



Harald Gapski, Annette Schneider, Thomas Tekster

Internet-Devianz

Strukturierung des Themenfeldes
„Abweichendes Verhalten“
im Kontext der Internetnutzung

Harald Gapski, Annette Schneider, Thomas Tekster

Internet-Devianz

Strukturierung des Themenfeldes
„Abweichendes Verhalten“
im Kontext der Internetnutzung

Harald Gapski, Annette Schneider, Thomas Tekster

Internet-Devianz

Strukturierung des Themenfeldes
„Abweichendes Verhalten“
im Kontext der Internetnutzung



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
Postfach 10 34 43
40025 Düsseldorf
<http://www.lfm-nrw.de>

Impressum

Herausgeber:

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)

Zollhof 2, 40221 Düsseldorf

Postfach 10 34 43, 40025 Düsseldorf

<http://www.lfm-nrw.de>

Bereich Tagungen/Öffentlichkeitsarbeit

Verantwortlich: Dr. Joachim Gerth

Bereich Förderung, Medienkompetenz/Bürgermedien

Verantwortlich: Mechthild Appelhoff

Autoren:

Harald Gapski, Annette Schneider, Thomas Tekster

ecmc – Europäisches Zentrum für Medienkompetenz GmbH

Gestaltung:

disegno visuelle kommunikation, Wuppertal

März 2009

Inhalt

1	Über diese Studie	9
2	Devianz und Internet – eine Annäherung	10
2.1	Theorien und Definitionen abweichenden Verhaltens	12
2.2	Die Rolle der Massenmedien	15
2.3	Dimensionen abweichenden Verhaltens im Internet	16
3	Normenorientierte Strukturierung	21
3.1	Überblick	21
3.2	Eigentum und Urheberrecht	23
3.3	Gewalt	27
3.4	Pornographie und Sexualität	32
3.5	Gesundheit	37
3.6	Kommunikationsverhalten	41
3.7	Extremismus	42
4	Zuschreibungsorientierte Strukturierung	43
4.1	Überblick	43
4.2	Zuschreibungsprozesse Gruppe Kopierer	44
4.3	Zuschreibungsprozesse Gruppe Spieler	49
5	Fazit	54
6	Anhang: Literatur und weitere Quellen	56
6.1	Allgemein	56
6.2	Computerkriminalität, Illegale Downloads, Plagiate	60
6.3	Gewalt/Belästigung (Cyberbullying, Cyberstalking, Happy Slapping)	64
6.4	Pornographie und Sexualität	67
6.5	Gesundheit (Computersucht, Suizidforen, Pro-Bulimie-Foren)	70
6.6	Kommunikationsverhalten	74
6.7	Extremismus und Cyberterrorismus	74
6.8	Zur zuschreibungsorientierten Strukturierung	75

1. Über diese Studie

Abweichendes oder deviantes Verhalten im Zusammenhang mit dem Internet ist ein in der öffentlichen Medienberichterstattung und in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung kontrovers diskutiertes, komplexes und ausgesprochen heterogenes Themenfeld.

Die vorliegende Kurzstudie wurde im Auftrag der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen mit dem Ziel verfasst, dieses Themenfeld in einem vorgegebenen Umfang (a) explorativ zu sichten, im Überblick zu sondieren und zu strukturieren, (b) aktuelle Diskussionslinien in den einzelnen Themen herauszuarbeiten und (c) mit aktuellen Quellenangaben zu dokumentieren. Angesichts der Heterogenität des Themenfeldes und seiner theoretischen Vielfältigkeit, ja Umstrittenheit ist es erforderlich, auf Eingrenzungen und Beschränkungen hinzuweisen: Keinesfalls beansprucht die vorliegende Studie eine umfassende und in die Tiefe gehende Dokumentation des Themenfeldes hinsichtlich seiner Erscheinungsformen, theoretischen Grundlagen und Diskursstränge. Vielmehr geht es um einen explorativen Aufriss dieses Themenfeldes Internet-Devianz sowie um eine Zusammenführung weiterführender Quellen. Versucht wurde eine systematische Abbildung extrem unterschiedlicher Phänomene, die von theoretischen Annahmen gestützt werden kann, welche ihrerseits jedoch in der Fachöffentlichkeit sehr kontrovers diskutiert werden.

Mit der systematisierenden Darstellung der Diskursstränge rund um das Thema Internet-Devianz ist die Hoffnung verbunden, dass ein orientierender Einstieg in den von Heterogenität und Umstrittenheit geprägten Bereich erleichtert wird. Damit könnten zukünftige Analyse- und Forschungsfelder identifiziert und Fragestellungen benannt werden.

Weitere Eingrenzungen wurden bei der eigentlichen Erstellung der Studie, die zwischen Oktober und Dezember 2008 erfolgte, vorgenommen: So bezieht sich die Sichtung der Phänomene und Diskurse durch eine Literatur-, Datenbank- und Internetrecherche vorwiegend auf den deutschsprachigen Raum. Im Zentrum stehen dabei möglichst aktuelle Quellen aus den vergangenen Jahren. Die verwendeten und weiterführenden Literatur- und Quellenangaben sind nach Themen und Kapiteln strukturiert im Anhang zu finden.

2 Devianz und Internet – eine Annäherung

Im Februar des Jahres 2006 veranstaltete das Deutsche Forum für Kriminalprävention (DFK) einen Experten-Workshop mit dem Titel „Internet-Devianz“. Ausgangspunkt des Workshops ist die Beobachtung, dass den Nutzenden des Internets „nicht nur die Kommunikation mit allen Teilen der Welt“ offen steht, sondern dass sie „auch zunehmend mit kriminellen und risikobehafteten Inhalten und Methoden konfrontiert“ werden: „Das Spektrum reicht über Betrugsdelikte jeglicher Art bis hin zu verbotenen rechtsextremistischen oder kinderpornografischen Inhalten“ (DFK 2007: 3). Im Nachgang zu diesem Workshop wurde am 16. Mai 2007 die Projektgruppe „Prävention von Internet-Devianz“ gebildet. „Oberstes Projektziel ist es, durch Kompetenzförderung die notwendige Sensibilität und das Risikobewusstsein im Umgang mit dem Internet zu schaffen bzw. zu schärfen, wobei allerdings auch das Vertrauen in das Internet als zukunftsbestimmendes Medium bewahrt bleiben soll.“¹

Ein weiteres Beispiel für eine fachöffentliche Positionierung des Themas Internet-Devianz war die interdisziplinäre Konferenz mit dem Titel „Deviantes und problematisches Verhalten im Internet – die dunkle Seite der virtuellen Realität“, die das Institut für Psychologie & Sicherheit (IPS) in Frankfurt am Main vom 19. bis 20. März 2007 veranstaltete. Im Einführungstext zu dieser Konferenz heißt es: „Das Internet und andere virtuelle Welten spielen eine immer größere Rolle bei Devianz und Problemverhalten. Viele Praktiker sind mit dem Phänomen in ihrer Arbeit konfrontiert, doch fundiertes Hintergrundwissen ist noch rar.“ Als Themen der Konferenz werden genannt: „Pädophilie im Internet, Pornographiesucht im Internet, Cyberstalking, Rechtliche Interventionsmöglichkeiten im Internet, Selbstmordforen, Internetgefahren für Kinder, Medienkonsum, Nachahmungstaten und Gewalt, Sucht, Gewalt und Videospiele.“²

Diese beiden beispielhaft genannten Veranstaltungen illustrieren die wissenschaftliche und institutionelle Auseinandersetzung mit einem äußerst heterogenen Themenfeld, das zwischen zwei Begriffspolen aufgespannt wird:

Erstens: soziale und psychische Phänomene und Effekte, die in dieser Form und in diesem Ausmaß erst durch die Nutzung des Internet als Kommunikationsmedium beobachtet bzw. dem Internet zugeschrieben werden. Das Internet ermöglicht durch seine digitale, interaktive, global vernetzte und nicht-hierarchische Struktur Kommunikationsformen, die unter den Bedingungen der klassisch-analogen Medien kaum oder gar nicht möglich waren. Hohe Verbreitungsgeschwindigkeiten, neue Inter-

¹ http://www.kriminalpraevention.de/index.php?Itemid=59&id=46&option=com_content&task=view

² http://www.institut-psychologie-sicherheit.de/index.php?article_id=74

aktionsmöglichkeiten und große Reichweiten verändern die gesellschaftlichen Kommunikationsräume. Das Medium selbst eröffnet zunächst diese Kommunikationsräume. Die Frage ihrer gesellschaftlichen Bewertung markiert den zweiten Pol des Themenfeldes.

Zweitens werden somit bestimmte soziale Phänomene und Verhaltensweisen als „abweichend“ bzw. „deviant“ oder „problematisch“ gekennzeichnet. Im Allgemeinen versteht man unter den Begriffen „abweichendes Verhalten“ oder „Devianz“ „im Gegensatz zu den Normen und Werten einer Gemeinschaft oder Gruppe stehende Verhaltensweisen. Was als Abweichung gesehen wird, hängt z. B. von kulturellen, weltanschaulichen, schicht- und bildungsspezifischen Ansichten sowie dem Alter und dem sozialen Umfeld der wertenden wie der gewerteten Person ab“.³ Mit diesen Relativierungen ergeben sich natürlich Schwierigkeiten einer genauen Definition des Untersuchungsobjekts bzw. einer Abgrenzung des hier relevanten Themenfeldes.

Den so unterschiedlichen und zum Teil neuartigen Phänomenen zwischen diesen beiden Begriffspolen ist gemein, dass sie allgemein negativ besetzt sind und als Risiken der Internetnutzung gekennzeichnet werden: „Zu diesen Risiken zählen ganz unterschiedliche Formen von abweichenden, problematischen, in irgendeiner Form schädlichen Verhaltensweisen, welche durch das Internet erst ermöglicht oder gegebenenfalls auch gefördert werden. Es entwickelt sich insofern ein neuer Bereich von zum Teil noch nicht (straf-)rechtlich eindeutig und klar definierten Phänomenen, die man insgesamt unter dem Begriff der ‚Devianz rund um das Internet‘ oder auch kürzer und griffiger unter dem Begriff der ‚E-Devianz‘ zusammenfassen kann“ (Eichenberg/Rüther 2006: 177).

Mit der Zuschreibung einer Handlung oder eines Verhaltens als „abweichend“ oder „deviant“ stellen sich zahlreiche Folgefragen, deren Zusammenspiel im Kontext von „Internet-Devianz“ immer wieder Gegenstand der Betrachtung ist:

- Wovon abweichend? Die Frage nach einer zugrunde liegenden Norm, einer gesellschaftlichen Wertvorstellung bzw. einer Regel wirft ihrerseits Fragen nach der Gültigkeit, der Reichweite und der Erkennbarkeit ihrer Verletzung auf. Hinter dieser Frage steht auch die weiterreichende Frage nach der Übertragbarkeit von Gültigkeitsbereichen bei Normen, die in der realen Welt Anwendung finden, aber möglicherweise in dieser Form nicht oder nur eingeschränkt in die virtuelle Welt des Internet übertragen werden können.

³ Vgl. beispielhaft hier: Meyers Lexikon online: <http://lexikon.meyers.de/wissen/abweichendes+Verhalten>

- Wann verhält sich jemand „abweichend“? Normen verändern sich im Laufe der Zeit. Was (im Internet) zunächst als „normal“ galt, wird inzwischen als abweichendes Verhalten markiert – und umgekehrt.
- Wer verhält sich „abweichend“? Die Frage, wer sich in einer bestimmten Situation und in einem bestimmten gesellschaftlichen Kontext abweichend verhält, kann unterschiedlich beantwortet werden. Inwieweit müssen der Handlungszusammenhang und die Motivation des handelnden Subjekts in die Bewertung einbezogen werden?
- Wer spricht von „abweichend“? Die Fragestellung beinhaltet bereits theoretische Annahmen einer Beschreibung abweichenden Verhaltens: Wird ein bestimmtes Verhalten bzw. eine bestimmte Personengruppe als abweichend „etikettiert“, so können Interessen und Machtbestrebungen der zuschreibenden Gruppe unterstellt werden.
- Wer reagiert auf die „Abweichung“? Die Frage nach den sozialen Reaktionen bzw. den positiven (Belohnung) oder negativen (Bestrafung) Sanktionen bezieht sich auf ein Element der sozialen Kontrolle in einer Mediengesellschaft. In virtuellen Communitys kann ein bestimmtes Verhalten positiv sanktioniert werden, während es außerhalb dieser Gruppen bestraft würde (formelle Sanktionen durch die Polizei).

Nach diesen einleitenden Fragestellungen soll zunächst eine Heranführung an den soziologischen Devianzbegriff im Hinblick auf die heutige Informations- und Mediengesellschaft versucht werden. Phänomene der Devianz gehören seit Jahrzehnten zum Forschungsfeld der Soziologie und ihren angrenzenden Disziplinen wie z. B. der Sozialpsychologie oder auch der Kriminologie.

2.1 Theorien und Definitionen abweichenden Verhaltens

Abweichendes Verhalten bzw. Devianz ist „eines der Themen der Moderne“ (Fuchs/Luedtke 2003: 7). In einer funktional differenzierten, verrechtlichten und institutionalisierten Gesellschaft herrscht eine erhöhte Regelungsdichte durch soziale Normen, die Verhaltenserwartungen an den Einzelnen stellen und bei Enttäuschung dieser Erwartungen auch negative Sanktionen vorsehen. Auf der anderen Seite werden die Handlungsmöglichkeiten durch die Pluralisierung der Lebensverhältnisse, eine fortschreitende Individualisierung und die wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Wandlungsprozesse in der so genannten zweiten Moderne (U. Beck) weiter gesteigert. Hinzu kommen neue Optionen für Handlungen und Verhaltensweisen durch das globale Internet.

„So, wie die moderne Industriegesellschaft strukturiert ist, provoziert und produziert sie Devianz, schafft Bedingungen dafür“ (Böhnisch 2001: 11). Im Prinzip macht jedes Vorhandensein gesellschaftlicher Normen abweichendes Verhalten erwartbar. In einem hoch regulierten gesellschaftlichen Raum werden Normverletzungen und Regelüberschreitungen indes immer wahrscheinlicher und durch die massenmediale Selbstbeobachtung der Gesellschaft zunehmend auch als Bedrohung wahrgenommen (Fuchs/Luedtke 2003: 7).

Doch was gilt in der heutigen Gesellschaft als deviant? Zur soziologischen Beantwortung dieser Frage ist der Verweis auf delinquentes oder kriminelles Handeln nicht hinreichend; beispielsweise kann die Mode als gesellschaftliches Phänomen in den soziologischen Kategorien und Paradoxien von Devianz und Konformität analysiert werden:

„Zunächst muss jede Neuheit deviant sein, sonst wäre sie nicht neu, also anders als das, was vorher galt. Bemerkenswert ist dabei, dass das Streben nach Neuheit in unserer Gesellschaft nicht als bloße Abweichung, also als störend und lästig, verurteilt, sondern als Voraussetzung des Gefallens stilisiert wird. Die Mode ist deshalb eine äußerst mächtige Form, Devianz erwartbar zu machen und zu domestizieren. [...] Die Mode hat eine erstaunliche Fähigkeit, Gegenbewegungen zu absorbieren und in Trends umzuwandeln.“⁴

Unter der soziologischen Betrachtungsweise wurde der Devianzbegriff zu Beginn des 20. Jahrhunderts in einer Vielfalt von Theorieansätzen entwickelt und fortgeschrieben: Von den Klassikern der Devianzforschung (Anomietheorie von E. Durkheim 1893, weiterentwickelt von R. K. Merton um 1938), über die Theorien des differentiellen Lernens (E.H. Sutherland 1939) und der Entstehung von Subkulturen (A.K. Cohen 1961) sind es insbesondere die interaktionistischen Theorien und der so genannte Labeling Approach (Etikettierungsansatz), die eine weite wissenschaftliche Verbreitung und Durchsetzung erfuhren. Im Unterschied zu den so genannten ätiologischen Theorien, die versuchen, individuelle, familiäre oder soziale Fehlanpassungen als Ursachen für abweichendes Verhalten anzugeben, verlagert der Labeling Approach das Erkenntnisinteresse auf die Reaktionen der sozialen Umwelt und die Zuschreibungsprozesse, die Normen setzen und abweichendes Verhalten erst erzeugen. Die klassische Definition dieses Ansatzes nach H. S. Becker beschreibt das Ergebnis dieses Zuschreibungsprozesses: „Abweichendes Verhalten ist Verhalten, das Menschen so bezeichnen.“ (Becker 1981: 8, zit. nach Peters 1995: 19)

⁴ Interview mit der Soziologin und Systemtheoretikerin Elena Esposito:
http://www.intro.de/magazin/steil/23014935/elena_esposito_mode_als_eine_ganz_normale_verruecktheit

„Abweichendes Verhalten tritt dabei als Resultat eines Zuschreibungsprozesses von Sinn zu einem gezeigten Verhalten auf. Es erscheint als Ergebnis eines die Möglichkeit zur Konformität sukzessive und zunehmend einschränkenden, die gesamte Person erfassenden Etiketts ‚Abweicher‘, was dem Betroffenen keine andere Wahl lässt, als sich abweichend zu verhalten, sich damit abzufinden und letztlich eine abweichende Identität zu entwickeln, die mit der erwarteten Devianz in Einklang steht“ (Lamnek 1997: 80). Aus dieser Perspektive wird abweichendes Verhalten in einem interaktiven und selektiven Prozess, bei dem es sowohl um Normsetzung als auch um Normanwendung geht, produziert. Die Zuschreibungen sind dabei gruppen-, situations- und personenspezifisch. Während Durkheim noch Normen als „objektiv vorhandene, von Individuen unabhängig erfassbare Daten“ ansah (vgl. Peters 1995: 18; Lamnek 1997: 79), treten nun die gesellschaftlich bedingten Prozesse der selektiven Produktion von abweichendem Verhalten in den Vordergrund. Die soziale Kontrolle ist nicht mehr Folge abweichenden Verhaltens, sondern wirkt mitverursachend. Somit hat die soziologische Beschreibung deviantes Verhalten „entkriminalisiert, gesellschaftlich rückgebunden und relativiert“ (Böhnisch 2001: 11).

Lemert (1975) führte die Unterscheidung von primärer und sekundärer Devianz ein: Während die primäre Devianz sich auf alle abweichenden Verhaltensweisen bezieht, deren Ursachen sehr vielfältig sein können (psychische, physische, soziale Faktoren), entwickelt sich die sekundäre Devianz erst angesichts der gesellschaftlichen Reaktionen und Etikettierungen auf die beobachtete primäre Devianz. Die sekundäre Devianz ist das Resultat eines Prozesses informeller oder formeller sozialer Kontrolle, der bis zur Stigmatisierung und zum Aufbau einer devianten Identität führen kann.

Die unterschiedlichen Definitionen abweichenden Verhaltens zeigen, dass wir es hier „mit einem Konstrukt und mithin mit einem Konstruktionsprozess zu tun haben, der vielfältigen sozialen, psychischen und institutionellen Einflussfaktoren unterliegt und in dem der Eigensinn und die Eigentätigkeit der fühlenden und handelnden Subjekte zwar eine wichtige, aber längst keine hinreichende Bestimmungsgröße darstellt“ (Böhnisch 2001: 14). Beschreibungs- und Erklärungsansätze von Devianz liegen damit im Spannungsfeld zwischen der individuellen Mikro-, der gruppenorientierten Meso- und der gesellschaftlichen Makroebene.

Es ergeben sich mehrere Beobachtungs- bzw. „Registrierungs“-Verhältnisse für abweichendes Verhalten, deren gemeinsamer Ansatzpunkt der Normbruch ist:

1. „Abweichendes Verhalten ist Normbruch.
2. Abweichendes Verhalten ist registrierter und dem Selbstverständnis des Abweichers nach Normbruch.

3. Abweichendes Verhalten ist dem Selbstverständnis des Abweichers nach Normbruch, ohne registriert sein zu müssen.
4. Abweichendes Verhalten ist Verhalten, das als Normbruch ‚registriert‘ worden ist.“ (Peters 1995: 20)

Abweichendes Verhalten einzig unter Rückgriff auf Normen zu definieren, würde zu kurz greifen (vgl. Böhnisch 2001: 19; Lamnek 1993). In allen vier Definitionen ist der Normbezug entweder in der Selbstbeobachtung des sich abweichend Verhaltenden oder in der Fremdbeobachtung eines Registrierenden enthalten.

Mit Blick auf die Geltungsbereiche von Norm wird deutlich, dass als abweichend nur das Verhalten „weniger und/oder relativ machtloser Personen“ (Peters 1995: 20) gelten kann. Massenhafte Abweichung und abweichendes Verhalten gesellschaftlich mächtiger Gruppen würden die Gültigkeit einer Norm, von der abgewichen wird, in Frage stellen. An dieser Konsequenz zeigt sich beispielhaft auch die Schwierigkeit, einen ausschließlich normorientierten Devianzbegriff auf Phänomene im Internet zu übertragen, worauf Denegri-Knott und Taylor (2005: 94) hinweisen: So wäre der illegale Download von urheberrechtlich geschütztem Material die Norm, da die dazu notwendige Software im Jahr 2003 fast 230 Millionen Mal von insgesamt 60 Millionen Internetusern geladen wurde. Ein juristischer oder moralischer Standpunkt hingegen wäre, dass dadurch bestehende Gesetze, also Rechtsnormen gebrochen bzw. der Gesellschaft ein Schaden im Hinblick auf musikalische Verbreitungswege zugefügt werden. Die Normalität eines massenhaften Normbruchs wurde erst im Etikettierungsprozess der Medienindustrie und Wirtschaftspolitik in die Devianz des Raubkopierertums transformiert (vgl. Kapitel 4.2).

2.2 Die Rolle der Massenmedien

Auf der soziologischen Makroebene können die (Massen-)Medien als ein Faktor der Zuschreibung und Konstruktion von abweichendem Verhalten nicht außer Acht gelassen werden. Medien beobachten gesellschaftliche Entwicklungen und folgen dabei ihren eigenen Beobachtungslogiken. Sie greifen damit in die Konstruktionsprozesse von Normen und abweichenden Verhaltensweisen ein, in dem sie darüber berichten:

„Die Massenmedien können durch solche Meldungen von Normverstößen und Skandalen mehr als auf andere Weise ein Gefühl der gemeinsamen Betroffenheit und Entrüstung erzeugen. Am Normtext selbst könnte man dies nicht ablesen, der Verstoß erzeugt erst eigentlich die Norm, die vorher in der Masse der geltenden

Normen eben nur ‚gilt‘. Vorauszusetzen ist natürlich, daß niemand den Gesamtumfang dieser Art von Devianz kennt und auch niemand weiß, wie andere in entsprechenden Fällen sich selbst verhalten würden. Wenn aber Verstöße (und: entsprechend ausgewählte Verstöße) als Einzelfälle berichtet werden, stärkt das auf der einen Seite die Entrüstung und so auf indirekte Weise die Norm selbst, und auf der anderen Seite aus das, was man ‚pluralistic ignorance‘ genannt hat, nämlich die Unkenntnis der Normalität von Devianz“ (Luhmann 2004: 61-62).

