

## **Wege zur Förderung der Medienkompetenz bei Kindern und Jugendliche**

### **Anhörung im Landtag am 23.11.2006**

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich freue mich, Ihnen aus polizeilicher Sicht Ausführungen zu diesem aktuellen und wichtigen Thema machen zu können.

Ich möchte Ihnen die Gefahren/Erscheinungsformen aus unserer Sicht darstellen.

In einem zweiten Schritt vorstellen, was wir in repressiver und präventiver Sicht tun.

Am Schluss will ich auf weitere Handlungsempfehlungen eingehen.

#### **1. Gefahren und problematische Erscheinungsformen aus polizeilicher Sicht:**

##### **Computerspiele**

Das ist kein neues Thema, Computerspiele gab es schon vor 10 Jahren. Aber die Spiele/Handlungen werden immer realitätsnaher (Filmniveau) und auch brutaler. Gewalt spielt eine dominierende Rolle bei den jährlich rund 2.000 neu auf den Markt kommenden Spielen. Es geht nicht nur um das Töten möglichst vieler Menschen, in vielen sog.“Ego-Shooter-Spielen“ muss es möglichst grausam zugehen (Einsatz von Kettensägen, Flammenwerfern, “langsames Sterben“ usw.).

Altersbeschränkungen sind einerseits wichtig, aber oft sind ab 18 Jahre freigegebene Spiele für Jüngere besonders attraktiv.

Nach einer aktuellen Studie des KFN (Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen) spielen 50% der 10jährigen Kinder gelegentlich Spiele, die erst ab 16 oder 18 Jahre zugelassen sind. Jugendliche, die oft Ego-Shooter-Spiele spielen gaben zu 98,7% an, schon einmal ein Spiel ab 16 oder 18 Jahren gespielt zu haben.

Eltern sind häufig sehr tolerant im Hinblick auf solche Altersbeschränkungen bzw. sind sich der Gefahren nicht bewusst.

##### **Jugendgefährdende Inhalte im Internet**

Kinder und Jugendliche haben immer häufiger (ungehinderten) Zugang zum Internet. Laut der Studie des KFN steht in jedem 3. Jugendzimmer (34,8%) ein Internetangebot zur Verfügung. Auch hier werden die Angebote immer größer. Vor allem pornografische und gewalthaltige Bilder und Filmsequenzen spielen eine Rolle. Daneben nehmen rechtsextremistische Seiten zu, im Internet kann Rauschgift gekauft werden, man kann Anleitungen zum Bomben basteln finden, auch Selbstmordforen u.ä. haben einen immer größeren Zulauf.

Entsprechende Software und Filter helfen nur bedingt, das Problem ist auch hier, dass Eltern und Erziehungsberechtigte den Kindern und Jugendlichen alles erlauben – die Gefahren oft

nicht kennen oder kein Interesse bzw. keine Zeit haben, sich mit den Kindern darüber auseinander zu setzen.

### **Verbreiten heimlicher, privater, intimer Aufnahmen**

Eine enorm starke Zunahme solcher Aufnahmen ist durch die neue Handygeneration erfolgt. Heimlich aufgenommene Aufnahmen in Umkleieräumen oder Toiletten (von Lehrern oder Mitschülern) werden über das Handy gestreut oder ins Internet eingestellt. Der Unterricht wird heimlich aufgenommen, auch polizeiliche Vernehmungen wurden schon heimlich aufgezeichnet. Immer häufiger werden intime Aufnahmen nach Streit oder Trennung veröffentlicht.

Besonders schlimm für die Opfer ist dabei, dass solche Aufnahmen, die ins Internet eingestellt wurden, kaum mehr zu entfernen sind.

Da 92% der 12-19jährigen Kinder und Jugendliche ein eigenes Handy haben – mit Fotofunktion – werden solche Erscheinungsformen weiter zunehmen – es gibt kaum noch Situationen, die man nicht filmen und verbreiten kann.

Entsprechende Handlungen sind nach § 201 a StGB – Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen – strafbar.

### **„Snuff-Videos“**

Die Verbreitung sog. „snuff Videos“ ist ein Phänomen, das seit 1-2 Jahren (auch das hängt mit den neuen Handy zusammen) Schlagzeilen macht. Diese gewaltverherrlichenden Fotos und Filmsequenzen sind oft schon viele Jahre im Internet. Mit den Handys könne sie drahtlos übertragen und damit gut verbreitet werden – und das spricht sich herum.

Es sind oft äußerst grausame Inhalte, Folterungen, Tötungen (z.B. Kehle durchschneiden, Menschen vierteilen u.a.). Auch hier gibt es von der Vorstellungskraft her keine Grenzen.

