

Jugendschutzrisiken in Zusammenhang mit dem Handy betreffen die Bereiche Content (ungeeignete Inhalte), Contact (riskante Kommunikation) und Commerce (Kostenrisiken). Das Handy bereichert die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, daher ist es notwendig, dass sich Kinder und Jugendliche selbst, Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Mobilfunkunternehmen möglichst frühzeitig mit der Minimierung dieser Risiken beschäftigen.

Mobile Risiken –

Jugendschutzrelevante Aspekte von Handys und Spielekonsolen

Ulrike Behrens und Lucie Höhler

Content, Contact und Commerce: Risiken bei der mobilen Mediennutzung

Das Handy hat sich in den letzten Jahren zu einer konvergenten Plattform für Fotografie, Video, Spiele, Musik, Rundfunk und Internet entwickelt. Damit vereinen sich dort auch die Risiken dieser Medien. Sie lassen sich prägnant mit den Begriffen Content, Contact und Commerce beschreiben. Nigel Williams von *childnet international* prägte diese Bezeichnungen zunächst für die Risiken, denen Kinder und Jugendliche im Internet ausgesetzt sind.

■ Der Begriff *Content* verweist auf ungeeignete Inhalte. Wenn Kinder und Jugendliche per Handy im Internet surfen, stoßen sie dort auch auf ungeeignete und unzulässige Inhalte wie pornografische, gewalthaltige oder rassistische Webseiten. Handys werden von Kindern und Jugendlichen aber auch dazu genutzt, problematische Film- oder Fotoaufnahmen zu speichern, selbst zu erstellen und zu tauschen.

■ Der *Contact*-Bereich umfasst Risiken, die sich bei Kontakten ergeben können, die über das Handy vermittelt werden. Beliebte Internetdienste wie Chats und Instant Messenger werden zunehmend handytauglich. Hier besteht die Gefahr sexueller Belästigungen oder der Ausspähung persönlicher Daten.

■ *Commerce* bezeichnet den Risikobereich, der in den letzten Jahren am intensivsten im Zusammenhang mit dem Handy diskutiert wurde: Dessen Potenzial als „Kostenfalle“ für Kinder und Jugendliche.

Kinder und Jugendliche sind experimentierfreudige und kreative Handynutzer und erschließen sich neue Funktionen auch in der Clique. Sie werden so jedoch auch schnell mit neuen Gefahren konfrontiert. Eine große Brisanz erhalten diese Risiken durch die Mobilität des Handys: Kinder können so, egal wo sie sich gerade aufhalten, mit ungeeigneten Inhalten oder Übergriffen konfrontiert werden. Für Eltern wird es sehr viel schwieriger, ihre Kinder zu schützen.

Content: Ungeeignete Inhalte

... beim Surfen im WAP

Kinder, die mit ihrem Handy online gehen, gelangen zunächst auf das Portal des Mobilfunkbetreibers (z. B. *t-zones*, *Vodafone Life*). Diese Portale bieten Zugang zu Informationen, Produkten und Diensten des Betreibers und von Vertragspartnern. Das können Klingeltöne, Chats oder Wetterauskünfte, Nachrichten- und Shoppingseiten sein. Der überwiegende Teil dieser WAP-Inhalte ist für Kinder und Jugendliche nützlich und unproblematisch. Die WAP-Portale präsentieren aber auch Sex-Angebote mit aufreizenden Bildern, Videos oder Handy-Games. Einige dieser Darstellungen sind für Kinder und Jugendliche nicht geeignet. Typisch ist auch eine sexistische, herabwürdigende Sprache, etwa Beschreibungen wie „Geile Teenies ziehen sich aus“ oder „Sexy Latina-Flittchen“.