Wenn beispielsweise die Medien über den Einzelfall einer Verbindung zwischen exzessivem Ego-Shooter-Spielverhalten und blutigem Amoklauf berichten, dann besteht die weit verbreitete Unkenntnis über die Normalität und die Häufigkeit von virtuellen Killerspielen fort, ohne dass bei der weitaus überwiegenden Zahl der jugendlichen Spieler je ein strafrechtlich relevantes, abweichendes Verhalten beobachtbar wäre. Die insbesondere in der Boulevardpresse naiv konstatierte Kausalbeziehung zwischen virtuellem Ego-Shooter und realem Tötungsdelikt fügt sich ein in die Mechanismen der Aufmerksamkeitserzeugung dieser Medienberichterstattung.⁵ Massenmedien wirken mit an der Etablierung von Normen und der sozialen Konstruktion abweichenden Verhaltens.

Verschiedene Autoren wiesen in den vergangenen Jahren darauf hin, dass die massenmedialen Konstruktionen und „die mit großem Aufwand geführten kriminalpolitischen Debatten über sexualbezogene Äusserungsdelikte oder die Gefahren des 'Cyberterrorismus'“ die ihrer Meinung nach „realen Gefahren“ geradezu verschleiert hätten.⁶ Diese realen gesellschaftlichen Gefahren liegen nämlich eher im Bereich des Datenschutzes und des Verlusts an informationeller Selbstbestimmung. Eine gesellschaftskritische Analyse müsste dann die zugrunde liegenden Diskurse zergliedern und Machtpositionen zuordnen: Welche Instanzen haben Interesse an „anderen“ bzw. „verschleiernenden“ Diskursen in den Medien? Welche Diskurse devianten Verhaltens im Internet werden von den Massenmedien konstruiert?

2.3 Dimensionen abweichenden Verhaltens im Internet

Seit über 20 Jahren befassen sich Forschungsarbeiten mit den Charakteristiken der internetgestützten Kommunikation. Einen Fokus dieser Forschungen stellten die Auswirkungen der individuellen computergestützten Kommunikation (CMC) auf abweichendes Verhalten dar, z. B. Beleidigungen in gruppenbasierten Kommunikationsformen wie Chatrooms. Medienbasierte Theorieansätze betonen die Besonderheiten der anonymen, textbasierten Kommunikation, wenn die gleichzeitige soziale

⁵ Vgl. etwa den Beitrag von L. Brinkama „Killerspiele im Jugend-Zentrum“ in Bild vom 08.05.2008: „Zur Erinnerung: Robert Steinhäuser († 19), der am 24. April 2002 in Erfurt an einer Schule zwölf Lehrer, eine Sekretärin, zwei Schüler, einen Polizisten und sich selbst erschoss, war begeisterter Spieler von solchen Killerspielen.“

<http://www.bild.de/BILD/hamburg/aktuell/2008/05/08/killer-spiele/im-jugend-zentrum,geo=4475424.html>.

⁶ Vgl. Schetsche (2001: 10) mit mehreren weiterführenden Literaturangaben.

Präsenz der Kommunizierenden (face-to-face) nicht gegeben ist und enthemmend auf ihr Verhalten wirkt. In der theoretischen Debatte haben sich diese medienbasierten Erklärungsansätze zu gruppen- und individuenorientierten Ansätzen verschoben (vgl. Denegri-Knott/Taylor 2005: 100f). In diesen Ansätzen werden die sozialen Konstruktionsprozesse von Normen herausgehoben, die je nach Kontext und virtueller Gruppe unterschiedlich ausfallen und Wirkungen entfalten können. Diese entstehenden Online-Normen als Voraussetzung für die Möglichkeit von deviantem Verhalten können durch Offline-Werte beeinflusst worden sein; je nach Kontext muss dies allerdings überhaupt nicht der Fall sein.

Eichenberg und Rüther (2007: 180) sehen in der Explizierung von „Ge- und Verboten bei der Internetnutzung“ eine wichtige Dimension beim gesellschaftlichen Umgang mit abweichendem und speziell kriminellem Verhalten:

„Damit hängt zusammen, dass in der Gemeinde der Internetnutzer unzureichend Wissen darüber herrscht, dass bestimmtes Verhalten verboten bzw. einen strafrechtlich relevanten Tatbestand darstellt. Während beispielsweise früh moralische Werte bezüglich des Eigentums anderer vermittelt und internalisiert wurden (z. B. ‚Du darfst im Geschäft nichts mitnehmen, ohne zu bezahlen.‘), scheinen diese tradierten Normen nicht automatisch auf das Agieren in der Netzwelt übertragen zu werden. Ob so digitale Pirateriedelikte wie Raubkopien oder Diebstahl des geistigen Eigentums (z. B. das Kopieren ganzer Texte bzw. Textbausteine, die von Studierenden innerhalb von Haus- oder Diplomarbeiten unzitiert verwendet werden, [...]) zustande kommen aus Unkenntnis (im Internet stehen ja alle Produkte frei verfügbar zum Download bereit), aus fehlender Angst vor Konsequenzen (Glaube an die vermeintliche Anonymität im Internet) oder einer impliziten Etikette im Internet, die andere Normen und Werte beinhaltet (Kultur des freien Nehmens und Gebens, [...]), ist noch klärungsbedürftig.“

Zwei grundsätzliche Perspektiven der Bewertung des Mediums Internet – wie auch jeder anderen Medientechnologie – bei abweichenden Verhaltensweisen können unterschieden werden:⁷

- Verstärkend: Das Internet verstärkt deviante Verhaltensweisen, die auch mit traditionellen Medien möglich sind. Verleumdungen und Belästigungen sind auch mit Briefpapier, Betrugsfälle sind auch über das Telefon möglich. Das Internet bietet „effizientere“ Übertragungsmöglichkeiten auch für kriminelle Handlungen, um z. B. illegale Inhalte, etwa Kinderpornographie, auszutauschen und zu verbreiten.

⁷ Vgl. dazu auch Joinson (2005: 5) mit Verweis auf Kiesler (1997).

- Transformierend: Das Internet kann Formen des devianten Verhaltens neu erzeugen. Betrug durch Phishing oder Identitätsdiebstahl in virtuellen Communitys sind Verhaltensweisen und Formen, die es ohne die Technologie des Internet nicht geben würde.

Häufig gibt es Verhaltensweisen im Internet, bei denen eine eindeutige Zuordnung schwierig ist. Plagiate beispielsweise gab es seit der gesellschaftlichen Etablierung des Urhebers mit einer Herrschaft über das jeweilige Werk. Gegenüber dem Kopieren oder Abschreiben in den analogen Medien bieten digitale, vernetzte Medien viel einfachere Möglichkeiten des „Copy & Paste“, aber auch neue Möglichkeiten des Aufspürens von Plagiaten durch spezielle Suchmaschinen. Wenn hingegen massenhaft Plagiate in den formalen Bildungssystemen auftauchen, entstehen neue Effekte, die im traditionellen Medienumfeld nicht diese Wirkung entfaltet hätten. Entsprechendes gilt für den massenhaften Tausch von Musik- und Filmdateien über Peer-to-Peer-Netzwerke mit den rechtlichen und wirtschaftlichen Folgeerscheinungen, die es im Zeitalter von Audiokassetten und Tonbändern nicht gegeben hätte. Das Soziologie-Lexikon (Reinhold 1997: 3) unterscheidet fünf Arten abweichenden Verhaltens in Abgrenzung zum delinquenten Verhalten, die im Folgenden mit Beispielen der Internet-Kommunikation ergänzt werden:

1. konformes Verhalten („unauffällige Internet-Nutzung“)
2. abweichendes, aber nicht delinquentes Verhalten (z. B. Verstoß gegen die Netiquette im Chat, Flaming)
3. delinquentes, aber nicht als abweichend empfundenes Verhalten (z. B. die anfängliche Nutzung von Musikaustauschbörsen im Internet als gängige, - aber illegale - Praxis)
4. Verhalten, das sowohl abweichend als auch delinquent ist (z. B. Internet-Betrug beim Online-Banking; Verbreitung von Kinderpornographie im Internet)
5. Verhalten, das eigentlich konform ist, aber als abweichend definiert wird (z. B. Versteigerungen privater Ebay-Anbieter, die massenhaften Abmahnungen und Kriminalisierungen ausgesetzt sind).⁸

Eine mediensoziologische Behandlung des Themas Internet-Devianz kann weiterreichende Aspekte und gesellschaftliche Tiefendimensionen abweichenden Verhaltens diskutieren als dies bei einer rein rechtlichen Betrachtungsweise mit der Unter-

⁸ Das Geschäft mit Abmahnungen bei Ebay – Anwälte als Abzocker, Beitrag vom 29.12.07 http://www.hr-online.de/website/fernsehen/sendungen/archiv20530.jsp?rubrik=20530&key=standard_document_33631736.

scheidung delinquent/nicht-delinquent der Fall wäre. Es geht nicht nur um die Identifizierung und Sanktionierung von Devianz im Sinne eines Verhaltens, das gegen die gültige Rechtsnorm verstößt. Abweichendes Verhalten kann gesellschaftliche und subjektive Bezüge erzeugen, die hier als Fragen zur Diskussion gestellt werden (vgl. Böhnisch 2001: 23f.; mit Bezug auf Internet-Devianz angepasst):

- Abweichendes Verhalten kann ein Indikator für einen Normwandel sein: Wenn Normen den gesellschaftlichen, sozialen und medientechnischen Rahmenbedingungen nicht mehr entsprechen, können Normbrüche provoziert werden. So bricht der jugendliche Medienkonsum mit den tradierten Vorstellungen und Normen des Jugendschutzes und macht eine Anpassung der Jugendschutzkonzepte an die jugendliche Lebenswelt erforderlich (z. B. durch Beratungsleistungen). Leben die „digital natives“ bereits in gewandelten, neuen Normwelten?
- Abweichendes Verhalten kann eine herrschende Norm stärken: Haben die öffentliche Debatte und die strafrechtliche Verfolgung von Raubkopierern für die Sinnhaftigkeit und Verletzbarkeit von Urheberrechten der Künstler(innen) sensibilisiert?
- Abweichendes Verhalten dient als Projektionsfläche für Unsicherheit bei konform Handelnden: Tragen Medienmeldungen über polizeilich gefasste Internet-Betrüger dazu bei, dass Online-Banking als sicher empfunden wird?
- Abweichendes Verhalten kann als Gruppennorm den Zusammenhalt einer Gruppe stärken: Bilden geteilte normative Vorstellungen, wie beispielsweise extreme Körperideale, virtuelle stabile Gemeinschaften aus (z. B. Magersucht-Foren)?
- Abweichendes Verhalten ist immer auch subjektives Bewältigungsverhalten, das Selbstwert und soziale Aufmerksamkeit schaffen kann: Gibt es z. B. innerhalb der Verbreitung von Happy-Slapping-Filmen im Internet derartige psychosoziale Bestärkungseffekte bei den Handelnden?

Somit geht es bei der Betrachtung von Internet-Devianz-Phänomenen auch um funktionale und paradoxe Effekte: Soziale Reaktionen auf deviantes Verhalten können das Bewusstsein für Normen und Abweichung stärken und wirken insofern systemstabilisierend. Ebenfalls in den Blick geraten progressive Entwicklungen, bei denen anfängliche Normverletzungen nicht zur Destabilisierung, sondern zur Stabilisierung von Gruppenzugehörigkeiten (virtual communities) und gesellschaftlichen Weiterentwicklung (neue Formen der Öffentlichkeit) führen können. Ein gesteigertes Selbstwertgefühl und erhöhte soziale Aufmerksamkeit von deviant

Handelnden können Ansatzpunkte für eine Pädagogik liefern, die „trotz des delinquenten Verhaltens hinter dem Täter den Menschen zu erreichen“ versucht (Böhnisch 2001: 24).

Zusammenfassend ergeben sich konkrete Konsequenzen für die Behandlung und Strukturierung des Themas: In unserer hoch funktional differenzierten Informationsgesellschaft gibt es eine Vielzahl von Normen, die eine Projektionsfläche für abweichendes Verhalten bilden können. Mit dem Internet entstehen zum Teil neuartige Kommunikationsräume, die als eine „yet-to-be-normalized social domain“ (Wynn/Katz 1997) bezeichnet werden können. In diesem „noch zu normalisierenden sozialen Raum“ sind Normen und damit abweichendes Verhalten im Entstehen, sie werden neu verhandelt und können nicht notwendigerweise nach den bestehenden Kriterien der Offline-Welt bewertet und sanktioniert werden. Eine direkte Übertragung der Offline-Normen auf globale Online-Welten wird schon durch die heterogenen und zum Teil inkompatiblen jeweiligen nationalen und kulturellen (Rechts-) Normensysteme erschwert. Angeregt durch Fälle aus den USA hält es der Jurist Krasemann (2006) dennoch für „nicht undenkbar“, dass ein „Gericht ganz real ausgeurteilte Schadensersatzzahlungen und Geldstrafen aufgrund von Handlungen im virtuellen Spiel“ verhängt. Krasemann stellt mit Blick auf Online-Identitäten (Avatare) fest, dass sich die „Werte und die Gefahren, denen eine virtuelle Identität ausgesetzt ist“, verschieben werden, während Grundgesetzänderungen jedoch nicht zu erwarten sind: „Doch kann es notwendig werden, Gesetze diesen neuen Gegebenheiten und der wachsenden Bedeutung des eigenen Repräsentanten in der Online-Welt anzupassen. Seine Löschung wird nicht zum Mord werden. Aber wenn ohne funktionierenden und etablierten Avatar kein geordnetes gesellschaftliches Leben online wie offline mehr möglich ist, dann ist es Zeit, dies auch gesetzlich abzubilden“ (Krasemann 2008: 196). Allgemein erleichtert ein Verständnis für die andersartige Strukturlogik des Internet und seiner normenmiterzeugenden Rolle auch staatlichen und nichtstaatlichen Instanzen ihre Arbeit, „wenn sie den neuen Kommunikations- und Interaktionsraum 'Cyberspace' kriminalpolitisch zu vermessen und überwachungstechnisch zu kolonisieren versuchen“ (Schetsche 2001: 13).

3 Normenorientierte Strukturierung

In den folgenden zwei Kapiteln werden zwei grundlegende Perspektiven für eine Strukturierung und Systematisierung des Themenfeldes des abweichenden Verhaltens im Internet gewählt, die sich aus zwei gängigen soziologischen Definitionssträngen des Devianzbegriffs⁹ ableiten lassen:

1. Normenorientierte Strukturierung: Diese Strukturierung nimmt benennbare Normen zum Ausgangspunkt, um Phänomenbezeichnungen, wie sie bei der Recherche zum Thema Internet-Devianz gefunden werden konnten, entlang der Unterscheidung „verletzter normativer Kontext“ und „Normentyp“ zuzuordnen.
2. Zuschreibungsorientierte Strukturierung: Diese Strukturierung orientiert sich an dem Prozess der Zuschreibung („Etikettierung“ bzw. „Labeling“), die deviantes Verhalten erst beobachtbar macht bzw. erst erzeugt. Anhand zweier Gruppen, den Kopierern und den Spielern, werden die gesellschaftlichen Prozesse, die zur Etikettierung und Sanktionierung als deviantes Verhalten erst geführt haben, nachgezeichnet.

Im ersten Schritt (Kapitel 3) wird somit ein Raster konstruiert, das die (in der Medienberichterstattung) so bezeichneten und sehr heterogenen Devianzphänomene abbilden und strukturieren hilft.

Unter Anwendung des Etikettierungsansatzes können in Kapitel 4 anhand zweier beispielhafter Devianzgruppen die gesellschaftlichen Zuschreibungsprozesse nachgezeichnet werden. Hierdurch werden das normenorientierte Raster durchbrochen und eine gesellschaftliche, prozessorientierte Perspektive eingeführt.

3.1 Überblick

Bei der Literatur-, Internet- und Datenbankrecherche wurden Begrifflichkeiten und Phänomenbeschreibungen zum Themenkomplex Internet-Devianz gesammelt, die unter einer normenorientierten Perspektive entlang zweier Dimensionen einer Matrix geordnet werden können. In den Spalten findet sich der Typ der Norm als rechtswissenschaftlich übliche Form der Unterscheidung zwischen Rechtsnorm und Moralnorm. Während ein rechtskonformes Verhalten durch die Exekutive eingefordert und mit Sanktionen belegt werden kann, sind Moralnormen und moralisches Handeln nicht erzwingbar. In den Zeilen der Matrix findet sich der jeweilige normative

⁹ Das Soziologie-Lexikon (Reinhold 1997: 112) unterscheidet unter dem Eintrag „Devianz“ ebenfalls die (1) normorientierte Definition von Verhaltensweisen von der (2) Sichtweise im Sinne des „Labeling Approach“, bei der die „Etikettierung“ als Reaktion auf Verhaltensweisen entscheidend ist. In gleicher Weise auch das Lexikon der Soziologie (1994).

Kontext (z. B. Eigentum, Gewalt, Sexualität usw.), in dem ein Normbruch durch deviantes Verhalten stattgefunden hat.

Zu jedem normativen Kontext wurde aktuelle, vorwiegend deutschsprachige Literatur recherchiert und im Anhang nach Unterbereich zusammengestellt (Kapitel 6.2 bis 6.7).

Verletzter normativer Kontext	Rechtsnormen		Moralnormen
	Rechtsbegriff ¹⁰	Internetspezifika	
Eigentum	Betrug Urheberrechtsverstoß Sachbeschädigung/ Datendiebstahl	Phishing/Crimeware Softwarepiraterie Illegales Kopieren/ Internet-Plagiate Hacker/Cracker/ Script Kiddies	wiss. künstl. Ethos Hacker-Ethos
Gewalt	Belästigung, ... Nötigung, Nachstellung, ... Körperverletzung...	Cyberbullying Cyberstalking Happy Slapping	
Sexualität	sex. Belästigung sex. Missbrauch/ Kinder- pornographie Jugendpornographie	Cybergrooming Internet- Kinderpornographie	(Pornographiesucht)
Gesundheit			Internetsucht Onlinespielsucht (Bulimie-Foren) (Selbstverletzendes Verhalten) Suizid-Foren
Kommunikations- verhalten	Beleidigung unlauterer Wettbewerb/ Verheimlichen des Absen- ders	Spamming	Flaming/Trolling
Extremismus		Cyberterrorismus pol. Extremismusforen	

¹⁰ Beispielhafte Nennungen von Begriffen, die in Gesetzestexten in diesem Zusammenhang genannt werden.

Methodologisch problematisch wird diese Übersicht, sobald sie zur Grundlage für eine theoretische Grundierung herangezogen wird. So stellt der Soziologe Helge Peters (1995) mit Blick auf die von ihm angewandte Klassifikation fest, was allgemein auch für die obige Tabelle gilt:

„Unsere Klassifikation der Arten abweichenden Verhaltens ist ja mit Annahmen begründet, nach denen die verschiedenen Arten des abweichenden Verhaltens als Themen durch unterschiedliche Motivzuschreibungen und unterschiedliche normative Kontextualisierungen entstehen. Dies bestimmt die Unterschiede auch auf der Struktur der Objekte, auf die sich die Erklärungsversuche und Theorien richten. Eine Einebnung dieser Unterschiedlichkeit durch einen theoretischen Zugriff war nicht zu erwarten. Es zeigt sich immer wieder: der Begriff Devianz bezeichnet Objekte, die 'nichts miteinander zu tun haben'. Devianz ist ein Kunstbegriff“ (Peters 1995: 92).

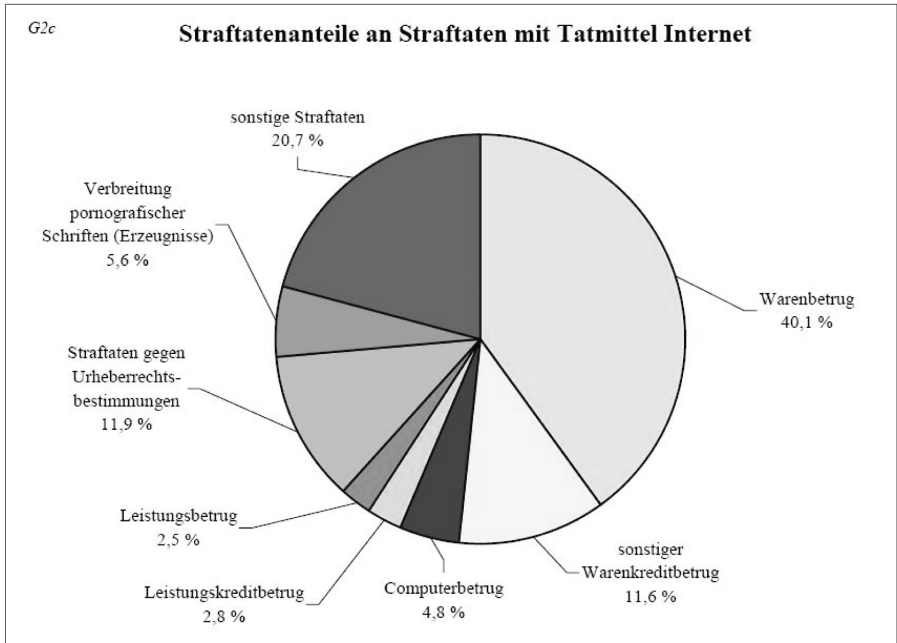
Diese Übersicht dient gewissermaßen als Arbeitsblatt zur strukturierten Notation der bei der Recherche gefundenen Begrifflichkeiten, Beschreibungen und Diskurse. Jeder verletzter Normkontext in einer Zeile dieser Matrix wird im Folgenden in einem Unterkapitel anhand der fett gesetzten Begriffe kurz dargestellt und mit weiterführenden Literaturangaben in Kapitel 6.2 bis 6.7 angereichert.

3.2 Eigentum und Urheberrecht

In einer kapitalistischen Gesellschaft werden Verstöße gegen Eigentums- und Vermögensrechte differenziert dokumentiert und verfolgt. In jüngerer Zeit gilt dies auch für Delikte, die im Zusammenhang mit der Internetnutzung stehen. In der Polizeilichen Kriminalstatistik 2007 heißt es dazu:

„Die Sonderkennung 'Tatmittel Internet' – optional in den Ländern ab Berichtsjahr 2004 – wird seit 2006 von 15 Ländern umgesetzt. 2007 wurden hier bundesweit 179.026 Straftaten erfasst (+8,0 Prozent, 2006: 165.720 Fälle). Erneut sind überwiegend Betrugsdelikte (72,6 Prozent bei 130.038 Fällen, 2006: 82,6 Prozent bei 136.829 Fällen), insbesondere Warenbetrug (40,1 Prozent, 2006: 52,1 Prozent), registriert. Die Reduzierung des Warenbetruganteils 2007 ist auf ein umfangreiches Verfahren im Jahr 2006 zurückzuführen (circa 11.000 Fälle), das im Berichtsjahr 2006 zu Buche schlug. Die Anteile bei Straftaten im Zusammenhang mit Urheberrechtsbestimmungen haben von 6,8 Prozent 2006 auf 11,9 Prozent 2007 [...] zugenommen. Der Anteil des Computerbetrugs hat sich auf 4,8 Prozent etwas reduziert (nach 5,2 Prozent 2006)“ (BMI 2008: 6).