Diese Videos befinden sich auf ausländischen Servern (Holland, USA) und sind dort durch die Meinungsfreiheit geschützt.

Das Versenden solcher „snuff Videos“ ist gem. § 131 StGB (Verbreitung grausamer oder sonst unmenschlicher Gewalthandlungen...) strafbar und es gibt auch in Baden-Württemberg zwischenzeitlich einige Strafverfahren. Allerdings ist dabei zu betonen, dass es kein primäres Ziel der Polizei ist, Jugendliche in diesem Bereich zu kriminalisieren – im Vordergrund unserer Bemühungen stehen Sensibilisierungsmaßnahmen.

Nach einer Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest von 2006 (JIM-Studie) ist 88% der Jungen und 84% der Mädchen (von 12-19 Jahren) dieses Phänomen bekannt. 7% waren selbst schon Empfänger solcher Videos.

Aus polizeilicher Sicht ist das ein Thema an allen weiterführenden Schulen, schwerpunktmäßig an Hauptschulen.

Allerdings ist dabei zu berücksichtigen, dass erfahrungsgemäß immer nur ein kleiner Prozentteil der Schüler hier auffällt.

Die meisten schauen sich diese Inhalte nicht an.

Zu den Wirkungen solcher gewalthaltiger Computerspiele oder „snuff Videos“ gibt es eine ganze Reihe von Untersuchungen.

Das MFSFJ hat in der Studie „Medien und Gewalt“ die vielsagende Aussage getroffen, dass „manche Formen von Mediengewalt unter manchen Bedingungen negative Folgen nach sich ziehen können“

Besonders gefährdet sind jüngere, männliche Vielseher, in Familien mit hohem Fernseh(Gewalt)konsum, die in ihrem Umfeld (Familie) häufig Gewalt erleben.

Die aktuelle Studie des KFN bestätigt diese Zusammenhänge. Danach haben häufige Kampfspieler ein hohes Risiko, zum Gewalttäter und insbesondere zum Mehrfachgewalttäter zu werden.

Der aktuelle Amoklauf in Emsdetten spricht für diese These.

### **„Happy slapping“**

Fast noch schlimmer als das Verbreiten oder der Konsum von „snuff Videos“ sind sog. „happy slapping“ Videos.

Dabei werden Gewalthandlungen per Handy aufgezeichnet und verbreitet bzw. ins Internet eingestellt.

Harmlosere Formen sind das zufällige Aufnahmen von Gewalttaten oder gestellte Handlungen.

Besonders verwerflich sind aber die immer häufigeren absichtlichen Körperverletzungen und Schikanen zum Zwecke des Aufnehmens und Verbreitens. Auch hier gibt es in BW schon einige Ermittlungsverfahren.

Besonders erniedrigend ist dies auch hier für die Opfer solcher Handlungen – sie werden durch das Verbreiten oft zusätzlich zum Gespött anderer.

Nach der JIM Studie haben 17% der Handybesitzer schon einmal mitbekommen, wie eine Prügelei mit dem Handy gefilmt wurde.

Laut der Studie des KFN wird zwischenzeitlich jede 10. Gewalthandlung mit dem Handy gefilmt.

### **Chatten**

Beim Thema Chatten sind insbesondere junge Mädchen gefährdet.

Über die Hälfte aller Jugendlichen besucht mehr oder weniger regelmäßig Chat-Räume. Befragungen belegen, dass in der Mehrzahl der Chats problematische und sogar gefährliche Kontakte an der Tagesordnung sind.

Laut einer Online Befragung durch „Blinde Kuh“ berichten 160 von 200 Kindern von sexuellen Belästigungen.

Die größte Problematik sind sexuelle Übergriffe bis hin zu sexuellem Missbrauch im Chat. Man kann solche Kontaktabhandlung gut testen und hat dies gerade im Rahmen von Studien häufig gemacht. Es dauert meist keine halbe Stunde bis es zu problematischen Kontaktversuchen kommt.

Natürlich gibt es auch hier relativ sichere Chatangebote – aber auch hier gilt, dass sich Eltern darum kümmern und ihre Kinder bzw. Töchter über die Gefahren, Verhaltenshinweise und guten Angebote aufklären müssen.

Auch in Baden-Württemberg gab es Vorfälle, wo nach einer Kontaktabhandlung über Chatkontakte tatsächliche Treffen mit sexuellen Übergriffen stattgefunden haben.

## Kinderpornografie

Ein riesiger, immer weiter wachsender weltweiter Markt

Die kindlichen Opfer werden immer jünger – es sind immer häufiger Babys, die Handlungen immer brutaler.

