



Stark im Miteinander in den Neuen Medien



FAIR MOBIL

asb · Jugendrotkreuz · Provinzial · Schulpsychologie

Inhalt

Erweiterung des FAIR MOBILs um 7 neue Stationen aus dem Bereich Neue Medien

1. **Warum wird das FAIR MOBIL um den Bereich Neue Medien erweitert?**
2. **Welche Themen werden schwerpunktmäßig behandelt?
Welche Themen fanden keine Berücksichtigung?**
3. **Warum ist Medienkompetenz wichtig?**
4. **Was fasziniert Jugendliche am Internet?**
5. **Chancen und Risiken**
 - Cybermobbing
 - Soziale Netzwerke
 - Chat
6. **Medienkompetenz im Rahmen des Gewaltpräventionsprogramms
FAIR MOBIL**
7. **Linkliste**
8. **Literaturliste**

1. Warum wird das FAIR MOBIL um den Bereich Neue Medien erweitert?

Für die jüngere Generation ist ein Leben ohne Computer, Handy und Internet nicht mehr denkbar. Aufgewachsen mit Handy, PC und Internet gehören die den neuen elektronischen Medien für die heutige Jugend wie selbstverständlich zum Alltag dazu.

Mit dem Internet und Handy sind neue Herausforderungen im privaten und schulischen Bereich entstanden, die es in dieser Form bislang nicht gab. Diese Entwicklung wollen wir nicht länger ignorieren, sondern eine aktive und kritische Auseinandersetzung im Umgang mit den Neuen Medien ermöglichen, insbesondere vor dem Hintergrund sich immer weiter entwickelnder Informations- und Kommunikationstechnologien und ihrem immer größer werdenden Einfluss auf den Alltag von Kindern und Jugendlichen ein.

Durch eine Drittmittelförderung der Deutschen Behindertenhilfe – Aktion Mensch e.V. konnte die inhaltliche Erneuerung und Erweiterung des FAIR MOBILs realisiert werden. So wurde das ursprüngliche Konzept des FAIR MOBILs um 7 neue Stationen aus dem Bereich Neue Medien erweitert, mit dem Ziel, veränderten Jugendbedürfnissen Rechnung zu tragen.

2. Welche Themen werden schwerpunktmäßig behandelt? Welche Themen fanden keine Berücksichtigung?

Aufgrund der Komplexität des Themas Neue Medien waren wir gezwungen, die Thematik einzugrenzen und auf ein im Rahmen des o.g. Vorhabens umsetzbares Maß zu reduzieren. Dazu haben wir zunächst die (Unter-)Themen Gewalt- und Computerspiele/ Spielekonsolen, politischer Extremismus, Spielsucht/Medienabhängigkeit, Tauschbörsen, Abzocke, illegale Downloads, Spiel- und Lernsoftware ausgeschlossen.

Unser Angebot widmet sich nun schwerpunktmäßig dem Themenfeld Cybermobbing in Bezug auf soziale Online-Netzwerke, Chat und Handys. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche für Risiken und Gefahren zu sensibilisieren und ihre Medienkompetenz im Hinblick auf einen sicheren Umgang mit den Neuen Medien zu fördern.

3. Warum ist Medienkompetenz wichtig?

Der Umgang mit den Neuen Medien ist für die Jugend von heute selbstverständlich. Dies zeigen einige aktuelle Zahlen des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs): 97 % aller Jugendlichen verfügen über ein Handy, 79 % besitzen einen Computer oder Laptop und die Hälfte aller Jugendlichen verfügen über einen Internetzugang im eigenen Zimmer, so die Ergebnisse der JIM-Studie¹ 2010. Rund 2 Stunden verbringen die Jugendlichen täglich im Internet. Sie chatten, e-mailen, twittern, d.h. die Kommunikation und Freizeitgestaltung der heranwachsenden Generation verlagert sich zunehmend ins Netz. Der Austausch von Bildern, Videos, Links, Statusmeldungen und Kommentaren gehört inzwischen zu der am häufigsten verwendeten Kommunikationsform im Internet.

Neben den zahlreichen Chancen, die diese Entwicklung mit sich bringt, lauern hier auch diverse problematische Aspekte. Die Jugendlichen sind sich den Gefahren im Internet durchaus bewusst, dennoch geben sie oftmals immer noch viel zu unbedacht persönliche Daten von sich preis, chatten mit Fremden,

¹ JIM-Studie: Jugend - Information – Multimedia, Herausgeber: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, www.mfps.de; n = 1200 TN

empfangen brutale Gewaltvideos auf dem Handy oder nutzen ihr Mobiltelefon zum Erstellen eigener Gewaltvideos. Die Gefahr, Opfer von Cybermobbing zu werden, wächst mit zunehmender Intensität der Internetnutzung. Häufig fehlt es den Kindern und Jugendlichen am nötigen Verständnis für die Eigendynamik des Internets sowie für die Reichweite und Auswirkungen ihres eigenen Handelns. Gewalterfahrungen in der virtuellen Welt werden oftmals zu einem konkreten Risiko in der realen Welt. Der unbegrenzte Zugang zum und die dauerhafte Erreichbarkeit des Internets erfordern ein hohes Maß an Selbstdisziplin und Selbstreflexion, angemessen mit den Möglichkeiten der virtuellen Welt umzugehen. Unser Anliegen ist es daher, die Jugendlichen im Rahmen des Gewaltpräventionsprogrammes FAIR MOBIL im Hinblick auf Gefahren und Risiken der Internet- und Handynutzung zu sensibilisieren und in einem kompetenten Umgang mit den neuen Medien zu fördern.

4. Was fasziniert Jugendliche am Internet?

Nach Angaben der JIM-Studie 2010 stehen für Jugendliche zwei Nutzen des Internets im Vordergrund: Kommunikation und Unterhaltung.

Dass das Internet vorrangig als Kommunikationsmedium genutzt wird, zeigen folgende Zahlen der JIM-Studie 2010: Rund die Hälfte der zwölf- bis 19-jährigen Internetnutzer kommunizieren via E-Mail, Instant Messenger oder Twitter. Eine entscheidende Rolle nehmen dabei auch die sozialen Netzwerke ein: Facebook und die VZ-Netzwerke zählen zu den beliebtesten Communities. Hier werden bestehende Beziehungen zu Freunden gepflegt, aber auch neue Kontakte mit Fremden und Bekannten geknüpft.

