

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

B



Unterrichtseinheit »Kommunikation 2.0«

Hintergrund

Nutzung und Bedeutung neuer Kommunikationsmöglichkeiten

Untersuchungen zeigen, dass 96 Prozent der 12- bis 13-Jährigen ein eigenes Handy besitzen und mittlerweile in jedem Haushalt ein Computer mit Internetzugang vorhanden ist [1]. Internet und Handy bieten eine breite Palette an Kommunikationsdiensten, die unterschiedliche Kommunikationssituationen strukturieren und von Jugendlichen ganz selbstverständlich genutzt werden. Knapp die Hälfte ihrer Zeit im Internet verwenden Jugendliche für Kommunikation (Soziale Netzwerke, Chat, E-Mail, Instant Messenger) [1].

Die Möglichkeit mit anderen zu kommunizieren, vor allem über Chats, Instant Messaging oder Soziale Netzwerke, ist für Jugendliche das zentrale Nutzungsmotiv des Internets. Auch Online-Spiele stellen eine Kommunikationsplattform dar, da sie die Möglichkeit bieten, mit Mitspielern während des Spiels schriftlich oder mündlich in Kontakt zu treten.

Das Handy wird von Jugendlichen täglich und dann hauptsächlich für die Kommunikation per SMS und zum Telefonieren genutzt. Zusätzlich werden auch Bilder, Videos und Musik über das Handy ausgetauscht. Problematisch wird die Handynutzung dann, wenn z.B. gewalthaltiges und pornographisches Material oder beleidigende bzw. falsche Inhalte über bestimmte Personen verbreitet werden.

Die Kommunikationsmöglichkeiten werden von den Jugendlichen heutzutage als „natürlich vorhanden“ angesehen. Durch ihre große Verbreitung sind sie in die Organisation des Alltags der Jugendlichen stark eingebunden, die Nutzung ist für die Durchführung des Alltags zum großen Teil notwendig. Der Einfluss dieser Dienste reicht dabei für Kinder und Jugendliche über die bereitgestellte Kommunikationsform hinaus und wirkt im Rahmen ihrer Sozialisation.

Bei einem Verbot sollte bedacht werden, dass dies die Betroffenen neben dem Zugang zum Rechner/Handy ebenso von Kommunikationsmöglichkeiten mit Freunden ausschließt.

Soziale Netzwerke

Soziale Netzwerke oder Online-Communities sind eine Sonderform der Gemeinschaft: Menschen begegnen sich via Internet und tauschen sich dort aus. Soziale Netzwerke dienen als Plattform der Kommunikation, des gegenseitigen Austausches von Meinungen, Eindrücken und Erfahrungen.

In einem Netzwerk legen sich die Nutzer ein Profil an. In diesem werden persönliche Vorlieben o. Ä. angegeben, um für Menschen mit gleichen/ähnlichen Interessen auffindbar zu sein. Zudem gibt es verschiedene Möglichkeiten zum Austausch und zur (Selbst-)Darstellung.

Ein zentrales Ziel ist, sich mit anderen zu vernetzen. In einem Netzwerk zeigt man, dass man in einer Beziehung zueinander zu steht, indem man Freundschaftseinladungen an andere sendet oder solche bekommt. Akzeptiert man diese, eröffnen sich neue Möglichkeiten der Kommunikation untereinander. Zudem bekommen befreundete Personen einen erweiterten Zugang zu den Profilen der jeweils anderen: Sie können z.B. Fotos betrachten, die nur für Freunde freigegeben sind.

Typische Bestandteile Sozialer Netzwerke

Fotoalben dienen dem (öffentlichen) „Zeigen“ von Fotos, wie auch der Selbstdarstellung durch Selbstporträts, Starfotos, Vereinslogos o. Ä.

Die Pinnwand ist eine Möglichkeit, öffentlich Nachrichten an den Profilinhaber zu schreiben. Sie dient dem direkten Austausch, durch ihre offene Einsehbarkeit aber auch der Darstellung der Beziehungen des Profilinhabers mit anderen.