Von besonderer Relevanz sind dabei sog. Tauschbörsen. Problematisch hierbei ist wiederum, dass gerade diese Börsen auch von Jugendlichen genutzt werden.

Beim LKA haben wir seit Januar 2005 eine Einheit „Anlassunabhängige Internetrecherche (AIR)“, eingerichtet. Diese 5 Beamten kümmern sich zum größten Teil um den Bereich der Kinderpornografie.

Sie gehen im Internet Streife um gezielt strafbare Handlungen aufzudecken

Seit Januar 2005 wurden in Deutschland über tausend Ermittlungsverfahren eingeleitet, Beispiel:

OP Trinity, Januar 2006

2.375 Fallabgaben in 81 Länder

383 Ermittlungsverfahren gegen deutsche Tatverdächtige

Probleme bereiten zum einen die fehlende gesetzliche Regelung zur Speicherung der Verbindungsdaten (Stichwort flatrate). Man ist darauf angewiesen, diese Daten trotzdem zu erhalten.

Auch die zunehmenden Anonymisierungsdienste erschweren diese Arbeit.

## 2. Was tun wir in präventiver und repressiver Sicht ?

Im Jahre 2003 wurde im Auftrag der IMK eine bundesweite **Arbeitsgruppe „Gefahren des Internets für Kinder und Jugendliche“** eingerichtet, in der Vertreter des Deutschen Forums für Kriminalprävention (DFK), der AG Kripo und von ProPK (Programm polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes) mitwirkten.

Die IMK, KMK und JMK beauftragten in der Folge das DFK und ProPK „...gemeinsam zielgruppenspezifische Präventionsinitiativen zu ergreifen, um die Zielgruppen Eltern, Erzieher, Lehrer, Kinder und Jugendliche über die Möglichkeiten, aber auch potenziellen Gefahren aufzuklären und einen sicherheitsbewussten Umgang mit dem Internet zu sensibilisieren.“

Zwischenzeitlich wurden zahlreiche parallele Initiativen ergriffen, u.a.

1. Einrichtung einer Arbeitsgruppe aus Vertretern von IMK, JMK und KMK mit dem Ziel einer Gesamtvernetzung bereits durchgeführter Präventions- und Jugendschutzmaßnahmen. Der Deutsche Bildungsserver soll dabei als zentrale Plattform dienen. Es soll ein zentrales Schulungsportal für Multiplikatoren und Fachkräfte eingerichtet werden.

2. Im Rahmen einer gemeinsamen Kampagne mit T-Online wurde ein Elternportal zur Förderung der Medienkompetenz eingerichtet.

3. Im Rahmen einer Kampagne mit klicksafe.de und Schulen ans Netz wurde ein bundesweites Schulungsprogramm für Lehrkräfte entwickelt, entsprechende Multiplikatorenschulungen laufen.

Gespräche und Kooperation mit Providern laufen ebenfalls.

(Bild) Hier das auf der Seite von t-online eingerichtete Elternportal. Die thematischen Inhalte wurden durch die polizeiliche Kriminalprävention zur Verfügung gestellt. Ein Baustein dabei ist auch ein Elternquiz. Durch diese zusätzliche interaktive Form wollen wir weiteres Interesse für dieses Thema wecken.

Um die Eltern bei der Vermittlung und in ihrer Medienkompetenz zu unterstützen, wurde durch ProPK im Frühjahr 2005 die **Broschüre „Klicks-Momente“** herausgegeben. Die Broschüre gibt einen Überblick über alle wichtigen Medien, geht auf wesentliche Fragen der Mediennutzung durch Kinder und Jugendliche ein und unterstützt Eltern bei der Medienerziehung ihrer Kinder.

2006 wurde zum aktuellen **Thema „Gewaltvideos“** ein **Infoblatt für Eltern und Lehrer** herausgegeben.

Da in heutigen Computerspielen das Thema Gewalt eine dominierende Rolle spielt, wurde – um diesem Trend entgegen zu wirken wurde – im Jahre 2006 durch das ProPK das **Computerspiel „Luka“** herausgegeben. In dem professionellen und mit Unterstützung von Medienpädagogen erarbeiteten Spiel zum Thema Gewaltprävention geht es darum, Konflikte friedlich und ohne Gewalt zu lösen. Das richtet sich an Kinder im Grundschulalter und wird bundesweit kostenlos angeboten, es kann auch über das Internet herunter geladen werden.

Um Kinder und Jugendliche zeitgemäß und altersgerecht zu erreichen wurde durch das LKA Baden-Württemberg ein in dieser Form einmaliges Internetangebot für diese Zielgruppe erarbeitet. Auch hier finden Kinder und Jugendliche Informationen zu den Themen Internet und Handy. **www.time4teen.de** wurde 2006 in das bundesweite Angebot des ProPK überführt.

