

BILDUNG BRAUCHT DIGITALE KOMPETENZ

4

Orientierungshilfen
für Kinder zum sicheren
Umgang mit dem Internet



Rechtlicher Hinweis der ITU

Dieses Dokument wird eventuell von Zeit zu Zeit aktualisiert. Externe Quellen werden entsprechend zitiert. Die Internationale Fernmeldeunion (International Telecommunication Union ITU) ist für den Inhalt externer Quellen nicht verantwortlich einschließlich der Websites, die in dieser Publikation erwähnt werden. Weder die ITU noch eine in ihrem Auftrag handelnde Person haftet für die Verwendung der nachfolgenden Informationen.

Haftungsausschluss

Wenn bestimmte Länder, Unternehmen, Produkte, Initiativen oder Orientierungshilfen erwähnt werden oder auf sie Bezug genommen wird, impliziert dies keineswegs, dass deren Meinung oder Standpunkt von der ITU, den Autor/-innen oder den Organisationen, für die sie tätig sind, geteilt oder anderen, ähnlichen, hier nicht erwähnten gegenüber bevorzugt wird.

Anfragen zur Vervielfältigung von Ausschnitten dieser Publikation können an die Adresse jur@itu.int gerichtet werden.

© Internationale Fernmeldeunion (ITU), 2. Auflage, 2016

Danksagung der ITU

Internationale Fernmeldeunion ITU
Place des Nations
CH-1211 Genf 20
Schweiz
www.itu.int/cop

Diese Orientierungshilfen wurden von der ITU und einem Team von Autor/-innen führender Institutionen entwickelt, die im Sektor der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) und des Jugendmedienschutzes tätig sind. Diese Orientierungshilfen hätten ohne die Zeit, die Begeisterung und das Engagement der beteiligten Autor/-innen nicht zuwege gebracht werden können. Die ITU dankt allen der folgenden Autor/-innen, die ihre wertvolle Zeit und Expertise eingebracht haben (Aufstellung alphabetisch nach Organisation):

- John Carr (Children's Charities' Coalition on Internet Safety)
- Michael Moran (Interpol)
- Janice Richardson (Insafe)
- Cristina Bueti (ITU)
- Dieter Carstensen, Cristiana de Paoli and Mari Laiho (Save the Children)
- Maria José Cantarino de Frías (Telefonica)

Die Autor/-innen danken Kristin Kvigne (Interpol) für ihre eingehende Begutachtung und ihre Kommentare. Die ITU würdigt den wertvollen Beitrag von Salma Abbasi (eWWG) im Rahmen der Kinderschutzinitiative (COP).

Die zweite Auflage dieser Publikation wurde von Neha Karkara aktualisiert. Zusätzliche Informationen und Materialien zu diesem Orientierungshilfen-Entwurf sind unter folgendem Link abrufbar und werden regelmäßig aktualisiert: <http://www.itu.int/cop>.

Wenn Sie Anmerkungen haben oder zusätzliche Informationen weitergeben möchten, nehmen Sie bitte unter der Adresse cop@itu.int Kontakt mit uns auf.

Mit Unterstützung von:



Dieses Dokument ist Teil des Projektes „Bildung braucht digitale Kompetenz“. Das Projekt ist eine Kooperation des Didacta Verband e.V. mit dem Bayerischen Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales.

Alle Bände des Projektes sind verfügbar unter: www.didacta-digital.de

Dieses Dokument wurde mit der vorherigen Genehmigung der ITU ins Deutsche übersetzt. Die alleinige Verantwortung für die deutsche Fassung dieses Dokumentes liegt beim Didacta Verband e.V. Die Originalfassung dieses Dokumentes finden Sie auf: <http://www.itu.int/en/cop/Pages/guidelines.aspx>.

Wir bedanken uns für die freundliche Abdruckgenehmigung.

Stand: Juni 2018

Diese Veröffentlichung ist ausschließlich zur persönlichen Nutzung bestimmt. Jede Weitergabe an Dritte ist ebenso untersagt wie jede Form des Vertriebs oder einer anderen kommerziellen Nutzung. Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.

Herausgeber der deutschen Version:

Didacta Verband e.V.
Verband der Bildungswirtschaft
Rheinstraße 94, 64295 Darmstadt
www.didacta.de

Gefördert durch:

Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales
Winzerer Straße 9, 80797 München
www.stmas.bayern.de



Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales

Übersetzung:

Pamela Oberhuemer, München

Dr. Anne-Kristin Cordes, Staatsinstitut für Frühpädagogik (IFP Bayern), München

Satz:

AVR Agentur für Werbung und Produktion GmbH, München



Inhalt

Vorwort	4
Erste Schritte	5
1. Hintergrund	7
2. Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche	10
3. Was man wissen muss, um sich sicher im Internet zu bewegen	17
SMART-Regeln für Kinder und Jugendliche	19
Orientierungshilfen für Kinder zwischen 5 und 7 Jahren	22
Orientierungshilfen für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren	22
Orientierungshilfen für Jugendliche ab 13 Jahre	25
4. Schlussfolgerungen	35
Quellen zum Weiterlesen und zur Inspiration	35
Anhang	36
Eltern-Vereinbarung	36
Kind-Vereinbarung	37
Literatur	39



Liebe Leserinnen, liebe Leser,

es freut mich, Ihnen die aktualisierte Version der Orientierungshilfen für Kinder und Jugendliche zum sicheren Umgang mit dem Internet (Child Online Protection – COP) aus dem Jahr 2016 vorlegen zu können. Die Orientierungshilfen wurden auf Anfrage der Mitgliedsstaaten im Rahmen der COP-Regionalinitiative aktualisiert, die mit Zustimmung der Weltkonferenz zur Telekommunikationsentwicklung (WTDC-2014) tätig wurde. Ich möchte den verschiedenen Interessenvertreter/-innen danken, die an der Erstellung von Textbeiträgen beteiligt waren.

Im Zeitalter des allgegenwärtigen Internets sind Schutz und Sicherheit von Kindern und Jugendlichen im Netz ein wichtiges Thema. Gerade wegen der Grenzenlosigkeit des Internets sind dazu globale und koordinierte Maßnahmen erforderlich.

Kinder und Jugendliche können selbst erheblich dazu beitragen, Gefahren im Internet zu bekämpfen und sich vor ihnen zu schützen, wenn sie mit ihrem Computer oder Mobilgerät online gehen. Ich hoffe, sie mit diesen Orientierungshilfen unterstützen zu können.

A handwritten signature in blue ink, consisting of three Chinese characters: 赵厚麟 (Zhao Houlin).

Houlin Zhao
Generalsekretär der International Telecommunication Union (ITU)

ERSTE SCHRITTE

Worum geht es in diesen Orientierungshilfen?

Dieser Leitfaden enthält Orientierungshilfen zum sicheren Umgang mit dem Internet und richtet sich an Kinder und Jugendliche in aller Welt. Doch werden sich die Bedürfnisse und Interessen 7-jähriger Grundschüler/-innen erheblich von denen 12-jähriger Jugendlicher in der Sekundarstufe unterscheiden. Diese werden sich wiederum von denen 17-Jähriger abheben, die an der Schwelle zum Erwachsenenalter stehen. Diesem Umstand tragen die Leitlinien Rechnung, indem sie an verschiedenen Stellen Hinweise und Empfehlungen für die einzelnen Altersgruppen geben.

Wie sollten diese Orientierungshilfen genutzt werden?

Diese Orientierungshilfen wurden im Rahmen der Kinder- und Jugendschutzinitiative der Internationalen Fernmeldeunion (COP-Initiative¹) entwickelt, um Grundsätze zur Sicherheit in der Cyberwelt für Kinder von heute und für zukünftige Generationen festzuschreiben. Sie sollen als Entwurf dienen, der an nationale und regionale Gegeben-

heiten und Gesetze angepasst werden kann. Ältere Kinder können die Grundgedanken in diesen Leitlinien sicher eigenständig erfassen, jüngere Kinder werden vermutlich Unterstützung benötigen. Eltern, Lehrkräfte, Fachkräfte und andere Erwachsene, die Kindern diese Orientierungshilfen näherbringen, sollten im Hinterkopf behalten, dass Orientierungshilfen zwar hilfreich sein können, individuelle Unterschiede zwischen Kindern jedoch stets berücksichtigt werden müssen. Darüber hinaus finden sich in den einzelnen Ländern sehr unterschiedliche kulturelle und gesetzliche Gegebenheiten, denen bei der Umsetzung der Orientierungshilfen Rechnung getragen werden muss.

Zudem ist zu bedenken, dass in den vorliegenden Orientierungshilfen auch sensible Themen wie sexuelle Übergriffe und sexueller Missbrauch im Internet behandelt werden. In der Arbeit mit jüngeren Kindern sollten diese Themenbereiche vorsichtig angesprochen werden. Hier ist es besonders wichtig, dass alle Erklärungen und Hinweise dem Alter und Entwicklungsstand der Kinder angemessen sind. Die Kinder sollten angeregt werden, Fragen zu stellen und ihre Gedanken zu formulieren.



¹ www.itu.int/cop



Warum sind diese Orientierungshilfen wichtig?

Die Informationsgesellschaft, in der Kinder und Jugendliche heute aufwachsen, bietet per Mausklick eine digitale Welt. Über Computer und digitale Geräte mit Internetzugang ist eine nie dagewesene Vielfalt an Diensten und Informationen verfügbar. Hürden wie hohe Anschaffungskosten für Endgeräte oder fehlende Internetverfügbarkeit verschwinden zunehmend. All diese technischen Entwicklungen bieten Kindern und Jugendlichen einzigartige Möglichkeiten, Neues zu entdecken und Kontakte zu Menschen auf der ganzen Welt zu knüpfen. Kinder und Jugendliche entwickeln sich so wahrhaft zu digitalen Bürger/-innen einer Online-Welt, die keine Grenzen kennt.

In den meisten Fällen ist dies eine positive Lernerfahrung. Sie hilft den jüngeren Generationen, Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Menschen in verschiedenen Teilen der Welt besser zu verstehen. Dennoch müssen Kinder und Jugendliche auch mögliche Gefahren digitaler Medien kennen. Zu diesen Gefahren gehören u. a. Cybermobbing, Belästigung, Identitätsdiebstahl und Online-Missbrauch (beispielsweise wenn Kinder verletzend und illegale Inhalte sehen, wenn Erwachsene mit sexuellen Absichten Kontakt zu ihnen aufnehmen (genannt „Grooming“) oder wenn sie mit Material, das Kindesmissbrauch zeigt, konfrontiert werden bzw. in die Erstellung, den Vertrieb oder die Sammlung derartigen Materials hineingeraten). Der Gefährdung des Kindeswohls durch solche Erfahrungen müssen alle Beteiligte,

auch Kinder und Jugendliche selbst, entgegenwirken. Anbieter von Internetdiensten sind verpflichtet sämtliche technische Vorkehrungen zu treffen, um das Internet für Kinder und Jugendliche so sicher wie möglich zu machen. Doch am allerbesten ist es, wenn KINDER UND JUGENDLICHE in der Lage sind, SICH SELBST zu schützen. Sie müssen wissen, was online passieren kann und dass es für jedes Problem, das ihnen online begegnet, eine Lösung gibt. Das Wichtigste ist daher, dass Kinder und Jugendliche sensibilisiert werden und mögliche Gefahren kennen. Darüber hinaus ist der Schutz von Kindern und Jugendlichen generell wie auch speziell in Bezug auf das Internet mittlerweile in einer Reihe von internationalen Vereinbarungen und Gesetzen festgeschrieben und durch festgelegte Handlungsinstrumentarien umsetzbar geworden. Diese Vereinbarungen liegen den Orientierungshilfen zu Grunde. Neben der UN-Kinderrechtskonvention (KRK)² betonen weitere Dokumente der Vereinten Nationen die Schutzbedürftigkeit von Kindern und Jugendlichen im Internet in besonderem Maße (die Ergebnisse des Weltgipfels zur Informationsgesellschaft (WSIS 2003–2005), der Ergebnisbericht des Treffens hochrangiger Vertreter der UN-Generalversammlung (WSIS +10 aus dem Jahr 2014) sowie der Bericht der Generalversammlung der Vereinten Nationen über die Implementation der WSIS-Ergebnisse (2015)⁵). Die im Jahr 2015 von den Vereinten Nationen verabschiedeten Ziele zur nachhaltigen Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs)⁶ verpflichten darüber hinaus alle Länder, bis 2030 alle Formen des Missbrauchs, der Ausbeutung und der Gewalt gegen Kinder und Jugendliche zu beenden. Dazu gehören auch alle Formen von Missbrauch und Ausbeutung, denen Kinder und Jugendliche im Internet ausgesetzt werden.

In diesen Orientierungshilfen ruft die Kinder- und Jugendschutzinitiative der ITU alle Beteiligten, auch Kinder und Jugendliche selbst, dazu auf, Strategien zu entwickeln, die dem Kinder- und Jugendschutz im Internet dienen und dafür sorgen, dass die Nutzung der unendlichen Möglichkeiten und Ressourcen, die das Internet bietet, für Kinder und Jugendliche sicherer wird. Die Hoffnung ist, dass dies zu einer offeneren Informationsgesellschaft führt und dazu beiträgt, dass die einzelnen Länder ihren Kinderschutzverpflichtungen im Sinne der Kinderrechtskonvention, der Ergebnisse des Weltgipfels zur Informationsgesellschaft und der Ziele zur nachhaltigen Entwicklung (SDGs) nachkommen.

1. HINTERGRUND

Online-Medien bieten vielseitige Kommunikationsmöglichkeiten, sie ermöglichen das Lernen neuer Fertigkeiten, sie geben Kreativität einen neuen Raum und sie tragen dazu bei, eine bessere Gesellschaft für alle zu schaffen. Doch bringen sie auch neue Risiken mit sich. So werden Kinder und Jugendliche neuen Gefahren wie illegalen Inhalten, Computerviren, Belästigung (z.B. in Chatrooms), dem Missbrauch persönlicher Daten oder Grooming ausgesetzt. Es gibt keine Patentlösung für den Kinder- und Jugendschutz im Internet. Es ist vielmehr eine weltumfassende Problematik, die eine globale Reaktion von allen Teilen der Gesellschaft verlangt, auch von den Kindern und Jugendlichen selbst.

Angesichts der gravierenden Gefahren, denen Kinder und Jugendliche im Cyberspace begegnen können, hat die internationale Gemeinschaft eine Reihe von Vereinbarungen und Gesetzen verabschiedet, um Kinder vor Gefahren im Internet zu schützen. Diese internationalen Übereinkommen legen die Hauptverantwortung dafür, Maßnahmen zum Kinder- und Jugendschutz im Internet einzuleiten, in die Hände der Regierungen der einzelnen Staaten. Gleichzeitig weisen sie aber auch auf die wichtige Rolle von Kindern und Jugendlichen hin, sich selbst und andere zu schützen

Die im Jahr 1989 von den Vereinten Nationen verabschiedete Kinderrechtskonvention (KRK) ist das wichtigste und bedeutsamste rechtliche Mittel zum Schutz und zur Verbesserung der Rechte von Kindern und Jugendlichen. Die KRK erkennt die Menschenrechte von allen Kindern in allen Teilen der Welt an und umfasst das Recht der Kinder, vor jeder Form von Gewalt geschützt zu werden, auch im Internet. Kinder haben zudem laut der KRK das Recht, zum eigenen Schutz und dem Schutz anderer beizutragen. Die KRK ist die weltweit die am wenigsten umstrittene Konvention in der Geschichte. Das bedeutet, dass sich die meisten Regierungen verpflichtet haben, die in der Konvention festgelegten Rechte umzusetzen.

Darüber hinaus endete der zweiteilige Weltgipfel zur Informationsgesellschaft (WSIS 2003/ 2005 in Genf und Tunis) mit der Veröffentlichung eines Ergebnisberichts, in dem die weitreichende Verpflichtung ausgesprochen wird, „eine Informationsgesellschaft zu schaffen, die am Menschen orientiert, inklu-

siv und entwicklungsorientiert ist und in der jeder die Möglichkeit hat, Inhalte und Daten selber zu erstellen, abzurufen, zu nutzen und zu teilen.“

Auf dem Weltgipfel zur Informationsgesellschaft (WSIS) wurde die Internationale Fernmeldeunion (ITU) von führenden Vertreter/-innen der internationalen Gemeinschaft mit der Aktionslinie 5 betraut. Diese lautete „Vertrauen und Sicherheit bei der Nutzung digitaler Medien aufbauen“. Zudem hoben die Ergebnisse des Weltgipfels die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen und ihre Schutzbedürftigkeit im Cyberspace ausdrücklich hervor. Die Ergebnis-Verpflichtung betonte „die Rolle digitaler Medien beim Kinderschutz und bei der Förderung der kindlichen Entwicklung“ wie auch die Notwendigkeit, „Maßnahmen umzusetzen, um Kinder vor Missbrauch zu schützen und ihre Rechte im Kontext digitaler Mediennutzung zu schützen“.

Im Jahr 2015 feierte der Weltgipfel zur Informationsgesellschaft seinen zehnten Jahrestag. Diesen Jahrestag nahm sich die UN-Generalversammlung zum Anlass, den vom WSIS erreichten Fortschritt zu evaluieren und die nächsten Schritte festzulegen. Zu diesem Zweck wurde (2014 in Genf) als Erweiterung des WSIS-Forums ein Treffen hochrangiger Vertreter der UN-Generalversammlung (WSIS+10) organisiert. Das hochrangige Treffen befasste sich mit den Fortschritten bei der Implementierung der Ergebnisse der vorherigen Weltgipfel (WSIS 2003 und 2005) – insbesondere hinsichtlich der Aktionslinien – und mit der Entwicklung von Entwürfen für eine Zukunftsvision.