Typisches Sex-Angebot im WAP-Portal eines Mobilfunkanbieters

Die Schutzmaßnahmen bei diesen Inhalten sind nicht bei allen Anbietern ausreichend. Zum Teil wird lediglich das Alter abgefragt, ohne die Angaben zu überprüfen. So können auch Minderjährige auf Inhalte zugreifen, die für sie ungeeignet sind. Wenn Eltern für das Handy ihres Kindes eine Sperre für Inhalte „ab 16“ einrichten lassen, werden diese Inhalte auf den WAP-Portalen der Mobilfunkanbieter blockiert. Vorschaubilder und Demos sind teilweise aber immer noch zugänglich. Pornografische Inhalte für das Handy werden von deutschen Mobilfunkbetreibern im WAP nur in geschlossenen Benutzergruppen für Erwachsene zugänglich gemacht, die ihr Alter verlässlich nachgewiesen und sich bei jeder Nutzung authentifiziert haben. Gleiches gilt für Erotiksender im mobilen TV-Angebot.

... beim Surfen im Internet

Es ist für neugierige Kinder und Jugendliche jedoch nicht schwer, das Portal der Mobilfunkanbieter zu verlassen und zu anderen Websites im In- und Ausland zu surfen. Internetfähige Handys können über Mini-Browser auch normale Web-Seiten darstellen. In aktuellen Handy-Browsern können beliebige WAP- oder Web-Adressen eingegeben werden. Damit eröffnet das Handy Zugang zum gesamten Internet mit allen bekannten Chancen und Risiken, das heißt der ganzen Bandbreite ungeeigneter, jugendgefährdender oder illegaler Inhalte. Während in Deutschland die Verbreitung von Pornografie, Gewalt und Rassismus verboten ist und deutsche Anbieter bei ungeeigneten Inhalten einen Zugangsschutz einrichten müssen, sind diese Angebote im Ausland häufig zulässig und ohne Schutzmaßnahmen verfügbar. Jugendschutzfilter sollen den Zugriff auf unzulässige Seiten blockieren und einen altersdifferenzierten Zugang zum Internet ermöglichen. Entsprechende Kindersicherungen, wie sie beispielsweise von T-Online oder AOL für den stationären Internetzugang kostenlos angeboten werden, bietet bisher kein Mobilfunkanbieter an. Derzeit ist für das Handy nur eine komplette Sperre des Internetzugangs möglich.

... bei Handy-Downloads

Problematische Bilder und Videos können auch auf anderen Wegen auf das Handy gelangen, zum Beispiel über das ‚fixed‘ Internet am heimischen PC. Mobilfunkbetreiber und sogenannte Content-Anbieter bieten auf ihren Websites den kostenpflichtigen Download von Musik, Bildern und Spielen an, um das Handy individueller und unterhaltsamer zu gestalten. Häufig sind dort auch Bereiche mit für Kinder ungeeigneter „Erotik“ zu finden, darunter zum Beispiel Logos in Kategorien wie „Dicke Brüste“, „Luxusluder und Pornostars“ und „Heiße Hintern“ oder Videos mit dem Titel „British Babes Gone Wild – Titten, Küsse, Ärsche“. In der Regel können Minderjährige ungehindert darauf zugreifen, die Angebote sind höchstens mit einer Warnung wie „erst ab 16 Jahren geeignet“ versehen. Die angebotenen Bilder können die Nutzerinnen und Nutzer sich auf den Websites anschauen, aussuchen und per SMS oder den Anruf bei einer bestimmten Nummer bestellen. Sie werden dann auf das Handy heruntergeladen. Für deutsche Anbieter bestehen dabei gesetzliche Schutzpflichten: Sie dürfen Produkte, die Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigen können, nur mit einem wirksamen Zugangsschutz präsentieren und verkaufen. Ausländische Angebote sind generell frei zugänglich.