In Punkto Unterhaltung hören die Jugendlichen Musik und sehen sich Videos auf youtube oder ähnlichen Plattformen an. Aber auch Online-Spiele am PC und die Informationssuche über das Internet sind sehr beliebt.

5. Chancen und Risiken

Das Internet bietet vielfältige Möglichkeiten zur Kommunikation, zum Informationsbeschaffung und zum Lernen, allerdings lauern dort auch zahlreiche Gefahren. Neben jugendgefährdenden Inhalten wie Gewaltspielen und pornografischen Darstellungen beinhaltet das Internet weitere Risiken, die schnell zur realen Bedrohung werden können: „Email-Programme, Instant Messenger, Chats und Foren, Gästebücher, Pinnwände – sie alle bergen das Risiko problematischer oder gar gefährlicher Kontaktaufnahmen. Die Transparenz der Nutzer in sozialen Netzwerken sowie die Veröffentlichung privater Daten birgt wesentliche Risiken – beispielsweise die Gefahr von sexuellen oder gewalttätigen Übergriffen, unkontrollierter Verbreitung eigener und fremder Bilder, Einbruch und Diebstahl. Es gibt keine Garantie dafür, wer genau Informationen bezieht, mit wem man in Kontakt steht und wer sich gerade mit einem unterhält.“²

Cybermobbing

Unter Cyber-Mobbing (synonym: Cyber-Bullying, E-Mobbing u.Ä.) versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mit Hilfe moderner Kommunikationsmittel – meist über einen längeren Zeitraum.

Cyber-Mobbing findet entweder im Internet (z.B. durch E-Mails, Instant Messenger wie beispielsweise ICQ, in Sozialen Netzwerken, durch Videos auf Portalen) oder per Handy (z.B. durch SMS oder lästige Anrufe) statt. Oft handelt

² URL: http://www.sign-project.de/9_7488.php, Stand: 09.06.2011

der Täter – den man "Bully" nennt – anonym, so dass das Opfer nicht weiß, von wem die Angriffe stammen.

Gerade bei Cyber-Mobbing unter Kindern und Jugendlichen kennen Opfer und TäterInnen einander meist auch in der „realen“ Welt. Die Opfer haben fast immer einen Verdacht, wer hinter den Attacken stecken könnte. Cyber-Mobbing geht in der Regel von Personen aus dem eigenen Umfeld aus – der Schule, dem Wohnviertel, dem Dorf oder der ethnischen Community. Fälle, in die gänzlich Fremde involviert sind, sind wenig verbreitet.

Cyber-Mobbing unterscheidet sich in einigen Punkten vom "einfachen" Mobbing:

1. Eingriff rund um die Uhr in das Privatleben.

Cyber-Mobbing endet nicht nach der Schule oder der Arbeit. Weil Cyber-Bullies rund um die Uhr über das Internet oder das Handy angreifen können, wird man sogar zu Hause von ihnen verfolgt. Die eigenen vier Wände schützen also nicht vor Mobbing-Attacken, es sei denn, man nutzt keine Neuen Medien.

2. Das Publikum ist unüberschaubar groß. Inhalte verbreiten sich extrem schnell.

Nachrichten oder Bilder, die elektronisch herumgeschickt werden, sind, sobald sie online sind, nur schwer zu kontrollieren. Filme können beispielsweise ganz einfach von einem Internetportal in ein anderes kopiert werden. Deswegen sind Ausmaß und Spielraum von Cyber-Mobbing viel größer als beim "einfachen" bzw. direkt vermittelten Mobbing. Inhalte, die man schon längst vergessen hat, können immer wieder an die Öffentlichkeit gelangen und es Opfern schwer machen, darüber hinwegzukommen.

3. "Cyber-Bullies" können anonym agieren.

Nicht zu wissen, wer der andere ist, kann einem Opfer Angst machen und es verunsichern, weil es nicht weiß, wer es belästigt. Der "Cyber-Täter" zeigt sich seinem Opfer nicht direkt, sondern kann anonym agieren, was ihm eine wenn auch vielleicht trügerische Sicherheit und oftmals eine zähe Ausdauer verleiht.

4. Identität von "Cyber-Bully" und Opfer:

Cyber-Mobbing kann sowohl zwischen Gleichaltrigen (z.B. Freunden und Mitschülern) als auch zwischen unterschiedlichen Generationen (z.B. Schülern und Lehrern) stattfinden. Alter oder Aussehen spielen dabei keine Rolle, da der Cyber-Bully sich eine eigene Identität aufbauen kann, die in Wirklichkeit nicht selten ganz anders aussieht.

5. Einige Fälle des Cyber-Mobbings sind unbeabsichtigt:

Es kann passieren, dass man jemanden ohne böse Absicht verletzt, wenn man nicht über die Konsequenzen nachdenkt oder einem nicht wirklich bewusst ist, was z.B. ein übler Scherz oder Witz für einen anderen bedeutet. Da die Reaktionen der Opfer für den Täter nicht sichtbar sind, ist ihm das Ausmaß verletzender Worte oder Bilder häufig nicht klar.

Funktionen von Cyber-Mobbing

Um Cyber-Mobbing besser verstehen zu können, lohnt ein Blick auf den vermeintlichen „Nutzen“, den Mobbing für die TäterInnen haben kann:

- *Entlastung:* Mobbing dient als Ventil für aufgestaute Aggressionen.
- *Anerkennung:* Mobbing wird dazu verwendet, sich einen bestimmten Ruf zu verschaffen, z. B. besonders „cool“ zu sein.
- *Stärkung des Gemeinschaftsgefühls:* Mobbing geschieht meist in der Gruppe nach dem Motto: „Gemeinsam sind wir stark“.
- *Demonstration von Macht:* Mobbing wird eingesetzt, um Stärke zu zeigen, um klar zu stellen, wer „das Sagen hat“.

- *Angst*: Oft spielen auch Versagensängste oder die Angst, selbst zu einem Mobbing-Opfer zu werden, eine Rolle. Vor allem „MitläuferInnen“ wollen ihre Zugehörigkeit zur Gruppe nicht riskieren.

Anlässe und Auslöser für Cyber-Mobbing

Anlässe und Auslöser für Cyber-Mobbing können vielfältig sein. Meistens stehen die Angriffe in Zusammenhang mit einer längeren Vorgeschichte und sind Ausdruck für gestörte Kommunikation und mangelnde Empathie.

