

# Churer Schriften zur Informationswissenschaft

Herausgegeben von  
Wolfgang Semar Bernard Bekavac, Ivo Macek, Armando Schär

---

Arbeitsbereich Bachelor of Science  
in Digital Business Management

**Schrift 177**

## **Verantwortungs- & respektvoller Umgang im Metaverse**

Eine Untersuchung, welche Rolle die Medienkompetenz spielt,  
wenn Jugendliche Hatespeech im Metaverse erfahren.

**Ramona Kälin**

---

Chur 2024



# Churer Schriften zur Informationswissenschaft

Herausgegeben von Wolfgang Semar,  
Bernard Bekavac, Ivo Macek, Armando Schär

Schrift 177

## Verantwortungs- & respektvoller Umgang im Metaverse

Eine Untersuchung, welche Rolle die Medienkompetenz spielt, wenn Jugendliche Hatespeech im Metaverse erfahren.

**Ramona Kälin**

Diese Publikation entstand im Rahmen einer Thesis zum Bachelor of Science in Digital Business Management.

Referent: Daniel Klinkhammer

Korreferentin: Dr. Caroline Dalmus

**Verlag:** Fachhochschule Graubünden

**ISSN:** 1660-945X

**Ort, Datum:** Chur, Mai 2024



## **Abstract**

Hatespeech gehört auf digitalen Plattformen zur Tagesordnung und macht auch vor neuen Kanälen wie dem Metaverse keinen Halt. Diese verletzenden Aussagen treffen oftmals Jugendliche, welche aufgrund ihres sensiblen Alters Mühe haben, mit solchen Äusserungen umzugehen, und haben meist überforderte Eltern zur Folge. Deshalb bestand das Ziel dieser Arbeit darin, geeignete Massnahmen für Eltern zu erheben. Für deren Definition wurde zunächst eine theoretische Grundlage durch eine vertiefte Literaturrecherche geschaffen. Gestützt darauf wurden Interviews mit Expertinnen und Experten durchgeführt. Mithilfe dieser Methodik konnten elf Massnahmen identifiziert werden, welche in folgende Disziplinen eingeteilt werden können: Eltern müssen ihre Verantwortung wahrnehmen, daneben den Charakter und das Sozialverhalten der Kinder formen und sie zudem über den Umgang mit digitalen Medien informieren. Dabei ist es zentral, die Förderung der Medienkompetenz als Prozess in der Erziehung zu etablieren.

Schlagwörter: Metaverse, Hatespeech, Medienkompetenz

## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung .....	1
1.1	Ausgangslage und Themenrelevanz.....	2
1.2	Themenabgrenzung .....	3
1.3	Wissenschaftliche Fragestellung.....	3
1.4	Ziel der Arbeit.....	4
1.5	Aufbau der Arbeit .....	5
1.6	Methodik.....	6
2	Theoretische Grundlagen.....	7
2.1	Definition und Abgrenzung von Hatespeech.....	7
2.2	Hatespeech unter Jugendlichen.....	8
2.3	Definition Medienkompetenz .....	9
2.4	Medienkompetenz von Eltern und Lehrpersonen .....	9
2.5	Definition Metaverse .....	11
2.6	Die Treiber des Metaverse .....	13
2.6.1	Metaverse Game Fortnite (Epic Games) .....	14
2.6.2	Metaverse Social Network VRChat.....	16
2.7	Neue Risiken und Gefahren für Jugendliche im Metaverse .....	17
2.7.1	Virtual Reality verstärkt Emotionen bei Hatespeech .....	18
2.7.2	Avatare begünstigen Verbreitung von Hatespeech .....	18
2.8	Generelle Risiken und Gefahren im Metaverse .....	19
2.9	Erfolgreiche Massnahmen aus der Literatur .....	20
3	Empirische Forschung .....	23
3.1	Qualitative Datenerhebung .....	23
3.2	Auswahl Interviewpartnerinnen und Interviewpartner .....	23
3.2.1	Selektionsverfahren nach Blickwinkel.....	24
3.2.2	Definitive Expertinnen und Experten.....	25
3.3	Aufbau Interviewleitfaden.....	26
3.4	Durchführung der Interviews .....	28
3.5	Definieren des Kategoriensystems .....	29
4	Auswertung Interviews .....	31
4.1	Aufbau der Medienkompetenz als Hürde.....	31
4.2	Umgang mit Hatespeech.....	35
4.3	Verantwortungszuschreibung.....	39
4.4	Metaverse .....	41

4.5	Massnahmen für Eltern .....	48
4.5.1	Sensibilisierung und Prävention.....	48
4.5.2	Kontrolle und Einschränkungen .....	48
4.5.3	Meldemöglichkeiten aufzeigen.....	49
4.5.4	Anlaufstellen aufzeigen.....	49
4.5.5	Einstehen fördern.....	50
4.5.6	Vorbildrolle einnehmen .....	50
4.5.7	Moralisierung vermeiden.....	51
4.5.8	Eigeninteresse .....	51
4.5.9	Selbstbewusstsein des Kindes stärken.....	51
4.5.10	Jugendliche beim Medienkompetenzaufbau unterstützen.....	52
4.5.11	Offener Familienaustausch .....	52
5	Diskussion.....	55
5.1	Beantwortung der Forschungsfrage.....	55
5.2	Der Massnahmenkatalog .....	57
5.3	Limitation und Ausblick .....	59
6	Fazit .....	63
7	Literaturverzeichnis .....	65
8	Anhang.....	75
8.1	Kriterienkatalog Interviews .....	75
8.2	Übersicht Expertinnen und Experten (anonymisiert).....	76
8.3	Interviewleitfaden .....	77
8.4	Transkript Interview IP1 .....	90
8.5	Transkript Interview IP2 .....	110
8.6	Transkript Interview IP3 .....	124
8.7	Transkript Interview IP4 .....	143
8.8	Transkript Interview IP5 .....	163
8.9	Transkript Interview IP6 .....	184
8.10	Transkript Interview IP7.....	201
8.11	Transkript Interview IP8.....	212
8.12	Kodierleitfaden (deduktiv & indikativ) .....	224
8.13	Code Auswertung .....	226
8.14	Massnahmenkatalog für Eltern.....	228

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Ablaufmodell (Mayring & Fenzl, 2014).....	6
Abbildung 2: Ablauf Kategorisierung (eigene Darstellung) .....	29
Abbildung 3: Massnahmenkatalog als Metapher (eigene Darstellung).....	58

## **Tabellenverzeichnis**

Tabelle 1: Massnahmen aus der Literatur (eigene Darstellung).....	21
Tabelle 2: Deduktives Kategoriensystem für Interviews (eigene Darstellung).....	27
Tabelle 3: Kombiniertes Kategoriensystem für Auswertung (eigene Darstellung).....	30

## Abkürzungsverzeichnis

KI	Künstliche Intelligenz
VR	Virtual Reality
AR	Augmented Reality
DACH	Abkürzung für Deutschland (D), Österreich (A) und Schweiz (CH)
ROI	Return of Investment

## Definitionen

Nr.	Begriff	Definition / Erklärung
1	Virtual Reality	eine von Computern erzeugte virtuelle Realität („Dudenredaktion“, o. D.a)
2	Augmented Reality	Eine durch virtuelle Faktoren oder Elemente ermöglichte Erweiterung der Realität (z.B. Snapchat-Filter)
3	Rendering	Vorgang, um programmierte Datensätze oder Formen in 3D umzuwandeln („Dudenredaktion“, o. D.d)
4	Immersion	Sehr realistisches Eintauchen in eine virtuelle Umgebung mit dem Gefühl, als ob man tatsächlich in dieser virtuellen Welt präsent ist und nicht nur passiv zuschaut (Furht, 2008)
5	Grooming	Kontaktaufnahme von Erwachsenen mit Minderjährigen mit dem Ziel einer sexuellen Misshandlung („Dudenredaktion“, o. D.b)
6	Deepfakes	Eine durch KI generierte oder manipulierte Bild- oder Tondatei („Dudenredaktion“, o. D.c)
7	Experience Layer	Funktionale Grundlage für Daten und Prozesse, auf welcher etwas anderes, z.B. eine Plattform, aufbaut



## 1 Einleitung

Im Jahre 1993 wurde die Nutzung des Internets für die ganze Welt geöffnet (Curran et al., 2012). Heute, nur dreissig Jahre später, gehört das Internet inklusive Social Media, Online-Games und Messengerdiensten zum festen Bestandteil der Kindheit und Jugendzeit heutiger Generationen (Külling et al., 2022). Neben vielen neuen Möglichkeiten in der Erziehung birgt die Internetnutzung auch diverse Herausforderungen für Eltern. Die Möglichkeit, mit unterschiedlichen Menschen in Kontakt zu treten und von der Meinungsfreiheit Gebrauch zu machen, bietet gemäss Whittaker und Kowalski (2015) den Nährboden dafür, dass die digitale Kommunikation nicht immer friedlicher Natur ist. So werden vor allem über Textnachrichten und Social Media Aussagen oder Kommentare verbreitet, in welchen Mitmenschen beleidigt, diskriminiert oder anderweitig verletzt werden.

Laut Külling et al. (2021) begegnen dieser Form von verletzenden und diskriminierenden Aussagen, welche auch unter dem Begriff «Hatespeech» bekannt sind, in der Schweiz fast die Hälfte aller Jugendlichen regelmässig. Eine erschreckende und traurige Bilanz, denn die Jugendlichen tragen vielfach psychologische Folgen davon und Eltern oder Lehrpersonen sind oftmals überfordert oder wissen selbst nicht, wie sie in solchen Situationen den Kindern und Jugendlichen helfen können (Delgado & Stefancic, 2009; Külling et al., 2021). Obwohl Regierungen, Plattformen, Vereine und Verbände noch immer damit kämpfen, Hatespeech auf digitalen Plattformen wie Social Media zu verhindern und einzudämmen (Yao et al., 2019), stehen neue digitale Innovationen vor der Markteinführung. Eine davon ist das Metaverse: eine neue virtuelle und interoperable Welt der Kommunikation, welche aufgrund ihrer Komplexität und oftmals fehlendem respekt- und verantwortungsvollem Umgang unter Userinnen und Usern neue Gefahren birgt (Frenkel & Browning, 2021). Es verhalten sich viele Personen nicht so, wie sie sich in der realen Welt verhalten würden, da das Metaverse dazu führt, dass die Realität mit Gaming verschmilzt (Ortiz, 2022), und man sich hinter einem Pseudonym in Form eines Avatars verstecken kann (Lake, 2020). Dies wiederum sorgt für eine von verletzenden Aussagen geprägte Plattform, was die Frage aufwirft, wie durch das Fördern der Medienkompetenz ein verantwortungsvoller und respektvoller Umgang bezüglich Hatespeech unter den Nutzerinnen und Nutzern erreicht werden kann.

## 1.1 Ausgangslage und Themenrelevanz

Hatespeech im Metaverse ist das Kernthema dieser Bachelorarbeit. Doch was wird eigentlich unter Hatespeech verstanden? Genau hier liegt die Problematik, denn bis heute gibt es keine allgemein gültige Definition des Begriffes (Sponholz, 2017), weshalb später in dieser Arbeit eine einheitliche Definition geschaffen werden soll.

Da Hatespeech auf den aktuellen digitalen Plattformen wie beispielsweise Social Media nicht vollständig verhindert werden kann, liegt die Wahrscheinlichkeit nahe, dass sich diese auch im Metaverse ausbreiten wird (Benrimoh et al., 2022; Delgado & Stefancic, 2009; Lee et al., 2021). Das Metaverse ist gemäss Lee et al. (2021) aktuell nicht bereit dafür, Hatespeech zu kontrollieren und zu regulieren, da es sich dabei um eine spieleähnliche Umgebung handelt. In diesem Setting sei es für Algorithmen schwieriger, Hatespeech zu erkennen und zu bekämpfen. Trotzdem ist eine zunehmende Nutzung des Metaverses im DACH-Raum absehbar, wie die Umfrage des Bundesverbandes Digitale Wirtschaft (BVDW, 2022b) prognostiziert. Gemäss ihrer Erhebung sind fast die Hälfte (47%) der Befragten Fach- und Führungskräfte aus deutschen digitalen Dienstleistungsbetrieben überzeugt, dass das Metaverse unser Leben in den nächsten Jahren fundamental beeinflussen wird. Die fast ganzheitliche Verneinung (82%), dass Deutschland auf das Metaverse vorbereitet ist, unterstreicht die Notwendigkeit, Jugendliche sowie deren Eltern über die Gefahren und Risiken des Metaverse aufzuklären, besonders, weil das neue Medium vor allem in den Lieblingsbereichen von Jugendlichen, Freizeit und Gaming, angesiedelt sein wird (Bitkom, 2022; BVDW, 2022a).

Dieser Meinung sind unter anderem auch Experten und Expertinnen aus der Metaversebranche. Sie sind überzeugt davon, dass das Metaverse für junge Menschen in der Zukunft eine hohe Relevanz spielen wird und es deshalb von Beginn an für sie als sicherer Ort gestaltet werden muss (Schöbel & Tingelhoff, 2023). Zu dieser benötigten Sicherheit zählt auch der Umgang mit Hatespeech, da dieser zusammen mit der Kontrolle von Technologieunternehmen sowie mit der Abhängigkeit von Algorithmen zu den Hauptproblemen des Metaverse gehört (Chohan, 2022; Di Pietro & Cresci, 2021; Egliston & Carter, 2021; Ning et al., 2021; Saker & Frith, 2022; Thomason, 2021).

Zur Wahrnehmung des Metaverse im schweizerischen Markt finden sich derzeit noch keine Forschungsunterlagen, da erst im Februar 2023 die «Swiss Metaverse Association» gegründet wurde, welche sich für die Entwicklung und Akzeptanz des Schweizer Metaverse-Ökosystem einsetzen wird (REDAKTION CVJ.CH, 2023). Da die Schweiz aber zum DACH-Raum gehört, wird davon ausgegangen, dass sich für sie ähnliche

Prognosen ableiten lassen wie im Raum Deutschland, wo die Forschung bereits weiter ausgereift ist.

## 1.2 Themenabgrenzung

Innerhalb dieser Arbeit wird der Fokus neben Eltern und Lehrpersonen auf Jugendliche gelegt, wobei gemäss Staatssekretariat für Wirtschaft (SECO, 2023) Arbeitnehmende aller Geschlechter von 15 Jahren bis zum vollendeten 18. Altersjahr als Jugendliche zu definieren sind. Die geographische Eingrenzung wird auf die Schweiz vorgenommen, was auch bei der Wahl der Expertinnen und Experten berücksichtigt wird. Durch die in dem Rahmen dieser Arbeit gewonnenen Erkenntnisse soll ein Massnahmenkatalog für Eltern erarbeitet werden, welcher sie ermutigt, Jugendliche im Aufbau der Medienkompetenz zu unterstützen, wodurch ein aktiver Jugendschutz vor Hatespeech im Metaverse gewährleistet werden kann. Bei diesem Schutz sollte das Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen jederzeit im Mittelpunkt stehen, weshalb es nahe liegt, wie wichtig es ist, als Eltern, Lehrpersonen, Staat sowie Plattformanbieter einen sicheren Rahmen zu schaffen (Dick, 2021). Eltern sollen ein Werkzeug erhalten, mit dem sie die Jugendlichen selbstständig unterstützen können, auch wenn sie selbst keine oder nur wenig Erfahrung mit dem Metaverse besitzen. Nicht eingegangen wird hingegen auf regulatorische Massnahmen, die den Staat betreffen sowie auf die genaue Funktionalität des Metaverse, da diese zu komplex ausfallen würden und nicht im Zentrum dieser Arbeit stehen sollen.

## 1.3 Wissenschaftliche Fragestellung

Digitale Medien, Künstliche Intelligenz (KI) und Virtual Reality (VR)<sup>1</sup> sind bereits in Schulen und in Kinderzimmern präsent und werden zukünftig immer bedeutungsvoller (Birkel, 2022; Dick, 2021; Junge, 2013). Vor allem bezüglich des Umgangs und des Erlebens von VR gibt es einige Aspekte, welche zwingend berücksichtigt werden müssen, wenn sich Kinder damit auseinandersetzen, da sich VR im Gegensatz zu herkömmlichen Games viel realer anfühlt (Dick, 2021). Diese neue Art von Gaming lässt die Grenzen zwischen echter und virtueller Welt verschwimmen, was beispielsweise dazu führt, dass Hatespeech einen User oder eine Userin im Metaverse viel härter treffen kann als in einem gängigen Online-Game (Dick, 2021; Lepoutre, 2019). Generell gehört Hatespeech gemäss Doktor Liriam Sponholz (2017) in den heutigen Massenmedien zu den grössten

---

<sup>1</sup> Virtual Reality ist eine von Computern erzeugte virtuelle Realität („Dudenredaktion“, o. D.a)

Problemen. Darüber hinaus erkannte eine Umfrage von Ning et al. (2021) zum Thema Metaverse die Notwendigkeit, dass in virtuellen Welten ein ethischer und moralischer Umgang unter den Userinnen und Usern zwingend angestrebt werden sollte.

Folglich soll von Best Practices auf anderen digitalen Plattformen, wie beispielsweise Social Media, der Umgang mit Hatespeech gelernt werden und davon geeignete Strategien und Massnahmen für Eltern unter Berücksichtigung der Eigenheiten des Metaverse abgeleitet werden. Darüber hinaus soll ebenfalls untersucht werden, welche Rolle die Medienkompetenz der Eltern in diesen Belangen spielt. Daraus resultiert die folgende forschungsleitende Fragestellung, die im Rahmen dieser Arbeit beantwortet werden soll:

*Wie können Eltern und deren Medienkompetenz dazu beitragen, Kinder und Jugendliche im Metaverse vor Hatespeech zu schützen?*

Damit die Fragestellung erfolgreich beantwortet werden kann, wird durch Forschungsunterfragen untersucht, welche Faktoren dazu beitragen, dass Eltern selbst eine Medienkompetenz erlangen können und welche Rolle dabei die Öffentlichkeit in Form von Schulen, (gemeinnützigen) Vereinen und Institutionen spielt. Schliesslich geben alle Personen, die die Erziehung der Kinder mitgestalten, ihnen ihre eigenen Werte mit und prägen deren Erfahrung und Umgang mit digitalen Medien (Hammer et al., 2021). Das Ziel, einen Massnahmenkatalog abzuleiten, wird unter anderem durch folgende Forschungsunterfrage erarbeitet:

*Welche Massnahmen können ergriffen werden, um Eltern in ihrer Medienkompetenz zu fördern?*

Ebenfalls von zentraler Bedeutung ist die Untersuchung der Kontrolle und Verantwortung darüber, wie Jugendliche sich online gegenüber ihren Mitmenschen verhalten. Liegt die volle Verantwortung bei den Eltern, bei den Lehrpersonen oder Plattformen, für einen anständigen Umgang zu sorgen und über Gefahren und Risiken aufzuklären? Dies soll mit folgender Forschungsunterfrage geklärt werden:

*Liegt die Verantwortung, wie sich Jugendliche gegenüber ihren Mitmenschen auf digitalen Kanälen verhalten, lediglich bei den Eltern?*

## **1.4 Ziel der Arbeit**

Das Ziel besteht darin, wissenschaftlich zu erarbeiten, welche Faktoren beim Aufbau der Medienkompetenz von Eltern eine entscheidende Rolle spielen, wie mit Hatespeech umgegangen werden soll und welche zusätzlichen Problematiken mit dem Metaverse

einhergehen, wenn es darum geht, Jugendliche zu schützen. Alle Faktoren fliessen zusammen in den für die Eltern erstellten Massnahmenkatalog.

Da es in der ganzheitlichen Betrachtung und Kombination von Medienkompetenz, Hatespeech und Metaverse in der Schweiz noch Wissenslücken gibt, soll die vorliegende Bachelor-Thesis diese Wissenslücke durch die Verknüpfung von Expertinnen- und Expertenmeinungen aus den Bereichen Öffentlichkeit, Eltern und Plattformen schliessen.

Obwohl sich diese Thesis in erster Linie an Eltern richtet, ist sie auch für Lehrpersonen und Jugendliche relevant, welche sich für die Gegenstände der Medienkompetenz, Hatespeech oder Metaverse interessieren. Auch für Personen, die in einer Institution oder in einem Verein arbeiten, welche Eltern, Lehrpersonen oder Jugendliche in deren Medienkompetenz fördern und schulen, können die Ergebnisse sinnvolle Handlungsmöglichkeiten aufzeigen.

