



## **Lost in Web-Space. Warum virtuelle Welten reizen und worauf Eltern besonders achten sollten.**

Digitale Gewohnheiten diktieren mehr denn je unseren Alltag. Je jünger die Nutzergruppen, desto deutlich zeigen sich hierbei Leidenschaften zuungunsten des analogen Lebens. Allein die zwischenmenschliche Kommunikation hat sich in den vergangenen Jahrzehnten mehrfach verändert und findet in der Gegenwart überwiegend App-basiert statt. Das wiederum muss keineswegs bedeuten, dass Kinder und Jugendliche ihre sprachliche Fähigkeiten aufgrund textbasierter Kommunikation einbüßen! Neben unseren sprachlichen Gewohnheiten diktiert seit Menschengedenken auch das Spiel den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Wenn ich den Bolzplatz meiner Kindheitsjahre heute sehe, so ist der seit Jahren nahezu verwaist. Einst mit regem Leben verschiedener Altersklassen gefüllt, war es der wohl gefährlichste Platz meiner Jugendjahre, zumindest das körperliche Wohl betreffend. Um das jugendliche Seelenleben hatte man sich damals noch weniger Sorgen gemacht. Abgesehen von organisierter teamsportlicher Aktivität hat sich das passionierte Spiel in die persönlichen Räume der Kinder und Jugendlichen zurückgezogen. Ob vielen Eltern der virtuelle Aktionsradius ihrer Kinder bewusst ist, muss allerdings bezweifelt werden!

### **Jugendschutz in Onlinemedien ist verwundbar; Eltern sind in der Pflicht**

Die analogen Spiel- und Kommunikationsorte dereinst unterlagen noch keinen eindeutigen Jugendschutz-Bestimmungen und wurden nur sporadisch kontrolliert. Lediglich beim Gang ins Kino drang das Prinzip der Altersfreigabe ins pubertäre Bewusstsein vor. Heute gibt es einen definierten juristischen Rahmen, der den Jugendschutz in der Öffentlichkeit und in Telemedien regelt. Ziel soll sein, Kinder und Jugendliche vor möglichen seelischen Gefährdungen und Beeinträchtigungen zu schützen. Daneben aber sind Erziehende als erste und wichtigste Jugendschutzinstanz aufgefordert, Regeln im alltäglichen Miteinander aufzustellen und Obsorge gegenüber ihren Kindern zu tragen, dass diese zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten heranwachsen. Dies ist umso wichtiger, da gesetzliche Jugendschutzbestimmungen insbesondere in den Onlinemedien, wie etwa Altersfreigaben, Zugangsbeschränkungen oder webbasierte Filtersysteme nur bedingte Wirkung haben. Sie stellen für Jugendliche eine technisch leicht überwindbare Hürde dar. Tatsächlich ist der überragende Teil der Jugendlichen in Thüringen ab 14 Jahren im Netz virtuell volljährig und hat somit vollen Zugriff auf nicht altersadäquate Medieninhalte. Pornografische Webseiten etwa unterliegen, da sie sich nicht auf deutschen Servern befinden, keinen spezifischen Auflagen und sind frei verfügbar.

Eltern stehen mithin in einem besonderen erzieherischen Pflichtverhältnis, wenn es um eine altersadäquate Bereitstellung von Online-basierter Hard- und Software und Zugangsmöglichkeiten ins Internet geht. Dabei kann und darf es nicht allein um Kontrolle und Verbot gehen sondern um ein behutsames Heranführen an digitale Inhalte und in virtuelle Welten.

### **Kommunikation im Wandel der Zeit**

Während das ortsgebundene Festnetztelefon im analogen Zeitalter bei Jugendlichen nie so recht Fuß fassen konnte, änderte sich diese Einstellung mit der Verfügbarkeit mobiler

Kommunikationsmedien. Als schließlich immer mehr Software-Anwendungen den Mobilfunkmarkt eroberten, mithilfe derer man sich kostenfrei und textbasiert unterhalten konnte, war der Bann zugunsten der digitalen Unterhaltung gebrochen. Heute ist WhatsApp die den Mobilfunkmarkt beherrschende Messenger-App, die ein Milliardenpublikum hinter sich weiß. Doch der Marktführer unter den Messengern hat Konkurrenz bekommen, denn die aktuellen Umstände der Corona-Krise offenbaren einen weiteren interessanten Effekt, der der sozialen Kommunikation neue Impulse verleiht. Gemeint sind Videochat-Messenger wie *Houseparty*, *Zoom* oder *Jitsi*, die dem Bedürfnis nach sozialer Nähe nachkommen und Unmittelbarkeit vermitteln. Die Erfüllung elementarer Bedürfnisse wie dem Videochat-Geflüster kann viele Stunden täglich in Anspruch nehmen und den Schlaf-Wach-Rhythmus verschieben. Nächtliche Talkrunden von Angesicht zu Angesicht sind derzeit nichts Ungewöhnliches bei Pubertierenden. Daraus allerdings gleich eine potenzielle Suchtgefährdung abzuleiten greift zu kurz. Hier muss die besondere Situation der öffentlichen Kontakteinschränkung berücksichtigt werden, die Jugendliche alternativ via sozialer Medien konstruktiv bewältigen. Aufgrund der aktuell erforderlichen sozialen Zwangsmaßnahmen sollten Eltern Verständnis für die besonderen sozialen Bedürfnisse mitbringen und ihren Kindern mehr digitale Kommunikationszeit als gewöhnlich einräumen. Insbesondere bei Videochats in den eigenen vier Wänden ist auf eine mögliche Verletzung der Privatsphäre zu achten.