- *Mobbing ist Teil der Normalität*: Mobbing gehört nicht selten zum alltäglichen Umgang in einer Gruppe, es wird toleriert und bleibt ohne Folgen. Wenn BeobachterInnen wegschauen und Mobbing- Opfern nicht dabei helfen, sich zu wehren, können Belästigungen über Jahre hinweg andauern.
- *Langeweile*: Cyber-Mobbing kann aus Langeweile entstehen, beispielsweise indem ein Foto eines/r Mitschülers/Mitschülerin in einer Online-Community negativ kommentiert wird. Daraus kann sich ein Streit entwickeln, der sich aufschaukelt und immer weitere Kreise zieht.
- *Interkulturelle Konflikte*: Oft spielen bei Cyber-Mobbing auch interkulturelle Konflikte zwischen Jugendlichen verschiedener Nationalitäten eine Rolle.
- *Konflikte in der Klassengemeinschaft*: Bestehende Spannungen innerhalb einer Klasse verlagern sich zunehmend ins Internet bzw. auf das Handy. Der „Klassen-Streber“ wird beispielsweise (auch) in Sozialen Netzwerken verspottet oder Schüler auch zuhause via SMS von ihren Klassenkameraden belästigt.
- *Freundschaften verändern sich*: Freundschaften brechen auseinander und unter ehemals besten FreundInnen entstehen Hass- und Rachegefühle.
- *Klassengemeinschaften verändern sich*: Eine Klasse wird neu zusammengestellt oder neue SchülerInnen kommen dazu (z. B. „Wiederholer“).
- *Unerwünschte Veröffentlichung von persönlichen Informationen*: Persönliche Details oder intime Bilder/Videos, die nicht für die Öffentlichkeit bestimmt sind, werden weitergegeben – teilweise auch ohne böse Absicht. Oft sind sich Kinder und Jugendliche nicht bewusst, wie verletzend so eine Bloßstellung sein kann.³

Soziale Netzwerke

In Deutschland zählen die Plattformen Facebook und die VZ-Netzwerke (schülerVZ, studiVZ, meinVZ) zu den beliebtesten sozialen Netzwerken. „Während Facebook weltweit mehr als 640 Millionen Mitglieder zählt (davon 18 Millionen in Deutschland), waren bei schülerVZ Mitte Januar 2010 rund 5,6 Millionen Mädchen und Jungen angemeldet – das sind knapp 84 Prozent der insgesamt etwa sieben Millionen deutschsprachigen Schülerinnen und Schüler der Altersstufe zwischen zwölf und 18 Jahren.“, so die Zahlen aus dem Sign-Newsletter. Jungen und Mädchen sind in sozialen Netzwerken ungefähr gleich stark vertreten.

Soziale Netzwerke wie die o.g. dienen in erster Linie der eigenen Präsentation durch die Erstellung eines eigenen Profils, dem Knüpfen von Kontakten und dem Austausch von Informationen.

Soziale Netzwerke sprechen typische Entwicklungsaufgaben des Jugendalters an: Selbstdarstellung, Austesten des eigenen Selbstwertes und Abgrenzung von der Erwachsenenwelt. Insbesondere der Selbstdarstellung kommt ein besonderer Stellenwert im Rahmen der Persönlichkeits- und Identitätsentwicklung zu: Jugendliche probieren unterschiedliche Rollen aus, tun ihre Meinungen kund und überprüfen ihren eigenen sozialen Status.

³ vgl. URL: <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das.html>, Stand: 01.07.2011

Es kann keine eindeutige Aussage getroffen werden, wer genau welches soziale Netzwerk nutzt. Fest steht jedoch, dass sich jeder zweite Jugendliche mindestens einmal täglich in seinem sozialen Netzwerk eingeloggt.

Eine allgemeingültige Altersbegrenzung in Bezug auf die Zulassung in diesen Netzwerken gibt es nicht. Das beliebteste Netzwerk Facebook ist Jugendlichen in Deutschland erst ab 13 Jahren zugänglich. SchülerVZ hingegen wendet sich an Kindern und Jugendliche, die mindestens zehn Jahre alt sind und nicht älter als 21 Jahre alt sind. Während man sich bei Facebook direkt registrieren kann, ist eine Registrierung bei SchülerVZ erst nach erfolgter Einladung bereits registrierter Nutzer möglich. Die anderen VZ-Netzwerke studivZ und meinVZ (beide jeweils ab 18 Jahre) stehen allen Interessierten offen.

Die Registrierung in einem sozialen Netzwerk ist nicht ganz unbedenklich. „Im Rahmen der Registrierung werden die Mädchen und Jungen vom Betreiber aufgefordert, bei der Erstellung ihres Profils reale Angaben zu machen. [...] sie [können] in der Regel selbst festlegen (Sicherheitseinstellungen), wer Einsicht in ihre privaten Daten bekommt und wer nicht. Allerdings sind einige Angaben zur Person auf jeden Fall öffentlich. Am Beispiel von SchülerVZ sind das der eigene Name (der Nachname kann abgekürzt werden), die Schule und das eingestellte Profilfoto. Diese Daten sind für jeden Nutzer sichtbar. Bei Facebook sind Fotos, Freunde, Geschlecht, Profilbild und Statusmeldungen nicht nur allen Facebook-Usern, sondern allen Internetnutzern zugänglich (bspw. über Suchmaschinen).“ „Aktuelle Untersuchungsergebnisse wie die der JIM-Studie 2010 sowie der Erhebung ‚Jugend 2.0‘ von BITKOM beschreiben eingehender die allgemeine Nutzung:

- Jeder zweite Nutzer hat ein Porträtfoto online und gibt seinen Beziehungsstatus an.
- Drei von vier Nutzern informieren über Alter, Hobbys und andere Tätigkeiten.
- Zwei von drei Nutzern stellen private Fotos und/oder Filme online.
- Jeder dritte Nutzer gibt seine private Internetadresse preis.
- Jeder vierte Nutzer teilt seine Instant-Messenger-Nummer mit.
- Vier von zehn Nutzern geben ihren wahren Vor- und Nachnamen an.

