

Jugend, Gewalt und Internet: Risiken der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen

Wiederer, Ralf

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

GESIS - Leibniz-Institut für Sozialwissenschaften

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wiederer, R. (2003). Jugend, Gewalt und Internet: Risiken der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen. *Sozialwissenschaften und Berufspraxis*, 26(2), 181-197. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-38059>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Jugend, Gewalt und Internet – Risiken der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen

Ralf Wiederer

1 Jugendgefährdende Inhalte im Netz

Das Phänomen „Jugendgewalt“ (und Medien bzw. Internet) garantiert öffentliche Aufmerksamkeit und wurde von unterschiedlichen Interessengruppen häufig für deren Zwecke instrumentalisiert (Fuchs et al. 1999, S. 21). Die thematische Verbindung von Jugend und Gewalt – gleichgültig ob Täter oder Opfer – gehört zum Standard massenmedialer Berichterstattung. Eine Studie der Organisation „Children Now“ zeigte für die USA, dass Kinder nur in 10% aller Nachrichten thematisiert werden, obwohl sie ein Viertel der amerikanischen Bevölkerung ausmachen; wenn über Kinder berichtet wurde, dann in 45% der Fälle in Verbindung mit einem Verbrechen. 84% dieser Verbrechen waren Gewaltverbrechen; in zwei Drittel dieser Fälle waren die Kinder Opfer von Gewalt (ICCVOS 2002, S. 7). Die Massenmedien sind nicht nur Vermittler gesellschaftlicher „Wissensbestände“, sie sind dabei zumeist auch Hauptverdächtiger bei der Frage nach den Ursachen der scheinbar zunehmenden Gewalt. Da machen die neuen Medien keine Ausnahme – es wird befürchtet, dass die Nutzung des Internet aufgrund seiner weitgehenden Anonymität und Interaktivität bei eingeschränkter sozialer Kontrolle bzw. geringer strafrechtlicher Sanktionswahrscheinlichkeit diesbezüglich einen nicht zu unterschätzenden Risikofaktor darstellt. Darüber hinaus bringt das Internet aber auch neue Deliktformen mit sich und bietet selbst einen effektiven kommunikativen Handlungsrahmen für konventionelle Delikte (Wall 2001, S. 3).

Der Unterschied des Internets zu Video und TV ist v.a. darin zu sehen, dass Inhalte im Internet konkret gesucht werden müssen. Darüber hinaus dürfte die subjektiv perzipierte Anonymität des Netzes zu einer Senkung von Hemmschwellen beitragen: Man kann sich in geschützter Atmosphäre Dinge ansehen, nach denen man in keiner Videothek fragen würde. Hier ist ein verändertes Verhältnis von Privatheit und Öffentlichkeit zu beobachten. Die direkte soziale Kontrolle fällt weitgehend weg. Oft „werden“ Jugendliche offenbar auch von der Pornographie „gefunden“. Einer Studie der Softwarefirma „Envisional“ zufolge werden Kinder und Jugendliche häufig ungewollt mit Pornographie konfrontiert, weil die Verwendung einiger Suchbegriffe

(toys, pets etc.) in gebräuchlichen Suchmaschinen solche zu Tage fördert, einige unauffällige Internetadressen solches Material anbieten („Stealth Sites“, wie whitehouse.com) oder kinderspezifische Markennamen (Barbie, Pokemon) zur Tarnung solcher Inhalte gebraucht werden (Rice-Hughes 2001). Darüber hinaus wird vermehrt auf Spam-mails sexuellen Inhalts hingewiesen, die dem Nutzer allerdings meist dann zugehen, wenn er sich bereits vorher auf entsprechenden websites bewegt hat. Einer Studie der Kaiser Family Foundation zufolge kamen 70% der 15- bis 17jährigen ungewollt mit Pornographie in Kontakt, 23% sehr oder ziemlich häufig (KFF 2001). Der NCMEC Online Victimization Report stellt fest, dass etwa ein Viertel aller amerikanischen Jugendlichen zwischen 10 und 17 Jahren, die das Internet regelmäßig nutzen, ungewollt pornographischen Darstellungen im Internet ausgesetzt waren (NCMEC 2000, S. IX).

Wirklich illegales Material zu finden, erweist sich als schwierig: „Um im Internet auf strafbare Inhalte zu treffen, ist daher eine akribische Suche erforderlich, bei der Suchmaschinen oft nicht weiterhelfen. Erfahrungsberichte zeigen, dass auch bei aufwendiger Suche nach solchen Inhalten die Ausbeute äußerst spärlich ausfällt.“ (Brehmer 2001, S. 59f). Hat man allerdings erste Kontakte geknüpft, können sich die Kreise sehr schnell erweitern: „Sind einige relevante Treffer gefunden, so gibt es auch keine Schwierigkeit sich mittels der auf diesen Seiten vorhandenen Links zu weiteren ähnlichen Seiten zu bewegen, zumal sich viele dieser Seiten zu thematisch-orientierten ‚Ringern‘ zusammengeschlossen haben.“ (Nagenborg 1998, S. 10) Viele kriminelle Gruppen im Netz haben natürlich ein Interesse daran, ihre Handlungen zu tarnen und zu verbergen.

Im Internet existieren offene und verdeckte Arten der Kommunikation, abhängig vom Zweck der Interaktion. In Bezug auf den Jugendschutz im Netz interessieren natürlich vor allem die offenen Varianten, allerdings darf auch verdeckte Kommunikation, v.a. mit Blick auf die Viktimisierungswahrscheinlichkeit Jugendlicher, nicht aus dem Blick verloren werden. Die „Virtualität“ hat meist eine reale Basis: Bilder von Kindesmissbrauch zeigen eben missbrauchte Kinder.

1.1 Kinderpornographie

„Es kursieren international hunderttausende kinderpornographischer Abbildungen im Internet, viele davon sind allerdings schon Jahrzehnte alt. Das Internet hat diese Form der Kriminalität nicht erst geschaffen. Aber es hat durch seine internationalen und vor allem anonymen Verbreitungsmöglichkeiten dem Phänomen eine neue Dimension gegeben. [...] Es handelt sich [...] um einen kriminellen Wirtschaftszweig mit einem hochentwickelten internationalen Organisationsgrad.“ (Groebel 2001, S. 10)

Um dieser Entwicklung entgegen wirken zu können, wurden Sondereinheiten gebildet, die das Netz auf strafbare Inhalte hin durchsuchen. „Im Jahr 1997 ermittelten die deutschen Strafverfolgungsbehörden 2.068 Delikte; 87,5% davon aus dem Bereich der Kinderpornographie. Im Jahr 1999 erhielt das BKA 500 Hinweise auf Straftaten im Internet. Die anlassunabhängigen Recherchen führten zu 701 weiteren Verdachts-

fällen. Erschwert wird die Verfolgung dieser Delikte durch die international unterschiedlichen strafrechtlichen Schutzkonzeptionen, wobei folgende Rechtsgüter betroffen sind, die weltweit verschieden gewertet werden: Der Schutz Jugendlicher gegen ihren Missbrauch als „Darsteller“, ihr Schutz vor schädlichen Einwirkungen, der Schutz von Erwachsenen gegen ungewollte Konfrontation und ein allgemeiner Schutz der öffentlichen Moral. Während sich bei den ersten beiden Aspekten noch am ehesten ein internationaler (Mindest-)Konsens finden lässt, sind die Differenzen beim Konfrontationsschutz und dem Schutz der öffentlichen Moral weitaus größer (Sieber 2000, S. 171f).

