

FUNKTIONSWEISE DES INTERNETS
UND SEIN GEFÄHRDUNGSPOTENZIAL
FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

**FUNKTIONSWEISE DES INTERNETS
UND SEIN GEFÄHRDUNGSPOTENZIAL
FÜR KINDER UND JUGENDLICHE**

EIN HANDBUCH ZUR
MEDIENKOMPETENZVERMITTLUNG

HERAUSGEGEBEN VON
HELMUT VOLPERS

SCHRIFTENREIHE DER NLM
BAND 17



Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Herausgeber:
Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM)
Seelhorststraße 18
D-30175 Hannover

Schriftenreihe der NLM; Band 17
herausgegeben von Helmut Volpers

Copyright © 2004 by
VISTAS Verlag GmbH
Goltzstraße 11
D-10781 Berlin
Tel.: 030/32 70 74 46
Fax: 030/32 70 74 55
E-Mail: medienverlag@vistas.de
Internet: www.vistas.de

Alle Rechte vorbehalten
ISSN 0949-7382
ISBN 3-89158-389-3

Umschlaggestaltung: Windrich & Sörgel, Hannover
Satz: TYPOLINE – Karsten Lange, Berlin
Druck: Bosch-Druck, Landshut
Produktion: VISTAS media production, Berlin

Vorwort 9
Einleitung 11

**I
Die Herausforderungen des Neuen Mediums**

Christian Salwiczek · Helmut Volpers
Funktionsweise und mediale Besonderheiten des globalen Datennetzes 17
1 Problemstellung 17
2 Entstehung und Entwicklung des Internet 18
3 Architektur des Internet 21
 3.1 Datenadressierung und Datentransport 21
 3.2 Dienste im Internet 27
 3.2.1 Überblick 27
 3.2.2 WWW 28
 3.2.3 Chat 30
 3.2.4 E-Mail und E-Mail-Listen 31
 3.2.5 Foren, Newsgroups und Usenet 35
 3.2.6 FTP-Server 36
 3.2.7 Direktverbindungen (Peer-to-Peer) 37
4 Beteiligte am Internet 39
5 Suchen und Finden im Internet 41
6 Das Internet als Medientyp 44
7 Institutionelle und ökonomische Strukturen 46
8 Freiheit oder Zensur? Der Mythos vom Internet als rechtsfreiem Raum .. 50
9 Literatur 52

Helmut Volpers
Hase und Igel im Cyberspace – Jugendmedienschutz im Internet und seine Grenzen(losigkeit) 53
1 Problemstellung 53
2 „Verantwortlichkeitsregelungen“ im Internet 54
3 Die neue Rechtslage 54
4 Strukturelle Defizite der neuen Rechtslage 57
5 Fazit 59
6 Literatur 60

II Fallbeispiele aus der virtuellen Realität

Peter Slegers · Helmut Volpers

Jugendgefährdende Angebote und Kommunikationsformen im Internet – Dokumentation und Analyse	63
1 Einleitung und Systematisierung	63
2 Jugendgefährdende Themenbereiche und Dienste	65
2.1 Sex, Erotik, Pornographie	65
2.1.1 WWW	68
2.1.2 Chat	84
2.1.3 E-Mail und E-Mail-Listen	85
2.1.4 Foren und Newsgroups	88
2.1.5 Dienste zum Datenaustausch	90
2.2 Gewalt, Gewaltdarstellungen, -verherrlichung und Hass	90
2.3 Politischer Extremismus und Rassismus	92
2.3.1 WWW	93
2.3.2 Sonstige Dienste	98
2.4 Religiöser Extremismus und Fanatismus	100
2.4.1 WWW	101
2.4.2 Sonstige Dienste	102
2.5 Ekel, Abnormitäten, Verletzungen	102
2.5.1 WWW	103
2.5.2 Sonstige Dienste	105

Beate Ziegs

Suizidforen im Internet – „heute wird wohl der tag sein“	107
---	-----

Jürgen Slegers

Computerspiele im Internet – „Spiele(n) ohne Grenzen“?	119
1 Einleitung	119
2 Funktion und Bedeutung der USK-Siegel	120
3 Genreklassifikation von Computerspielen	122
3.1 Überblick	122
3.2 Action	123
3.3 Adventure/Action-Adventure/Rollenspiele	124
3.4 Simulationen	125
3.5 Strategie	125
4 LAN-Partys	126

5 Computerspiele und Computerspieler im Internet	127
5.1 Die Spiele-Szene im Netz	127
5.2 Verbreitung eines Computerspiels – anhand eines fiktiven Beispiels	131
6 Fazit	136

III Was tun? Optionen eines zeitgemäßen Jugendmedienschutzes im Internet

Ernst Bierschenk · Helmut Volpers

Funktionsweise und Praxistest von Filtersoftware für jugendmedienschutzrelevante Angebote im Internet	141
1 Einleitung	141
2 Definition und Logik von Filtersoftware	142
2.1 Begriffsklärungen	142
2.2 Blocking-Verfahren	144
2.2.1 Keyword-Blocking-Verfahren	144
2.2.2 Site-Blocking-Verfahren	145
2.3 Filterverfahren	146
2.4 Rating	146
2.4.1 Rating-Verfahren	146
2.4.2 Rating-Systeme	147
3 Filtersoftware im Praxistest	150
3.1 Beschreibung der Produkte	150
3.1.1 CyberPatrol	151
3.1.2 Cybersitter	153
3.1.3 Net Nanny	155
3.1.4 OrangeBoxWeb Home	157
3.1.5 ICRAfilter	159
3.2 Auswahl der Testseiten	161
4 Testergebnisse und Bewertung der Filtersysteme	163
4.1 Bewertungskriterien und ihr Gewicht in der Gesamtbewertung	163
4.2 Bewertungsergebnisse der Produkte im Einzelnen	165
4.2.1 CyberPatrol	165
4.2.2 Cybersitter	166
4.2.3 Net Nanny	167
4.2.4 OrangeBoxWeb Home	168
4.2.5 ICRAfilter	169
4.3 Analyseergebnisse in vergleichender Darstellung	172

5	Literatur	176
6	Hinweise zur Installation der beschriebenen Filtersoftware	177

Detlef Schnier · Helmut Volpers

	Plädoyer für eine Verantwortungskultur im Internet	181
1	Problemstellung	181
2	Medienethische Herausforderungen des Internet	183
2.1	Begriffsbestimmungen und Handlungsfelder	183
2.2	Grundpositionen zur Medienethik des Internet	185
2.2.1	Die Medienethik fürs Internet nach Bernhard Debatin	185
2.2.2	Pragmatische Medienethik des Internet nach Mike Sandbothe	187
2.2.3	Die Position der katholischen Kirche	187
2.3	Fazit	188
3	Medienkompetenzförderung im Internet	189
4	Literatur	192

IV

Material zur Medienkompetenzvermittlung im Internet

Uta Ackermann · Christian Salwiczek · Detlef Schnier

	Material zur Medienkompetenzvermittlung im Internet	195
1	Kommentierte Sammlung nützlicher Web-Angebote	195
1.1	Nützliche Web-Angebote zur Medienkompetenzförderung	195
1.2	Nützliche Web-Angebote zur „sicheren“ Internetnutzung für Kinder und Jugendliche	204
1.3	Nützliche Web-Angebote zur Prävention von Gewalt, Pornographie und Rassismus im Internet	214
1.4	Nützliche Web-Angebote zum Thema Datensicherheit	225
2	Kommentiertes Literaturverzeichnis (Auswahl)	228
3	Glossar	231
	Die Autoren	239

Das Weltbild von Kindern und Jugendlichen wird erheblich durch ihre mediale Sozialisation geformt. In Deutschland verfügt mittlerweile die Mehrheit der Bevölkerung über einen Onlinezugang. Das Internet hat sich damit als ein Medium etabliert, das mit steigender Tendenz von Kindern und Jugendlichen genutzt wird. Wurden Jugendschutz und Medien in der Vergangenheit vorrangig unter dem Blickwinkel Rundfunk betrachtet, so erfordert das geänderte Mediennutzungsverhalten, dass Maßnahmen zur Gewährleistung des Jugendschutzes im Internet intensiviert werden. Die Kontrolle des weltumspannenden Internets ist mit den klassischen Instrumenten der Medienaufsicht nur eingeschränkt möglich. Aus diesem Grund kommt dem selbstverantwortlichen Umgang mit diesem Medium eine – im Vergleich zu den herkömmlichen Massenmedien – erheblich größere Bedeutung zu.

Das vorliegende Handbuch bietet Eltern, Lehrern, Erziehern, Erwachsenenbildnern und medienpädagogischen Multiplikatoren eine Hilfestellung, sich dieser erzieherischen Herausforderung zu stellen. Es erklärt im Teil I, wie das Internet funktioniert und zeigt auf, mit welchen jugendschutzrelevanten Gefahren heranwachsende Nutzer (oft ungewollt) konfrontiert werden können. Teil II skizziert anhand ausgewählter problematischer Fallbeispiele – die auch auf Erwachsene erschütternd wirken können – die gegenwärtige „virtuelle Realität“ im Netz. Teil III beschäftigt sich mit Handlungsmöglichkeiten, die Erziehenden für einen wirksamen Jugendmedienschutz zur Verfügung stehen. Hierzu wurden die auf dem Markt erhältlichen Filterprogramme einem Test unterzogen. Das Handbuch enthält schließlich einen „Werkzeugkasten“ mit Hinweisen zum Selbststudium und weiterführenden Materialien sowie eine Linksammlung mit pädagogisch empfehlenswerten Seiten in der virtuellen Welt.

Die Veröffentlichung ist ein erster Schritt, der neuen gesetzlichen Verantwortung der Landesmedienanstalten gerecht zu werden, denn seit dem Inkrafttreten des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages am 01. April 2003 sind die Landesmedienanstalten neben der Aufsicht über den Rundfunk auch für den Jugendschutz im Internet zuständig. Zugleich dienen die Texte und Materialien dazu, die Medienkompetenzvermittlung für das Internet als Bestandteil der Medienerziehung in Niedersachsen zu fördern.

Reinhold Albert
Direktor der Niedersächsischen Landesmedienanstalt

Hannover, im März 2004

Anfang der 80er Jahre des letzten Jahrhunderts wurden – zunächst in den USA und wenig später in Deutschland – zwei Bücher zu Bestsellern. Die Titel „Die Droge im Wohnzimmer“ von Marie Winn und „Das Verschwinden der Kindheit“ von Neil Postmann erreichten große Auflagenzahlen und wurden in einer breiten Öffentlichkeit diskutiert. In den beiden populärwissenschaftlichen Büchern geht es um den Einfluss des Fernsehens und insbesondere der dort gezeigten gewalt- und sexhaltigen Darstellungen auf die kindliche Psyche und Entwicklung. Die weite Verbreitung der genannten Titel war ein Indikator für das Mißtrauen, mit dem viele Eltern und Erzieher der Allgegenwart des Fernsehens im Lebensalltag von Kindern und Jugendlichen begegneten. Mit der Zulassung der privaten Fernsehanbieter in den 1980er Jahren stieg in Deutschland der Fernsehkonsum in der Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen erheblich an. Zahlreiche Formate des Fernsehangebotes wie z. B. gewalthaltige Zeichentrickserien, Reality-TV und Talkshows mit problematischen Inhalten wurden zum Gegenstand aufsichtlicher Maßnahmen der Landesmedienanstalten und der öffentlichen Diskussion. Die Institutionen des Jugendmedienschutzes haben seitdem in ständiger Auseinandersetzung mit den primär von kommerziellen Interessen geleiteten TV-Anbietern einiges erreicht und Schlimmeres verhindert. Dennoch stellen die Fernsehproduzenten durch ständige Formatkreationen, wie z. B. die auf Voyeurismus zielende Show Big Brother, die Medienaufsicht vor immer wieder neue Herausforderungen und bewegen sich mit vielen Sendungen an der Grenze dessen, was vom common sense akzeptiert wird.

Das öffentliche Interesse am Jugendmedienschutz wird immer dann besonders laut, wenn spektakuläre Gewalttaten – wie der Amoklauf in Erfurt im Jahr 2002 – einen Zusammenhang zwischen Medienkonsum und gewalttätigem Verhalten suggerieren. Trotz der scheinbar naheliegenden Kausalkette von Gewaltrezeption auf der einen und persönlicher Gewaltausübung auf der anderen Seite sind die Befunde der Medienwirkungsforschung zu diesem Zusammenhang widersprüchlich und deuten eher auf multikausale Faktoren als Hintergründe für Gewalttaten von Kinder und Jugendlichen hin. Dennoch ist eines unbestritten: Die mediale Sozialisation trägt erheblich zum Weltbild, zu den Moral- und Wertvorstellungen von Kindern und Jugendlichen bei. Die gehäufte Darstellung von gesellschaftlich unerwünschtem Verhalten, von Gewalt, Kriminalität, Grausamkeiten und an der Grenze zur Pornographie angesiedelten Sexualdarstellungen befördert die Erosion eines ethischen Grundkonsens in der Gesellschaft. Dieses weitgehend ungelöste Problem hat durch das Internet eine neue Dimension erreicht. Alles was der Jugendmedienschutz in den letzten Jahrzehnten als beeinträchtigende oder gefährdende Inhalte im Fernsehen definiert und zurückgedrängt hat, ist im Internet in vielfach übersteigter Weise wieder präsent. Es gibt kaum einen Grenzbereich der von Menschen erdachten und ausgeführten Grausamkeiten und Perversionen,

der nicht im Internet eine Darstellungsplattform gefunden hat: Kannibalisten suchen hier ihre Objekte, Pädosexuelle finden hier ihre Opfer; Hardcorepornographie aller erdenklicher Spielarten, von Urinsex über Sadomasochismus bis hin zur Sodomie, wird in Tausenden von Bildern und Videos verbreitet; Gewaltdarstellungen, die sämtliche Tabus überschreiten, zeigen Verstümmelungen, Tötungen und Folterungen jeglicher Art; Satanisten und Sektenanhänger aller Couleur verbreiten sich hier ebenso wie Neonazis und Rassisten; in Suizidforen wird zum gemeinschaftlichen Selbstmord aufgerufen und in Chat-Rooms kriminelle Handlungen verschiedenster Art angebahnt.

Wenn die Medien ganz allgemein als ein Spiegel der Gesellschaft bezeichnet werden, dann muss das Internet als ein Hohlspiegel angesehen werden, der die Untiefen menschlicher Existenz in Vergrößerung zum Vorschein bringt. Das Internet dient vielen als ideale Plattform, um mit Gleichgesinnten zu kommunizieren oder ihren Obsessionen nachzugehen. Bei einer Beschäftigung mit den entsprechenden Angeboten im Netz tun sich Abgründe auf, die das Vorstellungsvermögen vieler „Normalbürger“ übersteigen dürfte. All die hier zunächst nur vordergründig thematisierten Inhalte sind hingegen völlig frei für jeden Internetbenutzer zugänglich. Während die vergleichsweise harmlosen Sexclip-Videos im Nachtprogramm privater TV-Sender öffentlich angeprangert werden, finden sich im Rotlichtbereich des Internets Hardcoreporno-Angebote, die selbst gefestigten Jugendschützern die Sprache verschlagen. Die geschilderte Situation ist weder neu, noch ist sie den verantwortlichen Jugendschutzinstitutionen verborgen geblieben. Auch wird in einer breiteren Öffentlichkeit zunehmend über die Gefahren des Internets diskutiert. Dem steht allerdings sowohl in der aufsichtlichen Praxis als auch auf Seiten der Alltagswirklichkeit eine konträre Situation gegenüber: Wenngleich bei rechts-extremistischen Angeboten, die ihren „host“ in den USA haben, die Bezirksregierung Düsseldorf eine Sperrverfügung erlassen hat, sind die entsprechenden Seiten nach wie vor zugänglich. Den zuständigen Behörden sind zahlreiche URLs mit jugendgefährdenden oder strafrechtlich relevanten Inhalten seit langem bekannt, ohne dass dies zu erkennbaren Konsequenzen geführt hätte.

Dass die Kluft zwischen Anspruch und Wirklichkeit des Jugendmedienschutzes im Internet so groß ist, hängt unmittelbar mit den medialen Besonderheiten dieses weltumspannenden Netzes zusammen. Es lässt sich mit den klassischen Instrumenten der Medienaufsicht nicht mehr regulieren. Noch stärker als dies bei herkömmlichen Massenmedien der Fall ist, muss daher im Internet auf den selbstverantwortlichen Umgang mit dem Medium gesetzt werden. Im Widerspruch hierzu steht allerdings die Tatsache, dass die Internetnutzung in fast drei Viertel der Haushalte mit Netzzugang, in denen Kinder und Jugendliche leben, nicht von Erwachsenen kontrolliert wird.

Vor dem Hintergrund dieser Ausgangslage will das vorliegende Buch eine Handreichung für Eltern, Lehrer, Erzieher, Erwachsenenbildner und sonstige medienpädagogische Multiplikatoren sein. Das Buch entstand aus einem von der Niedersächsischen Landesmedienanstalt (NLM) in Auftrag gegebenen Forschungsprojekt für einen präventiven Jugendmedienschutz im Internet. Im Verlaufe dieses Projektes wurde das Konzept für einen Workshop entwickelt, der von der NLM in Niedersachsen für verschiedene Interessenten angeboten wird. Das Buch ist einerseits als Begleitbuch zum Workshop konzipiert, andererseits auch für sich genommen benutzbar. Es stellt sich die Frage, ob im Kontext der zahlreichen Veröffentlichungen zum Thema „Jugendmedienschutz im Internet“ eine weitere Publikation notwendig ist. Eine Sichtung der vorhandenen Literatur zum Thema ergab allerdings erhebliche Defizite. Vor allem die seit April 2003 geltende Rechtslage und die neuen Einrichtungen des Jugendmedienschutzes wie die Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM) sind in der älteren Literatur nicht berücksichtigt. Zudem werden das bedrohliche Ausmaß und die Vielfalt jugendgefährdender Inhalte nicht umfassend genug dargestellt und die präventiven Möglichkeiten des Jugendmedienschutzes nur unzureichend beleuchtet.

Der vorliegende Band liefert einen Beitrag zum zeitgemäßen Jugendmedienschutz im Internet. Der Adressatenkreis des Buches sind dabei weniger die Akteure der Medienaufsicht als vielmehr die mit Recht besorgten und pädagogisch herausgeforderten Erwachsenen. Jeder Text, der sich heute mit dem Internet beschäftigt, steht vor dem Problem des „digital divide“ – also der höchst unterschiedlichen Vorkenntnisse der Adressaten. Während rund 50 Prozent der bundesdeutschen Bevölkerung derzeit Onliner sind, ist die andere Hälfte überhaupt noch nicht mit dem Internet konkret in Berührung gekommen. Diesen so genannten Offlinern die Funktionalitäten des Internets per Buch – quasi als Trockenschwimmkurs – nahe zu bringen, ist sicherlich nur bedingt leistbar. Aber auch in der Gruppe der Onliner sind die Kenntnisse über Funktionsweise und Konstruktionsprinzip des Internets höchst disparat. Insofern sind die Beiträge dieses Buches immer ein Kompromiss bezüglich der Breite und Tiefe, in der die Themen abgehandelt werden. Als „idealer Leser“ wird ein zumindest vordergründig mit dem Internet vertrauter Nutzer angesehen. Die Texte sind hierbei bewusst populärwissenschaftlich gehalten, zielen also *nicht* auf den medienwissenschaftlichen Experten.

Im Teil I des Buches werden grundlegende Aspekte des World Wide Web und des gegenwärtigen Jugendmedienschutzes im Internet behandelt. Im zweiten Teil wird anhand exemplarischer Fallbeispiele die „virtuelle Realität“ in der ersten Hälfte des Jahres 2003 skizziert. Die Schnellebigkeit des Internets führt zu einem ständigen Wandel in den beschriebenen Sphären. Die Erfahrung der letzten Jahre

spricht aber dafür, dass das hier entfaltete Schreckensszenario noch für geraume Zeit traurige Realität bleiben wird. Es ist ein medienimmanentes Defizit des Buches, keine Bewegtbilder zeigen zu können. Auch muss die unzensierte, bildliche Darstellung von Fallbeispielen aus rechtlichen Gründen unterbleiben. Alle verbal umschriebenen Fälle – so unvorstellbar sie auch erscheinen mögen – sind allerdings dokumentiert und waren zum Zeitpunkt der Recherche für jeden Internetnutzer frei zugänglich – also nicht durch Passwort oder sonstige Mittel gegen den Zugriff gesperrt.

Teil III des Buches beschäftigt sich ausführlich mit der Frage nach den Optionen, die erzieherisch Verantwortliche für einen wirksamen Jugendmedienschutz haben. Hierzu wurde ein Test der technischen Zugangsverhinderung durch die gängige Filtersoftware durchgeführt, deren Ergebnisse beschrieben werden. Eines ist bereits vorab festzustellen: Technische Lösungen allein sind kein Allheilmittel, um die Flut des jugendschutzrelevanten Materials von Kindern und Jugendlichen fernzuhalten. Es wird auf Dauer keinen effizienten Jugendmedienschutz ohne aktive Medienkompetenzvermittlung geben können. Welche Modelle hierfür derzeit tauglich erscheinen, wird daher intensiv diskutiert.

Abschließend enthält das Buch in Teil IV einen „Werkzeugkasten“ mit Hinweisen zum Selbststudium und weiterführenden Materialien, insbesondere Links zu „guten Seiten“ in der virtuellen Welt. Zudem befindet sich dort ein Glossar mit zentralen Begriffen der Internet-Terminologie. Aufgeführt wurden hierbei nur solche Bezeichnungen, die im Buch in verschiedenen Kontexten auftauchen und die nicht zu den inzwischen selbstverständlichen Begrifflichkeiten wie „WWW“ gehören. Bei der ersten Nennung eines ins Glossar aufgenommenen Begriffes steht ein ↗ als Markierung.

Die Autoren sind weit davon entfernt, das Internet generell als „Welt des Bösen“ zu verteufeln. Weder fordern sie eine Zensur, noch liegt Ihnen an unnötigen Einschränkungen der neuen Kommunikationstechnik. Doch das Internet ist viel zu wichtig und zukunftssträchtig, um dort eine Nische für kriminelle, jugendgefährdende sowie ethisch verwerfliche Inhalte zu belassen. Das neue Medium erzwingt für eine Regulation in nicht gekanntem Maße eine internationale Koregulierung in der Rechtsaufsicht und einen Konsens bei der Ächtung unerwünschten Verhaltens. Momentan scheidet dies allerdings noch an einer sehr disparaten Rechtsauffassung, an ökonomischen Interessen und kulturell bedingten ethischen Unterschieden. So lange dieser Zustand andauert, werden nationale Maßnahmen Stückwerk bleiben und dem präventiven Jugendmedienschutz der Vorrang gebühren. Das vorliegende Buch will einen Beitrag zur Medienkompetenzvermittlung als präventivem Instrument des Jugendmedienschutzes leisten.

I DIE HERAUSFORDERUNGEN DES NEUEN MEDIUMS

FUNKTIONSWEISE UND MEDIALE BESONDERHEITEN DES GLOBALEN DATENNETZES

1 Problemstellung

Als im Jahre 1450 Johannes Gutenberg in Mainz den Buchdruck mit beweglichen Lettern erfand, bewirkte er damit nicht nur eine medientechnische Revolution, sondern veränderte die Welt. Die Wirkung seiner Erfindung wurde noch am Ende des vergangenen Jahrtausends gewürdigt, indem Gutenberg sogar vor Christoph Kolumbus zum Mann des Millenniums gewählt wurde. Ein ebenso dramatischer Entwicklungssprung in der Mediengeschichte mit gleichfalls gravierenden Auswirkungen auf die Gesellschaft stellt die Erfindung des Internets dar. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist das Internet das herausragende Medium der sich entwickelnden Informationsgesellschaft und die Multimediaplattform schlechthin. Die rasante Entwicklung des Internets und die schnelle Durchdringung der Gesellschaft mit dieser Kommunikationstechnologie sowie die mit ihr verbundene Kulturtechnik dürfen allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, dass bis dato lediglich rund die Hälfte der bundesdeutschen Bevölkerung ab 14 Jahre das Internet nutzt. Es scheint gegenwärtig so, dass ein nahezu 100-prozentiger Verbreitungsgrad, wie er für andere Kommunikationstechnologien festzustellen ist, beim Internet in naher Zukunft nicht zu verwirklichen ist. Die Akzeptanzlücke gegenüber der Internetnutzung, die in alters- und milieuspezifisch klar umrissenen Gruppen feststellbar ist, deutet auf die Besonderheiten dieses „neuen Mediums“ hin. Für die Benutzung des Internets gibt es im Wesentlichen zwei Zutrittsbarrieren:

- die Verfügbarkeit und Benutzung der technischen Grundausstattung (Computer, Modem, Netzzugang etc.) und
- das Erlernen der Anwendungskompetenz, der mit der Internetnutzung notwendigerweise verbundenen funktionalen Kenntnisse.

Diese technischen sowie die inhaltlichen Zutrittsbarrieren verweisen auf die zwei unterschiedlichen Ebenen des Internets, die in sehr spezifischer Art und Weise miteinander verschränkt sind:

- Auf der einen Seite ist dies die physikalische Ebene des Netzes, also die Träger-technologie in Form von Computern, Kabeln, Datenfernübertragung etc.,
- auf der anderen Seite die hierüber bereitgestellten Inhalte in Form von Informations- und Unterhaltungsangeboten sowie die unterschiedlichen Kommunikationsformen der Internet-Dienste.

Für die Praxis der Internetnutzung sind beide Ebenen von Bedeutung, ohne dass im Alltagshandeln die Struktureigenschaften des Netzes bewusst reflektiert werden. Sowohl in der einschlägigen Mediengesetzgebung als auch in der Diskussion um den Jugendmedienschutz im Internet wird erkennbar, dass häufig ein tieferes

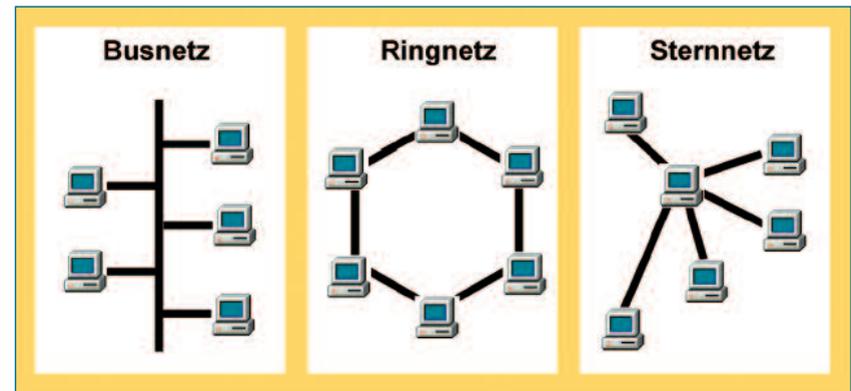
Verständnis der medialen Eigenschaften des Netzes fehlt. Nachfolgend wird daher die spezifische Struktur des Internets – insbesondere in Abgrenzung zu den klassischen Massenmedien – erläutert.¹

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, zielt diese Darstellung weder auf den bisherigen Offliner, der eine Einführung ins Internet sucht, noch auf Internet-Versierte bzw. professionelle Nutzer. Für die Erstgenannten steht eine Vielzahl von Internet-einführungen, für die Zweitgenannten vertiefende Spezialliteratur zur Verfügung. Im vorliegenden Kapitel werden die wesentlichen Funktionsweisen und Besonderheiten des Internets erläutert, wobei die technische Seite des Mediums nur insoweit thematisiert wird, wie sie für das Verständnis der nachfolgenden Beiträge notwendig erscheint. Größere Bedeutung kommt den kommunikativen, informativen, ökonomischen, rechtlichen und soziologischen Aspekten des Netzes zu, da sie eng mit der Jugendmedienschutzproblematik verweben sind.

2 Entstehung und Entwicklung des Internet

Die Entwicklung des Internets lässt sich nicht wie die Erfindung des Buchdrucks auf eine klar umrissene Zielsetzung und Zeitspanne zurückführen. Das Internet ist ursprünglich aus dem militärisch-technisch-wissenschaftlichen Komplex der USA entstanden. Bereits in den 1960er Jahren existierten in den USA so genannte ✓ Local Area Networks (LAN), bei denen mehrere Computer über kurze Distanzen (bis zu einem Kilometer) miteinander verbunden sind. Hieraus wurden später die ✓ Wide Area Networks (WAN), in denen Computer über größere räumliche Distanzen bis hin zur Größe eines Kontinents vernetzt sind. Militärische Überlegungen des U.S. Department of Defense zur Entwicklung eines flächendeckenden Netzwerkes, das auch dann funktionieren sollte, wenn große Teile zerstört würden, führten zum ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network). Hiermit war bereits in den 60er Jahren der erste Prototyp einer Internetkonfiguration vorhanden. Die militärische Grundanforderung einer dezentralen Netzstruktur und der Verzicht auf einen Zentralcomputer bestimmen bis heute die grundlegende Architektur des Netzes. Etwas metaphorisch lässt sie sich folgendermaßen umschreiben: „Das Internet ist keine Einheit, sondern repräsentiert in verschiedener Hinsicht Vielheit, Pluralismus. Es besteht aus vielen Netzen, aus vielen Knoten-

¹ Die Darstellung der Funktionalität des Internets beruht auf zahlreichen Quellen, die sich in technisch-funktionaler Hinsicht mit dem globalen Datennetz beschäftigen. Ein Großteil der hier referierten Fakten gehören inzwischen zum Basiswissen innerhalb der Internet-Community und können nicht mehr auf einen Erstautor zurückgeführt werden. Soweit nicht anders expliziert, ist als Referenzwerk für die Faktendarstellung Hinner (2001) herangezogen worden. Wichtige Anregungen lieferten auch Bollmann/Heibach (1996). Die graphischen Darstellungen stammen von den Verfassern des vorliegenden Beitrags.



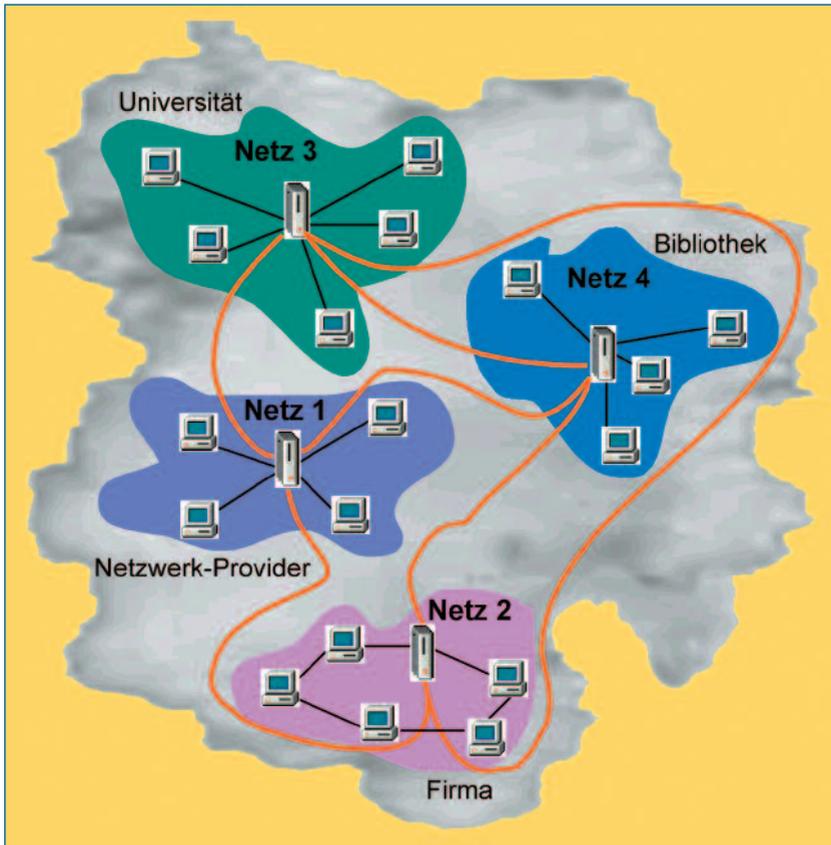
Konventionelle Netzwerktopologien

punkten, ohne ein Zentrum zu haben.“² Hiermit überschreitet das Internet die Art und Weise, wie herkömmliche Computernetzwerke räumlich oder physikalisch in der Regel aufgebaut sind. In der Netzwerk-Topologie finden drei Grundformen der Netzstruktur Verwendung, die als Bus, Stern oder Ring bezeichnet werden.

Das Internet geht über die Topologien dieser geschlossenen Netzstrukturen weit hinaus. Es ist daher kein Netzwerk im oben beschriebenen Sinne, sondern ermöglicht die Verzahnung mehrerer nebeneinander bestehender Netzwerke und schafft die physikalischen und logistischen Möglichkeiten der weltumspannenden Kommunikation zwischen allen Computern, die Zugang zum „Netz der Netze“ haben. Da die Verbindungswege nicht starr definiert sind, bleibt beim Ausfall eines Teilnetzes die Kommunikationsmöglichkeit der anderen Teilnetze untereinander erhalten. Es ist hierbei ein Spezifikum des Internets, dass es weder im *physikalischen* noch im *institutionellen* oder *ökonomischen* Sinne einen Betreiber gibt. Diese – wenn man so will – anarchische Situation ist einerseits eine Stärke des globalen Netzwerkes, erschwert aber auch den Zugriff auf deliktisches oder unerwünschtes Verhalten.

In den ersten Jahrzehnten seiner Entstehung und Entwicklung war das Internet ein Medium von Computerexperten. Seine darüber hinausgehende Nutzung und seine Popularität erreichte es erst durch die Entwicklung eines benutzerfreundlichen Dienstes: des World Wide Web (WWW). Dieser wurde ab 1989 am europäischen Laboratorium für Teilchenphysik entwickelt. Gegenwärtig bildet diese graphische

² Bollmann/Heibach (1996), S. 473.



Netzwerktopologie des Internets

Anwenderoberfläche, die mittels geeigneter Darstellungsprogramme (↗ Browser) nutzbar ist, das funktionale Zentrum des Internets. Mit den ersten PC-fähigen Browserprogrammen, die Anfang der 1990er Jahre auf den Markt kamen, trat das WWW und damit das Internet seinen Siegeszug an. Die populäre Nutzung des Internets begann also erst vor rund 10 Jahren. Seitdem verzeichnet die Zunahme der Teilnehmer am Internet – sowohl als Datenanbieter als auch als reine Rezipienten von Inhalten oder Nutzer von Diensten – ein exponentielles Wachstum. Die kurze Zeitspanne der Existenz auf der einen Seite und die rasche Durchdrin-

gung der Gesellschaft mit diesem Medium auf der anderen Seite wurde Anfang der 1990er Jahre nur von Wenigen prognostiziert und häufig sogar von Experten unterschätzt. Selbst der Microsoft-Chef Bill Gates, der ansonsten ein untrügliches Gespür für die Trends in der Computerbranche hat, gibt zu, die rasche Entwicklung des Internets unterschätzt zu haben.³

Die deutsche Mediengesetzgebung hat auf das Phänomen Internet mit einer gewissen Verzögerung reagiert. Erst im Jahre 1997 erfolgten mit der Verabschiedung des Teledienstgesetzes (TDG) und des Mediendienste-Staatsvertrages (MDStV) spezialgesetzliche Regelungen für neue Kommunikationstechnologien und insbesondere das Internet. Die durch diese beiden Gesetze vorgenommene Trennung in „elektronische Informations- und Kommunikationsdienste, die für die individuelle Nutzung [...] bestimmt sind“ (§ 2 Abs. 1 TDG) auf der einen Seite und das „Angebot und die Nutzung von an die Allgemeinheit gerichteten Informations- und Kommunikationsdiensten (Mediendienste)“ (§ 2 Abs. 1 MDStV) auf der anderen Seite lässt das Phänomen der Verschmelzung von Individual- und Massenkommunikation außer Acht (s. u.). Insbesondere für den Jugendmedienschutz haben sich die o. g. gesetzlichen Regelungen und ihre Trennung in Teledienste und Mediendienste nicht bewährt. Der Gesetzgeber hat nunmehr mit dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) eine neue Regelung geschaffen, die seit dem 01. April 2003 in Kraft ist.

3 Architektur des Internet

3.1 Datenadressierung und Datentransport

Da das Internet kein Zentrum und keine geschlossene Netzwerktopologie aufweist, stellt sich das Problem des sicheren Transportes von Daten und der Kompatibilität der im Internet agierenden Computer bzw. ihrer verschiedenen Betriebssysteme. Diese als weltumspannende ↗ „Interoperabilität“ bezeichnete Standardisierungsleistung ist der eigentliche Garant für die Funktionsfähigkeit des Internets. Die im Netz für einen reibungslosen Transport von Daten sowie die Auffindbarkeit von Anbietern und Informationen notwendige Infrastruktur besteht aus zwei Bereichen, die zusammengenommen die Architektur des Internets bilden:

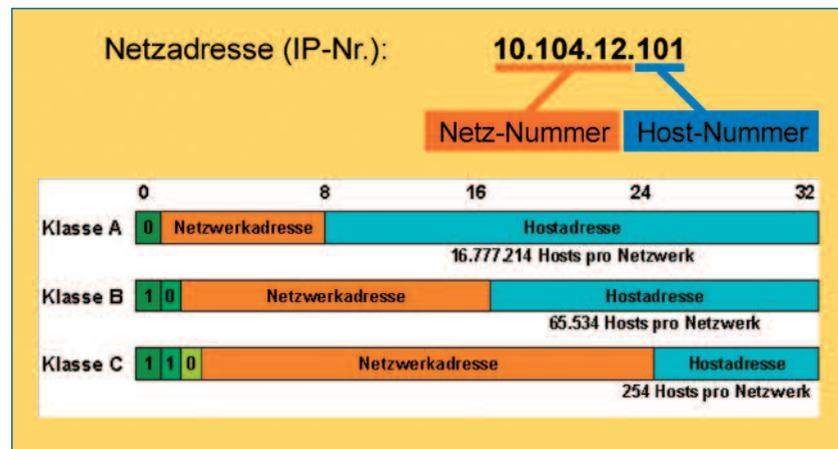
- die physikalischen Übermittlungswege und
- die auf diesen Wegen herrschenden Verkehrsregeln.

Den Verständigungsmodus für die Kommunikation der einzelnen Rechner im Internet liefern die Netzwerkprotokolle, wobei im Internet das 1974 von Robert

³ Vgl. Gates (1997), S. 13.

Kahn entwickelte ↗ Transmission Control Protocol (TCP) zum Einsatz kommt. Zusammen mit dem ↗ Internet Protocol (IP) bildet das TCP/IP die im gesamten Netz verständliche Lingua franca.

Damit der Datenfluss zwischen den im Netz befindlichen Computern funktionieren kann, benötigt jeder angeschlossene Computer eine eigene Adresse, die ↗ IP-Adresse genannt wird. Eine solche IP-Adresse setzt sich derzeit⁴ aus vier Zahlenkolonnen zusammen, die jeweils die Werte von 0–255 annehmen können und voneinander durch einen Punkt getrennt sind. Der erste Teil der IP-Adresse gibt das Teilnetzwerk an, in dem sich der Rechner befindet, der zweite Teil der IP-Adresse benennt den eigentlichen Computer. Hierbei existieren die drei Netzwerkklassen A, B und C, geordnet nach der Anzahl der zur Verfügung stehenden IP-Adressen. Damit die Nutzer im Internet nicht immer eine vergleichbar umständliche Adresse in Form einer Zahlenkolonne von z. B. 193.134.152.231 eingeben müssen, um einen Adressaten oder ein Angebot zu erreichen, wurde ein System entwickelt, den Rechnern Klartextnamen geben zu können. Dieses ↗ Domain Name System (DNS) ist also vergleichbar mit einem Telefonbuch, wo den Namen der Teilnehmer deren Telefonnummer zugeordnet wird. Als „Telefonbücher“ fungieren hier die ↗ Domain-Server. Der Aufbau eines Namens folgt einer streng hierarchischen Ordnung: ausgehend von der Wurzel (Root), die der ↗ Top-Level-Domain (TLD) entspricht – z. B. „de“ für Deutschland – verzweigen sich immer weitere ↗ Second-

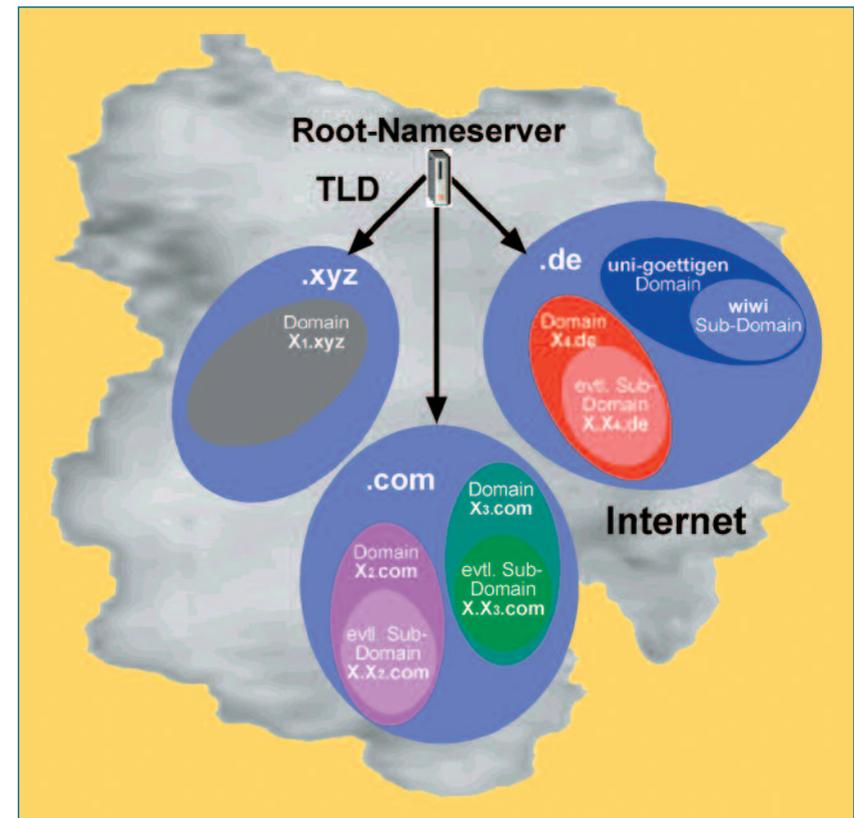


Aufbau der IP-Adresse

⁴ Dies gilt für das sog. IPv4 Protokoll, das zukünftig erweitert werden soll auf IPv6.

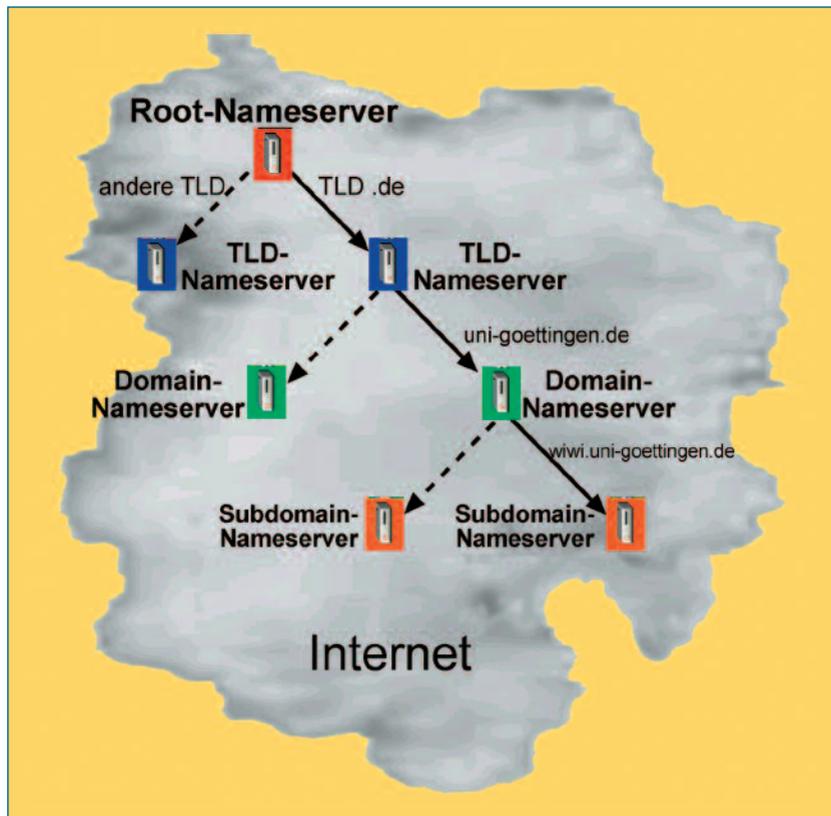
Level-Domains – z. B. „uni-goettingen“ für Universität Göttingen. Auf jeder Stufe der Hierarchie kann ein bestimmter Name nur einmal vergeben werden. Die Verwaltung und die Zuordnung der Namen zu den Adressen erfolgen über die ↗ Root-Server.

Um diese Zuordnung effizient und letztlich auch möglichst störresistent vornehmen zu können, besteht das DNS aus zahlreichen ↗ DNS-Nameservern, wobei eine dezentrale, aber auch hierarchische Architektur zum Einsatz kommt. Ferner müssen der ↗ Domain-Name und die dazugehörige IP-Adresse bei mindestens zwei Nameservern (primärer DNS-Master und sekundärer DNS-Server – auch Backup-Name-



System der Domain-Hierarchie

server genannt) registriert sein. Zurzeit besitzt das Internet 13 Root-Server, die in alphabetischer Reihenfolge bezeichnet sind. In den USA befinden sich neben dem Primary Root-Nameserver noch neun Secondary Root-Nameserver. Weiterhin existieren zwei Secondary Root-Nameserver in Europa und zwar in Stockholm und in London sowie ein Server in Japan (Keio). Auf den übrigen Kontinenten sind keine derartigen Root-Nameserver vorhanden. Die Root-Nameserver enthalten allgemein die Informationen über die TLDs, wobei für jede existierende TLD ein Nameserver benannt ist. Diese Server, wie bspw. der DENIC-Nameserver (s.u.), müssen wiederum sämtliche Second-Level-Domains der jeweiligen TLD und deren jeweilige lokale Nameserver kennen.



System der Root-Nameserver Hierarchie

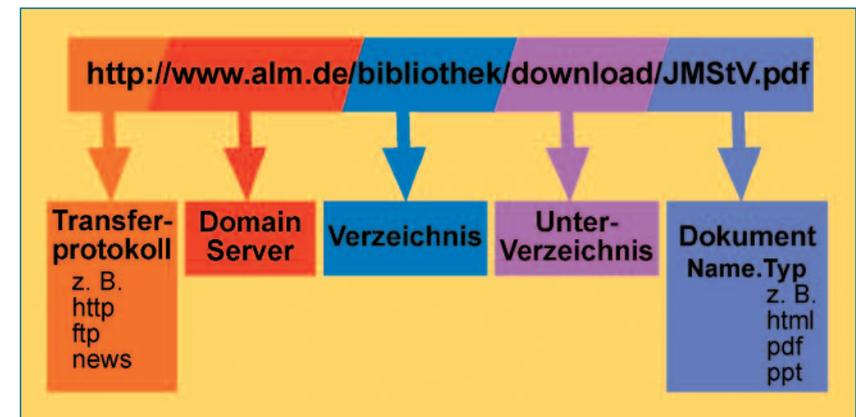
An der Spitze des DNS steht der so genannte A-Root-Nameserver. Dort erfolgt in „letzter Instanz“ die Auflösung von Domain-Namen und IP-Adressräumen. Der A-Root-Nameserver befindet sich physisch bei dem National Security Institute (NSI) in den USA, was aus dem Entwicklungsprozess des Internets resultiert. Hierdurch ist in der „Internet-Welt“ eine nicht unerhebliche Dominanz der USA entstanden, die von vielen Kritikern als problematisch für die Unabhängigkeit des Netzes angesehen wird (s. u.).

Der ↗ Uniform Resource Locator (URL), mittels dessen im WWW durch Hyperlinks navigiert wird, enthält als Bestandteil zumindest zwei Stufen der Domain. Das Schaubild am Fuß der Seite erläutert beispielhaft den Aufbau der URL.

Über das Internet versendete Daten werden in kleine Pakete aufgeteilt. Jedes dieser Pakete ist in drei Teile untergliedert:

- *Header*: Die Verpackung des Pakets, die aus der Ziel- und der Absenderadresse besteht.
- *Payload*: Der eigentliche Inhalt des Pakets.
- *Prüfsumme*: über die erkannt wird, ob das Paket schadlos sein Ziel erreicht hat.

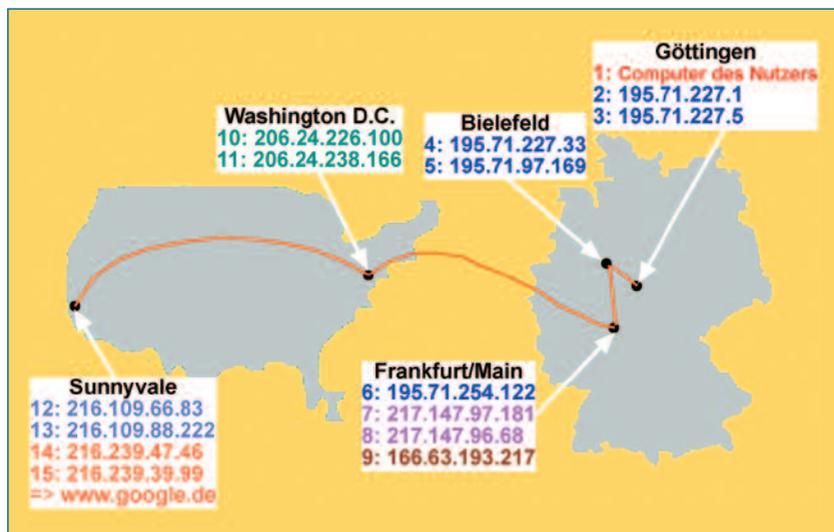
Der Versand der Datenpakete verläuft nicht direkt vom Absender zum Empfänger, sondern erfolgt mittels einer als ↗ Routing bezeichneten Leitwegplanung. Hierbei fungieren ↗ Router als Wegweiser im Internet und leiten die Datenpakete möglichst schnell und unter Minimierung der Netzbelastung weiter. Dies entspricht nicht



Aufbau der URL

immer dem physikalisch bzw. geographisch kürzesten Weg. Ein Router kommuniziert hierbei mit anderen Routern und hat über so genannte ↗ Gateways Verbindung zu anderen Teilnetzen. Die nachfolgende Abbildung stellt den Weg der Informationsübertragung bei einer typischen Web-Anfrage dar. Exemplarisch wird nachgezeichnet, über welche verschiedenen Stationen die Anforderung der Website „www.google.de“ von einem Computer in Göttingen läuft, der per Einwahlverbindung (Internet-by-Call) mit dem Internet verbunden ist. In der Darstellung verändert sich die Einfärbung der IP-Nummer jeweils bei einem Betreiberwechsel des entsprechenden Servers, d. h. bei identischer Farbe ist der Netzbetreiber identisch. Insgesamt lief die entsprechende Anforderung über 15 Stationen.

Eine ebenfalls grundlegende Funktionsweise des Internets ist das ↗ Client-Server-Prinzip. Die meisten Internetdienste folgen dieser Orientierung. Als ↗ Server werden hierbei Programme aufgefasst (im Gegensatz zum Begriff „Server“ als Zentralrechner im Netzwerk), die ihren Dienst anbieten möchten und im Prinzip darauf warten, dass die Anfrage eines ↗ Clients bei ihnen eingeht. Clients sind dementsprechend Software-Programme, die Daten von Servern anfordern. Ein Browser ist beispielsweise ein Client, der Anfragen an einen Web-Server stellt, der diese Anfrage so beantwortet, dass mittels Browser die Internetseite abgebildet werden kann.



Datentransport im Internet

Anonymität im Internet

Für zahlreiche Dienste im Internet, wie bspw. für den Web-Zugang („Rewerber“ etc.) oder beim E-Mailen („Remailer“), besteht die Möglichkeit einer anonymen Nutzung.

Das Nutzungsmotiv entsprechend anonymer Zugänge variiert. Während manche Nutzer von ihrem verfassungsmäßigen Recht Gebrauch machen möchten und der individuelle Schutz ihrer persönlichen Daten im Vordergrund steht, verwenden andere sehr gezielt für ein deliktisches Verhalten den Schutz ihrer Identität. Das bestehende Spannungsverhältnis zwischen den Individual- und den Kollektivinteressen auf dem Gebiet der Internet-Nutzung spiegelt sich jüngst auch in den Auseinandersetzungen um das AN.ON-Projekt wider. Im Rahmen des Projektes, welches gemeinsam von der TU Dresden, der FU Berlin und der Datenschutzkommission Schleswig-Holstein initiiert und durchgeführt wurde, war mit dem JAVA ANON Proxy (JAP) ein Verfahren entwickelt worden, welches einen anonymen Internet-Zugang ermöglichte. Bereits kurze Zeit nach dem öffentlichen Start des Angebotes wurde seitens des BKA als Strafermittlungsinstitution die Forderung einer Nutzungsprotokollierung erhoben, die letztlich den Dienst konterkariert hätte. Da einer entsprechenden Aufforderung nicht nachgekommen war, kam es schließlich zu einer gerichtlichen Klärung. In zweiter Instanz wurde dem Betreiber von JAP Recht gegeben, so dass eine anonyme Nutzung des Web hierüber wieder möglich ist.

3.2 Dienste im Internet

3.2.1 Überblick

Aufgrund seiner Popularität und Benutzerfreundlichkeit wird das WWW sehr häufig synonym zum Begriff Internet gebraucht. Diese Gleichsetzung ist jedoch nicht zutreffend, da das Internet eine ganze Reihe in der technischen Realisation völlig unterschiedliche Dienste anbietet, von denen das WWW allerdings der populärste ist. Eine Gemeinsamkeit dieser Dienste besteht allerdings in der Benutzung des Datenübertragungsprotokolls TCP/IP. Aus der Perspektive des Jugendmedienschutzes sind folgende Internet-Dienste von besonderer Bedeutung:

- WWW
- Chat
- E-Mail und E-Mail-Listen
- Foren und Newsgroups
- FTP-Server
- Direktverbindungen, Peer-to-Peer

3.2.2 WWW

Das WWW besteht aus einer großen Anzahl von Servern (auch ↗ Hosts genannt), auf denen Dokumente abgelegt sind, auf die Benutzer mittels ihres Browsers zugreifen können. Der Transport dieser Dokumente erfolgt mittels des ↗ Hypertext Transport Protocols (HTTP). Der spezifische „Ort“ eines Dokumentes im WWW ist durch die URL lokalisierbar. Die Hauptbestandteile der URL verweisen zunächst auf die Website als demjenigen „Platz“, auf dem die Dokumente „zu Hause“ sind. Dieser „Heimatplatz“ jedes Dokumentes wird als Homepage bezeichnet. Umgangssprachlich geschieht oft eine Verwechslung zwischen englisch „Site“ (= Platz, Ort) und der deutschen „Seite“. Eine ↗ *Webseite* ist hingegen ein einzelnes HTML-Dokument (s. u.), also lediglich Bestandteil einer ↗ *Website*.

Der Sprung in der Entwicklung des Internets vom Expertenmedium zu einem populären Medium erklärt sich nicht nur aus der nahezu intuitiv benutzbaren graphischen Oberfläche, sondern vor allem aus der nicht-linearen Struktur des WWW. Das WWW bietet die Funktionalität eines so genannten ↗ Hypertextes. Das bedeutet: jedes Element eines Angebotes kann mittels Verweisen (Links) unmittelbar mit anderen Elementen automatisch verknüpft werden. Texte, Bilder, Töne können im WWW aus dem Zwang der Abfolge linearer Sequenzen gelöst werden und zu einem Netzwerk verknüpft werden. Dies gilt nicht nur Dokument-immanent, vielmehr können durch externe Links Websites miteinander verknüpft werden, so dass das Internet insgesamt zu einem gigantischen Hypertext wird. Neben diesen hypertextuellen Eigenschaften ist es vor allem die so genannte „rhizomatische“ Struktur des Netzes, die seine mediale Spezifik bestimmt. Die funktionale Grundlage hierfür liefert die ↗ Hypertext Markup Language (HTML). Dies ist die Dokumentenbeschreibungssprache, die das Aussehen der Dokumente im WWW festlegt. Hierbei werden durch ↗ „Tags“ (Kürzel) Überschriften, Bilder, Listen etc. festgelegt. Zudem wird mittels der Links ein Verweissystem im Dokument selbst (intern) oder zu anderen Dokumenten (extern) aufgebaut. Der externe Link kann auf Dokumente verweisen, die Bestandteil anderer Websites sein können. Der hierdurch entstehende beliebig große Hypertext hat keine unmittelbar nachvollziehbare Struktur, sondern gleicht einem System von Wurzeln mit zahlreichen Verzweigungen (Rhizom).

JAVA

Bei ↗ Java handelt es sich um eine objektorientierte und plattformunabhängige Programmiersprache, die gewisse Ähnlichkeiten zu C++ besitzt und ursprünglich von Sun Microsystems für die Steuerung von Set-Top-Boxen für Fernseher entwickelt wurde. Sie kann sowohl auf verschiedenen Betriebssystemen (Unix, Mac,

PC) eingesetzt als auch für die Steuerung diverser anderer technischer Geräte verwendet werden. Aufgrund ihrer Funktionalität hat sich Java in den vergangenen Jahren zu einem De-facto-Standard für WWW-Applikationen entwickelt. Hierbei werden Bilder und Anwendungen mit großem Speicherbedarf, wie z. B. Animationen, nicht auf einem Server errechnet und anschließend als voluminöses Datenpaket durch das Internet geschickt, sondern es wird stattdessen die jeweilige Anwendung in Form eines so genannten „Java-Applet“, wie java-basierte Programme auch bezeichnet werden, an den Computer des Nutzers geschickt. Sofern ein java-fähiger Browser vorhanden ist, läuft schließlich das Applet unter Nutzung der Client-seitigen Rechenkapazität im Anzeigefenster des Browsers ab. Im WWW wird Java bei Animationen, Simulationen, Echtzeitanwendungen und interaktiven Anwendungen (u. a. Ausfüllen von Web-Formularen, Spiele, Kalkulationen) eingesetzt.

Um den Einsatz und die Verbreitung von Java zusätzlich zu forcieren, gab 1999 Sun den entsprechenden Quellcode frei. Ähnlich anderen Open-Source-Produkten fallen nunmehr Lizenzgebühren seitdem nur noch an, wenn mit Java erstellte Programme verkauft werden. In allen anderen Fällen kann Java kostenfrei benutzt werden.

Flash

↗ Flash ist eine Multimedia-Software von Macromedia und wird bei der Animation von Seiten im Internet eingesetzt. Um Flash-animierte Angebote in ihrer Funktionalität nutzen zu können, muss auf dem Computer des Nutzers ein entsprechender Flash-Player installiert sein. Ähnlich wie bei zahlreichen anderen Software-Produkten aus dem Bereich Multimedia (Video, Audio etc.) wird die Programmversion, die ein Nutzer zur Ansicht von Flash-animierten Angeboten benötigt (Player), kostenfrei zur Verfügung gestellt, während die Produktionsversion kostenpflichtig ist, d. h. nur der Entwickler bzw. Designer von entsprechenden Flash-Animationen muss etwas bezahlen.

Die kostenfreie Abgabe der Player-Versionen wird generell deshalb vorgenommen, damit entsprechende Programme eine große Marktpenetration erzielen können. Bei der ständigen und schnellen Weiterentwicklung dieser Art von Software würden die Nutzer in der Regel verärgert reagieren, wenn sie für ein Tool, welches evtl. nur wenig benötigt wird und für das sie oftmals eine gewisse Download-Zeit investieren müssen, auch noch direkt bezahlen müssten. Ein Problem bei Flash und anderen Multimedia-Applikationen besteht jedoch für viele User im häufigen Versionswechsel, da die Programme nicht abwärtskompatibel sind, weshalb immer die „passende“ Version vorhanden sein muss.

3.2.3 Chat

Der englische Begriff „chat“ mit der Bedeutung „plaudern“ oder „Plauderei“ bezeichnet im Internet verschiedene Möglichkeiten einer textbasierten, aber synchron verlaufenden Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Teilnehmern. Ursprünglich ist ↗ Chat ein eigener 1988 entwickelter Internetdienst, der auf dem Protokoll ↗ Internet Relay Chat (IRC) basiert. Im Gegensatz zu den Newsgroups (s. u.) wird über IRC die Möglichkeit geschaffen, Informationen in nahezu Echtzeit auszutauschen. Ähnlich dem Usenet werden bei IRC einzelne als „Channels“ bezeichnete Foren geschaffen. Der Gründer eines Channels wird Operator genannt und hat gesonderte Rechte, beispielsweise die Moderation des Chat oder die Möglichkeit, Nutzer aus den Channels zu verbannen. Um am IRC teilzunehmen, bedarf es eines eigenen Programms. Zudem ist in den gängigen Browsern ein IRC-Programm integriert. Inzwischen gibt es neben dem IRC auch die HTML-basierten Web-Chats, die über das WWW zu erreichen sind.

Die Unterhaltung kann in den Channels öffentlich geführt werden, das bedeutet, jeder Teilnehmer kann lesen, was gerade veröffentlicht wurde; darüber hinaus besteht die Möglichkeit einer privaten Unterhaltung, bei der Teilnehmer unter sich sein können. Das „Chatten“ gehört vor allem unter Jugendlichen zu den beliebtesten Anwendungen im Internet. Zur Beliebtheit der Chats hat vor allem beigetragen, dass die Nutzer sich nicht unter eigenem Namen, sondern unter ihren Spitznamen (↗ Nickname) eintragen und die Nutzer somit im Prinzip anonym bleiben. Des Weiteren liegt wohl ein besonderer Reiz darin, sich als jemand anderes auszugeben oder zumindest die eigenen körperlichen Eigenschaften (z. B. Alter, Geschlecht) zu verschleiern.

Neben der Kernfunktion der Unterhaltung bieten ↗ Chat-Rooms auch die Möglichkeit des Austausches von Dateien (bei Jugendlichen insbesondere Musik, Filme, Spiele). Zum Dateiaustausch wird eine ↗ Direct Client-to-Client-Verbindung (DCC) aufgebaut. Anhand des Chat zeigt sich die Entgrenzung zwischen Massenkommunikation und Individualkommunikation im Internet (s. u.) deutlich. Während Chat-Rooms jedermann zugänglich sind und somit in gewissem Grade einen öffentlichen Raum darstellen, bieten sie gleichzeitig die Möglichkeiten des privaten, nicht von anderen Teilnehmern mitverfolgten Gesprächs. Hierin liegt ein besonders jugendgefährdendes Potential. Privates Chatten unterliegt dem Telefongeheimnis, lässt sich also nicht ohne weiteres kontrollieren. Dies wird u. a. zunehmend von Pädosexuellen genutzt, die mittels Chat Kontakt zu ihren Opfern aufbauen (siehe hierzu Kap. II). Aufgrund der zunehmenden Gefährdung, vor allem von Mädchen, die sich arglos in Chat-Rooms mit getarnten Pädosexuellen verabreden, setzt das New York Police Department eigene Netzwerkfahnder (Cybercops)

ein.⁵ Diese geben sich unter Nickname als „Girties“ aus und warten auf entsprechende Anbahnungen durch potentielle Täter, um sie dann entlarven zu können. In Deutschland gibt es ähnliche Vorgehensweisen bisher lediglich im bayerischen Landeskriminalamt.

3.2.4 E-Mail und E-Mail-Listen

Der meistgenutzte Internetdienst ist die electronic mail (E-Mail), deren Funktionsweise sich mit der herkömmlichen Post gut vergleichen lässt. Eine E-Mail besteht aus verschiedenen Angaben: Absender und Empfänger, die im Header sowie den eigentlichen Nachrichten, die im Body eingetragen werden. Weitere Felder im Header sind die Betreffzeile und die Zeilen CC und BCC, die ein Versenden der E-Mail an mehrere Personen gleichzeitig erlauben. Ein Versand einer Mail an mehrere Empfänger kann – in der Regel – auch direkt durch die Eingabe mehrerer E-Mail-Adressen in der Empfänger-Zeile (to) erfolgen, sofern sie durch Kommata voneinander getrennt sind. Bei den Funktionen CC (carbon copy) und BCC (blind carbon copy) handelt es sich um elektronische Versionen des traditionellen Durchschlags. Hierbei können die Hauptempfänger einer Mail, d. h. die Adressen aus der To-Zeile, bei der Verwendung von CC alle übrigen Mail-Empfänger sehen, während bei BCC der Versand weiterer Kopien der Mail dem Kreis der Hauptempfänger verborgen bleibt. Diese können bei den ankommenden Mails keine weiteren Empfänger-Einträge sehen. Nachdem das unerwünschte ↗ Spaming in den vergangenen Jahren deutlich zunahm, verwenden zahlreiche E-Mail-Listen die BCC-Funktion beim Versand, damit nicht alle Empfängeradressen sichtbar sind.

Das Pendant zu Name, Straße, Hausnummer, Postleitzahl und Wohnort bei der herkömmlichen Post, die eine eindeutige Identifizierung des Empfängers möglich machen, besteht bei der E-Mail in der Verbindung des ↗ Account-Namens des Nutzers mit dem Domain-Namen des Anbieters, getrennt durch das Zeichen @, z. B. „Benutzer@providerxy.de“.

Beim Versand und dem Empfang von E-Mails kommen jeweils unterschiedliche Protokolle zum Einsatz. Für das Senden der E-Mails wird das ↗ Simple Mail Transfer Protocol (SMTP) verwendet, welches für den Transport und die Annahme einer E-Mail beim (Outgoing Mail) Server sowie ggf. ihre Weiterleitung sorgt. Hierbei erfolgte zunächst der Versand von E-Mails zum Server ohne Übermittlung einer Benutzererkennung. Da dies in den vergangenen Jahren teilweise zu einem Missbrauch von Mail-Servern als SPAM-Relays von Spammern für den Versand ihrer ↗ Junk-Mails führte, wurde vielfach der „freie“ Mailversand deaktiviert und statt-

⁵ Vgl. Naica-Löbell (2003).

dessen eine Authentifizierung oder andere Schutzmaßnahmen eingeführt. Für den Empfang von E-Mails kann entweder das ↗ Post Office Protocol Version 3 (POP3) oder das ↗ Internet Mail Access Protocol Version 4 (IMAP4) verwendet werden, wobei moderne E-Mail-Clients allgemein für beide Transfervarianten geeignet sind. Der Mailabruf verläuft jedoch bei den Protokollen jeweils unterschiedlich:

- Beim *POP-Protokoll* werden – nachdem zwischen dem Mail-Programm und dem Mail-Server eine Verbindung aufgebaut wurde und der Client sich mit Benutzerkennung und Passwort ausgewiesen hat – alle neu eingetroffenen Nachrichten abgerufen und anschließend normalerweise auf dem Server gelöscht. Die E-Mails liegen schließlich alle auf dem lokalen PC vor und können dort bearbeitet, archiviert oder auch beantwortet werden. Der Empfang mit POP-Mail erweist sich jedoch als nachteilig, wenn jemand seine E-Mails von verschiedenen Computern bearbeiten möchte. Da jeder Arbeitsplatz, von dem der Abruf der E-Mails erfolgte, über sein eigenes Mailarchiv verfügt, ist bei diesem Mail-Konzept ein genereller Zugriff auf alle Nachrichten nicht möglich.
- Dieses Problem wird mit *IMAP* umgangen, da bei dieser Mail-Variante die so genannten Mailfolder am zentralen Server abgelegt werden. Der Mail-Client greift bei diesem Verfahren nicht mehr direkt lokal zu, sondern verwendet die Mail-Ordner am Server. Es liegt also nur eine zentrale Archivierung der E-Mails vor, weshalb IMAP durchaus als logische Erweiterung von POP-Mail angesehen werden kann. Da nicht alle Benutzer die entsprechende Funktionalität benötigen und darüber hinaus das IMAP-Mail-Konzept eher für eine reine Online-Bearbeitung prädestiniert ist, werden weiterhin beide Empfangsprotokolle beim E-Mailen verwendet.

E-Mail-Listen, die auch als Mailinglisten bezeichnet werden, sind eine Verbindung von E-Mail und Newsgroup. Im Gegensatz zu den Newsgroups benötigt man zur Teilnahme kein eigenes Programm, es reicht vielmehr der reguläre E-Mail-Zugang. E-Mail-Listen sind ein Verteilerschlüssel für E-Mails an einen definierten Benutzerkreis. Zumeist handelt es sich bei Mailinglisten um thematisch gebundene Diskussionsgruppen. Die Teilnahme erfolgt durch Anmeldung bzw. Eintragung in eine Liste. Unterscheiden lassen sich, wie bei den Newsgroups, moderierte und unmoderierte Mailinglisten.