Zu bemerken ist, dass jeder Jugendliche zwischen zwölf und 19 Jahren die Möglichkeiten der Privatsphäreinstellungen gar nicht nutzen. Die Plattformen bieten weitere Varianten direkter Kommunikation der Nutzer untereinander, beispielsweise durch eine Messenger- oder Chatfunktion. Soziale Netzwerke bieten viele Optionen, sie bereiten Freude und Spaß und sind nicht nur unter Kindern und Jugendlichen sehr beliebt. Das Beispiel Facebook zeigt den Sogeffekt, der für private wie geschäftliche Nutzer besteht.“⁴

Chat

„Chatten ist [...] die direkte Kommunikation vieler Menschen via Internet und geschriebener Sprache. Beim Chatten gibt man das, was man sagen möchte, per Tastatur ein und macht es mit einem Klick für die anderen Chat-Teilnehmer sichtbar. Das Faszinierende: Chatten funktioniert unabhängig davon, wo die Gesprächspartner sich befinden, denn ihr gemeinsamer Treffpunkt ist das Internet. Allerdings müssen sie auch hier (so wie im wirklichen Leben) zu einem bestimmten Treffpunkt gehen und das sind die Chaträume oder Chats. Tatsächlich existieren im Internet viele Tausend Chats, in denen über die unterschiedlichsten Themen geplaudert wird: Musik, Haustiere, Gesundheit, Geld, Liebe ... [...] Bei einigen Chats muss man sich registrieren lassen, bevor es wirklich losgeht. Bei vielen kann man aber zunächst probierhalber als Gast hineinschnuppern.“⁵

⁴ URL: http://www.sign-project.de/9_7488.php, Stand: 09.06.2011

⁵ URL: <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/chat/was-heisst-chat.html>

Da das Eintippen all dessen, was man seinem Chatpartner sagen will, auf Dauer sehr mühsam ist, hat sich bei chattenden Personen eine eigene Sprache entwickelt, die zum Großteil aus Abkürzungen (Akronymen) und Spezialzeichen (Smileys) besteht:

:-) ;-) :-X :-O

Das Chatten erfolgt stets nach bestimmten Regeln und Umgangsformen, der sogenannten Chatiquette. Diese Chatiquette ist zwar kein geschriebenes Gesetz, sollte aber dennoch von allen Chatteilnehmern eingehalten werden.

„Etliche Chats werden von Operatoren oder Moderatoren betreut. Operatoren greifen dann ins Geschehen ein, wenn die Umgangsformen im Chat zu entgleisen drohen, wohingegen Moderatoren sich auch inhaltlich einschalten, die Gesprächsführung übernehmen und die Chatbeiträge, die erscheinen sollen, auswählen können.

Beide haben die Möglichkeit, Chatbesucher, die nicht die Regeln, die so genannte Chatiquette, beachten, aus dem Chat zu verbannen. Für moderierte Chats gibt es festgelegte Zeiten, da die Betreuer verständlicherweise nicht rund um die Uhr verfügbar sind. Gute Kinderchats sind immer moderiert.“⁶

Kinder sind in besonderer Weise bestimmten Risiken und Gefahren beim Chatten ausgesetzt – und das, obwohl sie scheinbar geschützt zu Hause an ihrem Computer sitzen.

„Da die Teilnehmer in den Chats anonym sind, kann sich ein Erwachsener leicht als Kind oder Jugendlicher ausgeben und so versuchen, das Vertrauen der anderen Chatteilnehmer zu erschleichen, um auf diese Weise familiäre Details, möglicherweise sogar die Adresse zu erfahren oder sich zu einem wirklichen Treffen zu verabreden.“⁷ Wir raten daher dazu, moderierte Kinderchats für die jungen Nutzer auszuwählen.

Welche (weiteren) Risiken gibt es für Kinder und Jugendliche beim Chatten?

Chats bieten Kinder und Jugendlichen zweifelsohne zahlreiche Möglichkeiten, Kontakte zu knüpfen und sich mit Gleichaltrigen auszutauschen. Die moderne Form der Kommunikation hat in vielen Fällen den "Klassiker Telefon" in der kindlichen bzw. jugendlichen Lebenswelt abgelöst.

Leider birgt diese neue Kommunikationsform aber auch ernste Gefahren: Problematische, bisweilen sogar gefährliche Kontakte zu Menschen oder Inhalten sind keine Seltenheit.

„Beschimpfungen und Beleidigungen

Verbale Angriffe mit sexistischem oder herabwürdigendem Inhalt verletzen und verunsichern in hohem Maß, wenn sie direkt an das Kind oder den Jugendlichen gerichtet sind. Die scheinbare Anonymität lässt immer wieder Hemmungen schwinden. Dabei kann auch ursprünglich spaßhafte Frotzelei schnell in Dimensionen abgleiten, die als bedrohlich empfunden werden: rüde, rassistische oder sexistische Chat-Beiträge sind dann die Folge.

Problematische Inhalte

Die Möglichkeiten, beim Chatten mit problematischen Inhalten konfrontiert zu werden, sind vielfältig. Der Nickname mancher Benutzer stellt an sich schon ein Problem dar (z.B. "auslaender_eraus" o.ä.). Auch Einträge im Benutzerprofil des Chatters können bei Kindern und Jugendlichen Schamgefühle wecken oder sie verunsichern. Hier kommen Einträge mit eindeutig sexuellem Bezug oder rassistischen Aussagen leider immer wieder vor.

⁶ URL: <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/chat/was-heisst-chat.html>

⁷ URL: <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/chat/was-heisst-chat.html>

Auch Beiträge mit Links zu externen Webseiten mit problematischen oder jugendgefährdenden Inhalten liest man in Chaträumen immer wieder. Die Gefahr ist dann nur noch einen Mausklick weit entfernt, denn Links werden in der Regel vom Chat oder dem Instant Messenger automatisch umgewandelt, sodass ein Klick auf den Link sofort ein Browserfenster mit der entsprechenden Webseite öffnet.

Sexuelle Belästigung

Hierbei handelt es sich um das größte Problem beim Chatten. Insbesondere Kinder- oder Teen-Channels bzw. -räume großer Chat-Portale ziehen Benutzer mit pädokriminellen Neigungen an. Fragen nach bisherigen sexuellen Erfahrungen des Kindes/Jugendlichen oder Beiträge mit Beschreibungen der sexuellen Vorlieben, Praktiken oder Fantasien von meist erwachsenen Teilnehmern kommen immer wieder vor. Auch Aufforderungen zu sexuellen Handlungen sind dabei. Von sexueller Belästigung sind in den meisten Fällen junge Mädchen betroffen- aber auch Jungen sind nicht vor solchen Übergriffen gefeit.