Im Sommer 2004 startete ProPK eine **bundesweite Aufklärungs- und Sensibilisierungskampagne zum Thema Kinderpornografie im Internet**, an der sich als Partner neben der Freiwilligen Selbstkontrolle der Multimediadienstanbieter insbesondere namhafte Internet Provider wie AOL, Arcor, T-Online und Microsoft Network beteiligten. Die Initiative klärt über das Phänomen auf und gibt wichtige Vorbeugungstipps und Verhaltenshinweise. Ferner kann online Anzeige bei den zuständigen LKÄ erstattet werden., Die beim LKA eingerichtete **anlassunabhängige Internetrecherche** habe ich schon erwähnt.

Auch in unserer regelmäßig erscheinenden Ausgabe der **Zeitschrift „KKP aktuell“** wurde das Thema Medienkompetenz als Schwerpunktthema behandelt.

Eine im Jahre 2006 durch die IMK eingerichtete **Projektgruppe „Verbreiten Gewalt verherrlichender Computerspiele“** hatte den Auftrag, die rechtlichen und technischen Möglichkeiten für Sicherheitsbehörden zur Unterbindung zu prüfen.

Die Projektgruppe sieht weniger einen gesetzgeberischen Korrekturbedarf sondern vielmehr Optimierungsmöglichkeiten in der praktischen Umsetzung der Bestimmungen.

Vorgeschlagen werden u.a. eine verstärkte Nutzung der bereits bestehenden Möglichkeiten zur Anregung einer Indizierung von jugendgefährdenden Spielen, eine Erhöhung der Kontrolldichte (z.B. im Rahmen anlassunabhängiger Internetrecherchen) sowie eine Sensibilisierung in Schulen, in der Fortbildung von Lehrern, Eltern und pädagogischen Fachkräften.

Im Rahmen einer **Kooperation von ProPK und KFN** werden aktuell (am 21./22.11.2006 fand in Böblingen ein gemeinsamer Workshop statt) die Untersuchungsergebnisse (insbes. die Wirkungszusammenhänge) der KFN Studie „Gewalterfahrungen, Schulabsentismus und Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen“ analysiert. Die Ergebnisse sollen durch ein gemeinsames Medium und zielgruppenspezifischen Begleitmaterialien an die jeweiligen Zielgruppen herangetragen werden.

In der Polizei in Baden-Württemberg wurden seit dem Jahre 2000 sukzessive **Beamte zur Sicherung und Auswertung digitaler Spuren** ausgebildet. Aktuell werden über 100 besonders qualifizierte und von anderen Aufgaben weitgehend freigestellte Spezialisten eingesetzt. Im Koalitionsvertrag wurde festgeschrieben, weitere 100 Polizeibeamte dafür auszubilden.

### **3. (Weitere) Handlungsempfehlungen aus polizeilicher Sicht:**

- Verstärkte Aufklärung der Zielgruppen Eltern, Kinder/Jugendliche, Lehrer, um deren Medienkompetenz zu steigern
- Begleitende gezielte Öffentlichkeitsarbeit
- Weitere Qualifizierung von Polizeibeamten zur Beweissicherung und zur Verbesserung der Beratungskompetenz der in der Prävention tätigen Polizeibeamtinnen und Polizeibeamten
- Innovationspartnerschaften aus Wirtschaft, Medien, Providern, Forschung und Polizei, die parallel zur Entwicklung neuer Techniken die Missbrauchsgefahren analysieren und Schutzmechanismen erarbeiten
- Aufklärung der Anbieter über Missbrauchsmöglichkeiten mit dem Ziel der Sensibilisierung und Förderung der Kooperationsbereitschaft
- Einhaltung von Jugendschutzstandards der Diensteanbieter
- Prüfung der Wirksamkeit des Konzepts der regulierten Selbstkontrolle
- Verschärfung der Kriterien der Alterseinstufung bei Computerspielen
- Häufigerer Gebrauch der Indizierung bzw. Verbot sog. Killerspiele
- Stärkere Kontrolle der Internetinhalte (bei Computerspielen)
- Erhöhung der Kontrolldichte hinsichtlich Trägermedien
- Verstärkung der anlassunabhängigen Internetrecherchen
- Therapiekonzepte für Spielsüchtige
- Intensivierung der Zusammenarbeit mit fremdsprachigen Medien
- Mindestspeicherfrist der Verbindungsdaten von 12 Monaten
- Vorratsspeicherung von Verbindungsdaten bei Anonymisierungsservern
- Identifizierungspflicht von E-Mail-Nutzern