

DOKUMENTATION

Foto: Alizweckjack (Jack Simanzik) / photocase

# SOZIALE NETZWERKE

USER, FACHLEUTE UND MEDIENPÄDAGOGINNEN  
DISKUTIEREN AN VIER NRW-STANDORTEN



### **Soziale Netzwerke**

*Chancen für Identitätsentwicklung, soziale Integration und Partizipation*

Landesarbeitsgemeinschaft  
**Lokale Medienarbeit NRW**



*Herausgeberin*

Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V.

Emscherstr. 71

47137 Duisburg

Tel. 0203.41058-10

Fax 0203.41058-20

info@medienarbeit-nrw.de

www.medienarbeit-nrw.de

*Redaktion*

Arnold Hildebrandt

Benjamin Wilde

*Gestaltung und Layout*

Alessandro Riggio, Köln

*Fotos:*

AllzweckJack (Jack Simanzik)/photocase, Dan Colcer, Asif Akbar, Rinna Bohui, Carl Dwyer

Die Veranstaltungen wurden in Kooperation durchgeführt

Kulturforum Witten/Kulturbüro

Die Welle gGmbH, Remscheid

Medienwerkstatt der Freizeitanlage Aa-See Bocholt e.V.

Stadt Bocholt: Fachbereich Jugend, Familie, Schule und Sport

Bürgerhaus Bennohaus, Münster

Das Projekt wurde gefördert durch:

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



**Soziale Netzwerke**

*Chancen für Identitätsentwicklung,  
soziale Integration und Partizipation*

4

Vorwort ..... 06

Sind Sie auch in Sozialen Netzwerken? ..... 08

Workshop Witten – Web 2.0 und Jugendmedienarbeit ..... 18

Workshop Remscheid – Web 2.0 – Fluch oder Segen? ..... 22

Workshop Bocholt – Soziale Netzwerke – Chancen für Identitätsentwicklung,  
soziale Integration und Partizipation ..... 28

Workshop Münster – Soziale Netzwerke und Social Web: von der Selbstpräsentation  
zur aktiven Teilnahme ..... 32

Links & Tipps ..... 38

5



Liebe Kolleginnen und Kollegen,

zum Zeitpunkt, als die LAG Lokale Medienarbeit NRW Anfang des Jahres das Projektkonzept für die Workshopreihe „Soziale Netzwerke – Chancen für Identitätsentwicklung, soziale Integration und Partizipation“ entwickelte, spielten die Sozialen Netzwerke bei Jugendlichen bereits eine wichtige Rolle in ihrem Lebensalltag. Eine beschleunigte Entwicklung durchlebt zurzeit insbesondere Facebook, das in Deutschland in den letzten Monaten um ca. sieben Millionen Nutzer auf ca. 21 Millionen angewachsen ist. Es sind der Schneeballeffekt und die permanente Medienpräsenz des Namens, die Facebook zu einem Big Player in der Medienbranche – neben Google, Microsoft, Apple und anderen machten.

6

In der Erwachsenenwelt und im medienpädagogischen Sektor wird das Thema der Sozialen Netzwerke oft mit Blick auf die Risiken behandelt. Zu Recht werden Themen des Datenschutzes (Verlust von Privatsphäre, Kontrolle der persönlichen Daten), Mobbing, Verletzung von Persönlichkeitsrechten und Urheberrechten aufgegriffen und medienpädagogisch behandelt. Das peinliche Saufgelage-Foto wird dabei gern als Beispiel für mögliche negative Folgen des Online-Handelns herangeführt. Nicht selten muss man aber auch feststellen, dass ein kompetenter Umgang mit neuen Mediennutzungsmöglichkeiten eine große Herausforderung für erwachsene Nutzer darstellt. Vielfach fehlt an dieser Stelle das „Insider-Wissen“.

Im Hinblick auf unser Thema gibt es interessante Ergebnisse in der gerade neu veröffentlichten JIM-Studie 2011. Das Internet nutzen Jugendliche vor allem, um mit anderen zu kommunizieren. Das mit Abstand beliebteste Soziale Netzwerk ist Facebook. In den vergangenen zwölf Monaten hat sich der Anteil der Facebook-Nutzer fast verdoppelt (2010: 37%; 2011: 72 Prozent), der Anteil des einstigen Marktführers SchülerVZ hat sich hingegen fast halbiert (53%/29%).

Beim heiklen Thema Datenschutz im Internet glauben viele, gut informiert zu sein. Das Handeln im Alltag sieht jedoch oft auch anders aus, und jeder Fünfte hat keinerlei Vorstellung, was mit den Daten in den Sozialen Netzwerken geschieht.

Gemeinsam mit vier Mitgliedern der LAG Lokale Medienarbeit NRW wurden die Workshops durchgeführt. Neben der Referentin und den Referenten wurden auch Jugendliche aus den Einrichtungen eingeladen. Dabei sollte das Augenmerk nicht ausschließlich auf die Gefahren des Web 2.0 und der Sozialen Netzwerke gelenkt werden. In allen Workshops wurden ausführlich auch die Chancen, die das Web 2.0 und die Sozialen Netzwerke mit sich bringt erörtert. Alle Referenten zeigten eine Fülle an praktischen Ideen, die die Kolleginnen und Kollegen für ihre praktische Jugendmedienarbeit vor Ort mitnehmen konnten.

Die vorliegende Publikation fasst die Diskussionen in den vier Workshops zusammen. Unsere Referenten haben der LAG LM für die Dokumentation ihre Screenshots mit textlichen Ergänzungen zur Verfügung gestellt. Darüber hinaus haben wir die allerwichtigsten Links und Hinweise zu Materialien zum Thema zusammengetragen.

Die Dokumentation erhebt keinen Anspruch auf eine allumfassende Abhandlung zu dem Thema Soziale Netzwerke. Ergänzend verweisen wir an dieser Stelle auf die Arbeit der Kolleginnen und Kollegen von klicksafe, wo auf deren Webseite Sie ein hervorragendes Material vorfinden werden.

Wir würden uns freuen, wenn wir Ihnen mit dieser Lektüre und dem Workshopangebot eine hilfreiche Unterstützung bei Ihrer Jugendmedienarbeit vor Ort sein konnten.

**Arnold Hildebrandt**  
 Fachreferent und Projektleiter

7

## Sind Sie auch in Sozialen Netzwerken?

An vier Standorten in NRW haben MedienpädagogInnen und Fachleute zusammen mit Interessierten aus Schulen, Jugendeinrichtungen und Behörden über die Chancen zur Identitätsentwicklung, sozialen Integration und Partizipation in Sozialen Netzwerken diskutiert.



Die unterschiedlichen Positionen und Ergebnisse der Diskussionen sind an dieser Stelle zusammengefasst, um einen Einblick in die Veranstaltungen zu geben und Möglichkeiten des Umgangs mit Sozialen Netzwerken in der Praxis vorzustellen.

Was sind Soziale Netzwerke genau? Welche Dinge gibt es zu beachten und welche Potenziale gibt es, sie in der Jugendarbeit zu nutzen? Diese Fragen wurden in den Workshops in Witten, Remscheid, Bocholt und Münster diskutiert.

### Hintergründe und Begriffe

Das Internet hat sich in den vergangenen Jahren stark gewandelt. Die Zeiten, in denen Inhalte von wenigen elitären Insidern erstellt wurden und nur wenige Nutzerinnen und Nutzer Zugang zum Internet hatten, sind vorbei. Heute stellt das Internet ein Netzwerk dar, indem jeder nicht nur Inhalte empfangen, sondern auch selbst Inhalte schaffen kann, die für die breite Masse verfügbar sind. Es ist ein neues Internet, das „Mitmach – Internet“, auch Web 2.0 genannt, entstanden.

Erstmals ist der Begriff Web 2.0 im Jahre 2004 bei einem vom Verleger Tim O’Reilly ausgetragenen Kongress in den USA aufgetaucht. Die Nutzung sowie das Erstellen von Inhalten ist im Web 2.0 deutlich vereinfacht worden. Der heutigen Jugend ist es quasi in die Wiege gelegt, ganz selbstverständlich mit dem Internet umzugehen und mit relativ geringem Aufwand Inhalte zu veröffentlichen.

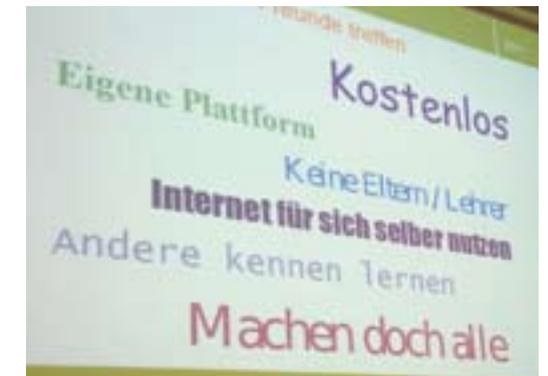
### Skepsis auf Seiten der Erwachsenen

In den Workshops hat sich herausgestellt, dass das Internet für viele Erwachsene eine immer noch eine fremde Welt ist. Dieses Fremdsein sorgt bei den älteren NutzerInnen für Ablehnung und besondere Vorsicht. Es ist viel disku-

tiert worden und der alte Satz: „Wir sind früher auch ohne Computer, Internet und TV angekommen und aus uns ist dennoch was geworden“, ist in jedem Workshop gefallen. Dennoch ist jeder Teilnehmende davon überzeugt, dass das Web 2.0 sowie die Sozialen Netzwerke eine Vielzahl an positiven Eigenschaften mit sich bringen. Wenn auch bei vielen Erwachsenen ein hohes (technisches) Wissensdefizit vorliegt und die Jugend hier weit voraus ist, gibt es Bereiche, in denen Kinder und Jugendliche Unterstützung brauchen.

### Datenschutz

Oftmals geht der Nachwuchs zu naiv mit den eigenen Daten um, „postet“ vorschnell und unüberlegt Informationen, die nicht für die breite Masse gedacht sind. Es ist wichtig, dass Kinder und Jugendliche ihre Erfahrungen



im Netz sammeln, zumal diese Fähigkeiten in der Berufswelt gefragt sind, sogar schon eine Grundvoraussetzung für eine Vielzahl an Berufen darstellen. Dennoch kann ein falscher Umgang mit Online-Angeboten wie Facebook, SchülerVZ, YouTube und Knuddels auch Probleme mit sich bringen. Es werden Informationen ins Netz gestellt, die nur an einen ganz kleinen Kreis gerichtet sind, aber für immer im Netz gespeichert bleiben und unter Umständen auch von potenziellen Arbeitge-

bern eingesehen werden können. Gerade die Sozialen Netzwerke haben das Web 2.0 erst so populär werden lassen. Mittlerweile zählen Facebook, MySpace, YouTube, und SchülerVZ hierzulande zu den meistbesuchten Internetseiten. Waren es bei Facebook Anfang 2011 noch ca. 14 Mio. Nutzer in Deutschland, sind es Ende 2011 schon rund 21 Mio. Nutzer. Das heißt, jeder vierte Deutsche hat einen Account bei Facebook, aber was ist Facebook genau und was macht gerade für Jugendliche den Reiz aus, das Netzwerk zu nutzen?