Anfordern von sexuell stimulierenden Objekten, Bildern oder Tätigkeiten

Sexuelle Belästigung geht oft mit weitergehenden Anfragen an Kinder und Jugendliche einher. Oft wird hartnäckig die Zusendung von getragener Kinderunterwäsche oder (Nackt-) Bildern gefordert. Vielfach werden Kinder und Jugendliche angesprochen, ob sie zu Telefonsex ("TS"), Cybersex ("CS") oder Netmeeting- bzw. Webcam-Chats mit sexuellen Handlungen bereit wären. Diese Anfragen können auch ohne vorhergehende sexuelle Belästigung, nach einem bis dahin eigentlich unverfänglichen Gespräch erfolgen.

Übergriffe per Handy, Telefon oder E-Mail

Laut JIM-Studie 2006 wird beinahe jede/r dritte chattende Jugendliche nach seinem oder ihrem realen Namen, Adresse oder Telefon- bzw. Handynummer gefragt. Leider kommen Kinder und Jugendliche solchen Anfragen oft nach. Die Folgen sind dann unter Umständen: Zusendung von Spam, digitalen Schädlingen oder pornografischen Texten und Bildern. Oft berichten Kinder und Jugendliche von dauerhafter Belästigung per E-Mail oder Telefon.

Übergriffe beim privaten Chat

In öffentlichen Chaträumen oder auf Chat-Portalen werden Kinder und Jugendliche häufig gefragt, ob sie einen der gängigen Instant-Messenger auf ihrem Computer installiert haben oder über die "Flüsterfunktion" des Online-Chat angeschrieben. Benutzer mit pädokriminellen Neigungen versuchen so, ihre Opfer in eine private, von anderen Benutzern nicht einzusehende Unterhaltung zu drängen, denn "geflüsterte" Nachrichten unterliegen nicht der direkten Kontrolle von Moderatoren- bei den gängigen Instant Messengern existiert erst gar kein Moderator, da die Verbindung direkt zwischen den Teilnehmern ohne Umweg über einen Online-Chat aufgebaut wird.

Auch lassen sich vor allem über Instant Messenger sehr einfach Bild- und Tondokumente bzw. Fotos an den Gesprächspartner verschicken. Die Übergriffe sind hier meist massiver und ihr Vorgehen aggressiver als in öffentlichen, webbasierten Chats. Außerdem erlangt der Pädokriminelle hierdurch Einsicht in das Benutzerprofil des Kindes oder Jugendlichen. Sollte hier ein Wohnort oder gar eine Kontaktadresse samt Telefonnummer gespeichert sein, erleichtert der oder die Betroffene u.U. die erfolgreichen Anbahnung von sexuellem Mißbrauch erheblich.

Anbahnung von sexuellem Mißbrauch

Zweifellos gehen Kinder oder Jugendliche mit einem persönlichen Treffen außerhalb des Chats ein großes Risiko ein. Eine herbe Enttäuschung ist dabei die geringste, ein sexueller Übergriff durch einen Pädokriminellen die größte aller Gefahren. Allerdings handelt es sich in der Regel um seltene Einzelfälle. Dabei kann der Täter seine Identität bis zum Treffen verschleiern, teilweise enthüllt er sie aber schon im Vorfeld. Die Anbahnung spielt sich meist in drei Schritten ab:

1. Der Täter versucht das Vertrauen des potenziellen Opfers zu gewinnen, um es gezielt nach Name und Adresse auszuhorchen.
2. Durch Kontakt per Telefon oder SMS versucht der Täter sich zu versichern, dass er es auch wirklich mit einem Kind zu tun hat und seine Erfolgsaussichten abzuwägen.
3. Der Täter vereinbart mit dem Opfer ein Treffen an einem für Kinder attraktiven Ort z.B. einem Zoo, einem Schwimmbad o.ä.⁸

Es wurde darauf verzichtet, die beschriebenen Sachverhalte zu beschönigen. Wir wollen die Sorge von Eltern und Pädagogen aber auch nicht unnötig schüren und deshalb darauf ausdrücklich hinweisen, dass ein Kind oder Jugendlicher nicht zwangsläufig mit einer oder gar allen der beschriebenen Gefahren konfrontiert werden wird, selbst wenn er oder sie regelmäßig ausgiebig chattet. Kein Erwachsener kann seinem Schützling immer über die Schulter schauen. Auch ein Totalverbot bietet keinen ausreichenden Schutz. Wichtig ist eine frühzeitige Prävention, bei der Kinder und Jugendliche über mögliche Gefahren beim Chatten aufgeklärt werden und vermittelt bekommen, wer Ansprechpartner oder Vertrauensperson im Fall der Fälle sein kann.

6. Medienkompetenz im Rahmen des Gewaltpräventionsprogramms FAIR MOBIL

Im Rahmen des Gewaltpräventionsprogramms FAIR MOBIL arbeiten wir mit Mädchen und Jungen unter der Prämisse des fairen Umgangs miteinander im Internet aktiv zu den Themen soziale Netzwerke, Cybermobbing, (Handy-)Gewalt und Medienkompetenz.

Ein Bestandteil unserer Arbeit ist der angemessene Umgang in und mit den **sozialen Netzwerken**. Eine der neuen Stationen ist daher so konzipiert, dass wir die Heranwachsenden im Hinblick auf die Thematik „Daten im Spannungsfeld zwischen Privatsphäre und Öffentlichkeit“ sensibilisieren. Dazu erfolgt eine Gegenüberstellung von realem Leben und virtuellem Wirken: Die Kinder und Jugendlichen erstellen zunächst Regeln für ihr Zimmer (im realen Leben). Anhand verschiedener Schiebereglervorgaben können die Mädchen und Jungen unterschiedliche Einstellungen vornehmen. So können sie beispielsweise bestimmen, nach welchen Regeln sie sich miteinander unterhalten wollen, wer Zutritt zu dem Zimmer hat, wie viel Privatsphäre sie haben wollen usw.. Nach Fertigstellung ihres Zimmers begeben sich die Kinder und Jugendlichen „hinter die Kulisse“ begeben und dort sehen, dass die Einstellungen, die sie in ihrem Zimmer in der realen Welt vorgenommen haben, 1:1 in ihrem Profil im sozialen Netzwerk wieder zu finden sind. Der Übertragungseffekt bezieht sich auf die verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten wie Chat, Privatsphäreneinstellungen oder Kontaktdaten usw..