## **1.5 Aufbau der Arbeit**

Nachdem mit der Einleitung in die Arbeit eingeführt, die Ziele definiert, die Abgrenzungen getätigt und die Methodik erklärt wurde, schafft das Kapitel 2 die theoretischen Grundlagen hinsichtlich Hatespeech, Medienkompetenz und dem Metaverse. Sobald die theoretischen Grundlagen erarbeitet wurden, wird tiefer in das Vorgehen der qualitativen Datenerhebung mit den Expertinnen und Experten eingegangen (Kapitel 3). Im anschließenden Kapitel 4 werden die Interviews nach den definierten Kriterien ausgewertet. Zu den wichtigsten Kriterien gehören der Aufbau der Medienkompetenz als Hürde, der Umgang mit Hatespeech und die Massnahmen für Eltern. Die abschliessende Diskussion im fünften Kapitel bildet die Verschmelzung von den theoretischen Grundlagen mit der empirischen Forschung, beantwortet die Forschungsfragen, stellt den Massnahmenkatalog für die Eltern vor und zeigt auf, welche Limitationen mit der Arbeit einhergehen und welche Möglichkeiten für zusätzliche Forschung bestehen.

## 1.6 Methodik

Um die theoretischen Grundlagen dieser Arbeit zu schaffen, wird mit einer Literaturrecherche gestartet. Darauf aufbauend folgt eine qualitative Forschung anhand der Durchführung von Expertinnen- und Experteninterviews, um spezifisches und konzentriertes Wissen ausgewählter Personen zum eingegrenzten Themenbereich abzufragen. Grundlegend für diese Arbeit ist es, herauszufinden, wo die Verantwortung in Bezug auf das Verhalten und den Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen verankert ist, wobei durch unterschiedliche Blickwinkel verschiedene mögliche Parteien untersucht werden. Diese heterogenen Perspektiven sollen analysiert und anschliessend miteinander in Verbindung gebracht werden. Auch soll ermittelt werden, welche Massnahmen sich aus Sicht der Expertinnen und Experten auf anderen digitalen Plattformen bewährt haben, um Jugendliche gegen Hatespeech zu schützen und welche Faktoren erfolgreich dazu beitragen, dass Jugendliche und ihre Eltern ihre eigene Medienkompetenz aufbauen können. Die Interviews werden mit einem teilstandardisierten Fragebogen als offene und semistrukturierte Interviews durchgeführt, um die Möglichkeit für zusätzliche Bemerkungen der oder des Interviewten offen zu lassen und bei wichtigen Aussagen Rückfragen stellen zu können. Die Auswertung geschieht anschliessend systematisch nach dem Ablaufmodell der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (Mayring & Fenzl, 2014). Dabei erfolgt die Kategorienbestimmung in zwei Schritten: Zuerst deduktiv durch theoriegeleitete Erkenntnisse aus der Literatur und anschliessend durch indikative Kriterien, die sich aus den Interviews ergeben.

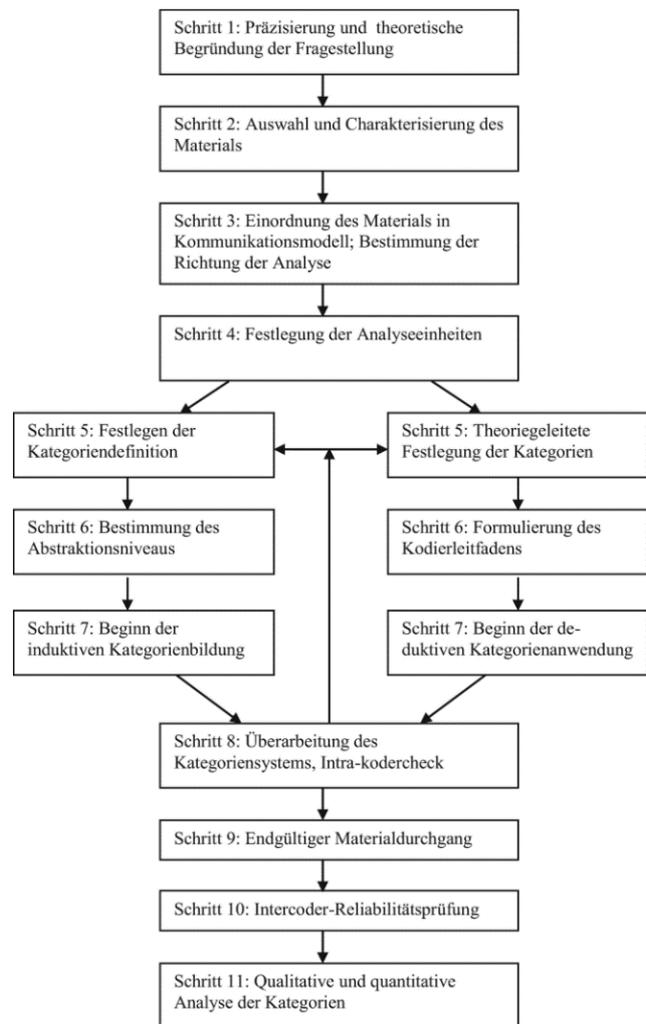


Abbildung 1: Ablaufmodell (Mayring & Fenzl, 2014)

## 2 Theoretische Grundlagen

In diesem Kapitel wird eine einheitliche Begriffsdefinition für die Thematiken Medienkompetenz, das Metaverse sowie das Phänomen Hatespeech ausgearbeitet. Zusätzlich wird anhand bestehender Literatur eine theoretische Basis für die anschließende empirische Untersuchung geschaffen.

### 2.1 Definition und Abgrenzung von Hatespeech

Hatespeech kann in verschiedenen Formen auftauchen; sei es analog oder online, geschrieben oder ausgesprochen, die Verwendung ist sehr vielfältig (Benesch, 2013; Sponholz, 2017). Genauso vielfältig wie ihre Verwendung ist auch ihre Definition, da ihre Benennung, sowie ihre Übersetzung selbst, kein universelles Verständnis schafft (Saleem et al., 2017; Sponholz, 2017). Darüber hinaus hängt die Auffassung dieses Begriffes stark von gesellschaftlichen Normen, dem Kontext und der individuellen Interpretation von jedem und jeder Einzelnen ab (Saleem et al., 2017; Sponholz, 2017).

Im Rahmen dieser Arbeit ist es jedoch angezeigt, ein einheitliches Verständnis von Hatespeech zu schaffen, weshalb untenstehend eine Definition des Begriffes aufgestellt wird, woran sich die vorliegende Thesis orientiert. Ein wichtiger Ansatz, um den Begriff zu definieren, ist, die Attribute von Hatespeech herauszukristallisieren. Egal in welcher Form Hatespeech verbreitet wird, die Diskriminierung, die Kommunikation und die Öffentlichkeit, in der sie stattfindet, spielen immer eine entscheidende Rolle (Benesch, 2013; Delgado & Stefancic, 2009; Matamoros-Fernandez & Ben-David, 2016; Matsuda et al., 2018; Meibauer, 2013; Saleem et al., 2017; Sponholz, 2017). Obwohl sich Forschende bei den Attributen relativ einig sind, ist es fraglich, ob die deutsche Übersetzung «Hassrede», der richtige Titel ist (Sponholz, 2017), denn es handelt sich nicht unbedingt um Hass, sondern eher um eine Feindseligkeit gegenüber einer Person oder Gruppe von Menschen (Meibauer, 2013; Waldron, 2014). Diese Drohungen, Beschimpfungen oder Beleidigungen werden oft gegenüber einer Minderheit, bezogen auf deren Hautfarbe, Rasse, Religion, Vorlieben, Aussehen, Herkunft oder aufgrund anderen Faktoren, geäußert (Brown, 2017; Sponholz, 2017). Der «Hass» bezieht sich vielmehr auf die Emotionen, welche von Hatespeech ausgelöst werden (Brown, 2017). Dies kann neben der Feindseligkeit auch eine Abneigung, Widerwillen oder pure Abscheu gegenüber anderen Personen sein. Auch handelt es sich bei Hatespeech nicht zwingend um eine Rede, geschweige denn um mündliche Worte (Brown, 2017; Gichuhi & Njeri, 2016; Meibauer, 2013; Sponholz, 2017). Vor allem in Online-Games oder auf Social Media werden solche Aussagen schriftlich geäußert (Gichuhi & Njeri, 2016). Die Wirkung auf die betroffenen

Personen kann sehr fatal ausfallen. Einerseits löst Hatespeech bei Betroffenen diverse negative Gefühle aus und darüber hinaus kann es sein, dass mit den Aussagen ihre Menschenrechte verletzt werden (Külling et al., 2021; Sponholz, 2017).

Für das gemeinsame Verständnis soll für den weiteren Verlauf dieser Arbeit mit folgender aus der Literatur abgeleiteten Definition weitergefahren werden: Unter Hatespeech werden Äusserungen verstanden, welche nicht zwingend in Wörtern niedergeschrieben werden müssen. Auch kann Hatespeech mehrere Formen annehmen, welche eine Feindseligkeit, Abneigung, Widerwillen oder Abscheu gegenüber einer Minderheit einzelner Personen oder einer Gruppe äussern. Zentraler Bestandteil jeder Form ist die Verletzung der Menschenwürde der betroffenen Person oder Personen, welche schwerwiegende psychische Belastungen davontragen können. Hatespeech kann physisch oder digital stattfinden. Im Kontext dieser Arbeit wird der Fokus auf die Verbreitung auf digitalen Kanälen und Plattformen gelegt.

## **2.2 Hatespeech unter Jugendlichen**

Grundsätzlich spielt es keine Rolle, welche Altersgruppe von Hatespeech betroffen ist, Hatespeech verletzt und ist ein Problem der ganzen Gesellschaft (Sponholz, 2017; Yao et al., 2019). Jedoch trifft sie Jugendliche meist schwerwiegender, da viele der betroffenen Opfer aus Angst niemandem davon erzählen, auch wenn sie unter diesen Hasskommentaren leiden (Külling et al., 2021; Mishna et al., 2009). Die Nutzung von Avataren, das Wegfallen von direkter Face-to-Face-Kommunikation und das oftmalige Fehlen von Konsequenzen bei Fehlverhalten im Netz sind die Hauptauslöser bei Jugendlichen, Hatespeech zu tätigen (Geschke et al., 2019; Külling et al., 2021; Suler, 2005). Auch das Kopieren der Verhaltensweisen im persönlichen Umfeld kann dazu führen, dass Jugendliche eher Täter oder Täterinnen werden (Wachs et al., 2022). Durch die auf den digitalen Kanälen fehlende nonverbale Kommunikation sowie der Mangel an sozialen Normen, die das Verhalten online regeln, haben Jugendliche oftmals Schwierigkeiten, die emotionalen Auswirkungen ihrer Aussagen auf andere zu verstehen (Hermida, 2019; Kaspar et al., 2017). Darüber hinaus gibt es online vielfach keine direkten Konsequenzen für die Verbreitung von Hatespeech, was Jugendliche weiter motivieren kann, solche Aussagen zu verbreiten, ohne sich über mögliche Auswirkungen Gedanken machen zu müssen (Kaspar et al., 2017).

Dies ist deshalb problematisch, weil Studien aus der Schweiz (Külling et al., 2021) und Deutschland (Geschke et al., 2019) gezeigt haben, dass Hatespeech insbesondere bei Jugendlichen zu negativen psychologischen und sozialen Auswirkungen führen kann.

Betroffene Jugendliche zeigen neben einem verminderten Wohlbefinden ein erhöhtes Aufkommen an psychischen Belastungen, wie zum Beispiel Ängsten, Depressionen und Schlafstörungen. Zudem können eigene Erfahrungen mit Hassbotschaften auch dazu führen, dass sich die Jugendlichen aus ihren sozialen Netzen zurückziehen oder sogar generell ihr Vertrauen in Beziehungen zu ihren Mitmenschen verlieren. Beide Studien betonen, dass die Bewältigung von Hatespeech insgesamt ein wichtiger Faktor für das Wohlbefinden von Jugendlichen sei (Geschke et al., 2019; Külling et al., 2021).

### **2.3 Definition Medienkompetenz**

Einfach ausgedrückt ist die Medienkompetenz die Befähigung, in einer von Medien geprägten Welt die Fähigkeit und den Willen zu haben, sachgemäss, eigenständig, kreativ und sozial verantwortlich zu handeln (Tulodziecki, 1997). Da sich die Medien im Laufe der Zeit ständig weiterentwickeln oder sich verändern und sich durch neue Technologien und Möglichkeiten regelmässig neue Medien gestalten lassen, ist es zwingend notwendig, die eigenen Fähigkeiten der Medienkompetenz an den jeweiligen Veränderungen und aktuellen Medien anzupassen (Lampert, 2006; Von Hippel, 2010). Der Aufbau der Medienkompetenz ist folglich ein lebenslanger Prozess und kann nicht von heute auf morgen erlernt werden (Lampert, 2006; Von Hippel, 2010). Mit der Medienkompetenz geht gemäss Dieter Baacke (2007) die Medienerziehung als Ziel einher. Dieses übergeordnete Ziel kann in vier Dimensionen unterteilt werden:

- analytische, reflexive und ethische Medienkritik
- informative und qualifikatorische Medienkunde
- rezeptive und interaktive Mediennutzung
- innovative, kreative und ästhetische Mediengestaltung

### **2.4 Medienkompetenz von Eltern und Lehrpersonen**

Um spätere psychische Schäden der Jugendlichen zu minimieren und eine positive Entwicklung zu fördern, ist Doktor Simone Birkel (2022) der Ansicht, dass ein Kind von früh auf lernen muss, welche Aussagen ernst zu nehmen sind und bei welchen Kommentaren es sich schlichtweg um Beleidigungen handelt, welche es nicht persönlich nehmen soll. Dieser Umgang mit negativen Aussagen gilt für die analoge wie auch für die digitale Welt. Bezogen auf die digitale Welt und auf die Notwendigkeit, dass Kinder und Jugendliche das Handhaben von verschiedenen Aussagen erlernen, sowie generell den Umgang mit Medien und deren Gefahren kennen, ist eine medienpädagogische Begleitung durch diverse Parteien unabdingbar.

Viele Eltern sind sich ihrer Verantwortung bewusst, dass sie ihre Kinder vor den Gefahren der Medien schützen müssen, weshalb ihnen klar ist, dass sie sich mit dieser Thematik auseinandersetzen sollten (Hasebrink et al., 2012). Doktor Simone Birkel (2022) empfiehlt Eltern, dass sie den Medien, welche ihre Teenager verwenden, mit Offenheit begegnen und mit den Kindern darüber sprechen sollen, inwiefern sie Medien spannend finden und wie sie diese am besten nutzen können. Dies sei deshalb bedeutsam, da sich Jugendliche im Teenageralter und in ihrer Identitätsfindung befinden und oft mit sich selbst, ihren Sorgen oder Ängsten überfordert sind. Durch eine offene Kommunikation können Eltern solche negativen Gefühle erkennen, welche sich aufgrund der Nutzung von bestimmten Medien ergeben.

Das Herausfordernde an der Medienerziehung ist, dass diese von mehreren Faktoren abhängig ist und es sich deshalb als äusserst schwierig erweist, dass alle Eltern die gleiche Medienkompetenz aufweisen, geschweige denn diese ihren Kindern im gleichen Masse vermitteln können. Die repräsentative Elternbefragung von Hasebrink et al. (2012) hat ergeben, dass unter anderem der Bildungsstand der Eltern eine Rolle spielt, da Eltern mit einem höheren Bildungsstand generell mehr Wert auf eine strikte Erziehung und Kontrolle bezogen auf Medien legen, als weniger gebildete Eltern.

Weiter ist die eigene Akzeptanz der Medien ausschlaggebend. Es gibt Eltern, die neuen Medien sehr interessiert gegenüberstehen, dennoch gibt es auch viele mit einer skeptischen und kritischen Haltung oder solche, die schlichtweg überfordert sind (Birkel, 2022). Egal ob interessiert, skeptisch oder überfordert – fest steht, dass die Eltern den Grundstein der Medienerziehung ihrer Kinder legen, worauf Lehrpersonen anschliessend aufbauen, um deren Medienkompetenz zu formen und zu erweitern (Hammer et al., 2021; Junge, 2013; Rott, 2020).

Für Doktorin Karin Julia Rott (2020) ist klar, dass Eltern mit ihren Werten, Normen und ihrer Erziehung verantwortlich für die Bildung der Persönlichkeit ihres Nachwuchses sind, wobei sie als Vorbild den Umgang mit diversen Situationen, so eben auch denjenigen mit Medien, vermitteln. Kinder und Jugendliche lernen vieles durch Beobachten, weshalb bei Familien, welche altersdurchmischte Nachkommen haben, die Jüngeren den Medienumgang nicht nur von ihren Eltern, sondern auch von ihren älteren Geschwistern erlernen (Rott, 2020).

Neben den Eltern spielen die Lehrpersonen im Leben von Kindern eine Schlüsselrolle, da sie ebenfalls deren Leben und Lernen prägen (Aufenanger, 1997; Tilemann, 1999). Deshalb sollten beide Parteien gleichermassen für die Medienerziehung von Jugendlichen verantwortlich sein und gemeinsam dafür sorgen, dass Jugendliche ein gesundes

und verantwortungsbewusstes Verhältnis zu Medien entwickeln. Eltern sollten in diesem Prozess von den Lehrpersonen unterstützt werden, denn ohne die Zusammenarbeit könnte die Medienerziehung und die darauf aufbauende Medienkompetenz von Jugendlichen unvollständig erlernt werden oder für den weiteren Lebensabschnitt nicht ausreichen (Dittler & Hoyer, 2006; Junge, 2013).

In Anbetracht des Zeitpunktes, wann Lehrpersonen in der Schule die Medienkompetenz vermitteln sollten, bestehen verschiedene Meinungen. Es gibt Stimmen, die davon überzeugt sind, dass bereits im Kindergarten auf spielerische und kreative Weise den Kleinen aufgezeigt werden sollte, dass Medien spannend sind und vielfältig verwendet werden können (Deutsches Jugendinstitut, 1990; Fthenakis, 2014), aber es gibt auch gegensätzliche Meinungen, wie die Studie der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen aufzeigt (Six et al., 2007). Viele Erzieherinnen und Erzieher in den Kindergärten verfügen nämlich selbst nicht über genügend Medienkompetenz oder sehen es nicht als ihre Verantwortung, weshalb heute oft die Vermittlungspflicht ganzheitlich auf die Eltern projiziert wird (Junge, 2013). Die Nutzung von Medien durch Jugendliche hat aber auf jeden Fall Auswirkungen auf die schulischen Leistungen, denn ein übermässiger Medienkonsum könnte sich negativ auf das Erledigen von Hausaufgaben, soziale Interaktionen und zuletzt auf die Schulnoten auswirken, weshalb auch die Lehrpersonen eine gewisse Verantwortung mitzutragen haben (Junge, 2013). Trotzdem ist es schwierig, diese Kompetenz den Lehrpersonen zuzuschreiben, da diese in der Unter- und auch Oberstufe oftmals nicht genügend stark im Thema Medienerziehung ausgebildet sind, was wiederum darauf zurückzuführen ist, dass Lehrkräfte während ihrer Ausbildung eine zu wenig tiefgründige Schulung im Bereich der Medienkompetenz erhalten (Breiter et al., 2010). Es gibt jedoch diverse ausserschulische Massnahmen, welche etwas zur Vermittlung der Medienkompetenz an Lehrpersonen oder Eltern beisteuern können (Junge, 2013).

## 2.5 Definition Metaverse

Aufgrund der Tatsache, dass es nicht *das* Metaverse gibt, sondern es sich um viele verschiedene Plattformen handelt, kursieren diverse Definitionen für dieses fiktive digitale Universum (Dwivedi et al., 2022; Köhler & Finkeissen, 2023; Lee et al., 2021). Auch wird betont, dass das Metaverse noch nicht fertig entwickelt ist, da es auf diversen Technologien beruht, welche ständigen Optimierungen ausgesetzt sind. Zudem kann das Metaverse je nach Perspektive, wie beispielsweise aus Sicht eines Technologieunternehmens oder einer Sozialen Plattform, anders interpretiert werden. Aufgrund dessen, kann

nachfolgend keine allgemeingültige Definition erarbeitet werden, sondern nur eine, welche im Rahmen dieser Arbeit für den Begriff Metaverse entsteht.

Zu Beginn dieser Definition ist es wesentlich hervorzuheben, dass der Begriff Metaverse schon seit längerer Zeit besteht und er nicht wie von vielen angenommen von dem Facebook Gründer Mark Zuckerberg erfunden, sondern durch den Autor Neal Stephenson in seinem Roman *Snow Crash* geprägt wurde (Sury, 2022). Das Buch von Neal Stephenson (1992) enthielt zwar ebenfalls keine spezifische Definition vom Metaverse, es beschrieb es jedoch als virtuelle Realität, die als eine Art 3D-Internet genutzt wird. In diesem damaligen Metaverse konnten die Userinnen und User miteinander Spiele spielen, untereinander Handel treiben, zusammen lernen, kommunizieren und sogar fremde Identitäten annehmen. In dem Roman war es eine komplexe virtuelle Welt, welche von Millionen besucht wurde und eine wichtige Rolle in der Gesellschaft spielte.