### Soziale Netzwerke – eine Einordnung

Das Angebot an Sozialen Netzwerken ist mittlerweile sehr umfangreich. Generell kann hier zwischen vier Ausrichtungen der Communitys unterschieden werden:

- **Allgemeine Soziale Netzwerke:** Dazu zählen Facebook, MySpace und SchülerVZ.
- **Medien-Netzwerke:** NutzerInnen laden auf diesen Plattformen eigene Videos oder Fotos hoch bzw. schauen sich diese von anderen NutzerInnen an. Die größten Anbieter in Deutschland sind YouTube für Videos und Flickr für Fotos.
- **Job-Netzwerke:** Hier steht der berufliche Austausch im Mittelpunkt. Das bekannteste ist Xing.

Neben diesen drei Hauptgruppen gibt es zudem eigene Netzwerke für bestimmte Zielgruppen: Zu nahezu jedem Thema werden im Internet spezielle Foren und Blogs angeboten, die auf eine sehr enge Zielgruppe zugeschnitten sind.

Trotz der Vielzahl an Netzwerken sind die meisten Jugendlichen und Kinder bei Facebook und SchülerVZ angemeldet. Daher werden im Weiteren auch diese beiden Netzwerke, stellvertretend für die anderen Plattformen, näher beschrieben. Obwohl die Betreiber der Netzwerke ein Eintrittsalter vorgeben (Facebook ab 13 Jahre, SchülerVZ ab 11 Jahre), findet eine Kontrolle des wirklichen Alters seitens der Betreiber nicht statt.

### Facebook

Glaubt man den Zahlen des Betreibers, ist Facebook mit rund 200 Millionen Nutzern weltweit und 21,4 Mio. Nutzern in Deutschland das größte Soziale Netzwerk. Das Netzwerk spricht tendenziell eher Erwachsene und ältere Jugendliche an. Die Vielfalt an Angeboten macht das Netzwerk so interessant. Nutzer können sich vernetzen, sich im Chat austauschen, Nachrichten bei einzelnen Kontakten hinterlassen und ihren Beziehungsstatus „posten“. Neben den Hauptfunktionen bietet diese Plattform viele weitere Angebote, wie das Einbinden von Videos und Fotos sowie die Nutzung von Spielen, den so genannten Online-Browsergames.

Damit übt Facebook gerade auf Jugendliche eine Faszination aus, die für viele Erwachsene nicht nachvollziehbar ist. Dies beruht mitunter auf Unwissenheit seitens der Erwachsenen, welche Funktionen die Jugendlichen nutzen. Was Jugendliche selbst von Facebook halten, haben sie bei einer Umfrage in der Medienwerkstatt der Freizeitanlage Aa-See in Bocholt verraten.

### Dies sagen Jugendliche zu Facebook:

**Keily, 14:** „Ich finde es toll, weil ich mich da mit meinen Freunden unterhalten kann. Was mir nicht gefällt, ist, dass viele Leute auch unnötige Sachen reinschreiben, wie: Ich geh Kaffee trinken und zwei Stunden später: Mein Kaffee ist leer.“

**Sandro, 14:** „Ich finde Facebook toll, weil man da nicht immer zu anderen Freunden hinlaufen muss, sondern da mit ihnen chatten kann.“

**Jan Lukas, 13:** „Ich halte Facebook für sehr gefährlich, weil da Daten ins Netz kommen und diese auch andere Leute sehen können.“

**Pascal, 15:** „In Facebook schreibe ich mit Freunden und poste halt was, was halt so grade abgeht bei mir, ob ich halt eine Party mach oder so, damit die auch wissen, ob die kommen wollen. Ich halte Kontakt mit Freunden, die vielleicht nicht grade so in der Nähe wohnen. Ich treffe neue Freunde da, das ist auch wichtig für mich. Was ich nicht so gut finde ist: Manche schreiben da alles rein was niemanden interessiert wie, ich geh schlafen oder ich trinke eine Tasse Kaffee. Ich mein, wen interessiert das.“

**Pia, 12:** „Ich halte gar nichts von Sozialen Netzwerken, weil da wird alles geschrieben was total unnötig ist, wie: Ich geh jetzt duschen oder so. Wenn man sich mit Freunden treffen will, kann man auch telefonieren.“

**Natalie, 13:** „Ich finde Facebook sehr gefährlich, weil, wenn man dort Bilder reinstellt, bekommt man die später nicht mehr aus dem Netz und die Arbeitgeber können das sehen. Das ist doof.“

## „Ich finde Facebook cool, weil man da für das Chatten nichts bezahlen muss.“

Laura, 13

**Frederike, 16:** „Ich benutze Facebook jeden Tag, meistens so 2-3 Stunden. Ich schreibe dort mit Freunden und wir reden dort über die Schule oder welche Party in den nächsten Tagen steigt. Mich nervt an Facebook, dass ganz viele da über ihre Probleme schreiben und nur um Aufmerksamkeit zu erregen und von den anderen zu hören: Ach du armes Kind und du tust mir ja total leid und das ist manchmal echt doof.“



Um ein besseres Verständnis darüber zu erlangen, wie Jugendliche bei Facebook und Co. in Kontakt treten, sind nachfolgend die Kernfunktionen von Facebook näher beschrieben. Diese Funktionen finden sich auch in anderen Sozialen Netzwerken in gleicher oder leicht abgewandelter Form wieder.

### Die Kernfunktion: Kontakte knüpfen

Ein Grundgedanke ist es, mit MitschülerInnen und FreundInnen aus der realen Welt auch online befreundet zu sein. Unterstützt wird diese Kommunikation durch:

- **Interne Nachrichtenfunktionen:** Diese sind vergleichbar mit der altbekannten E-Mail, bieten darüber hinaus allerdings den Vorteil, dass kein Offline-Mailprogramm benötigt wird, sodass man von jedem PC Nachrichten senden und empfangen kann und zudem immer nur auf einer Plattform angemeldet sein muss.
- **Statusmeldungen:** In kurzen Sätzen, ähnlich einer SMS, werden aktuelle Tätigkeiten, Gedanken oder Befindlichkeiten mitgeteilt. Dieser Status ist dann sofort für alle virtuellen „Freunde“ sichtbar. Besonders Banalitäten, wie sie im realen Smalltalk weitergegeben werden, werden so „gepostet“.
- **Pinnwandeinträge:** Neben der Newsseite wird auch eine Pinnwand auf der eigenen Profilseite angeboten. Diese unterscheidet sich in Bezug auf die Nutzungsmöglichkeiten nur wenig von der Newsseite. Der wesentliche Unterschied liegt eher bei der Nutzung. Hier werden eher Grüße und „teil-private“ Meldungen veröffentlicht. Ebenso können diese Meldungen nur gelesen werden, wenn man explizit auf das entsprechende Nutzerprofil klickt. Es ist vergleichbar mit einem Gästebuch.

### SchülerVZ

Bei SchülerVZ handelt es sich ebenfalls um ein Soziales Netzwerk, welches seitens der Funktionen denen von Facebook sehr nahe kommt. Der wesentliche Unterschied liegt in der Zielgruppe. Ist Facebook hauptsächlich für die Zielgruppe ab 18 angelegt worden, ist SchülerVZ, wie der Name schon vermuten



lässt, für SchülerInnen ab 11 Jahren gedacht. Ein weiterer Unterschied besteht in der Sicherheit des Netzwerks. Um einen Account, also ein Nutzerprofil, anlegen zu können, bedarf es hier nicht einer simplen Anmeldung, sondern einer speziellen Einladung eines Freundes, welcher bereits bei SchülerVZ registriert ist. Diese Funktion wurde primär zum Schutz eingeführt, um damit die Zielgruppe der Plattform zu erreichen. Erwachsene, vor allem Erwachsene mit kriminellen Absichten, sollen so ausgeschlossen werden. Diese Sicherheitsfunktion wird von vielen TeilnehmerInnen als sehr sinnvoll eingeschätzt. Sie ist allerdings nur sinnvoll, wenn sich alle Nutzenden auch an diese Regel hält. Im Rahmen der Workshops ist dies genauer untersucht worden. Das Ergebnis dieser Untersuchung hat ergeben, dass diese sinnvolle Einstellung nur einen bedingten Nutzen hat. Rund 28 Teilnehmer der Workshops haben einen Account bei SchülerVZ. Sie sind eingeladen worden von Kindern aus ihrer Schule, ihrer Einrichtung, oder waren bereits registriert, bevor diese Sicherheitsfunktion eingeführt wurde.

Ein weiterer Unterschied liegt in der Betreuung der Plattform seitens der Betreiber. Der Betreiber bietet Nutzern von SchülerVZ die Option, Beiträge und Personen zu melden,

wenn eine Straftat potenziell erkennbar ist. Außerdem wird das Netzwerk moderiert. Das bedeutet, im Hintergrund werden Beiträge vom Betreiber gelesen, Fotos gesichtet und im Zweifelsfall gelöscht. Dies ist eine Sicherheitsfunktion, die von den Nutzern nicht bewusst wahrgenommen wird und auch trotz Softwarefiltern, welche auf bestimmte Wörter reagieren, nur bedingt funktioniert. Die Aktivitäten in dem Netzwerk überschreiten schnell die Kapazitäten des Betreibers. Dennoch wird diese Funktion seitens der WorkshopteilnehmerInnen als sehr sinnvoll angesehen. Viele TeilnehmerInnen haben von eigenen Erfahrungen berichtet und sind mit der Reaktionszeit des Betreibers zufrieden. Diese Sicherheitsfunktion besteht bei Facebook nicht. Es können Beiträge und Personen gemeldet werden, aber im Hintergrund werden keine Beiträge seitens des Betreibers gelesen. Auch die Reaktionszeit seitens Facebook ist oft kritisiert worden.

### Wo liegt die Faszination für die Jugendlichen?

Nachdem die Grundlagen der Sozialen Netzwerke geklärt waren, ist man in den Workshops genau dieser Faszination nachgegangen und überlegte sich, welche Bedürfnisse die jungen Nutzerinnen und Nutzer haben.

Bedürfnisse wie Kontaktpflege, der Wunsch nach Anerkennung und die Neugierde nach Informationen aus dem Freundeskreis haben den größten Stellenwert. Es stellt sich also heraus, dass die Grundbedürfnisse in den Generationen gleich geblieben sind, nur die Art, diese zu decken, hat sich geändert.

Musste man vor zehn Jahren noch auf den nächsten Schultag warten, um sich mit Allen über das Neueste austauschen zu können, reicht heute ein schneller Blick auf den PC,

oder noch schneller, ein Blick auf das Smartphone, um über alles informiert zu sein. Selbst die Idole haben ein Account und posten dort ihre neuesten Werke. Den Jugendlichen wird so vermittelt, noch näher an ihrem Idol zu sein. Es ist sogar möglich, mit seinem Idol befreundet zu sein. Auch der Wunsch nach Anerkennung und Bestätigung wird durch die Erstellung eines Profils in einem Netzwerk oft befriedigt. Die Jugendlichen können ihr Profil individuell gestalten, Fotos und Videos implementieren und alle Highlights ihres Lebens schnell mitteilen. Es entwickelt sich unter den Jugendlichen ein Wettstreit um das beste Profil.

