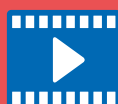


Das Filmprogramm zum Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft



Disconnect

Pädagogisches Begleitmaterial



Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2014

**DIE DIGITALE
GESELLSCHAFT**

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Lehrerinnen und Lehrer,

im Rahmen der SchulKinoWochen zeigt VISION KINO ein Filmprogramm zum Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft. Insgesamt sieben Spiel-, Dokumentar- und Animationsfilme bieten Ihnen die Möglichkeit, sich im Unterricht aktiv mit unterschiedlichen Aspekten der digitalen Gesellschaft auseinanderzusetzen. Zur Auswahl stehen die Filme RALPH REICHTS (ab 4. Klasse), TRON: LEGACY (ab 8. Klasse) HACKER (ab 9. Klasse), ROBOT & FRANK (ab 9. Klasse), THE SOCIAL NETWORK (ab 10. Klasse), DISCONNECT (ab 10. Klasse) und HER (ab 10. Klasse). Zur Vor- und Nachbereitung dieser Filme im Unterricht stellen wir Ihnen Materialien zur Verfügung, die sowohl eine medienpädagogische Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Film sowie eine inhaltliche Vertiefung mit jeweils einem zentralen Aspekt des Wissenschaftsjahres ermöglichen. Dazu gehören sowohl Themen, die die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler direkt berühren – wie soziale Netzwerke und Computerspiele – als auch solche Themen, die die Zukunft der Gesellschaft als Ganzes betreffen – wie Robotik oder die Sicherheit des World Wide Webs.

Das Unterrichtsmaterial zeigt auf, inwiefern Forschung und Wissenschaft gesellschaftliche Entwicklungen in diesen Bereichen vorantreiben und/oder diese Entwicklungen kritisch reflektieren.

Das vorliegende Begleitmaterial zum Film HER beginnt mit einleitenden **Informationen zum Film**, seiner Ästhetik und grundsätzlichen Anknüpfungspunkten für die pädagogische Arbeit. Als vertiefende Information wird im zweiten Teil der **thematische Hintergrund** aufbereitet und es werden Bezüge zu Forschungsfeldern und zu wissenschaftlicher Aktualität geschaffen. Die Hintergrundtexte dienen vor allem der Information der Lehrkraft.

Ein umfangreicher Teil **Aufgaben** bietet Arbeitsblätter mit Kopiervorlagen, die Sie zur Vor- und Nachbereitung des Films direkt an Ihre Schüler/innen austeilen können. Die Aufgaben widmen sich der thematischen Aufarbeitung sowie der filmischen Umsetzung.

In den **Hinweisen für Lehrer/innen** werden die Konzeption der Unterrichtsaufgaben erläutert und weitere methodisch-didaktische Anregungen gegeben.

Wir wünschen Ihnen eindrückliche und nachhaltige Kinoerlebnisse sowie eine produktive Vor- und Nachbereitung unseres Filmprogramms.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Der Film | 3 |
| Zur Thematik des Films | 6 |
| Link-, Film- und Literaturtipps | 16 |
| Aufgaben | 17 |
| Hinweise für Lehrer/innen | 24 |
| Impressum | 27 |

Pädagogisches Begleitmaterial zu den SchulKinoWochen im Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft



Disconnect



Regie: Henry-Alex Rubin

Buch: Andrew Stern

Darsteller/innen:

Alexander Skarsgård, Jason Bateman, Hope Davis,
Jonah Bobo, Paula Patton

Genre: Drama

Land/Jahr: USA 2012

Länge: 115 Minuten

Format: digital

FSK: ab 12 Jahre

Kinostart: 30. Januar 2014

Verleih: Weltkino Filmverleih

Themen:

Omnipräsenz der neuen Kommunikationsmedien: globale Vernetzung – lokale Vereinzelung;
Cybermobbing und Cyberkriminalität: Perspektiven auf Opfer und Täter; Pornografie im Netz:
zwischen Jugendgefährdung und Sexualsozialisation

Beziehungskonflikte, Gesellschaft, Identität, Kommunikation, Machtmissbrauch, Medien,
Technik / neue Technologien

Altersempfehlung: Ab 15 Jahren

Schulunterricht: Ab 10. Klasse

Unterrichtsfächer:

Sozialkunde/Gemeinschaftskunde, Ethik,
Religion, Deutsch, Englisch, Kunst,
Philosophie, Informatik

Inhalt des Films

Längst ist die Kommunikation über das Internet und die neuen Medien allgegenwärtig und alltäglich geworden. Ihre Auswirkungen auf den Einzelnen und die Gesellschaft bleiben jedoch nicht absehbar und unkontrollierbar. Der Episodenfilm DISCONNECT greift diese Widersprüchlichkeit auf und zeigt, wie die digitale Kommunikation Menschen ebenso verbindet wie trennt. In drei parallel verlaufenden Handlungssträngen

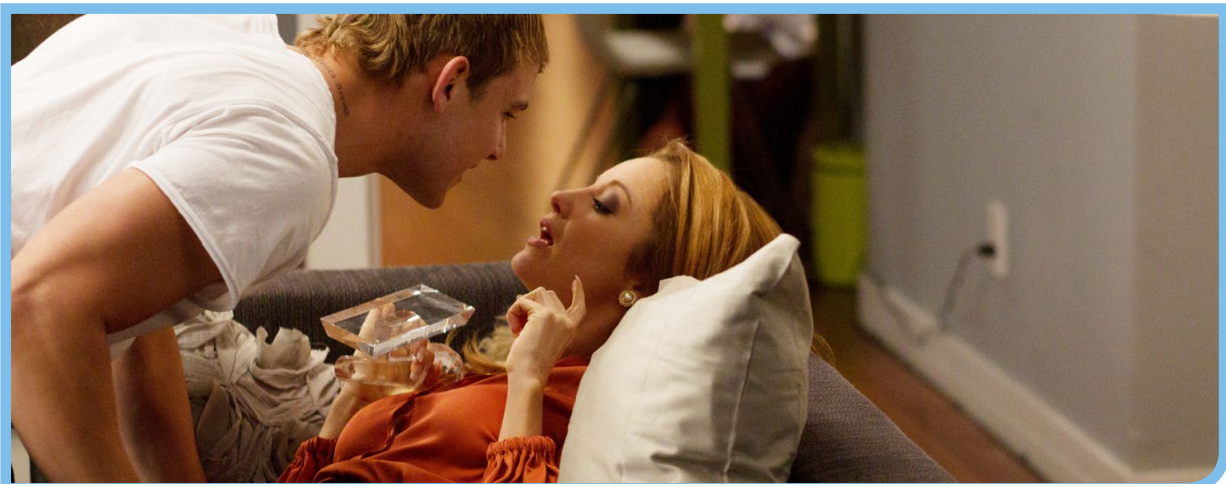
Was zunächst nach einer großen Story aussieht, entgleitet der ambitionierten Reporterin schon bald. Auch bei Ben gerät das Leben aus dem Gleichgewicht. Als der einsame Teenager über ein falsches facebook-Profil dazu verleitet wird, ein Nacktfoto von sich ins Internet zu stellen, wird er zum Spott der ganzen Schule. Allein gelassen von seinen Eltern, kann er dem Druck nicht mehr standhalten. Und dann sind



da noch Cindy und Derek, deren Leben vom Tod ihres Babys gezeichnet ist. Während Cindy in Selbsthilfeportalen Zuflucht sucht, findet Derek beim Online-Poker Halt. Erst als ihre Kreditkartendaten geklaut werden, schauen die beiden der Realität ins Auge. So verschieden die einzelnen Geschichten,

so verwandt sind ihre Kontexte. Digitale Welten prallen auf reale Welten. Was zu Beginn nebeneinander läuft, ist bald nicht mehr voneinander zu trennen. Und so stehen scheinhafte online-Verbindungen zunehmend wahrhaften offline-Verbindungen gegenüber.

vernetzt der Regisseur Henry-Alex Rubin dabei die Schicksale unterschiedlicher Menschen: Nina Dunham, eine eifrige Journalistin, stößt bei ihren Recherchen für eine TV-Reportage auf den Minderjährigen Kyle, der sich in einem Pornochat für Erwachsene sein Geld verdient.



Filmische Umsetzung und Ästhetik

Mit seinem Spielfilmdebüt schafft Rubin ein überzeugendes Zeitzeugnis einer Welt der globalen Vernetzung und der lokalen Vereinzelung, das im Narrativen wie im Ästhetischen mit dem Widerspruch aus Verbindung und Distanzierung spielt. Durch die Einstiege in Sequenzen über Großaufnahmen von Bildschirmen, Smartphones und Tablets scheinen die einzelnen Handlungsstränge wie durch ein unsichtbares, aber dichtes Netz miteinander verbunden. So entgeht dem Zuschauer beinahe, dass die parallel montierten Geschichten untereinander nur wenige Berührungspunkte aufweisen



und sogar in sich erst dann verknüpft werden, wenn nicht mehr flatscreens und interfaces zwischen den Figuren stehen, sondern sich konkrete Begegnungen ergeben. Dezent, aber wirkungsvolle Verbindungs- und Trennlinien zwischen den Handlungsebenen werden auch durch die spezifischen Farbgebungen und die zögernde Kamera erzeugt, die sich stets zu verstecken scheint und mir ihren wackeligen Bildern eine geheime Beobachterposition einnimmt.

Die Atmosphäre, die der ehemalige Dokumentarfilmer Rubin damit erzeugt, lebt von einer starken Authentizität, die sich mit der Brisanz eines Thrillers verbindet. Und so ist DISCONNECT kein plakativer, belehrender, sondern ein bewegender Film, der die Betrachter/innen mit Fragen konfrontiert, die auch im außerfilmischen Raum noch nachhallen. Nicht unbedingt, weil all das so neu ist, sondern gerade weil all das so vertraut ist.