Attachment

Unter einem ↗ Attachment ist ein Dateianhang zu verstehen, der mit einer E-Mail mitgeschickt wird. Er ist in gewisser Weise vergleichbar mit den Anlagen bei klassischen Briefen. Während die Art des Dateianhangs (z. B. Word-Dokument, Excel-Arbeitsmappe, digitale Fotodatei oder MP3-Audio-Datei) und ihre jeweilige Anzahl

allgemein ohne Bedeutung sind, wird vielfach der Umfang durch die Mail-Provider limitiert. Dies kann sowohl für eine einzelne Mail gelten als auch generell für einen Mail-Account. Im privaten Bereich wirken sich die Beschränkungen in der Regel jedoch nicht störend bei der Nutzung des E-Mail-Dienstes aus. Von der Möglichkeit mittels Attachment einfach und unkompliziert Dateien zu verschicken, wird – wie immer mehr unachtsame Internet-Nutzer in den vergangenen Jahren feststellen mussten – auch bei unliebsamen und unerwünschten Dateien Gebrauch gemacht. So kann per Attachment nicht nur ein wichtiges Dokument schnell versandt werden, sondern entsprechend einfach auch ein Virus oder ein ↗ Dialer angehängt werden.

Pretty Good Privacy (PGP)

Der Transfer der Daten in E-Mails verläuft überwiegend in unverschlüsselter Form. Die in einer E-Mail enthaltenen Informationen sind – einer Postkarte vergleichbar – mehr oder minder offen zugänglich. Unter dem Aspekt der Datensicherheit und des Datenschutzes wurden daher entsprechende Programme, wie z. B. ↗ Pretty Good Privacy, entwickelt, die diese Art der ungesicherten Informationsübermittlung vermeiden. Der verschlüsselte Mail-Transfer erfolgt nun folgendermaßen: Zunächst verfasst der Absender regulär die E-Mail. Anschließend verschlüsselt er sie ganz oder teilweise und schickt sie an den Mail-Empfänger. Dieser muss zuvor vom Absender der Mail einmal den so genannten Public-Key für dessen Verschlüsselung erhalten haben, damit er die Mail dechiffrieren und anschließend lesen kann. Derart verschlüsselte Mails eignen sich u. a. für den Datenaustausch jugendgefährdender bzw. strafbarer Inhalte.

HTML-Mails

Normale E-Mails unterliegen, da sie als reine ↗ ASCII-Texte übermittelt werden, bei ihrer Formatierung und Gestaltung zahlreichen Restriktionen. So sind u. a. keine besonderen Textausrichtungen oder -einfärbungen möglich. Bei der Formatierung und dem Aussehen einer entsprechenden HTML-Mail sind hingegen keine Beschränkungen mehr vorhanden, d. h. sie können u. a. sowohl Farben als auch Texte in unterschiedlichen Schriftgrößen enthalten. Neben einem größeren Datentransfervolumen für eine HTML-Mail und andersartigen Anforderungen an die Mail-Programme geht der größere Gestaltungsfreiraum auch mit einer höheren Gefahr möglicher Virenverseuchung einher.

Freemail

Es gibt zahlreiche Anbieter, die kostenfreie Mail-Accounts offerieren, wie z. B. „Web.de“, „Yahoo“ oder „GMX“. Für die Einrichtung und den späteren Gebrauch

entsprechender Freemail-Angebote entstehen für den Nutzer keine Kosten. Vielfach bieten die Anbieter neben dem kostenfreien Freemail-Account noch sogenannte Premium-Accounts an. Diese bieten einen größeren Leistungsumfang, wie u. a. mehr Speichervolumen, Versand- und Empfangsmöglichkeit größerer E-Mails oder die E-Mail-Eingangsinformation per SMS. Eine Refinanzierung der Kosten entsprechender Freemail-Angebote erfolgt seitens der Anbieter in unterschiedlicher Form. Zu den Finanzierungsquellen gehören neben der Vermarktung von Banner-Werbung, manchmal der mehr oder minder umfangreiche und häufige Versand von Werbe-Mailings sowie kostenpflichtige Zusatz-Angebote (z. B. SMS und Fax-Versand). Manche Freemail-Dienste sollen vor allem die Bekanntheit und letztlich auch die Nutzung anderer Angebote der jeweiligen Anbieter (z. B. Suchmaschine oder Portal) dienen.

Inwieweit die volle Funktionalität des Accounts bereits direkt nach der Anmeldung des Nutzers gegeben ist oder aufgrund einer Überprüfung der Anmeldedaten erst mit gewisser Verzögerung freigeschaltet wird, hängt vom jeweiligen Anbieter ab. Manche Mail-Accounts ermöglichen direkt nach der Anmeldeprozedur den Versand und den Empfang von Attachments (wie z. B. großen Bilddateien), wodurch sie letztlich geradezu prädestiniert für eine „illegale Verwendung“ sind. Beim Freemail-Anbieter Web.de soll z. B. durch den Versand eines Zugangspasswortes per Briefpost zumindest die bei der Anmeldung eingetragene Adresse kontrolliert werden.

Spam

Als Spam werden allgemein unerwünschte Werbe-Mails bezeichnet. Die Herkunft der verwendeten Mail-Adressen variiert. Teilweise stammen sie von Nutzern selber, die bei entsprechenden Adress-Eingaben im Internet einer Nutzung für Werbe-Mailings nicht widersprochen hatten. Ferner können sie durch so genannte Robots im Internet aufgefunden sein. Dies ist z. B. bei privaten Websites durch eine angegebene Kontaktmailadresse oder durch „öffentliche“ Äußerungen in Newsgroups möglich. Darüber hinaus kann die E-Mail-Adresse auch mittels Computerprogramm automatisch auf Grundlage von Namensverzeichnissen generiert sein. Während vor einigen Jahren das Spamming noch verhältnismäßig seltenes Phänomen war, ist es mittlerweile ein sehr großes Problem geworden. Die „Junk-Mails“ sind nicht nur für den einzelnen Nutzer wegen überquellender Mailboxen oder mitgeschickter Viren ärgerlich, sondern besitzen darüber hinaus auch eine generelle Auswirkung für den Datentransfer im Internet. Der Anteil der Spam-Mails am gesamten Datentransfervolumen im Internet wird mittlerweile auf über 25 Prozent geschätzt und macht sich daher schon spürbar bei der notwendigen technischen Infrastruktur des Internets bemerkbar.

3.2.5 Foren, Newsgroups und Usenet

Eine gewisse Sprachverwirrung herrscht bei den als Treffpunkt zum Austausch von Nachrichten bestimmten Diensten vor. Mit ↗ Foren werden häufig ganz allgemein Nachrichtenaustauschplätze bezeichnet. Hierbei wird oft nicht zwischen synchronen und asynchronen Kommunikationsmöglichkeiten unterschieden. Mit ↗ Newsgroups sind im Gegensatz zu Chat-Rooms asynchrone Diskussionsforen gemeint, auf denen themengebundene Nachrichten und Diskussionsbeiträge ausgetauscht werden. Synonym dazu verwendet wird der Begriff ↗ Usenet, der einen ehemals eigenständigen – nur auf Rechnern des Betriebssystemes Unix funktionierenden – Dienst bezeichnet.

Das Prinzip, das sich hinter dem Usenet verbirgt, ist, dass jeder beteiligten Person die Möglichkeit gegeben wird, Beiträge zu Themen zu veröffentlichen, die wiederum jeder Teilnehmer einsehen kann. Die Kommunikation verläuft hierbei textbasiert und asynchron. Grundsätzlich ist zwischen moderierten und unmoderierten Newsgroups zu unterscheiden. In unmoderierten Newsgroups kann jeder Teilnehmer, ohne dass in den Text eingegriffen wird, schreiben, was er will. Bei moderierten Newsgroups werden die Beiträge vom Moderator bewertet und er entscheidet über die Veröffentlichung.

Zu Beginn war das Nachrichtenaufkommen noch überschaubar, mit der Zeit erreichte es jedoch Dimensionen, die eine Einteilung in verschiedene Themengebiete notwendig werden ließen. So wurden verschiedene Hauptthemen, die so genannten „Big-8“, geschaffen:⁶

- comp.* Computer, Software, Hardware, Betriebssysteme
- humanities.* Geisteswissenschaften
- misc.* Vermischtes, Sonstiges
- news.* Verwaltung der Newsgroups
- rec.* Freizeitaktivitäten, Hobbies etc.
- soc.* Soziale Themen
- sci.* Naturwissenschaften, technische und mathematische Wissenschaften
- talk.* Smalltalk, Unterhaltungen

Als das Nachrichtenaufkommen weiter anstieg, wurden den Hauptthemen weitere hierarchische Ebenen untergeordnet. So kann man der Hierarchiestruktur folgen, bis letztendlich eine Newsgroup erreicht ist. Für die Top-Level-Hierarchien und deren Unterhierarchien gelten gemeinsame, strikte Regeln zur Verwaltung. 1987

⁶ Vgl. Kremb (2002).

wurde die „alt“-Hierarchie gegründet, die alternative Themen beherbergt und nicht den strikten Regeln der Big-8 und ihren Unterkategorien unterliegt.⁷ Zu den ersten alt-Hierarchien gehörte beispielsweise „alt.sex.“ Obwohl die alt-Hierarchie nicht „offiziell“ anerkannt ist, bieten dennoch fast alle Usenet-Server diese an, da sie die am stärksten frequentierte ist.

Zurzeit existieren zehntausende Newsgroups, die in verschiedenen Sprachen geführt werden. Eine genaue Zahl ist nicht feststellbar. Prinzipiell sind zu allen erdenklichen Themen Newsgroups vorstellbar. Über das Usenet können aber nicht nur Meinungen in Form von Texten verteilt werden, es gibt so genannte Binary-Groups, in denen Musik-, Bild-, Videodateien etc. getauscht werden können. Dies ist zwar auch in allen anderen Newsgroups möglich, wird dort aber relativ selten praktiziert. Eine Gruppe, die eigens zum Tausch von pornographischen Bilddateien angelegt wurde, ist beispielsweise „alt.binaries.pictures.erotica“.

Innerhalb dieser Newsgroups können und werden jugendgefährdende Inhalte veröffentlicht und strafrechtlich relevante Dateien getauscht. Das Usenet ist einer der Hauptumschlagplätze für pornographisches Material im Internet. Hierunter sind auch Angebote von kommerziellen Anbietern, die das Usenet für Werbung nutzen. Festgestellt wurde u. a. Kinderpornographie als Werbeträger in Verbindung mit Reisen in Dritte-Welt-Länder.⁸

Die Betreiber der News-Server können aus Gründen des Jugendmedienschutzes Newsgroups mit entsprechenden Inhalten nicht anbieten oder bereits angebotene ohne weiteres aus ihrem Angebot nehmen. In der Praxis geschieht dies hingegen kaum. Eine Blockierung von Inhalten ist zwar prinzipiell möglich, aber sehr unzuverlässig, da es sich hier nur um ein Keyword-Blocking handeln kann (vgl. hierzu Kap. III).

3.2.6 FTP-Server

Das File Transfer Protocol (FTP) ist ein Standard, der die Übertragung von Dateien im Internet ermöglicht. Dabei können Daten von entfernten FTP-Servern heruntergeladen oder aufgespielt werden. Man unterscheidet Passwort-geschützte Bereiche, die nur für Nutzer mit Zugangsberechtigung zu erreichen sind, von Bereichen, die keine spezielle Berechtigung benötigen, dem Anonymous-FTP. Die Anmeldung erfolgt dann zumeist unter „Anonymus“, wobei das hier einzugebende Passwort zumeist die E-Mail-Adresse des jeweiligen Nutzers ist. Weltweit existieren

tausende FTP-Server, die im Prinzip als Datenarchiv fungieren und auf denen Programme, Text-, Bild-, Ton-, Videodateien etc. zum Download bereit stehen. Darunter befinden sich auch Dateien mit jugendgefährdendem Inhalt. Ein kontextsensitives Abblocken ist bei FTP-Servern nicht möglich. Allerdings liegt es im Aufgabenbereich der Administratoren dafür zu sorgen, dass solche Angebote nicht von den Servern abrufbar sind. Da auf FTP-Servern enorme Datenmengen untergebracht sind, ist es aber praktisch nahezu unmöglich, alle Dateiinhalte auf jugendgefährdende Aspekte hin zu prüfen.

3.2.7 Direktverbindungen (Peer-to-Peer)

Unter Peer-to-Peer, auch als „P2P“ geschrieben, versteht man Netzwerksysteme mit gleichberechtigten Rechnern. P2P dient vor allem dem Austausch von Dateien zwischen Rechnern. Im Internet bedienen sich so genannte „File-Tauschbörsen“ des Peer-to-Peer-Prinzips. File-Tauschbörsen erfreuen sich in den letzten Jahren wachsender Beliebtheit bei den Internetnutzern. Dabei werden zum Großteil urheberrechtlich geschützte Daten, aber auch jugendgefährdende Inhalte getauscht. Es stellt mittlerweile keine Seltenheit mehr dar, dass Kinofilme und Musikalben in den File-Tauschbörsen bereits vor dem offiziellen Start zu erhalten sind. Die Film- und Musikindustrie führt ihre sinkenden Gewinne vor allem auf diesen File-Tausch zurück.

Die erste File-Tauschbörse war Napster, die Ende 1999 in Betrieb genommen wurde.⁹ Im strengen Sinne war Napster kein P2P-Netzwerk. Es stellte vielmehr ein zentrales Netzwerk dar, da Server zwischengeschaltet waren, welche die Dateiinformationen der einzelnen Nutzer zwischenspeicherten und den Zugriff auf diese Daten erlaubten. Der Tausch fand dann allerdings nicht über die zwischengeschalteten Server, sondern zwischen den Nutzern statt. Der Server hatte gewissermaßen die Funktion einer MP3-Suchmaschine. Napster wurde entwickelt, um Dateien im MP3-Format zwischen Nutzern, die sich Napster anschlossen, tauschen zu können. Diverse Klagen gegen Napster erhöhten anfänglich lediglich die Popularität des Programms und blieben zunächst erfolglos. Auch der Versuch Napster in einen kostenpflichtigen Dienst umzuwandeln, schlug fehl. Am 01.07.2001 wurde die Tauschbörse im Verlauf eines Rechtsstreites eingestellt.

Die zwischenzeitlich 40 Mio. Napster-User wichen daraufhin auf andere Tauschbörsen (z. B. Gnutella, Morpheus, Audiogalaxy) aus. Gnutella ermöglichte im Gegensatz zu Napster den Tausch aller Dateiformate und war dezentral organisiert. Dies

⁷ Vgl. Möller (2000b).

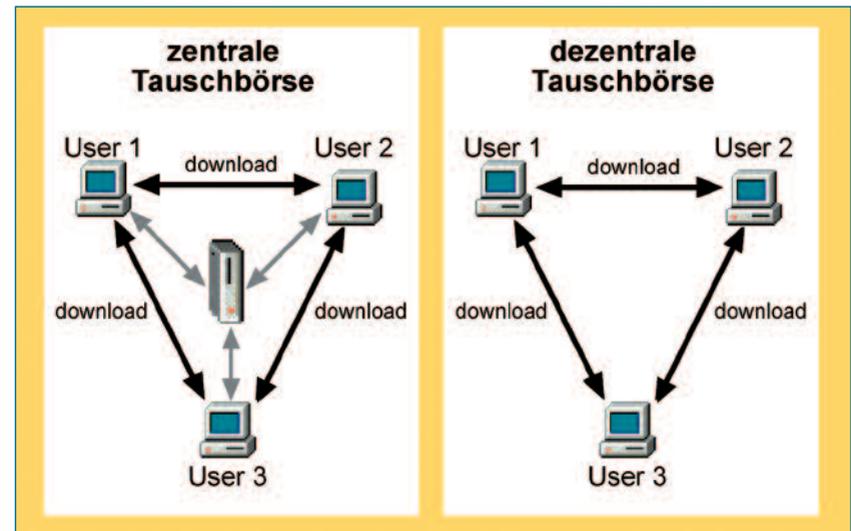
⁸ Vgl. Wisotzke (2001), S. 21.

⁹ Vgl. Möller (2000 a).

war ein wichtiger Schritt für P2P-Netzwerke, da die Dezentralität ein Abschalten unmöglich macht, wie es bei Napster angedroht und zum Ende freiwillig vollzogen wurde.

Audiogalaxy war ausschließlich für den Tausch von Musikdateien konzipiert, mit Umbenennung der Dateien, z. B. „video.avi“ in „video.avi.mp3“ konnten aber auch andere Dateiformate heruntergeladen werden. Hinterher war es lediglich nötig, die Endung MP3 zu löschen. Der große Vorteil von Audiogalaxy war das organisierte Tauschen innerhalb eines Forensystems, in dem sich gleichgesinnte Gruppen organisieren konnten. Innerhalb dieser Gruppen war auch das Versenden von Files an einzelne oder alle Gruppenmitglieder möglich. Audiogalaxy geriet wie Napster schnell unter Beschuss der Recording Industry Association of America (RIAA) und wurde im April 2002 geschlossen. Die Nutzer wechselten daraufhin zu anderen Tauschbörsen. Mittlerweile hatten sich diverse P2P-Netzwerke gegründet (z. B. edonkey, eMule, KaZaA, filetopi oder soulseek).

Eine nennenswerte technische Änderung ist der Multidownload. Hierbei können die Dateien von vielen Usern gleichzeitig heruntergeladen werden. Die Vorteile liegen hierbei vor allem in der erhöhten Download-Geschwindigkeit. Über die heute meistverwendeten P2P-Netzwerke sind prinzipiell alle möglichen Dateien mit allen erdenklichen Inhalten erhältlich. Diese reichen von legal oder illegal erworbenen Musik- oder Videodateien über unzulässige Inhalte wie Pornographie bis hin zu strafrechtlich relevanten Inhalten wie Sodomie, Volksverhetzung etc. Zudem existieren in den Netzwerken so genannte „Fakes“, das sind Dateien, die namentlich einen anderen Inhalt vortäuschen, hinter denen sich aber oftmals pornographische Inhalte oder aber auch Computerviren verbergen. Die jüngste Entwicklung im Kampf gegen die P2P-Netzwerke ist, dass seit Mitte des Jahres 2003 die RIAA nunmehr gegen amerikanische Nutzer von P2P-Netzwerken vorgeht, da es bei dezentralen Netzwerken keine Betreiber gibt. Bis zum 22. 07. 2003 wurden bereits über 870 Vorladungen ausgesandt.¹⁰ Für deutsche Nutzer ist dies allerdings belanglos, da die RIAA nur innerhalb der Grenzen der USA handeln kann. Des Weiteren wird immer wieder versucht, den immensen Markt auszunutzen und kommerzielle Systeme zu initiieren, die den Urheberschutz nicht beachten. Für Deutschland dürfte die Änderung des Urheberrechts Auswirkungen auf die P2P-Netzwerke haben. Zu erwarten ist, dass Urheberrechtsverletzungen nunmehr stärker als bisher verfolgt werden.¹¹ Neuestes Projekt, den Tausch von urheberrechtlich geschützten



Topologie von Tauschbörsen

Daten legal durchzuführen, ist z. B. iTunes von der Firma Apple sowie buy.com. Bei beiden werden pro Download Gebühren fällig.

4 Beteiligte am Internet

Es gehört zur Grundlogik des Internets, dass es keinen alleinigen als natürliche oder juristische Person „greifbaren“ Betreiber gibt. Vielmehr wird das Internet von einer unüberschaubaren Vielzahl von Personen „betrieben“, die noch dazu in höchst unterschiedlicher Art und Weise am Internet „beteiligt“ sind. Die gültigen rechtlichen Regelungen des TDG nehmen nur eine sehr grobe Unterscheidung vor.

„Dienstanbieter‘ [sind] natürliche oder juristische Personen oder Personenvereinigungen, die eigene oder fremde Teledienste zur Nutzung bereithalten oder den Zugang zur Nutzung vermitteln.“¹²

„Nutzer‘ [sind] natürliche oder juristische Personen oder Personenvereinigungen, die Teledienste nachfragen.“¹³

¹² § 3 Abs. 1 TDG

¹³ § 3 Abs. 2 TDG.

¹⁰ Vgl. Homepage von „presstext.europa“ (2003).

¹¹ Vgl. Homepage des „Bundesministeriums für Justiz“ (2003). Vgl. auch Homepage von „heise-online“ (2003).

Die hier vorgenommene Trennung in Anbieter und Nutzer entspricht dem Modell der „klassischen“ Massenmedien und ist daher für die Internetpraxis nur bedingt tauglich. Die Leistungen einzelner, am Prozess des Informationstransfers im Internet beteiligter Personen sind höchst unterschiedlich und lassen sich nicht immer klar der Anbieter- und Nutzerseite zuordnen. Für den eindeutig als Dienstanbieter zu identifizierenden Personenkreis hat sich der Begriff ↗ Provider (vom Verb „provide“ = bereitstellen) durchgesetzt, wobei zur Differenzierung eine Einteilung in drei Providertypen vorgenommen wird. Diese Einteilung dient allerdings mehr der definitorischen Unterscheidung bestimmter Leistungsmerkmale. In der Praxis übernimmt häufig ein Provider mehrere der skizzierten Leistungen:

Service-Provider

Es gibt vielfältige Leistungen, die ein ↗ Service-Provider – auch Internet-Service-Provider (ISP) genannt – anbieten kann, beispielsweise die Nutzung von Servern. Dies können Webserver sein, die Speicherplatz für Homepages zur Verfügung stellen; in diesem Fall spricht man von ↗ Webpace-Providern. Des Weiteren werden Dienste auf Servern zur Nutzung angeboten, wie etwa Chat-Server, News-Server etc. Zudem werden in der Literatur ↗ Network-Provider definiert: Sie stellen die Infrastruktur bereit, welche für die Übermittlung der Daten notwendig ist. Dies kann einerseits durch Telefonnetze ermöglicht werden, der Zugang zum Internet kann aber auch über Satellitenverbindung und über das Stromnetz hergestellt werden. Weltweit kommen die meisten Internetverbindungen über Telefonnetze zustande, zunehmend werden auch Internetverbindungen über Satelliten genutzt. Die Nutzung von Satelliten für den Datentransfer steigt, weil teilweise im interkontinentalen Datentransfer traditionelle Leitungskapazitäten, wie z. B. Seekabel oder Glasfaserstrecken, nicht ausreichen oder ihre Nutzung zu kostenintensiv wäre.

Access-Provider

Ein ↗ Access-Provider bietet den Zugang zum Internet an. Zu diesem Zweck muss der Access-Provider bei dem Network-Provider Netzbandbreite ankaufen, um diese dann an den Nutzer weiter zu verkaufen. Vergleichbar sind Access-Provider mit privaten Telefongesellschaften, die auch das Leitungsnetz der Deutschen Telekom nutzen. Die meisten Network-Provider wie die Deutsche Telekom bieten selber auch den Zugang zum Internet an, wodurch sie zusätzlich zum Access-Provider werden.

Content-Provider

Der ↗ Content-Provider bietet die Inhalte an, die im Internet zur Verfügung stehen. Vergleichbar ist der Content-Provider mit einem Autor. Der Content-Provider ist in

erster Linie verantwortlich für die von ihm angebotenen Inhalte. Grundsätzlich kann im Internet jeder zum Content-Provider werden, indem er Inhalte auf seiner Homepage für den allgemeinen Zugriff zur Verfügung stellt. Hierbei können auch Jugendliche bewusst oder unbewusst zum Content-Provider für strafbare Inhalte werden, indem sie entsprechende Angebote auf ihren Seiten bereitstellen.

Wie in § 3 TDG definiert, ist ein Nutzer derjenige, der Teledienste – und darunter fallen Internetdienste – nachfragt. Zusätzlich macht es Sinn noch zwischen Nutzer und Administrator zu unterscheiden. Der Nutzer ist nach dieser Definition derjenige, der Internetinhalte nachfragt, Administrator derjenige, der den Zugang zu dem Internetarbeitsplatz gewährt. Im engeren Sinne ist der Administrator ebenfalls ein Access-Provider, da er den Zugang zum Internet anbietet. Nach dieser Definition könnten z. B. Internetcafés, öffentliche Bibliotheken, Firmen etc. den rechtlichen Bestimmungen von Access-Providern unterliegen. Im Kontext der vorliegenden Arbeit werden in der Funktion des Administrators die Eltern, Erziehungsberechtigten, Lehrer und sonstige pädagogisch handelnden Personen gesehen, die Kindern und Jugendlichen einen Zugang zum Internet verschaffen. Als Nutzer stehen hingegen die Kinder und Jugendlichen im Fokus des Interesses.

5 Suchen und Finden im Internet

Die bisherigen Ausführungen zur Architektur des Internets verdeutlichen, dass sich mittels des globalen Netzes auf eine riesige Anzahl von Dokumenten mit informativen oder unterhaltenden Inhalten zugreifen lässt. Auf diese im Internetjargon zumeist als ↗ Content bezeichnete Angebotsfülle ist allerdings ein systematischer und gezielter Zugriff nicht ohne weiteres möglich. Die Angebote sind nirgendwo vollständig verzeichnet. Das gilt nicht nur für die Internet-Dienste insgesamt, sondern auch für die WWW-Angebote, die nachfolgend im Vordergrund stehen sollen. Für die Recherche nach denjenigen Inhalten, die der jeweilige Nutzer sucht, stehen im WWW etliche Suchwerkzeuge zur Verfügung.

Nachfolgend wird die Funktionsweise der WWW-Suchwerkzeuge erläutert und die besondere Jugendmedienschutzproblematik dargelegt. Eine Einführung in die sachgerechte Recherche ist hiermit *nicht* verbunden. Im Kap. IV finden sich jedoch Hinweise auf entsprechende Schulungsangebote.

Bei den Web-Suchwerkzeugen lassen sich vier Grundtypen unterscheiden:

- Suchmaschinen (z. B. google)
- Webkataloge (z. B. web.de)
- Metasuchmaschinen (z. B. metager.de)
- Portale (z. B. mediengewalt.de)

Suchmaschinen

Der Begriff „Suchmaschinen“ verweist bereits auf das Grundprinzip dieses Web-Werkzeugs: Es handelt sich um ein automatisches, nicht intellektuell gestütztes Suchsystem nach Websites. Hierbei werden nach verschiedenen, von den einzelnen Suchmaschinen unterschiedlich angewandten Verfahren, die Informationen auf Websites durchsucht. Erfasst werden sowohl Wörter im Text selber als auch Stichwörter in den ↗ Meta-Tags, die vom Seitenprogrammierer als Suchhilfe eingegeben worden sind. Diejenigen Seiten, die der Suchanfrage entsprechend viele Stichwörter enthalten, werden im Ranking der Treffertabelle nach oben gesetzt.¹⁴

Webkataloge

Im Gegensatz zu den reinen Suchmaschinen handelt es sich bei Webkatalogen (auch Internet-Verzeichnisse genannt) um redaktionell erstellte Linklisten. Hierbei werden von einer Redaktion Websites erfasst und kategorisiert. Dabei werden in der Regel nicht nur eine einzelne Webseiten (gemeint sind einzelne HTML-Dokumente), sondern der komplette Web-Auftritt, der hinter einer URL steht, bearbeitet. Die Webadressen werden dann innerhalb eines thematisch geordneten Systems verzeichnet.

Metasuchmaschine

Metasuchmaschinen sind keine Suchmaschinen im oben beschriebenen Sinne. Vielmehr nutzen sie das Potential mehrerer Suchmaschinen, indem sie bei einfachen Suchmaschinen parallele Suchanfragen starten. Die Ergebnisse werden für den Benutzer der Metasuchmaschine zusammengeführt und aufbereitet. Gute Metasuchmaschinen leisten hierbei u. a. eine Doubletten-Eliminierung.

Portale

Eine Weiterentwicklung von Suchmaschinen und Internet-Verzeichnissen stellen die so genannten Portale dar. Dem Begriff „Portal“ (repräsentativer Eingang in ein Gebäude) entsprechend, fungieren Internetportale als Eingang in das globale

Netzwerk. Dieser Eingang öffnet allerdings den Zugang in einer spezifischen, vom Portal-Betreiber konstruierten Art und Weise. Zunächst einmal werden dem Nutzer neben den zumeist parallel angebotenen Suchmaschinen und Internet-Verzeichnissen Zusatzfunktionen wie Shopping-Angebote, Freemail, Homepage-Hosting u. v. a. m. offeriert. Neben den allgemeinen Internetportalen gibt es eine Vielzahl von thematisch orientierten Portalen. So bietet z. B. „mediengewalt.de“ den Zugang zu einer kommentierten Linksammlung, ein Diskussionsforum und andere Angebote zum Thema Gewalt in den Medien.

Sämtliche dieser Hilfsmittel sind sowohl hinsichtlich ihrer Leistungsfähigkeit bei der Informationssuche als auch unter dem Aspekt des Jugendschutzes nicht unproblematisch.

Generalisierend lässt sich feststellen¹⁵:

- Keines der WWW-Suchwerkzeuge findet mehr als ca. ein Drittel des für die Suchanfrage relevanten Contents; zumeist ist die Trefferquote deutlich geringer und liegt bei rund 15 Prozent.
- Nicht nur die Quantität der Ergebnisse, auch die Qualität der Treffer, also die Treffsicherheit (das Finden relevanter Websites), mit der die Suchanfrage beantwortet wird, lässt zu wünschen übrig.
- Häufig findet der Nutzer nicht gesuchte (invalide) Inhalte. Durch mehr oder minder undurchschaubare Praktiken werden von den Anbietern bestimmter Websites die Ergebnisse von Suchmaschinen quasi manipuliert.
- Die Anbieter jugendgefährdender Inhalte, insbesondere von Pornoseiten, sorgen besonders intensiv für eine große Treffermenge ihrer Angebote in den Suchergebnissen.

Die Funktionsweise der Suchwerkzeuge und die Problematik der Suchergebnisse sind im Kontext des Themas Jugendmedienschutz und der Medienkompetenzvermittlung von besonderer Bedeutung:

- Kinder und Jugendliche befragen häufiger als erwachsene Internetnutzer die einschlägigen Suchwerkzeuge. Hierbei wird oftmals die Relevanz der Treffer falsch eingeschätzt und das gefundene Material als glaubwürdiger eingestuft, als es tatsächlich ist.
- Des Weiteren werden Kinder und Jugendliche – von ihnen selbst unbeabsichtigt – mit jugendgefährdenden Inhalten konfrontiert.

¹⁵ Vgl. Dresel (2001) und Machill/Neuberger/Schindler (2002).

¹⁴ Diese Darstellung ist stark verkürzt. Bei der Suchmaschine „google.de“ finden z. B. auch weitere Analysen statt. So werden Site-Namen, Begriffe in aufgeführten Links, Links von und zu anderen Sites mit in die Analyse einbezogen. Aufgrund verschiedener Verfahren wird von den Suchmaschinen einerseits festgelegt, dass eine Site als Treffer auf eine bestimmte Anfrage angesehen und angezeigt wird, andererseits wird noch über das Ranking entschieden, d. h. ob der Treffer an Stelle eins, fünf oder 218 angezeigt wird.

- Und letztlich finden Kinder und Jugendliche, wenn sie gezielt danach suchen, sehr leicht den Zugang zu jugendgefährdenden und strafrechtlich relevanten Inhalten.

Die zahlreichen „Irrwege“, auf die Kinder und Jugendliche im Internet durch die Benutzung von Suchwerkzeugen gelangen können, werden im Kapitel II anhand von Beispielen erläutert. Kinder und Jugendliche kommen mit problematischen Inhalten nicht nur mittels der Benutzung von Suchwerkzeugen in Berührung. Als Folge der Hypertextstruktur des WWW, bei der grundsätzlich jedes Dokument mit jedem anderen durch Links verbunden werden kann, erschließt sich schnell ein Themenfeld: Ist ein Nutzer einmal – durch Zufall oder aufgrund gezielter Suche – z. B. im „Rotlichtbezirk“ des WWW, wird er durch eine große Anzahl von Links immer weiter in diesen Bezirk geführt. Auch zu dieser Problematik finden sich weitere Erläuterungen und konkrete Beispiele im Kapitel II.

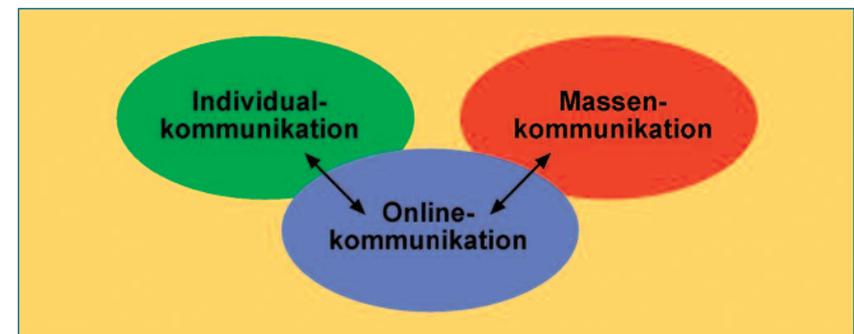
Häufig wird in der Literatur zur Internetnutzung suggeriert, dass ein großer Teil der Internetnutzung auf so genanntes „Surfen“ entfällt. Die Metapher des Internetnutzers als „Surfer“ ist ein wenig irreführend, da es sich zumeist nicht um ein mehr oder weniger zielloses „Sich-treiben-lassen“ handelt. Die Linkstruktur des Internets führt zwar häufig zu einem per Mausclick schweifenden „Flanieren“ in den Weiten des globalen Netzes; dieses Flanieren verläuft jedoch weniger ziellos, als häufig unterstellt wird. Die Ergebnisse einer solchen Vorgehensweise stehen zumeist in einer Verbindung zur Ausgangssuche. Das im WWW häufig angewandte Prinzip des Such- und Findvorgangs lässt sich mit dem von Horace Walpole geprägten englischen Begriff der „serendipity“ (die Gabe, durch Zufall unerwartete Entdeckungen zu machen) bezeichnen. Serendipity lässt sich am ehesten mit dem Prinzip vergleichen, das Benutzer von Freihandbibliotheken mit systematischer Aufstellung schon lange kennen: Im Standortumfeld eines zunächst gesuchten Buches macht man weitere, ursprünglich nicht gesuchte Funde zum selben Themenfeld. Es entspricht der Grundlogik der Hypertextstruktur des WWW, genau diese Vorgehensweise zum Prinzip zu erheben.

6 Das Internet als Medientyp

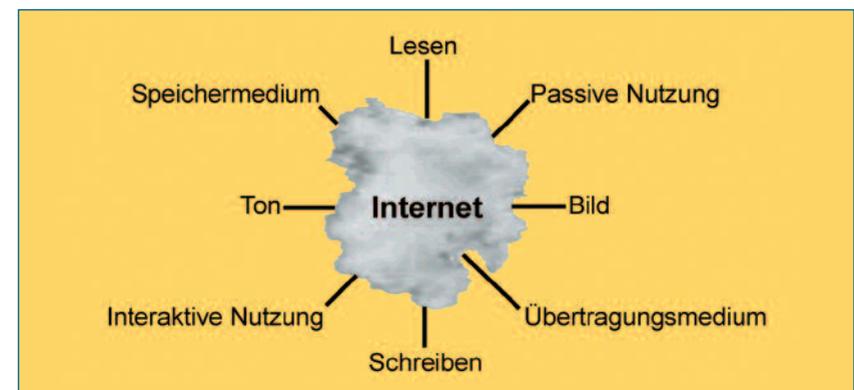
Durch die bisherigen Ausführungen ist deutlich geworden, dass das Internet sich mit keinem der herkömmlichen Massenmedien (Presse, Film, Hörfunk und Fernsehen) unmittelbar vergleichen lässt. Das Internet ist von den klassischen Massenmedien so verschieden, dass traditionelle medienwissenschaftliche Klassifikationen und medienrechtliche Regelungen auf das Internet nicht anwendbar sind. So stellten sich in der Frühphase des Internets Fragen wie:

- Ist es primär ein Massenmedium oder eher ein Medium der individuellen Kommunikation (wie z. B. das Telefon),
- bleibt seine Nutzung auf bestimmte Bevölkerungsgruppen beschränkt oder wird es eine universelle Verbreitung finden,
- gibt es rundfunkrechtliche Regelungen, die auf das Internet übertragbar sind oder müssen völlig neue Bestimmungen geschaffen werden?

Wenngleich in den letzten Jahren etliche Bemühungen einer definitorischen Klärung und zur Schaffung klarer rechtlicher Regelung unternommen wurden, herrscht insgesamt noch erhebliche Verwirrung darüber, wie man das Internet einordnen soll. Grob skizziert lässt sich auf jeden Fall festhalten:



Internet als Hybridmedium – Perspektive 1



Internet als Hybridmedium – Perspektive 2

- Das Internet ist nach Radio, Fernsehen und dem Videotext das vierte elektronische Medium, das massenwirksam geworden ist. Es kombiniert die Möglichkeiten dieser drei herkömmlichen elektronischen Medien (Ton, Bild und Text) und ergänzt sie um zahlreiche weitere Funktionen.
- Das Internet ist in zweifacher Hinsicht als ein „Hybridmedium“ aufzufassen. Zum einen ermöglicht es Individualkommunikation und Massenkommunikation gleichermaßen. Zum anderen vereint es Funktionen, die sich in herkömmlichen Medien in dieser Kombination nicht finden.

Aufgrund seiner multimedialen Eigenschaften bietet sich das Internet als ideale Konvergenzplattform an. Unter medialer ↗ Konvergenz versteht man die „Entgrenzung“ traditionell deutlich voneinander getrennter und unterscheidbarer Medien. Am Ende des Konvergenzprozesses könnte ein einziges „digitales Supermedium“ stehen. In ihm verschmelzen Printmedien, Telefon/Fax, E-Mail, Radio, Fernsehen, World Wide Web und verschiedene Informationssysteme. Wenngleich dieses Supermedium noch Zukunftsmusik ist, zeigt die rasante technische Fortentwicklung des Internets unverkennbar die skizzierten Konvergenztendenzen.

Vor diesem Hintergrund entsprach die bisherige Regelung (bis April 2003) zum Jugendmedienschutz, in der Rundfunk und Internet völlig unterschiedlich behandelt wurden, nicht mehr der medialen Realität.

7 Institutionelle und ökonomische Strukturen

Die Tatsache, dass das Internet keinen „Betreiber“ hat, spiegelt sich auch in den institutionellen und ökonomischen Strukturen wider. Vor dem Hintergrund der steigenden gesellschaftlichen und kommerziellen Bedeutung des Internets stellt sich die Frage, wer beherrscht, reguliert oder regiert eigentlich dieses globale Netz? Kann das Internet in die Hände nationaler oder singularer ökonomischer Interessen gelangen? Sollten sich im Internet die Interessen Einzelner durchsetzen, wäre damit das grundsätzliche Prinzip einer offenen Kommunikationsplattform gescheitert? „So wie der Schutz der Weltmeere oder der Erdatmosphäre Aufgabe einer globalen Politik und globaler Regulierung ist, so ist das globale öffentliche Gut ‚Internet‘ wegen seiner Bedeutung für kommerzielle und nicht-kommerzielle Zwecke, insbesondere für die globale Kommunikation, besonders schutzbedürftig.“¹⁶ Das Prinzip, mit dem versucht wird, dieser globalen Ressource seine notwendige Funktionsfähigkeit zu erhalten und es weiter auszubauen, lässt sich als internationale Koregulierung bezeichnen. Für diese Regulierungsaufgaben sind in der

Vergangenheit etliche Institutionen geschaffen worden, die nachfolgend kurz charakterisiert werden.

ICANN

Die ↗ Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN) ist international für die Vergabe von IP-Adressen und Top-Level-Domain-Namen, für den Betrieb der root-Nameserver und allgemein für die Koordination der Internet-technologien verantwortlich, wozu bspw. die Protokolle und Dienste des Internets zählen. Die Organisation wurde 1998 gegründet und trat die Nachfolge der Internet Assigned Numbers Authority (IANA) an. Die IANA hatte früher auf Grundlage eines Vertrages mit der US-amerikanischen Regierung gewissermaßen technische Funktionen innerhalb des Internets innegehabt. ICANN setzt sich aus Vertretern der Internet-Industrie, d. h. insbesondere der Internet-Service-Provider, Technikern, Wissenschaftlern als frühere Kernnutzerschaft sowie verschiedenen Nutzergemeinschaften zusammen und hat ihren Sitz in Kalifornien. An der Spitze der Non-Profit-Organisation steht ein „Board of Directors“, dessen 18 Mitglieder teilweise von den Nutzern des Internets in einer weltweiten, Internet-basierten Wahl gewählt wurden. Die Zusammensetzung als auch die Berufung der ICANN-Leitung sowie die Arbeitsschwerpunkte sind bereits seit der Gründungsphase der Organisation Gegenstand von Diskussionen. So ist die Internet-Community personell vergleichsweise gering im Board vertreten. Darüber hinaus werden die Fokussierung auf technisch-organisatorische Fragen und allgemein auf Aspekte in Zusammenhang mit der starken kommerziellen Nutzung des Internets kritisiert, da dadurch soziale und gesellschaftliche Implikationen des Internets, wie z. B. die Frage nach der Dominanz einzelner Staaten und Regionen, weitgehend ausgeklammert werden.

DENIC

Das ↗ Deutsche Network Information Center (DENIC) ist die zentrale deutsche Registrierungsstelle. Bei ihr erfolgt die Registrierung sämtlicher Domain-Namen, die unter der Top-Level-Domain „de“ vergeben sind. Ebenfalls wird der zentrale Primary Name-Server für die TLD betrieben und darüber hinaus zahlreiche Datenbankdienste offeriert. Sie ist in zahlreichen internationalen Internet-Organisationen, wie z. B. in CENTR, einer Vereinigung von ↗ country code Top Level Domain (ccTLD) Vergabestellen, aktiv.

Das genossenschaftlich organisierte DENIC, das am 17. 12. 1996 gegründet und am 29. 09. 1997 als Genossenschaft eingetragen wurde, hat seinen Sitz in Frankfurt/Main. In ihm sind Internet Service Provider (ISP) zusammengeschlossen, die

¹⁶ Hamm (2001), S. 18.

ihren Kunden lokale Zugänge zum Internet zur Verfügung stellen. Der erste freiwillige Name-Server-Dienst für die ccTLD „de“ wurde 1991 an der Dortmunder Universität gestartet. Ab 1994 und bis zur Verlegung nach Frankfurt erfolgte die Registrierung von Karlsruhe aus. Mit steigender Anzahl von vergebenen „de“-Domains und einer Veränderung der Internet-Nutzung, die zunächst rein wissenschaftlichen Zwecken diente und sukzessive von einer allgemeinen Verwendung und Ausrichtung des Netzes abgelöst wurde, gingen organisatorische Veränderungen bei der nationalen Registrierungsstelle einher, die schließlich in der Gründung des DENIC mündeten.

World Wide Web Consortium

Das World Wide Web Consortium (W3C) wurde von Tim Berners-Lee, dem Erfinder des World Wide Web, im Oktober 1994 am Massachusetts Institut of Technology, Laboratory for Computer Science (MIT, LCS) und dem Centre Européenne pour la Recherche Nucléaire (CERN) gegründet. Unterstützt wurde dies durch die Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) und die Europäische Kommission. Der Sitz der Institution ist momentan auf drei Standorte verteilt und zwar dem MIT, der Keio University of Japan (KIO) und dem European Research Consortium in Informatics and Mathematics (ERCIM).

Der universelle Zugang zum WWW als Universum der Netzwerk-zugänglichen Information stellt ein Kernziel des W3C dar. Unabhängig von Kultur, Sprache, Bildung, geographischer Position, verwendeter Hard- und Software etc. soll eine grundsätzliche Nutzung des Web möglich sein. Hierzu dient letztlich auch die Standardisierung des WWW, die von der Initiative seit ihrer Gründung als Kernaufgabe angesehen wird. Die entsprechenden „Empfehlungen“ (Recommendations) werden in einem konsensorientierten Verfahren verabschiedet. Hierdurch soll die Akzeptanz und spätere Anwendung abgesichert werden. Alleingänge einzelner Akteure, wie bspw. neue HTML-Sprachbefehle, sollen hierdurch vermieden werden. Bei der Weiterentwicklung des Web durch das W3C wird darauf geachtet, dass neue Sprachversionen oder Protokolle jeweils kompatibel zu bereits bestehenden Web-Strukturen sind und problemlos erweitert werden können. Im Gegensatz zu der überwiegenden Anzahl der Mitglieder verfolgt das W3C keine eigenen wirtschaftlichen Interessen, sondern sieht sich selbst lediglich als „Promoter“ des Web an.

Insgesamt rund 490 Mitgliedsorganisationen arbeiten im W3C an der weiteren Entwicklung des WWW mit, wobei die Mitglieder überwiegend aus Industrie und Forschungseinrichtungen kommen. Zu den deutschen Mitgliedern der Organisation gehören u. a. die Bertelsmann Stiftung, SAP, Daimler-Chrysler Research and Tech-

nology, T-Online, Siemens und das Fachinformationszentrum (FIZ) Karlsruhe. Hinsichtlich der Mitgliederstruktur fällt jedoch auf, dass Firmen und Organisationen aus den Nicht-Industriestaaten (Dritte Welt-Länder) sowie aus dem sozialen und kirchlichen Bereich kaum vertreten sind. An der Spitze der Organisation stehen ein Advisory Board und ein Chairman. Diese werden vom Advisory Committee gewählt, welches zweimal jährlich tagt und dessen Zusammensetzung per Wahl durch die Mitglieder bestimmt wird. Das W3C verfügt zur Zeit über 60 eigene Mitarbeiter, die auf die drei Standorte verteilt sind. Die Finanzierung erfolgt vor allem aus Mitgliedsbeiträgen. Zur Zeit kostet eine Vollmitgliedschaft im W3C jährlich 57.500 Dollar.

Die Arbeit des W3C ist allgemein in Gruppen organisiert. Diese lassen sich in drei Typen einteilen und zwar in *Working Groups* (Beschäftigung mit technischen Entwicklungen), *Interest Groups* (eher allgemeine Aufgaben) und *Coordination Groups* (Kommunikation zwischen zusammenhängenden Gruppen).

Ökonomische Perspektiven

Die mit dem Internet verbundenen ökonomischen Potentiale sind gewaltig und können im vorliegenden Kontext nicht ausführlich dargestellt werden. Im Wesentlichen kann festgehalten werden, dass das Internet weniger eine unmittelbare ökonomische Verwertbarkeit erlaubt als vielmehr eine mittelbare. Durch die Existenz des Internets und die damit für die Nutzer verbundenen Anforderungen an Hard- und Software entstehen erhebliche Nachfragepotentiale. Das Internet dient darüber hinaus als Plattform für E-Commerce. Einerseits können „netzfähige Waren“ (alle digitalisierbaren Produkte wie Printmedien, Musik, Filme etc.) unmittelbar über das Netz vertrieben werden. Andererseits können nicht netzfähige Waren im Internet beworben und angeboten werden. Neben diesen auf den Endverbraucher zielenden E-Commerce-Formen gibt es eine Fülle von elektronisch zu tätigen Geschäften, die sich unter dem Sammelbegriff E-Business subsumieren lassen. Nahezu jeder geschäftliche Bereich wird mittelfristig in irgendeiner Weise mit Internet-Aktivitäten verknüpft sein. Hieran ändert auch das derzeit rückläufige Internet-Engagement der Medienbranche nichts.

Entgegen zahlreicher optimistischer Prognosen hat sich im Internet der Content-Bereich noch nicht als große Erlösquelle etablieren können. So sind bislang nahezu alle Versuche gescheitert, Inhalte im Internet nur als kostenpflichtigen Dienst zur Verfügung zu stellen. Die Nutzer sind nur in sehr wenigen Fällen und bei ganz speziellen Angeboten im Internet bereit, hierfür direkt einen Obolus zu entrichten. Dies erklärt sich teilweise aus der Entstehungsgeschichte des Internets. Der (finanziell) freie und ungehinderte Zugang begleitete lange Zeit das WWW. Eine

weitere Ursache für das bisherige Scheitern von Paid-Content lag lange Zeit auch im Fehlen von sicheren und einfach zu handhabenden Abrechnungssystemen. Ein vorheriges Anrufen, um einen Zugangscode zu bekommen, oder die ungesicherte Übermittlung von Kreditkarten-Daten taten hierbei sicherlich ein Übriges.

Die rückblickend illusorischen Prognosen über die Internet-Wirtschaft und ihre Bedeutung gegenüber der traditionellen Old-Economy traten nicht ein. Als Beispiele für einen grandiosen Aufstieg und tiefen Fall können Firmen wie Pixelpark oder Kabel New Media gelten. Obwohl der große „Hype“ und Boom nicht in Erfüllung ging, nahm in den vergangenen Jahren die ökonomische Bedeutung des Internets und hierauf basierender Angebote deutlich und spürbar zu. So machen sich die immer noch im Anstieg begriffenen Nutzerzahlen im Bereich der Internet-Zugänge für die Telekommunikationsbranche ökonomisch durchaus bemerkbar.

Im Laufe der vergangenen Jahre nahm auch die Bedeutung des Internets für den Datentransfer im Rahmen von virtuellen privaten Netzwerken (VPN) zu. Hierunter ist zu verstehen, dass z. B. Mitarbeiter im Außendienst mit ihrem Computer auf andere Computer bzw. den Server des Unternehmens zugreifen können und für den Datentransfer die Ressourcen des Internets genutzt werden. Sofern entsprechende Sicherheitsvorkehrungen genutzt werden, kann die Infrastruktur des Netzes hierfür durchaus in Anspruch genommen werden.

8 Freiheit oder Zensur? Der Mythos vom Internet als rechtsfreiem Raum

Das globale Datennetz erweckte vor allem in seiner Frühphase bei vielen Beteiligten den Eindruck, in der virtuellen Welt des Internets seien die Verordnungen und Gesetze der realen Welt außer Kraft gesetzt. Dieser „Mythos vom rechtsfreien Raum“ resultiert aus den supranationalen Strukturen des Netzes und dem Fehlen eines „greifbaren“ kommerziellen oder institutionellen Betreibers. Hinzu kommt, dass vor allem die Internetpioniere die Unabhängigkeit des Cyberspace von allen regulativen Eingriffen dogmatisch verkündeten. Die „Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace“ von John Perry Barlow belegt dies stellvertretend für viele andere emphatische Texte: „Regierungen der industriellen Welt, ihr müden Giganten aus Fleisch und Stahl, ich komme aus dem Cyberspace, der neuen Heimat des Geistes. Im Namen der Zukunft bitte ich Euch, Vertreter einer vergangenen Zeit: Lasst uns in Ruhe! [...] Wir erschaffen eine Welt, in der jeder einzelne an jedem Ort seine oder ihre Überzeugung ausdrücken darf, wie individuell sie auch sind, ohne Angst davor, im Schweigen der Konformität aufgehen zu müssen. [...] Eure Rechtsvorstellungen von Eigentum, Redefreiheit, Persönlichkeit, Freizügigkeit und Kon-

text treffen auf uns nicht zu. Sie alle basieren auf der Gegenständlichkeit der materiellen Welt. Es gibt im Cyberspace keine Materie.“¹⁷

Solcherart quasi anarchistische Grundvorstellungen von einem Cyberspace – ohne Hintergrund in der realen, physikalischen und rechtlich determinierten Welt – lassen sich zahlreich anführen. Diese Vorstellungen konterkarierend hat sich allerdings relativ schnell ein inzwischen nur noch schwer überschaubares Cyberlaw entwickelt. Vor allem Regelungen zur Verwendung von Markenzeichen, Urheberrechtsfragen, Verwendung von Links, Bezeichnung von URLs und ähnliche, zumeist ökonomisch motivierten Interessen, gehören inzwischen zum Bestandteil des Internetrechts. Demgegenüber ist die strafrechtliche Verantwortung für die Verbreitung unzulässiger Inhalte weniger häufig zum Gegenstand rechtlicher Regelungen geworden. Dennoch existieren auch in diesem Bereich – zumindest im deutschen Recht – gesetzliche Bestimmungen. Allerdings erfolgt die Sanktionierung von Verstößen vergleichsweise zögerlich.

Auch im Bereich des Jugendmedienschutzes haben die Bemühungen zugenommen, die Verbreitung jugendgefährdender Inhalte einzuschränken bzw. altersmäßig zu kanalisieren. Dennoch bleibt – wie in Kapitel III gezeigt wird – hier noch etliches zu tun. Die zaghaften Bemühungen der deutschen Rechtsprechung, auf die Verbreitung strafbaren Materials mit Sperrverfügungen zu reagieren, stoßen allerdings auf den erbitterten Widerstand vieler Internetanhänger. In Deutschland kämpft die Deutsche Arbeitsgemeinschaft zur Verteidigung der Informationsfreiheit in Datennetzen (DAVID) u. a. vehement gegen Sperrverfügungen, die von der Bezirksregierung Düsseldorf gegen Neonazi-Websites erlassen worden sind.¹⁸ Die Argumente gegen staatliche Eingriffe in das Internet bemühen Begriffe wie „Zensur“, „Datenschutz“, „Informationsfreiheit“; zudem wird der „fehlende gesellschaftliche Sinn“ solcher Maßnahmen unterstellt. Vor dem Hintergrund des unstrittig schützenswerten Gutes der Meinungsäußerungsfreiheit sind diese Argumentationslinien nicht völlig abwegig. Als Ausweg aus dem Grundwiderspruch zwischen Zensurvermeidung und Regulierungsnotwendigkeit wird von vielen Interessengruppen die Selbstregulierung innerhalb der Internet-Community gesehen.¹⁹ Die bisherige Praxis lässt allerdings wenig Hoffnung, dass dieser Weg – zumindest mittelfristig – erfolgversprechend sein wird.

¹⁷ Barlow (1996), S. 110.

¹⁸ Vgl.: <http://www.david-gegen-goliath.org/>

¹⁹ In Deutschland wird vor allem in Publikationen der Bertelsmann Stiftung dieser Weg propagiert. Vgl. u. a. Waltermann/Machill (2000).

HASE UND IGEL IM CYBERSPACE – JUGENDMEDIENSCHUTZ IM INTERNET UND SEINE GRENZEN(LOSIGKEIT)

Insofern erscheint eine Güterabwägung darüber, welche regulativen Maßnahmen angemessen und notwendig sind, um die Verbreitung von Inhalten zu verhindern, wie sie in Kap. III beschrieben werden, als eine wichtige Diskussion. Diese Diskussion kann allerdings nicht nur von Juristen oder im Gesetzgebungsverfahren erfolgen, sondern muss auf der Grundlage einer medienethischen Basis in der Gesellschaft stattfinden. Das vorliegende Buch will hierzu einen Anstoß liefern.

9 Literatur

- Barlow, John Perry (1996): Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace. In: Bollmann/Heibach (1996), s. o., S. 110–115.
- Bollmann, Stefan/Heibach, Christiane (Hg.) (1996): Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur. Mannheim
- Dresel, Robin u. a. (2001): Evaluation deutscher Web-Suchwerkzeuge. Ein vergleichender Retrievaltest. In: nfd 52 (2001) S. 381–392.
- Gates, Bill (1997): Der Weg nach vorn. Die Zukunft der Informationsgesellschaft. München
- Groebele, Joe/Gehrke, Gernot (Hg.) (2003): Internet 2002: Deutschland und die digitale Welt. Internetnutzung und Medieneinschätzung in Deutschland und Nordrhein-Westfalen im internationalen Vergleich. Opladen (Schriftenreihe Medienforschung der LfM NRW; Bd. 46)
- Hamm, Ingrid/Machill, Marcel (Hg.) (2001): Wer regiert das Internet? ICANN als Fallbeispiel für Global Internet Governance. Gütersloh
- Hinner, Kajetan (2001): Internet-Lexikon. Das Netz im Griff von A bis Z. München
- Kremp, Holger (2002): Projekt Usenet-ABC. Hierarchien und Top Level Hierarchien. Version 2.03 (12. 8. 2002) <http://www.usenet-abc.de/hierarch.htm> [Stand: 14. 06. 2003]
- Machill, Marcel/Neuberger, Christoph/Schindler, Friedemann (2002): Transparenz im Netz. Funktionen und Defizite von Internet-Suchmaschinen. Gütersloh
- Möller, Erik (2000 a): Schöner Tauschen I. Napster und seine Freunde (30. 06. 2000) <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/8304/L.html> [Stand: 26. 07. 2003]
- Möller, Erik (2000b): Schöner Tauschen IV. Die Klassiker: Usenet, IRC, FTP, WWW, E-Mail, Hotline, Usenet (30. 08. 2000) <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/8630/L.html> [Stand: 26. 07. 2003]
- Naica-Löbell, Andrea (2003): Cybercops als Girlies. <http://www.telepolis.de/deutsch/inhalt/te/14625/1.html> [Stand: 22. 04. 2003]
- Waltermann, Jens/Machill, Marcel (Hg.) (2000): Verantwortung im Internet. Selbstregulierung und Jugendschutz. Gütersloh
- Wisotzke, Diana (2001): Sexueller Missbrauch im Internet. Marburg [Diplomarbeit an der Philipps-Universität Marburg]

1 Problemstellung

Die bekannte Fabel der Brüder Grimm über den Wettlauf zwischen Hase und Igel drängt sich als Parabel für die Situation auf, in der sich der Jugendmedienschutz im Internet gegenwärtig befindet. Die Institutionen des Jugendmedienschutzes stehen – wie der Hase – in einem Wettlauf mit solchen Content-Anbietern, die – wie der Igel – aufgrund von Täuschung diesen Wettlauf stets gewinnen. In der Grimm'schen Fabel läuft sich der Hase bei diesem Wettkampf buchstäblich zu Tode, während hingegen der Igel ihn – mit einem Gewinn versehen – verlässt. Wenn in Bezug auf den deutschen Jugendmedienschutz der Kampf gegen die Verbreitung jugendgefährdender Inhalte nicht ebenso ausgehen soll, müssen in naher Zukunft erhebliche Anstrengungen unternommen werden. Zunächst müssen Mechanismen der Aufsicht entwickelt werden, die sich von denjenigen des „klassischen“ Jugendmedienschutzes erheblich unterscheiden. Die Institutionen des Jugendmedienschutzes stehen allerdings mit dem Problem, Rechtsverstöße kaum sanktionieren zu können, nicht allein. Auch im Bereich der primär strafrechtlich zu verfolgenden Internet-Delikte sieht die Erfolgsquote nicht besser aus. Zwar ist z. B. im Bereich der Kinderpornographie in jüngster Zeit ein international großer Schlag gegen die Kinderpornographie-Industrie gelungen und etliche Pädosexuelle sind dingfest gemacht worden. Dennoch sind sich alle Experten einig, dass dies aufs Ganze gesehen kaum Wirkung zeigen wird:

„Denn Internet-Tätern mit Gesetzen beizukommen gleicht dem Versuch, Suppe mit der Gabel zu löffeln. Man kennt das von den Neonazis: Sobald man denen eine Seite sperrt, weichen sie auf andere Provider aus oder operieren von Ländern aus, in denen ihr krudes Weltbild nicht verboten ist“.¹

Dieser Umstand kann und darf aus rechtsstaatlicher Perspektive jedoch nicht zur Tatenlosigkeit führen. Vielmehr müssen in einer zivilisierten Gesellschaft Grenzziehungen bei der Verbreitung jugendgefährdenden und strafrechtlich relevanten Materials durchsetzbar sein. Diese weitgehend akzeptierte Position wird nicht deshalb obsolet, weil technische und (zwischenstaatliche) juristische Hemmnisse ihre Umsetzung erschweren. Eine Kapitulation vor diesen Problemen würde langfristig eine Erosion des Jugendmedienschutzes auch in anderen Medien evozieren, die stets darauf verweisen könnten, dass im Internet die Situation noch „viel schlimmer“ sei. Es stellt sich daher zunächst die Frage, welche grundsätzlichen Faktoren erschweren einen effektiven Jugendmedienschutz im Internet?

¹ Schindler (2003).

2 „Verantwortlichkeitsregelungen“ im Internet

Im Eingangskapitel sind die „medialen Besonderheiten“ des Internets dargelegt worden. Die geschilderten spezifischen Eigenschaften dieses Mediums führen dazu, dass „klassische Verantwortlichkeitsregelungen“² für das Internet nicht mehr greifen. Während bei Printmedien, im Rundfunk oder im Film der medienrechtlich – für die Verbreitung eines rechtswidrigen oder jugendgefährdenden Inhaltes – Verantwortliche zumeist eindeutig zu identifizieren ist, liegt im Internet die Situation anders. Die Urheber illegaler Netzinhalte (Autoren) auf der einen Seite und diejenigen Internetbeteiligten, die zu deren Verbreitung dienen (Provider), sind in der Regel nicht im gleichen Maße zur Verantwortung zu ziehen. Man kann sogar die Position vertreten, dass Vermittlungsdienstleister im Internet von den Urhebern rechtswidriger oder jugendgefährdender Inhalte „missbraucht“ werden.³ Dieser Umstand wurde in der Vergangenheit sowohl in der Rechtsprechung als auch in der öffentlichen Diskussion zumeist ignoriert. Inwieweit die verschiedenen Providertypen, die mit der Verbreitung von Content befasst sind, rechtlich überhaupt für diese Inhalte zur Verantwortung gezogen werden können, ist innerhalb der juristischen Fachdiskussion umstritten. Auf jeden Fall können die Vertreter der Internetindustrie nicht ohne weiteres in „Ersatzhaftung“ genommen werden, wenn die tatsächlichen Urheber nicht „greifbar“ sind.⁴ Insofern muss man sowohl der deutschen Strafverfolgung als auch den Institutionen des Jugendmedienschutzes zugute halten, dass die Ursachen für ihre mangelnde Effektivität in der technischen und logistischen Struktur des Internets sowie in Unzulänglichkeiten der Rechtslage begründet sind. In jüngster Zeit hat der Gesetzgeber nun auf etliche Unzulänglichkeiten der vorherigen Gesetzeslage reagiert und mit Datum vom 01. April 2003 eine neue Rechtslage in Kraft gesetzt, die nachfolgend knapp skizziert werden soll.

3 Die neue Rechtslage

Seit dem 01.04.2003 sind die Länder für den Jugendmedienschutz in allen *elektronischen Medien* (Online-Medien) zuständig. Der Bund hingegen ist zuständig für alle *Trägermedien*, Print, Kino, Video und verschiedene Datenträger (Offline-Medien). Das neue Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes gliedert sich in zwei wesentliche Abschnitte: den „Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit“ und die „Verbreitungseinschränkungen von jugendgefährdenden Trägermedien“. Im JuSchG sind folgende Regelungen zu Trägermedien festgehalten:

² Sieber (2000), S. 348.

³ Vgl. Sieber (2000).

⁴ Vgl. Sieber (2000).

„Trägermedien im Sinne dieses Gesetzes sind Medien mit Texten, Bildern oder Tönen auf gegenständlichen Trägern, die zur Weitergabe geeignet, zur unmittelbaren Wahrnehmung bestimmt oder in einem Vorführ- oder Spielgerät eingebaut sind. Dem gegenständlichen Verbreiten, Überlassen, Anbieten oder Zugänglichmachen von Trägermedien steht das elektronische Verbreiten, Überlassen, Anbieten oder Zugänglichmachen gleich, soweit es sich nicht um Rundfunk im Sinne des § 2 des Rundfunk-Staatsvertrages handelt.“⁵

Das Gesetz berührt also die rechtlichen Grundlagen für die Internetnutzung und ihre Ermöglichung nur bedingt. Zu nennen ist hier das Verbot des Versandhandels mit indizierten Medien und Medien, die keine Jugendfreigabe erhalten haben.⁶ Zum Versandhandel gehören auch das Online-Shopping und Internetauktionen. Somit tragen zunächst einmal die Anbieter von Online-Shops und Internetauktionen die Verantwortung, dass oben genannte Medien nicht versandt werden. Die Kontrolle über die Einhaltung der Bestimmungen des JuSchG obliegt der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).

Die aufsichtlichen Maßnahmen im Hinblick auf die Verbreitung jugendschutzrelevanter Inhalte in elektronischen Medien sind mit dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) neu geregelt. Das Gesetz regelt den Jugendmedienschutz für den *Rundfunk* und für *Onlinemedien* innerhalb *eines* Gesetzes. Dieser Umstand ist im Gegensatz zur vorherigen Regelung, in der beide Medien getrennt behandelt wurden, ohne Zweifel ein Fortschritt.

„Zweck des Staatsvertrages ist der einheitliche Schutz der Kinder und Jugendlichen vor Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden, sowie der Schutz vor solchen Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die die Menschenwürde oder sonstige durch das Strafgesetzbuch geschützte Rechtsgüter verletzen.“⁷

Das Gesetz unterscheidet zwischen einem *absoluten Verbreitungsverbot* nach § 4 JMStV und *Zugangsbeschränkungen* nach § 5 JMStV.

Einem absoluten Verbreitungsverbot unterliegen Inhalte, die gegen die Bestimmungen des Strafgesetzbuches verstoßen (Volksverhetzung, grausame und unmensch-

⁵ § 1 Abs. 2 JuSchG.

⁶ § 12 Abs. 3 S. 2 JuSchG, § 15 Abs. 1 S. 3 JuSchG.

⁷ § 1 JMStV.

liche Gewaltdarstellung, Pornographie), sowie Inhalte, die den Krieg verherrlichen, die Minderjährige in unnatürlicher geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen, und Inhalte, die offensichtlich schwer jugendgefährdend sind, und indizierte Angebote im Sinne des § 18 JuSchG.

Die Zugangsbeschränkungen gelten für Angebote, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen.

Für diejenigen Eltern und Erzieher, die aufgrund der neuen gesetzlichen Regelung auf ein „sicheres Surfen“ der ihnen anvertrauten Kinder und Jugendliche hoffen, stellt sich die Frage, wie diese rechtlichen Normen in der Praxis umgesetzt werden. Deren Beantwortung erscheint umso drängender, da in der bis dato andauernden Internetpraxis alle o. g. inkriminierten Darstellungen in großer Anzahl verbreitet werden, wie im vorliegenden Buch ausführlich dokumentiert wird.

Als Instrument zur Überprüfung, ob die Bestimmungen des JMStV eingehalten werden, dient die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM). Die KJM kann Verstöße gegen den JMStV im privaten Rundfunk⁸ und im Internet ahnden. Für die Kontrolle der Angebote im Internet zuständig ist hingegen jugendschutz.net, eine Einrichtung der obersten Landesjugendbehörden, die organisatorisch an die KJM angebunden ist. Jugendschutz.net soll Internet-Inhalte prüfen sowie Beratung und Schulung im Internetbereich durchführen. Bei festgestellten Verstößen soll jugendschutz.net die KJM und die Einrichtungen der Selbstkontrolle informieren und den „Anbieter“ auf den Verstoß hinweisen. Jugendschutz.net hat selber keinerlei Sanktionsbefugnisse. Als Selbstkontrollorgan im Bereich des Internets arbeitet die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e. V. (FSM). Deren Mitglieder sind primär Verbände von Unternehmen, die Dienstleistungen verschiedenster Art im Internet erbringen. Die Aufgaben der FSM skizzierte diese selbst folgendermaßen:

„Nutzern von Online-Diensten Kenntnisse über technische Schutzmechanismen und über den verantwortungsbewußten Umgang mit Online-Medien zu vermitteln. Außerdem betreibt die FSM eine Beschwerdestelle, an die sich jedermann mit Beschwerden über rechtswidrige oder jugendgefährdende Inhalte wenden kann“.

⁸ Für den öffentlich-rechtlichen Rundfunk sind wie bisher die Gremien der öffentlich-rechtlichen Anstalten zuständig.

Zudem haben sich die in der FSM organisierten Unternehmen zu einem Verhaltenskodex verpflichtet, der u. a. festlegt, dass „die Mitglieder im Rahmen der gesetzlich bestimmten Verantwortlichkeit und soweit tatsächlich möglich und zumutbar Vorsorge dafür zu treffen, daß Inhalte, die geeignet sind, das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen zu beeinträchtigen, nur dann angeboten und zur Nutzung vermittelt werden, wenn a) Vorsorge getroffen ist, daß Kinder und Jugendliche die Angebote üblicherweise nicht wahrnehmen oder b) dem Nutzer technische Vorkehrungen angeboten werden, die ihm selbst die Sperrung der Angebote nach Maßgabe seiner spezifischen individuellen Bedürfnisse ermöglichen.“⁹

4 Strukturelle Defizite der neuen Rechtslage

Ob und inwieweit die hier skizzierte neue Struktur des Jugendmedienschutzes in der Lage sein wird, das Internet für Nutzer in Deutschland weitgehend frei von jugendgefährdenden Inhalten zu halten, bleibt abzuwarten. Aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive sind allerdings einige Bedenken hinsichtlich der Struktur des neuen „Aufsichtsmodells“ zu äußern:

Selbstkontrolle

In § 18 formuliert der JMStV die grundlegende Bedeutung der Selbstkontrollorgane, denen die Aufgabe zufällt, „im Rahmen ihres satzungsgemäßen Aufgabenbereichs die Einhaltung der Bestimmungen dieses Staatsvertrages unter Beachtung der Spruchpraxis der KJM bei ihren angeschlossenen Anbietern“ zu überprüfen. Die oben zitierten „windelweichen“ Verhaltenskodex und die bisherige Arbeit der FSM lassen es höchst fragwürdig erscheinen, dass diese Interessengruppe der Internet-Industrie mit der notwendigen Härte gegen den Missbrauch des Internets in ihren eigenen Reihen vorgeht. Die FSM wurde im Jahr 1997 gegründet, ohne dass bisher nennenswerte Erfolge ihrer Arbeit erkennbar sind. Selbst wenn die FSM in Zukunft aktiver im Schutz gegen unzulässige Verbreitung werden würde, existiert weiterhin eine unübersehbar große Grauzone von Internet-Content, der nicht von Mitgliedsunternehmen der FSM angeboten wird. Liegt indes lediglich die Vermittlung entsprechender Angebote vor, müssen Wege gegangen werden, vor der die FSM-Mitglieder bisher offenbar zurückschrecken. Möglichkeiten, dass auch Dienste-Anbieter zur Verhinderung von deliktischem Verhalten beitragen können, gibt es durchaus. So hat Microsoft aufgrund der zahlreichen Vorfälle mit Pädosexuellen seine Chat-Rooms kürzlich geschlossen. Aktive Unterstützung beim Sperren inkriminierter

⁹ Verhaltenskodex (1997), S. 2.