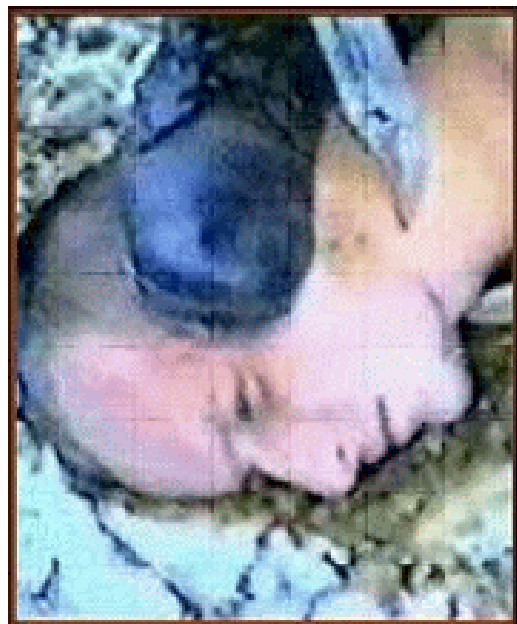
... bei Handy-Games

Zur Produktpalette der Content-Anbieter gehören auch Handyspiele, die man kaufen und per Download auf das Handy holen kann. Die Bandbreite reicht von Quiz- und Geschicklichkeitsspielen über Jump'n'Runs bis hin zu Action-Games. Problematisch sind dabei vor allem Erotik-Games, Kriegsspiele und Ego-Shooter (z. B. *Doom*). Die Kriegs- und Action-Spiele, oftmals Anpassungen bekannter PC- und Konsolen-Titel, wirken wegen der kleinen Handy-Displays nicht so brutal wie die Vorbilder, weil keine detaillierten Gewaltdarstellungen möglich sind. Aufgrund der Spielkonzepte sind sie zum Teil trotzdem nicht für Kinder und Jugendliche geeignet. Im

Bereich der Erotik-Games gibt es Strip-Poker, Puzzle- und Arcade-Spiele, bei denen Nacktfotos als Gewinn winken. In manchen Spielen müssen Frauen auch per Tastendruck penetriert werden. Diese Spiele verwenden eine sexistische Sprache und transportieren problematische Rollenbilder. Handy-Games müssen, anders als Spiele auf CD-ROM oder DVD, keiner Freiwilligen Selbstkontrolle (wie der USK) zur Prüfung vorgelegt werden. Es gibt daher kaum Altersempfehlungen bei Handyspielen, an denen sich Eltern orientieren könnten. Sie müssen sich ein eigenes Bild davon machen, ob ein Spiel für die jeweilige Altersgruppe geeignet ist, und auch selbst Sorge dafür tragen, dass ihre Kinder nur geeignete Spiele downloaden.

... Gewalt- und Pornovideos auf dem Handy

Ein Thema, das in letzter Zeit stark in den Medien diskutiert wurde, sind Videos mit brutalen und pornografischen Inhalten, die Kinder und Jugendliche auf ihren Handys gespeichert haben und die auf Schulhöfen kursieren. Die Darstel-



Häufig auf Handys zu findendes Gewalt-Video: Exekution eines Soldaten

lungen reichen von ‚einfacher‘ Pornografie über „Tasteless“-Darstellungen (z. B. Nahaufnahmen von Unfallopfern) und „Snuff-Videos“ (z. B. Entauptung) bis hin zu Tier- und Gewaltpornografie (z. B. brutale Vergewaltigungen). Diese Inhalte, deren Verbreitung in der Regel strafbar ist, werden meist über Tauschbörsen, Videoplattformen und einschlägige Websites auf den heimischen PC heruntergeladen, auf das Handy übertragen und dann über drahtlose Schnittstellen wie Bluetooth von Handy zu Handy getauscht.

