

Als Christ in der Mediengesellschaft leben (1)



1. Einführung

Steve Jobs

Steve Jobs (1955–2011) war Mitbegründer und jahrelanger Chef der Firma Apple. Besonders bekannt wurde er durch den Macintosh-Computer (1984), das iPhone (2007) und das iPad (2010). Seit der Markteinführung seines Computers hat Jobs die Welt moderner Medien mehrmals revolutioniert. Er rückte Technik eng an Ästhetik und verkaufte nicht nur Produkte, die auch besonders funktional waren, sondern einen ganzen Lebensstil. Er war eine der bekanntesten und einflussreichsten Personen der Computerindustrie. Aus einer kleinen Firma wurde durch ihn eines der wertvollsten Unternehmen der Welt. So wurden ihm wegen seiner Leistungen schon zu Lebzeiten geradezu religiöse Attribute zugesprochen, und auch der Kult um Apple hat nach Meinung von Experten längst religiöse Züge angenommen. Der *Spiegel* bezeichnet ihn als den »Mann, der die Zukunft erfand«. Nach Jobs' Tod am 5. Oktober 2011 erklärte Bill Gates, der Mitgründer von Microsoft, stellvertretend für viele: »Die Welt erlebt selten jemand, der so einen großen Einfluss auf den Lauf der Dinge hat wie Steve Jobs. Dieser Einfluss wird noch für viele Generationen zu spüren sein.«

Die grundlegenden Themen, die bei Apple eine Rolle spielen, sind Einfluss, Geld und Lebensstil. Darum geht es in der Computer- und Internetindustrie bis heute, und zwar in vielen Bereichen.

Ein Blick zurück in die Geschichte

Zur Zeit um Christi Geburt befanden sich Moral und Ethik im Römi-

schen Reich auf einem sehr niedrigen Niveau. Durch die Christen wurden hier Veränderungen angestoßen – positive »Nebenwirkungen« ihres verwandelten Lebens. So verwarfen sie sowohl die heidnischen Götzen als auch den unmoralischen Lebensstil der griechisch-römischen Gesellschaft.

Ähnliches können wir in der Geschichte immer wieder sehen. In England herrschten um 1740 Gewalt, Perversion, Alkoholismus und Armut. Durch John Wesley und George Whitefield kamen viele Menschen zum Glauben, wodurch sich ihre Persönlichkeit änderte und damit auch die Gesellschaft. So erlebte England, dass viele gesellschaftliche Probleme verschwanden, weil Hunderttausende zu bewussten Christen wurden. Nicht nur im Herzen, sondern auch im Denken und Handeln vieler Menschen fand eine Veränderung statt, die wiederum Auswirkungen auf die Gesellschaft und das öffentliche Leben hatte.*

Gehen wir noch weiter in der Geschichte zurück, so sehen wir, dass die oben genannten Themen seit dem Sündenfall nichts Neues sind. Um Einfluss und Macht ging es schon seit Beginn der Menschheit, ebenso um Selbstdarstellung, Egoismus, Stehlen, Lügen, Gewalt, Mord, Hurerei usw. Es ging aber auch um die Suche nach Liebe, Gemeinschaft, Vertrauen, Ehrlichkeit, Geborgenheit und Wertschätzung.

Diese Themen haben die Menschen schon immer berührt, und sie spielen auch im Internet und bei Computerspielen eine zentrale Rolle.

2. Nutzen und Notwendigkeit des Internets

Wenn aus christlicher Sicht über das Internet und den Umgang mit dem Computer nachgedacht wird, stehen oft notwendigerweise die problematischen Aspekte im Vordergrund. Deshalb ist es wichtig, sich zunächst einmal die positiven Seiten ins Gedächtnis zu rufen. Hier wären als Erstes natürlich biblische Inhalte auf christlichen Websites zu nennen. Berufstätige und Schüler kommen heute kaum noch ohne das Internet aus: In Schulen werden Elternbriefe oft nur noch per Mail verschickt, Aufgaben für Schüler beziehen sich auf Websites, es müssen Präsentationen erstellt werden usw. Schließlich benötigt man das Internet für unterschiedliche Formen der Kommunikation, zur Informationsrecherche im Alltag, zum Einkaufen usw.

Daraus ergeben sich aber schon die ersten Probleme. Im Internet werden auch zweifelhaft religiöse Inhalte verbreitet. Schüler schreiben ihre Hausaufgaben eventuell ab und geben diese oder andere Arbeiten als eigene aus oder bedienen sich minderwertiger Quellen; Ähnliches gilt für Studenten und Wissenschaftler. Informationen, die das Internet liefert, können falsch sein, und die Kommunikation im Internet kann ausufern oder außer Kontrolle geraten.