Websites durch die verschiedenen Provider-Typen ist ebenfalls keine technische Unmöglichkeit.

Trägermedien versus Onlinemedien

Die nach wie vor bestehende Aufspaltung des Jugendmedienschutzes in unterschiedliche Organe für Trägermedien und elektronische Medien muss kritisch gesehen werden. Wie im Kapitel „Computerspiel im Internet“ deutlich gemacht wird, ist faktisch die Grenze zwischen Online- und Offlinemedien inzwischen verwischt. Hier wird ein erheblicher Koordinierungsaufwand zwischen der BPjM und der KJM notwendig werden.

KJM

Im Hinblick auf die Wirksamkeit der KJM zeichnen sich nach den ersten sechs Monaten ihrer Tätigkeit bisher folgende Konturen ab. Die KJM setzt darauf, dass sich jugendgefährdende Inhalte durch im Fernsehen bewährte Problemlösungen auf den Adult-Bereich beschränken lassen. Pornographische Inhalte dürfen daher unter bestimmten Bedingungen Erwachsenen angeboten werden. Die Bedingung ist dann erfüllt, wenn der Anbieter sicherstellt, dass die unzulässigen Medien nicht für Kinder und Jugendliche zugänglich sind, sondern in geschlossenen Benutzergruppen, also nur für Erwachsene angeboten werden.¹⁰ In ihrer dritten Sitzung vom 18.06.2003 hat die KJM die Anforderungen an geschlossene Benutzergruppen definiert:

„Gemäß Beschluss der KJM ist dies durch zwei Schritte sicherzustellen: erstens durch eine Volljährigkeitsprüfung, die über persönlichen Kontakt erfolgen muss; zweitens durch Authentifizierung beim einzelnen Bestellvorgang, um die Weitergabe von Zugangsdaten an Minderjährige zu verhindern. Die Abfrage von Personalausweisnummern oder die einfache Bestätigung des Nutzers, das 18. Lebensjahr vollendet zu haben, sind unzureichend.“¹¹

Für zugangsbeschränkte Inhalte gilt, dass der Anbieter Sorge zu tragen hat, dass „durch technische oder sonstige Mittel“¹² der Zugang zu diesen Medien für Kinder und Jugendliche zumindest wesentlich erschwert wird. Als technische Lösungen werden Jugendschutzprogramme genannt, die „einen nach Altersstufen differen-

zierten Zugang ermöglichen oder vergleichbar geeignet sind.“¹³ Die Jugendschutzprogramme müssen vorab der zuständigen Landesmedienanstalt vorgelegt und von der KJM als solche anerkannt werden.¹⁴ Hier sind beispielsweise Bewertungen des Angebots über Rating-Systeme als ausreichendes Mittel angesehen.¹⁵ Im Klartext bedeutet dies, dass die KJM zunächst – wie aus der Rundfunkaufsicht beim Pay-TV gewohnt – klar als solche definierte (kommerzielle) „Anbieter“ von Pornographie im Blick hat. Die KJM muss hierbei stark auf die Selbstkontrolle der Internet-Industrie setzen. Die „privaten“ Content-Anbieter aller Art lassen sich durch die erwähnten Maßnahmen allerdings kaum erreichen. Es gibt sogar Indizien dafür, dass kommerzielle Content-Provider unter dem „Deckmantel“ von Hackern ihre Inhalte verbreiten. Sie bewegen sich also offiziell im legalen Bereich, betreiben die „Werbung“ für ihre Inhalte jedoch mit angeblich gecrackten Websites.

5 Fazit

Der Jugendmedienschutz im Internet befindet sich auch nach der Schaffung der neuen gesetzlichen Regelungen in einem Dilemma. Der Zugriff auf Content-Anbieter gelingt problemlos nur dort, wo diese auch als natürliche oder juristische Person innerhalb Deutschlands greifbar sind. In allen anderen Fällen der Verbreitung von jugendschutzrelevanten Inhalten muss versucht werden, auf dem Umweg über die verschiedenen Service-Provider-Typen eine Sperrung entsprechender Angebote zu erreichen. Möglichkeiten, um auf Content-Anbieter außerhalb Deutschlands zuzugreifen zu können, bestehen derzeit kaum. Hier bleibt nur der Weg der internationalen Koregulierung. Der damit verbundene internationale Abstimmungsprozess wird voraussichtlich sehr langwierige Verhandlungen nach sich ziehen, deren Ergebnisse noch völlig offen sind.

In den USA gehen die Überlegungen hinsichtlich des Jugendmedienschutzes inzwischen in eine völlig andere Richtung. Per Gesetz hat die Bush-Regierung einen eigenen „Adressraum“ für nicht-jugendgefährdende Angebote geschaffen. Alle URLs mit der Domain „kids.us“ enthalten für Kinder und Jugendliche unbedenkliche Angebote. Das Projekt „kids.us“ stößt bei zahlreichen Experten auf Skepsis und Kritik. So wird kritisiert, dass die Regierung mit der Verwaltung des neuen Adressraums ein kommerzielles Unternehmen beauftragt hat. Des Weiteren seien die Kriterien der Prüfung für entsprechende Websites nicht an qualitativ hochwertigen Standards orientiert. Ferner wird argumentiert, dass es sich um eine

¹⁰ Vgl. ebd.

¹¹ Pressemitteilung der Dritten Sitzung der KJM (2003).

¹² § 5 Abs. 3 S. 1 JMStV.

¹³ § 11 Abs. 3 JMStV.

¹⁴ Vgl. § 11 Abs. 2 JMStV.

¹⁵ Vgl. Liesching (2003), S. 12.

Zensurmaßnahme handele.¹⁶ Wenngleich daher eine analoge Vorgehensweise für Deutschland sicherlich nicht infrage kommt, zeigt der Vorstoß der US-Regierung, dass auch in den USA die Bereitschaft vorhanden ist, den Jugendmedienschutz aktiver als bisher zu gestalten. Auf diese Bereitschaft wird man in Bezug auf internationale Koregulierung aufbauen können.

Vor diesem Hintergrund sind andere Maßnahmen des Jugendmedienschutzes, die auf eine Selbstverantwortung der Administratoren setzen, verständlich und noch am ehesten erfolgversprechend. Hierbei wird einerseits die Entwicklung jugendmedienschutztauglicher Filtersoftware gefördert und andererseits durch verschiedene Maßnahmen auf die Sensibilisierung der Betroffenen gesetzt. Insbesondere im letztgenannten Bereich müssen und können die Landesmedienanstalten innerhalb ihrer Zuständigkeitsbereiche aktiv werden.

6 Literatur

- Liesching, Mark (2003): Das neue Jugendschutzrecht. <http://www.lehrer-online.de/dyn/16.htm> [Stand: 06. 05. 2003]
- Lischka, Konrad (2003): Kinderzimmer des Internets. Frankfurter Rundschau vom 08. 08. 2003, S. 14.
- Pressemitteilung zur Dritten Sitzung der KJM. http://www.alm.de/gem_stellen/presse_kjm/pm/280703.htm [Stand: 14. 08. 2003]
- Sieber, Ulrich (2000): Staatliche Regulierung, Strafverfolgung und Selbstregulierung: Für ein neues Bündnis zur Bekämpfung rechtswidriger Inhalte im Internet. In: Waltermann, Jens/Machill, Marcel (Hg.): Verantwortung im Internet. Selbstregulierung und Jugendschutz. Gütersloh 2000, S. 345–432.
- Schindler, Jörg (2003): Ansage eines Kampfes. Frankfurter Rundschau vom 30. 09. 2003, S. 3.
- Verhaltenskodex des Vereins „Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e. V.“, Köln 1977. <http://www.fsm.de?s=Verhaltenskodex> [Stand: 03. 10. 2003]

¹⁶ Vgl. Lischka (2003).

II FALLBEISPIELE AUS DER VIRTUELLEN REALITÄT

JUGENDGEFÄHRDENDE ANGEBOTE UND KOMMUNIKATIONSFORMEN IM INTERNET – DOKUMENTATION UND ANALYSE

1 Einleitung und Systematisierung

In dem Beitrag „Funktionsweise und mediale Besonderheiten des globalen Daten-netzes“ (Teil I) wurden die wichtigsten Dienste des Internets beschrieben. In allen diesen Diensten finden sich in mehr oder weniger großem Umfang Informations- und Unterhaltungsangebote sowie Kommunikationsformen, denen ein jugendgefährdendes Potential innewohnt. Die Bereiche, um die es hierbei geht, lassen sich folgendermaßen systematisieren:

- Sex, Erotik, Pornographie
- Gewalt, -verherrlichung, Hass
- Politischer Extremismus und Rassismus
- Religiöser Extremismus und Fanatismus
- Ekel, Abnormitäten, Verletzungen
- Suizidplattformen
- Computerspiele

Diese Bereiche tauchen nicht in allen Internetdiensten in der gleichen Häufigkeit und Intensität auf. Vielmehr lassen sich spezifische Affinitäten zwischen Angeboten und Diensten feststellen. Häufig ist der Blick von Personen, die sich im Jugendmedienschutz engagieren, auf das WWW fokussiert. Chat-Rooms, P2P-Tauschbörsen, Foren und E-Mails bergen jedoch nicht minder große Gefahren. Bringt man die jugendschutzrelevanten Bereiche und die Internetdienste in eine Kreuzklassifikation, ergibt sich die nachfolgend (Abb. 1) dargestellte Matrix. Den „Zellen“ dieser Matrix folgend wird im vorliegenden Beitrag exemplarisch das jugendgefährdende Potential des Internets dokumentiert und analysiert. Der Begriff „jugendgefährdend“ folgt hierbei nicht im strengen Sinne den Definitionen des JMStV. Vielmehr werden auch Angebots- und Kommunikationsformen in die Betrachtung aufgenommen, die Strafrechtstatbestände beinhalten – geht doch von ihnen ganz besonders eine Jugendgefährdung aus, bis hin zur Gefährdung von Leib und Leben bei Missbrauchsdelikten. Wenngleich das Internet nicht der konkrete Ort des – z. B. sexuellen – Missbrauchs von Kindern ist, finden hier sowohl Anbahnung als auch Vorbereitung der Tat statt. Auch dies ist ein neues Phänomen des Jugendmedienschutzes, den es in klassischen Medien so kaum gibt:

Die Grenze zwischen *Jugendmedienschutz* – als Instrument zur Vermeidung von *Medienangeboten*, welche die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen können – und *Kriminalitätsprävention* – als Vermeidung strafrechtlich relevanter Delikte, die an Kindern und Jugendlichen verübt werden – ist in der Praxis kaum noch zu ziehen.

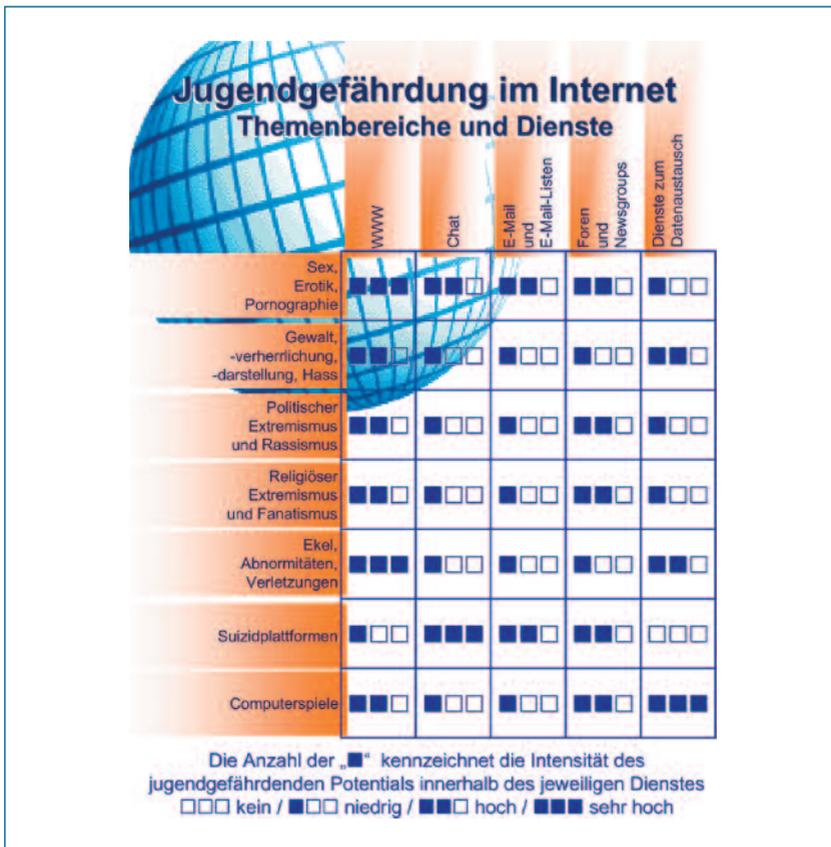


Abbildung 1

Zwei Bereiche bleiben sowohl in der Matrix als auch in der ihr folgenden systematischen Dokumentation und Analyse ausgeklammert:

- Erstens die *Kinderpornographie*: Kinderpornographisches Material wird ohne Zweifel im Internet in erschreckend großem Umfang angeboten und verbreitet. Der entscheidende Distributionsweg ist nach unseren Beobachtungen in letzter Zeit allerdings nicht mehr das WWW, sondern es sind die Dienste zum Daten-

austausch. Kinder und Jugendliche selbst kommen mit kinderpornographischen Abbildungen im Internet kaum zufälligerweise in Berührung. Die intensive Strafverfolgung zeigt in jüngster Zeit erste Erfolge im Kampf gegen die internationale Kinderporno-Industrie. Der Gesetzgeber plant überdies eine weitere Verschärfung des Strafmaßes für entsprechende Delikte. Da allein die Suche nach kinderpornographischem Material – auch aus präventiven Gründen – außerhalb der Strafverfolgung selbst ein Delikt darstellt, wurde im Rahmen der vorliegenden Untersuchung bewusst auf eine entsprechende Recherche verzichtet.

- Zweitens *Betrugs- und sonstige nicht netzspezifische Delikte*: Mittels des Internets findet eine Vielzahl von Delikten statt. Hierbei handelt es sich zumeist um Varianten von Straftaten, wie sie auch in der realen Welt stattfinden. An vorderster Stelle stehen Betrugsdelikte über Dialer, mittels derer die Telefonrechnung der Betroffenen in die Höhe getrieben wird, und Urheberrechtsverstöße. In beiden Fällen können Kinder und Jugendliche betroffen sein: Im ersten Fall durch unvorsichtigen Download von entsprechender Software, die einen Dialer beinhaltet, und im zweiten Fall durch Download und Verbreitung von Musik- oder sonstigen Dateien. Hinzu kommen Kreditkartenbetrug, Verletzung des Datenschutzes, Verbreitung von Viren, Spam-Mails, Hacker-Angriffe und vieles mehr. Um dieses weite Feld der Internet-Kriminalität kümmern sich in letzter Zeit vermehrt spezielle Einsatzgruppen der Polizei. In allen Fällen handelt es sich nicht im engeren Sinne um jugendmedienschutzrelevante Tatbestände, sondern um kriminelle Delikte.

2 Jugendgefährdende Themenbereiche und Dienste

2.1 Sex, Erotik, Pornographie

Von allen jugendmedienschutzrelevanten Themenfeldern ist Sex, Erotik und Pornographie das facettenreichste und dasjenige mit dem weitaus größten Angebot. Hierbei sind die Grenzen fließend zwischen unbedenklichen, jugendgefährdenden und strafrechtlich relevanten Darstellungen. Um das gesamte Spektrum der im Internet vorfindbaren Darstellungen zu systematisieren, bietet sich nachfolgende Klassifikation an: Danach werden die Akteure, ihre Merkmale, Ort und Umstände der „Handlung“ erfasst. Der Umfang und die Differenziertheit der Auflistung mögen im ersten Moment befremdlich wirken. Sie spiegeln aber nur ansatzweise die Vielfältigkeit der Neigungen, Obsessionen und Spielarten im Umfeld von Sex, Erotik, Pornographie wider. In vielen Internetangeboten finden sich diverse, ähnlich differenzierte Systematiken und Schemata, welche die unterschiedlichsten Neigungen auf spezifische Angebote zu kanalisieren suchen. Hierbei ist das Vokabular oft direkter oder es sind eigene Genrebegriffe entstanden, die sich dem „Laien“ nicht immer direkt erschließen.

- Akteure (Anzahl),
- Akteure (Art): Wer oder was sind die Akteure? Menschen, Tiere, Phantasiewesen, Objekte (z. B. Sachen, Dinge, Maschinen, Apparaturen in zentralen Rollen), diese unterteilt nach realer Darstellung und nicht realer Darstellung (z. B. gemalt, Zeichentrick).
- Akteure (Geschlecht): Welches Geschlecht/welche Geschlechter (-kombinationen) haben die Akteure? Weiblich, männlich, explizit neutral, Zwitter, Transsexuelle, irrealer Geschlechter.
- Akteure (Alter): Welches Alter haben die Akteure? (Dieser Aspekt ist anscheinend von hoher Relevanz bei den Konsumenten entsprechender Angebote, denn die Begriffe wie Twen, Teen, Old, Granny finden sich in entsprechenden Angeboten als Kategorisierung wieder.)
- Akteur (Rasse): Welcher Rasse, Hautfarbe oder Nationalitätengruppe gehören der/die Akteure an? Teilweise sind auch die Kombinationen für die Konsumenten wichtig (z. B. dunkelhäutig verkehrt mit hellhäutig ...) Dunkelhäutig,

hellhäutig (insb. weiß), asiatisch, afrikanisch, orientalisches, lateinamerikanisch, südländisch ...

- Art der sexuellen Aktion, die im Vordergrund steht (vaginal, anal, oral).
- (Hilfs-)Mittel, die bei der sexuellen Aktion im Vordergrund stehen: Körperteile (Penis, Vagina), Gegenstände/Hilfsmittel (Dildo, Vibrator, Obst, Gemüse, phallische Objekte).
- Ort der sexuellen Handlung: Haus, bestimmte Zimmer, Arbeitsumfeld, Natur, Auto.
- Spezielle Rahmenbedingungen bzw. Ausprägungen, Atmosphäre: Gewalt, Sado-Maso, Vergewaltigung, devot/herrschend, romantisch.

Aufgrund einiger Kategorien kann direkt auf eine Jugendschutzrelevanz geschlossen werden. Diese ist dann gegeben, wenn strafrechtlich relevante Tatbestände nach § 184 StGB vorliegen. Dies ist z. B. der Fall, wenn Tiere in die Handlungen involviert sind (vgl. Abb. 4).

PORNO VIDEOS - AUSWAHL

Wir haben eine der größten Porno-Videotheken im Internet!
Wir haben die Videos die Du suchst!

» Extreme Hardcore	» leckende Lesben	Du willst mehr sehen ?
» enge Muschies, lange ...	» Blondinen	
» Blasen & Spritzen	» Exotische Frauen	Werde Mitglied !
» tlauergeile Teens	» Bizarr & Fetisch	
» Sex mit dem Nachbarn	» Frivole Paare	Schon ab 12,50 € pro Monat !
» Lüsterne Schwestern	» Pralle Ärsche	
» Sündige Hausfrauen	» Schwarz & Weiß	
» Anales Inferno	» Inzest	
» Heiße Amateure	» Turbo Transen	
» riesen Titten	» Toon & Manga	
» Gruppensex	» Versaute Gays	

HARDCORE BILDER - AUSWAHL

Die große HappyNight Bilderdatenbank.
Gefüllt mit den Besten Hardcore-Bildern, die Du vorher noch nie gesehen hast.

» Tabulose Teens	» Reife Pflaumen	Du willst mehr sehen ?
» Frivole Paare	» Lüsterne Lesben	
» Gelle Amateure	» Für Frauen	Werde Mitglied !
» Versaute Gays	» Boys	
» Dicke Titten	» Blondinen	Schon ab 12,50 € pro Monat !
» Gruppensex	» Exotisch	
» Bodyart	» Fetisch	
» Models	» Asia	
» Blasgeile Schnecken	» Watersports	
» Voyeur	» Anal	
» kleine Tittchen	» Dicke Hintern	
» Bizarr	» ClubGirls	

Abbildung 2

Abbildung 3



Abbildung 4

Nachfolgend wird das umfangreiche Angebot an Sex, Erotik und Pornographie mit dem Internetnutzer in Berührung kommen kann, systematisch beschrieben und mit beispielhaften Screenshots entsprechender Websites illustriert.

2.1.1 WWW

Für die Verbreitung von Angeboten aus dem Bereich Sex, Erotik, Pornographie ist das (bildtragende) WWW der bevorzugte Dienst im Internet. Die primären Darstellungsformen für entsprechende Inhalte sind die Bildmedien Foto und Video. Texte spielen in diesem Kontext hingegen nur eine sekundäre Rolle. Um die Varianten der Formen und des Vorkommens von Sex, Erotik und Pornographie im Internet besser darstellen zu können, erscheint es sinnvoll, die Wege, die zu diesen Angeboten führen, zu beschreiben. Wie bereits im ersten Beitrag des Kapitel I ausgeführt, sind die zwei wichtigsten Navigationsmittel im Internet *Verzeichnisse* und *Suchmaschinen*. Insbesondere Suchmaschinen sind im vorliegenden Kontext insofern von Interesse, weil sie häufig auch solche Internetnutzer zu pornographischen Angeboten führen, die diese gar nicht gesucht haben. Bei den gängigen Verzeichnissen kann man hingegen davon ausgehen, dass der Nutzer nicht grob fehlgeleitet

wird, da eine redaktionelle Prüfung und Einordnung der Websites vorgenommen worden ist.

Bei Suchmaschinen, die ihre automatische Suche weitgehend über die Metadaten der Websites vornehmen, findet in der Regel keine Überprüfung statt, in welchem Verhältnis die Metadaten zum eigentlichen Inhalt der Sites stehen. Hierdurch ist Missbrauch und Irreführung möglich, was von den Betreibern kostenpflichtiger Sex-, Erotik- und Pornographie-Angebote häufig ausgenutzt wird.

Nachfolgend einige Beispiele, die sich aus einfachen Suchanfragen bei „www.google.de“ ergaben:

Bei der Eingabe des Suchbegriffs „Honig“ – mit der Intention, Informationen zu Honig oder Imker zu finden – ergab sich als dritter Treffer:

„jetzt rein und honig honig honig und nur das! Erotikfun mit honig. Klick Dich ins sex strapsen. lässt Männerherzen höher schlagen, das ist eine alte Binsenweisheit. ...“

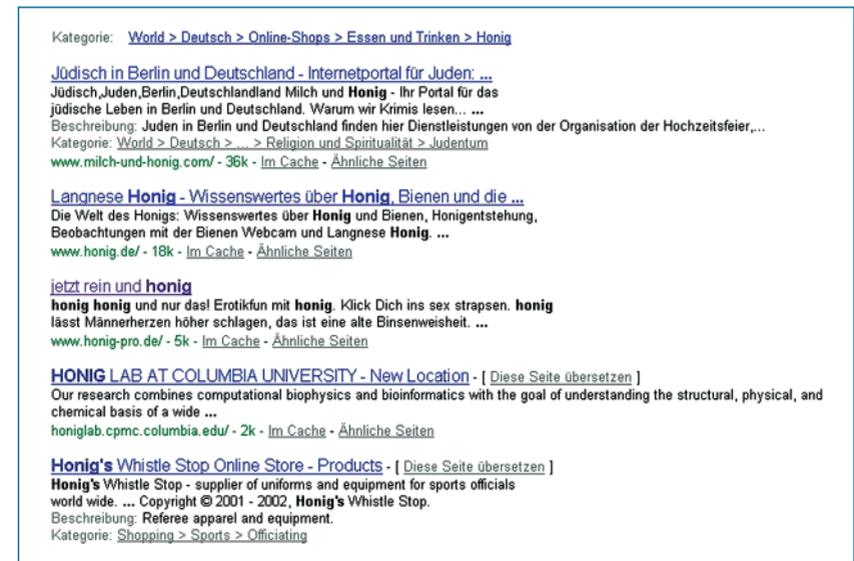


Abbildung 5



Abbildung 6

Der Suchbegriff „Anna und Steffi“ – mit der intendierten Fragestellung, wann die Tennisspielerinnen Anna Kournikova und Steffi Graf zuletzt gegeneinander gespielt haben – führte als drittes Ergebnis zu Folgendem:

„Tennis Celebs Nude – Anna Kournikova, Martina Hingis, Steffi Graf, Venus Williams, And Many More. Tennis Celebs Nude – Anna Kournikova ...“

Es werden zwar die gesuchten Tennisspielerinnen Anna Kournikova und Steffi Graf angezeigt; auf der Eingangsseite lächelt Anna Kournikova den Nutzer allerdings nackt an. Es handelt sich hierbei um ein Angebot, dass angebliche und gefälschte Nacktdarstellungen von Tennisstars enthält. Dieses Beispiel lässt sich ebenfalls mit vielen anderen Stars aus den Bereichen Film, Fernsehen, Musik, Sport etc. nachstellen.

DSH Salsa

... Lady Style Special mit **Anna** und **Steffi**. ... Januar 2004 findet ein "Lady Style Workshop" mit **Anna** und **Steffi** für Anfänger und Mittelstufe Tänzerinnen statt. ...

dsh-salsa.bienergy.de/index1.htm - 6k - [Im Cache](#) - [Ähnliche Seiten](#)

LESELUST: Re: ANNA MITGUTSCH - Familienfest, Steffi (Bücherkiste) ...

... 2003 08:33 (1): flöt... **Steffi** (Bücherkiste) 05.9.2003 23:13 (0):

Re: **ANNA MITGUTSCH** - Familienfest Irving 05.9.2003 00:16 (5): Re ...

www.f5.parsimony.net/forum5557/messages/14619.htm - 6k - [Im Cache](#) - [Ähnliche Seiten](#)

Suspo - Handball - Kolumne

... Torschützen: Judith (7), Marlies (6), Daniela (5), Veronika (5), **Anna** (4), **Steffi** (3), Andrea Weger (2), Barbara (2), Nadja (1), Andrea Verdorfer (1), Doris (1 ...

www.suspo.it/kolumnisten/jh05252003.php - 38k - [Im Cache](#) - [Ähnliche Seiten](#)

lesewahn.de bücherkiste - buchtipps, inhaltsangaben und ...

www lesewahn.de/book/index.php?user=Steffi - [Ähnliche Seiten](#)

X-Bay.de: Gästebuch

... Moinmoin...ich grüß, den Basti ,Stef ,Thomas ,Andi ,Claudi ,Max ,Phillipp, den Rossi,Mini ,die ganze Engelrunde, **Anna**, Bibi, **Steffi**, Tabsi, Lollo, Susi, Isy ...

guestbook.x-bay.de/show_entrys.php?page=0 - 36k - [Im Cache](#) - [Ähnliche Seiten](#)

Tennis Celebs Nude - Anna Kournikova, Martina Hingis, Steffi Graf ... - [[Diese Seite übersetzen](#)]

Tennis Celebs Nude - **Anna** Kournikova, Martina Hingis, **Steffi** Graf, Venus Williams, And Many More. ...

www.freenudecelebrity.net/tennis_celebs/ - 5k - [Im Cache](#) - [Ähnliche Seiten](#)

Tennis Celebs Nude - Anna Kournikova, Martina Hingis, Steffi Graf ... - [[Diese Seite übersetzen](#)]

Tennis Celebs Nude - **Anna** Kournikova, Martina Hingis, **Steffi** Graf, Venus Williams, And Many More.

www.freenudecelebrity.net/tennis_celebs/main.html - 2k - [Im Cache](#) - [Ähnliche Seiten](#)

[[Weitere Ergebnisse von www.freenudecelebrity.net](#)]

Abbildung 7

Der Suchbegriff „Dick und Sahne“ – mit der Frageabsicht, ob Sahne wirklich dick macht – führte zu zehn Treffern, die alle um das Thema Sex kreisten. Erst mit dem elften Treffer fanden sich Kochrezepte (vgl. Abb. 9).

Die aufgezeigten Beispiele für Irreführungen durch Manipulation von Suchmaschinen lassen sich beliebig fortführen. Insbesondere Frauennamen, ob von Prominenten oder nicht, führen oft zu Sexangeboten. Viele „harmlos anmutende“ Begriffe haben ungeahnte Bedeutungen im Umfeld des einschlägigen terminologischen Inventars: „Kaviar“ deutet z. B. auf „Fäkalsex“ hin, das im obigen Beispiel verwandte Wort „dick“ hat im Englischen vulgärsprachlich die Bedeutung „Penis“. Oft kann man anhand der Kurzanzeigen der Suchmaschinen erkennen, dass der

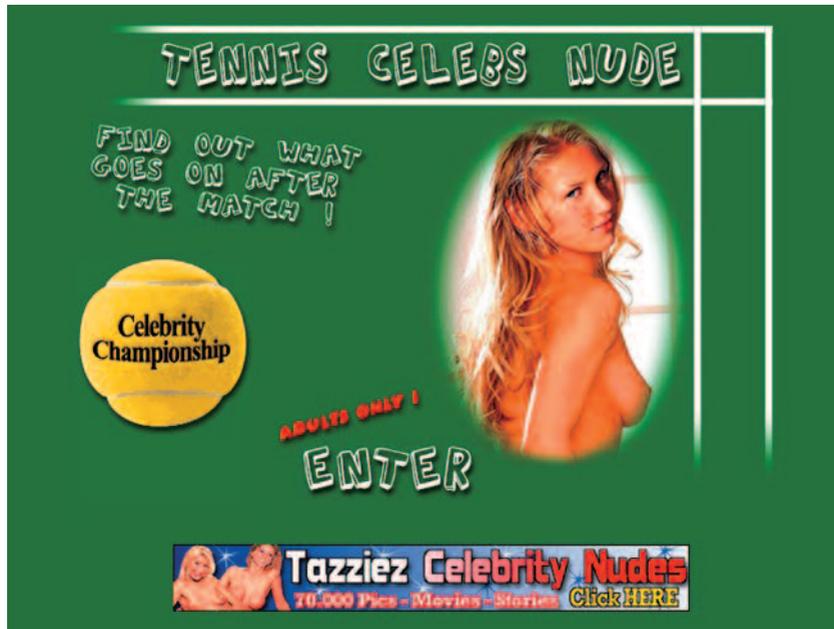


Abbildung 8

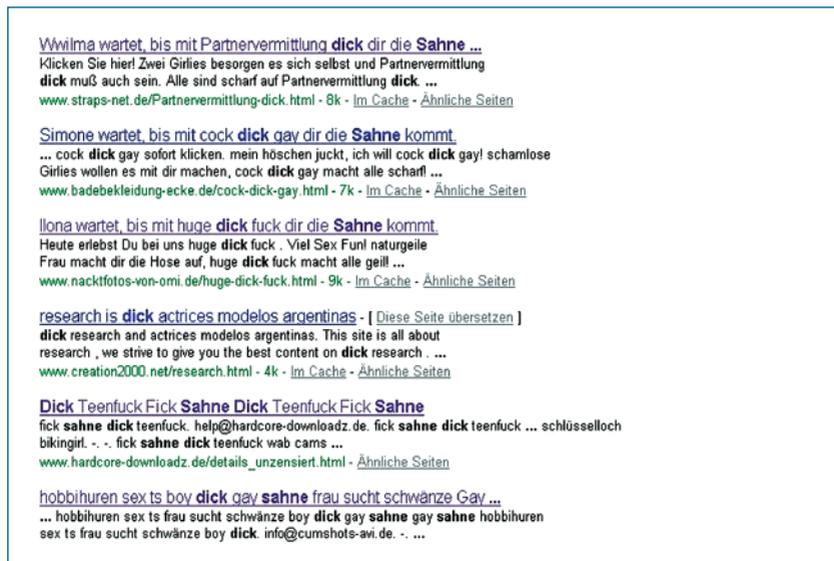


Abbildung 9

vermeintliche Treffer nichts mit der eigentlichen Suchanfrage zu tun hat. Häufig wird der arglose Nutzer jedoch durch die Tricks der Sexanbieter getäuscht und dann öffnen sich teilweise mit einem Klick gleich mehrere Sites mit unerwünschten Angeboten.

Die direkte Eingabe von URLs ist oft ein probates Mittel zum Auffinden einer Informationsquelle – unabhängig davon, ob die URL bekannt ist oder quasi intuitiv geraten wird (dies bietet sich zum Beispiel bei Firmennamen an). Auch hier wird der Nutzer teilweise fehlgeleitet und zu Sexangeboten umdirigiert.

Hinter einfachen URLs mit Frauennamen wie „www.anna.de“ (Abb. 10) oder „www.sabine.de“ (Abb. 11) verstecken sich Partnerbörsen und Sexangebote.

An anderen Stellen werden bekannte URLs in leicht abgeänderter Form verwendet, so dass der Nutzer durch einen Tippfehler oder eine falsche Top-Level-Domain auf ein ganz anderes Angebot trifft.



Abbildung 10

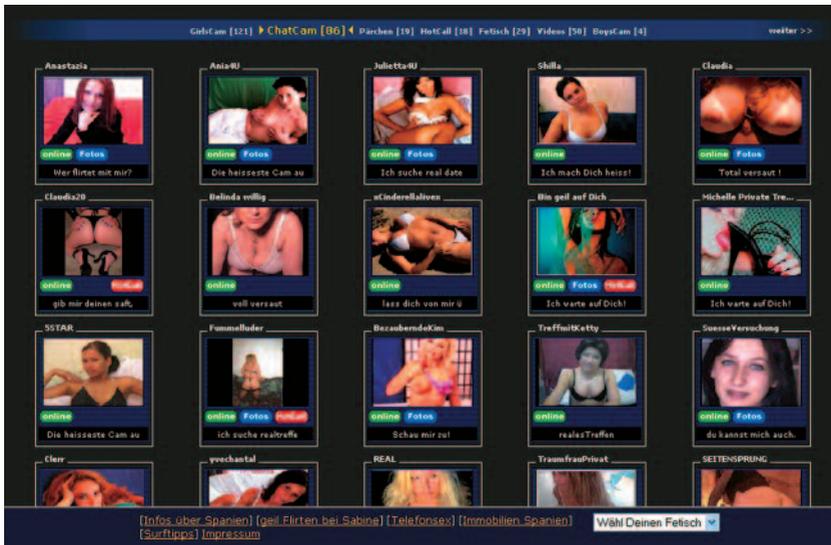


Abbildung 11

Hierzu einige Beispiele:

- „www.nina.de“ (Abb. 12) = Homepage eines Internet-Service-Anbieters
- „www.nina.com“ (Abb. 13) = Startseite eines Sexanbieters
- „www.ninacam.de“ = Harmlose private Webcam (z. Zt. inaktiv)
- „www.nina-cam.de“ (Abb. 14) = Sexangebot

Des Weiteren arbeiten die Anbieter von Sex-Websites mit technischen Tricks. Hier sind vor allem versteckte Links und Pop-up-Fenster zu nennen:

- Die *versteckten Links* finden sich oft auf Werbebannern. Sie gaukeln teilweise vor, das Windows-Symbol zum Fenster schließen zu sein, sind tatsächlich aber ein direkter Link zu einem Sexangebot.
- Bei *Pop-up-Fenstern* öffnen sich z. T. mehrere Browser-Fenster, ohne dass der Nutzer dies beabsichtigt hatte. Diese öffnen beim Schließen weitere Fenster, so dass sich ein Teufelskreis auftut, der oft nur durch das komplette Schließen des Browsers, teilweise sogar nur durch Ausschalten des Rechners zu unterbrechen ist¹.

Generell kann man an den unterschiedlichsten Stellen im Internet über Sexangebote „stolpern“. Oft sind es kleine Werbebanner, die teilweise recht geschickt

1 Einige Browser können auf Wunsch die Pop-up-Funktion unterbinden, dies ist aber oft nur erfahrenen Nutzern bekannt.

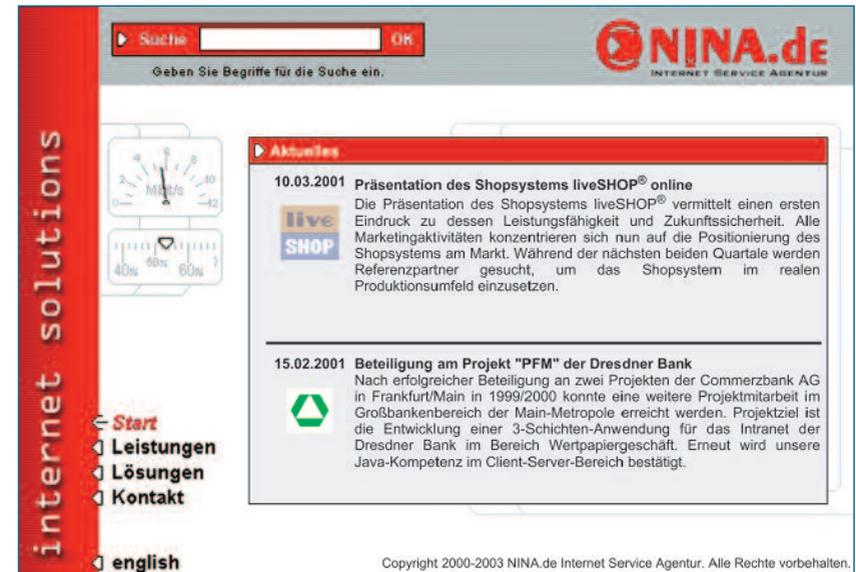


Abbildung 12



Abbildung 13



Abbildung 15

platziert sind, teilweise sehr offensiv neugierig machen. Dabei wird der Nutzer oft von soft-erotischen Angeboten zu immer härteren Sexangeboten geführt oder eben auch „verführt“. Teilweise sind Informationsangebote und Werbung kaum zu trennen. Als Beispiel hierzu ein knappes Verlaufsprotokoll von „www.bild.de“ (Abb. 15), der Internetseite des bekannten Boulevard-Blattes: Neben anderen Schlagzeilen und Bildern findet der Nutzer auf der ersten Seite auch das „Girl von Seite 1“ (eingekreist); ein neugieriger Klick und man ist auf der Erotikseite von „www.bild“ (Abb. 16). Über das eigentliche Fenster legt sich ein kleines Fenster mit einem Werbebanner, das zu einem Sex-Angebot führt. Weitere Werbebanner sind als „Anzeige“ gekennzeichnet; darüber hinaus sind kleine Bilder und Schlagzeilen von redaktionellen Beiträgen zu sehen. Zwei dieser vermeintlich mit Artikeln verbundenen Felder führen aber zu externen Sexangeboten und sind *nicht* mit

dem Vermerk „Anzeige“ versehen (eingekreist). Schnell ist der Nutzer – ohne es beabsichtigt zu haben – von der Website der Bild-Zeitung auf einer Sex-Website gelandet, und umgehend öffnen sich weitere, nicht willentlich angesteuerte Pop-up-Fenster.

Die Mittel, wie Internetnutzer zufällig, durch Tricks und ggf. etwas Neugier zu entsprechenden Websites gelockt werden, sind vielfältiger Art. Bei den meisten Angeboten findet sich der Nutzer zunächst auf der Startseite eines Sexangebotes wieder. Hier soll ihm ein Überblick über das Angebot gegeben werden, dass er auf den Folgeseiten finden kann. Weniger aus Gründen des Jugendschutzes, als aus kommerziellen Gründen stoßen Nutzer bald auf Bezahlschranken. Die ersten Seiten sollen „Appetit“ machen auf mehr, teilweise gibt es noch kleine kostenfreie „Schnupper-Touren“ durch das Angebot. Auch wenn die Darstellungen auf solchen



Abbildung 16

Eingangsseiten zumeist keine „Hardcore-Darstellungen“ beinhalten, mitunter sogar Bildteile abgedeckt sind, haben sie die Funktion, auf weiterführende Angebote neugierig zu machen, was vermutlich nicht nur bei Personen über 18 Jahren eine entsprechende Wirkung evoziert. Einmal neugierig gemacht auf die bizarre, facettenreiche Welt des Sex im Internet finden Kinder und Jugendliche über gezielte Suche ohne Mühe kosten- und barrierefreie Angebote aller denkbaren Ausrichtungen und Spielarten. Im Folgenden werden Beispiele aufgezeigt, die einen Eindruck über die Breite des Angebotes vermitteln sollen. Zum Zeitpunkt der Recherchen für diesen Beitrag waren alle Angebote ohne Alterskontrolle oder Kosten zugänglich.

Als „Quasi-Portale“, um freien Zugriff auf Sexangebote zu bekommen, können so genannte Backdoor-Listen genutzt werden. Dies sind (angeblich) Listen zu kommerziellen Sexangeboten, von denen die Passwörter gehackt wurden. Man kann über diese Listen kosten- und passwortfrei – quasi durch die Hintertür – auf Sexangebote zugreifen². Im Folgenden wird exemplarisch eine Backdoor-Liste syste-

2 Bei den meisten derart zugänglichen Sites stößt man aber nach einigen frei verfügbaren „Appetithappen“ in Form von Bildern und Kurzvideos wieder auf Bezahlschranken. Dieser Umstand, der oft sehr ähnliche Aufbau sowie gleiche Angebote lassen aber vermuten, dass die so genannten Backdoor-Listen nicht auf Grund der Tätigkeit von Hackern und Passwortknackern zugänglich gemacht wurden. Vielmehr werden Nutzer über diesen scheinbar freien und etwas „verrückten Umweg“ auf die eigentlichen Angebote umgeleitet.

matisch mit ihren Rubriken, Eintragungen und Links beschrieben. Hierdurch erhält man zugleich einen guten Eindruck über die gesamte Bandbreite der Sexangebote im WWW.

Die Website beginnt mit „Kim’s daily Backdoors!“, einer Art täglicher Empfehlungsliste des angeblichen Hackers Kim:

„Fucking in Nightclub Backdoor“

Auf der Folgeseite finden sich Bilder von Partys und aus Diskotheken. Als sexuelle Handlungen sind überwiegend vaginaler und oraler Verkehr zu sehen. Dieser „bahnt sich“ in der Disko an, wird dann teilweise in anderen Räumen weitergeführt. Angeblich sind hierbei auch VIPs und Prominente anwesend. Die Bilder sind vergrößerbar. Auf den Folgeseiten werden kostenpflichtige Lang-Videos angeboten, kurze Einspieler über ca. einminütige freie Videos sind abrufbar.

„Huge Cock³ Backdoor“

In 12 kleinen Bildern (einzeln vergrößerbar) betritt eine Frau einen Raum, ein Mann kommt hinzu, beide sind plötzlich nackt, die Frau nimmt den Penis in den Mund, der Mann penetriert die Frau vaginal in verschiedenen Stellungen. Der Penis ist sehr groß. Auf den Folgeseiten finden sich weitere ähnliche Angebote, jeweils mit wenigen Bildern. Dabei wird immer über die Größe des Penis (in englischen Inches) informiert. Bei weiterem Klicken wird das Angebot kostenpflichtig.

„Mature Mom Backdoor“

Dieses Angebot ist ähnlich aufgebaut wie das vorstehend beschriebene. Im Mittelpunkt stehen hier allerdings „reife Mütter“. Es finden sich Steckbriefe mit Informationen zum Alter und anderen Details. Die Bilder stellen orale, vaginale und anale Praktiken dar. Vagina, Anus, Penis oder Mund sind hier jeweils im Detail erkennbar.

„Gay Teens Boys Backdoor“

Hier findet sich wiederum der gleiche Aufbau des Angebotes, wie oben beschrieben. Im Mittelpunkt stehen ein oder zwei junge Männer, die masturbieren, oralen oder analen Verkehr haben. Die Details sind jeweils gut erkennbar. Es liegen kleine freie Videoclips vor.

„Young Anal Sex Backdoor“

Auch dieses Angebot ist ähnlich wie die vorherigen. Es sind kleine Videoclips verfügbar, in denen als „Pseudohandlung“ der Kapitän einer Yacht junge Mädchen

3 „Huge Cock“ bedeutet großer Penis.

anspricht, diese gehen mit ihm an Bord der Yacht, dort findet vornehmlich analer, aber auch oraler und vaginaler Verkehr statt.

„Hidden Camera Blowjobs Backdoor“

Mit Geld werden Mädchen – teilweise in angeblichen Urlaubssituationen – zu Sex überredet, wo vorgeblich mit versteckter Kamera gefilmt wird.

„Transsexual Sex Backdoor“

Anscheinend treffen ein Mann und eine Frau aufeinander, es kommt zu sexuellen Handlungen. Am Anfang erscheint alles „normal“, die Frau zeigt ihre Brüste, doch überraschenderweise hat sie auch einen Penis. Die sexuellen Handlungen werden fortgesetzt.

„Cum⁴ Covered Teens Backdoor“

Im Mittelpunkt der Darstellung stehen junge Frauen, denen in das Gesicht ejakuliert wird. Der Nutzer wird mit kostenfreien Videos gelockt, zu denen man sich jedoch tatsächlich erst kostenpflichtig anmelden muss.

„Huge Tits Backdoor“

In diesem Angebot mit Kurzvideos stehen Frauen mit großen, angeblich natürlichen Brüsten im Vordergrund.

„Sweet Latina Pussy Backdoor“

In den entsprechenden Bildsequenzen werden junge Frauen mit lateinamerikanischem Aussehen auf der Straße angesprochen und zum Sex überredet.

„Wives in Pantyhose Backdoors“

In diesem Angebot stehen Frauen mit Strumpfhosen im Mittelpunkt.

Zusammenfassend sind die vorgestellten Beispiele im Wesentlichen gleich strukturiert: Es liegen einige Angebote mit Bildern vor, die z. T. zu vergrößern sind. Es existieren kurze Videoclips (wenige Sekunden), von denen einige kostenfrei angeschaut werden können. Meistens steht eine besondere sexuelle Spielart bzw. Obsession im Mittelpunkt, die in verschiedenen Varianten dargestellt wird. Den kostenfreien Angeboten schließen sich jeweils kostenpflichtige an.⁵

⁴ Der Begriff „Cum“ bezeichnet Ejakulat.

⁵ Dies ist ein Indiz dafür, dass es sich um Lockangebote kommerzieller Art handelt und nicht um von Hackern „freigeschaltete“ Seiten.

Der zentrale Teil des Backdoor-Angebotes ist eine umfangreiche Liste. Die hier vorliegende Liste umfasst 32 Rubriken mit jeweils 20 Links; zusätzlich findet sich noch eine zweite Liste in leicht geänderter Sortierung. Insgesamt befinden sich fast 1.000 Links auf dieser Seite, von denen einige wiederum zu ähnlich umfangreichen Listen führen.

Überblick über die Rubriken der ersten Liste

Rubrik	Themen- bzw. Darstellungsbereich
1 ANIMAL SEX	Sodomie Überwiegend Frauen, aber auch Männer vollziehen Sexualverkehr mit Tieren. Die Frauen praktizieren überwiegend Oralsex am Penis männlicher Tiere oder Penetration durch männliche Tiere. Die Männer betreiben überwiegend Penetration von Tieren. Missbraucht werden Tiere aller Art, vornehmlich Haustiere, oft Pferde oder Hunde, aber auch Exoten (z. B. Vaginalverkehr mit Schlange).
2 BESTIALITY	wie oben
3 YOUNG	Junge Akteure, überwiegend Frauen
4 LOLITAS	Junge Frauen, Mädchen (angeblich 18–19 Jahre)
5 ASIAN	Akteure mit asiatischem Aussehen (überwiegend Frauen)
6 ANAL	Analsex, überwiegend Frauen von Männern penetriert
7 SHEMALE	Transsexuelle, meist Person mit weiblichem Aussehen (u. a. Brüsten), aber mit Penis
8 TRANNY	Transvestiten, Männer in Frauen-Outfit bzw. umgekehrt
9 AMATEURS	Nicht-professionelle Akteure
10 CHEATING WIVES	„Cheating“ (= Betrug), die Frauen in diesem Angebot betrügen ihre Männer.
11 MOVIES	Filme ohne weitere Spezifizierung
12 CUM-SHOTS	„Cum“-Darstellungen, bei denen Spritzen von Sperma im Mittelpunkt steht
13 BIG TITS	Große Brüste stehen im Mittelpunkt
14 TITS	Große Brüste stehen im Mittelpunkt
15 GRANNY	Granny (= Großmütter), ältere Frauen stehen im Mittelpunkt (ca. 50 Jahre plus)
16 MATURE	„Reife“ Frauen stehen im Mittelpunkt (ca. 35–50 Jahre)
17 BLOWJOBS	Oralverkehr, überwiegende Darstellung: Frau nimmt Penis in den Mund
18 FACIALS	Das Abspritzen (Ejakulieren) in das Gesicht steht im Mittelpunkt der Aktionen.

- 19 CHEERLEADER Hauptakteure sollen angeblich Cheerleader sein, überwiegend junge Frauen
- 20 SCHOOLGIRL Hauptakteure sollen Schulfrauen sein
- 21 INTERRACIAL Überwiegend Sexualverkehr zwischen Akteuren mit heller und dunkler Hautfarbe
- 22 EBONY Überwiegend mit Akteuren mit dunkler Hautfarbe
- 23 GAY Homosexuelle, männliche Akteure
- 24 GANG-BANG Gruppensex mit mehreren Akteuren
- 25 LATINAS Akteure mit lateinamerikanischem Aussehen (überwiegend Frauen)
- 26 LESBIANS Homosexuelle, weibliche Akteure
- 27 BABES Entspricht den Rubriken 3 und 4 (Young und Lolitas)
- 28 PORN-STARS Stars aus Pornofilmen
- 29 OUTDOOR SEX Sex im Freien
- 30 VIDEO Entspricht der Rubrik 11 (Movies)
- 31 VOYEUR Mit versteckter Kamera, durchs „Schlüsselloch“
- 32 ZOO Entspricht der Rubrik 1 (Animal Sex)



Abbildung 17

Rank	Title & Description	In	Out
	 <p>Absolutely FREE INSTANT ACCESS! Alice in Wonder Land porn adventure!!!</p> <p>[new!!] [new!!] [new!!]</p>		
1	 <p>FREE DISNEYS</p> <p>INCEST PERVERTED SIMPSONS! ALL FREE!</p> <p>FREE PICS OF PERVERTED SIMPSONS INC EST GROUPS WITH CARTOON HEROES! RAPED AND FUCKED SIMPSONS!</p>	180	327
2	 <p>PORN STARS</p> <p>DISNEY PORN STARS</p> <p>LATEST PORN GALLERIES FROM LILO & STITCH, EXPERIMENT 626, KIM POSSIBLE AND SHEGO XXX, ATLANTIS KIDA NUDE PICTURES! FREE!</p>	163	183
3	 <p>** FREE CARTOON PORN **</p> <p>= HUGE CARTOON ARCHIVE, ABSOLUTELY FREE!!! DIZNEY PORN, SIMPSON DIRTY PARTY,</p>	157	301

Abbildung 18

Dies ist nur eine exemplarische Auflistung der breiten Palette von Erscheinungsformen, die in Backdoor-Angeboten vorfindbar sind. Neben den oben angedeuteten Bereichen existieren an Fetischen orientierte Angebote (wie Füße, Schuhe, Windeln, Gummikleidung etc.), Darstellungen von Fäkalsexpraktiken, Sado/Maso-Praktiken, Gewaltsex, Sex mit Maschinen sowie Cartoonsex. Bei letzterem agieren nicht nur „menschliche“ Zeichentrickfiguren, auch Tom und Jerry, Mickymaus und Donald Duck „tun es“, wobei ein einschlägiges Angebot unter der URL „www.disney-cartoon.com“ mühelos von Kindern „gefunden“ werden kann.

2.1.2 Chat

Innerhalb von Chat-Rooms lassen sich verschiedene Angebots- und Kommunikationsformen von Sex, Erotik und Pornographie feststellen. Recht häufig treten Chats als Begleiterscheinung zu Webcam-Angeboten auf. Diese Art der Webcams bietet quasi eine elektronische Variante der Peepshow. Hierbei ist der Chatkanal als schriftliche Variante einer Telefonsexleitung anzusehen. Über diesen Kanal soll den Konsumenten Einflussnahme und Interaktionsmöglichkeit mit den gezeigten Akteuren ermöglicht oder zumindest suggeriert werden. So können z. B. Wünsche zu Position und Aktion geäußert werden: „Zeig mir deine ...; streichle deine ...“. Unter dem Aspekt des Jugendmedienschutzes sind in dieser Angebotsform keine primären, zusätzlichen Gefährdungsaspekte zu erkennen, die über das Potential der im Bereich WWW erläuterten Aspekte hinaus gehen, zumal die Kombination aus Webcam und Chat zumeist nicht frei zugänglich ist.

Anders verhält es sich bei den reinen Chat-Rooms, in denen gleich mehrere Gefahren lauern, die vorrangig aus dem Charakteristikum von Chats – die Identität der Teilnehmer verschleiern zu können – resultieren. Überwiegend wählen die Teilnehmer von Chats Nicknamen an Stelle ihrer realen Namen. So kann „susi17“ den Erwartungen entsprechend eine 17-jährige Susanne sein. Susanne kann aber auch 32 Jahre alt sein und in Wirklichkeit Rüdiger heißen. Hier sind verschiedene Konstellationen denkbar, von denen auch viele legitim oder harmlos sind. Warum soll der 15-jährige Michael, der seine gleichaltrige Freundin nicht versteht, keinen Ausflug in einen Chat für junge Mädchen machen, in der Hoffnung, als „Michaela15“ dort Antworten auf seine dringenden Fragen zu finden. Fragwürdig wird es, wenn sich Kinder und Jugendliche „under cover“ in Chats „herumtreiben“, die vorwiegend von Erwachsenen genutzt werden. Um ihre sexuellen Gelüste mit Gleichgesinnten auszutauschen, gehen die Erwachsenen a priori nicht davon aus, dass ihr Gegenüber vielleicht ein „getarntes“, neugieriges Kind ist, das mit den Inhalten des Chats völlig überfordert ist.

Eine größere Gefahr aber besteht dann, wenn erwachsene Personen in Chat-Bereiche eindringen, die primär von Kindern und Jugendlichen frequentiert werden und sich dort als Gleichaltrige tarnen. Wenn es ihnen hierbei gelingt ein Vertrauensverhältnis aufzubauen, haben sie schnell die Möglichkeit, sich (zunächst) „virtuell“ an den ahnungslosen Kindern zu vergehen und diese mental zu missbrauchen. Ab hier ist es bei bestehendem „Vertrauensverhältnis“ möglich, dass die Kinder ihre Adressen offenbaren, und aus dem virtuellen Missbrauch sogar ein Treffen in der Realität und realer geistiger und körperlicher Missbrauch wird. Gefördert wird diese Gefahr noch dadurch, dass es in Chats oft möglich ist, aus einem öffentlichen Bereich in einen privaten zu wechseln. Einmal in einen abge-

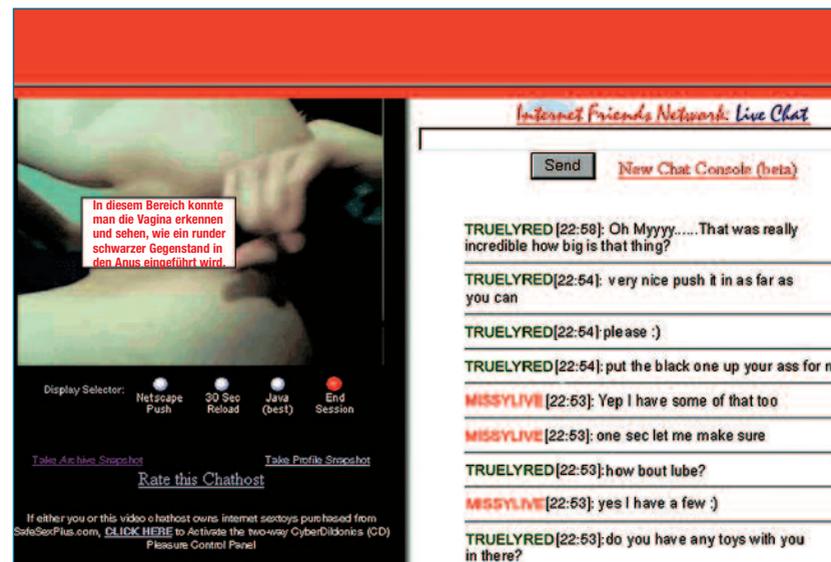


Abbildung 19

schlossenen, privaten Bereich gelockt, ist das potentielle Opfer dann dem Täter vollends ausgeliefert. Dass dies nicht lediglich eine potentielle Gefahr darstellt, zeigen zahlreiche inzwischen aufgedeckte Fälle. Vor diesem Hintergrund wurden beispielsweise in Großbritannien explizite Internetangebote für Kinder entwickelt, um diese (u. a. mit Hilfe kleiner Computerspiele) für die geschilderten Gefahren zu wappnen.⁶ Auch in Deutschland gibt es inzwischen einige Angebote, die geeignete Informationsquellen zum Thema darstellen.⁷

2.1.3 E-Mail und E-Mail-Listen

Im E-Mail-Dienst lauern ähnliche Gefahren wie im Chat. Auch hier ist die Ursache darin begründet, dass man von einer E-Mail-Adresse nicht auf die wahre Identität einer Person schließen kann. E-Mail können daher wie Chats zu einer Vertrauenserschleichung unter falscher Identität genutzt werden.

6 Z. B.: „www.chatdanger.com“, „www.kidsmart.org.uk/“, „www.thinkknow.co.uk/“ oder „www.safekids.com“.

7 Z. B. „www.kindersindtabu.de“. Vgl. hierzu die kommentierte Linksammlung im Kapitel IV.

Für die Verbindung „Sex und E-Mail“ von sehr hoher Bedeutung ist das Phänomen Spam-Mail. Ein großer Teil dieser unerwünschten E-Mails lockt oder wirbt mit Offerten aus dem Themenfeld „Partnerschaft, Sex, Erotik, Pornographie“. Teilweise werden private Kontakte vorgegaukelt oder aber direkt mit kommerziellen Angeboten geworben. Hierbei wird – überwiegend an männliche Begierden appellierend – Neugier zum Besuch von WWW-Sites geweckt. Da Spam-Mails automatisch an zufällig generierte oder aus anderen Zusammenhängen „entwendete“ E-Mail-Adressen versendet werden, selektieren sie nicht nach Adressaten. Somit wird der 13-jährige Schüler genauso neugierig auf den vermeintlichen Liebesbrief der „süßen Nadine“ reagieren, wie vielleicht sein 42-jähriger Vater.

Ein Link in einer solchen E-Mail mit dem Vermerk: „wenn du keine Post mehr von mir willst, klicke hier“ oder „hier klicken, um Adresse aus dem Verteiler zu entfernen“ führt dann doch zu Sex-Sites im Internet. Oft sind dies mehrere Sites gleichzeitig, die sich über Pop-up-Funktionen öffnen. Teilweise werden auch Dialer installiert oder aktiviert. Durch das Feedback des Nutzers erkennen die Betreiber solcher Dienste auch, dass es sich um eine tatsächlich existierende E-Mail-Adresse handelt. Diese ist dann für den Betreiber noch interessanter, und anstatt weniger kommen höchstwahrscheinlich erheblich mehr Spam-Mails auf den Nutzer zu.

Beispiele:

- 1 Hallo Eric, habe den Link zu der Seite wiedergefunden, wo man/n sich auf 99 Etagen diese wilden Mädels ansehen kann. Wie schon gesagt, alles OHNE Dialer und absolut sicher. Dort kannst du dich mal richtig umsehen, ohne Angst haben zu müssen, in einer Abzocke zu landen.
<http://195.134.144.110/sexxshow/default.php?wm=85261>
 Heisse Wünsche
 Deine Katja
- 2 Hi! Ich heiße Susan und ich bin 18. Suchst Du nach unvergeblichen und starken Eindrücken? Möchtest Du intensive Emotionen erleben? Hast Du Lust auf live-sex, oder Gespräche mit heißen Frauen? Vielleicht hast Du Lust auf Porno-Films mit schönen Pornostars? Jetzt kannst Du das alles GRATIS in ein paar Sekunden haben!
 Klick hier <http://www.geocities.com/hotsusanxxx>
 Du brauchst keine Kreditkarte, 100 % GRATIS
 Wenn Du keine Briefe von mir erhalten willst, schick bitte ein e-mail an die Adresse mailto:xxxvamp@o2.pl?subject=d_e_l_e_t_e_m_e
- 3 Hi! Na Du;-)
 Ich habe meine Seite komplett überarbeitet. Genau so wie du gesagt hast
<http://213.252.5.45/2/ciao Lady>



Abbildung 20

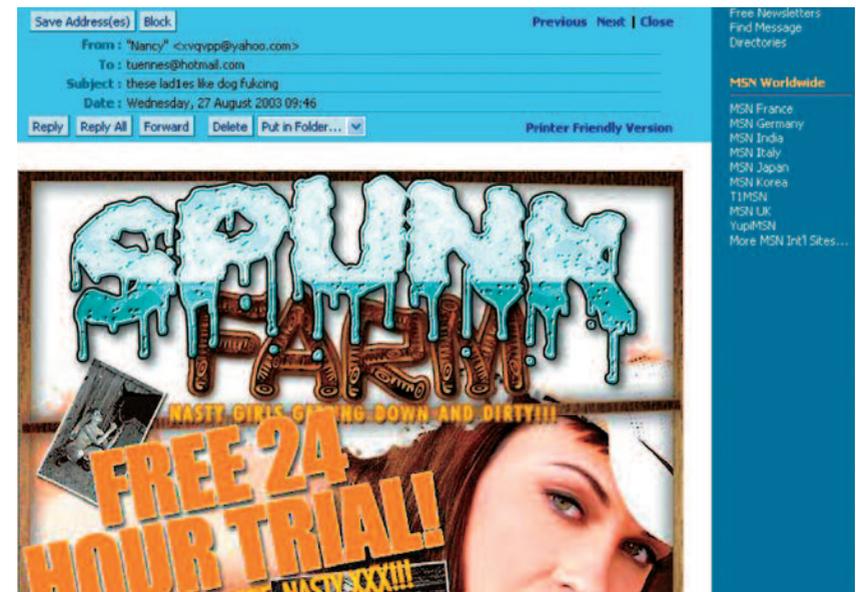


Abbildung 21

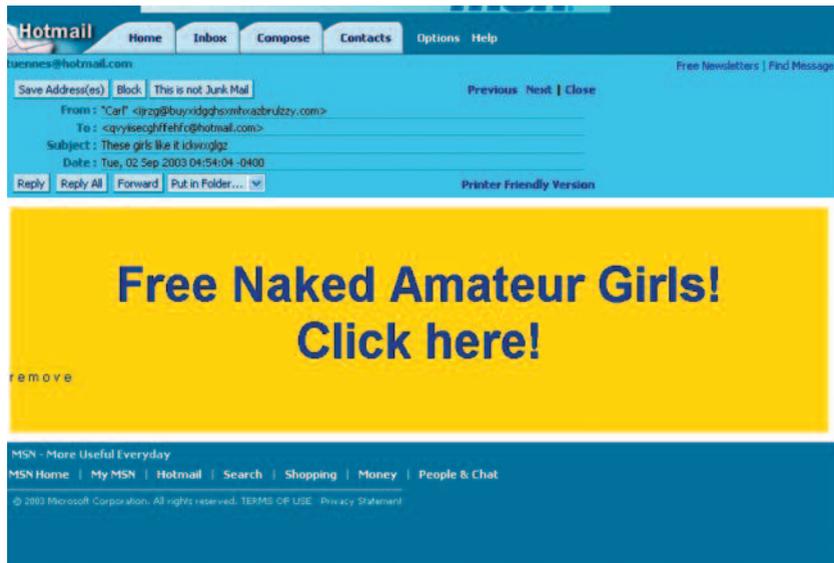


Abbildung 22

2.1.4 Foren und Newsgroups

Foren und Newsgroups beziehen sich in der Regel auf klar definierte Themenbereiche. In derartigen Themenfeldern, die beispielsweise primär Kinder und Jugendliche ansprechen (z. B. ein Forum für Probleme in der Pubertät), können sich – ebenso wie im Chat – „getarnte Erwachsene“ tummeln. Dies kann sowohl in passiv-voyeuristischer als auch in aktiver Weise geschehen. Umgekehrt besteht die Möglichkeit, dass Foren und Newsgroups mit „Erwachsen-Themen“ wiederum neugierige Kinder und Jugendliche anlocken. In etlichen Beiträgen finden sich Hinweise auf Links, die zu jugendgefährdende Websites führen. Hierbei handelt es sich teilweise um URLs, die über Suchmaschinen nicht zu erhalten bzw. zu finden wären. Neben den „klassischen“ Newsgroups, die nur über spezielle Programme außerhalb des WWW erreichbar sind, existieren Newsgroups, die direkt über das WWW mittels Browser zugänglich sind. Für die Analyse jugendschutzrelevanter Aspekte in Newsgroups wurde exemplarisch die Rubrik „groups“ der Suchmaschine „google“ ausgewertet. Zum Zeitpunkt der Recherche dieses Beitrages lag die Anzahl bei rund 300 deutschsprachigen Newsgroups. In den Themenfeldern Sex,

Erotik, Pornographie fanden sich beispielsweise: „de.alt.dateien.weibsbilder“ (Hinweise auf Nacktfotos), „de.talk.sex“, „de.talk.liebesak“ (Erörterung von Problemen im Bereich Verhütung, Geschlechtskrankheiten, Schmerz bei Onanie etc., aber auch Suchanfragen nach Sexpartnern).

Deutlich umfangreicher als der deutsche ist der überwiegend englische Teil der Newsgroups. Innerhalb der „alt-Hierarchie“ finden sich etliche, einschlägig etikettierte Gruppen, z. B.: alt.amazon-women, alt.anal.* (1 Gruppe), alt.ass.* (1 Gruppe), alt.bondage, alt.sex.* (221 Gruppen), alt.teens.* (14 Gruppen).