Der Ergebnisbericht des hochrangigen Treffens (WSIS+107) enthält eine Überarbeitung der Aktionslinie C5 und betont die Bedeutsamkeit der Kinder- und Jugendschutzinitiative der ITU sowie die Notwendigkeit der Stärkung von Kinderrechten. Im Ergebnisdokument wird erklärt, dass die Sicherstellung des Kinder- und Jugendschutzes und die Stärkung der Kinderrechte besonders wichtig sind. In diesem Sinne sollten Regierungen und andere Interessenvertretungen zusammenarbeiten, um dazu beizutragen, dass alle die Vorteile digitaler Medien in einem sicheren und geschützten Rahmen zu nutzen können.“ Der Bericht nennt außerdem diejenigen Bereiche, die bei der Implementierung der Ergebnisse ab 2015 die höchste Priorität haben sollen. Hinsichtlich des Kinder- und Jugendschutzes im



Netz wird betont, dass die Entwicklung einer Online-Kultur, die Sicherheit und Kinder- und Jugendschutz groß schreibt, gefördert werden soll, dass Nutzerrechte gestärkt werden sollen und dass nationale, regionale und internationale Bemühungen zur Gewährleistung der Cyber-Sicherheit aller Nutzer, auch der Kinder, unterstützt werden sollen“. Weiterhin richtet das 2007 verabschiedete Übereinkommen des Europarates zum Schutz von Kindern vor sexueller Ausbeutung und sexuellem Missbrauch (die sog. Lanzarote-Konvention) sein Hauptaugenmerk auf die Prävention, den Schutz und die strafrechtliche Verfolgung von sexueller Ausbeutung und sexuellem Missbrauch von Kindern. Es kriminalisiert alle Formen von Sexualdelikten an Kindern einschließlich Kinderpornografie.

Darüber hinaus erklärte die globale Gemeinschaft der Kinder und Jugendlichen im Abschlussdokument des Dritten Weltkongresses gegen die kommerzielle sexuelle Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen (Brasilien, 2008): „Wir bitten um strenge Sicherheitsvorschriften für das Internet, die sowohl auf Websites als auch innerhalb der Gesellschaft mit Nachdruck vertreten werden. Zu diesem Zweck fordern wir die verstärkte Entwicklung von Leitfäden für Kinder, Lehrkräfte, Eltern und Familien, die auf Gefahren bei der Internetnutzung hinweisen und zusätzliche Informationen

über die sexuelle Ausbeutung von Kindern vermitteln.“

Die Afrikanische Union hat 2014 das Afrikanische Übereinkommen zur Cybersicherheit angenommen, das Maßnahmen aufzeigt, wie Kinderpornografie in der Region entgegengewirkt werden kann.

Die neueste internationale Vereinbarung, die die Kinderrechte stärkt, ist eine Verpflichtungserklärung führender Regierungsvertreter/-innen, die Ziele für nachhaltige Entwicklung einhalten zu wollen. Die nachhaltigen Entwicklungsziele legen 17 Ziele und 169 Zielvorgaben als Orientierung für globale Bemühungen fest, bis 2030 der Armut ein Ende zu setzen, Ungleichheit und Ungerechtigkeit zu bekämpfen sowie dem Klimawandel entgegenzuwirken. Dieser Zielkatalog baut auf den Millennium-Entwicklungszielen auf, die Ende 2015 ausgelaufen sind. Ziel 16.2 der nachhaltigen Entwicklungsziele erklärt, dass Missbrauch, Ausbeutung, Menschenhandel und alle Formen der Gewalt und Folter, die gegen Kinder und Jugendliche gerichtet sind, bis 2030 enden müssen. Darunter fällt auch jede Art des Missbrauchs und der Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen über das Internet. Die Mitgliedstaaten sind somit weiterhin verpflichtet, darauf hinzuwirken, das Internet für Kinder und Jugendliche sicher zu machen.

Fallstudie: Stimmen von Kindern und Jugendlichen⁹

Der Dritte Weltkongress gegen die kommerzielle sexuelle Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen fand vom 25.–28. November 2008 in Rio de Janeiro, Brasilien, statt.

Unter den 3500 Teilnehmer/-innen waren 300 Jugendliche; 150 von ihnen kamen aus dem Ausland.

Der Weltkongress wurde mit dem Abschlussdokument „Erklärung von Rio de Janeiro zur Prävention und Abschaffung der kommerziellen sexuellen Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen“ beendet. Dieses Dokument enthält die „Jugenderklärung zur Abschaffung der kommerziellen sexuellen Ausbeutung“. Nachfolgend finden sich einige der Kernbotschaften der Kinder und Jugendlichen:

Wir Kinder der Welt danken der Regierung von Brasilien und den anderen Regierungen und verantwortlichen Organisationen, dass sie uns Kindern als Gegenwart und Zukunft der Welt auf diesem Weltkongress ein Mitspracherecht gegeben haben.

...

7. Hier und heute rufen wir die Regierungen auf, Gesetze und Handlungsstrategien umzusetzen, die der Unterstützung, dem Schutz und dem Wohlbefinden von Kindern auf regionaler und internationaler Ebene zugutekommen. Doch ist es keinesfalls ausreichend, dass Regierungen nur leere Versprechen machen, um diesen Angriffen auf Kinder Einhalt zu gebieten. Daher bitten wir, die Kinder, dass unabhängige Gremien gebildet werden, die die Umsetzung in jedem Land überwachen.
8. Weiter fordern wir die Einführung eines Internationalen Tages gegen sexuelle Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen, an dessen Organisation Kinder federführend beteiligt sind, z.B.

bei Sensibilisierungs- und Aufklärungskampagnen, Kundgebungen oder Demonstrationen. Um die Reichweite dieser Aktionen zu erhöhen, bitten wir um die Organisation eines Internationalen Kunst-, Aufsatz- und Redewettbewerbs, der an diesem Tag seinen Abschluss findet.

9. Nun richten wir unsere Aufmerksamkeit auf die Medien, insbesondere auf das Internet, das eine der größten Bedrohungen für Millionen von Kindern weltweit darstellt.
10. Wir Kinder müssen nachdrücklich auf diese gefährliche Situation hinweisen, damit Regierungen eine harte Strafgesetzgebung gegen Internetkriminalität verfolgen, vor allem in Bezug auf Kinderpornografie, denn diese stellt auch eine Form des Missbrauchs dar.
11. Darüber hinaus fordern wir strenge Sicherheitsvorschriften für das Internet, die sowohl auf Websites als auch innerhalb der Gesellschaft mit Nachdruck verbreitet werden. Zu diesem Zweck fordern wir die verstärkte Entwicklung von Leitfäden für Kinder, Lehrkräfte, Eltern und Familien, die auf Gefahren bei der Internetnutzung hinweisen und zusätzliche Informationen über die sexuelle Ausbeutung von Kindern vermitteln.
12. Weiterhin rufen wir die Medien dazu auf, Dokumente, Berichte, Unterlagen, CDs, Videos und andere Materialien zu sammeln, die unser Wissen in diesem Bereich erweitern können. Wir Kinder der Welt versprechen, die politischen Strategien genauestens zu verfolgen und unsere Regierungen nachdrücklich zur Umsetzung ihrer Ziele aufzufordern, wenn wir keine positiven Entwicklungen feststellen, die dafür sorgen, dieses quälende Problem in den Griff zu bekommen.

„Kinder und Jugendliche sollten sich der Möglichkeiten des Internets bewusst sein.“

2. NUTZUNG DIGITALER MEDIEN DURCH KINDER UND JUGENDLICHE

Digitale Medien üben Einfluss darauf aus, wie Kinder mit Gleichaltrigen kommunizieren, wie sie auf Informationen zugreifen, wie sie ihre Ansichten zum Ausdruck bringen und wie sie selbstgestaltete Inhalte online stellen („posten“) und anderen zugänglich machen („teilen“). Kinder und Jugendliche mögen den interaktiven Charakter vieler Internet-Dienste besonders. Zunächst einmal fühlen sich Kinder im Internet sicher, sie sind gern online unterwegs und finden das Internet interessant, unterhaltsam, entspannend, nützlich und gut.

Internetzugang: Eine Studie in den USA¹⁰ ergab, dass zunehmend jüngere Kinder Zugang zum Internet haben. Rund 80% der unter 5-Jährigen nutzen das Internet wöchentlich. Weiterhin nimmt mit dem Alter auch die Internetnutzung zu. In den Vereinigten Staaten nutzen rund 42% der 8- bis 11-jährigen Jungen und 36% der gleichaltrigen Mädchen das Internet mehrfach am Tag; etwa ein Fünftel der Kinder dieser Altersgruppe nutzt es täglich.¹¹ Über 90% der Teenager berichten, dass sie täglich ins Internet gehen; ungefähr 25% geben an „fast ununterbrochen“ online zu sein.¹² In Südkorea, das als Land mit der höchsten Internetverfügbarkeit gilt, legen Regierungsdaten nahe, dass etwa eins von zehn Kindern zwischen 10 und 19 Jahren internetabhängig ist.¹³

Kinder unter 9 Jahren nutzen das Internet zu vielerlei Zwecken. Sie sehen sich Videos an, spielen Spiele, suchen Informationen, erledigen Hausaufgaben und bewegen sich in virtuellen Welten für Kinder. Das Spektrum der Aktivitäten wächst mit zunehmendem Alter.¹⁴ Wie eine Studie mit europäischen Kindern und Jugendlichen ergab, rangieren Musikhören, Videoclips ansehen und die Nutzung sozialer Netzwerke ganz oben auf der Liste der täglichen Aktivitäten von 9- bis 16-Jährigen. Weitere beliebte soziale Aktivitäten sind die Nutzung von Skype und WhatsApp. Zudem nutzt etwa jedes dritte Kind das Internet täglich zur Informationssuche aus eigenem Antrieb oder für die Hausaufgaben und zum Spielen (allein oder mit anderen in sog. „Multiplayer-Spielen“).¹⁵

Der weitläufig verfügbare Breitbandinternetzugang ist in den wirtschaftsstarken Ländern noch immer die beliebteste Art und Weise, ins Netz zu gehen. In weniger

wirtschaftsstarken Ländern ist diese Infrastruktur hingegen weit weniger entwickelt. In vielen Ländern bieten Internetcafés und andere kommunale Institutionen Kindern und Jugendlichen Zugang zum Internet. Das wird voraussichtlich noch eine Zeit lang so bleiben.

Nichtsdestotrotz hat die Verfügbarkeit des mobilen Internetzugangs in den vergangenen Jahren enorm zugenommen. Im asiatisch-pazifischen Raum ist die Anzahl der Mobilfunkverträge am rasantesten gestiegen. China und Indien sind führend in der Verwendung dieser mobilen Technik. Allein in Indien nutzen rund 980 Millionen Menschen das mobile Internet mit festen Verträgen.¹⁶ Die Zahl der weltweiten Mobilfunk-Verbindungen beläuft sich mittlerweile auf sieben Milliarden¹⁷ – darunter mehr als 230 Millionen mit mobilen Breitbandanschlüssen.¹⁸ In Lateinamerika sind mobile Breitbanddienste schon heute weiter verbreitet als feste Breitbandleitungen, was auf die Erschwinglichkeit von mobilen Geräten und die hohe Netzabdeckung durch Mobilfunknetze zurückgeht.¹⁹ Australische Daten aus dem Jahr 2015 zeigen, dass 35% der Kinder im Alter von 8 bis 11 Jahren ein Mobiltelefon besitzen; das sind doppelt so viele wie noch 2007.²⁰ Offenbar greifen Kinder und Jugendliche zunehmend auf mobile Geräte wie Smartphones und Tablets zurück, um online zu gehen.



Digitale Geräte: Kinder und Jugendliche nutzen heute eine Reihe von digitalen Geräten, um online zu gehen: Desktop-Computer, Laptops, Mobiltelefone, Smartphones, Tablets und andere tragbare Geräte wie iPod Touch, E-Book-Reader und Spielekonsolen. Eine Studie von 2014 aus Großbritannien zeigt, dass mehr als ein Drittel der 12- bis 15-Jährigen mit einem Smartphone ins Internet gehen. Darüber hinaus ist das Tablet das Medium, das am stärksten an Popularität unter den 5- bis 7-Jährigen gewann; 54% dieser Altersgruppe nutzten es im Jahr 2014 im Vergleich zu 39% im Jahr 2013. Umgekehrt hatten weniger Kinder zwischen 5 und 15 Jahren zuhause Zugang zu einem PC oder Laptop.²¹ Dadurch verstärkte sich die Nutzung von Social-Media-Anwendungen (wie Facebook, Twitter, WhatsApp), insbesondere durch die Apps auf Smartphones und Tablets. Ähnlich verhält es sich in Brasilien. 2013 nutzte etwas mehr als die Hälfte der Kinder (53%) ein Mobiltelefon für den Internetzugang. 2012 waren es nur 21%. Der Internetzugang über Tablets nahm von 2% im Jahr 2012 auf 16% im Jahr 2013 zu.²²

Die Risiken für Kinder und Jugendliche bei der Nutzung des Internets über ein Smartphone oder Tablet sind jedoch als etwas höher einzuschätzen, da es unwahrscheinlicher ist, dass Eltern oder andere Bezugspersonen ihre Aktivitäten im Blick behalten können. Hinzu kommt, dass Kinder mit Smartphones häufiger auf das Internet zugreifen, sich mit einem größeren Spektrum an Aktivitäten beschäftigen und besser online auskennen.²³

Die zunehmende Nutzung des Internets mit Smartphones bietet auch eine Reihe an Vorteilen. So kann beispielsweise über Mobiltelefone eine Vielfalt an Bildungsangeboten für Kinder in entlegenen Dörfern und Gemeinschaften bereitgestellt werden. Für diese Kinder können Mobiltelefone das zentrale Kommunikationsmittel werden, mit dem sie zum Lernen in Kontakt zu Gleichaltrigen treten können. Diese Möglichkeiten sind besonders wichtig für nichtsesshafte Gemeinschaften oder für Bevölkerungsgruppen, die durch Naturkatastrophen, Bürgerkrieg oder andere destabilisierende Ereignisse vertrieben werden.

Informationen: Der Zugang zu Informationen ist entscheidend für Kinder und Jugendliche, wenn sie ihre Hausaufgaben machen. Eine Studie über die Internetnut-

zung von Kindern in Großbritannien²⁴ ergab, dass 75% der 8- bis 11-Jährigen und 84% der Jugendlichen im Alter von 12 bis 15 Jahren das Internet als Hilfsmittel beim Erledigen der Hausaufgaben nutzen. Ähnlich verhält es sich in Brasilien, wo 87% der 9- bis 17-jährigen Kinder und Jugendlichen das Internet für Schulaufgaben nutzen.²⁵ Das Wissen und die Informationen, die früher die Bibliothek bereithielt, sind nun online verfügbar. Daher ist die Möglichkeit, relevante und zuverlässige Informationen in jeder Sprache zu suchen und zu finden, ein großer Vorteil, der durch die junge Generation weltweit bereitwillig angenommen wird.

Eine der meist verwendeten Online-Ressourcen ist Wikipedia.²⁶ Wikipedia ist ein mehrsprachiges, webbasiertes, kostenfreies Enzyklopädie-Projekt, in dem man Artikel über jedes Thema und jedes Problem, das man für relevant befindet, lesen, überarbeiten und erstellen kann. Bei der Informationssuche wird man leicht von einer Seite auf die nächste geführt. Die Suche nach neuen Informationen ist nie langweilig und Sprachbarrieren, die bei der Informationssuche eine Rolle spielen können, werden mit der genaueren Eingrenzung von Inhalten zunehmend geringer.

Soziale Netzwerke: Die Entstehung der online-basierten sozialen Netzwerke ist ein außergewöhnlicher Erfolg. Die Vielfalt der sozialen Netzwerke bietet etwas für alle Altersgruppen, Kulturen und Sprachen. Ein Profil auf einem sozialen Netzwerk zu haben, ist ein wichtiger Teil der Online-Präsenz vieler Kinder und Jugendlicher geworden. Zu Hause nach der Schule haben Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, Gespräche mit Freund/-innen während der Erledigung der Hausaufgaben online weiterzuführen, SMS-Nachrichten zu verschicken und Musik zu hören (oft alles gleichzeitig!). Viele werden diese Alltagssituation kennen. Soziale Netzwerke stellen oft einen Ausgangspunkt dar, der zu Spielen, Freund/-innen, Nachrichten und Musik führen und einen Rahmen für verschiedene Selbstdarstellungsmöglichkeiten bieten kann. Mit anderen Worten erlaubt die Nutzung des Internets über digitale Geräte jedem, kreativ, lustig und nachdenklich zu sein oder unterhalten zu werden.

Die Nutzung sozialer Netzwerke ist in der Regel die häufigste, täglich ausgeführte Aktivität der Kinder im Internet. Besonders die Kinder, die mit einem Smartphone oder

Tablet ins Internet gehen, sind täglich in den sozialen Netzwerken unterwegs. Insgesamt haben rund 70% der Kinder und Jugendlichen in Europa mindestens ein Profil in einem sozialen Netzwerk.²⁷ Laut einer 2013 durchgeführten Online-Befragung von Kindern in Brasilien (IKT-Befragung Kids Online Brazil²⁸) verhält es sich dort ähnlich. In Brasilien haben etwa 80% der 9- bis 17-jährigen Internetnutzer ein Profil in einem sozialen Netzwerk. Diese Studien zeigen, dass Facebook das am häufigsten verwendete soziale Netzwerk unter Kindern und Jugendlichen ist. Im Vereinigten Königreich nutzt jedes vierte Kind am häufigsten Twitter als soziales Netzwerk. Auch das Teilen von Fotos, Videos und anderen Inhalten zählt zu den beliebtesten Online-Aktivitäten. Die meisten Kinder und Jugendliche in Europa haben außerdem ein Profil auf einer sozialen Medienplattform wie YouTube, Instagram oder Flickr.²⁹

Ein Beispiel, wie sich Jugendliche Medienplattformen kreativ zunutze machen können, wäre, dass eine junge Band einen neuen Song aufnimmt, den Videoclip auf YouTube einstellt³⁰ und Freund/-innen und Fans darüber informiert. Interessierte können diesen Song dann über Online-Streaming auf ihrem Smartphone, Tablet oder PC anschauen. Wenn ihnen der Song gefällt, sagen sie es ihren Freund/-innen weiter, die es dann wiederum ihren Freund/-innen weitererzählen, und so weiter. Mit einfachen Mitteln und geringem finanziellen Aufwand kann die Band nun eine breitere Fangemeinde aufbauen und vielleicht sogar von einer Plattenfirma entdeckt werden, die sie dann unter Vertrag nimmt. Mittlerweile hört man immer wieder von Bands, deren Songs über Online-Dienste wie YouTube verbreitet und bekannt werden und die schließlich einen Plattenvertrag bekommen.