Anknüpfungspunkte für die pädagogische Arbeit

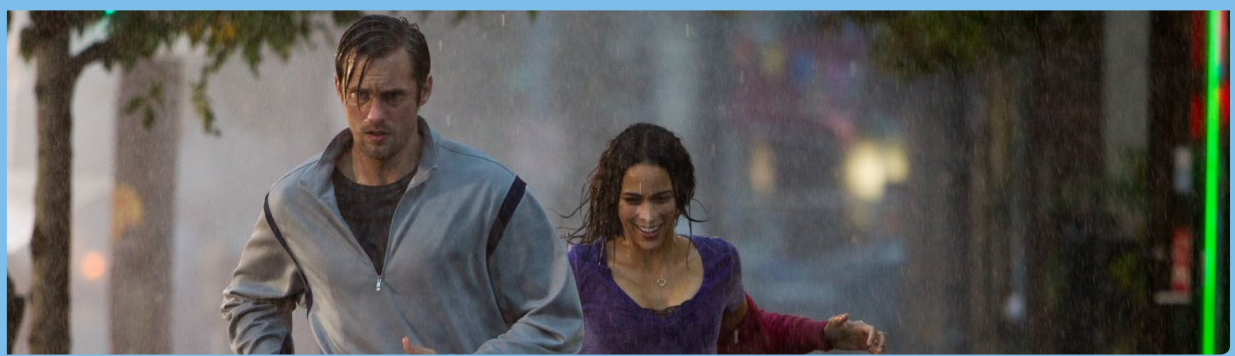
Bestimmt aber unaufdringlich beschreibt DISCONNECT die Dimensionen der digitalen Kommunikation und lädt die Zuschauer/innen dazu ein, sich ungezwungen mit dem Paradox des Digitalen auseinanderzusetzen. Aus was besteht das Verbindende einer Internet-Verbindung eigentlich? Wird nicht schnell ausgeschlossen, wer (mal) nicht online ist? Oder andersrum: Schließt uns die digitale Welt nicht von der Offline-Welt aus? Nimmt man den Titel des Films als Ausgangspunkt für Reflexionsprozesse, drängen sich vielschichtige Fragen auf, ändern Wörter wie Anschluss, Zugang oder Beziehung plötzlich ihren Gehalt, verschieben sich die Perspektiven auf unsere Alltagshandlungen. DISCONNECT bedeutet hier nicht nur das

Fehlen einer narrativen Verbindung zwischen den bildlich eng vernetzten Sequenzen oder die zeit-räumliche Trennung zwischen denjenigen, die sich über die neuen Medien eng vernetzt wähnen. Es geht auch um die Veränderung sozialer Strukturen, die die Menschen ändern, um die Dysfunktion von Kommunikation und die verlorengegangene Verbindung zu menschlichen Bedürfnissen. Indem der Film das Trennende der weitreichenden Verbindung „Internet“ thematisiert, verbindet er die unterschiedlichsten Aspekte und Perspektiven: Chancen und Risiken der neuen Technologien, das Aufeinanderprallen nicht kompatibler Identitäten, Macht und Machtmissbrauch oder die Gratwanderung zwischen Opfer- und Täterstatus.

Zur Thematik des Filmes

Verbunden fürs Leben

Computer und Internet haben unser Leben in den vergangenen zwei Jahrzehnten revolutioniert. Wie wir uns informieren, wie wir kommunizieren, wie wir leben – all das hat sich seitdem rapide verändert. Auch Kinder und Jugendliche sind von diesem Wandlungsprozess nicht ausgeschlossen. Für sie spielen Smartphones, Computer und Internet im Alltag eine extrem wichtige Rolle: Mit 10 Jahren sind Kinder heutzutage online, mit 12 besitzen sie ein eigenes Smartphone, mit 14 sind die meisten Jugendlichen in sozialen Netzwerken aktiv. Zum Erwachsenwerden gehören Computer und Internet aber nicht nur selbstverständlich dazu, die Suche nach der eigenen Identität findet, für eine große Community nachvollziehbar, auch im virtuellen Raum statt. Fragen der Datensicherheit, der Schutz der Privatsphäre, des Umgangs mit sexualisierten Webinhalten oder Cybermobbing rücken für die Jugendlichen damit in den Fokus.



Kennen Sie Familien ohne Handy und Internetzugang? Wenn ja, dann hat dies Seltenheitscharakter, denn so gut wie in jedem Haushalt finden sich heutzutage Fernseher, Handy, Computer, Internet oder auch Tablets. In den Kinder- und Jugendzimmern sieht es nicht anders aus: Computer mit Internetzugang im eigenen Zimmer gehören heute zur Standardausstattung der Jugendlichen, genauso übrigens wie das Smartphone. Es ist inzwischen das zentrale Kommunikationsgerät der Jugendlichen und für die Älteren zudem das wichtigste Zugangsgerät zum Internet. Der BITKOM-Studie „Kinder und Jugend 3.0“ zufolge gehen 89% der 16 bis 18-Jährigen damit ins Web (Seite 7). Bis zu zwei Stunden verbringen die Jugendlichen täglich online, das Smartphone hat diesen Trend noch weiter verstärkt.

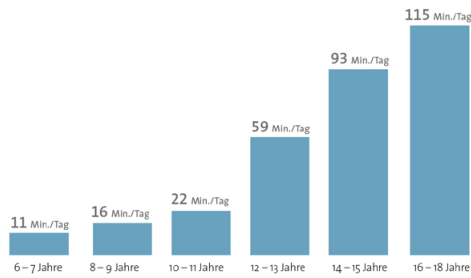
Durch kostengünstige Flatrates haben die Jugendlichen die Möglichkeit, das Internet nahezu unbegrenzt vom Handy aus zu nutzen. Auch unterwegs können sie nun verfolgen, was zum Beispiel bei Facebook vor sich geht und spontan eigene Kommentare, Bilder oder Videos aus ihrem Alltag einstellen. 72% der 16-Jährigen teilen Inhalte mit anderen: Fotos, selbstgeschriebene Texte oder den aktuellen Aufenthaltsort. Wie die BITKOM-Studie herausgefunden hat, ist in diesem Jahr erstmals WhatsApp die meistgenutzte Anwendung der Jugendlichen – noch vor Facebook. 72% der jugendlichen Smartphone-Besitzer/innen haben diese Messenger-App auf ihrem Handy installiert, die im ersten Jahr noch kostenlos zu haben ist – Risiken und Nebenwirkungen inbegriffen.

Kinder und Jugend 3.0

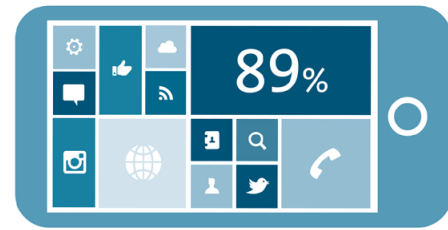
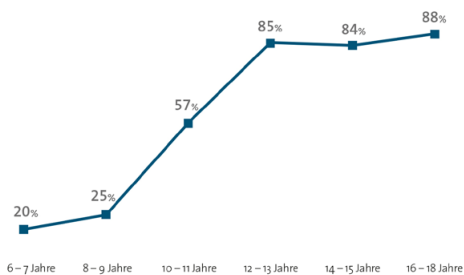
Nutzung digitaler Medien in Deutschland



Durchschnittliche Internetnutzungsdauer

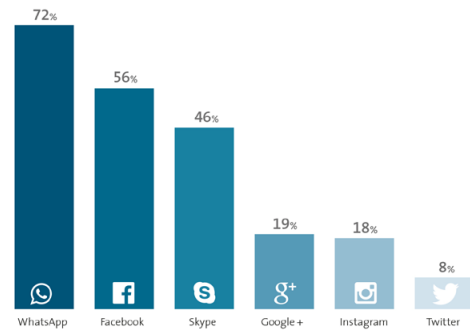


Nutzung von Smartphones



der 10- bis 18-Jährigen gehen mit dem Smartphone ins Internet

Die beliebtesten sozialen Netzwerke bei 10- bis 18-Jährigen^{1,2}



der 16- bis 18-Jährigen achten darauf, welche Informationen sie über sich ins Netz stellen

Quelle: BITKOM-Studie „Kinder und Jugend 3.0“ www.bitkom.org/de/presse/8477_79221.aspx

Zeitgeschehen in virale Begriffe gegossen

Immer und überall ist das Handy oder Smartphone dabei – ständig griffbereit. Dieser Trend hat Verhaltensweisen zu Tage gebracht, die mit Begriffen wie FOMO, JOMO oder Phubbing beschrieben werden. Was steht dahinter?

FOMO: Hat man Angst, eine Neuigkeit, einen Trend oder eine Chance nicht mitzubekommen, weil man zu lange offline war – dann steckt man mittendrin im FOMO-Gefühl („Fear Off Missing Out“) und checkt deshalb ständig den Maileingang oder facebook-Status der Freunde.

JOMO: Als eine Gegenreaktion zu FOMO entstand das geradezu rebellisch anmutende JOMO („Joy Of Missing Out“). Die Freude am Verpassen ist der Trend für dieses Jahr (2014, anm. d. red.) – sich entspannen und das genießen, was man momentan macht, ohne sich dabei panisch zu fragen, was man stattdessen tun könnte. Man besinnt sich auf sich selbst und seine analogen Freunde und lässt das Smartphone ruhen.

Phubbing: Vermutlich ist es jedem von uns schon passiert: Bewusst oder unbewusst haben wir unsere Mitmenschen durch phubbing vernachlässigt oder genervt. Gemeint ist damit die ausschließliche Beschäftigung mit dem Handy oder Smartphone – abgeleitet aus dem Englischen phone (Telefon) und snubbing (jemanden abweisen).