Einige Zitate sollen das jugendgefährdende Potential der Newsgroups verdeutlichen:

- (1) „Can anyone please help me find real little boys in here or anywhere else? ...“
- (2) „Do you exchange here pics of little boys, say children?? Nude? Action? Naturist? Or something else??“

Datum	Gegenstand der Diskussion	Autoren der neuesten Beitr
1. Sep 2003	Lolita Videos (1 Beitrag)	Mika
31. Aug 2003	Getragene Unterwäsche (3 Beiträge)	Gelt
25. Aug 2003	Sex und Fußball - was will mann mehr? (1 Beitrag)	Britta
15. Aug 2003	Die geilste teens online (1 Beitrag)	jksam
31. Jul 2003	GEILE GRATISBILDER VON AMATEURINNEN AUS WIEN (1 Beitrag)	avalanche
25. Jul 2003	suche sexkontakte (1 Beitrag)	Marc
25. Jul 2003	Paar sucht ihn im Raum HB (3 Beiträge)	Marc
19. Jul 2003	VIDEOS ARCHIVE (1 Beitrag)	TeRenCe
11. Jul 2003	ENLARGE YOUR PENIS 1 INCH IN 3 WEEKS! / 07.11.03.16... (1 Beitrag)	sev192usm20
11. Jul 2003	I such never saw... (1 Beitrag)	Alex Young
10. Jul 2003	BETTER THAN VIAGRA, safe and FREE! / 07.10.03.15.59/ (1 Beitrag)	msev193usm18
10. Jul 2003	Tierliebhaber (1 Beitrag)	aldi
1. Jul 2003	ciao gente (1 Beitrag)	Almar
30. Jun 2003	LEGAL CABLE TV DE-SCRAMBLER ... (1 Beitrag)	oyqtsz@vhd65.com
28. Jun 2003	%% ATTRACT, SEDUCE, AND DATE MORE WOMEN EASILY & ... (1 Beitrag)	xqgdj@mfd34.com
27. Jun 2003	%% ATTRACT, SEDUCE, AND DATE MORE WOMEN EASILY & ... (1 Beitrag)	vuzebb@mfd34.com
27. Jun 2003	Seduce Women Instantly (Proven to Work)... (1 Beitrag)	privnpv@mfd34.com
24. Jun 2003	&& Enlarge Your Cock Up To 3 inches && am ... (1 Beitrag)	hkbqk@mfd34.com
22. Jun 2003	kostenlose Sex-Animationen (2 Beiträge)	jkopper
18. Jun 2003	Suche Mann für LiveDate (1 Beitrag)	Nadine
12. Jun 2003	Niedersachsen (1 Beitrag)	Masterchild

Abbildung 23

- (3) „I'm looking for good RAPE and BDSM⁸ movie files. I use Kazaa to get them ...“
 (4) „Subjekt: RAPE ME REAL ...“
 (5) „Do you like real rape? Watch these free galleries of real rape ...“

In der ersten Group fanden sich Links zu Bildverzeichnissen mit Kindern, die zwar explizit mit „No Nudes“ und Models bezeichnet wurden; die Kinder waren aber überwiegend in Unterwäsche, Bade- oder Sportkleidung abgebildet. In der News (4) suchte ein Interessent eine Person, die den Newsschreiber vergewaltigt. Die letzte zitierte News (5) enthielt einen Link zu einer „rape“-Site. Es waren Bilder zu sehen, auf denen Frauen von Männern vergewaltigt wurden; dabei waren sie gefesselt, wurden von weiteren Personen festgehalten oder mit Waffen bedroht.⁹

2.1.5 Dienste zum Datenaustausch

Als Dienste zum Datenaustausch werden hier und nachfolgend FTP-Server, Direktverbindungen, Peer-to-Peer-Dienste, Tauschbörsen etc. zusammenfassend behandelt. Wenngleich diese Dienste auf unterschiedlichen Techniken basieren, so dienen Sie überwiegend dem Transfer von Daten, insbesondere von Text-, Bild-, Ton-, Musik- und Videodateien.¹⁰

Die Dienste zum Datenaustausch übernehmen im vorliegenden Kontext primär die Aufgabe der Distribution von (großvolumigen) Dateien. Hierbei ist es einerseits möglich, z. B. in einem P2P-Netzwerk auf die Suche nach Pornofilmen zu gehen. Andererseits existieren in diesen Netzwerken so genannte „Fakes“. Hier wird z. B. über den Dateinamen vorgegaukelt, dass ein aktueller Kinofilm zum Download bereitsteht. Die Datei „AmericanPie3.mpeg“¹¹ enthält beispielsweise nicht die brandneue US-Komödie, sondern stattdessen einen Hardcore-Porno.

2.2 Gewalt, Gewaltdarstellungen, -verherrlichung und Hass

Gewaltdarstellungen und -verherrlichung finden sich selten isoliert im Internet; zumeist stehen sie im Kontext eines anderen jugendgefährdenden Themenfeldes. So gibt es bei der überwiegenden Anzahl von Websites mit gewalthaltigem Inhalt eine Verbindung zu Rechtsextremismus und Hass. Darüber hinaus beziehen sich die

8 Rape = Vergewaltigung; BDSM (Bondage and Discipline, Sadism and Masochism) = Bondage (Fesselspiele) und SadoMaso (Schmerzspiele).

9 Auf Screenshots der angesprochenen Websites wird hier aus nahe liegenden Gründen verzichtet.

10 Für den Bereich Computerspiele ist noch die direkte Vernetzung von Rechnern relevant. Vgl. hierzu das Kapitel „Computerspiele im Internet“.

11 Ein konkretes Beispiel von September 2003.

Angebote relativ häufig auf Gewaltpornographie. Gewalt steht zudem in unmittelbarem Zusammenhang mit Tasteless-Sites (Ekel, Abnormitäten etc.).

Vor diesem Hintergrund erscheint es sinnvoll, das Themenfeld Gewaltdarstellungen und -verherrlichung nicht in der selben Differenzierung wie Sex, Erotik und Pornographie zu analysieren, sondern vielmehr die Verknüpfung der Gewalt mit den sonstigen jugendgefährdenden Bereichen – wie sie in der obigen Matrix aufgeführt sind – in den Blick zu nehmen:

- *Sex, Erotik, Pornographie*: Hier geht die Bandbreite von Kombinationen mit Gewalt von freiwilliger [...] – sowohl körperlicher als auch geistiger Gewalt- und Schmerzzuführungen zur Steigerung der sexuellen Lust (z. B. Sado-Maso, Bondage, Branding) – bis hin zu Vergewaltigungen, sexuell motivierten Folterungen, Tötungen und Nekrophilie.
- *Politischer Extremismus, Rassismus*: Hier finden sich insbesondere die Legitimation und Verherrlichung von Gewalttaten, Folter und Tötungen zur Durchsetzung der eigenen Ziele bzw. zur Einschüchterung, Diskriminierung bis hin zur Eliminierung der „Feinde“.
- *Religiöser Extremismus, Fanatismus*: Gewalt tritt hier auf in Form von Selbstgeißelungen, religiös oder okkult motivierte Verletzungen, Verstümmelungen bis hin zu Tötungen z. B. bei Opferritualen.
- *Ekel, Abnormitäten, Verletzungen*: In dieser Kategorie findet sich jegliche Form von Gewalt, wobei Kontext, Motivation und Intention sekundär sind. Im Vordergrund steht die überwiegend bildliche Darstellung der Gewaltausübung bzw. das Resultat der Gewaltausübung (Verletzungen, Verstümmelungen, Leichen).
- *Suizidplattformen*: Auch Suizidplattformen sind unter das Thema „Gewalt“ subsumierbar. Gewalt spielt eine Rolle als Mittel zum Suizid, insbesondere dann, wenn sie als Anschauungsmaterial und Anleitung für zukünftige Selbsttötungen dient. Aber auch psychische Gewaltausübung kann in Suizidplattformen stattfinden (vgl. hierzu den entsprechenden Beitrag in diesem Band)
- *Computerspiele*: Innerhalb dieser Medienform spielt Gewalt eine nicht zu unterschätzende Rolle (vgl. hierzu den entsprechenden Beitrag in diesem Band)

Außerhalb dieser inhaltlichen Überschneidungen ist in Bezug auf den Kontext von Internet und Gewalt der Bereich „Waffen“ und „Kampfsport“ zu berücksichtigen. Das Thema „Waffen“ ist oftmals verknüpft mit Extremismus-Websites. Ein anderer Bereich sind gewaltbereite bzw. gewaltsuchende „Hooligans“.¹² Auch dieses gesell-

12 Wenngleich sich „normale“ Fans – insbesondere im Fußballbereich – oft als Hooligans bezeichnen, steht der Begriff für solche Fans, für die Gewalt, Prügeleien mit anderen Gruppierungen bzw. Ordnungskräften im Vordergrund stehen.



Abbildung 24

schaftliche Phänomen spiegelt sich im Internet wider. So gibt es Websites, in denen „die letzten Schlachten“ mit anderen Gruppen in Wort und Bild dargestellt, Videos distribuiert und Taktiken kommuniziert werden. Ebenso können E-Mail und Newsgroups dazu genutzt werden, die Logistik für geplante Aktionen zu organisieren. Als Beispiel (Abb. 24) sei hier die Website der „Bande Basel“¹³ genannt, deren Angebot teilweise dem von Fußball-Fans ähnelt, gleichzeitig aber das Archiv der Hooliganzeitung „Der Gewalttäter“ beherbergt und Seiten mit Fotos von „Hooligan-schlachten“ enthält.

2.3 Politischer Extremismus und Rassismus

Im Bereich des politischen Extremismus steht die Vermittlungsform Text im Vordergrund. Hinzu kommen jedoch auch pseudohistorische und -journalistische Ton-, Bild- und Videodokumente. Eine wichtige Rolle spielt dabei das Medium Musik, das die sprachlichen Inhalte über Liedtexte transportiert. Bild- sowie umfang-

¹³ Teilweise lassen die Namen noch direkter auf Intentionen der Gruppen schließen, z. B. „Fight Club“ aus England.

reiches Graphik- und Symbolmaterial dient hierbei lediglich zur Unterstützung der Propaganda.

Aus nahe liegenden Gründen ist in Deutschland die Sensibilität gegenüber dem politischen Extremismus vergleichsweise ausgeprägt. Die ersten gerichtlich verfügbaren Sperrungen von Websites bezogen sich demzufolge auch auf rechtsextremistische bzw. neonazistische Angebote. Unter Umgehung dieser Verbote sind zahlreiche dieser Websites auf ausländischen Servern – auch in deutscher Sprache – anzutreffen. In den USA fällt die Verbreitung entsprechender Angebote zudem unter das Gebot der „Meinungsfreiheit“. Aber auch in den Niederlanden und Dänemark finden deutschsprachige Angebote mit überwiegend rechtsextremistischen und nazistischen Inhalten ihr „Asyl“. Als eine weitere Gegenreaktion auf die ausgeprägte themenbezogene Sensibilität wurden viele Angebote „getarnt“ und sind teilweise nur Insiderkreisen bekannt oder zugänglich. Dies erschwert sowohl die Kontrolle, als auch die Beobachtung und Analyse in diesem Bereich.

2.3.1 WWW

Websites mit Inhalten des politischen Extremismus sind im WWW nicht vordergründig platziert. Der Weg zu entsprechenden Websites führt zumeist über Suchmaschinen. Hierbei kann es sich dann sowohl um Ergebnisse einer konkreten Suche nach entsprechenden Inhalten handeln, als auch um bewusste Irreführungen. Ein weiterer Zugang über das WWW erfolgt im Umfeld von Rechtsextremismus und Nazismus insbesondere über die Sites von Musikgruppen, die sich inhaltlich im thematischen Umfeld verorten lassen und teilweise als Marketinginstrument und Lockangebot für die jeweiligen extremistischen Kreise fungieren.

Nachfolgend sollen entsprechende Suchanfragen bei „google“ dokumentiert werden:

Mit Suchbegriffen wie „Rechtsrock, Rock, Nazirock“ finden sich mühelos Listen von Musikgruppen aus der „rechten Szene“. Einschlägige Bandnamen wie „Blutrausch“, „Blut und Ehre“, „Endsieg“, „Odins Erben“, „Race War“ und „Siegnum“ führten zu Websites der Bands bzw. von Fans. Über Linklisten auf diesen Sites erschließen sich dann die Angebote des rechten politischen Extremismus. Mitten im rechtsradikalen, neonazistischen Netzwerk stehen zentrale Netzknoten wie das „Thule-Netz“ oder „Skadi-Netz“. Unter der Rubrik „Aktuell“ finden sich im „Thule-Netz“ u. a. folgende Artikel:

- Bericht über Rudolf-Heß-(Trauer)Marsch
- Deutsche Nationalmannschaft: Gerald Asamoah – Neger in der DFB-Mannschaft
- Rassen-Medizin: Andere Rasse, andere Pille



Abbildung 25

Nachfolgend sollen einige Beispiele zur Verdeutlichung der Angebote im Umfeld von Rechtsextremismus, Nazismus und Rassismus dienen.¹⁴ Die Darstellungen sprechen weitgehend für sich und bedürfen keiner Kommentierung:

- Die Abb. 25 zeigt die „Heimatseite“ einer deutschen Rechtsrockband.
- Die Startseite des „Thule-Netz“ zeigt Abb. 26. Der Text beim „Ja-Button“ lautet: „JA – Ich liebe meine deutsche Heimat und werde Deutschland gegen die Invasion fremder Rassen und Kulturen verteidigen.“
- Einen Ausschnitt aus der Linkliste von „skadi.net“ zeigt Abb. 27.
- Bei der Abb. 28 handelt es sich um ein Dokument aus der Website des „aryan-network“, mit Computerspielen wie KZ-Manager, Ethic-Cleansing sowie die Rubrik ClipArt/Nazi (Abb. 29).
- Die in Neonazikreisen populäre „Zündelsite“, u. a. mit Artikeln zur „Auschwitzlüge“, und weitere Angebote werden durch die Abb. 30–31 verdeutlicht.

¹⁴ An dieser Stelle wurden vornehmlich Beispiele aus dem rechtsextremen Spektrum gewählt, da sie in der aktuellen Diskussion im Mittelpunkt stehen. Beispiele anderer politisch extremistischer Couleur sind ebenso im Internet auffindbar.

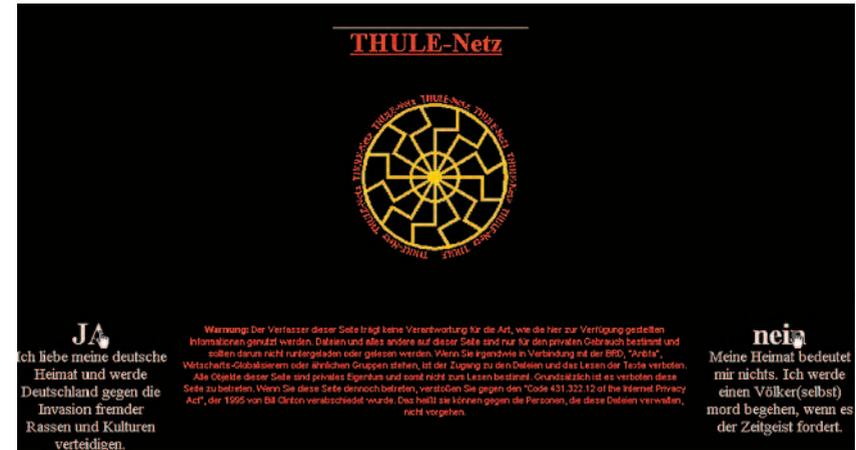


Abbildung 26

16	AryanNetwork 	1798	22	18248
17	The Vinlandic Embassy 	1605	0	4052
18	White Power Skinheads [offline]	1591	2	4276
19	White Honour 	1579	9	12020
20	Combat18.org 	1554	31	13053
21	Bulgarischer National Bund 	1506	27	4070

Abbildung 27

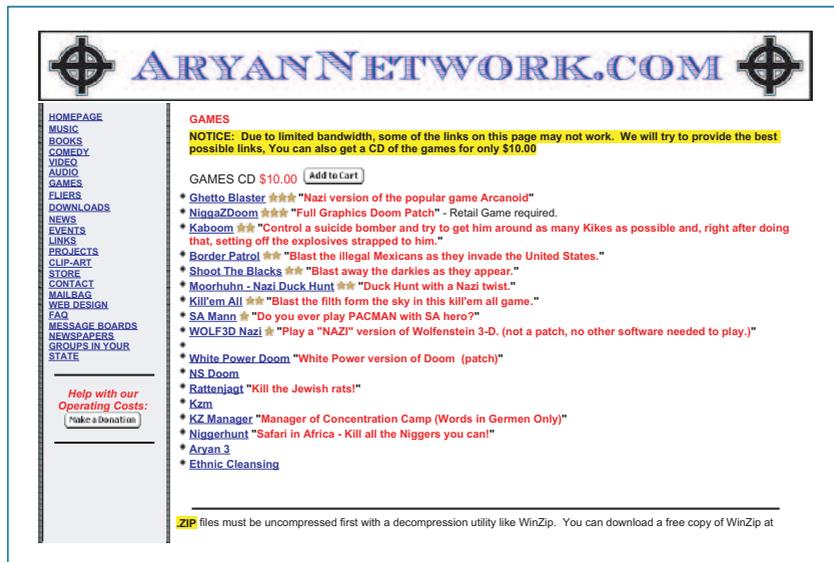


Abbildung 28



Abbildung 30

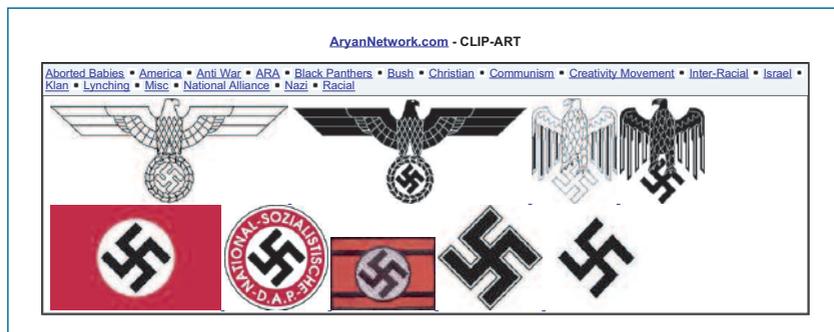


Abbildung 29



Abbildung 31

2.3.2 Sonstige Dienste

Die Dienste Chat, E-Mail und E-Mail-Listen, Foren und Newsgroups haben für die Verbreitung des politischen Extremismus und Rassismus im Internet dieselben Funktionen und können daher hier zusammenfassend behandelt werden. Sie dienen dazu:

- Neugier zu wecken und neue Gesinnungsgenossen anzuwerben,
- einschlägige Inhalte zu verbreiten,
- Meta-Informationen zu verteilen, d.h. die Dienste werden als Nachrichtenkanäle und für die Organisation von Aktionen, Logistik, Demonstrationen etc. verwendet,
- als Informationsquelle für getarnte oder versteckte Angebote im Internet.

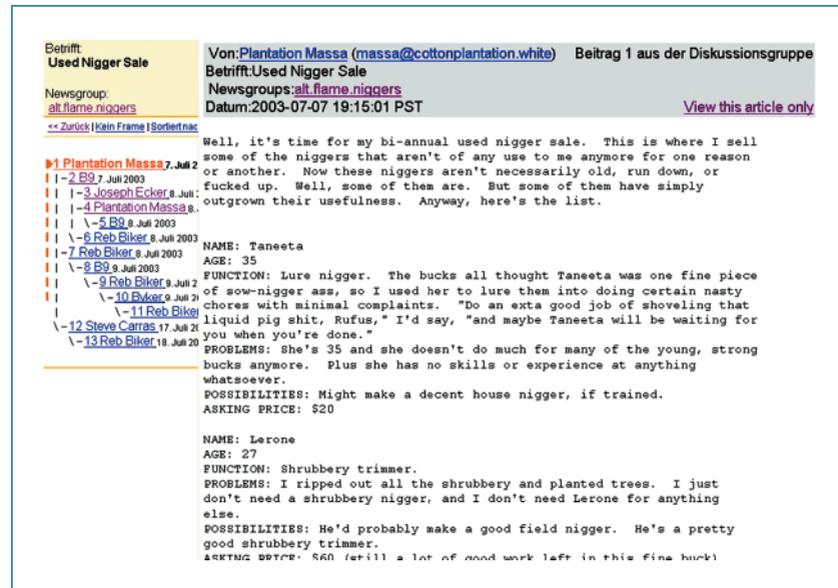


Abbildung 32

15 „Flame“ hat hier die Bedeutung von „hetzen, brandmarken“, ähnliche Listen existieren unter „hate ...“ oder „fuck ...“. Unter „alt.flame“ existierten bei google zum Zeitpunkt der Recherche 88 Newsgroups, u. a. „alt.flame.chinese“, „alt.flame.gypsies“, „alt.flame.jews“. Unter den 88 Newsgroups waren die Gruppen „niggers“ und „jews“ die aktivsten (die Frequentierung wird über ein Balkensymbol angezeigt).

Vor diesem Hintergrund finden sich bei allen Diensten verschiedene Hierarchieebenen, die von offenen, frei zugänglichen Kanälen bis hin zu geheimem, passwortgeschütztem oder chiffriertem Informationsaustausch reichen.

Als Beispiele für rassistische Erscheinungen innerhalb von Newsgroups sollen zwei Screenshots aus einer „Diskussion“ innerhalb der Newsgroup „alt.flame.niggers“¹⁵ dienen. Eine Person bietet Sklaven zum Verkauf an, mit Angabe von Alter, Fähigkeiten und Preis (wie zu Zeiten des Südstaaten-Sklavenhandels) (vgl. Abb. 32). Eine Antwort hierauf diskriminiert „Nigger“ mit einschlägigen Statistiken – mit Links belegt – als schlechtere Menschen, illustriert mit einer Zeichnung von an Galgen hängenden Menschen (vgl. Abb. 33).

Die Dienste zum Datenaustausch werden von der politisch radikalen oder rassistischen Klientel zum Tausch von Propagandatexten, Filmen, Plakaten, Musik etc. genutzt. Dabei ist es nicht unüblich, dass spezielle, versteckt eingerichtete P2P-Netzwerke verwendet werden, oder es werden getarnte bzw. verschlüsselte Daten über allgemeine Plattformen ausgetauscht.

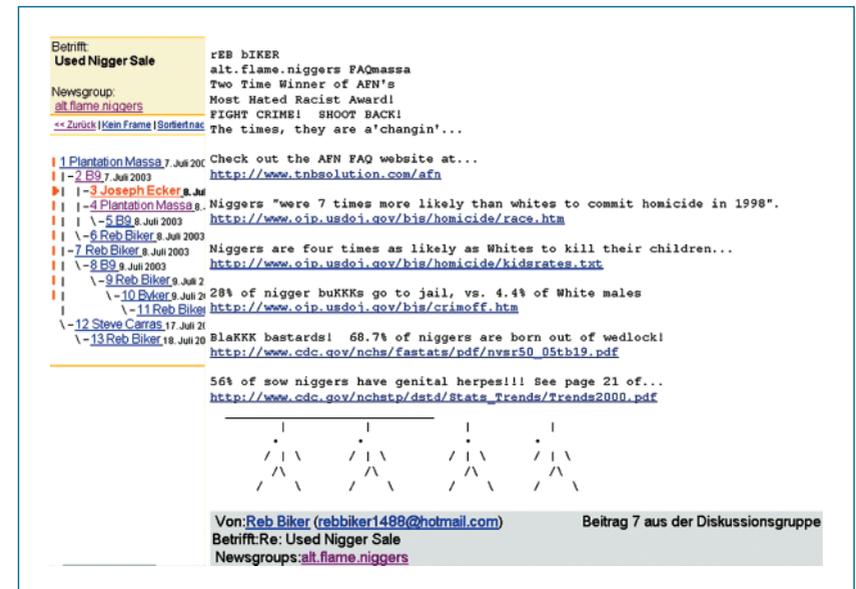


Abbildung 33

2.4 Religiöser Extremismus und Fanatismus

Die Konstellation der Nutzung der Dienste und Inhalte im Bereich des religiösen Extremismus und Fanatismus ist vergleichbar mit der im Bereich des politischen Extremismus und Rassismus. Auch hier sind grundsätzlich zwei Ebenen erkennbar: Eine erste Ebene, die als Werbe- und Marketingbereich charakterisiert werden kann und eine zweite Ebene, die der internen Kommunikation und Logistik dient. Auf diesen beiden Ebenen werden die Internetdienste in ähnlicher Art und Weise – wie oben beschrieben – genutzt. Vorwiegend bei einigen Sekten ist das Marketing sehr ausgeprägt, insbesondere dann, wenn im Hintergrund finanzielle Motive stehen. Im Allgemeinen sind sowohl im politischen als auch im religiösen Extremismus jedoch primär inhaltliche und weltanschauliche Intentionen vorherrschend. Finanzielle Aspekte sind hierbei auf die Realisierung der jeweiligen Ziele ausgerichtet. Im Bereich von Sekten finden sich hingegen auch solche, die – über vorgeschobene inhaltliche Gründe – direkt an den finanziellen Ressourcen angeworbener Mitglieder interessiert sind. Ein besonderes Problemfeld für aufsichtliche Maßnahmen in Deutschland stellen die jeweiligen nationalen Besonderheiten bei Rechtsprechung und Religionsfreiheit dar. Ein viel diskutiertes Beispiel hierfür bietet die „Scientology-Sekte“¹⁶.

Im Zusammenhang mit religiösem Extremismus stehen primär islamistische Gruppen im Fokus der Aufmerksamkeit. „Im Internet [aber] gehen islamistische Gruppen [seit dem 11. September 2001] auf Tauchstation“¹⁷, wie der Islamwissenschaftler Henner Kirchner herausgefunden hat. Bei der Recherche für den vorliegenden Beitrag kann diese Beobachtung zumindest in Bezug auf deutschsprachige Sites bestätigt werden.

Insbesondere in den thematischen Segmenten Satanismus und Sekten spielt als „Einstiegsdroge“ die spezifische Musik eine wichtige Rolle. Allerdings fällt oftmals eine Entscheidung darüber schwer, wo in rechtlicher Hinsicht eine Jugendgefährdung oder sogar eine strafbare Handlung vorliegt. Grundsätzlich lassen sich in diesem Umfeld zwei Segmente identifizieren:

- Mystische Kulte, in Musik, Film etc., die Jugendliche faszinieren. Das Internet dient hier als Kommunikationsplattform für Gleichgesinnte. Satanismus hat

¹⁶ Die Gefahren sind hier nicht primär jugendspezifisch. WWW-Angebote von Scientology können u. a. auch in deutscher Sprache u. a. unter www.scientology.de gefunden werden. Spezielle weiterführende Informationen zu diesem Thema können unter www.verfassungsschutz.de abgerufen werden.

¹⁷ O. V.: Islamische Gruppen gehen im Netz auf Tauchstation. <http://www.heute.t-online.de/ZDFheute/artikel/26/0,1367,COMP-0-11098,00.html> [10.09.03 17h00]

hierbei die Funktion eines soziokulturellen Protestmilieus gegen die „etablierte“ Erwachsenenwelt. Jugendgefährdende Inhalte im Sinne des JMStV lassen sich hier nicht feststellen.

- Das zweite Segment ist hingegen charakterisiert durch Begebenheiten, die im öffentlichen Bewusstsein sind, wie beispielsweise der Fall Hendrik Möbius, der 1993 den Schüler Sandro Beyer erdrosselte, oder das „Satanistenpaar Ruda“, das im Juli 2001 nach eigenen Aussagen „von Satan beauftragt“ einen Mann auf brutale Weise tötete. Ob bei diesen Fällen tatsächlich Satanismus das Motiv war, ist umstritten. Auf jeden Fall bietet der „Satanismuskult“ ein Umfeld, in dem gewalthaltige Praktiken und Straftaten gedeihen.

2.4.1 WWW

Das WWW wird auch hier primär als Dienst für die Bereiche Marketing, Anwerbung von Mitgliedern und Anhängern sowie allgemeine Propaganda genutzt. Ein Beispiel aus dem WWW bietet hier die Homepage der „Church of Satan“ (Abb. 34). Sie gewährt einen optischen Eindruck von der visuellen Aufmachung satanistischer Websites. Andere Auftritte sind in ähnlich dunklen Farben gehalten und oft mit mystischen Symbolen angereichert.



Abbildung 34

2.4.2 Sonstige Dienste

Für die Vorbereitung von Inhalten des religiösen Extremismus in den verschiedenen Internetdiensten gilt dasselbe wie für den Sektor des politischen Extremismus. Über entsprechende Angebote werden zum einen neue Interessenten angeworben, und zum anderen wird die Kommunikation mit den Mitgliedern aufrechterhalten. Hierbei gibt es öffentliche Angebote und solche, die nur für „Eingeweihte“ nutzbar sind. Bei Recherchen in allgemeinen Newsgroup-Verzeichnissen im Internet wurde schließlich erkennbar, dass unter dem Etikett „Satanismus“ große Überschneidungen mit dem Bereich „Sex“ existieren. Im internationalen Newsgroup-Bereich von google waren unter „alt.satanism“ drei Gruppen nachweisbar; die aktivste war dabei „alt.satanism.sex“.

2.5 Ekel, Abnormitäten, Verletzungen

Um sich dem Darstellungsbereich von „Ekel, Abnormitäten und Verletzungen“ im Internet zu nähern, ist ein Vergleich mit dem Themenfeld Sex, Erotik, Pornographie sinnvoll. Das mediale Hauptgewicht liegt in beiden Fällen auf Bild- und Videomaterialien. Daher ist der Dienst WWW der primäre Verbreitungskanal, ergänzt durch Dienste zum Transport von großen Datenmengen, die für Bild- und Videodateien typisch sind. Im Gegensatz zu Sex, Erotik, Pornographie „stolpert“ man in der Regel nicht so leicht über Websites mit ekelerregenden Darstellungen, Abnormitäten und Verletzungen. Es existieren jedoch große Mengen frei zugänglicher Materialien und etliche kommerzielle Angebote. Darüber hinaus gibt es „geheime“ Sektoren, bei denen der Verkauf von illegalen und strafrechtlich relevanten Materialien im Mittelpunkt steht. Die Bandbreite dieses Themenfeldes beinhaltet Darstellungen von Verletzungen und Verstümmelungen bei Menschen und Tieren, bis hin zu Darstellungen von Tötungen und Exekutionen. Entsprechendes Material entspringt teilweise dokumentarischen, historischen oder journalistischen Quellen (z. B. Unfallberichte, medizinische Dokumentationen, historisches Material mit Exekutionen). Teilweise bewegen sich die entsprechenden Angebote im Umfeld von: Sex, Erotik, Pornographie, politischem Extremismus und Rassismus sowie religiösem Extremismus und Fanatismus.

Den Extrempol in diesem Umfeld bilden so genannte „Snuff-Darstellungen“. Hier wird vorgegeben, dass es sich in den entsprechenden Videos um reale Szenen handelt, in denen (explizit für die Erstellung des Videos) Menschen von Erwachsenen, über Kinder bis hin zu Babys gequält, gefoltert und getötet werden.¹⁸

¹⁸ Vgl. hierzu: http://www.movie-database.de/hintergrundinfos/essays/essays_snuffm.html [07.07.03 13h29]

Der Begriff „Tasteless“ (engl. = geschmacklos) wird dabei oftmals als Obergriff für den gesamten hier skizzierten Bereich verwendet.

2.5.1 WWW

Im öffentlichen Bereich des WWW sind Tasteless-Websites ohne größere Mühe zu finden. Welches die Beweggründe sind, derartige Sites zu erstellen oder in Augenschein zu nehmen, kann in diesem Rahmen nicht vertiefend erörtert werden. Bei Kindern und Jugendlichen stellt der Konsum dieser Seiten aber vielfach eine Art Mutprobe dar, ähnlich dem Konsum von Horror-Videokassetten¹⁹. Die Adressen von Angeboten im WWW, insbesondere von Tasteless-Portalen werden teilweise auf Schulhöfen gehandelt, um am nächsten Tag zu ermitteln, welcher der User „hart genug war, sich die Seiten anzuschauen“.

Auf der bekanntesten Website dieser Gattung, nämlich „rotten.com“, wird der User von einem Skelett begrüßt; nur einen Mausklick weiter gelangt man zu Bildern wie:

- Ein Mann, der einen Finger in seine Nase steckt, der dann aus der Augenhöhle wieder austritt,
- Ein Beitrag mit Prügelszenen,
- Detailbilder der getöteten Söhne von Saddam Hussein,
- Weitere Leichenbilder (teilweise entstellt oder im Stadium der Verwesung),
- Bilder von krankheitsbedingt entstellten Menschen,
- Extreme Sexpraktiken.

Hier lassen sich, wie bereits angesprochen, auch wieder Überschneidungen zu anderen Bereichen – insbesondere der Sexsparte – feststellen, was durch einige Links zu Sex-Angeboten unterstrichen wird. Teilweise sprechen die Bezeichnungen der WWW-Angebote für sich: Unter „cadaver.com“ gelangt man auf eine Site, die den Anblick eines Kopfes bietet, der vermutlich aufgrund einer Schussverletzung um die Hälfte dezimiert ist. Als Beispiele werden hier aus nahe liegenden Gründen nur zwei Web-Dokumente gezeigt, auf denen sich Listen mit den Beschreibungen von abrufbaren Bildern bzw. Videos befinden (vgl. Abb. 35–36). Unter anderem werden hier folgende Darstellungen angekündigt:

- *Selbstmord*: Selbstmord einer älteren Frau, die sich die Handgelenke aufschneidet.

¹⁹ Unter anderem finden sich auch Teile von Horrorvideos auf diesen Websites wieder. Zumeist genau diejenigen Ausschnitte, aufgrund derer die Videos indiziert wurden, oder die zum Umgehen der Indizierung vorher entfernt wurden.

- *Terrorismus*: Selbstmord-Bomber, der sich in der Nähe einer israelischen Bus-haltestelle selbst in die Luft jagt.
- *Medizinisch*: Fortschreitende Leichenverbrennung.
- *Bizarrr*: Verwesende Leichen in rumänischem Leichenschauhaus.

Auf der Site „ogrish.com“ (Abb. 35) finden sich:

- Unfälle
- Tiere
- Berühmtheiten
- Exekutionen
- Vergewaltigungen
- Absonderlichkeit

Allein der Button „The Rape Site“ („Die Vergewaltigungsseite“) mit dem Untertitel „Die heftigsten Vergewaltigungen, die jemals vor der Kamera gezeigt wurden“ bedarf keiner Kommentierung über die „Qualität“ der Gewalthaltigkeit dieser Snuff-Site.

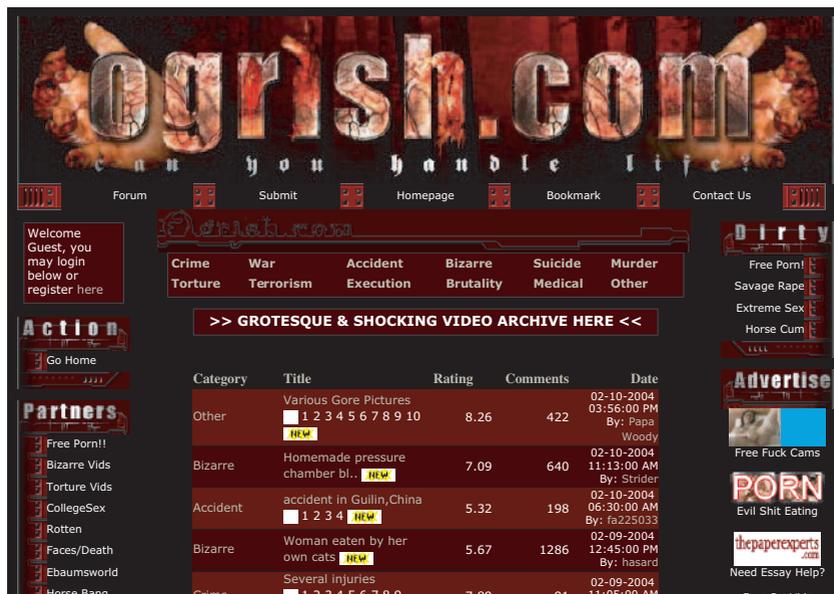


Abbildung 35

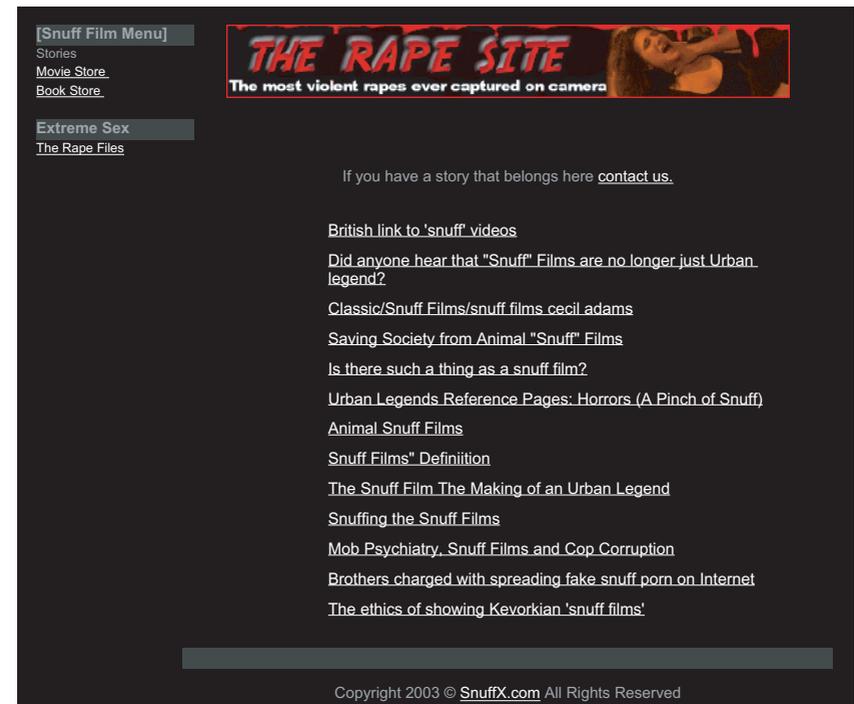


Abbildung 36

2.5.2 Sonstige Dienste

Da die überwiegende Zahl der relevanten Materialien in diesem Themenbereich Bilder oder Videos sind, übernehmen die kommunikationsorientierten Dienste Chat, E-Mail und E-Mail-Listen, Foren und Newsgroups, die gleiche Funktion wie die schon angesprochene „Schulhofpropaganda“. Sie vermitteln, wo im WWW oder bei den Diensten zum Datenaustausch die Quellen für entsprechende Angebote zu finden sind. Darüber hinaus werden hier natürlich auch Dateien versandt und getauscht. Hierbei dienen P2P-Netze überwiegend dem getarnten Austausch von Bild- und Videodateien.

SUIZIDFOREN IM INTERNET – „HEUTE WIRD WOHL DER TAG SEIN“

„ich plane meinen tod und hoffe, ihr helft mir. entweder will ich mich erschiessen – dazu fehlt mir noch die waffe – oder springen – dazu fehlt mir der partner und die richtige brücke – wer mir in einem der punkte helfen kann, soll es bitte tun.“¹ Der 21-jährigen Berlinerin Jana, die unter dem Nickname „Scheintote“ ihre Suizidabsicht im Internet bekannt gab, wurde tatsächlich geholfen: Am Morgen des 3. November 2002 fanden Spaziergänger sie erschossen hinter dem Lenkrad ihres Autos. Auf dem Beifahrersitz saß der 16-jährige Mario aus Tauberbischofsheim. Auch er war tot. Mit einem Gewehr hatte er zuerst Jana in den Kopf, anschließend sich selbst in den Mund geschossen. „heute wird wohl der tag sein“, hatte Mario vor seiner Reise nach Berlin im Internet verkündet, „ist jetzt alles arg kurzfristig, drum kann ich auch leider nicht viel schreiben, da ich bald los muss. sag bitte allen, dass ich sie vermissen werde!“

Jana und Mario hatten sich, ohne sich persönlich gekannt zu haben, in einem der etwa 15 deutschsprachigen Suizidforen zu ihrer Tat verabredet. Die ersten digitalen Gesprächskreise dieser Art lassen sich bis in das Jahr 1981 – also bis in die Pionierzeit des Internet – zurückverfolgen. In die Schlagzeilen gerieten sie allerdings erst im Februar 2000, nachdem in Südnorwegen eine 17-jährige Österreicherin und ein 24-jähriger Norweger gemeinsam von einer Klippe in den Tod gesprungen waren. Das auf diesem Fall basierende Theaterstück „norway.today“ von Igor Bauersima wurde in 15 Sprachen übersetzt und weltweit von über 40 Bühnen in den Spielplan aufgenommen.² Auch in mehreren Fernsehserien, wie in der Reihe „Tatort“, mußten die Suizidforen bereits als virtueller Schauplatz erhalten. Sie sind somit zum Bestandteil des öffentlichen Bewusstseins geworden – eines Bewußtseins jedoch, das mehr von Vermutungen und Behauptungen geprägt ist als von wissenschaftlichen Erkenntnissen: Die Suizidforschung steckt in diesem Bereich noch in den Kinderschuhen.³

- 1 Hier – wie in allen anderen Fällen – handelt es sich um Originalzitate aus Chats und Foren. Auf eine Nennung der Website des jeweiligen Suizidforums wird bewusst verzichtet.
- 2 Auf der Grundlage des Theaterstücks und unter dem selben Titel produzierte DeutschlandRadio Berlin ein Hörspiel. Seit der Ursendung am 18.11.2001 wurde es mehrmals öffentlich vorgeführt, u. a. mit anschließender Diskussion vor Schulklassen.
- 3 Am 14.11.2001 lud die Kinderkommission des Deutschen Bundestages in nicht-öffentlicher Sitzung zu einem Expertengespräch über „Suizidforen im Internet“. Die 30. Frühjahrstagung vom 14.–16.03.2002 der Deutschen Gesellschaft für Suizidprävention DGS stand unter dem Motto „Suizidalität und neue Medien“. Die Ergebnisse erster empirischer Untersuchungen und theoretischer Einschätzungen sind nachzulesen in Etzersdorfer/Fiedler/Witte (2003). Die Beiträge diskutieren u. a. positive wie negative Erfahrungen mit bereits bestehenden Angeboten wie Suizidforen, SMS-Beratung und Psychotherapie über das Internet.

In Japan stehen Experten ratlos vor einer bislang einzigartigen Serie von über das Netz verabredeten Gruppen-Suiziden. Allein zwischen Februar und Juli 2003 registrierte die Polizei mehr als 30 Opfer: Schüler, Studenten, Arbeitslose und Angestellte, die meisten nicht älter als 30 Jahre. In fast allen Fällen wurde der Tod durch eine Kohlenmonoxid-Vergiftung herbeigeführt.

Das vermutlich bekannteste – und berüchtigtste – englischsprachige Forum „a. s. h.“ brüstet sich damit, dass seit Mitte der 90er Jahre mindestens 24 Suizide auf sein Konto gehen.⁴ Zum Beispiel der Suizid des 17-jährigen Jungen aus dem britischen Chippenham, der sich im Kleiderschrank seiner Mutter erhängte. Als sei dies des makabren Zynismus noch nicht genug, verfasste er vorher die digitalen Abschiedsworte: „Suizid ist harte Arbeit. Wie in vielen anderen Dingen erreicht man die besten Resultate durch umfassende Recherche und sorgfältige Vorbereitung.“ Ebenfalls erst 17 Jahre alt war ein Amerikaner aus Kansas, der sich für eine Mixtur aus verschiedenen Tabletten entschied. Seinen Netz-Bekanntschäften teilte er mit: „Wenn ich nicht zurückschreibe, hat es funktioniert.“ Die Reaktionen aus dem „a. s. h.“-Forum reichten von „viel Glück“ bis zu einer Wette um 50 Dollar, dass die Methode versagen werde. Sie funktionierte. Eine Forumteilnehmerin „begleitete“ den 17-Jährigen bei seinem Suizid sogar am Telefon, ohne die Polizei oder sonstige Hilfe zu rufen. Die Mutter des Jungen will nun gegen „a. s. h.“ Klage erheben. Speziell der Telefon-Zeugin wirft sie vor, „in willkürlicher und heimtückischer Missachtung der Lebensgefahr“ ihres Sohnes gehandelt zu haben.⁵

Für Deutschland gehen Internetbeobachter davon aus, dass seit Februar 2000 in etwa zwölf Todesfällen ein direkter Zusammenhang mit einem Suizidforum nachweisbar ist, sei es, dass zuvor Verabredungen getroffen oder dass Ratschläge für die Methode eingeholt wurden. So schockierend diese Zahlen sein mögen und so spektakulär die jeweiligen Fälle auch sind – gemessen an der Gesamtzahl der Suizide sind sie nahezu bedeutungslos.

Nach Angaben der Weltgesundheitsorganisation WHO haben sich im Jahr 2000 weltweit 815.000 Menschen das Leben genommen. Damit rangiert Selbsttötung an erster Stelle aller durch äußere Gewalt herbeigeführten Tode.⁶ Innerhalb Europas

hat die WHO die meisten Fälle in Litauen und Estland festgestellt. Auch Finnland und Österreich gehören zu den Spitzenreitern. Deutschland liegt mit jährlich 11 bis 12.000 Suiziden im so genannten Mittelfeld.⁷ Ein Grund zur Entwarnung ist das nicht. Nach Schätzungen der Deutschen Gesellschaft für Suizidprävention DGS begehen mindestens zehnmal so viele Menschen einen Suizidversuch, was bedeutet, dass weit über 100.000 Menschen jährlich massiv ihren Körper schädigen und sich dabei nicht selten schwerste lebenslange Verletzungen zufügen. Hinzugerechnet werden müssen etwa 18 Prozent der Drogentoten sowie zahlreiche Vergiftungen, die nicht als Suizide, sondern als „unklare Todesursache“ in die Statistik eingehen.⁸ Auch bei Bade- und Verkehrsunfällen handelt es sich nicht immer um wirkliche „Unfälle“: Der 17-jährige Berufsschüler zum Beispiel, der im Juli 2000 mit seinem gleichaltrigen Freund im nördlichen Sachsen-Anhalt frontal gegen einen Baum raste, hatte zuvor einer Freundin per SMS die Kurznachricht geschickt: „Heute ist ein schöner Tag zum Sterben.“

Trotz der relativ geringen Anzahl von Suiziden, die in Zusammenhang mit dem Internet stehen, gibt es einige Experten, die eindringlich vor dem Einfluss der Suizidforen auf die Bereitschaft insbesondere Jugendlicher warnen, ihrem Leben ein Ende zu setzen. Für den Psychiater Thomas Bronisch vom Münchener Max-Planck-Institut für Psychiatrie sind Suizidforen „Fossile aus früheren Zeiten, die eigentlich eher Brutstätten für mehr Suizidalität sind als dass sie sie reduzieren.“⁹ Solveig Prass, Geschäftsführerin der Leipziger Eltern- und Betroffenen-Initiative gegen psychische Abhängigkeit (EBI-Sachsen), sieht in den Foren die Gefahr eines neuen Kultes, bei dem es nicht um das Leben vor oder nach dem Tod gehe, sondern einzig um den „Moment“ des Todes.¹⁰ Und der Psychiater Ulrich Hegerl von der Münchener Ludwig-Maximilians-Universität ist entsetzt über das mangelnde Verantwortungsgefühl der Forenbetreiber, die in ihrer fatalen Inkompetenz im Umgang mit suizidalen oder scheinbar suizidalen Menschen nicht selten „Herren über Leben und Tod“ spielen.¹¹

Tatsächlich steht es jedem frei, ein Webforum zu eröffnen – aus welchen Gründen und zu welchem Zweck auch immer. Die wenigsten Provider kontrollieren die

4 Siehe Wired News vom 03.02.2003. Die Internetzeitschrift kann unter „www.wired.com“ aufgerufen werden.

5 Siehe Wired News vom 05.02.2003.

6 Siehe World Health Organization (2002b). Gemäß diesem Bericht beträgt der Anteil von Suiziden an Tötungen durch Gewalt weltweit 49,1 Prozent. An zweiter Stelle folgen mit 31,3 Prozent Tötungen durch andere Personen. Der gewaltsame Tod durch Krieg steht mit 18,1 Prozent an dritter Stelle. Die WHO spricht neun Empfehlungen zur Gewaltprävention aus, darunter das Sammeln einschlägiger Daten zum Beispiel über Gewalt in partnerschaftlichen Beziehungen oder gegen ältere Menschen. Auf die häufigste Gewalttat, nämlich den Suizid, wird dabei allerdings kaum eingegangen.

7 Siehe World Health Organization WHO (2002 a).

8 Siehe Statistisches Bundesamt VII A Gesundheitswesen (o.J.) sowie Fiedler (2002). Dieser Bericht aus der Forschungsgruppe Suizidalität und Psychotherapie des Therapie-Zentrums für Suizidgefährdete (TZS) am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf kann unter „www.uke.uni-hamburg.de/tzs“ heruntergeladen werden.

9 Das Zitat beruht – wie alle weiteren – auf einem Interview, das die Autorin am 02.07.2002 mit Thomas Bronisch geführt hat.

10 Das Zitat beruht auf Interviews, die die Autorin am 18.10.2001 und am 03.07.2002 mit Solveig Prass führte. Insbesondere zu ihrer These von den Suizidforen als Kult siehe auch Prass (2002).

11 Zitiert nach Schuhmacher (2002).

Themen und Inhalte ihrer Kundschaft. Um den Nutzern oder Besuchern ihrer Foren eine kostenfreie Kommunikationsplattform bieten zu können, lassen viele Betreiber ihren Dienst durch Werbung finanzieren. So tauschen die Besucher des Forums „a. s. h.“ ihre ballistischen Tipps unter Werbelinks von Pharmakonzernen aus.

Um ein Forum aufzusuchen, muss man sich nicht einloggen, zum Aufrufen der Website reicht der einfache Mausklick. Ähnlich einfach ist es, einen Beitrag („posting“) ins Forum zu stellen, um entweder auf einen bereits vorhandenen Beitrag zu antworten oder um Reaktionen zu bitten. Da in der Regel ein „posting“ die E-Mail-Adresse des Absenders enthält, kann jeder, der es liest, auch individuell mit dem „poster“ in Kontakt treten. Die Preisgabe der E-Mail-Adresse ist jedoch auch ein Grund dafür, warum viele Forenteilnehmer es vorziehen, sich unter einem Nickname in Newsgroups oder Chaträumen zu treffen. Zudem ermöglichen diese Kommunikationsformen direkte Online-Gespräche zwischen allen anwesenden Teilnehmern: Wie beim realen Plaudern in großer Runde erscheinen die meist sehr kurzen Beiträge sofort nach dem Absenden und somit in zeitlicher Reihenfolge. Wer sich lieber im Zwiegespräch austauschen möchte, kann sich durch einen zusätzlichen Befehl in einen so genannten Flüsterraum begeben. Mitflüstern kann allerdings nur, wer explizit dazu eingeladen ist, weshalb es sich selbst den Foren- und Chatmastern entzieht, was in diesen „Räumen“ verhandelt wird.

Foren- oder Chatmaster können identisch sein mit dem Initiator eines Forums, sie können aber auch von diesem ernannt werden. Ihre Aufgabe ist es, eventuelle Streitereien unter den Forenteilnehmern zu schlichten und darauf zu achten, dass keine groben Beleidigungen stattfinden. Außerdem wird von ihnen erwartet, für die unterschiedlichsten Sorgen und Nöte den passenden Rat – oder zumindest einfühlsame Worte – parat zu haben. Was *nicht* erwartet wird, ist, dass sie dazu eine Ausbildung oder sonstige Befähigung nachweisen können. Um zum Forenmaster berufen zu werden, reicht es aus, sich im Sinne des jeweiligen Forencharakters rege am Chat beteiligt zu haben.

Bei Diana war das der Fall. Sie war 17, als sie sich im März 2000 zum ersten Mal in einen Suizid-Chat einloggte. Der Gedanke an Selbsttötung war ihr nicht fremd. Aber mit wem hätte sie darüber reden können? Wer hätte sie nicht für „verrückt“ erklärt? Im Forum traf sie auf Gleichgesinnte und fühlte sich ernst genommen. Aber nachdem sie aufgrund ihrer eifrigen Beteiligung an den Chats zur Forenmasterin aufgestiegen war, musste sie recht bald erkennen, „dass um so mehr Freundschaften ich habe, ich um so kaputter gehe.“¹² Jeder belastete sie mit seinen Problemen, ohne dass Diana der Lösung ihrer eigenen dabei näher gekommen wäre. Im

Gegenteil: „Es entstehen unheimliche Abhängigkeiten. Sie bezeichnen dich als große Schwester oder so. Und irgendwann geht einem der Arsch auf Grundeis.“ Der Druck wurde so stark, dass sie versuchte, sich umzubringen.

Auf der Suche nach der richtigen Methode für ihren Suizid geriet Diana an „outsider“, der sein deutschsprachiges Forum nach dem Vorbild von „a. s. h.“ betreibt. Er versorgte sie mit den nötigen Informationen – und den aufmunternden Worten: „hoffentlich schaffst du es.“ Dianas Versuch schlug fehl, woraufhin „outsider“ nachfragte: „ich dachte, du hast es geschafft. dachte, dass du dich mit zyankali umbringen wolltest? warum hat es bei dir nicht geklappt?“ Eine andere Forumsteilnehmerin, die den Chat mitlas, schaltete sich mit der Bemerkung ein, sie finde es „vermessen“, wie „outsider“ als Forenmaster über Leben und Tod entscheide. In ihren Augen sei es unterlassene Hilfeleistung, zumal „gerade in deinem forum durch schnelle reaktionen schon leben gerettet worden [sind]“. „outsiders“ lakonische Antwort: „das muss gewesen sein, bevor ich fm [gleich „Forenmaster“] wurde.“

Nach Dianas eigener Erfahrung als Forenmasterin sind die Foren von „outsider“ und „a. s. h.“ als „hardcore“ einzustufen, während alle anderen eher harmlos seien. 90 Prozent der regelmäßigen Besucher dächten nicht wirklich an einen Suizid. „Von den zehn Prozent, die übrig bleiben, meinen es fünf Prozent ernst. Die restlichen fünf Prozent sind zwar fest entschlossen, ziehen sich aber wieder zurück von dem Gedanken.“ Den meisten Teilnehmern gehe es darum, andere „vollzujammern“ und mit ihrem Gejammer Aufmerksamkeit zu erregen: „Nach dem Motto: gutes Wetter, lebe ich; schlechtes Wetter, sterbe ich; Zug verpasst, sterbe ich; Kinofilm war gut, lebe ich.“ Was Diana für „Babyquatsch“ hält, liest sich in einem deutschsprachigen Forum, das vorwiegend Erwachsene ansprechen will, zum Beispiel so:

hallo, *freu*
man, ist das heut ein sch... tag...
was ist los bei dir? ... dem sch... tag stimme ich zu
ach, ich weiss auch nicht ... halt wie immer, nur heut besonders
na ja, ich bin auch heilfroh, wenn der tag zu ende ist (...) wieder zwei schnitte
im arm ...
wieder mal mit wodka angereichert (obwohl nix hilft) ...
shit ... warum muss immer alles so sein, wie es ist
wenn du darauf eine antwort weißt, bekommst du den nobel-preis ... es ist ein-
fach die schizophrenie der menschlichen existenz (...)
du hast vorhin von zwei neuen schnitten im arm erzählt, cuttest du?
irgendwie muß ich mit dem druck zurande kommen ... aber nicht so tief ...
hmm, und es hilft?
kaum, ich überlebe damit, mehr nicht (...)

12 Das Zitat beruht auf einem Interview, das die Autorin am 03.07.2002 mit Diana geführt hat.

ich habe das auch schon getan, doch ich hatte angst, die kontrolle über mich zu verlieren, weil ich immer tiefer schnitt (...)
hat noch kein doc bei dir suizid vermutet?
ja, natürlich ... bin ja in behandlung gewesen, hab aber alles zu ostern abgebrochen (...)
es bringt ja nichts
hat mir schon mancher gesagt ... nimm doch mal professionelle hilfe an (wer hat das sch ... wort überhaupt aufgebracht) ... nur, bringt er meine frau zurück?
nein, das ist es ja ... hab ich dem doc auch gesagt ... und er meinte nur, es soll einem helfen, besser damit umgehen zu können, das möchte ich aber nicht ...
zustimm ... ich will nicht damit umgehen können ... ich will nur wieder der mann von der frau werden, die ich liebe ... und das bekommt er nicht hin ...

Mit dem Zitat sollen nicht die Nöte eines Mannes bloßgestellt oder gar missachtet werden, der von der Frau, die er liebt, verlassen wurde. Vielmehr steht es für eine Dynamik, die jeden – gleich welchen Alters – ereilt, der sich länger in solchen virtuellen Gesprächskreisen aufhält. Während Diana glaubt, zwischen „hardcore“ und „Babyquatsch“ unterscheiden zu können, wissen es zum Beispiel Thomas Bronisch und Ulrich Hegerl aufgrund ihrer Arbeit mit suizidgefährdeten Menschen besser: Selbst das „jämmerlichste Gejammer“ führt auf die Dauer dazu, dass nur noch das Jammertal als adäquater Seinszustand akzeptiert wird. Warum auch immer die Welt für jemanden unerträglich geworden sein mag: Noch in den harmlosesten aller harmlosen Suizidforen wird zudem mit Selbsttötung nicht als letzter, sondern als einziger Reaktion gespielt.

Um ein bloßes „Spiel“ scheint es tatsächlich sehr oft zu gehen – und sei es um ein Spiel mit Emotionen anderer Forenteilnehmer. So scheute jener sich von seiner geliebten Frau verlassen fühlende Forenmaster in einem anderen Chat nicht davor zurück, einen Suizid vorzutäuschen. Nachdem seine virtuelle Gesprächspartnerin die Polizei alarmiert hatte, beklagte er sich – in einem wiederum anderen Chat – darüber, dass jemand ihn ernst genommen hatte. Und erst kürzlich versuchte er, eine Forenmasterin, die den Ausstieg wagen möchte, mit dem Kommentar von ihrem Schritt abzuhalten, er habe eine „reihe von ängsten und befürchtungen“, die er „jetzt hier nicht ausbreiten“ wolle, „das wird wohl die zukunft, wenn es denn eine gibt, zeigen ...“ Die Forenmasterin blieb bei ihrem Entschluss und schrieb zur Begründung unter anderem zurück, „dass die Foren mich immer wieder schmerzten, runtergezogen haben und eine ganze Menge Kraft kosteten, die ich nun (hoffentlich) sinnvoller (?) im realen Leben einsetzen kann.“

Die Foren kosten jedoch nicht nur „eine ganze Menge Kraft“. Nach Beobachtungen von Solveig Prass machen sie regelrecht süchtig. Bei ihrer Arbeit mit Jugend-

lichen hat sie gelernt, dass vor allem in der Pubertät der Gedanke an einen Suizid „normal“ ist: „So in der Art: Mülleimer nicht ’runtergebracht, es gibt Stress zu Hause – und irgendwann sagt sich der Jugendliche: Ihr könnt mich alle nicht leiden, ihr liebt mich nicht, und wenn ich mal tot bin, dann werdet ihr sehen, was euch fehlt.“ Trotz solcher Gedanken sei ein Jugendlicher nicht von vornherein als im strengen Sinne „suizidal“ einzustufen. Daran ändere auch ein erster, meist zufälliger Besuch eines Suizidforums nichts. Je länger er sich jedoch in einem Chat aufhalte, um so mehr werde der dort vorgegebene Diskussionskorridor zur einzigen Wahrheit für ihn. Die Realität – wie Elternhaus, soziales Umfeld, Freunde, Schule oder Lehrer – werde vernachlässigt, reale Bindungen zur „normalen“ Welt radikal abgeschnitten. „Es ist eigentlich schlimmer, als auf einer Droge zu sein“, meint Diana.

Persönlich ist Solveig Prass der Meinung, dass ein Mensch, der reif ist für den Suizid, diesen auch vollziehen können soll. Das Fatale bei den Suizidforen sei jedoch, dass viele *glauben*, für diesen Schritt reif zu sein, ohne dass sie es wirklich sind: „Der Suizid wird ja gar nicht mehr damit verbunden, dass er das absolute Ende des Lebens ist, sondern er ist der overkick des Aufenthaltes in den Foren.“ Um eine besonders extreme Pervertierung dessen, was gemeinhin als „Frei-Tod“ bezeichnet wird, handelt es sich nach Einschätzung von Solveig Prass vor allem bei den Verabredungen zum Suizid. Aus Gesprächen mit Jugendlichen, die eine solche Tat entweder überlebt oder sich noch rechtzeitig distanziert haben, konnte sie heraushören, dass es in der Hauptsache darum gehe, Aufsehen zu erregen – und dass es einfach „cool“ sei, zum Beispiel von irgendwo herunterzuspringen. Dass es von einem solchen Sprung kein Zurück gibt, sei den meisten Jugendlichen nicht bewusst gewesen.

Auch Thomas Bronisch und Ulrich Hegerl kennen Patienten, die durch das Suizid-Geplauder fast Opfer jener „tödlichen Naivität“ geworden wären, die Selbst-Mord als Ausdruck individueller Freiheit mystifiziert anstatt sie als Symptom einer schweren, jedoch oft heilbaren Krankheit zu erkennen. Armin Schmidtke, Leiter der Abteilung Klinische Psychologie an der Universität Würzburg und stellvertretender Vorsitzender der DGS, hat zudem in einer ersten empirischen Untersuchung am eigenen Leib erfahren, dass die Foren „etwas wirr im Kopf“ machen: Etwa ein Jahr lang chatteten Schmidtke und seine Mitarbeiter unter Pseudonym in einem Forum mit. Schon nach zwei Wochen baten zwei Mitarbeiter darum, abgelöst zu werden, weil sie befürchteten, selbst depressiv zu werden.¹³

13 Armin Schmidtke im Gespräch mit der Autorin am 28. 11. 2002.

In ihrer Ohnmacht hoffen Bernd Otupal und seine Kollegen vor allem auf eine wirksame Suizidprävention – wobei „wirksam“ bedeuten würde, dass es nicht nur einige Modellprojekte gibt, sondern einen landesweiten Rahmenplan. Nicht nur Eltern und Lehrer, auch Ärzte oder Geistliche müssten über das Gefahrenpotential aufgeklärt werden, damit endlich jene breite öffentliche Diskussion in Gang käme, ohne die jede Prävention im Sande verläuft.

Wie wirksam das alte Medium des Gespräches und der vorurteilsfreien Diskussion noch immer sein kann, hat zum Beispiel Reinhold Fartacek erfahren können. Er ist Vorsitzender der Österreichischen Gesellschaft für Suizidprävention und Sonderbeauftragter für die Krisenintervention im Bundesland Salzburg. Nachdem sich im November 2000 ein Schüler vom Salzburger Mönchsberg in den Tod gestürzt hatte, regte Reinhold Fartacek eine Reihe von öffentlichen Debatten an. Auch über Suizidforen, denn in denen hatte sich auch dieser Schüler immer länger aufgehalten.

Besonders wichtig war es Fartacek, mit Mitschülern des Jungen ins Gespräch zu kommen, die, beeinflusst durch den Todessprung, selbst suizidgefährdet waren. Aber anstatt Experten über die Schule hereinbrechen zu lassen, entschied sich Fartacek dafür, andere Schüler, die einen positiven Einfluss auf ihre Kameraden hatten, in ihrer Funktion als „peers“ zu beraten und zu stärken. Quasi unter Supervision eines Therapeutenteams kümmerten sie sich um ihre gefährdeten Mitschüler, indem sie zum Beispiel viel Freizeit mit ihnen verbrachten. Das Modell funktionierte. Schon nach erstaunlich kurzer Zeit trat eine deutliche Entspannung an der Schule ein. Einen weiteren Suizid hat es seitdem nicht gegeben.

Seit April 2002 gibt es die vom Land Salzburg finanzierte Website „lebens-klick.info“. Es ist ein Versuch, Jugendliche, die in Suizidforen chatten, über ein eigenes Angebot aus der Sackgasse dieser Foren herauszuholen. Einen ähnlichen Ansatz verfolgt das von Ulrich Hegerl initiierte „kompetenznetz-depression.de“, das im Durchschnitt 1.500 Mal am Tag aufgesucht wird, das „kummernetz.de“ oder das Netzangebot von NEUmland, einer Berliner Modelleinrichtung für suizidgefährdete Kinder und Jugendliche. Außerdem gibt es Netzwerke von Angehörigen, die sich im Bereich der Suizidprävention, vor allem aber der gemeinsamen Trauerarbeit engagieren. So haben sich die Mütter von Jana und Mario nach dem Doppelsuizid ihrer Kinder zusammen getan und die Website „jana-unvergessen.de“ ins Leben gerufen. Einige Suizidforen sind inzwischen dazu übergegangen, die Links zu diesen *suizidpräventiven* Angeboten zu nennen. Ist dies ein Zeichen des Wandels und der Einsicht mancher Forenmaster, dass es in der Mehrzahl der Fälle keineswegs um Menschen geht, die ihren Tod wollen, sondern um Menschen, die so wie bisher nicht mehr weiterleben können?

Suizidalität entsteht immer in Beziehungen zwischen realen Menschen und ist somit immer auf Beziehungen gerichtet. Wer Hilfe sucht, findet sich jedoch nicht selten dem inneren Dilemma ausgesetzt, sich auf der einen Seite nach menschlichem Kontakt und Verständnis zu sehnen, auf der anderen Seite aber befürchten zu müssen, abgelehnt, nicht ernst genommen, hospitalisiert oder sogar kriminalisiert zu werden (letzteres, obwohl in Deutschland wie in den meisten anderen westlichen Ländern Suizid straffrei ist). Es verwundert also nicht, dass sich Suizidforen gerne als Antwort auf die Tabuisierung des Suizides in unserer abendländisch-christlichen Gesellschaft verstehen: als anonyme Refugien, in die sich Menschen flüchten, die kein Arzt, kein Therapeut oder kein Freund mehr erreicht (sofern es es zuvor überhaupt versucht haben). Selbst die schärfsten Kritiker räumen deshalb ein, dass die Foren *auch* eine schützende Funktion haben können – und sei es durch die nüchterne Erkenntnis, dass nicht einmal das Internet eine Methode für den „leichten“ Tod im Angebot hat.

Vor allem die „hardcore“-Suizidforen sind sicherlich ein Zerrspiegel aller hochtrabenden Internet-Visionen von Freiheit und Autonomie. Sie können aber auch als Lupe dienen, unter der sich vergrößert ein beachtlicher – und zu beachtender! – Ausschnitt der Gesamtproblematik des Suizids vor allem Jugendlicher betrachten lässt. Innerfamiliäre Beziehungslosigkeit ist hierbei einer wichtigsten Faktoren. Viele Eltern wissen nicht, was ihre Kinder hinter der verschlossenen Tür ihres Zimmers treiben: „Das ist ja auch ganz verführerisch: Die Kinder oder Jugendlichen sind zu Hause, sitzen am Computer, arbeiten entsprechend dem Leistungsprinzip – und als Eltern haben wir unter Umständen keinen blassen Schimmer, was eigentlich vor sich geht.“¹⁴

Wie kann ein Schutz gegen den durch Foren unterstützten Suizid von Jugendlichen aussehen? Die Antwort besteht mit Sicherheit nicht in einem Verbot der Foren. Ebenso sicher ist aber auch, dass Eltern – oder auch Lehrer – in ihrer Verantwortung nicht alleine gelassen werden dürfen. In Österreich wie in Deutschland gibt es deshalb seit langem intensive Bestrebungen, ein Nationales Suizidpräventionsprogramm zu etablieren, um die noch immer unzureichende psychologische Betreuung für depressive oder suizidale Menschen zu verbessern. In Österreich wurde bereits vor mehr als drei Jahren ein detaillierter Rahmenplan ausgearbeitet.¹⁵ Seitdem liegt er auf Eis, weil zu seiner Umsetzung die Einsicht in die Notwendigkeit und damit auch der politische Wille fehlt. Einzig in den Bundesländern Salzburg und Oberösterreich gibt es bislang eine flächendeckende und vom jeweiligen

¹⁴ Das Zitat beruht auf einem Interview, das die Autorin am 21.08.2002 mit Reinhold Fartacek geführt hat.

¹⁵ Das Nationale Suizidpräventionsprogramm für Österreich liegt in Buchform vor: Sonneck (1999).

Land finanzierte Prävention. Immerhin steht die Steiermark kurz vor einem entsprechenden Beschluss, was Reinhold Fartacek hoffen lässt, dass dadurch die Verabschiedung des Rahmenplanes auf Bundesebene beschleunigt wird.

Für Deutschland konnte Armin Schmidtke im November 2002 gerade mal die *Initiative* für ein Nationales Suizidpräventionsprogramm ankündigen. Wie in keinem anderen europäischen Land sollen von vornherein die unterschiedlichsten gesellschaftlich relevanten Gruppen beteiligt werden: von den Kirchen über die Gewerkschaften und Krankenkassen bis hin zur Apothekerkammer, der Führungsakademie der Polizei oder dem Bundesverband der Arbeitgeber. Bei der Finanzierung wird man weitgehend auf Drittmittel angewiesen sein. Oder auf Sponsoren wie die Deutsche Bahn AG, die immerhin im Durchschnitt drei Suizidtote pro Tag auf ihren Schienen zu verzeichnen hat.

Armin Schmidtke geht davon aus, dass durch ein breitgefächertes Hilfsangebot die Suizidrate kurzfristig um etwa 25 Prozent gesenkt werden könnte. Das Nürnberger Modellprojekt „Kompetenznetz Depression“ bestätigt diese Einschätzung: Durch gezielte Aufklärung und Zusammenarbeit von Ärzten, Therapeuten, Seelsorgern, Lehrern oder auch Betreuern in Alten- und Jugendheimen reduzierte sich die Anzahl der Suizide im Raum Nürnberg innerhalb von zwei Jahren um fast 40 Prozent. Auch das Nationale Suizidpräventionsprogramm hat sich die Aufklärung – und damit die Enttabuisierung des Suizids – zum obersten Ziel gesetzt. Da es von Anbeginn an wissenschaftlich begleitet wird, besteht Hoffnung, dass sich quasi als Nebeneffekt das öffentliche Bewusstsein über Suizidforen in absehbarer Zeit nicht mehr nur aus reisserischen Schlagzeilen und anderen medienwirksamen „Aufbereitungen“ speist, sondern aus soliden Erhebungen – und vor allem aus einem längst überfälligen, von Experten moderierten Dialog zwischen Nutzern einerseits und verantwortlichen Erziehern andererseits.