Das Prinzip ist im Wesentlichen das gleiche wie in der Offline-Welt. Doch die Möglichkeit, ein größeres Publikum innerhalb kürzerer Zeit zu erreichen, ist einer der entscheidenden Vorteile von digitalen Medien. Im Wesentlichen ist es so: Selbst wenn die Nutzung eines Online-Dienstes oder die Verbreitung von Inhalten über einen Online-Dienst nur langsam anläuft, kann der kritische Punkt innerhalb von sehr kurzer Zeit erreicht werden, da Kinder und Jugendliche auf der ganzen Welt ihre Erfahrungen sofort mit ihren Freund/-innen teilen können.

Virtuelle Welten für Kinder und Jugendliche:

In diesen Welten können Kinder in der Regel einen „Avatar“, eine digitale, grafisch dargestellte Kunstfigur, erzeugen und mit diesem ein fiktives Universum erkunden. Sie können Spiele spielen, an Chats teilnehmen und virtuelle Räume einrichten. Laut der Consultingfirma K Zero gab es 2012 mehr als 150 virtuelle Welten für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren, die entweder bereits in Betrieb oder noch in der Entwicklungsphase waren.³¹ In diesen virtuellen Welten sind bereits rund 355 Millionen Nutzer/-innen registriert, die unter 10 Jahre alt sind, und über 800 Millionen in der Altersgruppe 10 bis 15 Jahre.³²

Webkinz, Neopets und Club Penguin sind beispielsweise virtuelle Welten, die bei bis 8-Jährigen besonders beliebt sind. Kinder ab 10 Jahren bevorzugen die Virtuellen Welten von Poptropica, Moshi Monsters und Moviestar Planet.³³ Virtuelle Welten wie Wizard 101, Roblox und Minecraft sind bei 12- bis 14-Jährigen beliebt. Bei 14- bis 15-Jährigen sind mehr Mädchen in den virtuellen Welten vertreten, insbesondere in beliebten modeorientierten virtuellen Welten wie Stardoll und GoSupermodel. Bei Stardoll sind z.B. rund 250 Millionen Nutzer/-innen weltweit registriert.

Es zeigt sich also deutlich, dass es altersgruppen- und geschlechtsspezifische virtuelle Welten gibt.³⁴ In der virtuellen Welt Club Penguin, deren Zielgruppe Grundschul Kinder sind, können sich Nutzer/-innen ein Profil erstellen und die Identität eines Pinguin-Avatars³⁵ annehmen, als der sie dann mitspielen und Aktivitäten ausüben können. Alle Nutzer/-innen können ihren Avatar mit einfachen Mitteln erschaffen. Dadurch, dass jeder unabhängig von seinem Aussehen in der Wirklichkeit als Avatar dargestellt wird, ist es möglich eine Community ohne Vorurteile zu erschaffen, in der alle gleich sind. Durch das Annehmen einer neuen Identität können Nutzer/-innen sich mal anders geben und ausdrücken als gewohnt, sie können ein neues Profil entwickeln oder eine neue Haltung erproben, sie können deutlich Stellung beziehen zu Themen, die ihnen wichtig sind, oder sie können einfach nur mal das Leben eines anderen für eine Weile leben. Natürlich gibt es Regeln, die eingehalten werden müssen, aber die Möglichkeit, eine neue Persönlichkeit anzunehmen, kann Spaß machen.

Was hast du für ein Online-Profil?

Eine aufschlussreiche Studie mit den Nutzern von Habbo Hotel³⁶ (einer virtuellen Welt, deren Zielgruppe Jugendliche ab 13 Jahre sind) zeigt die Art der digitalen Profile von Teenagern im Internet:

Erfolgreiche	Ehrgeizig, willensstark und materialistisch. Sie legen großen Wert auf materiellen Erfolg. Obwohl sie viele Freund/-innen haben, beachten sie die Gefühle von anderen weniger als andere Profiltypen.
Rebellen	Wollen gern viele Erfahrungen im Leben sammeln und genießen einen schnelllebigen Lifestyle. Wie die Erfolgreichen wollen sie „reich und berühmt“ werden, sind aber nicht bereit, ihren Wunsch Spaß zu haben einzuschränken, um dieses Ziel zu erreichen.
Traditionalisten	Schätzen ein ruhiges Leben und sehen sich als ehrlich, höflich und anständig. Sie helfen anderen gern, sind aber weniger ehrgeizig und vergnügungssüchtig als andere Profiltypen.
Kreative	Teilen viele der positiven Eigenschaften der Traditionalisten, legen ihren Fokus aber auf Kreativität. Sie schätzen eine gute Bildung und im Leben einflussreich zu sein. Sie sind aber auch aktiv, sozial und reisen gerne.
Einzelgänger	Sind introvertierter und lassen sich weniger leicht auf bestimmte Persönlichkeitszüge festlegen als andere Profiltypen. Sie halten sich selten für aktiv oder selbstbewusst, sind aber in ihren Einstellungen aufgeschlossener als Traditionalisten oder Erfolgreiche.



Kinder und Jugendliche haben Online-Profile und tauschen sich mit anderen aus, indem sie Nachrichten oder Grüße auf den Profilseiten von Freund/-innen hinterlassen. Viele Online-Freund/-innen in einem sozialen Netzwerk zu haben wird unter Gleichaltrigen als bewundernswert angesehen, obwohl es fraglich ist, ob eine hohe Anzahl von Online-Freund/-innen an sich ein erstrebenswertes Ziel ist. Dennoch ergab eine Studie in den USA³⁷, dass ein typischer Facebook-Nutzer im Teenager-Alter durchschnittlich 300 Online-Freund/-innen und ein gleichaltriger Twitter-Nutzer 79 Follower hat.

Viele soziale Netzwerke ermöglichen das Gründen von Untergruppen zu Themen wie Demokratie, Haustiere, Spiele, Schulaufgaben, Musik usw. Diese Gruppen stehen nicht unbedingt in jeder Stadt, jeder Region und jedem Land zur Verfügung – aber auch hier gilt: Digitale Medien machen die Welt überschaubarer und bringen sie auf jeden Bildschirm. Sie bieten die Chance, mit Formen von gesellschaftlicher Teilhabe und Redefreiheit zu experimentieren, die nur selten in der Alltagswirklichkeit der Erwachsenenwelt gegeben sind. Die positive Kommunikationskultur, die in Online-Communities vorherrscht, ermöglicht allen, positive Erfahrungen zu sammeln. Sie erhöht die Bereitschaft, sich online mit anderen auszutauschen und Neues zu lernen.

Fallstudie: Die Sonnenseite sozialer Netzwerke für Kinder mit Lernschwierigkeiten

Die Vorteile, die soziale Netzwerke Kindern mit Lernschwierigkeiten bieten, können folgendermaßen zusammengefasst werden:³⁸

Sozialkompetenzen üben: Im Internet besteht die Chance, vielen unterschiedlichen Menschen zu begegnen. Da der Austausch über digitale Medien weniger unmittelbar ist als Interaktionen von Angesicht zu Angesicht oder Telefongespräche, hat man vor dem Antworten etwas mehr Zeit, um über eine Situation nachzudenken. Dadurch bekommt man die Gelegenheit, verschiedene Grußformeln und Reaktionen auszuprobieren.

Unterstützte soziale Interaktionen: Auch wenn digitale Medien zunehmend freie Formen der Interaktion ermöglichen, können soziale Interaktionen zu

bestimmten Zwecken auch eingegrenzt werden (z.B. hinsichtlich der Inhalte oder aus Sicherheitsgründen). Einige Beispiele für unterstützte Online-Interaktionsformen sind Freundeslisten, moderierte, themenbezogene Chatsrooms oder Internetforen und – bei jüngeren Kindern – die zeitweilige Unterstützung durch die Eltern beim Tippen oder Vorlesen. Dadurch können Kinder neue Kompetenzen erwerben und Selbstsicherheit gewinnen, was wiederum der Entwicklung ihrer Selbstständigkeit zuträglich ist.

Experimentieren mit Identität:

Kinder können sich eine Online-Identität schaffen, die sich von ihrem Alltags-Selbst unterscheidet. So kann zum Beispiel ein Kind, das gern Comics mag, online den „Wissenskönig der Superhelden“ spielen, ohne dafür in der Schule gehänselt zu werden. Ein solches Kind kann im Internet auch Gleichgesinnte treffen, die diese Seite an ihm schätzen.

Häufige Nutzung bestehender und neuer Informations- und Kommunikationstechnik (IKT) und digitaler Medien:

Die digitale Technik- und Medienwelt ändert sich rasanter als je zuvor. Das Kennenlernen und die Nutzung neuester Entwicklungen (oder neuer Anwendungen bereits existierender IKT) erhöht gleichzeitig die Anpassungsfähigkeit an künftige IKT. Geübte Nutzer können die Risiken der Nutzung neuer IKT schneller einschätzen und ihr Verhalten entsprechend anpassen, um die Kontrolle über ihre eigene Sicherheit zu behalten.

Spiele: Die klassischen Brettspiele haben sich ins Internet verlagert und werden heute neben so genannten „Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspielen“ (MMORPGs), wie beispielsweise World of Warcraft, gespielt. Ebenso wie soziale Netzwerke können Online-Spiele Spielende auf der ganzen Welt miteinander verbinden. Über 70% der Spieler/-innen spielen nicht isoliert, sondern mit einem Freund oder einer Freundin. Weltweit haben Millionen von Menschen an den riesigen virtuellen Welten teil.³⁹ Andererseits zeigt eine neuere Studie aus Großbritannien, dass die Mehrheit der Kinder bei Online-Spielen allein oder gegen den Computer bzw. die (tragbare) Spielkonsole

„Smart, verantwortlich und sicher online – genauso wie im wirklichen Leben.“

spielen; bei den 5- bis 7-Jährigen sind es vier von fünf, bei den 8- bis 11-Jährigen nahezu sieben von zehn und bei den 12- bis 15-Jährigen sieben von zehn.⁴⁰ Die Untersuchung weist auch darauf hin, dass immer mehr jüngere Kinder online spielen. Eine Befragung von Cox aus dem Jahr 2014 zum Thema Internetsicherheit ergab, dass nahezu drei von vier Online-Spieler/-innen mit anderen Spielenden über Web-Chat, Voice-Chat und Webcam kommunizieren.⁴¹ Online-Spielen ist tatsächlich eine soziale Beschäftigung, die die Jugend weltweit mitreißt und heute auf dem kleinsten tragbaren Gerät getätigt werden kann.⁴²

Der Begriff „Computerspieler/-in“ weckt vielleicht die Assoziation eines einsamen Teenagers, der EverQuest im Kellerraum seines Elternhauses spielt. Doch so gestaltet sich die Situation in Südkorea nicht. Gruppeninteraktionen sind in diesem Land traditionell und kulturell genauso stark verankert wie Studieren und Einkaufen. Junge Leute gehen in spezielle Internetcafés, sogenannte PC Bangs, um miteinander zu spielen, Dampf abzulassen und herumzuhängen. Das beim Spielen entstehende Gemeinschaftsgefühl ist sehr beliebt, ebenso wie die Möglichkeit, Untergruppen oder sogenannte Gilden zu bilden. Diese sozialen Aspekte sind ein wesentlicher Grund dafür, dass Menschen in Südkorea ständig Spiele spielen.⁴³ Doch wurde 2011 in Südkorea auf Grund der übermäßig vielen Stunden, die Kinder und Jugendliche mit Online-Spielen verbringen, das „Shutdown-Gesetz“ (auch Spielsucht-Gesetz genannt) verabschiedet. Das Gesetz verbietet unter 16-Jährigen in Südkorea zwischen Mitternacht und 6 Uhr morgens Online-Spiele zu spielen. Auf Grund der großen öffentlichen Diskussion, die dieses Gesetz auslöste, gab das Kultur- und Gleichstellungsministerium im September 2014 bekannt, dass Kinder unter 16 Jahren mit der Genehmigung der Erziehungsberechtigten auch wieder mitten in der Nacht Online-Spiele spielen dürfen.⁴⁴

Die Risiken beim Spielen von Online-Spielen entstehen hauptsächlich durch die nur minimalen Vorschriften und Beschränkungen und auf Grund des Umstands, dass sie nicht im direkten persönlichen Kontakt gespielt werden. Daher können Kinder und Jugendliche nie sicher sein, gegen wen sie spielen, mit wem sie chatten oder was die Motive ihrer Mit- und Gegenspieler/-innen sind. Es ist auch möglich, dass Kinder sich

an Online-Spielen beteiligen, die für ihr Alter nicht freigegeben sind. Eine Befragung der Initiative „Get Safe Online“⁴⁵ zur Sicherheit im Internet ergab zudem, dass rund 25% der Kinder und Jugendlichen während des Online-Spielens Informationen zu ihrer Person preisgeben. Etwa 35% der befragten Kinder und Jugendlichen unterhielten sich während des Online-Spielens mit einer ihnen unbekannt Person und über 15% der Kinder berichteten, während des Spielens schon mal gemobbt oder beschimpft worden zu sein.

Digital Citizenship (zu Deutsch etwa „Digitale Bürgerschaft“): Die Einführung neuer IKT bringt stets die Notwendigkeit mit sich, dass Nutzer/-innen lernen, wie sie angemessen damit umgehen. Wir alle, auch Kinder und Jugendliche selbst, müssen fordern, dass die Hersteller und Anbieter so viele Sicherheitsvorkehrungen wie möglich einbauen, die uns Wahlmöglichkeiten lassen – z.B. bezüglich der Weitergabe persönlicher Informationen. Eine weltweite Befragung aus dem Jahr 2015 ergab, dass zwei von drei untersuchten Websites und Apps personenbezogene Daten von Kindern sammeln und verarbeiten und dass die Hälfte der Websites und Apps persönliche Informationen der Kinder an andere Organisationen weitergeben. Auf über 70% dieser Websites und Apps war es nicht einfach, hinterlassene persönliche Information zu löschen.⁴⁶ Vor diesem Hintergrund liegt es an den Kindern und Jugendlichen selbst, die Hauptverantwortung für ein angemessenes und respektvolles Handeln online zu übernehmen. Der Begriff Digital Citizenship wird zunehmend verwendet. Dabei geht es nicht nur darum, wie man Online-Gefahren erkennt und mit ihnen umgeht. Es geht darum, ein sicheres Internetumfeld aufzubauen, sorgsam mit persönlichen Daten umzugehen und das Internet kompetent einzusetzen. Ziel ist, die eigene Online-Präsenz zu nutzen, um die Welt auf sichere, kreative Art und Weise zu gestalten und andere ebenfalls dazu zu inspirieren.⁴⁷

Feierlichkeiten zum Thema Online-Sicherheit: Die positive und sicherere Nutzung des Internets wird jedes Jahr rund um die Welt gefeiert. Es kann ein größeres Bewusstsein für die Möglichkeiten positiver Internet-Erfahrungen geschaffen werden, wenn alle Beteiligten einer Stadt oder Region, z.B. Kinder der städtischen Schulen, ansässige Unternehmen und betreffende Interessenvertreter, Aktionen in diesem

Bereich gestalten. Um aktuelle Informationen über solche Veranstaltungen zu erhalten, empfehlen wir eine Internetsuche unter Stichworten wie „Internetsicherheit“ + „Feiern“ + „Landesbezeichnung“.

Punkte, die bei der Diskussion von Digital Citizenship zu berücksichtigen sind:⁴⁸

Digitale Etikette (eEtiquette): Verhaltens- und Verfahrensstandards in der elektronischen Welt

- › Es reicht nicht aus, Regeln und Vorschriften zu schaffen; wir müssen lernen, verantwortungsvolle digitale Bürger/-innen dieser neuen Gesellschaft zu werden.

Digitale Kommunikation: Elektronischer Informationsaustausch

- › Jeder soll die Möglichkeit haben, überall und zu jeder Zeit auf Informationen zuzugreifen.

Digitalkompetenz: Lehr- und Lernprozesse bezogen auf neue IKT, digitale Medien und ihre Nutzung

- › Ebenso schnell, wie neue IKT und digitale Medien entwickelt werden, müssen wir lernen, wie diese angemessen genutzt werden können. Wir brauchen digitale Kompetenz.

Digitaler Zugang: Volle elektronische Teilhabe an der Gesellschaft

- › Jede Art von digitaler Exklusion ist für die Entwicklung der Menschen in einer elektronischen Gesellschaft nicht förderlich. Kein Geschlecht soll eine bevorzugte Behandlung erfahren. Der Zugang zu IKT und digitalen Medien soll weder durch die eigene Abstammung noch durch körperliche oder geistige Beeinträchtigungen bestimmt werden. Die Situation von Menschen, die in Städten oder Orten mit begrenzter Konnektivität leben, muss zudem berücksichtigt werden. Wir müssen uns für dafür einsetzen, dass alle das Recht auf einen digitalen Zugang haben, damit wir leistungsfähige Bürger/-innen werden.

Digitaler Handel: An- und Verkauf von Waren über das Internet

- › Kinder und Jugendliche brauchen Kenntnisse darüber, wie sie effektive Verbraucher in einer sicheren digitalen Wirtschaft werden können.

Digitale Gesetzgebung: Verantwortung für Aktivitäten und Handlungen im Internet

- › Digitale Gesetzgebung befasst sich mit Technikethik. Es gibt bestimmte rechtsstaatliche Regeln, die Handlungen als illegal einstufen. Diese Gesetze gelten für alle, die im Internet arbeiten oder spielen.