Quelle: www.digital-ist.de/, Wissenschaftsjahr 2014 – „Die Digitale Gesellschaft“

Persönliche Daten im Netz

Längst ist es kein Geheimnis mehr, dass die Daten, mit denen wir soziale Netzwerke füttern, aufgezeichnet und an Dritte gegen Zahlung weitergegeben werden. Letztlich werden aber nicht nur diese, sondern all unsere Bewegungen im Internet durch die von uns dafür verwendeten Programme aufgezeichnet. Mit jedem Click hinterlassen wir digitale Datenspuren, die zu komplexen Nutzerprofilen zusammengesetzt werden können. Im Wochenmagazin DER SPIEGEL ist gar die Rede vom „Ende der Privatheit“.

Ein Blick hinter die Kulissen scheint angebracht: Wie funktioniert das Ganze überhaupt? Der klassische Weg, um Nutzer/innen im Internet zu identifizieren, geschieht mittels so genannter Cookies. Das sind kleine Textdateien, die von Webseitenbetreibern auf den Computern der User abgespeichert werden. Bei jedem erneuten Aufruf der Webseite werden diese vom Rechner der User an die Webseite übertragen. Mithilfe der Cookies kann der Webseitenbetreiber nun ganz leicht nachverfolgen – „tracken“ –, wie oft ein User die Seite besucht oder welche Inhalte er sich angesehen hat. So sind Cookies unter anderem auch dafür verantwortlich, dass Werbung für Produkte auf verschiedenen Websites auftaucht, die wir uns zuvor in Online-Shops angesehen haben. Sie zu blockieren ist vergleichsweise einfach. Ihre Verwendung kann im Browser abgestellt oder auch nachträglich vom eigenen Computer gelöscht werden – auch wenn dies bisher nur wenige User tun. Cookies stoßen zunehmend an ihre Grenzen, weil immer mehr User auch mit ihrem Smartphone oder Tablet surfen. Das heißt, Cookies, die der Browser des Desktop-PCs sammelt, geben nur noch ein unvollständiges Bild der Vorlieben und Interessen der Nutzer/innen wieder.

Mit Hochdruck suchen Google, facebook & Co. deshalb nach neuen technischen Lösungen, die auch geräteübergreifend funktionieren könnten. facebook geht zum Beispiel dazu über, seine



Nutzer/innen anhand ihrer facebook-ID wiederzuerkennen. Diese ist auf jedem Gerät gleich – ob Rechner oder Smartphone. Eine hingegen noch recht neue Technologie zur Identifizierung von Nutzer/innen ist das „Canvas Fingerprinting“. Bei dieser Technik wird der User anhand seiner individuellen Computerkonfigurationen identifiziert, die der Browser ausgibt. Übertragen werden zum Beispiel eingerichtete Schriftarten, der Login-Status bei sozialen Netzwerken oder installierte Plug-ins – insgesamt können mehr als 50 verschiedene Attribute abgefragt werden, die zusammen ein individuelles Muster ergeben, ähnlich dem eines Fingerabdrucks, wie der Informatiker Henning Tillmann in seiner Diplomarbeit an der Humboldt-Universität herausgefunden hat.

Einzelne Nutzer/innen lassen sich auf diesem Wege also sehr genau wiedererkennen und die Seitenbetreiber können mit Leichtigkeit Datensammlungen zu den einzelnen Usern anlegen. Durch diese Technik wird es für den/die Nutzer/in dabei nicht ersichtlich, ob eine Webseite ein Profil über ihn anlegt – entsprechend ist auch eine Gegenwehr kaum möglich. Studenten/innen der belgischen Universität KU Leuven haben untersucht, wie häufig „Canvas Fingerprinting“ schon zum Einsatz kommt. Mindestens 145 der beliebtesten 10.000 Webseiten der Welt nutzen es schon – darunter t-online.de. Tatsächlich könnten es aber auch viel mehr sein, da sich nicht

nachweisen lässt, ob ein Server über den Browser bestimmte Fingerprint-Merkmale abfragt. Der häusliche Computer ist jedoch nur eines von vielen Geräten in unserem Alltag, über den wir – bemerkt oder unbemerkt – Daten von uns preisgeben. Letztlich birgt jede Technik, die an das Internet angeschlossen ist, die Gefahr, dass sich Dritte über Sicherheitslücken Zugang zu den Geräten selbst oder zu den durch sie erhobenen Daten verschaffen.

Weltweit liefern inzwischen Milliarden von Sensoren eine unvorstellbar große Menge an Daten. Ist der/die Nutzer/in erst erkannt, könnten Werbeindustrie, soziale Netzwerke oder andere Unternehmen die gesammelten Daten (theoretisch) zusammenführen – Adresse, Telefonnummern, was wir in eine Suchmaschine eingegeben oder bei einem Onlinehändler gekauft haben, wie wir kommunizieren, Aufenthaltsorte, Alter, Geschlecht, Wohnort, Geburtstag, Beziehungsstatus, persönliche Interessen, alles was mit einem Klick ein „like“ erhält und (noch) vieles mehr. Aus den gesammelten Daten lassen sich detaillierte Persönlichkeitsprofile erstellen, warnt Frank Garbsch vom Chaos Computer Club. Je vernetzter und umfassender die gesammelten Daten, umso detaillierter die Profile. Auch vergangene Handlungen sind, in Anbetracht der gegenwärtig üblichen Vorratsdatenspeicherung, hiervon nicht ausgenommen.

Diese Daten sind die Basis für das Geschäftsmodell der Internetriesen, die Milliarden mit personalisierter Werbung verdienen: Allein Google konnte 2013 50,58 Milliarden Dollar Werbeeinnahmen verzeichnen. Dass Daten die Währung des 21. Jahrhunderts sind, zeigt auch die Übernahme von WhatsApp durch facebook. Unglaubliche 19 Milliarden Dollar waren facebook die Daten der 400-450 Millionen WhatsApp Nutzer/innen wert – 40-50 Dollar pro Nutzer/in. Kritiker/innen

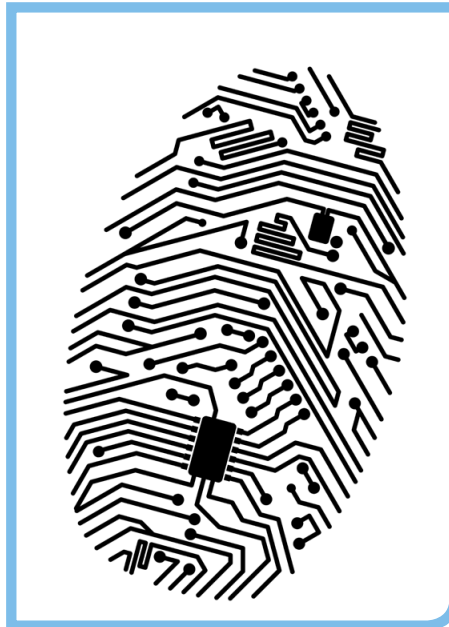
warnen jedoch davor, dass die gesammelten Daten nicht allein für Marketingzwecke verwendet werden könnten. Der Informationshunger ist groß: Versicherungen interessieren sich für das Risikoverhalten ihrer Kunden/innen, Arbeitgeber/innen wollen wissen, ob ihre Mitarbeiter/innen zuverlässig sind, selbst die Wirtschaftsauskunftei Schufa in Deutschland soll einem Bericht zufolge Interesse an den Profilen von facebook- und Twitter-Nutzer/innen gezeigt haben, um deren Kreditwürdigkeit besser beurteilen zu können. Intensive Proteste konnten diesen Angriff auf die Privatsphäre jedoch verhindern. Sind viele Risiken, die mit dem Hinterlassen von digitalen Datenspuren verbunden sind, eher nebulös, birgt

es auch eine konkrete Gefahr des Missbrauchs: Identitätsdiebstahl oder Identitätsmissbrauch.

In diesem Fall eignen sich Dritte persönliche Daten oder ganze Datensätze mit krimineller Absicht an. In der Regel verschaffen sie sich Zugang zu fremden Rechnern mittels einer Schadsoftware, die sie auf den Computern installieren. Die Software liest dann mit: Zugangsdaten zu Online-Shops, Internet-Foren, Online-Banking, sozialen Netzwerken oder Email-Konten.

Die gestohlenen Identitäten werden aktiv ausgenutzt, wodurch den zunächst ahnungslosen Eigentümer/innen großer Schaden zugefügt werden kann – sei er finanziell, sozial oder psychisch.

Die Rechtslage ist hier klar: Fälle von Identitätsdiebstahl werden strafrechtlich verfolgt. Die gesetzlichen Regelungen für den Datenverkehr in Europa hingegen sind veraltet und sollen europaweit reformiert werden. Seit etwa zwei Jahren arbeitet die EU an einer Datenschutzverordnung mit der u.a. das »Recht auf Vergessenwerden« eingeführt werden soll. Dabei geht es um die Frage, ob jeder Bürger selbst entscheiden kann, was im Internet über ihn gespeichert wird



(siehe Kasten). Am wichtigsten neben der politischen Regulierung des Datenverkehrs ist allerdings ein „gutes Verhalten“ der User im Umgang mit den eigenen Daten, so Johannes Buchmann, Professor für Informatik an der Technischen Universität Darmstadt. Darunter versteht er die Fähigkeit des oder der Einzelnen, nachzuvollziehen, was passiert, wenn wir Informationen im Internet öffentlich machen. Die Preisgabe unse-



rer Daten sollten wir bewusst gestalten, unseren eigenen Präferenzen entsprechend. Schule und Bildung kommt in diesem Zusammenhang eine besondere Bedeutung zu. Buchmann plädiert sogar dafür, „Privatheit“ an der Schule zu unterrichten und das, obwohl er den Eindruck gewonnen hat, dass die Jugendlichen in Sachen Datenschutz und Privatsphäre in den vergangenen Jahren schnell dazu gelernt haben. Zahlen der BITKOM-Studie „Kinder und Jugend 3.0“ belegen diese Einschätzung: 88% der Jugendlichen achten heute darauf, welche Informationen sie über sich ins Internet stellen. Dies ist allerdings hauptsächlich auf die aktive Einflussnahme der Eltern zurückzuführen: Vier von fünf Jugendlichen sagen, dass ihre Eltern sie bitten, nicht zu viel Privates im Internet zu posten.