Eine weitere Station zum Thema soziale Netzwerke dient der Reflexion von Selbstdarstellung und Fremdwahrnehmung im Internet. Die Kinder und Jugendlichen lernen, eigene Profile sicher zu gestalten und kritisch zu hinterfragen. Sie setzen sich mit geschlechtsspezifischen Stereotypen und deren Darstellung im Internet auseinander und werden im Umgang mit der Problematik

⁸ URL: <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/chat/was-heisst-chat.html>

der Unlösbarkeit eingestellter Daten sensibilisiert. Dazu werden den Mädchen und Jungen auf einer mobilen Litfaßsäule ein männliches und ein weibliches Profil aus einem sozialen Netzwerk (z.B. SchülerVZ, Facebook) präsentiert. In geschlechtsspezifischen Gruppen diskutieren sie gemeinsam darüber, welche der Angaben sie akzeptabel finden und welche Angaben sie in einem sozialen Netzwerk eher nicht preisgeben würden. Anschließend haben die MitspielerInnen die Möglichkeit, die Angaben, die ihnen missfallen, durch vorgefertigte Tafeln mit alternativen Profilangaben zu „überschreiben“ bzw. zu „schwärzen“/neu zu gestalten.

Auch der großen Problematik des Themas **Cybermobbing** widmen wir uns in unserer Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen. Dazu simulieren wir eine fiktive Chat-Situation: Die Mädchen und Jungen sind Teilnehmer dieses Chats, in dem ein Jugendlicher seine Freunde um Unterstützung bittet, denn er wird seit längerer Zeit im Internet gemobbt. Dem Hilfesuchenden werden unterschiedliche Tipps und Ratschläge gegeben. Die Kinder und Jugendlichen haben die Aufgabe, diese Tipps mit Hilfe von Smileys zu beurteilen und zu entscheiden, ob sie die dargebotenen Lösungsansätze und Handlungsstrategien bei Cybermobbing für sinnvoll und hilfreich erachten. Ziel ist es, die Heranwachsenden für das Phänomen (Cyber-)Mobbing zu sensibilisieren, ihre Sozialkompetenz durch das Akzeptieren verschiedener Meinungen zu fördern und ihnen Tipps bei Cybermobbing mit auf den Weg zu geben.

Ein weiterer Bestandteil unserer Arbeit ist die Auseinandersetzung mit der Problematik des Happy Slapping, eine neue Form der Dokumentation von **(Handy-)Gewalt**. Die Kinder und Jugendlichen werden im Umgang mit gewalttätigen Videos auf dem Handy sensibilisiert. Durch die Reflexion des Verhaltens verschiedener Beteiligter in Gewaltsituationen lernen sie, Gefühle wahrzunehmen, zu unterscheiden und auszudrücken. Die Mädchen und Jungen lernen die physischen, psychischen und sozialen Folgen von Gewalt kennen und entwickeln Empathie für die Opferrolle bei Gewalttaten. Konkret sieht dies so aus, dass sich die Heranwachsenden in die Gedanken und Beweggründe der am Happy Slapping Beteiligten einfühlen. Dazu wird eine Statue aufgebaut, die eine Happy Slapping-Szene darstellt. Die einzelnen Figuren der Statue verfügen über einen Kopfhörer. Jeder der an der Szene beteiligten Darsteller erzählt, wie er diese Szene erlebt. Nachdem die Kinder und Jugendlichen die Audiodateien gehört haben, heften sie Kommentare an die einzelnen Protagonisten.

Schließlich darf die Auseinandersetzung mit dem Thema **Medienkompetenz**, also die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend zu nutzen, nicht fehlen. Dazu haben wir 2 Basisstationen entwickelt und halten darüber hinaus eine weitere Station bereit, die die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen fördern soll. An der Station *Safer Hacking* geben wir den Mädchen und Jungen Rüstzeug für den adäquaten Umgang mit den Neuen Medien mit auf den Weg. So beantworten die Kinder und Jugendlichen bei diesem Quizspiel Fragen aus 5 verschiedenen Kategorien (Chat, Computer, Internet, Handy und soziale Netzwerke) in jeweils 5 verschiedenen Schwierigkeitsgraden (Punktezahlen 100 bis 500). Zu Beginn des Spiels können Heranwachsenden zunächst festlegen, wie hoch sie das Wissen ihrer Gruppe einschätzen, und bestimmen, ob sie Fragen für Anfänger, für Fortgeschrittene oder für Ultimate-User beantworten möchten, z.B. Computer 300, Anfänger. Bei jeder richtig beantworteten Frage wird das entsprechende Feld auf der Punktetafel umgedreht und es erscheint ein Buchstabe eines Passwortes. Wenn alle Fragen aus einem Schwierigkeitsgrad richtig beantwortet wurden, ist eins der fünf Passwörter geknackt. Die Passwörter stellen Verhaltenstipps dar, die wir den Kindern und Jugendlichen mit auf den Weg geben wollen (z.B. „Sei fair im Internet.“/„Das Internet vergisst nie.“ etc.). Ziel ist die spielerische Aneignung von Fähigkeiten zur Steigerung der Kompetenz von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit dem Web 2.0, die Vermittlung von Kenntnissen für

ein sicherheits- und verantwortungsbewussten Umgang mit den neuen Medien sowie die Entwicklung von Kooperation und Teamgeist.

Die Station *Surf Box 2.0* ist ebenfalls eine Basisstation zum Thema Medienkompetenz. An dieser Station stellen die Kinder und Jugendlichen ihren eigenen Erste-Hilfe-Koffer für den sicheren Umgang mit dem Internet zusammen. Dazu können sie aus einem breiten Angebot diejenigen Gegenstände und Kompetenzen auswählen, die ihrer Meinung nach gutes Rüstzeug für einen sicheren Umgang mit dem Internet darstellen. Ziel ist die Förderung eines souveränen Umgangs mit dem Internet in Bezug auf Technik, Wissen und Verhalten und die Sensibilisierung für den sicheren Umgang mit dem Internet. Außerdem soll die Strategieentwicklung im Team gefördert werden.