* Vgl. dazu Alvin J. Schmidt: *Wie das Christentum die Welt veränderte*; Vishal Mangalwadi: *Das Buch der Mitte. Wie wir wurden, was wir sind: Die Bibel als Herzstück der westlichen Kultur*; Francis Schaeffer: *Wie können wir denn leben? Aufstieg und Niedergang der westlichen Kultur* (Rezensionen auf www.jochenklein.de).



Internetnutzer brauchen daher Medienkompetenz und Lebenskompetenz. Medienkompetenz bedeutet nicht nur, den Computertechnisch zu beherrschen, sondern für die kritischen Bereiche der digitalen Welt sensibel zu werden und zu lernen, verantwortungsvoll damit umzugehen. Und Lebenskompetenz – also die Fähigkeit, richtig zu leben – bekommen wir durch das Lesen des Wortes Gottes, durch Gebet, Stunden der Belehrung, gute Vorträge, gute Literatur usw.

Mit einigen Bereichen der Medien und des Lebens wollen wir uns im Folgenden beschäftigen. Was genau sind die problematischen Bereiche?

3. Negative Seiten des Internets

Im Rahmen dieses Aufsatzes können nur ausgewählte Aspekte an-

gesprochen werden; diese sind jedoch zentral. Zu nennen wären etwa der Verlust der Privatsphäre, jugendgefährdende Inhalte, Cybermobbing, übermäßiger Konsum, zu viel Kommunikation, zu viel Information, Sucht, Schulversagen, Extremismus, Bewegungsmangel, Gewalt, sexuelle Übergriffe, Pornographie, Pädophilie, Rechtsverstöße, Kostenfallen, Schadstoffsoftware, Viren, Trojaner.

Es gibt immer mehr Menschen, die das Haus nicht mehr verlassen und nur noch über das Internet mit der Außenwelt kommunizieren. Millionen verschaffen sich eine andere (erfundene) Identität und leben zum Teil nur noch damit. Die größere Distanz und besonders die scheinbare Anonymität des Internets senkt die Hemmschwelle für Mobbingaktivitäten. Es wird

noch mehr gelogen und betrogen als in der realen Welt, und man bestimmt sich noch öfter daneben. Dabei ist zu bedenken, dass das Internet nicht wirklich anonym ist. Wir hinterlassen Spuren, die registriert, gespeichert und analysiert werden. Diese Daten werden auch ausgewertet, verkauft und missbraucht. Und was einmal im Netz ist, bleibt dort eventuell für immer.

Um die Dimensionen besser erfassen zu können, seien hier einige konkrete Zahlen genannt. Es gibt ca. 600 000 Computerspielsüchtige in Deutschland; 3–7 % der Internetnutzer sind onlinesüchtig und ebenso viele stark gefährdet. Das sind jeweils zwischen 1,2 und 2,8 Millionen Menschen. Deutsche Schüler sind international Spitze bei der unterhaltungsorientierten Nutzung digitaler Bildschirmmedien. Jungen sind besonders gefährdet: Zwei Drittel der Sitzbleiber und Schulabbrecher sind Jungen; ein Hauptproblem dabei ist die Lesekompetenz.

Kontaktanbahnungen mit sexuellen Absichten ereignen sich auch auf Chatseiten von Kindern, wo sich scharenweise Pädophile tummeln. Laut Studien sind ca. 40 % der Jugendlichen im Netz nach persönlichen Daten gefragt und 38 % sexuell angesprochen worden, 33 % haben Online-Mobbing erlebt, 22 % haben HappySlapping (eine gefilmte Prügelattacke) gesehen, 15 % sind online abgezockt worden, 11 % haben Nacktfotos und 8 % Gewalt- und Pornofilme erhalten. 80 % der 12- bis 19-Jährigen haben bereits unangenehme Medienerfahrungen gemacht. Die tägliche Medienzeit von Jugendlichen beträgt bei Mäd-

chen 4 Stunden und 30 Minuten, bei Jungen 5 Stunden und 20 Minuten. Nur 8 % der Kinder erzählen ihren Eltern von den Problemen im Internet; trotzdem halten 80 % der Eltern die Mediennutzung ihrer Kinder für unproblematisch.

Weitere konkrete Probleme: die Gefahr des Ausspähens von Zugangsdaten oder des Ausspähens über die Webcam; Foren zur Verherrlichung der Magersucht (die häufigste Todesursache bei Frauen unter 25); Selbstmordforen; Grundschüler melden sich in Facebook an, 12-Jährige spielen Killerspiele und 15-Jährige mobben per Internet oft wesentlich weitreichender als im zivilen Leben.

Aus alledem ergibt sich, dass übermäßiger Internet-, Computer- und Handyumgang massive negative Auswirkungen auf die persönliche, geistige und geistliche Entwicklung haben kann.