Ingesamt machen Straftaten mit dem Tatmittel Internet allerdings nur 2,9 Prozent (2007) aller erfassten Straftaten aus. Ihre Verteilung sieht laut Polizeilicher Kriminalstatistik 2007 (BMI 2008) wie folgt aus:



Die Polizeiliche Kriminalstatistik 2007 betont, dass Straftaten im Zusammenhang mit Urheberrechtsbestimmungen einen „beträchtlichen Anstieg um 54,6 Prozent auf 32.374 Fälle“ aufweisen. „Der Anstieg dürfte neben den zunehmenden illegalen Downloads bei Tauschportalen im Internet auch auf Verfolgungsinitiativen der Musikindustrie zurückzuführen sein.“ (BMI 2008: 8) Zur Konstruktion dieses devianten Verhaltens durch die Musik- und Contentindustrie vgl. die Prozessbeschreibung des Labelings in Kapitel 4.2.

Einen besonderen Fall devianten Verhaltens im Hinblick auf Urheberfragen und Übernahmen fremder Inhalte stellen **Plagiate**¹¹ in wissenschaftlichen oder künstlerischen Arbeiten dar. Mit Blick auf das wissenschaftliche Arbeiten können verschiedene Gründe und Motive für das Plagieren benannt werden:

1. Schüler und Studierende verfügen häufig nur über mangelhafte Kenntnisse, was ein Plagiat konstituiert, ab wann man von einem Plagiat sprechen kann und was ein Zitat von einem Plagiat unterscheidet. Dies rührt auch daher, dass in den Lehrerkollegien und Fakultäten die Meinungen über Plagiate je nach Fach weit auseinander gehen und Einigkeit nur schwer zu erzielen ist.
2. Mangelndes Unrechtsbewusstsein und fehlende Einsicht in die Notwendigkeit korrekten wissenschaftlichen Arbeitens.
3. Mangelnde Kenntnisse wissenschaftlicher Arbeitstechniken sind ein weiterer Grund für Plagiate (Sattler 2007: 157, 191).
4. Es können auch nicht-intentionale Gründe für das Einreichen von Plagiaten angenommen werden. Mangelndes quellenkritisches Bewusstsein und fehlende Fachkenntnisse können dazu führen, dass auch Studierende ohne Betrugsabsichten Plagiate erzeugen, wenn die Originalquellen, auf die sie sich beziehen, selbst wiederum Plagiate sind (Weber 2008: 27ff. und 59ff.).

Die Schnelligkeit und Leichtigkeit des Zugangs zu elektronischen Informationen verführt dazu, auf eine zeitaufwändige und intensive Recherche nach gedruckt vorliegenden Quellen zu verzichten: „Die Möglichkeiten, die das Internet bietet, hat die Zahl der Plagiate rapide ansteigen lassen.“¹²

Aufgrund der leicht verfügbaren Informationen im Internet kann die Aneignung von Informationen mitunter recht oberflächlich sein: „Möglich, dass gerade diese Leichtigkeit des Zugangs die Bildung von Wissen sabotiert. Ohne Durcharbeitung und verstehende Aneignung bleiben die meisten Informationen schlechterdings äußerlich. Nicht nur Studenten verwechseln zunehmend das mechanische Kopieren einer Seminararbeit aus dem Internet mit dem selbständigen Schreiben einer solchen Arbeit“ (Liessmann 2006: 30).

¹¹ „Plagiate sind eine beabsichtigte direkte oder indirekte Übernahme fremder Inhalte. Diese Inhalte können Argumente, Erklärungen, Fakten, Interpretationen, Entdeckungen, Konklusionen, Quellenverzeichnisse oder die Struktur einer anderen Arbeit sein. Es spielt keine Rolle, woher diese Bestandteile stammen. Sie können bereits veröffentlicht oder noch unveröffentlicht sein, d.h. auch Hausarbeiten anderer Studierender kommen in Frage. Die Übernahme wird nicht kenntlich gemacht, d.h. es gibt keine Quellenangabe bzw. Anführungsstriche bei wörtlicher Übernahme. Folglich erscheinen die Übernahmen als eigene Arbeit. Von einem Plagiat soll dann gesprochen werden, wenn bereits ein fremder Gedanke oder ein Zitat nicht kenntlich gemacht wird.“ (Sattler 2007: 35).

¹² Vgl. hier auch Tabelle 46, S. 260.

¹³ Ulrike Beisiegel, Ombudsfrau der DFG, im Interview mit dem Hochschulmagazin *duz. duz Magazin*. Das unabhängige Hochschulmagazin, Heft 4 (2007), S. 37.

Für Deutschland liegen bislang (2008) drei empirische Befragungen bzw. Studien zur Häufigkeit von Plagiaten in studentischen Hausarbeiten vor. Diese wurden an den Universitäten Bielefeld,¹⁴ Münster¹⁵ und Leipzig¹⁶ durchgeführt. Zur Vermeidung von Plagiaten werden zzt. mehrere Handlungsoptionen diskutiert:

1. Einsatz von Plagiatsoftware: Der Nutzen von Plagiatserkennungssoftware (z. B. Turnitin) ist nicht unumstritten. Während Wolfgang Krohn (Universität Bielefeld) davon ausgeht, durch den Einsatz dieser Software die Zahl der Plagiate drastisch reduzieren zu können, bewertet Debora Weber-Wulff (Professorin für Informatik an der FHTW Berlin) den Nutzen der Plagiatsoftware wesentlich nüchterner. Bei ihren Tests hat kein Produkt mit „sehr gut“ abgeschnitten, die meisten Programme schnitten nur befriedigend ab.¹⁷ Darüber hinaus können diese Softwareprodukte längst nicht alle Plagiatarten aufspüren. Übersetzungsplagiate, Verbalplagiate und Strukturplagiate sind ebenso wenig mit dieser Lösung aufzuspüren wie geschickte Umformulierungen oder die Übernahme von Ideen und Argumentationsstrukturen. Überdies zeichnet sich in den USA ein Trend ab, wonach Internetplagiate abnehmen und Studierende wieder zunehmend gedruckt vorliegende Quellen plagiierten – eine Reaktion auf den flächendeckenden Einsatz von Plagiatserkennungssoftware.
2. Sanktionierung von Plagiaten: Was in den USA längst gängige Praxis ist, wird auch in Deutschland offensichtlich langsam eingeführt. Das Wissenschaftsministerium Baden-Württemberg hat dem Landtag unlängst vorgeschlagen, Studierende, die eines Plagiats überführt werden konnten, zu exmatrikulieren. Der Vorstoß des Wissenschaftsministeriums wurde von mehreren Universitäten begrüßt.¹⁸
3. Prävention von Plagiaten: Hier stehen die Universitäten erst am Anfang. Fertige ausgearbeitete Konzepte gibt es in Deutschland nicht, nur wenige Institute und Fakultäten weisen auf ihren Homepages auf die Problematik von Internetplagia-

¹⁴ Im Rahmen einer Lehrveranstaltung der Technischen Fakultät der Universität Bielefeld (Wintersemester 2001/2002) entdeckte Wolfgang Krohn unter 39 eingereichten Gruppenarbeiten mit Hilfe der Suchmaschine Google 10 Arbeiten, die als Plagiate einzustufen waren. Dies entspricht einem Anteil von 25 Prozent der Gruppenarbeiten und etwa 25 Prozent der Teilnehmenden, vgl. Krohn/Schlombs/Taubert (2003).

¹⁵ Eine im Rahmen einer Abschlussarbeit an der Universität Münster durchgeführte Befragung von 193 Studierenden der Geistes- und Sozialwissenschaften im Juni/Juli 2005 ergab, dass 60 Prozent der Befragten schon einmal Plagiate eingereicht haben, d.h. „einige Sätze“ ohne Quellenangabe übernommen und umformuliert haben. 15 Prozenten der Befragten gaben zu, „schon einmal einen oder mehrere Abschnitte eines fremden Internettextes ohne Quellenangabe“ übernommen zu haben, vgl. Knoop (2006: 75f.).

¹⁶ Die bisher größte empirische Studie wurde mit 226 Studierenden am Institut für Soziologie der Universität Leipzig im November/Dezember 2005 durchgeführt mit dem Ergebnis, dass 36,6 Prozent der Befragten „bewusst fremde Gedanken oder Zitate“ ohne Nennung der Quelle verwendet haben. Die potenzielle Plagiatbereitschaft lag um ein Vielfaches höher: 92,9 Prozent der Studierenden waren bereit, fremde Gedanken und Texte als eigene Leistung auszugeben, mehr als die Hälfte der Befragten konnte sich vorstellen, „hier und da ein paar Sätze/Gedanken“ ohne Quellenangabe zu übernehmen und knapp 80 Prozent konnten sich „plagierte Anteile von bis zu einem Viertel der Arbeit“ vorstellen, vgl. Sattler (2007: 148f und 132).

¹⁷ Vgl. Sietmann, Richard: Plagiatfahnder fielen durch. Spezialsoftware überzeigte im Test nicht, in: c't, Heft 22 vom 15.10.2007, S. 59. Vgl. auch die Webseite von Debora Weber-Wulff: <http://plagiat.fhtw-berlin.de/>

¹⁸ Süddeutsche Zeitung, Nr. 255 vom 3. November 2008, S. 18.

ten hin, Hilfen und Anweisungen zur Vermeidung von Plagiaten sind nur auf wenigen Homepages zu finden. Eine öffentliche Auseinandersetzung mit der Problematik scheitert oft an Empfindlichkeiten und Befürchtungen der Lehrenden, als inkompetent zu gelten und didaktisch versagt zu haben. Nur wenige sehen in der Plagiatsproblematik die Chance, die Lehre zu verbessern und Prüfungen so individuell zu gestalten, dass Plagiate überhaupt unmöglich werden.¹⁹

3.3 Gewalt

In diesen normativen Kontext können Phänomene psychischer Gewalt wie Belästigung, Beleidigung (Cyberbullying,²⁰ Cybermobbing), der Nachstellung, Verfolgung (Cyberstalking) und der medialen Dokumentation von körperlicher Gewalt (Happy Slapping) eingeordnet werden.

Nach Robertz (2006: 14) bezeichnet „**Cyberbullying**“ die „Verletzung und Belästigung von Personen mittels Nutzung neuer Informations- und Kommunikationsmedien wie E-Mails, Handys und verleumderischer bzw. beleidigender Webseiten“. Seiner Meinung nach entsteht hierbei „eine neue Dimension des Quälens“ mit folgenden Charakteristiken:

1. Anonyme Diffamierung, d.h. die Täter sind in der Regel nicht bekannt und können nicht bestraft werden.
2. Die Betroffenen erfahren oft nichts davon und merken erst am Verhalten ihrer Umwelt, dass etwas nicht stimmt.
3. Cyberbullying ist für Außenstehende nur schwer zu erkennen, d.h. das Opfer gerät in eine tiefe Isolation. Die Schwere des Angriffs ist Außenstehenden oft kaum vermittelbar.
4. Für Opfer von Cyberbullying bestehen praktisch keine Möglichkeiten mehr, sichere Rückzugsräume aufzusuchen, weil virtuelle Beschimpfungen und Hasskampagnen die reale Lebenssituation der Betroffenen massiv beeinflussen. Sie sind durch ihre virtuelle Verbreitung innerhalb kürzester Zeit einem großen Publikum bekannt und ständig präsent.

¹⁹ Vgl. zum Beispiel Michael Kerres, Professor am Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement der Universität Duisburg-Essen, der vorschlägt, die klassische Hausarbeit als Prüfungsleistung abzuschaffen und Reproduktionsleistungen nicht mehr anzuerkennen. Stattdessen schlägt er vor, Rechercheportfolios, Projektarbeit oder mündliche Kolloquia zu verlangen. Kerres (2005).

²⁰ Der Begriff „Cyberbullying“ wird Bill Belsey, dem Betreiber eines kanadischen Internetportals zum Thema Bullying, zugeschrieben: „Cyberbullying involves the use of information and communication technologies to support deliberate, repeated, and hostile behaviour by an individual or group, that is intended to harm others.“ Das Portal ist erreichbar unter: <http://www.cyberbullying.ca>.

5. Cyberbullying ist für das Opfer nicht mehr kontrollierbar, d.h. es ist sehr schwierig, sich gegen virtuelle Angriffe zu schützen.
6. Cyberbullying führt zur Enthemmung des Täters, da dieser in seiner Anonymität die Folgen der Verletzungen nicht mehr sieht. Reflexion über das eigene Handeln und Mitleid sind aufgrund der virtuellen Distanz zum Opfer praktisch ausgeschlossen. In der Anonymität des Webs werden soziale Konventionen abgelegt und versagt die soziale Kontrolle.
7. Cyberbullying ist wie jede Art der virtuellen Kommunikation reduktionistisch, d.h. das Opfer ist mit einem Minimum an Information (keine Körpersprache, keine Stimme etc.) konfrontiert und hat nur wenige Möglichkeiten, die Informationen zu interpretieren.
8. Angriffe aus der virtuellen Anonymität heraus führen zu Verfolgungsängsten bei den Opfern, da sie sich weiterhin in der realen Welt bewegen, ohne zu wissen, wer hinter den Attacken steckt.
9. Handyfilme mit verprügelten Opfern werden gezielt zur Erpressung weiterer potentieller Opfer eingesetzt, indem ihnen diese Filme als Drohkulisse vorgespielt werden.

Zahlreiche Initiativen und Publikationen sensibilisieren für die Formen des Cyberbullyings (vgl. Literatur 6.3). Auf europäischer Ebene wurde das Thema in das dritte Safer Internet Programm²¹ (2009-2013) von der Europäischen Kommission aufgenommen.

Das Bayerische Landeskriminalamt (o.J.: 1) definiert **Internet-Stalking** wie folgt: „Unter dem Phänomen ‚Internet-Stalking‘ (auch ‚**Cyber-Stalking**‘ genannt) versteht man ein Tatverhalten, bei dem das ‚klassische‘ Stalking auf den Bereich des Internets übertragen wird, um eine Person zu denunzieren, psychisch unter Druck zu setzen und ihr damit nachhaltig privat, sozial und beruflich zu schaden. Die Täter nutzen dabei bewusst aus, dass sie im Internet in einer relativen Anonymität agieren und durch die Verbreitung des Internets einen großen Adressatenkreis erreichen können.“

Eine wissenschaftliche Studie des Instituts für Psychologie der Technischen Universität Darmstadt (Voß/Hoffmann/Wondrak 2006) hat mit finanzieller Unterstützung

²¹ <http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/08/1571&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=fr>
und <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/29/29002/1.html>
<http://www.heise.de/netze/Safer-Internet-Die-EU-will-gegen-Cyberbullying-und-Cybergrooming-vorgehen--/news/meldung/117666>

des Weißen Rings zwischen 2002 und 2005 eine empirische Studie zum Thema Stalking durchgeführt. Die Studie beruht auf der Auswertung anonymisierter Internet-Fragebögen, die von über 500 Opfern und beinahe 100 Täter beantwortet wurden. Danach kannten über 90 Prozent der Opfer die Täter, die aus dem sozialen Nahbereich stammen und die häufig (49 Prozent) nach gescheiterten Beziehungen ihren Opfern nachzustellen begannen. 83 Prozent der Täter waren männlich, 86 Prozent der Opfer weiblich.

Cyberstalking kann verschiedene Straftatbestände erfüllen, z. B. Nötigung (§ 240 StGB), Beleidigung (§ 185 StGB), Bedrohung (§ 241 StGB), Körperverletzung (§ 223 StGB). Das vom Deutschen Bundestag beschlossene „Gesetz zur Strafbarkeit beharrlicher Nachstellungen“ ist am 31. März 2007 in Kraft getreten und soll Stalking-Opfer, also auch Cyberstalking-Opfer künftig strafrechtlich besser schützen.

Im normativen Kontext der körperlichen Gewalt ist auch auf das Phänomen **Happy Slapping**²² zu verweisen, das erstmals 2004 in britischen Großstädten beobachtet wurde und als harmloser Spaß (Wasser über Passanten ausschütten, mit der Zeitung schlagen) begann, mit der Zeit aber immer brutaler wurde.²³ Der Begriff wurde von britischen Jugendlichen geprägt und wird hinsichtlich seiner Verharmlosung und Irreführung kritisiert (vgl. Durrer 2006).

„Als ‚Happy Slapping‘ (engl.: ‚Fröhliches Schlagen‘) wird ein grundloser Angriff auf meist unbekannte Personen bezeichnet. Dieser Trend begann etwa 2004 in England. Jugendliche greifen, meist in der Überzahl, willkürlich Passanten an und nehmen ihre Gewalttaten mit einem Foto-Handy auf. Die Erfahrungen aus den bekannt gewordenen Fällen deuten darauf hin, dass vermehrt Opfer aus dem sozialen Nahraum ausgewählt werden. Diese Aufnahmen werden anschließend im Internet veröffentlicht oder anderweitig verbreitet. Teilweise werden Gewaltszenen ausschließlich zu dem Zweck inszeniert, sie zu filmen und anschließend zu verbreiten“ (Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein 2007: 8).

In der Verbindung von körperlicher Gewalt und medialer Verbreitung entsteht eine neue Qualität:

1. Ziel von „Happy Slapping“ ist die Demütigung des Opfers. Die Gewalthandlung wird von Beistehenden durch Handykamera, Fotoapparat, Videokamera dokumentiert und von Handy zu Handy weitergegeben oder im Internet veröffentlicht, d.h. die Demütigung ist eine dauernde und beliebig wiederholbar. Die Miss-

²² Vgl. auch das entsprechende Merkblatt der Polizeilichen Kriminalprävention unter www.polizei-beratung.de.

²³ Der britische Kulturforscher Graham Barnfield (2005) führt dieses Phänomen nicht zuletzt auf die Kriminalisierung von Jugendlichen durch die britische Regierung zurück, die seit 2003 einen harten Kurs gegen „asoziales“ Verhalten Jugendlicher fährt (z. B. Ausgangssperren für Jugendliche unter 16 Jahren). Barnfield ist der Ansicht, dass die Stigmatisierung völlig normaler Rituale Jugendlicher als kriminell zu neuer Gewalt führt. Die Demütigungen, die Jugendliche von Seiten staatlicher Instanzen erfahren, werden an Schwächeren wiederholt.

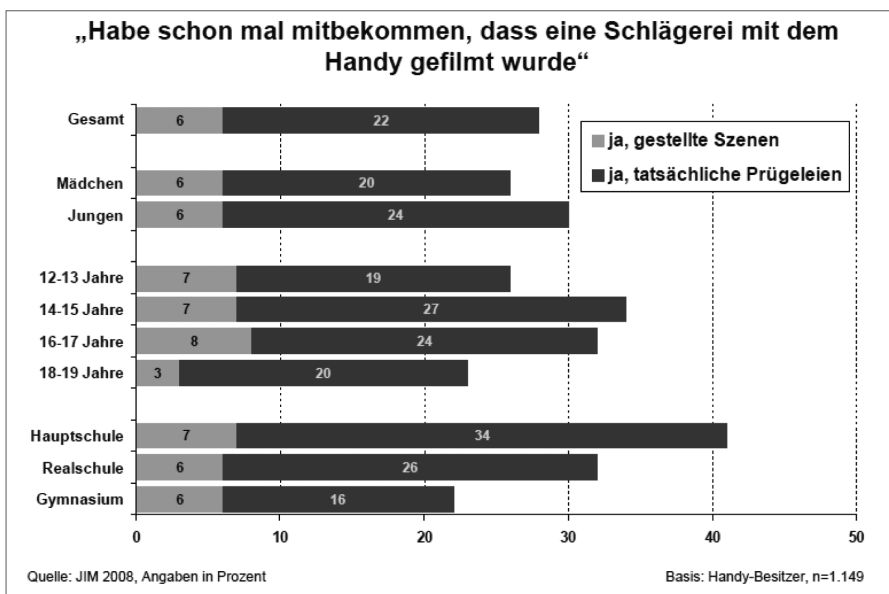
achtung der Menschenwürde des Opfers wird durch die mediale Verbreitung der Tat konserviert. Der Täter inszeniert seine eigene Überlegenheit: „Den Tätern verschafft die Möglichkeit, ihre dokumentierte Gewalttat jederzeit und so oft sie es wollen an einen ausgewählten Adressatenkreis oder auch an eine unbestimmte Öffentlichkeit zu versenden, ein Gefühl von Macht, Kontrolle und Selbstwirksamkeit“ (Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein 2007: 23).

2. Durch die Veröffentlichung der brutalen Übergriffe wird die Privatsphäre des Opfers öffentlich, d.h. das Opfer muss jederzeit damit rechnen, als Opfer wiedererkannt zu werden – sei es in der Schule oder im Jugendtreff.
3. Der dadurch einsetzende Kontrollverlust bedeutet für das Opfer eine zusätzliche psychische Belastung, weil nicht mehr klar ist, wer die Bilder zu sehen bekommt.
4. Der Kreis der Zuschauer, die während der Tat anwesend waren, vergrößert sich durch die schnelle mediale Verbreitung zu einem Kreis von nicht mehr unmittelbar an der Tat beteiligten Betrachtern. Der Rat für Kriminalitätsverhütung identifiziert insgesamt folgende an der Tat unmittelbar oder mittelbar beteiligte Personengruppen: die Täterinnen und Täter, die den Angriff unmittelbar ausführen, die Technikerinnen und Techniker, die das Bildmaterial herstellen, die Voyeurinnen und Voyeure, die an der Demütigung des Opfers Gefallen finden und die Bilder eventuell weiterverbreiten, die Mitläuferinnen und Mitläufer, die sich indifferent verhalten und dem Gruppendruck beugen und schließlich die Zuschauer, die entweder desinteressiert sind, mit der Situation überfordert sind, mangelnde Courage besitzen oder selbst Angst haben, Opfer zu werden. All diese Personengruppen können als Täter bezeichnet werden.
5. Personen, die diese Gewaltdarstellungen unerwünscht empfangen, können als Opfer bezeichnet werden.
6. Die medialen Verbreitungsmöglichkeiten führen zu einer Vervielfachung der Tatorte, d.h. jener Orte, an die das Bildmaterial versendet wird, wo es gezeigt und dauerhaft gespeichert wird.
7. Das Handy dient als Waffe im Kampf um die soziale Rangordnung in einer Gruppe.
8. „Happy Slapping“ ist ohne ein digitales Aufzeichnungsgerät, etwa ein Handy mit Kamera- und Bluetooth-Funktion, in der anzutreffenden Weise nicht möglich.

Eine Quantifizierung des Phänomens ist schwierig, da viele Filme nur von Handy zu Handy kursieren und nicht wenige der Gewaltvideos gestellt sind und manchmal sogar mit Zustimmung der Beteiligten aufgenommen wurden. Außerdem werden Fälle nicht systematisch von den Strafverfolgungsbehörden erhoben.

„Ein differenziertes Lagebild hierzu ist auch kaum möglich, da sich hinter ‚Happy Slapping‘ verschiedene Straftaten verbergen können, die isoliert registriert keine Bezüge zum genannten Phänomen erkennen lassen. Dazu kommt die Annahme, dass entsprechende Handlungen nur selten angezeigt werden. Praktiker aus Schule, Jugendhilfe und Polizei gehen daher von einem erheblichen Dunkelfeld aus. So ergab eine im Jahr 2006 durchgeführte telefonische Befragung der Hochschule der Medien in Stuttgart, dass 42,5% der befragten Kinder und Jugendlichen schon einmal gewalthaltige und / oder pornografische Videoclips auf dem Handy gesehen haben (repräsentative telefonische Befragung von 804 Kindern (ca. 20 %) und Jugendlichen (ca. 80 %) von Prof. Dr. Petra Grimm, Hochschule der Medien, Stuttgart)“ (Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein 2007).