1.2 Gewaltdarstellungen

„Das, was für Kinderpornographie gilt, trifft auch für andere Formen extremer Abbildungen zu. Folterszenen, sadistische Tötungen, besonders brutale Vergewaltigungen von Frauen und jede vorstellbare Art von Sadismus findet sich in den Bildern des Internet wieder.“ (Groebel 2001, S. 10) Bei vielen Bildern handelt es sich um Fakes, also um nachgestellte Szenen. In ihren Auswirkungen dürften sie sich (zumindest bei „ähnlicher Qualität“) kaum von realen Darstellungen unterscheiden – besonders hinsichtlich ihrer möglicherweise orientierungsleitenden bzw. handlungslegitimierenden Wirkung. Sog. „Snuff-Videos“ oder „-Pictures“ spielen mit der Unsicherheit über den Realitätsgehalt der Darstellung, egal ob diese nun sexueller Natur ist, wie in den zahlreichen „Rape Videos“ oder eben nicht. Viele der Szenen sind allerdings herkömmlichen Produktionen entnommen. Zudem finden Gewaltdarstellungen häufig dann Anwendung, wenn Außenstehende abgeschreckt werden sollen (Nagenborg 1998, S. 18). Dies gilt v.a. für Darstellungen ohne primär sexuelle Ausrichtung.

„Teaser“ werden im World Wide Web häufig in Form relativ kurzer (Horror-)Filmsequenzen oder Bildern angeboten. Die Einschätzung der spezifischen Effekte der Darstellungen im Internet wird besonders durch das weitgehende Fehlen eines sinngebenden Kontexts erschwert. Wir wissen „weder, wer diese Fotos zu welchem Zweck veröffentlicht, noch, wer sie aus welchen Gründen betrachtet. Hierin wurzelt meines Erachtens das Unbehagen und das Misstrauen gegenüber solchen Seiten.“ (Nagenborg 1998, S. 23)

Es gibt verschiedene Hypothesen, die versuchen zu erklären, welche Funktionen Gewaltdarstellungen für den Betrachter erfüllen. Zunächst scheinen Jugendliche häufig mit anderen vor dem Bildschirm zu sitzen und nicht, wie häufig unterstellt wird, isoliert von der Außenwelt. Das impliziert, dass die Szenen gerade für männliche Zuschauer im Gruppenzusammenhang eine Gelegenheit bieten, „Härte“ zu demonstrieren. Der Konsum medialer Gewalt kann u. U. als Mutprobe gesehen werden und gibt darüber hinaus Gelegenheit, Expertentum zu demonstrieren. „Neben dem Reiz ‚etwas Verbotenes‘ zu tun, erzeugen die zum Teil erheblichen Ladezeiten vor allem bei pornographischen Bildern eine für den Betrachter ‚erotische Spannung‘. Daneben weckt das einfache ‚Surfen‘ von Seite zu Seite eine Entdeckungslust, immer neue Quellen zu erschließen. Schließlich macht das Internet das ‚Treffen‘ mit Gleich-

gesinnten möglich, auch wenn sie am anderen Ende der Welt leben“ (Brehmer 2001, S. 64).

Auch bei der Gewaltpornographie erscheinen die potenziellen Effekte auf die Sozialisation jugendlicher Konsumenten problematischer. Dies liegt einerseits an der größeren Nähe zum Alltag der Jugendlichen und darin, dass die Opfer hier zumeist Frauen sind und so, ähnlich der „hate-speech“, zur Entwicklung bzw. Verfestigung gewaltlegitimierender und/oder dis-kriminierender Einstellungen beitragen könnte: Bei der Gewaltpornographie ist es schwer, zwischen illegalen und „schädlichen“ Materialien zu unterscheiden – bedenkt man beispielsweise die weite Verbreitung sadomasochistischer Inhalte, erscheinen die Grenzen verschwommen. Die Wahrnehmung von Gewalt hängt nicht zuletzt vom Standpunkt des Betrachters ab.

1.3 Belästigungen im Internet

„A 15-year-old Massachusetts girl was kidnapped, held captive, tortured and raped by a New York couple she met in an Internet chat room, police say.“ (abcNEWS, 14.08.2001). Obwohl solche Fälle die Ausnahme sind, deuten Untersuchungsergebnisse darauf hin, dass zumindest weniger drastische Formen sexueller Belästigungen bzw. nicht gewünschter sexueller Angebote an Minderjährige relativ oft vorkommen. Für die Vereinigten Staaten wird vom National Center for Missing & Exploited Children berichtet, dass 19% der Jugendlichen zwischen 10 und 17 Jahren, die regelmäßig das Internet nutzen, bereits sexuelle Angebote über das Netz erhalten haben. 3% können als aggressive Annäherungsversuche bzw. Belästigungen gewertet werden (Aufforderungen zu Treffen, Telefonanrufe, Senden von Briefen, Geld oder Geschenken). Nur knapp 25% der Jugendlichen, die online belästigt wurden, unterrichteten ihre Eltern, 49% erzählten niemandem davon. Nur die wenigsten Eltern, die von solchen Vorfällen erfahren, informieren daraufhin die Behörden (NCMEC 2000, S. IX). Die meisten Annäherungsversuche finden in Chatrooms statt. Problematisch ist dabei vor allem die relative Sorglosigkeit, mit der einige Kinder und Jugendliche mit ihren persönlichen Daten im Netz umgehen: 11% gaben persönliche Daten im Internet bekannt. Nur 2% gingen allerdings so weit, ihre Adresse zu nennen (NCMEC 2000, S. 32). Obwohl der Anbahnung von Sexualkontakten mit Minderjährigen in der Öffentlichkeit weit mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird, sind Verfolgungen und psychische Quälereien im Internet („harassment“) nicht zu vernachlässigen.

Etwa die Hälfte der Täter ist unter 18 Jahre alt und die belastetste Gruppe ist die der 18- bis 25jährigen. Es stellt sich also bei allem Mitgefühl für die Opfer ernsthafter Attacken die Frage, ob nicht einige dieser Vorkommnisse eher „schlechte“ Scherze darstellen, die mit der Etikettierung „sexuelle Belästigung“ etwas überzogen bewertet werden. Das Problem muss dennoch ernst genommen werden: Es scheint verlockend, in der perzipierten Anonymität und „Unerreichbarkeit“ des Netzes Verhaltensweisen zu erproben, die man „im wirklichen Leben“ niemals an den Tag legen würde. „Kinder müssen [...] vor allem vor der Gefahr des ‚Online-Enticement‘ gewarnt werden, das in den USA als einer der schnellst wachsenden Kriminalitätsbereiche des Internet

genannt wird. Es muss daher verhindert werden, dass Kinder im Internet von anderen Personen kontaktiert, in eine Konversation verwickelt und dann später persönlich getroffen und missbraucht werden.“ (Sieber 2000, S. 196). Die Sorge scheint nicht unberechtigt, wenn man die Tatsache berücksichtigt, dass der NCMEC-Studie von 1999 zufolge 18% der 8- bis 18-jährigen beabsichtigen, jemand zu treffen, den sie im Internet kennen gelernt haben und die Hälfte aller Jugendlichen bei der Internetnutzung nur sehr eingeschränkt von den Eltern überwacht wird (Sieber 2000, S. 196).

1.4 Hate Speech/(rechts-)extreme Propaganda

Im Internet finden sich zahlreiche Seiten, die bestimmte Bevölkerungsgruppen diskriminieren, Gewalt legitimieren bzw. politisch extreme Haltungen vertreten. „If cyberstalking violates the individual, then cyberhate violates social or ethnic groupings.“ (Wall 2001, S. 7). Während in Deutschland nahezu ausschließlich rechtsextreme Inhalte problematisiert werden, berücksichtigt die amerikanische Diskussion im Sinne des allgemeineren Begriffs der „hate speech“ auch die Diskriminierungen anderer extremistischer Gruppen, beispielsweise religiöser Fanatiker (White 2001; Wilson 2002).