Digitale Rechte und Pflichten: Freiheiten, die für alle in einer digitalen Welt gelten

- › Digitale Grundrechte müssen in einer digitalen Welt angesprochen, diskutiert und verstanden werden. Diese Rechte bringen auch Pflichten mit sich. Internetnutzer, auch Kinder und Jugendliche, müssen mitbestimmen, wie IKT angemessen zu nutzen ist. In einer digitalen Gesellschaft sind stets beide Seiten zu berücksichtigen, damit alle produktiv sein können.

Digitale Sicherheit (Selbstschutz): Elektronische Sicherheitsvorkehrungen

- › In allen Gesellschaften gibt es Diebstahl, Vandalismus und Menschen, die das Leben anderer beeinträchtigen. Das Gleiche gilt für die digitale Gemeinschaft. Es reicht nicht aus, den anderen in der Gemeinschaft zu vertrauen. An unseren Häusern und Wohnungen bringen wir Türschlösser und im Inneren Rauchmelder an, um einen bestimmten Grad an Sicherheit zu gewährleisten. In ähnlicher Weise müssen Schutz und Sicherheit auch in der digitalen Welt gegeben sein. Wir brauchen Virenschutz und Datensicherungsmöglichkeiten. Wir müssen Herr unserer Geräte bleiben. Als verantwortungsvolle Bürger/-innen müssen wir unsere Informationen und Daten vor äußeren Einflüssen, die Störungen oder Missbrauch verursachen können, schützen.

„Alle Kinder und Jugendlichen auf der ganzen Welt haben das Recht auf Sicherheit im Internet.“

3. WAS MAN WISSEN MUSS, UM SICH SICHER IM INTERNET ZU BEWEGEN

Orientierungshilfen zur Internetsicherheit

Hinweise zur Internetsicherheit müssen zeitgerecht, altersspezifisch und kultursensibel sein; sie müssen auf die Werte und Gesetze derjenigen Gesellschaft abgestimmt sein, in der das Kind oder der/die Jugendliche lebt.

Die Kinder- und Jugendschutzinitiative der ITU unterscheidet drei Altersgruppen von jungen Internet-Nutzer/-innen. Diese Gruppierungen spiegeln weitgehend die wesentlichen Entwicklungsphasen des Kindes- und Jugendalters wider. Entsprechend bauen die Orientierungshilfen sukzessiv aufeinander auf. Dabei ist die Individualität des einzelnen Kindes jedoch nicht zu unterschätzen. Es gibt kein Einheitskonzept für alle. Daher sollte nichts als gegeben vorausgesetzt oder für selbstverständlich gehalten werden.

Die erste Altersgruppe: 5 bis 7 Jahre

Kinder in diesem Alter machen erste Erfahrungen mit digitalen Medien. Ihre Nutzung sollte jederzeit durch einen Elternteil oder einen Erwachsenen beaufsichtigt werden. Kinderschutzprogramme, sogenannte Filtersoftware, oder der Einsatz anderer technischer Maßnahmen kann die Internetnutzung eines Kindes in diesem Alter sicherer machen. Es wäre überlegenswert, den Internetzugang für Kinder dieser jungen Altersgruppe einzugrenzen, beispielsweise durch das Erstellen einer Liste mit sicheren, altersgerechten Websites. Das Ziel für diese Altersgruppe ist es, Kindern ein Basiswissen im Bereich Internet-Sicherheit, Internet-Etiquette und Internet-Nutzung zu vermitteln. Kinder dieses Alters werden anspruchsvollere Hinweise noch nicht verstehen können. Eltern oder das Betreuungspersonal sollten die vorliegenden Orientierungshilfen für Eltern, Erziehungsberechtigte und pädagogische Fachkräfte konsultieren, um herauszufinden, wie sie der jüngsten Altersgruppe am besten helfen können, sich sicher im Netz zu bewegen.



Die zweite Altersgruppe: 8 bis 12 Jahre

Diese Altersspanne stellt eine herausfordernde Übergangszeit für Kinder dar. In dieser Phase entwickeln sie sich zu Jugendlichen, die mehr und mehr Fragen haben. Ihre Neugierde wird sie langsam dazu führen, Grenzen auszutesten und zu hinterfragen sowie eigene Antworten zu suchen. In dieser Altersgruppe entwickeln Kinder ein Bewusstsein dafür, was das Internet alles bietet. Sie haben einen großen Drang herauszufinden, was vorhanden ist. Im Laufe der Kindheit müssen Kinder Grenzen testen und sich durch diese Lernerfahrungen weiterentwickeln. Filtersoftware oder der Einsatz anderer technischer Maßnahmen kann die Internetnutzung für Kinder dieses Alters sicherer machen. Ein bedeutsames Merkmal dieser Altersgruppe ist ein teilweise unkritisches und naives Verhalten gegenüber Inhalten und bei Kontaktaufnahmen durch andere. Daher können Kinder in diesem Alter besonders leicht in gefährliche Situationen geraten, in denen Erwachsene mit sexuellen Absichten oder kommerzielle Unternehmen zu ihnen Kontakt aufnehmen wollen.

**Die dritte Altersgruppe:
ab 13 Jahre**

Diese Gruppe umfasst die größte Altersspanne und besteht aus Teenagern. Sie entwickeln sich schnell von Jugendlichen zu jungen Erwachsenen. Die Jugendlichen entwickeln und ergründen ihre eigene Identität und ihren eigenen Geschmack. Oftmals gehen sie sehr kompetent mit digitalen Medien um und benötigen keinerlei Hilfe von Erwachsenen. Filtersoftware verliert in diesem Alter langsam ihren Nutzen und ihre Relevanz. Sie kann aber weiterhin unterstützend eingesetzt werden, beispielsweise wenn Jugendliche zeitweise oder dauerhaft in bestimmten Bereichen leicht angreifbar sind.

Im Zusammenhang mit ihrer eigenen hormonellen Entwicklung und einem zunehmenden Gefühl der körperlichen Reife können Teenager Phasen durchlaufen, in denen sie ein sehr starkes Bedürfnis haben, ihren eigenen Weg zu gehen, sich der Beaufsichtigung durch Eltern oder andere Erwachsene zu entziehen und stattdessen Gleichaltrigen zuzuwenden. Die natürliche Neugierde im sexuellen Bereich kann manche Jugendliche in potentiell beunruhigende Situationen bringen; umso wichtiger ist es, dass Teenager

selbst wissen, wie sie sich sicher im Netz bewegen.

Den Verfassern der vorliegenden Orientierungshilfen zum Kinder- und Jugendschutz im Internet ist die Schwierigkeit bewusst, in den Hinweisen den Bedürfnissen aller innerhalb der einzelnen definierten Altersgruppen vertretenen Altersstufen gerecht zu werden. Zudem ist es sehr wichtig, landesspezifische Gesetze und Gegebenheiten zu berücksichtigen. Es gibt kein Einheitskonzept für alle. Die Initiatoren der Kinder- und Jugendschutzinitiative würden sich sehr freuen, bei der Anpassung dieser oder anderer Orientierungshilfen der ITU an länderspezifische Gegebenheiten behilflich zu sein. Wenn Sie dieses Angebot annehmen wollen, laden wir Sie ein, über die E-Mail-Adresse cop@itu.int Kontakt zu uns aufzunehmen.



„SMART-REGELN“ FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

- S = Setze anderen Grenzen
 M = Mit Online-Freund/-innen offline
 zusammenkommen
 A = Annehmen von Einladungen/
 Freundschaftsanfragen
 R = Reagieren
 T = Teile deine Sorgen jemandem mit

Das Internet zu nutzen, macht Spaß. Am meisten kannst du es genießen, wenn du dich sicher verhältst.

1. Du kannst viele tolle Sachen im Internet machen. Du kannst Spiele spielen, du kannst mit deinen Freund/-innen chatten, neue Freund/-innen kennenlernen und viele nützliche Informationen finden. Du hast ein Recht darauf, alles, was die digitale Welt anzubieten hat, zu genießen und zu erforschen!
2. Du musst aber gleichzeitig wissen, dass du einige unangenehme Dinge im Internet finden kannst, z.B. Bilder oder Geschichten, die dich verunsichern oder sogar verängstigen können. Deine Freund/-innen und Erwachsene, die du gut kennst, sind nicht die einzigen Menschen in der digitalen Welt. Leider wird das Internet auch von Menschen genutzt, die nicht so nett sind und die dir oder anderen vielleicht sogar schaden, dich oder andere belästigen oder euch drangsalieren wollen. Wenn du das Internet nutzt, gibt es bestimmte Grundregeln, die du kennen solltest, um dich und andere zu schützen.
3. Du hast das Recht, dich im Internet sicher zu fühlen und anderen Grenzen zu setzen. Sei SMART, verantwortungsvoll und pass auf dich auf – sowohl online als auch im wirklichen Leben!

S = Setze anderen Grenzen

1. Pass auf deine Privatsphäre auf. Egal, ob du ein soziales Netzwerk oder einen anderen Online-Dienst benutzt, achte auf deine eigene Privatsphäre und auf die deiner Familie und deiner Freund/-innen. Vielleicht hast du das Gefühl, dass du online anonym bist, aber schon bei der Informationssuche im Internet kann es passieren, dass du zu viele persönliche Informationen über dich oder über andere (z.B. deine Familie) verrätst.

2. Wenn du Mitglied eines sozialen Netzwerks wirst, nutze die Privatsphäre-Einstellungen, um dein Online-Profil zu schützen, sodass nur deine Freund/-innen es sehen können. Wo immer möglich, solltest du statt deines echten Namens einen Spitznamen benutzen, den nur deine echten Freund/-innen erkennen können. Andere interaktive Dienste, wie beispielsweise Instant Messaging, bieten auch häufig Datenschutztools an. Nutze sie.

3. Überlege es dir gründlich, bevor du etwas im Internet veröffentlichst oder mit anderen teilst. Bist du wirklich bereit, es mit jedem zu teilen – sowohl mit engen Freund/-innen als auch mit Unbekannten? Wenn du einmal Informationen, Fotos oder andere Inhalte online gestellt hast, kann es sein, dass du sie nie wieder entfernen kannst oder verhindern kannst, dass andere Leute sie nutzen. Du weißt nie, wo deine Posts landen.

4. Sei kritisch. Nicht alles, was als Tatsache dargestellt wird, ist notwendigerweise wahr. Wenn es zu gut klingt, um wahr zu sein, dann ist es das wahrscheinlich auch nicht. Überprüfe Informationen immer mit Hilfe von anderen zuverlässigen Quellen.

5. Du hast Rechte und nicht nur andere sollten sie respektieren, sondern auch du selbst. Lass niemals zu, dass dich andere Menschen belästigen oder mobben. Die Gesetze und die Erwartungen hinsichtlich eines anständigen und angemessenen Verhaltens sind nicht nur im wirklichen Leben gültig, sondern auch online.

M = Mit Online-Freund/-innen offline zusammenkommen

1. Manchmal entwickeln sich Freundschaften aus Online-Kontakten.
2. Überlege gründlich, bevor du dich mit einem Online-Freund oder einer Online-Freundin im wirklichen Leben triffst. Wenn du dir sicher bist, dass du ihn oder sie treffen willst, nimm immer eine verlässliche und dir eng vertraute Person mit. Bitte deine Mutter, deinen Vater oder eine andere erwachsene Person, der du vertraust, mitzukommen, um Schwierigkeiten zu vermeiden, falls das Treffen doch enttäuschend wird.

- Denke daran, dass sich deine Freund/-innen aus dem Internet als ganz andere Personen entpuppen können, als du vielleicht gedacht hast.

A = Annehmen von Einladungen/ Freundschaftsanfragen

- Die meisten Personen, mit denen du online Kontakt hast, sind wahrscheinlich deine eigenen Freund/-innen aus der wirklichen Welt. Vielleicht hast du auch Kontakte zu Freund/-innen von Freund/-innen. Das kann einerseits Spaß machen. Doch überlege gründlich: Wenn du jemanden nicht persönlich kennst, bist du dann wirklich bereit, diese Person als „Freund“ oder „Freundin“ zu bezeichnen und genau die gleichen Informationen mit ihr zu teilen wie mit deinen ältesten und besten Freund/innen?
- Im Internet kannst du mit Personen in Kontakt geraten, die du bisher nicht gekannt hast. Vielleicht bekommst du Anfragen von Unbekannten, die auf deiner Kontaktliste erscheinen und dein Profil sehen wollen. Doch ist es nicht ratsam, solche Freundschaftsanfragen anzunehmen. Es ist nie falsch, Einladungen abzulehnen, wenn du dir nicht sicher bist. Schließlich ist es nicht der Sinn und Zweck von sozialen Netzwerken, immer mehr Kontakte und „Freund/-innen“ zu haben.

R = Reagieren

- Schütze dich vor Inhalten, die dich verunsichern oder ängstigen. Besuche niemals absichtlich solche Websites und verlinke sie nicht. Wenn du etwas gesehen hast, dass dich verunsichert, sprich darüber mit deinen Eltern oder mit jemandem, dem du vertraust.
- Ignoriere unangebrachtes Verhalten und ziehe dich von unangenehmen Gesprächen oder von Websites mit unangemessenem Inhalt zurück. Wie im wirklichen Leben gibt es Menschen, die sich aus irgendeinem Grund aggressiv verhalten, andere beleidigen oder provozieren oder verletzende Inhalte verbreiten wollen. In der Regel ist es am besten, wenn du sie ignorierst und sperrst.
- Sperre jede Person, die dir mit unanständigen, aufdringlichen oder bedrohlichen E-Mails oder Kommentaren zu nahe kommt. Wenn dich eine Nachricht

durcheinanderbringt und dir ein unbehagliches Gefühl gibt, solltest du sie speichern, damit du sie einem Erwachsenen zeigen kannst, wenn du Hilfe oder einen Rat brauchst. Für den Inhalt der Nachricht brauchst du dich nicht zu schämen.

- Sei immer besonders vorsichtig, wenn jemand, insbesondere ein Unbekannter, mit dir über Sex reden will. Denke daran, dass du nie die echte Identität oder die Absichten dieser Person kennst. Sich einem Kind oder Jugendlichen mit sexuellen Hintergedanken anzunähern, ist immer ein Grund zur Sorge. Gib unbedingt einem Erwachsenen, dem du vertraust, Bescheid, damit ihr das Verhalten melden könnt.
- Wenn jemand dich – vielleicht auch mit Tricks – zu sexuellen Handlungen oder zur Weitergabe von Nacktbildern oder Ähnlichem gebracht hat, wende dich an einen Erwachsenen deines Vertrauens, damit du Beratung und Hilfe bekommst. Kein Erwachsener hat ein Recht darauf, derartige Dinge von einem Kind oder Jugendlichen zu verlangen – die Verantwortung liegt immer beim Erwachsenen!

T = Teile deine Sorgen jemandem mit

- Wenn du irgendwelche Sorgen oder Probleme im Internet hast, sprich mit jemandem, dem du vertraust. Deine Eltern oder andere Erwachsene können dir helfen und dir raten, was zu tun ist. Alle Probleme lassen sich lösen – auch sehr große! Vielleicht möchtest du dich auch lieber an einen Kindernotruf in deinem Land wenden.⁴⁹
- Du kannst verletzende oder unangemessene Inhalte oder Aktivitäten über eine E-Mail-Adresse an die Host-Website melden.
- Du kannst illegale Inhalte bei einer Internet-Hotline oder der Polizei melden.
- Du kannst illegale oder vermutlich illegale Aktivitäten bei der örtlichen Polizeidienststelle melden.
- Pass nicht nur auf dich selbst auf, sondern auch auf deinen Computer oder dein mobiles Gerät. Wie bei den SMART-Regeln gibt es auch hier einfache Tipps, wie du deinen Computer und dein mobiles Gerät schützen kannst.

Den sicheren Umgang mit deinem Gerät lernen

1. Achte darauf, dass du eine Firewall und Antivirus-Software installiert hast und lerne, damit umzugehen. Denke daran, sie zu aktualisieren!
2. Informiere dich über das Betriebssystem deines Computers (Windows, Linux usw.) und vor allem darüber, wie du ein Software-Update durchführst, um dein System zu aktualisieren und Sicherheitslücken zu schließen.
3. Wenn eine Kindersicherung oder ein Schutzfilter eingebaut ist, sprich mit deinen Eltern darüber, welche Zugriffsrechte für dein Alter und deine Bedürfnisse angemessen sind. Versuche nie, Schutzsoftware zu knacken.
4. Wenn du eine Datei erhältst, die dir komisch vorkommt, oder wenn du nicht weißt, von wem sie ist, öffne sie NICHT. Auf diesem Weg können Trojaner und Viren dein Gerät infizieren.
5. Entwickle ein Gefühl dafür, wie dein Gerät funktioniert, damit du handlungsfähig bist, wenn du etwas Außergewöhnliches bemerkst.
6. Informiere dich, welche Verbindungen zu entfernten Computern bestehen – lerne mit Programmen wie „Netstat“ umzugehen, die dir diese Informationen liefern können. Zusätzlich bietet eine schriftliche Vereinbarung mit deinen Eltern eine gute Möglichkeit sicherzustellen, dass sie mit deinem Online-Leben einverstanden sind. Der Sinn und Zweck einer solchen Vereinbarung ist, ihnen zu zeigen, dass du die Risiken und Gefahren kennst, die im Internet lauern, und dass du weißt, wie du dich im Internet verhältst und was du da tust. Außerdem hilft es deinen Eltern, wenn sie einen Einblick in das haben, was du online so treibst. Die Vereinbarung basiert auf beiderseitiger Zustimmung von dir und deinen Eltern. Ein Beispiel einer solchen



Vereinbarung findet sich am Ende dieser Orientierungshilfen (Anhang 1). Weitere Versionen von Familienvereinbarungen für eine sichere Internetnutzung kannst du online finden.

Deine Online-Rechte

- Du hast das Recht, digitale Medien zu nutzen, um dich als Mensch weiterzuentwickeln und deine Fähigkeiten zu erweitern.
- Du hast das Recht, deine Identität zu schützen.
- Du hast das Recht, am Internet teilzuhaben, Spaß daran zu haben und auf Informationen zuzugreifen, die deinem Alter und deiner Persönlichkeit angemessen sind.
- Du hast das Recht, deine Meinung frei zu äußern und von anderen respektvoll behandelt zu werden, so wie auch du andere jederzeit respektierst.