Noch steckt das Projekt in seiner Anlaufphase. Aber schon jetzt kann sich jeder interessierte Bürger unter „www.suizidpraevention-deutschland.de“ in eine der Arbeitsgruppen einschreiben. „Reden Sie mit uns“ – dieser „abgedroschene“ Satz hat endlich wieder einen Sinn bekommen. Sogar einige Forenmaster scheinen diesen Sinn inzwischen für sich erkannt zu haben: Nach Auskunft des Hamburger Therapie-Zentrums für Suizidgefährdete (TZS) kommt es in seltenen Fällen schon mal vor, dass ein Forenmaster um Rat bittet. Solange diese Fälle eine Seltenheit bleiben, muss vor Suizidforen eindringlich gewarnt werden.

Quellen

- Etzersdorfer, Elmar/Fiedler, Georg/Witte, Michael (Hg.): Neue Medien und Suizidalität. Gefahren und Interventionsmöglichkeiten. Göttingen 2003.
- Fiedler, Georg: „Suizide, Suizidversuche und Suizidalität in Deutschland. Daten und Fakten“, Version 3.5 vom Juni 2002. Auch als Download unter „www.uke.uni-hamburg.de/tzs“.
- Interview der Autorin mit Thomas Bronisch vom 02.07.2002.
- Interviews der Autorin mit Solveig Prass am 18.10.2001 und am 03.07.2002.
- Interview der Autorin mit Diana am 03.07.2002.
- Interview der Autorin mit Armin Schmidtke am 28.11.2002.
- Interview der Autorin mit Reinhold Fartacek am 21.08.2002.
- Prass, Solveig: Suizid-Foren im World Wide Web. Eine neue Kultgefahr. Jena 2002
- Schuhmacher, Andrea: „Club der toten Seelen“, In: Focus 27/2002 (01.07.2002)
- Sonneck, Gernot (Hg.): Suizidprävention in Österreich. Republik Österreich/Bundesministerium für soziale Sicherheit und Generationen. Wien 1999.
- Statistisches Bundesamt VII A Gesundheitswesen: „Sterbefälle durch Selbstmord und Selbstbeschädigung“ (o. O. und o. J.)
- Wired News vom 03.02.2003.
- Wired News vom 05.02.2003.
- World Health Organization WHO: Multisite Intervention Study on Suicidal Behaviours – SUPRE-MISS. Geneva 2002 a.
- World Health Organization WHO: World Report on Violence and Health: Geneva 2002b.

COMPUTERSPIELE IM INTERNET – „SPIELE(N) OHNE GRENZEN“?

1 Einleitung

In den beiden vorangegangenen Beiträgen wurden jugendgefährdende Inhalte und Kommunikationsformen im Internet exemplarisch dargestellt. Im nachfolgenden Artikel geht es im Kern um eine Form so genannter Offline-Medien. Computerspiele fallen somit in der Perspektive des Jugendschutzes aufsichtlich in die Kompetenz der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Wie bereits in Kapitel I ausgeführt wurde, sind jedoch durch das Internet die Grenzen zwischen den einzelnen Medientypen erodiert. So dient das Internet sowohl als Handels-, Tausch- und Spielplattform für Produkte, die eigentlich primär als Offline-Medien konzipiert und vertrieben werden.

Die in Deutschland verpflichtende Prüfung und Kennzeichnung der Altersfreigabe von im allgemeinen Handel angebotenen Computer- und Videospiele erfüllt eine wichtige Aufgabe. Werden Spiele über das Internet verkauft oder als On-Demand-Spiele angeboten, auf öffentlichen Veranstaltungen (z. B. LAN-Partys) oder über das Internet gespielt, gelten prinzipiell die gleichen Auflagen. Aufgabe des Jugendschutzes ist es, die Spiele unter den Gesichtspunkten der Jugendgefährdung zu prüfen und eine entsprechende Kennzeichnung vorzunehmen. Ob und warum gewalthaltige Spiele überhaupt existieren sollten, ist nur im Kontext einer allgemeinen medienethischen Diskussion – auch unter Berücksichtigung ökonomischer Interessen – zu beantworten. Die Indizierung oder Vergabe einer bestimmten Altersbegrenzung eines Spieles zeigen auf, wann gesellschaftlich ausgehandelte Grenzen überschritten bzw. nicht mehr ethisch und moralisch vertretbar sind. Eine faktische Verhinderung ihrer Verbreitung im Internet ist damit jedoch nicht verbunden.

Ein Beispiel für die Verzahnung der Medienwelten bietet das Magazin „Gamestar“: Seit Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes (JuSchG) am 1. April 2003 gibt es „Gamestar“ (eines der führenden Computerspielmagazine in Deutschland) in mehreren Versionen. Am Kiosk liegt die Version für 12-Jährige aus, im Abonnement ist wahlweise eine Version für 16- oder 18-Jährige erhältlich. Der Unterschied besteht in den beigelegten Demoversionen und Videobeiträgen zu den Spielen. Doch im Internet kann sich auf den Seiten von „Gamestar“ (www.gamestar.de) jeder ohne Altersnachweis auch Spieledemos zu Titeln downloaden, die erst ab 16 Jahren freigegeben sind. „Gamestar“ bedient sich hierbei eines Tricks und bietet lediglich den Link zu einem meist amerikanischen Server an, auf dem die Spiele zum Download bereitstehen. Würde man wiederum diese „Serviceleistung“ verbieten, änderte sich die Lage nicht grundsätzlich, da interessierte Spieler ohne weiteres auf ausländischen Seiten fündig würden.

Der vorliegende Beitrag liefert einen kleinen Einblick in die Welt der jugendlichen Computerspieler, um nachvollziehbar zu machen, was eigentlich „gespielt wird“ und wie Kinder und Jugendliche scheinbar sorglos mit dem Thema umgehen, in vielen Fällen dabei aber auch die Bestrebungen des Jugendschutzes *unterlaufen*.

2 Funktion und Bedeutung der USK-Siegel

Computerspiele sind seit jeher ein Bereich, der Anlass bietet für kontroverse Diskussionen. Pädagogen, Jugendschützer, die Medien sowie die Politik nehmen sich seit langem dieser Thematik an – nicht erst seit dem Amoklauf von Erfurt im Jahre 2002. Das neue JuSchG, hat u. a. zur Folge, dass die Alterseinstufungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)¹, die in ähnlicher Form schon seit 1994 die Spiele kennzeichneten, nun sowohl für Hersteller wie auch für Verkäufer verbindlich wurden. Die Alterseinstufungen der USK, sichtbar auf den Produktverpackungen angebracht, dienen als Orientierungshilfe für Eltern, Erzieher und andere Interessierte. Die USK-Prüfung besteht im Wesentlichen in der Untersuchung aller Spielelemente in ihrem Zusammenhang mit emotionalen Abforderungen durch die Übernahme der Spielerrolle. Es entsteht eine Einschätzung über Schadensbegrenzungen vor befürchteten Wirkungsrisiken für die jeweiligen unterschiedlichen Altersgruppen, die aufgrund der Erfahrungen von Gutachtergremien, der öffentlichen Meinungsbildung, wissenschaftlichen Veröffentlichungen und nicht zuletzt mit Blick auf gesetzliche Grundlagen angenommen werden.²



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG. Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. (Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.)



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Spiele, die auch Gegnerschaft und Wettbewerb beinhalten, wirken abstrakt-symbolisch, comicitig oder in anderer Weise unwirklich, so dass keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in unheimlich anmutende Spiel-

¹ Dies ist die gutachterliche Stelle für die Prüfung interaktiver Medien und freiwillige Selbstkontrolle der Unterhaltungssoftware-Wirtschaft. Detaillierte Informationen liefert deren Homepage: www.usk.de.

² Vgl. ebenda.

räume oder scheinen durch ihre Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit für Vorschulkinder mit Stressbelastung verbunden zu sein. (Oft sind sie ab 8–10 Jahren auch komplex beherrschbar.)



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Hier spielen kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle, deren Bewältigung man Grundschulkindern nicht mehr zumuten möchte. Den 12–15-Jährigen dagegen wird durchaus zugetraut, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spielangebot zu reflektieren. Beispielsweise setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spiel- und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingestuftem Titeln für Heranwachsende im mittleren Schulalter – besonders aufgrund von zurückhaltender Visualisierung von Kampffolgen – möglich und wahrscheinlich.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Rasante bewaffnete „action“, mitunter auch gegen menschenähnliche Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historisch kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Geschehen. Für die Bewertung ist von Bedeutung, ob dennoch ausreichende Distanz von angebotenen Denk- und Handlungsmustern aufgebaut werden kann.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

Das gesamte, einseitig gewalthaltige Spielkonzept sowie die effektiv programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von „action“ (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Voraussetzung für die Kennzeichnung „keine Jugendfreigabe“ ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 und 3 nicht erfüllt sind.

3 Genresklassifikation von Computerspielen

3.1 Überblick

In vielen Diskussionen zum Thema Computerspiel wird *ausschließlich* über den Bereich der jugendgefährdenden Spiele gesprochen, die jedoch insgesamt nur einen Anteil von weniger als 5 Prozent des gesamten Spielemarktes ausmachen (vgl. Tabelle). Dennoch ist eine Diskussion über dieses Genre nicht verzichtbar, die zum Ziel hat, mögliche Gefährdungsaspekte für Kinder und Jugendliche ein- und abzuschätzen. Dies sollte aber nicht zwangsläufig dazu führen, den gesamten Spielbereich per se zu diskreditieren. Der Großteil der Computerspiele wird als *nicht* jugendgefährdend eingestuft. Über 85 Prozent aller Spiele sind für Jugendliche ab 12 Jahren geeignet (rund 15 Prozent sind erst für Kinder ab 6 Jahren geeignet, rund 50 Prozent weisen keine Altersbeschränkung auf).

Bei der Fülle der zur Verfügung stehenden Spiele ist eine Unterteilung in unterschiedliche Spielgenres sinnvoll. Die folgende Einteilung lehnt sich an gebräuchliche Klassifizierungen an, die in dieser oder ähnlicher Form sowohl in der wissenschaftlichen Fachliteratur als auch in den Spielezeitschriften verwendet werden. Die hier vorgestellten Genres bilden zusammen den Großteil des Computer- und Videospielermarktes, und ihre Varianten wechseln sich untereinander in den Verkaufscharts ab. Andere Spiele und Produkte sind weniger dem Entertainment, sondern dem Edutainment- oder Infotainmentbereich zuzuordnen und werden hier nicht beschrieben.³

Folgende Hauptkategorien von Computerspielen, die durch zahlreiche Unterkategorien feinstrukturiert werden, lassen sich unterscheiden:

- Action
- Adventure
- Simulation
- Strategie

Alterseinstufungen der USK (in Prozent)	2002	2001	2000
Ohne Altersbeschränkung	49,9	52,5	48,8
Geeignet ab 6 Jahren	14,8	14,8	16,1
Geeignet ab 12 Jahren	20,6	20,7	18,7
Geeignet ab 16 Jahren	11,5	9,4	12,6
Nicht geeignet unter 18 Jahren	3,2	2,4	3,8

Alterseinstufungen der USK

³ Weitere Informationen hierzu unter: www.sleegers.de

Vor allem Angebote aus den Kategorien „Action“ (insbesondere 3D- und Taktik-Shooter), „Adventure“ sowie Simulation (insbesondere Sport- und Fahrsimulationen) werden auch im Internet gespielt. Seit mehreren Jahren erwartet die Spielergemeinde dieser Genres, dass die Neuerscheinung jeweils netzwerkfähig sind. Somit können diese Spiele nicht nur an einem Computer, sondern auch via LAN oder über das Internet mit und gegen andere gespielt werden.

3.2 Action

3D-Shooter

Bei dieser Art von Actionspielen geht es meist darum, dass der Spieler seine Spielfigur unverseht durch unterschiedliche Labyrinth steuert. Seltsam anmutende Wesen, Monster oder gegnerische Raumschiffe stellen sich dabei in den Weg und versuchen dies zu verhindern.

Die Spielfigur, ein Superheld (à la Rambo), weiß genau, wie er mit der stetig wachsenden Auswahl an Waffen umzugehen hat. Die Spielfigur wird aus der „subjektiven Kameraperspektive“ gezeigt, so dass der Eindruck noch verstärkt wird, der Spieler befände sich selber mitten im Spielgeschehen. Diese Spielgattung fordert vor allem schnelle Reflexe, eine geschickte Auge-Hand-Koordination und räumliche Orientierung.

Taktik-Shooter oder Clan-Spiele

Bei diesen Spielen versucht ein festes (Kommando-)Team, Spielmissionen zu erfüllen oder gegen andere Teams zu kämpfen. In vielen Szenarien geht es um die Befreiung von Geiseln, die von Terroristen gefangen gehalten werden. Da diese Spiele meist gegen andere Teams (Clans) gespielt werden, wechseln die Rollen ständig. So übernimmt ein Team für eine Runde die Seite der „Guten“, in der nächsten Runde schlüpfen sie in die Rolle der „Bösen“. Innerhalb der Teams spezialisieren sich die Teammitglieder dann auf bestimmte Charaktere. Die spezifischen Fähigkeiten ihrer Figur(en) sind dabei von taktischer bzw. strategischer Wichtigkeit und für das Gesamtteam von Bedeutung. Hier überlebt nicht der „Rambo-Typ“, denn in diesem Genre ist Teamfähigkeit der Schlüssel zum Erfolg.

Beat 'em Ups

Nicht nur als Automatenspiel in Grillstuben oder Spielhallen, sondern auch die Versionen für den PC oder den Konsolenmarkt erfreuen sich gleichbleibender Beliebtheit – vor allem bei männlichen Jugendlichen. Der Spieler hat eine große Auswahl von durchtrainierten Karate-, Kung-Fu- oder ähnlichen Kämpfern. Seine Aufgabe besteht darin, sich mit den unterschiedlichsten Gegnern zu duellieren, sie mittels geschickter Bewegungen und der Anwendung diverser Kampftechniken zu besiegen. Es geht in den Spielen hauptsächlich darum, die richtigen Tasten-

kombinationen für die einzelnen Bewegungsabläufe einzustudieren und entsprechend einzusetzen. Dies erfordert jedoch eine nicht zu unterschätzende Merkfähigkeit und Reaktionsschnelligkeit.

Jump 'n Run

Die Anforderung an den Spieler besteht bei diesem Genre darin, durch geschickte und reaktionsschnelle Steuerung der meist comicartigen Spielfigur, unterschiedliche Aufgaben mit stetig ansteigendem Schwierigkeitsgrad erfolgreich zu meistern. Dem Spieler wird dabei die virtuose Beherrschung des Eingabegerätes abverlangt.

3.3 Adventure/Action-Adventure/Rollenspiele

Textadventure

Textadventures zählen zu den ältesten Computerspielen. Der Spieler weiß nicht, welche Identität er hat, wo er sich befindet, und in welchen Plot er eingebunden ist. Mit einfachen Texteingaben, wie: „go west“, „look“, „open door“, „take book“ etc. hat der Spieler die Möglichkeit, dem Geheimnis allmählich auf die Spur zu kommen. Diese einst (aufgrund der Weiterentwicklung zum Grafik-Adventure) vom Aussterben bedrohte Spielgattung wird dank der Verbreitung im Internet weiterhin am Leben erhalten.

Grafikadventure

Abenteuerspiele, bei denen der Spieler in ein meist märchenhaft oder futuristisch anmutendes, graphisch dargestelltes Szenario versetzt wird, in dem spezifische Aufgaben durch logisches Denken und planvolles Handeln zu bewältigen sind. Hierbei werden ihm begrenzt Hilfsmittel zur Verfügung gestellt, die er sinnvoll und effektiv verknüpfen und einsetzen muss.

Action-Adventure

Hier handelt es sich um eine Mischform, in der die wesentlichen Elemente eines Grafikadventures mit denen eines Actionspiels verknüpft werden. Geht es in „normalen“ Grafikadventures eher beschaulich zu, steht der Spieler in diesen, um die direkte Handlungsaufforderung erweiterten Spielen, unter ständigem Handlungsdruck (Action). Dennoch hat der Spielablauf, das Lösen von Rätseln und Aufgaben, das Kombinieren sowie Verknüpfen einen großen Stellenwert.

Rollenspiele

Rollenspiele werden häufig auch mit dem Kürzel RPGs bezeichnet, das im Englischen für „Role Playing Games“ steht. Ähnlich wie in Adventure-Spielen geht es auch in Rollenspielen darum, Aufgaben und Rätsel (sog. Quests) zu lösen, unentdeckte Welten zu erkunden und kontinuierlich den Spielablauf voranzutreiben.

Die eigene Spielfigur (es können auch mehrere Spielfiguren sein, i. d. R. besteht eine sog. „Party“ aus einer Handvoll unterschiedlicher Charaktere mit individuellen Eigenschaften) steht dabei im Mittelpunkt. Alles dreht sich um diese Spielfigur, die im Laufe des Spieles neue Fähigkeiten gewinnt und das eigene Charakterprofil ständig optimiert. Dies geschieht über die Verteilung von Punkten, die ein Spieler nach erfolgreich gemeisterten Aufgaben und Kämpfen erhält. Stärke, Vitalität, Magie oder Weisheit sind häufige Charaktereigenschaften, die verbessert werden können. Es gibt Rollenspiele, die einem tatsächlichen Tagesrhythmus (in Echtzeit) folgen. Die Helden müssen – wie im „realen“ Leben – essen, trinken, schlafen, arbeiten etc. Dies zeigt auch, dass es sich bei Rollenspielen nicht unbedingt um Spiele handelt, die man in kurzer Zeit zu Ende gespielt hat. Einige Rollenspiele (und hier besonders die Online-Rollenspiele) kommen sogar ohne ausdrückliche Zielformulierung aus und sind prinzipiell unbegrenzt spielbar.

3.4 Simulationen

Herausragendes Merkmal der Simulationsspiele ist die besondere Betonung bzw. der Versuch des Realitätsbezuges. Hierzu werden Aspekte der Wirklichkeit möglichst genau in das Simulationsmodell einbezogen. Für das Spiel „unwichtige“ und „störende“ Elemente werden ausgespart. Zudem kann eine Simulation nie alle Eventualitäten berücksichtigen, die in der Realität eintreten könnten. Darüber hinaus liegen Grenzen der Darstellung und Präsentation (noch) im Medium Computer selbst begründet. Das Genre der Simulationen kann in folgende Untergruppen unterteilt werden, wobei aus der Gruppe der Sport-, Fahr- und Flugzeugsimulationen auch häufig eigene Genres gebildet werden:

- Sportsimulationen (Fußball, Basketball, Tennis, Golf etc.)
- Fahr- und Flugzeugsimulationen (Autorennen, U-Boot, Flugzeug etc.)
- Gefechts- und Schlachtensimulationen (z. B. Zweiter Weltkrieg)
- Wirtschaftssimulationen (Städtebau, Konzernmanagement, Ökosysteme)
- Umsetzung bzw. Simulation von Gesellschafts-, Karten- und Automatenpielen oder auch Gameshows (*Scotland Yard*, *Risiko*, *Schach*, *Solitär*, *Flipper*, *Wer wird Millionär?*)

3.5 Strategie

Viele Freunde des „Denksports“ finden hier ihr Lieblingsgenre. Seien es Taktiker, Strategen oder „kleine Welteroberer“ – sie alle lassen sich nicht von komplexen Denkprozessen oder aufwendigem Ressourcenmanagement abschrecken.

Man unterscheidet zwischen *Turn-* und *Realtime-Modus*. Bei Realtime-(Echtzeit-) Strategiespielen ist der Spieler neben der mentalen Belastung auch unter ständigem Handlungsdruck. Im Turnmodus (rundenbasiert) hingegen spielt diese Komponente keine Rolle; hier spielt man, ähnlich einer Schachpartie, Zug um Zug.

4 LAN-Partys

Schon bei vielen der ersten Computer- bzw. Bildschirmspiele war es technisch möglich, gleichzeitig gegen einen anderen Mitspieler anzutreten. Wurde anfangs noch an einem (geteilten) Bildschirm gespielt, kamen nach entsprechender Weiterentwicklung der Technik (netzwerkfähige Rechner, Etablierung des Internets) die ersten Multiplayer- oder Netzwerkspiele auf den Markt. Diese Optionen wurden von der wachsenden Spielergemeinschaft dankbar angenommen. Schnell bemerkte auch die Spiele-Industrie, dass dieses Feature sehr verkaufsfördernd ist, was wiederum zu einer beschleunigten Entwicklung dieser Spiele führte. Für den Spielbetrieb wurden anfangs noch im privaten Rahmen – auf so genannten „Sessions“ – einige wenige Rechner miteinander vernetzt. Bei den heutigen LAN-Partys, der konse-



Homepage des Battlefield 1942-Clans: Die Küblböcktöter⁴

⁴ Unzweifelhaft eine Anspielung auf den „Deutschland sucht den Superstar“-Teilnehmer Daniel Küblböck.

quenten Weiterentwicklung dieser Sessions, sind Teilnehmerzahlen von 600 keine Seltenheit mehr. Viele „gleichgesinnte“ Spieler schließen sich in so genannten „Clans“ zusammen. Ähnlich wie Mitglieder in einem Sportverein dokumentieren sie ihre Zugehörigkeit durch einheitliche Trikots, Fahnen, Banner oder spezielle Logos. Auf den Treffen der Clanmitglieder werden die bevorzugten Spiele – spezielle „maps“ (spezifische Spielumgebungen, Level), Spielstrategien und das Teamplay – trainiert. Letzteres ist insofern wichtig, da jedes Clanmitglied im Spiel einen bestimmten Aufgabenbereich übernimmt und sich auf seine Teammitglieder verlassen können muss.

Das Internet bietet weitere Spieleplattformen. Hier kann man sich sowohl mit Clanmitgliedern, aber auch mit anderen verabreden und trainieren. Die größte Herausforderung für einen Clan besteht in Wettkämpfen und Treffen auf LAN-Partys. Diese Wettkämpfe werden mittlerweile auch in Ligen ausgetragen, bei denen Ranglisten der besten Clans und Spieler geführt werden. Allein in der Electronic Sports League (ESL)⁵ messen sich mehrere tausend Clans miteinander, um herauszufinden, wer z. B. der beste Counterstrike-Clan ist. LAN-Partys haben mitunter einen so hohen Stellenwert, dass sie sogar von Sponsoren (Spielefirmen, Hardwarehersteller, IT-Branche) unterstützt werden. Es haben sich auch zwischenzeitlich die ersten kommerziellen Veranstalter etabliert. Hier gibt es bereits richtige Profispielnehmer, die ihr Geld quasi „spielend“ verdienen.

Gespielt werden vorrangig Simulations-, Strategie- und Actionspiele (Taktik- und 3D-Shooter). Aber es gibt auch eine riesige Fangemeinde, die sich den (Mannschafts-)Sportspielen widmet und sich sogar in virtuellen Leagues zusammenschließt. Was gespielt wird bzw. gespielt werden darf, richtet sich bei den mittlerweile meist öffentlich veranstalteten LAN-Partys natürlich auch nach dem Alter der Teilnehmer.

5 Computerspiele und Computerspieler im Internet

5.1 Die Spiele-Szene im Netz

Jugendliche Computerspieler haben eine große Affinität zum Internet. Ein Viertel aller Onliner in der Altersgruppe der 14–19-Jährigen beschäftigt sich mindestens einmal pro Woche im Internet mit Computerspielen.⁶ Insofern ist es nicht verwunderlich, dass das Internet aus ökonomischer Perspektive als wichtige Distributionsplattform für Computerspiele angesehen wird.

⁵ Electronic Sports League im Internet: „<http://www.esl-europe.net>“

⁶ Vgl. Ridder, Christa-Maria: Onlinenutzung in Deutschland. Media Perspektiven 3/2002, S. 126.

So sind die großen Spielehersteller und -verkäufer im Internet vertreten, die auf ihren Sites ausführlich über ihre Produkte informieren. Online-Auftritte der professionellen Spielekritiker und Berichterstatter der diversen Computerspielmagazine bieten hier einen umfangreichen und durchaus qualifizierten Service, der dem des Offline-Bereich entspricht.

Die Internetseiten und -angebote, auf die man bei einer ersten Suche schnell gestoßen ist, werden durch ein schier unüberschaubares Angebot erweitert. Taucht man ein in die Spiele(r)-Szene, stößt man auf Fanseiten zu einzelnen Spielen oder Spielgenres, man kann sich in Foren informieren und Gleichgesinnte treffen. Auf Spiele-Servern warten weltweit andere Spieler darauf, sich zu vernetzen und mit- oder gegeneinander anzutreten. Auf Clanseiten berichten die Mitglieder eines

Seiten von Spieleherstellern / Spielepublishern

Angebote der Seiten

- (Vorab-) Infos zu den Spielen
- Demos, Screenshots
- Patches, Updates
- Ankündigungen, Releasetermine
- Online-Shops

Beispiele

www.atari.de
www.electronic-arts.de
www.eidos.de
www.terzio.de



Seiten von Spielmagazinen

Angebote der Seiten

- Demos, Screenshots
- Patches, Updates
- Tipps und Tricks
- Links
- Verweise auf die Print-Ausgabe

Beispiele

www.gamestar.de
www.computerbild.de
www.pcgames.de
www.screenfun.de
www.play-zone.de



Unterschiedliche Internetseiten zum Thema Computerspiel

Fan-Seiten und "inoffizielle Homepages" zu Spielen

Angebote der Seiten

- Screenshots
- (Erfahrungs-)Berichte
- Tipps und Tricks
- Foren
- Links
- Berichte aus der "Szene"

Beispiele

www.lara-forever.de
www.entertthematrix.de
www.quake.de
www.cs.4players.de
www.aoe2forum.gamigo.de



Cheats, Patches & Co

Angebote der Seiten

- Cheats
- Komplettlösungen
- Tipps und Tricks

Beispiele

www.dlh.net
www.komplettloesung.de
www.bloodpatches.net



Unterschiedliche Internetseiten zum Thema Computerspiel

Clans über ihre Turnierfolge, ihre Mitglieder stellen sich vor. Tipps, Tricks und Meinungen zu „ihren“ Spielen, Links zu befreundeten Clans oder anderen Seiten fehlen genauso wenig wie Listen mit Terminen der nächsten LAN-Partys. Sucht man weiter, trifft der Interessierte in den „Tiefen“ des Internets auf umfangreiche Serviceangebote, die denen der „Offline-Varianten“ ähneln (Computerspielmagazine, Spielehotlines etc.). Spezielle Seiten erweitern diesen Service und bieten eine Unmenge von Angeboten, mittels derer die Spiele – in eine aus Gründen der Gewaltprävention unerwünschten Richtung – manipuliert werden können. Die häufigsten Manipulationsverfahren sind folgende:

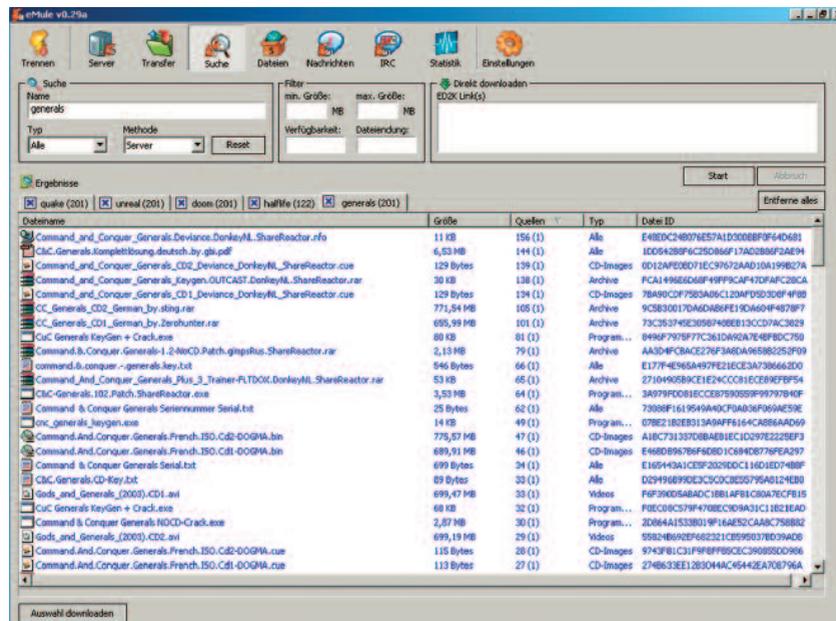
- *Patches* sind meist kleine Dateien, die nach ihrer Installation Fehler (sog. Bugs) im Originalprogramm beheben. Blood-Patches sorgen dafür, dass der für die Entschärfung eines Spieles relevante Programmcode so verändert wird, dass die „unzensurierte“ Version wieder freigeschaltet wird. Um Spiele mit gewalttätigem Inhalt auch auf dem deutschen Markt platzieren zu können, werden die ursprünglichen Versionen vorab vom Hersteller entschärft. So verlieren beispielsweise in der Originalversion die getroffenen Einheiten noch rotes Blut, in der modifizierten Version handelt es sich nun um Cyborgs, da ihr Blut unnatürlicherweise grün ist. Mit solchen und anderen Modifikationen erzielen die Hersteller meist das gewünschte Urteil der Prüfstellen (z. B. Altersfreigabe ab 16 Jahren).
- *Cheats* sind eigentlich Hilfen für die Programmierer eines Spiels, die nach der Eingabe eines bestimmten Cheats beim Testen des Spieles direkt an bestimmte Stellen innerhalb des Spieles springen oder ihre Spielfigur unverwundbar machen können. Von Spielern werden diese Tricks meist verwendet, sich unsterblich zu machen, sich endlos Ressourcen oder den Zugang zu anderen Levels zu verschaffen.

- Mit *Cracks* sind kleine Programme gemeint, die ähnlich einem Patch den Original-Programmcode verändern. Cracks dienen meist dazu, einen Kopierschutz auszuhebeln, um so statt der teuren Originalsoftware mit einer kostenlosen Kopie die Software nutzen zu können

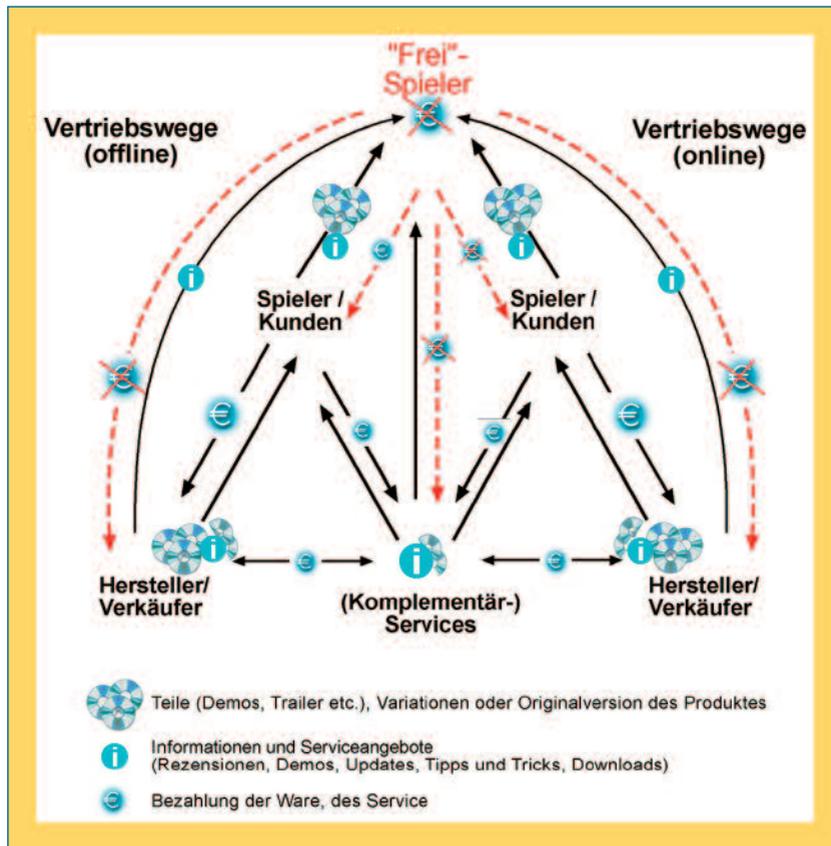
Eine „Fundgrube“ ganz anderer Art stellen die so genannten P2P-Netzwerke dar. Computerspiele sind hier nur ein Angebot unter vielen. Hier wird alles getauscht, was möglich ist bzw. prinzipiell all das, was sich digitalisieren lässt und somit eine „netzfähige Ware“ darstellt. So findet man hier neben digitalen Kopien von Bildern, Büchern, Software jeder Gattung (Betriebssysteme, Anwendungsprogramme, Spiele) auch die neusten Kinofilme und natürlich Musik. Anders wie in herkömmlichen Suchmaschinen erzielt die Suche in einem Filesharing-System meist beim ersten Versuch das gewünschte Ergebnis. Nach der Eingabe des gewünschten Titels kann man direkt aus den unterschiedlichen Versionen, die angeboten werden (verschiedene Sprachversionen, Spielversionen für verschiedene Computer- und Konsolensysteme), einfach per Mausklick das Gewünschte auswählen.

5.2 Verbreitung eines Computerspiels – anhand eines fiktiven Beispiels

Das neue (fiktive) Computerspiel „Ein Beispiel – Jetzt wird's konkreter.“ ist noch nicht auf dem Markt erschienen, dennoch finden Interessierte, ggf. zukünftige Spieler und potentielle Käufer bereits vielerorts erste Informationen. Hersteller und Verkäufer haben begonnen, für das Spiel zu werben und erste Screenshots und Trailer veröffentlicht. „Fachberater“ verfassen erste Hintergrund- und Testberichte, um das Interesse der Spielergemeinde zu wecken. Der interessierte Spieler investiert nun auch Zeit und Geld in seine Fachlektüre (Computerspielmagazine und entsprechende Online-Seiten). Kurz vor der Markteinführung (dem Releasetermin) häufen sich die Testberichte und erste Videos von Beta-Testern und spielbare Demos kommen auf den Markt. Diese Angebote gelten sowohl für den Offline- wie auch für den Online-Bereich. Das herkömmliche Marketing (Werbung in Print- und AV-Medien) wird durch ähnliche Maßnahmen im Online-Bereich ergänzt. Adäquat zum Medium werden die Beilagen-CDs und -DVDs in den Printmagazinen mit Trailern, Videos und spielbaren Demos bestückt; im Internet findet der Interessierte diesen Service entsprechend zum Downloaden. Hat unser „Beispiel“ schließlich den Weg in die Regale der Kaufhäuser und Online-Shops gefunden, beginnt seine eigentliche Odyssee. Interessierte Spieler werden zu Kunden der Hersteller bzw. des Vertriebs oder der Anbieter eines „On-Demand-Services“. Zeitgleich kommen jedoch auch die „Freispieler“ ins bzw. ans Spiel. Unser „Beispiel“ wird kopiert, an Freunde und Bekannte verteilt, auf dem Schulhof, im Verein oder auf der Straße gegen einen kleinen Unkostenbeitrag verkauft bzw. gegen einen CD-Rohling eingetauscht. Oder aber es wird ins Internet gestellt und dort quasi der weltweiten



Suchergebnis bei Tauschbörse „eMule“



Stationen eines Computerspiels

Internet-Gemeinde angeboten. Hier kann jeder, der den Weg ins „Overnet“, zu „Emule“ oder anderen P2P-Tauschbörsen gefunden hat, unser „Beispiel“ einfach kostenlos downloaden: Ein Klick, etwas Geduld und eine leistungsfähige Internetverbindung genügen.⁷ Zum Schluss investiert der „Freispielers“ doch noch – und zwar in einen CD-Rohling.

⁷ Für das Downloading großer Datenmengen werden inzwischen zumeist DSL-Verbindungen in Verbindung mit einer Flatrate genutzt.

Viele Wünsche von Kindern und Jugendlichen (und auch Erwachsenen) der Gegenwartsgesellschaft drehen sich um eine ihrer liebsten Freizeitbeschäftigungen: Das Computerspielen. Bei Preisen bis zu 60 Euro für ein einzelnes Spiel ist es nicht verwunderlich, dass die Spiele-Community nach Formen einer günstigeren Beschaffung sucht. Legal ist es nicht, doch mittlerweile wächst eine Generation heran, die nicht selten mehr selbstgebrannte Musik- oder Spiele-CDs besitzt als Originale. Ein Unrechtsbewusstsein bezüglich der damit verbunden Verletzung des Urheberrechts besteht in weiten Teilen der Bevölkerung nicht. Mit Freunden und Bekannten wird getauscht oder man nutzt das Internet und holt sich dort das Gewünschte. Der Erstkontakt mit entsprechenden Verfahrensweisen läuft bei Kindern und Jugendlichen in etwa nach folgendem Muster ab:

Bag ist 14 Jahre alt. Er lebt gemeinsam mit seinen Eltern und seinem 18-jährigen Bruder irgendwo in Deutschland und besucht die neunte Klasse einer Schule. Neben Fußballspielen und mit den Freunden „abhängen“, ist „computern“⁸ sein liebstes Hobby.

Bag heißt ja eigentlich Kevin, doch seit einiger Zeit – seitdem er regelmäßig im Internet unterwegs ist – hat er sich einen Nickname zugelegt, den er passender findet. *Bag* ist seine Abkürzung für: „Bin alt genug!“

Heute kommt sein neuer Freund Dennis das erste Mal zu ihm nach Hause. Dennis ist erst vor kurzem hierher gezogen. Er besucht die Parallelklasse und spielt mit *Bag* im gleichen Fußballverein.

Ort des Geschehens: Das Kinderzimmer.

Bag: „Komm, ich zeig dir alles.“

Dennis: „Wow, ist ja geil, du hast nicht nur dein eigenes Zimmer, du hast ja auch deinen eigenen Computer. Ist doch deiner, oder?“

Bag: „Klar; hat auch lang genug gedauert. Ist so 'ne Art kombiniertes Geburtstags-Weihnachtsgeschenk gewesen. Aber das Beste ... ich hab mittlerweile auch meinen eigenen Internetanschluss. Ich konnte meinen Eltern klar machen, dass ich das unbedingt brauche, um meine Schulnoten zu verbessern ... Internetrecherche und so ...“

Dennis: „Verstehe! Clever ...“

Bag: „Nö, clever war, dass ich denen auch noch klar machen konnte, dass ja nur eine Flatrate in Frage kommen kann. Weil das ja immer so lange

⁸ Der hochsprachlich ggf. eigenartig anmutende Begriff hat – aus der Jugendsprache kommend – inzwischen Eingang in den Duden gefunden. Gemeint ist hiermit ganz allgemein „mit dem Computer umgehen“.

dauert, bis man die richtigen Sachen im Internet findet, die man für die Schule braucht. Und um meine Hausaufgaben in Zukunft auch gründlich machen zu können, bräuchte ich halt auch 'ne ganze Menge Online-Zeit ...;-)“

Dennis: „Is klar! Und was machst du wirklich damit?“

Bag: „Am Anfang habe ich viel gechattet oder auch oft nach Cracks gesucht, damit ich die Spiele, die sich mein Bruder aus der Videothek ausgeliehen hat, auch brennen konnte. Oder ich hab' mir mal irgendwelche Blood-Patches gezogen.“

Dennis: „Was für Dinger?“

Bag: „Mit so 'nem Blood-Patch werden die Spiele wieder richtig blutig. Also die Spiele, die es hier in Deutschland gibt. Die Originalspiele aus Amerika oder so sind ja nicht entschärft. So'n Blood-Patch installiert man einfach nach und dann wird's wieder schön bunt.“

Dennis: „Und was spielst du denn so?“

Bag: „Och ... kommt drauf an: „Unreal Tournament“ oder „Soldier of Fortune 2“ hab' ich mir gerade gezogen. Und „Counterstrike“ und „Half-Life“ – die US-Version natürlich ... vieles schau ich mir eigentlich nur mal so an, spiel's aber nicht wirklich ...“

Dennis: „Und wie kommst du jetzt genau an die Spiele?“

Bag: „Also, am Anfang war das so, dass man ja auch vieles noch einfach bei Saturn, im Mediamarkt oder so kaufen konnte. Auch wenn man noch nicht 16 war, haben die einem fast alles verkauft. Oder mein Bruder hat die Spiele für mich gekauft. Aber der sagt, er habe jetzt, wo er in der Lehre ist, keine Zeit mehr dafür.“

Dennis: „Ja! ... und was macht du jetzt?“

Bag: „Ja ... da gab's noch zwei Typen aus der 10ten. Die konnten irgendwie alles besorgen. Die hatten immer die neusten Spiele und haben die dann für 3 Euro verkauft. Dann wollten die aber auch schon mal 5 Euro oder mehr.“

Zuerst hab ich mit Freunden bei zwei Typen aus der 10ten die neusten Spiele gekauft. Abwechselnd hat einer gekauft und für die anderen kopiert. Die Typen wurden aber immer teurer und mittlerweile wissen wir auch, wie das mit den Spielen geht.“

Dennis: „Wie meinst du das?“

Bag: „Das Internet macht's möglich!“ Ich wusste zuerst auch nicht, wie das läuft. Aber man findet alle Tipps und Tricks im Internet. Ja, besser sogar noch in Computerzeitschriften. Da hab' ich mir eine gekauft, in der alle Filesharing-Systeme getestet wurden und genau drin erklärt war, wie man die installiert und so.“

Dennis: „Was für Systeme?“

Bag: „Na Filesharing. Oder Peer-to-Peer. Das sind Netzwerke, wo jeder mit jedem tauscht. Spiele, Musik, Filme – einfach alles und das weltweit. Da könnte man sich sogar auch Pornos oder Horrorfilme zieh'n ...“

Dennis: „Machst du das auch?“

Bag: „Nee, mich interessieren keine Pornos, die hat man ja auch im Fernsehen bei RTL II. Ich guck meistens nach Spielen, nach Musik oder nach Software.“

Dennis: „Ist doch aber illegal?“

Bag: „Na ja, das ist irgendwie nicht so ganz klar. Irgendwie schon, aber dann auch wieder nicht. Ist ja auch egal, bei den Preisen, die die für Spiele, Kino oder Musik-CDs haben wollen. Da könnte ich mir ja nur zu Weihnachten oder zum Geburtstag mal was Neues leisten. Und ab und zu kauf ich ja auch mal ein Spiel; halt dann, wenn es etwas älter und billiger geworden ist.“

Dennis: „Kennst du zufällig das Spiel „Splinter Cell“? Das soll der Hammer sein. Die haben da heute im Bus von gequatscht.“

Bag: „Jaaa ... ich schau mal kurz bei „emule“ oder „Overnet“ nach – das sind die Besten. Wenn's da nicht ist, dann kriegst du's nirgendwo.“

Dennis: „Ja, und wie geht das jetzt?“

Bag: „Na ganz einfach. In deinem Fall habe ich ja einen genauen Titel, den kann ich direkt eingeben. Wenn ich nicht genau weiß, wie ich suchen soll, oder ich weiß gar nicht wonach, dann gebe ich auch einfach mal „german“ ein. So finde ich alles: Spiele, Filme, Software – und alles ist



Suchergebnisse bei eMule. Suchbegriff: „german“

auf Deutsch. Alle Toptitel findet man dann auch so, man muss nur noch nach der Anzahl der Quellen sortieren. Toptitel haben immer ganz viele Quellen. Das geht dann auch immer recht schnell mit dem Download.“

Dennis: „Da ist ja schon was ...“

Bag: „Jepp! Doppelklick und ab die Post! Jetzt noch ein wenig Geduld und schon haben wir dein Spiel.“

Dennis: „Und wie lange dauert das jetzt?“

Bag: „Unterschiedlich. Bei Musikstücken geht's flott – die sind ja nicht so groß. Das geht dann oft schneller, als wenn man in die Stadt fahren würde, um es dort zu kaufen. Und billiger ist's allemal. In deinem Fall kann es schon etwas dauern. Ich hab' meinen Rechner ja auch nicht wie andere Tag und Nacht laufen.“

Dennis: „Was hast du denn eigentlich alles schon.“

Bag: „Kannst ja mal die Spindeln durchschau'n.“

Dennis: „Zeig mir doch mal so'n Shooter, von dem alle reden. Ich hab' sowas noch nie gespielt.“

Bag: „Später, lass' uns lieber 'ne Runde Autorennen spielen. Das macht mehr Spaß.“

Dennis: „O. k.“

nicht der Kapitulation vor dem skizzierten Problemfeld das Wort geredet werden. Vielmehr ist auch dieses Themenfeld der Jugendgefährdung im Internet innerhalb einer allgemeinen Strategie der Medienkompetenzförderung zu berücksichtigen.

6 Fazit

Es lässt sich trefflich mutmaßen, was Kinder und Jugendliche der Gegenwartsgesellschaft dazu bewegt, mitunter große Anstrengungen und Kosten auf sich zu nehmen, um mediale Hard- und Software zu erstehen (und in ihrem Freizeitbereich einen dominanten Zeitanteil darauf verwenden). Sie entwickeln dabei überdurchschnittlichen Ehrgeiz und Erfindergeist, um ihre Ziele zu erreichen.

Als Erklärungsversuch spielen sicherlich familiäres, schulisches und gesellschaftliches Umfeld eine große Rolle. Dazu gehören u. a. gesellschaftlicher Konformitätsdruck, sozialer Druck durch Peer-Groups sowie der potentielle Einfluss von Werbebotschaften in der Konsumgesellschaft. Diesem Streben werden jedoch natürliche Grenzen durch die zur Verfügung stehenden ökonomischen Ressourcen gesetzt. Doch „Not macht erfinderisch“, so dass alle Möglichkeiten – durchaus in kreativer Weise – in Erfahrung gebracht werden, um mit möglichst geringem finanziellem Einsatz u. a. auch die nicht offiziell erlaubten „Objekte der Begierde“ (z. B. Raubkopien, Umgehen von Sperren) zu erstehen.

Die obigen Ausführungen haben gezeigt, dass eine Regulierung des Computerspiele-Marktes nahezu wirkungslos ist, da „die Gegenseite“ immer wieder erfolgreich Schlupflöcher entwickelt, die das Regelwerk unterlaufen. Hier soll aber

III
WAS TUN?
OPTIONEN EINES ZEITGEMÄSSEN
JUGENDMEDIENSCHUTZES IM INTERNET

FUNKTIONSWEISE UND PRAXISTEST VON FILTERSOFTWARE FÜR JUGENDMEDIEN- SCHUTZRELEVANTE ANGEBOTE IM INTERNET

1 Einleitung

In den vorausgehenden Kapiteln wurden problematische Angebote und Kommunikationsformen exemplarisch vorgestellt, mit denen Kinder und Jugendliche im Internet konfrontiert werden können. Es handelt sich in allen Fällen um solche Inhalte, die für jeden Internetnutzer zum Zeitpunkt der Recherche frei zugänglich waren. Die präsentierten Beispiele machen deutlich, dass bisher rechtsaufsichtliche Maßnahmen und angeordnete Sperrverfügungen allenfalls im Einzelfall, nicht aber für das Gesamtangebot wirksam geworden sind. Auch die von einigen Content-Providern durchgeführten Alterskontrollen und Zugangsbeschränkungen zu ihren jugendmedienschutzrelevanten Angeboten lassen sich durch im Internet bereitstehende „Hilfsmittel“ schnell „aushebeln“. So gibt es z. B. Websites, die eine Auflistung mit gültigen Personalausweisnummern bereitstellen, die bei einigen Anbietern von Pornographie als Altersnachweis dienen.¹ Eine andere Möglichkeit, ohne Alterskontrolle und überdies kostenlos Hardcore-Pornographie nutzen zu können, bieten sog. Backdoor-Anbieter. Hier handelt es sich um Seiten von Hackern, die sich Einlass in entsprechende Angebote verschafft haben, diese kopieren und kostenfrei verfügbar machen. Die skizzierte Gemengelage führt dazu, dass Eltern, Erziehungsberechtigte und Jugendschutzorganisationen nach technischen Lösungen verlangen, mittels derer die Anwender des Internets automatische Inhaltsselektionen vornehmen lassen können. Eltern, Lehrer, Schulen, Bibliotheken etc. (in unserem Kontext als Administratoren bezeichnet), die minderjährigen Nutzern Zugang zum Internet verschaffen, sollen ihren Wert- und Normvorstellungen entsprechend entscheiden können, was diese Zielgruppe „zu Gesicht bekommen“ darf. Auf dem heimischen PC oder innerhalb von LANs sollen also Filterprogramme installiert werden, die eine entsprechende Selektionsleistung erbringen. Seit vielen Jahren wird an diesbezüglichen Programmen und Verfahren gearbeitet. Allerdings hat auch diese Form des Jugendmedienschutzes im Internet ihre „Tücken“. Im Kontext der vorliegenden Veröffentlichung wurde daher eine Studie durchgeführt, um die gängigste Filtersoftware auf ihre Leistungsfähigkeit zu testen. Die Durchführungsmodalitäten dieser Analyse und deren Ergebnisse können an dieser Stelle nicht in vollem Umfang dargestellt werden. Dem Interessierten steht allerdings die komplette Studie als Printversion oder elektronisch zur Verfügung.²

Zum Verständnis der Problematik, die mit dem Einsatz von Filtersoftware verbunden ist, sind einige grundlegende Erläuterungen notwendig, die im nachstehenden Abschnitt gemacht werden. Im Anschluss daran werden die wichtigsten Ergebnisse

¹ Diese Vorrichtung reicht nach dem neuen JMStV als alleinige Maßnahme nicht mehr aus.

² Vgl. Bierschenk (2003).

der Testreihen und die daraus resultierenden Konsequenzen dargestellt. Hinweise zur Installation finden sich am Ende dieses Beitrags.

2 Definition und Logik von Filtersoftware

2.1 Begriffsklärungen

Im allgemeinen Sprachgebrauch haben sich Begriffe wie „Filtersoftware“ oder „Filterprogramm“ für Softwaresysteme gebildet, die Internetnutzer vor ungewünschten Internetinhalten bewahren sollen. Der Funktionsumfang der Softwaresysteme besteht allerdings nicht nur im *Filtern*, sondern vor allem im *Abblocken* unerwünschter Informationen. Grundlage für Abblocken und Filtern ist das *Rating*: „Rating ist die Einschätzung und Bewertung von Informationsobjekten bezüglich der Qualität ihrer Inhalte. [...] Filter- und Abblockprogramme führen nur das aus, was durch Rating festgelegt wurde.“³

Das Rating vollzieht sich hierbei nach definierten Regeln, die festlegen, welche Informationen gefiltert oder abgeblockt werden sollen. Die eigentliche Leistung des Filterns oder Abblockens geschieht dann durch die entsprechende Software. Umgangssprachlich, aber auch in der Literatur wird häufig nicht zwischen diesen beiden unterschiedlichen Verfahrensweisen differenziert:

- „Filtern ist die positive Leistung, das an Information bereitzustellen, was gewünscht ist. Dabei werden den Nutzern von Internetdiensten ausschließlich Informationen zugestellt, die einem vorab definierten Profil entsprechen.“⁴ Im vorliegenden Zusammenhang ist vor allem das sog. „kognitive Filtern“ von Bedeutung: Es beruht auf einmal getroffenen Norm- bzw. Wertentscheidungen, die im Kern beharrlicher Natur sind.⁵ In Filtersystemen werden Positivlisten angelegt, in denen URLs oder IP-Adressen aufgenommen werden, die den Zugriff auf Informationen ausschließlich aus dieser Menge erlauben. In der Praxis stellt dies den Nutzer allerdings vor Probleme, die später erläutert werden.
- „Abblocken ist das inverse Gegenstück zum Filtern, also die negative Leistung, das fernzuhalten, was nicht gewünscht ist. Durch Blocken, sei es in Auftrag gegeben oder sei es von Dritten verordnet, wird der Zugriff auf definierte, durch ein Rating-Verfahren qualifizierte Information verweigert. Der Benutzer erfährt gar nicht, dass die so klassifizierte Information existiert; höchstens kann der Auftraggeber des Abblockverfahrens darüber informiert werden, dass jemand

³ Kuhlen (2000), S. 372.

⁴ Kuhlen (2000), S. 372.

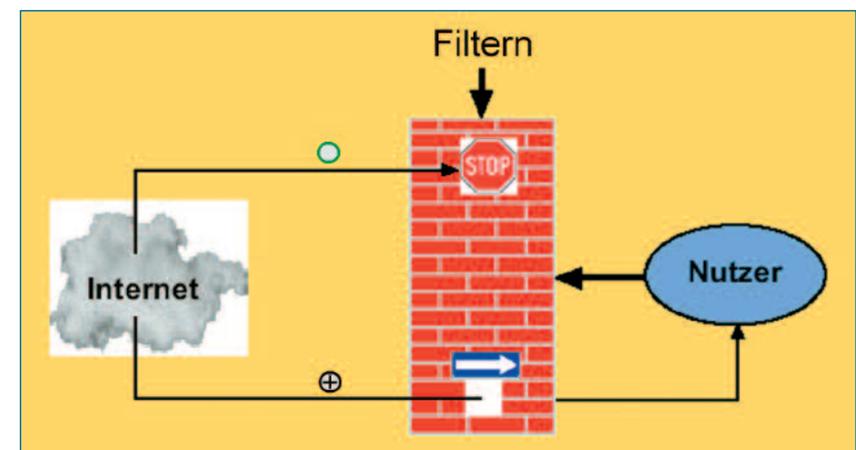
⁵ Vgl. ebd., S. 373.

versucht hat, sich Informationen zu verschaffen, die nach dem Abblockprofil ihm nicht zugebilligt werden.“⁶

Zusätzlich wird *aktives* Abblocken von *passivem* Abblocken unterschieden:

- Unter *aktivem* Abblocken wird verstanden, dass der Nutzer der Blocking-Systeme die zu blockenden Informationen definieren oder aber bestehende Blocking-Systeme nach eigenen Bedürfnissen konfigurieren kann. Als Mindestanforderung gilt, dass der Nutzer die Funktionsweise der jeweiligen Systeme und die damit verbundenen Wertvorstellungen der Hersteller für sich akzeptieren kann.⁷
- *Passives* Abblocken zeichnet sich dadurch aus, dass Andere für den Nutzer entscheiden, welche Informationen unzugänglich sein sollen.

Wenn im Folgenden ganz allgemein von Filtersystem, Filtersoftware etc. gesprochen wird, dann kann sich dies sowohl auf die Funktionalität des „Filterns“ als auch des „Abblockens“ beziehen. Häufig basieren Filterprogramme auf einem Mischsystem, das beide Funktionalitäten einschließt.



⊕ = positiv bewertete Seiten, ⊖ = alle sonstigen Seiten

Schematische Darstellung des Filterns

⁶ Kuhlen (2000), S. 372.

⁷ Vgl. Kuhlen (2000), S. 375.

2.3 Filterverfahren

Wie beim Site-Blocking-Verfahren werden auch beim Filterverfahren URL-Datenbanken erstellt. Diese *Positivlisten* dienen als Informationsmenge, auf die ausschließlich zugegriffen werden darf. Die Menge der auf Positivlisten aufgeführten Websites unterschreitet bei den meisten Systemen bei weitem die Menge der durch Negativlisten verbotenen Sites. Auch die Positivlisten sind oftmals nicht einzusehen, sodass der Nutzer zu viele Versuche benötigt, bis eine zugelassene Website gefunden wird. Eine Lösung böte sich in einem systemeigenen Verzeichnis der erreichbaren Websites, wie es wenige Systeme implementiert haben. Da die meisten Filtersysteme für den angloamerikanischen Markt konzipiert wurden, befinden sich bei diesen Software-Systemen ausschließlich englischsprachige Websites auf den Positivlisten, weshalb sie für den deutschen Markt wenig tauglich sind.

2.4 Rating

2.4.1 Rating-Verfahren

Mitte der 1990er Jahre wurden die ersten Rating-Systeme entwickelt. Ziel war es, die stetig steigende Anzahl von Websites und – damit verbunden – die wachsende Menge an jugendgefährdenden Informationen einer Bewertung zu unterziehen. Da die Bewertung der Websites möglichst objektiv vorgenommen werden sollte, versuchte man mit Hilfe von Rating-Systemen eine Vorlage zu schaffen, um die betreffenden Inhalte nach einheitlichen Maßstäben beurteilen zu können. Die Bewertung kann einerseits durch

- ein so genanntes First-Party-Rating geschehen, bei dem der Autor der Website deren Inhalt nach den jeweiligen Kriterien selber bewertet,
- oder durch ein Third-Party-Rating, bei dem „unabhängige Fachleute in Selbstorganisation“⁹ die Bewertung übernehmen.

Rating-Systeme enthalten die Kategorienschemata, die von Rating-Services erstellt wurden. Die verschiedenen Rating-Systeme unterscheiden sich sowohl hinsichtlich ihres Inhalts als auch in der Komplexität ihres Aufbaus. Rating-Systeme verfolgen das Ziel, eine einheitliche Bewertung von Internet-Inhalten zu realisieren. Das Konzept steht und fällt vor allem mit der Akzeptanz der Content-Provider. Nur wenn ein erheblicher Prozentsatz aller Websites von den Content-Providern einem

eigenen Rating unterzogen wird, können die Nutzer diese Systeme als Blocking- und Filtersystem nutzen, ohne Gefahr zu laufen, dass etliche Websites nicht angezeigt werden, die eigentlich ihren Voreinstellungen entsprochen hätten. Es besteht zwar die Möglichkeit, dass die Inhalte durch Rating-Services bewertet werden, egal ob im Auftrag der Content-Provider oder ohne deren Auftrag, aber gerade der zweite Fall birgt erhebliche Gefahren für den freien Informationsaustausch, da der Content-Provider i. d. R. nicht von der Tatsache erfährt, dass seine Seite bewertet wurde, geschweige denn, wie die Bewertung ausgefallen ist. Das Ergebnis einer Bewertung wird in ein PICS-Label umgewandelt und der Website zugeordnet.

Möchte der Autor einer Website die Bewertung des Inhalts selber vornehmen, wählt er hierfür ein oder mehrere Rating-Systeme aus und bewertet die Inhalte nach den vorgegebenen Kategorien. Das Ergebnis seiner Bewertung sendet er an einen Rating-Service, beispielsweise die ICRA (s. u.). Dieser sendet nach Verifizierung ein PICS-Label (s. u.) an den Autor zurück. Das PICS-Label wird daraufhin vom Autor in den HTTP-Header¹⁰ seiner Website übertragen. Dieses Label gilt für die gesamte Website (also den kompletten Internetauftritt, der über eine URL erreicht werden kann). Zusätzlich kann der Content-Provider auch Web-Seiten (also einzelne HTML-Dokumente) einzeln bewerten. Diese werden dann bei den Filter- und Abblockprozessen dem allgemeinen Label der Website vorgezogen. Wird die Website von Dritten bewertet, senden diese die Bewertungen an die betreffenden Rating-Services oder an selbstständige „Labeling-Bureaus“, welche die Label verwalten.

Im Laufe der letzten Jahre haben verschiedene Organisationen und Interessengemeinschaften unterschiedliche Rating-Systeme und technische Grundlagen für die maschinenlesbare Umsetzung der Rating-Systeme entwickelt, von denen die Wichtigsten nachfolgend erläutert werden.

2.4.2 Rating-Systeme

2.4.2.1 Das Auszeichnungs-Format PICS

Das Auszeichnungs-Format  PICS ist im eigentlichen Sinne kein Rating-System, dient aber für die nachfolgend skizzierten Systeme als „technische“ Grundlage der Dokumentenkennzeichnung. 1996 wurde ein Standard zum Erstellen von Metadaten vom W3-Consortium entwickelt. Der Name dieses Standards lautet Platform

¹⁰ Der HTTP-Header ist im Quelltext vorangestellt und enthält u. a. Metainformationen, welche den Inhalt von Websites und Dokumenten beschreiben sollen. Diese Informationen werden beispielsweise von Suchmaschinen genutzt, um die Dokumente thematisch zuzuordnen zu können.

⁹ Kuhlen (2000), S. 379.

for Internet Content Selection (PICS).¹¹ Dieser Standard ist die technische Grundlage für Rating-Systeme und ermöglicht die Vergabe einer Signatur, die PICS-Label genannt wird. Die Übermittlung der mit PICS-Labels versehenen Websites kann auf drei Wegen vonstatten gehen:¹²

- Versucht ein Nutzer eine Website zu erreichen, die von einem Content-Provider selbst bewertet wurde, wird beim Ladevorgang ein Abgleich des im Quelltext eingefügten PICS-Labels mit den vom Nutzer vorab definierten Parametern vorgenommen. Verstößt die Bewertung gegen eine oder mehrere Parameter, wird die Website abgeblockt.
- Wenn der Nutzer eine Website anwählt, wird zunächst eine Verbindung zu dem ausgewählten Rating-Service hergestellt. Dieser sendet das PICS-Label der ausgewählten Website. Entspricht das Label den voreingestellten Parametern, wird die Website geladen.
- Der Nutzer hat vorab ein Paket mit PICS-Labels von einem Label-Bureau bezogen. Beim Ladevorgang der angewählten Website wird diese mit den vorhandenen PICS-Labels verglichen. Ist das Label nicht vorhanden oder verstößt seine Bewertung gegen die Voreinstellung, wird sie nicht geladen.

Ein weiterer Bestandteil von PICS sind die PICSRules. Diese geben z. B. Access-Providern die Möglichkeit, nur Websites zur Verfügung zu stellen, die bestimmten Kriterien entsprechen. Zudem können PICSRules als Grundlage dienen, Filterungen und Blockierungen bei der Ausgabe von Trefferlisten nach einer Suchanfrage bei Suchmaschinen direkt durchzuführen.¹³ Nur die entsprechenden Seiten mit der voreingestellten Spezifizierung werden dann in der Trefferliste angezeigt. Eine weitere Entwicklung des W3-Consortiums, um die Vergabe von PICS-Labels zu verbessern, ist DSig. DSig ist eine digitale Signatur, die eine verschlüsselte Aussage formuliert¹⁴.

PICS und die damit verbundenen Rating-Systeme werden kontrovers diskutiert. Die Befürworter sehen darin die Möglichkeit, ohne staatliche Zensurmaßnahmen unzulässige Internet-Inhalte auszuschließen und jugendgefährdende Inhalte nur Berechtigten zugänglich zu machen. Die Gegner sehen aber gerade in der Selbstzensur große Probleme und argumentieren, dass der Jugendschutz dafür herhalten muss, die freiheitliche Struktur des Internets zu beschneiden. So ist es beispiels-

weise vorstellbar, dass die gängigen Browser nur noch mit PICS-Labels versehene Websites zulassen, was einer Zwangsbewertung aller Internet-Inhalte gleich käme.

2.4.2.2 SafeSurf

SafeSurf wurde als erstes Rating-System im Dezember 1995 auf den Markt gebracht. Es enthält 10 verschiedene Kategorien mit neun Abstufungen (z. B. Vulgärsprache, Nacktdarstellungen, Gewalt). Kategorie SS~000 gibt eine Bewertungsgrundlage, für welche Altersgruppen die zu bewertenden Websites geeignet sind, die Kategorien SS~001 – SS~00 A dienen als Grundlage für eine inhaltliche Bewertung der Websites.

2.4.2.3 ICRA und INCORE

Die ↗ Internet Content Rating Association (ICRA) ist eine gemeinnützige Organisation, die 1999 von führenden Internetfirmen, wie z. B. Microsoft, AOL, T-Online, Tiscali u. v. a., gegründet wurde. Die Vorgängerorganisationen Recreational Software Advisory Council (RSAC) und Recreational Software Advisory Council for the internet (RSACi) gingen hierin auf.

„Die ICRA hat sich die Entwicklung, Einführung und Verwaltung eines international anerkannten, freiwilligen Selbstklassifizierungssystems zum Ziel gesetzt, das Internetbenutzern rund um die Welt die Möglichkeit bietet, den Abruf von Inhalten zu unterbinden, die – insbesondere für Kinder – als schädigend empfunden werden.“¹⁵

Hierfür steht auf der Homepage der ICRA ein Fragebogen bereit, den der Content-Provider ausfüllen muss.¹⁶ Das ICRA-System ist – verglichen mit dem Vorgänger der RSACi – in zusätzliche Kategorien aufgliedert, und die einzelnen Kategorien besitzen eine feinere Unterteilung. Ebenso wurde berücksichtigt, in welchem Kontext die Inhalte auftreten können.

Das Internet Content Rating for Europe (INCORE) ist ein Gremium, welches sich aus Vertretern des Europarats, des Europaparlaments, Vertretern der Wirtschaft und Organisationen wie beispielsweise der Bertelsmann Stiftung zusammensetzt. Von der Europäischen Union (EU) im Rahmen des „Aktionsplans für ein sicheres Internet“ finanziert, zielt die INCORE darauf ab, ein Rating-System zu entwickeln,

¹⁵ Homepage der Internet Content Rating Association (2003 a).

¹⁶ Vgl. Homepage der Internet Content Rating Association (2003b).

¹¹ Vgl. Secorvo Security Consulting GmbH (1999), S. 73 ff.

¹² Vgl. Kuhlen (2000), S. 379.

¹³ Vgl. Secorvo Security Consulting (1999), S. 76.

¹⁴ Diese DSig dient als zusätzliche kryptographische Sicherung dafür, dass das PICS-Label auch „echt“ ist.

das europäische Moral- und Wertvorstellungen widerspiegeln soll. Im Gegensatz zu den bisherigen Rating-Systemen, die vor allem von amerikanischen Organisationen entwickelt wurden und somit ein Spiegel deren Moral- und Wertvorstellungen sind. Um eine möglichst breit gefächerte Aufnahme der länderspezifischen Moral- und Wertvorstellungen zu erhalten, hatte INCORE auf seiner Homepage einen Fragebogen hinterlegt, den möglichst viele EU-Bürger ausfüllen sollten. Die Resultate der Befragung sind im ICRA-Kategoriensystem mit aufgegangen. Die Homepage der INCORE ist seit Anfang des Jahres 2003 nicht mehr existent.

Bislang werden Rating-Systeme von Content-Providern relativ selten angewandt. Einen Aufschwung werden sie – allen voran das ICRA-Kategoriensystem – erfahren, wenn viele Content-Provider ihre Websites deshalb bewerten, um möglichst einfach zu gewährleisten, dass ihre Angebote nicht gegen den JMStV verstoßen. Dieser sieht es als ausreichende Maßnahme an, wenn Anbieter von jugendgefährdenden Inhalten diese über ein Rating-System bewerten.

3 Filtersoftware im Praxistest

3.1 Beschreibung der Produkte

Derzeit sind auf dem Markt ca. 50 verschiedene Filtersysteme erhältlich, von denen jedoch nur wenige überhaupt für deutsche Anwender geeignet sind. Wenngleich keine Statistik über die Verbreitung von Filtersoftware in Deutschland vorliegt, werden in der Literatur drei Systeme besonders hervorgehoben, die als die populärsten für deutsche Anwender angesehen werden können: CyberPatrol, Cybersitter und Net Nanny. Diese drei Systeme wurden daher in die Testreihe aufgenommen. Als vergleichsweise neues Angebot ist die OrangeBoxWeb Home der Firma Cobion

Produkt	Getestete Version	Betriebssysteme	Mögliche Grundfunktionalität
CyberPatrol	6.1.0	Windows, ohne 95	primär Site-Blocking; auch Keyword-Blocking und Site-Filter
Cybersitter	2003	Windows	primär Keyword-Blocking; auch Site-Blocking
Net Nanny	5.0	Windows, ohne 95	Keyword- und Site-Blocking
OrangeBoxWeb Home	Startversion	Windows	Site-Blocking und Site-Filter nach einem automatischen Indexierungsverfahren
ICRAfilter	1.09	Windows, nur XP, NT und 2000	Site-Blocking, Site-Filter. Auf das ICRA-Ratingsystem abgestimmt.

Übersicht über die ausgewählten Filtersysteme

anzusehen, die auf einem völlig anderen Filterverfahren aufbaut als alle sonstigen Systeme; es wurde deshalb ebenfalls berücksichtigt. Zusätzlich wurde der ICRA-Filter in die Testreihe mit einbezogen, da er einerseits in den meisten Blocking- und Filtersystemen und in den gängigen Browsern integriert ist,¹⁷ andererseits das Rating nach dem ICRA-Standard von der Europäischen Union als zukunftsweisende Technologie angesehen wird. Die Tests wurden auf einem PC mit dem Betriebssystem Windows XP getestet, da die meisten Systeme nur auf PCs mit den Betriebssystemen Windows XP, Windows NT und Windows 2000 funktionieren.