### **Virtuelle Abbilder realer Welten fluten den digitalen Unterhaltungsmarkt**

Wie bereits erwähnt, hat sich die Art der Beschäftigung und Zuwendung zum Spiel innerhalb der vergangenen 25 Jahre drastisch verändert. Statt körperlicher Aktivität ist mehr geistige Regheit gefragt. Die Bereitstellung des erforderlichen technischen Equipments zum virtuellen Spiel wird auf Anregung der Kinder von den Eltern realisiert. Bereits mit dem Erwerb der Hardware liegt es in der Hand der Erziehungsberechtigten, Zugänge und Regeln für die künftige Spielintensität zu setzen. Verfügen Jugendliche über hochwertige Gamingrechner, so ist es bereits für 14jährige ein Leichtes, darauf komplexe Adventure-Games oder Ego-Shooter zu spielen, die meist mit viel Zeitaufwand verbunden sind.

Aktuell zeichnet sich aufgrund der inflationären Zunahme von inzwischen zigtausenden Gaming-Apps ein weiterer Trend ab: Spiele aller Genres werden mehrheitlich auf mobilen Geräten gespielt. Die neueste Smartphone-Generation verfügt über derart leistungsfähige Prozessoren und visuelle Wiedergabemöglichkeiten, dass darauf problemlos Games mit den Altersfreigaben ab 16 oder 18 Jahren\* gezockt werden können. Auf dem Gaming-Markt der Gegenwart läuft immer mehr unter dem Label Free-to-Play. Die kostenfreien Angebote gibt es allerdings nur in der Basic-Version. Will man intensiver in die Spielsphäre vordringen oder sich störender Werbung entledigen, werden kostenpflichtige Transaktionen fällig. Free-to-Play-Games refinanzieren sich fast durchweg von wenigen leidenschaftlichen Spielern, die allerdings bereit sind, enorme Geldmengen in Form von Mikrotransaktionen aufzubringen. Für Eltern sollte klar sein, dass kostenfreie Spiele Folgekosten verursachen können und sich Transaktionen von fünf oder zehn Euro schnell zu enormen Beträgen subsummieren können. Dabei empfehlen sich Abbuchungen via Kreditkarte nur dann, wenn ein entsprechendes virtuelles Häkchen so gesetzt wird, dass die Kreditkartendaten nicht abgespeichert werden.

Darüber hinaus verwenden versierte Gamerinnen und Gamer ihr Taschengeld für so genannte Play-Cards, um virtuelle Modifikationen, Waffen, Diamanten oder Gewänder zu erwerben. Im Rahmen der Taschengeldparagraph-Regelung ist es durchaus legitim, dass eine entsprechende Play-Card im Wert von zehn oder zwanzig Euro an der Kasse des Supermarktes von einem 14jährigen Kind ohne die Erlaubnis der Eltern erworben werden kann!

### **Rechtsbewusstsein schaffen. Auch im Web gelten Normen und Wertaspekte.**

Das Web ist kein rechtsfreier Raum, das sollte allen Nutzern, insbesondere Minderjährigen klar gemacht werden. Wer dennoch darauf baut, Rechte anderer zu beschneiden in der Hoffnung, das aus dem Schutz anonymer Deckung zu machen, sieht sich getäuscht. Die meisten Webuser unterschätzen die Transparenz persönlicher Daten und offenbaren im analytischen Datengeflecht des Internets einen beträchtlichen Teil ihrer Privatsphäre. Gerade im Rahmen der täglichen Messenger-Kommunikation kann es zu verbalen Konflikten kommen, die von Beleidigungen, Verleumdungen und Drohungen begleitet sind. Ähnlich verhält es sich im Rahmen der teils emotional aufgeladenen Kommunikation in Videospiele, wobei dies ein meist männliches Phänomen darstellt. Allerdings sind die meisten Online-Games administriert, so dass Spieler umgehend sanktioniert werden, sobald sie verbal ausfällig werden.

**Sonderfall WhatsApp!** Technisch integrierte Sprachfilter bei WhatsApp sind obsolet, da die Nachrichten verschlüsselt übertragen werden und WhatsApp nach eigener Aussage darauf keinen Einfluss hat. Da WhatsApp den Erfordernissen der europäischen Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) nur bedingt genügt, wurde die Messenger-App mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren versehen. Erfordernis für Eltern besteht darin, jeden einzelnen Kontakt der Kinder zu autorisieren und dann über die weitere Verwendung im Rahmen der Messenger-Kommunikation zu entscheiden. Im Sozialen Netzwerk Instagram werden inzwischen Sprachfilter eingesetzt, die Hasskommentare und Beleidigungen in Echtzeit erkennen und entfernen können. Auch die Streaming-Plattform YouTube, auf der sehr viele Jugendliche volljährig angemeldet sind, hat technische Filter eingebaut, um etwa Hassnachrichten und Propaganda einzuschränken.

**Achtung Elternhaftung!** Um sich rechtlich abzusichern empfiehlt sich für Eltern ein Nutzungskontrakt, der gemeinsam mit den Kindern durchgearbeitet und schließlich signiert werden kann. Hier der Link: <https://www.mediennutzungsvertrag.de/>  
Der Mediennutzungsvertrag sollte mindestens jährlich aufgefrischt und angepasst werden.

Autor: *Ingo Weidenkaff (Dipl. Soz. Päd.)*