4. Facebook

Ein Jugendlicher behauptet: »Wenn ich jemand real treffe, sehe ich ja nur die Person, aber auf Facebook sehe ich, wie er oder sie wirklich ist.« Dies zeigt, dass manche den Informationen im Internet mehr Bedeutung beimessen als denen aus dem realen Leben.

Facebook hat vom Nutzer eine weltweite Lizenz für die unentgeltliche Nutzung jeglicher Inhalte, es darf die Informationen und Fotos also weiterverkaufen. Entfernte Inhalte bestehen (eine Zeitlang) als Sicherheitskopien fort, und wenn man eine externe Anwendung aufruft, stehen dieser die Inhalte und Informationen des Nutzers zur Verfügung.

Wer vorhat, sich bei Facebook

anzumelden, sollte auf Folgendes achten: Das Mindestalter beträgt 13 Jahre. Am besten legt man sich eine zusätzliche E-Mail-Adresse an, die keinen Aufschluss über Namen und Alter gibt. Das Passwort sollte – wie immer – mindestens zwölfstellig sein, bestehend aus Groß- und Kleinbuchstaben sowie Zahlen, und strikt geheim gehalten werden. Auf Bildern sollten keine Kinder zu sehen sein, und man sollte möglichst viele Einträge nur für »Freunde« sichtbar machen. Auch bei höchster Sicherheitsstufe sollte prinzipiell nur das sichtbar sein, was jeder sehen darf. Auf keinen Fall sollte man den »Freundefinder« benutzen, da dadurch sämtliche Kontakte aus dem eigenen E-Mail-Konto preisgegeben werden. Generell ist es wichtig – nicht nur bei Facebook –, die eigenen Sicherheitseinstellungen zu überprüfen.

In den Medien wird immer wieder über abschreckende Beispiele von Feiern berichtet, zu denen über soziale Netzwerke eingeladen wurde: Durch zwei, dreifache Aktivierungen werden manchmal aus Versehen so viele Leute eingeladen, dass die Feier außer Kontrolle gerät und die Polizei einschreiten muss.

Facebook ist zwar kostenlos, aber man zahlt für die Nutzung mit seinen Daten. Aber nicht nur das: Facebook sieht alles, was man tut (auch gelöschte oder nicht abgeschickte Posts werden gespeichert). Durch Facebook-Einträge können Unbekannte den Wohnort, die Schule, den Schulweg, den Urlaubsort, die Abwesenheit von zu Hause (also auch wie lange das Haus unbeaufsichtigt ist) und an-

dere Daten erfahren. So sind wegen persönlicher Einträge auf sozialen Netzwerken schon Leute öffentlich entwürdigt, bloßgestellt, entlassen worden, in die *Bild*-Zeitung gekommen, vorbestraft, nicht eingestellt, der Schule verwiesen, vergewaltigt, erpresst worden. Die suchartige Nutzung von Facebook beruht letztlich auf dem Verlangen nach Gemeinschaft, Zeitvertreib, Unterhaltung und Anerkennung.

Grundsätzlich gilt in Bezug auf Facebook und ähnliche soziale Netzwerke: Wenn es nichts kostet, bist du nicht der Konsument, sondern die verkaufte Ware. Viele Internetfirmen spionieren aus und verkaufen diese Daten an Werbefirmen oder wen auch immer. Der Bürger erfährt nicht, wer seine Daten sammelt, besitzt, verwendet, verkauft. Herauszufinden, was Facebook, Behörden oder Apple über einen gespeichert haben, erfordert komplizierte, langwierige Auskunftersuchen, und man erhält selten eine befriedigende Auskunft. Facebook hat keine Rechte, die Daten nach der Abmeldung weiter zu nutzen. Wie die Praxis aussieht, wissen wir nicht.

Ein aufschlussreiches Beispiel lieferte ein österreichischer Student. Er ließ sich von Facebook alle über ihn gesammelten Daten schicken und bekam 1200 DIN-A4-Seiten. Darin befanden sich von ihm selbst gelöschte Einträge, Fotos und Nachrichten. Hier wird deutlich sichtbar, dass Facebook nichts löscht, sondern nur die interne Verlinkung der Daten ändert.

Als zentrale Probleme nennen Facebook-Teilnehmer selbst den Umgang mit unangebrachten, ärgerlichen oder lästigen Inhalten,



das Angebundensein an Facebook, die fehlende Privatheit und Kontrolle, soziale Vergleiche und Eifersucht und Spannung in Beziehungen. Perspektivisch ist schließlich zu bedenken, dass Facebook an einer Gesichtserkennungssoftware arbeitet.