Laut der aktuellen JIM Studie 2008 haben 22 Prozent der befragten 12- bis 19-Jährigen „schon mal mitbekommen, dass eine (tatsächliche/nicht gestellte) Schlägerei mit dem Handy gefilmt wurde“. An Hauptschulen scheint dieses Verhalten verbreiteter zu sein als an Gymnasien.



Barnfield (2005) geht davon aus, dass es sich bei „Happy Slapping“ um einen Medien-Hype handelt, der brutale Einzelfälle verallgemeinert und zu einem weit verbreiteten Massenphänomen stilisiert (vgl. dazu Kapitel 2.2). Auch ist er der Meinung, dass die neue Technik nicht neue Gewalt produziere, sondern lediglich bereits bestehende Aggressionen und Gewalt sichtbar mache. Demgegenüber macht Durrer (2006) darauf aufmerksam, dass das Aufzeichnungsgerät „nicht mehr nur Grundlage für die Dokumentation, sondern auch Ausgangsbasis und fester Bestandteil der Aggressivität“ selbst ist. Das Aufzeichnungsgerät schafft eine Wirklichkeit, die ohne seine Anwesenheit zweifellos eine andere wäre, d.h. es wird ganz bewusst zu Dokumentationszwecken geprügelt:

„Es ist anzunehmen, dass es ohne Internet und Handys diese Gewalt nicht geben würde. Denn das Zusammenschlagen um des Zusammenschlagens Willen ist nicht zu vergleichen mit dem Zusammenschlagen, bei dem entscheidend ist, dass man sich nachher mit ‚Beweisen‘ vor Leuten brüsten kann, die gar nicht dabei gewesen sind“ (Durrer 2006: 26).

Zuschauer, die Fälle von „Happy Slapping“ beobachten und nicht zur Anzeige bringen, erfüllen unter Umständen den Straftatbestand der unterlassenen Hilfeleistung und Strafvereitelung.

Täter, die ihre Opfer brutal prügeln, verstoßen gegebenenfalls gegen folgende Strafrechtsnormen: Hausfriedensbruch, Beleidigung, Nötigung, Bedrohung, Körperverletzung, Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung.

Techniker, die das Bildmaterial herstellen und verbreiten, verstoßen gegebenenfalls gegen folgende Strafrechtsnormen: Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen, Verstoß gegen das Recht auf das eigene Bild, Unterlassene Hilfeleistung, Anstiftung und Mittäterschaft zu den oben genannten Delikten (Landesjugendkoordination des Hessischen Landeskriminalamtes o.J.).

3.4 Pornographie und Sexualität

Pornographie zählt im Hinblick auf Datenverkehr und Nutzungszahlen zu den meistverbreiteten Inhalten im Internet.²⁴ Schätzungen gehen davon aus, dass 12 Prozent aller Websites weltweit pornographische Inhalte haben.²⁵ Innerhalb dieses Pornographiesegments richtet sich die Strafverfolgung auf die Verbreitung

²⁴ Laut Messungen ist in Deutschland Pornographie mit 13 % des gesamten P2P-Bittorrent-Datenverkehrs der drittgrößte Bereich nach Film und TV bei Video-Daten <http://www.ipoque.com/resources/internet-studies/internet-study-2007>.

²⁵ Vgl. <http://internet-filter-review.toptenreviews.com/internet-pornography-statistics.html>

illegaler Pornographie, wobei diese Klassifizierung Resultat eines gesellschaftlichen Normwandels ist. Laut Polizeilicher Kriminalstatistik 2007 wurde in Deutschland eine „deutliche Zunahme der Fallzahlen [...] im Bereich der Verbreitung pornographischer Schriften (Erzeugnisse) registriert (+45,5 Prozent auf 15.953 Fälle). Insbesondere der Besitz und die Verschaffung von Kinderpornographie gemäß § 184b Abs. 2 und 4 StGB hat um 94,3 Prozent auf 8.832 Fälle zugenommen“ (BMI 2008: 7). In der 2007 erschienenen Dissertation von Korinna Kuhnén „Kinderpornographie und Internet. Medium als Wegbereiter für das (pädo-)sexuelle Interesse am Kind?“ wählt die Autorin einen interdisziplinären und kommunikationswissenschaftlichen Zugang:

„Ist Kinderpornographie im Internet ein kommunikationswissenschaftliches Thema? Ja. Weil das World Wide Web den Erstzugang zu Kinderpornographie vereinfacht und Barrieren der regelmäßigen Beschaffung erheblich verringert, psychologische Legitimität (z. B. durch Nutzer-Communitys) und die Wirtschaftlichkeit auf geradezu brutale Weise erhöht hat. Nicht zuletzt ist dieses Thema ein kommunikationswissenschaftliches, weil eine umfassende Medienberichterstattung über Kinderpornographie erst seit der Verbreitung von Kinderpornographie im Internet stattfindet“ (Trepte 2008: 303).

Im Zuge eines EU-Rahmenbeschlusses aus dem Jahr 2003 trat am 5.11.08 der neue Strafgesetzbuchparagraf § 184c StGB in Kraft,²⁶ der die Verbreitung, den Erwerb und den Besitz **jugendpornographischer Schriften** unter Strafe stellt. Die Formulierung „tatsächliches oder wirklichkeitsnahes Geschehen“ im Gesetzestext schließt auch Darstellungen mit so genannten „Scheinminderjährigen“ ein, „also von Darstellern, die dem Alter nach volljährig sind, hinsichtlich ihres äußeren Erscheinungsbildes aber als minderjährig eingestuft werden könnten“. Des weiteren gelten diese Regelungen „auch für pornographische Computeranimationen und Zeichentrickfilme“.²⁷ Bereits im Vorfeld der Verabschiedung dieses neuen Gesetzes sah die Deutsche Gesellschaft für Sexualforschung eine „massive Kriminalisierung der Sexualität Jugendlicher bis zum 18. Lebensjahr“.²⁸

Über die Verbreitung und Produktion von illegalen pornographischen Inhalten hinaus sind es die Interaktionsmöglichkeiten des Internet, die deviante Kommunikationsformen ermöglichen:

Als **Cybergrooming** wird der Versuch von Erwachsenen bezeichnet, im Internet unter Vorspiegelung falscher Tatsachen das Vertrauen von Kindern und Jugendlichen zu

²⁶ <http://www.bgblportal.de/BGBl/bgbl1f/bgbl108s2149.pdf>

²⁷ <http://www.heise.de/newsticker/meldung/print/118381>

²⁸ [http://www.dgfs.info/Dok-080708%20\(DGFS,%20Stellungnahme%20Sexualstrafrecht%20Mai%2008\).pdf](http://www.dgfs.info/Dok-080708%20(DGFS,%20Stellungnahme%20Sexualstrafrecht%20Mai%2008).pdf)

gewinnen mit der Absicht, sie zu einem realen Treffen zu überreden und sexuell zu missbrauchen.

Sexuelle Belästigung von Kindern und Jugendlichen im Internet, vorzugsweise in Chatrooms, ist keine Seltenheit, wie die Ergebnisse einer Studie der Universität Köln zeigen (Katzner 2007a). Zwischen April und Juni 2005 wurden 1700 Schüler im Alter von 10 bis 19 Jahren an Gymnasien, Gesamtschulen, Realschulen und Berufskollegs in NRW schriftlich zu ihrem Verhalten und ihren Erfahrungen in Chatrooms in den letzten vier Wochen befragt. 38 Prozent der Schüler wurden gegen ihren Willen mit sexuellen Angeboten konfrontiert. Jedes zweite Mädchen berichtet, ungewollt nach sexuellen Dingen befragt worden zu sein. Jeweils ein Viertel der Befragten wurde nach dem körperlichen Aussehen und nach eigenen sexuellen Erfahrungen gefragt. 24 Prozent bekommen unaufgefordert von den sexuellen Erfahrungen anderer erzählt, 11 Prozent erhalten unaufgefordert Nacktfotos, 4,6 Prozent bekommen unaufgefordert Pornofilme zugesendet und über 8 Prozent werden gegen ihren Willen zu sexuellen Handlungen vor der Webcam aufgefordert. Auf das relative Gefährdungspotential von Chatrooms macht auch die JIM-Studie 2008 aufmerksam. So gaben 49 Prozent der Kinder und Jugendlichen an, im Chat von Fremden nach persönlichen Daten wie Adresse oder Telefonnummer befragt worden zu sein. 13 Prozent geben diese Informationen tatsächlich weiter (MPFS 2008: 53).

Mehr als die Hälfte der Kinder und Jugendlichen empfindet die sexuelle Ansprache in Chatrooms als unangenehm, 40 Prozent sind wütend und jeweils über 14 Prozent fühlen sich verletzt und sind verängstigt. Insgesamt werden Mädchen häufiger zu sexuellen Handlungen vor der Webcam aufgefordert als Jungen. Jungen dagegen erhalten häufiger unaufgefordert Pornofilme und Nacktfotos.

Sexuelle Übergriffe im Chatroom sind neben der psychischen Belastung auch eine physische Gefahr für die Opfer, da etwa ein Drittel der Jugendlichen, die in Chatrooms Bekanntschaften knüpfen, auch im realen Leben Kontakt zu ihren Chatpartnern aufnehmen (Katzner/Fetchenhauer 2007). Die Tendenz scheint aber dahin zu gehen, dass Kinder und Jugendliche bei der Kontaktaufnahme mit Chatbekanntschaften vorsichtiger werden. Laut JIM-Studie 2008 nehmen mit 27 Prozent der Befragten rund 6 Prozent weniger telefonischen Kontakt mit Chatbekanntschaften auf als noch im Vorjahr. Auch reale Treffen mit Chatbekanntschaften sind im Vergleich zum Vorjahr um 8 Prozent auf 20 Prozent gesunken. Allerdings berichten 13 Prozent der Jugendlichen, dass die Kontaktaufnahme mit „Freunden“ aus dem Chat eher unangenehm verlief (MPFS 2008: 53).

Die empirischen Befunde der NRW-Studie (Katzer 2007a) werden gestützt durch die Erfahrungen in der praktischen pädagogischen Arbeit. Insbesondere Beratungsstellen gegen sexuellen Missbrauch, aber auch Pädagogen in Schulen und in der Jugendhilfe werden zunehmend mit der Problematik sexueller Gewalt gegen Mädchen und Jungen in den neuen Medien konfrontiert. Dies hängt auch damit zusammen, dass immer mehr Kinder einen eigenen Computer besitzen und über einen Zugang zum Internet verfügen und diese Kinder immer jünger werden. Nach Angaben der JIM-Studie können 40 Prozent der 12- bis 13-Jährigen auf einen eigenen Internetzugang im Kinderzimmer zurückgreifen, 57 Prozent der 12- bis 13-Jährigen besitzen einen eigenen Computer/Laptop (MPFS 2008: 46, 36). Da die Internetnutzungsfrequenz gerade auch aufgrund schulischer Anforderungen immer weiter zunimmt, wächst auch die Gefahr für Kinder, auf entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte im Internet zu stoßen.

Als Täter kommen nicht nur erwachsene pädosexuelle Fremdtäter in Betracht, wie sie in den Medien als Bild präsent sind, sondern auch jugendliche Täterinnen und Täter aus dem sozialen Nahbereich der Opfer. Sexuelle Gewalt im Internet geht auch von Mädchen aus. Internationale Studien schätzen, dass „bei etwa einem Drittel aller Delikte gegen die sexuelle Selbstbestimmung die Täter/Täterinnen nicht älter als 18 Jahre alt sind“ (Enders 2006: 3).

Als Opfer anzusehen sind sowohl die unmittelbar von sexueller Gewalt Betroffenen als auch jene, die Zeugen der Übergriffe werden. Ein „typisches Opfer“ gibt es nicht. Nach Eichenberg (2006: 61) gibt es keine empirischen Belege, „dass die Anzahl von sexuellem Missbrauch Minderjähriger durch die Möglichkeiten des Internet tatsächlich gestiegen ist“. Es ist nicht erwiesen, ob die netzbasierte Kommunikation wirklich enthemmend wirkt und ob es sich bei Internetdelikten gegen die sexuelle Selbstbestimmung nicht vielleicht auch um eine Verlagerung von Übergriffen handelt, die ohne neue Medien im sozialen Nahbereich ausgeführt worden wären.

Aufgrund der Präsenz von Computer und Internet kann das Kinderzimmer zum Tatort werden. Enders (2006: 4) macht darauf aufmerksam, dass stundenlanges Surfen im Internet zu einem Bewusstseinszustand führt, der die „Widerstandsfähigkeit von Menschen reduziert und die Verletzbarkeit erhöht“. Informationsflut und mangelnder Selbstschutz führen zu einer Dynamik, die nachvollziehbar macht, „warum auch im Alltag widerstandsfähige und aufgeklärte Mädchen und Jungen sich oftmals gegenüber sexuellen Grenzverletzungen in den neuen Medien nicht abgrenzen können. Sie erklärt zudem das Ausmaß der psychischen Verletzung, die Menschen erleben, die Zeugin/Zeuge von Gewalt auf dem Bildschirm werden“ (Enders 2006: 5). Es besteht die Gefahr, dass Opfer traumatisiert werden.

Präventionsmaßnahmen²⁹ sollten die Faszination der neuen Medien für Kinder und Jugendliche akzeptieren und die Notwendigkeit einer selbständigen Kommunikation und Information jenseits der Kontrolle durch Erwachsene als einen wichtigen Bestandteil der Medienerziehung betrachten:

Aufklärung statt Verbote und Abschreckung: Ein Verbot der Nutzung von neuen Medien ist besonders während der Phase der Pubertät kontraproduktiv, weil Verbote nicht nur Widerspruch provozieren, Lernprozesse behindern und nicht zu kontrollieren sind, sondern die Kinder und Jugendlichen in einer Jugendkultur, die weitgehend durch die neuen Medien geprägt ist, isolieren würden. Daher ist es sinnvoller, für den Umgang mit den neuen Medien zu sensibilisieren und zu zeigen, wie Gefahren erkannt werden können und wie mit Gefahrensituationen konstruktiv umgegangen werden kann.

Aktiver Widerstand gegen sexuelle Gewalt statt passive Vermeidungsstrategien: Passive Vermeidungsstrategien wie das Löschen von SMS oder das Abschalten des PC bei gewalttätigen Übergriffen helfen weder, die Täter dauerhaft zu vertreiben noch mit ihren Botschaften fertig zu werden. Als sinnvoll hat sich erwiesen, „kind- und jugendgerechte Widerstandsformen gegen sexuelle Gewalt in den neuen Medien“ mit den Jugendlichen einzuüben.

Notwendigkeit der Täterprävention: keine pauschalisierende Kriminalisierung von pädophilen Selbsthilfeaktivitäten, sondern „Ausschöpfung präventiver Möglichkeiten für die Gruppe pädophil veranlagter Menschen, die nach konstruktiven Hilfsmöglichkeiten suchen“ (Eichenberg 2006: 60). Allerdings ist die Unterstützung von Vernetzungsbemühungen hilfeschender pädophil veranlagter Menschen in der Fachwelt nicht unumstritten.

Auf Internet- und Medienkompetenz setzen statt auf technische Lösungen: Filtersoftware ist kein ausreichender Schutz, da Zensur nicht vor aktiven Übergriffen schützt, von den Kindern umgangen werden kann, neugierig macht und das Vertrauen zwischen Erziehungsberechtigten und Kindern nicht eben fördert: „Zudem ist fraglich, ob diese Maßnahmen nicht die Antithese zu Vertrauen und vernünftigem Diskurs zwischen Erwachsenen und Kindern bildet“. (Eichenberg 2006: 65)

Optimierung der Übergänge von der Online- zur Offline-Hilfe: Netzbasierte Beratungsangebote können eine erste Anlaufstelle für Hilfesuchende sein und klassische Unterstützungsangebote ergänzen.

²⁹ Zum Folgenden vgl. Enders 2006: 5ff.; Eichenberg 2006: 57ff.

3.5 Gesundheit

In den normativen Kontext Gesundheit fallen Beziehungen und Verhaltensweisen zur Psyche und zum eigenen Körper (außerhalb des zuvor behandelten pornographischen Kontexts). Zu den genannten Phänomenen zählen Internet- und Onlinespielsucht und Foren im Internet, die sich Themen wie Pro-Magersucht, selbstverletzendes Verhalten (SVV) bis hin zum Suizid widmen und entsprechende virtuelle Interessensgemeinschaften aufbauen.

Eine Definition des Phänomens **Internet- oder Onlinespielsucht** ist nicht einfach, da es bisher keine objektiven Kriterien zur Beschreibung gibt und es in der Fachwelt umstritten ist, ob es sich hierbei überhaupt um eine Sucht im klassischen Sinne handelt. Noch im Sommer 2007 lehnte es die American Psychiatric Association ab, Online- und Computerspiele als psychische Störung und Sucht zu klassifizieren und damit in die für 2012 geplante Neuauflage des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, das auch in Deutschland gebräuchlich ist, aufzunehmen.³⁰ Auch die meisten Krankenkassen in Deutschland erkennen Computersucht bisher nicht als Krankheit an. Unterschiedlichen Erhebungen und Standards zufolge gelten „etwa 3 bis 6 Prozent aller Internetnutzerinnen und -nutzer als onlinesüchtig und noch einmal so viele als stark suchtgefährdet (siehe u. a. Studie von te Wildt 2006, Medizinische Hochschule Hannover)“.³¹ Quantitative Angaben wie diese erfahren gegenwärtig gesundheitspolitische Aufmerksamkeit.

In Übertragung stoffgebundener Abhängigkeiten auf Computerspielsuchtverhalten benennen Wölfling und Grüsser-Sinopoli (2007: 2) folgende Merkmale:

- „das unwiderstehliche Verlangen, am Computer zu spielen
- die verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspielens
- Entzugserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei verhinderter Computerspielnutzung
- der Nachweis einer Toleranzentwicklung (Steigerung der Häufigkeit oder Intensität/Dauer des Computerspielens)
- fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen

³⁰ US-Mediziner: Computerspiele machen nicht süchtig, in: heise online vom 25. Juni 2007, erreichbar unter: <http://www.heise.de/news-ticker/US-Mediziner-Computerspiele-machen-nicht-suechtig-/meldung/91708>

³¹ Vgl. dazu den Antrag der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen „Medienabhängigkeit bekämpfen – Medienkompetenz stärken“ vom 23.1.08 unter <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/16/078/1607836.pdf>

- anhaltendes exzessives Computerspielen trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen (z. B. Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule, auch Mangelernährung).“

Ein Diskussionsstrang innerhalb des Themas Internet- oder Onlinespielsucht bewegt sich entlang der Frage, ob Onlinespielsucht tatsächlich eine Sucht ist oder eher als ein soziales Problem einzuordnen ist.³²

Die in den Medien geführte Diskussion über Onlinerollenspiele ist wenig differenziert und fokussiert einseitig auf das Sucht- und Gefährdungspotential dieser Spiele, ohne die individuellen Dispositionen der einzelnen Spieler und die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, in die sie eingebunden sind, zu berücksichtigen. Die Diskussion um „Killerspiele“ und die vermeintliche Vereinsamung am Computer übersieht, dass es sich bei Onlinerollenspielen mittlerweile um ein alltägliches Massenphänomen quer durch alle Bevölkerungsschichten handelt und eine normale Form der sozialen Vergemeinschaftung darstellt, die viel mit dem klassischen Vereinslebens in Deutschland zu tun hat. Eine Studie von Quandt und Wimmer aus dem Jahr 2007 ergab, dass drei Viertel der befragten Spieler Mitglieder in einem Clan, einer Gilde oder einer Föderation waren (Quandt/Wimmer 2008: 169 -192). Der Wettbewerbscharakter vieler Spiele, aber auch die Notwendigkeit von koordinierten Absprachen und der Festlegung von Strategien zwischen den Spielern besitzen einen sozialen Effekt, der nicht pauschal als negativ zu beurteilen ist.

Aufgrund ihrer empirischen Befunde kommen Quandt und Wimmer zu dem Ergebnis, dass übermäßige Onlinespielnutzung weniger Ursache als Symptom und Ausdruck für problematische Biographien ist (Quandt/Wimmer 2008: 190). Daher ist es nicht unproblematisch, exzessives Onlinespielen pauschal als Sucht oder Krankheit zu etikettieren, da nicht wenige Spieler schlicht die sozialen Alternativen zum Spielen aus den Augen verloren haben. Überdies ist die durchschnittliche Spieldauer am Computer durchaus mit der täglichen Fernsehnutzung in Deutschland vergleichbar.

Es können allerdings einige Merkmale von Onlinerollenspielen benannt werden, die durchaus zu suchtartigem Verhalten führen können: Onlinerollenspiele, auch MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Game) genannt, sind komplexe, regelbasierte Spielwelten, die ständig weiterentwickelt werden, permanent verfügbar sind und kein Spielende haben, d.h. das Spielgeschehen schreitet auch in Abwesenheit der Spieler voran, es gibt ständig neue Aufgaben und Entwicklungen, die eine permanente Anwesenheit erforderlich machen. Damit steigt aber auch der Druck für die Spieler, die Entwicklungen im Spielablauf nicht zu verpassen. Hinzu kommt, dass

³² „Diese so genannte Internetsucht tritt oft im Zusammenhang mit anderen problematischen Lebensumständen auf (etwa bei Arbeitslosigkeit, bei vorhandenen Depressionen oder bei Alkoholmissbrauch) und ist psychologisch bislang nicht als eigenes Krankheitsbild anerkannt. Statt das Internet mit einer Droge gleichzusetzen, ist es psychologisch sinnvoller, nach den wahren Ursachen zu suchen, die zu einem selbst schädigenden Umgang mit dem Internet führen“ (Döring 2008: 46). Vgl. hierzu auch den Artikel aus [pressetext.de](http://www.pressetext.de) vom 25.11.2008, erreichbar unter: <http://www.pressetext.de/pte.mc?pte=081125024&phrase=Sucht>.

viele Spielzüge nur gemeinschaftlich zum Erfolg führen können, so dass die Abwesenheit eines Spielers unter Umständen den Erfolg der ganzen Gruppe beeinträchtigen kann, d.h. auch der soziale Druck zur Teilnahme steigt mit Voranschreiten des Spiels. Die Spiele sind sehr zeitintensiv und ein guter Spieler ist, wer viel Zeit in den Aufbau seiner Spielfigur investiert. Die Anreizstruktur vieler Onlinerollenspiele fördert dieses zeitintensive Spielen, da sie die Neugier, die Such- und Sammelleiden-schaften der Spieler reizen, Belohnungen in Form besonders wertvoller Artefakte in Aussicht stellen und unter Umständen einen schnellen Erfolg versprechen, der im realen Leben so nicht zu haben ist. Dies kann dazu führen, dass andere soziale Aktivitäten darunter leiden.