Gruppen bieten ein Diskussionsforum zum jeweiligen Gruppenthema. Dies können der Verein, die Klasse o. Ä. sein. Z. T. werden Gruppen aber auch zur Ergänzung des Persönlichkeitsprofils gewählt, weil sie beispielsweise einen witzigen Titel haben.

An fast alle Netzwerkfunktionalitäten sind Kommentarfunktionen angegliedert, sodass Fotos oder Pinnwandeinträge von anderen Netzwerknutzern kommentiert werden können. Auch Chatdienste (s.u.) werden vermehrt in den Funktionsumfang von Netzwerken integriert.

Wie alle Informationen im Internet sollten auch Profile (d.h. vor allem die Personenangaben in Profilen) auf ihre Glaubwürdigkeit überprüft werden. Falsche Angaben sind durchaus möglich. So stellt sich bei neuen Bekanntschaften immer die Frage, ob es sich wirklich um die Person handelt, die sie vorgibt zu sein. Bezüglich des eigenen Profils sollte stets kritisch hinterfragt werden, wem welche Daten preisgegeben werden. Dazu ist die Kenntnis der sogenannten Privatsphäreoptionen (s.u.) nötig. Hier lassen sich verschiedene Datenschutzmöglichkeiten auswählen,

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

die für verschiedene Userkreise unterschiedlich konfiguriert werden können. Das heißt, dass „Freunden“ z. B. alle Daten eines Profils wie auch die Fotoalben zugänglich sind, während andere User nur kleinste Ausschnitte des eigenen Profils einsehen können.

Das Sicherheitsbedürfnis muss immer gegen den Nutzwert des Netzwerks abgewogen werden. Es ist deshalb ratsam, die Schüler nach ihrer persönlichen Nutzung – sowohl bezogen auf das gewählte Soziale Netzwerk, wie auch auf die persönlichen Einstellungen – zu fragen. Schließlich lassen sich alle Sicherheitseinstellungen und damit verbunden der Nutzwert auch nach dem aktuellen Bedarf verändern.

Chat

Chat bezeichnet den schriftlichen Austausch von zwei oder mehr Personen, der nahezu „live“ stattfindet. Jeder Beteiligte kann in einem Programm Text eingeben, der nach dem Drücken der Enter-Taste bei den anderen angezeigt wird. Der Chat stellt quasi eine Zwischenform zwischen Telefonat und E-Mail dar. Im Gegensatz zum Telefonat sind „Gesprächspausen“ möglich, im Gegensatz zur E-Mail werden allerdings Texte verfasst, die auf direkte Antwort ausgelegt sind. Diese Texte werden von Jugendlichen zumeist als flüchtige Kommunikation angesehen, die nicht dazu gedacht ist, später noch einmal nachgelesen zu werden. Dementsprechend sind die Formulierungen auch eher als verbalsprachliche und nicht als schriftsprachliche Äußerungen anzusehen, auch wenn sie schriftlich verfasst werden.

„Gechattet“ werden kann im Internet zum einen in Chatrooms, die öffentlich zugänglich sind. Alternativ können Instant Messenger-Programme wie ICQ oder MSN verwendet werden. Bei letzteren müssen die Gesprächspartner das gleiche Programm verwenden (d. h. beide Partner nutzen z. B. MSN) und sich direkt miteinander verbinden. So ist bei den Messengern der Gesprächspartner zumeist bekannt, während sich in Chatrooms Gesprächspartner finden können, die sich unbekannt sind. Daher sollten sich User in Chatrooms grundsätzlich mit einem Fantasienamen und einer zweiten, nur für solche Anlässe genutzten E-Mail-Adresse, die keinen Rückschluss auf die wahre Identität oder das Alter zulässt, anmelden.

In nahezu alle Sozialen Netzwerke ist eine Applikation (Zusatzsoftware) zum Chatten integriert, die einen Austausch innerhalb von Netzwerken ermöglicht. In diesem Fall ist das Wissen über die Gesprächspartner von den Privatsphäreinstellungen und dem Umgang mit Freundschaften abhängig (akzeptiert und verschickt eine Person wahllos Freundschaftseinladungen oder sucht sie sich ihre Freunde durch gründliche Prüfung aus).