Die Zahl rechtsextremer Internetseiten ist nach Erkenntnissen des Bundesamts für Verfassungsschutz von ca. 330 im Jahr 1999 und ca. 800 im Jahr 2000 auf etwa 1.300 im Jahr 2001 angestiegen. Die genaue Erfassung aktiver rechtsextremer Websites gestaltet sich allerdings schwierig. (BMI 2002, S. 132). Tatsächlich ist dieser Anstieg im Vergleich zum restlichen Internetangebot eher unterproportional. Der relative Anteil rechtsextremer Seiten ist demnach eher gesunken (Parker 2002, S. 130). „Allerdings nehmen die bestehenden einschlägigen Seiten an Bedeutung zu. Sie übernehmen die Funktion von Informations- und Schaltstellen für die Neonazi-Szene auch in Deutschland. Zur steigenden Attraktivität für Rechtsextremisten führen u.a. eine durchaus professionelle Gestaltung sowie ein verstärkter Regionalbezug der Inhalte“ (Parker 2002, S. 130).

Bei den rechten Internetangeboten handelt es sich jedoch nicht ausschließlich um Propagandamaterial: *Chatwin* (2001) weist auf die rechtsextremen Varianten gewaltträchtiger Videospiele ebenso hin, wie auf den regen Austausch rechter Musik (*Chatwin* 2001, S. 123f). *Parker* (2002, S. 131) macht auf koordinierte rechtsextreme Beeinflussungsversuche konventioneller Diskussionen in Chatrooms und thematischer Unterwanderungen in Newsgroups aufmerksam.

Die Versuche politisch-extremer Organisationen, das Internet als Mittel zur Rekrutierung zu benutzen, scheinen sich nur sehr bedingt zu lohnen. Von den Inhalten werden zumeist nur diejenigen angesprochen, die eine ohnehin (zumindest) ähnliche Weltsicht aufweisen. Die Wahrscheinlichkeit, politisch Andersdenkende vom Rechtsextremismus zu überzeugen, dürfte recht gering sein. „Rather, reading web pages seems to be an act of self-selection; people go online to find information about a subject, not to be transformed.“ (Hill/Hughes 1998, S. 183) Legt man dem allerdings die Tatsache zugrunde, dass zumindest bestimmte ideologische Elemente rechtsex-

tremen Denkens eine recht hohe Verbreitung haben und etwa in Bayern 4,7% der Schüler eine explizit rechte Haltung aufweisen, ist dieser Befund nur bedingt beruhigend (Fuchs et al. 2002). Rechtsextremistische Seiten im Internet haben demnach durchaus ihre Zielgruppen und die Macher scheinen sich dessen durchaus bewusst zu sein. Bedenkt man in diesem Zusammenhang, dass es sich bei den meisten gewaltbereiten rechtsextremen Jugendlichen um junge Männer mit eher geringem Bildungsstand handelt, stellt sich die Frage, inwieweit sich hier eine mittelfristige Angleichung der soziodemographischen Nutzerstruktur des Internets an die der Gesamtgesellschaft auswirken könnte.

Auch wenn das Medium zur Rekrutierung nur bedingt geeignet scheint – für rechtsextreme Organisationen und Splittergruppen bietet das Internet eine effiziente Möglichkeit der Vernetzung und des Informationsaustausches. *Rucht* (2002, S. 80), sieht beim Rechtsextremismus durchaus Kennzeichen einer sozialen Bewegung. Aus diesem Grund wird in letzter Zeit verstärkt darüber diskutiert, inwieweit das Internet dieser Entwicklung Vorschub leistet. Dabei wird zwar eingeräumt, dass die (virtuellen) weltweiten Verknüpfungen durchaus den Charakter sozialer Bewegungen aufweisen und das Internet insofern ein effizientes Instrument zur Koordination von Protestaktionen oder des „framing“ (Nickolay 2000) darstellt, die Verunsicherung in der Öffentlichkeit scheint jedoch, zumindest in ihrer Intensität, unnötig. „Gegenwärtig ist durch die rechtsextreme Agitation mittels der Ressource Internet zwar eine Gegenöffentlichkeit im Internet entstanden, die aber auf die Konstitution der Öffentlichkeit außerhalb des Mediums selbst – abgesehen von der relativ unreflektierten gesellschaftlichen Auseinandersetzung über die explizit gefährlichen Inhalte im Netz – kaum Wirkung ausübt“ (Nickolay 2000, S. 346). Problematisch ist jedoch die Tendenz der Unterwanderung emanzipatorischer sozialer Bewegungen durch die Rechte, wie etwa im Fall der Globalisierungsgegner. Die Argumente unterscheiden sich hier auf den ersten Blick nur graduell voneinander.

Gerade beim Thema Rechtsextremismus im Internet ist es demnach wichtig, mit den Gegenstrategien bei den gefährdeten Jugendlichen anzusetzen. Es gilt, rechtsextreme Jugendliche nicht auszugrenzen und sie durch Stigmatisierungsprozesse im Sinne des labeling approach in ihrer Gruppengehörigkeit zu bestärken. Rechtsextremismus dürfte häufig eine vorübergehende „Verirrung“ im Leben der Jugendlichen darstellen, die Phasen der Sinnsuche geschuldet und nicht tiefergreifend verfestigt ist. Rechtsextremismus eignet sich heute wie keine andere Jugendkultur zur Provokation (Fuchs et al. 2002). Es besteht jedoch auch hier die Gefahr einer Verfestigung der Einstellungen, was gerade durch den verstärkten Austausch mit Gleichgesinnten im Netz bedenklich ist – dies gilt besonders für die Gewalt legitimierenden Inhalte dieser Seiten, die ihre Wirkung u.a. über Vermittlung von Mediatoren in peer groups entfalten können. Insgesamt jedoch gilt es mit *Schröder* (2000) festzuhalten, dass die Aufregung um extremistische Inhalte im Netz, wenn nicht grundlos, dann zumindest etwas überzogen scheint. Anleitungen zum Bauen von Bomben o.ä. finden sich nicht nur im Internet und die Dramatisierung der Situation bezüglich der neuen Medien dürfte bei den entsprechenden Jugendlichen eher einen Werbeeffect haben.

1.5 Online-Spiele

In der Debatte um Wirkungen von Gewaltdarstellungen spielen in letzter Zeit Videospiele, v.a. die sog. „Ego-Shooter“, eine zentrale Rolle. Dieser Themenkreis ist für die Gewaltdiskussion hinsichtlich des Internets vor allem deswegen von Belang, weil diese Spiele vermehrt online gespielt werden. Man kämpft also teils gegen „menschliche“ Gegner, teils gegen computergesteuerte. Auch die sog. LAN (Local Area Network)-Parties, erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Dabei finden sich die Spieler an bestimmten Orten unter Aufbau und Nutzung eines lokalen Computernetzwerks „im wirklichen Leben“ zusammen und tragen Wettbewerbe aus, die u.a. auf Großbildschirmen übertragen werden.