In den letzten Jahren wurden zahlreiche Selbsthilfe- und Suchtberatungsstellen eingerichtet, die z.T. auch eigene Broschüren und Aufklärungsmaterialien veröffentlichen:

- Fachverband Medienabhängigkeit e.V. (www.fv-medienabhaengigkeit.de)
- HSO 2007 e.V. – Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige (www.onlinesucht.de)
- Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Medienabhängigkeit der Evangelischen Suchtkrankenhilfe Mecklenburg-Vorpommern (www.suchthilfe-mv.de)
- Lost in Space. Beratung für Computerspiel- und Internetsüchtige Cafe Beispiellos, (www.dicvberlin.caritas.de/41701.html)
- Return. Fachstelle für exzessiven Medienkonsum des Neuen Landes e.V. Hannover, (www.neuesland-return.de)
- Rollenspielsucht. Eine Initiative betroffener Eltern (www.rollenspielsucht.de)
- Sabine M. Grüsser-Sinopoli: Ambulanz für Spielsucht (www.klinik.uni-mainz.de/index.php?id=5377)
- Stiftung Medien- und Onlinesucht – gemeinnützige Stiftung (www.stiftung-medien-undonlinesucht.de)

Ein weiteres Beispiel aus dem normativen Kontext der Gesundheit sind so genannte **Suizidforen**. Öffentlich bekannt wurden diese Kommunikationsforen durch den Fall eines 24-jährigen Norwegers und einer 17-jährigen Österreicherin, die sich im Jahr 2000 in einem Suizid-Forum zur gemeinsamen Selbsttötung verabredet hatten. In der öffentlichen Wahrnehmung gibt es Aussagen über Suizid-Foren im Internet, die pathologisch suizidfördernde Kommunikationsformen behaupten und daher staatliche Maßnahmen zur Regulierung einfordern (Eichenberg 2006: 138). Eichenberg stellt fest, dass die „empirische Forschungslage zu den Inhalten, Funktionen und Effekten dieser Foren [...] nicht nur ergänzungs-, sondern grundsätzlich klärungsbedürftig“ ist (ebd.).

Die Ergebnisse einer nichtrepräsentativen Online-Fragebogenstudie im März/April 2003 in einem deutschlandweit bekannten Forum hingegen sind geeignet, „einige in der Öffentlichkeit und zum Teil auch in Fachkreisen dominierende Gefahrenzuschreibungen zu relativieren und zu entdramatisieren.“ So tragen Suizid-Foren nicht zur Verbreitung von Selbstmordgedanken bei und werden in der Community insgesamt als „unterstützend und konstruktiv“ geschildert. Es herrscht keine pathologische Kommunikation vor, somit ist der Ruf nach staatlichen Eingriffen auf Grundlage der bisherigen Forschung unbegründet (Eichenberg/Fischer 2003).

Fiedler und Lindner (2001) klären aus ihrer Sicht über einige insbesondere durch eine simplifizierende und reißerische Medienberichterstattung verbreitete Fehlanahmen über Suizid-Foren im Internet auf. Dabei versuchen sie Antworten auf die Kontroverse zu finden, ob das Internet die Suizidalität von Jugendlichen fördert oder ob solche Internet-Foren nicht vielmehr bestehende Probleme und eine Subkultur sichtbar machen, die in unserer Gesellschaft tabuisiert sind.

„Nach unserer Auffassung sollte eine präventive Arbeit nicht in Warnungen vor den Foren bestehen, sondern sich für die öffentliche Aufmerksamkeit und gesellschaftliche Enttabuisierung des Suizids und der Suizidalität einsetzen. Nach unserer Einschätzung haben Jugendliche bereits suizidale Gedanken, wenn sie Suizidforen aufsuchen, sie bekommen sie dort nicht erst. Die Aufklärung muss sich den Fragen widmen, dass es keine Schande ist, solche Gedanken zu haben, wie man damit umgehen kann, wie man dies bei anderen erkennen kann, und wie und wo man helfen kann. Unserer Einschätzung nach ist die Nachfrage nach den Suizidforen und die aktuelle Berichterstattung darüber ein Symptom für die Hilflosigkeit der Gesellschaft im Umgang mit der Suizidalität ihrer Mitglieder, jedoch nicht die Ursache der Suizidalität.“ (Fiedler/Lindner 2001: 8)

Auf die Darstellung weiterer Internet-Foren, die bestimmte, gemeinhin als abweichend bezeichnete Verhaltensweisen thematisieren, wie beispielsweise Pro-Bulimie-/Pro-Anorexie-Foren oder pathologisch-deviantes Online-Sexualverhalten, wird an dieser Stelle verzichtet und auf weiterführende Literaturangaben in Kapitel 6.5 verwiesen.

3.6 Kommunikationsverhalten

Der allgemeine Begriff Kommunikationsverhalten bezeichnet in diesem Zusammenhang die Arten und Weisen des Interagierens in virtuellen Welten. Auf einer Mikro- bzw. Makroebene sind hier Phänomene des abweichenden Verhaltens in virtuellen Gemeinschaften zu nennen, die seit Jahren zu den Forschungsobjekten zählen, wie beispielsweise **Flaming**, also das Verfassen von unsachlichen, aggressiven und beleidigenden Beiträgen in Internet-Foren oder „**Troll-Postings**“ von so genannten „Trolls“, die nicht das eigentliche Thema betreffen, aber eine Diskussion entfachen und Reaktionen provozieren sollen. Die Netzkultur hat entsprechende Normensysteme und Kommunikationsstile (Netiquette) ausgebildet, nach denen deviantes Verhalten bewertet und ggf. sanktioniert wird, indem ein Beitrag gelöscht oder der Autor aus der Diskussion ausgeschlossen wird. Erklärungsansätze für das Auftreten von Flaming verschoben sich in den vergangenen Jahrzehnten von eher medienzentrierten Ansätzen, nach denen die Computer-Mediated-Communication (CMC) einen Raum schafft, der arm oder gar frei von Sozialnormen ist, hin zu Ansätzen, die das gruppenorientierte Aushandeln von Normen analysiert (Denegri-Knott/Taylor 2005).

Auf eine weitere Bedeutungsdimension auf der gesellschaftlichen Makroebene soll im Kontext des Kommunikationsverhaltens noch hingewiesen werden: Mit jeder Interaktion in einer informationstechnisch durchdrungenen Welt entstehen Daten-spuren, die im Zuge der (verfassungsrechtlich umstrittenen) verdachtsunabhängigen Vorratsdatenspeicherung³³ prinzipiell erfasst, vernetzt und ausgewertet werden können. Die Informelle Hochrangige Beratende Gruppe zur Zukunft der Europäischen Innenpolitik („Zukunftsgruppe“) spricht in diesem Zusammenhang von einem „Daten-Tsunami“ in einer vernetzten Welt, „in der Sicherheitsbehörden Zugang zu schier grenzenlosen Mengen an potenziell nützlichen Informationen haben werden“ (Zukunftsgruppe 2008: 49). Peter Schaar, Bundesbeauftragter für den Datenschutz, zieht hier eine Verbindung zum devianten Verhalten: „Wenn – wie zu befürchten – zukünftig alle Telekommunikations- und Internetverkehrsdaten auf Vorrat gespeichert werden, steigt zugleich nicht nur das Missbrauchspotenzial der Daten, sondern auch der Rechtfertigungsdruck auf die Betroffenen, die nachweisen müssen, dass

³³ „Eine endgültige Entscheidung darüber, ob die Vorratsdatenspeicherung mit der deutschen Verfassung vereinbar ist, steht noch aus. Außerdem wird die Richtlinie, die die EU-Mitgliedstaaten zur Einführung der Vorratsdatenspeicherung verpflichtet, zurzeit vom EuGH überprüft; die Schlussanträge wurden hier Mitte Oktober [2008] gestellt.“

<http://www.telemedicus.info/article/1034-BVerfG-Erneuter-Schlag-gegen-Vorratsdatenspeicherung.html>

auffälliges, von der Regel abweichendes Verhalten tatsächlich ‚ungefährlich‘ ist.“³⁴ Durch „automatisierte Datenanalysen“ könnten deviante Verhaltensweisen im virtuellen Raum identifiziert werden, bevor Rechtsverstöße im realen Raum eintreten könnten – oder auch gar nicht intendiert waren. Diese potenzielle Vorwegnahme leitet über zu Fragen der inneren Sicherheit in einer informationstechnisch überwachten Gesellschaft und des Normenkontextes des Extremismus bzw. Terrorismus.

3.7 Extremismus

Das Internet kann als Kommunikations-, Organisations- und Koordinationsmedium politischer und religiös³⁵ motivierter Extremistengruppen dienen. In Bezug auf rechtsradikale Inhalte stellte der Verfassungsschutzbericht 2007 fest:

„Die Zahl der von Deutschen betriebenen rechtsextremistischen Internetpräsenzen blieb mit etwa 1.000 gegenüber den Vorjahren konstant. ... Die Fluktuation der Homepages, insbesondere im Bereich des Neonazismus und der subkulturell geprägten Skinheadszenen, ist immens. So konnten im vergangenen Jahr über 250 neue rechtsextremistische Internetpräsenzen beobachtet werden; demgegenüber verschwand eine annähernd gleich große Anzahl aus dem Netz“ (Verfassungsschutzbericht 2007: 53).

Beachtliche Erfolge bei der Eindämmung rechtsradikaler Websites in Deutschland erreicht jugendschutz.net insbesondere durch die direkte Ansprache der Provider, die sich in ihren Nutzungsbedingungen gegen die Verbreitung von „devianten Inhalten“ aussprechen. Dieses Vorgehen erwies sich auch bei ausländischen Providern trotz fehlender rechtlicher Handlungsmöglichkeiten als sehr wirksam. Dagegen stellen sich die offenen Partizipationsmöglichkeiten bei Web2.0-Angeboten als Problem dar: „Denn die Flüchtigkeit der Inhalte sowie die Masse an Nutzern, die selbst Materialien einstellen, erschweren eine Regulierung. Zwar entfernen viele Anbieter solcher Dienste inzwischen nach Hinweisen von jugendschutz.net unzulässige Inhalte. Das Problem bleibt jedoch durch die große Zahl an Uploads bestehen. Hier müssen die Anbieter Möglichkeiten suchen, mit technischen und personellen Mitteln die Verbreitung unzulässiger rechtsextremer Inhalte effektiv zu verhindern“ (Jugendschutz.net 2008: 8).

Ministerien, Landesmedienanstalten und Zentralen für politische Bildung bieten verschiedene Materialien und Formen der Aufklärung und Medienkompetenzförderung in diesem Bereich an (vgl. Kapitel 6.7).

³⁴ <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/26/26423/1.html>

³⁵ „Das Internet ist das wichtigste Kommunikations- und Propagandamedium für Islamisten und islamistische Terroristen.“ (Verfassungsschutzbericht 2007: 202) „Ein besonderes Phänomen innerhalb der ‚jihadistischen‘ Szene sind Gruppierungen, die ausschließlich im Internet aktiv sind. Die wichtigste und aktivste Gruppe dieser Art ist die ‚Globale Islamische Medienfront‘ (GIMF). Es handelt sich um einen virtuellen Zusammenschluss von Internetaktivisten, deren Ziel es ist, im Internet für den globalen ‚Jihad‘ zu werben.“ (Verfassungsschutzbericht 2007: 205) Mehrere Verantwortliche dieser Internetaktivisten wurden im November 2008 in Deutschland verhaftet.

4 Zuschreibungsorientierte Strukturierung

4.1 Überblick

Der zweite Strukturierungsvorschlag orientiert sich nicht an Normen, sondern an den gesellschaftlichen Kommunikationsprozessen zur Konstruktion devianten Verhaltens bestimmter Personengruppen, die das Internet nutzen. Beispielhaft werden im Folgenden die Labeling-Prozesse von zwei Gruppen, nämlich Kopierern von digitalen Content (auch genannt: „Raubkopierer“) und Computerspieler (auch genannt: „Killerspieler“) über drei maßgeblich relevante gesellschaftliche Bereiche, nämlich Wirtschaft, Politik und Medien, rekonstruiert. Eine Zuschreibung von Devianz erfolgt in diesem Kontext durch Akteure aus den drei gesellschaftlichen Subsystemen, die über hinreichenden Einfluss verfügen, ein bestimmtes Verhalten in einem relevanten Maß und unter Einbeziehung anderer Instanzen als normverletzend zu definieren, um dann wiederum die entsprechenden Sanktionsmaßnahmen in die Wege leiten zu können.

Auf die Möglichkeit der Darstellung weiterer Zuschreibungsprozesse hinaus, beispielsweise mit Blick auf die Gruppe der Hacker, soll an dieser Stelle nur hingewiesen werden (vgl. Reed 2002; Denegri-Knott/Taylor 2005: 98f).

Machtakteur aus: Als „deviant“ etikettierte Gruppe:	Wirtschaft	Politik	Medien
Kopierer: Konsument und ggf. Kritiker des Gewinnstrebens globaler Medienkonzerne	Einbruch der Verkaufszahlen der Musikindustrie	Verschärfung der Rechtslage Urheberrechtsnovelle	Copyright-Kampagnen
Spieler: innovativer Unterhaltungskonsument	Öffentliche Akzeptanz für Spiele fördern, Absatzmärkte erschließen	Verantwortliche Gestaltung neue Kreative Ökonomie	Eindimensionale Kausalzuschreibungen: Killerspiele – Amokläufer
Hacker: Subkultur für freien Informationsfluss und gegen staatliche Eingriffe	Gefahr für die Datensicherheit; Risiko für eCommerce	Gefahr für die innere Sicherheit	Sujet für „Internet-Robin Hood“ Stilisierungen Bild eines Cyberterroristen

4.2 Zuschreibungsprozesse Gruppe Kopierer

Als Beispiel für den Prozess eines erfolgreichen Labeling von Verhalten als deviantes Verhalten sollen hier das illegale Kopieren / Herunterladen von Inhalten aus dem Internet und die daraus folgende Debatte um juristische Konsequenzen bzw. die Urheberrechtsnovellierung von 2007 / 2008 abgebildet werden. Zur Illustration wird hier die den Prozess begleitende Medienberichterstattung dokumentiert.

Die Ausgangssituation in den neunziger Jahren war, dass das Herunterladen von Musiktiteln aus dem Internet in dem Moment zu einem Problem für die Musikindustrie wurde, als CD-Brenner und leistungsfähige PCs weite Verbreitung fanden, Tauschbörsen entstanden und die Verkaufszahlen durch das Herunterladen beeinträchtigt wurden. „Internetpiraterie verursacht bei Songschreibern, Künstlern, der Musikindustrie und dem Steuerzahler einen jährlichen Schaden in dreistelliger Millionenhöhe“, so der Bundesverband Musikindustrie.³⁶ In einer Veröffentlichung der Bilanz der Musikindustrie für das Jahr 2003 ist von einem Rückgang der Verkaufszahlen um ca. 18 % die Rede, bei gleichzeitig steigendem Musikkonsum. Diese Entwicklung führte die Musikindustrie auf die Zunahme der Internetdownloads zurück. Nachdem bereits im Vorjahr erste Klagen gegen Tauschbörsen³⁷ eingereicht worden waren, kündigte der Interessenverband der Musikindustrie mit der Veröffentlichung dieser Bilanz 2003 an, nun auch in Deutschland juristisch gegen Tauschbörsennutzer vorzugehen.³⁸ Zeitgleich wies die damals aktuelle „Brenner-Studie“ der GfK eine Erhöhung der mit Musik und Filmen bespielten CD-Rohlinge nach.³⁹ Im gleichen Zeitraum (2003) sei die Zahl der Musik-Downloader von 6,4 Millionen auf 7,3 Millionen angestiegen, die die Musik fast ausschließlich aus nicht kostenpflichtigen Angeboten bezogen hätten.⁴⁰

Im Zeitraum der Veröffentlichung dieser Zahlen erschienen beim Netznachrichten-Anbieter Heise als Gegenpositionen Artikel wie etwa „CCC ruft zum Boykott der Musikindustrie auf“⁴¹ oder „Studie: Musikindustrie vernachlässigt die ‚reife Kundschaft‘“.⁴²

Die Musikindustrie bemühte sich in Folge, das Herunterladen von Musiktiteln u.ä. mit bestimmten Begriffen zu versehen. Ähnliche Aktionen wurden von der Filmindustrie organisiert. Entstanden waren bereits die Zuschreibungen „Raubkopie“ und „Internetpiraterie“. Während der Begriff „Raubkopie“ in den neunziger Jahren eher im Kontext von Software/Programmen anzufinden war, bezog sich diese Bezeichnung ab Anfang der 2000er Jahre zunehmend auch auf die Bereiche Musik und Film.

³⁶ <http://www.musikindustrie.de/internetpiraterie.html>

³⁷ <http://www.heise.de/newsticker/Der-weltweite-Musikmarkt-schrumpft-weiter--/meldung/36035>

³⁸ <http://www.heise.de/newsticker/Deutsche-Musikindustrie-mit-drastischem-Umsatz-Minus--/meldung/46120>

³⁹ http://www.ffa.de/start/content.phtml?page=presse_detail&news=281&action=pressesuche&pressesuche=brennerstudie &list=0

⁴⁰ <http://www.heise.de/newsticker/Deutsche-Musikindustrie-mit-drastischem-Umsatz-Minus--/meldung/46120>

⁴¹ <http://www.heise.de/newsticker/CCC-ruft-zum-Boykott-der-Musikindustrie-auf--/meldung/46159>

⁴² <http://www.heise.de/newsticker/Studie-Musikindustrie-vernachlaessigt-die-reife-Kundschaft--/meldung/37434>

Im Urheberrecht findet sich die Bezeichnung „Raubkopie“ nicht. Auch der weitverbreitete Slogan „Raubkopierer sind Verbrecher“ der Zukunft Kino Marketing GmbH, die mithilfe einiger Kinowerbespots und der Internetseite „www.hartabergerecht.de“ auf das Thema aufmerksam macht, entspricht nicht den juristischen Tatsachen: Ein Verstoß gegen das Urheberrecht wird als Vergehen und nicht als Verbrechen geahndet, worauf auch die Betreiber von „Hart aber gerecht“ in ihren FAQs hinweisen: „Das Wort ‚Verbrecher‘ benutzen wir umgangssprachlich und nicht im Sinne der Legaldefinition des StGB.“⁴³ Interessanterweise finden sich bei Google für das Suchwort „Raubkopie“ 213.000 Einträge, für den „Raubkopierer“ aber 1.040.000 Verweise.

Die GVU, die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V., eine von den Unternehmen und Verbänden der Film- und Unterhaltungssoftware-Wirtschaft getragene Organisation mit der Aufgabe der Aufdeckung von Verstößen gegen die Urheberrechte ihrer Mitglieder und der Mitteilung dieser Verstöße an die Strafverfolgungsbehörden, bildet den Prozess des Labeling und des Umgangs mit Devianz definitionsgetreu ab. Jan Scharringhausen, Leiter der Rechtsabteilung der GVU, nennt die notwendigen Schritte:

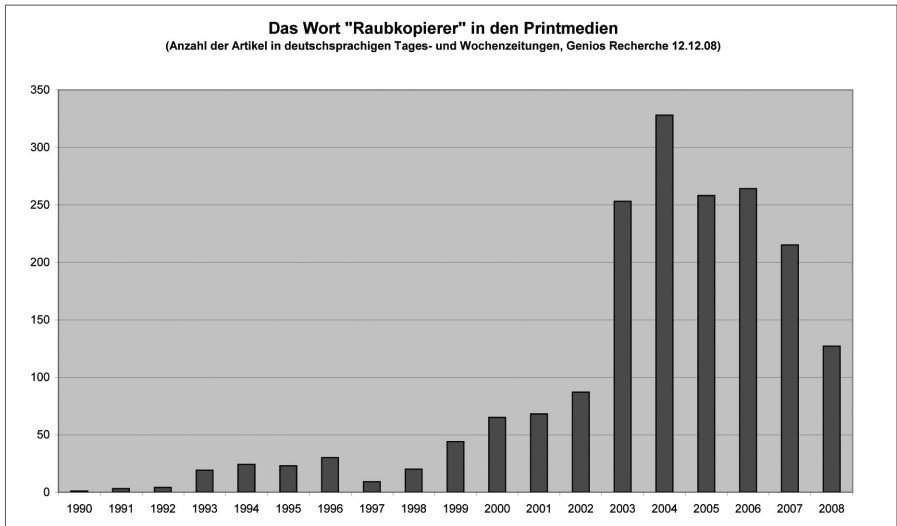
„1. Die Kampagne der ZKM ‚Raubkopierer sind Verbrecher‘, die die Aufmerksamkeit der Bevölkerung auf das Problem der Piraterie, insbesondere der Film-Piraterie lenken soll.

2. Ein Informationsangebot über Piraterie und deren Folgen auf der Internetseite www.respectcopyrights.de, auf der neben Informationen auch Unterrichtsmaterialien für Lehrer kostenlos angeboten werden.

3. und ... die aktive Bekämpfung der Piraterie durch die GVU – Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.“ (Scharringhausen 2006: 44)

Diese Maßnahmen decken die Schritte „Labeling“, „Prävention“ und „Sanktion“ ab. Von wissenschaftlicher Seite aus hingegen werden möglichst neutral die konfligierenden Interessen seitens der Wirtschaft und der „Raubkopierer“ gegenübergestellt. Motive, Handlungsweisen und Maßnahmen beider Seiten werden dargestellt. Eine Aussicht – so das Fazit – auf eine erfolgreiche Vermittlung beider Interessengruppen gibt es nicht (Haug 2008).

⁴³ <http://www.hartabergerecht.de/index.php?id=3>



Eine Datenbankabfrage des Online-Dienstes Genios zur Verwendungshäufigkeit des Wortes „Raubkopierer“ über die Jahre 1990 bis 2008 in über 30 deutschsprachigen Tages- und Wochenzeitungen liefert einen drastischen Anstieg ab 2003. In vielen Artikeln ist der Anlass der Berichterstattung eine Verlautbarung oder Stellungnahme der Musik- und Filmindustrie.

Bereits bei einer groben Sichtung der vorliegenden Presseberichterstattung zeigt sich, dass die Platzierung des Themas im überwiegenden Maße von Seiten der Industrie erfolgte und dem entsprechenden Blickwinkel folgte. Vereinfacht gesagt, wurde die Auseinandersetzung von einer versuchten Kriminalisierung individueller „Täter“ beherrscht. Die urheberrechtlich zu schützenden Werke, deren Download die Diskussion bestimmte, reduzierten sich ebenfalls im Wesentlichen auf Produkte der Unterhaltungsindustrie und – im geringeren Maße – auf Software. Andere Positionen wurden bekannt, als die Debatte um die Urheberrechtsreform begann.

Neben der zunehmenden Präsenz des Themas „illegaler Download“ in den Medien fand das Phänomen auch in der Politikgestaltung bzw. Gesetzgebung seinen Raum.⁴⁴

Im September 2003 trat die Reform des Urheberrechts mit einem so genannten „1. Korb“ in Kraft. Diese Gesetzesnovelle brachte auch für den einzelnen Verbraucher weitgehende Neuregelungen mit sich: Das Recht auf Privatkopie wurde zwar im

⁴⁴ Für eine ausführliche Dokumentation des Prozesses siehe Heise, „Hintergrund: Die Auseinandersetzung um das Urheberrecht in der digitalen Welt“, 06.01.2006, <http://www.heise.de/ct/hintergrund/meldung/print/68064>.