Das Recht auf Vergessenwerden

Im Januar 2012 hat die Europäische Kommission eine umfassende Reform der aus dem Jahr 1995 stammenden EU-Datenschutzvorschriften vorgeschlagen. Damit soll unter anderem das Recht des Bürgers/der Bürgerin an seinen persönlichen Daten gegenüber großen Internetkonzernen gestärkt werden. Besonders intensiv diskutiert wird dabei Artikel 17 der EU-Datenschutzverordnung – das „Recht auf Vergessenwerden“. Dabei geht es um die Frage, ob jede/r Bürger/in selbst entscheiden kann, was im Internet über ihn/sie gespeichert wird. In dem ursprünglichen Gesetzentwurf wird das Recht der Europäer/innen gestärkt, Daten, die Unternehmen von ihnen gesammelt haben, löschen zu lassen: Adressen, Telefonnummern, Informationen darüber, was jemand in eine Suchmaschine eingege-

ben oder bei einem Onlinehändler gekauft hat, wie er kommuniziert oder wohin er reist. Dies soll auch für Unternehmen gelten, die ihren Sitz außerhalb der Europäischen Union haben, sich aber mit ihren Angeboten an EU-Bürger/innen wenden – was einen zentralen Geschäftsbereich der großen US-amerikanischen Internetriesen treffen würde. So ist die amerikanische IT-Industrie mittlerweile eine der größten Lobbyisten-Gruppen in Brüssel und macht ihre Arbeit gründlich: Mehr als 4.000 Änderungsanträge – so viele wie nie zuvor – wurden zu dem Gesetzentwurf eingereicht, der im März 2014 schließlich durch das Europäische Parlament beschlossen wurde, aber noch nicht in Kraft ist, da es dazu noch der Zustimmung des Europäischen Rates bedarf.

Identität im Internet

Das Internet und soziale Netzwerke ermöglichen es, in verschiedene Rollen zu schlüpfen. Bei Facebook ist Felix Brand einfach nur Felix Brand. In einem Netzwerk für Autofreaks „Schrauberoo7“. Bei einer Online-Partnerbörse „Herzensbrecher76“. Drei Namen für ein und dieselbe Person – und alle spiegeln unterschiedliche Seiten einer Persönlichkeit wider. „Wer bin ich eigentlich?“ - keine einfache Frage im Zeitalter der Digitalisierung.

Die Gesamtheit aller Spuren, die wir im Internet hinterlassen, bildet unsere „digitale Identität“: Dazu gehört die IP-Adresse unseres Computers oder unsere Kreditkartennummer genauso wie unser Facebook-Profil oder die Fotos aus dem letzten Urlaub, die wir im Internet hochgeladen haben, um sie unserer Familie zu zeigen. Diese „digitale Identität“ ist ein Teil der gesamten Identität, so der deutsche Internet-Soziologe Stephan Humer, und könne dabei hilfreich sein, sich selbst zu entdecken. Ständig ist man konfrontiert mit der Frage „Wer bin ich eigentlich?“

Auch im Alltag spielen wir verschiedene Rollen, die wir voneinander trennen: Wir sind Arbeitnehmer/in, Freund/in, Klassenkamerad/in. Neu ist, dass die Abgrenzung der einzelnen Persönlichkeiten in der Online-Welt zusehends verschwimmt. In sozialen Netzwerken kann jede/r sehen, was mir gefällt oder mit wem ich befreundet bin. Diese scheinbar unwichtigen Informationen reißen die Trennwände zwischen den verschiedenen Rollen ein.

Welche Auswirkungen hat dies auf unsere reale Identität? Wie behalten wir die Hoheit über unser Selbst? Welche Trends zeichnen sich ab? Mit diesen Fragen beschäftigen sich Psychologen/innen, Kommunikations-



wissenschaftler/innen, Medienwissenschaftler/innen und Internetsoziologen/innen. Die Veranstaltung „Netzkultur. Freunde des Internets“ griff diese Fragen auf und widmete sich in ihrer dritten Ausgabe unseren „digitalen Identitäten“. Alle Veranstaltungen wurden live gestreamt und können unter www.bpb.de/dialog/179228/videodoku-netzkultur-die-digitale-identitaet angesehen werden. Den eReader mit Artikeln, Statements und Interviews zum Thema „Identity sucks...“ von Konferenzteilnehmer/innen finden Sie unter folgendem Link auf Seite 137:

www.netzkultur.berlinerfestspiele.de/wp-content/uploads/2014/07/netzkultur-ereader-gesamt.pdf

Cybermobbing

Privates im Internet einzustellen, kann auch in einem anderen Zusammenhang kritisch gesehen werden. Cybermobbing ist zwar noch ein relativ junges Phänomen, betrifft Jugendliche jedoch zunehmend und stellt, auch an vielen Schulen, ein ernstzunehmendes Problem dar. Das, was früher auf dem Pausenhof oder in der Clique geschah, spielt sich heute (immer mehr) vor den Augen der Community im virtuellen Raum ab. Mobbing hat im Internet einen neuen Tatort gefunden und wird hier Cybermobbing genannt. Darunter versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer im Internet. Dies kann zum Beispiel durch das Einstellen und Verbreiten demütigender Kommentare oder „peinlicher“ Fotos und Videos von Mitschüler/innen auf Facebook, WhatsApp, YouTube oder über ein gefälschtes Profil geschehen.

Konnte man früher Beleidigungen entkommen – zum Beispiel in den privaten Räumen – sind diese nun einer breiten Öffentlichkeit zugänglich und deren weitere Verbreitung nicht zu kontrollieren – zeitlich unbegrenzt verfügbar. Hinzu kommt, dass die Cyber-Täter/innen – die sogenannten Cyber-Bullies – oftmals anonym oder in Verwendung einer falschen Identität handeln, so dass das Opfer nicht weiß, von wem die Angriffe stammen. Der Leidensdruck der Betroffenen ist dabei erheblich.

Sie fühlen sich verletzt, empfinden Verzweiflung oder Hilflosigkeit. Die Folgen können durchaus dramatisch sein – von selbstverletzendem Verhalten bis hin zum Suizid. Wie im Fall der zwölfjährigen Amanda Todd aus Kanada, die 2009 ihren nackten Oberkörper einem Fremden vor einer Webcam präsentierte.

Der Mann veröffentlichte den Film im Internet, der so auch an Amandas Schule gelangte. Amanda wurde daraufhin entsetzlich gemobbt. 2012 sah sie keinen anderen Ausweg mehr und nahm sich das Leben. Amandas Video fällt unter den Begriff „Sexting“, eine Wortkreation aus

Sex und dem englischen „texting“, so heißen erotische SMS und Selbstaufnahmen, die per Handy verschickt werden. Einer Studie zufolge, die an der Technischen Universität Ilmenau zum Thema Sexting durchgeführt wurde, sexten rund 20% der Jugendlichen zwischen 13 und 19 Jahren. Drei Prozent geben an, dass ihre Nach-



richten schon einmal ungewollt veröffentlicht wurden. Heute besteht die Gefahr, dass Intimitäten mit Hunderten oder gar Tausenden geteilt werden. Der deutschen JIM-Studie 2013 zufolge ist jeder Jugendliche aktuell mit durchschnittlich 290 „Freunden“ vernetzt. 87% der Jugendlichen schützen ihre eingestellten Daten zwar durch die sogenannte Privacy Option, sie sind damit „nur“ für die „Freunde“ in der Community einsehbar und somit in der Wahrnehmung der Jugendlichen ausreichend geschützt. Bei 290 „Freunden“ potenziert sich der Adressatenkreis allerdings in beträchtliche Höhe, so dass die Einschränkung auf die „Freunde“ die Jugendlichen in trügerischer Sicherheit wiegt. Jede Dummheit, jedes Ausprobieren bekommt so eine andere Wucht.

Es ist, als verschärften die digitalen Medien die Pubertät. In der Internetsoziologie ist unter anderem dieser erweiterte Freundschaftsbegriff Gegenstand kritischer Analysen. Diese weisen darauf hin, dass wir besser lernen müssen, zwischen dem großen Kreis an eigentlich Unbekannten, den Kollegen/innen bzw. Mitschülern/

innen, dem tatsächlichen Freundeskreis und den fünf guten Freunden/innen zu unterscheiden. Da Cybermobbing ein noch relativ junges Phänomen ist, gibt es im deutschen Raum kaum wissenschaftliche Studien, die Ausmaß, Ursachen und Folgen des Cybermobbings genauer untersuchen. Nach einer jüngeren Umfrage des Bündnisses gegen Cybermobbing – eines Netzwerks aus Eltern, Pädagogen/innen, Juristen/innen und Mediziner/innen – haben mehr als die

Hälfte der Lehrer/innen schon Fälle von Cybermobbing miterlebt. Jede/r sechste Schüler/in wurde bereits einmal Opfer. In 15% der Fälle wurden dabei Fotos oder Filme „mit peinlichem oder unangenehmem Inhalt“ veröffentlicht. Und noch eine Zahl: Laut JIM-Studie 2013 sehen 25 % der Jugendlichen im Cybermobbing eine der größten Gefahren des Internets!

Cybermobbing: Was kann Schule tun?

Klicksafe.de, eine EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, die die Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit dem Internet fördern will, hat zum Thema Cybermobbing umfangreiche Materialien erarbeitet – auch für den Unterricht. In ihrem Modul „Was tun bei Cybermobbing?“ finden sich u.a. auch hilfreiche Hinweise, wie Schule Cybermobbing vorbeugen kann:

Wissen schaffen:

Zunächst einmal sollte Cybermobbing allen Lehrern/innen, Schülern/innen und auch Eltern ein Begriff sein. Die Schüler/innen sollten um ihre Verantwortung im Internet wissen und auch über mögliche Sanktionen bei Missbrauch aufgeklärt sein. Alle Beteiligten sollten sich der Unterstützung der Schule im Fall von Cybermobbing bewusst sein.