### Was meinen die Erwachsenen?

Die WorkshopteilnehmerInnen sind diesbezüglich oft geteilter Meinung gewesen. Es ist kritisiert worden, dass die Bildschirmzeiten länger würden und Jugendliche zu viel Zeit in der virtuellen Welt verbrächten. Sozialkompetenzen, das reale Leben und die Rechtschreibung blieben auf der Strecke. Die Jugend nutze diese Netze zu häufig und vernachlässige dadurch Schule und Sport. Es würde nur noch online kommuniziert, ohne auf Groß- und





Kleinschreibung sowie Interpunktion zu achten. Auf der anderen Seite herrschte die Meinung, dass das Internet nur einen Zusatzkanal darstelle. Vor ein paar Jahren waren es noch die SMS, die „verteufelt“ wurden, genau diese Kompetenzverarmung auszulösen. Nun seien die Sozialen Netzwerke in dieser Kritik. Viele TeilnehmerInnen haben in ihren Einrichtungen die Erfahrung gemacht, dass die Sozialen Netzwerke hauptsächlich dazu genutzt werden, sich zu verabreden, Kontakte zu pflegen und Neuigkeiten auszutauschen. Demnach dienen die Netzwerke nur als weitere Form des Austauschs. Themen, die online angesprochen werden, werden im realen Treffen weiter diskutiert. Bei vielen Jugendlichen werden die Sozialen Netzwerke auch zur Kompensation verwendet. Ganztagschulen und Vereinsleben tragen dazu bei, dass weniger Zeit dafür genutzt werden kann, sich zu treffen. Daher wird Facebook als Treffpunkt gewählt, da es dort möglich ist, z.B. Smalltalk zu führen, während die Hausaufgaben erledigt werden. Es wird demnach zum einen als zeitsparendes „Treffen“ genutzt und zugleich auch aus Bequemlichkeit. Es ist bei dieser Form des „Treffens“ egal, wie man gekleidet ist oder ob die Schminke ausreicht. Jugendliche haben hier eine zeitsparende, kostengünstige

und bequeme Art der Kommunikation für sich entdeckt.

#### **Zeitersparnis auf Kosten der Privatsphäre**

Alle TeilnehmerInnen an allen vier Standorten waren einheitlich der Meinung, dass die Jugendlichen mit dem Umgang mit Sozialen Netzwerken weitaus vertrauter sind als die Erwachsenen. Dennoch achtet ein Großteil der Jugendlichen nicht auf die Privatsphäre. Die Verwendung von Sozialen Netzwerken macht nur Sinn, wenn man etwas von sich preisgibt. Das digitale „Ich“ muss gefüttert werden.

Kinder und Jugendliche tun sich dabei oft sehr schwer, den Wert ihrer persönlichen Daten richtig einzuschätzen. Sie übersehen, dass nicht nur ihre „Freunde“ ihre ins Netz gestellten Daten einsehen können, sondern potenziell alle Personen im Internet. Eltern, Lehrer und Pädagogen sind daher gefordert, Kinder und Jugendliche über unangenehme Folgen zu informieren und ihnen Tipps zum sicheren Umgang mit persönlichen Daten zu geben. Diese Tipps können sie allerdings nur weitergeben, wenn sie selbst einmal über mögliche Gefahren und Lösungen aufgeklärt werden. Gerade die Sozialen Plattformen, egal ob Facebook oder SchülerVZ, bieten zahlreiche „Fallen“.

#### **Freunde**

Wie bereits zuvor dargestellt, ist der Begriff „Freunde“ im Internet oftmals ein anderer als in der realen Welt. Daher ist es ratsam, nur Personen als „Freunde“ zu akzeptieren, die man auch persönlich kennt. Für Kinder und Jugendliche ist es jedoch sehr reizvoll, möglichst viele „Freunde“ zu sammeln. Dabei sind viele „Freunde“ nur Freundes Freunde oder gänzlich unbekannt.

#### **Statusmeldungen**

Beispielsweise bei Facebook werden die Nutzenden auf der Hauptseite gezielt danach gefragt: „Was machst du gerade?“ Generell stellt dies kein Problem dar, wenn man mit den Grundregeln des Datenschutzes vertraut ist. Problematisch wird es vor allem, wenn aktuelle Standorte und Bilder gepostet werden. Bei Smartphones werden diese Standortinformationen automatisch mitgesendet, wenn sie nicht explizit vorab in den Einstellungen des Geräts deaktiviert wurden. So wird transparent, wo sich die Person aufhält bzw. wohnt.

Bilder werden auch gerne überall gemacht und sofort online gestellt. Dabei bedenken



Kinder und Jugendliche nicht, welche Konsequenzen dies haben kann. Im Geschäft wird ein neuer Bikini anprobiert, für gut befunden und schnell noch gepostet. Somit befinden sich Bilder im Internet, die eventuell jeder einsehen kann. Die Betroffenen sind der Meinung, diese Bilder können nur von den Freunden gesehen werden. Bei einer Freundesliste von 800 „Freunden“ ist allerdings fraglich, ob dies wirklich die Zielgruppe für dieses Bild darstellt. Einige TeilnehmerInnen haben bereits mit diesem Beispiel ihre Erfahrungen gesammelt und den Vorschlag eingebracht, dieses Szenario doch einmal offline zu machen. Das Bild wird ausgedruckt und von der Person selbst an die Freunde verteilt. Das Ergebnis ist sicherlich ein anderes. Auch wenn das Beispiel so noch nicht stattgefunden hat, ist davon auszugehen, dass die entsprechende Person anders handeln und das Bild nicht so freizügig verteilen würde.

Ähnlich verhält es sich mit Angaben aus dem Profil. Online wird mitgeteilt, welches das Lieblingsbuch, der Lieblingsfilm etc. sind. Befragt man Schülerinnen und Schüler in der Klasse, wollen diese die Fragen nicht vor allen Leuten frei beantworten.

Das Verständnis für personenbezogene Daten ist in der Onlinewelt also ein anderes als in der realen Welt. Eine Erklärung dafür könnte die Distanz sein. Die Nutzenden sitzen alleine vor dem PC und sehen die anderen Personen nicht, demnach fällt es ihm leichter, auf intime Fragen zu antworten, da er hier kein direktes Feedback vom Gegenüber zu erwarten hat. Wie zuvor in der Befragung der Jugendlichen deutlich wurde, sind sich viele Jugendliche bewusst, dass nicht alles im Internet gepostet werden sollte. Sie sind allerdings eher von banalen Statusmeldungen genervt, weniger von der Veröffentlichung intimer Daten.



### Online-Games

Alle zuvor angesprochenen Plattformen bieten auch so genannte Online-Games, auch bekannt als Browsergames, an. Diese Spiele sind Applikationen, die es der Nutzerin und dem Nutzer erlauben, sich die Zeit mit einer virtuellen Farm oder Stadt zu vertreiben. Diese Spiele sind mittlerweile beliebter als Konsolenspiele.

NutzerInnen spielen dabei nicht alleine für sich, sondern zusammen mit ihren Freunden aus dem Netzwerk. Bei Cityville zum Beispiel können die NutzerInnen sich eine eigene Stadt aufbauen. Dabei erhalten sie auch immer Aufgaben vom System, die sie erledigen müssen, um weiterzukommen. Wichtig ist dabei auch, dass der statt seiner Nachbarn (Freunde aus seiner Freundesliste) besucht werden, um dort zu helfen.

Im Grunde genommen stellt dies noch kein Problem dar und wird von den Nutzenden nicht als Eingriff in ihre Privatsphäre verstanden. Doch bereits bei der Zustimmung zur Allgemeinen Geschäftsbedingung gewährt der/die Nutzende dem Betreiber, dass dieser die Daten vom Profil für interne Zwecke nutzen darf. Damit hat der Anbieter Zugriff auf alle Daten, Statusmeldungen, Fotos, Links und die Freundesliste. Diese Daten werden zu Werbe-

zwecken, für Marktforschung und zum Verkauf an andere Unternehmen genutzt. Die Spiele sind größtenteils kostenlos. Möchte der Nutzer aber schneller aufsteigen oder besondere Gegenstände für seine Onlinestadt erwerben, muss er dafür bezahlen, mit echtem Geld.

### Internet ist Freiheit, und Freiheit muss gelernt werden

Viele TeilnehmerInnen der Workshops sind in mindestens einem Netzwerk angemeldet und haben bereits Erfahrungen mit der hohen Komplexität der Privatsphäreneinstellung gesammelt. In allen vier Workshops ist man sich einig gewesen, dass die Einstellungen sehr viel Einarbeitungszeit und Präzision erfordern. Für einen Laien ist es kaum möglich, schnell und einfach einen ausreichenden Schutz der eigenen Daten zu erzielen. Oft ist in den Veranstaltungen auch bemängelt worden, dass gerade bei Facebook zu Beginn alle Privatsphäreneinstellungen deaktiviert sind. Zudem kommen häufig neue Funktionen hinzu, über die der/die NutzerIn nicht informiert wird, welche aber eine erneute Anpassung der Einstellung erfordern. Gerade an diesem Punkt ist es wichtig, dass Eltern, Lehrer und Erzieher dieses Thema mit den Kindern und Jugendlichen bearbeiten. Wenn es für Erwachsene schon

kompliziert ist, für ausreichenden Schutz zu sorgen, ist es für Kinder und Jugendliche noch einmal deutlich schwieriger. Hinzu kommt, dass Kinder nicht mit der Rechtslage vertraut sind und z.B. nicht wissen, dass sie Rechte am Bild abtreten, wenn sie dieses im Netzwerk online stellen. Demnach hat der Betreiber die Möglichkeit, dieses Bild für eigene Zwecke zu nutzen oder zu verkaufen.

Ein gutes Hilfsmittel bietet die Website [klicksafe.de](http://klicksafe.de). Hier finden Erwachsene sowie Kinder zahlreiche Hilfestellungen zur richtigen Einstellung des Accounts und der Privatsphäre. Die Betreiber von [klicksafe.de](http://klicksafe.de) müssen die Anleitungen allerdings regelmäßig überarbeiten. Das Netz ist schnelllebig.

### Aus „Freunden“ können einmal Feinde werden

Cybermobbing ist ein Thema, das in den letzten Jahren die Medienpädagogik und die Öffentlichkeit stark beschäftigt. Mobbing hat es unter Kindern und Jugendlichen immer schon gegeben, durch das Internet hat es allerdings neue Dimensionen erreicht. Im Vergleich zum herkömmlichen Mobbing ist Cybermobbing oft ein zusätzliches Mittel. Es ist zeit- und ortsunabhängig, verbreitet sich viel schneller und ist oft mit einer Anonymität der TäterInnen verbunden. Daher ist es auch für Außenstehende, wie Eltern und LehrerInnen, undurchschaubarer und wird oftmals nicht oder sehr spät erkannt. Die TäterInnen sitzen an ihrem PC, erstellen veränderte Profile oder posten Inhalte, die das Opfer bloßstellen und verletzen. Durch die vermeintliche Anonymität und die Distanz zum Opfer sinkt die Hemmschwelle und die TäterInnen agieren weitaus intensiver als in der realen Welt. Alle Daten und Informationen finden sie einfach auf dem vollständig ausgefüllten

Profil des Opfers. Viele TäterInnen werden nie entdeckt, da die Opfer sich schämen oder aus Angst schweigen. Weitere Informationen und hilfreiche Links zum Thema sind im hinteren Bereich der Dokumentation veröffentlicht.

### Soziale Netzwerke vor Ort nutzen

Projekte in Jugendeinrichtungen und Schulen können Wissensdefizite minimieren. Einige WorkshopteilnehmerInnen nutzen Soziale Netzwerke bereits in ihren Einrichtungen. Sie beschreiben auf dem Profil die Einrichtung und posten Veranstaltungshinweise.