Obwohl es sich bei dem aus dem letzten Jahrhundert veröffentlichten Roman um eine lebendige und vielversprechende Vision handelte, war sie durch eine negative Utopie geprägt. Denn das Metaverse im Roman *Snow Crash* hatte dazu geführt, dass das Leben in der realen Welt verschlechtert wurde (Stephenson, 1992). Dies geht nicht mit der Vision für das Metaverse von Mark Zuckerberg einher, denn dieser sagt für sein Metaverse eine rosige Zukunft voraus (Newton, 2021). Nach der Auffassung des Letzteren stellt das Metaverse eine spannende Chance für die Menschheit dar, da es bald möglich sein soll, alle alltäglichen Dinge und Handlungen an einem virtuellen Ort auszuführen. Es solle eine Welt sein, in die man über diverse Computerplattformen eintauchen kann, was bedeutet, dass man es nicht nur durch VR, sondern auch über Augmented Reality<sup>2</sup> (AR), den Computer, Mobilgeräte und Spielkonsolen nutzen kann. Die Unterhaltung und die Möglichkeit einer digitalen Welt, in welcher alle Menschen miteinander interagieren können, steht im Zentrum der Metaverse-Vision von Mark Zuckerberg (Newton, 2021).

Diese soeben beschriebene digitale Universum besteht aus unterschiedlichen virtuellen Welten, Plattformen und Netzwerken, wobei jede einzelne dieser Welten ihre eigene Technologie, ihre eigenen Regeln, ihre eigene Funktionsweise und ihre eigenen Nutzerinnen und Nutzer hat (Dwivedi et al., 2022; Lee et al., 2021; Nickerson et al., 2022; Weinberger, 2022). Als Beispiele für solche virtuelle Welten können *Second Life*, *Minecraft*, *Fortnite*, *VRChat* und *Roblox* betrachtet werden (Lee et al., 2021; Weinberger, 2022). Das zukünftige Ziel des Metaverses ist es, alle diese verschiedenen Welten weiterzuentwickeln und miteinander zu verbinden, um letztendlich eine riesige, zusammenhängende

---

<sup>2</sup> Eine durch virtuelle Faktoren ermöglichte Erweiterung der Realität (z.B. Snapchat-Filter)

Metaverse-Umgebung zu erschaffen (Dwivedi et al., 2022; Lee et al., 2021). Was es für diese Plattformen benötigt, um als Metaverse verstanden zu werden, ist das Rendering<sup>3</sup> in Echtzeit, das Bestehen der Tatsache, dass es sich in 3D abspielt, die Beständigkeit, Persistenz und Dauerhaftigkeit der Daten in den einzelnen Welten sowie die Möglichkeit, dass eine unlimitierte Anzahl an Menschen die Welt gleichzeitig nutzen und miteinander interagieren können (Ball, 2022; Dwivedi et al., 2022; Lee et al., 2021; Nickerson et al., 2022; Weinberger, 2022).

Alle diese Informationen lassen zum Zeitpunkt der Erarbeitung dieser Thesis folgende Definition für das Metaverse ableiten: Beim Metaverse handelt es sich um eine virtuelle Welt, die in Echtzeit gerendert wird und mehrere virtuelle Welten zusammenschliesst. Es kann von einer Vielzahl von Benutzerinnen und Benutzern gleichzeitig besucht werden, welche miteinander interagieren. Das massiv skalierte und interoperable Netzwerk basiert auf Daten, welche beständig sind. Die Umgebung ist dreidimensional, immersiv und technisch von der realen Welt getrennt. Sie ist über verschiedene Technologien und über verschiedene Devices wie VR und AR sowie durch die Geräte Smartphone oder Computer zugänglich.

## 2.6 Die Treiber des Metaverse

Wie im Kapitel 2.5 definiert, handelt es sich beim Metaverse nicht um eine einzige virtuelle Welt, sondern um einen Zusammenschluss mehrerer digitaler Ökosysteme, in dem sich die Akteurinnen und Akteure mit verschiedenen Rollen zusammenfinden. Deshalb soll für die Einschätzung und Aufarbeitung der Risiken und Gefahren für Jugendliche nicht nur eine Welt betrachtet, sondern vielmehr verschiedene Arten von virtuellen Welten untersucht werden. Die Liste dieser untersuchten Welten ist jedoch nicht abschliessend. Zu den Haupttreibern, welche dafür sorgen, dass zukünftig immer mehr Menschen das Metaverse nutzen werden, gehören Social Media sowie Videogames (Hou, 2022) und diese gehören zu den wichtigsten Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen in der Schweiz (Külling et al., 2022). Neben der Unterhaltung erfüllen diese Tätigkeiten bedeutende soziale Funktionen, wie beispielsweise das Pflegen von Freundschaften, weshalb die Möglichkeit besteht, dass in Zukunft Social Media und Gaming ins Metaverse überführt werden könnten (Külling et al., 2022).

---

<sup>3</sup> Vorgang, um programmierte Datensätze oder Formen in 3D umzuwandeln („Dudenredaktion“, o. D.d)

Zur Zeit sind Games bereits die beliebteste Anwendung im Metaverse und viele davon werden durch die Möglichkeit ergänzt, sich in den virtuellen Welten miteinander zu unterhalten oder zu chatten (Dwivedi et al., 2022; Mirza-Babaei et al., 2022). Deshalb ist es sehr wahrscheinlich, dass früher oder später immer mehr Jugendliche im Metaverse anzutreffen sind.

### **2.6.1 Metaverse Game Fortnite (Epic Games)**

Fortnite ist eines der Videospiele, welches als Metaverse angesehen werden kann (Dwivedi et al., 2022; Lee et al., 2021). Es weist auch die im Definitionskapitel festgelegten Faktoren auf. Fortnite setzt sich aus mehreren Tausend virtuellen Welten zusammen, in welche die Spieler eintauchen können (Epic Games, 2020). Einige der Spiele wurden von Epic Games selbst, dem Hersteller des Videospieles, erstellt, andere wurden von der Community erschaffen. Die einzelnen Welten können von mehreren Menschen gleichzeitig besucht werden. Entweder agieren die Userinnen und User in dieser Immersion<sup>4</sup> allein oder schliessen sich mit Freunden und Freundinnen oder Unbekannten zu einem Team zusammen. Fortnite bietet die Möglichkeit, mit Millionen anderen Spielerinnen und Spielern plattformübergreifend Online-Games zu spielen oder an Konzerten von Superstars wie Ariana Grande teilzunehmen. Die bekannteste Spielmöglichkeit ist BATTLE ROYALE, wobei das Ziel des Spieles darin besteht, auf einer Insel, in welcher der Spielradius immer kleiner wird, als einzige Person oder als einziges Team zu überleben, indem die Gegnerinnen und Gegner besiegt werden. Den Zugang zum Spiel erhält man über die PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, den Computer oder über das Smartphone. Die Fortschritte, das Aussehen des Avatars sowie Käufe, die getätigt wurden, bleiben beständig, sofern das Konto, über welches gespielt wird, mit einem persönlichen Epic Games-Account verknüpft ist. Das letzte Kriterium um Fortnite als Metaverse einzustufen, bildet das Rendering von virtuellen Welten in Echtzeit, was das Game seit Ende 2022 erfüllt (Epic Games, 2022). Die Umsetzung mit der Unreal Engine 5 stellt sicher, dass jedes Element, wie beispielsweise ein Gebäude in 3D erkundet werden kann, sowie das gesamte Spiel in Echtzeit modelliert wird.

Ein weiterer Grund, weshalb Fortnite im Rahmen dieser Arbeit betreffend den Gefahren und Risiken für Jugendliche zu berücksichtigen ist, ist der Fakt, dass es sich bei diesem Game um das Lieblingsspiel vieler Jugendlichen in der Schweiz handelt (Külling et al.,

---

<sup>4</sup> Sehr realistisches Eintauchen in eine virtuelle Umgebung mit dem Gefühl, als ob man tatsächlich in dieser virtuellen Welt präsent ist und nicht nur passiv zuschaut (Furht, 2008)

2022). Obwohl die Altersfreigabe für das Spiel bei 12 Jahren liegt und sich Gewaltdarstellungen in Grenzen halten, sind Pädagogen davon überzeugt, dass die Altersgrenze für Fortnite zu tief angesetzt wurde, denn es handelt sich trotzdem um ein Survival-Shooter-Game (Moes, o. D.). Vor allem für jüngere und empfindsame Spielerinnen und Spieler birgt das Game die Gefahr, zu nervenaufreibend zu sein und das Risiko, dass das Geschehen nicht als fiktionales Spiel eingeordnet werden kann (Moes, o. D.).

Die Erhöhung der Altersgrenze ist hingegen nicht zwingend die Lösung, da es dem Game an der Möglichkeit fehlt, zu kontrollieren, dass keine Personen unter dem vorgeschriebenen Alter sich in das Spiel einloggen (The editorial board, 2019). Zusätzlich quittieren kritische Stimmen das Game als Zeitfresser (Hüppi, o. D.; Morris, 2018; The editorial board, 2019), und identifizieren die Hauptrisiken für die jüngere Zielgruppe einerseits in der Spielsucht (Morris, 2018; Nicolaou, 2019), da eine Spielrunde an sich bereits 20 Minuten dauert und das Spiel durch ihren Spannungscharakter Spielerinnen und Spieler in ihren Bann zieht. Weitere Problematiken sehen sie in der Gewaltdarstellung, da man mit einer Waffe auf Mitspielerinnen und Mitspieler schießen muss, um zu gewinnen (Hüppi, o. D.; Leibovitz, 2018; Morris, 2018). Gehört man zu den Besten, hat man sogar die Aussicht, mit dem Spielen von Fortnite horrenden Summen zu verdienen, was ebenfalls eine Spielsucht begünstigen könnte (Nicolaou, 2019). Auch das Freemium Geschäftsmodell und die dadurch möglichen In-Game-Käufe sind ein heikles Thema (Hüppi, o. D.; Morris, 2018; Nicolaou, 2019; The editorial board, 2019). Jugendliche können dadurch dazu verleitet werden, unnötig Geld auszugeben, wenn ihre Mitspieler und Mitspielerinnen Avatare mit cooleren Outfits haben als sie. Auch, dass jüngere Player und Playerinnen mit fremden Leuten per Chat- oder Textfunktionen interagieren können, birgt Gefahren. Darunter fallen einerseits Hatespeech, Grooming<sup>5</sup> und der Fakt, dass Jugendliche sich mit Fremden unterhalten, welche sich für andere Personen ausgeben könnten (Leibovitz, 2018; Needleman, 2018; The editorial board, 2019). Doch glücklicherweise sind Eltern dem Game nicht machtlos ausgeliefert. Aktuelle Empfehlungen für Eltern sind einerseits, offen mit den Kindern über Videospiele wie Fortnite zu sprechen sowie das Spiel selbst auszuprobieren, um zu verstehen, wie es funktioniert und weshalb es in den Kindern ein Interesse entfacht (Hüppi, o. D.; Needleman, 2018). Eltern können dadurch auch die Gefahren besser abschätzen und Grenzen für ihre Kinder aufstellen. Darüber hinaus wird empfohlen, dass mit den Jugendlichen Spielzeiten und Spieltage definiert werden, um die Suchtgefahr einzuschränken (Hüppi, o. D.; Morris, 2018). Auch die Möglichkeit, dass

---

<sup>5</sup> Kontaktaufnahme von Erwachsenen mit Minderjährigen mit dem Ziel einer sexuellen Misshandlung („Dudenredaktion“, o. D.b)

per Chat mit Fremden kommuniziert wird, soll zuhause thematisiert werden, in dem das Kind auf die Gefahren sensibilisiert wird (Hüppi, o. D.). Ebenso wird empfohlen, die Bezahlmöglichkeit für wiederholte Käufe einzuschränken oder ganz zu deaktivieren (Hüppi, o. D.). Dabei hilft es, mit den Kindern zu vereinbaren, dass sie als Eltern gefragt werden sollen, wenn sie einen Kauf tätigen wollen, um die Kontrolle zu gewährleisten.

### **2.6.2 Metaverse Social Network VRChat**

Anders als Fortnite ähnelt VRChat eher einem Sozialen Netzwerk als einem Videospiele. Userinnen und User entdecken mit Bekannten oder Unbekannten virtuelle Welten, bauen ihre eigenen Spielwiesen, besuchen Community-Events oder treffen sich in der Lieblingsbar (VRChat, 2023). Der Sinn dieser virtuellen Welt besteht darin, mit Menschen auf der ganzen Welt zu interagieren (Köhler & Finkeissen, 2023). Auch VRChat kann als Metaverse angesehen werden, denn seine technische Beschaffenheit entspricht ebenfalls der Definition aus Kapitel 2.5. Die 3D-Plattform besteht aus über 25'000 verschiedenen Welten, wobei von der Community täglich Neue erstellt werden. Der Spielstand und das Aussehen des Avatars werden nach jedem Besuch gespeichert. Die Avatare können selbst gestaltet werden und unterstützen Mimik und Gesten eines echten Menschen. VRChat kann mit oder ohne VR-Zubehör verwendet werden. Den Zugang erhält man ebenfalls über verschiedene Geräte, darunter das Smartphone oder der Computer (Valve Corporation, 2017; VRChat, 2023).

Die Gefahren und Risiken, welchen Jugendliche in VRChat ausgesetzt sind, sind ähnlich wie bei Fortnite. Eine der Gefahren, die Jugendliche bei der Nutzung von VRChat begegnen können, ist die hohe Suchtgefahr, da Nutzerinnen und Nutzer lange auf der Plattform sein müssen, um ein Level aufzusteigen (Bojic, 2022; Segawa et al., 2020). Folgen einer solchen Sucht sind beispielsweise die verminderte Teilnahme am realen Leben und dadurch begründetes Vernachlässigen von Freundschaften, Hobbies und der Schule.

Die jedoch grösste Gefährdung basiert auf dem Austausch mit Fremden. Es gibt Nutzerinnen und Nutzer, welche sich auf der Plattform unangemessen verhalten, indem sie unangebrachte Kommentare äussern oder sexuell explizite Inhalte teilen, mit welchen Jugendlichen in Kontakt kommen könnten (Ortiz, 2022). Darüber hinaus besteht die Gefahr von Cybermobbing und Hatespeech, denn Benutzerinnen und Benutzer können andere auf einfache Art und Weise belästigen, beleidigen oder diskriminieren (Frenkel & Browning, 2021). Doch nicht nur die Belästigung ist ein zentrales Thema. VRChat wird häufig auch genutzt, um sexuell zu experimentieren, beispielsweise für Pädophile, Anime-Fans oder Fetischisten, wobei Jugendliche ohne es zu wollen dem Geschehen

ausgesetzt sein könnten (Ortiz, 2022). Zudem darf auch die Möglichkeit auf Identitätsdiebstahl oder Missbrauch von persönlichen Informationen durch Deepfakes<sup>6</sup> oder Betrügerinnen und Betrüger nicht unterschätzt werden, falls Jugendliche ihre Daten offen teilen (Lake, 2020; Lin & Latoschik, 2022; Shao, 2019).

Für Eltern ist es bei diesem Social Network deshalb ebenfalls wichtig, dass sie sich selbst sowie ihre Kinder über die potenziellen Risiken des Spieles aufklären. Neben der Aufklärung empfehlen Doktor und Professor Sameer Hinduja (2021) sowie die VR-Expertin Laura Ortiz (2022) einige weitere Massnahmen. Einerseits, dass die Eltern ihren Jugendlichen die Möglichkeiten aufzeigen, dass sie bei unangebrachter oder ungewünschter Interaktion andere blockieren, stummschalten und der Plattform melden können. Auch muss dem Kind erklärt werden, welche Daten oder Dinge es Fremden über sich preisgeben darf und welche Dinge schützenswert sind. Die meisten Plattformen verfügen über Kindersicherungen oder schützende Funktionen, um die Risiken einzudämmen. Eltern können diese in den Einstellungen verwalten. Eine hilfreiche Funktion in VRChat sei beispielsweise die Panik-Taste, welche Userinnen und User drücken können, falls sie sich bedroht fühlen oder sich in einer unangenehmen Situation befinden. Sobald die Taste gedrückt werde, werden alle anderen stumm geschaltet und blockiert, damit nicht mehr mit ihnen interagiert werden kann. Jugendliche spielen oder nutzen solche Metaverse Plattformen wie VRChat oft zuhause, deshalb sollten Eltern die Nutzungszeit regulieren und unter Kontrolle haben, wie viel Zeit die Jugendlichen auf solchen Plattformen verbringen, um die Suchtgefahr und das Risiko, auf weitere Gefahren zu stossen, minimieren zu können.

## 2.7 Neue Risiken und Gefahren für Jugendliche im Metaverse

Wie die Darlegung der Gefahren und Risiken für Jugendliche im Metaverse anhand der beiden Plattformen Fortnite und VRChat gezeigt hat, ähneln viele der Bedrohungen denjenigen, welche auf den heutigen Social-Media-Kanälen oder klassischen Videogames bereits vorzufinden sind. Wichtig zu betonen ist, dass die Verbreitung von Hatespeech nicht das einzige Risiko darstellt (Benrimoh et al., 2022; Lee et al., 2021). Auch bilden die beiden Welten Fortnite und VRChat nicht alle Gefahren des Metaverses ab, da es noch viele weitere solcher Plattformen gibt. Der Fokus dieser Arbeit liegt jedoch auf der Problematik von Hatespeech und Jugendlichen, weshalb im nächsten Kapitel aufgezeigt

---

<sup>6</sup> Eine durch KI generierte oder manipulierte Bild- oder Tondatei („Dudenredaktion“, o. D.c)

wird, welche Eigenheiten und Faktoren des Metaverses die Verbreitung von Hatespeech in virtuellen Welten für Jugendliche noch gefährlicher gestalten.

### **2.7.1 Virtual Reality verstärkt Emotionen bei Hatespeech**

Personen, welche in die künstliche Nachahmung der Realität eintauchen, wissen zwar, dass VR nicht der Wirklichkeit entspricht, trotzdem ermöglicht sie ihnen, sich durch scheinbar reale Weise in dieser Welt zu bewegen. Der Zugang mit einer VR-Brille verstärkt diesen Effekt, da durch die Übertragung von visuellen und auditiven Eindrücken bei Nutzerinnen und Nutzern das Gefühl geweckt wird, Teil des Games oder dieser Umgebung zu sein (Lin & Latoschik, 2022; Segawa et al., 2020).

Die neuen Probleme, welche durch VR in Kombination mit Hatespeech und dem Metaverse auftauchen, können negative Effekte auf die physische Gesundheit ausüben (Dick, 2021; Lepoutre, 2019). Dies deshalb, da die Grenzen der virtuellen und realen Welt ineinander verschmelzen und es vor allem für Jugendliche schwierig zu unterscheiden ist, was real ist und was nicht. Das bedeutet, dass VR die Macht besitzt, virtuelle Erfahrungen als realistisch darzustellen und Problematiken, wie das Verarbeiten von an Jugendliche gerichtete Hasskommentare, sexuelle Belästigung oder andere unangebrachte Handlungen schwierig gestaltet, wie Beispiele von Usern und Userinnen zeigen (Ortiz, 2022; Wong, 2016). So kann im Metaverse Hatespeech nicht nur über Text verbreitet, sondern den Userinnen und Usern virtuell ins Gesicht gesagt werden. Dadurch besteht die Gefahr, dass der Schaden, welcher damit bei Jugendlichen im Metaverse aufgrund von VR angerichtet wird, aus psychischen Problemen besteht, akuten Stress hervorrufen oder ein Gefühl tiefer Verletzlichkeit auslösen kann (Dick, 2021; Hinduja, 2021; Ortiz, 2022).

### **2.7.2 Avatare begünstigen Verbreitung von Hatespeech**

Für die Interaktion im Metaverse benötigt jede teilnehmende Person einen Avatar (Lee et al., 2021). Dabei unterscheiden sich diese digitalen Abbildungen je nach virtueller Welt oder nach den Vorlieben der Userinnen und Usern.

Da man mit einem Avatar eine Figur hat, die das wahre Gesicht oder die Persönlichkeit nicht preisgibt, kann man sich nahezu anonym im Metaverse aufhalten (Lake, 2020). Diese Anonymität kann ausgenutzt werden. Bei Jugendlichen wurde im Rahmen einer Studie der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW) (Külling et al., 2021), beobachtet, dass das Auftreten mit einem Avatar in der Online-Welt zu einer Enthemmung des Verhaltens führen kann. Dies deshalb, da man selten weiss, wer sich

hinter dem Avatar verbirgt und oftmals keine rechtlichen Konsequenzen durchgesetzt werden.

Der digitale Zwilling kann schnell und einfach verändert werden, wenn dieser dem User oder der Userin nicht mehr gefällt. Diese Möglichkeit verschleiert nicht nur die Identität, sondern führt auch dazu, dass Hatespeaker von den Betroffenen zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr erkannt werden können (Lake, 2020). Darüber hinaus ist es ein Leichtes für Hacker, Deepfakes zu implementieren, welche kurzerhand Identitäten von anderen klauen können (Chukwunonso et al., 2022).