Positive Nutzung der neuen Medien fördern:

Neue Medien sollten gezielt im Unterricht eingesetzt werden, um Themen wie Datenschutz, Internetsicherheit und einen respektvollen Umgang zu diskutieren.

Verhaltenskodex und Kultur des respektvollen Umgangs:

Ein Verhaltenskodex, der die Nutzung von Smartphones und Handys in der Schule verbietet und Cybermobbing ausschließt, sollte von Schulleitung, Lehrern/innen, Schülern/innen und Eltern erarbeitet und unterschrieben werden. Anti-Mobbing-Beauftragte/r und Streitschlichterkonzept: Es sollte eine/n Mobbing-Beauftragte/n an der Schule geben, die/der sich auch mit Cybermobbing auskennt.

Integration des Themas in den Unterricht:

Cybermobbing als Thema im Unterricht lenkt Aufmerksamkeit auf das Problem und gibt ihm ein Forum!

Hilfe von außen suchen:

Bei der Bewusstseinsbildung über einen verantwortungsvollen Umgang mit Internet und Smartphone können externe Experten/innen helfen – z.B. Präventionsbeamte/innen der Polizei, Psychologen/innen, Sozialarbeiter/innen...

Weiterbildung für Lehrende:

Damit Lehrer/innen sich in Konfliktsituationen sensibel und kompetent verhalten können, Spannungen frühzeitig erkennen und entsprechend handeln können, bedarf es bestimmter Konfliktlösetechniken, die in Weiterbildungen erlernt werden können.

Generation Porno?

Generation Porno – ein Schlagwort, das seit Jahren durch die deutschen Medien geistert. Allerorten wird in diesem Zusammenhang von einer Jugend berichtet, die schon früh und grenzenlos Sex hat – ganz im Stil der via Internet so leicht zu konsumierenden Pornos. Stimmt dieses Bild überhaupt?

Antworten geben sowohl deutsche als auch internationale Studien, die eher darauf hindeuten, dass das skizzierte Bild in die Irre führt. Das Alter beim ersten Geschlechtsverkehr ist seit den 70er Jahren fast gleich geblieben – zwischen 16 und 17 Jahren – und mehr Sex haben die Jugendlichen auch nicht. Vielmehr suchen die Jugendlichen Sexualität in festen Beziehungen, darin unterscheiden sie sich gar nicht so sehr von Erwachsenen oder früheren Generationen, wie Dr. Silja Matthiesen vom „Institut für Sexualforschung und Forensische Psychiatrie“ am Universitätsklinikum in Hamburg in einer Studie zum Thema Jugendsexualität und Internet herausgefunden hat. Orientierung für ihre eigene Sexualität sind nicht pornografische Bilder, Maßstäbe oder Skripte, sondern ein romantisches Liebesideal.

Richtig ist allerdings, dass es nie leichter war als heute, an pornografisches Material heranzukommen. Es reicht eine schnelle Internetverbindung, um vermeintlich anonym (Anonymity), kostengünstig (Affordability) und ohne große Hürden (Accessibility) Pornografie zu beziehen. Diese „Triple-A“ genannten Merkmale haben wesentlich zur Verbreitung von pornografischem Material in allen erdenklichen Variationen beigetragen. „Was the internet made for porn?“ – spitzen es gar Kulturkritiker zu. Auch für zahlreiche Jugendliche gehört der Konsum von Internetpornografie heutzutage zur Lebens-

welt dazu. Die Debatte zum Thema Jugendsexualität und Internet sollte jedoch nicht allein auf diesen Aspekt fokussieren. Allzu oft wird außer Acht gelassen, dass das Internet jenseits von Pornografie Räume für sexuelle Erfahrung bereitstellt. In Chats oder sozialen Netzwerken machen Jugendliche heute ihre ersten Erfahrungen mit dem Flirten, sie positionieren sich auf dem Partnermarkt, testen ihre eigene Attraktivität. Scheinbar Anonym und schamfrei können sie in Foren Fragen stellen, ohne Gefahr zu laufen, dass das Gegenüber unangenehm reagiert. Natürlich hat es nicht nur Vorteile, wenn sich

diese Auseinandersetzung allein auf das Internet beschränkt. Die Frage jedoch, was förderlich und was schädlich ist, sei im Zusammenhang von Jugendsexualität und Internet falsch gestellt, führt Dr. Silja Matthiesen an. Es gehe vielmehr darum, negative Wirkungen frühzeitig zu erken-

nen und positive Wirkungen zu verstärken. Hierzu steckt die Forschung allerdings noch in den Kinderschuhen.

Deutlich fortgeschritten sind die wissenschaftlichen Erkenntnisse zum Thema Internetpornografie und Jugendliche. Studien haben ergeben, dass der erste Kontakt von Jugendlichen mit Internetpornografie zumeist über Werbefenster auf anderen Internetseiten erfolgt, die sie dann anklicken. Aber auch über Suchmaschinen erhalten sie direkten Zugang zu den weltweit offerierten Sex- und Porno-Seiten (wenn nicht entsprechende Filtersysteme installiert sind). Altersverifikationssysteme, mit denen verschiedene Pornokanäle arbeiten, lassen sich leicht umgehen. Ein Klick reicht aus „Ja, ich bin 18 Jahre alt“ und schon sind Pornoclips frei verfügbar. Internetpornografie ist somit längst kein Tabu mehr unter Jugendlichen – vor allem den



männlichen Jugendlichen. Im Gegenteil „Pornos sind normal und Bestandteil des alltäglichen Medienkonsums“ – zu diesem Ergebnis kommt die Studie „Porno im Web 2.0“. 60-80% der Jugendlichen ab 13 Jahren haben bereits pornografisches Material gesehen, wobei Jungen generell sehr viel häufiger Pornografie konsumieren als Mädchen. Über 70 % der männlichen Jugendlichen sehen regelmäßig entsprechende Clips, Filme und auch Bilder im Internet. Diese ersetzen die früher gängigen Masturbationsvorlagen (Hefte, Videos) heute nahezu vollständig. So verstanden gehört Pornokonsum wie Masturbation zur Identitätssuche in der Pubertät dazu. Wie Studien belegen, bewerten Jungen pornografische und erotische Darstellungen entsprechend: Für sie sind Pornos eher erregend, Mädchen hingegen zeigen sich häufiger abgeneigt.

Vorbehaltlich der Tatsache, dass es noch keine aussagekräftigen Studien über alle Aspekte der Wirkung von Internetpornografie auf Jugendliche gibt, sehen Experten/innen die Problematik von (Online-) Pornografie v.a. darin, dass Jugendliche sexuelle Normvorstellungen daraus ableiten könnten, die wenig mit der Realität zu tun haben (Körperbild, sexuelle Verhaltensweisen, Rollenbilder). Neben dem daraus erwachsenden generellen Erwartungsdruck kann der Konsum von Pornografie auch ganz unmittelbar Einfluss auf das eigene Sexualverhalten haben: Gehört das dazu? Muss ich das auch machen? Unabhängig davon, wie wir (Internet-) Pornografie bewerten: Für nicht wenige Jugendliche



gehört sie zur sexuellen Entwicklung dazu. Nicht mit den Jugendlichen darüber zu sprechen, hieße, sie mit ihren Fragen allein zu lassen (zum Beispiel: Was ist normal? Lassen sich Liebe und Sexualität trennen? usw.). Über Internetpornografie sollte also unbedingt geredet werden – auch in der Schule. Was es dafür an erster Stelle bedarf, ist eine Enttabuisierung des Themas an der Schule. Handlungsspielräume müssen geschaffen bzw. intensiver genutzt werden und Lehrer/innen bei der Bewältigung einer solch komplexen Aufgabe unterstützt werden – fordert Petra Grimm von der Hochschule der Medien in Stuttgart, Verantwortlich für die Studie „Porno im Web 2.0“. Hierzu bedarf es u.a. auch fundierter Unterrichtsmaterialien.

Eine der wenigen verfügbaren Materialien zum Thema hat Klicksafe.de erarbeitet – Titel: „Let´s Talk about Porno“.
www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/pornografienutzung

Link- und Literaturtipps

Zur Vertiefung

- ▶ Zum Thema Cybermobbing lohnt ein Blick auf die Seiten des „Bündnis gegen Cybermobbing“. Hier finden Sie hilfreiche Informationen und Links zu Fragen wie: Wie kann man sich und andere vor Cybermobbing schützen? Was lässt sich unternehmen, wenn man Opfer einer Mobbing-Attacke im Netz wurde? An wen kann ich mich wenden? Das Angebot wendet sich an Eltern, Lehrer/innen und Schüler/innen.
www.buendnis-gegen-cybermobbing.de
- ▶ Handysektor.de ist ein Angebot der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs). Es klärt auf und fasst die wichtigsten Informationen zu Themen wie Datenschutz und Recht, Porno und Gewalt oder Mobbing und Mut zusammen. Handysektor richtet sich in erster Linie an Jugendliche, in der „Pädagogenecke“ finden sich aber auch Praxistipps und Unterrichtseinheiten zum mobilen Mediengebrauch. www.handysektor.de
- ▶ Der „Safer Internet Day“ findet nun schon seit fünf Jahren an jedem zweiten Tag der zweiten Woche des zweiten Monats statt. Unter dem Motto „Gemeinsam für ein besseres Internet“ bündelt die Initiative der Europäischen Union weltweit Veranstaltungen und Aktionen rund um das Thema „Sicherheit im Netz“. Der nächste „Safer Internet Day“ findet am 10. Februar 2015 statt, mitmachen kann jeder.
www.saferinternetday.org

- ▶ „SCHAU HIN! Was dein Kind mit Medien macht.“ ist ein Medienratgeber im großen Stil. Er informiert Eltern und Erziehende über aktuelle Entwicklungen in der Medienwelt, bietet Orientierung und gibt konkrete alltags-taugliche Tipps, wie man den Medienkonsum von Kindern kompetent begleiten kann. SCHAU HIN! ist eine gemeinsame Aktion von BMFSFJ, ARD und ZDF, Vodafone und TV Spielfilm.
www.schau-hin.info