**„Wenn ich Veranstaltungen bei Facebook poste, erreiche ich damit mehr Kinder aus unserem Haus als mit Flyern.“**

*Workshopteilnehmer*

In vielen Einrichtungen wird kein Soziales Netzwerk eingesetzt. Zu groß sind die Sorgen, etwas falsch zu machen. Dennoch denken alle TeilnehmerInnen darüber nach, im Rahmen eines Projekts zusammen mit den Kindern bzw. Jugendlichen, ein Profil anzulegen. Diese Zusammenarbeit kann helfen, Soziale Netzwerke gemeinsam zu entdecken und Standards für die Nutzung zu entwickeln. Projektthemen, wie der Internetführerschein und der Umgang mit Cybermobbing, können beispielsweise mit Videos von [klicksafe.de](http://klicksafe.de) oder anderen Anbietern unterstützt werden. Mittlerweile gibt es gute Clips im Web, die komplexe Sachverhalte altersgerecht aufbereiten. Innerhalb der Workshops kam auch die Idee auf, eigene Videos mit dem Handy zu erstellen und diese online zu stellen.

## Web 2.0 und Jugendmedienarbeit

19. Oktober 2011 | 11.00 – 15.00 Uhr

Kooperationspartner Kulturforum Witten/Kulturbüro

Veranstaltungsort Kulturforum Witten/Kulturbüro

Ruhrstr. 86 | 58452 Witten

Referent Tobias Schmolders, Medienpädagoge, Köln



**„Wenn ich was erleben will,  
kann ich mich mit Freunden  
treffen. Das kann ich aber  
auch im Internet“**

Die heranwachsende Generation ist eine Generation, für die die Medien ein wichtiger und zugleich selbstverständlicher Bestandteil ihres Alltags darstellen. Das Internet wird dabei nicht nur als ein „neues“ Medium angesehen, sondern ist gleichbedeutend mit einem Platz, einem Ort oder Treffpunkt, der sich nicht von einem Platz in der Realität unterscheidet.

Das Web 2.0 ist für Jugendliche vor allem ein Platz des Austausches. Fragt man die 12- bis 19-Jährigen nach den Gründen für die Internetnutzung, steht „Kommunikation“ weit vor anderen Beschäftigungen wie „Spielen“ oder „Informationssuche“ (vgl. dazu die JIM-Studie 2011 unter: <http://www.mpfs.de/index.php?id=225>, S. 33 ff.). Der Austausch mit Gleichgesinnten findet mittlerweile vor allem über die Sozialen Netzwerke statt. Portale wie SchülerVZ oder Facebook sind bei Teenagern beliebt. Nicht zuletzt, weil sich die Betreiber der Portale genau um solche Zielgruppen bemühen. Sie stellen einerseits einen Ort zur Verfügung, an dem Jugendliche reden und

spielen können, andererseits tun sie dies, um damit Geld zu verdienen, viel Geld.

Fragt man in den Jahrgangsstufen sieben oder acht einer Schule danach, wer bereits ein Profil in einem der Netzwerke besitzt, bleibt kaum eine Hand unten. Ganz anders sieht es aus, wenn man Eltern diese Frage stellt. Sie sind eher selten in solchen Netzwerken zu finden. Gründe dafür gibt es zahlreiche, das Nutzungsverhalten im Internet bezieht sich vermehrt auf die Informationssuche und den Einkauf, der Drang nach Kommunikation ist ein anderer. Hier wird lieber auf Altbewährtes wie das Telefon zurückgegriffen. Ein weiterer entscheidender Faktor ist aber auch die Unwissenheit. „Was passiert mit meinen Daten?“, „Wie kann ich mich schützen?“. Fragen, die



durchaus berechtigt sind, schaut man sich die Einstellungsmöglichkeiten der verschiedenen Plattformen an, kann man dort schnell an die Grenzen seiner Kenntnisse stoßen. Die heranwachsende Generation hingegen geht damit weitaus offener um, sie experimentieren gerne und haben noch nicht das Verständnis über die Sensibilität ihrer privaten Daten. Auch Einrichtungen der Jugendarbeit sind derzeit nur vereinzelt mit einer eigenen Profilseite in den Sozialen Netzwerken vertreten.

### Datenschutz

Dass es für diese Einrichtungen gute Gründe gibt, über das eigene Mitmachen (z.B. bei Facebook) kritisch nachzudenken, steht außer Frage: Die Arme der „Datenkrake Facebook“ beispielsweise reichen weit über das Portal selbst hinaus. Es kann nicht sichergestellt werden, dass die eigenen Angaben im Profil wirklich geschützt sind, auch wenn alle Ein-

mal erst dann, wenn sich ein Streit online zu einem Fall von Cybermobbing entwickelt hat. Wüste Beschimpfungen und Beleidigungen sind in Chats oftmals an der Tagesordnung. Kinder wissen sich oft nicht zu wehren und schämen sich, worunter das Selbstbewusstsein leiden kann. Hinzu kommen potenziell schädliche, altersunangemessene Kontakte und Inhalte, mit denen Jugendliche in den Netzwerken konfrontiert werden. Kinder und Jugendliche können nie ganz sicher sein, wer sich hinter einem Nickname verbirgt. Erwachsene (oftmals pädosexuell veranlagt) schaffen es immer wieder, ein Vertrauensverhältnis mit Kindern und Jugendlichen aufzubauen, um sie vor einem sexuellen Hintergrund auszufragen oder ihnen pornografische Bilder zu senden. In seltenen Fällen kommt es zu realen Treffen oder gar zu körperlichem Missbrauch. Warum sollten also Einrichtungen der Jugendarbeit auf diesen Portalen vertreten sein?

### Ideen für die Praxis

Diese und weitere Punkte wurden im Rahmen des Workshops „Soziale Netzwerke-Chancen für Identitätsentwicklung, soziale Integration und Partizipation“ diskutiert, der am 19. Oktober im Kulturforum Witten stattfand. Anlässe für Diskussionen gab es reichlich: Die TeilnehmerInnen (MitarbeiterInnen von Einrichtungen der offenen Jugendsozialarbeit, LehrerInnen und andere) hatten jeweils ganz unterschiedliche Einstellungen dazu, wie Soziale Netzwerke und Neue Medien allgemein für ihre Arbeitsbereiche nutzbar gemacht werden könnten und ob sich die Jugendarbeit überhaupt auf dieses Terrain begeben sollte. Einigkeit bestand darin, dass es wichtig ist, sich mit den Orten der Lebenswelt heutiger Jugendlicher zu beschäftigen und dabei ernst- und wahrzunehmen, dass zu diesen Orten

stellungen in der Privatsphäre vermeintlich richtig getroffen wurden. Datenschutz in der digitalen Welt ist schon seit Jahren ein viel diskutiertes Thema. Auch die Frage „Wie gehen wir im Internet miteinander um?“ stellt sich – besonders bei Heranwachsenden – manch-



mittlerweile auch die Sozialen Netzwerke gehören.

Entlang der Punkte, die Niels Brüggem und Jürgen Ertelt in dem Einleitungsbeitrag „Jugendarbeit ohne Social Media? Zur Mediatisierung pädagogischer Arbeit“ für die begleitende Online-Publikation zum merz-Themenheft „Jugendarbeit und social networks“ (3/11) formuliert hatten (einsehbar unter: [www.jff.de/merz/dateien/ePublikation\\_Jugendarbeit\\_und\\_socialnetworks.pdf](http://www.jff.de/merz/dateien/ePublikation_Jugendarbeit_und_socialnetworks.pdf)) wurde die zuerst allgemein geführte Diskussion konkreter. Dazu trugen auch die „Beiträge der Momentaufnahme“ bei, in denen (einsehbar an gleicher Stelle) verschiedene Einrichtungen der Jugendarbeit von ihren Erfahrungen mit den Neuen Medien berichten. Deutlich wurde: Auf JugendarbeiterInnen, die sich dazu entschließen, Social Media für ihre Arbeit nutzbar zu machen, kommen neue Fragestellungen zu. Z.B.: Welche Mitspracherechte räume ich Jugendlichen online ein? Wie gehe ich damit um, wenn Kommentare auftauchen, die in Form und Inhalt sehr zu wünschen übrig lassen? Wie trenne ich Arbeit von Freizeit, wenn ich abends über

meinen Facebook-Account von Jugendlichen kontaktiert werde? Welche kreativen Möglichkeiten bietet mir das Internet?

Auch wenn nicht alle Fragen beantwortet werden konnten, stand als Fazit des Tages fest: Es kann für die Jugendarbeit nur positiv sein, wenn sie Jugendliche dort abholt, wo sie sich ohnehin aufhalten – auch online!

**Jugendliche ernstzunehmen bedeutet dann eben auch, sich mit ihrer virtuellen Lebenswelt auseinanderzusetzen.**

Material für diese Auseinandersetzung und gelungene Ansätze von Jugendarbeit und Social Media finden sich z.B. auf der Linkliste am Ende dieser Dokumentation.

## Web 2.0 – Fluch oder Segen?

10. November 2011 | 10.00 – 14.00 Uhr  
 Kooperationspartner Die Welle gGmbH  
 Veranstaltungsort Die Welle gGmbH  
 Wallstr. 54 | 42897 Remscheid

Referentin Martina Leshwange, Landschaftsverband Rheinland



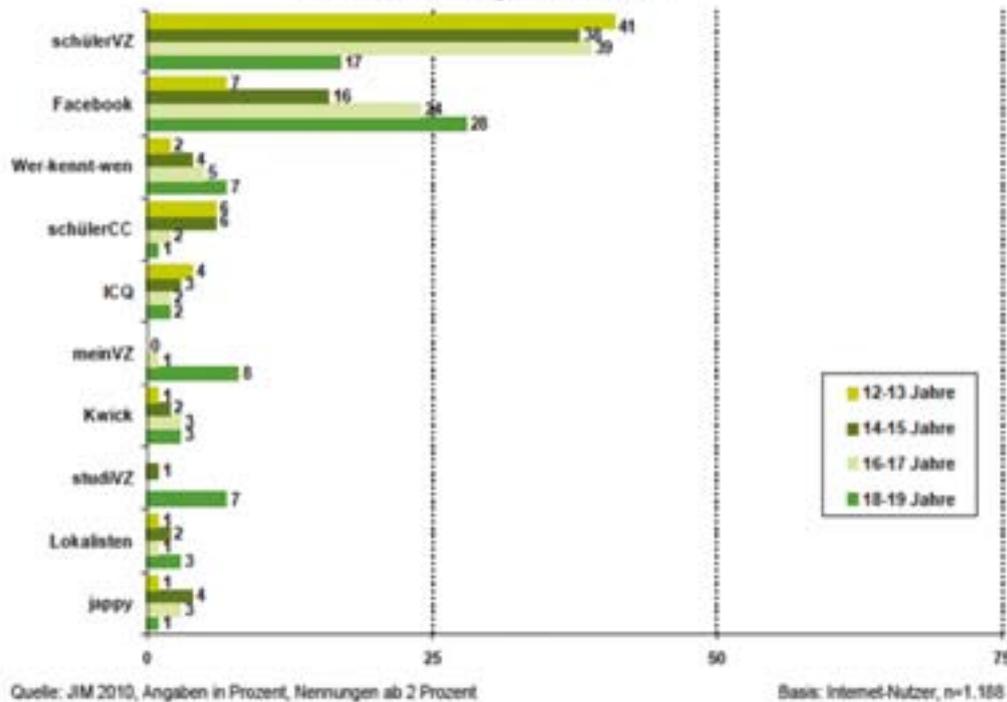
„Haben Sie heute schon  
 gechattet, ihre E-Mails  
 gecheckt oder einen Status auf  
 Facebook gepostet?  
 Nein? Damit gehören Sie wohl  
 zu den „Silversurfern“.

Erwachsene haben ein gänzlich anderes Verhältnis zu den „Digitalen Medien“ als die heutige Jugend. Das Internet und vor allem die Kommunikationswege via Internet und Handy werden von Erwachsenen weitaus weniger genutzt.