Da man als Nutzer und Nutzerin selbst einen schnellen Wechsel des Avatars vornehmen kann, ist es schwierig zu erkennen, bei welchen Userinnen und Usern es sich um echte Menschen handelt. Darüber hinaus führt die Einfachheit des Stehlens anderer Identitäten dazu, dass sich Personen, welche sich für jemand anderes ausgeben, fast nicht finden und sanktionieren lassen. Dies gilt auch für solche Personen, welche unter einer falschen Identität Hatespeech verbreiten. Mögliche Gegenmassnahmen bilden Benutzerauthentifizierungen, Zugangskontrollen sowie plattformspezifische Mechanismen zum Schutz der Privatsphäre und vor Hatespeech. (Lin & Latoschik, 2022)

Viele der genannten technischen Massnahmen werden auch durch den vom British Age Appropriate Design Code entwickelten Kinder-Codex vorgeschrieben, welcher 15 Standards als Vorschriften für Online-Spiele und Social Media Apps definiert (Kundaliya, 2022). Jedoch sei es fast unmöglich zu überprüfen, ob sich alle Entwicklerinnen und Entwickler an die Standards halten, geschweige denn sie zu sanktionieren, wenn diese nicht eingehalten werden.

## **2.8 Generelle Risiken und Gefahren im Metaverse**

Neben den Gefahren, welche sich anhand der untersuchten Plattformen ergeben haben, gibt es viele weitere, welche nicht ausser Acht gelassen werden dürfen, wie Schöbel und Tingelhoff (2023) in ihrer qualitativen Untersuchung herausgefunden haben. Als soziale Gefahr sehen sie das Fehlen von klaren Regeln, welche dazu beitragen würden, ein ausgewogenes und sicheres Umfeld auf den Plattformen sicherzustellen. Organisatorisch besteht die Schwierigkeit darin, die Datensicherheit zu gewährleisten, was Verletzungen der Privatsphäre, Manipulation von virtuellen Identitäten und Datendiebstahl inkludiert. Technologisch gesehen liegt die wohl grösste Gefahr darin, dass immer mehr solcher Plattformen entstehen, da sich die benötigten Schlüsseltechnologien wie Virtual Reality oder die Blockchain ständig weiterentwickeln. Darüber hinaus ist auch die Transparenz neuer Geschäftsmodelle fraglich, sofern diese Funktionsweisen wie Algorithmen,

künstliche Intelligenz oder Werbemechanismen enthalten. Eine weitere Gefahr bildet auch der Fakt ab, dass mit neuen Metaverse Plattformen auch neue, noch unbekannte Gefahren auftauchen können, weshalb diese Liste nicht abschliessend ist, beziehungsweise sein kann.

## 2.9 Erfolgreiche Massnahmen aus der Literatur

Doch wieder zurück zum Thema Hatespeech. Mittel dagegen gibt es viele. Eine Methode, welche sehr oft genannt wird, sind Aufklärungs- sowie Präventionsmassnahmen, wie auch die Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen (Külling et al., 2021; Ross, 2018; Wachs et al., 2021). Diese präventiven Massnahmen sind sehr wichtig, damit Jugendliche lernen, Hatespeech zu erkennen, aktiv zu vermeiden und zu wissen, wie sie damit umzugehen haben. Bezugspersonen wie Eltern und Lehrpersonen spielen dabei eine entscheidende Rolle (Geschke et al., 2019; Wachs et al., 2021). Es liegt in ihrer Verantwortung, ein Vorbild zu sein, die Medienkompetenz zu fördern und soziale Normen im Umgang mit Hatespeech zu vermitteln. Bestenfalls wird ein positives soziales Klima geschaffen, in welchem Hatespeech nicht toleriert wird und Betroffene aktiv unterstützt werden (Ross, 2018; Wachs et al., 2021). Darüber hinaus soll den Jugendlichen vermittelt werden, dass es bedeutsam ist, für andere einzustehen oder mit Gegenrede, sogenannter Counter Speech, einzuschreiten (Benesch, 2013; Hangartner et al., 2021; Külling et al., 2021; Lepoutre, 2019).

Obwohl Facebook oder Instagram Filter und Algorithmen entwickelt haben, welche Hatespeech erkennen und löschen, lassen sich diese sprachlichen Angriffe nicht vollständig eliminieren. Gemäss Hangartner et al. (2021) erschwert beispielsweise Ironie den Algorithmen die Unterscheidung von geschriebenen Beleidigungen und von nicht ernst zu nehmenden Aussagen. Was sich als viel effektiver herausstellte, ist die sogenannte Counter Speech.

In der Schweiz gibt es mehrere Stiftungen, welche sich gegen Hatespeech einsetzen. Darunter die Public Discourse Fondation, welche zusammen mit der ETH Zürich und durch Unterstützung des Migros-Pionierfonds das Projekt Stop Hatespeech ins Leben gerufen hat, um systematisch mithilfe eines Algorithmus Hatespeech aufzuspüren und Betroffenen eine Anlaufstelle zu bieten (Public Discourse Fondation, o. D.). Dabei konnte ermittelt werden, dass auf Hatespeech am besten mit Empathie reagiert wird. Das bedeutet, dass man beleidigende Kommentare mit Fakten, Positivität oder durch Aufzeigen von Konsequenzen erfolgreich entschärfen kann. Auch die Swisscom setzt sich für die Aufklärung rund um Hatespeech ein (Swisscom, o. D.). Zusammen mit der ZHAW führen

sie jährlich eine sogenannte JAMES-Studie durch, welche sich auf das Verhalten von Jugendlichen im Netz fokussiert. Die JAMES-Studie 2021 widmeten sie der Hassrede (Külling et al., 2021). Auch Swisscom unterstreicht die Meinung, dass bei Hatespeech Zivilcourage geleistet und mit Counter Speech eingeschritten werden sollte. Zusätzlich sollen kritische Beiträge auf den Plattformen gemeldet, Personen blockiert oder gar bei der Polizei Anzeige erstattet werden (Swisscom, o. D.). Pro Juventute empfiehlt Eltern mit ihren Kindern präventiv über das Thema zu sprechen, dem Kind aufzuzeigen, bei wem im Falle des Falles Hilfe zu holen ist und das Selbstvertrauen des Kindes zu stärken, sodass ihm Hatespeech nicht so schnell etwas anhaben kann (Pro Juventute, o. D.). Betroffene Kinder können beim Verein #NetzCourage Hilfe holen und Eltern können sich an eine Fachperson der Pro Juventute Elternberatung wenden (Pro Juventute, o. D.).

Anhand den für die beiden virtuellen Welten Fortnite und VRChat entnommenen Schutzmassnahmen, kombiniert mit den Erkenntnissen der Literatur, lassen sich vorläufig sechs Massnahmen definieren, welche in den folgenden Kapiteln noch ausdifferenziert werden:

Massnahme	Kurzbeschreibung
Sensibilisierung und Prävention sicherstellen	Eltern sollten Jugendliche über Hatespeech im Netz aufklären. Generell sollten Eltern dafür sorgen, dass sie anhand spezifischer Angebote ihre Medienkompetenz erlangen können und dadurch ihren Kindern vermitteln können, offline wie auch online respektvoll und höflich zu kommunizieren.
Kontrolle und Einschränkungen vornehmen	Eltern sollten die Bildschirmzeit sowie Online-Aktivitäten von Jugendlichen überwachen, Kindersicherungen nutzen, Bezahlmöglichkeiten deaktivieren, bestimmte Seiten blockieren und bei Bedarf einschreiten, um sie vor Hatespeech zu schützen.
Aufklärung über Meldemöglichkeiten	Eltern sollten Jugendliche ermutigen, Hatespeech zu melden, damit Plattformen die Inhalte entfernen und Täterinnen sowie Täter zur Rechenschaft gezogen werden.
Anlaufstellen aufzeigen	Eltern sollten ihren Kindern aufzeigen, dass sie, wenn sie in Kontakt mit Hatespeech kommen, nicht allein sind. Sie teilen dem Kind mit, dass es sich jederzeit an sie wenden kann oder professionelle Hilfe über Fachpersonen von Stiftungen oder Vereinen holen kann.
Einstehen unter Jugendlichen fördern	Eltern sollen Jugendlichen aufzeigen, wie sie gegen Hatespeech vorgehen können, wenn sie diese wahrnehmen. Dies kann zum Beispiel durch Counter Speech geschehen.
Als Eltern Vorbildrolle einnehmen	Eltern sollten die Vorbildrolle einnehmen, indem sie sich online selbst respekt- und verantwortungsvoll verhalten und selbst Hatespeech zur Anzeige bringen oder mit Counter Speech kontern.

Tabelle 1: Massnahmen aus der Literatur (eigene Darstellung)

Zusammenfassend bedeutet dies, dass es diverse Best Practices von bestehenden Plattformen gibt, welche auch bezogen auf das Metaverse angewendet werden können. Dennoch wird an dieser Stelle betont, dass sich die Massnahmen aus der Literatur vorwiegend auf die Zielgruppe der Jugendlichen und nur indirekt auf die Eltern ausrichten. Deshalb ist das Fazit aus den theoretischen Grundlagen einerseits, dass eine vertiefere Auseinandersetzung mit den Massnahmen stattfinden muss, damit diese auf das Metaverse und auf die Eltern angepasst werden können. Darüber hinaus sollen durch Expertinnen und Experten weitere wichtige Aspekte und Tätigkeiten aufgedeckt und mit den Massnahmen aus der Literatur vervollständigt werden.

### **3 Empirische Forschung**

Aufbauend auf den theoretischen Grundlagen soll durch die empirische Forschung das bestehende Wissen der Literatur ergänzt werden, damit die Informationen anschliessend in der Diskussion verdichtet und näher analysiert werden können. Bei der vorliegenden Untersuchung wurde anhand des Ablaufmodells der deduktiven Kategorienbildung und indikativen Kategorienanwendung von Mayring & Fenzl (2014) vorgegangen. In dem nachfolgenden Kapitel wird das Vorgehen der qualitativen Datenerhebung näher erläutert. Anschliessend wird auf die Aspekte für die Durchführung des Interviewprozesses eingegangen.

#### **3.1 Qualitative Datenerhebung**

Die qualitative Datenerhebung wurde durch die Befragung von Expertinnen und Experten anhand eines leitfadengestützten Interviews durchgeführt, um an spezifisches Wissen von Fachpersonen zu gelangen. Diese Fachpersonen gelten dann als Expertinnen oder Experten, wenn sie sich durch ihr Spezialwissen in einem bestimmten Themengebiet auszeichnen können (Gläser & Laudel, 2010), weshalb im Rahmen dieser Arbeit nicht deren Name, sondern Funktion im Vordergrund steht. Die Wahl der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring begründet sich dadurch, dass die Autorin die wissenschaftlichen Quellen aus den Kapiteln der theoretischen Grundlage durch die Expertise der Expertinnen und Experten vergleichen und ergänzen kann. Dies ist deshalb von grosser Bedeutung, da sich das Metaverse noch in dessen Anfangsphase befindet und viele Aspekte bezüglich Umgang, Rechte und Datenschutz noch nicht wissenschaftlich untersucht wurden, beziehungsweise untersucht werden konnten (Sury, 2022). Auch in Bezug auf Hatespeech unter Jugendlichen in der Schweiz liessen sich noch keine detaillierten Daten finden. Durch das Hinzuziehen des Kategoriensystems als Instrument können die Interviews effektiv und effizient ausgewertet werden, da nur die Textstellen berücksichtigt werden, welche die zu untersuchenden Kategorien enthalten (Mayring & Fenzl, 2014).

#### **3.2 Auswahl Interviewpartnerinnen und Interviewpartner**

Um potenzielle Interviewpartnerinnen und -partner zu finden, wurde in einem ersten Schritt untersucht, welche Personen sich als Expertin oder Experte eignen, da sie über die gesuchten Informationen verfügen, dazu bereit sind, diese zu teilen und für ein Interview verfügbar sind (Gläser & Laudel, 2010). Die Personen wurden grösstenteils durch Eigenrecherche oder durch Empfehlungen von Kontakten angefragt. Passend zum

Aufbau der Arbeit wurde nach Personen in den Bereichen Öffentlichkeit, Eltern und Plattformen gesucht. Zu Beginn der Arbeit war angedacht, dass pro Bereich mindestens zwei Interviews durchgeführt werden sollen. Da diese Antworten pro Bereich jedoch zu wenig aussagekräftig wären und viel zweckmässigere Informationen gewonnen werden könnten, wenn die interviewten Personen aus der Sicht der Öffentlichkeit zugleich Eltern sind, wurden die Blickwinkel von drei auf zwei, nämlich «Öffentlichkeit und Eltern» und «Plattformen», angepasst. Ein weiterer Grund für die Anpassung der Blickwinkel war, dass es schwierig ist, dass eine Person stellvertretend für alle Eltern eine Meinung vertreten kann, da Eltern in die Rolle des Erziehers oder der Erzieherin hineinwachsen und deshalb oft kein oder nur ein beschränktes fundiertes Wissen über Hatespeech, Medienkompetenz und Metaverse aufweisen und oftmals eher instinktiv oder auf emotionaler Ebene handeln. Durch die Kombination der Öffentlichkeit und Eltern können aussagekräftigere Informationen zusammengetragen werden, welche eine entscheidende Rolle dabei spielen, einen Massnahmenkatalog für Eltern auszuarbeiten. Es wurde darauf geachtet, Personen aus verschiedenen Branchen und Bereichen zu wählen, wobei jede dieser Personen eine andere Arbeitsposition haben sollte, um eine möglichst diverse Gruppe zu befragen. Durch den Blickwinkel der Plattformen, welcher nur einen kleinen Teil der Befragten ausmacht, können die Informationen verdichtet und ergänzt werden, da herausgefunden werden soll, wie und ob man insbesondere Jugendliche im Metaverse anders gegen Hatespeech schützen kann.

### **3.2.1 Selektionsverfahren nach Blickwinkel**

Nachfolgend wird genauer darauf eingegangen, wie die Expertinnen und Experten ausgewählt wurden. Beim Blickwinkel «Öffentlichkeit und Eltern» wurde darauf geachtet, dass die interviewte Person eine Funktion hat, in welcher sie sich entweder mit Medienkompetenz, Medienerziehung, Hatespeech, digitale Medien, Elternbildung oder schulischen Belangen auseinandersetzt. Die befragte Person musste dementsprechend für eine Stiftung, einen Verein, einen Elternrat, einen Elternverband oder eine ähnliche Institution tätig sein und regelmässig mit anderen Eltern, (auszubildenden) Fachpersonen oder Jugendlichen im Austausch sein, damit der Praxisbezug gewährleistet werden kann. Die Interviewpartnerin oder der Interviewpartner zeichnet sich durch ein hohes Interesse an der Erziehung und dem Wohlbefinden von Jugendlichen aus und hat selbst Kinder im Jugend- oder Erwachsenenalter, damit seine oder ihre Aussagen durch eigene Erfahrungswerte untermauert werden können.

Der Blickwinkel «Plattformen» bezieht sich auf die Eigenheiten des Metaverse. Die Expertinnen und Experten beschäftigen sich aufgrund ihrer Anstellung mit dem Metaverse

und beobachten Trends sowie die Akzeptanz auf dem schweizerischen Markt. Der oder die Interviewte verfügt über das Wissen, wie sich das Metaverse von Social Media unterscheidet und verfügt über ein grosses Eigeninteresse für digitale Innovationen. Expertinnen und Experten aus dem Blickwinkel «Plattformen» müssen selbst keine Kinder haben, damit sie in Frage kommen. So kann eher verhindert werden, dass ihre Aussagen emotional geprägt sind und von einer unvoreingenommenen Aussensicht profitiert werden kann. Ebenfalls wird bewusst darauf verzichtet, detailliert auf technische Funktionen einzugehen. Der Kriterienkatalog für die Auswahl der Expertinnen und Experten kann dem [Anhang](#) entnommen werden.

### 3.2.2 Definitive Expertinnen und Experten

Anhand des Kriterienkataloges wurden frühzeitig passende Interviewpartnerinnen und -partner ausgewählt, damit ein zeitlicher Puffer für ausbleibende Rückmeldungen, kurzfristige Absagen oder Unvorhergesehenes geschaffen werden konnte. Es wurden zwölf Personen angefragt, wovon acht Personen zugesagt haben. Für den Blickwinkel Öffentlichkeit und Eltern setzte die Autorin auf einen Mix aus Personen aus Privatunternehmen, Stiftungen, Vereinen und öffentlichen Unternehmen, um verschiedene Meinungen und Informationen abholen zu können. Das Privatunternehmen vertritt ein Schweizer Telekommunikationsunternehmen, aus welchem der Leiter Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragter (IP4) rekrutiert werden konnte. Wie es die Bezeichnung schon verrät, leitet er das Projekt «Schulen ans Internet» und unterstützt Eltern und Lehrpersonen auf vielfältige Weise dabei, dass Kinder und Jugendliche einen sicheren und selbstverantwortlichen Umgang mit digitalen Medien erlernen können. Die Stiftung wird durch die verantwortliche Person für das Programm Medienkompetenz (IP3) einer Stiftung vertreten, welche es zu ihrer Aufgabe gemacht hat, Jugendliche zu hören, sehen, stärken und sich für sie einzusetzen. Um den digitalen Aspekt nicht zu vernachlässigen, konnte die Mitgründerin und Geschäftsleiterin (IP1) eines gemeinnützigen Vereins gewonnen werden, welcher sich für den respektvollen Dialog in der Online-Welt einsetzt und die Werte Respekt, Empathie und Transparenz in den digitalen Medien fördert. Mitgliederinnen und Mitglieder dieses Vereins verpflichten sich, nach dem vom Verein entwickelten Code of Conduct zu agieren und als Vorbild durch die digitalen Medien zu gehen. Damit die Schulen als Institution vertreten sind, wurde ein Dozent und Leiter des Fachteams Medienpädagogik (IP2) einer Pädagogischen Hochschule rekrutiert. Da diese Person angehende Lehrpersonen ausbildet, kann einerseits von seinem Wissen als Dozent und von seinen Erfahrungen aus der Medienpädagogik profitiert werden. Obwohl dieser Experte selbst keine Kinder hat, wurde trotzdem beschlossen, ihn zu

interviewen, da er tagtäglich mit angehenden Lehrpersonen zu tun hat und deshalb auch ohne eigene Kinder einen hohen Praxisbezug aufweist. Weiter konnte ein Interview mit der Geschäftsführerin (IP5) eines nationalen Dach- und Fachverbandes durchgeführt werden, welcher sich um die Anliegen der Elternbildung kümmert, sowie die inhaltliche und qualitative Weiterbildung von Eltern fördert. Zu guter Letzt konnte der Präsident (IP6) eines Elternrates gewonnen werden, welcher den Informationsaustausch zwischen Lehrerschaft, Schulleitung, Schulbehörde und Eltern einer Gemeinde sicherstellt.

Damit die Eigenheiten, Akzeptanz und Risiken des Metaverse aus Sicht von Expertinnen und Experten wahrgenommen werden kann, konnte auf das Wissen der Head of Outpost Innovation Programs und Open Innovation Developerin (IP7) eines schweizerischen Telekommunikationsanbieters zurückgegriffen werden, welches aktiv den Schweizer Markt für das Metaverse beobachtet und sich mit der Akzeptanz der Schweizer Bevölkerung auskennt. Ebenfalls für den Blickwinkel der Plattformen stand der CEO, Chief Growth und Chief Marketing Officer (IP8) einer Influencer Marketing Agentur zur Verfügung, welche Markttrends beobachtet und diverse Services als First-Mover-Agentur anbietet. Durch diesen spannenden und diversen Mix konnten die Bereiche Hatespeech, Medien-erziehung, Medienkompetenz, Elternbildung und Metaverse durch Expertenwissen abgedeckt werden. Die Zusammenfassung und Auflistung der Expertinnen und Experten kann dem [Anhang](#) entnommen werden.

### 3.3 Aufbau Interviewleitfaden

Die Interviews folgten einem teilstandardisierten Interviewleitfaden, welcher die Fragen und die Reihenfolge für das Gespräch vorgab, jedoch Anpassungen während dem Gespräch durch vertiefte Fragen, Änderungen der Reihenfolge und Weglassen oder Ergänzung von Fragen zuließ (Döring & Bortz, 2016). Der Leitfaden wurde in die zwei Blickwinkel «Öffentlichkeit und Eltern» und «Plattformen» unterteilt, damit von den jeweiligen Expertinnen und Experten spezifisches Wissen in ihrem Themengebiet abgeholt werden konnte. Der Interviewleitfaden kann dem [Anhang](#) entnommen werden. Die Struktur des Leitfadens bildeten die deduktiv bestimmten Kategorien aus dem Kapitel der theoretischen Grundlagen, welche in die sechs Themenblöcke «Aufbau der Medienkompetenz als Hürde», «geeignete Massnahmen, um die Medienkompetenz zu erlangen», «fehlendes Wissen im Umgang mit Hatespeech», «Überforderung bei neuen digitalen Innovationen», «Verantwortungszuschreibung» und «intensivere Wahrnehmung von Hatespeech im Metaverse» unterteilt wurden, da diese sich während dem Erarbeiten der

theoretischen Grundlagen als wichtigste Elemente in Bezug auf die umfassende Beantwortung der forschungsleitenden Fragestellung ergaben.