Prinzip beibehalten, durch Regelungen für den Einzelfall jedoch in hohem Maße eingeschränkt, so dass Privatkopien praktisch kaum noch legal hergestellt werden konnten. Die Position der Rechteinhaber und ihre Möglichkeiten des zivilrechtlichen Eingreifens wurden erheblich gestärkt, so dass etwa die Anfertigung einer Privatkopie unter Umgehung eines vorhandenen Kopierschutzes zwar nicht strafbar wurde, die handelnden Personen von den Rechteinhabern aber auf Unterlassung und Schadensersatz verklagt werden konnten. Strafbar wurde das Umgehen des Kopierschutzes zu kommerziellen Zwecken; untersagt wurden Herstellung, Vertrieb und Bewerbung von hierzu geeigneter Software.⁴⁵ Auch gegen P2P-Netzwerke – Tauschbörsen – wurde erstmals juristisch vorgegangen.

Bereits im Folgejahr wurde der Entwurf zum „2. Korb“ vorgestellt, der insbesondere verbindliche Hinweise zu den Verwertungs- und Nutzerrechten geben sollte. Die Abstimmung und Verabschiedung verzögerte sich allerdings bis zum Januar 2008.

In der Zwischenzeit entspann sich eine äußerst lebhafte Debatte zwischen den Vertretern all der Interessengruppen, die am Prozess der Gesetzgebung explizit beteiligt werden sollten. Politiker und Juristen zählten noch zu der Gruppe, die selbstverständlich auf eine solche Gesetzgebung Einfluss nehmen. Hinzu kamen in diesem Fall als anzuhörende Experten: Urheber, Verwerter, Verbraucher, Industrie (rangierend im Kontext Medien von der Computer- über die Musik- und Filmindustrie hin zu Geräteherstellern und anderen), Wissenschaft, die Hochschullandschaft im Allgemeinen, Bibliotheken im Speziellen, Bürgervertreter, die Länder und viele andere mehr. In der Diskussion, die extrem öffentlich ausgetragen wurde, trafen sehr unterschiedliche Interessen vergleichsweise unvereinbar aufeinander: Verbraucher, Wissenschaftler bzw. allgemein Lehrende und Lernende sowie diejenigen, die möglichst freiheitliche Bürgerrechte anmahnen, verwiesen nicht nur auf die Einschränkung des freien Zugangs zu Wissen und Werken, sondern auch auf die Maßnahmen, die notwendig würden, um Sanktionen anzuwenden (Speicherung von Benutzerdaten, Überprüfung der Nutzung von Diensten etc.). Hinzu kamen Fragen der Abgaben, die den Herstellern von solchen Geräten abverlangt werden, die kopier- bzw. speicherfähig sind: Warum eine Abgabe auf diese technischen Möglichkeiten, wenn diese Möglichkeiten doch verboten sind? Zusätzlich wurde die Rolle der Urheber und der Verwerter beleuchtet. Während auch die Kritiker des 2. Korbs die Rechte der Urheber schützen wollten, entbrannte doch ein heftiger Streit um die Rolle der Verwerter, die – ihrer Aufgabe entsprechend – rein profitorientiert handelten, häufig aber im Namen der Urheber zu argumentieren versuchten.

⁴⁵ Anzumerken in diesem Zusammenhang ist vielleicht die Tatsache, dass der etwa auf Musik-CDs vorhandene Kopierschutz in einigen Fällen dafür sorgte, dass sich – legal erstandene – Original-CDs auf Computern oder Autoradios nicht mehr abspielen ließen.

Während dieser Diskussion entstanden sehr unterschiedliche Interessengemeinschaften, die den Streit in die Öffentlichkeit trugen.

Plötzlich erweiterte sich der Gegenstand des Streits: Neben den Schutz von Programmen, Filmen und Musik tritt die Auseinandersetzung über den Zugang zu Wissen. Einige halten es in diesem Zusammenhang für bedenklich, dass im Namen des Schutzes von geistigem Eigentum zunehmend nicht die eigentlich Schaffenden, sondern die mit dem Vertrieb und der kommerziellen Nutzung befassten Unternehmen begünstigt werden.⁴⁶ „Die ursprüngliche Balance zwischen öffentlichem Interesse an der freien Zugänglichkeit zu Wissen und Information und den Schutzinteressen der Urheber/ Verwerter hat sich eindeutig zugunsten einer Privatisierung und Kommerzialisierung mit der Konsequenz der Verknappung von Wissen und Information verschoben“ (Kuhlen 2004: 1).

Die Gegenbewegung will gewährleisten, dass neben der Forderung nach strenger Anwendung von Urheberrechten und der damit häufig verbundenen kommerziellen Nutzung von Inhalten die für die Gesellschaft spezifische Weiterentwicklung und Verbreitung von Software auf der einen Seite, Inhalten aller Art auf der anderen Seite durch die Bereitstellung frei zugänglichen Wissens geschützt werden. Ihr Hauptargument ist etwa im Software- oder im Wissenschaftsbereich die vernetzte, aber dezentrale Arbeit an Programmen und Forschungen, die durch die zur Verfügung gestellten Quellen einer stetigen Modifikation unterworfen sind. Auch wird hier die Frage nach steigenden Kosten aufgeworfen, die etwa mit der Novellierung des Urheberrechts für Hochschulen und Forschungseinrichtungen erwartet werden.⁴⁷

Das Aktionsbündnis „Urheberrecht für Bildung und Wissenschaft“, dessen Göttinger Erklärung zur Verbreitung von Wissen derzeit (November 2008) 366 Organisationen (Wissenschaftsorganisationen, Universitäten und Fachhochschulen, Bibliotheken, Verbände und Institutionen) sowie 6.990 Einzelpersonen unterzeichnet haben, stellt die zentrale Forderung: „In einer digitalisierten und vernetzten Informationsgesellschaft muss der Zugang zur weltweiten Information für jedermann zu jeder Zeit von jedem Ort für Zwecke der Bildung und Wissenschaft sichergestellt werden!“⁴⁸

Diese Debatte, die in Fachkreisen mit hoher Leidenschaft ausgetragen wird, findet ihren Weg kaum in die Öffentlichkeit. Im Vergleich zum Begriff „Raubkopierer“ mit 2.000 Einträgen (s.o.) liefern die Suchworte „Urheberrecht“ und „Debatte“ bzw. „Urheberrecht“ und „Reform“ nur jeweils ca. 500 Einträge.

⁴⁶ „Je stärker der ökonomische Aspekt überwiegt..., desto schwächer wird die Bindung zwischen Autor und Werk. Tendenziell werden die ... Rechte nicht mehr an die Schöpfer der Werke angebunden, sondern an diejenigen, die deren Schöpfung, Veredelung/Aufbereitung und Verteilung finanzieren.“ Kuhlen, Rainer: Wie öffentlich soll Wissen für Wissenschaft und Unterricht sein? Anmerkungen zum Urheberrecht in der Informationsgesellschaft. Zitiert nach: http://www.inf-wiss.uni-konstanz.de/People/RK/Publikationen2004/rk_urh_in_D-fuer_ie-buch.pdf, S. 5.

⁴⁷ Der sog. 2. Korb zum Urheberrecht, der 2007 verabschiedet wurde, sieht auf der einen Seite die Versorgung von Bibliotheken mit Veröffentlichungen, auf der anderen Seite aber auch die angemessene Vergütung dieser Informationsversorgungsleistungen durch Verwertungsgesellschaften vor.

⁴⁸ <http://www.urheberrechtsbuenndnis.de>

Der Streit um das Thema Download ist nicht zu Ende. Im Oktober 2008 verlangten Interessenvertreter von Blinden die Festschreibung von Ausnahmeregelungen im europäischen Urheberrecht. Die Ausnahmen sind derzeit freiwillig, sie fordern eine explizite Aufnahme in die nationalen Gesetzgebungen, die Wirtschaftsverbände wehren sich dagegen.⁴⁹

Zusammengefasst heißt dies, dass die öffentlichkeitswirksame Kampagne das Ziel der „Kriminalisierung“ von so genannten „Raubkopierern“ verfolgt und wohl auch erreicht hat. Eine differenzierte Debatte über Fragen des Urheberrechts, der Verwerterinteressen und über den freien Zugang hat ihren Weg in die Öffentlichkeit nicht im gleichen Maße gefunden. Kritiker der Gesetzesnovelle bemängeln, dass die Rechte des Verbrauchers und nichtprofitorientierter Einrichtungen zugunsten von wirtschaftlichen Interessen eingeschränkt wurden. Verstöße gegen Verbote und Gebote werden ab Januar 2008 als gesetzeswidrig und auch als deviant sanktioniert. Übrig bleibt die Grauzone derer, deren Rechte nicht abgeschafft, aber auch nicht explizit im Gesetz verankert wurden. Ein deviantes Verhalten ist hier – auch ungewollt – schnell möglich.

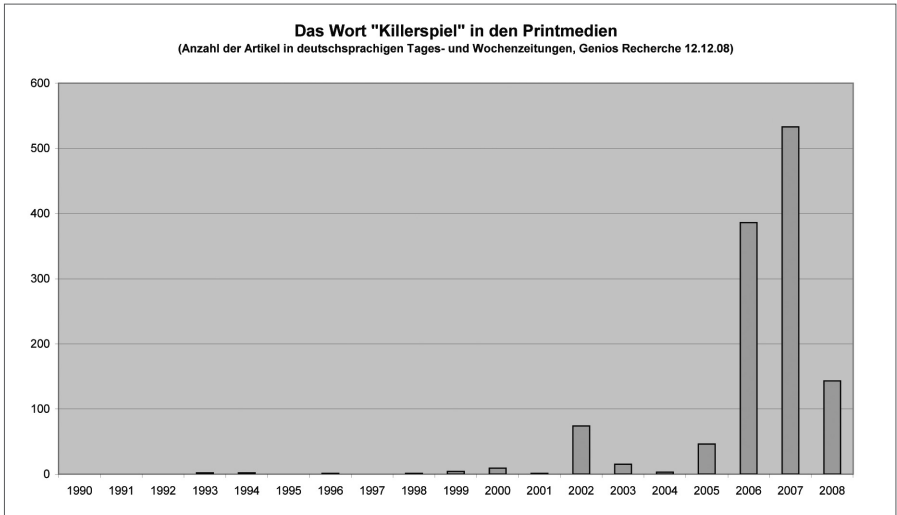
4.3 Zuschreibungsprozesse Gruppe Spieler

Als weiteres Beispiel für den Prozess des Labeling soll das Thema des Computerspiels herangezogen werden. Hier wird erläutert, wie der Labeling-Prozess durch das Hinzukommen neuer relevanter Faktoren auch umgeleitet bzw. verzweigt werden kann.

Auch in diesem Fall soll exemplarisch die Medienberichterstattung zu einem bestimmten mit dem Thema des Computerspiels verbundenen Begriff untersucht werden. Entsprechend dem Beispiel des Herunterladens, wo „Raubkopierer“ als polarisierende Umschreibung verwendet wurde, ist im Bereich des Computerspiels das Wort „Killerspiele“ Ausdruck der Intensität, mit der das Phänomen diskutiert wurde und wird.

Betrachtet man die Berichterstattung in der Tages- und Wochenpresse, so taucht „Killerspiele“ in den Jahren von 1992 bis einschließlich 2001 nur selten auf; die frühen Artikel beziehen sich nicht überwiegend auf den Kontext Computer, sondern thematisieren auch Paintballspiele und ähnliches.

⁴⁹ <http://www.heise.de/newsticker/Blinde-fordern-Nachbesserungen-beim-EU-Urheberrecht-/meldung/118056>



Ab dem Jahr 2002 steigt die Zahl der Nennungen signifikant: 72 Artikel, davon 64 zwischen dem 26.04. und dem 01.06.02, enthalten den Begriff „Killerspiele“. Am 26.04.02 tötete ein ehemaliger Schüler eines Gymnasiums 16 Lehrer, Schüler und Polizisten und sich selbst. Unmittelbar danach, auf der Suche nach relevanten Ursachen für diese Tat, begann ernsthaft auch die Diskussion über Computerspiele und ihren vermeintlichen oder tatsächlichen Einfluss auf Jugendliche.⁵⁰ Exemplarisch für die verschiedenen Positionen sei hier auf die Thesen von Manfred Spitzer

„Zuviel Medienkonsum macht unsere Kinder dick, dumm und gewaltbereit. [...] Wohlmeinende (aber unwissende) Eltern investieren Milliarden, um unseren Nachwuchs im Töten auszubilden.“⁵¹

und Jürgen Fritz verwiesen:

„Monokausale Erklärungen funktionieren nicht. Auch konnte bislang nicht festgestellt werden, dass virtuelle Gewalt ihre Welt verlassen hätte, denn mediale Gewalt ist nicht das Modell für die gesellschaftliche, eher ihr Spiegel.“⁵²

⁵⁰ Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang: Nach dem Amoklauf von Erfurt geriet – exemplarisch – das Spiel Counter-Strike in die Kritik. Dieses Spiel wurde als Lieblingsspiel von Robert Steinhäuser benannt und galt als Beispiel dafür, wie die Verrohung von Jugendlichen durch „Killerspiele“ vorangetrieben wird. Nicht im gleichen Umfang wurde später darüber berichtet, dass die Untersuchungskommission von Erfurt in ihrem abschließenden Bericht keine Anhaltspunkte dafür finden konnte, dass der Jugendliche das Spiel (gern) gespielt hat. Kritische Positionen, in denen Computerspiele nicht für Gewalttaten verantwortlich gemacht werden, finden sich etwa hier: <http://netzpolitik.org/2006/killerspiele-debatte/>.

⁵¹ <http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/kulturinterview/354959/>

⁵² http://www.bpb.de/themen/YCKOP5,0,0,Virtuelle_Gewalt%3A_Modell_oder_Spiegel.html

In den folgenden beiden Jahren ebte die Berichterstattung ab: 2003 erschien der Begriff 15, im Jahr 2004 drei Mal in der allgemeinen Presse. Ab dem Regierungswechsel 2005 nahm die Diskussion wieder an Fahrt auf, als Familienministerin von der Leyen ankündigte, so genannte Killerspiele verbieten zu wollen (von 46 Artikeln im Jahr 2005 erschienen 40 im Zeitraum November/Dezember, im Zeitraum der Ankündigung des geplanten Verbots). In den Jahren 2006 und 2007 nahm die Veröffentlichung dann rapide zu: Fast 400 (2006) und über 500 (2007) Artikel enthielten den Begriff „Killerspiele“, besonders diejenigen, die sich mit dem Amoklauf von Emsdetten vom 20.11.2006 (341 Nennungen in den Monaten November/Dezember 2006) und der Gewalttat von Tessin (13.01.2007) befassten.

Im Jahr 2007 ging es neben der erneuten Frage nach dem Einfluss von Computerspielen auf gewalttätiges Verhalten Jugendlicher im Wesentlichen um die angekündigte Gesetzesverschärfung (Dezember), einen Amoklauf in Finnland (November), die Diskussion zur Verschärfung des Jugendschutzgesetzes (Juni bis Oktober) und erstmals auch um wirtschaftliche Fragen.

Ab hier beginnt die oben genannte Verzweigung des Labeling-Prozesses. Die Diskussion war bislang geprägt von Vorwürfen auf der einen Seite (brutale Computerspiele tragen zu gewalttätigem Verhalten junger Menschen bei) und Verteidigungen auf der anderen Seite (Computerspiele, auch solche mit gewalttätigem Inhalt, können kein brutales Verhalten auslösen, die Ursachen sind an anderer Stelle zu suchen).

Als bekannt wurde, dass die Branche der Computer- und Videospiele das am stärksten wachsende Segment der Medienwirtschaft ist und einen größeren Umsatz als die Filmindustrie erzielt, nahm die Diskussion keinen grundsätzlich anderen Weg, stellte aber eine Alternative vor. Deutschland ist mit über 1,1 Mrd. Euro Umsatz (2006) in Europa der zweitwichtigste Markt für Unterhaltungssoftware und der Wirtschaftsberater Price-Waterhouse-Coopers prognostizierte in seinem „German Entertainment and Media Outlook: 2006 – 2010“ eine Verdopplung des Marktvolumens für Computer- und Videospiele auf 2,6 Mrd. Euro im Jahr 2010.⁵³ Dies führt dazu, dass in zunehmendem Maße das Potential von Computerspielen beleuchtet wird. Spieler von Computerspielen werden der Öffentlichkeit nicht länger ausschließlich als gefährdete und/oder gefährliche Jugendliche präsentiert. Als Gegenelement zum Begriff „Killerspiele“ erscheint die Bezeichnung „E-Sport“ ab 2006 immer häufiger auch in der Tages- und Wochenpresse (1999 – 2004: 29 Nennungen, 2005 – 2008: 145 Nennungen). Auch die Berichterstattung über „Serious Games“, mithilfe derer Lerninhalte vermittelt werden sollen, nimmt zu.

⁵³ Vgl. Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU), Kapitel „Fakten“, <http://www.biu-online.de/fakten/>

Dieser beobachtbare Trend wird durch eine aktuelle Studie des Hans-Bredow-Instituts bestätigt: Erst seit wenigen Jahren sei die öffentliche Aufmerksamkeit für Online-Spiele gestiegen, obwohl sie seit Ende der 1970er Jahre existieren und seit ca. 1995 über das sich entwickelnde Internet auch in Deutschland etabliert wurden. Onlinespiele seien „aus der Video- und Computerspiel-Landschaft nicht mehr wegzudenken und haben sich zu einem Wirtschaftszweig entwickelt, der stetig wachsende Umsätze erzielt“. Zunehmend mehr Personen nutzten gelegentlich oder regelmäßig Onlinespiele, so dass die Gestaltung der Freizeit und der „Gemeinschaftsbildung“ beeinflusst würden: „Problematische Nutzungsweisen werden im Zusammenhang mit gewalttätigen Inhalten oder Sucht diskutiert; gleichzeitig prüfen Bildungseinrichtungen, Unternehmen oder Non-Profit-Organisationen, ob und in welcher Form Onlinespiele als ‚serious games‘ bzw. ‚educational games‘ dazu beitragen können, Wissen über komplexe gesellschaftliche Zusammenhänge zu vermitteln“ (Schmidt/Dreyer/Lampert 2008: 9).

Hinzu treten wirtschaftlich relevante Großveranstaltungen: Es entbrennt ein quasi öffentlicher Streit darüber, wo zukünftig die Games Convention, die wichtigste europäische Unterhaltungsmedien- und auch Computerspielmesse stattfinden wird. Es wurde zu einer Frage des nordrhein-westfälischen Prestiges,⁵⁴ sie zukünftig unter dem Namen GAMEScom ab 2009 in Köln stattfinden zu lassen. Auf der Games Convention finden neben branchenrelevanten Informationsveranstaltungen auch Turniere des E-Sports statt, darunter auch Turniere in der Disziplin Counter-Strike.

Der aktuelle Stand der Diskussion des Themas Computerspiele berührt die folgenden Positionen:

1. Die wissenschaftliche: Sie bewegt sich im Wesentlichen zwischen der Haltung, dass das Spielen von solchen Computerspielen, die erhebliche Gewaltelemente enthalten, verstärkend auf entsprechende Dispositionen der Spieler wirken kann, und der Haltung, dass Computerspiele keinen Einfluss auf das Verhalten in der realen Welt nehmen. Extremere Positionen wie etwa die von Manfred Spitzer und Christian Pfeiffer sind nach wie vor vorhanden und nehmen Einfluss auf die öffentliche Wahrnehmung und die politische Entscheidungsfindung, werden aber differenzierteren Haltungen, wie etwa denen von Jürgen Fritz, Michael Kunczik, Maria von Salisch oder aktuell Esther Köhler in der wissenschaftlichen Diskussion überlagert.

⁵⁴ Vgl. dazu zwei Pressemeldungen des Medienministers und der Wirtschaftsministerin vom 25.02.2008, http://www.nrw.de/PresseService/archive/presse2008/02_2008/index.php?seite=3

2. Die politische: Sie rangiert von dem nach wie vor existierenden Wunsch, das Jugendschutzgesetz weiter zu verschärfen oder aber bestimmte Spiele von vornherein zu verbieten, bis zu einer Haltung, die die wirtschaftlichen Interessen einer wachsenden Branche unterstützen will.
3. Die gesellschaftliche: Sie sorgt sich einerseits um die Zukunft der Jugend, hat Angst vor Verrohung und weiteren Gewalttaten, nimmt jedoch andererseits Anteil am wachsenden Bereich des E-Sports, der wesentlich stärker als früher in der allgemeinen Öffentlichkeit ankommt, bzw. an weiteren Chancen des Mediums, wie etwa den mit dem Computerspielen verbundenen Lernmöglichkeiten, den Digital Educational Games, bzw. an den Serious Games, die Bereiche des gesellschaftlichen Lebens berühren.

Das Beispiel des Computerspiels ist auf besondere Weise geeignet, einen nicht (in Gänze) erfolgreichen Prozess des Labeling zu illustrieren. Eine eindeutige Etikettierung des Computerspielers ist nicht gelungen, die Diskussion bleibt offen, deshalb ist eine einfache Lösung der strittigen Punkte, etwa durch Sanktionierung, nicht möglich. Hinzu kommt, dass zum erfolgreichen Labeling auch die Annahme des Etiketts „deviant“ durch den vermeintlich Devianten selbst zählt. Diese Haltung ist bei Computerspielern nicht vorhanden.

5 Fazit

Internet-Devianz kann als ein Sammelbegriff für eine Vielzahl höchst unterschiedlicher Erscheinungsformen abweichenden Verhaltens im Kontext der Internetnutzung bezeichnet werden. Die Strukturierungsversuche in dieser Studie gehen von unterschiedlichen Annahmen aus und transportieren verschiedene Konzeptionen des Normen- und Devianzbegriffs. Vor diesem Hintergrund wurden zwei Strukturierungsweisen präsentiert: Während die erste den meist rechtlich definierten Normenbezug hervorhebt, orientiert sich die zweite an den gesellschaftlichen Zuschreibungsprozessen unterschiedlicher Akteure, die abweichendes Verhalten im Internet konstruieren.

Das Fazit des Soziologen Helge Peters (1995: 92) zum Devianzbegriff konnte im Rahmen des Themas Internet-Devianz im Prinzip bestätigt werden: Der Sammelbegriff Devianz bezeichnet Objekte, die „nichts miteinander zu tun haben“ – „Devianz ist ein Kunstbegriff.“ Angesichts der Heterogenität und der Vielschichtigkeit erfolgte die Darstellung der einzelnen Devianzfelder eher selektiv und kursorisch. Die vorliegende Kurzstudie kann nur Ansätze und weiterführende Hinweise bieten. Jede tiefer gehende Auseinandersetzung müsste ein einzelnes Devianzfeld herausgreifen und interdisziplinär analysieren.

Der Kunstbegriff Internet-Devianz bezeichnet ein Forschungsobjekt und Handlungsfeld, das eigentlich als zu weitläufig, zu komplex und zu wenig abgrenzbar erscheint, um als Ganzes bearbeitbar zu sein. Dabei ist es aus soziologischer Perspektive durchaus sinnvoll zu fragen, ob der Internet-Devianzbegriff nicht als eine Projektionsfläche für einen möglicherweise schon verlorenen Werte- und Normenkonsens in der Gesellschaft fungiert. Als künstlich gebildeter Sammelbegriff rekonstruiert Internet-Devianz einen gesellschaftlichen Normenkonsens, von dem in einer hochgradig funktional differenzierten Gesellschaft mit unzähligen realen und virtuell kommunizierenden Subkulturen nur noch eine begriffstheoretische Sehnsucht vorhanden ist.