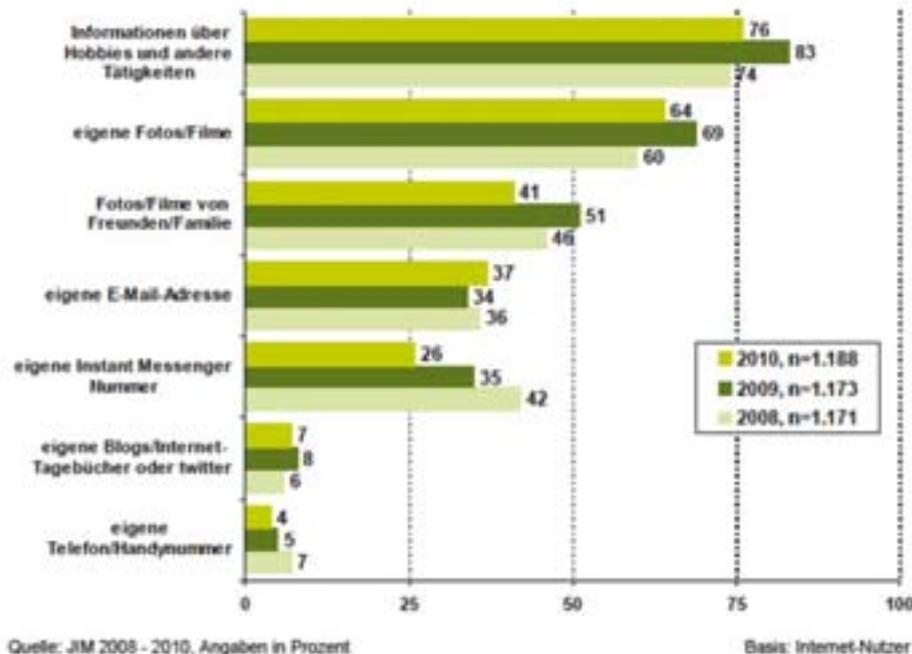
Das folgende Schaubild und die darunter zitierten Untersuchungsergebnisse stammen aus der JIM-Studie 2010. Sie stellen sehr gut dar, wie Jugendliche die verschiedenen Medien nutzen.



### Meistgenutzte Online Communities 2010 - offene Nennungen, Auswahl -



### Hinterlegte persönliche Daten im Internet 2008 - 2010



Haben Eltern vor 10 Jahren noch gemeckert, wenn die Kinder mit der Taschenlampe unter der Decke ein Buch gelesen haben, würden sie sich heute freuen, so etwas noch einmal zu erleben. Die Nutzung von Medien ist vielfältiger geworden. Online-Medien werden immer interessanter.

Rund 80% der Befragten nutzen ihr Handy täglich. Dies beinhaltet auch Smartphones. Auch hierbei ist ein deutlicher Unterschied in der Nutzung feststellbar. Jugendliche beschränken sich nicht nur auf Telefonie und SMS, sondern nutzen alle Funktionen, die das Mobiltelefon zu bieten hat.

Betrachtet man das erste Drittel der Befragungsergebnisse, sieht man, dass, bis auf Fernsehen, alle Ausprägungen mit über 50% auch Funktionen sind, die heutige Handys und Smartphones beinhalten.

Auch die tägliche Nutzung des Internets stellt für die Befragten eine Selbstverständlichkeit dar. Dabei lässt sich nicht mehr trennen, über welches Endgerät das Internet genutzt wird. Auch Handys und Smartphones sind heute internetfähig und durch relativ günstige Prepaid Angebote ist es erschwinglich auch für Jugendliche aus einkommensschwächeren Haushalten erschwinglich, das Internet auf dem Mobiltelefon zu nutzen. Besonders die Sozialen Netzwerke sind sehr beliebt. Interessant ist dabei, welche Seiten im Internet bevorzugt werden.

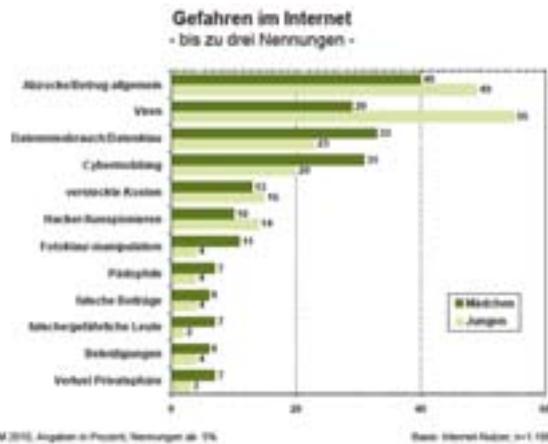
Facebook ist zurzeit unangefochten Marktführer in Deutschland. Bei der Jugend ist SchülerVZ besonders für die jüngeren NutzerInnen beliebt. Der Wechsel von SchülerVZ zu Facebook findet im Alter von 16 bis 18 Jahren statt. Die Faszination für Soziale Netzwerke wird mitunter dadurch geweckt, dass Jugendliche hier eine Vielzahl an kostengünstigen Kommunikationswegen auf einer einzelnen Plattform

gleichzeitig nutzen können. Wie vor ein paar Jahren der Boom mit den SMS zu verzeichnen war, ist es heute mit SchülerVZ, Facebook und Co. Der Vorteil hier, es kann gechattet werden, es werden Mails geschickt, und es fallen nicht jedes Mal Gebühren für eine SMS an. Darüber hinaus bieten diese Plattformen großen Gestaltungsfreiraum. Die Nutzer können ihr eigenes Profil anlegen, mit eigenen Fotos und Videos zusätzlich individualisieren und sich so als Individuum im Netz präsentieren.

### Datenschutz

Erkennbar ist, auch wenn die Zahlen zwischen 2008 und 2010 etwas schwanken und im letzten Jahr sogar zurückgegangen sind, dass immer noch viele NutzerInnen sehr viele persönliche Daten von sich preisgeben. Dies birgt zahlreiche Gefahren, die die Jugendlichen oftmals falsch einschätzen. Ihnen fehlt häufig das Bewusstsein für intime Daten. Hinzu kommt die mangelnde Erfahrung. Es ist „cool“, mit vielen Personen befreundet zu sein. Oftmals sehen die NutzerInnen dies als Wettbewerb an. Dabei denken sie nicht daran, dass so alle ihre Daten im Profil für den „Freundeskreis“ sichtbar sind. Die folgende Grafik verdeutlicht, dass viele Jugendliche bereits erste Erfahrungen mit den Folgen machen mussten.

Allein die Komplexität der Privatsphäreneinstellungen ist in vielen Sozialen Netzwerken eine unüberwindbare Hürde und ermöglicht so anderen Nutzern und Nutzerinnen mit kriminellen Absichten, die persönlichen Daten einzusehen und zu missbrauchen. Hinzu kommt die Freundesliste. Viele „Freunde“ sind nur Freunde von Freunden oder fälschlicherweise in die Liste geraten, dennoch haben diese vermeintlichen Freunde die komplette Profileinsicht. Schnell passiert es da, dass aus Freunden Feinde werden.



### Cybermobbing

Bereits 31% der Mädchen und 20% der Jungen mussten dies erleben. Beim Cybermobbing werden die Daten vom Profil genutzt und z.B. in einem neu angelegten Profil (Fakeprofil) verändert dargestellt. Auch Fotos vom Opfer des Cybermobbings werden kopiert und in veränderter Form online gestellt.

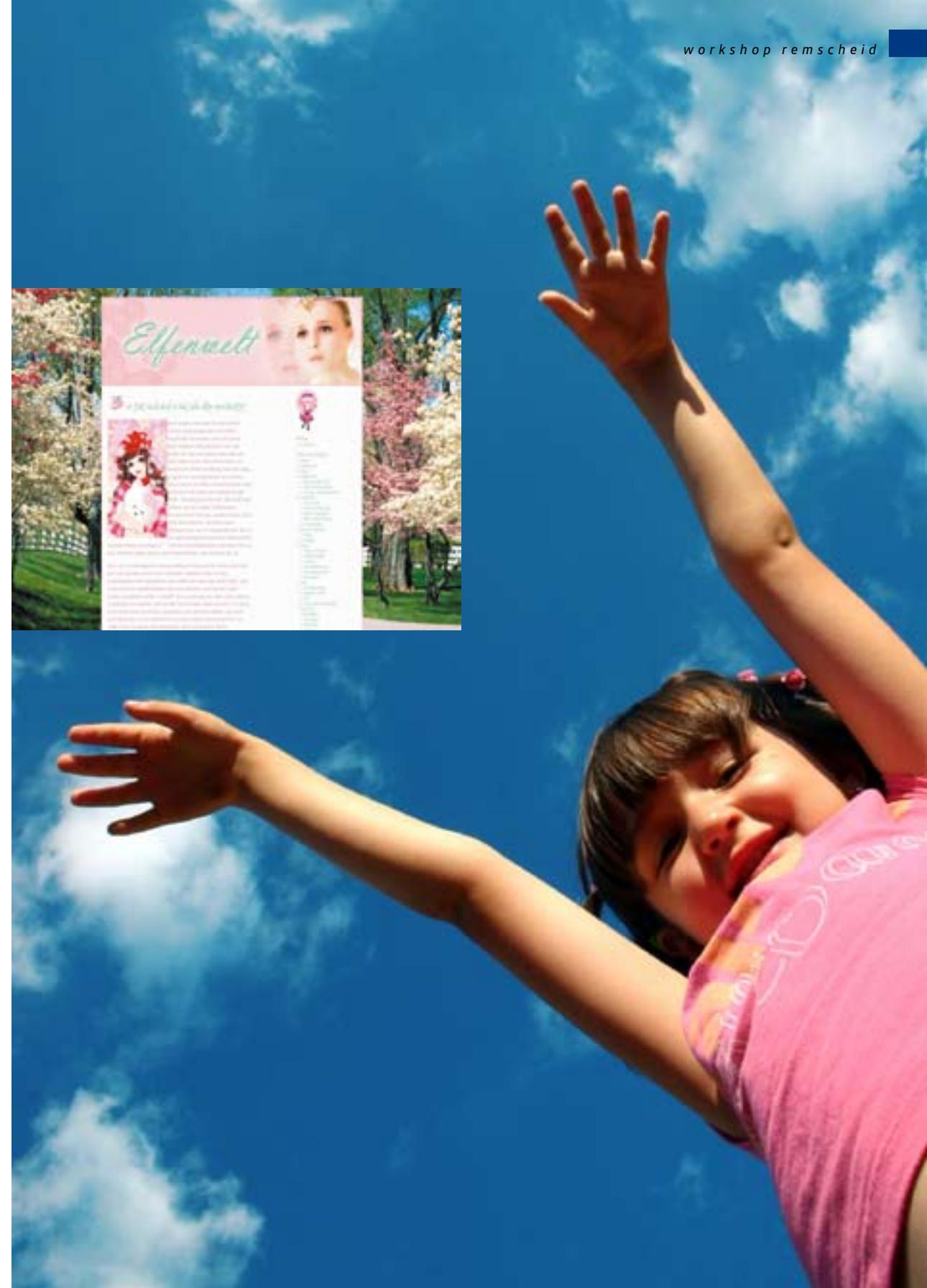
Neben Cybermobbing und Datenklau bestehen in der Medienwelt noch ganz andere Gefahren. Onlinegames sind derzeit beliebter als Konsolenspielen. Erst einmal stellt dies noch kein Problem dar. Die Spiele werden im TV und Internet als kostenloser Zeitvertreib beworben. Die NutzerInnen müssen das gewünschte Spiel nicht herunterladen, sondern findet es auf Spieleseiten oder als Applikation in den Sozialen Netzwerken. Die Betreiber verdienen ihr Geld dabei durch Werbeeinblendungen. Möchte Jemand ein Nutzer tiefer in das Spiel eintauchen, muss er bzw. sie dafür bezahlen. Wenige Klicks genügen und das Taschengeld ist weg. Schnell sind Jugendliche so in eine Abofalle geraten, aus der sie nur schwer wieder herauskommen.