<b>Kategoriensystem (deduktiv)</b>	<b>Kategoriensystem (deduktiv)</b>
<b>Aufbau der Medienkompetenz als Hürde</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verständnis</li> <li>• Medienkompetenz Unterschiede</li> <li>• Hilfreiche Tipps</li> <li>• Austausch unter Eltern</li> </ul>	<b>Überforderung bei neuen digitalen Innovationen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interesse für digitale Innovationen</li> <li>• Definition Metaverse</li> <li>• Fortnite</li> <li>• VRChat</li> <li>• Relevanz Metaverse Schweiz</li> </ul>
<b>Geeignete Massnahmen, um die Medienkompetenz zu erlangen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung und Prävention</li> <li>• Kontrolle und Einschränkungen</li> <li>• Anlaufstellen schaffen</li> <li>• Vorbildrolle einnehmen</li> </ul>	<b>Verantwortungszuschreibung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hauptverantwortung</li> <li>• Rolle der Lehrpersonen</li> <li>• Anlaufstelle aus Sicht von Jugendlichen</li> </ul>
<b>Fehlendes Wissen im Umgang mit Hatespeech</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verständnis</li> <li>• Vollständiger Schutz</li> <li>• Gründe der Verbreitung</li> <li>• Direkte Massnahmen</li> <li>• Indirekte Massnahmen</li> <li>• Überforderung der Eltern</li> </ul>	<b>Intensivere Wahrnehmung von Hatespeech im Metaverse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Virtual Reality</li> <li>• Avatare</li> </ul>

Tabelle 2: Deduktives Kategoriensystem für Interviews (eigene Darstellung)

Es wurde darauf geachtet, dass mehrheitlich offene Fragen gestellt wurden, um knappe Antworten zu vermeiden. Bei der Ausarbeitung der offenen Fragen orientierte sich die Autorin an Bogner et al. (2014). Die Fragen setzten sich einerseits aus erzählungsgenerierenden Fragen zusammen, um an ausführliche Schilderungen der Experten und Expertinnen wie beispielsweise zu passenden Massnahmen gelangen zu können. Weiter wurden Bewertungsfragen gestellt, um die Einschätzungen und Beurteilungen der Experten und Expertinnen zu bestimmten Themengebieten abzuholen. Der Fragetyp der Sondierung stellte schliesslich sicher, dass zu den Leitfragen passende Unterfragen gestellt werden konnten, um ausführliche Erklärungen zu erhalten.

Das Interview unterteilte sich in drei Teile und startete mit dem Einstieg, in welchem das Vorhaben und das Ziel der Arbeit erklärt, wichtige Informationen zur Interviewdurchführung mitgeteilt und das Einverständnis zur Aufnahme und Verwertung der Daten abgeholt wurde. Im Hauptteil wurden die Fragen pro Themenblock gestellt, welcher sich immer in Schlüsselfragen und in optionale Unterfragen gliederte. Durch eine sanfte thematische Steuerung des Interviews wurde dafür gesorgt, dass ein flüssiges und lockeres Gespräch

generiert werden konnte, welches nicht durch zu intensive Themenwechsel unterbrochen wurde (Bogner et al., 2014). Der Schluss des Interviews bestand aus der Nachfrage, ob die interviewte Person Ergänzungen oder Anregungen zum Gesagten hat und endete mit der Danksagung. Der Entwurf des Interviewleitfadens wurde mit dem Hauptreferenten und der Korreferentin dieser Bachelorarbeit besprochen und auf dessen Vollständigkeit geprüft. Darüber hinaus wurde ein Pre-Test mit einer unabhängigen Testperson durchgeführt, wobei das Hauptaugenmerk auf die Verständlichkeit des Leitfadens und Dauer des Interviews gelegt wurde.

### 3.4 Durchführung der Interviews

Für die Interviews wurde bewusst ein Zeitraum von drei Wochen vordefiniert, um flexibel auf Terminverschiebungen reagieren zu können. Sieben von acht Interviews wurden auf Deutsch durchgeführt, bei einem durften die Fragen zwar auf Deutsch gestellt werden, der Interviewte hat aber darum gebeten, in Englisch antworten zu dürfen. Die Interviews wurden, bis auf eines, online über den Videokonferenzdienst Google Meet durchgeführt und dauerten durchschnittlich 50 Minuten, wobei die Interviews des Blickwinkels Öffentlichkeit und Eltern aufgrund der höheren Ausführlichkeit länger dauerten als diejenigen für den Blickwinkel der Plattformen. Die Wahl fiel auf Videointerviews, da die angefragten Personen so eher bereit waren, teilzunehmen, als wenn sie sich physisch mit der Interviewerin hätten treffen müssen. Die Transkription für die bessere Auswertung wurde zeitnah nach der Durchführung der Interviews angegangen, damit das Interview noch präsent war und das Risiko vermindert werden konnte, Wörter oder Aussagen nicht richtig identifizieren zu können. Die Transkription wurde per vereinfachte Transkription nach Dresing & Pehl (2018) durchgeführt, wobei Wortdoppelungen und Verzögerungslaute zur besseren Lesbarkeit des Gesagten bewusst weggelassen wurden. Nicht verbale Merkmale und emotionale Äusserungen wie beispielsweise Lacher wurden nur notiert, wenn diese für das Verständnis des Kontextes relevant waren. Längere Pausen wurden mit einer Klammer inklusive Punkten gekennzeichnet. Arbeitgeber und Name der interviewten Person wurden anonymisiert. Alle Transkripte finden sich im [Anhang](#).

### 3.5 Definieren des Kategoriensystems

Nach der Transkription wurden die Texte anhand des Kodierleitfadens (siehe [Anhang](#)) in der Datenanalysesoftware MAXQDA codiert. Bevor mit der eigentlichen Codierung ge-

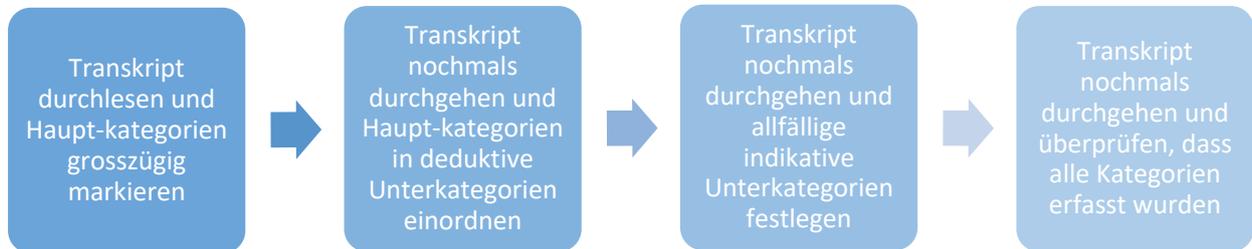


Abbildung 2: Ablauf Kategorisierung (eigene Darstellung)

startet wurde, wurde jedes Transkript durchgelesen und die Hauptkategorien farbig markiert. Anschliessend wurde die Codierung zuerst nach den deduktiven Kategorien durchgeführt, welche auch die Grundlage für den Interviewleitfaden waren. Da während den Interviews noch weitere spannende Kategorien aufkamen, wurde beschlossen, das Kategoriensystem mit indikativen Kategorien zu ergänzen, damit keine wichtigen Faktoren verloren gehen. Um ein systematisches Vorgehen sicherzustellen, wurde deshalb bei der Auswertung die Codierung mit mehreren Durchgängen durchgeführt. Zuerst wurden die deduktiven Unterkategorien markiert und dann in einem zweiten Durchgang durch das indikative Verfahren passende Unterkategorien ergänzt. Die Kombination aus deduktiv und induktiv, sowie das Vorgehen mit mehreren Durchgängen wurde gewählt, um eine hohe Qualität der Auswertung sicherzustellen. Dieses Vorgehen war deshalb sinnvoll, da sehr umfangreiche Interviews geführt wurden. Für die Hervorhebung der Zusammenhänge wurde das Kategoriensystem anschliessend sortiert und entsprechend angepasst.

Kategoriensystem (deduktiv & indikativ)	Kategoriensystem (deduktiv & indikativ)
<p><b>Aufbau der Medienkompetenz als Hürde</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verständnis und Wissen               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Medienkompetenz vs. Medienerziehung</li> <li>○ Medienkritik</li> <li>○ Lebenslanger Prozess</li> <li>○ Angebot</li> </ul> </li> <li>• Medienkompetenz Unterschiede               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wille</li> <li>○ Faktor Zeit</li> <li>○ Selbstverantwortung</li> </ul> </li> <li>• Hilfreiche Tipps               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Austausch unter Eltern</li> <li>○ Medienkompetenz Jugendlicher fördern</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Metaverse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chancen und Wünsche</li> <li>• Intensivere Wahrnehmung (VR &amp; Avatare)               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wahl des Avatars</li> </ul> </li> <li>• Relevanz Metaverse Schweiz               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nutzungsbereiche Jugendliche</li> </ul> </li> <li>• Risiken und Gefahren</li> <li>• Schnelle Veränderungen (inkl. AI)</li> <li>• Social Media vs. Metaverse</li> <li>• Thematisierung (Schule und Zuhause)</li> <li>• Überforderung und Respekt</li> <li>• Verständnis Metaverse</li> </ul>
<p><b>Umgang mit Hatespeech</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definition Hatespeech</li> <li>• Fehlendes Wissen</li> <li>• Individuelle Wahrnehmung</li> <li>• Vollständiger Schutz</li> <li>• Hatespeech unter Jugendlichen</li> <li>• Überforderung</li> <li>• Massnahmen direkt und indirekt</li> </ul>	<p><b>Massnahmen für Eltern</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung und Prävention</li> <li>• Kontrolle und Einschränkungen</li> <li>• Meldemöglichkeiten aufzeigen</li> <li>• Anlaufstellen aufzeigen</li> <li>• Einstehen fördern</li> <li>• Vorbildrolle einnehmen</li> <li>• Moralisierung vermeiden</li> <li>• Eigeninteresse</li> <li>• Selbstbewusstsein des Kindes stärken</li> <li>• Jugendliche beim Medienkompetenzaufbau unterstützen</li> <li>• Offener Familienaustausch</li> </ul>
<p><b>Verantwortungszuschreibung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fehlende Ressourcen</li> <li>• Fächer kombinieren</li> <li>• Rolle der Lehrpersonen</li> <li>• Hauptverantwortung Gesellschaft</li> </ul>	

Tabelle 3: Kombiniertes Kategoriensystem für Auswertung (eigene Darstellung)

## 4 Auswertung Interviews

In den nachfolgenden Unterkapiteln werden die Ergebnisse der Interviews anhand dem Kategoriensystem ausgewertet. Die Code Auswertung findet sich im [Anhang](#). Für eine bessere Lesbarkeit und um den Zusammenhang zu betonen, werden gleiche oder ähnliche Aussagen anhand der Blickwinkel Schulen, Öffentlichkeit und Plattformen miteinander verknüpft und verdichtet. Es wurden bewusst nur die prägnantesten Zitate der Expertinnen und Experten ergänzt, um die verdichteten Aussagen zu untermauern.

### 4.1 Aufbau der Medienkompetenz als Hürde

In dem ersten Frageblock ging es darum, herauszufinden, weshalb es für Eltern und Jugendliche oftmals schwierig ist, ihre eigene Medienkompetenz zu erlangen. Damit die Medienkompetenz jedoch überhaupt aufgebaut werden kann, muss den Eltern und Jugendlichen zuerst klar sein, was Medienkompetenz ist, weshalb sie wichtig ist und wie man diese aufbauen kann (IP1; IP3; IP5). Die Problematik mit der Medienkompetenz im heutigen Zeitalter ist, dass sie nicht mehr nur auf analoge Medien beschränkt ist, sondern aufgrund den sich schnell verändernden digitalen Medien mit ganz neuen Herausforderungen für alle Generationen einhergeht (IP1; IP4). Denn egal in welcher Lebenslage sich eine Person befindet, Medienkompetenz betrifft früher oder später jeden und jede in der Gesellschaft und muss für alle verständlich und erlernbar sein (IP5). Vor allem für Eltern oder werdende Eltern ist diese Thematik von hoher Relevanz, da sie innerhalb der Medienerziehung eine wichtige Rolle für Kinder und Jugendliche spielt (IP5). Hier knüpfen glücklicherweise viele in der Schweiz verfügbare Elternbildungsangebote an und versuchen die benötigten Inhalte zu vermitteln, um Eltern in ihrer Erziehungskompetenz zu fördern und versuchen, die Aufmerksamkeit sowie das Interesse der Eltern zu gewinnen (IP3; IP4; IP5).

Geschäftsführerin Dach- und Fachverband für professionelle Elternbildung (IP5): *«Ich muss Eltern so für das Thema neugierig machen, dass sie wissen, dass das Thema mit ihnen zu tun hat. Es ist nicht einfach nur für die Eltern zu viel oder für deren Kinder zu viel, sondern es muss bei Medienkompetenz klar sein, dass es alle angeht und nicht "Oh ich habe ein Baby, das geht mich nichts an." Doch du hast ein Baby und genau auch im Babyalter ist Medienkompetenz für dich ein Thema! Hier ist es wichtig, verständlich zu machen, warum ist Medienkompetenz für mich mit meinem Baby ein Thema [...]»*

Eine wichtige Basis, um die Medienkompetenz erlangen zu können, ist die Fähigkeit, Medienkritik üben zu können (IP1; IP5). Medienkritik erfordert eine kritische Haltung

gegenüber veröffentlichten Inhalten oder Plattformen. Es soll nicht alles geglaubt werden, was man sieht, sondern hinterfragt werden. So sollen beispielsweise auch heiklere Inhalte wie Fake News erkannt werden (IP2; IP3; IP4; IP5). Neben der Medienkompetenz spielt auch die Medienerziehung eine zentrale Rolle. Der Unterschied liegt gemäss den Expertinnen und Experten darin, dass es bei der Medienkompetenz um die Wissensvermittlung geht, dementsprechend das Wissen über die existierenden Medien und die Kenntnis davon zu haben, wie man mit den Medien umgeht (IP1; IP2). Bei der Medienerziehung dagegen geht es um die Begleitung und Führung der Kinder und Jugendlichen bezogen auf den Umgang mit den Medien, wovon die Beziehungsgestaltung ein wichtiger Bestandteil ist (IP1; IP5; IP6). Es werden demnach die Medienkompetenz und die Medienerziehung benötigt, da die Medienkompetenz das zu erreichende Ziel darstellt, worauf die Medienerziehung als Prozess einzahlt (IP1; IP2; IP4; IP5; IP6).

Mehreren Experten und Expertinnen war es wichtig zu betonen, dass sich die Medienkompetenz nicht einmalig erlernen lässt. Es handelt sich vielmehr um einen lebenslangen Prozess, da sich die Medienlandschaft ständig verändert und weiterentwickelt (IP1; IP2; IP3; IP4; IP5; IP6). Dieser Prozess betrifft nicht nur Kinder, Jugendliche und Eltern, sondern die ganze Gesellschaft, welche sich an die digitale Welt anpassen und deren Änderungen adaptieren muss (IP1; IP2; IP3; IP4).

Betreffend Zeitpunkt und Alter des Kindes, ab wann man sich mit der Medienkompetenz auseinandersetzen sollte, unterstützen zwei der befragten Experten und Expertinnen (IP2; IP4), die Haltung, dass die Kinder bereits früh mit Medien in Kontakt kommen sollen, dies kann zu Beginn sehr spielerisch sein. Zentral ist, dass die Kinder wie auch Eltern altersgerecht mit dem Thema vertraut gemacht und vor allem Kinder in diesem Prozess begleitet werden (IP1; IP3; IP4; IP5;). Aber auch die Gesellschaft sollte sich ihrer Verantwortung bewusst sein und mit Angeboten von Institutionen und gemeinnützigen Vereinen diesen Lernprozess positiv beeinflussen (IP1; IP2; IP3; IP4).

Das Angebot in der Schweiz ist bereits sehr vielfältig: einerseits sind Schulen verpflichtet, Elternbildungsveranstaltungen anzubieten oder es besteht die Möglichkeit, externe kostenlose Veranstaltungen von Schweizer Stiftungen zu buchen oder zu besuchen, wo man sich mit Fachpersonen oder Medienpädagogen über diese Themen austauschen kann (IP3; IP4). Darüber hinaus gibt es auch direkte Angebote für Lehrpersonen oder für die Jugendlichen selbst und auch der Lehrplan 21 stellt sicher, dass Lehrpersonen stufengerechte Möglichkeiten innerhalb ihres Schulunterrichtes umsetzen können (IP2; IP3; IP4). Hier stellen die Anbieter und Anbieterinnen selbstständig sicher, dass das Angebot auf die Bedürfnisse der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausgerichtet wird und die

Methoden durch Rückmeldungen oder internes Qualitätsmanagement laufend verbessert werden (IP1; IP3; IP4; IP5). Obwohl ein grosses Angebot an Elternbildungsmöglichkeiten besteht und dieses kontinuierlich verbessert wird, besteht eine grosse Schere der Medienkompetenz unter Eltern (IP1; IP2; IP3; IP4; IP5; IP6; IP7).

Gründe dafür sind das Interesse und Desinteresse (IP1; IP3; IP5; IP6), das unterschiedliche Alter (IP1; IP4; IP7), verschiedene berufliche Tätigkeiten (IP1; IP6), verschiedene Bildungsgrade (IP5), Unterschiede in der eigenen Nutzung und Freizeitgestaltung (IP1; IP6), verschiedene Haltungen gegenüber den Medien (IP3) oder dass einige eine aktive und andere eine passive Konsumhaltung aufweisen (IP3).

Neben demografischen und sozialen Faktoren sorgen auch intrinsische Faktoren für Unterschiede in der Medienkompetenz, wie der Wille (IP1; IP2; IP3; IP5; IP6), die persönlichen Ressourcen wie beispielsweise die Zeit (IP3; IP5) sowie das Bewusstsein der Selbstverantwortung (IP3; IP5). Dabei setzt der Wille voraus, dass Medienkompetenz überhaupt erlangt werden kann, denn ohne intrinsische Motivation ist es schwierig, eine Kompetenz aufbauen zu können (IP1; IP3; IP5). Aus diesem Grund wird empfohlen, dass zuerst ein Verständnis für die Thematik aufgebaut wird und eine Sensibilisierung stattfindet, damit man überhaupt gewillt ist, tiefer in die Materie einzutauchen (IP1; IP2; IP3; IP4; IP5; IP6).

Wenn Eltern sich nicht mit der Medienkompetenz auseinandersetzen, nützt auch ein noch so grosses und vielfältiges Elternbildungsangebot nichts, da diese Personen, die im Kompetenzaufbau Nachholbedarf hätten, schlichtweg nicht erreicht werden können (IP3; IP5). Dies muss nicht zwingend am fehlenden Willen liegen, sondern kann anhand einer Resignation, die ab einem bestimmten Alter eintreten kann, erklärt werden (IP4).

Die fehlenden Zeitressourcen können dadurch begründet sein, dass die betroffenen Eltern ihre Zeit anders aufwenden müssen, da sie beispielsweise einen intensiven Job haben oder sich mit aus ihrer Sicht anderen prioritären Alltagsproblemen auseinandersetzen müssen (IP3; IP5; IP6). Genau aus diesem Grund, dass jeder Elternteil seine Zeitressourcen selbst einteilen muss, bedarf es einem Grundinteresse, selbstständig dafür zu sorgen, eine gewisse Zeit für die Auseinandersetzung mit der Medienkompetenz zu reservieren, damit der eigene Kenntnisstand so gut als möglich der Aktualität entspricht (IP1; IP3; IP5; IP7).

Die Eltern sollten sich Zeit nehmen, in die Medien einzutauchen, sich mit ihnen auseinanderzusetzen und ihnen gegenüber offen sein, um zu verstehen, weshalb ihre Kinder von gewissen Medien fasziniert sind, so dass sie in einem offenen Austausch gegenseitig ihre Erfahrungen und Bedenken teilen können (IP1; IP3; IP5). Dies ist insofern wichtig,

da sich die digitalen Medien im heutigen Zeitalter rasend verändern oder neue relevante Tools oder Angebote aus dem Nichts in den Markt treten (IP3; IP4; IP5).

Zu dieser Offenheit gehört ebenfalls ein regelmässiges Reflektieren. Eine Reflexion darüber, weshalb und wofür die Kanäle genutzt werden, wie verantwortungsvoll mit dem eigenen Konsum umgegangen werden kann oder ob es bei neuen Möglichkeiten, wie beispielsweise dem Metaverse, wichtig ist, sich selbst vertieft damit auseinanderzusetzen und weiterzubilden (IP3; IP4; IP5).