- Du hast das Recht, Kritik zu üben und alles zu diskutieren, was du im Internet liest oder entdeckst.
- Du hast das Recht, NEIN zu sagen, wenn dich jemand online mit seinen Wünschen oder Aufforderungen verunsichert.

ORIENTIERUNGSHILFEN FÜR KINDER ZWISCHEN 5 UND 7 JAHREN

Viele Kinder in dieser Altersgruppe werden nicht in der Lage sein, Orientierungshilfen dieser Art zu lesen oder zu verstehen. Ihre Internet-Nutzung sollte jederzeit durch einen Elternteil oder einen Erwachsenen beaufsichtigt werden. Filtersoftware oder der Einsatz anderer technischer Mittel kann die Internetnutzung für Kinder dieses Alters sicherer machen. Es wäre überlegenswert, den Internetzugang für Kinder dieser jungen Altersgruppe einzugrenzen, beispielsweise durch das Erstellen einer Liste mit sicheren, altersgerechten Websites. Das Ziel ist, Kindern in diesem Alter ein Basiswissen im Bereich Internet-Sicherheit, Internet-Etiquette und Internet-Nutzung zu vermitteln. Kinder dieses Alters werden anspruchsvollere Hinweise noch nicht verstehen können. Eltern oder das Betreuungspersonal sollten die vorliegenden Orientierungshilfen für Eltern, Erziehungsberechtigte und pädagogische Fachkräfte konsultieren, um herauszufinden, wie sie der jüngsten Altersgruppe am besten helfen können, sich sicher im Netz zu bewegen. Darüber hinaus finden sich eine Reihe interessanter Links zu Online-Ressourcen für diese Altersgruppe im Abschnitt „Quellen zum Weiterlesen und zur Inspiration“.

ORIENTIERUNGSHILFEN FÜR KINDER ZWISCHEN 8 UND 12 JAHREN

Im Internet kannst du viele verschiedene Sachen machen. Meistens macht das sehr viel Spaß. Doch manchmal passiert auch etwas, was du nicht erwartet hast. Vielleicht weißt du dann nicht sofort, warum das so ist oder was du machen sollst. In diesem Abschnitt findest du einige hilfreiche Tipps, damit du weißt, wie du sicher im Internet surfen kannst.

Chatten mit Freund/-innen über Instant-Messaging (IM)-Apps, in Chat-Rooms oder in sozialen Netzwerken kann eine tolle Möglichkeit sein, sich online auf dem neuesten Stand zu halten. Online neue Freund/-innen kennenzulernen, macht auch Spaß. Vielleicht

begegnen dir im Internet Leute, die die gleichen Kinofilme oder Sportarten mögen. Während es viele gute Seiten hat, Kontakte mit Online-Freund/-innen zu pflegen, gibt es gleichzeitig einige Risiken – vor allem, wenn du die Personen in Wirklichkeit nicht kennst. Merk dir diese einfachen Tipps, damit du sicher chatten kannst:

1. Pass auf, wem du im Internet vertraust. Menschen können sich als jemand anderes ausgeben, als sie wirklich sind.
2. Such dir deine Freund/-innen genau aus. Es ist schön, viele Freund/-innen zu haben. Aber wenn du zu viele hast, wird es immer schwieriger, den Überblick darüber zu behalten, wer die Dinge, die du ins Netz stellst, sieht. Nimm keine Freundschaftsanfragen an, wenn du jemanden nicht wirklich kennst und dir unsicher bist.
3. Behalte deine persönlichen Daten für dich. Benutze einen Spitznamen, wenn du auf einer Website bist oder an einem Spiel teilnimmst, wo es viele Leute geben könnte, die du nicht kennst. Frag deine Eltern, bevor du jemandem im Internet deinen Namen, deine Adresse, Telefonnummer oder andere persönliche Informationen gibst.
4. Stell deine Profil-Einstellungen auf privat. Lass dir von deinen Eltern helfen, wenn du dir nicht sicher bist, wie es geht. Es ist wirklich wichtig.
5. Halte dein Passwort immer geheim. Sag es nicht einmal deinen Freund/-innen.
6. Wenn du jemanden treffen willst, den du im Internet kennengelernt hast, frag zuerst deine Eltern und bitte sie, mit dir mitzukommen. verabrede dich immer an einem hell beleuchteten öffentlichen Ort, wo sich auch viele andere Leute aufhalten; triff dich am besten tagsüber.
7. Wenn dir jemand eine Nachricht schickt, die unanständig oder beängstigend ist oder dir Unbehagen bereitet, erzähle es deinen Eltern oder einem anderen Erwachsenen, dem du vertraust.

Netiquette

Mit Netiquette meinen wir, wie du dich anderen Personen gegenüber im Internet verhalten oder nicht verhalten solltest. Manchmal vergisst du vielleicht, dass die

Person, mit der du chattest, ein Spiel spielst, oder auf deren Profil du etwas veröffentlichst, eine echter Mensch ist. Es ist einfacher, Dinge online zu sagen und zu tun als im „wirklichen Leben“. So kann es passieren, dass du die Gefühle dieser Person verletzt, dass du sie verunsicherst oder in Verlegenheit bringst. Es ist wichtig, online zu anderen nett und höflich zu sein – halte kurz inne und überleg dir, was du mit deinem Verhalten auslöst.

Tipps

- › Behandle andere Personen so, wie du selbst behandelt werden möchtest. Benutze keine Schimpfwörter und sag keine Dinge, damit sich andere schlecht fühlen.
- › Lern, was die „Netiquette“ ist – der Verhaltenskodex im Internet. Was darf man tun und sagen und was nicht? Wenn du beispielsweise eine Nachricht an jemanden in GROSSBUCHSTABEN schreibst, könnte er denken, dass du ihn anschreist.
- › Wenn jemand etwas Unverschämtes zu dir sagt oder etwas, was dir unangenehm ist, antworte nicht. Verlasse den Chatroom oder das Forum sofort.
- › Sprich mit deinen Eltern oder einem anderen Erwachsenen, dem du vertraust, wenn du etwas Verstörendes gelesen hast oder wenn du eklige Bilder oder etwas Unheimliches gesehen hast.

Internet-Spiele

Es macht Spaß, im Internet, an Spielkonsolen oder am Computer Spiele zu spielen. Aber du musst aufpassen, wie viel und mit wem du spielst. Wenn du mit Mitspieler/-innen sprichst, ist es wichtig, dass du deine Privatsphäre schützt und keine persönlichen oder privaten Informationen preis gibst. Wenn du dir nicht sicher bist, ob ein Spiel für dich geeignet ist, frag deine Eltern oder einen Erwachsenen, dem du vertraust. Sie können überprüfen, ab welchem Alter das Spiel freigegeben ist und wie das Spiel beurteilt wird.

Tipps

- › Wenn andere Spielende sich unangemessen benehmen oder dir ein unangenehmes Gefühl bereiten, sperre sie auf deiner Spielerliste. Es gibt vielleicht auch die Möglichkeit, sie direkt auf der Website des Spielbetreibers zu melden.
- › Beschränke deine Spielzeit, damit du noch andere Sachen machen kannst, wie

Hausaufgaben erledigen, im Haushalt helfen und Freund/-innen treffen.

- › Behalte persönliche Daten für dich.
- › Vergiss nicht, Zeit offline für deine Freund/-innen, deinen Lieblingssport und andere Aktivitäten freizuhalten.

Mobbing

Im Internet gelten die gleichen Regeln wie in der „realen Welt“, wenn es darum geht, wie man sich anderen gegenüber verhält. Leider behandeln die Menschen einander nicht immer gut im Internet. Deshalb kann es passieren, dass du oder ein Freund oder eine Freundin gemobbt wird. Es kann vorkommen, dass du gehänselt wirst oder online Gerüchte über dich verbreitet werden, dass du gemeine Nachrichten bekommst oder sogar bedroht wirst. Mobbing kann in der Schule oder außerhalb der Schule vorkommen und zu jeder Tages- und Nachtzeit. Du kannst von Menschen, die du kennst, oder von Fremden gemobbt werden. Du fühlst dich dann wahrscheinlich unsicher und allein. Niemand hat das Recht, eine andere Person zu mobben. Mobbing ist gesetzeswidrig und in schweren Fällen kann die Polizei ermitteln.

Tipps

- › Ignoriere Mobbingversuche zunächst. Antworte dem Mobber nicht. Wenn er keine Reaktion bekommt, wird er sich vielleicht langweilen und verschwinden.
- › Sperre die Person. So musst du Nachrichten oder Texte dieser Person nicht mehr sehen.
- › Sprich mit jemandem darüber. Erzähl es deiner Mama oder deinem Papa oder einem anderen Erwachsenen deines Vertrauens. Speichere Beweise wie Textnachrichten, E-Mails, Online-Unterhaltungen oder Sprachnachrichten. Das kann nützlich sein, um den Mobber aufzuspüren.
- › Melde das Mobbing
 - » deiner Schule – hier gibt es sicherlich Vorgehensweisen für den Umgang mit Mobbern;
 - » deinem Internetanbieter und/oder Mobilfunkanbieter oder dem Website-Administrator – sie können dir helfen;
 - » der Polizei – wenn deine Sicherheit gefährdet ist, hilft die Polizei.

Wenn ein Freund oder eine Freundin online gemobbt wird

Es ist schwierig herauszufinden, ob deine Freund/-innen gemobbt werden. Vielleicht behalten sie es für sich. Wenn sie gemobbt werden, wirst du es vielleicht daran merken, dass sie online nicht mehr so viel mit dir chatten wollen oder dass sie plötzlich ganz viele SMS-Nachrichten erhalten oder dass sie unglücklich wirken, nachdem sie am Computer waren oder ihre Handy-Nachrichten gecheckt haben. Vielleicht vernachlässigen sie auf einmal Freund/-innen, Schule oder andere soziale Aktivitäten.

Hilf, Mobbing zu stoppen

1. Biete dem Mobber die Stirn und tritt für deinen Freund oder deine Freundin ein! Wenn du weißt, dass andere gemobbt werden, unterstütze sie und melde es. Du würdest dir sicher auch wünschen, dass sie das Gleiche für dich tun.

2. Leite keine Nachrichten oder Bilder weiter, die jemanden verletzen oder kränken könnten. Auch wenn du nicht damit angefangen hast, hilfst du sonst den Mobbern und gehörst selbst zu ihnen.

3. Vergiss nicht, andere auch online immer so zu behandeln, wie du selbst behandelt werden möchtest.

Deine digitalen Spuren

Es ist wunderbar, Dinge online mit Freund/-innen zu teilen. Das Beste am Teilen von Videos, Bildern und anderen Inhalten ist, dass viele Menschen sie anschauen und darauf reagieren können. Aber vergiss nicht, dass auch Personen, die du nicht kennst, vielleicht Dinge anschauen, die du mit deinen Freund/-innen teilst. Vielleicht können sie sie sogar Jahre später noch ansehen. Alles, was du ins Netz stellst, hinterlässt digitalen Spuren. Wenn etwas einmal online ist, ist es möglicherweise für immer verfügbar. Überleg es dir also gut, ob du etwas ins Netz stellst.



Tipps

1. Behalte deine persönlichen Daten für dich. Benutze einen passenden Spitznamen. Frage deine Eltern, bevor du deinen Namen, deine Adresse, Telefonnummer oder andere persönliche Informationen im Internet weitergibst.
2. Verrate niemandem deinen Benutzernamen oder dein Passwort.
3. Denke gründlich nach, bevor du auf die Sendetaste oder den Button zum Posten drückst. Es kann schwierig werden, Dinge, die einmal ins Netz gestellt wurden, wieder zu entfernen.
4. Stelle nichts ins Netz, was andere nicht über dich wissen oder mitbekommen sollen – und nichts, was du ihnen nicht auch persönlich erzählen oder zu ihnen sagen würdest.
5. Vergiss nicht, dass private Fotos und Videos, die du an Freund/-innen schickst oder in einem sozialen Netzwerk veröffentlichst, möglicherweise an andere weitergeleitet werden können.
6. Behandle die Posts anderer mit Respekt. Ein Foto, das ein Freund oder eine Freundin gemacht hat, gehört ihnen, es ist nicht dein Eigentum. Du solltest es nur dann posten, wenn sie vorher gefragt hast, und angibst, woher du das Bild hast.

Anstößige oder illegale Inhalte

Wenn du im Netz surfst, stößt du vielleicht auf Websites, Fotos, Texte oder andere Inhalte, die dir ein ungutes Gefühl geben oder dich verunsichern. Es gibt einige einfache Tipps, wie du mit solchen Situationen umgehen solltest.

Tipps

1. Sprich mit deinen Eltern oder einem anderen eng vertrauten Erwachsenen, wenn du auf Inhalte stößt, die dich verunsichern.
2. Informiere dich, wie du eine Website verlassen kannst, wenn dich eine Internet-Suche zu einer unangenehmen oder anstößigen Website führt. Wenn du die Seite nicht einfach schließen kannst, nutze die Tastenkombination „Alt“ + „Strg“ + „Entf“.
3. Wenn eine Website verdächtig aussieht oder eine Warnung für Personen unter

18 Jahren anzeigt, verlasse sofort die Seite. Manche Websites sind nicht für Kinder und Jugendliche vorgesehen.

4. Frage deine Eltern, ob deine Suchmaschine so eingestellt ist, dass Inhalte, die speziell für Erwachsene gedacht sind, gesperrt werden.
5. Bitte deine Eltern, Filter-Software zu installieren, um unangemessene Websites zu sperren.
6. Bitte deine Eltern, dir zu helfen, sichere und unterhaltsame Websites für dich zu finden und sie mit Hilfe von Lesezeichen für später zu speichern.

ORIENTIERUNGSHILFEN FÜR JUGENDLICHE AB 13 JAHRE

Viele Jugendliche in dieser Altersgruppe nutzen soziale Netzwerke, Online-Spiele und Instant-Messenger. Ins Netz gehen ist für sie nichts, was sie nur ab und zu zur Unterhaltung machen. Für viele ist es ein integraler Bestandteil ihres Alltags. Auf diesem Weg tauschen sie sich aus, bleiben mit ihren Freund/-innen in Kontakt, organisieren große Teile ihres Soziallebens und erledigen ihre Schulaufgaben.

Hier findest du Informationen über Sicherheit im Internet sowie Tipps, die dir dabei helfen können, dir und deinen Freund/-innen eine sichere und positive Online-Umgebung zu schaffen.

Verletzende und illegale Inhalte

Neugierde, Interessen und der Wunsch, Neues zu lernen und das eigene Wissen zu erweitern: Das Internet ist eine tolle Ressource, um solche Bedürfnisse zu befriedigen. Doch das Internet ist auch eine offene Welt, in der jede Person die Freiheit hat, Nachrichten und, ja, fast alles zu verbreiten. Es bietet unendliche viele Informationen – so unüberschaubar viele Informationen, dass du auch leicht auf Unwahres triffst oder Inhalten begegnest, die deinen Bedürfnissen und deiner Altersgruppe nicht angemessen sind. Wir denken hier an Internetseiten, die beispielsweise Rassenhass propagieren oder zur Gewalttätigkeit aufrufen, die dich zu Pornografie oder Material mit sexuellem Kindesmissbrauch leiten oder sogar Seiten, die selbstverletzendes Verhalten auslösen können. Das kann zufällig passieren, z.B. wenn du nach ganz anderen Themen suchst,

über E-Mails, Filesharing-Programme (auch P2P-Programme/Tauschbörsen-Software genannt), Foren, Chatrooms und ganz allgemein über viele Kanäle, die in sozialen Netzwerken vertreten sind.

Beachte deshalb

1. Bevor du mit einer Internetsuche beginnst, solltest du eine klare Vorstellung davon haben, wonach du suchst.
2. Um deine Suche einzugrenzen, kannst du erweiterte Recherche-Funktionen oder Verzeichnisse nutzen – z. B. thematische Kategorien (wie Sport, Gesundheit, Kino usw.), die die meisten Suchmaschinen anbieten.
3. Sei kritisch und versuche herauszufinden, ob eine Website vertrauenswürdig ist: Wenn du die Website öffnest, öffnen sich dann automatisch noch andere Seiten? Kannst du herausfinden, wer der Inhaber oder die Inhaberin der Website (bzw. der Domain) ist? Ist es einfach möglich, zu ihm oder ihr Kontakt aufzunehmen? Kannst du feststellen, wer die Seite oder einen bestimmten Beitrag, den du gerade liest, verfasst hat? (Du kannst jederzeit in einer zusätzlichen Suche mehr über Autor/-in und/ oder Inhaber/-in herausfinden). Achte darauf, dass du die Web-Adresse korrekt geschrieben hast. Manche Websites verwenden eine ähnliche Adresse, um mögliche Tippfehler der User auszunutzen. Ist der Text fehlerfrei geschrieben oder findest du viele grammatikalische Fehler? Erscheinen irgendwo auf der Seite Daten – kannst du feststellen, wann eine Aktualisierung stattgefunden hat? Gibt es rechtliche Hinweise (beispielsweise hinsichtlich des Datenschutzes)?
4. Wenn du beim Surfen auf Websites stößt, die Material mit gewaltsamem, selbstschädigendem, rassistischem oder illegalem Inhalt oder Material über Kindesmissbrauch enthalten, vergiss nicht, dass man diese Websites bei der Polizei oder einer Hotline melden kann. Versuche herauszufinden, an welche Stelle du dich in deinem Land wenden kannst. Deine Eltern oder andere dir eng vertraute Personen können dir dabei helfen, Anzeige zu erstatten. Du solltest mit jemandem über das, was passiert ist, und die Gefühle, die das in dir ausgelöst hat, sprechen.
5. Inhalte (Fotos, Videos usw.) über Sex, die du im Netz findest, können oft pornografischer Natur sein und sexuelle Themen auf eine Art und Weise vermitteln, die für deine Altersgruppe nicht angemessen ist.