Besondere Problematik: „Happy Slapping“ und „Cyberbullying“

Als „Happy Slapping“ (‚Fröhliches Schlagen‘) wird verharmlosend das Phänomen bezeichnet, dass Jugendliche Gewalttaten begehen, um diese mit dem Handy zu filmen. Sie prügeln und verletzen dabei schwächere Personen (z. B. Obdachlose oder Behinderte) oder zwingen Mitschüler zu erniedrigenden Handlungen. Insbesondere Mädchen werden in peinlichen Situationen gefilmt (z. B. auf der Schultoilette) oder durch heimliche Aufnahmen sexuell erniedrigt. Manche nutzen diese Handyvideos auch, um Mitschüler zu bedrohen oder zu erpressen. Konflikte werden durch demütigende Bilder per MMS oder gezielten Telefonterror fortgeführt. Dieses Mobbing, das als „Cyberbullying“ bezeichnet wird, erreicht mit dem Handy eine neue Qualität: Beleidigungen und Einschüchterungen verfolgen die Opfer in ihre Privatsphäre, in der sie bisher geschützt waren. Besonders problematisch ist es, wenn erniedrigende Bilder auch im Internet präsentiert werden (z. B. bei YouTube, in einschlägigen Foren oder auf Schülerseiten). Ist das demütigende Material erst einmal im Umlauf, lässt es sich nicht mehr zurückholen. Es gilt hier, das Unrechtsbewusstsein von Kindern und Jugendlichen zu schärfen und sich unter ethisch-moralischen Gesichtspunkten mit unzulässigen Inhalten und Übergriffen auseinander zu setzen. Wenn Jugendliche anderen Minderjährigen unzulässige Bilder und Videos zeigen, kann dies auch ein Straftatbestand sein.

Contact: Belästigungen und riskante Kontakte

... auch in Handy-Chats

Das Chatten ist bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt und inzwischen auch über das Handy möglich. Große WAP-Portale bieten dazu Chat-Räume an, es gibt auch bereits spezielle Instant Messenger wie ICQ oder MSN für mobile Geräte. Unsere Recherchen in mobilen Chats haben gezeigt, dass dort ähnliche Jugendschutzprobleme auftreten wie in Internet-Chats. Es kommt regelmäßig zu sexuellen Belästigungen insbesondere von Mädchen (etwa durch Fragen nach dem Aussehen, nach sexuellen Praktiken oder nach Telefonsex). Weiterhin zeigen Erfahrungen aus den Internet-Chats, dass Erwachsene auch versuchen, mit Gesprächen über harmlose Dialoge das Vertrauen von Kindern zu gewinnen („Grooming“), um sie zu realen Treffen zu bewegen. Ein sexueller Missbrauch kann die schlimme Folge sein (vgl. dazu ausführlich www.chatten-ohne



Belästigung in mobilen Chats: Privatnachricht an die vermeintlich 14-Jährige „Vanny-92“

risiko.net). Da die Kommunikation über WAP immer noch relativ teuer ist und über die Handytastatur nicht so schnell getippt werden kann, sind die Übergriffe meist direkter und sehr knapp formuliert.

Sicherheitsmaßnahmen sind bisher kaum vorhanden: Die meisten WAP-Chats sind zwar erst „ab 16“ freigegeben, das Alter muss aber lediglich per Klick bestätigt werden. Von Sperrfunktionen, die Inhalte für Erwachsene blockieren, sind die Handy-Chats meist nicht betroffen. Filter sollen das Versenden von sensiblen Daten wie der Handynummer oder Adresse verhindern, sind aber leicht zu umgehen: Gibt man zum Beispiel die Nummer mit Leerzeichen zwischen den Zahlen ein, greift der Filter nicht.

Commerce: Hohe Kosten

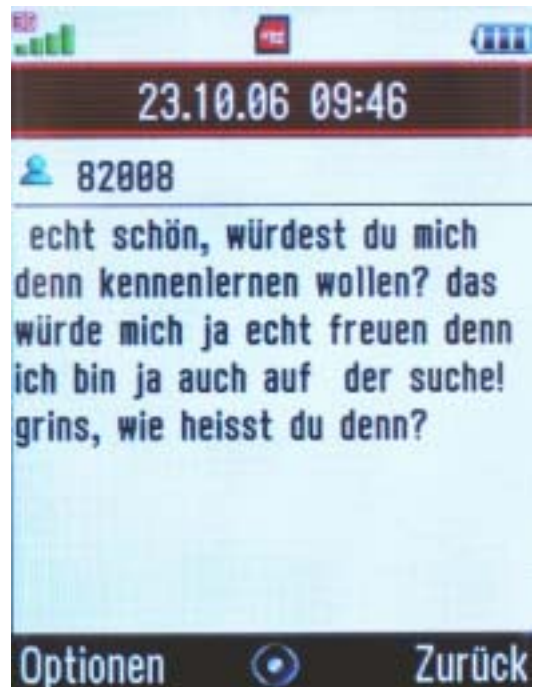
... durch „PING“-Anrufe, Premium-SMS, Televoting