Leiter Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragter (IP4): *«Damit sind Eltern automatisch gefordert, sich mit dieser Technologie auseinanderzusetzen. Sich einzulesen, Artikel zu lesen, Dokumentationen zu schauen, zu gucken wie das Ganze funktioniert. Vielleicht auch selbst mal einen Selbsttest zu machen und einzutauchen in diese Welt.»*

Diese Offenheit kann jedoch von Generation zu Generation abweichen, da ältere Generationen das Problembewusstsein über die heutigen Medien nicht automatisch aufweisen, weil in ihrer Jugend die Medienlandschaft noch eine ganz andere war (IP4). An dieser Stelle versuchen die Elternbildungsangebote von gemeinnützigen Institutionen, Vereinen oder Stiftungen anzuknüpfen und den Eltern dieses benötigte Problembewusstsein zu vermitteln (IP4; IP5).

Auch Eltern untereinander können sich gegenseitig helfen oder mit einem Rat oder dem Erfahrungsaustausch zur Seite stehen (IP1; IP3; IP5; IP6). Gemäss den Expertinnen und Experten unterhalten sich die Eltern bei ihren Treffen über Erziehung (IP1), Ernährung (IP1), Schule (IP3; IP6), Entwicklungsfragen (IP3), sowie Wohlbefinden (IP1; IP6) der Kinder und tauschen sich nicht selten auch über die Mediennutzung (IP1) aus. Der Austausch in Bezug auf die Medien bezieht sich in der Regel auf die Medienintensität, welche Medien die Kinder zurzeit nutzen, wie andere Eltern mit dem Medienkonsum der Kinder umgehen sowie welche Chancen und Gefahren sie in den von den Kindern genutzten Medien sehen (IP1; IP3; IP4; IP5; IP6).

Nicht alle Eltern wollen ihre eigenen Probleme oder Ängste mit anderen Eltern teilen, denn gewisse Eltern wollen nicht riskieren, von anderen Eltern verurteilt zu werden, wie sie ihre Kinder erziehen (IP5). Trotzdem ist dieser Austausch untereinander etwas Wertvolles, denn dieser Erfahrungsaustausch, wie gewisse Eltern mit einem Problem ihrer Kinder umgegangen sind, unterstützt die anderen Eltern beim Bewältigen von ähnlichen Situationen (IP1; IP5; IP6).

Geschäftsführerin Dach- und Fachverband für professionelle Elternbildung (IP5): *«Und offen können Eltern nur sein untereinander, wenn man sich bewusst ist, dass Erziehung*

*eine nicht ganz einfache Sache ist, die den Menschen herausfordert, alle die damit betroffen sind. Wenn sich das durchsetzt, dann kann ich offen darüber reden, was für mich gerade eine Herausforderung ist, und muss mich nicht dafür schämen.»*

Neben dem Austausch von Eltern untereinander, sollte auch der Austausch zwischen Jugendlichen und Eltern sowie Jugendlichen und Lehrpersonen nicht vernachlässigt werden (IP2; IP3; IP4; IP5). Die Kommunikation darüber, welche Medien die Jugendlichen aktuell nutzen und weshalb sie sich von ihnen in den Bann ziehen lassen, kann den Erwachsenen helfen, zu verstehen, welche Gefahren und Risiken sich anbahnen könnten und wie sie die Jugendlichen davor schützen können (IP1; IP3; IP4). Genau wie die Eltern, sollten auch die Jugendlichen ein Problem- und Risikobewusstsein aufbauen und reflektieren können, was ihnen guttut und was für sie gefährlich sein könnte (IP2; IP4; IP5).

Folglich soll eine Sensibilisierung stattfinden. Eine Sensibilisierung, welche nicht wertend ist, sondern eine, die den Jugendlichen hilft, die Ängste ihrer Eltern zu verstehen und zu merken, dass sie für sie nur das Beste wollen (IP3; IP5; IP8). Dieser gemeinsame Austausch hilft nicht nur den Jugendlichen, sondern ist auch für die Eltern essenziell, um die Medienkompetenz erlangen zu können.

Geschäftsführerin Dach- und Fachverband für professionelle Elternbildung (IP5): *«[...] das Kind lebt ja in einer anderen Welt, vor allem als Teenager. Wenn man als Eltern dann einfach die bösen Medien als digitale Medien verbieten möchte, dann nimmt man dem Teenager einen Teil der eigenen Lebenswelt, des eigenen Lebensraums weg und von dem her ist ja, wenn ich mir Gedanken mache, wie wir damit umgehen, ist das erzieherisches Handeln aus meiner Sicht und gleichzeitig schärfen wir aber auch unsere Kompetenzen oder bilden unsere Kompetenzen aus.»*

## **4.2 Umgang mit Hatespeech**

Hatespeech, welche digital stattfindet, umfasst oftmals schriftliche Beiträge in sozialen Medien, Foren, E-Mails oder Blogs, Videos, Bilder oder andere Medieninhalte (IP3; IP4; IP5; IP6; IP8). Die Schwierigkeit bei Hatespeech ist gemäss den Expertinnen und Experten die Unterscheidung in persönliche Meinungen, einen Witz, in Ironie, kulturelle Normen, Cybermobbing oder ob es sich wirklich um Hatespeech handelt, da die Täterinnen und Täter sich selbst oftmals nicht bewusst sind, dass sie mit ihren Äusserungen oder Taten andere verletzen könnten (IP1; IP3; IP5; IP7).

Mitgründerin und Geschäftsleiterin eines Vereins für den respektvollen Dialog in der Online-Welt (IP1): *«Ich glaube ganz viele Personen kennen es nicht besser, übernehmen*

*Muster oder Aussagen, die sie gehört haben und meinen das wahrscheinlich nicht mal diskriminierend.»*

Deshalb ist es umso wichtiger, bei der Sensibilisierung und Prävention anzusetzen. Die Gesellschaft muss verstehen, was Hatespeech ist, bestenfalls ihre Definition kennen und ein Problembewusstsein entwickeln, damit niemand Hatespeech verbreitet, beziehungsweise lernt, zu hinterfragen, ob man mit einer Aussage oder Tat jemanden verletzen könnte (IP1; IP4; IP5).

Leiter Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragter (IP4): *«Auch hier denke ich wieder, die Basis ist das Problembewusstsein. Zu verstehen und zu begreifen, dass es zwar unterhaltsam sein kann, jemanden, jemand anderes fertig zu machen. Vielleicht ist die Hatespeech sogar lustig. Sich aber eben über das Problem bewusst werden. Das heisst, sich klar werden, was das Opfer in dem Moment empfinden kann oder empfindet.»*

Da der Umgang mit anderen Menschen unterschiedlich erlernt wurde und es sich bei Menschen um Individuen handelt, gibt es Unterschiede in der Wahrnehmung von Hatespeech (IP1; IP7). Gemäss dem Leiter Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragten (IP4) gibt die Ansicht, dass das Opfer bestimmt, was für sie oder ihn Hatespeech ist, diese Perspektive kann jedoch auch Einschränkungen haben, da unsere gesellschaftliche Kommunikation auf Normen basiert, wobei es darauf ankommt, in welchem gesellschaftlichen Kontext etwas geäussert wird. Sprachliche und kulturelle Unterschiede können zusätzlich dazu führen, dass bestimmte Wörter oder Ausdrücke in einer Gesellschaft als beleidigend wahrgenommen werden, während sie in einer anderen Gesellschaft gang und gäbe sind (IP4; IP7). Darüber hinaus können individuelle Interpretationen darüber, was Hatespeech bedeutet, eine Rolle spielen, insbesondere wenn eine Person die genaue Definition nicht kennt oder sich nicht tiefer damit auseinandersetzt (IP5).

Es gibt Menschen, die eine bestimmte Kommunikation humorvoll oder ironisch entgegennehmen, während andere sie als extrem oder verletzend empfinden (IP7). Es gibt viele verschiedene Arten von Hatespeech oder Diskriminierung, welche berücksichtigt werden müssen. Letztendlich hängt die Wahrnehmung von Hatespeech aber von persönlichen Erfahrungen, Empfindlichkeiten und gesellschaftlichen Normen ab (IP1; IP4; IP5; IP6; IP7).

Sich vollständig vor Hatespeech schützen zu können, ist leider eine Illusion. Selbst wenn man sich selbst dafür einsetzt, sich jederzeit fair zu verhalten oder sogar

Verhaltensregeln befolgt, um niemanden zu beleidigen, kann man von anderen Menschen dennoch aus Neid oder anderen Gründen angegriffen werden (IP3; IP4; IP5; IP6; IP7; IP8).

Die Kommunikation und Interaktion zwischen Menschen ist essenziell, weshalb sich Jugendliche nicht einfach in eine Isolation zurückziehen können, um sich vor Hatespeech abzusichern oder zu schützen (IP4). Auch die Möglichkeit, so wenig wie möglich über das Privatleben preiszugeben, selbst nicht online zu sein oder keine sozialen Medien zu nutzen ist kein Garant dafür, dass eine Person nie mit Hatespeech konfrontiert wird (IP8). Das Risiko kann dadurch zwar verringert werden, aber es ist unmöglich, Hatespeech vollständig zu vermeiden (IP3; IP4; IP5; IP6; IP8).

Programmverantwortlicher Medienkompetenz einer Stiftung für Jugendliche (IP3): *«Diese hundertprozentige Sicherheit, das ist auch wichtig für die Eltern, dass sie das verstehen, dass sie ihre Kinder nicht hundertprozentig schützen können. Denn das geht nicht. Es geht auch in anderen Lebensbereichen nicht.»*

Statt sich vollständig von der Online-Welt und von anderen Menschen abzukapseln, sollte der Fokus darauf liegen, Methoden und Strategien zu entwickeln, um richtig darauf reagieren zu können und zu wissen, wie und wo man sich in einer solchen Situation Hilfe holen kann (IP4). Egal ob als Direktnachricht auf Instagram, in den Kommentarrubriken von YouTube und Twitch oder über die Kommunikationsmöglichkeiten in Online-Games, Hatespeech findet auf den verschiedensten Plattformen statt, sobald Kommunikation möglich ist (IP1; IP3). Es gibt verschiedene Gründe dafür, dass Jugendliche Hatespeech verbreiten. Ein möglicher Grund liegt darin, dass sie neben der Äusserung in Aggression oder Gewalt, keine andere Möglichkeit kennen, ihre Gefühle mitzuteilen (IP3). Vor allem durch Situationen, bei denen sie im Internet wahrnehmen, dass eine rohe und aggressive Sprache zum Alltag gehört, kann diese Ausdrucksweise für sie normal erscheinen, und sie verlieren die Grenze zwischen lockerem Umgangston und diskriminierenden Aussagen (IP3).

Programmverantwortlicher Medienkompetenz einer Stiftung für Jugendliche (IP3): *«Also es kann sein, dass sie selbst keine anderen Strategien kennen, als in Aggression oder Gewalt sich auszudrücken. Das könnte etwas sein und sie sehen vielleicht eben immer wieder auch, dass das im Internet so läuft, je nachdem in welches Umfeld, in das man sich online begibt, ist auch eine sehr rohe und krasse Sprache irgendwie Alltag und es dann vielleicht normaler ist und man eben diese Grenze vielleicht auch nicht mehr sieht oder spürt wo es noch irgendwie Slang und Umgang unter Jugendlichen ist oder wo es tatsächlich diskriminierend wird.»*

Ein weiterer Faktor könnte die Frustration sein, die Jugendliche empfinden, sei es aufgrund von Traurigkeit, Wut oder genereller Unzufriedenheit, weshalb sie beginnen, ihre Frustration durch herabsetzende Äusserungen gegenüber anderen auszudrücken (IP5). Zudem kann auch ein tiefes Selbstwertgefühl eine Rolle spielen (IP5). Wenn Jugendliche das Gefühl haben, nicht genug zu sein oder den Erwartungen nicht gerecht zu werden, können sie durch das Erniedrigen von anderen versuchen, ihr Selbstwertgefühl zu steigern (IP5). Gruppenzwang kann ebenfalls eine treibende Kraft für die Verbreitung von Hatespeech sein, da einige Jugendliche denken, dass sie durch die Diskriminierung anderer einen höheren sozialen Status erlangen können (IP6). Auch der Fakt, dass Menschen oft nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden suchen, kann dazu führen, dass sie Hatespeech nutzen, um sich selbst zu stärken oder Macht auszuüben (IP7).

Das Problematische dabei ist, dass viele Jugendliche, die von Hatespeech betroffen sind, Mühe haben, damit umzugehen, da sie sensibel auf solche Aussagen reagieren (IP1; IP3). Dies deshalb, da pubertäre Kinder hormonellen Veränderungen ausgesetzt sind, sie sich in ihrer Selbstfindungsphase befinden, in diesem Zeitraum ihre Identität entwickeln und deshalb empfänglicher für Kritik und Verunsicherungen sind (IP1; IP3; IP4). Sie könnten sich persönlich angegriffen fühlen, verletzlich reagieren oder überfordert sein, was dazu führen kann, dass sie möglicherweise weniger in der Lage sind, mit herabsetzenden Aussagen umzugehen oder selbstbewusst darauf reagieren zu können (IP1; IP3; IP4; IP6).

Neben der Überforderung bei Jugendlichen, kann diese auch bei den Eltern auftauchen (IP1; IP3; IP4). Diese ist dadurch begründet, dass die Medienkompetenz von Eltern oft nicht ausreichend ist, da sich die Medien ständig weiterentwickeln und scheinbar grenzenlose Möglichkeiten mit ihnen verbunden sind (IP1; IP3; IP6). Hinzu kommt die emotionale Verbindung zwischen Mutter, beziehungsweise Vater, und Kind, die Eltern wollen für ihre Kinder das Beste und es ist für sie schwer mitanzusehen, wenn ihr Kind leidet oder es ihm oder ihr schlecht geht (IP5; IP6). Hingegen kann auch das komplette Gegenteil der Fall sein, wobei eine zu geringe Bindung der Eltern auf wenig oder keine Einfühlungskraft gegenüber den Kindern stösst (IP1; IP4). Zudem ist es immer noch weit verbreitet, dass es als etwas Negatives gilt, sich psychologische Hilfe zu holen, wodurch man als Eltern nicht weiss, an wen man sich wenden kann oder soll (IP1).

Mitgründerin und Geschäftsleiterin eines Vereins für den respektvollen Dialog in der Online-Welt (IP1): *«Ich denke auch hier überfordern auch die neuen Medien und die Wucht der Möglichkeiten die Eltern. Sowie auch die fehlende Medienkompetenz, der Umgang damit und natürlich auch, dass niemand von uns Eltern eine Ausbildung im*

*psychologischen Teil genießt und das es immer noch ein grosses Tabuthema in vielen Kulturen ist, sich psychologische Hilfe zu holen.»*

Wenn man selbst von Hatespeech betroffen ist, bietet sich das Vorgehen nach den Schritten Blockieren, Melden und Löschen an (IP1; IP3; IP4; IP8). In Fällen, die gegen das Gesetz verstossen, wird dringend geraten, die Personen der Polizei zu melden, damit strafrechtlich gegen sie vorgegangen werden kann (IP1). Mit Löschen ist gemeint, dass man nicht alle Kommentare stehen lassen oder sich nicht auf jede Diskussion einlassen muss, man kann sie auch einfach ignorieren (IP1; IP6). Um besser mit den Folgen umzugehen oder um zu verstehen, was die Gründe dieser Aussagen sein könnten, wird geraten, über den Vorfall zu sprechen (IP1; IP3; IP4; IP5; IP6). Je nach Beziehung kann das Kind sich bei den Eltern oder Lehrpersonen Hilfe holen oder es wendet sich an eine externe Fachperson wie beispielsweise an das Sorgentelefon von 147 (IP1; IP3; IP4; IP6).

Wenn man selbst nicht direkt von Hatespeech betroffen ist, sondern dies einfach wahrnimmt, gibt es ebenfalls Massnahmen die man als Beobachterin oder Beobachter anwenden kann, um der betroffenen Person in dieser Situation zu helfen. Eine sehr hilfreiche Massnahme bildet Counter Speech, wobei durch empathische Äusserungen Fakten aufgedeckt oder den Tätern und Täterinnen klar gemacht wird, dass ihr Verhalten nicht in Ordnung ist (IP1; IP3; IP4).

### **4.3 Verantwortungszuschreibung**

Damit Jugendliche erfolgreich ihre eigene Medienkompetenz erlangen und wissen, wie sie bei Hatespeech reagieren können, bedarf es eines Zusammenspiels von mehreren Akteuren und Akteurinnen. Wenn die ganze Gesellschaft, bestehend aus Eltern, Lehrpersonen, Vereinen, Institutionen, Staat und Mitmenschen zusammenarbeiten, um dafür zu sorgen, dass gemeinsame Lösungen entwickelt werden, ist es möglich, dass Jugendliche wissen, wie sie im Zeitalter der Medien agieren sollen (IP1; IP2; IP3; IP4; IP5; IP6). Die Mitgründerin und Geschäftsleiterin eines Vereins für den respektvollen Dialog in der Online-Welt (IP1) ratet dringend davon ab, die Verantwortung über das richtige Reagieren und Agieren den Jugendlichen abzuschieben, da sie in die Gesellschaft hineingebohren werden und sich so verhalten, wie sie es gelernt haben. Eltern sollten ihre Kinder von Anfang an im Umgang mit Medien begleiten, während die Schule den Aufbau von Medienkompetenz anschliessend unterstützt und weiter festigt (IP1; IP2; IP3; IP4; IP5; IP6).

Programmverantwortlicher Medienkompetenz einer Stiftung für Jugendliche (IP3): *«Auch hier, es braucht alle. Also es ist weder noch nur die Schule, noch nur die Eltern. Es ist*

*ein Zusammenspiel. Es ist eben auch eine gesellschaftliche Frage, es braucht auch politische Massnahmen, es braucht zivilgesellschaftliche Organisationen, so wie das eigentlich jetzt in der Schweiz auch schon der Fall ist. Also die Schule kümmert sich um das Thema Medienkompetenz, Eltern kümmern sich um den Umgang mit digitalen Medien. Es gibt Gesetze, es gibt Gesetzesvorstösse. Es gibt Organisation wie uns, die sich hier beteiligen. Es gibt Personen wie Sie, die dazu Arbeiten schreiben, die mehr verstehen wollen, besser verstehen wollen, das ist genau das, was es braucht.»*

Die Sache mit dem gesellschaftlichen Thema ist die, dass es prinzipiell nicht am Bestreben fehlt, sondern an den Ressourcen (IP1; IP2; IP4; IP5; IP6). Vereine, welche sich über Mitgliederbeiträge finanzieren, benötigen beispielsweise eine gewisse Grösse, um mehr Massnahmen der Prävention umzusetzen (IP1). Bei den Eltern gibt es zwar ein grosses Angebot an Elternbildungsangeboten, jedoch werden diese meist zu viel gebucht, so dass nicht die Ressourcen bestehen, in jeder Gemeinde und an jeder Schule solche Infoanlässe anzubieten (IP4), oder es wird den Angeboten von den Kantonen zu wenig Beachtung geschenkt (IP5). Viele der Organisationen, darunter auch Elternräte, finanzieren sich selbst, nur einige werden vom Staat, beziehungsweise von den Kantonen oder Gemeinden subventioniert (IP1; IP4; IP5; IP6).

Die Problematik gemäss dem Dozenten von angehenden Lehrpersonen und Leiter Fachteam Medienpädagogik (IP2) bei den Lehrpersonen ist die, dass sie meistens Klassen haben, in welchen die Schülerinnen und Schüler eine unterschiedliche Medienkompetenz aufweisen, was erfordern würde, sie individuell nach ihrem Wissensstand zu fördern. Die Lehrpersonen müssen sich aber an ihren Stundenplan und den zu vermittelnden Stoff halten, weshalb sie oftmals zu wenig Zeit haben, auf jedes Kind individuell einzugehen. Auch wird dem Thema Hatespeech im Lehrplan 21 nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt, was daran liegt, dass im Bereich der Medienkompetenz nicht nur Hatespeech wichtig zu thematisieren wäre, sondern auch weitere Themenfelder wie Fake News oder medienbezogene Sucht, der Schule aber auch hier die Zeit fehle, alles entsprechend abzudecken. Das gleiche beziehe sich auch auf die Ausbildung der Lehrpersonen.

Um Ressourcen zu schonen und die Thematik Hatespeech und Medienkompetenz besser zu vermitteln, könnten diese Inhalte nicht nur im eigenständigen Schulfach Medien und Informatik behandelt werden, sondern es wäre sinnvoll, diese auch in andere Fächer zu integrieren (IP2; IP7). Dafür würden sich beispielsweise die Fächer Deutsch, Kunst oder Ethik eignen, wobei man sich innerhalb dieser Fächer mit der Darstellung und Wirkung von Medien auseinandersetzen könnte (IP2). Eine Integration in andere Fächer

würde helfen, das Thema breiter und kontextbezogen zu behandeln, ohne dass zusätzliche Ressourcen für ein eigenständiges Fach aufgewendet werden müssten (IP2).