Material für den Unterricht

- ▶ Klicksafe.de ist eine Initiative der EU Kommission, die die kompetente und kritische Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche fördern will. Hierfür stellt klicksafe.de Informationen und Wissen auf ihrer umfangreichen Webseite, in Lehrer-Materialien, Broschüren und Flyern bereit, u.a. zu den Themen Datenschutz und Persönlichkeitsrechte, Cybermobbing, Internetpornografie. www.klicksafe.de
- ▶ smiley e.V. kommt zu Ihnen an die Schule! Ziel des Vereins ist es, die Medienkompetenz von Schüler/innen, Eltern und Lehrer/innen zu stärken. In diesem Rahmen bietet smiley e.V. verschiedene Angebote: Lehrerfortbildungen, Workshops für Klassen und Elternabende zu den Themen „Zurechtfinden in der Welt von sozialen Netzwerken, Smartphones und Onlinespielen“ oder auch dem Web 2.0 – denn wir sind das Internet!
www.smiley-ev.de

Arbeitsblatt 1

[zur Filmvorbereitung]

Aufgabe 1: Digitale Spuren

Wie wir uns informieren, wie wir kommunizieren, wie wir leben – all das hat sich in den vergangenen zwei Jahrzehnten rapide verändert: Computer, Internet und Smartphone sind aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken. Neben den vielen praktischen Vorteilen dieser Errungenschaften eröffnen sich mit ihrer Nutzung aber auch neue Problemfelder. In den Medien hat besonders die „NSA-Affäre“ große Aufmerksamkeit erlangt: Seither ist klar, dass nahezu alle unsere Bewegungen im Internet durch die von uns dafür verwendeten Programme und Anwendungen aufgezeichnet werden. So hinterlassen wir, mit fast jedem Klick, digitale Daten-spuren, die zu komplexen Nutzerprofilen zusammengesetzt werden können. Je vernetzter und umfassender die gesammelten Daten, umso detaillierter die Profile: Welche Spuren hinterlassen Sie im Internet? Wie sieht Ihr (gemeinsames) Nutzerprofil aus?

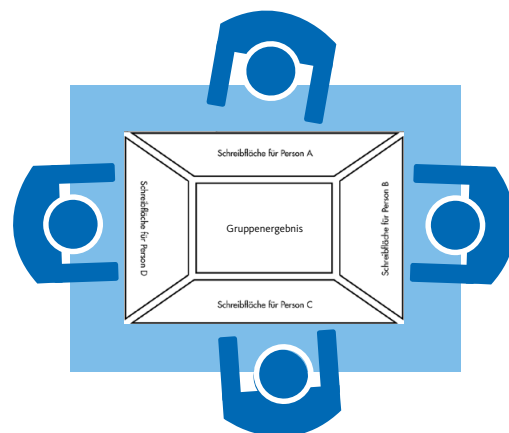
- ▶ Tragen Sie, jeder/jede für sich, in ein Placemat-Feld (siehe Kasten und Seite 18) ein, welche Informationen/Daten Sie wo über Geräte, die mit dem Internet verbunden sind, von sich preisgeben.

Tip: Diese Fragen könnten Ihnen dabei behilflich sein: Wofür nutzen Sie das Internet/Smartphone/andere Geräte? Welche Anwendungen (WhatsApp, facebook, Instagram ...) nutzen Sie? Wofür und wie nutzen Sie diese Anwendungen? Welche Daten werden hier konkret von Ihnen abgefragt, welche Informationen veröffentlichen Sie freiwillig im Internet? Welche Daten können z.B. über Sensoren im Smartphone über Sie in Erfahrung gebracht werden? usw.

- ▶ Stellen Sie Ihre Ergebnisse der Reihe nach in Ihrer Gruppe vor und besprechen Sie mögliche Rückfragen: Ermitteln Sie daraufhin das Gruppenergebnis: Welche Spuren hinterlassen Sie im Internet? Wie sieht Ihr (gemeinsames) Nutzerprofil aus?
- ▶ Diskutieren Sie Ihre Ergebnisse abschließend in der Klasse. Mögliche Leitfragen könnten sein: Gibt es ähnliche Nutzungsmuster, wo gibt es Unterschiede? Überraschen Sie die Ergebnisse? Wie bewerten Sie diese?

So funktioniert ein Placemat

Ein Placemat ist ein größeres Papier, das in der Mitte eines Tisches platziert wird. Es besteht aus vier seitlichen Feldern und einem Feld in der Mitte. An jeder der vier Seiten sitzt ein/e Schüler/in – also einer von Ihnen. In einem ersten Schritt arbeiten Sie alle jede/r für sich an ihrer Seite des Placemat. In einem zweiten Schritt diskutieren Sie die die Ergebnisse und tragen diese in der Mitte des Placemat zusammen.



Welche Informationen geben wir im Internet und über Geräte, die mit dem Internet verbunden sind von uns preis?

Gruppenergebnis:

Schreibfläche für **Person A**

Schreibfläche für **Person B**

Schreibfläche für **Person C**

Schreibfläche für **Person D**

Arbeitsblatt 2

Aufgabe 2: Daten sind die Währung des 21. Jahrhunderts

Unglaubliche 19 Milliarden Dollar hat Facebook sich die Übernahme von WhatsApp kosten lassen. 19 Milliarden Dollar für ein mittleres Unternehmen mit überschaubarem Umsatz, das nur wenig oder gar kein Geld verdient und im Februar 2014 55 Mitarbeiter/innen anstellt. Ein gutes Geschäft sieht auf den ersten Blick anders aus. Die Rechnung lässt sich aber auch anders aufmachen: Teilt man die 19 Milliarden Dollar durch die 400-500 Millionen WhatsApp Nutzer/innen, so waren Facebook die Daten pro Nutzer/in 40-50 Dollar wert. Es drängt sich die Frage auf, was so wertvoll an unseren Daten ist. Kein Geheimnis ist, dass Facebook, Google und Co. selber Milliarden mit personalisierter Werbung verdienen. Kritiker/innen warnen jedoch davor, dass die gesammelten Daten nicht allein für Marketingzwecke verwendet werden könnten. Doch wer könnte sonst noch an unseren Daten interessiert sein? Auch wenn in Diskussionen um Datenschutz immer wieder der Satz „Ich habe doch nichts zu verbergen“ auftaucht, gibt es viele, die nicht wollen, dass ihre persönlichen Daten irgendwo gespeichert, zusammengeführt und an Dritte verkauft werden.

Ein echter Interessenskonflikt: Auf der einen Seite die Datenhungrigen, die emsig Daten zusammentragen, und auf der anderen wir – die User –, die ihre Daten geschützt sehen wollen. Um solch unterschiedliche Ansichten zu verstehen, kann es hilfreich sein, in beide Rollen zu schlüpfen und aus ihrer Perspektive zu argumentieren:

- ▶ Bilden Sie per Zufallsprinzip Gruppen, und sammeln Sie in Sprech- oder Gedankenblasen Meinungen und Motive für je eine der Positionen: 1) Warum wollen wir – die User – unsere Daten geschützt sehen? oder 2) Warum sammeln wir – die Datenhungrigen – so viele Daten? (Weiter gedacht: Wer hat, neben den Werbefirmen, noch Interesse an unseren Daten?) Bestimmen Sie abschließend eine/n Gruppensprecher/in, der/die ihre/seine Position vor der Klasse darlegt.
- ▶ Nun sind zunächst die Gruppensprecher/innen gefragt, die jeweilige Position zu vertreten (ca. 3. min).
Diskutieren Sie danach im Plenum: Welche Konsequenzen würden Sie als User daraus ziehen? Sollte der Umgang mit Daten reglementiert werden? Wenn ja, wie? (ca. 15-20 min.)
- ▶ Zum Abschluss: Welche Ansätze fanden Sie überzeugend, welche nicht? Halten Sie ihre Aussagen oder Forderungen schriftlich auf den dafür vorgesehenen Karten fest (eine Karte = eine Aussage/Forderung).

Tipp: Ihre Datenprofile aus der vorangegangenen Aufgabe könnten Ihnen bei der Ausarbeitung beider Positionen behilflich sein. Analysieren Sie diese hinsichtlich folgender Fragen: Um welche Art von Daten handelt es sich? Welche Informationen können Dritte aus diesen Daten herausfiltern?

Tipp: Sie wollen mehr über das große Thema „Datenverkehr“ wissen? www.handysector.de und www.datenparty.de sind Internetseiten, die sich speziell an Jugendliche richten. Hier finden Sie wichtige Informationen u.a. zu den Themen Internetnutzung, Datenschutz und Smartphone. Die dort eingestellten Informationen könnten Ihnen dabei behilflich sein, Ihre Sprech- und Gedankenblasen zu ergänzen.

Arbeitsblatt 3

[zur Filmnachbereitung]

Aufgabe 3: Cybermobbing

Cybermobbing (siehe Definition) ist ein noch relativ junges Phänomen und bedarf der Aufklärung und Prävention. Einer deutschen Jugend-Studie zufolge kennen rund ein Drittel der 14-19 Jährigen Fälle, in denen jemand per Handy oder Internet schon einmal „fertig gemacht“ wurde. Besonders unangenehm wird das Ganze, wenn vermeintlich Intimes – erotische SMS oder Selbstaufnahmen (Sexting: eine Wortkreation aus Sex und „texting“) – ungewollt veröffentlicht werden. Deren weitere Verbreitung ist oft nicht mehr zu kontrollieren. Die Folgen für die Betroffenen können dramatisch sein – wie auch für Ben im Film DISCONNECT.