Viele der beliebtesten Videospiele enthalten massive und zunehmend realistische Gewaltdarstellungen. Im Falle der hier besonders hervorstechenden „Ego-Shooter“ blickt man aus der Perspektive des gesteuerten Akteurs auf die Szenerie, man beobachtet aus der Ich-Perspektive. Dabei wird das virtuelle Töten meist durch die Rahmenhandlung und/oder das Ziel des Spiels legitimiert und der Akteur wird für seine Gewalthandlungen belohnt (Children Now 2001, S. 1). Die negativen Konsequenzen der Handlungen werden meist ausgeblendet, humoristisch gestaltet oder erheben überzogene Brutalität zum Sinn des Spiels.

In der öffentlichen Diskussion wird häufig nach möglichen Grenzverwischungen zwischen Fiktion und Realität gefragt. Und in diesem Zusammenhang nach den möglichen Auswirkungen der Spiele auf reale Gewaltakzeptanz und Gewalttätigkeit. Dies geschieht übrigens häufig mit dem Argument, 3D-Shooter würden auch zur Senkung der Hemmschwellen von Soldaten eingesetzt – ohne dabei die völlig anderen legitimierenden Orientierungsmuster bzw. situativen Faktoren ausreichend zu berücksichtigen. Viele Spieler betonen dagegen eher einen „sportlichen“ Ehrgeiz beim Spielen und berichten von durchaus freundlicher Atmosphäre beim virtuellen Zerstückeln des Gegners (Nachez/Schmoll 2002).

2 Medienwirkungen

Bei der Untersuchung der Effekte medialer Gewalt können die Arbeiten bezüglich der TV-Wirkungen zum Verständnis beitragen, es wurden aber auch bereits zahlreiche Studien durchgeführt, die sich speziell mit der „interaktiven Gewalt“ auseinandersetzen. Die Befunde sind allerdings ebenso wenig eindeutig, wie die aus Untersuchungen herkömmlicher medialer Gewalt. Es scheint sogar zweifelhaft, ob die individuellen und sozialen Effekte aufgrund der Vielzahl möglicher Einflussfaktoren und Wechselwirkungen überhaupt mit konsistenten und generalisierenden Konzepten erfasst werden können (Goldstein 1998). Eine umfassende Theorie zur Medienwirkung erscheint daher illusorisch.

Innerhalb der gesellschaftlichen und politischen Diskussion sind differenzierte Erkenntnisse zur Medienwirkung zudem nur sehr bedingt zu vermitteln. Die Medien- bzw. Gewaltforschung bleibt davon nicht unberührt. Viele Studien sehen durchaus

Zusammenhänge – die prominenteste These behauptet, dass gewalttätiges Verhalten um so wahrscheinlicher Nachahmer findet, desto eher die gezeigte Gewalthandlung legitimiert scheint und die Konsequenzen der Handlung weitgehend ausgeblendet bleiben (Huesmann 2001). Auch wird dem häufigen Konsum violenter Angebote eine „abstumpfende“ Wirkung nachgesagt. Häufig wurden jedoch vereinzelt unbedeutende Aspekte und Zusammenhänge hervorgehoben und verallgemeinert.

Viele Studien, die einen positiven Zusammenhang eruierten, fanden zudem eher eine Wirkung des allgemeinen, medial induzierten Erregungszustandes auf reale Aggression als eine Vorbildfunktion von Gewaltdarstellungen. Dabei wird möglicherweise vernachlässigt, dass Personen, denen es an anderen sozialen Betätigungsfeldern mangelt und insofern auch weniger Gelegenheit haben, soziale Kompetenzen zu entwickeln, auch aus diesem Grund über weniger (gewaltlose) Konfliktlösungsmuster verfügen, um mit unterschiedlichen sozialen Konfliktsituationen umgehen zu können (FTC 2000). Hinzu kommt die methodische Einschränkung, dass weder in Laborexperimenten noch in Befragungen tatsächliche Gewalthandlungen gemessen werden können und man sich mit mehr oder weniger adäquaten Substituten zufrieden geben muss (Anderson/Dill 2000). Im Allgemeinen, besonders aber in der Gewaltforschung, müssen die Ergebnisse von Laborexperimenten hinsichtlich ihrer externen Validität, also der Übertragbarkeit ihrer Befunde in die Alltagswelt, mit Vorsicht betrachtet werden. Besonders in der öffentlichen Diskussion werden Korrelationen meist unreflektiert als Kausalzusammenhang begriffen (FTC 2000).

Gewalt ist gesellschaftliche Realität und spiegelt sich schon seit jeher in Kunst und Literatur wider. Niemand kann deshalb ernsthaft ein gewaltfreies Fernsehprogramm oder Internet erwarten. Legt man die offensichtliche Tatsache zugrunde, dass die meisten Konsumenten medialer Gewalthandlungen eben *nicht* gewalttätig werden, scheint die Aufregung überzogen. „Es bleibt wichtig, das Wesen aggressiver Inhalte in Computerspielen zu überwachen. Dennoch gibt es keinen Beweis, der Befürchtungen unterstützen würde, dass Computerspiele einen wesentlichen Beitrag zu Aggression in der Gesellschaft leisten.“ (Durkin/Aisbett 1999, S. 141) Positive Befunde (in diesem Fall hinsichtlich gewaltbelasteter Videospiele), werden in der öffentlichen Diskussion weitgehend ausgeklammert: „Die Umfrage hat die Erkenntnis der qualitativen Forschungsarbeit bestätigt und herausgefunden, dass die Menschen von positiven Gefühlen in Verbindung mit Computerspielen berichten, und dass das Wesen der emotionalen Beeinflussung entsprechend der Art des Spiels unterschiedlich ist. Die Forschungsarbeiten haben auch die soziale Natur des Computerspiels aufgezeigt. Die meisten jungen Leute spielen regelmäßig mit anderen.“ (Durkin/Aisbett 1999, S. 135)

Möglicherweise sind die negativen Folgen von Computerspielen häufig subtilerer Natur: Weibliche „Hauptdarsteller“ sind in diesen Spielen stark unterrepräsentiert – wenn überhaupt werden sie meist als Zuschauer dargestellt (Children Now 2001, S. 1). Die typischen Geschlechtsrollenstereotype finden sich demnach auch bei Computerspielen. Bedenklich für die USA sind die Befunde der Darstellung unterschiedlicher Ethnien (Children Now 2001, S. 1).

3 Rechtliche und technische Rahmenbedingungen

Weiterhin müssen Anstrengungen unternommen werden, klassische Normen durch informationsrechtliche Regelungen zu ergänzen und zu modifizieren. Die klassischen Regelungen für Technikfolgen oder allgemein presserechtliche Lösungen („Kaskadenhaftung“) genügen zur Erfassung der Onlinekriminalität nicht. Die rechtliche Situation bezüglich der Urheber strafrechtlich relevanter Inhalte ist relativ eindeutig: „was offline strafbar ist, ist es auch online.“ (Parker 2002, S. 134) Lücken im Strafrecht wurden (auch international) weitgehend geschlossen. Problematischer gestaltet sich dagegen die praktische Umsetzung dieser Gesetze, also die Strafverfolgung:

„In weltweiten Computernetzen sind die Urheber und ‚Einspeiser‘ derartiger Inhalte oft nicht zu ermitteln, da ihnen ein weitgespanntes Arsenal technischer Tarnung zur Verfügung steht. Hinzu kommt das Problem der territorialen Reichweite des nationalen Strafrechts im globalen Internet, das vor allem deswegen von praktischer Bedeutung ist, weil die verschiedenen Rechtsordnungen die Strafbarkeit von – z.B. pornographischen oder gewaltverherrlichenden – Inhalten unterschiedlich regeln. Darüber hinaus sind die strafrechtlichen Befugnisse und Entscheidungen von Polizei und Justiz grundsätzlich auf das nationale Territorium begrenzt und müssen erst durch langwierige Amts- und Rechtshilfeverfahren auf andere Staatsgebiete ausgebreitet werden.“ (Sieber 2000, S. 166) International agierenden Tätern ist insofern mit nationaler Gesetzgebung alleine kaum beizukommen.