Auch betont der Dozent und Leiter Fachteam Medienpädagogik (IP2), dass die Selbstkontrolle und die Entwicklung exekutiver Funktionen in Bezug auf die Medienkompetenz und Hatespeech häufig vernachlässigt wird. Vor allem junge Menschen weisen Schwierigkeiten auf, sich zu konzentrieren, da sie häufig gleichzeitig ihre Aufmerksamkeit auf digitale Medien lenken, während sie eine analoge Tätigkeit ausüben. Aus seiner Sicht wäre es wichtig, ihnen bewusst zu machen, wie diese ständige Ablenkung ihr Denken und Handeln beeinflussen kann. Er empfiehlt, das Konzept der Achtsamkeit in den Unterricht zu integrieren und durch gezielte Übungen und Reflexionen die Schülerinnen und Schüler zu unterstützen, selbst herausfinden, wie es ist, sich vollständig auf eine Aufgabe zu konzentrieren, ohne abgelenkt zu werden. Diese Achtsamkeitsübungen könnten dabei helfen, ein bewussteres Mediennutzungsverhalten zu entwickeln.

Lehrpersonen spielen eine wichtige Rolle im Leben von Jugendlichen. Einerseits sind sie Vermittlerinnen und Vermittler von Wissen, zudem sollten sie auch das Vertrauen der Schülerinnen und Schüler geniessen und ihnen als Ansprechperson oder bestenfalls Vertrauensperson dienen (IP1; IP2; IP5). Bei der Medienkompetenzvermittlung oder Medienerziehung sollten Lehrpersonen eine Coaching-Rolle einnehmen (IP4). Es gehe in den Augen des Leiters Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragten (IP4) nicht darum, spezifische Plattformen oder deren Bedienung zu unterrichten, da dies die Kinder meist selbst erlernen. Vielmehr sollte die Lehrperson ihren Schützlingen bewusst machen, welche Risiken mit bestimmten Medieninhalten einhergehen und sie dazu ermutigen, ihre Mediennutzung kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren (IP2; IP4; IP5). Der Präsident des Elternrates (IP6) betont jedoch, dass es Lehrpersonen vermeiden sollten, in das Privatleben der Schülerinnen und Schüler einzugreifen, da ihre Verantwortung im schulischen Bereich und nicht in der Erziehung liegt.

#### **4.4 Metaverse**

Die schnellen Veränderungen in der digitalen Welt führen dazu, dass regelmässig neue digitale Innovationen entwickelt und in den Markt gebracht werden. Dies führt auch dazu, dass Metaverse Plattformen sich wahrscheinlich nicht allen Risiken bewusst sind und es auch im regulatorischen Sinn eine Vielzahl an nachträglichen Anpassungen oder Funktionen bedarf (IP7). Auch führt diese schnelle Veränderung dazu, dass die KI mit Plattformen wie ChatGPT aktuell mehr Aufmerksamkeit erhalten, als das Metaverse selbst und es für alle erforderlich ist, sich wieder mit einer neuen Plattform und deren Chancen und

Gefahren auseinanderzusetzen (IP1; IP2; IP3; IP4; IP8). Das ist auch in Hinblick auf die Medienkompetenz ein wichtiges Stichwort.

Leiter Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragter (IP4): *«Vielleicht nicht gerade jeden Tag aber jeden Monat poppt irgendwo ein neues Social Media Tool auf, eine neue Funktion, mit dem oder der man sich wieder neu auseinandersetzen muss. Ein sehr schönes Beispiel ist die frei verfügbare Funktionalität von künstlichen Intelligenzplattformen wie VALL-E oder ChatGPT.»*

Da der KI aktuell mehr Beachtung geschenkt wird als dem Metaverse, sind die virtuellen Welten etwas in den Hintergrund gerückt (IP1; IP8). Auch aus der Sicht der Öffentlichkeit und Eltern wird das Metaverse zwar als für die Zukunft relevant wahrgenommen aber zurzeit noch nicht intensiv verfolgt (IP1; IP2; IP4; IP6). Die Plattformexpertin (IP7) und der Plattformexperte (IP8) bestätigen die Aussage, dass der Hype aktuell nicht mehr so stark vorhanden ist. Der Metaverse-Trend werde zwar beobachtet, doch für den grossflächigen Schweizer Markteintritt würde es noch eine Weile dauern (IP7; IP8). Dies ist dadurch begründet, da das Metaverse in der Schweiz für Konsumentinnen und Konsumenten noch sehr spielerisch und zugleich schwer fassbar sei (IP7; IP8). Wenn, dann setze sich eher die Generation Z oder Alpha mit den Möglichkeiten des Metaverse auseinander (IP7). Auf der anderen Seite des Businessaspektes sei der Hype ebenfalls etwas gesunken, da ein hoher Aufwand betrieben und ein grosses Mass an Ressourcen in das Metaverse investiert werden müsste, ohne zu wissen, ob schlussendlich ein Return on Investment (ROI) gewiss ist (IP7; IP8). Die Use Cases mit AI seien an dieser Stelle definitiv besser greifbar, weshalb sich auch eine so breite Masse der Bevölkerung dafür interessiere (IP7; IP8). Die Expertin und der Experte rechnen damit, dass es mindestens zwei bis sechs Jahre dauern wird, bis das Metaverse in der Schweiz grossflächig verwendet wird, wobei die Adaption an das Metaverse in anderen Ländern wie beispielsweise Amerika oder England, sicherlich schneller vorankommen wird (IP7; IP8).

Open Innovation Developerin und Head of Outpost Innovation Programs (IP7): *«Ich beobachte jetzt aber auch, dass dieser Hype wieder etwas runter geht, weil zum Teil auch von anderen Technologien getrieben, wie zum Beispiel generative AI, wo jetzt dem Metaverse etwas die Show stiehlt und ich glaube ein anderer Grund, wieso das jetzt so populär ist, ist auch weil andere Technologien wie eben bei generative AI zum Beispiel, es schon sehr viel mehr Use Cases gibt, die wirklich fassbar sind, wo man heute schon implementieren kann, was beim Metaverse eher schwierig war, da vor allem auch aus finanzieller Sicht, Use Cases platzieren zu können, die schon einen Return abwerfen,*

*also einen finanziellen Return, nicht nur im Bereich von Branding oder für Marken einen Impact hatten.»*

Dennoch stellt das Metaverse für die befragte Plattformexpertin (IP7) und den befragten Plattformexperten (IP8) die Revolution des gesamten Internets dar. Dabei hat das Web 3.0 eine treibende Rolle, da das Metaverse als Experience Layer<sup>7</sup> des Web 3.0 angesehen werden kann (IP7). Das Metaverse zeichnet sich durch eine zunehmende Konvergenz zwischen der digitalen und der physischen Welt aus, was zu grundlegenden Veränderungen im Verhalten der Konsumentinnen und Konsumenten und in der Geschäftswelt führt und bedeutet, dass das Leben im Metaverse sehr dem realen Leben ähneln kann (IP7). Das Metaverse sei für viele der älteren Generationen nicht klar verständlich und fassbar, jedoch würden sich jüngere Generationen dagegen bereits vermehrt damit auseinandersetzen (IP7; IP8). Die Open Innovation Developerin und Head of Outpost Innovation Programs (IP7) betont, dass zurzeit die Plattformen Sandbox oder Decentraland für viele Personen das Metaverse definieren, da diese anhand der virtuellen Welten das Metaverse greifbar machen.

Open Innovation Developerin und Head of Outpost Innovation Programs (IP7): *«Für mich ist eigentlich das Metaverse der Experience Layer vom Web 3.0, wo ja die neue Evolution oder Evolutionsstufe, je nachdem, da streitet man sich, beschreibt und ich finde das extrem spannend. Dass es halt immer stärker eine Konvergenz gibt, von der digitalen und der physischen Welt und dass sich damit auch das Verhalten der Konsumenten und Konsumentinnen oder wie Business betrieben wird, extrem ändert.»*

In den Augen der Expertinnen und Experten aus dem Blickwinkel der Öffentlichkeit und Eltern ist das Metaverse eine neue virtuelle Dimension, in welcher man sich mit Avataren bewegt, trifft und vieles mehr, was man in der echten Welt erleben kann, virtuell erleben kann (IP1; IP2; IP3; IP4; IP5). Das Metaverse wirft bei ihnen viele Fragen auf (IP5; IP6), wie beispielsweise die gesellschaftliche Frage, ob wir alles, was sich digitalisieren lassen würde, auch digitalisieren lassen wollen (IP4). Zudem ermöglicht die Verschmelzung verschiedener Kanäle und Unternehmen eine erhöhte Macht und Kontrolle für die Anbieter und Anbieterinnen (IP5).

Bei der Frage, ob das Metaverse und dessen Gefahren und Chancen im Schulunterricht behandelt werden sollte, stimmten alle Expertinnen und Experten aus dem Blickwinkel Öffentlichkeit zu (IP1; IP2; IP3; IP4; IP5; IP6). Sie fänden es äusserst wichtig, dies in

---

<sup>7</sup> Funktionale Grundlage für Daten und Prozesse, auf welcher etwas anderes, z.B. eine Plattform, aufbaut

einem Schulfach aufzugreifen, da es eine gewisse gesellschaftliche Relevanz hat und es Teil der Medienkompetenz darstellt (IP2; IP4; IP5; IP6).

Auch an diesem Punkt wird wieder genannt, dass es sich um ein Thema handelt, welches jedoch am besten gesellschaftlich behandelt werden sollte. Das heisst, dass nicht nur die Schulen über das Metaverse sprechen, sondern die Kinder auch zuhause mit ihren Eltern darüber diskutieren, sowie die Politik ihren Teil dazu beitragen sollte (IP3; IP4; IP5).

Für die Eltern hat das zur Folge, dass wenn ein Thema für sie oder ihre Kinder in der Zukunft relevant sein könnte, sie sich unaufgefordert und selbstständig mit dieser Technologie auseinandersetzen, damit sie insofern erkennen können, welche Gefahren und Chancen es für ihre Kinder bergen könnte (IP4). Auch aus Sicht der Plattformen wird empfohlen, dass sich Eltern verstärkt mit dem Metaverse auseinandersetzen und zusätzlich Anbieterinnen und Anbieter von Elternbildungskursen gefordert seien, diesen Themenbereich in ihr Angebot zu inkludieren (IP7). Jedoch wird aus ihrer Sicht die schulische Auseinandersetzung kritisch betrachtet, da unbedingt darauf geachtet werden sollte, keine Hürden entstehen zu lassen, um sich auf das Metaverse einzulassen, sondern die Problematiken allgemein mit anderen Bereichen zusammen angesprochen werden sollten (IP7).

Da es sich um ein neues Medium handelt, welches zahlreiche neue Möglichkeiten injiziert, treten Eltern dem Metaverse mit einem gewissen Respekt gegenüber, da sie teilweise nicht endende Gefahren oder Herausforderungen für sich sehen (IP3; IP4; IP5; IP6). Manche haben Schwierigkeiten damit, zu verstehen, weshalb ein Kind sich von der Realität abkapseln und sich in die virtuelle Welt des Metaverse begeben sollte oder können sich nicht vorstellen, wie die Technologie dahinter funktioniert und was ihr Kind an dieser Welt fasziniert (IP6).

Diesem Respekt oder der Überforderung der Eltern könnte man damit Abhilfe schaffen, indem man sich selbst intensiv mit diesem Medium auseinandersetzt, sich in die Welt des Metaverse begibt und für sich herausfindet, was das Metaverse eigentlich genau ist (IP1; IP3; IP4; IP6). Wichtig dabei ist, dass man selbst eine Neugier für das Metaverse entwickelt und es nicht von Beginn an als etwas Schlechtes quittiert (IP1). Bestenfalls taucht man gemeinsam mit den Kindern ins Metaverse ein und spricht gemeinsam offen über die Bedenken und Möglichkeiten (IP1).

Mitgründerin und Geschäftsleiterin eines Vereins für den respektvollen Dialog in der Online-Welt (IP1): *«Deshalb empfehle ich mit den Kindern zusammen in neue digitale Welten einzutauchen, sie dabei zu begleiten, anstatt es als schlecht abzustempeln und die Kinder selbst der digitalen Welt zu überlassen mit allen Chancen und Gefahren darin.»*

Die Plattformexpertin (IP7) und der Plattformexperte (IP8) sind der Ansicht, dass Gebiete, welche von Erlebnissen leben, zu den Bereichen gehören, für welche das Metaverse als erstes an Relevanz gewinnen wird. Dazu gehören die Fashion-, Technologie- und Entertainment-Brache. Auch die Möglichkeit, Prozesse abzubilden, um Voraussagen machen zu können oder Simulationen durchzuführen, welche in der realen Welt kostspielig sind, weisen ein grosses Potenzial auf. Für Jugendliche wird das Metaverse ein Ort der Unterhaltung, des Austausches und der sozialen Kontakte werden. Erlebnisse und der Aufbau von Communities werden dabei aus der Sichtweise der Plattformexpertin (IP7) und dem Plattformexperten (IP8) im Zentrum stehen. Das Metaverse werde in Zukunft mit Social Media verschmelzen und die Art der Interaktion auf eine nächste Ebene heben. Jugendliche wollen mit Freunden und Freundinnen Dinge erleben, sie können im Metaverse gemeinsam Konzerte besuchen, zusammen lernen, durch die virtuelle Welt reisen und vieles mehr.

Fest steht: das Metaverse unterscheidet sich ganz klar von Social Media, da es sich um ganz unterschiedliche Technologien und Anwendungsbereiche handelt (IP7; IP8). Während es auf Social-Media-Kanälen hauptsächlich darum geht, Inhalte wie Bilder und Videos zu teilen, bietet das Metaverse eine immersive Erfahrung, wobei man im jeweiligen Moment mit seinem Avatar Dinge erlebt und mit anderen Personen interagiert (IP8). Dadurch werden im Metaverse viele Tätigkeiten möglich, welche auch im realen Leben möglich sind, wie sich berühren, sich umarmen aber auch einander zu schlagen (IP8). Die zeitliche und räumliche Trennung, die es auf Social Media gibt, existiert im Metaverse nicht und ermöglicht so ein sehr realistischeres Erlebnis, während man sich auf Social Media mit statischen Inhalten begnügen muss (IP7; IP8).

CEO, Chief Growth und Marketing Officer einer Influencer Marketing Agentur (IP8): *«The Metaverse is like a world in which you can temporarily live and be present, in your digital shape and it is much more closer to our actual everyday life but with the Metaverse it allows you to be and do everything, you can formerly fly in the Metaverse, you can probably do time travel or whatever and anything is possible. So also from an experience point of view it is a whole different thing.»*

Dieses realistische Erlebnis, welches VR im Metaverse ermöglicht, birgt auch Gefahren. Jugendliche haben Mühe damit, negative Erlebnisse, welche ihnen im Metaverse wiederfahren sind, zu verarbeiten, da sie diese vielfach in ihrem Kinderzimmer erleben – an einem Ort, welcher für sie eigentlich ein sicherer Ort sein sollte, wohin sie sich zurückziehen können (IP1). Sobald jemand in diese virtuelle Welt eintaucht, steht er oder sie in

der Gegenwart und alles passiert im hier und jetzt (IP8). Kommt man beispielsweise im Metaverse mit Hatespeech in Berührung, handelt es sich nicht um Worte, die man liest, sondern es wird durch einen Avatar ins Gesicht gesagt, was sich viel realer anfühlen kann (IP8). Auch die Anonymität der Avatare kann dieses Spektakel begünstigen. Man tritt nicht als sich selbst auf, weshalb die Hemmschwelle sinkt, wie mit Mitmenschen umgegangen werden soll (IP1; IP3; IP4; IP7; IP8).

Die Wahl des Avatars kann zusätzlich eine Rolle spielen, ob jemand von Hatespeech betroffen sein wird oder nicht. Dies deshalb, da der Avatar aus den verschiedensten Figuren komplett individuell dargestellt, sowie unterschiedliche Kleidungsstücke gekauft werden kann, um den Avatar als Individuum glänzen zu lassen (IP1; IP7; IP8). Die Avatare können sich dementsprechend sehr unterscheiden und nicht dem Geschmack von jedem oder jeder entsprechen und dadurch eine Angriffsfläche bieten (IP7). Deren Anonymität birgt darüber hinaus für Jugendliche ein Risiko, da sie nicht wissen, wer hinter einem Avatar steckt und was seine Absichten sind (IP5; IP6; IP8).

Die Expertinnen und Experten sehen diverse weitere Risiken und Gefahren im Metaverse. Einerseits gehört auch hier die Möglichkeit der verschiedenen kostenpflichtigen Gadgets und Kleidungsstücke zu einem Risiko, da Kinder zu viel Geld in diese Dinge investieren könnten, um zu einer Gruppe dazu zu gehören oder sie werden aufgrund ihres Avatars gemobbt (IP6; IP7). Zusätzlich erhoffen sich die Eltern, dass das Metaverse nicht zum sinnlosen Zeitvertrieb und zu einem problematischen Konsumverhalten von Jugendlichen führen wird (IP1; IP3). Des Weiteren sehen sie eine Gefahr darin, dass die Jugendlichen Mühe damit haben könnten, zwischen realer und virtueller Welt zu unterscheiden und deshalb im virtuellen Raum Dinge tun werden, welche sie niemals im realen Leben getan hätten, oder sie übertragen dieses Verhalten auf die Realität (IP4; IP5; IP6; IP8). Infolgedessen können sie sich in der virtuellen Welt verlieren und vergessen, was wirklich wichtig ist im Leben, wie beispielsweise das Pflegen von realen Freundschaften (IP8). Zudem kann das Metaverse Personen eine Plattform bieten, welche böswillige und schlechte Absichten zum Ziel haben und dadurch verletzlichen Personen schaden (IP8). Auch die ganze regulatorische Geschichte stellt aktuell ein Rätsel dar. Es bedarf Regulatoren, welche sicherstellen, dass keine Fake Profile erstellt werden können, persönliche Daten nicht veruntreut werden sowie analoge Gesetze, welche strafrechtlich verfolgt werden können, die auch im Metaverse gelten (IP3; IP4; IP8).

Trotz den Risiken und Gefahren, welche mit dem Metaverse für Jugendliche einhergehen, gibt es auch Chancen, die sich mit dieser neuen Technologie ergeben. Als Chance im Hinblick auf Avatare, egal ob mit oder ohne Anonymität, kann einerseits der eigene

Schutz dadurch oder das Ermöglichen von Diversität angesehen werden (IP1; IP7). Auch gibt es Bereiche, welche vom Metaverse profitieren könnten, zum Beispiel das Bildungswesen durch individuelle Schulungsmöglichkeiten oder durch das Anbieten von Weiterbildungen oder Ausbildungen, welche das Metaverse für Erwachsene direkt in einer solchen Welt erklären (IP1; IP4; IP7). Auch sei die junge Generation glücklicherweise selbst oft kritisch im Umgang mit neuen Medien, weshalb sie vielfach selbst Gefahren erkennen kann (IP3).

Leiter Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragter (IP4): *«Wie bei vielem anderem auch, ist es wie Sie sagen, es ist eine Chancen-Seite, aber das hat auch eine Risiken-Seite. Solange wir die Risiken managen können, werden die Chancen überwiegen.»*

Neben den Chancen äusserten die Expertinnen und Experten diverse Wünsche und Anforderungen, welche sie an die Plattformanbieter haben. Dazu gehören Einstiegsmechanismen, welche dafür sorgen, dass eine Alterskontrolle durchgeführt werden kann, aber auch innerhalb des Metaverse soll darauf geachtet werden, Inhalte, welche für gewisse Altersgruppen nicht angemessen sind, nicht auszuspielen (IP1; IP4; IP7). Neben Einstiegsmechanismen sollten auch Verhaltensregeln existieren, diese könnten je nach Welt oder Bereich des Metaverse variieren (IP7). Auch soll eine gewisse Transparenz sichergestellt werden, damit Nutzerinnen und Nutzer verstehen können, weshalb und aufgrund von welchen Algorithmen ihnen gewisse Inhalte ausgespielt werden (IP3). Zusätzlich könnten beim Eintreten in das Metaverse Risikoprofile der Userinnen und User erstellt werden, damit sensiblere Persönlichkeiten nicht auf ruppige oder aggressive Teilnehmerinnen und Teilnehmer treffen (IP6; IP7), oder die Möglichkeit bieten, dass man Bereiche schafft, welche von Mental Health-Themen handeln und man sich als Betroffene oder Betroffener Hilfe oder eine Beratung holen kann, um das Erlebte zu verarbeiten (IP7). Weiter wären Mechanismen wie beispielsweise eine Verknüpfung mit der persönlichen Identität hilfreich, welche dafür sorgt, dass keine Fake Profile erstellt werden können oder eine Person nicht mehrere Profile gleichzeitig haben kann (IP8). Zusätzlich würde dies auch ermöglichen, Personen, welche sich falsch verhalten haben, zur Rechenschaft zu ziehen (IP8). Ebenfalls wäre es sinnvoll, dass jemand die Kontrolle darüber hat, was im Metaverse passiert und einschreitet, wenn sich Personen nicht an die Regeln halten (IP8).