Die „Kostenfalle Handy“ wurde in den letzten Jahren intensiv in den Medien diskutiert, weil die Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen häufig gezielt ausgenutzt wurde. Aufgrund von Verbraucherschutzinitiativen und gesetzlichen Verschärfungen machen viele Anbieter inzwischen deutlichere Kostenangaben für Klingeltöne, Logos, Spiele und Videos. Trotzdem können bei der Handynutzung immer noch hohe Kosten entstehen, die insbesondere für Kinder nicht erkennbar sind oder von ihnen falsch eingeschätzt werden. Zudem weckt die intensive Werbung auf TV-Sendern und in Kinder- und Jugendzeitschriften Begehrlichkeiten. Kostenverursacher können Premium-SMS-Nummern sein, mit denen Klingeltöne und Spiele bestellt werden und die teilweise mit einem Abonnement verbunden sind, oder auch TV-Gewinnspiele, an denen sich die Zuschauer per Handy beteiligen. Betrügerische Angebote wie zum Beispiel ‚Flirt‘-Chats mit Nachrichten wie „Hallo! Wir kennen uns doch aus dem Chat. Ich fand dich voll süß. Melde dich unter XXXXX.“ sind in der Regel von professio-

nellen Chattern geschrieben, die zu teuren Antworten animieren sollen. Bei sogenannten „PING“-Anrufen klingelt das Handy nur einmal kurz, um den Angerufenen dazu zu bewegen, die unbekannte teure Nummer zurückzurufen.

Risiken bei mobilen Spielekonsolen

Mit tragbaren Spielekonsolen wie dem *Nintendo DS* und der *Playstation Portable (PSP)* von Sony spielen Kinder und Jugendliche nicht nur, sie können inzwischen auch über WLAN im Internet surfen oder mit anderen Spielerinnen und Spielern in aller Welt gemeinsam spielen. Zudem können die Nutzerinnen und Nutzer



Spam-SMS, die zu Flirt-Chat bewegen soll

damit teilweise auch Filme und Fotos anschauen, Musik hören und in begrenztem Umfang kommunizieren und chatten, und das – dank der Mobilität – immer und überall.

Internetzugang per Nintendo und PSP

Die Internetnutzung über die Konsolen ist tatsächlich ‚kinderleicht‘. Beim *Nintendo DS* muss dafür eine Browsersoftware gekauft werden, die wie ein Spielemodul in die Konsole gesteckt wird. Die *PSP* besitzt schon bei Auslieferung einen Browser. Der Internetzugang funktioniert über ‚Hotspots‘ an öffentlichen Plätzen wie Cafés oder Bahnhöfen oder über eine WLAN-Verbindung, wie es sie bereits in vielen Haushalten gibt. So können Kinder und Jugendliche sich mit vergleichsweise geringem technischem Wissen und ohne zusätzliche Kosten ins Internet einwählen. Dort können sie – wie auf dem Handy oder PC – mit Sex-Seiten, gewalthaltigen und rassistischen Inhalten konfrontiert werden.

Chat- und Spielpartner – Kontakte fast ohne räumliche Grenzen

Für das vernetzte Spielen auf mobilen Spielekonsolen bestehen zwei Möglichkeiten: Per Funkverbindung direkt von Gerät zu Gerät oder per Internetverbindung zum Spielen im weltweiten Netz. Die direkte Funkverbindung ist räumlich sehr beschränkt. Kinder und Jugendliche können beispielsweise mit Freunden zuhause leicht den Kontakt zwischen den Spielekonsolen herstellen. Beim *Nintendo DS* kann man über diese Funkverbindung auch ohne Spiel nur über die Konsole mit Freunden in der Nähe (ca. zehn bis 30 Meter) kommunizieren: Das Chat-Programm *PictoChat* ist auf dem Gerät vorinstalliert. Ein erheblich erweiterter Kontaktraum lässt sich über eine Internetverbindung herstellen: So kann mit Spielerinnen und Spielern aus aller Welt gespielt werden. Nintendo hat hier für den DS eine Sicherheitslösung vorgesehen: Jede Spielerin bzw. jeder Spieler erhält im jeweiligen Spiel einen sogenannten Freundescode. In der Regel können die Spieler erst nach dem Austausch dieses Codes eine Verbindung aufbauen und miteinander spielen. Theoretisch können so nur Spielerinnen und Spieler, die sich bereits kennen (z. B. Schulfreunde), diesen Code austauschen. Im Internet haben sich jedoch Foren etabliert, in