Da es kaum möglich ist, die Urheber der illegalen Inhalte dingfest zu machen, versucht man vermehrt, auch die Informations- und Kommunikationsindustrie, deren Infrastruktur zur Verbreitung der Inhalte genutzt wurde, verantwortlich zu machen. Neben der leichten Identifizierbarkeit der Verantwortlichen erscheint die Vorgehensweise vor allem deswegen attraktiv, weil hier häufig nationales Strafrecht zur Anwendung kommen kann. Beim Verfahren gegen den Geschäftsführer der deutschen CumpuServe, *Felix Somm*, der am 17. November 1999 vom Landgericht München in zweiter Instanz freigesprochen wurde, stand dann allerdings die Frage im Mittelpunkt, inwieweit es den Providern überhaupt möglich ist, die Verbreitung illegaler Inhalte unter Nutzung ihrer Infrastruktur überhaupt zu kontrollieren. Um diese Frage beantworten zu können, ist es nötig, zwischen den Network-Providern (Betreiber der Netzwerke) einerseits, den Access-Providern (Zugangsvermittler zu Internet-Inhalten) und den Host-Service-Providern (Betreiber der Server, auf denen die Daten gespeichert und nicht lediglich weitergeleitet werden) andererseits zu unterscheiden.

„Den Network- und Access-Providern ist eine Kontrolle und Sperrung der im Internet übermittelten Inhalte grundsätzlich nicht möglich. Dies beruht in technischer Hinsicht vor allem auf den im Internet übertragenen großen Datenvolumina, auf der [...] Verschlüsselung von Daten sowie auf der Unmöglichkeit einer Echtzeitkontrolle der übermittelten Inhalte.“ (Sieber 2000, S. 168) Filterlösungen oder Verbote von Verschlüsselungsverfahren sind auf dieser Ebene dabei sowohl ökonomisch als auch politisch weder praktikabel noch durchsetzbar. Nur im Ausnahmefall scheint eine Kontrolle der Network- und Access-Provider praktikabel bzw. sinnvoll.

Anders liegt der Fall bei den Host-Service-Providern, da diese die strafbaren Inhalte längerfristig speichern: „Eine technische Analyse zeigt, dass die für Serversysteme verantwortlichen Host-Service-Provider ihre Datenspeicher aufgrund der großen Datenmengen zwar häufig nicht verlässlich kontrollieren können. Bei Kenntnis von rechtswidrigen Inhalten ist ihnen jedoch eine Prüfung und gegebenenfalls Sperrung konkret bekannter Daten möglich und häufig auch zumutbar. Für die rechtliche Regelung folgt hieraus vor allem die Möglichkeit einer effektiven ‚notice and take down procedure‘.“ (Sieber 2000, S. 169) In Verbindung mit internationalen Hotlines scheint auf diesem Weg zumindest eine Verringerung strafbarer Inhalte möglich.

Dieser Ansatz ist Grundlage des amerikanischen und deutschen Rechts und auch Basis des Richtlinienvorschlags der Europäischen Kommission zur Verwirklichung eines freien Dienstleistungsverkehrs (Sieber 2000, S. 184). Es gilt also, die nationalen Rechtssysteme zu einer harmonisierten Querschnittslösung zu führen, wobei man sich allerdings in vielerlei Hinsicht bei den konkreten Deliktformen mit Minimalösungen zufrieden geben muss.

4 Kontrollmöglichkeiten

Wenn die Kontrollierbarkeit des „Internet“ diskutiert wird, handelt es sich dabei prinzipiell um eine verkürzte Darstellung des Problems. Vielmehr gilt es, die verschiedenen Dienste des Internet zu unterscheiden, die jeweils unterschiedliche technische Möglichkeiten der Kontrolle bieten: Die wichtigsten sind dabei das World Wide Web, eMail und Instant Messaging (IM), das Usenet und der Internet Relay Chat (IRC) – auf das spezielle Problem des Peer-toPeer File-Sharing (P2P) soll hier nicht eingegangen werden.

Die Kontrolle des WWW würde prinzipiell wenig Probleme bereiten und auch in rechtlicher Hinsicht gibt es dabei kaum Bedenken. Die Masse des Angebots macht allerdings die Versuche der Strafbehörden zur Sisyphos-Arbeit. Wird ein inkriminierter Inhalt gefunden und über die URL der entsprechende Provider ausfindig gemacht, ist es besonders im Ausland schwierig, entsprechende Informationen über den Verantwortlichen zu bekommen. Oft werden die Angaben der Personen bei der Anmeldung zudem nur unzureichend kontrolliert. Freiwillige Sperrung von Inhalten problematischer Inhalte seitens der Provider gibt es bisher fast ausschließlich im Bereich der Pornographie. Auch die Verfolgung der Nutzer der Angebote fällt nicht leicht. Zwar ist beim Download eines Inhalts die entsprechende IP-Adresse bekannt, es handelt sich allerdings oft um *dynamische* IP-Adressen und diese werden nur für einen bestimmten Zeitraum gespeichert. Über die IP-Adresse lässt sich dann die Telefonnummer des Nutzers bestimmen. Dass man damit noch nicht sicher auf den tatsächlichen Nutzer des Angebots schließen kann, versteht sich. Prinzipiell ist eine Kontrolle des Datenstroms im WWW also durchaus möglich, aber doch mit erheblichen Problemen verbunden. Die häufig betonte Anonymität im WWW gibt es so gesehen nicht – besonders nicht für die Anbieter der Angebote (Schröder 2000, S. 52f).

Technisch ist auch die Überwachung von *eMails* wenig problematisch, sie könnten an jedem Knotenpunkt problemlos mitgelesen werden. Rechtlich sind dem allerdings enge Grenzen gesetzt. Die Überwachung von *eMails* ist im bestehenden rechtlichen Rahmen (§§100a, b StPO) nur beim Verdacht des Bestehens einer kriminellen Vereinigung (§129 StGB) oder Volksverhetzungsdelikten (§130 StGB) möglich. Auch die Provider selbst können diesbezüglich nur eingeschränkt kontrollieren – für eine Weitergabe von Informationen an die Strafverfolgungsbehörden wären sie prinzipiell strafrechtlich zu belangen (Brehmer 2001, S. 46f).

Schon die Menge an Informationen im Usenet macht es für die Provider unmöglich, die Inhalte zu kontrollieren. Im Jahr 2001 schätzte man die Anzahl der Newsgroups weltweit auf etwa 86.000 (Drewes 2001, S. 3). Die Zahl an moderierten Gruppen, bei denen die Beiträge zuvor geprüft werden, ist im Vergleich zum Gesamtangebot gering. Newsgroups können zwar als ganzes gesperrt bzw. vom Server verbannt werden, aber die Gruppe kann sich entweder bei einem anderen Anbieter oder unter einem anderem Namen schnell wieder formieren.

Ähnlich relevant für die Weitergabe strafrechtlicher Inhalte sind die *Chatrooms* (*IRC*). Wie die Newsgroups werden auch diese bevorzugt zur Weitergabe illegalen Materials genutzt. Eine Überwachung der einzelnen Beiträge ist wegen ihrer Menge und Flüchtigkeit kaum praktikabel: Man schätzt die Zahl der Chat-Rooms auf über 30.000. Insofern nützt auch eine Log-File-Analyse der archivierten Daten nur wenig.

