

Gewalt im Internet



Eine medienethische Herausforderung

Petra Grimm



Die Fortentwicklung des Internets zum Web 2.0 bietet den Nutzern neue Chancen, aber auch Risiken. Vor allem Kinder und Jugendliche, für die das Netz integraler Bestandteil ihrer alltäglichen Lebenswelt ist, geraten gewollt oder ungewollt an Gewaltvideos oder werden Opfer von Cyber-Mobbing. Auf der Basis empirischer Studien zur Internetgewalt können die Verantwortungsbereiche der betroffenen Akteure (z. B. Internetindustrie, Nutzer und Eltern) sowie deren Handlungsoptionen reflektiert werden. Die Entwicklung und Anwendung effektiver technischer Schutzmaßnahmen durch die Betreiber ist dabei nur eine Maßnahme zur Abwendung der Gefahren. Als genau so wichtig erweist sich die Stärkung der Selbstkontrolle auf Seiten der Nutzer. Es gilt, die medienethische Urteilsfähigkeit und Wertekompetenz der Jugendlichen zu fördern sowie den Nutzen ethischer Kommunikations- und Verhaltensregeln im Netz, kurz: den Nutzen einer „Et(h)ikette“, aufzuzeigen.

Das Internet hat sich seit der Einführung von Flatrates und der Verbreitung von DSL sowie aufgrund seiner technischen Weiterentwicklung zum Web 2.0 qualitativ verändert. Das Netz ist damit schneller, kostengünstiger und vor allem visueller geworden, denn Videos und Fotos lassen sich problemlos auffinden, up- und downloaden sowie weiter verschicken. Aus der Nutzerperspektive bedeutet dies, dass das Internet neue attraktive Kommunikations- und Selbstdarstellungsmöglichkeiten bietet. So ist unter dem Begriff *Web 2.0* aus der Nutzerperspektive eine Erweiterung des Internets zu verstehen, die „1. die Gestaltung oder Mitgestaltung von Webangeboten und 2. die Verwendung des Inter-

nets als öffentliche Kommunikationsplattform“ umfasst (Trump/Gerhards/Klingler 2008: 209). Vor allem Jugendliche und junge Erwachsene sind im Web 2.0 vertreten: Sie kommunizieren vermehrt über Web 2.0-Angebote, insbesondere in Sozialen Netzwerken (wie z. B. Facebook, SCHÜLERVZ), und besuchen auch regelmäßig Videoportale (z. B. YouTube). Sie drehen Handyvideos und stellen diese ins Internet, schreiben Kommentare, designen ihr Profil in sozialen Netzwerken, suchen nach Musik, Clips bzw. Filmen, kommunizieren mit ihrer Peergroup per Facebook, öffnen Links, die sie von ihren Freunden erhalten – und werden ungewollt mit Cyber-Mobbing und gewalthaltigen Webinhalten konfrontiert.

ality-TV, Affekttalkshows etc.) und ein verändertes Zuschauerverhalten (z. B. „Zapping“). Man sprach in diesem Zusammenhang von einem „Urknall“ im Mediensystem. Allerdings war mit diesem neuen Rundfunksystem immer noch eine massenmediale Kommunikationsstruktur („One-to-Many“) gegeben, die eine Regulierung der Medien nach wie vor im nationalen Rahmen ermöglichte. Die in den 1990er Jahren geführte mediale Gewaltdebatte, die sich im Kontext neuer Formate, wie z. B. dem Reality-TV, entfachte, führte zu einer neuen Rundfunkaufsichtsstruktur, die auch auf eine „freiwillige Selbstkontrolle“ der Anbieter setzte, und damit einen effektiveren Jugendmedienschutz ermöglichte. Das massenmediale System blieb jedoch in sich geschlossen und garantierte eine senderseitige Kontrolle problematischer Medieninhalte.

Ein epochaler Medienwandel?

Mit der Ausweitung der Massenmedien wurde ein Prozess in Gang gesetzt, den Krotz (2008) „Mediatisierung“ der Gesellschaft nennt. Mediatisierung bedeutet in diesem Zusammenhang, „[...] dass sich die Strukturen, Abläufe und Prozesse von Politik und (Arbeits-)Organisationen, von Alltag und Identität, sozialen Beziehungen, Erwerbsarbeit und Konsum sowie gesellschaftlichen Institutionen und Geschlechterver-

hältnissen zusammen mit den Medien und der darauf bezogenen Kommunikation immer weiter entwickeln“ (Krotz 2008: 3).

Einen ersten Schub erhielt der Mediatisierungsprozess mit Einführung des Privatfernsehens Mitte der 1980er Jahre. Verbunden damit war ein Ökonomisierungsschub im Mediensystem („Quote vor Qualität“) sowie die Entstehung neuer Programmformate (Re-

Mit der Entwicklung der neuen Web-Technologien erhielt der Prozess der Mediatisierung einen zweiten Schub. Die Grenzen zwischen der Individual- und Massenkommunikation wurden mit dem Web 1.0 aufgebrochen, die interaktiven Nutzungsmöglichkeiten wurden größer und die Verbreitung und Vernetzung globaler Medieninhalte beschleunigte sich. Allerdings wurde das Internet in dieser Einführungs-