3.1.1 CyberPatrol

CyberPatrol wurde bereits 1995 von der Firma SurfControl auf den Markt gebracht.¹⁸ Das Herzstück dieser Filtersoftware sind die Cyber-Listen. Zunächst ist hier als schwarze Liste die CyberNOT-Liste zu nennen. Hierin werden anhand der Definition von CyberPatrol für Kinder und Jugendliche ungeeignete Websites aufgenommen. Es handelt sich hierbei also um ein Site-Blocking-Verfahren, bei dem die zu sperrenden Websites in 13 Kategorien aufgeführt sind. Diese können vom Anwender einzeln ausgewählt bzw. ausgeschlossen werden. Über die Anzahl der Websites, die in der CyberNOT-Liste aufgeführt sind, macht der Hersteller keine konkreten Angaben. Auf der Homepage eines offiziellen Vertriebspartners von CyberPatrol in Deutschland befindet sich jedoch die Aussage, dass ein wöchentliches Update von ca. 1.600 Websites vorgenommen wird.¹⁹

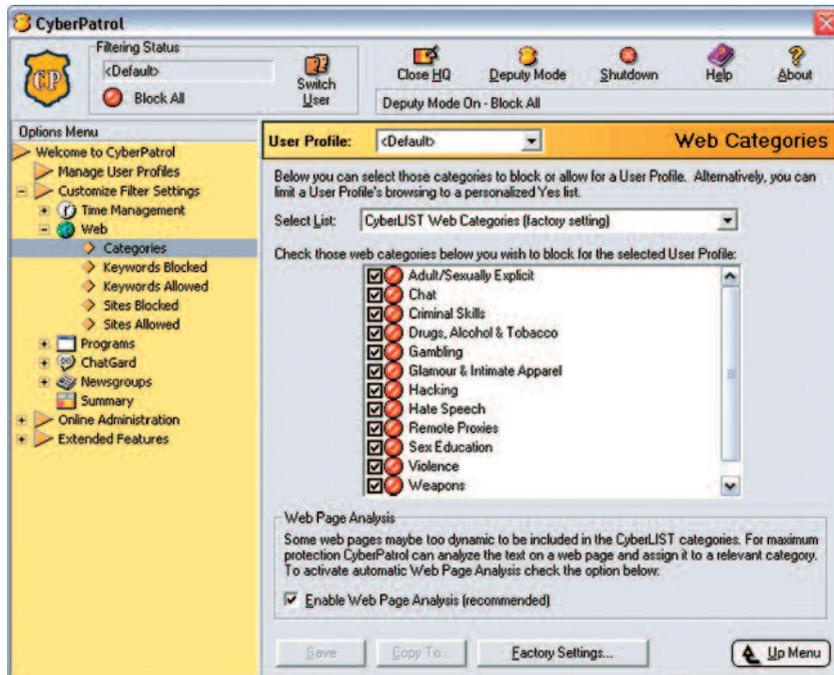
Die den Kategorien zugeordneten Websites sind für den Anwender nicht einsehbar. CyberPatrol gibt dem Anwender die Möglichkeit, die schwarze Liste durch eigene Einträge zu erweitern. Die Bewertung und Kategorisierung der Inhalte werden redaktionell durchgeführt. Falls eine aufgerufene Site nicht in der CyberNOT-Liste vorhanden ist, werden die Sites durch ein Keyword-Blocking-Verfahren, Cyberpattern genannt, bewertet und ggf. geblockt.

Zudem existiert als weiße Liste die CyberYES-Liste, in der Websites aufgeführt sind, die aufgerufen werden dürfen. Es handelt sich hierbei also um eine Filterung. Die CyberYES-Liste kann zudem dafür genutzt werden, um Ausnahmen zu den in der CyberNOT-Liste aufgeführten Websites zu erlauben. Darüber hinaus lassen sich über CyberPatrol Chats, Newsgroups und E-Mail-Dienste komplett sperren. Eine Sperrung von Websites wird nicht nur mittels einer eigenen Meldung angezeigt, sondern die Sperrung wird begründet. Als weitere Funktionen bietet CyberPatrol: Zeitmana-

¹⁷ Die OrangeBoxWeb Home als eigenständiges Rating-System bietet diese Funktion nicht an.

¹⁸ In der Testreihe wurde die neueste erhältliche Version 6.1.0 getestet.

¹⁹ Vgl. Homepage der PAN AMP AG (2003).



CyberNot-Kategorien



CyberPatrol Sperrungsanzeige

gement, Kontrolle von lokalen Programmen, Protokollfunktionen und Multiuser-Fähigkeit.

3.1.2 Cybersitter

Cybersitter ist eine Filtersoftware der Firma Solid Oak, die wiederum ein „Ableger“ der christlich-fundamentalistischen Elternorganisation „Focus on the family“ ist.²⁰ Die Hauptfunktion von Cybersitter ist das Keyword-Blocking, das nach Angaben des Herstellers auf ca. 300 Keywords beruht, die für den Anwender nicht einzusehen sind. Unterstützt wird das Keyword-Blocking durch eine Site-Blocking-Funktion, in deren schwarzen Listen ca. 30.000 Websites aufgenommen wurden. Sowohl die Keyword- als auch die Site-Blocking-Listen können durch den Anwender erweitert werden, indem entsprechende Wörter und Websites in der Registerkarte „Bad Sites, Words and Phrases“ eingetragen werden. Von Cybersitter vorab in den Listen auf-

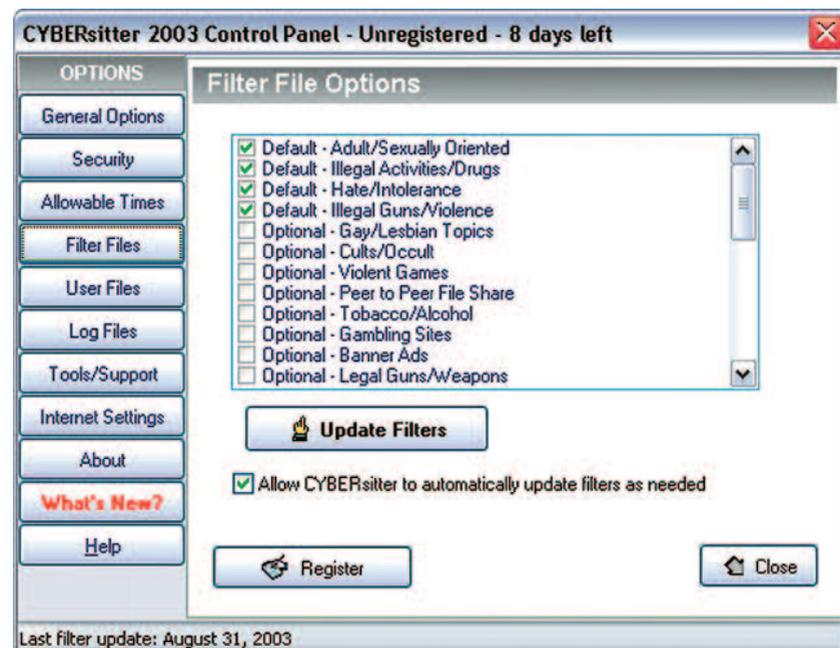


Erweiterung der schwarzen Listen bei Cybersitter 2003

20 Vgl. Richard (2001), S. 72.

genommene Websites können durch Eintragung in der Registerkarte „Always Allowable Sites“ wieder zugelassen werden. Hierbei stellt sich als Problem, dass einerseits kein Einblick in die schwarzen Listen gewährt wird, und andererseits die Sperrungen von Cybersitter nicht eindeutig als solche erkennbar sind. Die Anzeige von Sperrungen erfolgt i. d. R. durch eine Browser-Fehlermeldung. In einigen Fällen wurde anstatt der angewählten Site eine thematisch vollkommen andere Site geöffnet.²¹

Cybersitter verfügt über nur eine Einstellung für alle Nutzer, d. h. es wird kein Unterschied gemacht zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Einzig das totale Abschalten des Systems lässt Erwachsenen die Möglichkeit, ohne Cybersitter zu surfen – es sei denn, man besitzt Administratorenrechte. Auf der Website „www.Cybersitter.com“ besteht für jeden Nutzer die Möglichkeit, ungeeignete Sites anzuzeigen. Nach einer weiteren redaktionellen Prüfung werden diese ggf. den



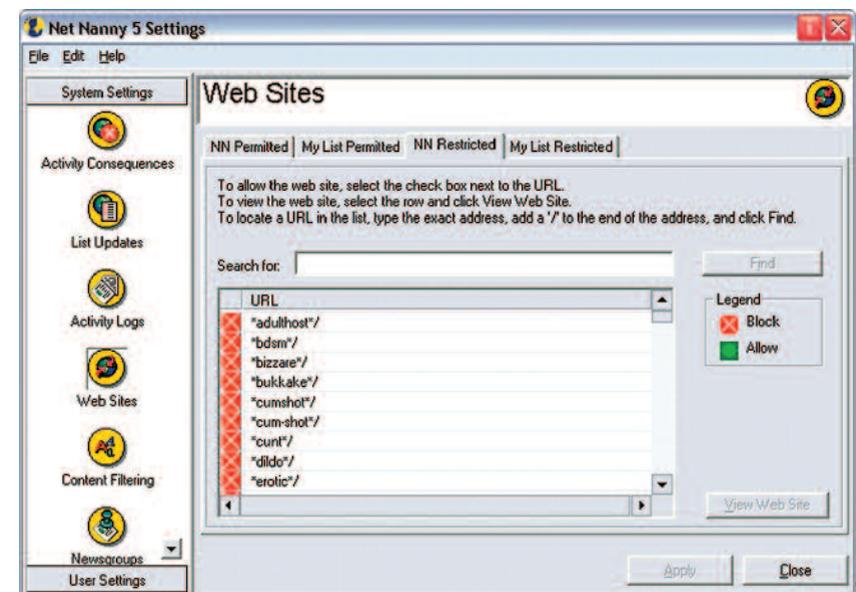
Grundeinstellungen Cybersitter 2003

²¹ Kurioserweise war die am häufigsten geöffnete Website die Homepage des Buckingham-Palace.

schwarzen Listen beigefügt. Cybersitter ermöglicht die optionale Sperrung anderer Internetdienste wie Chats, E-Mail, FTP, Peer-to-Peer oder Usenet-Anwendungen. Allerdings können diese Dienste nur komplett gesperrt werden, unabhängig davon, ob über sie jugendgefährdende Inhalte verbreitet werden oder nicht. Als weitere Funktionen bietet die Software: Zeitmanagement, Protokollfunktion und eine systemeigene Suchmaschine.

3.1.3 Net Nanny

Net Nanny wurde von der Firma BioNet LLC – bereits in der Frühzeit des WWW – 1994 auf den Markt gebracht. Die Hauptfunktionen von Net Nanny sind in gleichem Maße Keyword- und Site-Blocking. Nach Angaben des Herstellers befinden sich über 50.000 Websites und mehr als 300 Wörter in den Listen.²² Die Listen sind für den Anwender einzusehen und erweiterbar, ebenso können in den Listen vorhandene Keywords und Websites zugelassen werden. Die Keyword-Listen bestehen ausschließlich aus englischen Wörtern. Nach Angaben des Herstellers wird eine



Net Nanny Filterlisten

²² Vgl. Homepage von Net Nanny (2003).

Seite nach diesem Verfahren erst komplett gesperrt, wenn mindestens fünf Keyword-Verstöße auf einer Website auftreten. Bei weniger als fünf Verstößen wird die Site zugelassen, und nur die betreffenden Wörter werden geschwärzt. Sollte die Software aktiv werden, wird dies für den Nutzer sichtbar (s. u. Sperrungsanzeige).

Die Site-Blocking-Listen bestehen zum größten Teil aus Websites mit den Top-Level-Domains .com, .org und .net und sind zumeist englischsprachig. Dennoch befinden sich auch vereinzelte Websites mit der Top-Level-Domain .de in den Listen. Des Weiteren enthält Net Nanny eine „weiße Liste“ mit kindgerechten Websites. Die Listen werden laut Hersteller regelmäßig erneuert und stehen für den Anwender zum kostenlosen Download zur Verfügung. Die Listen werden von Mitarbeitern und unabhängigen Organisationen erstellt. Darüber hinaus erlaubt Net Nanny den Import von externen Filterlisten sowie den Export der eigenen Filterlisten. Eine Sortierung nach einzelnen Kategorien gibt es bei Net Nanny nicht. Somit ist eine Feinabstimmung auf die Anforderungen der einzelnen Nutzer nicht möglich. Anstelle dessen kann der Anwender aus folgenden vier Einstellungen auswählen:

- Keyword- und Site-Blocking
- Nur Site-Blocking
- Nur Filterung, also Seiten aus der weißen Liste werden zugelassen
- Uneingeschränkter Zugriff

Net Nanny blockiert zudem optional den Zugang zu Chats, P2P-Netzwerken, Online-Spielen und Newsgroups. Zudem kann der Anwender lokale Anwendung, z. B. Bild-



Net Nanny Sperrungsanzeige

betrachtungsprogramme, Spiele etc. sperren. Als weitere Funktionen werden Multi-User-Tauglichkeit, Zeitmanagement und Protokollfunktion angeboten. Der ICRA- und der SafeSurf-Filter können zugeschaltet werden, in diesem Fall ist die Net Nanny-Funktion jedoch ausgeschaltet.

3.1.4 OrangeBoxWeb Home

Die OrangeBoxWeb Home ist ein Gemeinschaftsprojekt der Firmen *Cobion AG* und *Datapol GmbH*. Die Client-Software wurde von Datapol entwickelt, die Indizierung der Websites übernimmt Cobion.²³

„Der Cobion Content Filtering Process erfasst methodisch und vollautomatisch das komplette Internet und kategorisiert und bewertet jede Webseite nach ihrem Inhalt. Dabei kommt eine einzigartige Technologie als Kombination von Textklassifikation und Bilderkennung zum Einsatz, die durch Verbinden von semantischer und bildbezogener Analyse ein exaktes Klassifizieren von Webseiten ermöglicht.“²⁴

Die OrangeBoxWeb Home ist also ein automatisch indiziertes Rating-System, das ein von der Firma Cobion selbstentwickeltes Rating-System nutzt. Nach Angaben des Herstellers befinden sich ca. 15 Mio. Websites in den Kategorien.²⁵ Die große Anzahl lässt sich durch die automatische Suche und Indexierung, vergleichbar mit der einer Suchmaschine, erklären. Das bedeutet, dass von einer bekannten Website ausgehend ein Crawler, der die Hyperlinkstruktur des Internets nutzt, auf weitere Websites stößt, diese indiziert und eventuelle Hyperlinks weiter verfolgt. Somit wird auch eine regelmäßige Überprüfung bereits indizierter Websites und ggf. eine Neubewertung der Inhalte durchgeführt. Dabei werden sowohl Texte als auch Bilder analysiert. Die Auswertung der Texte erfolgt mittels Bestimmung von Worthäufigkeiten, die in einer kontextsensitiven Analyse eingebettet sind. Es wird nicht nur ermittelt, wie oft ein Wort vorkommt, sondern ob es im Zusammenhang mit anderen eindeutigen Wörtern auftritt. Nach Angaben des Herstellers ist diese Methode ab einer bestimmten, nicht näher genannten Textmenge nahezu fehlerlos. Bei Texten geringen Umfangs wird die Bewertung nur über die reine Worthäufigkeit ermittelt. Darüber hinaus werden die auf den Websites positionierten Bilder analysiert. Von einer detaillierten Darstellung der Bildanalyse, die sich aus verschiedenen Bilderkennungs- und Bildbewertungssystemen zusammensetzt, wird hier abgesehen. Letztlich werden die durch Bild- und Textanalyse gewonnenen

²³ Homepage der Datapol GmbH (2003 a).

²⁴ Cobion (2003), S. 2.

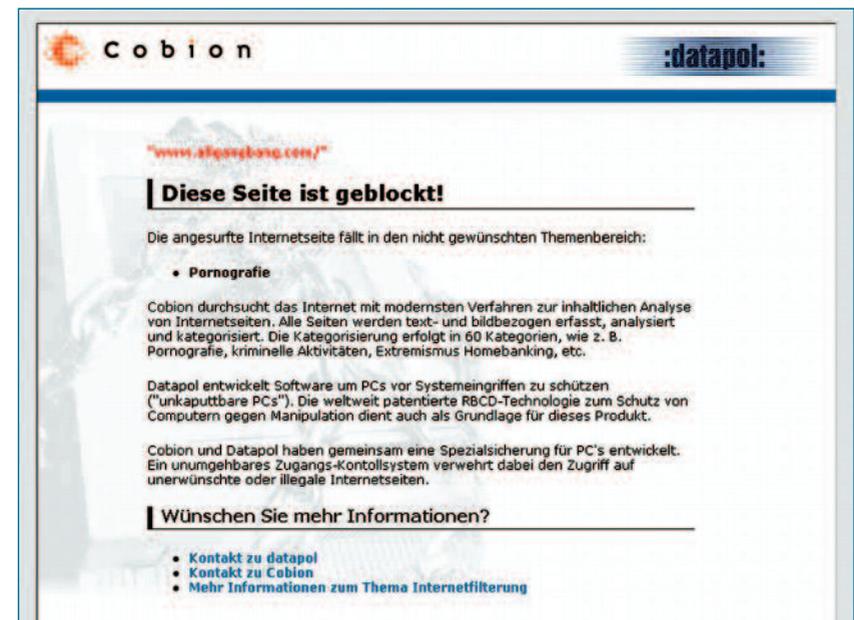
²⁵ Vgl. ebd.

Anhaltspunkte zusammengefasst und das Ergebnis einer von 58 Kategorien zugeordnet, die sich nach Angaben des Herstellers in 16 Haupt- und 42 Unterkategorien aufteilen. Diese Kategorien sind nicht nur nach jugendgefährdenden Aspekten erstellt, sondern versuchen das Internet nach sämtlichen Inhalten einzuteilen.

Die ausgewählten Kategorien können als zugelassen oder verboten gekennzeichnet werden. In der Grundeinstellung kann zudem bestimmt werden, ob die markierten Kategorien als Grundlage für Abblocken oder Filtern dienen sollen. In der Testreihe wurde nur die Blocking-Funktion getestet. Für die Testreihe wurden nur solche Kategorien ausgewählt, die jugendgefährdende Inhalte aufweisen. Eine Sperrung wird nicht nur mittels einer eigenen Meldung angezeigt, sondern auch begründet. Es ist möglich, Ausnahmen zu den markierten Kategorien durch Einträge in einer „White- oder Black-List“ festzulegen. Websites, die zum Zeitpunkt der Anfrage noch



OrangeBox Grundeinstellungen



Sperrungsanzeige OrangeBox

nicht in das Kategoriensystem aufgenommen wurden, werden je nach Einstellung vorerst geblockt oder zugelassen und anschließend indexiert. Als weitere Funktionen werden angeboten: Multi-User-Fähigkeit, Dialer-Schutzvorrichtung, Zeitmanagement und Protokollfunktion.

Ein großer Vorteil der OrangeBoxWeb Home ist die Tatsache, dass es sich um ein deutschsprachiges Produkt handelt, was die Installation und Konfiguration des Systems gegenüber den vorgenannten Blocking- und Filtersystemen vereinfacht.

3.1.5 ICRAfilter

Der ICRAfilter ist in seiner Funktionalität auf das ICRA-Kategoriensystem (s. o.) abgestimmt. Das System steht als Freeware-Version zum Download bereit.²⁶ Nur der Administrator hat die Möglichkeit, den Filter downzuloaden und die Einstellungen

²⁶ Homepage der Internet Content Rating Association (2003c).

des ICRAfilters für die Nutzer vorzunehmen. Es können nur Sites geblockt bzw. gefiltert werden, auf denen ein PICS-Label angebracht wurde. Mit der Akzeptanz des ICRA-Kategoriensystems steht und fällt die Wirksamkeit des Filters. Da bislang nur sehr wenige Seiten mit PICS-Labels ausgezeichnet sind, muss für alle anderen Websites eine generelle Einstellung vorgenommen werden, ob diese zugelassen oder geblockt werden sollen. Ersteres beeinträchtigt die Blocking-Funktion zurzeit so stark, dass jugendgefährdende Sites, die nicht gelabelt wurden, zugelassen werden. Die Einstellung, alle Sites zu blocken, die kein PICS-Label besitzen, bedeutet im derzeitigen Stadium ein rigoroses Abblocken der meisten Websites, was dementsprechend ein starkes Overblocking (s. u.) verursacht. Als weitere Funktion bietet der ICRAfilter den Import so genannter Schablonen an. Dies sind URL-Listen verschiedener Organisationen. Derzeit stehen lediglich vier Schablonen zur Verfügung:²⁷

- Mit dem *Filter Tobacco* werden Websites abgeblockt, die als Inhalt Tabak oder die Werbung für Tabakprodukte beinhalten. Die URL-Liste ist nicht einsehbar. Da es sich aber um eine amerikanische Organisation handelt, wird sich die URL-Liste hauptsächlich aus englischsprachigen Websites zusammensetzen.
- Der *Hate-Filter*, der von der Anti-Defamation-League, bereitgestellt wird. Die Anti-Defamation League (ADL) bekämpft Antisemitismus, alle Formen von Fanatismus sowie den internationalen Terrorismus.²⁸
- Eine *White-List* von ca. 5.000 deutschen Websites, die von „www.kidstation.de“ zusammengestellt wurde. Kidstation ist eine Initiative des Ölkonzerns ARAL. Nachteilig ist, dass diese Liste nicht einzusehen ist, und sich die Suche nach zugelassenen Websites als sehr mühsam erweist. Es sind augenscheinlich sehr bekannte, auf Kinder abgestimmte Websites in dieser Liste nicht enthalten.²⁹ Auf der Homepage ist allerdings ein Webkatalog namens K-Finder, in dem mehrere hundert kindgerechte Websites aufgenommen wurden.³⁰ Um den Einfluss von ARAL auf den Webkatalog zu testen, wurde eine Suchanfrage nach Greenpeace gestartet. Es wurden zehn offizielle Greenpeace-Seiten angezeigt.
- Eine ebenfalls auf den deutschen Markt abgestimmte Schablone von *JusPro*, bei der nicht festzustellen war, ob es sich um eine Positiv- oder Negativliste handelte. Gefördert wird diese Schablone von Providern, wie *Beate Uhse*, die pornographisches Material anbieten. Dieses Programm liegt der KJM seit kurzem zur offiziellen Anerkennung vor.³¹

27 Vgl. Homepage der Internet Content Rating Association (2003d).

28 Vgl. Homepage der Internet Content Rating Association (2003d).

29 Kidstation kennt z. B. die kindgerechte Linksammlung unter der URL „www.multikids.de“ nicht.

30 Vgl. Homepage der Kidstation GmbH (2003).

31 Vgl. Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten, 2003.



Einstellung der Schablonen für den ICRAfilter

3.2 Auswahl der Testseiten

Die vorgestellten Softwareprodukte sind in ihrer Funktionalität vor allem auf das World Wide Web ausgerichtet. In diesem Internetdienst stehen Inhalte mit einer gewissen Beständigkeit zur Verfügung. Die Inhalte der anderen Dienste wie Chat, P2P-Netzwerke oder Newsgroups unterliegen hingegen einem raschen Wandel, so dass Filtersysteme keine ständigen Einstufungen der Inhalte vornehmen können. Hier bleibt also lediglich die Möglichkeit, den Zugang zu diesen Diensten komplett zu sperren. Aus diesem Grund wurde die nachfolgend vorgestellte Testreihe auf Inhalte des WWW beschränkt. Um die Filtersoftware zu testen, wurde eine Auswahl von 234 Websites zusammengestellt, die unter drei Kategorien fallen:

- Websites pornographischen Inhalts, die nach § 184 StGB verboten oder nach § 4 JMStV unzulässig sind. In dieser Kategorie wurden insgesamt 105 Websites getestet.
- Websites gewaltverherrlichenden Inhalts, die nach den §§ 111, 129, 129 a, 130 a und 131 StGB verboten oder solche, die jugendgefährdend sind (getestet

wurden 20 Seiten), sowie Websites drogenverherrlichenden Inhalts (getestet wurden 40 Seiten).

- Websites, deren Inhalt nach den §§ 86, 86 a, 130, 166 und 185 ff. StGB verboten oder solche, die jugendgefährdend sind. Hierunter wurden 54 Websites aus dem Bereich „Politischer Extremismus und Rassismus“ und 15 Websites aus dem Bereich „Religiöser Extremismus und Fanatismus“ getestet.³²

Die Wirksamkeit der einzelnen Filtersysteme hat immer zwei Seiten. Im Vordergrund steht die Effektivität des Systems, Websites jugendgefährdenden Inhalts unzugänglich zu machen. Die Kehrseite stellt hierbei das Problem des *Overblockings* dar. Darunter wird verstanden, dass Websites *nicht* zugänglich gemacht werden, die aus der Perspektive des Jugendschutzes unbedenklich sind oder bei denen der Zugang für Kinder und Jugendliche sogar wünschenswert wäre.

Die Hauptgründe für dieses Overblocking sind:

- Die schwarzen Listen, mit denen Keyword-Blocking-Verfahren arbeiten, enthalten Homonyme, wodurch Sites abgeblockt werden, auf denen das unverfängliche Homonym auftaucht.
- Die schwarzen Listen von Site-Blocking-Verfahren enthalten irrtümlicher Weise Websites, die nicht jugendgefährdend sind. Die weißen Listen enthalten die betreffende Website nicht, die daraufhin abgeblockt wird.
- Die schwarzen Listen beim Site-Blocking-Verfahren enthalten Websites, die nach der amerikanischen oder Sichtweisen anderer Kulturen zwar jugendgefährdend, nach deutschem Verständnis aber unbedenklich sind.
- Websites wurden durch Ratingverfahren falsch bewertet, unabhängig davon, ob maschinell oder von Menschen erstellt.

Die zu testenden Websites wurden auf zwei verschiedene Arten ausgewählt:

- Zuerst wurden fünfzig Websites einbezogen, die von Jugendlichen am häufigsten besucht wurden und keine Jugendgefährdung beinhalteten³³.
- Des Weiteren wurden 25 nicht jugendgefährdende Sites ausgewählt, die sich auf Themen beziehen, in denen Begriffe verwendet werden, für die es auch eine Bedeutung im pornographischen oder extremistischen Vokabular gibt.

³² Zu den Inhalten der Paragraphen siehe Kap. I

³³ Hierzu wurde eine Log-Files-Auswertung von Internetarbeitsplätzen vorgenommen, die von Kindern und Jugendlichen an der Stadtbibliothek Hennef genutzt wurden.

Für die Analyse der jeweiligen Schwachstellen der untersuchten Filtersysteme wurden die ausgewählten Websites zusätzlich aufgeschlüsselt:

- Websites pornographischen Inhalts wurden nach den Top-Level-Domains .de, .com und sonstigen Top-Level-Domains aufgeschlüsselt. So sollte herausgefunden werden, ob die Filtersysteme bestimmte Top-Level-Domains bevorzugt indexieren. Zudem wurde eine Unterteilung in deutschsprachige, englischsprachige und andere Sprachen vorgenommen, um bewerten zu können, ob die in der Literatur häufig benutzten Einwände, US-amerikanische Programme würden bevorzugt englischsprachige Websites indexieren, der Wahrheit entsprechen.
- Websites gewaltverherrlichenden Inhalts wurden nach der Art der strafbaren Handlungen in die Kategorien „Snuff- und Tasteless-Seiten“, sowie strafrechtlich relevante Pornographie aufgeschlüsselt.
- Websites drogenverherrlichenden Inhalts wurden aus den selben Gründen wie Punkt 1 nach Top-Level-Domains aufgeschlüsselt, zusätzlich nach ihrem Inhalt in *legale Drogen*, *illegale weiche Drogen* und *illegale harte Drogen* aufgeteilt.
- Extremistische Websites wurden nach Top-Level-Domains aufgeschlüsselt und nach ihrem Inhalt in politisch extreme Websites und religiös extreme Websites untergliedert.
- Die Gegenteilseiten (also nicht jugendgefährdende) wurden ebenfalls nach Top-Level-Domains und nach ihrem Inhalt in „Gegentestseiten Pornographie“, „Gegentestseiten Gewalt und Drogen“, „Gegentestseiten Extremismus“ und durch statistische Auswertung des realen Surfverhaltens von Kindern und Jugendlichen aufgeschlüsselt.

4 Testergebnisse und Bewertung der Filtersysteme

4.1 Bewertungskriterien und ihr Gewicht in der Gesamtbewertung

Die beschriebenen fünf Filtersysteme wurden anhand verschiedener Bewertungskriterien beurteilt, wobei diese Beurteilung mit unterschiedlicher Gewichtung in das Gesamtergebnis eingegangen sind. Insgesamt wurden die folgenden sechs Bewertungskriterien zugrunde gelegt:

- Ergebnisse der Abblock- bzw. Filterleistung
- Manipulationsresistenz der Software
- Funktionsumfang
- Usability (Konfiguration, Benutzerfreundlichkeit und Hilfsfunktionen)
- Ersichtlichkeit des Abblockens
- Kosten für den Anwender

Während die Messung der Filterleistung ein objektiv quantifizierbares Verfahren darstellt, wurden die nicht-quantifizierbaren Leistungen anhand umfangreicher Bewertungskriterien beurteilt.³⁴

Abblock- bzw. Filterleistung

Die Ergebnisse der Abblock- bzw. Filterleistung sind das wichtigste Kriterium für die Bewertung der Software, sie flossen daher mit einem 65-prozentigen Anteil in die Gesamtnote ein. Konkret getestet wurde hierbei, wie viel Prozent der ausgewählten Testseiten durch die jeweiligen Systeme vom Nutzer ferngehalten wurden.

Manipulationsresistenz der Software

Wichtig für die Funktionalität der Filtersysteme ist, dass unautorisierte Nutzer das Programm nicht deaktivieren bzw. manipulieren können. Aus diesem Grund wurde die Manipulierbarkeit der Programme mit 10-prozentigem Anteil an der Gesamtwertung berücksichtigt. Zu diesem Zweck wurde versucht, am PC Systemdateien zu manipulieren oder die Systemprozesse zu beenden. Zusätzlich wurde über die Suchmaschine Google nach geeigneten Programmen gesucht, welche die Funktionalität der Filter außer Kraft setzen können („Cracks“). Wenn für die jeweiligen Systeme Cracks gefunden wurden, sind diese heruntergeladen und installiert worden. Führt dies zum Außerkraftsetzen des getesteten Systems, floss dies mit in die Bewertung ein.

Funktionsumfang

Der Funktionsumfang der getesteten Programme wurde mit 10-prozentigem Anteil in die Gesamtwertung einbezogen. Es wurden solche Funktionen bewertet, die durch die Testreihe nicht erfasst wurden, jedoch für die Qualität der Software von Bedeutung sind. Hierbei wurden fünf Funktionsarten erfasst, die jedes der Systeme beinhalten sollte:

- Auswahl zwischen Blocking- und Filtermodus
- Blockieren von anderen Internetdiensten als dem WWW
- Vorhandensein einer Protokollfunktion
- Multi-User-Fähigkeit
- Zeitmanagement
- Sonstige Funktionen (z. B. Kontrolle lokaler Programme)

³⁴ Die Details dieses Bewertungsschemas sind in der Originalstudie ausführlich erläutert; vgl. Bierschenk (2003).

Usability

Als Aspekte der Usability wurden die Konfiguration, Benutzerfreundlichkeit sowie Hilfsfunktionen, und die Ersichtlichkeit des Abblockens mit jeweils 5-prozentigem Anteil an der Gesamtnote bewertet. Nachfolgend werden die Ergebnisse der umfangreichen Testreihe und der verschiedenen sonstigen Bewertungen vorgestellt. Zunächst werden hierbei die Filtersysteme jeweils einzeln beschrieben, im Anschluss erfolgt dann eine vergleichende Gegenüberstellung.

4.2 Bewertungsergebnisse der Produkte im Einzelnen

4.2.1 CyberPatrol

Im *Test-Ergebnis* zeigte CyberPatrol 6 mit 85,7 Prozent der geblockten Angebote pornographischen Inhalts eine gute Leistung. Mängel des Programms wurden beim Abblocken von Websites gewaltverherrlichender und drogenverherrlichender Inhalte deutlich. Es wurden weniger als ein Drittel (28,3 Prozent) verhindert. Allerdings muss hier angemerkt werden, dass Websites gewaltverherrlichenden Inhalts zu 55 Prozent, strafrechtlich relevante Pornographie sogar zu 71,4 Prozent abgeblockt wurden. Das insgesamt schlechte Ergebnis in der Kategorie 2 liegt daran, dass drogenverherrlichende Sites zu selten geblockt wurden. In der Kategorie 3 wurden lediglich 36,2 Prozent der getesteten Websites blockiert. Insgesamt verhinderte CyberPatrol den Zugriff auf 56,4 Prozent der Testsites.

Der *Funktionsumfang* von CyberPatrol 6 lässt sich als gut bezeichnen: In der Multi-User-Funktion sind unbegrenzt viele Nutzer einstellbar. Die Protokollfunktionen zeigen lediglich leichte Schwachstellen, da sie etwas unübersichtlich und nicht konfigurierbar sind. CyberPatrol bietet die Möglichkeit, zwischen Filtern und Abblocken auszuwählen. Die URL-Listen sind nicht einsehbar, aber durch eigene Eingaben erweiterbar. Die URL-Listen werden wöchentlich erneuert und können durch ein Update aus dem WWW heruntergeladen werden. Andere Internetdienste wie E-Mails und Newsgroups lassen sich sperren, allerdings nicht File-Sharing und FTP. Ein Zeitmanagement ist vorhanden und kann auf jeden Nutzer persönlich eingestellt werden. Als weitere interessante Funktion bietet CyberPatrol das Sperren von lokalen Anwendungen.

CyberPatrol ist nur mit guten PC-Kenntnissen zu *manipulieren*, da das Programm Sicherheitskopien auf dem PC anlegt, die nicht ohne weiteres von Nutzern aufgefunden werden können.

Die *Usability* lässt sich lediglich als befriedigend bezeichnen. CyberPatrol sieht 13 verschiedene Blocking-Kategorien vor, die zwar vom Anwender eingestellt

werden können. Die Listen sind allerdings für den Anwender nicht einsehbar. Die Konfiguration für die verschiedenen Nutzer ist einfach durchzuführen und übersichtlich gestaltet. Die Handhabung des Programms ist unkompliziert, die Bedienung setzt allerdings hinreichende Kenntnisse der englischen Sprache voraus.

Die *Ersichtlichkeit des Blocking-Vorgangs* ist vorbildlich. Jede geblockte Website wird durch eine ganzseitige Mitteilung ersetzt, auf der zusätzlich die Begründung für den Blocking-Vorgang angegeben ist. Somit wird dem Anwender die Möglichkeit gegeben, die Website ohne Sperrvorrichtung aufzusuchen und ggf. durch Eintrag in die weiße Liste zu erlauben.

4.2.2 Cybersitter

Die Software Cybersitter 2003 erzielte in der ersten Kategorie mit 89,5 Prozent geblockter Websites pornographischen Inhalts in der *Testreihe* eine recht gute Leistung. Große Schwächen zeigte das Programm allerdings bei der Zugriffsverhinderung der Websites mit gewalt- und drogenverherrlichenden Inhalten. Hiervon wurden lediglich 8,3 Prozent aller Angebote abgeblockt. In der dritten Kategorie – politischer und religiöser Extremismus – wurden nur 11,6 Prozent der getesteten Websites blockiert. Insgesamt verhinderte Cybersitter den Zugriff auf weniger als die Hälfte (45,7 Prozent) der jugendgefährdenden Testsites.

Der *Funktionsumfang* von Cybersitter 2003 ist in Schulnoten ausgedrückt mit der Note 4,0 zu bewerten: Eine Multi-User-Funktion sieht Cybersitter 2003 nicht vor. Die Protokollfunktionen hingegen erhielten 90 Prozent in der Bewertung. Sie sind konfigurierbar: So können entweder alle aufgerufenen Seiten oder nur die Verstöße aufgezeichnet werden. Die so erstellten Log-Files lassen sich nach einer einmaligen Einstellung täglich an einen E-Mail-Empfänger versenden. Die Protokolle sind allerdings unübersichtlich und es ist nicht erkennbar, warum bestimmte Sites trotz Verstöße gegen die Keyword-Liste zugelassen werden. Positiv zu bewerten ist, dass andere Internetdienste wie FTP, E-Mails und Newsgroups gesperrt werden können, ebenso kann File-Sharing verboten werden.

Eine große Schwachstelle von Cybersitter besteht in der leichten *Manipulierbarkeit* des Programms. So reicht es zum Umgehen des Programms aus – um nur ein Beispiel zu nennen –, den „Task Manager“ zu öffnen und unter der Registerkarte „Prozesse“ den Prozess zu beenden.

Die *Usability* lässt sich insgesamt als befriedigend bewerten. Cybersitter sieht 31 verschiedene Blocking-Kategorien vor, die vom Anwender eingestellt werden

können. Negativ zu bewerten ist hierbei, dass die entsprechenden Listen nicht einsehbar sind.

Cybersitter zeigt nicht an, wann es aktiv geworden ist. Meistens wird eine Browser-Fehlermeldung angezeigt, sodass der Nutzer nicht erkennen kann, ob Cybersitter einen *Blocking-Vorgang* ausführt oder ob die angewählte Seite wirklich nicht erreicht werden konnte. In einigen Fällen erfolgt eine Sperrung, indem Cybersitter auf „sichere“ Websites umleitet. Welche Websites als sicher gelten, kann nicht ermittelt werden. So wurde beispielsweise mehrmals auf die Homepage des Buckingham-Palace umgeleitet.

4.2.3 Net Nanny

Bei der Software Net Nanny 5 wurde im *Test* in der ersten Kategorie mit 81 Prozent geblockter Sites pornographischen Inhalts die schlechteste Leistung der kommerziellen Systeme gemessen. Da die URL-Listen einsehbar sind, konnte festgestellt werden, dass größtenteils englischsprachige Keywords und Websites in den Listen vorhanden sind. Wie bei den vorangegangenen Systemen zeigte Net Nanny vor allem Mängel beim Abblocken von Websites mit gewaltverherrlichenden und drogenverherrlichenden Inhalten. Es wurden die selben Seiten abgeblockt, die auch Cybersitter verhinderte. In der Kategorie 3 wurden 10,1 Prozent der getesteten Websites unterbunden. Insgesamt blockte Net Nanny nur 41,5 Prozent aller getesteten Websites ab.

Der *Funktionsumfang* von Net Nanny lässt sich hingegen mit sehr gut bewerten. Die Protokollfunktionen sind ausführlich, aber dennoch übersichtlich und zudem verschlüsselt. Net Nanny bietet die Möglichkeit zwischen Filtern („nur familienfreundliche Seiten durchlassen“) und Abblocken auszuwählen, in den Filterlisten finden sich allerdings ausschließlich englischsprachige Angebote. Die URL-Listen sind einsehbar und, falls gewünscht, können die Seiten durch einfaches Anklicken zugelassen bzw. in den Positivlisten gesperrt werden. Andere Internetdienste lassen sich sperren, ebenso File-Sharing. Das Programm enthält ein Zeitmanagement, das für jeden Nutzer persönlich einstellbar ist. Weitere interessante Funktionen von Net Nanny sind das Sperren von lokalen Anwendungen und Online-Spielen. Auch hier ist eine einsehbare Liste vorhanden, sodass keine aufwändige Recherche nach jugendgefährdenden Online-Spielen notwendig ist.

Eine große Schwachstelle von Net Nanny liegt in der leichten *Manipulierbarkeit* des Programms. Wie bei Cybersitter 2003 reicht es aus, den „Task Manager“ zu öffnen und unter der Registerkarte „Prozesse“ den Prozess zu beenden. Hinzu kommen etliche weitere Möglichkeiten, die Wirksamkeit des Programms zu unterbinden.

Die *Usability* ist als befriedigend zu bewerten, da die Einstellungen relativ einfach vorzunehmen sind. Die Handhabung des Programms ist unkompliziert, hier stört allerdings, dass die Bedienung Kenntnisse der englischen Sprache voraussetzt. Das Design ist sehr übersichtlich, die Auswahl der verschiedenen Nutzer ist problembehaftet. Die Hilfsfunktion ist kompliziert und verlangt ebenfalls gute Englischkenntnisse.

Die *Ersichtlichkeit des Abblockens* ist gut. Net Nanny weist darauf hin, aktiv geworden zu sein, eine Begründung hierfür fehlt allerdings.

4.2.4 OrangeBoxWeb Home

Die OrangeBoxWeb Home schnitt in allen Kategorien mit Abstand als bestes Produkt ab. So wurden von den Websites pornographischen Inhalts 95,2 Prozent aller Fälle im *Test* abgeblockt. In der zweiten Kategorie, Websites mit drogen- und gewaltverherrlichenden Inhalten, wurden insgesamt 81,7 Prozent aller Testseiten abgeblockt. Das schwächste Ergebnis zeigte die OrangeBoxWeb Home bei den Websites mit religiös und politisch extremen Inhalten. Hier konnten insgesamt 65,2 Prozent aller Websites abgeblockt werden. Politisch-extremistische Seiten wurden zu 77,8 Prozent, religiös-extremistische Websites nur zu 20 Prozent geblockt.

Der *Funktionsumfang* ist sehr groß: Die OrangeBoxWeb Home bietet eine Multi-User-Funktion, die unbegrenzt viele Nutzer verwalten kann. Die Protokollfunktion ist ausgesprochen übersichtlich und wird für jeden Nutzer einzeln angelegt. Im Bereich Auswahl zwischen Blocking- und Filteroption ist bei der Einstellung freigestellt, entweder bestimmte Kategorien zuzulassen oder aber zu sperren. Andere Internetdienste können auch gesperrt werden, allerdings nicht P2P-Netzwerke. Die Möglichkeiten des Zeitmanagements sind komfortabel, da bei der Einrichtung der Nutzerkonten direkt auf das Zeitmanagement umgeschaltet wird. Diese ist individuell einstellbar. Als besondere Funktion wird eine 0190-Dialer-Schutzvorrichtung angeboten.

Es können keine *Manipulationen* an der OrangeBoxWeb Home vorgenommen werden, zudem existierten offenbar (noch) keine Cracks, die aus dem WWW heruntergeladen werden könnten. Außerdem lässt das System nicht zu, Websites aus dem Google-Cache oder über Way-Back-Maschinen zu betrachten.

Die *Usability* des Programms ist sehr gut. Beim Start des Programms ist eine Standard-Matrix vorhanden, in der die jugendgefährdenden Inhalte abgeblockt werden. Bei der Anlage von Benutzerkonten wird der Anwender jeweils durch die

konfigurierbaren Teile des Systems geleitet. Die Benutzerfreundlichkeit ist hoch, da es sich um ein sehr übersichtlich gestaltetes Programm handelt und die Benutzerführung komfortabel ist. Wenn ein Nutzer vergessen sollte sich anzumelden, wird automatisch die Standardeinstellung verwendet. Die Hilfsfunktionen sind, wie das ganze Programm, auf Deutsch verfasst, sehr verständlich und übersichtlich.

Die *Ersichtlichkeit des Blocking-Vorgangs* ist ebenso wie bei CyberPatrol vorbildlich. Unterschiede liegen darin, dass hier die Anzeigen in deutscher Sprache erscheinen und durch die größere Anzahl von Kategorien eine feinere Abstufung erzielt wird. Jede geblockte Site wird durch eine ganzseitige Mitteilung ersetzt, auf der zusätzlich die Begründung für den Blocking-Vorgang angegeben ist. Somit wird dem Anwender die Möglichkeit gegeben, die Site ohne Sperrvorrichtung aufzusuchen und ggf. durch Eintrag in der weißen Liste zu erlauben.

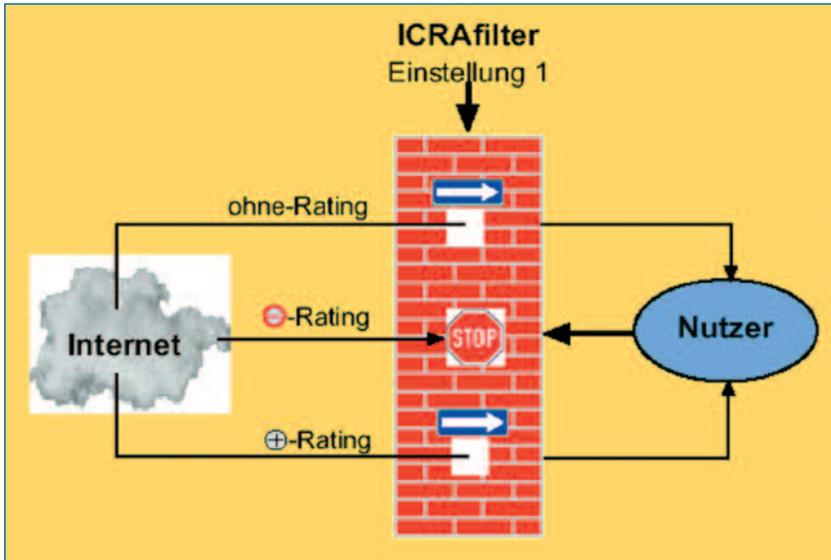
4.2.5 ICRAfilter

Für die beim ICRAfilter durchgeführte Testreihe ist eine entscheidende Besonderheit festzuhalten. Der ICRAfilter besitzt zwei Einstellungen, wie er mit bislang nicht gelabelten Websites verfahren soll:

- Die erste Einstellung erlaubt alle Websites ohne Label, sodass auch jugendgefährdende Websites zugelassen werden, sofern sie kein Label enthalten.
- Die zweite Einstellung verhindert den Zugriff auf bislang nicht gelabelte Websites. In diesem Fall werden auch Websites abgeblockt, die keine jugendgefährdenden Inhalte transportieren.

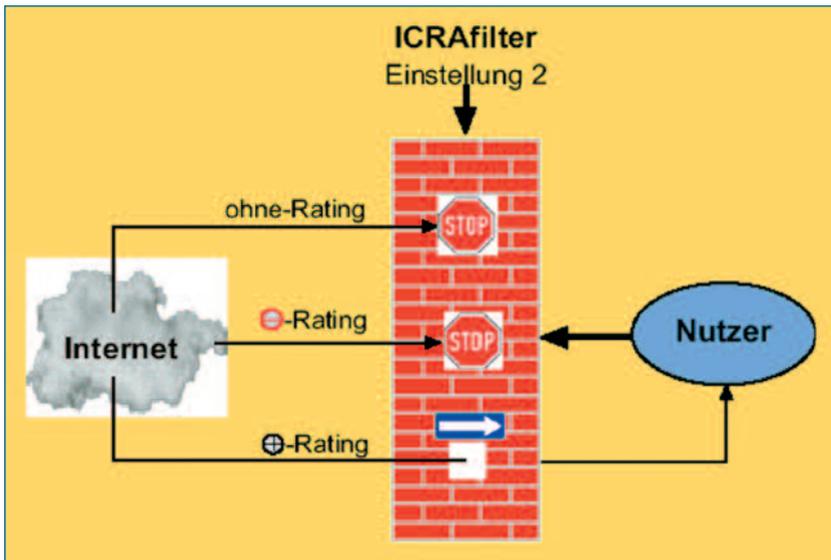
In der Testreihe wurden beide Einstellungen getestet. Hierbei muss allerdings beachtet werden, dass die reale Blocking-Leistung des Programms nur mit der ersten Einstellung gemessen werden kann. Da augenscheinlich erst sehr wenige Websites ICRA-Label besitzen, zeigte das Programm in allen Kategorien die schlechteste Leistung an. So wurden pornographische Websites nur zu 10,5 Prozent, extremistische Websites nur zu 1,5 Prozent abgeblockt. Noch schlechter war die Leistung im Bereich gewalt- und drogenverherrlichende Websites, da keine der getesteten Websites abgeblockt wurde.

Der Test der zweiten Einstellung ergab in allen Kategorien eine Abblockrate von 100 Prozent. Dieses herausragende Ergebnis erzielt der ICRAfilter allerdings dadurch, dass die Menge zulässiger Websites auf solche reduziert wird, die ein ICRA-Label enthalten. Dies sind größtenteils Anbieter pornographischer Inhalte (z. B. das Online-Angebot des amerikanischen „Playboy“), die ein Negativlabel führen. So besteht der größte Teil aller Websites, auf den der Prüfungsvorgang ange-



⊖ = Websites mit negativer Bewertung, ⊕ = Websites mit positiver Bewertung

Der ICRAfilter mit der Einstellung: „Websites ohne Label zulassen“.



⊖ = Websites mit negativer Bewertung, ⊕ = Websites mit positiver Bewertung

Der ICRAfilter mit der Einstellung: „Websites ohne Label nicht zulassen“

wandt wird, aus solchen, die aufgrund ihres Labels ohnehin verhindert werden. Content-Provider, die unbedenkliche Inhalte bereitstellen, sehen anscheinend keine Notwendigkeit, ihre Websites zu bewerten, oder wissen einfach nicht, dass es Rating-Systeme wie die ICRA gibt. Damit dieses System in Zukunft bessere Werte erzielt, müssten entweder alle Provider, die jugendgefährdende Inhalte anbieten, gezwungen werden, ihre Websites zu bewerten oder den Content-Providern, die unbedenkliche Inhalte anbieten, müsste ein Anreiz geschaffen werden, eine Bewertung ihrer Websites vornehmen zu lassen.

Vor diesem Hintergrund werden die Ergebnisse der beiden Testreihen nicht in den entsprechenden Graphiken (s. u.) dargestellt, da sowohl das positive (komplette Blockierung aller nicht zugelassenen Seiten) als auch das negative (nur die Blockierung entsprechend gelabelter Seiten) Blocking keine eigentliche Blockingleistung des ICRAfilters darstellen, sondern Ergebnis der jeweiligen Einstellung sind.

Für Eltern von jüngeren Kindern (bis ca. 9 Jahre), Kinderbibliotheken oder ähnlichen Einrichtungen kann der Einsatz der Schablonen empfohlen werden. Vor allem die der Kidstation. Diese Schablone ist im Prinzip ein Webverzeichnis mit kindgerechten deutschsprachigen Angeboten. Wenn anderen Personenkreisen, wie Jugendliche oder Erwachsene, die keine Administratorenrechte für den PC haben, der Zugang zum Internet gewährt werden soll, sind die Schablonen jedoch nicht zu empfehlen. Eine weitere Einschränkung erfährt der Einsatz der Schablonen dadurch, dass diese nicht alle kindgerechten Angebote beinhalten. Weiterhin ist anzumerken, dass sich hinter den Anbietern der Schablonen Wirtschaftsinstitutionen verbergen. Bei der Kidstation ist dies der Ölmulti ARAL. Es kann also nicht ausgeschlossen werden, dass die Schablonen zur Vertretung wirtschaftlicher Interessen angelegt wurden.

Der Funktionsumfang des ICRAfilters ist nicht zufriedenstellend. Eine eigene Multi-User-Funktion besitzt der ICRAfilter nicht. Für die einzelnen Nutzer ist der Filter individuell einstellbar. Eine Protokollfunktion existiert ebenfalls nicht. Der ICRAfilter sieht selber nur eine Blocking-Funktion vor, ermöglicht aber durch den Import der Schablonen eine Filterfunktion, die eigens heruntergeladen werden müssen. Andere Internetdienste können auch abgeblockt werden, bei Chats wird sogar die Wahl zwischen „alle Chats blocken“ und „moderierte Chats zulassen“ ermöglicht. P2P-Netzwerke können nicht gesondert geblockt werden. Ein Zeitmanagement ist nicht implementiert.

Der ICRAfilter ist leicht zu manipulieren: So reichte es auch hier aus, den Prozess über den „Task Manager“ zu beenden, um die Funktion des Filters abzustellen. Die

Anwendungsdaten konnten nicht umbenannt, aber gelöscht werden. Im Internet fanden sich zum Recherchezeitpunkt keine Cracks für den ICRAfilter.

Der ICRAfilter ist für verschiedene Benutzer einzustellen, hierfür müssen aber diese Nutzer im Betriebssystem angemeldet werden. Die Benutzerfreundlichkeit ist gut, da es sich um ein übersichtliches Programm handelt, das in deutscher Sprache heruntergeladen werden kann. Die Hilfsfunktionen sind kurz, aber übersichtlich und ebenfalls in Deutsch abgefasst.

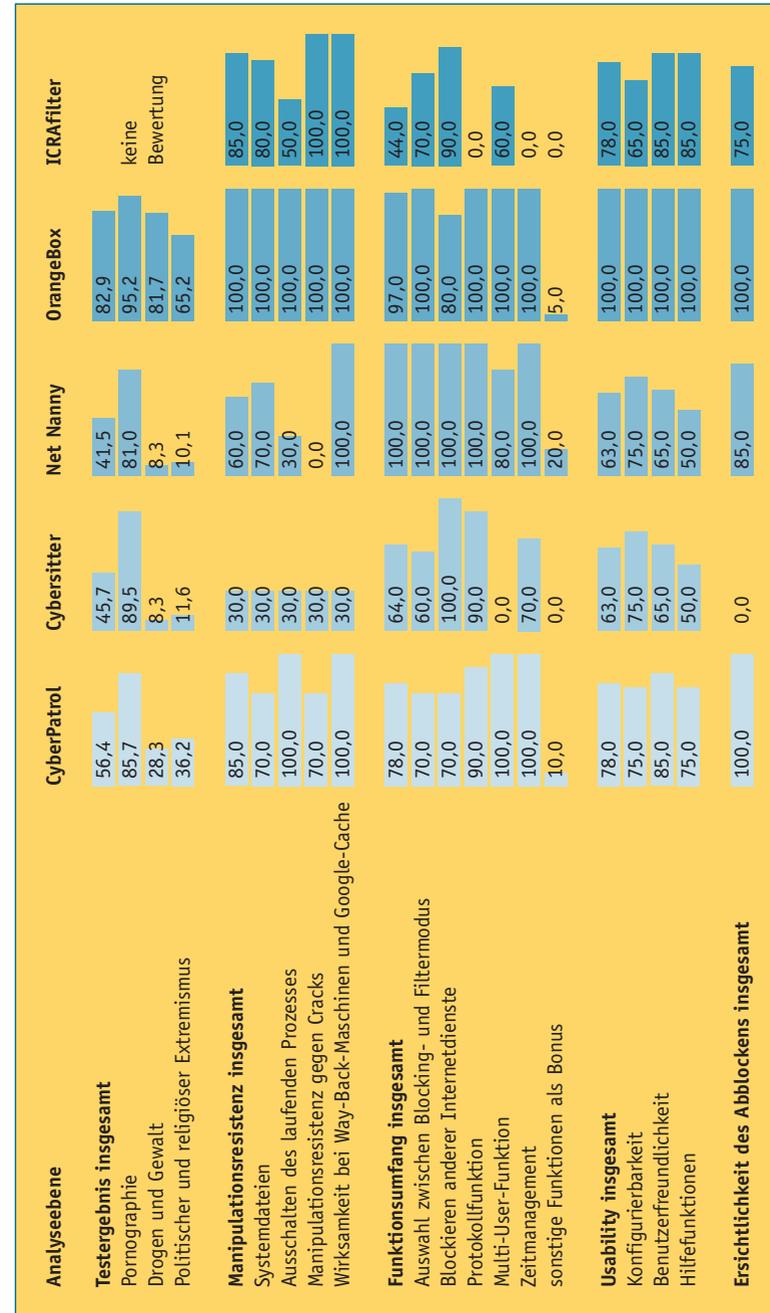
Der *Abblockvorgang* ist für den Nutzer gut ersichtlich. ICRAfilter zeigt an, wenn er aktiv geworden ist, allerdings fehlt eine detaillierte Begründung.

4.3 Analyseergebnisse in vergleichender Darstellung

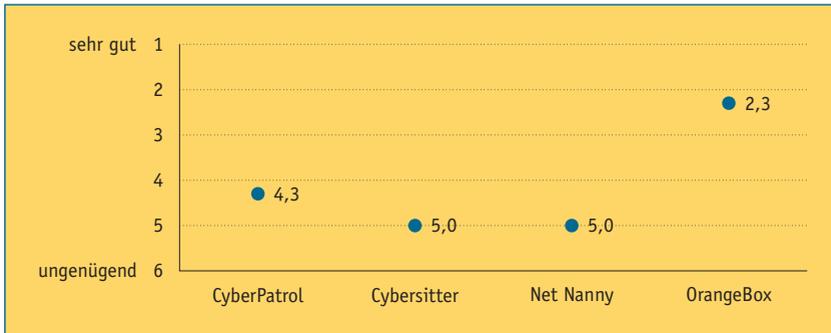
Im vorhergehenden Kapitel wurden die ausgewählten Filterprodukte ausführlich vorgestellt und die Ergebnisse und Bewertungen der Analyse dargelegt. Nachfolgend wird eine vergleichende Gegenüberstellung der Analyseergebnisse vorgenommen. Die Darstellung auf der nächsten Seite fasst die wichtigsten Befunde in einer Übersicht zusammen. Die Ergebnisse werden hier aufgrund einer prozentualen Skalierung dargestellt. Im Anschluss erfolgt eine Bewertung auf der Grundlage der Schulnotenskala. Sowohl bei der Darstellung der eigentlichen Filter- bzw. Abblockleistung als auch bei der Bildung der Gesamtnote bleibt der ICRAfilter unberücksichtigt. Aufgrund der dargelegten Problematik, die aus den zwei Einstellungsmodalitäten resultiert, ist eine Bewertung analog zu den anderen Produkten nicht möglich.

Die durchgeführten Tests belegen, dass Filtersoftware nur bedingt als Instrument des Jugendmedienschutzes im Internet tauglich ist. Zwar zeigen alle kommerziellen Produkte gute bis sehr gute Leistungen im Abblocken von pornographischen Inhalten. Das Fernhalten von Kindern und Jugendlichen von Pornographie ist jedoch nur ein Teil des Jugendschutzes. Nimmt man hingegen alle Sphären in den Blick, dann ist hier die OrangeBoxWeb Home als einziges Produkt zu nennen, das überzeugt. Der Nachteil dieses Produktes liegt allerdings in dem Preis von 49,90 Euro pro Jahr und PC. Das System, das noch eine ausreichende Gesamtbewertung erzielt, ist CyberPatrol, das in den Kosten nur unwesentlich günstiger ist.

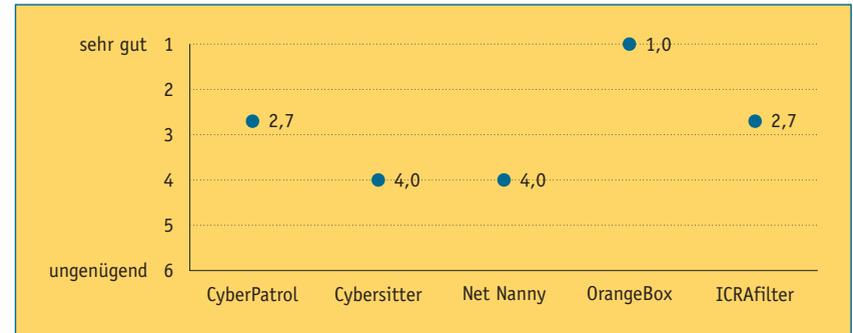
Ein wichtiges Argument, das gegen ein allzu großes Vertrauen in die Filtersoftware spricht, ist die Fokussierung auf das WWW. Die große Bedeutung, die andere Internetdienste gerade bei geübten (jugendlichen) Nutzern haben, werden insgesamt nicht genug berücksichtigt. Wie in Kap. II deutlich wurde, gibt es im



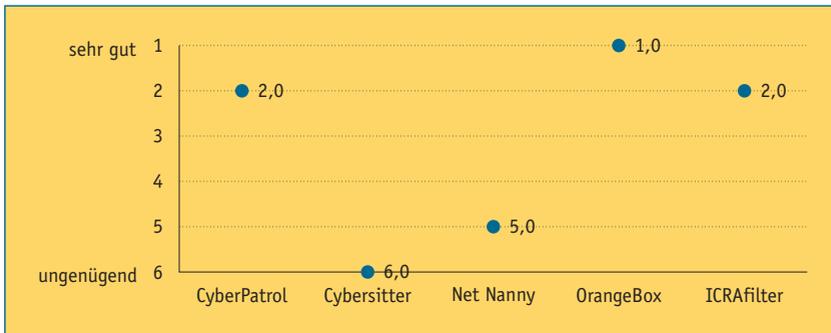
Angaben in Prozent; bester Wert entspricht 100 %
Vergleichende Gegenüberstellung der Analyseergebnisse



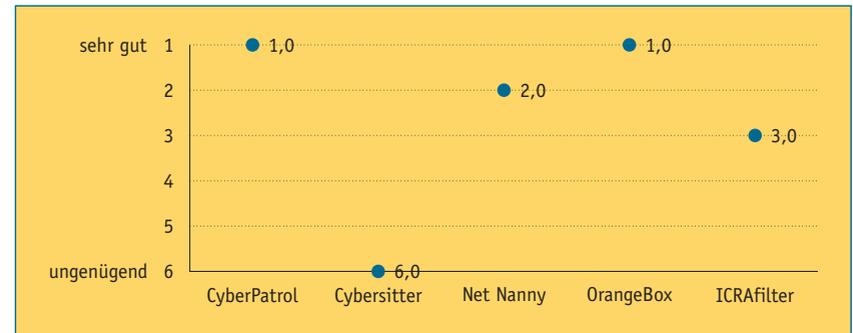
Testergebnis



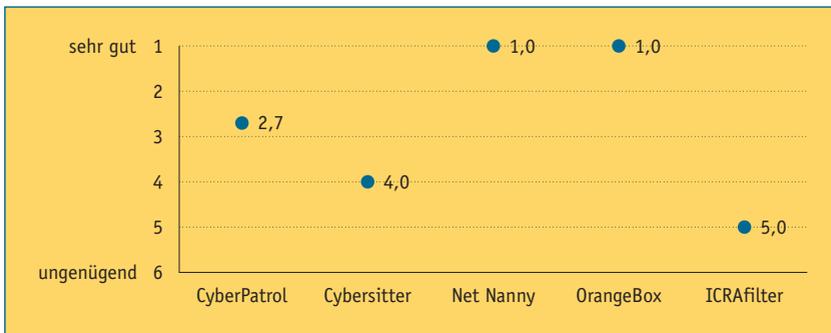
Usability



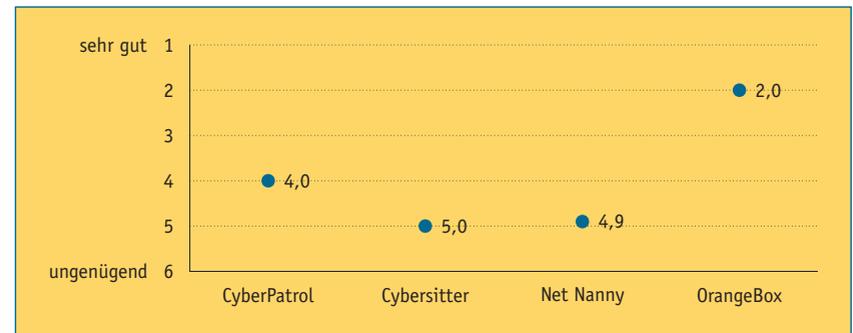
Manipulationsresistenz



Ersichtlichkeit des Abblockens



Funktionsumfang



Gesamtnote

Netz neben dem WWW zahlreiche „Nischen“ mit strafrechtlich relevanten und jugendgefährdenden Inhalten und Kommunikationsformen.

Auch der ICRAfilter kann zum gegenwärtigen Zeitpunkt als nur bedingt geeignetes Instrument angesehen werden. Solange nur wenige Content-Provider bereit sind, ihre Websites selber zu bewerten, bleibt dieser Zustand bestehen.³⁵

Abschließend bleibt festzuhalten: Die – zwar für Erziehungsberechtigte bequeme – Lösung, einen umfassenden Jugendmedienschutz und eine Mißbrauchsverhinderung allein durch technische Mittel herbeizuführen, ist unzureichend.

5 Literatur

- Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten (ALM) (2003):
Dritte Sitzung der KJM in Mainz: FSF als erste Einrichtung der Freiwilligen Selbstkontrolle anerkannt: Klare Anforderungen für „geschlossene Benutzergruppen“ im Internet festgelegt. http://www.alm.de/gem_stellen/presse_kjm/pm/280703.htm. [Stand: 14. 08. 2003]
- Bierschenk, Ernst (2003):
Blocking-, Filter- und Rating-Systeme für Internetdienste als Instrumente des Jugendmedienschutzes in öffentlichen Bibliotheken. Köln [Kölner Arbeitspapiere zur Bibliotheks- und Informationswissenschaft, Bd. 38]
- Cobion AG (2003):
Technical Whitepaper: Cobion Content Filtering Process, Version 1.07, Januar 2003 [PDF-Datei]. [nach persönlicher Zusendung].
- Datapol GmbH (2003):
a. Kindersicheres Internet – Soviel Sicherheit muss sein!
<http://www.datapol.de/de/index.htm> [Stand: 14. 06. 2003]
b. OrangeBoxWeb Home.
<http://www.datapol.de/de/Products/Private/WebFilter/download.htm> [Stand: 14. 06. 2003]
- Internet Content Rating Association (2003):
a. Häufige Fragen (FAQs): Allgemeine Informationen zu ICRA: Was ist ICRA? (2003)
http://www.icra.org/_de/faq/answers/#11 [Stand: 03. 05. 2003]
b. ICRA label and meta data generator: Der ICRA Fragebogen. (2003)
http://www.icra.org/_de/label/extended/ [Stand: 03. 05. 2003]
c. ICRAfilter. (2003)
http://www.icra.org/_de/filter/ [Stand: 03. 05. 2003]
d. Templates for use with ICRAfilter. (2003)
<http://www.icra.org/templates> [Stand: 16. 06. 2003]

³⁵ Als befremdlich ist zudem folgender Befund anzumerken: Mit Ausnahme der zum Bertelsmann-Konzern gehörigen Fernsehsender und Firmen sind die Websites derjenigen, die das ICRA-System ins Leben gerufen haben weitgehend nicht mit einem PiCS-Label versehen. Dies gilt z. B. für die Websites der EU und der Bundesregierung.

- Kidstation GmbH (2003):
<http://www.kidstation.de> [Flash] [Stand: 02. 09. 2003]
- Kuhlen, Rainer (2000):
Ambivalenz von Filter-, Abblock-Rating-Verfahren. In: Global@home. Hrsg. von Herbert Kubicek u. a., Heidelberg, S. 371–384.
- Net Nanny (2003):
<http://www.NetNanny.com/products/netnanny5/freetrials.html> [Stand: 04. 06. 2003]
- Pan AMP AG (2003):
CyberPatrol – Die universelle Lösung zur Internet-Filterung.
[http://www.panamp.de/\[Ohne Erstellungsdatum\]](http://www.panamp.de/[Ohne Erstellungsdatum]) [Stand: 09. 07. 2003]
- Richard, Rainer:
Jugendschutz im Internet: Ein aktueller und kritischer Wegweiser für Lehrer und Eltern. o. O. 2001
- Secorvo Security Consulting GmbH:
Jugendschutz und Filtertechnologien im Internet. Eine Untersuchung der Secorvo Security Consulting GmbH [Berlin], 2000. (BMWI-Dokumentation; 472)
<http://www.secorvo.de/projekt/Jugendschutz.htm>. [PDF-Datei] [Stand: 01. 05. 2003]

6 Hinweise zur Installation der beschriebenen Filtersoftware

CyberPatrol

Installation

CyberPatrol kann von der Website „www.cyberpatrol.com“ als Shareware-Version mit 14-tägiger Gültigkeit heruntergeladen werden. Ein „InstallShieldWizard“ führt durch den Download, der extrem lange dauert, da die Dateigröße bei über 20 MB liegt. Das Programm installiert sich im Ordner „Programme“ auf der „C-Partition“ der Festplatte.³⁶

Direkt nach dem vollständigen Download öffnet sich ein Fenster, in dem das zukünftige Passwort eingegeben werden muss. Anschließend öffnet sich eine Shortcut Leiste, über welche die wesentlichen Menüpunkte angesteuert werden können.

Wenn man auf „Open“ klickt, können Nutzerkonten angelegt und für den jeweiligen Nutzer konfiguriert werden.

Unter „Deputy Mode“ kann für die derzeitige Sitzung die Entscheidung getroffen werden, ob alles geblockt, alles zugelassen oder eine Filterung nach Nutzereinstellung vorgenommen werden soll.

³⁶ Die hier vorgestellte Version von CyberPatrol weicht im Design von der getesteten Version ab.

Deinstallation

Das Programm sollte über die Systemsteuerung – Software – deinstalliert werden. Wie bei allen nachfolgend genannten Programmen, sollte vor der Installation ein Image erzeugt werden, um sicherstellen zu können, dass später keine Daten mehr auf dem PC vorhanden sind.

Cybersitter 2003

Installation

Die Installation von Cybersitter 2003 ist vergleichsweise unkompliziert. Unter „www.cybersitter.com“ kann ein 10-tägiges Probeabonnement heruntergeladen werden. Die Datei „setup2k“ ist knapp 1,5 MB groß. Nachdem diese Datei geöffnet wurde, wird die Installation durchgeführt. Anschließend kann Cybersitter 2003 eingerichtet werden.

Deinstallation

Auch hier sollte das Programm über die Systemsteuerung – Software – deinstalliert werden. Anschließend bleiben allerdings einige Systemordner auf dem PC, die manuell gelöscht werden müssen. Doch auch dann verbleiben noch einige Daten auf dem PC.