Mit Blick auf konkrete Handlungsoptionen lassen sich beispielsweise folgende Entwicklungsperspektiven und Leitfragen benennen:

- Um Devianzphänomene im Kontext der Internetnutzung zu verstehen, gilt es, die Kommunikationsformen und -regeln in den virtuellen Communitys zu verstehen. Was müssen Multiplikatoren, Lehrkräfte und Eltern über diese Umgangsformen nicht zuletzt mit Identitäten in virtuellen Spielwelten und Communitys wissen?

- Aus der Vielzahl der identifizierten Felder devianten Verhaltens können einzelne Felder wie etwa Jugendpornographie, Onlinespielsucht oder Cyberbullying genauer abgegrenzt und in interdisziplinären Expertenrunden bearbeitet werden. Dabei sollte die Rolle der Medienberichterstattung über das jeweilige Devianzphänomen explizit einbezogen werden. Liegen belastbare Zahlen über das Ausmaß oder das Dunkelfeld vor? Welche Präventionsmodelle sind besonders wirkungsvoll? Welche internationalen Best-Practice-Modelle zum (anderen) Umgang mit „Abweichungen“ sind auffindbar? Gibt es Übertragungsmöglichkeiten?
- Können als deviant markierte Internetverhaltensweisen Impulse für gesellschaftliche Wandlungsprozesse liefern? Beispielsweise gilt das Plagiierten von Inhalten mithilfe des Internet im Bildungs- und Wissenschaftssystem als deviantes Verhalten (vgl. 3.2). Welche Konsequenzen ergeben sich unter den Bedingungen der allgegenwärtigen „Copy&Paste“-Lernkultur für den Lern-, Lehr- und Prüfungsbetrieb an Schulen und Hochschulen? Helfen sie die Aufmerksamkeit auf neue Formen des authentischen und selbstbestimmten Lernens zu lenken? Welche anderen Anstöße für Transformationsprozesse können aus Aspekten der „Internet-Devianz“ gewonnen werden?

Anstatt den Devianzbegriff als theoretische Klammer weiter zu nutzen, besteht die Möglichkeit, sich von dem Begriffspaar Konformität/Devianz zu verabschieden und durch Alternativen – wie beispielsweise das Begriffspaar Inklusion/Exklusion – zu ersetzen. Nicht mehr die Differenz abweichenden Verhaltens gegenüber Normalität oder Mehrheitskultur ist leitend für die Beschreibung, sondern aktivisch gedachte Inklusions- und Exklusionsprozesse. Betont werden dann die Relativität von „Abweichung“ und die Möglichkeiten, bestimmte Devianzen in gesellschaftliche Transformationsprozesse aufzunehmen.

6 Anhang: Literatur und weitere Quellen

6.1 Allgemein

Devianzbegriff, Soziologische Theorie

Amelang, Manfred (1986): Sozial abweichendes Verhalten. Entstehung – Verbreitung – Verhütung, Berlin u. a.

Becker, Howard Saul (1981): Außenseiter. Zur Soziologie abweichenden Verhaltens, Frankfurt am Main.

Böhnisch, Lothar (2001): Abweichendes Verhalten. Eine pädagogisch-soziologische Einführung, Weinheim, München.

Brusten, Manfred; Menzel, Birgit; Lautmann, Rüdiger (Hrsg.) (1998): Devianz im Wandel. Helge Peters zum 60. Geburtstag, Oldenburg, erreichbar unter: <http://docserver.bis.uni-oldenburg.de/publikationen/bisverlag/unireden/2000/ur102/urede102.html> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Dollinger, Bernd; Raithel, Jürgen (2006): Einführung in Theorien abweichenden Verhaltens. Perspektiven, Erklärungen und Interventionen. Weinheim, Basel.

Elena Esposito (2004): Die Verbindlichkeit des Vorübergehenden: Paradoxien der Mode, Frankfurt am Main.

Fuchs, Marek; Luedtke, Jens (Hrsg.) (2003): Devianz und andere gesellschaftliche Probleme, Opladen.

Fuchs-Heinritz, Werner; Lautmann, Rüdiger; Rammstedt, Otthein; Wienold, Hanns (Hrsg.) (1995): Lexikon zur Soziologie. 3. völlig neu bearb. und erw. Aufl., Opladen.

Hochstim, Paul; Plake, Klaus (Hrsg.) (1997): Anomie und Wertsystem. Nachträge zur Devianztheorie Robert K. Mertons, Hamburg.

Hüpping, Sandra (2005): Determinanten abweichenden Verhaltens. Ein empirischer Theorienvergleich zwischen der Anomietheorie und der Theorie des geplanten Verhaltens, Münster.

- Janssen, Dirk (2003): Die Regulierung abweichenden Verhaltens im Internet. Eine Untersuchung verschiedener Regulierungsansätze unter besonderer Berücksichtigung der deutschen Rechtsordnung, Baden-Baden (Gießener Schriften zum Strafrecht und zur Kriminologie ; Bd. 5).
- Joinson, Adam N. (2005): Deviance and the Internet. New Challenges for social sciences. In: Social Science Computer Review, Jg. 23, Heft 1, S. 5-7.
- Kaplan, Howard B.(2001): Social deviance, New York.
- Keckeisen, Wolfgang (1974): Die gesellschaftliche Definition abweichenden Verhaltens. Perspektiven und Grenzen des labeling approach, München.
- Kmicik, Simon (2008): Filesharing. Devianz als Massenphänomen (Proseminararbeit, eingereicht bei Prof. Dr. Hans Geser, Soziologisches Institut der Universität Zürich), erreichbar unter: http://www.geser.net/gesleh/PS_07/ps07_muster_kmicik.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Lamnek, Siegfried (1993): Theorien abweichenden Verhaltens. 5. Auflage. München.
- Lamnek, Siegfried (1997): Neue Theorien abweichenden Verhaltens. 2. durchges. Auflage, München.
- Lamnek, Siegfried (2008): Theorien abweichenden Verhaltens II. „Moderne“ Ansätze, 3., überarb. und erw. Aufl., Paderborn.
- Lautmann, Rüdiger (1998): Das perpetuum der Kontrollwissenschaft. In: Brusten, Manfred; Menzel, Birgit; Lautmann, Rüdiger (Hrsg.): Devianz im Wandel. Helge Peters zum 60. Geburtstag. Oldenburg, S. 43-60, erreichbar unter: <http://docserver.bis.uni-oldenburg.de/publikationen/bisverlag/unireden/2000/ur102/ured102.html> (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Lemert, E. M. (1975): Der Begriff der sekundären Devianz. In: Lüderssen, K.; Sack, F. (Hrsg.): Abweichendes Verhalten I. Die selektiven Normen der Gesellschaft. Frankfurt am Main. S. 433-476.
- Luhmann, Niklas (2004): Die Realität der Massenmedien. 3. Aufl., Frankfurt am Main.
- Merton, Robert King (1995): Soziologische Theorie und soziale Struktur, Berlin.

- Meyer, Friedrich-Wilhelm; Weber, Georg (1981): Devianztheorien und Strafgefangene. Eine empirische soziologische Studie, Köln, Wien.
- Ortmann, Rüdiger (2000): Abweichendes Verhalten und Anomie. Entwicklung und Veränderung abweichenden Verhaltens im Kontext der Anomietheorien von Durkheim und Merton, Freiburg im Breisgau (Kriminologische Forschungsberichte aus dem Max-Planck-Institut für Ausländisches und Internationales Strafrecht Freiburg i. Br. ; 89).
- Peters, Helge (1995): Devianz und soziale Kontrolle. Eine Einführung in die Soziologie abweichenden Verhaltens, Weinheim, München.
- Reinhold, Gerd (Hrsg.) (1997): Soziologie-Lexikon. 3. überarb. und erw. Aufl. München, Wien.
- Rüther, Werner (2006): Phänomene der Internetdelinquenz : Ansätze, Probleme und Erkenntnisse zu ihrer gesellschaftlichen Definition und zu ihrer quantitativen Erfassung. Vortrag, gehalten auf der Tagung der Schweizerischen Arbeitsgruppe für Kriminologie (SAK) „Neue Technologien und Kriminalität: Neue Kriminologie?“ vom 8.3. – 10.3.2006 in Interlaken, erreichbar unter: <http://www.uni-bonn.de/~ujr701/Startseite/Texte/Vonwem/SAK-Vortragstext5.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Sack, Fritz; Lindenberg, Michael (2001): Abweichung und Kriminalität. In: Joas, Hans (Hrsg.): Lehrbuch der Soziologie, Frankfurt, New York, S. 169-197.
- Schneider, Hans Joachim (Hrsg.) (1983): Kriminalität und abweichendes Verhalten, 2 Bde., Weinheim, Basel.
- Steinert, Heinz (2005): Sociology of Deviance. The Disciplines of Social Exclusion. In: Calhoun, Craig; Rojek, Chris; Turner, Bryan (Hrsg.): The Sage Handbook of Sociology, London, S. 471-491.
- Tynes, Brendesha (2005): Children, Adolescents and the Culture of Online Hate. In: Dowd, Nancy E.; Singer, Dorothy G.; Wilson, Robin F. (Hrsg.): Handbook of Children, Culture and Violence, Thousand Oaks, Calif. S. 267-289.
- Wurr, Rüdiger; Trabant, Henning (1993): Abweichendes Verhalten und sozialpädagogisches Handeln. Fallanalysen und Praxisperspektiven. Ein Lehr- und Arbeitsbuch zur Sozialpädagogik, 3., überarb. und erw. Aufl., Stuttgart, Berlin, Köln.

Ybarra, M. L.; Mitchell, K. J. (2004): Online aggressors, targets, aggressors, and targets: a comparison of associated youth characteristics. In: *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, Jg. 45, Heft 7, S. 1308-1316.

Internet-Devianz

Bundeskriminalamt (Hsrg.) (2008): Tatort Internet. Eine globale Herausforderung für die innere Sicherheit, Vorträge zur Herbsttagung des Bundeskriminalamtes vom 20. - 22. November 2007, Wiesbaden.

Durkin, Keith F.; Craig, Forsyth J.; Quinn, James F. (2006): Pathological Internet Communities. A New Direction for Sexual Deviance Research in the Postmodern Era. In: *Sociological Spectrum*, Jg. 26, Heft 6, S. 595-606.

Kiesler, Sara (Hsrg.) (1997): *Culture of the Internet*. Mahwah, NJ.

Krasemann, Henry (2006): Onlinespielrecht – Auch in der virtuellen Welt gilt nicht immer nur das Recht des Stärkeren. In: *GameStar/dev-Ausgabe*, Heft 3, erreichbar unter: <http://www.kanzlei-krasemann.de/virtuellewelten/onlinespielrecht/index.html> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Krasemann, Henry (2008): Identitäten in Online-Spielen. Wer spielt wem etwas vor? In: *DuD Datenschutz und Datensicherheit*, Heft 3, S. 194-196, erreichbar unter: <http://www.kanzlei-krasemann.de/downloads/krasemanndud2008.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Parker, James D. A.; Taylor, Robyn N.; Eastabrook, Jennifer M.; Schell, Stacey L.; Wood, Laura M. (2008): Problem gambling in adolescence. Relationships with Internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. In: *Personality and individual differences*, Jg. 45, Heft 2, S. 174-180.

Rüther, Werner (2003): Internet-Delinquenz und Prävention. In: Kerner, H.-J.; Marks, E. (Hsrg.): *Internetdokumentation Deutscher Präventionstag*, Hannover, erreichbar unter: <http://www.praeventionstag.de/html/GetDokumentation.cms?XID=5> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Rüther, Werner (2006): Phänomene der Internetdelinquenz. Ansätze, Probleme und Erkenntnisse zu ihrer gesellschaftlichen Definition und zu ihrer quantitativen Erfassung. In: Cimichella, Sandro; Kuhn, André; Niggli, Marcel Alexander (Hsrg.): *Neue Technologie und Kriminalität: Neue Kriminologie?* Zürich, S. 85-117.

Schetsche Michael (2001): Internetkriminalität. Daten und Diskurse, Strukturen und Konsequenzen. Version: 1.1 (2004) <http://www.c-n-f.de/cybertheorie/cyberpapers/Texte/Internetkriminalitaet.pdf> (letzter Zugriff 15.11.2008)

Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (Hrsg.) (2006): Internet-Devianz. Reader, Berlin 2006, erreichbar unter: <http://www.kriminalpraevention.de/downloads/as/internet/Internet-Devianz-finalweb.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

6.2 Computerkriminalität, Illegale Downloads, Plagiate

Bundesministerium des Inneren BMI (2008): Polizeiliche Kriminalstatistik 2007, erreichbar unter: http://www.bmi.bund.de/Internet/Content/Common/Anlagen/Broschueren/2008/Polizeiliche_Kriminalstatistik_2007_de,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/

Polizeiliche_Kriminalstatistik_2007_de.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Illegale Downloads

Bundeskriminalamt (Hrsg.)(2008): Tatort Internet. Eine globale Herausforderung für die innere Sicherheit, Vorträge zur Herbsttagung des Bundeskriminalamtes vom 20. - 22. November 2007, Wiesbaden.

Bundesministerium der Justiz (Hrsg.): Kopien brauchen Originale, erreichbar unter: <http://www.kopienbrauchenoriginale.de>

Childnet International; Net Family News (Hrsg.): Jugendliche, Musik und das Internet. Ein Leitfaden für Eltern zu P2P, Tauschbörsen und Downloads, (Broschüre), 2005, erreichbar unter: <http://www.pro-music.org/content/library/pdf-youngpeople-german.pdf>

Europäische EDV-Akademie des Rechts: Remus Schule. Informationen zum Urheber- und Internetrecht für Lehrer und Schüler, erreichbar unter: <http://remus-schule.jura.uni-saarland.de/mambo/index.php> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Landeskriminalamt Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2007): Computerkriminalität. Lagebild 2007, Düsseldorf, erreichbar unter: <http://www1.polizei-nrw.de/lka/stepone/data/downloads/Of/01/00/lagebild-computerkriminalitaet-2007.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

secure-it.nrw (Hrsg.): IT-Sicherheit macht Schule. Arbeitsmaterialien für den Unterricht. Viren, Würmer, Trojaner, Bonn 2005, erreichbar unter: http://www.secure-it.nrw.de/_media/pdf/RZ_Viren_150dpi.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

ServiceBureau Jugendinformation Bremen (Hrsg.): Das kann teuer werden. „Kostenlose“ Musik aus Tauschbörsen, (Handreichung), erreichbar unter: <http://www.servicebureau.de/link.phtml?http://jugendinfo.de/urheberrecht> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Plagiate

Berendt, Bettina (2002): Studentische Literaturarbeit in Zeiten des World Wide Web. Materialien, Diskussionsanregungen und Arbeitstechniken. In: Berendt, Brigitte; Voss, Hans-Peter; Wildt, Johannes (Hrsg.): Neues Handbuch Hochschullehre. Lehren und Lernen effizient gestalten, G 3.3: Lernstrategien, Stuttgart, S. 1-29.

Berendt, Bettina (2007): Anti-Schummel-Software oder Hilfe bei der wissenschaftlichen Ausbildung? Plagiatsdetektion und -prävention. In: cms-journal, 29/April, S. 47-51, erreichbar unter: <http://edoc.hu-berlin.de/cmsj/29/berendt-bettina-47/PDF/berendt.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Carroll, Jude (2002): A Handbook for Deterring Plagiarism in Higher Education, Oxford.

Den „Abschreibern“ auf der Spur. Unwissentlicher Diebstahl geistigen Eigentums oder bewusster Betrug? In: H1. Das Magazin der Universität Bielefeld, Heft 1 (2006), S. 9 (ohne Autorennennung).

Deutscher Hochschulverband (Hrsg.) (2002): Zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis in der Gemeinschaft von Lehrenden und Lernenden. Resolution des Deutschen Hochschulverbandes, erreichbar unter: <http://www.hochschulverband.de/presse/plagiate.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Die Plage mit den Plagiaten. Podiumsdiskussion der „AG Plagiate“ der Kommunikationswissenschaft vom 7.11.2006 an der Universität Salzburg. In: UniTV. Das Salzburger Unifernsehen, erreichbar unter: <http://www.unitv.org/beitrag.asp?ID=96&Kat=1#Mediabox> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

DISCUS, erreichbar unter: <http://discus.tu-harburg.de/login.php> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Fuchs, Marita (2006): Quellen zitieren, nicht plagiiieren. In: unijournal, Nr. 4 vom 19. Juni, S. 3, erreichbar unter: <http://www.fwb.uzh.ch/services/leistungsnachweise/plagiat-unijournal.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Hütte, Mario; Zock, Edelgard (2007): Korrekte Zitate und faule Plagiate – Tipps und Regeln zum richtigen Umgang mit wissenschaftlichen Informationen aus gedruckten Quellen und dem Internet (14. November), Power-Point-Präsentation, erreichbar unter: http://www.informationskompetenz.de/fileadmin/DAM/documents/Korrekte%20Zitate%20und%20_1014.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Kerres, Michael (2005): WAZ-Artikel: Was heißt es im Internet-Zeitalter zu „prüfen“?, erreichbar unter: <http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/node/1087> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Knoop, Sarah (2006): Plagiat per Mausklick. Das Plagiiieren von Internettexten in wissenschaftlichen Hausarbeiten. Eine explorative Befragung von Studierenden und Dozenten an der WWU Münster, (nicht veröffentlichte Magisterarbeit), Münster.

Krohn, Wolfgang (2003): Fälschungen – und kein Ende? Das Wort der Stunde heißt Plagiat. In: Bielefelder Universitätszeitung, Nr. 213 vom 10. März, S. 40.

Krohn, Wolfgang; Schlombs, Corinna; Taubert, Niels-Christian (2003): Plagiierte Hausarbeiten. Problemlage an der Universität Bielefeld, erreichbar unter: <http://www.uni-bielefeld.de/Benutzer/MitarbeiterInnen/Plagiate/iug2001.html> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Krohn, Wolfgang; Taubert, Niels (o.J.): Hintergrundmaterialien zur Plagiatsproblematik und der Einführung eines Plagiatserkennungssystems an der Universität Bielefeld, erreichbar unter: <http://www.uni-bielefeld.de/iwt/personen/taubert/info.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Laszlo, Pierre (2001): Akademische Lehre im Zeitalter des Internets. In: Gegenworte. Zeitschrift für den Disput über Wissen, Nr. 8, S. 38-41.

Liessmann, Konrad Paul (2006): Theorie der Unbildung. Die Irrtümer der Wissensgesellschaft, Wien.

Life on Campus: (DVD) London, Imperial College London 2006.

Plagiate an Brandenburgischen Hochschulen: Antwort der Landesregierung auf die Kleine Anfrage Nr. 1900 des Abgeordneten Peer Jürgens Fraktion Die Linke, Landtagsdrucksache 4/4855. In: Landtag Brandenburg, 4. Wahlperiode, Drucksache 4/4978, in: PARL-DOK-BB, Parlamentsdokumentation Brandenburg, erreichbar unter: <http://www.parldok.brandenburg.de/parladoku/w4/drs/ab%5F4900/4978.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Sattler, Sebastian (2007): Plagiate in Hausarbeiten. Erklärungsmodelle mit Hilfe der Rational Choice Theorie, Hamburg.

Schätzlein, Frank (2006): Plagiate im Studium. Onlineressourcen und didaktische Aspekte. In: KoOP -News, Ausgabe 4, S. 5-6, erreichbar unter: <http://www.uni-hamburg.de/eLearning/koop-news4.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Sietmann, Richard (2007): Plagiatfahnder fielen durch. Spezialsoftware überzeugte im Test nicht, in: c't, Heft 22 vom 15.10.2007, S. 59.

Weber, Stefan (2008): Das Google-Copy-Paste-Syndrom. Wie Netzplagiate Ausbildung und Wissen gefährden, 2. aktualisierte Auflage, Hannover.

Weber-Wulff, Debora; Wohnsdorf, Gabriele (2006): Strategien der Plagiatsbekämpfung. In: Information, Wissenschaft und Praxis, Jg. 57, S. 90-98.

Weber-Wulff, Deborah: Fremde Federn finden. Kurs über Plagiat, erreichbar unter: http://plagiat.fhtw-berlin.de/ff/startseite/fremde_federn_finden (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Weber-Wulff, Debora (2008): „Wieso, im Internet ist doch alles frei?“ Copy & Paste-Mentalität unter Lernenden. In: UNESCO heute. Zeitschrift der Deutschen UNESCO-Kommission, Jg. 55, Ausgabe 1, S. 56-58, erreichbar unter: <http://www.unesco.de/uh1-2008.html?&L=0> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

WebQuest Informationskompetenz, erreichbar unter: <http://www.bui.haw-hamburg.de/pers/ursula.schulz/webquest/home.html> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

6.3 Gewalt/Belästigung (Cyberbullying, Cyberstalking, Happy Slapping)

Cyberbullying

Juvonen, Jaana; Gross, Elisheva F. (2008): Extending the school grounds? Bullying Experiences in Cyberspace. In: Journal of School Health, Jg. 78, Heft 9, S. 496-505.

Katzer, Catarina (2007): Gefahr aus dem Netz. Der Internet-Chatroom als neuer Tatort für Bullying und sexuelle Viktimisierung von Kindern und Jugendlichen, (Dissertation), Köln, erreichbar unter: <http://kups.ub.uni-koeln.de/volltexte/2008/2152/pdf/DissertationCatarinaKatzer2007.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Katzer, Catarina; Detlef Fetchenhauer (2007): Cyberbullying: Aggression und sexuelle Viktimisierung in Chatrooms. In: Gollwitzer, Mario (Hrsg.): Gewaltprävention bei Kindern und Jugendlichen. Band I: Grundlagen zu Aggression und Gewalt in Kindheit und Jugend, Göttingen.

ServiceBureau Jugendinformation Bremen (Hrsg.): Cyberbullying, Flyer, erreichbar unter: <http://jugendinfo.de/toleranz/admin/attachviewer.php?typ=Thema&dateiorig=cyberbullying.pdf&dateiverzeichnis=39001&dateiname=dec1685c8c1bfe1a25a542677e01e1f4> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Cyberstalking

Bayerisches Landeskriminalamt (Hrsg.): Internet-Stalking, Flyer (ohne Datum), erreichbar unter: <http://www.polizei.bayern.de/content/4/5/1/3/3/infoblatt.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Belik, Cornelia (2007): Cyberstalking: Stalking im Internet, Foren, Newsgroups, Chats, per E-Mail. Ergebnisse einer Online-Befragung von Opfern, TäterInnen und indirekt Betroffenen, Norderstedt.

Belik, Cornelia (2007a): Eineinhalb Jahre www.cyberstalking.at. Eine Bestandsaufnahme. In: Rusch, Stephan (Hrsg.): Tagungsband zum 2. Internationalen Stalking-Symposium vom 18. bis 20. Juni in Bremen, Bremen, S. 113-128.

Hilgendorf, Erik; Hong, Seung-Hee (2003): Cyberstalking: eine neue Variante der Internetkriminalität. In: Kommunikation und Recht. Betriebsberater für Medien, Telekommunikation, Multimedia, Jg. 6, Heft 4, S. 168-172.

