



Digitale Gefahrgüter

2. LfM-Workshop Medienkompetenz und Mediennutzerschutz

Die digitalen Medien bieten eine Vielzahl neuer Inhalte, Plattformen und Kommunikationsmöglichkeiten. Daraus resultieren aber auch Gefahren: Im Internet werden Gewalt und Pornografie verbreitet, im Fernsehen lassen sich Programm und Werbung kaum noch voneinander unterscheiden, und in den virtuellen Sphären der Computerspiele verlieren immer mehr Nutzer die Orientierung. Solche Risiken standen im Mittelpunkt des 2. LfM-Workshop für Medienkompetenz und Mediennutzerschutz. Die Landesanstalt für Medien NRW (LfM) informierte am 4. Februar im Kongresszentrum der Dortmunder Westfalenhallen etwa hundert Pädagogen von Jugendämtern, Polizei-Behörden und Schulen über aktuelle Gefahrenpotentiale.

Vor allem im Internet finden sich Angebote, die nicht nur kulturkritisch als bedenklich einzustufen sind, sondern auch objektiv rechtswidrige Inhalte aufweisen. Das Spektrum dabei reicht von extremistischer Propaganda über Pornografie bis zur Gewaltverherrlichung. Außerdem trägt das viel gelobte Web 2.0 mit seinen Social Communities immer häufiger dazu bei, dass Menschen an den virtuellen Pranger gestellt werden. Als Varianten dieses sogenannten Cybermobbing nannte Martin Müsgens das gezielte Beleidigen, Bloßstellen und Bedrohen in der Online-Welt. Der LfM-Referent für das EU-Projekt klicksafe.de berichtete, im Durchschnitt habe sich bereits mindestens jeder fünfte Jugendliche einmal als Opfer von Cybermobbing gefühlt. So würden beispielsweise gefälschte Bilder und Videos ins Netz gestellt oder online gezielt falsche Gerüchte gestreut, um Menschen in den Communities des World Wide Web bloßzustellen. Zum Arsenal der Cybermobber zählen auch terrorisierende Nachrichten per E-Mail oder SMS sowie sogenannte Hass-Gruppen, in denen Dritte diffamiert und gedemütigt werden.

Weil das weltweite Datennetz keine nationalen Grenzen kennt, gelangt in Kinderzimmern vieles auf die Computer-Monitore, was in Deutschland eigentlich verboten ist. Dazu gehören etwa sogenannte Snuff-Videos, die Folterungen, Tötungen oder Enthauptungen zeigen. Stephanie Jansen, die bei der LfM für den Bereich Aufsicht zuständig ist, erklärte, dass nach der Studie „Gewalt im Web 2.0“ von Petra Grimm u.a. aus dem Jahr 2008 im Durchschnitt jeder vierte Jugendliche in Deutschland nach eigenen Angaben bereits Kontakt mit solchen Szenen im Internet gehabt hatte.

Auch die Darstellung sexueller Gewalt oder gar von Vergewaltigungen (Rape-Sites) sowie die Abbildung von Kriegs-Gräueltaten lässt sich nicht ganz aus dem World Wide Web verbannen. Umso wichtiger ist es, dass Eltern und Pädagogen über solche Angebote Bescheid wissen.

Mechthild Appelhoff, die bei der LfM den Bereich Förderung leitet, unterstrich angesichts der beschriebenen Risiken die zentrale Bedeutung von Medienkompetenz. Es gehe darum, dass möglichst viele Menschen Medien reflektiert, kritisch und der Situation angemessen nutzen könnten. Ohne Medienaufsicht und Medienkompetenz werden aus medialen Kultur- und Wirtschaftsgütern digitale Gefahrgüter. Außer den Landesmedienanstalten kümmern sich in Deutschland um den Online-Jugendmedienschutz auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM) sowie die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), die von jugendschutz.net unterstützt wird.

Werden umstrittene oder verbotene Online-Inhalte von deutschen Betreibern angeboten, können die genannten Gremien aktiv werden. Oft aber „parken“ Anbieter ihre Server einfach in Ländern, in denen es keinerlei rechtliche Beschränkungen gibt. Dann lässt sich für die deutschen Institutionen im World Wide Web wenig ausrichten. Regulatorische Unschärfen existieren allerdings auch in anderen Bereichen. Holger Girbig, der bei der LfM den Bereich Aufsicht leitet, wies in diesem Zusammenhang darauf hin, dass für Computerspiele, die in Geschäften verkauft werden, Altersbeschränkungen existieren. Wer allerdings Games via Internet spielt, kann so an Spielwelten gelangen, die ohne jegliche Reglementierung außer Gewaltszenen auch andere erhebliche Risikofaktoren aufweisen. Für die sogenannten Browser-Games existieren nämlich keinerlei Limitierungen.

Dass auch beim Medium Fernsehen die Grenzen zwischen Erlaubtem und Unerlaubtem immer unschärfer werden, machte Rainer Smits deutlich. Der LfM-Referent für Förderung und Aufsicht machte auf die schleichende Erosion des Grundsatzes der Trennung von Werbung und Programm aufmerksam. Sponsoren-Hinweise und Sonderwerbformen, vor allem aber die demnächst erlaubten Produktplatzierungen würden dazu beitragen, dass sich redaktionelle und werbliche Inhalte einander nähern würden und bei einigen TV-Formaten kaum noch zu unterscheiden seien. Weitere Beispiele für TV-Programme, die einen souveränen und medienkompetenten Zuschauer erfordern, präsentierte Barbara Banczyk. Die Referentin der LfM warnte, noch immer seien Regeln und Lösungen von TV-Gewinnspielsendern oft nicht transparent. Außerdem werde das Publikum manchmal mit künstlichem Zeitdruck und irreführenden Moderationen dazu animiert, bei den gebührenpflichtigen Spielen mitzumachen.

Matthias Kurp

Alle Fragen des Jugendschutzes werden von den Landesmedienanstalten, also auch von der LfM, nach einer ersten eigenen Bewertung und falls kein Gutachten einer Selbstkontrollereinrichtung vorliegt, über die Kommission für Jugendmedienschutz ([KJM](#)) einer Entscheidung zugeführt.

Die LfM ist u.a. für Programmbeschwerden im Hörfunk- und Fernsehbereich zuständig sowie für problematische Online-Inhalte. Beschwerden sind auch [online](#) möglich.