- ▶ In Medien finden sich immer wieder Berichte über Fälle von Cybermobbing. Denkbar wäre auch, über Bens Fall in einer Zeitung zu lesen. Möglicher Titel:
 „Mobbing im Internet: Selbstmordversuch nach digitaler Verbreitung von Nacktfoto“
 Bilden Sie Gruppen von nicht mehr als vier bis fünf Schüler/innen und lesen Sie gemeinsam den fiktiven Artikel „Mobbing im Internet: Selbstmordversuch nach digitaler Verbreitung von Nacktfoto“ durch (siehe Seite 21).
- ▶ Diskutieren Sie danach in der Gruppe folgende Fragen.
 - Wie konnte es zu diesem Fall von Cybermobbing kommen?
 - Wie hätte dieser Vorfall verhindert werden können?
 - Wer hätte was machen können, nachdem der Fall bekannt wurde? (Eltern, Mitschüler/innen, Lehrer/innen, Ben)
 - Was sagen Recht und Gesetz zum Cybermobbing? (Informieren Sie sich hierzu über das Angebot des Bündnis gegen Cybermobbing. www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/index.php?id=29)
- ▶ Folgende Fragen drängen sich in diesem Zusammenhang unmittelbar auf: Was kann an der Schule zum Beispiel von Schulleitung, Lehrer/innen, Schüler/innen oder Eltern unternommen werden, um Cybermobbing vorzubeugen? Welche Maßnahmen/Regeln bedürfte es?
 Entwickeln Sie gemeinsam ein Präventionsprogramm, in dem Sie die wichtigsten Maßnahmen/Regeln festhalten.

Was ist Cybermobbing?

Darunter versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer im Internet. Dies kann zum Beispiel durch das Einstellen und Verbreiten demütigender Kommentare oder „peinlicher“ Fotos und Videos von Mitschüler/innen auf facebook, WhatsApp, YouTube oder über ein gefälschtes Profil geschehen. Der Leidensdruck der Betroffenen ist dabei erheblich. Sie fühlen sich verletzt, empfinden Verzweiflung oder Hilflosigkeit. Die Folgen können durchaus dramatisch sein – von selbstverletzendem Verhalten bis hin zum Suizid.

Mehr Informationen zum Thema finden Sie hier: www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing

MOBBING IM INTERNET: SELBSTMORDVERSUCH NACH DIGITALER VERBREITUNG VON NACKTFOTO

Digitale Medien beeinflussen die unterschiedlichsten Lebensbereiche. Auch die Pubertät von Jugendlichen ist davon nicht ausgenommen. Junge Erwachsene suchen im Internet nach Freunden und Anerkennung. Intimitäten werden mit Hunderten oder gar Tausenden geteilt. Jede Dummheit und jedes Ausprobieren bekommt dabei eine andere Wucht. Welche Konsequenzen dies haben kann zeigt das Schicksal von Ben Boyd und Jason Dixon.

Das Ganze hatte zunächst harmlos begonnen. Via facebook erhielt Ben vor einigen Wochen eine Nachricht von einem Mädchen. Ben sei ein typischer Einzelgänger, so seine Mitschüler/innen. Dass er sich auf einen zunehmend vertraulichen Austausch mit dem Mädchen eingelassen hat, verwundert nach Auskunft der ermittelnden Psychologen nicht: „Jeder Jugendliche sehnt sich in seinem Alter nach Aufmerksamkeit und Zuneigung. „Jessica“ und Ben konnten im Chat die gleichen Interessen und Sorgen teilen.“ Was Ben zu diesem Zeitpunkt jedoch nicht wusste: Das Mädchen „Jessica“ gibt es gar nicht.

Der gleichaltrige Jason Dixon hatte das fiktive Profil angelegt, um mit Ben in Kontakt zu treten. Ben wird Opfer von Cybermobbing und teilt somit das Schicksal von jeder/m sechsten Schüler/in. In 15% der Fälle wurden dabei Fotos oder Filme mit „peinlichem oder unangenehmem Inhalt“ veröffentlicht. Auch die Geschichte von Ben Boyd und Jason Dixon gewann an Brisanz, nachdem ein Foto in die sozialen Netzwerke geraten war: Jason schickte Ben ein Nacktfoto im Namen von „Jessica“ und animierte ihn dazu, ebenfalls ein Nacktfoto von sich aufzunehmen. Ungebremst und unkontrollier-



bar verbreitete sich das Foto, nachdem „Jessica“ es veröffentlicht hatte. Die ganze Schule wußte nach kurzer Zeit Bescheid.

Die Blicke der anderen Schüler/innen, das Getuschel, die Kommentare im Internet müssen für Ben nicht mehr zu ertragen gewesen sein, stellen seine Lehrer/innen betroffen fest. Von den Ereignissen überrannt hat Ben für sich keinen anderen Ausweg gesehen, als den Versuch sich das Leben zu nehmen.

Nach Auskunft der Familie ist Ben inzwischen auf dem Weg der Besserung. Die Eltern der beiden Jugendlichen und Jason stehen in Kontakt. Jasons Vater Mike Dixon zeigte sich tief betroffen über das Geschehene. Er versucht zu erklären, dass nach dem Tod seiner Ehefrau, der Mutter von Jason, ihr Alltag irgendwie aus den Fugen geraten sei. Er will sich in Zukunft mehr Zeit nehmen für seinen Sohn, Jason habe das so alles nicht gewollt.

Arbeitsblatt 4

[zur Filmnachbereitung]

Aufgabe 4: Vernetzte Welten, vernetzte Bilder?

Der Film DISCONNECT erzählt von unterschiedlichen Schicksalen aus der Welt der digitalen Kommunikation. Als Betrachter wechseln wir dabei immer wieder zwischen den verschiedenen Handlungsebenen, die in Sequenzen aneinander geschnitten werden. Diese Form der Montage wird Parallelmontage genannt. Je nach Erzählung oder ästhetischer Absicht kann sie verschiedene Funktionen erfüllen (siehe Kasten).

**Montage**

- Im mechanischen Sinne bezeichnet die Montage das Aneinanderreihen von aufgenommenen Bild- und Tonsegmenten. Man spricht hier auch von Filmschnitt.
- Durch die Auswahl, Strukturierung und Zusammenstellung des Bild- und Tonmaterials wird ein filmischer Ablauf hergestellt.
- Die Parallelmontage ist eine Montageform, bei der Sequenzen abwechselnd aneinander geschnitten werden.

Funktionen der Parallelmontage im Film

- Gleichzeitigkeit: zum Erzählen von zwei oder mehr gleichzeitig ablaufenden Handlungssträngen.
- Zusammenführung von Handlungen: zwei zunächst örtlich getrennte Handlungen werden an einem Ort zusammengeführt.
- Spannungssteigerung: zum Beispiel bei Verfolgungsjagden (Fliehende und Verfolgende werden abwechselnd gezeigt).
- Vergleichende Montage: zur Herstellung eines Vergleichs (Gegensatz oder Gleichheit) zwischen zwei oder mehr Handlungssträngen.
- Als stilistisches Mittel: das Aufeinanderfolgen zweier Handlungen kann eine neue Bedeutung erzeugen.

Eine Sequenz

- Ist eine Handlungseinheit, die aus mehreren Einstellungen besteht.
- Stellt in der Regel eine Einheit aus Ort, Zeit und handelnden Personen dar.

Welche Funktion hat die Parallelmontage in DISCONNECT? Warum wurde diese Montagetechnik gewählt? Beantworten Sie dazu in Gruppen die nachstehenden Fragen. Notieren Sie sich Ihre Antworten in Stichpunkten.

1. Welche Handlungsebenen gibt es? Welche Personen tauchen auf? An welchen Orten?

.....

.....

.....

.....

2. Wie werden die Handlungsstränge miteinander verbunden? Welche Handlungsebenen kreuzen sich?

.....

.....

.....

.....

3. Warum werden die einzelnen Handlungsstränge abwechselnd gezeigt? Welche Funktionen hat die Parallelmontage in DISCONNECT (siehe Kasten)?

.....

.....

.....

.....

4. Welche Bedeutungen und Interpretationsmöglichkeiten ergeben sich für die Thematik von DISCONNECT aus dem filmischen Gestaltungsmittel der Parallelmontage?

.....

.....

.....

.....

Tragen Sie nun Ihre Ergebnisse im Plenum zusammen. Überlegen Sie dann gemeinsam, welcher Bezug zwischen der filmischen Gestaltung (Parallelmontage), der Handlung und dem Titel des Films besteht:

- ▶ Was bedeutet das Wort „disconnect“? Welche deutschen Wörter fallen Ihnen dazu ein? Welche Synonyme und Gegensatzpaare finden Sie?
- ▶ Welche Zusammenhänge bestehen zwischen diesen Wörtern und dem Aufbau des Films?
- ▶ Welche Bedeutung hat der Filmtitel in Bezug auf die Montage des Films?
- ▶ Welche Bedeutung hat der Filmtitel in Bezug auf die einzelnen Geschichten und Schicksale?

Hinweise für Lehrer/innen

Zu Arbeitsblatt 1: Digitale Spuren

Filmvorbereitung

Zur Konzeption des Arbeitsblatts:

Die Aufgabe möchte das Bewusstsein der Schüler/innen für die Datenspuren schärfen, die sie im Internet oder mit internetkompatiblen Geräten hinterlassen. In einem gemeinsamen Prozess sollen die Schüler/innen die Daten/Informationen, die sie bewusst oder unbewusst von sich preisgeben zusammentragen, Unterschiede und Gemeinsamkeiten in den Nutzerprofilen herausarbeiten und abschließend ihr Nutzerverhalten bewerten.

Sinnvoll erweitert werden könnte diese Aufgabe um eine Diskussion zum Thema „Digitale versus reale Identität“. Optionale Fragen in Anschluss an die letzte Aufgabe wären hier: Was haben diese Benutzerprofile mit unserer Identität im Ganzen zu tun? Gibt es Unterschiede/Gemeinsamkeiten zwischen meiner digitalen und realen Identität? Welche Auswirkungen hat meine digitale auf meine reale Identität (und umgekehrt)? usw.