### Fernsehen, Foren und Co.

Wie zu Beginn angesprochen, spielt auch das Fernsehen als einziges Offline-Medium eine wichtige Rolle. Der beliebteste TV-Sender ist zurzeit nicht VIVA oder MTV, sondern Pro

Sieben. Sendungen wie „Germany's next Topmodel“ erzielen die höchsten Einschaltquoten. Vom Fernsehen künstlich erzeugte Idealfiguren sind heute nicht nur bei den Topmodels zu finden. Selbst Disney macht nicht halt davor, ein Frauenbild fernab der Natur zu schaffen. Waren die Protagonistinnen in einem Disneyfilm noch neutral dargestellt, werden heute die Hauptdarstellerinnen als „abgemagerte Topmodels“ dargestellt. Somit wird den kleinen Mädchen schon ein unnatürliches Frauenbild vermittelt. Viele junge Mädchen beginnen sehr früh damit, auf ihre Figur zu achten. Das Internet bietet zahlreiche Foren, in denen gleichgesinnte Mädchen und Frauen zu finden sind. In den Foren unterstützen sich die NutzerInnen gegenseitig in ihrem Vorhaben und tauschen sich aus, welche Diät am besten funktioniert. Es werden Diätbüchlein online geführt, in denen gepostet wird, was wann gegessen wurde und welche Ablenkungsmethoden am erfolgreichsten sind, den Hunger und den Drang nach Essen zu unterdrücken. Ein Beispiel für ein solches Forum ist die *Elfenwelt*.

Diese Foren werden von den Behörden beobachtet, und täglich werden zahlreiche Foren gesperrt. Leider stellt das Thema Magersucht auch einen riesigen Markt dar. Viele Foren haben einen Shop, in dem zahlreiche Utensilien bestellt werden können. Es gibt z.B. Armbänder in verschiedenen Farben zu kaufen. Die Farben dienen dafür, dass sich Betroffene auch außerhalb des Internets erkennen können. Ein weißes Armband zeigt an, dass die Trägerin zurzeit hungert, ein schwarzes Armband signalisiert, dass die Trägerin depressiv ist. Darüber hinaus gibt es im Shop unzählige Produkte, die das Abnehmen erleichtern. Genau dieser Markt sorgt dafür, dass gelöschte Webseiten in kürzester Zeit an anderer Stelle wieder auftauchen.



## Soziale Netzwerke – Chancen für Identitätsentwicklung, soziale Integration und Partizipation

10. November 2011 | 9.00 – 13.00 Uhr

*Kooperationspartner* Medienwerkstatt der Freizeitanlage Aa-See  
Bocholt e.V.

Stadt Bocholt: Fachbereich Jugend, Familie,  
Schule und Sport

*Veranstaltungsort* Europa-Haus Bocholt

Adenauerallee 59 | 46399 Bocholt

*Referent* Matthias Felling, Medienpädagoge, Köln



In Sozialen Netzwerken wie SchülerVZ oder Facebook kann man sich präsentieren, kommunizieren, Fotos veröffentlichen, verlinken und Kontakt aufnehmen. Sie sind für heutige Jugendliche so etwas wie die moderne und interaktive Form von Freundschaftsbüchern oder Poesie-Alben.

Soziale Netzwerke werden insbesondere dazu genutzt, Freunde oder Gleichgesinnte zu treffen und den Kontakt mit ihnen zu halten. Sie funktionieren vor allem über die Selbstdar-

stellung ihrer NutzerInnen. Auf einer Plattform im Internet erstellen diese ein eigenes Profil mit möglichst vielen persönlichen Angaben wie Hobbys, Interessen, derzeitiger Lebens-, Familien- und Partnerschaftssituation etc. Sehr beliebt sind auch das Einstellen von Fotos sowie die Verlinkung von angesagten Videos und Songs oder anderen Webinhalten. Die Vernetzung der Mitglieder erfolgt über Freundeslisten; der Austausch untereinander findet mittels integrierter Chats, Pinnwänden auf den





Quelle: Circuits of Cool Studie von Microsoft und MTV

Profilseiten oder persönlicher Nachrichten statt. Vor allem junge InternetanwenderInnen haben die so genannten Social Communities wie Facebook oder SchülerVZ für sich entdeckt.

**Datenschutz**

Hinter den vielfältigen Kommunikations- und Darstellungsmöglichkeiten in den Communities lauern auch viele Risiken. Denn Jugendliche – aber auch Erwachsene – veröffentlichen hier meist unbekümmert sehr persönliche Daten, ohne sich darüber bewusst zu sein, dass sie hierdurch digitale Spuren hinterlassen, die mitunter nur schwer zu entfernen sind. Über Fotos von Reisen und Partys, Angaben zu Hobbys und Interessen, Links zu Videos und Mitgliedschaften in diversen Gruppen lässt sich mit wenigen Klicks ein sehr aussagekräftiges Profil einer Person erstellen,

das natürlich auch missbräuchlich genutzt werden kann: sei es für Werbezwecke oder durch die Personalabteilung der Firma, bei der sich ein/e NutzerIn beworben hat. So kann es durchaus vorkommen, dass einem Jugendlichen, der sich im Chat oder in seinem Profil für „hemmungsloses Besaufen“ ausspricht, eine Lehrstelle versagt bleibt. Ein weiteres Problem der Online-Communities ist die Verbreitung von pornografischen, rechtsradikalen und anderen jugendgefährdenden Inhalten durch einzelne NutzerInnen. Die Betreiber der großen Sozialen Netzwerke haben allerdings inzwischen ihre Jugendschutzaktivitäten verstärkt. Jugendschutzbeauftragte kontrollieren die eingestellten Inhalte und entfernen wenn nötig Fotos und Gruppen oder sprechen Verwarnungen gegen NutzerInnen aus. Jugendgefährdende Inhalte und problematisches Ver-

halten können auch gemeldet werden. Zudem wurden die Möglichkeiten ausgebaut, über die Einstellungen im Profil die Privatsphäre zu schützen. Einige Netzwerke haben einen Verhaltenskodex aufgestellt, der das respektvolle Miteinander regeln soll. Mit diesen Maßnahmen versuchen die Anbieter unter anderem, den zunehmenden Problemen des Cybermobings (Beleidigungen und „Fertigmachen“ im Netz) etwas entgegenzusetzen. Hier werden oftmals Konflikte aus dem realen Leben in die virtuellen Gemeinschaften hineingetragen und damit öffentlich gemacht.

**Ideen für die Praxis**

- Peinliche Fotos, Filme und persönliche Infos haben im Netz nichts zu suchen. Sie verraten viel über die eigene Person, können später den Ausbildungsplatz kosten und generell Ärger bringen. Arbeitgeber durchforsten heute das Internet, um Bewerber zu überprüfen.
- Gruppenmitgliedschaften teilen anderen unbekanntem Usern eine Menge persönlicher

Informationen. Man sollte auf die Mitgliedschaft in Gruppen wie „Saufen bis der Arzt kommt“ etc. verzichten. Diese sind nicht die beste persönliche Werbung. Hassgruppen, in denen andere gezielt beleidigt werden, sollten in jedem Fall gemieden werden.

- Man sollte sorgsam mit den eigenen Profildaten umgehen. Man sollte nicht Anschrift, Telefon- oder ICQ-Nummern (ICQ ist ein Programm zum Nachrichtenaustausch in Echtzeit) veröffentlichen. Sie sind nicht nötig, wenn man sich innerhalb der Community austauscht. Auch die private E-Mail-Adresse sollte nicht jedem weitergegeben werden.
- Die Profileinstellungen sollten „auf privat“ eingestellt werden. Nur Freunde sollten die Angaben sehen.
- Man sollte prüfen, ob man die eigenen „Online-Freunde“ wirklich kennt. Um ihnen freien Zugang zu den eigenen privaten Fotos und Daten zu gewähren. Man weiß nie, was andere

Risiko kann entstehen durch...	Beispiele
den Inhalt	Konfrontation mit problematischen Inhalten, z.B. selbstschädigende Praktiken oder extremistische Videos
die Unterschätzung der Reichweite	Personalverantwortlicher recherchiert in Onlineverzeichnissen nach Bewerbern oder Mitarbeitern; Eltern oder Lehrer stoßen auf Selbstdarstellungen der Kinder/Schüler
die Unterschätzung der Nachhaltigkeit	„Virtuelle Jugendbünden“, z.B. Einsteifen von (peinlichen) Fotos, unbedachte Äußerungen oder Beteiligungen an Gruppen; Probleme, die durch mangelndes/ fehlendes Verständnis von öffentlicher Kommunikation entstehen können.
die Unterschätzung der (Eigen-)Dynamik der Interaktionen	Schnelle Verbreitung von Botschaften über unterschiedliche Plattformen und an unterschiedliche Öffentlichkeiten; ungewillte Verlinkung durch andere.
Datensammlung	Misbrauch von persönlichen Daten durch Dritte; intransparente Speicherung von Verhaltensdaten
die investierte Zeit	Erhöhter Zeitaufwand durch steigende Zahl an genutzten Anwendungen; Je größer das Onlinenetzwerk, desto mehr Zeit muss für die digitale Beziehungspflege aufgewendet werden.

## Soziale Netzwerke und Social Web: von der Selbstpräsentation zur aktiven Teilnahme

25. November 2011 | 10.00 – 14.00 Uhr

Kooperationspartner **Bürgerhaus Bennohaus**

Veranstaltungsort **Bürgerhaus Bennohaus**

Bennostr. 5 | 48155 Münster

Referent **Johannes Wentzel, Medienpädagoge, Münster**



Auf der Suche nach der eigenen Identität, nach der eigenen Rolle innerhalb sozialer Gemeinschaften wie z.B. der unmittelbaren Peergroup nutzen Jugendliche stets auch Orte, an denen sie unter sich sein können und an denen Erwachsenen eben nicht sind. Zu diesen „klassischen“ Erlebniswelten Jugendlicher, wie etwa das Jugendzentrum oder Treffpunkte, wie Einkaufspassagen, Fußgängerzonen etc. sind heute auch die digitalen Erfahrungswelten getreten: Communities, Chats, Games oder Foren gehören ganz selbstverständlich zum sozialen Aktionsraum Jugendlicher dazu. Akteure aus Schule und der außerschulischen Jugendarbeit sollten diesen Aktionsraum nicht nur zur Kenntnis nehmen, sondern ihn als eigenes Betätigungsfeld kennenlernen und nutzen. Hierbei soll es nicht darum gehen, „analoge“ Erfahrungen durch digital vermittelte zu ersetzen – vielmehr kann die Anerkennung des „digitalen Erlebnisraums“ und der hier gemachten sehr realen Erfahrungen den Kommunikation- und Gestaltungshorizont von Jugendarbeit erweitern und aktualisieren.