Was ist Grooming?

Das Internet und Mobiltelefone können von Erwachsenen mit sexuellen Absichten missbraucht werden, um Kontakt zu Jungen und Mädchen aufzunehmen. Dies passiert oft über SMS- und MMS-Nachrichten, in Chatrooms, über Instant-Messaging-Programme, in Newsgroups (Nachrichtengruppen), in Foren, bei Online-Spielen und grundsätzlich über alle sozialen Netzwerke, auf denen man in den Profilen der Nutzer Informationen über deren Alter, Geschlecht usw. erfahren kann. Sexualstraftäter nutzen das Internet, um für sexuelle Zwecke Kontakt zu Kindern und Jugendlichen aufzunehmen, oftmals durch eine Methode, die als „Grooming“ bekannt ist. Dabei nähern sich Fremde Kindern oder Jugendlichen an, indem sie an deren Interessen anknüpfen und so ihr Vertrauen gewinnen. Diese Erwachsenen sind hoch manipulative Menschen. Oft bringen sie sexuelle Themen und Fotos ins Gespräch und verwenden sexuelle Sprache oder Anspielungen, um die Opfer zu sensibilisieren und sie unvorsichtig werden zu lassen. Zum Teil werden Geschenke, Geld und sogar Fahrkarten eingesetzt, um das Kind zu einem Ort zu locken, wo der übergriffige Erwachsene es sexuell belästigen oder missbrauchen kann. Es kann sogar noch passieren, dass diese Treffen gefilmt oder Fotos gemacht werden. Alternativ kommt es vor, dass der sexuell übergriffige Erwachsene versucht, das Kind dazu zu bewegen, sexuelle Fotos von sich oder seinen Freund/-innen aufzunehmen oder sich an einer sexuellen Handlung zu beteiligen und diese per Webcam ins Internet zu übertragen.

Vielen Kindern und Jugendlichen, die in solche Beziehungen oder Situationen hineingeraten, mangelt es an emotionaler Reife oder sie haben ein niedriges Selbstbewusstsein, was sie für diese Art von Manipulation und Einschüchterung anfällig macht. Oft sind sie zögerlich, mit ihren Eltern über solche Vorfälle zu sprechen, denn sie schämen sich oder sorgen sich, von ihren Eltern ein Internetverbot auferlegt zu bekommen. In manchen Fällen werden sie auch von den Täter/-innen bedroht und gedrängt, die Beziehung oder die Vorfälle geheim zu halten.

Beachte aus diesem Grund Folgendes:
Es ist entscheidend, dass du dir dieses Risikos bewusst bist und auch weißt, dass nicht jeder im Internet auch wirklich der ist, der er vorgibt zu sein. Erwachsene, die dich online verführen wollen, tun gern so, als ob sie in deinem Alter sind, um eine Atmosphäre der Vertrautheit zu schaffen, die zu einem Offline-Treffen und so zu einem möglichen Missbrauch führen könnte.

- Der Schutz deiner persönlichen Daten ist wichtig. In der realen Welt würdest du solche Informationen nie weitergeben und du würdest Fremden niemals aus deinem Privatleben erzählen. Auch wenn sich eine nette virtuelle Freundschaft entwickelt hat, die vielleicht mehr verspricht, ist es wichtig, zu bedenken, dass du nicht immer weißt, wer am anderen Computer sitzt.
- Um einem Chatraum, einem Forum oder generell einem sozialen Netzwerk beizutreten, musst du oft ein persönliches Profil mit unterschiedlich detaillierten Daten zusammenstellen. In solchen Fällen ist es wichtig, dass du vorsichtig bist, wenn es um Daten geht (Name, Familienname, Adresse, Name deiner Schule, Mobilfunk-Nummer, E-Mail-Adresse usw.), die dich identifizierbar machen und rückverfolgbar sind. Es kann passieren, dass solche Informationen für jeden zugänglich gemacht werden. Deshalb ist es ratsam, dass du dir eine Online-Identität schaffst, für die du einen Spitznamen oder ein Pseudonym verwendest sowie fiktive Bilder oder Avatare, und dass du keine detaillierten persönlichen Informationen weitergibst.
- Wenn du mehr über deine Sexualität oder über deine intimen Gefühle wissen willst, denke daran, dass das Internet zwar manchmal eine gute Beratungs- und Informationsquelle ist, es aber häufig besser ist, solche Themen mit Menschen zu besprechen, die du bereits im wirklichen Leben kennst und denen du vertraust.
- Wenn du Anmachen oder unangenehme Situationen erlebst, ist es wichtig, jemanden zu finden – einen Erwachsenen, einen Freund oder eine Freundin – mit dem du das besprechen kannst; auch Internetanbieter verfügen häufig über eine entsprechende Melde- oder Benachrichtigungsfunktion, über die Vorfälle oder Missbrauch gemeldet werden können. Alternativ kannst du dich auch direkt an die Polizei wenden.

Es ist auch ratsam, E-Mails und Chatroom-Nachrichten, SMS- oder MMS-Nachrichten (beispielsweise im Posteingang) zu speichern, damit sie als Beweise für die Polizei verwendet werden können.

Sexting

Der Begriff „Sexting“ umfasst das Senden und Empfangen von unangemessenen und sexuell expliziten Text-, Foto- oder Video-Nachrichten von Kindern und Jugendlichen. Diese Bilder sind meist selbst erstellt und werden über Mobilfunk-MMS, Skype und soziale Netzwerke, die das Einstellen und Teilen von Bildern erlauben (wie zum Beispiel Facebook, Twitter, Tumblr, Flickr, YouTube, Instagram, Snapchat usw.), in Umlauf gebracht.⁵⁰

Laut einer neueren Befragung haben rund 20% der Jungen und Mädchen im Teenageralter solche Nachrichten schon mal verschickt.⁵¹ Jugendliche nennen es vielleicht auch Cybersex oder ein Nacktfoto, Foto oder Selfie verschicken.⁵² Die meisten Jugendlichen sehen Sexting nicht als problematisch. Viele betrachten es als Flirten und reden nur widerwillig mit Erwachsenen darüber, weil sie fürchten, dass ihr Verhalten missbilligt wird oder ihnen als Konsequenz ihr Handy oder andere digitale Geräte entzogen werden.

Auch wenn Sexting als harmlos betrachtet wird, gibt es mehrere Risiken.

Egal, ob man ein Foto aufnimmt, teilt oder empfängt, selbst wenn es freiwillig geschieht, es kann immer negative Konsequenzen nach sich ziehen. Jugendliche können infolgedessen Opfer von Erpressung oder Mobbing werden und ungewollter Aufmerksamkeit und emotionalem Stress ausgesetzt werden. Zudem ist Sexting illegal. Wenn Jugendliche ein sexuell explizites Bild verschicken, fällt dies unter die Herstellung und Verbreitung kinderpornografischer Materials. Sie riskieren damit eine strafrechtliche Verfolgung, selbst wenn das Bild mit Erlaubnis aufgenommen und verbreitet wurde. Es ist leicht, ein Foto oder eine Nachricht zu versenden, aber der Sender bzw. die Senderin hat keine Kontrolle darüber, was danach damit passiert.

Wenn Bilder online gespeichert oder geteilt werden, werden sie öffentlich zugänglich. Selbst wenn Bilder in sozialen Medien gelöscht werden oder nur einige Sekunden

lang auf Apps wie Snapchat verfügbar waren, können sie von anderen gespeichert oder kopiert werden. Diese Bilder werden vielleicht nie vollständig verschwinden und können auch in Zukunft wieder auftauchen, beispielsweise wenn du dich um eine Stelle oder einen Studienplatz bewirbst.⁵³

Eine Studie zeigt, dass rund 90% selbst erstellter, sexuell expliziter Fotos und Videos Jugendlicher von dem Ort, an dem sie ursprünglich hochgeladen wurden, entfernt und außerhalb gespeichert werden.⁵⁴ Es ist wichtig zu wissen, dass Sexting keine harmlose Aktivität ist und ernsthafte Konsequenzen haben kann.

Hier sind einige Handlungs- und Kontrollmöglichkeiten:⁵⁵

- Wenn jemand Druck auf dich ausübt, ein sexuell explizites Bild zu schicken, bitte ihn oder sie dies zu unterlassen. Reagiere einfach gar nicht, dann wird die Person hoffentlich aufhören. Wenn sie dich aber weiter belästigt oder dich verunsichert, ist es besser, sie zu sperren – selbst wenn es nur vorübergehend ist. Es ist nicht richtig, dass dich jemand auf diese Weise unter Druck setzt.
- Wenn ein Erwachsener dir Unbehagen bereitet, indem er dich bittet, ihm Bilder zu schicken, kannst du diese Person melden. Wenn ein Erwachsener so etwas macht, handelt es sich um Online-Grooming. (Im vorangehenden Abschnitt kannst du mehr über Grooming lesen.) Wenn du unter 18 Jahre alt bist, ist das gesetzeswidrig.
- Wenn du ein Bild oder Video an einen Freund, eine Freundin, eine Online-Bekanntschafft oder an deine Freundin bzw. deinen Freund geschickt hast und das bereust, bitte die Person sofort, es zu löschen. Wenn du ein sexuell explizites Foto erhalten hast, solltest du es auch sofort löschen. Vergiss nicht, dass du Pornografie verbreitest und Ärger mit der Polizei bekommen könntest, wenn du es weiterleitest.
- Wenn ein Bild von dir ins Netz gestellt wird, lösche die Verknüpfung zu deiner Person und melde es bei der entsprechenden Website, damit es entfernt werden kann.

Es ist wichtig zu wissen, dass Inhalte auch nach einer Meldung nicht mit Sicherheit entfernt werden. Die meisten Websites haben Regeln (Nutzungsbedingungen) und

erwarten, dass die Nutzer ihrer Seite diese einhalten. Websites werden daher nur dann Inhalte entfernen, wenn sie diese Regeln verletzen. Wenn du etwas von einer Website gelöscht haben möchtest, solltest du nachschauen, ob dadurch eine ihrer Regeln verletzt wird. Facebook nennt seine Regeln „Gemeinschaftsstandards“ (Community Standards), YouTube nennt sie „Gemeinschaftsrichtlinien“ (Community Guidelines) und auch andere Sites wie Tumblr, Twitter und Instagram haben ihre eigenen Regelwerke und Meldeverfahren. Bevor du eine Website nutzt, solltest du diese lesen, damit du dir darüber im Klaren bist, was auf dieser bestimmten Website als zulässig bzw. unzulässig gilt. Du solltest auch lernen, wie du etwas auf der Website meldest.⁵⁶

Wenn du mit Sexting zu tun hattest, ist es wichtig, dass du mit jemandem darüber sprichst. Sprich mit deinen Eltern, einer Lehrkraft oder einem anderen Erwachsenen, dem du vertraust. Dann können sie dir helfen, die Unterstützung zu bekommen, die du wirklich brauchst. Vielleicht ist es auch hilfreich, mit einem engen Freund oder einer engen Freundin darüber zu reden.



Mobbing

Durch Internetdienste wie E-Mails, Foren, Chatrooms, Blogs, Instant-Messaging-Programme, SMS und MMS sowie Videokameras ist es möglich, den Kontakt zu alten Freund/-innen zu halten oder in der ganzen Welt neue Freundschaften zu schließen; es ist auch möglich, Ideen auszutauschen, Spiele zu spielen, zu recherchieren usw. Die Mehrheit dieser Dienste und die Art und Weise, wie sie eingesetzt werden, ist positiv. Doch können die gleichen Ressourcen manchmal auch genutzt werden, um andere Internetnutzer zu beleidigen, zu verspotten, zu diffamieren und zu belästigen. Darüber hinaus wird gewalttätiges oder beleidigendes Offline-Verhalten verstärkt, wenn es mit Smartphones gefilmt und mit Netz verbreitet wird.

Was ist Mobbing? Mobbing ist der gezielte Versuch, eine andere Person durch verbale Belästigung, tätliche Angriffe oder andere subtilere Nötigungsmethoden wie Manipulation zu verletzen. In der Alltagssprache wird Mobbing oft als eine Form der Belästigung verstanden, die von Täter/-innen verübt werden, die mehr körperliche und/ oder soziale Macht als das Opfer und Dominanz über das Opfer haben. Das Opfer des Mobbings wird manchmal als das Zielobjekt oder „Target“ bezeichnet. Die Belästigung kann verbaler, körperlicher und/ oder emotionaler Natur sein (www.wikipedia.org).

Sehr oft findet Mobbing in Schulen oder im persönlichen Nahbereich statt. Leider gibt es eine wachsende Zahl von Mobbern und Mobbing im Internet. Es reicht von Websites mit beleidigendem Inhalt über schikanierende Textnachrichten bis hin zur Zusendung unerwünschter Fotos auf das Handy. Diese besondere Form des Mobbings kann jemanden möglicherweise ohne jeglichen körperlichen Kontakt treffen und verletzen und trotzdem die gleichen schmerzvollen Folgen wie ältere Formen des Mobbings nach sich ziehen. In den Vereinigten Staaten haben im Jahr 2014 rund 24% der Teenager angegeben, online gemobbt zu werden.⁵⁷ In Europa meldeten im Jahr 2015 15% der Kinder und Jugendlichen Fälle von Online-Mobbing.⁵⁸ Andere Studien in Europa zeigen eine Zunahme von Cybermobbing. Unter 13- bis 14-Jährigen hat sich die Häufigkeit von Cybermobbing innerhalb von vier Jahren (2010–2014) von 8% auf 15% erhöht.⁵⁹

Aus diesen Gründen ist es wichtig, dass du über dieses Phänomen informiert bist und weißt, dass es verschiedene Formen anneh-

men kann und auch, was du tun kannst, um nicht in die Opferrolle zu geraten:

- Gib nie unüberlegt persönliche Daten weiter, die leicht mit dir in Verbindung gebracht werden könnten und dich so anfälliger für Mobbing und andere Einschüchterungsversuche durch Gleichaltrige machen könnten.
- Wenn Informationen erst einmal im Internet stehen, hast du keine Kontrolle mehr über ihre Nutzung und Verfügbarkeit. Du musst dir im Klaren darüber sein, dass etwas, das vielleicht erst nur als harmloser Scherz gemeint war, andere stark verunsichern und verletzen kann.
- Reagiere nicht auf Provokationen, denen du per SMS, MMS, Instant Messaging, in beleidigenden oder diffamierenden E-Mails, durch Chatroom-Nachrichten oder während Online-Begegnungen mit anderen Internetnutzern ausgesetzt bist. Stattdessen kannst du bestimmte Strategien einsetzen, um weitere Provokationen anderer ausschließen oder sie einschränken, wie z. B. die folgenden:
 - » Viele Spiele ermöglichen den Ausschluss unerwünschter (oder ungewollter) Nutzer/-innen.
 - » Wenn Chatrooms überwacht werden, ist es möglich, einen beleidigenden Text aus dem Chat zu speichern und ihn beim Operator oder Moderator des Chatrooms zu melden.
 - » Missbrauchsfälle können beim Internetanbieter oder, wenn der Missbrauch über Mobilfunk erfolgt, bei der Mobilfunkfirma gemeldet werden.
 - » In ernsteren Fällen, die denen es z.B. zu körperlichen Bedrohungen gekommen ist, ist es ratsam, auch die Polizei zu einschalten.
 - » Es ist möglich, das E-Mail-Konto ausfindig zu machen, von dem eine beleidigende Nachricht versendet wurde, aber es ist nahezu unmöglich festzustellen, wer die Nachricht tatsächlich geschickt hat. Denn es kann auch passieren, dass ein Online-Mobber das Konto einer anderen Person hackt und es für sein aggressives Verhalten nutzt. So kann er die Schuld dann einer bedauernswerten, unbeteiligten Person zuschieben.



- » Die meisten E-Mail-Programme bieten Filter an, die den Erhalt ungewollter Emails blockieren.
- Viele Instant-Messaging-Programme bieten Nutzer/-innen die Möglichkeit, eine Liste mit Namen zu erstellen, die sie dann blockieren können. So kannst du verhindern, dass unerwünschte Personen zu dir Kontakt aufnehmen.

Ein Instant-Messaging- oder IM-System informiert dich, wenn einer deiner bekannten und zugelassenen Kontakte online ist. Sobald jemand online ist, mit dem du dich gern austauschen willst, kannst du einen Chat mit ihm oder ihr beginnen. Es gibt ziemlich viele verschiedene IM-Systeme wie Windows Live Messenger, ICQ, AOL Messenger oder Yahoo Messenger! Mobber wissen, welche unter Kindern und Jugendlichen am beliebtesten sind, und nutzen sie zu ihren eigenen Zwecken, zum Beispiel um beleidigende Beiträge zu verfassen (sogenanntes „Flamen“) oder um zu provozieren und eine Auseinandersetzung anzustacheln. Unterhaltungen oder Auseinandersetzungen, die im Internet beginnen, können manchmal in der Schule oder an anderen Orten offline Nachwirkungen haben und weitergehen.

Denke immer daran, dass es wichtig ist, mit jemandem zu sprechen, wenn du dich in irgendeiner Weise unwohl oder bedroht fühlst.

Wende dich an deine Eltern, eine Lehrkraft oder jemanden, der zum Schulpersonal gehört und dem du vertraust. Es deinen Freund/-innen zu erzählen, könnte auch hilfreich sein.

Außerdem kannst du es beim Internetanbieter oder Mobilfunkbetreiber melden – sogar bei der Polizei, wenn es schwerwiegend ist. Denke daran, Beweise des Mobbings zu speichern, da diese sehr wichtig werden, wenn du mit jemandem darüber sprichst.

Mobbing ist weder online noch offline ein akzeptiertes Verhalten. In vielen Ländern gibt es nationale oder regionale Organisationen, an die du dich wenden kannst, wenn du Hilfe brauchst. In manchen Ländern wie Kanada gilt „Cybermobbing“ als Straftat. In den meisten Ländern gilt die Bedrohung, die Belästigung oder das Stalking einer Person als Straftatbestand, sowohl in der realen Welt als auch im Internet.