Net Nanny

Installation

Net Nanny 5.0 kann über die Website „www.netnanny.com“ als 15-tägiges Probeabonnement heruntergeladen werden. Hierfür müssen Name und E-Mail-Adresse hinterlassen werden, da die Download-Daten per E-Mail versendet werden. In der Regel sind die Daten binnen einer Stunde abrufbar. Folgt man dem über die E-Mail versendeten Link, lässt sich eine Installationsdatei downloaden. Die Dateigröße beträgt 490 KB. Der eigentliche Download und die Installation erfolgen, nachdem die Datei geöffnet wurde. Nachfolgend werden mehrere Komponenten mit einer Gesamtgröße von 15,8 MB heruntergeladen, was eine entsprechend lange Übertragungsdauer zur Folge hat. Nach Abschluss der Installation wird Net Nanny gestartet und kann für die verschiedenen Benutzer eingerichtet werden.

Deinstallation

Die Deinstallation sollte über die Systemsteuerung erfolgen. Dennoch verbleiben einige Ordner und Dateien auf dem PC, die dann manuell gelöscht werden müssen. Es passiert mitunter, dass Net Nanny trotz der Deinstallation im Systemstart vorhanden ist und beim Starten des PCs mitgeladen wird. Deshalb sollte hier unbedingt vor der Installation ein Image erzeugt werden.

OrangeBoxWeb Home

Installation

Auf der Website der datapol GmbH findet sich ein Verweis auf den Download einer 14-tägigen Testversion. Ist die Datei heruntergeladen worden, kann das Programm installiert werden. Dies stellt selbst für relativ unerfahrene Nutzer kein großes Problem dar, da man durch die Installation geführt wird. Die wichtigsten Punkte sollen hier kurz erläutert werden:

- Zunächst erscheint ein Fenster, in dem das Administrator-Passwort eingetragen werden muss. Damit dies nicht vergessen wird, folgt nochmals ein Fenster, das den Benutzer auffordert, das Passwort einzugeben. Hier muss – damit die Installation beendet werden kann – in „Ja“ geklickt werden.
- Nach Abschluss der Installation erscheint in der Taskleiste ein Icon. Wenn mit der rechten Maustaste auf dieses Icon geklickt wird, wählt man den Punkt „Einstellungen“. Für die Anmeldung gibt der Benutzer dann „Administrator“ und das Passwort ein.
- In dem nun folgenden Fenster können Benutzer neu angelegt oder bestehende Einstellungen der Benutzer geändert werden. Um für die jeweiligen Nutzer eine persönliche Abblock- oder Filterliste anzulegen, klicke man das Kästchen „Neu“ an. Hier kann ausgewählt werden, ob die nachstehenden Kategorien erlaubt oder verboten werden sollen.

Deinstallation

Das Programm sollte über die Systemsteuerung – Software – deinstalliert werden. Wichtig ist hier, dass vorher der Administrator angemeldet sein muss. Ist dies nicht der Fall und das Programm wird dennoch deinstalliert, wird der Zugang zum Internet verwährt oder das Programm muss neu installiert werden.

Allgemein

Für alle vorgestellten Programme gilt die Empfehlung, vor den (De)Installationsprozeduren eine Image-CD zu produzieren, oder – falls das Betriebssystem Windows XP vorhanden ist – einen Wiederherstellungspunkt zu erstellen. Nur dann kann man absolut sicher sein, dass nach Abschluss des Vorgangs keine Daten mehr vorhanden sind.

PLÄDOYER FÜR EINE VERANTWORTUNGSKULTUR IM INTERNET

1 Problemstellung

In den vorstehenden Kapiteln wurde die Schattenwelt des Internets ausgeleuchtet, die begrenzten Möglichkeiten des deutschen Jugendmedienschutzes dargelegt und die nur partielle Wirksamkeit von Filtersoftware beschrieben. Vor diesem Hintergrund stellen sich etliche Fragen:

- Können und werden die deutschen Jugendmedienschutzinstitutionen und die Internet-Industrie in absehbarer Zeit das Netz von jugendgefährdenden und strafbaren Inhalten freihalten?
- Muss die Gesellschaft akzeptieren, wenn aufgrund technologisch und rechtlich induzierter Probleme eine wirksame Kontrolle von Internet-Inhalten unterbleibt?
- Womit können Anwender der Internet-Technologie, die für Kinder und Jugendliche Verantwortung tragen, diese vor ungeeigneten Angeboten schützen?
- Handelt es sich um eine pädagogisch sinnvolle Strategie, Kinder und Jugendliche vor diesen Inhalten bewahren zu wollen?
- Welche Möglichkeiten der Medienkompetenzförderung bieten sich im Problemfeld jugendgefährdender Internetinhalte?

Die Beantwortung dieser Fragen zielt auf die Entwicklung einer neuen „Verantwortungskultur“ in Staat, Gesellschaft und in der Medienerziehung:

- Der *Staat* ist für die gesetzliche Regulierung und für Sanktionen gegenüber Internet-Straftätern zuständig,
- im *gesellschaftlichen* Diskurs (in den auch die Unternehmen der Internet-Industrie einbezogen werden müssen) muss sich eine medienethisch begründete Ablehnung gegenüber problematischen Internet-Inhalten entwickeln,
- die *Nutzer* (Eltern, Erzieher, aber auch Kinder und Jugendliche) müssen Strategien der Medienkompetenz erwerben, die einen verträglichen Umgang mit dem Internet ermöglichen.

Die Zuständigkeit des Staates für das Internet wurde insbesondere in der Frühphase seiner Entwicklung von vielen Mitgliedern der Internet-Community bestritten. Das Internet wurde als globaler rechtsfreier Raum gesehen, als eine rein virtuelle, von allen Realitätsbezügen losgelöste Sphäre. Wenngleich diese Position inzwischen durch die umfangreiche Gesetzgebung und Rechtsprechung, die auf dem Gebiet des Internets bisher erfolgte, ad absurdum geführt wurde, hat sich der Mythos vom Internet als rechtsfreiem Raum gehalten. In der Praxis sind die Entfaltungsmöglichkeiten für Straftatbestände und die Verbreitung jugendgefährdender Materialien im Vergleich zu den traditionellen Medien tatsächlich ungleich größer,

was diesen Mythos zu bestätigen scheint. Nach wie vor lassen sich bei der Gesetzgebung der Strafverfolgung und im Jugendmedienschutz erhebliche Defizite feststellen. Dies ist nicht nur als technisch oder juristisch induziertes Problem zu sehen, sondern hängt auch mit der völligen Andersartigkeit des Internets im Vergleich zu den traditionellen Medien zusammen. Häufig mangelt es den Verantwortlichen in Legislative und Exekutive an einem grundlegenden Verständnis des Mediums Internet. In dieser Situation haben sich die Interessengruppen der Internet-Industrie, die in Deutschland offenbar in der Bertelsmann-Stiftung ein Sprachrohr haben¹, mit ihren Vorstellungen der Selbstregulierung überwiegend durchgesetzt. Der weitgehende Verzicht auf staatliches Handeln bei der Kontrolle von Internet-Inhalten ist bisher auch dadurch gefördert worden, dass in der breiten Öffentlichkeit die Schattenwelt des Internets kaum bekannt ist.

Nach wie vor ist die Gesellschaft in Bezug auf die Internetnutzung gespalten. In Deutschland nutzen über 50 Prozent der Bevölkerung das Internet bisher nicht. Wenngleich sich die Nutzerschaft seit der Mitte der 90er Jahre des letzten Jahrhunderts schneller vergrößert hat als anfangs prognostiziert, entfaltet das Internet nicht die gleiche Massenwirksamkeit wie das gesellschaftliche „Leitmedium“ Fernsehen. Infolge dessen werden im Fernsehen die Grenzüberschreitungen bei Gewaltdarstellungen, Sexualität, Intimitätsverletzungen etc. innerhalb der gesellschaftlichen Diskussion schnell aufgegriffen, die parallelen Phänomene im Internet bleiben hingegen weitgehend unbeachtet.

Für die Medienpädagogik stellt sich jedoch die Frage, wie Eltern und Lehrer mit den zahlreichen Tabubrüchen, die im Internet ihre Plattform finden, umgehen sollen. Eine Orientierung am „klassischen“ Modell der Bewahrpädagogik scheint für das Internet nur bedingt tauglich, da weder ein völliges Fernhalten von der Internet-Nutzung wünschenswert und erzieherisch durchsetzbar erscheint, noch eine technische Filterlösung durchgreifenden Erfolg verspricht. In einem Großteil der deutschen Internethaushalte mit Kindern und Jugendlichen wird indes nach dem Prinzip des Laissez-faire verfahren: „In fast drei Viertel der Haushalte, in denen Kinder und Jugendliche leben, wird die Internetnutzung nicht kontrolliert“.²

Zusammenfassend lässt sich für Staat, Gesellschaft und Erzieher eine fehlende Verantwortungskultur dem Internet gegenüber feststellen. Dies korrespondiert mit dem Fehlen einer auf das Internet bezogenen Medienethik. Grundlage sowohl für staatliche Normsetzungen als auch für den gesellschaftlichen Diskurs sowie indi-

viduelle erzieherische Maßnahmen kann jedoch nur eine medienethische Basis sein.

2 Medienethische Herausforderungen des Internet

2.1 Begriffsbestimmungen und Handlungsfelder

Immer wenn es in der vielfältigen Medienlandschaft zu Grenzüberschreitungen bzw. -verletzungen kommt, wird der Ruf nach einer verbindlichen Medienethik laut. Aber nicht nur bei Tabubrüchen, sondern auch beim Auftauchen neuer Medien (Medienumbrüche) setzt in aller Regelmäßigkeit eine medienethische Debatte in der Gesellschaft ein. Medien beschränken sich in der Gesellschaft mittlerweile nicht mehr allein auf die Rolle der Berichterstattung und Kommentierung, sondern sie sind selbst zu gestaltenden und eingreifenden Akteuren geworden. Es stellt sich daher die Frage, inwieweit – angesichts der heterogenen Struktur und Funktionen des Internets – die Formulierung einer spezifischen Internet- bzw. Netz-Ethik möglich bzw. notwendig ist, die sich von einer allgemeinen Medienethik der traditionellen Medien ggf. unterscheidet.

Unter *Ethik* wird ganz allgemein die kritische Analyse und rationale Begründung von sittlich werthafter Verhaltensregeln verstanden. Ethik versucht moralische Urteile oder Berufsnormen rational zu begründen und auf verallgemeinerbare moralische Prinzipien zurückzuführen. Es handelt sich also um Grundhaltungen und Prinzipien, zu denen beispielsweise Freiheit und Gerechtigkeit, Solidarität und Subsidiarität zählen. Da die Wirksamkeit von Handlungsimperativen nicht zuletzt von der Einsicht der Adressaten in ihre Notwendigkeit oder zumindest Vernünftigkeit abhängt, kann Ethik die Geltung der Moral oder eines Berufsethos stärken.³ Wenn man über Ethik spricht, kommt man nicht umhin, auch eine definitorische Abgrenzung zum Begriff der *Moral* vorzunehmen. Moral ist nicht gleich Ethik, denn letztere hat die Aufgabe, moralische Überzeugungen rational zu begründen. Ethik ist die „Reflexionstheorie der Moral“ (N. Luhmann). Moral ist die Gesamtheit der anerkannten sittlichen Urteile und geforderten werthafter Verhaltensregeln; sie richtet sich an jedes Mitglied einer bestimmten Gesellschaft und beansprucht darüber hinaus ein gewisses Maß an kultur- und zeitübergreifender Geltung.

Unter *Medienethik* wird die kritische Analyse und rationale Begründung desjenigen Handelns verstanden, das mit der Produktion oder Rezeption von Inhalten der öffentlichen Medien zusammenhängt. Allerdings ist Medienethik eine erst im

1 Vgl. hierzu die zahlreichen Publikationen der Bertelsmann-Stiftung, häufig von Marcel Machill herausgegeben. Hier werden immer wieder Ansätze der Selbstregulierung propagiert.

2 Groebel/Gehrke (2003), S. 135.

3 Vgl. Pöttker (1999), S. 216 f.

Aufbau befindliche *Bereichsethik* (bzw. *Bindestrich-Ethik*). So sind in den letzten Jahren auch in anderen gesellschaftlichen Handlungsfeldern Spezialethiken entstanden wie z. B. Wirtschaftsethik, Medizinethik. Da die Kommunikationsmedien längst zu einem eigenständigen gesellschaftlichen Subsystem geworden sind, steht die Medienethik als *angewandte Ethik* vor dem Problem, wie ihre Maximen und Wertorientierungen wirksam in die professionelle Praxis übertragen werden können.

In der zurückliegenden Diskussion zur Standortbestimmung einer Medienethik trat der Terminus *Verantwortung* zunehmend in den Vordergrund. Mit dem Verantwortungsbegriff ist eine „ethische Schlüsselkategorie“ (R. Funiok) gegeben; sie hilft, verschiedene Dimensionen eines verantwortlichen *Medienhandelns* zu benennen. Adressatenkreis sind die Handlungsakteure in den Medien, also in erster Linie Medienorganisationen sowie Medienschaffende.

In der Medienethik lassen sich vier große Teilbereiche unterscheiden⁴, bei denen die ethischen Maßstäbe jeweils anders anzuwenden sind, aber auch eine Verzahnung bzw. übergreifende Betrachtung stattfinden muss:

- Das sind zum einen *Struktur und Funktion des Mediensystems (Medienunternehmens-Ethik)*. Hier wird der Rahmen für alles mediale Geschehen gezogen. Zentral scheint dabei, dass die Möglichkeit zur freien Gestaltung für die Produzenten und Anbieter von Medien aller Art eröffnet und erhalten bleibt. Es gilt, jede Form von Konzentrations- und Monopolisierungstendenzen zu verhindern oder zumindest zu regulieren. Ziel ist dabei die Sicherung von *Informations- und Meinungsfreiheit* (im Sinne von Art. 5 GG).
- Im Bereich der *medialen Produkte und Inhalte* stellt sich die Frage, nach welchen Kriterien diese beurteilt werden sollen und wann durch diese Gefahren entstehen können. D. h. wann wird eine Grenze überschritten, die restriktive Eingriffe nötig macht, aber auch rechtfertigt? Man befindet sich hier auf dem schmalen Grat freiheitseinschränkender Zensur und notwendigem Kinder-, Jugend- oder Verbraucherschutz.
- Auf der *Produzentenseite* setzt die Medienethik Maßstäbe für das Handeln aller Medienmacher. Um diese fortzuentwickeln und auch ihre Einhaltung zu kontrollieren, arbeiten die Betroffenen häufig mit Selbstverpflichtungen (Grundsatzpapiere bzw. Übereinkünfte in Form von sog. Berufskodizes), die in eigenen Ethikkommissionen hinterfragt und überprüft werden.
- Die auf die *Rezipienten bezogene Medienethik* gibt die Verantwortung für ein medienethisches Handeln – zumindest zum Teil – an den Einzelnen zurück. Dies ist der Punkt, an dem auch von Seiten der Medienethiker ganz entschieden

4 Vgl. Funiok/Schmälzle (1999), S. 20 f.

die Vermittlung von *Medienkompetenz* gefordert wird. Erst diese kann das Individuum dazu befähigen, medienethisch verantwortlich zu handeln. Damit wird schließlich auch die viel beschworene Mündigkeit des Publikums in Anspruch genommen.

Trotz zahlreicher Tagungen⁵ und Publikationen zum Thema Medienethik im Verlaufe der zurückliegenden Jahre, gibt es keinen allgemeinen Konsens über Minimalstandards und Grundlagen der Medienethik. So lange dieses Desiderat besteht, kann keine direkte Übertragung medienethischer Grundsätze von traditionellen Medien auf das Internet vorgenommen werden. Unterstellt es gäbe eine Medienethik der traditionellen Medien, so kann sie nicht eins-zu-eins auf das „neue Medium“ Internet übertragen werden. Sie bedarf einer spezifischen Anpassung bzw. einer entsprechenden Erweiterung hinsichtlich der anders gelagerten bzw. heterogenen Rahmen- und Funktionsbedingungen des Internet. Den internet-spezifischen Problemen wird zwischenzeitlich mit normativer Selbstregulierung begegnet.⁶ In der Diskussion haben sich bisher dennoch einige zentrale Positionen zur Internet-Ethik als besonders tragfähig herauskristallisiert, die nachfolgend knapp skizziert werden.

2.2 Grundpositionen zur Medienethik des Internet

2.2.1 Die Medienethik fürs Internet nach Bernhard Debatin

Debatin⁷ untersucht die ethischen Probleme, die das Internet aufwirft, an den drei zentralen Funktionsbereichen Wissen, Freiheit und Identität:

- Im Bereich *Wissen* wird die Problematik der Such- und Selektionsprozesse thematisiert. Die aufgrund der Tätigkeit von Suchmaschinen gewonnene Reduktion und Übersichtlichkeit werden erkaufte mit Zufälligkeit sowie mangelnder Transparenz, Überprüfbarkeit und Einflussmöglichkeit. Weiterhin weist die elektronische Information in Internet-Dokumenten eine ahistorische und

5 Beispielhaft seien an dieser Stelle die regelmäßigen Tagungen des „Netzwerks Medienethik“ und (seit 1999) der Fachgruppe „Kommunikations- und Medienethik“ in der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft (DGPK) genannt, nachgezeichnet von Wolfgang Wunden, vgl. Wunden (2001). – Das „Netzwerk Medienethik“ wurde 1997 gegründet, mit dem Ziel der kontinuierlichen Auseinandersetzung mit systematischen Fragestellungen der Medienethik. Das Netzwerk „stellt eine Arbeitsgemeinschaft von Einzelpersonen und Institutionen dar, die an der Förderung ethischer Orientierungen im Medienbereich aktiv mitwirken wollen“. Funiok/Schmälzle/Werth (1999), S. 315. Tagungsbeiträge sowie aktuelle Informationen zum medienethischen Diskurs finden sich unter „www.netzwerk-medienethik.de“.

6 Vgl. Debatin (1999), S. 289.

7 Vgl. Debatin (1999), S. 274 ff.

palimpsestische Struktur⁸ auf, d. h. die elektronische Information liegt nicht mehr in dauerhafter materieller Bindung vor: Ursprungstext und Autor können nicht mehr identifiziert werden, da angebotene Informationen einer einfachen Veränderbarkeit und dauernden Modifikationen unterliegen. Zudem verschwindet der Zeitindex, denn jedes Dokument ist immer nur bis zu seinem nächsten „update“ wahr. Dies wirft die Frage nach dem Wahrheitsgehalt, der Bedeutung und dem Gegenwartsbezug der dargebotenen Informationen auf.

- Im Bereich *Freiheit* werden liberaldemokratische, anarchistische und wirtschaftsliberale Freiheitsideen diskutiert. Gemeinsam ist diesen Vorstellungen die Forderung nach freier Meinungsäußerung einerseits sowie die Abwesenheit von staatlichem Einfluss, Zensurbestrebungen und sonstigen Regulierungen andererseits. Dahinter stehen mächtige wirtschaftliche und politische Interessengruppen, die an einer weiteren Kommerzialisierung des Netzes interessiert sind.⁹ Die vielfältigen Zugangsbarrieren zum Internet vermitteln den Eindruck, dass die Gesellschaft geteilt ist in Nutzer und Nicht-Nutzer des Internets.¹⁰ Verschiedene Ausschlussmechanismen verhindern die Bildung einer diskursiven Netzöffentlichkeit, die Chance einer Demokratisierung der öffentlichen Sphäre bleibt Illusion. „Der Idee einer elektronisch gestützten freiheitlich-partizipatorischen Demokratie steht derzeit noch die Tatsache entgegen, dass das Internet von einer allgemeinen Zugänglichkeit im Sinne einer ‚öffentlichen Grundversorgung‘ oder eines ‚universal access‘ noch weit entfernt ist.“¹¹
- Unter dem Bereich *Identität* fragt Debatin nach der Verbindlichkeit und Moralität von virtuellen zwischenmenschlichen Beziehungen. Die Teilnehmer von virtuellen Gemeinschaften in Foren, Newsgroups und Chat-Räumen (also Gruppenkommunikation) können demnach Gefahr laufen, in Konflikte gezogen zu werden zwischen real life- und virtual life-Beziehungen, was von der Realität bereits mehrfach bestätigt wurde.

Debatin kommt zu dem Schluss, dass die normativen Probleme des Internets „durch netzinterne und durch öffentliche Auseinandersetzungen über Normen des

8 Vgl. Debatin (1999), S. 279. „Palimpsest“ bedeutet, dass der ursprüngliche Text getilgt bzw. überschrieben wurde.

9 Debatin beobachtet einen Transformationsprozess: Danach findet eine sukzessive Umstellung des Internet von einem *pull*-Medium (der Benutzer holt sich seine Informationen aktiv und selbständig aus dem Netz) zu einem *push*-Medium (die Informationen werden per Filtersoftware oder kommerzieller Online-Dienste vorselektiert und an den Benutzer geliefert) statt. Vgl. Debatin (1999), S. 285.

10 Siegmund Mosdorf spricht von einer „neuen sozialen Spaltungslinie zwischen den ‚usern‘ der neuen Technologien und Medien sowie den ‚losern‘ (den Nichtnutzern)“. Mosdorf (1999), S. 121.

11 Debatin (1999), S. 283.

Handelns und des Zusammenlebens unter Bedingungen hochvernetzter Computerkommunikation geregelt werden“ müssten. „Es ist die Aufgabe einer Moralphilosophie des Internet, solche Prozesse zu reflektieren, ihre grundlegenden Werte und Normen zu analysieren und die internetspezifischen normativen Probleme in einen allgemeinen ethischen Bezugsrahmen zu stellen.“¹²

2.2.2 Pragmatische Medienethik des Internet nach Mike Sandbothe

„Zum kompetenten Umgang mit dem Internet gehört nicht nur die basale Fähigkeit zur gezielten Navigation und Recherche [...], sondern auch die Ausbildung einer internetspezifischen Urteilskraft.“¹³ Sandbothe rekurriert dabei auf die klassische Definition von Urteilskraft nach Kant, der zwei Typen unterscheidet: die *bestimmende* und die *reflektierende* Urteilskraft. Fragen der Medienethik sind also eng verbunden mit Fragen der Medienkompetenz. „Transversale [also querlaufende] Medienkompetenz im Zeitalter des Internet bedarf einer medien-spezifisch geschärften Urteilskraft“¹⁴ und zwar beide Arten von Urteilskraft. Bei den klassischen Medien wurde den Rezipienten diese selbständige, reflektierende Evaluierung teilweise abgenommen. „In den digital vernetzten Medienwelten des Internet wird demgegenüber von den Nutzerinnen und Nutzern eine höhere und eigenständigere Bewertungskompetenz gefordert.“¹⁵ Unter Internet-Bedingungen müssen Rezipienten nun Selektions- und Konstruktionstätigkeiten erbringen, die in klassischen Medien von Journalisten durchgeführt wurden. Die Forderung ist daher eine breitenwirksame Ausbildung von *Medienkompetenz* sowie die bewusste Orientierung an einer aufklärerischen Tradition des Internet.

2.2.3 Die Position der katholischen Kirche

Die Position der katholischen Kirche zur Ethik in der sozialen Kommunikation und insbesondere zur Ethik im Internet stellt sich relativ differenziert dar.¹⁶ Danach werden neben den demokratischen Chancen auch die Gefahren des missbräuchlichen Umgangs mit dieser weltumspannenden Netztechnologie gesehen. Angesichts des drohenden „digital divide“ solle der Cyberspace „eine Ressource umfassender Information und Dienstleistungen sein, die allen Menschen in einer Vielzahl von Sprachen unentgeltlich zur Verfügung stehen [sollte]. Die öffentlichen Einrichtungen tragen eine besondere Verantwortung, Websites solcher Art einzu-

12 Debatin (1999), S. 290.

13 Sandbothe (1999), S. 214.

14 Sandbothe (1999), S. 215.

15 Sandbothe (1999), S. 216.

16 Vgl. Deutsche Bischofskonferenz (2002).

richten und aufrechtzuerhalten.“¹⁷ Problematisiert wird auch die „überwältigende Fülle von Informationen im Internet, wovon das meiste hinsichtlich Exaktheit und Relevanz ungeprüft bleibt“¹⁸. Und weiter: „Die Verbreitung des Internets wirft [...] eine Reihe weiterer ethischer Fragen auf zu Themen wie Wahrung der Privatsphäre, Sicherheit und Vertraulichkeit der Daten, Urheberrechte und Recht auf geistiges Eigentum, Pornographie, Hass-Seiten, Verbreitung von Gerüchten und Verleumdung unter dem Deckmantel von Nachrichten und vieles andere.“¹⁹ Um diesen Problemfeldern zu begegnen, komme vielen Einzelpersonen und Gruppen erhebliche Verantwortung zu. Der Selbstregulierung sowie größerer öffentlicher Verantwortlichkeit wird dabei der Vorzug vor staatlicher Medienkontrolle gegeben.²⁰ „Schulen und andere Erziehungseinrichtungen und -programme für Kinder und Erwachsene sollten Anleitungen zu einem kritischen Gebrauch des Internets liefern als Teil einer umfassenden Medienausbildung, die nicht nur Schulung in technischem Know-how beinhaltet – also „Computeralphabetisierung“ u. ä. –, sondern auch die Fähigkeit zu einer informierten, differenzierten Inhaltsbewertung entwickelt.“²¹ Das heißt nichts anderes als Befähigung der Internetnutzer zu Medienkompetenz. Eine „ständige Medienerziehung“ beinhaltet dabei insbesondere die „Internet-Erziehung und -Ausbildung“.²²

2.3 Fazit

Folgende Übereinstimmungen lassen sich in der Fülle der medienethischen Literatur feststellen: Der medienethische Diskurs insbesondere für das Internet muss auf einer breiten gesellschaftlichen Basis geführt werden, damit ein normativer Grundkonsens erzielt werden kann. Vor diesem Hintergrund muss auf allen Handlungsebenen einer spezifischen Verantwortung – mehr als bisher – nachgekommen werden. Ansatzpunkte für verantwortliches Handeln bilden zum einen gesetzliche Regelungen auf der Ebene der Medienordnungspolitik (Außensteuerung), zum anderen eigenverantwortliche Selbstkontrolle im Mediensystem bei Medienunternehmen und Journalisten (Innensteuerung) sowie eine kritische Haltung von Öffentlichkeit bzw. Rezipienten (Medienkompetenz).

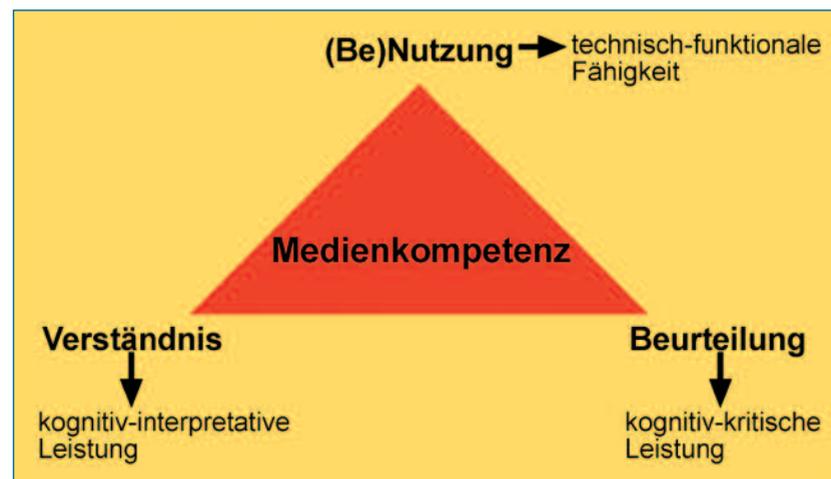
Angesichts der heterogenen Strukturen und der Funktionsweise des Internets erscheint es fraglich, inwieweit in absehbarer Zeit die Chance einer Universalisierbarkeit normativer Standards besteht und eine einheitliche Netzkultur bzw. Netz-

17 Deutsche Bischofskonferenz (2002), S. 12.
 18 Deutsche Bischofskonferenz (2002), S. 15.
 19 Deutsche Bischofskonferenz (2002), S. 9.
 20 Vgl. Deutsche Bischofskonferenz (2002), S. 17.
 21 Deutsche Bischofskonferenz (2002), S. 16.
 22 Vgl. Deutsche Bischofskonferenz (2002), S. 28.

Ethik etabliert werden kann²³ – zumal diese Universalisierbarkeit für das Internet eine interkulturelle bzw. globale Übereinkunft bedeutet. Letztlich wird nur das gesamte Ensemble von Maßnahmen zu einer Lösung führen, die praktikabel und für alle Beteiligten akzeptabel ist. Im Zentrum steht hierbei die Verantwortungsübernahme auf allen Ebenen der Produktion und Rezeption medialer Inhalte. Das bedeutet ein abgestimmtes Zusammenwirken von gesetzlicher Regelung des Staates, einer selbstverpflichtenden Medienunternehmensethik sowie einer Nutzerethik (eigenverantwortliche Medienkompetenz). Von diesen drei Verantwortungsebenen muss die Medienkompetenzförderung mittelfristig als die erfolgversprechendste angesehen werden. Die spezifischen Dimensionen einer Medienkompetenzförderung für das Internet werden daher nachfolgend diskutiert.

3 Medienkompetenzförderung im Internet

Die besondere Bedeutung der Medienkompetenz im Kontext der Internetnutzung sowohl von Kindern und Jugendlichen als auch von Erziehern ist oben hinreichend begründet worden. Der etwas schillernde und oft unpräzise gebrauchte Begriff der Medienkompetenz umfasst drei Bereiche²⁴, wo eine Förderung ansetzen könnte. Das folgende Schaubild verdeutlicht die Dimensionen der Medienkompetenz.



Medienkompetenz für das Internet

23 Vgl. Leschke (2001), S. 211.
 24 Vgl. Volpers (2001).

Für den Bereich der Internetnutzung bedeuten diese drei Dimensionen der Medienkompetenz folgendes:

- Die (Be)Nutzung als eine *technisch, funktionale Fähigkeit* umfasst in diesem Fall neben Kenntnissen der Hard- und Software auch die Möglichkeit der zielgerichteten Beschaffung von Informations- und Unterhaltungsangeboten. Im Kontext jugendschutzrelevanter Mittel umfasst die Nutzungskompetenz der Erzieher auch die Kenntnisse der Einsatzmöglichkeiten von Blocking- und Filtersoftware.
- Das Verständnis, als *kognitiv-interpretative Leistung*, umfasst das inhaltlich-verstehende Nachvollziehen der Inhalte sowie die dahinter stehenden Angebotsstrukturen und die Spezifika der Netzstruktur.
- Die Beurteilung, als *kognitiv-kritische Urteilskraft*, ist die Fähigkeit zur kontextualen Einordnung der Inhalte, ihrer (ggf. persuasiven) Absichten, ihres ethischen und möglicherweise jugendgefährdenden Potentials sowie die kommerziellen Intentionen, die aus der Angebotsnutzung resultieren können.

Aus diesem Kompetenzdreieck ergeben sich die Aufgabenfelder für die schulische Erziehung, Bildung und Ausbildung sowie für die elterliche Fürsorge. Auf keinen Fall kann das häufig praktizierte unreflektierte „Learning by Doing“ als primäre Internetsozialisation von Kindern befürwortet werden. Kinder müssen vielmehr durch gezielte Maßnahmen auf die Internetnutzung vorbereitet und die Nutzung als solche zunächst begleitet werden. Dies bedingt allerdings die notwendige Kompetenz der Erzieher. In diesem Zusammenhang ist die fehlende Bereitschaft von Lehrern oder Eltern, sich selber die notwendige Internetkompetenz anzueignen, als verantwortungslos zu bewerten. Ebenso muss die Ausstattung von Schulen mit Internettechnologie, losgelöst von einem entsprechenden Schulungsprogramm für Lehrer, abgelehnt werden. Sowohl in den Einrichtungen der Erwachsenenbildung als auch im Internet selber werden zahlreiche Kurse zum Erwerb der technisch funktionalen Fähigkeiten und Kenntnisse für die Internetnutzung angeboten (vgl. hierzu Kap. IV des vorliegenden Buches).

Die technisch-funktionale Internetkompetenz ist jedoch zu verknüpfen mit einer kritischen Reflexion der Internetangebote. Kinder und Jugendliche müssen auf jeden Fall auf die zahlreichen Gefährdungspotentiale der Internetnutzung hingewiesen und ihnen die Konsequenzen möglichen Missbrauchs aufgezeigt werden. Ein „begleitetes“ Surfen, d. h. eine permanente Anwesenheit von Eltern, Pädagogen etc. bei der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen, stellt sicherlich keine dauerhafte Lösung dar. Zunächst einmal handelt es sich um eine unrealistische und alltagsferne Vorstellung, die in dieser Form kaum – über einen längeren Zeitraum – praktikierbar wäre. Dies lässt sich u. a. aus der Umsetzung ähnlicher

Vorschläge und Empfehlungen bei der Fernsehnutzung von Kindern und Jugendlichen ableiten. Zudem ist eine derartige Beaufsichtigung kein probates Mittel, um einen kompetenten und eigenverantwortlichen Umgang mit dem Medien zu erlernen und zu praktizieren. Eine Tabuisierung des Internets sowie das Verbot einer selbständigen Nutzung wären einerseits dem Medium mit seinen vielfältigen positiven Möglichkeiten nicht angemessen und würden andererseits den „Reiz des Verbotenen“ besitzen.

Dennoch wird es pädagogisch sinnvolle Fallkonstellationen geben, in denen Kontrollmaßnahmen und Reglementierungen als Bestandteil der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen geboten sind. Die Nutzung des Internets lässt sich hierzu im Nachhinein vom Administrator kontrollieren. Hierbei muss zwischen zwei Varianten unterschieden werden: a) Kontrolle ohne zusätzliche Software und b) mit spezieller Protokollsoftware. Sofern keine zusätzliche Software installiert wird, hängen die Möglichkeiten und der Umfang der – nachträglichen – Kontrolle der genutzten Webseiten vom jeweils verwendeten Browser ab. So ist dies z. B. beim Netscape Communicator nur sehr eingeschränkt möglich, da die entsprechende Aufzeichnung der besuchten Websites nur innerhalb eines Programmaufrufs verfügbar ist, d. h. nach Beendigung des Programms kann sie nicht mehr aufgerufen werden. Anders sieht die Situation beim Internet Explorer von Microsoft aus. Dieser Browser, der momentan in Deutschland die größte Verbreitung hat, verfügt mit der „Verlaufs“-Funktion über ein Feature, welches sich zum Zweck des Jugendschutzes nutzen lässt. Standardmäßig werden alle besuchten Web-Adressen mitprotokolliert, die in den vergangenen 20 Tagen mit dem Browser genutzt wurden. Der Umfang des Aufzeichnungszeitraums, d. h. für wie viele Tage das Protokoll angelegt wird, kann individuell angepasst werden. Generell gilt jedoch, dass letztlich diese Art der Nutzungsprotokollierung sehr leicht und ohne allzu große Computerkenntnisse (z. B. durch Löschung der Aufzeichnungsdaten) ausgehebelt werden kann. Anders sieht dies jedoch bei speziell installierten Aufzeichnungs- und Protokollprogrammen aus, wie sie teilweise in Betrieben und öffentlichen Institutionen zum Einsatz kommen. Letztlich können entsprechende Maßnahmen nur als begleitendes Erziehungsinstrument zu einer kritischen Reflexion über die Inhalte eingesetzt werden.

Es muss zum Bestandteil einer neuen Verantwortungskultur des Internets werden, dass dessen Nutzung in einem kooperativen Vertrauensverhältnis zwischen Erziehern auf der einen Seite sowie Kindern und Jugendlichen auf der anderen Seite erfolgt. Die notwendigen Fähigkeiten für einen kritisch reflektierenden Umgang mit den im Internet angebotenen Inhalten verlangen ein hohes Maß an Verantwortung und Kompetenz für alle Beteiligten. Eine umfassende Medien-

kompetenz ist aber derzeit die einzige Möglichkeit, die Vorzüge des Internets nutzen zu können und zugleich dessen Gefährdungspotential zu minimieren.

4 Literatur

- Debatin, Bernhard (1999): Ethik und Internet. Zur normativen Problematik von Online-Kommunikation. In: Funiok, Rüdiger/Schmälzle, Udo F./Werth, Christoph H. (Hg.) (1999): Handbuch Medienethik. Medienethik – die Frage der Verantwortung. Bonn, S. 274–293.
- Debatin, Bernhard/Funiok, Rüdiger (Hg.) (2003): Kommunikations- und Medienethik. Konstanz
- Deutsche Bischofskonferenz (Hg.) (2002): Ethik im Internet. Kirche und Internet. Päpstlicher Rat für die Sozialen Kommunikationsmittel. Bonn (Arbeitshilfen; 163)
- Funiok, Rüdiger/Schmälzle, Udo F./Werth, Christoph H. (Hg.) (1999): Handbuch Medienethik. Medienethik – die Frage der Verantwortung. Bonn (Bundeszentrale für Politische Bildung)
- Funiok, Rüdiger/Schmälzle, Udo F. (1999): Medienethik vor neuen Herausforderungen. In: Funiok, Rüdiger/Schmälzle, Udo F./Werth, Christoph H. (Hg.) (1999): Handbuch Medienethik. Medienethik – die Frage der Verantwortung. Bonn, S. 15–31
- Groebel, Joe/Gehrke, Gernot (Hg.) (2003): Internet 2002: Deutschland und die digitale Welt. Internetnutzung und Medieneinschätzung in Deutschland und Nordrhein-Westfalen im internationalen Vergleich. Opladen (Schriftenreihe Medienforschung der LfM NRW; Bd. 46)
- Leschke, Rainer (2001): Einführung in die Medienethik. München (UTB für Wissenschaft; 2250; Medienwissenschaft)
- Mosdorf, Siegmund (1999): Ethisch-kulturelle Herausforderungen der Informationsgesellschaft. In: Funiok, Rüdiger/Schmälzle, Udo F./Werth, Christoph H. (Hg.) (1999): Handbuch Medienethik. Medienethik – die Frage der Verantwortung. Bonn (Bundeszentrale für Politische Bildung), S. 114–127.
- Pöttker, Horst (1999): Öffentlichkeit als gesellschaftlicher Auftrag. Zum Verhältnis von Berufsethos und universaler Moral im Journalismus. In: Funiok, Rüdiger/Schmälzle, Udo F./Werth, Christoph H. (Hg.) (1999): Handbuch Medienethik. Medienethik – die Frage der Verantwortung. Bonn (Bundeszentrale für Politische Bildung), S. 215–232.
- Sandbothe, Mike (1999): Pragmatische Medienphilosophie. Grundlagen und Anwendungshorizonte im Zeitalter des Internet. In: Holderegger, Adrian (Hg.) (1999): Kommunikations- und Medienethik. Interdisziplinäre Perspektiven. 2. vollst. überarb. u. erw. Aufl., Freiburg/Schweiz (Studien zur theologischen Ethik; 84), S. 198–217.
- Wunden, Wolfgang (2001): Netzwerk Medienethik – ein Experiment. In: Dräger, Christian/Schneider, Nikolaus (Hg.) (2001): Medienethik. Freiheit und Verantwortung. Festschrift zum 65. Geburtstag von Manfred Kock. Stuttgart/Zürich 2001, S. 319–333.
- Volpers, Helmut (2001): Medienkompetenzvermittlung als Aufgabe und Chance der Öffentlichen Bibliotheken. In: Monika Pohlschmidt/Harald Gapski (Hg.): Vermittlung von Medienkompetenz durch Öffentliche Bibliotheken. Marl, S. 93–100.

IV MATERIAL ZUR MEDIENKOMPETENZVERMITTLUNG IM INTERNET

MATERIAL ZUR MEDIENKOMPETENZVERMITTLUNG IM INTERNET

1 Kommentierte Sammlung nützlicher Web-Angebote

1.1 Nützliche Web-Angebote zur Medienkompetenzförderung

ecmc – Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH

<http://www.ecmc.de>

Kontakt/Betreiber:

ecmc, Bergstraße 8, D-45770 Marl

Inhaltsbeschreibung:

Das ecmc sieht sich selbst als Dienstleister für Neue Medien. Es berät privatwirtschaftliche und öffentliche Auftraggeber. Das ecmc will journalistisches, betriebswirtschaftliches, informationstechnisches und kommunikationswissenschaftliches Know-how mit Expertenwissen über Neue Medien vereinen und es in Projekten

The screenshot shows the homepage of the European Centre for Media Competence (ecmc). At the top left is the ecmc logo. The main header reads 'europäisches Zentrum für medienkompetenz' and 'european centre for media competence'. A navigation menu on the left includes: home, news & views, wir für sie, referenzen, philosophie, dialog, kontakt, suche, english site, members. The main content area features a large banner with the text 'Das Internet ist für alle da' and a sub-header 'Im Blickpunkt: Barrierefreies Internet'. Below the banner are two smaller images: one showing a person using a computer and another showing a hand pointing at a screen. To the right of the banner is a 'ecmc aktuell:' section with a list of recent events and publications, including dates like 16.02.2004, 11.02.2004, 15.12.2003, 06.12.2003, 05.12.2003, and 03.12.2003. At the bottom of the page, there is a footer with the text '© ecmc Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH, Bergstr. 8, D-45770 Marl'.

umsetzen. Auf seiner Homepage gewährt es Einblick in einige seiner Projekte und stellt eine Reihe seiner Publikationen zur Verfügung.

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

<http://www.gmk-net.de>

Kontakt/Betreiber:

GMK, Körnerstraße 3, 33602 Bielefeld

Inhaltsbeschreibung:

Als größter medienpädagogischer Dach- und Fachverband für Institutionen und Einzelpersonen ist die GMK Plattform für Diskussionen, Kooperationen und neue Initiativen. Die GMK will die Medienpädagogik, Medienkompetenz und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik und in Europa fördern und verantwortlich mitgestalten. Hierzu sieht sie sich besonders durch neue Kommunikations- und Informationstechnologien (Stichwort Multimedia), die Internationalisierung des Medienmarktes, erweitertes Programmangebot und neue Anbieter herausgefordert. Auf ihrer Homepage bietet sie umfassende und vielfältige Informationen, insbesondere auch zur Medienkompetenzförderung.

Lehrer-Online – Unterrichten mit neuen Medien

<http://www.lehrer-online.de>

Kontakt/Betreiber:

Schulen ans Netz e. V., Max-Habermann-Straße 3, 53123 Bonn

Inhaltsbeschreibung:

Lehrer-Online will Lehrerinnen und Lehrer, Referendarinnen und Referendare sowie Lehramtstudierende mit einem in allen Teilen kostenfrei nutzbaren Internet-Service rund um den schulischen Einsatz neuer Medien unterstützen. Im Mittelpunkt stehen dabei einerseits konkrete Unterrichtseinheiten aus der Schulpraxis der verschiedenen Schulformen und Schulstufen, andererseits verschiedene netzbasierte Werkzeuge, die Lehrkräfte pädagogisch sinnvoll und ohne größere Vorbereitungen in ihrem Unterrichtsalltag einsetzen können. Nützliche unterrichtsrelevante Informationen zu den Themen „Medienkompetenz“ und „Recht der neuen Medien“ ergänzen die beiden genannten Schwerpunktbereiche. Aufgrund der hohen bundesweiten Beteiligung von Lehrerinnen und Lehrern gibt Lehrer-Online zudem einen Überblick über die Nutzung neuer Medien in verschiedenen Schulformen und -stufen. Lehrer-Online ist ein Projekt von Schulen ans Netz e. V. und wird gefördert vom BMBF.

Mekonet – das Medienkompetenz-Netzwerk NRW

<http://www.mekonet.de>

Kontakt/Betreiber:

Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH, Bergstraße 8, 45770 Marl

Inhaltsbeschreibung:

„Mekonet“, das Medienkompetenz-Netzwerk in Nordrhein-Westfalen, bietet zahlreiche Informationen rund um das Thema Medienkompetenz. Herzstück der Website ist der „Grundbaukasten“, der sich in verschiedene Zielgruppen (z. B. „für alle“, „ältere Menschen“, „Arbeit & Beruf“, „Eltern & Familie“, „Frauen“, „Kinder &

HOME

Projekt des Monats Februar 2004: "Projekt fanClub"

Zu Hause existiert für viele Frauen oft keine Gelegenheit, um entspannt das Internet zu erkunden. Der fanClub in Gelsenkirchen, von Frauen für Frauen gemacht, bietet genau das und noch einiges darüber hinaus.

Lesen Sie mehr unter "[Projekt des Monats!](#)"

"Jedes zu seiner Zeit und im richtigen Maß"

Bianca Herms, Stellv. Leiterin des Medienzentrums in der Stadtbibliothek Gelsenkirchen, spricht mit dem mekonet Projektteam über die zunehmende Kommerzialisierung des Internets und ihre Leidenschaft für Bücher.

Lesen Sie mehr unter "[Interview des Monats!](#)"

News zur Medienkompetenz
Service für Netzwerkpartner:
[mekonet verbessert „Angebote vor Ort“](#)

Workshops 2004
Die mekonet Workshops werden im Mai und im September stattfinden. Momentan befinden sich die Themen in der Abstimmung.

Doku & Downloads
Medienkompetenzförderung schon in der Kinderstube - Wie Eltern und Großeltern die Medienkompetenz ihrer Kinder und Enkel medial begleiten können (PDF-Dokument, ~86kb)

Grundbaukasten Medienkompetenz
Neu! eingetragen am 11.02.2004:
[Chatten, Surfen, Mailen](#): Computer- und Internetsnutzung von Kindern und Jugendlichen - Informationen für Eltern

Medienpädagogischer Atlas NRW

Der "Medienpädagogische Atlas NRW" - ein Angebot der [Landesanstalt für Medien](#) - bietet gezielt recherchierbare Informationen zu medienpädagogischen Institutionen und Angeboten in Nordrhein-Westfalen.

NRW **lfm:** **ecmc**

© ecmc 1998-2004

© ecmc Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH, Bergstr. 8, D-45770 Marl | [Nutzungsbed.](#) | [Impressum](#)

Jugendliche“) unterteilt. Für jede dieser Zielgruppen gibt es Hinweise und Informationen zu Internetangeboten, Institutionen und Anlaufstellen, Terminen (z. B. aktuellen Workshops), Veranstaltungen, Aktivitäten und Projekten.

Mit Medien lernen – Angebot der learn:line Initiative NRW

http://www.learn-line.nrw.de/nav/mit_medien_lernen

Kontakt/Betreiber:

Landesinstitut für Schule, vertreten durch seine Leiterin Frau Ruth Springer, Paradieser Weg 64, 59494 Soest

Inhaltsbeschreibung:

Das Webangebot der „learn:line Initiative NRW“ hat sich die Lehreraus- und -fortbildung sowie die Erwachsenenbildung zur Aufgabe gemacht. Hier bietet sich (neben anderen Themenfeldern) ein sehr umfangreiches Angebot zum Thema „Mit Medien lernen“. Neben theoretischen Informationen findet man auch praktische Beispiele (z. B. verantwortliche Internetnutzung, Recherche im Internet, Einkaufen im Internet).

Medienkompetenzportal

<http://www.lmsaar.de/mekom/portal>

Kontakt/Betreiber:

Landesmedienanstalt Saarland, Nell Breuning Allee 6, 66115 Saarbrücken

Inhaltsbeschreibung:

Das Portal enthält viele informative Links rund um das Thema Medienkompetenz. Die Links sind nach Zielgruppen geordnet (z. B. Eltern: Kindergarten, Erziehung, Internet („sicher surfen“), Beratung; Kinder: Spass & Spiel, Lernen, Fernsehen, Mail; Jugend; Senioren; Forschung; Schule) und in kurzen Sätzen kommentiert. Es gibt aber auch zahlreiche Informationen ohne Internetbezug!

Das Online-Forum Medienpädagogik

<http://www.kreidestriche.de>

Kontakt/Betreiber:

Landesinstitut für Erziehung und Unterricht, Rosensteinstraße 24, 70191 Stuttgart

Inhaltsbeschreibung:

„Kreidestriche“, das Online-Forum Medienpädagogik, richtet sich in erster Linie an Medienpädagogen und Lehrer. Unter der Rubrik „Lehrplan“ werden differenziert

das online-forum medienpädagogik

Schnellsuche... Home Hilfe LBS LBS

Das Online-Forum Medienpädagogik

Schulstart

Interessiert am kostenlosen OFM-Newsletter? Einfach E-Mail-Adresse eintragen und abonnieren! [Letzten Newsletter ansehen](#)

Abo

Update: 02.09.2003

BIBLIOTHEK

Elternabend zum Thema Medien

Immer zum Schuljahresanfang stehen in allen Schulen Elternabende an. Wer Interesse hat, einmal einen solchen Abend zum Thema Medien zu gestalten, findet eine ganz aktuelle Zusammenstellung von Tipps und Informationsquellen, die man dafür nutzen konnte. [mehr...](#)

„Liebe Kinder, da sitzt ihr nun, alphabetisch oder nach Größe sortiert, zum ersten Mal auf diesen harten Banken, und hoffentlich liegt es nur an der Jahreszeit, wenn ihr mich an braune und blonde, zum Dorren aufgefadelte Steinpilze erinnert. Statt an Glückspilze, wie sich's eigentlich gehörte. Manche rutschen unruhig hin und her, als säßen sie auf Herdplatten. Andre hocken wie angeleimt auf ihren Plätzen. Einige kichern blöde, und der Rotkopf in der dritten Reihe starrt, Gänsehaut im Blick, auf die schwarze Wandtafel, als sähe er

nach Schulart, Klasse und Schulfach Auszüge aus dem Bildungsplan (Lernziel), Empfehlungen für die praktische Arbeit sowie interne Links zu hilfreichen Materialien des Online-Forems Medienpädagogik geliefert. Im Bereich „Projekte“ werden Entwürfe, Zwischenergebnisse und Endprodukte von schulischen Projekten veröffentlicht. Hinter der „Bibliothek“ verbirgt sich ein umfassendes Verzeichnis von Textdokumenten zu medienpädagogischen Themen. Diese können über die „freie Suche“, den „thematischen Bibliothekskatalog“ oder den „alphabetischen Autorenkatalog“ gesucht bzw. aufgerufen werden. Weitere Rubriken sind „Werkstatt“ (Tipps zur praktischen medienpädagogischen Arbeit), „Forum“ (zu verschiedenen Themen), „Adressen“ (wichtiger medienpädagogischer Einrichtungen), „Aktuell“ und „Galerie“ (Beispiele von Schülerarbeiten).

Portal Medienpädagogik

<http://www.uni-koblenz.de/~medpad>

Kontakt/Betreiber:

Universität Koblenz-Landau, Abteilung Koblenz, Arbeitsgruppe Prof. Dr. Norbert Neumann, Universitätsstraße 1, 56016 Koblenz

Inhaltsbeschreibung:

Das Portal enthält Links zu themenrelevanten Institutionen, wie z. B. FSK. Weitere Links sind geordnet nach: 1. medienpädagogische Adressen (Empirie, Film-Recherche, Institutionen, Jugendmedienschutz, Literatur-Recherche, medienpädagogische Beratung, medienpädagogische Projekte, medienpädagogische Zeitschriften), 2. Nutzungsdaten (Computer, Fernsehen, Hörfunk, Lesen, Kino), 3. Virtuelle Seminare (Medien und Gewalt). Die Links sind jeweils mit Angaben zum Anbieter und zum Inhalt der Sites versehen.

Primolo

<http://www.primolo.de>

Kontakt/Betreiber:

Schulen ans Netz e.V., Max-Habermann-Straße 3, 53123 Bonn (finanziert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung)

Inhaltsbeschreibung:

Grundschüler und ihre Lehrer geben Texte, Bilder etc. in die vorhandenen Eingabemasken ein, und Primolo generiert daraus eine Internetseite. Man braucht dazu

keine Vorkenntnisse in der Programmiersprache HTML. Hierfür konnte die Primolo-Redaktion auf der Frankfurter Buchmesse den Gigamaus-Preis für den besten Homepage-Generator im Primarstufenbereich entgegennehmen. Primolo wurde zudem mit dem Bildungssoftware-Preis digita 2003 ausgezeichnet. Außerdem gibt es zur Orientierung Links ins Internet (geordnet nach: suchen & finden, Natur & Umwelt, Kinder im Internet, Sport & Spiel, Wissen & Erleben, Fernsehen & Radio).

Schulen ans Netz e. V.

<http://www.schulen-ans-netz.de>

Kontakt/Betreiber:

Schulen ans Netz e. V., Max-Habermann-Straße 3, 53123 Bonn

Inhaltsbeschreibung:

„Schulen ans Netz e. V.“ ist ein gemeinnütziger Verein, der auf seiner Homepage Lehrern aktuelle Meldungen aus dem Schulumfeld, Neuigkeiten zu den laufenden Aktionen, sowie Hintergrundinformationen zu den Arbeitsbereichen von „Schulen ans Netz e. V.“ gibt. Außerdem wird ein monatlicher Newsletter angeboten. Nicht ganz überzeugen können Aufbau und Navigation der Website, die teilweise etwas überladen wirkt.

Schulmarkt.de

<http://www.schulmarkt.de>

Kontakt/Betreiber:

Cover Tronic GmbH, Hohewardstraße 327, 45699 Herten

Inhaltsbeschreibung:

Der Schulmarkt ist ein Portal und versteht sich als Treffpunkt für Schulen untereinander, für Schule und Wirtschaft, sowie für wirtschaftliche Unternehmen, um Erfahrungen auszutauschen und miteinander geschäftlich in Verbindung zu treten (Marktplatz, z. B. Produkte für den Schulalltag oder aus Schulbuchverlagen, Info-börse, Hilfe bei der Berufswahl und Ausbildung usw.). Doch auch Schüler, Eltern und Lehrer können und sollen die Angebote für ihre Zwecke nutzen und auf der Site Kontakt aufnehmen. Gleichzeitig ist der Schulmarkt ein „Barometer“ und „Schaufenster“ der deutschen Bildungspolitik. Das Portal soll ein Marktplatz für Bildung, Wissen und Ausbildung sein. Die Initiative „Schulmarkt.de“ befindet sich zur Zeit noch im Aufbau. Registrierte Schulen bekommen die Möglichkeit, sich in regelmäßigen Abständen über aktuelle Initiativen für Schulen, Sonderangebote für Schulen und Schul-Sponsoring-Aktionen informieren zu lassen.

Stiftung Digitale Chancen

<http://www.digitale-chancen.de>

Kontakt/Betreiber:

ecmc, Bergstraße 8, D-45770 Marl

Inhaltsbeschreibung:

Ziel der Stiftung Digitale Chancen soll es sein, Menschen für die Möglichkeiten des Internet zu interessieren und sie beim Einstieg zu unterstützen. So können sie die Chancen dieses digitalen Mediums erkennen und für sich nutzen. Praktisch versucht die Stiftung das über ihre Homepage z. B. dadurch zu leisten, dass sie den Nutzer über den nächstgelegenen, frei zugänglichen Internet-PC informiert. Außerdem bietet sie umfassende Informationen und vielfältige Angebote, differenziert nach drei Zielgruppen: Einsteiger, Experten (hier noch weiter differenziert) und – als Besonderheit – Anbieter von Internetcafés.

The screenshot shows the homepage of the 'Stiftung Digitale Chancen' website. The header features the organization's name in a blue box. Below the header, there are four main navigation options arranged in a 2x2 grid: 'Für Experten', 'Für Einsteiger bitte hier klicken', 'Für net.werker in Internetcafés', and 'Über die Stiftung'. To the left of this grid are three logos: 'Berliner Gespräche zur Digitalen Integration', 'Unsere Videoclips', and 'BIENE-Award'. To the right are logos for 'AOL', 'Universität Bremen', 'accenture', and 'Unter der Schirmherrschaft des Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit'. At the bottom, there is a blue bar with 'Internet - Chancen für alle' and a footer with 'Presse' and 'Impressum' links.

1.2 Nützliche Web-Angebote zur „sicheren“ Internetnutzung für Kinder und Jugendliche

Die Blinde Kuh – Die Suchmaschine für Kinder

http://www.blinde-kuh.de

Kontakt/Betreiber:

Redaktion Blinde Kuh c/o Birgit Bachmann, Beim Grünen Jäger 25, 20359 Hamburg

Lang lebe das Freie Internet! Alles, und noch viel mehr für die Kinder im Netz ...

Die Blinde Kuh

Die Suchmaschine für Kinder - ©1997 Birgit Bachmann und Stefan R. Müller

2004 - Die Blinde Kuh wird 7 Jahre alt oder auch nicht

[Nachrichten](#) [Spiele](#) [KidsEZine](#) [Kinder-Post](#) [Zufall](#) [Hilfe](#) [Experten](#)

Spezielle Themen und Sachen		
Kulturen	Mitmachen	Wissen
Kelten	Kinderküche	Autos
Ritter	Kinder-Post	Flugzeuge
Indianer	Kids-E-Zine	Weltall
Piraten	Sprachen	Schule
Ägypten	Witze, Malen	Geheimsprachen
Wikinger	Natur	Philosophie
Internet	Tiere / Dinos	Sport
Sicherheit	Pflanzen	Fußball-Club
Kinderseiten	Umwelt	Feste
Lexikon	Medien	Weihnachten
Smileys	Fernsehen	Hanukah
Viren-Infos	Radio	Seker Bayrami
Suchmaschinen	Kino	Halloween
		Ostern

Siehe: Suchbereiche der Blinden Kuh

Die Blinde-Kuh Suchmaschine

Jedes Wort Mindestens ein Wort

Wenn du etwas im Internet suchen möchtest, **gib das Wort oder mehrere Wörter ein** und klicke dann mit der Maus auf den Suchen-Button. Wenn du schon ein großer Suchmeister bist, dann klick doch mal oben rechts bei **"Experten"**. Wie man hier so richtig ordentlich suchen kann, erfährst du im **Suchmaschinenkurs**.

Neue Sachen bei der Blinden Kuh

Ägypten: Hieroglyphen-Übersetzer:

Gib mal deinen Namen ein ;o)

Für Eltern und Lehrer
Blinde Kuh als voreingestellte Suche

Internet Explorer

[Startseite](#) [Suchen](#) [Favoriten](#)

Wie Sie selbst ein wenig Jugendschutz in den Internet Explorer zaubern können.

Noch mehr Sachen in der Suchmaschine

Inhaltsbeschreibung:

„Die Blinde Kuh“ ist eine Suchmaschine bzw. ein Webkatalog (mit Themenrubriken wie z. B. Erdkunde, Geschichte, Medien, Sport) für Kinder. Dies war die erste deutschsprachige Suchmaschine speziell für Kinder. Mittlerweile kann sie auf Erfahrungen aus sechs Jahren zurückgreifen. Die Rubriken „Nachrichten“ und „Kinder-Post“, Online-Spiele sowie eine Online-Zeitung ergänzen das Angebot.

Internet abc

http://www.internet-abc.de

Kontakt/Betreiber:

Verein Internet-ABC, Landesanstalt für Medien NRW, Zollhof 2, 40221 Düsseldorf

Inhaltsbeschreibung:

„Internet-ABC“ ist eine Informationsplattform, die Tipps für einen sicheren und kreativen Umgang mit dem Internet bietet. Themen wie Suchmaschinen, Chat und E-Commerce kommen hier ebenso zur Sprache wie Computerspiele, Filtersoftware und Jugendschutz. Zudem besteht die Möglichkeit, verdächtige Websites zu

« zur Schnuppertour
« Impressum
« Figuren & Fakten

internet abc
Das Portal für Kinder + Eltern

NEU! Jumpy's Wundermaschine: Die neue Weiterschreibgeschichte ist da!

[zur Kinderseite](#) [zur Elternseite](#)

Das Internet-ABC ist eine neue und werbefreie Plattform für den Einstieg ins Internet. Hier finden Kinder, Eltern und Pädagogen Tipps für den sicheren und kreativen Umgang mit dem Internet.

melden. Das Internet-ABC umfasst zwei Angebote: ein spielerisches für Kinder („Kinderseite“) und ein sachlich-informatives für Eltern und andere Erziehende („Elternseite“). Beide Angebote enthalten dieselben Kategorien mit jeweils anders aufbereiteten Inhalten. Die Website ist graphisch und aus medienpädagogischer Sicht sehr überzeugend gestaltet, auch Aufbau und Navigation sind gut strukturiert und übersichtlich gehalten (einen ersten Überblick erhält man auf der Startseite über die „Schnuppertour“ oder auf der Kinder- bzw. Elternseite im Bereich „Übersicht“). Etwas störend ist allerdings, dass sich beim Aufrufen der „Kinderseite“ ein neues Fenster öffnet und die Navigationsbuttons des Browsers verschwinden. Ruft man innerhalb der „Kinderseite“ bestimmte Rubriken auf, öffnen sich wiederum neue (wenn auch minimierte) Fenster. Dies kann zumindest bei internetunerfahrenen Kindern für Verwirrung sorgen. Weiterer Kritikpunkt ist die teilweise unzureichende oder fehlende Erläuterung bestimmter Funktionalitäten (z. B. keine Hilfe beim Download von Plug-Ins für Spiele).

Jugendserver – das Informationsportal

<http://www.jugendserver.de>

Kontakt/Betreiber:

Projektbüro Jugendserver c/o Internationaler Jugendaustausch- und Besucherdienst der Bundesrepublik Deutschland, Heussallee 30, 53113 Bonn

Inhaltsbeschreibung:

Portal der freien Jugendarbeit und Jugendhilfe, das sich als Informations- und Kommunikationsplattform versteht. Vielfältige und abwechslungsreiche Themen, wie Medien und Internet, Jobbörse, interkulturelles Leben etc. bilden das Angebot.

kid.de

<http://kid.de>

Kontakt/Betreiber:

webpool GmbH, Aachener Straße 78–80, 50674 Köln

Inhaltsbeschreibung:

„Kid.de“ ist eine kostenlose Kommunikationsplattform, die dem Informationsaustausch zwischen Eltern bzw. zwischen Kindern dient. Hierfür stehen – jeweils getrennt nach den beiden Zielgruppen – verschiedene Foren, ein Chat sowie für Eltern auch eine Mailingliste zur Verfügung. Um jedoch das gesamte Angebot nutzen zu können (z. B. Aufgeben von Kontakt- oder Kleinanzeigen, in Chats mitdiskutieren, selber Artikel schreiben), muss man sich erst anmelden. Dies kann



insbesondere für internetunerfahrene Kinder eine Hürde darstellen, zumal es kein spezielles Anmeldeformular für Kinder gibt.

[KIDSCAT.ch](http://www.kidscat.ch)

<http://www.kidscat.ch>

Kontakt/Betreiber:

Kidscat Schweiz, Redaktion, Bucheggstraße 50, CH-8037 Zürich

Inhaltsbeschreibung:

Kidscat ist für Familien und Schulen konzipiert. Hier findet man je nach Zielgruppe Portale und Foren, des Weiteren auch Spiele, Quiz, Chats und FreeMail/SMS. Es gibt Links zu Partnersites und etwas Werbung. Insgesamt wird hier ein umfangreiches und weit verzweigtes Angebot präsentiert, das allerdings etwas unübersichtlich strukturiert ist.

KidsVille

<http://www.kidsville.de>

Kontakt/Betreiber:

Kidsville-Redaktionsbüro, Meisenstraße 65, 33607 Bielefeld

Inhaltsbeschreibung:

„Kidsville“ – die Kinderstadt – ist eine Erlebniswelt und ein Mitmach-Angebot für Kinder im Internet. Die Ameise „Formi Formica“ führt die Kinder durch die Website. Darüber hinaus gibt es einen Erwachsenenbereich mit Praxishinweisen für Eltern zur Begleitung ihrer Kinder bei der Nutzung von „Kidsville“. Die Site ist von Design und Navigation her sehr gut eingerichtet (übersichtliche und einheitliche Gestaltung, einfache Navigation). Der Inhalt ist vielfältig und abwechslungsreich. Es wird eindeutig Wert gelegt auf die eigene Fantasie und Kreativität der Kinder.



KinderCampus.de

<http://www.kindercampus.de>

Kontakt/Betreiber:

Cobra Youth Communications GmbH, Boxhagener Straße 76–78, 10245 Berlin (in Zusammenarbeit mit Unicef, Stiftung Lesen, Westermann, Kids & Co.)

Inhaltsbeschreibung:

Kindercampus bietet eine virtuelle Welt, die es den Kindern ermöglicht, sich im Internet zu bewegen, spielerisch das WWW zu erkunden, zu nutzen und dabei zu lernen. Die Kinder können sich mit anderen Mitgliedern austauschen, mittels Edutainment-Spielen lernen, Infoarchive nutzen und kindgerechte Nachrichten abrufen. Es gibt (Werbe-)Links, den Club (mit vielen Funktionen, wie lernen, spielen usw.), Elterninfos, Chat, Spiele, eine Suchmaschine usw. Kindercampus ist „werbefrei, pädagogisch, sicher“ und für Kinder ab 4 Jahren geeignet. Das Portal ist kostenpflichtig (6 bzw. 4,90 € im Monat).



Kindersache

<http://www.kindersache.de>

Kontakt/Betreiber:

Deutsches Kinderhilfswerk e. V., Referat Medien, Leipziger Str. 116, 10117 Berlin

Inhaltsbeschreibung:

„Kindersache“ ist ein Angebot des Medienreferats beim Deutschen Kinderhilfswerk e. V. Hauptziel ist es, Kinder über ihre Rechte zu informieren und sie zur Eigenaktivität zu ermuntern. Diskussionsforen, Chats (jeweils betreut) und allerlei spielerische Angebote sind weitere Bestandteile dieser Website.



LizzyNet

<http://www.lizzynet.de>

Kontakt/Betreiber:

Schulen ans Netz e. V., Max-Habermann-Straße 3, 53123 Bonn

Inhaltsbeschreibung:

„LizzyNet“ ist ein Internetportal für Mädchen und junge Frauen; es ist im Rahmen eines Projekts von „Schulen ans Netz e. V.“ entstanden. Neben Angeboten, mit der Cyberwelt zu kommunizieren und zu spielen, finden Schülerinnen Informations- und Lernplattformen, die Computer-, Berufs- und Lebenswelten aus dem Blickwinkel von Mädchen und jungen Frauen betrachten. „LizzyNet“ wird medienpädagogisch und journalistisch betreut, ist kostenlos, nicht kommerziell und werbefrei.

Milkmoon.de – Suchmaschine für Kinder

<http://www.milkmoon.de>

Kontakt/Betreiber:

xperience-at-work GmbH, Robert-Koch-Straße 16, 20249 Hamburg

Inhaltsbeschreibung:

„Milkmoon“ ist eine Suchmaschine für Kinder (8 bis 14 Jahre), die durch einen umfangreichen Webkatalog (14 Themengebiete) mit kleineren redaktionellen Beiträgen, ein paar Spielen und einer Pinnwand ergänzt wird.

Multikids

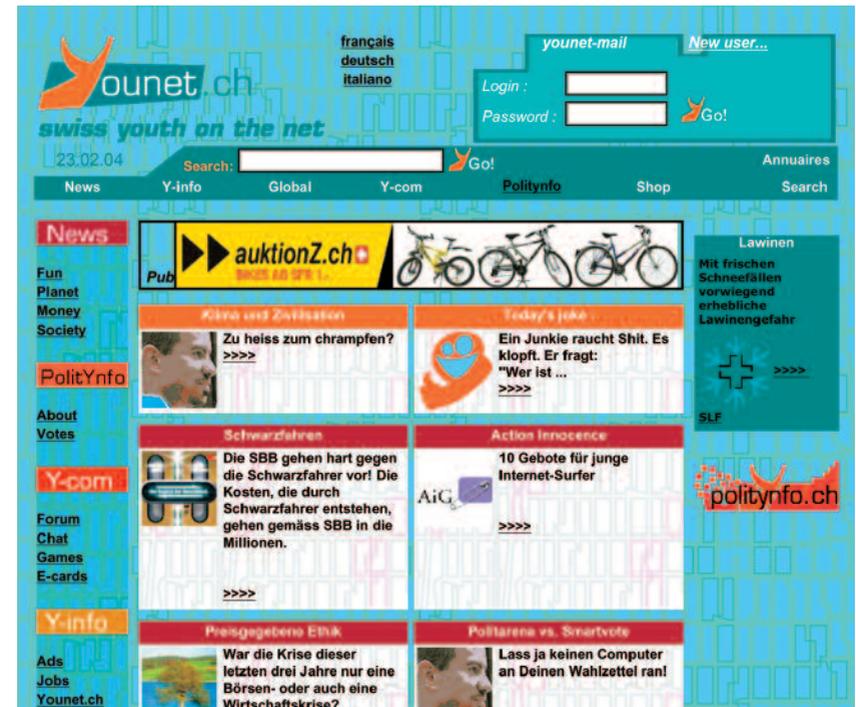
<http://www.multikids.de>

Kontakt/Betreiber:

Projektgruppe Multikids, Fachhochschule Stuttgart – Hochschule der Medien (HdM), Wolframstraße 32, 70191 Stuttgart

Inhaltsbeschreibung:

„Multikids“ bietet eine umfassende Linksammlung für Kinder mit Kurzbeschreibung und Bewertung, eine Suchmaschine, ein Forum (Nachrichten schreiben, Kritik und Anregungen; zur Zeit nicht aktiv!) sowie ein Gästebuch. Besonders gelungen ist die optische und inhaltliche Gestaltung der Website: Kindgerechte bildliche Elemente und Einheitlichkeit korrespondieren mit knapp gehaltenen und dennoch informativen Beschreibungen der einzelnen Rubriken auf der Startseite. Weniger überzeugend ist dagegen die vorgenommene Bewertung der einzelnen Links. Diese wird in keiner Weise näher erläutert und ist wenig differenziert.



sein, die alle notwendigen Dienste vereint, die Jugendliche benötigen, um einen Einstieg in das multimediale Universum vornehmen zu können. Younet bietet zahlreiche Informationen zu unterschiedlichen Themenbereichen (z. B. Nachrichten, Politik), Chat, Spiele usw.