5. Soziale Netzwerke allgemein

Was den Umgang mit sozialen Netzwerken allgemein betrifft, müssen wir zunächst festhalten, dass Sozialverhalten nicht am Bildschirm gelernt werden kann. Erst wenn wir dies gelernt haben, können wir soziale Beziehungen auch medial vermittelt gestalten.

Bei den sozialen Netzwerken dominiert laut Umfragen heute WhatsApp vor Facebook, wobei das offizielle Mindestalter für WhatsApp mit 16 Jahren noch hö-

her liegt als bei Facebook. Instagram, Snapchat und Twitter sind demgegenüber weniger verbreitet. Interessant ist, dass laut einer Studie 80 % der Twitter-Nutzer über sich selbst sprechen und dass Twitter kürzlich wegen Hasskommentaren die Regeln änderte.

Wie WhatsApp von Jugendlichen zum Teil genutzt wird, zeigt folgendes Beispiel: In einem Klassenchat von Siebtklässlern wurden zwischen 22 und 6 Uhr 500 Nachrichten gesendet – und das ist keine Seltenheit.

Bei diesen sozialen Netzwerken gilt dasselbe wie bei Facebook:

- extra E-Mail-Adresse und sicheres Passwort
- echter Name oder besonderer Name (ausgedacht)
- maximale Privatsphäre einstellen
- Inhalte gut überlegt einstellen
- keine Unbekannten in die Kontaktliste aufnehmen!

Im Zusammenhang mit sozialen Medien ist in letzter Zeit immer wieder von einem neuen krankhaften Phänomen die Rede. Es wird FoMO abgekürzt. Das heißt auf Englisch »Fear of Missing Out«, also die Angst, etwas zu verpassen. Zwar hatten die Menschen schon immer Angst, etwas zu verpassen, aber mit dem Aufkommen ortsbezogener sozialer Medien, die in Echtzeit laufen, ist die Angst geradezu explodiert. Nach einer Umfrage leiden 56 % der Nutzer sozialer Medien daran. Damit geht auch die Furcht einher, falsche Lebensentscheidungen zu treffen. Die Folgen sind z. B. Konzentrationsprobleme oder auch die Gefährdung des Straßenverkehrs. Da die Anzahl der Fußgänger, die beim Schauen

auf ihr Smartphone tödlich verunglückt sind, sprunghaft angestiegen ist, wird sogar überlegt, Fußgängerampeln auf dem Boden zu installieren.

Ein zentraler Bestandteil sozialer Netzwerke sind Fotos. Hierfür gilt sehr zentral das Recht am eigenen Bild, was sehr oft nicht beachtet wird: »Jeder Mensch hat das Recht, selbst zu bestimmen, ob Bilder von ihm veröffentlicht werden« (§ 22 Kunsturheberrechtsgesetz). Das Posten und Teilen von Bildern und Videos ohne Erlaubnis des Rechteinhabers ist also eine Urheberrechtsverletzung; somit sind Fotos und Filme im Netz ohne Erlaubnis des Abgebildeten strafbar. Es sind aber unzählige Fotos von Personen online, die nichts davon wissen. Der Schadensersatz, wenn jemand rechtliche Schritte einleitet, beträgt bis zu 1000 Euro pro Bild.

Bis zu fünf Jahre Gefängnis oder Geldstrafen werden für folgende Delikte verhängt: Ausspähen von Daten; Datenveränderung; Beleidigung, üble Nachrede, Verleumdung (auch in geschlossenen Gruppen); unbefugte Sprach- und Videoaufzeichnungen (auch ohne Weitergabe); Filmen, Fotografieren in besonders geschützten Räumen (auch ohne Weitergabe); Verbreitung von Porno- und Gewaltdarstellungen; Sendungen von Pornographie an Minderjährige = sexueller Missbrauch.

An dieser Stelle soll noch auf einige weitere rechtliche Aspekte in Bezug auf das Internet hingewiesen werden. Für Plagiate, z. B. bei Hausaufgaben, gilt: Fremdes geistiges Eigentum oder der Inhalt eines fremden Werkes muss kenntlich gemacht werden. Im Ex-



tremfall kann es sonst zu Schadensersatzverpflichtungen oder sogar zur Strafverfolgung kommen. Die Benutzung von Handys mit Internetzugang bei schulischen Leistungsüberprüfungen ist ebenfalls Betrug. Kinder dürfen ohne Einwilligung der Eltern keine Verträge abschließen. Die Anmeldung mit falschen Daten, um Betreiber oder Dritte zu schädigen, gilt als Betrug. Wenn man im Internet einkauft, hat man 14 Tage Rückgabe- und Rücktrittsrecht. Man sollte eher bekannte Anbieter bevorzugen und große Beträge nicht per Vorkasse bezahlen.

Jochen Klein

In Teil 2 werden behandelt:
Das Smartphone · Neue Medien:
Süchte · Praktische Überlegungen