Im Rahmen der Förderung der Medienkompetenz gilt es, Kinder und Jugendliche auch für die Themen Privatsphäre und Datenschutz im Internet zu sensibilisieren und ihre Wahrnehmung für die Chancen und Risiken des Internets zu schärfen. An der Station „Im Netz gefangen“ eignen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer spielerisch Fähigkeiten zur Steigerung ihrer Kompetenzen im Umgang mit den Neuen Medien an: Die Kinder und Jugendlichen sind in eine Art Datenspinnennetz geraten. Ihre Aufgabe ist es, sich aus diesem Netz zu befreien. Dazu beantworten die Kinder und Jugendlichen auf so genannten Wikipedia-Feldern Fragen zum Thema „Privatsphäre und Datenschutz“, bewältigen an Ereignis-Feldern spielerisch kleine Aufgaben und folgen an den Homepage-Feldern den Anweisungen des Spielleiters. Die Kinder und Jugendlichen starten in der Mitte des Netzes und bewegen sich durch Würfeln von Knotenpunkt zu Knotenpunkt fort. Nur bei einer richtig beantworteten Frage bzw. einer bewältigten Aufgabe gehen die Kinder und Jugendlichen zum nächsten Knotenpunkt weiter. Bei einer falsch beantworteten Frage bekommen sie von außen sichtbar Spams angeheftet. Ziel ist es, sich aus dem Netz zu befreien und dabei möglichst wenig Spams zu erhalten.

Wir glauben mit unserem das Themenfeld Cybermobbing in Bezug auf soziale Online-Netzwerke, Chat und Handys sehr gut für Kinder und Jugendliche aufbereitet zu haben. Kinder und Jugendliche werden für Risiken und Gefahren sensibilisiert und ihre Medienkompetenz im Hinblick auf einen sicheren Umgang mit den Neuen Medien gefördert.

Ansatzpunkt ist der (mediale) Spiel- und Forschertrieb von Kindern und Jugendlichen, der durch eine erlebnisorientierte, mediale Erkundung in der realen Welt erweitert wird. Die hierbei angewandten Methoden, die durch digitale und mobile Technik kreativ ergänzt werden, sind für Schulprojektstage und Aktionen im Alltag der Jugendarbeit geeignet und tragen dazu bei, entsprechende Angebote attraktiv zu gestalten.

7. Linkliste

www.ajs.nrw.de

Servicestelle für Eltern und pädagogische, soziale und psychologische Fachkräfte zum Themenschwerpunkt Kinder- und Jugendschutz

www.handywissen.at

Die österreichische Initiative Handywissen.at gibt Eltern, Lehrenden, Kindern und Jugendlichen Infos und Tipps für eine sichere und verantwortungsvolle Nutzung des Handys.

www.handysektor.de

ein werbefreies Informationsangebot für Jugendliche für mehr Sicherheit in mobilen Netzen

www.internet-abc.de

Ein Portal für Kinder, Eltern und Pädagogen mit Informationen über das Internet mit einer Bibliothek, einer Werkstatt zum selbermachen, einem Spielsalon und der Redaktion mit aktuellen Themen.

www.jugendinfo.de

Zahlreiche Informationen zu den Themen Internet, Handy, Cybermobbing, sozialen Netzwerken, Gewaltprävention, Jugendschutz, Klicktipps etc. des ServiceBureau Jugendinformation, Bremen

www.jugendschutz.net

jugendschutz.net kontrolliert das Internet und sorgt für die Einhaltung des Jugendschutzes.

www.jugend-und-handy.de

Alles rund um den Umgang von Kindern und Jugendlichen mit dem Handy.

www.juuuport.de

eine Plattform gegen Mobbing und Abzocke im Internet, auf der sich Jugendliche gegenseitig beraten und unterstützen.

www.klicksafe.de

EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz mit zahlreichen Informationen, Materialien (zum Download und kostenlosen Bestellen), Spots etc.

www.lizzynet.de

Informations-, Kommunikations- und lernplattform für Mädchen und junge Frauen ab 12 Jahren von Schulen ans Netz e.V.

www.mekonet.de

Medienkompetenz-Netzwerk NRW: Information, Beratung, Impulse

www.netzcheckers.de

Jugend-Portal mit aktuellen Trends aus den neuen Medien, Ratgeberartikeln sowie Chat- und Foren-Funktionen.

www.saferinternet.at

Saferinternet.at unterstützt InternetnutzerInnen – besonders Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrende – bei der sicheren Verwendung von Internet, Handy und Computerspielen. Auf dieser Website findet man Informationen und Tipps, kostenlose Materialien, Hotlines und das Veranstaltungsservice.

www.schau-hin.info

eine Seite mit zahlreichen Tipps und Anregungen, wie Eltern ihre Kinder im richtigen Umgang mit den Neuen Medien unterstützen können

www.schülerVZ.net//parents

Informationen für Eltern, Lehrer und Pädagogen über das soziale Netzwerk SchülerVZ

www.servicebureau.de/publication.php

Broschüren zu den Themen, Cybermobbing, Happy Slapping und soziale Netzwerke

www.sign-project.de

Präventionsprogramm zur Sucht- und Gewaltprävention sowie zur Gesundheitsförderung im Nordwesten Niedersachsens für Eltern, Jugendliche und Lehrer sowie mit zahlenreichen Unterrichtsmaterialien.

www.watchyourweb.de

Plattform für sicheres Surfen im Netz mit Filmen, Tipps für mehr Sicherheit im Netz, Aktionen etc.

8. Literaturliste

AGENTUR PREVENT GMBH (Hrsg.): Kompetent im Netz. Medienratgeber zum Thema Medienkompetenz im Internet. Oldenburg, 2011.

ARBEITSGEMEINSCHAFT KINDER- UND JUGENDSCHUTZ (AJS) LANDESSTELLE NORDRHEIN-WESTFALEN E.V. (Hrsg.): Cyber-Mobbing. Informationen für Eltern und Fachkräfte. Drei W-Verlag. Köln/Essen 2010.

JUGENDSCHUTZ.NET – ZENTRALSTELLE DER LÄNDER FÜR JUGENDSCHUTZ IM INTERNET (HRSG.): Chatten ohne Risiko? Sicher kommunizieren in Chat, Messenger und Community. 4. komplett überarbeitete Auflage. Mainz 2009.