Ein interessanter Fakt: Der englischsprachige Begriff für Mobber „Bully“ hatte ursprünglich eine ganz andere Bedeutung als heute. Vor 500 Jahren bedeutete er „Freund“ oder „Familienmitglied“ – wie sich die Zeiten geändert haben!

Verteidige deine Privatsphäre: Heutzutage ist es relativ einfach, einen Blog oder eine eigene Website zu erstellen. Um einem Chatroom, einem Forum oder generell einem sozialen Netzwerk beizutreten, musst du zunächst ein persönliches Profil erstellen, das mehr oder weniger detaillierte Informationen über dich enthält. Verschiedene Websites haben unterschiedliche Regeln. Bevor du persönliche Informationen in die Mitglieder-Datenbank der Website einfügst, überprüfe, wie die Informationen genutzt werden können, ob ein Teil davon oder alles veröffentlicht wird und wenn ja, wo. Wenn du ein ungutes Gefühl wegen der Menge der von dir verlangten Informationen hast, wenn du die Website nicht wirklich kennst oder sie nicht für vertrauenswürdig hältst, gib keine Informationen weiter. Suche nach einem ähnlichen Internetdienst, der weniger Informationen von dir verlangt oder verspricht, deine Informationen achtsam zu behandeln. Wenn möglich, ist es immer empfehlenswert, eine

Identität (ein Alias) mit einem erfundenen Pseudonym zu schaffen und keine weiteren Informationen preiszugeben. Vor allem ist es wichtig, dass du genau verstehst, was du anderen mitteilen kannst und was du unbedingt für dich behältst. Alles, was online steht, kann schnell außer Reichweite und außer Kontrolle geraten und dann für alle frei verfügbar und für jeden Zweck verwendbar sein:

- › Immer wenn du aufgefordert wirst, persönliche Informationen preiszugeben, stell sicher, dass die Person, die diese Informationen verlangt, echt und glaubwürdig ist. Tu dies auch, bevor du Informationen über deine Freund/-innen weitergibst. Denke daran, dass du sie zuerst informieren und um Erlaubnis fragen musst, denn vielleicht sind sie nicht einverstanden damit, dass ihre E-Mail-Adresse oder andere Informationen über sie weitergegeben werden.
- › Es ist vielleicht nicht notwendig, alle Informationen einzugeben, die von dir verlangt werden. Entsprechend solltest du nur die Daten eingeben, die wirklich erforderlich sind. In jedem Fall ist es ratsam, im Vorfeld so viel wie möglich über die Person, den Internetdienst oder das Unternehmen, mit dem du zu tun hast, herauszufinden, und erst dann deine persönlichen Daten einzugeben. Überprüfe insbesondere, ob die Website vorhat, dir Werbematerial zu schicken oder deine Daten an andere Unternehmen weiterzugeben. Wenn du weder das eine noch das andere oder nur eins der beiden willst, kreuze die betreffenden Felder an. Wenn sie dir diese Option nicht bieten, solltest du überlegen, ob du den Dienst überhaupt nutzen willst. Schicke persönliche Fotos und Videos nur an Personen, die du wirklich kennst; Bilder von dir sind personenbezogene Daten und du solltest sicherstellen, dass sie nicht unbedacht weiterverbreitet werden. Das Gleiche gilt für Bilder von anderen. Vergiss nicht, dass es praktisch unmöglich ist, vorherzusehen, wo ein Bild im Internet landet. Bevor du einen Film oder ein Foto von jemandem machst, solltest du immer um Erlaubnis bitten.
- › Wenn du dich für einen bestimmten Dienst anmelden willst, arbeite mit einigen einfachen Mitteln: Verwende ein schwieriges Passwort, damit es niemand erraten und dein Konto missbrauchen kann; verwende eine komplizierte E-Mail-Adresse, möglicherweise mit einer Kombination

aus Zahlen und Buchstaben (z.B. mrx-3wec97@....com), damit sie nur schwer zu erraten ist, und es so für Spammer oder Unbekannte schwieriger wird, dir unerwünschte E-Mails zu schicken; Sorge dafür, dass dein Anti-Spam-Filter (für den Posteingang) und Anti-Viren-Schutz (für E-Mail-Anhänge) aktiviert sind und laufend aktualisiert werden; verwende zwei verschiedene E-Mail-Adressen, eine, die rein persönlich ist und nur für die Kommunikation mit deinen Kontakten im realen Leben (Freund/-innen, Verwandten usw.) verwendet wird, und eine zweite, die du auf den vielen Online-Anmeldeformularen eintragen kannst, wenn persönliche Daten verlangt werden (für Nutzerprofile, Wettbewerbsverfahren, Online-Spiele usw.) und von der du bereits weißt, dass sie auch für Unbekannte zugänglich sein könnte.

- › Öffne keine E-Mail-Anhänge von Absendern, die du nicht kennst, oder Programme, deren mögliche Auswirkungen du nicht kennst; es könnte ein „Key-Logger“ sein, der alle Eingaben der Benutzer/-innen über die Tastatur überwachen und rekonstruieren kann, um Passwörter, Zahlencodes, Kreditkarteninformationen oder Ähnliches ermitteln, ein „E-Grabber“, der sich Zugang zu allen auf dem Computer des Opfers gespeicherten E-Mail-Adressen verschaffen kann oder ein „Info-Grabber“, der Informationen wie die Lizenzschlüssel der wichtigsten PC-Programme extrahieren kann. Ohne dein Wissen können diese Programme all die gewonnenen Daten über das Internet an Unbekannte weitergeben.
- › Beteilige dich nur an Aktivitäten, bei denen du dich absolut sicher fühlst. Wenn dir etwas spanisch vorkommt, wenn du das Gefühl hast, dass etwas nicht so recht stimmt, wenn dich etwas nicht restlos überzeugt oder du glaubst, für etwas zu Unrecht bezahlen zu müssen, dann lass es bleiben. Du hast das Recht, Dinge, die dir im Internet begegnen, zu kritisieren oder in Frage zu stellen. Denke daran, dass nicht immer alles so ist, wie es scheint.

Einhaltung des Urheberrechts (Copyright)

Eine faszinierende Seite des Internets sind die schier endlosen Möglichkeiten, durch Suchmaschinen alle möglichen Informationen nicht nur zu finden, sondern auch auf sie zuzugreifen und sie dann entweder kostenlos oder kostenpflichtig über den Computer oder das Mobiltelefon für die

Offline-Nutzung herunterzuladen. Doch darf nicht alles im Internet so verwendet werden, wie du es dir vielleicht wünschen würdest; viele Inhalte sind durch das Urheberrecht oder andere Anspruchsrechte geschützt.

- Filesharing-Programme (P2P-Software) ermöglichen Nutzern den direkten Austausch von Dateien mit anderen ohne zusätzliche Verbindungskosten. Musik, Filme, Videos und Spiele zählen zu den Materialien, die von Jugendlichen am häufigsten gesucht und heruntergeladen werden, sind aber oft durch urheberrechtliche Bestimmungen gesetzlich geschützt.
- Unerlaubtes Herunterladen und die Verbreitung von urheberrechtlich geschützten Inhalten sind in den meisten Ländern gesetzeswidrig und strafbar. Deine Verwicklung in das Herunterladen von urheberrechtlich geschütztem Material kann zurückverfolgt werden. So etwas hat in der Vergangenheit schon dazu geführt, dass Eltern eine gigantische Rechnung erhielten, um die Kosten des heruntergeladenen Materials zu decken. Wenn sich eine Familie weigert, die Rechnung zu begleichen, können rechtliche Schritte eingeleitet werden. In manchen Ländern wird darüber nachgedacht, Personen die Internetnutzung zu untersagen, wenn sie es anhaltend dazu nutzen, um sich unerlaubterweise Zugang zu urheberrechtlich geschütztem Material zu verschaffen. Denke darüber hinaus daran, von anderen Menschen erstellte Arbeiten und Materialien wie Artikel oder Dissertationen ordnungsgemäß zu zitieren, wenn du sie verwendest. Wenn du dies nicht tust, wird dein Text oder Produkt als Plagiat eingestuft und das kann dir eine Menge Ärger einbringen.

Denke daran

- Du darfst lizenzfreie Software-Programme, die nicht urheberrechtlich geschützt sind, nutzen, verändern und verbreiten.
- Andere Software ist hingegen nur Shareware und darf deshalb nur für eine spezifische Probezeit kostenlos verwendet werden.
- Deine Privatsphäre und dein PC können durch Viren oder andere Schadsoftware (sog. „Malware“) beeinträchtigt werden. Es ist deshalb immer ratsam, Schutzsysteme wie Anti-Virus- und Anti-Dialer-Software sowie eine Firewall zu installieren und kontinuierlich zu aktualisieren.

Lies immer die Nutzungshinweise der Software-Programme, die du nutzt, um die unten beschriebenen Fehler zu vermeiden:

- Auf urheberrechtlich geschütztes Material wird in der Regel durch Standardformulierungen wie „Alle Rechte vorbehalten“ oder durch andere ähnliche Formulierungen hingewiesen. Auch wenn ein derartiger Hinweis nicht offensichtlich ist, ist es empfehlenswert, keine Risiken einzugehen.
- Filesharing-Programme, die du für das Teilen und Herunterladen von Dateien verwendest, bergen auch einige Risiken. Man muss über ein sehr tiefgehendes Verständnis solcher Programme verfügen, um sie ohne Sicherheitsrisiken nutzen zu können:



- » Beim Herunterladen kann es passieren, dass du etwas anderes herunterlädst, als das, was du ursprünglich vorhattest. Verschiedenartige Inhalte können hinter dem Titel eines Songs oder Videos stecken. In den schlimmsten Fällen kann die heruntergeladene Datei beispielsweise Bilder von Kindesmissbrauch enthalten. Lies in der Gebrauchsanleitung deines Programms nach, wie du gefälschte Dateien erkennen kannst, und verwende ausschließlich Quellen, die du für vertrauenswürdig hältst. Frag deine Freund/-innen, welche Quellen du nutzen kannst und welche du vermeiden solltest.
- » Bevor du eine heruntergeladene Datei öffnest, nutze ein Anti-Viren-Programm. Denn ein Risiko besteht darin, dass eine heruntergeladene Datei Viren und Spyware enthält, die Computern, persönlichen Daten und deiner Privatsphäre schaden können.
- » Erlaube niemandem Zugriff auf deine gesamte Festplatte. Überprüfe deine Konfigurationen, um sicherzustellen, dass du nur die Ordner geteilt hast, die du teilen wolltest, und denke daran, dass du dich durch das Verbreiten von urheberrechtlich geschützten Dateien strafbar machst.

Online-Handel

Du kannst Produkte im Internet oder mit einem Smartphone kaufen. Einkäufe werden mit einer Kreditkarte oder bei Smartphones über die Mobilfunkrechnung bezahlt. Es gibt online Bereiche, die sich ausschließlich dem Austausch und dem Erwerb aller möglichen Produkte zu sehr wettbewerbsfähigen Preisen widmen. Ein fundamentaler Unterschied zwischen Online-Handel und traditionellem Handel liegt darin, dass die Person auf der anderen Seite des Handels nur schwer zu identifizieren ist und das Betrugsrisiko hinter jeder Ecke lauern kann.

Eines der weitverbreitetsten Risiken ist „Phishing“. Dies passiert, wenn man auf gefälschte E-Mails, Spam, antwortet, die allem Anschein nach von einem seriösen Absender kommen, zum Beispiel von einer Bank oder Kreditkartengesellschaft. Der Nutzer wird gebeten, viele persönliche Informationen, z.B. Kontodaten, Passwörter oder sein Geburtsdatum, einzugeben, die dann missbraucht werden.



Eine weitere Erschwernis beim Online-Handel betrifft den Verkauf von Produkten oder Diensten, die in irgendeiner Form altersbeschränkt sind. In manchen Ländern ist es beispielsweise illegal, Alkohol oder Tabak an Minderjährige zu verkaufen. Auch Glücksspiel ist grundsätzlich nur ab einer bestimmten Altersgrenze zulässig. Im Online-Bereich kann es jedoch für Verkäufer sehr schwierig sein, das Alter der Person zu ermitteln, die ein Produkt erwerben oder den Zugang zu einem Internetdienst erhalten möchte. Viele Unternehmen verlangen nur, dass der Käufer ein Kästchen ankreuzt, um zu bestätigen, dass er das Mindestalter erreicht hat. Einzelne Unternehmen in einigen Ländern setzen neuerdings spezielle Systeme zur wirksamen Altersüberprüfung ein, die in den Einkaufsvorgang eingebunden sind. Dies ist zwar eine neue und bisher nur eingeschränkt genutzte Technik, aber

sie wird zunehmend eingesetzt. Wenn du altersbeschränkte Waren im Internet kaufst und dabei falsche Angaben zu deinem Alter machst, machst du dich möglicherweise strafbar – und der Verkäufer bzw. die Verkäuferin ebenso. Es könnte passieren, dass du die Waren zurückgeben musst und als vorbestraft giltst – mach das also nicht.



Es gibt eine Reihe von Strategien, die dir helfen können, die Risiken zu reduzieren und die praktischen Seiten des Online-Handels zu nutzen:

- Sei sehr vorsichtig bei der Auswahl der Websites, auf denen du Produkte kaufst und vergewissere dich, dass sie unbedenklich sind. Sammle so viele Informationen wie möglich über die entsprechende Website, z.B. Namen, Adresse, Telefonnummer und Hauptsitz des Unternehmens, Beschreibung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen und insbesondere, wie du vom Kaufvertrag zurücktreten kannst; informiere dich auch über die jeweiligen Datenschutzbedingungen und die Sicherheit von Zahlungen; und vergleiche Preise, indem du auch auf anderen Websites nach dem Produkt suchst.
- Prepaid-Kreditkarten oder aufladbare Karten verfügen über Ausgabenobergrenzen und können dazu beitragen, unangenehme Überraschungen zu vermeiden.
- Bevor du etwas im Internet kaufst, vergewissere dich, dass die Website ein sicheres Zahlungssystem für Transaktionen einsetzt, um beispielsweise „Sniffing“, d. h. die unerlaubte Erfassung von Daten während der Übertragung, zu vermeiden. Auch wenn viele Websites Systeme nutzen, die dem Abfangen von Daten entgegenwirken, ist es möglich, dass deine persönlichen Daten gestohlen werden, wenn jemand den Server der Firma hackt, auf dem deine Kreditkartendaten gespeichert wurden. Durch die Auswahl anderer Zahlungsverfahren kannst du einen möglichen Diebstahl deiner Kreditkartennummer verhindern.
- Wenn du eine unerwünschte E-Mail bekommst, in der dir ein unglaublicher Deal angeboten wird, ist es sehr wahrscheinlich, dass sie betrügerisch ist.
- Wenn etwas zu gut klingt, um wahr zu sein, ist es wahrscheinlich auch so. Vergiss es am besten gleich wieder!
- Wenn du ohne Kreditkarte über dein Mobiltelefon einkaufst, überprüfe, wie hoch die tatsächlichen Kosten des Angebots sind, wie die Vertragskonditionen lauten und wie man vom Kauf zurücktreten kann.

4. SCHLUSSFOLGERUNGEN

Wenn du diese Grundregeln beachtest, kannst du die meisten gefährlichen Situationen vermeiden, in die du im Internet geraten kannst. Wenn du unangenehme oder beunruhigende Begegnungen machst, sprich unbedingt mit jemandem, dem du vertraust. Denke daran, dass du das Recht auf Schutz hast ebenso wie die Pflicht, dich angemessen zu verhalten – offline und online.

QUELLEN ZUM WEITERLESEN UND ZUR INSPIRATION

UN-Kinderrechtskonvention
Kinderfreundliche Version – hinzugefügt für die deutschsprachige Fassung der Orientierungshilfen:
<https://www.unicef.de/blob/9364/a1bbed70474053cc61d1c64d4f82d604/d0006-kinderkonvention-pdf-data.pdf>

WSIS Ergebnisse
<http://www.itu.int/wsis>

WSIS+10 Ergebnispapier des Treffens hochrangiger Vertreter der UN-Generalversammlung
<http://www.itu.int/net/wsis/implementation/2014/forum/inc/doc/outcome/362828V2E.pdf>

Aktivitäten der ITU im Bereich Internetsicherheit
<http://www.itu.int/cybersecurity>

Kinder- und Jugendschutzinitiative (COP)
<http://www.itu.int/cop>

Stell dir deine Zukunft vor – eine Zukunftsvision [Imagine Your Future – a prediction of how the future will be]
<http://www.elon.edu/e-web/predictions/kidzone/yourfuture.xhtml#kids%27%20predictions>

Das Internet im Gesamtzusammenhang – Internetnutzer/-innen und Bevölkerungsstatistiken weltweit [The Internet Big Picture – World Internet Users and Population Stats]
<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Eine kindgerechte Welt – hinzugefügt für die deutschsprachige Fassung der Orientierungshilfen:
<https://www.unicef.de/informieren/aktuelles/blog/2012/welt-fuer-kinder/37044>

Umfragen: Was Jugendliche denken [What young people think]
<http://www.unicef.org/polls>

„Connect Safely“ ist an Eltern, Jugendliche, pädagogische Fachkräfte, Unterstützer und all jene gerichtet, die sich mit den Auswirkungen des sozialen Internets beschäftigen oder für sie interessieren
<http://www.connectsafely.org>

Dokument der Kinder und Jugendlichen vom Dritten Weltkongress gegen die kommerzielle sexuelle Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen
http://www.unicef.org/brazil/pt/br_IIIWC_En.pdf

Globale Online-Charter von Kindern und Jugendlichen [The Children and Young Persons Global Online Charter]
http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20101225012014/http://www.ceop.police.uk/Documents/iyac_charter_supp.pdf

Einige Ressourcen für Jugendlichen von „Childnet“
<http://www.childnet-int.org/young-people>

Informationen zur Sicherheit im Internet
<http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/index.htm>

ELTERN-VEREINBARUNG

Ich weiß, dass es für meine Kinder wunderbar sein kann, im Internet unterwegs zu sein. Ich weiß auch, dass ich meinen Beitrag dazu leisten muss, damit sie sich sicher im Internet bewegen. Ich verstehe, dass meine Kinder mir dabei helfen können und bin damit einverstanden, folgende Regeln einzuhalten:

1. Ich werde mich über die Internetdienste und Websites informieren, die mein Kind verwendet.
2. Ich werde angemessene Regeln und Vorschriften für die Computernutzung meiner Kinder aufstellen. Ich werde diese Regeln diskutieren und sie als Erinnerungstütze in der Nähe des Computers aufhängen.
3. Ich werde nicht überreagieren, wenn mein Kind mir von etwas „Schlimmem“ erzählt, was es im Internet gefunden oder gemacht hat.
4. Ich werde mich bemühen, die „Online-Freund/innen“ und Freundeslisten (Kontaktlisten/„Buddy lists“) meines Kindes anzusehen,

genauso wie ich mich bemühe, seine anderen Freund/-innen kennenzulernen.