Privatsphäre / Datenschutz

Die Privatsphäreoptionen in Online-Diensten wie Sozialen Netzwerken zu kennen und deren Einstellung zu beherrschen sind zentrale Fähigkeiten zum Selbstschutz. Nahezu alle Online-Dienste bieten die Möglichkeit, über Privatsphäreoptionen den Kreis von Nutzern einzugrenzen, der die eigenen Daten einsehen kann. Sinnvoll ist, nur Personen, mit denen man in einer besonderen Beziehung steht, uneingeschränkten Zugang zu eigenen Daten zu erlauben, anstatt dies Recht jedem zuzubilligen.

Ein hoher Schutz der persönlichen Daten reduziert allerdings die Möglichkeit, im Netzwerk anhand bestimmter Suchkriterien gefunden zu werden. Das heißt, wenn Netzwerkmitglieder über einen Suchlauf andere Personen im Netzwerk suchen, die das gleiche Hobby haben, auf der gleichen Schule waren oder die gleiche Band gut finden, wird derjenige mit strengen Privatsphäreoptionen nicht in der „Trefferliste“ angezeigt. Ein vollkommen geschlossenes, sicheres Profil, schränkt den Nutzwert eines Sozialen Netzwerkes demnach enorm ein. Deshalb existieren oft Zwischenstufen dieser Datenschutzmöglichkeiten.

Wichtig ist der Datenschutz insbesondere, weil Daten aufgrund der schnellen Verarbeitung und Verbreitung im Netz kaum mehr gelöscht werden können und ein Missbrauch durch andere möglich wird (z. B. böswilliger Vertrauensbruch durch Mitschüler oder Gefährdungen durch Menschen mit pädophilen Neigungen).

Die Kenntnis dieses Umstands ist mittlerweile unter Jugendlichen weit verbreitet. So schützen inzwischen 79 Prozent [1] ihr Profil mit einer Privacy-Option, so dass nur definierte Personen auf die Profilinformatoren, Fotos und Filme zugreifen können.

Trotzdem kommt es, wie oben angeführt, häufig dazu, dass dieses Wissen in der Nutzungssituation ausgeblendet wird. Daher sollen die Schüler immer wieder angeregt werden, sich mit der Wichtigkeit des Schutzes ihrer persönlichen Daten kritisch auseinanderzusetzen. Hierbei können auch Erziehende unterstützend wirken, indem sie das Thema mit ihren Kindern regelmäßig reflektieren.

Unterhaltung

Die 12- bis 13-jährigen Jugendlichen verwenden 22 Prozent [1] der ihnen im Internet zur Verfügung stehenden Zeit für den Bereich Unterhaltung (ohne Spiele): Musik hören, Videos, Seiten von Stars, Filmproduktionen oder die Angebote von Sendern o. Ä. ansehen und ggf. kommentieren, modifizieren, weiterverbreiten etc. Im Internet geht die Unterhaltung im Gegensatz zu den klassischen Massenmedien über die reine Rezeption hinaus. Die Internetnutzer haben sich sozusagen eine neue Kommunikationsform, die Kommunikation über Unterhaltungsmedien, erschaffen.

Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7

Vielen Nutzern geht es nicht nur um das Konsumieren bestimmter Inhalte, sondern um den Austausch über diese bzw. die Weiterentwicklung derselben. Viele Veröffentlichungen bieten Kommentarfunktionen, über die positive und negative Kritik geäußert, Verbesserungsvorschläge gemacht oder Beiträge kontrovers diskutiert werden können. Auch ist es möglich, Online-Veröffentlichungen an andere Nutzer weiterzuleiten, Teile davon in eigene Profile einzubinden (z. B. ein lustiges Video unter der Rubrik: „Ich kann lachen über ...“) oder aber auch eigene Produktionen online zu stellen, um diese wiederum von anderen kommentieren und verbreiten zu lassen. Gerade Videoplattformen sind dazu besonders geeignet.

