

Risiken Sozialer Medien – in drei Minuten als Filmclip kurzgefasst

Hintergrundinformationen:

Ende August stehen mit der Gamescom wieder digitale Spiele im Mittelpunkt der gesellschaftlichen Diskussion. Die Bedeutung von digitalen Spielen spiegelt sich dabei auch immer stärker in den Nutzerzahlen wieder. Nach einer Studie des Bundesverbandes Interaktiver Unterhaltungsmedien (BIU) sollen alleine 2017 in Deutschland 34 Millionen Menschen und alleine 3 Millionen Kinder bis 9 Jahren zumindest gelegentlich Computer- und Videospiele spielen (1). Hiervon sollen wiederum 26.5 Millionen Menschen direkt Onlinespiele nutzen - also digitale Spiele die zumeist eine onlinebasierte Kommunikationsmöglichkeit beinhalten, wobei bereits etwa jedes 2. Kind ab 7 Jahren zumindest gelegentlich solche Spiele nutzt (2). Hierbei spielen die Kinder - selbst in Onlinespielen die Altersempfehlungen für Kinder erhalten - ganz selbstverständlich mit Erwachsenen zusammen. Aus dieser Interaktion zwischen Kindern und Erwachsenen können auch eine Vielzahl an Risiken entstehen von der Konfrontation mit extremistischen Meinungen, über Hatespeech bis zur Konfrontation mit Sexualtätern (2). Fälle wie die des 12jährigen schweizer Jungen Paul, der im Rahmen des Spiels Minecraft mit seinen späteren Missbrauchstätern in Kontakt gekommen ist, verdeutlichen dieses Risiko (3).

Dabei verzeichnet das sogenannte Phänomenfeld „Cybergrooming“ sowohl auf Bundesebene als auch im Land Brandenburg stetig wachsende Anzeigeraten. So haben sich die Fallzahlen bundesweit seit 2013 auf 1039 Fälle nahezu verdoppelt (4) und im Land Brandenburg auf 59 Anzeigen im Jahr 2016 annähernd verdreifacht. Positiv zu vermerken ist hingegen die Aufklärungsquote des Delikte seit Jahren konsequent über 80% liegt – im Jahr 2016 lag sie bei 85,2% (4).

(1) <https://www.biu-online.de/marktdaten/altersverteilung-der-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland/>

(2) https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/rsc/viewer/mir_derivate_00000591/DSiD_R%C3%BCdiger_Onlinespiele_Spielfeld_2016.pdf?page=2

(3) <https://www.welt.de/vermishtes/article156591141/Paul-kannte-den-Duesseldorfer-aus-einem-Internetspiel.html>

(4) Polizeiliche Kriminalstatistik des Bundes und der Länder, Grundtabelle 05 "Tatmittel Internet", Tatschlüssel 131400

Das Institut für Deutsche Sprache (IDS) ist die zentrale außeruniversitäre Einrichtung zur Erforschung und Dokumentation der deutschen Sprache in ihrem gegenwärtigen Gebrauch und in ihrer neueren Geschichte. Es gehört zu den 91 Forschungs- und Serviceeinrichtungen der Leibniz-Gemeinschaft. Näheres unter: www.ids-mannheim.de, www.facebook.com/ids.mannheim und www.leibniz-gemeinschaft.de