Wenn Jugendliche heute von Erlebnissen im Internet sprechen, kommt meist das Social Network Facebook zur Sprache. Für viele ist es die erste Begegnung mit der Möglichkeit, eigene Inhalte im Netz zu hinterlegen. Wenn Jugendarbeit auch immer den Charakter der Begleitung in neue Lebenszusammenhänge

hat, bieten sich auch der Erlebnisraum Facebook bzw. Soziale Netzwerke für die Arbeit mit Jugendlichen an.

Pädagoginnen und Pädagogen sollten sich hier, unabhängig von ihrer persönlichen Haltung, einen genauen Eindruck verschaffen: Wo liegt der Reiz am Austausch vom Meldungen, wie funktioniert eine „Pinnwand“, wo ist die viel diskutierte „Gesichtererkennung“ zu finden? Gerade die Sicherheitseinstellungen, die für den verantwortungsvollen Umgang mit den persönlichen Daten und der Privatsphäre unverzichtbar sind, sind ausgesprochen komplex.



### Jugendliche als ExpertInnen

Hier können aber bereits Jugendliche angesprochen werden. Als Expertinnen und Experten können sie einen Einstieg ins Thema geben: für die Pädagoginnen und Pädagogen,

## Was muss ich können?

- Wie poste ich was an wen?
- Interaktion mit Freundinnen/ Freunden
- Gestalten von Inhalten
- Selbstgesteuertes Lernen
- Wissensvermittlung
- Bei Games: Teamfähigkeit, Zuverlässigkeit
- Neugier, Aufgeschlossenheit
- ...



Potentiale & Kompetenzen abfragen, nutzbar machen, erweitern

aber auch z.B. bei einem „Eltern-Talk“ als konkrete Ansprechpartnerinnen und -partner für Eltern. Auch die „p2p“ – die Peer-to-Peer-Arbeit kann einen Ansatz bieten: ältere Jugendliche geben ihr Wissen und ihre Erfahrungen an Jüngere weiter: in Workshops, Wochenendkursen usw. Das eigene Wissen zu reflektieren und weiterzugeben ist bereits ein erster Einstieg in eine partizipatorische Jugendarbeit.

### Ideen für die Praxis

Pädagoginnen und Pädagogen sollten sich aber einen eigenen „Wissenspool“ zulegen, gerade wenn es um Verhaltensregeln im Netz geht. Sehr gute Unterstützung lässt sich bei **klicksafe.de** finden, z.B. werden hier die wichtigsten Einstellungen im Profil bei Facebook anschaulich dargestellt.

Wenn Soziale Netzwerke als Einstiegs-möglichkeit in eine aktuelle Jugendarbeit

genutzt werden, dürfen diese Hinweise nicht übersehen werden. Dabei braucht es nicht den „pädagogischen Zeigefinger“ – einen lockeren und dennoch klaren Einstieg bieten auch kurze Filmspots, die sich z.B. auch bei **klicksafe.de** finden lassen.

So kann mit dem Clip „Check Dein Profil bevor es andere tun“ (von **netzdurchblick.de**) das ganze Feld der Datenweitergabe angegangen werden: Welche Fotos und Kommentare bzw. Gruppenzugehörigkeiten sollten (aus verschiedenen Gründen) nicht in einem Profil zu sehen sein? Wie stelle ich die „Privatsphäre“ so ein, dass nicht alle meine Kontakte auch alle meine Einträge lesen können?

Für Pädagoginnen und Pädagogen gibt es hier sehr gut aufbereitetes (Unterrichts-) Material. Auch hier bietet **klicksafe** Unterstützung: In dem Materialheft „Soziale Netzwerke“ stehen zahlreiche Beispiele und komplette

Einheiten didaktisch vorbereitet zur Verfügung. Auch wenn der Siegeszug von Facebook unaufhaltsam scheint – jüngere Jugendliche treffen sich auch noch bei SchülerVZ. Auch das Team von SchülerVZ hat Material für PädagogInnen zusammengestellt.

Neben der Begleitung, die Jugendliche bereits als aktiv Gestaltende mit einbezieht, lässt sich für Jugendeinrichtungen und Klassen Facebook auch nutzen, um Inhalte zu besprechen, Abstimmungen durchzuführen, Fotos und Filme zu präsentieren und zu kommunizieren. Jede Einrichtung kann eine eigene „Seite“ einrichten, auf der mit unterschiedlichen Gruppen bzw. Klassen gearbeitet werden kann.

Um den Blick der Jugendlichen zu weiten und neue Erfahrungsräume zu benennen, lassen sich über Facebook hinaus noch weitere Netz-Angebote vorstellen.

**mimkama.de** wirft einen kritischen Blick speziell auf Facebook und gibt Handlungstipps. Facebook-Nutzerinnen und -Nutzer können hier auch selbst veröffentlichen.

Die Seite **ichimnetz.de** bespricht regelmäßig neue Entwicklungen rund um Soziale Netzwerke, unter **juuport.de** werden konkrete Tipps zu einem sicheren Umgang im Web vermittelt (teilweise auch von Jugendlichen selbst).

Facebook ist Bestandteil des Social Web bzw. des Web 2.0. Der Grundgedanke ist hier: Mitmachen, Mitreden, Informationen und Meinungen teilen. Noch nie war es so einfach, eigene Inhalte einem größeren Publikum zu präsentieren. Soziale Partizipation kann, neben der Zugehörigkeit zu Vereinen etc., also auch digital gestaltet werden. So kann Facebook als ein Einstieg in eine aktive Teilnahme verstanden und genutzt werden.

Wenn sich Jugendliche im Social Web bewegen, z.B. bei Facebook, YouTube oder auch

in Online-Games, bringen Sie bereits bestimmte Fähigkeiten mit, an die man anknüpfen und (auch gemeinsam mit den Jugendlichen) benennen kann.

Pädagoginnen und Pädagogen befinden sich also an einer Schnittstelle zwischen den Interessen und Fähigkeiten der Jugendlichen und einer aktiveren Teilhabe an den Möglichkeiten des Social Web. Hier bedarf es oft verschiedener Anregungen, um eine aktive Teilnahme zu fördern und eine andere Perspektive einzunehmen: von UserIn zu ProducerIn. Durch verschiedene Vorschläge lassen sich neue Nutzungsmöglichkeiten vermitteln, wobei sich eigene Inhalte (Unterrichtseinheiten, Projekte) mit Hilfe des Social Web umsetzen lassen.

Twitter (**twitter.de**) bietet die Möglichkeit, bestimmten Personen zu „folgen“, also Informationen bzw. Inhalte, die diese Person über Twitter veröffentlicht (twittert) zu abonnieren. Von Lady Gaga bis Obama sind hier sämtliche Personen- und Themenkreise vertreten. Es gibt genauso die Möglichkeit, eigene Inhalte zu publizieren: zu Games, Social Networks, Musik etc.

Welche Erfahrungen haben die Jugendlichen bereits selbst gemacht? Was gilt es zu beachten, um sicher und „ungestört“ im Internet unterwegs zu sein? Wichtige Regeln lassen sich aus der eigenen Erfahrung, durch Austausch und Diskussion und Recherche benennen (und vielleicht als Flyer) klar definieren.

Was „nervt“ bei den Sozialen Netzwerken, auf welche Erfahrungen würde man gerne verzichten? Mit einem Planspiel lässt sich eine „ideale Community“ erstellen, inklusive verteilter Rollen wie Community-Manager, Kundensupport etc. So wird eine neue Reflexionsstufe in der täglichen Nutzung der Sozialen Netzwerke möglich.

Vielleicht lässt sich auch ein Schwerpunktthema setzen, zu dem ganz unterschiedliche Aspekte in lockerer Reihenfolge angegangen werden. Medienscouts (ältere Jugendliche, die jüngere unterrichten), eine Einladung zum Eltern-Talk oder auch ein externer ReferentInnen, z.B. aus der Gamer-Szene, können die vielfältigen Aspekte der digitalen Lebenswelten vorstellen. Konkret lassen sich Projekte zu verschiedenen Interessenbereichen umsetzen, z.B. zu Musik...

Bei der Frage, wo legal Musik aus dem Internet bezogen werden kann, ist sicher Vorsicht geboten. Eine gute Orientierung bietet die Broschüre „Freie Musik im Internet“ der LAG Lokale Medienarbeit NRW zum Thema.

Software, wie z.B. **radiofx** von Tobit Software (Freeware) schneidet Musik von auszuwählenden Radiosendern (z.B. 1live) mit, mit **Audacity** (Freeware) können eigene Aufnah-

men geschnitten und arrangiert werden.

Beim Auflegen von Musik bei Partys muss bedacht werden, dass hier immer die Gema zu unterrichten ist, dies gilt auch bei ausschließlich Gema-freier Musik. Hier wird sogar eine Liste mit allen Tracks und den Künstlerinnen und Künstlern verlangt.

Digitale Fotografie bietet als „Container“ viele Möglichkeiten, die Alltagswelten der Jugendlichen, aber auch ihre Wünsche und Perspektiven zu thematisieren. Eine „Fotostory“ (vergleichbar der „Bravo-Foto-Love-Story“) bietet sich hier z.B. an.

Eine aktuelle Version der Schnitzeljagd ist die „digitale Schnitzeljagd“: Hier werden Schätze/ Caches mit Hilfe von Koordinaten gesucht. Viele Smartphones bieten bereits diese GPS-Funktion, sonst lassen sich auch entsprechende Geräte bei einigen Jugendzentren leihen. Die Schätze können individuell

angelegt werde: zu Themen wie Kulturen im Stadtteil, Geschichte vor Ort etc.

Eine andere Möglichkeit, Smartphones in die gestalterische Medienarbeit einzubeziehen bieten inzwischen die „qr-codes“ (qr=quick response). Hier lässt sich beliebiger Text (z.B. für eine digitale Schnitzeljagd) kostenfrei über das Internet codieren, ausdrucken, an verschiedenen Stationen anbringen und mit den Smartphones wieder decodieren. Die bereits genannten Methoden lassen sich auch bündeln und thematisch zuordnen: Wie ist mein „Kiez“, was mag ich daran, was würde ich wie verbessern? Umfragen (Audio), Fotostories, ein Musikstück oder eine digitale Schnitzeljagd zu bestimmten Orten im Viertel können hier eine aktive Teilnahme aller Beteiligten gewährleisten.

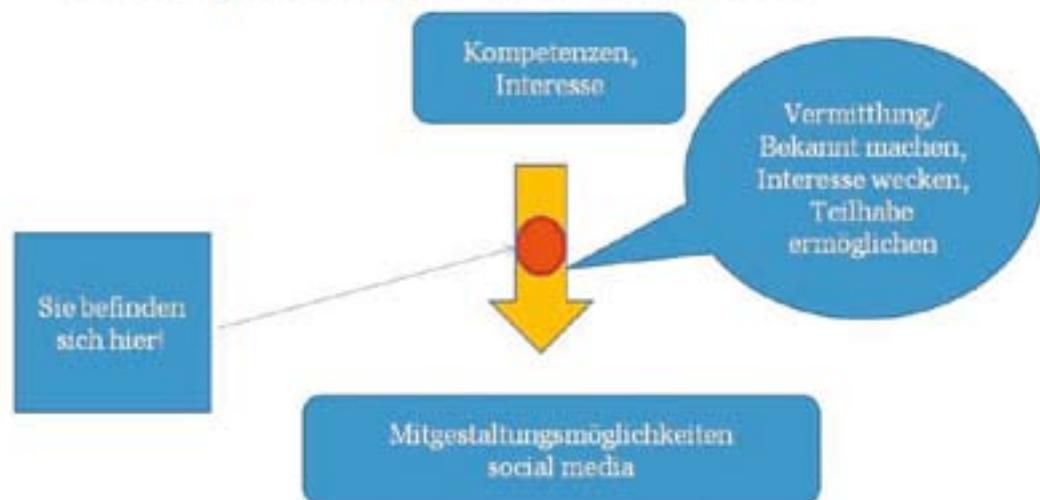
Generell gilt es zu bedenken, dass die Jugendlichen, die zu gesellschaftlicher Teilhabe

aufgefordert werden sollen, auch eine Öffentlichkeit brauchen, sei es eine Ausstellung in der lokalen Sparkasse, im Jugendheim oder eben auf einem Blog, der Website der Einrichtung, bei YouTube etc.