KATHOLISCHE LANDESARBEITSGEMEINSCHAFT KINDER- UND JUGENDSCHUTZ NW E.V. (HRSG.): Elternwissen Handy. Nr. 2 (2006/3. Auflage 2008). Münster 2008.

KATHOLISCHE LANDESARBEITSGEMEINSCHAFT KINDER- UND JUGENDSCHUTZ NW E.V. (HRSG.): Elternwissen Internet. Nr. 4 (2006/2. Auflage 2008). Münster 2007.

KATHOLISCHE LANDESARBEITSGEMEINSCHAFT KINDER- UND JUGENDSCHUTZ NW E.V. (HRSG.): Elternwissen Mobbing. Nr. 9 (2008/2. Auflage 2009). Münster 2009.

KATHOLISCHE LANDESARBEITSGEMEINSCHAFT KINDER- UND JUGENDSCHUTZ NW E.V. (HRSG.): Elternwissen Web 2.0. Nr. 12 (2009) Münster 2009.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ (HRSG.): Datenschutztipps für Jugendliche. So sind deine Daten im Internet sicher. Düsseldorf/Ludwigshafen.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ (HRSG.): Elternabende Internet + Handy. Handreichung für Referentinnen und Referenten. 1. Auflage. Düsseldorf/ Ludwigshafen Januar 2009.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ (HRSG.): Ich bin öffentlich ganz privat. Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Web. Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht. 1. Auflage. Düsseldorf/Ludwigshafen Januar 2010.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ (HRSG.): Knowhow für junge User. Mehr Sicherheit im Umgang mit dem World Wide Web. Materialien für den Unterricht. 2. überarbeitete Auflage. Düsseldorf/Ludwigshafen Dezember 2008.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ (HRSG.): Let's talk about Porno. Jugendsexualität, Internet und Pornografie. Arbeitsmaterialien für Schule und Jugendarbeit. 2. unveränderte Auflage. Düsseldorf/Ludwigshafen April 2011.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ (HRSG.): Nicht ohne mein Handy. Cooles Handy – hohe Rechnung?

Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht. 1. Auflage. Düsseldorf/Ludwigshafen Dezember 2010.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ (HRSG.): Social Communities. Ein Leben im Verzeichnis. Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht. 1. Auflage. Düsseldorf/Ludwigshafen August 2009.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ/IRIGHTS.INFO – URHERBERRECHT IN DER DIGITALEN WELT MIKRO E.V. (HRSG.): Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Urheber – und Persönlichkeitsrechte im Internet. Berlin, Düsseldorf 2010.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ (HRSG.): So surft ihr Kinder sicherer! Intenettipps für Eltern von jüngeren Kindern (bis ca. 10 Jahre)./ So surft ihr Kinder sicherer! Intenettipps für Eltern von jüngeren Kindern ab ca. 10 Jahren. 2. überarbeitete Auflage. Düsseldorf/Ludwigshafen.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ/IRIGHTS.INFO – URHERBERRECHT IN DER DIGITALEN WELT MIKRO E.V. (HRSG.): Spielregeln im Internet. Durchblicken im Rechte-Dschungel. 2. Auflage. Berlin, Düsseldorf 2011.

KLICKSAFE/LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/LANDESZENTRALE FÜR MEDIEN UND KOMMUNIKATION (LMK) RHEINLAND-PFLAZ (HRSG.): Was tun bei Cyber-Mobbing? Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht. 2. überarbeitete Auflage. Düsseldorf/Ludwigshafen Dezember 2009.

LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/HOLZNAGEL, Bernd/RICKE, Thorsten und Isabel SIMON (HRSG.): Mediennutzerschutz. Beschwerdestelle für Fernsehen, Hörfunk und Internet. 2., aktualisierte Auflage. Düsseldorf 2008.

LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/SCHMIDT, JAN-HINDRIK/HASEBRINK-PAUS, Ingrid und Uwe HASEBRINK (HRSG.): Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web-2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). Band 62. Vistas Verlags GmbH. Düsseldorf 2009.

LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN (LFM)/BREITER, Andreas/WELLING, Stefan und Björn Eric STOPLMANN (HRSG.): Medienkompetenz in der Schule. Integration von Medien an weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). Band 64. Vistas Verlags GmbH. Düsseldorf 2010.

LANDESSTELLE JUGENDSCHUTZ NIEDERSACHSEN (HRSG.): Cybermobbing. Medienkompetenz trifft Gewaltprävention. Handlungsanleitungen für Intervention und Prävention. 1. Auflage. Hannover 2010.

FAWSI, Nayla: Cyber-Mobbing. Ursachen und Auswirkungen von Mobbing im Internet. Nomos Verlagsgesellschaft/Edition Reinhard Fischer. Baden-Baden, 2009.

GESELLSCHAFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK UND KOMMUNIKATIONSKULTUR (GMK)/ LAUFFNER, Jürgen und Reante RÖLLEKE (HRSG.): Berühmt im Netz? Neue Wege in der Jugendhilfe mit dem Web 2.0. Juli 2008.

GUGEL, Günther: Medien und Gewalt. Problemfelder und Handlungsmöglichkeiten. Mit CD-Rom und Bildkarten. Institut für Friedenspädagogik Tübingen e.V.. Tübingen 2011.

JUVENTA-VERLAG (Hrsg.): deutsche jugend. Zeitschrift für die Jugendarbeit. Schwerpunkt Jugend und Medien. 59. Jahrgang. Heft 1. Juventa-Verlag. Weinheim, Januar 2011.

LÜPKE, Marcus und Ulf NEUMANN (Hrsg.): Gewaltprävention 2.0. Digitale Herausforderungen. Schüren Verlags GmbH. Schüren, 2010.

PORTMANN, Rosemarie: Die 50 besten Spiele für mehr Sozialkompetenz. 4. Auflage. Don Bosco Medien GmbH. München 2009.

RABENSTÜCK VERLAG (Hrsg.): (K)Ein Ende der Privatheit: Strategien zur Sensibilisierung junger Menschen beim Umgang mit persönlichen Daten im Internet – Dokumentation der Fachtagung „Das Ende der Privatheit“. RabenStück Verlag. Remscheid, April 2009.