Hoffmann, Jens (2006): Stalking, Berlin.

Hoffmann, Jens (2006): Cyberstalking. In: Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (Hrsg.): Internet-Devianz. Reader, Berlin, S. 103-112, erreichbar unter: <http://www.kriminalpraevention.de/downloads/as/internet/Internet-Devianz-finalweb.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Löhr, Gerda (2008): Zur Notwendigkeit eines spezifischen Anti-Stalking-Straftatbestandes in Deutschland. Eine rechtsvergleichende Untersuchung unter besonderer Berücksichtigung der australischen Rechtsentwicklung, Berlin.

Rosenlechner, Christina (2008): Strafbarkeit von Cyberstalking nach Einführung des § 107a STGB, Salzburg (Diplom-Arbeit).

Rusch, Stephan (2005): Stalking in Deutschland. Ein Handbuch für alle Praxisbereiche, Göttingen.

Voß, Hans Georg W.; Hoffmann, Jens; Wondrak, Isabell (2006): Stalking in Deutschland. Aus Sicht der Betroffenen und Verfolger, Baden-Baden (Mainzer Schriften zur Situation von Kriminalitätsopfern, Bd. 40).

Happy Slapping

Barnfield, Graham (2005): Happy Slaps. Fact and Fiction. In: spikedrisk vom 28. April, erreichbar unter: <http://www.spiked-online.com/Articles/000000CAAD3.htm> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Childnet International: Cyberbullying films, erreichbar unter: <http://www.digizen.org/cyberbullying/film.aspx>

Durrer, Hans (2006): Happy Slapping. Oder ist nur wirklich, was dokumentiert ist? In: medienheft Dossier, Nr. 26 vom 12. Dezember, S. 22-27, erreichbar unter: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d26_DurrerHans.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Feist, Jenny (2008): „Happy Slapping“ – eine Facette der Gewalt unter Jugendlichen. In: Forum Kriminalprävention, Heft 1, S. 8-12.

Gangloff, Tilmann P. (2006): Moderne Schweineaugen. „Happy Slapping“ und „Snuff-Videos“: Mobile Medien als neue Herausforderung für den Jugendschutz. In: TV-Diskurs, Jg. 10, Heft 4, S. 69-71.

- Grimm, Petra; Rhein, Stefanie (Hrsg.) (2007): Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen, Berlin.
- Hilgers, J. (in Vorbereitung): Gewaltinszenierung und -dokumentation im Jugendalter.
- Hilgers, Judith; Erbelinger, Patricia (2008): Gewalt auf dem Handy-Display. Lebenswelten und Motive von sogenannten ‚Happy slappern‘. In: merz Medien + Erziehung, Zeitschrift für Medienpädagogik, Jg. 52, Heft 1, S. 57-63.
- Landesjugendkoordination des Hessischen Landeskriminalamtes (Hrsg.): Happy Slapping, (o.D.), erreichbar unter: <http://www.polizei.hessen.de/internetzentral/binarywriterservlet?imgUid=fa82be16-f57d-9013-362d-61edad490cfa&uBasVariant=ed83d448-9a76-4e11-8a5b-28e46ce02000> (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Programm Polizeiliche Kriminalprävention (Hrsg.): Gewaltvideos auf Schülerhandys, Infoblatt, (o.D.), erreichbar unter: http://www.polizei-beratung.de/mediathek/-kommunikationsmittel/broschueren/index/content_socket/broschueren/display/-160/ (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Raskauskas, Juliana; Stoltz, Ann D. (2007): Involvement in Traditional and Electronic Bullying among Adolescents. In: Developmental Psychology Jg. 43, Heft 3, S. 564–575.
- Rat für Kriminalitätsverhütung in Schleswig-Holstein (Hrsg.) (2007): Happy Slapping und mehr. Brutale, menschenverachtende oder beleidigende Bilder auf Handys, Kiel, erreichbar unter: <http://www.schleswig-holstein.de/IM/DE/Service/Broschueren/BroschuerenKrimi/happySlapping.html> (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Riebel, Julia (2008): Spotten, Schimpfen, Schlagen ...: Gewalt unter Schülern – bullying und cyberbullying, Landau.
- Robertz, Frank J. (2006): Cyberbullying. Eine neue Form der Gewalt. In: Deutsche Polizei. Fachzeitschrift und Organ der Gewerkschaft der Polizei, Jg. 55, Heft 10, S. 12-15, erreichbar unter: [http://www.gdp.de/gdp/gdp.nsf/id/dp200610/\\$file/DeuPol0610.pdf](http://www.gdp.de/gdp/gdp.nsf/id/dp200610/$file/DeuPol0610.pdf) (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Robertz, Frank J.; Wickenhäuser, R. (Hrsg.): Neue Mediengewalt. Umgang mit Killerspielen, Happy Slapping, Cyberbullying und Co. (im Druck, erscheint bei Springer).

teachtoday – making sense of technology, erreichbar unter:
<http://en.teachtoday.eu/>

6.4 Pornographie und Sexualität

Altstötter-Gleich, Christine (2006): Pornographie und neue Medien. Eine Studie zum Umgang Jugendlicher mit sexuellen Inhalten im Internet, Mainz, erreichbar unter: <http://www.profamilia.de/getpic/5648.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Besser, Lutz Ulrich (2007): Auswirkungen von sexuellen Gewaltdarstellungen in neuen Medien auf Kinder und Jugendliche aus entwicklungspsychologischer Sicht. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Aktuelle Herausforderungen im Kinder- und Jugendschutz. Sexuelle Gewalt durch die neuen Medien, München, S. 12-22.

Cooper, S. (2007): Sexuelle Ausbeutung von Kindern und sexuelle Ausbeutung (Sexploitation) Allgemein. Vortrag, gehalten auf der Fachtagung Internet, Handy & Co.: Instrumente sexueller Gewalt an Kindern und Jugendlichen?! Strategien zur Prävention und Intervention an der Westfälischen-Wilhelms-Universität Münster vom 22. bis 24. März.

Durkin, Keith F.; Craig J. Forsyth; Quinn, James F. (2006): Pathological Internet Communities. A New Direction for Sexual Deviance Research in the Postmodern Era. In: Sociological Spectrum, Jg. 26, Heft 6, S. 595-606.

Eichenberg, Christiane (2006): Sexueller Kindesmissbrauch und Internet. Zwischen Prävention und Kriminalität. In: Zeitschrift für Psychotraumatologie und Psychologische Medizin, Heft 4, S. 57-72.

Enders, Ursula (2004): Sexueller Missbrauch in den Chaträumen des Internets, erreichbar unter: <http://www.zartbitter.de/content/e158/e66/e674/e837/missbrauchinChats.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

- Enders, Ursula (2006): Angebote für Kinder und Jugendliche zum Umgang mit neuen Medien vor dem Hintergrund möglichen Erlebens sexueller Gewalthandlungen. Impulsreferat auf der Fachtagung „Aktuelle Herausforderungen im Kinder- und Jugendschutz – Sexuelle Gewalt durch die neuen Medien“ des Deutschen Jugendinstituts vom 28. bis 29. November in Berlin, erreichbar unter: <http://www.zartbitter.de/content/e102/e6187/e6188/DJIHandyEnd.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Günter, Thomas; Köhler, Nadine (2006): Kinder und Jugendliche als Sexualobjekte im Internet. In: tv diskurs, Jg. 10, Heft 1, S. 74-79, erreichbar unter: http://www.jugendschutz.net/pdf/tv-diskurs_0106.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Hill, Andreas; Briken, Peer; Berner, Wolfgang (2007): Pornografie und sexuelle Gewalt im Internet. In: Bundesgesundheitsblatt – Gesundheitsforschung – Gesundheitsschutz, Jg. 50, Heft 1, S. 90-102.
- Hill, Andreas; Briken, Peer; Berner, Wolfgang (2006): Pornographie im Internet. Ersatz oder Anreiz für sexuelle Gewalt? In: Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (Hrsg.): Internet-Devianz. Reader, Berlin, S. 113-136, erreichbar unter: <http://www.kriminalpraevention.de/downloads/as/internet/Internet-Devianz-finalweb.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Innocence in Danger Sektion Deutschland; Bundesverein zur Prävention von sexuellem Missbrauch an Mädchen und Jungen (Hrsg.) (2007): Mit einem Klick zum nächsten Kick. Aggression und sexuelle Gewalt im Cyberspace. Köln.
- Innocence in Danger Sektion Deutschland (Hrsg.) (2007): Ergebnisse der Studie zur Versorgung kindlicher und jugendlicher Opfer von Kinderpornographie in Deutschland (2004-2007), Köln, erreichbar unter: http://www.innocenceindanger.de/fileadmin/PDFs-Deutsch/documents/Ergebnisse_Studie_IID_Deutschland_2007.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Katzer, Catarina (2007a): Die dunkle Seite der Chat-Kommunikation – Sex. Viktimisierung von Kindern und Jugendlichen in Chaträumen. Vortrag, gehalten auf der Fachtagung Internet, Handy & Co.: Instrumente sexueller Gewalt an Kindern und Jugendlichen?! Strategien zur Prävention und Intervention an der Westfälischen-Wilhelms-Universität Münster vom 22. bis 24. März.

- Katzer, Catarina (2007b): Tatort Chatroom: Aggression, Psychoterror und sexuelle Belästigung im Internet. In: Innocence in Danger Sektion Deutschland; Bundesverein zur Prävention von sexuellem Missbrauch an Mädchen und Jungen (Hrsg.): Mit einem Klick zum nächsten Kick. Aggression und sexuelle Gewalt im Cyberspace, Köln, S. 11-27.
- Katzer, Catarina; Fetchenhauer, Detlef (2007): Cyberbullying: Aggression und sexuelle Viktimisierung in Chatrooms. In: Gollwitzer, Mario (Hrsg.): Gewaltprävention bei Kindern und Jugendlichen. Band I: Grundlagen zu Aggression und Gewalt in Kindheit und Jugend, Göttingen.
- Kuhnen, Korinna (2007): Kinderpornographie und Internet. Medium als Wegbereiter für das (pädo-)sexuelle Interesse am Kind? Göttingen, (Internet und Psychologie ; Bd. 9).
- MPFS Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2008): JIM-Studie 2008. Jugend, Information (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, Stuttgart.
- Reinhard, Richard; Kraft-Schöning, Beate (2007): Nur ein Mausklick bis zum Grauen. Jugend und Medien, Berlin, (Schriftenreihe der Medienanstalt Sachsen-Anhalt ; Bd. 7).
- Scheufele, Bertram (2005): Sexueller Missbrauch – Mediendarstellung und Medienwirkung, Wiesbaden.
- Schindler, Friedemann (2006): Technische Entwicklungen neuer Medien und Möglichkeiten frühzeitiger Prävention zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor sexueller Ausbeutung und Gewalt. In: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.); Aktuelle Herausforderung im Kinder- und Jugendschutz – Sexuelle Gewalt durch die neuen Medien. Dokumentation der Fachtagung am 28.-29. November in Berlin. München 2007
- Seikowski, Kurt (Hrsg.) (2005): Sexualität und Neue Medien, Lengerich.
- Siggekow, Bernd; Büscher, Wolfgang (2008): Deutschlands sexuelle Tragödie. Wenn Kinder nicht mehr lernen, was Liebe ist, Asslar.
- Trepte, S. (2008). Rezension Kinderpornographie im Internet von Korinna Kuhnen. In: Publizistik Jg. 53, Heft 2, S. 303-304.

6.5 Gesundheit (Computersucht, Suizidforen, Pro-Bulimie-Foren)

Computerspiele-Sucht

- Döring, Nicola (2008): Psychische Folgen der Internetnutzung. In: Aus Politik und Zeitgeschichte. Nr. 39 vom 22.09.08. S. 41-46.
- Fritz, Jürgen (Hrsg.) (2008): Computerspiele(r) verstehen: Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen, Bonn.
- Grüsser, Sabine M.; Thalemann, Ralf (2006): Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe, Bern.
- Jäger, Reinhold S.; Moormann, Nina; Fluck, Lisa (2008): Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter, Landau, erreichbar unter: http://www.zepf.uni-landau.de/fileadmin/user_upload/Bericht_Computerspielnutzung.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Orth, Andreas; Lorenzen, Dirk (2008): Onlinespielsucht im Kontext der Theorie des geplanten Verhaltens, Mannheim, (Diplomarbeit).
- Pfeiffer, Christian; Mößle, Thomas; Kleimann, Matthias; Rehbein, Florian (2007): Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen, Hannover, erreichbar unter: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/pisaverlierer.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey (2007): Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. In: Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey; Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008. S. 169–192.
- Schmidt, Jan; Dreyer, Stephan; Lampert, Claudia (2008): Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“, (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts; Bd. 19), erreichbar unter: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/42 (letzter Zugriff: 15.12.2008)
- Wölfling, K.; Grüsser-Sinopoli, Sabine M. (2007): Exzessives Computerspielen als Suchtverhalten in der Adoleszenz. Ergebnisse verschiedener Studien, Berlin, erreichbar unter: http://www.praevention.at/upload/documentbox/Woelfling_.pdf?PHPSESSID=0faa912059977a4ff68c0de1d3204ff3 (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Wölfig, K. (2008): „Computerspielsucht“ aus klinischer Perspektive. In: pro Jugend. Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern, Heft 2, S. 7-11.

Suizidforen im Internet:

Deutsche Gesellschaft für Suizidprävention (Hrsg.) (2006): Suizide; Suizidversuche und Suizidalität. Empfehlungen für die Berichterstattung in den Medien, Flyer, erreichbar unter: http://www.suizidpraevention-deutschland.de/Download/P-Ethik13.6_aktuell.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Eichenberg, Christiane: (2008). Internet Message Boards for Suicidal People: A Typology of Users. In: Cyber Psychology & Behavior, Jg. 11, Heft 1, S. 107-113.

Eichenberg, Christiane; Otte, T.A.; Fischer, G. (2006): Suizidselfhilfe-Foren im Internet: Eine Befragungsstudie. In: Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie, Heft 1, S. 30-38.

Eichenberg, Christiane (2004): Suizidforen im Internet: Nicht generell zu verurteilen. In: Deutsches Ärzteblatt, Jg. 47, A-3162.

Eichenberg, Christiane (2006): Suizidforen im Internet: Gefahr oder präventiver Nutzen?, In: Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (Hrsg.): Internet-Devianz. Reader, Berlin, S. 137-150, erreichbar unter: <http://www.kriminalpraevention.de/downloads/as/internet/Internet-Devianz-finalweb.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Eichenberg, Christiane (2003): Selbsthilfe in Suizid-Foren. Junge Werther im Internet. In: PC-Magazin, Heft 2, S. 46-48.

Eichenberg, Christiane; Fischer, Gottfried (2003): Ausgewählte Ergebnisse aus dem Forschungsprojekt Suizid-Selbsthilfeforen im Internet, Köln, erreichbar unter: <http://www.uni-koeln.de/phil-fak/psych/klin/ikpp/pub/SuizidforenCE.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Eichenberg, Christiane (2002): Suizidalität im Internet. In: Telepolis vom 3. November, erreichbar unter: <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/13/13541/1.html> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Etzersdorfer, Elmar; Fiedler, Georg; Witte, Michael (Hrsg.) (2003): Neue Medien und Suizidalität. Gefahren und Interventionsmöglichkeiten, Göttingen.

Fiedler, Georg; Lindner, Reinhard (2001): Suizidforen im Internet. Eine Stellungnahme der Deutschen Gesellschaft für Suizidprävention, erreichbar unter: <http://www.suizidprophylaxe.de/Tagungen/suizidforen.pdf> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Krisenhilfe Münster, erreichbar unter: <http://www.krisenhilfe-muenster.de/> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Nationales Suizid Präventionsprogramm für Deutschland, erreichbar unter: <http://www.suizidpraevention-deutschland.de/> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Neverla, Irene; Fiedler, Georg (2003): Suizidforen im Internet. Überblick zum Forschungsstand und weiter führende Perspektiven. In: medien & kommunikationswissenschaft, Jg. 51, Nr. 3-4, S. 557-572.

Pourshirazi, Soheila (2007): „mitreden darf nur, wer da eingetreten ist in die finsternis“ – über suizidforen im internet. In: psychosozial , Jg. 30, Nr. 108, S. 111-126.

U25. E-Mail-Beratung, Forum, Infos über Suizid, erreichbar unter: <http://www.u25-freiburg.de/> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Winkel, S.; Groen, G.; Petermann, F. (2003): Suizidalität von Jugendlichen und jungen Erwachsenen: Nutzung von Selbsthilfeforen im Internet. In: Zeitschrift für Klinische Psychologie, Psychiatrie und Psychotherapie, Jg. 51, Heft 2, S. 158-175.

Winkel, Sandra (2005): Suizidalität bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen: Die Nutzung von Gesprächsforen im Internet, Bremen, (Diss.), erreichbar unter: http://elib.suub.uni-bremen.de/diss/docs/E-Diss1238_sui.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Winkel, S.; Groen, G.; Petermann, F. (2005): Soziale Unterstützung in Suizidforen. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, Jg. 54, Nr. 9, S. 714-728.

Winkel, Sandra (2003): Suizidforen im Internet – Bedeutung einer virtuellen Lebenswelt aus sicht der Nutzer. In: merz. medien + erziehung, Jg. 47, Nr. 5, S. 115-125.

Pro-Anorexie-/Pro-Bulimie-Foren:

Bardone-Cone, Anna M.; Cass, Kamila M. (2007): What Does Viewing a Pro-Anorexia Website Do? An experimental Examination of Website Exposure and Moderating Effects. In: International Journal of Eating Disorders, Jg. 40, Heft 6, S. 537-548.

Brotsky, Sarah; Giles, David (2007): Inside the „Pro-ana“ Community: A Covert Online Participant Observation. Manchester UK. In: Eating Disorders, Jg. 15, Heft 2, S. 93-109.

Csipke, Emese; Horne, Outi (2007): Pro-Eating Disorder Websites: Users' Opinions. In: European Eating Disorders Review Jg. 15, Heft 3, S. 196-206.

Eimer, M. (2008): Essstörungen. Selbstzerstörung als Lebensstil. In: Deutsches Ärzteblatt, Jg. 7, Heft 1, S. 26.

Lapinski, M. K. (2006): StarvingforPerfect.com: a theoretically based content analysis of proeating disorder Web sites. In: Health Communication, Jg. 20, Heft 3, S. 243-253.

Norris, M. L.; Boydell, K. M.; Pinhas, L.; Katzmann, D. K. (2006): Ana and the Internet: a review of pro-anorexia websites. In: International Journal of Eating Disorders, Jg. 39, Heft 6, S. 443-447.

6.6 Kommunikationsverhalten

Zukunftsguppe (Hrsg.) (2008): Freiheit, Sicherheit, Privatheit. Europäische Innenpolitik in einer offenen Welt. Bericht der Informellen Hochrangigen Beratenden Gruppe zur Zukunft der Europäischen Innenpolitik („Zukunftsguppe“), erreichbar unter: <http://www.bmi.bund.de> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

6.7 Extremismus und Cyberterrorismus

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) (2004): CD-ROM „Rechtsextremismus im Internet“, Bonn.

Frindte, Wolfgang; Jacob, Susanne; Neumann, Joerg: (2002) Wie das Internet benutzt wird. Rechtsextreme Orientierung von Schuljugendlichen und ihr Umgang mit neuen Medien. In: Wiedemann, Dieter (Hrsg.): Die rechtsextreme Herausforderung. Bielefeld, S. 93-105.

Fromm, Rainer; Kernbach, Barbara (2001): Rechtsextremismus im Internet. Die neue Gefahr, München.

Hessische Landeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) (2005): Vernetzter Hass im Web – was tun? Erreichbar unter: http://www.jugendschutz.net/pdf/Rechts_Netz_web.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Hessische Landeszentrale für politische Bildung; LPR Hessen; jugendschutznet (2008): Internet und Rechtsextremismus. Informationen und Handlungsanweisungen. 2-tägiges Seminar zum pädagogischen Umgang mit Rechtsextremismus im Internet am 21. und 22. September in Marburg.

Jugendschutz.net (Hrsg.) (2008): Hass im Netz wirksam bekämpfen. Rechtsextremismus im Internet. Bericht 2007, Mainz, erreichbar unter: http://www.jugendschutz.net/pdf/Projektbericht_2007.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Ministerium für Inneres, Familie, Frauen und Sport Saarland (Hrsg.) (2007): Saarland gegen Extremismus. Rechtsextremismus im Internet. Flyer, erreichbar unter: http://www.saarland.de/dokumente/ressort_inneres_familie_frauen_und_sport/Flyer_rechts_intern030507.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Ministerium für Inneres, Familie, Frauen und Sport Saarland (Hrsg.) (2006): Saarland gegen Extremismus. Rechtsextremistische Musik. Flyer, erreichbar unter: http://www.saarland.de/dokumente/ressort_inneres_familie_frauen_und_sport/Flyer_musik_internet.pdf (letzter Zugriff: 15.12.2008)

Wolfgang Kötter (2008): Angriff aus dem Netz – Lautlos und effizient. Cyber-Terror und Internet-Kriminalität können ganze Industriegesellschaften lähmen. In: Freitag. Die Ost-West-Wochenzeitung vom 1. Februar 2008, erreichbar unter: <http://www.freitag.de/2008/05/08050601.php> (letzter Zugriff: 15.12.2008)

6.8 Zur zuschreibungsorientierten Strukturierung

- Denegri-Knott, Janice; Taylor, Jacqui (2005): The Labeling Game. A conceptual Exploration of Deviance on the Internet. In: Social Science Computer Review. Jg. 23, Heft 1, S. 93-107.
- Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hg.) (2003): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn.
- Haug, Sonja (2008): Raubkopierer als moderne Freibeuter: Interessen und Normen bei Urheberrechtskonflikten am Beispiel von Musiktaschbörsen im Internet. In: Andreas Diekmann/Klaus Eichner/Peter Schmidt/Thomas Voss (Hrsg.): Rational Choice. Theoretische Analysen und empirische Resultate, Wiesbaden, S. 119 – 142.
- Köhler, Esther (2008): Computerspiele und Gewalt: Eine psychologische Entwarnung, Heidelberg.
- Kuhlen, Rainer: Wie öffentlich soll Wissen für Wissenschaft und Unterricht sein? Anmerkungen zum Urheberrecht in der Informationsgesellschaft. Erreichbar unter: http://www.inf-wiss.unikonstanz.de/People/RK/Publikationen2004/rk_urh_in_D-fuer_ie-buch.pdf.
- Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid (2006): Gewalt und Medien: Ein Studienhandbuch. Stuttgart.
- Reed, L. (2002): Governing (through) the Internet: The discourse of pathological computer use as mobilized knowledge. In: European Journal of Cultural Studies, Jg. 5, Heft 2, S. 131-153.
- Scharringhausen, Jan D. (2006): Prävention und Verfolgung von ‚digitalen Pirateriedelikten‘ aus der Sicht der gewerblichen Urheber und Marktanbieter. In: Stiftung Deutsches Forum für Kriminalprävention (DFK). Internet – Devianz, Berlin, S. 41 – 47.
- Schmidt, Jan; Dreyer, Stephan; Lampert, Claudia (2008): Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“. Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg. Erreichbar unter: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/42
- Spitzer, Manfred (2006): Vorsicht Bildschirm!: Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, München.

