tages zu ziehen. „Sicher hatte doch jeder sein eigenes Aha-Erlebnis?“ fragte sie ihre Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner. Darunter Martin Hügel, Fachberater in Speyer. Ihm hat die Tagung deutlich gemacht, dass es vor allem darum geht, konkrete Projekte voranzutreiben: „Nicht immer nur reden – machen!“

Mitwirkende von „Fake Paradise“ – ein interaktives Theaterstück mit Workshop – gaben den Anwesenden dazu einige Anregungen. Die Gruppe tritt vor allem in Baden Württemberg auf. Sie betonten, wie erfolgreich ein spielerischer Zugang zu dem Thema sein kann. Marc Jan Eumann, Direktor der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz, empfand die Tagung vor allem wegen der unterschiedlichen Sichtweisen auf die verschiedenen Themen als sehr bereichernd: „Es war sehr spannend, die Expertise von Medienpädagogen, Suchtberatern, Sozialarbeitern oder auch den Vertretern der Polizei zusammenzuführen.“

Der Nutzen, die Gefahren, die Risiken der sozialen Medien – die Themenpalette sei groß und vielfältig, stimmte die Runde überein. Aber auch wenn alle bei dem Fachtag viel Neues erfahren haben: Sie hätten sich mehr Zeit gewünscht. Für Nina Roth ein Grund, weitere Aktivitäten auf den Weg zu bringen. „Wir müssen am Thema dranbleiben.“ Die Entwicklung sei schließlich rasant.

„Immer, wenn wir meinen, wir haben es gerade, dann passiert schon wieder etwas Neues.“

Und so zog Nina Roth schließlich doch noch ein Fazit, dem alle Anwesenden nur zustimmen konnten: „Wir dürfen die sozialen Medien nicht verteufeln. Sie sind nicht gut und nicht böse. Es kommt darauf an, was wir daraus machen.“



# Impressum

Der Fachtag wurde geplant, organisiert und durchgeführt von den Mitgliedern des Regionalen Arbeitskreis Suchtprävention/AK Suchtprävention des Kriminalpräventiven Rates der Stadt Ludwigshafen und dem AK Medien in Kooperation mit der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz, der Landesfachstelle „Prävention der Glücksspielsucht“ Rheinland-Pfalz und [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com).

## Herausgegeben von der

Landeszentrale für Gesundheitsförderung in Rheinland-Pfalz e.V. (LZG)

Hölderlinstraße 8, 55131 Mainz

Telefon 06131 2069-0

Fax 06131 2069-69

E-Mail [info@lzg-rlp.de](mailto:info@lzg-rlp.de)

[www.lzg-rlp.de](http://www.lzg-rlp.de)

## V.i.S.d.P.

Dr. Matthias Krell,

Geschäftsführer der LZG

## Redaktion

Nina Roth, Referatsleiterin Suchtprävention

[nroth@lzg-rlp.de](mailto:nroth@lzg-rlp.de)

Caroline Theis, Referentin Suchtprävention

[ctheis@lzg-rlp.de](mailto:ctheis@lzg-rlp.de)

## Autorin

Marion Mück-Raab, Freie Journalistin

## Erscheinungsjahr

2018

## Grafische Gestaltung

Andrea von Danwitz

[www.andreavondanwitz.de](http://www.andreavondanwitz.de)

## Fotos

Titelbild: [iStock.com/ljubaphoto](https://www.istock.com/ljubaphoto)

Innenseiten: Wolfgang Wilhelm von [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com) gGmbH

Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz

## Gefördert durch



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR SOZIALES,  
ARBEIT, GESUNDHEIT  
UND DEMOGRAPHIE



Landeszentrale für  
Gesundheitsförderung  
in Rheinland-Pfalz e.V.



LZG Schriftenreihe Nr. 321



[www.lzg-rlp.de](http://www.lzg-rlp.de)