Über das Handy werden mitunter Videos verbreitet, die den Empfänger schocken sollen (gewalthaltige, pornografische oder propagandistische Inhalte etc.). Dabei stellt sich das Problem der Verbreitung jugendgefährdender Inhalte durch Jugendliche selbst. Jeder Fünfte Jugendliche von 12 bis 19 Jahren hat schon einmal mitbekommen, dass Bekannte gewalthaltiges oder pornografisches Material auf ihrem Handy empfangen haben. Ebenso viele berichten, gesehen zu haben, wie Schlägereien per Handy gefilmt wurden [1].

Auf Videoplattformen, wie z. B. YouTube, sind häufig auch solche Videos für Kinder und Jugendliche offen zugänglich, deren Inhalte entweder im Sinne des Jugendschutzes nicht für sie geeignet sind, oder die strafrechtlich relevante Inhalte, wie z. B. politisch extreme Positionen, transportieren¹. Wenn Heranwachsende solch ein Video an andere Kinder und Jugendliche weitergeben, können sie deshalb strafrechtlich verfolgt werden. Meist unbekannt ist hier die Tatsache, dass, auch im Falle eigener Produktionen, die gesetzlichen Vorgaben, wie z. B. das Recht am eigenen Bild, eingehalten werden müssen. So darf niemand in Sozialen Netzwerken Fotos veröffentlichen, auf denen andere Personen zu sehen sind, ohne deren Einverständnis einzuholen. Andernfalls können z. B. Videos

von peinlichen Situationen schnell verbreitet werden, was inklusive der Option, Videos zu kommentieren, in einen Mobbingprozess münden kann. Auch eigene Produktionen müssen allen Vorgaben des Strafrechts und Jugendschutzes gerecht werden.

Videoplattformen bieten verschiedene Kontrollmechanismen, wie z. B. die Möglichkeit, Videos zu melden und nach Prüfung entfernen zu lassen. Auch kann der Nutzer, der das Video eingestellt hat, in persona gemeldet werden, was dazu führen kann, dass er keine weiteren Videos einstellen darf. Problematisch ist allerdings die Tatsache, dass durch solche Vorgänge gelöschte Videos häufig unter einer anderen Bezeichnung erneut hochgeladen werden. Gesperrte Nutzer legen sich unter falscher Identität ein neues Nutzerkonto an, um weiterhin unangemessene Inhalte zu verbreiten.

Lösungsmöglichkeiten für derartige Vorgänge müssen außerhalb des Netzes gefunden werden, z. B. Sanktionen durch reale soziale Kontakte wie Missachtung durch Freunde, Strafen durch die Schule oder Einleitung gerichtlicher Vorgänge. Ein möglichst frühzeitiges Eingreifen ist wichtig, da Videos inzwischen über Schnittstellen wie Bluetooth auf das Handy geladen und auch auf diesem Weg sehr schnell gestreut werden.

Fazit

Kommunikation über Internet und Handy ist für Jugendliche alltäglich und selbstverständlich ist. Um zu vermeiden, dass Jugendliche diese Arten der Kommunikation (zu) unreflektiert anwenden, ist das Anliegen dieser Unterrichtseinheit, bei den Jugendlichen eine kritische, verantwortungsvolle Haltung ihrem eigenen Nutzungsverhalten gegenüber zu wecken und entsprechendes Wissen zu vermitteln.

¹ Hierbei ist der Standort der Plattform zu beachten. So fallen viele rechtsradikale Äußerungen, die in Deutschland strafrechtlich relevant wären, in den USA in den Bereich der freien Meinungsäußerung.

Quellen

[1] JIM 2011 – Jugend, Information, (Multi-)Media – Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart, November 2011. (verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf>)

Weitere Anregungen

JIM 2011 – Jugend, Information, (Multi-)Media – Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart, November 2011. (verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf>)

Hugger, K.-U. (2010). Digitale Jugendkulturen: Eine Einleitung. VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

www.chatten-ohne-risiko.de