5. Ich werde versuchen, die Internetnutzung meiner jüngeren Kinder streng zu beaufsichtigen, zum Beispiel dadurch, dass ihr Computer in einem Familienbereich aufgestellt wird.
6. Ich werde verdächtige und illegale Aktivitäten und Websites bei den entsprechenden Stellen melden.
7. Ich werde eine Liste von für Kinder empfohlenen Websites suchen oder selbst erstellen.
8. Ich werde häufig nachprüfen, wo meine Kinder im Internet genau waren und was sie gemacht haben.
9. Ich werde nach Möglichkeiten für das Filtern und Blockieren unangemessener Internetinhalte suchen.
10. Ich werde mit meinen Kindern über ihre Online-Recherchen und Online-Entdeckungen sprechen und Online-Abenteuer mit ihnen unternehmen, so oft ich kann.

Ich stimme den oben genannten Punkten zu.

Unterschrift des Elternteils/der Elternteile

Datum

Ich bin mir bewusst, dass meine Eltern zugestimmt haben, diese Regeln einzuhalten und ich stimme zu, meine Eltern zu unterstützen, wenn sie mit mir das Internet erkunden.

Unterschrift des Kindes

Datum

KIND-VEREINBARUNG

Ich weiß, dass es wunderbar sein kann, im Internet unterwegs zu sein. Ich weiß auch, dass es wichtig ist, mich an Regeln zu halten, die mir helfen, mich sicher im Netz zu bewegen. Ich bin mit folgenden Regeln einverstanden:

1. Wo immer möglich, werde ich einen sicheren und vernünftigen Nutzernamen für mich aussuchen, der keine persönlichen Informationen über meine Familie oder mich verbreitet.
2. Ich werde alle Passwörter für mich behalten.
3. Ich werde die verschiedenen Programme und Apps, die ich auf meinem Computer und im Internet nutze, mit meinen Eltern besprechen und mit ihnen über die Websites reden, die ich besuche. Bevor ich ein neues Programm herunterlade oder einer neuen Seite beitrete, werde ich zunächst meine Eltern fragen, ob sie damit einverstanden sind.
4. Wenn ich überlege, einem neuen Online-Dienst beizutreten, werde ich diejenigen meiden, die zu viele persönliche Informationen verlangen, und versuchen, diejenigen zu wählen, die sich mit wenigen Informationen begnügen.
5. Ich werde mich bemühen herauszufinden, welche persönlichen Informationen über mich von dem Dienst standardmäßig in meinem Profil veröffentlicht werden, und ich werde immer die strengsten Privatsphäre-Einstellungen wählen.
6. Ich werde keine persönlichen Informationen von mir oder meinen Eltern oder einem anderen Familienmitglied in irgendeiner Weise online teilen oder sie an Personen weitergeben, die ich online kennenlerne. Dies betrifft u.a. Namen, Adresse, Telefonnummer, Alter oder Name der Schule.
7. Ich werde andere so behandeln, wie ich selbst behandelt werden möchte.
8. Ich werde gute Umgangsformen pflegen, wenn ich online bin; dazu gehören eine angemessene Sprache und Respekt. Ich werde keinen Streit suchen oder bedrohliche oder gemeine Sprache benutzen.
9. Meine persönliche Sicherheit ist meine Priorität, denn ich weiß, dass es Personen gibt, die online vorgeben, jemand zu sein, der sie gar nicht sind.
10. Ich werde ehrlich mit meinen Eltern über Personen reden, die ich online treffe, und werde ihnen von diesen Personen erzählen, ohne dass sie immer nachfragen müssen. Ich werde keine E-Mails oder Instant Messages von Menschen beantworten, wenn es meine Eltern nicht erlaubt haben.
11. Wenn ich Dinge sehe oder lese, die schlimm, eklig oder gemein sind, werde ich mich abmelden und meinen Eltern davon erzählen, damit sie sicherstellen können, dass es nie wieder passiert.
12. Ich werde meinen Eltern erzählen, wenn ich Bilder oder Links zu unangemessenen Websites erhalte, E-Mails oder Instant Messages mit Schimpfwörtern bekomme oder in einem Chatroom bin, wo andere Schimpfwörter oder gemeine und hasserfüllte Sprache verwenden.
13. Ich werde ohne die Erlaubnis meiner Eltern nichts per Post an Personen schicken, die ich online kennengelernt habe. Wenn ich auf dem Postweg etwas von einer Person erhalte, die ich online kennengelernt habe, werde ich sofort mit meinen Eltern sprechen (denn das heißt, dass diese Person meine privaten Daten hat).
14. Ich werde nichts online tun, was mir ein unbehagliches Gefühl gibt, insbesondere wenn ich weiß, dass es etwas ist, das meine

Eltern nicht gutheißen oder billigen würden.

15. Ich werde keine Person, die ich online kennengelernt habe, ohne die Erlaubnis meiner Eltern anrufen, ihr einen Brief per Post schreiben oder sie ohne Begleitung eines Erwachsenen meines Vertrauens persönlich treffen.

16. Mir ist bewusst, dass meine Eltern die Oberaufsicht über meine

Online-Zeit haben und möglicherweise Software einsetzen werden, um im Blick zu behalten und vielleicht einzuschränken, welche Websites ich besuche. Sie machen das, weil sie mich lieben und mich schützen wollen.

17. Ich werde meinen Eltern mehr über das Internet beibringen, damit wir zusammen Spaß haben und coole, neue Dinge lernen können.

Ich stimme den oben genannten Punkten zu.

Unterschrift des Kindes

Datum

Ich verspreche, dass ich die Sicherheit meines Kindes online schützen werde, indem ich mich dafür einsetze, dass diese Regeln befolgt werden. Wenn mein Kind in gefährliche Situationen gerät und mir davon erzählt, werde ich jede Situation mit Reife und gesundem Menschenverstand behandeln, ohne jemandem die Schuld zu geben; ich werde jede Situation zusammen mit meinem Kind in Ruhe meistern, damit es in Zukunft sicherer im Netz unterwegs ist.

Unterschrift des Elternteils/der Elternteile

Datum

LITERATUR

- ¹ www.itu.int/cop
- ² <http://www.unicef.org/crc>
- ³ <http://www.itu.int/wsis/outcome/booklet.pdf>
- ⁴ <http://www.itu.int/net/wsis/implementation/2014/forum/inc/doc/outcome/362828V2E.pdf>
- ⁵ <http://unpan3.un.org/wsis10>
- ⁶ <https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300>
- ⁷ Weitere Einzelheiten s. Ergebnispapier des Treffens hochrangiger Vertreter der UN-Generalversammlung (WSIS+10), verfügbar unter: <http://www.itu.int/net/wsis/implementation/2014/forum/inc/doc/outcome/362828V2E.pdf>
- ⁸ http://www.ecpat.net/sites/default/files/ECPATWCIIIReport_FINAL.pdf
- ⁹ Die vollständige Jugenderklärung zur Abschaffung kommerzieller, sexueller Ausbeutung (Adolescent Declaration to End Sexual Exploitation) kann abgerufen unter: http://www.unicef.org/brazil/pt/br_IIWC_En.pdf
- ¹⁰ <http://content.usatoday.com/communities/technologylive/post/2011/03/study-80-percent-of-children-under-5-use-internet-weekly/1#.VKDrLOvNz8E> (Zugriff am 9. November 2015)
- ¹¹ <http://www.emarketer.com/Article/Most-US-Children-Use-Internet-Least-Daily/1010789#sthash.bZFoyZx.dpuf> (Zugriff am 25. November 2015)
- ¹² Pew Research Center, Teens, Social Media & Technology Overview 2015 [Teenager, Soziale Medien und IKT – ein Überblick 2015], verfügbar unter: <http://www.pewinternet.org/2015/04/09/teens-social-media-technology-2015> (Zugriff am 9. November 2015)
- ¹³ <http://www.businessinsider.com/south-korea-online-gaming-addiction-rehab-centers-2015-3?IR=T> (Zugriff am 10. November 2015)
- ¹⁴ Holloway, D., Green, L. and Livingstone, S. Zero to eight. Young children and their Internet use [Null bis acht. Junge Kinder und ihre Internet-Nutzung]. 2013. LSE, London: EU Kids Online. Available at: http://eprints.lse.ac.uk/52630/1/Zero_to_eight.pdf (Zugriff am 2. November 2015)
- ¹⁵ Mascheroni, G. and Ólafsson, K. Net Children Go Mobile: risks and opportunities [Netz-Kinder werden mobil: Risiken und Chancen der Smartphone- und Tabletnutzung]. Zweite Auflage 2014. Milano: Educatt. Verfügbar unter: <http://netchildrengomobile.eu/reports>
- ¹⁶ Press Release, Telecom Regulatory Authority of India, 2015, verfügbar unter: <http://www.trai.gov.in/WriteReadData/WhatsNew/Documents/PR-No=47.pdf> (Zugriff am 2. November 2015)
- ¹⁷ http://www.itu.int/net/pressoffice/press_releases/2015/17.aspx#.VjgW7OvNz8E (Zugriff am 2. November 2015)
- ¹⁸ <https://mobiforge.com/research-analysis/global-mobile-statistics-2014-part-a-mobile-subscribers-handset-market-share-mobile-operators> (Zugriff am 2. November 2015)
- ¹⁹ Economic Commission for Latin America and the Caribbean (ECLAC), The new digital revolution: from the consumer Internet to the industrial Internet [Die neue digitale Revolution: Vom Verbraucher-Internet zum industriellen Internet], 2015.
- ²⁰ <https://kids.ownfone.com.au/children-and-cell-phones-statistics#.VldJvTtkhY> (Zugriff am 26. November 2015)
- ²¹ Ofcom Report on Internet safety measures, Strategies of parental protection for children online [Ofcom-Bericht über Maßnahmen zur Internetsicherheit, elterliche Schutzstrategien für Kinder im Netz], 2014, verfügbar unter: <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/internet/internet-safety-measures.pdf> (Zugriff am 26. November 2015)
- ²² ICT Kids Online Brazil 2014, verfügbar unter: <http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-kids-online-2013.pdf> (Zugriff am 10. November 2015)
- ²³ Stald, G., Green, L., Barbovski, M., Haddon, L., Mascheroni, G., Ságvári, B., Scifo, B. and Tsalki, L. Online on the mobile: Internet use on smartphones and associated risks among youth in Europe [Online mit dem Handy: Internetnutzung mit Smartphones und damit assoziierte Risiken für Jugendliche in Europa]. EU Kids Online 2014. Verfügbar unter: <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20III/Reports/MobileReport.pdf> (Zugriff am 13. November 2015)
- ²⁴ Ofcom Report on Internet safety measures, Strategies of parental protection for children online [Ofcom-Bericht über Maßnahmen zur Internetsicherheit, elterliche Schutzstrategien für Kinder im Netz], 2014, verfügbar unter: https://www.ofcom.gov.uk/_data/assets/pdf_file/0019/27190/Internet-safety-measures-first-report.pdf (Zugriff am 25. November 2015)
- ²⁵ ICT Kids Online Brazil 2014, verfügbar unter: <http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-kids-online-2013.pdf> (Zugriff am 25. November 2015)
- ²⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page
- ²⁷ Mascheroni, G. and Ólafsson, K. Net Children Go Mobile: risks and opportunities [Netz-Kinder werden mobil: Risiken und Chancen der Smartphone- und Tabletnutzung]. Zweite Auflage 2014. Milano: Educatt. Verfügbar unter: <http://netchildrengomobile.eu/reports> (Zugriff am 22. Juni 2017)
- ²⁸ ICT Kids Online Brazil 2014, Available at <http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-kids-online-2013.pdf> (Zugriff am 10. November 2015)
- ²⁹ Mascheroni, G. and Ólafsson, K. Net Children Go Mobile: risks and opportunities [Netz-Kinder werden mobil: Risiken und Chancen der Smartphone- und Tabletnutzung]. Zweite Auflage 2014. Milano: Educatt. Verfügbar unter: <http://netchildrengomobile.eu/reports> (Zugriff am 22.06.2017)
- ³⁰ <https://www.youtube.com>
- ³¹ <http://www.kzero.co.uk/blog/young-childrens-play-in-online-virtual-worlds/> (Zugriff am 3. November 2015)
- ³² Burke, A., Children's Construction of Identity in Virtual Play Worlds – A Classroom Perspective [Kindliche Identitätsbildung in virtuellen Spielwelten – eine Perspektive aus dem Klassenzimmer], 2013, Memorial University, verfügbar über: <http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/langandlit/article/viewFile/19779/15290> (Zugriff am 3. November 2015)
- ³³ <http://www.kzero.co.uk/blog/category/universe-graph> (Zugriff am 3. November 2015)
- ³⁴ <http://www.kzero.co.uk/blog/category/kidstween-worlds> (Zugriff am 3. November 2015)
- ³⁵ Avatars in video games are essentially the player's physical representation in the game world [Avatare in Videospielen sind im Wesentlichen die körperliche Darstellung des Spielenden in der Spielwelt]. [http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(computing\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(computing))
- ³⁶ Habbo's Second Global Youth Survey [Habbo's zweite globale Jugendbefragung] 2008
- ³⁷ Pew Research Center 2013. Teens, Social Media, and Privacy [Teenager, soziale Medien und Privatsphäre]. Verfügbar unter: <http://www.pewinternet.org/2013/05/21/teens-social-media-and-privacy> (Zugriff am 9. November 2015)

- ³⁸ <http://www.greatschools.net/cgi-bin/showarticle/3120> (Zugriff am 26. November 2015)
- ³⁹ <http://www.apa.org/news/press/releases/2013/11/video-games.aspx> (Zugriff am 10. November 2015)
- ⁴⁰ Ofcom Report on Internet safety measures, Strategies of parental protection for children online [Ofcom-Bericht über Maßnahmen zur Internetsicherheit, elterliche Schutzstrategien für Kinder im Netz], 2014, verfügbar unter: <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/internet/internet-safety-measures.pdf> (Zugriff am 25. November 2015)
- ⁴¹ Cox 2014 Teen Internet Safety Survey [Teenager-Befragung zur Internetsicherheit]. Verfügbar unter: <http://www.cox.com/wcm/en/aboutus/datasheet/takecharge/tween-internet-safety-survey.pdf> (Zugriff am 26. November 2015)
- ⁴² The Integration Centre. Online Gaming and Youth Cultural Perceptions [Online-Gaming und kulturelle Wahrnehmungen von Jugendlichen].
- ⁴³ Adaptiert <http://www.msnbc.msn.com/id/17175353> (Zugriff am 10. November 2015)
- ⁴⁴ <http://treeofsaviorgame.com/general/313/understand-game-addiction-law-in-south-korea-in-5-minutes> (Zugriff am 10. November 2015)
- ⁴⁵ <https://www.getsafeonline.org/safeguarding-children/gaming> (Zugriff am 10. November 2015)
- ⁴⁶ <https://www.getsafeonline.org/safeguarding-children/gaming> (Zugriff am 10. November 2015)
- ⁴⁷ <http://www.insidemarketing.it/privacy-e-minori-il-50-di-siti-web-e-app-condivide-i-dati-di-bambini-con-terze-parti> (Zugriff am 25. November 2015) <http://www.digizen.org>
- ⁴⁸ <http://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>
- ⁴⁹ Zum Beispiel: CHI, verfügbar unter: www.childhelplineinternational.org
- ⁵⁰ So you got naked online [Du warst also nackt im Internet]. Verfügbar unter: http://www.education.vic.gov.au/Documents/about/programs/bullystoppers/So_You_Got_Naked_Online_Information_Booklet_Nov_2013.pdf (Zugriff am 22. Juni 2017)
- ⁵¹ <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/news-features-and-safety-tips/Pages/Talking-to-kids-and-Teens-about-social-media-and-sexting.aspx> (Zugriff am 3. November 2015)
- ⁵² <http://www.nspcc.org.uk/preventing-abuse/keeping-children-safe/sexting> (Zugriff am 3. November 2015)
- ⁵³ <http://www.nspcc.org.uk/preventing-abuse/keeping-children-safe/sexting> (Zugriff am 3. November 2015)
- ⁵⁴ <https://www.iwf.org.uk/resources/iwfresearch> (Zugriff am 10. November 2015)
- ⁵⁵ Adaptiert von <https://esafety.gov.au/esafety-information/esafety-issues/sexting> (Zugriff am 10. November 2015)
- ⁵⁶ http://www.thinkuknow.co.uk/14_plus/help/Contact-social-sites (Zugriff am 3. November 2015)
- ⁵⁷ Cox 2014. Teen Internet Safety Survey [Teenager-Befragung zur Internetsicherheit]. Verfügbar unter: <http://www.cox.com/wcm/en/aboutus/datasheet/takecharge/tween-internet-safety-survey.pdf> (Zugriff am 26. November 2015)
- ⁵⁸ INSAFE and INHOPE helpline data, verfügbar unter: <http://helplines.betterinternetforkids.eu> (Zugriff am 26. November 2015)
- ⁵⁹ European Schoolnet, Bullying in Schools, A summary of research and anti-bullying initiatives [Mobbing in Schulen. Eine Zusammenfassung von Forschungsergebnissen und Anti-Mobbing-Initiativen], 2015.