5 Jugendschutz im Internet

Der Jugendschutz steht mit Blick auf die neuen Kommunikationsmöglichkeiten vor einer Vielzahl neuer Probleme. Die Inhalte können von Jugendlichen im Internet prinzipiell zeit- und ortsunabhängig abgerufen werden. Es existieren keine (potenziell regulierenden) Mediatoren zwischen Anbieter und Empfänger (beispielsweise Videotheks- oder Kinobetreiber). Die Wahrscheinlichkeit, zufällig mit illegalen Inhalten in Kontakt zu kommen, scheint weitaus höher als bei den herkömmlichen Medien und die Durchsetzung rechtlicher Bestimmungen gestaltet sich nicht zuletzt deswegen schwierig, weil für Nutzer und Anbieter häufig verschiedene Bestimmungen gelten (BMWi 1999, S. 9). Das Internet ist kein rechtsfreier Raum – dennoch scheint große Unsicherheit hinsichtlich der geltenden Gesetzeslage vorzuherrschen. Dies kann angesichts der (zumindest subjektiv und potenziell perzipierten) Anonymität im Netz zu tendenziell anomischen Zuständen führen und einem nötigen Rechtsbewusstsein entgegenwirken. Technische Abwehrsysteme können deshalb vor allem als Versuch gelten, gesellschaftliche Verhaltensstandards zu vermitteln und mangelnde rechtliche Verhaltenssicherheit zu erhöhen. Sie leisten u.a. einen (wenngleich eher symbolischen) Beitrag zur Erhöhung sozialer Kontrolle: „Der Übergang zu mehr Autonomie und von Fremd- zur Selbstkontrolle sollte heute möglichst frühzeitig bei den Jugendlichen erfolgen. Dabei müssen den Jugendlichen klare, moderne Erwartungsstrukturen angeboten werden, an denen sie sich reiben und mit denen sie sich auseinandersetzen

können [...] Filtersysteme für das Internet, in denen sich die normativen Gehalte der Gesellschaft spiegeln, können dabei Unterstützung leisten.“ (BMWi 1999, S. 11)

Filter- bzw. Ratingsysteme, können, sofern sie von den Anwendern selbst installiert werden, als flankierende Maßnahme der rechtlichen Bemühungen zur Einschränkung der Zugangsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen zur gefährdenden bzw. schädigenden Inhalten beitragen. Allerdings sind die einzelnen Konzepte immer noch weit davon entfernt, einen umfassenden Schutz zu gewährleisten, ohne zu große Einbußen im Informationspotenzial des Internets hervorzurufen. „Technische Lösungen zur Filterung der Inhalte bieten bisher keinen adäquaten Schutz, und können prinzipiell keinen absoluten Schutz bieten. Verfügbare Filterprogramme zeigen wenig Treffsicherheit und sind leicht zu manipulieren; ihre Bedienung ist mühsam. Die deutsche Sprachfunktionalität ist unzureichend. Kategoriensysteme zur Kennzeichnung von Inhalten sind bisher nicht weit genug verbreitet, um als Basis für eine flächendeckende qualifizierte Filterung zu dienen. Ein auf den deutschen oder europäischen Kulturraum zugeschnittenes Werte- und Kategoriensystem gibt es nicht.“ (BMWi 1999, S. 3). Es können verschiedene Systeme unterschieden werden:

Wortsperrlisten verhindern den Zugang zu Inhalten, die bestimmte Worte enthalten, welche auf illegale bzw. jugendgefährdende Inhalte hinweisen. Dabei ergeben sich allerdings durch die Mehrsprachigkeit im Medium, aber auch durch die Kontextabhängigkeit der Worte erhebliche Schwierigkeiten.

Adresslisten können in Positiv- und Negativlisten unterteilt werden. Bei Negativlisten werden bestimmte URLs dem Zugriff entzogen, die allerdings zuvor bekannt sein müssen. Bei Positivlisten dagegen wird das Angebot auf bestimmte, zuvor definierte Inhalte begrenzt: bei der Fülle an Informationen, die das Internet bereit hält, würde das dem Medium aber seine eigentliche Funktion nehmen und erscheint allenfalls bei kleinen Kindern praktikabel.

Rating-Systeme (z.B. „SafeSurf“) filtern nach Kategorien (etwa Gewalt, Porno), nach denen Inhalte zuvor klassifiziert wurden. Der Anbieter kann dabei in vielen Fällen sein Angebot selbst einstufen. Allerdings gibt es auch die Möglichkeit der Fremdeinstufung durch unabhängige Instanzen. Es ist auf dieser Basis möglich, nicht-klassifizierte Seiten auszusortieren. Da allerdings Rating-Systeme noch nicht weit verbreitet sind, stellt sich auch hier das Problem der massiven Einschränkung des Online-Angebots.

Rating- und Filtering-Systeme sind von der Kooperation der Erziehungsberechtigten abhängig – es gilt demnach nicht nur die Medienkompetenz der Kinder, sondern auch die der Eltern zu fördern. Da der Schutz von den Jugendlichen recht leicht umgangen werden kann, stellt sich die Frage, inwieweit „der Einsatz dieser Systeme ein ‚Zugänglichmachen‘ von Inhalten gegenüber Jugendlichen im Rechtssinn ausschließt.“ (Sieber 2000, S. 191). Hier gibt es weiterhin Klärungsbedarf. Ein ähnliches Problem stellt sich bei den Altersverifikationssystemen (z.B. AdultCheck), die von den Anbietern der Inhalte vorgeschaltet werden können. Meist wird hier die Angabe einer Kreditkartennummer o.ä. verlangt. Allerdings gibt es auch hier diverse Möglichkeiten für Jugendliche, diesen Schutz zu umgehen (Brehmer 2001; Sieber 2000).

Staatliche Behörden arbeiten bei der Bekämpfung gefährdender Inhalte im Netz vermehrt mit der Industrie und den Nutzern zusammen. So wurden verschiedene Interessensverbände und Selbstkontrollgremien gegründet (beispielsweise INHOPE – Internet Hotline Providers in Europe). Solche Verbände bilden die institutionelle Basis für Verhaltenskodizes der unterschiedlichen Funktionsträger und Nutzer des Internet.

Die Strafverfolgungsbehörden können sich verschiedener technischer Mittel und Daten bedienen, um Verantwortliche im Netz zu identifizieren. Man kann auf IP-Adressen, URLs, Whois-Datenbanken o.ä. zurückgreifen. Diese Instrumente sind allerdings lediglich dann wirksam, wenn Provider-Daten lange genug gespeichert werden, die herangezogenen Datenbanken vollständig sind und die Zusammenarbeit zwischen den Institutionen reibungsloser verläuft als bisher.

Die Einrichtung von Hotlines und damit zusammenhängend die „notice and take down procedure“ kann ebenfalls nur bei produktiver Zusammenarbeit der einzelnen Stellen ihre Wirkung entfalten. Diese Hotlines leisten einen Beitrag zur Selbstregulation im Internet und angesichts der eingeschränkten Möglichkeiten der Strafverfolgung scheint ihnen eine zentrale Bedeutung bei der Reduzierung strafbarer Inhalte zuzukommen. Diese Vorgehensweise hat gegenüber anderen informellen Sanktionen, wie beispielsweise dem Flaming, den Vorteil, dass sie nicht selbst illegal ist.

Ein weiterer Ansatz, der besonders bei der Bekämpfung extremistischer Seiten eingesetzt wird, ist die inhaltliche Gegenwehr. Beispielsweise versucht das jüdische Online-Magazin haGalil seit mehreren Jahren durch die Verwendung von Schlüsselbegriffen aus dem rechten Spektrum, großer Themenfülle und -vielfalt usw., rechtsextreme Sites auf die hinteren Plätze der Ergebnisse von Suchmaschinen zu verdrängen (Parker 2002).