Surfen im WWW über den Nintendo DS

denen viele Spielerinnen und Spieler Freundescodes und persönliche Daten veröffentlichen, um neue Spielpartner zu finden. Die Erfahrungen aus dem Chat-Bereich zeigen, dass diese Informationen immer wieder von Pädokriminellen missbraucht werden und dass es so zu Belästigungen kommen kann.

Mögliche Sicherheitseinstellungen für Spielekonsolen

Für die Spielekonsolen sind Jugendschutzeinstellungen möglich. Bei beiden Konsolen kann

PSP-Kindersicherungsstufe	USK-Alterskennzeichen
9	Keine Jugendfreigabe
7	Freigegeben ab 16 Jahren
5	Freigegeben ab 12 Jahren
3	Freigegeben ab 6 Jahren
2	Ohne Altersbeschränkung

Die Zuordnung der PSP-Kindersicherungsstufe zu den Alterskennzeichen der USK

der Browser durch ein Passwort gesperrt werden. Beim Nintendo DS besteht daneben die Möglichkeit, einen Filter einzusetzen, der ungeeignete Seiten blockieren soll. Für die PSP können Eltern eine Kindersicherung einrichten, die das Spielen und Ansehen von nicht altersgemäßen Videospiele und Filmen verhindert.

Fazit: Keine einfachen Lösungen – aber der Einsatz lohnt sich

Das Handy ist *das* Medium für Kinder und Jugendliche, die meisten besitzen bereits ein gut ausgestattetes Gerät. Handys haben den Alltag von Kindern und Jugendlichen stark verändert und unterstützen sie in vielfältiger Weise. Sowohl Eltern als auch Kinder fühlen sich sicherer, wenn das Kind ein Handy dabei hat. Es erleichtert und festigt auch Kontakte zu den Freundinnen und Freunden. Nicht zuletzt ist das Handy mit Kamera und Spielen ein unterhaltendes und kreatives Medium. Handys bieten also viele positive Aspekte. Die aufgeführten Risiken resultieren zum Teil aus Funktionen der neuesten Handygeneration, die momentan noch eher Zukunftsmusik zu sein scheinen. Deren Integration in den (jugendlichen) Medienalltag kann sich aber sehr schnell vollziehen, da Flatrate-Ange-

bote für die mobile Internetnutzung auch für Jugendliche bezahlbar werden.

Risiken müssen so weit wie möglich und so frühzeitig wie möglich minimiert werden. Kinder und Jugendliche selbst sollten lernen, ihr Handy verantwortlich zu nutzen. Eltern müssen sich der Risiken bewusst sein, entsprechende Regeln für die Handynutzung aufstellen und Schutzmaßnahmen einrichten. Um Eltern die Fürsorge zu erleichtern, sollten Mobilfunkanbieter ihre Geräte in einer kindersicheren Grundkonfiguration ausliefern. Zumindest müssen sie für Eltern qualifiziertere Informationsangebote schaffen und differenzierte und einfach zu handhabende technische Schutzlösungen wie Filter und passwortgeschützte Anwendungen anbieten.

Ulrike Behrens arbeitet als Medienwissenschaftlerin und Medienpädagogin für jugendschutz.net mit dem Schwerpunkt interaktive und mobile Angebote sowie als Autorin medienpädagogischer Materialien.

Lucie Höhler ist Medienwissenschaftlerin und Germanistin und arbeitet bei jugendschutz.net zum Schwerpunkt Handy.