Mehr Möglichkeiten, gerade zum Austausch von Arbeitsblättern, Fotos usw. bietet das kostenfreie Netzwerk **Diaspora**, das auch kostenfrei zur Verfügung steht. Weitere Ideen, wie Jugendliche nicht nur als Konsumentinnen und Konsumenten des Web 2.0 auftreten können, sondern mit verschiedenen digitalen Geräten selbst zu Gestalterinnen und Gestaltern werden und ihre Produkte mit ins Web 2.0 einbringen finden sich im Netz, z.B. bei **Lehrer-online.de** oder **Medien und Bildung**.

Für weiterführende partizipatorische und politische Arbeit kann z.B. auch **abgeordnetwatch.de** oder **parteige Flüster.de** genutzt werden.

## Auf dem Weg zur gesellschaftlichen Partizipation mit social media...



## Projektmöglichkeiten

- **Jahresthema/ Halbjahresthema: Social Network/ social media**
- **Jugendliche in Vorbereitung einbeziehen**
- **Stationen:**
  - P2P: Medienscouts
  - ExpertInnenkonferenz/ Elterntalk
  - Blog anlegen: das Wichtigste und Aktuelle in Kürze
  - Fotostory zum richtigen Umgang mit den eigenen Daten
  - (Online-)Quiz erstellen: was wissen Eltern/ Lehrende...

## Links und Tipps

### Links und Materialien zum Thema Sicherheit im Internet

#### [www.juuuport.de](http://www.juuuport.de)

Dein Schutz im Web! So lautet der Slogan von Juuuport. Für das Beratungsprojekt von der Niedersächsischen Landesmedienanstalt wurden Jugendliche und junge Erwachsene als Scouts ausgebildet, um anderen Jugendlichen zu helfen.

#### [www.netz-gegen-cybormobbing.de](http://www.netz-gegen-cybormobbing.de)

Auf dieser Seite findet man Hilfestellungen und Tipps zur Vermeidung von Cybermobbing.

### Methodenpaket und Spiel „Verschwunden im Netz“

Über das Projekt Jugendonline kann ein Methodenpaket zur Arbeit mit Jugendlichen angefordert werden: [www.jugendonline.typepad.com/jugend\\_online/2009/12/methodenpaket-und-spiel-verschwunden-im-netz-sucht-multiplikatorinnen.html](http://www.jugendonline.typepad.com/jugend_online/2009/12/methodenpaket-und-spiel-verschwunden-im-netz-sucht-multiplikatorinnen.html)

Zum Paket gehörte eine Zeitlang auch die Spielaktion „Mein\_Profil.de – Leben in Verzeichnissen“, welches ansonsten über den Drei-W-Verlag bestellt werden kann: [www.drei-w-verlag.de/index.php?option=com\\_content&view=article&id=78:meinprofilde&catid=40:pae-dagogische-spiele&Itemid=62](http://www.drei-w-verlag.de/index.php?option=com_content&view=article&id=78:meinprofilde&catid=40:pae-dagogische-spiele&Itemid=62)

#### [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

Hier gibt es viele Informationen über das Internet und andere Medien. Zahlreiche Materialien für die praktische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen (z.B. Filme in der Rubrik „Spots“ oder Unterrichtsmaterialien in der Rubrik „Material“).

Auf [www.klicksafe.de/themen](http://www.klicksafe.de/themen) finden sich weitere Hintergründe zum Bereich „Soziale Netzwerke“ und „Cybermobbing“. Zudem

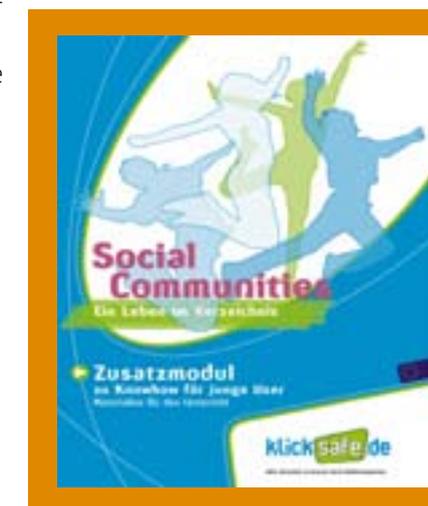
können auf [www.klicksafe.de/materialien](http://www.klicksafe.de/materialien) u.a. folgende Broschüren und Flyer kostenlos bestellt oder heruntergeladen werden:

- Sicherer in Social Communities – klicksafe Tipps für Eltern
  - Datenschutztipps für Jugendliche
  - Spielregeln im Internet – Durchblicken im Rechte-Dschungel (u.a. mit juristischen Tipps zum Vorgehen bei Cybermobbing)
  - klicksafe-Leitfäden für Soziale Netzwerke und Instant Messenger (mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu Privatsphärenschutz und Sicherheitseinstellungen von SchülerVZ, Facebook, StudiVZ, wer-kennt-wen.de und icq).
- Auf [www.klicksafe.de/spots](http://www.klicksafe.de/spots) finden sich zudem viele Filme, die auch in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt werden können.

### Seiten zum Thema Risiken und Chancen des Web 2.0

#### <http://ejwblog.de>

Ein Blog des Evangelischen Jugendwerks in Württemberg mit vielen praktischen Tipps rund um Social Media und Internet.



[www.facebook.com/pages/netzcheckersnet/139449209452564](http://www.facebook.com/pages/netzcheckersnet/139449209452564)  
Netzcheckers.net bei Facebook.

<http://de-de.facebook.com/ferienlager>  
Ferienlager Online. Ein Blog zur Jugendarbeit.

[www.facebook.com/gangway.marzahn](http://www.facebook.com/gangway.marzahn)  
Streetwork per Social Media (Cyber-Work) in Berlin Marzahn.

[www.facebook.com/herne.de?ref=ts](http://www.facebook.com/herne.de?ref=ts)  
Der gelungene Facebook-Auftritt der Stadt Herne (inklusive „Netiquette“ unter: [www.facebook.com/herne.de?sk=app\\_4949752878](http://www.facebook.com/herne.de?sk=app_4949752878)).

[www.jff.de/merz/dateien/ePublikation\\_Jugendarbeit\\_und\\_socialnetworks.pdf](http://www.jff.de/merz/dateien/ePublikation_Jugendarbeit_und_socialnetworks.pdf)  
„Jugendarbeit und Social Networks“ – Grundlagen sowie Beiträge zur Momentaufnahme. Begleitende Online-Publikation (pdf) zum merz-Themenheft „Jugendarbeit und Social Networks“ 3/11. Ausgewählte Beispiele, die in der Publikation beschrieben werden:

[www.ludwikishafen.de/wiki/index.php/Hauptseite](http://www.ludwikishafen.de/wiki/index.php/Hauptseite)  
Kinder und Jugendliche gestalten ein Wiki über die Stadt Ludwigshafen

[www.medienpaedagogik-praxis.de](http://www.medienpaedagogik-praxis.de)  
Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps, Tricks und aktuelle Informationen für die medienpädagogische Praxis in Jugendarbeit und Schule.

[www.netzcheckers.net](http://www.netzcheckers.net)  
Neue Wege für die Medien und Jugendarbeit, anwenderorientierte Technik, fachlichen Austausch und Weiterbildung bieten die Partnerportale von netzcheckers.net. Einrichtungen der Jugendarbeit und Medienzentren können einen eigenen Internetauftritt mit einem Partnerportal gestalten und damit Partner im bundesweiten Netzwerk netzcheckers.net werden. Z.B.: Escher Club Köln Bilderstöckchen ([http://escherclub.netzcheckers.net/m1868871081\\_400.html](http://escherclub.netzcheckers.net/m1868871081_400.html)).

[www.youtube.com/watch?v=dubA2vhlrg](http://www.youtube.com/watch?v=dubA2vhlrg)  
„Let's fight it together“ – ein Film der Initiative childnet, der einen Mobbingfall aus Sicht des Opfers schildert. Der Film ist ein guter Ausgangspunkt für Unterrichtseinheiten zum Thema Cyber-Mobbing (siehe dazu auch die Handreichung „Was tun bei Cyber-Mobbing?“ unter: [www.klicksafe.de/materialien/index.html](http://www.klicksafe.de/materialien/index.html)).

**Filme auf Youtube**  
Eine Reihe von Filmen auf Youtube setzt sich mit dem Thema Social Networks auseinander, z.B.:

- A Life on Facebook [www.youtube.com/watch?v=DpW2SKNfgKo](http://www.youtube.com/watch?v=DpW2SKNfgKo)
- Klaus erklärt Facebook [www.youtube.com/watch?v=Kjg6wHlVnC8](http://www.youtube.com/watch?v=Kjg6wHlVnC8)
- [www.jff.de/merz/dateien/ePublikation\\_Jugendarbeit\\_und\\_socialnetworks.pdf](http://www.jff.de/merz/dateien/ePublikation_Jugendarbeit_und_socialnetworks.pdf)



- Begleitende Online-Publikation (pdf) zum merz-Themenheft „Jugendarbeit und Social Networks“ 3/11 mit Thesen zum Einsatz von Social Media in der Jugendarbeit.

[www.schuelervz.net/l/rules](http://www.schuelervz.net/l/rules)  
Hier werden die wichtigsten Verhaltensregeln für SchülerVZ zusammengefasst. Alle Regeln werden mit kleinen Filmen dargestellt.

### Seiten für Kinder und Jugendliche

[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)  
Eine Seite für Kinder und jüngere Jugendliche mit einem eigenen Bereich für pädagogisch Tätige. Praktische Angebote (wie ein Surfschein für Kinder) und viele Tipps zu Themen der neuen Medien (z.B. eine Liste mit Computerspielen und Lernsoftware). Es gibt auch eine Elternseite ([www.internet-abc.de/eltern](http://www.internet-abc.de/eltern)).

[www.schuelervz.net/l/parents](http://www.schuelervz.net/l/parents)  
Materialien für Eltern und Lehrer vom SchülerVZ. Beim SchülerVZ gibt es auch einen Verhaltenskodex, der gemeinsam mit Jugendlichen diskutiert werden kann.

[www.watchyourweb.de](http://www.watchyourweb.de)  
Eine Internetseite für Jugendliche über sicheres Surfen im Web mit vielen Informationen (z.B. zu Sicherheitseinstellungen in verschiedenen Communities) und Angeboten (Web-Test, Videos etc.).

[www.mobbing.seitenstark.de](http://www.mobbing.seitenstark.de)  
Eine Anti-Mobbing-Seite mit vielen Tipps.



Die LAG Lokale Medienarbeit NRW bedankt sich bei allen Kooperationspartnern für die gute Zusammenarbeit bei der Umsetzung der Workshops.



Stadt Bocholt: Fachbereich Jugend,  
Familie, Schule und Sport

## Schriften zur lokalen Medienarbeit Nr.10