6 Ausblick

Die Medienkompetenz zu erhöhen, scheint der sicherste Weg zu sein, die möglichen negativen Konsequenzen des Medienkonsums in Grenzen zu halten. Die Inhalte zu kontrollieren, dürfte, wie die bisherigen Ausführungen gezeigt haben, nur sehr bedingt möglich sein. Etwas pointiert formuliert scheinen manche Konzepte vor allem bei denjenigen zu wirken, die sich ohnehin niemals verbotene Internetinhalte ansehen würden (Iannotta 2002, S. 77).

Jugendliche suchen immer häufiger Halt in Jugendszenen bzw. entsprechenden (subkulturell geprägten) Cliques, deren Wertvorstellungen ihnen dann als (weitere) Orientierungsgrundlage dienen (Blazak 2002; Fuchs et al. 2002). Da viele dieser Cliques, wenn nicht delinquent, dann zumindest – wie auch immer – alternativ zu den vorherrschenden Wertvorstellungen orientiert sind, erscheint es geradezu naiv zu glauben, diese Jugendlichen würden beim Erblicken eines gewalttätigen Pornos oder anderer Gewaltdarstellungen sofort die Behörden informieren. Weiter erscheint es relativ realitätsfern zu glauben, man könnte Jugendliche, die auf der Suche nach

Grenzen, nach einem „Kick“ sind, mit vorstrukturierten und institutionell kontrollierten Alternativangeboten oder Strafandrohungen von delinquenten Verhaltensweisen (in diesem Fall dem Konsum „jugendgefährdender oder -schädigender“ Internet-Inhalte) abhalten. M. E. wirken die o.g. Maßnahmen lediglich in Randbereichen der unterschiedlichen Jugendkulturen.

Von der „Schulung“ der Medienkompetenz ist der langfristige Effekt zu erwarten, dass das Medium Internet auch weiterhin von seinem anarchischen Impetus verliert, durch die fortschreitende Habitualisierung der Nutzung zu einem „Allerwelts“-Medium und weniger mit moralischen Abgründen und Untiefen in Verbindung gebracht wird. Zumindest dürfte der nicht unwesentliche Faktor „Neugier“ an Bedeutung einbüßen. Die Bemühungen der Vermittlung von Medienkompetenz sind, zumindest was die Gewaltprävention angeht, nur dann sinnvoll, wenn sie von anderen Maßnahmen flankiert werden. Besonders von Bedeutung scheint in diesem Zusammenhang, neben der Vermittlung einer reflektierten Haltung zu den Geschlechterrollenstereotypen etc. (Fuchs et al. 2002), das Erlernen von Empathiefähigkeit. Dem liegt die Annahme zugrunde, dass es hinsichtlich der Ambivalenzen und der massiven Wandlungen der Gegenwartsgesellschaft illusionär erscheint, Frustrationen und Aggressionen zu verhindern. Entscheidend ist, einen sozialverträglichen Umgang mit diesen zu erlernen, Möglichkeiten der sozial unschädlichen Kanalisierung zu finden und i. d. S. Hemmschwellen für gewalttätige Handlungen zu erhöhen. Es geht darum, den Hass- und Gewaltlegitimationen, die als Orientierungsoptionen nicht nur im Internet zu finden sind, das Wasser abzugraben, die Reflexion um die Folgen der eigenen Handlung zu forcieren und das darauf basierende Rechtsgefühl zu stärken. Empathie meint in diesem Zusammenhang eine nicht nur rationale, sondern auch eine emotionale Durchdringung gewaltträchtiger Situationen. Gegenwärtig finden sich dafür, besonders in der Medienkultur, nur wenige Ansatzpunkte. Die politische Kultur mit ihrer pluralistischen Wertestruktur bietet ebenso Legitimationen für altruistische, wie auch zur Ausbildung bzw. Verfestigung egozentrischer und instrumentalistischer Orientierungen. Solange gesellschaftspolitische Entscheidungen in der öffentlichen Diskussion allerdings nahezu ausnahmslos nach ökonomischen Gesichtspunkten bewertet werden, verwundern instrumentelle Haltungen nur bedingt. Diese bilden nach *Heitmeyer* et al. (1992) einen fruchtbaren Boden für rechtsextreme und gewalttätige Einstellungen. Zumindest auf der „Hinterbühne“ (Goffman) dürfte bedingungsloser Altruismus außerdem, aufgrund seiner „Realitätsferne“, oft eher lächerlich und naiv erscheinen (Dostojewsky, 1869, „Der Idiot“) – v.a. im Kontrast zum verbreiteten medialen Zynismus (Schudson 1999).

Es wäre weiter zu prüfen, inwieweit subtilere Eigenarten (auch non-violenter) medialer Inhalte auf die Sozialisation des Einzelnen wirken, beispielsweise die Tendenz, der ökonomisch bedingten und marktforschungsbasierten Abstimmung der Programme auf möglichst attraktive und große Zielgruppen, mithin die Orientierung am Geschmack der Masse oder die Neigung besonders der audiovisuellen Medien durch verkürzte bzw. sensationalisierende Berichterstattung und die Tendenz zu einfachen Erklärungen und eindeutigen Lösungsstrategien. Möglicherweise sind hier

ebenfalls Ursachen wenig differenzierter Haltungen zu suchen, die langfristig auf subjektive Lösungsstrategien wirken.

Gewalt in den Medien soll damit nicht verharmlost werden. Die umfassende Durchdringung des Alltags mit neuen und alten Medien legt durchaus gewisse Effekte des Konsums nahe – ob sie so linear und einfach strukturiert sind, wie häufig postuliert, erscheint zweifelhaft. Die Berichterstattung in den herkömmlichen Massenmedien und die öffentliche Diskussion dürften in gewisser Hinsicht mehr zur Verbreitung und der Erhöhung des Interesses an illegalen Inhalten beigetragen haben als „die Verführer“ im Internet.

Darüber hinaus ist zu bedenken, dass „jedes System zur Inhaltsfilterung [...] bei falscher Konfiguration und fehlender Kontrolle zur Beschränkung der Informationsfreiheit missbraucht werden kann“ (BMW 1999, S. 3) und insofern demokratiefeindlich wirken kann. Es besteht die Gefahr, dass hier aus Gründen des Jugendschutzes die emanzipatorischen Potenziale des Netzes unterwandert werden. Bedenklich erscheint allerdings v.a. die offensichtliche Gelassenheit vieler Nutzer gegenüber Maßnahmen, die die Informationsfreiheit einschränken können (Espenschied/Freude 2001).