Methodisch didaktische Anmerkungen:

Die vorgeschlagene Placemat-Aktivität richtet sich an Gruppen von bis zu vier Personen. Eine Beschreibung der Methode findet sich auf dem Aufgabenblatt, so dass die Schüler/innen die Aufgabe selbstständig angehen können. Es empfiehlt sich, das als Kopiervorlage beigefügte Blanko-Placemat-Feld (Seite 18) im Format A3 für alle Gruppen bereitzustellen.

Zu Arbeitsblatt 2: Daten sind die Währung des 21. Jahrhunderts

Filmvorbereitung

Zur Konzeption des Arbeitsblatts:

Die Aufgabe zielt auf die eigenständige Erarbeitung zweier gegensätzlicher Positionen: Zum einen die der User, die ihre Daten geschützt sehen wollen und zum anderen die der Datenhungrigen, die ohne Unterlass Daten sammeln und diese auch an Dritte weiterverkaufen. Von Bedeutung ist hier, dass die Schüler/innen sich in eine Ansicht einfühlen und entsprechend Meinungen und Motive zusammentragen sollen. Am Schluss steht die wichtige Frage nach den Konsequenzen, die sich für den Einzelnen bzw. die User ergeben sowie nach Möglichkeiten von Datenschutzansätzen.

Methodisch didaktische Anmerkungen:

Bei dieser Aufgabe sollen die Schüler/innen sich zunächst auf ihre eigenen Kenntnisse verlassen. Unterstützung für ihren Arbeitsauftrag finden sie dann in den Tipp-Boxen zur Aufgabe: Für die Ausarbeitung beider Positionen können die Ergebnisse aus Aufgabe 1 – die Nutzerprofile – hilfreich sein. Es empfiehlt sich, diese Aufgabe zuvor zu bearbeiten. Damit die Schüler/innen die Informationen auf den Seiten von

www.handysector.de und www.datenparty.de (siehe Tipp Box) einsehen können, ist außerdem ein Internetzugang erforderlich. Für die Bearbeitung der Aufgabe werden Metaplanwände und -karten in Form von Sprechblasen benötigt, die an den Wänden – je eine für die jeweilige Position – befestigt werden sollen. Alternativ können die Schüler/innen auch selbst Sprechblasen auf ein Poster zeichnen, das Sie zuvor an die Schülergruppen verteilt haben. Für die letzte Teilaufgabe werden weitere Blanks-Metaplankarten benötigt, auf denen die Schüler/innen zentrale Aussagen und Forderungen aus der vorangegangenen Diskussion notieren. Diese sollen das Bild – auf den Metaplanwänden oder Postern – abschließend sinnvoll ergänzen. Welche Forderung oder Aussage betrifft welche Position?

Die Phase der Gruppenfindung sollte durch Sie unterstützt werden, genauso wie der Austausch der Positionen und die anschließende Diskussion.

Zu Arbeitsblatt 3: Cybermobbing Filmnachbereitung

Zur Konzeption des Arbeitsblatts:

Die Aufgabe greift die Episode zum Thema Cybermobbing im Film DISCONNECT auf. Diese Episode lässt die Zuschauer/innen im Unklaren über den Ausgang – wie geht es weiter mit Ben? Im Anschluss an das offene Filmende zeigt diese Aufgabe den Schüler/innen Handlungsoptionen im Kontext von Cybermobbing auf. Zunächst sind diese dazu aufgefordert, den gesehenen Fall zu analysieren. Im Fokus stehen dabei die Fragen, wie es dazu kommen konnte und wie dieser Vorfall hätte verhindert werden können. In der letzten Teilaufgabe sollen die Schüler/innen konkrete Maßnahmen und/oder Regeln entwickeln und benennen hinsichtlich der Frage, was Schule unternehmen kann, um Cybermobbing vorzubeugen.

Methodisch didaktische Anmerkungen:

Bei der Analyse der Cybermobbing-Episode müssen die Schüler/innen sich nicht allein auf ihr Erinnerungsvermögen stützen. In einem fiktiven Zeitungsartikel wird der Fall ergänzend beschrieben. Komprimiert finden sich hier wichtige Hinweise für die Analyse – vor allem: wer waren Ben und Jason eigentlich? Die Analyse sollte in Gruppen von nicht mehr als fünf Schüler/innen erfolgen. Unterstützung benötigen Ihre Schüler/innen unter Umständen bei der Entwicklung des Präventionsprogramms – vor allem bei der aussagekräftigen Formulierung einzelner Maßnahmen und/oder Regeln, die Cybermobbing vorbeugen sollen. Wichtige Hinweise dazu, was Schule im Fall von Cybermobbing tun kann, finden Sie im Sachtext (siehe Box: Cybermobbing: Was kann Schule tun?, Seite 13).

Zu Arbeitsblatt 4: Vernetzte Welten, vernetzte Bilder? Filmnachbereitung

Konzeption der Aufgabe:

Ausgehend von der Auseinandersetzung mit den einzelnen Handlungsebenen und Geschichten soll in dieser Aufgabe der Zusammenhang zwischen Thematik, Narration und Filmästhetik behandelt und der Aufbau des Films besprochen werden. Auf allen drei Ebenen stehen hierbei der immer wiederkehrende Gegensatz zwischen Verbindung und Trennung im Mittelpunkt. Im ersten Teil der Aufgabe soll zunächst über die Handlungsebenen (Personen, Handlungsorte, Inhalt, etc.) gesprochen und deren Gemeinsamkeiten, Unterschiede und Verbindungen benannt werden. Mithilfe der Informationen im Kasten sollen die Schüler/innen anschließend narrative und filmästhetische Elemente aufeinander beziehen: Die Wirkungen der Parallelmontage können hier ebenso diskutiert werden wie die Vernetzung der Handlungsebenen über Großaufnahmen von Bildschirmen, Smartphones, Tablets und PCs oder die Kamerabewegung. Im zweiten Teil der Aufgabe wird dann der Bezug zur Thematik des Films hergestellt. Die zu Beginn erarbeiteten Fragen dienen als Grundlage für diese Aufgabe. Es soll dabei ersichtlich werden, inwiefern die Parallelmontage mit ihrer zusammenführenden wie kontrastiven Wirkung das Paradox des Digitalen und die Entwicklung der eigentlich alleinstehenden und nur stellenweise verknüpften Geschichten widerspiegelt und untermauert.

Methodisch didaktische Anmerkungen:

Diese Aufgabe wurde in zwei Schritten konzipiert, die sich je nach Klassenzusammensetzung und der zur Verfügung stehenden Arbeitszeit didaktisch ausgestalten lässt. In einer Gruppenarbeitsphase sollen die Schüler/innen zunächst die gestellten Fragen bearbeiten. Der Informationskasten zur Parallelmontage liefert wichtige Hinweise und kann die Diskussion bereichern. Ihre Ideen notieren die Lernenden dabei in Stichpunkten, um diese anschließend im Plenum präsentieren und einbringen zu können. Für den zweiten Aufgabenteil ist eine gemeinsame Reflexionsrunde vorgesehen. Zuvor Erarbeitetes soll mit den abschließenden Fragen erweitert und als gemeinsames Fazit festgehalten werden. Die Wortsammlung zum Filmtitel können Sie gemeinsam mit den Schüler/innen beispielsweise an der Tafel, auf Karten oder in Tabellen festhalten. Dies ermöglicht im abschließenden Schritt eine direkte Verknüpfung der gesammelten Wörter und der Bedeutungsdimensionen des Filmtitels.

Impressum

HERAUSGEBER:

Vision Kino gGmbH
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
 Sarah Duve (V.i.S.d.P.)
 Große Präsidentenstraße 9
 10178 Berlin

Tel.: 030-27577 571
 Fax: 030-27577 570
 info@visionkino.de
 www.visionkino.de

VISION KINO –
 Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
 präsentiert im Rahmen der bundesweiten SchulKinoWochen
 das Filmprogramm zum Wissenschaftsjahr 2014 –
 Die digitale Gesellschaft

Redaktion und Lektorat:

Lisa Haußmann, Elena Solte (VISION KINO)

Autoren und Konzept:

Anne Busch & Claudia Nemnich, www.goodstuff-lernen.de;
 Büro Wissenschaftsjahre/Projektträger im DLR e. V., Beratung

Gestaltung: www.tack-design.de

Bildnachweis:

Titel:

Disconnect: ©Weltkino Filmverleih GmbH 2012
 Ralph reichts: © Walt Disney Studios Motion Pictures Germany 2012
 Hacker: © Edition Salzgeber 2010
 The Social Network: © Sony Pictures Releasing GmbH 2010
 Tron: Legacy: © Walt Disney Studios Motion Pictures Germany 2011
Seiten 3, 4, 5, 6, 21, 23: © Weltkino Filmverleih GmbH 2012
Seite 7: bitkom.org
Seiten 8, 9, 15, 12, 20, 22: shutterstock.de

© VISION KINO, August 2014

Kontakt

Kontakt SchulKinoWochen:

Vision Kino gGmbH
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
 Große Präsidentenstraße 9
 10178 Berlin

Tel.: 030-27577 574
 Fax: 030-27577 570
 info@visionkino.de
 www.visionkino.de
 www.schulkinowochen.de

Kontakt Wissenschaftsjahr 2014–

Die digitale Gesellschaft:

Redaktionsbüro
Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft
 Litfaß-Platz 1
 10178 Berlin

Tel.: 030-700186 877
 Fax: 030-700186 599
 redaktionsbuero@digital-ist.de
 www.digital-ist.de
 www.forschungsboerse.de

Wissenschaftliche Beratung:

Fraunhofer-Verbund IUK-Technologie
 Anna-Louisa-Karsch-Straße 2
 10178 Berlin

HERAUSGEGEBEN VON



IM RAHMEN DER



IN ZUSAMMENARBEIT MIT



GEFÖRDERT VOM