SWR Kindernetz

<http://www.kindernetz.de>

Kontakt/Betreiber:

Südwestrundfunk (SWR), Abteilung Kinder- und Familienprogramm, 76522 Baden-Baden

Inhaltsbeschreibung:

Das Kindernetz ist eine virtuelle Stadt mit vielen verschiedenen Kommunikations- und Erlebnisbereichen. Es werden Spiele, Foren, Links (z. B. zu SWR-Sendungen),

Informationen sowie Chat geboten. Es gibt die Möglichkeit, eine eigene Homepage zu gestalten. Ziel des Kindernetzes ist es, die Medienkompetenz zu fördern. (pädagog. Interaktiv Preis PädI'98 als bestes professionelles Onlineprodukt für Kinder)

1.3 Nützliche Web-Angebote zur Prävention von Gewalt, Pornographie und Rassismus im Internet

AGUS e. V. (Angehörige um Suizid)

<http://www.agus-selbsthilfe.de>

Kontakt/Betreiber:

AGUS e. V. – Angehörige um Suizid, Wilhelmsplatz 2, 95444 Bayreuth

Inhaltsbeschreibung:

„Angehörige um Suizid“ finden hier allgemeine Informationen zum Thema, Kontaktmöglichkeiten zu Betroffenen und Selbsthilfegruppen sowie Veranstaltungen, wo Hilfe angeboten wird.

Arbeitskreis Leben

<http://ak-leben.de>

Kontakt/Betreiber:

Hilfe bei Selbsttötungsgefahr und Lebenskrisen, Arbeitskreise Leben (AKL) in Baden-Württemberg, Landesarbeitsgemeinschaft der AKL Baden-Württemberg (ohne Postanschrift)

Inhaltsbeschreibung:

Der Arbeitskreis Leben in Baden-Württemberg ist ein Dachverband für mehrere regionale Arbeitskreise. Diese bieten Beratung und Hilfe für Menschen in Lebenskrisen und mit Suizidproblematik. Außerdem gibt es Fortbildungen und Supervisionen für interessierte Einrichtungen und in diesem Umfeld beruflich Engagierte.

Blick nach rechts – Aufklärung über rechtsextreme Aktivitäten

<http://www.bnr.de>

Kontakt/Betreiber:

JFF Institut für Information und Dokumentation e. V., Redaktion: blick nach rechts, Stresemannstraße 30, 10963 Berlin



Inhaltsbeschreibung:

Der Informationsdienst „Blick nach Rechts“ bietet Analysen rechtsextremistischer Aktivitäten, Organisationen, Verbindungen ins Ausland und zu etablierten Kreisen auch im Internet. Man kann sich über Theorien und Strategien der rechten Bewegung kundig machen. Ebenso wird über Initiativen, Projekte und Veranstaltungen „gegen Rechts“ informiert. Das Spiel Plopp-Attack ist ein originelles interaktives Element und gleichzeitig Argumentationshilfe gegen rechte Angriffe. Die Informationsdichte der Site ist sehr hoch.

bpb-aktiv -was tun gegen Rechtsextremismus

<http://www.bpb-aktiv.de>

Kontakt/Betreiber:

Bundeszentrale für politische Bildung, Adenauerallee 86, 53113 Bonn

Inhaltsbeschreibung:

Hier handelt es sich um ein spezielles Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Rechtsextremismus. Angeboten werden sehr ausführliche und übersichtlich strukturierte Informationen: diverse Linklisten, eine annotierte Bibliographie zum Thema, eine Mailingliste, Materialien speziell für Pädagogen und v. a. m.

D-A-S-H – Für Vernetzung gegen Ausgrenzung

<http://www.d-a-s-h.org>

Kontakt/Betreiber:

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Pfälzer-Wald-Straße 64, 81539 München

Inhaltsbeschreibung:

Der Webauftritt informiert über Aktivitäten gegen Rassismus und Ausgrenzung; Material- und Linksammlungen, eine eigene Datenbank, mit der Möglichkeit für Initiativen sich dort einzutragen, stehen zur Verfügung; Unterstützung von Vernetzung „junger Menschen“ und Gruppen, die Projekte durchführen und sich aktiv gegen Rassismus engagieren möchten. Außerdem will D-A-S-H Kenntnisse und Ressourcen vermitteln, die aktive Gruppen zu einem selbstständigen und an eigenen Bedürfnissen orientierten Umgang mit Medien befähigen. Gefördert wird d-a-s-h.org vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMSFJ), dem Sonderprogramm Jugend für Toleranz und Demokratie, gegen Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit und Antisemitismus.

Die Ordnung der Websites, die sich mit Rassismus und Ausgrenzung befassen, ist übersichtlich, die angegebenen Links sind jedoch nicht alle aktiv.

Freunde fürs Leben

<http://www.frnd.de>

Kontakt/Betreiber:

Freunde fürs Leben e. V., c/o RA Sven Peitzner, Kurfürstendamm 97–98, 10709 Berlin

Inhaltsbeschreibung:

Arbeitet nach dem Prinzip von „Samaritans“ bzw. „Befrienders International“. Sie informieren über Suizid und verweisen auf mögliche Hilfen, bieten allerdings selbst keine an.

Gegen Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit und Gewalt

<http://www.learn-line.nrw.de/angebote/rechtsextremismus>

Kontakt/Betreiber:

Rolf Schulz, Landesinstitut für Schule, Paradieser Weg 64, 59494 Soest

Inhaltsbeschreibung:

Eine Website gegen Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit und Gewalt der learn:line-Initiative NRW, konzipiert für die Unterstützung von bzw. zum Gebrauch in Schulen.



Helpnet.at – Safer Use of Internet

<http://www.helpnet.at>

Kontakt/Betreiber:

Institut für Gewaltverzicht, Paulinengasse 22/2/16, A 1180 Wien
 Projektleiter:
 Friedrich Lennkh, Paulinengasse 22/2/16, A 1180 Wien

Inhaltsbeschreibung:

Dies ist die Webseite eines abgeschlossenen Projektes aus Österreich. Projektpartner waren zwei Bundesministerien, die Europäische Union und das Institut für Gewaltverzicht. Ziel des Projektes war, über die Vorteile und die Bedenken bei der Nutzung des Internet zu informieren. Informiert wird über das Wesen des Internet, technische Möglichkeiten für eine angeleitete Nutzung und Methoden zum Umgang mit illegalen oder schädlichen Inhalten. Kinder und Schüler sollen lernen, das Internet als Informationsinstrument angemessen zu benutzen. Die Hauptaufgabe ist es, künftige Internetnutzer zu einer reflektierenden Nutzung zu ermutigen, damit sie Inhalte ebenso wie in den anderen Medien beurteilen können.

Diese Informationen sind umfassend und präzise, sie werden differenziert angeboten für Lehrer, Eltern und vier verschiedene Altersgruppen von Kindern bzw. Jugendlichen. Allerdings sind es reine Textinformationen und deshalb wenig ansprechend gerade für Jugendliche und Kinder.

Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismusbearbeitung in Nordrhein-Westfalen

<http://www.ida-nrw.de>

Kontakt/Betreiber:

Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismusbearbeitung in Nordrhein-Westfalen, Volmerswerther Straße 20, 40221 Düsseldorf

Inhaltsbeschreibung:

Dies ist die Homepage des Informations- und Dokumentationszentrums für Antirassismusbearbeitung in Nordrhein-Westfalen. Die Einrichtung hat das Leitmotiv, einen konstruktiven Beitrag zum Abbau von Rassismus und Rechtsextremismus in Nordrhein-Westfalen zu leisten. IDA-NRW arbeitet eng mit anderen Verbänden und Organisationen zusammen, die sich mit Rechtsextremismus und Rassismus auseinandersetzen. Informationen gibt es u. a. zu: Agitation Rechter im WWW, Szenen in NRW, Rechte Musik, Rechte Symbolik, Männer/Frauen.

IDA wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend sowie dem Arbeits- und dem Sozialamt Düsseldorf gefördert.

GesichtZeigen

<http://www.gesicht-zeigen.de>

Kontakt/Betreiber:

Aktion weltoffenes Deutschland e.V., Gesicht zeigen!, Torstraße 124, 10119 Berlin

Inhaltsbeschreibung:

Hier handelt es sich um die Homepage des Vereins „Aktion weltoffenes Deutschland e.V.“ Ziel ist es, gegen rechte Gewalt aktiv zu werden und sich für ein welt-offenes Deutschland einzusetzen.

Die Navigation der Website ist sehr komfortabel und die ausführliche Linkliste ist gut gepflegt. Als besonderes Angebot gibt es den „Medienkoffer für Zivilcourage“ mit ausführlichen Materialien für Pädagogen.

Mediathek gegen Rassismus und Diskriminierung

<http://www.mediathek-gegen-rassismus.de>

Kontakt/Betreiber:

Mediathek gegen Rassismus, Kölner Straße 11, 57072 Siegen

Inhaltsbeschreibung:

Umfangreiches Material für die (vorbeugende) Antirassismuserbeit und Gewaltprävention findet man in der Mediathek gegen Rassismus. Online-Ausleihe der Materialien ist möglich (gegen Übernahme der Portokosten). Außerdem gibt es eine umfangreiche, kategorisierte Linkliste.



The screenshot shows the homepage of the 'Mediathek gegen Rassismus' website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Home', 'Suchen', 'Die Mediathek', 'Spenden', and 'Linkliste'. Below this is a search bar and a login area. The main content area features a yellow banner with the text 'Herzlich Willkommen' and a news item dated '13. Oktober 2003' about 'Leben ohne Rassismus'. Below the banner, there is a section titled 'Willkommen auf der homepage der Mediathek gegen Rassismus und Diskriminierung' and another section titled 'Jetzt Medien suchen und direkt online bestellen! >>'. A photograph of three people sitting around a table with a laptop is also visible.

Naiin.org – no abuse in Internet e. V.

<http://www.naiin.org>

Kontakt/Betreiber:

naiin e. V. – no abuse in Internet – der Verein gegen Missbrauch im Internet, c/o Sven Peitzner, Rechtsanwalt, Kurfürstendamm 97–98, 10709 Berlin

Inhaltsbeschreibung:

Die „naiin e. v. Initiative“ ist gegründet worden, um Maßnahmen gegen den Missbrauch des Internets zu entwickeln und durchzusetzen. Neben Themen wie Gewalt, Kinderpornographie, Verbrechen im Allgemeinen werden auch ein Kurzüberblick über Rechtsradikalismus im Netz sowie Hinweise auf Filtersoftware gegeben. (Der Aufbau der Seite und die graphische Gestaltung sind eher schlicht.)

NetKids

<http://www.kindersindtabu.de>

Kontakt/Betreiber:

NetKids – Verein für Jugendschutz im Internet e. V. (keine Postanschrift angegeben)

Inhaltsbeschreibung:

Der Verein hat sich die Prävention vor den Gefahren des Internets – speziell vor sexuellem Missbrauch – zur Aufgabe gemacht. So werden Ratschläge gegeben, wie Kinder und Jugendliche insbesondere im Chat sich schützen können.

NEUmland

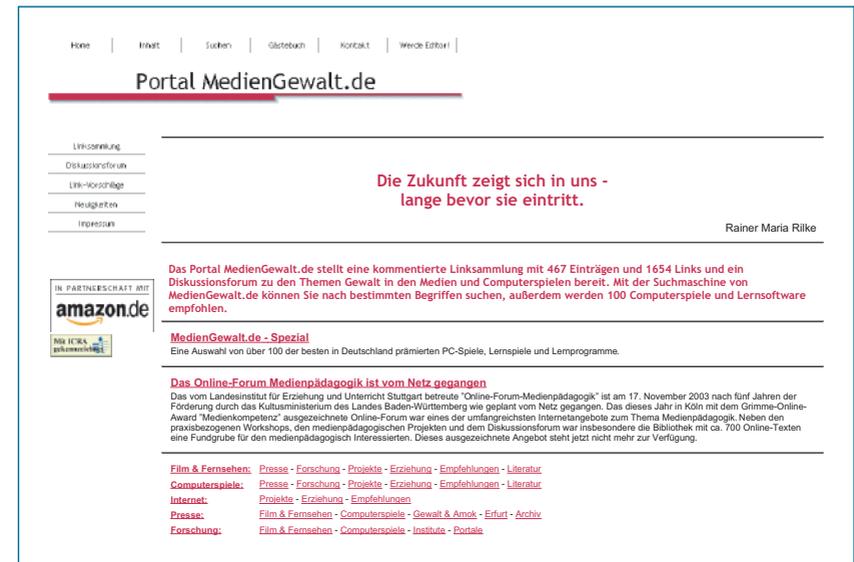
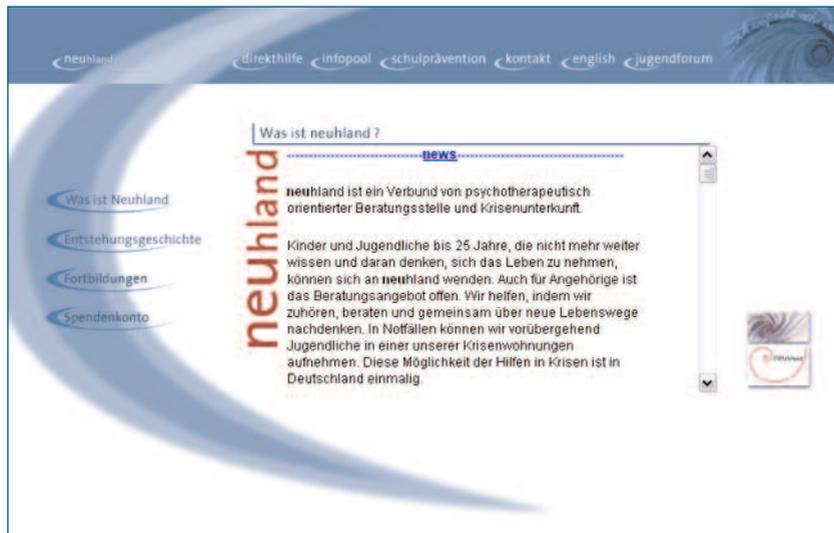
<http://www.neuhland.de>

Kontakt/Betreiber:

NEUmland, Nikolsburger Platz 6, 10717 Berlin

Inhaltsbeschreibung:

Berliner Modelleinrichtung für suizidgefährdete Kinder und Jugendliche, bietet ein Jugend-Forum an, seit Mai 2002 auch E-Mail-Beratung und Chat-Angebot (Termine für den Chat über das Beratungsnetz).



Portal Mediengewalt.de

<http://www.mediengewalt.de>

Kontakt/Betreiber:

Dipl.-Psychologe Haug Leuschner, Aachener Straße 227, 50931 Köln

Inhaltsbeschreibung:

Das Portal „MedienGewalt.de“ stellt eine kommentierte Linksammlung mit 467 Einträgen und 1.654 Links und darüber hinaus ein Diskussionsforum zu den Themen Gewalt in den Medien und Computerspielen bereit. Das Portal wird von einem Team aus den verschiedensten Fachrichtungen betreut. Gemeinsam ist das Interesse an der Schaffung einer wertneutralen, objektiven Wissens-Ressource, die das Thema Mediengewalt in allen Facetten repräsentiert. Es werden zwei Ziele verfolgt: Die Schaffung einer umfangreichen und möglichst aktuellen und vollständigen Linksammlung (Presse, Psychologie, Jugendschutz, Ethik usw.) zum Thema Mediengewalt und verwandter Themen einerseits und andererseits die Schaffung einer qualitativ hochwertigen Informationsquelle, die der Öffentlichkeit wichtige Informationen und praktische Ratschläge, Tipps und Handreichungen zum Thema Mediengewalt und verwandter Themen zur Verfügung stellt.

Safer Internet

<http://www.saferinternet.org>

Kontakt/Betreiber:

Safer Internet Exchange, Richard Swetenham, European Commission, Information Society DG, D5 Management of information and content, EUFO 1266, Rue Alcide de Gasperi, L-2920 Luxembourg

Inhaltsbeschreibung:

Auf dieser Website – unter der Verantwortung der Europäischen Kommission – findet man in englischer Sprache (z. T. umschaltbar in Deutsch und Französisch) europaweit relevante Informationen zur Sicherheit im Internet, gegen Rassismus sowie über illegale Inhalte. Es wird über die neuesten Entwicklungen berichtet, und die aktuellsten Nachrichten werden hinterlegt, es werden Projektberichte geliefert und des Weiteren auch geplante Veranstaltungen zum Thema vorgestellt.



und auf die Zielgruppe der Jugendlichen zugeschnitten. Unterstützt wird dieses Projekt u. a. von der UNESCO.

1.4 Nützliche Web-Angebote zum Thema Datensicherheit

Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik

<http://www.bsi.de>

Kontakt/Betreiber:

Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik, Godesberger Allee 185-189, 53175 Bonn

Inhaltsbeschreibung:

Auf der Homepage des Bundesamts für Sicherheit in der Informationstechnik finden sich zahlreiche Informationen zum Thema Datensicherheit, die zum Teil auch für den Laien relevant sein können (Computerviren, Internetsicherheit).



STEP21 – das Netzwerk für Toleranz und Verantwortung:

<http://www.fairlink.de>

Kontakt/Betreiber:

STEP 21 – Jugendinitiative für Toleranz und Verantwortung, Stubbenhuk 3, 20459 Hamburg

Inhaltsbeschreibung:

Das Projekt Fairlink.de steht unter der Schirmherrschaft des Bundespräsidenten Johannes Rau. Jugendliche setzen sich im Rahmen des Projektes mit extremistischen Inhalten im Internet auseinander. Ein Verhaltenskodex zu Zivilcourage, Toleranz und Verantwortung soll in Zusammenarbeit mit „Coaches“, Internet- und Extremismus-Experten erarbeitet werden. Die Gestaltung der Site ist modern

Dialerschutz

<http://www.dialerschutz.de>

Kontakt/Betreiber:

Sascha Borowski, Jesuitengasse 16, 86152 Augsburg

Inhaltsbeschreibung:

Umfassende Informationen zum Thema Dialer, einschließlich Hinweise auf Schutzsoftware.

Freiwillige Selbstkontrolle Telefonmehrwertdienste e. V.

<http://www.fst-ev.org>

Kontakt/Betreiber:

Freiwillige Selbstkontrolle Telefonmehrwertdienste e. V., Geschäftsstelle, Liesegangstraße 10, 40211 Düsseldorf

FST Freiwillige Selbstkontrolle Telefonmehrwertdienste e. V.

Kontakt | Mitgliedsantrag | Wir über uns | Impressum

HOME PAGE → Druckversion

→ english Version

Aktuelles

Statuten

Mitglieder

Verbraucherinfos

FST-intern -

Links

Die FST ist ein eingetragener Verein. Mitglieder des Vereins sind Netzbetreiber und Anbieter von Telefonmehrwertdiensten (Dienste wie z.B. 0190, 0180, 0800 und 118xx).

Aufgabe des Vereins ist die "Regulierung" des Mehrwertdienstmarktes und die Durchsetzung der Verbraucherinteressen. Um dieses zu gewährleisten, wurde eine Beschwerdestelle als unabhängiges Kontrollgremium eingerichtet. Die Beschwerdestelle prüft Verbraucherbeschwerden und wirkt auf die Einhaltung der Richtlinien hin. Sie ist berechtigt, Verstöße gegen die Richtlinien zu sanktionieren.

"Der Verein bietet einen Verhaltensrahmen, der ohne staatliche Eingriffe und Regularien sowohl gesellschaftlichen als auch unternehmerischen Interessen Rechnung trägt."

© 1997-2003 fst

Inhaltsbeschreibung:

Mitglieder des FST e. V. sind Netzbetreiber und Anbieter von Telefonmehrwertdiensten (Dienste wie z. B. 0190, 0180, 0800 und 118XY). Aufgabe des Vereins ist die „Regulierung“ des Mehrwertdienstmarktes und die Durchsetzung der Verbraucherinteressen. Um diese Ziele zu gewährleisten, wurde eine Beschwerdestelle als unabhängiges Kontrollgremium eingerichtet. Die Beschwerdestelle prüft Verbraucherbeschwerden und wirkt auf die Einhaltung der Richtlinien hin. Sie ist berechtigt, Verstöße gegen die Richtlinien zu sanktionieren.

Heise-Online

<http://www.heise.de>

Kontakt/Betreiber:

Heise Zeitschriften Verlag, Helstorfer Straße 7, 30625 Hannover

Inhaltsbeschreibung:

Dies ist der Internetauftritt des Heise Verlags, der u. a. Titel wie c't, iX sowie das Online-Magazin Telepolis herausgibt. Die damit verbundene Kompetenz stellt der Verlag auch über dieses Online-Angebot zur Verfügung. Vor allem der etwas versiertere Internetnutzer findet hier vielfältige Informationen zu allen Bereichen der Informationstechnologie.

Rating – Kinder- und Jugendschutz im Internet

<http://www.polizei.bayern.de/schutz/kriminal/rating.htm>

Kontakt/Betreiber:

Bayerisches Staatsministerium des Innern, Odeonsplatz 3, 80539 München

Inhaltsbeschreibung:

Die Polizei von Bayern informiert hier zu Fragen über den sicheren Umgang mit dem Internet (Kontrollsoftware, altersgerechte Computerspiele, Sicherheit, Kreditkarten usw.).

2 Kommentiertes Literaturverzeichnis (Auswahl)

Bundesministerium für FSFuJ (Hg.): Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko? Ein praktischer Leitfaden für Eltern und Pädagogen. 2., aktualis. Aufl., Düsseldorf 2002

Die kleine Broschüre liefert einen guten Einstieg in das Thema „Kinder und Internet“, wobei allerdings alle Themen nur angerissen werden. Nützlich sind die „Klick-Tipps“ – eine Sammlung kommentierter URLs.

Debatin, Bernhard/Funiok, Rüdiger (Hg.): Kommunikations- und Medienethik. Konstanz 2003

Der Band dokumentiert eine Tagung des „Netzwerks Medienethik“ und der Fachgruppe „Kommunikations- und Medienethik“ in der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft (DGPK) und führt damit eine Tagungstradition des „Netzwerks Medienethik“ fort. Die verschiedenen Aufsätze spiegeln die aktuelle Auseinandersetzung zur Medienethik mit deren Grundlagen, Einzelansätzen und Anwendungen wider. Zielgruppe des Buches ist ein eher fachlich interessiertes Publikum.

Fromm, Rainer/Kernbach, Barbara: Rechtsextremismus im Internet. Die neue Gefahr. München 2001

Das Buch ist für Jugendliche, Eltern, Erzieher und Lehrer gleichermaßen konzipiert. Es gibt einen guten und ausführlichen Überblick über die Flut der rechtsextremistischen Internetangebote. Die „wichtigsten“ rechtsextremistischen Websites werden beschrieben und analysiert.

Funiok, Rüdiger/Schmälzle, Udo F./Werth, Christoph H. (Hg.): Medienethik – die Frage der Verantwortung. Bonn 1999 (Bundeszentrale für Politische Bildung)

Der Band wurde herausgegeben von der Bundeszentrale für Politische Bildung (Referat Medienpädagogik und Neue Medien) und ist angelegt als Querschnitt des kontinuierlichen Erkenntnis- und Vermittlungsprozesses bei der Diskussion um medienethische Ziele, Forderungen und Möglichkeiten. Die zahlreichen Beiträge lassen sich vier Themenbereichen zuordnen: Systematische Zugänge zur Medienethik, Medienethik und Politik, zur Ethik von Medienunternehmen sowie journalistische Ethik in der Informationsgesellschaft. Abgerundet wird der Band mit Texten und Dokumenten zur Diskussion. Ebenso wie der Band von Debatin/Funiok zielt dieses Buches auf ein eher fachlich interessiertes Publikum.

Groebel, Jo/Gehrke, Gernot (Hg.): Internet 2002: Deutschland und die digitale Welt. Internetnutzung und Medieneinschätzung in Deutschland und Nordrhein-Westfalen im internationalen Vergleich. Opladen 2003 (Schriftenreihe Medienforschung der LfM; Bd. 46)

In der aktuellen Studie wird die Internetnutzung in Deutschland mit derjenigen in anderen Ländern verglichen. Besonders untersucht wird die Frage, ob eine gleichberechtigte Teilhabe am Internet mittelfristig zu erwarten ist oder ob für längere Zeit eine digitale Spaltung der Gesellschaft befürchtet werden muss. Abschließend werden Emp-

fehlungen zur „Digitalen Integration“ gegeben. Wenngleich die Autoren eher einen wissenschaftlichen Stil pflegen, dürfte das Buch für all jene von Interesse sein, die einen aktuellen Überblick über die Nutzerstruktur erhalten wollen.

Hamm, Ingrid/Machill, Marcel (Hg.): Wer regiert das Internet? ICANN als Fallbeispiel für Global Internet Governance. Gütersloh 2001

Der Band setzt sich ausführlich mit der Funktion und Rolle der Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN) auseinander, die international für die Vergabe von IP-Adressen und Top Levels zuständig ist. Die ICANN besitzt eine Schlüsselstellung bei der Regulierung des Internets. Das Buch ist eine wichtige Quelle zum Verständnis der administrativen Funktionsweise des Internets. Die Texte zielen auf Leser, die sich intensiv in die Materie einarbeiten wollen.

Lohse, Wolfram: Verantwortung im Internet. Eine Untersuchung am Beispiel der Meinungsäußerung. Münster u. a. 2000

Systematische Darstellung über die Grundlagen der rechtlichen Verantwortung für Inhalte im Internet unter Berücksichtigung der neuen Mediengesetze.

Machill, Marcel/Neuberger, Christoph/Schindler, Friedemann: Transparenz im Netz. Funktionen und Defizite von Internet-Suchmaschinen. Gütersloh 2002

In dem Band werden die Tricks und Funktionsweisen von Suchmaschinen aufgezeigt, insbesondere im Hinblick auf ihre jugendmedienschutzrelevanten Problemfelder.

Machill, Marcel/Peter, Felicitas von (Hrsg.): Internet-Verantwortung an Schulen. Gütersloh 2001

Ergebnisse eines Projektes der Bertelsmann Stiftung „Internet-Verantwortung an Schulen“ in den USA, Großbritannien, Norwegen und Deutschland. Als Ergebnis wird ein Leitfaden mit konkreten Empfehlungen für Lehrer, Eltern und Schulen vorgelegt.

Machill, Marcel/Rewer, Alexa: Internet-Hotlines: Evaluation und Selbstregulierung von Internetinhalten. Gütersloh 2001

Vorstellung der Arbeitsweise von Internet-Hotlines als ein wesentliches Instrument zur Beschränkung illegaler Inhalte im Internet.

Moschitto, Denis/Sen, Evrim: Hackerland. Das Logbuch der Szene. 3., aktualis. und erw. Aufl., o. O. 2001

In einer Mischung aus Reportage und Sachbuch wird ein spannender Einblick in die Motivation und Arbeitsweisen sog. Hacker gegeben.

Niedersächsische Landesmedienanstalt für privaten Rundfunk (Hg.): Medienpädagogischer Atlas Niedersachsen. Berlin 2002 (Schriftenreihe der NLM; Bd. 14)

Der medienpädagogische Atlas bietet einen umfassenden Überblick über Institutionen, Einrichtungen, Gruppen und Vereine, die medienpädagogische Aktivitäten und Angebote in Niedersachsen anbieten. Das Buch wendet sich sowohl an Multiplikatoren, Eltern und Erzieher als auch an Kinder und Jugendliche.

Pohlschmidt, Monika (Hg.): Grundbaukasten Medienkompetenz. Marl 2001

Der Band ist die Printversion des Grundbaukastens Medienkompetenz, der im Internet unter „<http://www.mekonet.de>“ nutzbar ist. Erschlossen und annotiert werden sowohl Websites als auch nur offline verfügbare Literatur. Insgesamt eine umfangreiche und profunde Sammlung für verschiedene Zielgruppen, die sich im weiten Feld der Medienkompetenzvermittlung informieren wollen.

Popp, Martin: Die strafrechtliche Verantwortung von Internet-Providern. Berlin 2002

Hier liegt eine rechtswissenschaftliche Abhandlung zur strafrechtlichen Verantwortung von Internet-Providern vor. Das Buch bietet im ersten Teil eine gute Einführung in die Funktionsweise von Datennetzen. Insgesamt ist es auch für Nicht-Juristen weitgehend verständlich.

Richard, Rainer: Jugendschutz im Internet. Ein aktueller und kritischer Wegweiser für Lehrer und Eltern. Kissing 2001

Das schmale Bändchen handelt in knapper Form den Komplex Internet und Jugendschutz in allgemein verständlicher Art und Weise ab. Der Autor ist im Polizeipräsidium München seit 1995 als einer der ersten deutschen Internetfahnder tätig. Aufgrund der Änderungen der rechtlichen Grundlagen sind einige Teile des Buches allerdings veraltet.

Secorvo-Security-Consulting GmbH: Jugendschutz und Filtertechnologien im Internet. Eine Untersuchung der Secorvo-Security-Consulting GmbH im Auftr. des Projektträgers Multimedia des BMWI. Berlin 2000

Hier liegt eine umfangreiche Bestandsaufnahme der technischen Lösungen von Maßnahmen zum Jugendmedienschutz vor. Wenngleich die Studie in Teilen inzwischen veraltet ist, bietet sie einen guten Einblick in die Unzulänglichkeiten der Filtersoftware, zugleich werden Alternativen in Form verschiedener Handlungsoptionen für Medienkompetenzförderung dargelegt.

Sieber, Ulrich: Verantwortlichkeit im Internet. Technische Kontrollmöglichkeiten und mediarechtliche Regelungen; zugleich eine Kommentierung von § 5 TDG und § 5 MDStV. München 1999

Ausführliche Erörterung der Verantwortlichkeitsregeln von § 5 Teledienstegesetz und § 5 Mediendienste-Staatsvertrag inkl. ausländisches Recht und Richtlinienvorschlag der Europäischen Kommission sowie Berücksichtigung der technischen Möglichkeiten.

Six, Ulrike/Gimmler, Roland/Vogel, Ines: Medienerziehung in der Familie. Hintergrundinformationen und Anregungen für medienpädagogische Elternarbeit. Kiel 2000

Das Buch beschäftigt sich mit allen Aspekten der medienpädagogischen Elternarbeit. Vorgestellt und analysiert wird der „Kindermedienmarkt“. Behandelt werden hierbei auch die neuen Medien, einschließlich Handy und Internet. Abschließend werden Anregungen und Hilfestellungen zur Medienerziehung in der Familie gegeben.

Waltermann, Jens/Machill, Marcel (Hg.): Verantwortung im Internet. Selbstregulierung und Jugendschutz. Gütersloh 2000

Der Sammelband enthält Beiträge von Experten aus mehreren Ländern zur Frage, wer im Internet Verantwortung übernehmen kann und welche Eigenschaften ein effektives System zur Vermeidung von Missbrauch besitzen muss. Das Buch enthält als Ergebnis eines Konsultationsprozesses eines 36-köpfigen Expertenkreises das „Memorandum zur Selbstregulierung von Internet-Inhalten“. Der Band zielt eher auf die Medienpolitik als auf den Laien.

Wehr, Hendric: Internet Underground. Düsseldorf 2001

Der Band beschäftigt sich mit den kriminellen und am Rande der Legalität angesiedelten Praktiken im Internet. Hierbei geht es im Wesentlichen um Virenattacken, Spam-Mails und undurchsichtige Geschäftspraktiken verschiedenster Art.

3 Glossar

Access: Eine Online-Verbindung haben.

Access-Provider: Hier handelt es sich um Firmen oder Institutionen, die einen Zugang zum Internet bereitstellen (auch Internet Access Provider, IAP).

Account: Zugriffsberechtigung für die Rechner von Online-Diensten oder Internet-Providern, die i. d. R. mit Serviceleistungen wie einer Mailbox und der Möglichkeit, sich Daten auf den eigenen Computer zu kopieren, verbunden ist.

Administrator: Verwalter eines Computers oder Netzes. Ein Administrator installiert Betriebssysteme und Anwendungsprogramme, richtet neue Nutzer ein und verteilt die für die Arbeit notwendigen Rechte. Eine zweite Bedeutung – wie sie ebenfalls in diesem Buch verwendet wird – meint die Person/Institution, die den Zugang zum Internet zur Verfügung stellt.

alt-Hierarchie: Newsgroups sind anhand der führenden Abkürzungen in verschiedene Gebiete unterteilt (Hierarchien), wobei „alt“ für „alternative“ (engl.) bzw. allgemein steht.

ASCII (American Standard Code of Information Interchange): ist der international gebräuchliche Standardcode für die Zuordnung von Symbolen (Buchstaben, Zahlen, Satz- und Sonderzeichen) zu numerischen Werten im Bereich von 0 bis 255.

Attachment: Anhängsel einer Datei, das an eine E-Mail angehängt mit versandt werden kann. Wie bei einem physikalischen Brief können bei einer E-Mail dem eigentlichen Brief Anlagen „beigelegt“ werden. Diese Anlagen können Text-, Bild- oder sonstige Dokumente sein.

Browser: Software zur Navigation und zur grafischen Darstellung im WWW bzw. Programme, mit denen HTML-Dateien gelesen werden können. Die Informationen im WWW sind in HTML-Dateien gespeichert. Nach der Einrichtung eines Internetzugangs holt sich der Browser HTML-Dateien aus dem Internet und zeigt den Inhalt formatiert auf dem Bildschirm an. „To browse“ heißt soviel wie schmökern, also im WWW blättern. Browser-Marken sind u. a. Hot Java, Internet Explorer von Microsoft, Mosaic, Netscape Communicator und Opera.

ccTLD: siehe country code Top-Level-Domain

Chat: (Plaudern, schnattern) Das englische „chat“ bedeutet so viel wie sich unterhalten oder tratschen. „Live“-Online-Kommunikation mittels Tatstatur zwischen mindestens zwei Teilnehmern. Das Chatten funktioniert ähnlich wie eine Konferenzschaltung am Telefon: Ein Satz wird eingegeben, den sofort alle anderen Teilnehmer der Chat-Runde sehen können. Diese tippen dann direkt eine Antwort ein. Spezielle Software benötigt man für den Internet Relay Chat (IRC).

Chat-Room: Virtueller Gesprächsraum, thematisch beschränkter Treffpunkt beim Chat.

Client: Computer, der Informationen von einem Server abgerufen kann. Ein Browser bspw. ist ein Client-Programm, das die Seiten eines WWW-Servers anzeigen kann.

Client-Server-Prinzip: Architektur, bei der ein leistungsfähiger Computer (Server) mehrere Abfragestationen (Clients) bedient. Jeder Client arbeitet so immer mit dem aktuellen Datenbestand, der vom Server verwaltet wird.

Content: Inhalt, Gehalt. Content als Schlagwort hebt hervor, dass Internet-Anwender in erster Linie am Gehalt und nicht an der Form bzw. dem Design der WWW-Seiten interessiert sind.

Content-Provider: (Externer) Dienstleister, der Inhalte für eine Site zur Verfügung stellt, z. B. einen ständig aktualisierten Nachrichtenüberblick.

country code Top-Level-Domain (ccTLD): Länderkennung einer Internet-Adresse.

Cracks: Tool, das die Funktionalität von Filtern und Sperren außer Kraft setzen kann.

Crawler: Programm, das für Suchmaschinen Websites nach Schlagworten absucht oder Preisvergleiche in Internet-Shops anstellt (häufig gebraucht mit der Vorsilbe „Web“).

Cyberspace: Umgangssprachlich werden damit das Internet, WWW und die Newsgroups bezeichnet. – Der Begriff geht auf William Gibson und seinen Science-Fiction Roman Neuromancer zurück.

DCC: siehe Direct Client-to-Client-Verbindung

oder: Direct Client Connection

oder: Direct Client to Client Protocol

DENIC: (Deutsches Network Information Center) Zentrale deutsche Registrierungsstelle für sämtliche Domain-Namen, die unter der TLD für Deutschland (.de) vergeben werden.

Dialer: Programm, das mittels eines Modems eine Telefonnummer wählt. 0190er-Dialer (Vereinzelte werden mit Dialer auch LCR-Systeme, also Least Cost Routing bezeichnet.)

Digital Divide: („Digitale Spaltung“) Soziale Ungleichheit, hervorgerufen durch unterschiedliche Chancen des Internet-Zugangs für bestimmte Bevölkerungsgruppen innerhalb eines Landes oder für bestimmte Regionen weltweit. D. h. es findet eine Zweiteilung der Menschheit in Nutzer und Nicht-Nutzer des Internets statt.

Direct Client-to-Client-Verbindung (DCC): oder: Direct Client to Client Protocol. Datenübertragung bei IRC, dabei nehmen beide IRC-Clients direkt untereinander Verbindung auf, d. h. die Daten werden nicht über den IRC-Server übertragen.

DNS: siehe Domain Name System/Server/Service

DNS-Nameserver: siehe Domain Name System/Server/Service

Domain: Bezeichnung bzw. Name einer Internet-Adresse bzw. letzter Teil einer Server-Adresse (nach dem letzten Punkt). Die Domains stehen sowohl für Ländernamen, z. B. „de“ für Deutschland, aber auch für bestimmte Bereiche wie „com“ für commercial. Das gilt nur für Top-Level-Domains; eine allgemeine Domain ist eher ein Host.

Domain Name System/Server/Service (DNS): Internetweiter Verzeichnisdienst (seit 1984), der eine Zuordnung der IP-Nummern und der alphanumerischen Internet-Adressen übernimmt, vgl. für Deutschland DENIC. Jede Domain muss in einen DNS-Server der höheren Ebene (Top-Level-Domain) eingetragen sein, damit ihre Unter-Domains aufgelöst werden können. Bei DNS handelt es sich also um einen dezentralen Dienst, der Internet-Adressen (URLs) bzw. Rechnernamen im Klartext und IP-Adressen einander zuordnet. DNS hat eine hierarchische und verteilte Struktur, die oberste Ebene wird als Root bezeichnet. DNS wird auch verwendet, um den zuständigen Mail-Server einer Domain anzugeben. Die Verwaltung der amerikanischen Top-Level-Domains .com, .net und .org wurde 1997 privatisiert.

File Transfer Protocol (FTP): Auf TCP/IP basierendes Protokoll für die Übertragung von Dateien. FTP ist sowohl die Bezeichnung für das Protokoll als auch für das Programm (FTP-Client), das die Dateiübertragung mit dem FTP-Server abwickelt. FTP-Clients gibt es als Programme im Textmodus oder unter einer graphischen Oberfläche. Die meisten FTP-Server im Internet erlauben Anonymous FTP Zugang und bieten ihre Dateien damit jedem Benutzer an.

Flash: Flash-Dateiformat (von Macromedia) bei Animationen: Häufig genutzte Möglichkeit, um Multimediafunktionen oder kurze Filme, die direkt im Browser-Fenster dargestellt werden, zu erstellen. Damit Browser Flash darstellen können, wird ein Plug-In benötigt.

Flatrate: Einheitspreis bzw. Monatspauschale für Online-Verbindung, unabhängig von der tatsächlich online verbrachten Zeit. Die klassische unbegrenzte Flatrate (Zeit- und Transfervolumen) wurde aufgrund von ökonomischer Unsicherheit für die Provider – insbesondere durch intensiven Datentransfer bei Peer-to-Peer-Diensten – vielfach durch zeit- oder volumenabhängige Tarife abgelöst.

Forum/Foren: Treffpunkt zum Austausch von Nachrichten und Informationen in einem Online-Dienst oder einer Mailbox. Ein elektronisches Nachrichtenforum ermöglicht asynchrone – d. h. die Kommunikationspartner müssen nicht zeitgleich anwesend bzw. online sein – schriftliche Kommunikation, gebündelt nach bestimmten Themengebieten. Üblicherweise werden sämtliche Diskussionsbeiträge zu einem Thema zusammengefasst angezeigt. Synchrone schriftliche Kommunikation findet sich dagegen in Chats oder bei IRC.

FTP: siehe File Transport Protocol

Gateway: Verfahren, das zwei oder mehrere Netze mittels verschiedener LAN-Protokolle verbindet und so den Datentransfer von einem zum anderen Netz ermöglicht.

Host: Großer Zentralrechner, der als Gastgeber fungiert. Innerhalb eines Netzwerkes stellt der Host für andere Computer Daten und Programme zur Verfügung und kann von vielen Benutzern gleichzeitig verwendet werden. Der Unterschied zu einem Server besteht einzig in der Dimension dieser Rechner.

HTML: siehe Hypertext Markup Language

HTTP: siehe Hypertext Transfer Protocol

Hypertext: Besondere Textform für eine Verbindung aus Text, Graphik, Multimedia und Links zu anderen Dokumenten. Es handelt sich um ein System, das per Mausklick Zugriff auf unterschiedliche, miteinander verknüpfte Informationen erlaubt. Simple Beispiel für ein Hypertext-System sind die „Hilfe“-Programme bei Computeranwendungen.

Hypertext Markup Language (HTML): Die Sprache, in der die WWW-Seiten editiert werden. Prinzipiell handelt es sich bei HTML um ein Bündel von Formatierungsanweisungen. Diese Tags sind in die Webseiten eingebettet und formatieren den Text. Außerdem dirigieren sie die Darstellung und Positionierung von Grafiken und anderen nicht-textlichen Elementen.

Hypertext Transfer Protocol (HTTP): Das im Internet verwendete Übertragungsprotokoll. Mit den ersten drei bzw. vier Buchstaben jeder URL teilt der Client dem Server mit, dass für die Kommunikation zwischen den Rechnern das HTTP genutzt werden soll. Unter Verwendung dieses Protokolls decodieren die Browser HTML-Tags und stellen die HTML-Dokumente dar.

ICANN: siehe Internet Corporation for Assigned Names and Numbers

ICRA: siehe Internet Content Rating Association

IMAP4: siehe Internet Message Access Protocol

Internet Content Rating Association (ICRA): Hier handelt es sich um eine gemeinnützige Organisation, die 1999 von führenden Internetfirmen wie z. B. Microsoft, AOL, T-Online, Tiscali u. v. a. gegründet wurde. Die ICRA hat sich zur Aufgabe gemacht, die Entwicklung, Einführung und Verwaltung eines international anerkannten, freiwilligen Selbstklassifizierungssystems voranzutreiben, das Internetbenutzern in aller Welt die Möglichkeit bietet, den Abruf von Inhalten aus dem Netz zu unterbinden, die als schädigend empfunden werden.

Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN): Im Oktober 1998 formal gegründetes Gremium, das teilweise die Aufgaben von IANA übernahm. Anfang Juli 1998 benannte ICANN 15 Firmen, die außer Network Solutions die Top-Level-Domains .com, .org und .net vergeben dürfen. Es könnte sein, dass ICANN sich zu einer Art Regierung des Internet entwickelt.

Internet Message Access Protocol (IMAP4): Protokoll zum Empfang von E-Mails. Vergleichbar mit POP3, aber neueren Datums und mit weiteren Funktionen. So können z. B. die Betreffzeilen der Mails gelesen werden, ohne die Mails vom Server abzurufen. Außerdem kann ausgewählt werden, welche Mails auf den eigenen Computer geholt werden. Bei IMAP ist eine dezentrale Mailverwaltung leichter möglich, da die Mails (bis zu ihrer Löschung) vollständig auf dem Server bleiben und lediglich auf Anforderung ein kompletter Transfer zum Client-Rechner des Nutzers erfolgt.

Internet Protocol (IP): Transportprotokoll im Internet. IP verpackt die Informationen, die gesendet werden sollen, in ein IP-Datenpaket und wählt den besten Weg, um das Paket an sein Ziel zu schicken. Dort werden die Pakete wieder ausgepackt. Jedes IP-Paket besteht aus einem 26 Byte langen Header (Kopf), in dem Angaben über Quell- und Zieladresse, Versionsnummer, Paketlänge und über weitere Optionen enthalten sind, und aus den eigentlichen Daten. Zurzeit ist bei IP die Version 4 aktuell (IPv4), eine Weiterentwicklung ist IPv6. Teil von TCP/IP.

Internet Relay Chat (IRC): Ein spezielles Protokoll mit eigener Software, um Online-Konferenzschaltungen mit mehreren Teilnehmern zu ermöglichen. Hierfür benötigt man ein spezielles IRC-Client-Programm und die Adresse eines IRC-Servers.

Interoperabilität: Standardisierungsleistung

IP: siehe Internet Protocol

IP-Adresse: Einen Netzwerkrechner bezeichnet man als Host. Jeder Computer, der an das Internet angeschlossen ist, benötigt dazu eine weltweit eindeutige Kennung. Dies ist eine vierstellige Zahl, die durch Punkte getrennt geschrieben wird. Daneben gibt es noch die Möglichkeit, dieser Zahl eine Buchstabenkombination zuzuordnen; diese Schreibweise bezeichnet man als Fully Qualified Domain Name (FQDN). Die Wertigkeit nimmt in dieser Schreibweise von links nach rechts zu, d. h. die Top-Level-Domain (meistens Länderbezeichnungen) befindet sich am Ende des FQDN. Vor dem Ländernamen steht die Second-Level-Domain (z. B. Organisation). Ganz am Anfang steht der Name des Rechners (Host). Durch beide Schreibweisen wird jeder Rechner innerhalb des Internet eindeutig definiert, eine Umwandlung übernimmt der Dienst DNS.

IRC: siehe Internet Relay Chat

Java: 1995 von Sun vorgestellte vollwertige Programmiersprache für Browser. Java-Programme laufen in sog. Virtuellen Maschinen ab, die vom Browser unterstützt werden müssen. Dadurch läuft Java unabhängig vom verwendeten Betriebssystem und Browser. Alle in Java geschriebenen Programme können über das Internet weitere Module (Applets) laden und auf der Festplatte der Station abspeichern, um den Funktionsumfang des Java-Programms schrittweise zu erweitern oder um fremde Programmfunktionen einzubinden.

Junk-Mail: Unerwünschte (Werbe)Botschaften per E-Mail, die meist von Unbekannten ungefragt übersandt werden.

LAN: siehe Local Area Network

LAN-Party: Unter Jugendlichen beliebte Form des gemeinsamen Computerspiels.

Local Area Network (LAN): Computernetzwerk, das auf räumlich beschränktem Gebiet die Kommunikation über einen Server ermöglicht, mit Daten- und Peripherieverwaltung (z. B. Drucker, Modem) für die gemeinsame Benutzung durch die angeschlossenen Stationen. Das WAN (Wide Area Network) bietet ähnliche Funktionen an, kann aber erheblich größere räumliche Distanzen überwinden, d. h. über Kontinente hinweg.

Meta-Tags: Tags bei HTML, die Informationen zur HTML-Datei enthalten, die im Browser nicht angezeigt, aber von einer Suchmaschine ausgewertet werden können. Meta-Tags stehen allgemein im Header (Kopf) einer HTML-Seite. Sie beinhalten u. a. Keywords (Stichwort, Suchbegriff), die von Crawlern für Suchmaschinen erfasst werden können. Meta-Tags müssen innerhalb von Größer-Kleiner-Zeichen bzw. spitzen Klammern <> einer HTML-Datei stehen, Name und Inhalt stehen dabei innerhalb von Anführungszeichen „“ und werden durch Komma getrennt.

MP3: Datenformat von MPEG, Audio Layer 3, ein Verfahren zur Kompression von Audiosignalen. Layer 3 reduziert die Datenmenge auf ein Zwölftel, indem es die Signale weglässt, die das menschliche Ohr ohnehin nicht hört. Aufgrund ihrer geringen Größe können MP3-Dateien leicht über das Internet verschickt werden.

Multidownload: Dateien von vielen Usern können gleichzeitig heruntergeladen werden. Hierunter wird der parallele Download von segmentierten Dateien verstanden, wie er u. a. bei Tauschbörsen eingesetzt wird.

Network-Provider: Der Provider stellt die Infrastruktur bereit, die für die Übermittlung von Daten notwendig ist.

Newsgroups: Öffentlich zugängliche Nachrichtenbereiche im E-Mail-Netz Usenet, bei denen sich Nutzer an sie interessierenden Diskussionen beteiligen können. Der Terminus ist gleichzeitig Sammelbezeichnung für das Usenet. Es handelt sich um Diskussionsforen mit jeweils eigenem Themenbereich im Internet. Gegenüber E-Mail-Diskussionsforen basieren Usenet-Diskussionsforen auf einem anderen Prinzip. Das Usenet ist ein eigenes, aus News-Servern (Client-Server-Prinzip) bestehendes kooperatives Netzwerk, das inzwischen vollkommen ins Internet eingebunden ist. Der Ausdruck Usenet wird mit Newsgroups und Net-News synonym verwendet. Die Kommunikation ist vollkommen textbasiert und asynchron, d. h. die Kommunikationspartner müssen nicht gleichzeitig online sein.

Nickname: Spitz- oder Deckname, wird von den Teilnehmern von Chat-Foren benutzt.

P2P: siehe Peer-to-Peer

Peer-to-Peer(-Netze) (P2P): Netzwerk, das ohne eigenen Server auskommt. Dabei kann jeder Rechner sowohl Server- als auch Client-Funktionen übernehmen. Peer-to-Peer bekam eine neue Qualität, als das Einsatzgebiet vom LAN auf WAN ausgeweitet wurde. Mit der steigenden Popularität des Internet und immer höheren Datenübertragungsraten wurde es möglich, dass Personen untereinander Dateien austauschen und dabei spezielle Programme verwenden.

PGP: siehe Pretty Good Privacy

PICS: siehe Platform for Internet Content Selection

Platform for Internet Content Selection (PICS): Dieser Standard wurde 1996 vom W3-Consortium zum Erstellen von Metadaten entwickelt. Er dient als technische Grundlage für Rating-Systeme und ermöglicht die Vergabe einer Signatur (PICS-Label) für die Dokumentenkennzeichnung.

POP: a) (Post Office Protocol) Standard, in dem genau dargelegt wird, wie E-Mail-Nachrichten ausgetauscht werden können. Das Versenden erfolgt mittels SMTP.

b) (Point of Presence) Lokaler Einwahlknoten (= Telefonnummer) eines Service-Providers.

POP3-Server: Programm, das die Mailboxen organisiert, in denen man E-Mails empfängt. POP3 meint die Version 3 des Post Office Protocol.

Post Office Protocol: Standard, in dem genau dargelegt wird, wie E-Mail-Nachrichten ausgetauscht werden können. Das Versenden erfolgt mittels SMTP.

Pretty Good Privacy (PGP): Als relativ sicher geltendes asymmetrisches Kryptographieverfahren für vertrauliche Kommunikation (E-Mail) und digitale Unterschriften. Mit einem sog. Public Key (öffentlich zugänglich) verschlüsselte Nachrichten können nur mit dem dazugehörigen Private Key einer Person entschlüsselt werden. PGP hat sich beim Verschlüsseln von E-Mails etabliert.

Provider: Anbieter eines Dienstes, z. B. eines Internet-Zugangs.

Recording Industry Association of America (RIAA): In dieser Vereinigung sind die fünf größten Plattenfirmen der USA zusammengeschlossen. Bei den sog. „Big Five“ handelt es sich um Sony Music, EMI Recorded Music, Bertelsmann BMG Entertainment, Time Warners Warner Music und Seagrams Universal Music Group. Diese Unternehmen besitzen einen Anteil von über 80 Prozent am amerikanischen Musikmarkt.

RIAA: siehe Recording Industry Association of America

Root-Nameserver: Root-Server. Zentrale Server beim DNS, nach wie vor unter der Aufsicht des US-amerikanischen Handelsministeriums. Innerhalb des DNS stellen die Root-Name-

server die oberste Hierarchie-Ebene dar. Dort erfolgt die Auflösung bzw. Zuordnung von IP-Nummern bzw. -Adressräumen zu bestimmten TLDs.

Router: Ein Router liest die am Anfang eines jeden Datenpakets stehende Adresse und wählt die beste Route zur Weiterleitung der Daten an ihren Bestimmungsort aus. – Gerät, das eine Verbindung zwischen zwei oder mehreren physikalisch verschiedenen Netzen ermöglicht. Die Wahl der Route durch das Netzwerk ist nach bestimmten Kriterien wie Entfernung, Kosten und Sicherheit möglich.

Routing (Leitweglenkung): Weg der Datenpakete zwischen Netzwerken. Bei Netztopologien, bei denen die Übertragung zwischen Quelle und Ziel nicht direkt, sondern durch Zwischenstationen erfolgt, sind Verfahren zur Wegbestimmung mittels eines Routers notwendig. Meist werden Routen bestimmt, die Netzlaufzeiten und somit die Netzbelastung minimieren.

Second-Level-Domain (SLD): Organisationskennung eines Domain-Namens, Kennzeichnung vor der Top-Level-Domain (TLD).

Server: Computer, der dem Client das angefragte Material liefert. Ein Webserver bietet bspw. einem Web-Client wie einem Browser die Möglichkeit, Informationen abzurufen.

Service-Provider: Dienstleister. Internet-Service-Provider (ISP) ermöglichen dem Endkunden, sich in das Internet einzuwählen.

Simple Mail Transfer Protocol (SMTP): Stellt den Internet-Standard für den Austausch von E-Mails zwischen Servern im Netzwerk dar. Auf Seite des Clients dient das Protokoll jedoch nur für den Versand und nicht den Empfang von E-Mails. Viele Internet-Service Provider (ISP) machen mittlerweile den SMTP-basierten Mailversand von einer vorherigen Nutzerauthentifizierung abhängig, um so den Missbrauch von Mail-Servern für den Versand unerwünschter Spam-Mails zu erschweren.

Site: Bezeichnung für die WWW-Präsenz eines Anbieters. Dazu gehören – ausgehend von der Homepage als erster Seite des Angebotes – alle dahinter liegenden einzelnen Webseiten, Dokumente und Download-Bereiche.

SLD: siehe Second-Level-Domain

SMTP: siehe Simple Mail Transfer Protocol

Spamming: („Müll“) oder Spam-Mail. Ausdruck für unverlangte und unerwünschte Massen- oder Werbe-E-Mails. Spamming wird mit zunehmender Verbreitung des Internet mehr und mehr zum Problem, da relativ einfach nahezu gratis viele Personen über E-Mail erreicht werden können. Bisher konnten noch keine wirksamen Filtersysteme entwickelt werden, um dem Problem Herr zu werden. Vgl. auch Junk-Mail.

Snuff: (engl. to snuff out: „zerstören, töten, umbringen“) Bei sog. Snuff-Darstellungen wird behauptet, dass es sich in den entsprechenden Videos um reale Szenen handelt, in denen explizit für die Erstellung des Videos Menschen von Erwachsenen, über Kinder bis hin zu Babys gequält, gefoltert oder sogar getötet werden.

Tag: (Marke) Formatierungskommando bzw. Befehlskürzel einer HTML-Seite. HTML-Tags werden von den spitzen Klammern <> umschlossen. Wenn man in der Menüleiste „Ansicht“ den „Dokumentquelltext“ anklickt, sieht man die Formatierung der eben betrachteten Website.

Tasteless: (engl. „geschmacklos“) Unter diesem Oberbegriff wird all das zusammengefasst, was unter den Darstellungsbereich Ekel, Abnormitäten und Verletzungen fällt.

TCP/IP: siehe Transmission Control Protocol/Internet Protocol

TLD: siehe Top-Level-Domain

Top-Level-Domain (TLD): Kürzel (wie .de, .com, .at) bestimmen das Land oder den gesellschaftlichen Bereich, dem ein Rechner oder eine Mailadresse entstammt. Es steht am Ende einer Adresse. Die entsprechenden TLDs wie .com“ (kommerzielle Organisationen), .edu“ (Bildungseinrichtungen), .gov (amerikanische Regierungsstellen) oder .org (nicht-kommerzielle Organisationen) wurden auch als allgemeine bzw. generic Top-Level-Domains (aTLD bzw. gTLD) bezeichnet. Aufgrund der Internationalisierung des Internets wurden später die Country-Code-Top-Level-Domains (ccTLD eingeführt. Für jedes Land der Welt wurde eine aus zwei Buchstaben -bestehende Abkürzung (z. B. „de“ für Deutschland) vorgesehen. Im November 2000 wurden von der ICANN sieben neue TLDs eingeführt (.info, .biz, .pro, .name, .museum, .co-op und .aero), die u. a. zu einer Erweiterung des bisherigen „Namensraumes“ beitragen sollen.

Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP): Grundlegender Standard im Internet zur Regelung des Datentransports, des Datenflusses und des Leitungsweges. TCP/IP wird zunehmend auch in Extra- und Intranets verwendet.

Uniform Resource Locator (URL): Adressformat für Dokumente im WWW. Wie in einem Adressbuch klar definiert ist, wo Postleitzahl und Hausnummer stehen, definiert auch die URL die Struktur der Adresselemente, die mit Slashes (Querstrich: /) voneinander getrennt werden: Zunächst wird die Datentransfermethode benannt wie „http:“ oder „ftp:“, Doppelslash, dann folgt die Server-Adresse wie z. B. „www.horizont.net“ und evtl. eine Pfadangabe zu einem bestimmten Dokument der Website.

URL: siehe Uniform Resource Locator

Usenet: Netzwerk der Stationen, die Newsgroups verwalten und die über NNTP (Network News Transfer Protocol = Protokoll, das den Austausch der Newsgroup-Inhalte zwischen den Usenet-Rechnern definiert) kommunizieren. Seit langem ist das ehemals eigenständige Usenet im Internet integriert.

WAN: siehe Wide Area Network

Webseite: Bestandteil einer Website

Website: sämtliche hinter einer Adresse stehenden Seiten im WWW; kompletter Online-Auftritt eines Anbieters im WWW

Webpace-Provider: Speicherplatz auf einem WWW-Server, meist von einem Hosting-Service eingeräumt.

Webserver, die Speicherplatz für Homepages zur Verfügung stellen.

Wide Area Network (WAN): Im Unterschied zum LAN verbindet ein WAN Computer und Rechner aus geographisch weit entfernten Räumen. So werden verschiedene Länder über WANs verbunden, aber auch Unternehmen mit mehreren Niederlassungen können Informationen mit Hilfe eines firmeneigenen WAN austauschen.

World Wide Web Consortium (W3C): 1994 gegründet, freiwillige Industrievereinbarung führender Firmen, die an Aufbau und kommerzieller Nutzung des WWW beteiligt sind, definiert Standards für das WWW. Drei Geschäftsstellen in den USA, Europa und Japan; Mitglieder sind über 400 Organisationen.

W3C: siehe World Wide Web Consortium

Uta Ackermann, Dipl. Bibliothekarin, geb. 1967 in Tübingen, Studium an der Fakultät für Informations- und Kommunikationswissenschaften der Fachhochschule Köln. Seit 2003 Bibliothekarin im Hochschulbibliothekszenrum des Landes Nordrhein-Westfalen (HBZ).

Ernst Bierschenk, Dipl. Bibliothekar, geb. 1970 in Troisdorf, Studium an der Fakultät für Informations- und Kommunikationswissenschaften der Fachhochschule Köln. Seit 1999 an der Stadtbibliothek Hennef angestellt. Dort u. a. verantwortlich für Computer- und Internetkurse für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

Christian Salwiczek, Dipl. Sozialwirt, geb. 1968 in Augsburg, ist freiberuflicher Medien- und Kommunikationswissenschaftler, u. a. Projektleiter am Institut für Medienforschung (IM·Gö) Göttingen & Köln. Er studierte an der Universität Göttingen Sozialwissenschaften mit den Schwerpunkten Publizistik und Kommunikationswissenschaft sowie Politikwissenschaft. Nach dem Studium war er langjährig an der Universität Göttingen beschäftigt. Dort ist er seit 1998 auch als Lehrbeauftragter tätig. Seine Forschungsschwerpunkte sind die empirische Medien- und Kommunikationsforschung sowie die Lokalkommunikation, insbesondere das Lokalfernsehen.

Jürgen Slegers, Dipl. Sozialpädagoge, geb. 1970 in Viersen, Lernsystementwickler für multimediale Lehr- und Lernsysteme. Referent und Autor zum Themenbereich „Kinder, Jugendliche und digitale Medien“.

Peter Slegers, Dipl. Bibliothekar, geb. 1967 in Viersen, seit April 1999 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Informationswissenschaft der Fachhochschule Köln mit den Schwerpunkten technische Leitung des MultiMediaLabors und des Labor für die Nutzung externer Informationsnetze.

Detlef Schnier, Dipl. Sozialwirt, geb. 1953 in Sanderbusch, ist freiberuflicher Kommunikationswissenschaftler, u. a. Projektleiter am Institut für Medienforschung (IM·Gö) Göttingen & Köln. Er studierte an der Georg-August-Universität Göttingen Sozialwissenschaften mit dem Schwerpunkt Publizistik und Kommunikationswissenschaft. Nach dem Studium war er mehrere Jahre als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Göttingen beschäftigt. Sein Forschungsfeld ist die empirische Medien- und Kommunikationsforschung mit dem Schwerpunkt Bürgermedien.

Prof. Dr. Helmut Volpers, geb. 1951 in Essen, ist geschäftsführender Direktor des Instituts für Informationswissenschaft der Fachhochschule Köln und wissenschaftlicher Leiter des Instituts für Medienforschung (IM·Gö) Göttingen & Köln. Er studierte an der Georg-August-Universität Göttingen: Publizistik und Kommunika-

tionswissenschaft, Deutsche Philologie, Geschichte und Politikwissenschaft. Seine Forschungsschwerpunkte sind empirische Medien- und Kommunikationsforschung, insbesondere Inhaltsanalysen und Akzeptanzuntersuchungen, Konvergenz zwischen Internet und traditionellen Medien sowie Medienkompetenzvermittlung.

Beate Ziegs, geb. 1952 in Iserlohn, Studium der Soziologie und Politologie, lebt als freie Autorin und Regisseurin in Berlin.

Privater Rundfunk in Deutschland

Jahrbuch der Landesmedienanstalten

Das aktuelle ALM-Jahrbuch 'Privater Rundfunk in Deutschland 2003' informiert über die Situation und die Entwicklungen dieses innovativen Teils des dualen Rundfunksystems. Die Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten (ALM) kennt als Herausgeber aus nächster Anschauung die Trends und Herausforderungen im privaten Hörfunk und Fernsehen. Diese Nähe am Geschehen kommt in Inhalt und Kontinuität der Informationen des bewährten und gefragten ALM-Jahrbuches zum Ausdruck. Über das weite Spektrum der Anforderungen und Aufgaben, deren Umsetzung und Lösung durch die Landesmedienanstalten, wird im ALM-Jahrbuch 2003 in den Kapiteln Die Landesmedienanstalten, Privates Fernsehen, Privater Hörfunk und Bürgermedien umfassend informiert.

Die Personen- und Stichwortregister erschließen, was Sie über privaten Rundfunk wissen wollten.

Das unverzichtbare Nachschlagewerk zu den publizistischen, wirtschaftlichen und technischen Entwicklungen sowie über alle Anbieter in diesem Medienbereich.



ALM Arbeitsgemeinschaft der
Landesmedienanstalten in
Deutschland (Hrsg.)
472 Seiten, vierfarbig
158 Abb./Tab.
23,5 × 16 cm
2004
ISBN 3-89158-380-X
Euro 25,- (D)

VISTAS Verlag GmbH
Goltzstraße 11
D-10781 Berlin
Internet: www.vistas.de

Telefon: 030/32 70 74 46
Telefax: 030/32 70 74 55
medienvlag@vistas.de

20 **VISTAS**
1984 - 2004 Der Medienverlag

- Band 17:
Funktionsweise des Internets und sein Gefährdungspotenzial für Kinder und Jugendliche
Ein Handbuch zur Medienkompetenzvermittlung
herausgegeben von Helmut Volpers
248 Seiten, 99 vierfarbige Abb./Tab., A5, 2004
ISBN 3-89158-389-3 *Euro 15,- (D)*
- Band 16:
Von Welle zu Welle
Umschalten beim Radiohören
von Lars Peters
284 Seiten, 70 Abb./Tab., A5, 2003
ISBN 3-89158-364-8 *Euro 17,- (D)*
- Band 15:
Hörfunklandschaft Niedersachsen 2001
Eine vergleichende Analyse des privaten Hörfunks
von Helmut Volpers, Christian Salwiczek und Detlef Schnier
268 Seiten, 247 Abb./Tab., A5, 2003
ISBN 3-89158-363-X *Euro 19,- (D)*
- Band 14:
Medienpädagogischer Atlas Niedersachsen
360 Seiten, zahlr. Abb., A5, Buch mit CD-ROM, 2002
ISBN 3-89158-350-8 *Euro 15,- (D)*
- Band 13:
Realität maßgeschneidert – schöne, neue Welt für die Jugend
Real Life Formate – Fernsehen der Zukunft oder eine Eintagsfliege?
Dokumentation der NLM-Tagung vom Juni 2001 in Hannover
86 Seiten, A5, 2002
ISBN 3-89158-332-X *Euro 15,- (D)*
- Band 12:
Offene Kanäle in Niedersachsen
Eine Organisations-, Produzenten- und Programmanalyse
von Wolfgang Lenk, Peter Hilger und Stefan Tegeler
288 Seiten, 77 Abb./Tab., A5, 2001
ISBN 3-89158-320-6 *Euro 17,- (D)*

- Band 11:
Die niedersächsischen Bürgermedien und ihr Publikum
Eine Nutzungs- und Reichweitenanalyse
EMNID-Institut
82 Seiten, 39 Abb./Tab., A5, 2001
ISBN 3-89158-302-8 *Euro 10,- (D)*
- Band 10:
Programme der nichtkommerziellen Lokalradios in Niedersachsen
Eine Programm- und Akzeptanzanalyse
von Helmut Volpers, Detlef Schnier und Christian Salwiczek
228 Seiten, 171 Abb., A5, 2000
ISBN 3-89158-287-0 *Euro 17,- (D)*
- Band 9:
Kommunikatoren im nichtkommerziellen lokalen Hörfunk in Niedersachsen
Eine Organisationsanalyse
von Günther Rager und Lars Rinsdorf
212 Seiten, 63 Abb., A5, 2000
ISBN 3-89158-285-4 *Euro 17,- (D)*
- Band 8:
Bürgerbeteiligung und Medien
Dokumentation des Bürgermedienkongresses '99 in Hannover
152 Seiten, 12 Abb., A5, 2000
ISBN 3-89158-278-1 *Euro 15,- (D)*
- Band 7:
Hörfunknutzung von Kindern
Bestandsaufnahme und Entwicklungschancen
des Kinderhörfunks im dualen System
von Ingrid Paus-Haase, Stefan Aufenanger und Uwe Mattusch
288 Seiten, 44 Abb./Tab., A5, 2000
ISBN 3-89158-266-8 *Euro 20,- (D)*
- Band 6:
Hörfunklandschaft Niedersachsen 1998
Eine vergleichende Analyse
von Joachim Trebbe und Torsten Maurer
300 Seiten, 147 Abb./Tab., A5, 1999
ISBN 3-89158-251-X *Euro 19,- (D)*

Band 5:

Gleichberechtigung on air?

Eine empirische Untersuchung zur Präsentation von Männern und Frauen
im niedersächsischen Hörfunk

von Waltraud Cornelißen und Christa Gebel

300 Seiten, 80 Abb./Tab., A5, 1999

ISBN 3-89158-242-5

Euro 19,- (D)

Band 4:

Die Tyrannei der öffentlichen Intimität und Tabubrüche im Fernsehen

Boulevardmagazine, Talkshows und Comedy

Dokumentation der NLM-Tagung vom Mai 1998 in Hannover

200 Seiten, A5, 1999

ISBN 3-89158-241-2

Euro 17,- (D)

Band 3:

Medienprojekte in Kindergarten und Hort

Das Nachschlagewerk für eine kreative Medienarbeit mit Kindern

von Sabine Eder, Norbert Neuß und Jürgen Zipf

vergriffen – keine Neuauflage vorgesehen

ISBN 3-89158-236-6

Band 2:

Potentiale des privaten Hörfunks in Niedersachsen

Rahmenbedingungen und Wettbewerbssituation

Eine Studie der Arbeitsgruppe Kommunikationsforschung München (AKM)

von Klaus Goldhammer und Frank Fölsch

unter Mitarbeit von Frank Böckelmann und Walter A. Mahle

116 Seiten, 41 Abb./Tab., A5, 1999

ISBN 3-89158-240-4

Euro 17,- (D)

Band 1:

Hörfunklandschaft Niedersachsen 1995

Eine vergleichende Analyse

von Helmut Volpers unter Mitarbeit von Detlef Schnier

156 Seiten, 80 Abb./Tab., A5, 1995

ISBN 3-89158-157-2

Euro 12,50 (D)