Literatur

- AbcNEWS, 2001: Teen's Horrific Ordeal. N.Y. Couple Charged With Abducting, Sexually Assaulting, Torturing Girl. AbcNEWS.com, 14.08.2001. URL: <http://abcnews.go.com/sections/us/DailyNews/sexslave010814.html> (03.12.02).
- Anderson, Craig A.; Dill, Karen E., 2000: Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. In: *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, no. 4, S. 772-790.
- Blazak, Randy, 2001: White Boys to Terrorist Men. Target Recruitment of Nazi Skinheads. In: *American Behavioral Scientist*, Vol. 44 No. 6, February 2001, S. 982-1000.
- BMI - Bundesministerium des Innern, 2002: Verfassungsschutzbericht 2001.
- BMW - Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (Hrsg.), 1999: Jugendschutz und Filtertechnologien. Eine Untersuchung der Secorvo Security Consulting GmbH im Auftrag des Projektträgers Multimedia des BMW. URL: <http://www.secorvo.de/projekt/projekte.htm> (27.11.02).
- Bremer, Karsten, 2001: Strafbare Internet-Inhalte in internationaler Hinsicht. Frankfurt.
- Chatwin, Margret, 2001: Der pure Hass. In: *Tribune* 40/2001, 157, S. 122-133.
- Children Now (Hrsg.), 2001: Fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games. URL: <http://www.childrennow.org/media/video-games/2001/> (27.11.02).
- Drewes, Detlef, 2001: Internet – Tummelplatz für Kinder und Jugendliche. URL: <http://www.ddrewes.de/downloads.htm> (28.11.02).
- Durkin, Kevin; Aisbett, Kate, 1999: Computer Games and Australians Today. Australia's Office of Film & Literature Classification. URL: http://www.usk.de/Australien/studie_australien.-PDF (02.12.02).

- FTC - Federal Trade Commission, 2001: Marketing Violent Entertainment to Children: A One-Year Follow-Up Review of Industry Practices in the Motion Picture, Music Recording & Electronic Game industries. A Report to Congress, December 2001. URL: <http://www.ftc.gov/os/2001/12/violencereport1.pdf> (26.11.02).
- Fuchs, Marek; Lamnek, Siegfried; Wiederer, Ralf, 2002: Querschläger. Jugendliche zwischen rechtsextremer Ideologie und Gewalt. Opladen.
- Fuchs, Marek; Lamnek, Siegfried; Luedtke, Jens, 1999: Tatort Schule: Gewalt an Schulen 1994-1999. Opladen.
- Goldstein, Jeffrey H. (Hrsg.), 1998: Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment. Oxford.
- Groebel, Jo; Metzke-Mangold, Verena; Peet, Jowon van der; Ward, David, 2001: Twilight zones in cyberspace crimes, risk, surveillance and user-driven dynamics. Bonn. URL: <http://library.fes.de/pdf-files/stabsabteilung/01102.pdf> (27.11.02).
- Espenschied, Dragan; Freude, Alvar C. H., 2001: Insert Coin. URL: www.online-demonstration.org/insert_coin/ (26.11.02).
- Heitmeyer, Wilhelm; Buhse, Heike; Liebe-Freund, Joachim; Möller, Kurt; Müller, Joachim; Ritz, Helmut; Siller, Gertrud; Vossen, Johannes, 1992: Die Bielefelder Rechtsextremismus-Studie. Weinheim.
- Hill, Kevin A.; Hughes, John E., 1998: Cyberpolitics. Citizen Activism in the Age of the Internet. Oxford.
- Huesmann, Rowell L., 2001: The Psychology of Media Violence: Why it Has a Lasting Impact on Children. Iowa State University extension. URL: <http://www.exnet.iastate.edu/families/media/index.html> (26.11.02).
- Iannotta, Joah G. (Hrsg.), 2001: Nontechnical Strategies to Reduce Children's Exposure to Inappropriate Material on the Internet. Summary of a Workshop. Washington, D.C.
- ICCVOS - The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, 2002: News on Children and Violence on the Screen. Newsletter. Vol. 6, No. 1, 2002. URL: <http://www.nordicom.gu.se/unesco/newsletter.html> (28.11.02).
- ICCVOS - The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, 1998: News on Children and Violence on the Screen. Newsletter. Vol 2., No. 2-3, 1998. URL: <http://www.nordicom.gu.se/unesco/newsletter.html> (03.12.02).
- KFF – The Kaiser Family Foundation (Hrsg.), 2001: Generation Rx.com. How Young People Use the Internet for Health Information. URL: www.kff.org/content/2001/20011211a/GenerationRx.pdf (28.11.02).
- Lamnek, Siegfried, 2002: Individuelle Rechtfertigungsstrategien von Gewalt. In: Heitmeyer, Wilhelm; Hagan, John (Hrsg.), 2002: Internationales Handbuch der Gewaltforschung. Wiesbaden, S. 1379-1396.
- Nachez, Michel; Schmoll, Patrick, 2002: Gewalt und Geselligkeit in Online-Videospielen. In: kommunikation@gesellschaft, Jg. 3, 2002, Beitrag 5, http://www.uni-frankfurt.de/fb03/K.G/B5_2002_Nachez_Schmoll.pdf (28.11.02).
- Nagenborg, Michael, 1998: Gewalt in den Medien. Gewaltdarstellungen als Unterhaltung im Internet. URL: http://www.phil.euv-frankfurt-o.de/download/gewalt_anhang1.doc (28.11.02).
- NCMEC – National Center For Missing & Exploited Children, 2000: Online Victimization: A Report on the Nation's Youth.. URL: http://www.missingkids.com/html/onlinevictim_report.html (28.11.02).
- Nickolay, Bernd, 2000: Rechtsextremismus im Internet. Würzburg.
- Schröder, Burkhard, 2000: Rechtsextremismus im Internet. In: Aus Politik und Zeitgeschichte, B. 39/2000, S. 49-54.
- Parker, Klaus, 2002: Rechtsextremismus im Internet. In: Grumke, Thomas; Wagner, Bernd (Hrsg.), 2002: Handbuch Rechtsradikalismus. Personen – Organisationen – Netzwerke vom Neonazismus bis in die Mitte der Gesellschaft. Opladen, S. 129-139.

- Rucht, Dieter, 2002: Rechtsradikalismus aus der Perspektive der Bewegungsforschung. In: Grumke, Thomas; Wagner, Bernd (Hrsg.), 2002: Handbuch Rechtsradikalismus. Personen – Organisationen – Netzwerke vom Neonazismus bis in die Mitte der Gesellschaft. Opladen, S. 75-86.
- Sieber, Ulrich, 2000: Freie Datenkommunikation und Bekämpfung strafbarer Inhalte im Internet. In: Lamnek, Siegfried; Tinnefeld, Marie-Theres (Hrsg.), 2000: Zeit und kommunikative Rechtskultur in Europa. Im Spiegelbild von Deutschland und Polen. Baden-Baden.
- Schudson, Michael, 1999: Social Origins of Press Cynism in Portraying Politics. In: American Behavioral Scientist, Vol. 42 No. 6, December 1999, S. 998-1008.
- Wall, David S., 2001: Cybercrimes and the Internet. In: Wall, David S. (Hrsg.), 2001: Crime and the Internet. London, S. 1-17.
- White, Jonathan R., 2001: Political Eschatology. A Theology of Antigovernment Extremism. In: American Behavioral Scientist, Vol. 44 No. 6, February 2001, S. 937-956.
- Wilson, Brian, 2002: The "Anti-Jock" Movement: Reconsidering Youth Resistance, Masculinity, and Sport Culture in the Age of the Internet. In: Sociology of Sport Journal, Jg. 19, Heft 2, June, S. 206-233.

Dipl.-Soz. Ralf Wiederer
Klinik Kipfenberg GmbH
Kindinger Straße 13
85110 Kipfenberg
Tel.: ++49.0175.9285159
Fax: ++49.8465.175-131
eMail: Ralf.Wiederer@gmx.de

Ralf Wiederer, Dipl.-Soziologe, Jg. 1973, Berater im Klinischen Sozialdienst Klinik Kipfenberg GmbH, promoviert derzeit in Soziologie. Aktuelle Veröffentlichung: Fuchs, Marek; Lamnek, Siegfried; Wiederer, Ralf, 2003: Querschläger. Jugendliche zwischen rechter Ideologie und Gewalt. Opladen.