## 4.5 Massnahmen für Eltern

Anhand den aus der Literatur abgeleiteten Massnahmen, welche als Kriterien die Struktur des Leitfadeninterviews lieferten, konnte durch die Interviews überprüft werden, welche dieser Massnahmen die Expertinnen und Experten ebenfalls als wertvoll erachten. Darüber hinaus wurden von den Experten und Expertinnen in den Interviews einige zusätzliche Massnahmen genannt, welche in den Massnahmenkatalog fliessen sollten. Im nachfolgenden Kapitel werden alle von den Experten und Expertinnen angesprochenen Massnahmen vorgestellt.

### 4.5.1 Sensibilisierung und Prävention

Für den Schutz von Jugendlichen vor Hatespeech oder um Hatespeech zu verhindern, ist es wichtig, bei der Bildung, Sensibilisierung und Prävention zu beginnen (IP1; IP4; IP5; IP7; IP8). Dabei geht es darum, ihnen aufzuzeigen, wie sie digitale Plattformen verantwortungsbewusst nutzen und wie sie sich als Userin oder User verhalten sollen (IP1; IP4; IP7; IP8). Projekte wie die #StopHateSpeech-Initiative, Netzcourage sowie Stiftungen wie Pro Juventute bieten hilfreiche Informationen, welche beigezogen werden können (IP1; IP5). Das Problembewusstsein ist essenziell, es soll aber ohne Panik oder ohne eine pauschale Medienkritik zu formulieren, aufgezeigt werden, welche Auswirkungen Hatespeech haben kann und den Jugendlichen vermittelt werden, dass ein ethisch positiver Umgang miteinander gefördert werden soll (IP1; IP4; IP5; IP7; IP8).

### 4.5.2 Kontrolle und Einschränkungen

Zwecks Kontrolle der Eltern, in Bezug auf was Jugendliche auf digitalen Plattformen machen, hilft es, sie in den Umgang mit Medien einzuführen und mit ihnen eine Bildschirmzeit zu definieren, damit sie ihre Zeit nicht zu lange oder zu oft auf einem Medium verbringen (IP1; IP6). Zudem empfiehlt es sich, gewisse Mechanismen zu installieren, dass sie beispielsweise Apps oder Programme nicht allein herunterladen können oder Altersbegrenzungen zu aktivieren, damit das Risiko minimiert wird, dass Kinder an unangebrachte Inhalte gelangen (IP1; IP6; IP8).

Mitgründerin und Geschäftsleiterin eines Vereins für den respektvollen Dialog in der Online-Welt (IP1): *«Bei den Jugendlichen ist es wichtig, dass sie unterstützt werden im Umgang mit Medien. Dass sie in die Medien und den Umgang eingeführt werden. Auch, dass sie lernen, Inhalte zu hinterfragen und zu differenzieren. Dass sie geschützt werden vor Inhalten, die nicht ihrem Alter entsprechen.»*

### 4.5.3 Meldemöglichkeiten aufzeigen

Auf den meisten Plattformen besteht die Möglichkeit, Kommentare oder Profile zu melden, wenn sich gewisse Userinnen und User nicht so verhalten, wie sie es eigentlich sollten. So ist es zentral im Vorherein zu wissen, wie Dinge gemeldet werden können, damit in einer unangenehmen Situation oder bei Hatespeech Personen augenblicklich blockiert und gemeldet werden können (IP1; IP3; IP4).

Mitgründerin und Geschäftsleiterin eines Vereins für den respektvollen Dialog in der Online-Welt (IP1): *«Wenn es wirklich schwerwiegende Beleidigungen oder Hetzen sind, empfehle ich unbedingt dies zu melden. Zum einen der Plattform aber je nachdem auch strafrechtlich dagegen vorzugehen, weil das darf man auch.»*

### 4.5.4 Anlaufstellen aufzeigen

Jugendliche müssen wissen, dass sie in Situationen, in welchen sie Hatespeech erfahren, nicht allein sind. Sie müssen wissen, an wen sie sich bei einem Vorfall wenden können, ohne verurteilt zu werden (IP5; IP7; IP8). Diese Anlaufstellen können einerseits vertraute Personen wie die Eltern, beziehungsweise Erziehungsberechtigten sein, sowie externe Personen wie Lehrpersonen, Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeiter, ein psychologischer Dienst oder Fachpersonen von dem Sorgentelefon 147 (IP1; IP3; IP5; IP6). Manchmal kann es sogar hilfreich sein, sich an eine externe Person zu wenden, da diese eine Aussensicht einnehmen und die Situation unbefangen beurteilen kann (IP3). Das Wichtigste ist jedoch das Wissen um die verschiedenen Anlaufstellen, denn dies schafft Sicherheit und nimmt den Jugendlichen die Scheu, mit jemandem über traumatische Erlebnisse zu sprechen (IP1; IP5; IP6; IP8).

Programmverantwortlicher Medienkompetenz einer Stiftung für Jugendliche (IP3): *«Die Eltern sind eine wichtige Ressource auf jeden Fall, aber sie sind auch nicht die einzige. Es ist gut, wenn Kinder und Jugendliche auch andere Bezugspersonen haben, an die sie sich wenden können und wir setzen uns auch dafür ein, dass eben gerade zum Beispiel mit unserem Telefonsupport, was ja auch ein Angebot in der Beratung und Hilfe für Kinder und Jugendliche ist, dass das auch bekannt wird und dass es okay sein soll, wenn sich Kinder dort melden, weil es nicht immer angenehm ist, zuerst mit den Eltern zu sprechen.»*

#### 4.5.5 Einstehen fördern

Jugendliche sollten auch wissen, wie sie reagieren können, wenn sie Hatespeech als Drittperson wahrnehmen (IP1; IP4). Wird Hatespeech erkannt, haben sie die Chance, sich für die betroffene Person einzusetzen und der oder dem Hatespeaker den Wind aus den Segeln zu nehmen (IP1; IP4). Dabei dürfen und müssen sie sich selbst nicht in Gefahr bringen, da es bereits ausreicht, wenn sie mit empathischer Counter Speech reagieren und beispielsweise Fakten klarstellen, oder mit einfühlsamen Reaktionen kontern (IP1; IP4; IP6; IP8). Die Täterinnen und Täter müssen erkennen, dass ihr Verhalten nicht in Ordnung ist und verstehen, was ihre Aussagen bei der betroffenen Person auslöst oder auslösen kann (IP4; IP8).

Leiter Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragter (IP4): *«Andere Methoden wie zum Beispiel mit Spass und mit Komik zu reagieren, hat auch ihre Wirkung. Die wirksamste Massnahme ist aber wirklich die, dass man mit Empathie versucht einzuschreiten.»*

#### 4.5.6 Vorbildrolle einnehmen

Kinder schauen, wie ihre Eltern Medien nutzen und kopieren für sich deren Verhalten, deshalb muss man sich als Mutter und Vater darüber im Klaren sein, dass man für das Kind jederzeit als Vorbild vorantritt (IP3; IP5). Die Jugendlichen sehen den Medienkonsum und Medienumgang der Eltern und nehmen dieses Verhalten als Massstab (IP3; IP5). Aufgrund dessen sollten Eltern diese Vorbildrolle dafür nutzen, ihre Kinder im Umgang mit digitalen Medien zu begleiten und den richtigen Umgang damit beizubringen (IP1). Dazu gehört auch das Auseinandersetzen mit dem eigenen Medienkonsum, das Eigeninteresse, sich mit neuen digitalen Medien zu beschäftigen und neue Plattformen selbst zu erkunden, damit sie wissen, von was das Kind spricht und wie sie es beim Erlernen der dafür notwendigen Kompetenzen unterstützen können (IP1; IP5).

Mitgründerin und Geschäftsleiterin eines Vereins für den respektvollen Dialog in der Online-Welt (IP1): *«Sehr wichtig ist das Grundinteresse und auch, dass sie erkennen, dass es ein Grundbedürfnis von uns allen ist. Darüber hinaus müssen sie verstehen, dass es ein relevantes Thema in ihrer Erziehung mit ihren Kindern ist. Dann, dass sie die Wichtigkeit von Medien anerkennen und, dass sie selber aktiv sind auf den besagten Medien, damit sie nicht nur die Theorie kennen sondern selbst sehen was passiert, wie man damit umgeht und auch aus eigenen Erfahrungen sprechen kann.»*

#### 4.5.7 Moralisierung vermeiden

Jugendliche müssen wissen, dass sie bei Fragen oder Unsicherheiten immer zu ihren Eltern gehen können und eine sachliche Antwort erhalten werden (IP3; IP5). Deshalb hilft es, wenn man als Eltern nicht per se eine Abwehrhaltung gegenüber digitalen Medien einnimmt, da die Jugendlichen nur dann den Austausch mit den Eltern suchen, wenn sie wissen, dass man miteinander eine konstruktive Diskussion haben kann und keine Moralpredigt erhalten wird (IP3; IP5; IP8).

Programmverantwortlicher Medienkompetenz einer Stiftung für Jugendliche (IP3): *«[...] es ist eben auch im Bereich vom Schutz wichtig, wenn wir uns überlegen, dass Kinder früher oder später auf Themen stossen, die sie irritieren, die schwierig sind, die sie nicht richtig einordnen können, wo sie eigentlich Hilfe brauchen und wenn, ich sage jetzt mal, ein Jugendlicher oder eine Jugendliche dann ja irgendwie auf so ein Thema stösst und eigentlich gerne mit einer erwachsenen Person darüber sprechen will, dann tut er oder sie das nicht mit seinen oder ihren Eltern, wenn diese immer sagen oder wenn er oder sie die Reaktion erwartet, "ja, ich habe ja gesagt Games sind doof" oder "ich habe ja gesagt, du bist zu viel am Handy und du musst dort einfach weniger rein" [...].»*

#### 4.5.8 Eigeninteresse

Die Vorbildfunktion ist eng gekoppelt mit dem Eigeninteresse der Eltern. Durch proaktives Ausprobieren und durch ein Grundinteresse können Eltern sicherstellen, dass sie verstehen, von was ihre Kinder sprechen und fördern so die Chance, dass die Jugendlichen sie um Hilfe oder Rat fragen, falls in diesen Medien etwas Negatives passiert. Das bildet schliesslich die Grundlage für einen offenen und hilfreichen Austausch in der Familie (IP1; IP3; IP4; IP5; IP6). Denn früher oder später wird mit grosser Wahrscheinlichkeit jede und jeder Jugendliche in den digitalen Medien auf etwas stossen oder etwas erleben, was ihn oder sie verunsichert oder verletzen könnte (IP3).

#### 4.5.9 Selbstbewusstsein des Kindes stärken

Hasskommentare müssen nicht immer einen Grund haben, es kann sein, dass Hatespeaker einfach ihre Wut oder ihre Frustration an jemandem auslassen müssen, welcher oder welche gar nichts dafür kann oder nichts mit der Situation per se zu tun hat (IP5; IP8). Dies ist ein entscheidender Fakt für Eltern, um ihren Kindern aufzuzeigen, dass nicht alle Hasskommentare ernst zu nehmen sind oder auf sie eingegangen werden muss. Es ist vollkommen in Ordnung, die Kommentare zu ignorieren oder zu löschen,

sowie Personen zu blockieren (IP1; IP3; IP4; IP8). Eltern oder Lehrpersonen, die das Selbstwertgefühl oder Selbstbewusstsein von Jugendlichen stärken, damit ihnen Hatespeech wenig oder bestenfalls nichts anhaben kann, sind somit von grosser Bedeutung (IP1; IP5; IP7).

Open Innovation Developerin und Head of Outpost Innovation Programs (IP7): *«Ich glaube der einzige Schutz der wirklich hilft, ist intrinsisch. Dass man wirklich genug Selbstbewusstsein hat oder haben kann, dass das an einem wirklich absolut abprallt. Aber ich glaube, dass das dann extrem auf Psychologie basiert, wieder weniger auf Medienkompetenz. Dass man es daran sieht, wie stark ist ein Charakter und wie stark lässt man sich von Hatespeech, sei es jetzt physisch oder im digitalen Raum, überhaupt beeinflussen.»*

#### **4.5.10 Jugendliche beim Medienkompetenzaufbau unterstützen**

Entscheidend, um als Jugendliche oder Jugendlicher Medienkompetenz erlangen zu können ist, ein Prozess, bei dem sie begleitet werden (IP1; IP3; IP4; IP6). Eltern und Lehrpersonen erfahren mehr oder weniger gleichzeitig von neuen Medien wie die Jugendlichen, weshalb sich alle Parteien zeitgleich damit auseinandersetzen müssen und niemand auf langjährige Erfahrung mit neuen Tools zurückgreifen kann (IP3). Man muss föglich selbst herausfinden, wie die Kinder diese nutzen können, ohne in eine Suchtfalle zu geraten, wenn beispielsweise Stopp-Mechanismen fehlen und die Spiele oder Medien endlos genutzt werden können (IP2). An dieser Stelle hilft ein gemeinsamer Lernprozess, wobei sich Eltern mit den Kindern zusammen mit dem Medium auseinandersetzen, ausprobieren und darüber diskutieren. Nur so kann man erkunden und abschätzen, wo das Kind in der Nutzung intensiver unterstützt oder beobachtet werden sollte (IP1; IP3; IP4; IP5; IP6).

Programmverantwortlicher Medienkompetenz einer Stiftung für Jugendliche (IP3): *«[...] es ist etwas, wo Erwachsene selbst im Lernprozess sind und es darum eine andere Auseinandersetzung braucht und es nicht einfach die Eltern wissen wie es läuft und sagen den Kindern was sie zu tun haben, sondern es ist ein gemeinsames Herausfinden. Ein Herantasten, auch zwischendurch ein gemeinsames "Überfordertsein", vielleicht.»*

#### **4.5.11 Offener Familienaustausch**

Ein Grundpfeiler für das Erlernen von Medienkompetenz und dem Wissen im Umgang mit Hatespeech, ist ein offener Familienaustausch. Jugendliche benötigen Bezugspersonen, an welche sie sich jederzeit und ohne Schamgefühl wenden, sowie ein Ort, wo sie

sich zurückziehen können (IP1; IP3; IP7; IP8). Ein offener Austausch hilft zudem den Eltern, ihre Kinder besser zu verstehen und sich in sie hineinfühlen zu können (IP1; IP3; IP8).

Es kann auch hilfreich sein, mit den Jugendlichen Szenarien von Hatespeech durchzugehen und gemeinsame Lösungsansätze zu diskutieren, wie in solchen Situationen vorgegangen werden könnte (IP3). Wenn die Jugendlichen von Klein auf wissen, dass sie mit ihren Eltern alles besprechen können, wenden sie sich auch an sie, wenn sie selbst einmal von Hatespeech betroffen sind und nicht weiterwissen (IP1; IP5; IP8). Anschließend können die Eltern mit ihnen gemeinsam das Vorgehen definieren oder sich professionelle Hilfe holen, um den Vorfall anzugehen und den Jugendlichen zur Seite zu stehen (IP4; IP5; IP8).

Geschäftsführerin Dach- und Fachverband für professionelle Elternbildung (IP5): *«[...] das Beste, was wir tun können, ist, in die Beziehung, in die offene und vertrauensvolle Beziehung zu meinem Kind zu investieren und wenn ich spät damit anfangen und wenn es schwierig wird, weil mein Kind jetzt ein Teenager ist und viel Zeit auf Social Media und bei Videogames verbringt, dann ist es zu spät.»*



## 5 Diskussion

Im nachfolgenden Diskussionskapitel werden die Erkenntnisse aus der Literatur mit denjenigen aus der empirischen Forschung verknüpft, um letztendlich die aufgestellten Forschungsfragen zu beantworten. Ebenfalls wird auf den daraus resultierenden Massnahmenkatalog eingegangen sowie eine kritische Stellungnahme bezogen, welche Limitationen die vorliegende Arbeit aufweist und einen Ausblick auf zukünftige Forschungen gewährt.

### 5.1 Beantwortung der Forschungsfrage

Mit dieser Arbeit soll die forschungsleitende Fragestellung beantwortet werden, wie Eltern und deren Medienkompetenz dazu beitragen, Kinder und Jugendliche im Metaverse vor Hatespeech zu schützen. Für die vollständige Beantwortung dieser Frage müssen zuerst die beiden Unterfragen geklärt werden.

*Unterfrage 1: Welche Massnahmen können ergriffen werden, um Eltern in ihrer Medienkompetenz zu fördern?*

Die Interviews haben den Fakt, dass Eltern nicht alleine gelassen werden dürfen mit dem Prozess, dass sie sich mit den aktuellen Medien auseinandersetzen müssen und ihre Medienkompetenz aufzubauen müssen, damit sie ihre Kinder und Jugendlichen in den Medien kompetent begleiten können, zusätzlich bestätigt (Junge, 2013; IP3; IP4). Es gibt bereits ein grosses Angebot an Elternbildungsveranstaltungen, Infoanlässen, Broschüren oder Online-Materialien, welche den Eltern helfen, sich mit dieser Thematik näher auseinanderzusetzen (IP3; IP4; IP5). Die Elternbildungsveranstaltungen und Infoanlässe sind meist kostenlos und durch Schulen, Gemeinden oder Kantone organisiert, weshalb diese Angebote geographisch variieren (IP3; IP4). Vor allem an Orten, an welchen wenig bis keine Angebote aufgrund fehlender Ressourcen bestehen (IP6), wird empfohlen, dass die Eltern sich selbstständig mit den analogen und digitalen Unterlagen von Stiftungen wie beispielsweise Pro Juventute auseinandersetzen. Zu einer weiteren Massnahme, welche nicht von Elternbildungsangeboten am Wohnort abhängig ist, gehört der regelmässige Austausch unter Eltern (IP1; IP5; IP6), aber auch der Stellenwert eines offenen Austausches mit den eigenen Kindern wurde vermehrt in den Interviews unterstrichen (Birkel, 2022; IP1; IP3; IP5).

Weiter sollen Lehrpersonen unterstützend zur Seite stehen. Als zentrale Massnahme kann aus den gewonnenen Erkenntnissen in den Interviews abgeleitet werden, dass es sich anbietet, die Schulklasse mit aktuell wichtigen Medien, wie beispielsweise dem

Metaverse, vertraut zu machen und sie in passenden Fächern während dem Unterricht aufzugreifen, sodass eine aktive Diskussion mit der Schulklasse stattfinden kann (Dittler & Hoyer, 2006; Junge, 2013; IP2; IP3; IP4). Falls die nötigen Ressourcen vorhanden sind, kann die Lehrperson beispielsweise ein Factsheet zusammentragen, welches die Kinder zuhause mit ihren Eltern darin unterstützt, über das neue Medium zu sprechen und sich auszutauschen. Bei Ressourcenknappheit seitens der Lehrpersonen, liegt es an den Eltern, dass sie sich über die neue Plattform informieren und das Thema mit ihren Kindern selbstständig aufgreifen.

*Unterfrage 2: Liegt die Verantwortung, wie sich Jugendliche gegenüber ihren Mitmenschen auf digitalen Kanälen verhalten, nur bei den Eltern?*

Auch wenn die Eltern für die Erziehung ihrer Kinder zuständig sind, obliegt die Verantwortung über den verantwortungs- und respektvollen Umgang, egal ob analog oder digital, nicht nur bei ihnen. Das Einwirken der gesamten Gesellschaft prägt und formt das Verhalten der jeweiligen Generationen und da Hatespeech ein Problem der Gesellschaft darstellt, liegt es auch an der Gesellschaft, dieses Problem zu behandeln (Yao et al., 2019; IP1; IP2; IP3; IP4; IP5; IP7; IP8). Diese Erkenntnis stützt sich nicht nur auf der analysierten Literatur, sondern konnte durch sieben von acht Interviews gefestigt werden.

Folglich ist es wichtig, dass jede Partei ihren Teil dazu beiträgt, das Verhalten von Kindern und Jugendliche während ihrer Entwicklung positiv zu beeinflussen. Dazu gehören neben den Eltern und Familienmitglieder auch die Öffentlichkeit mit Lehrpersonen, Betreuungspersonen und anderweitigen Personen, welche mit den Kindern in Berührung kommen. Dabei trägt der Staat die Verantwortung darüber, dass Rahmenbedingungen geschaffen werden, welche den verantwortungsvollen Umgang überhaupt ermöglichen. Wichtig zu betonen ist, dass auf keinen Fall die Jugendlichen selbst die Verantwortung darüber tragen können (IP1), wie sie sich gegenüber ihren Mitmenschen verhalten, da sie ein Abbild unserer Gesellschaft und deshalb von ihr geprägt sind.

Nachdem die vorweggenommenen Unterfragen beantwortet wurden, kann die Diskussion der forschungsleitenden Fragestellung vollzogen werden:

*Forschungsleitende Fragestellung: Wie können Eltern und deren Medienkompetenz dazu beitragen, Kinder und Jugendliche im Metaverse vor Hatespeech zu schützen?*

Die eigene Medienkompetenz der Eltern ist entscheidend dafür, dass Kinder und Jugendliche im Metaverse vor Hatespeech geschützt werden können, da die Medienkompetenz das Ziel der Medienerziehung ist (Baacke, 2007; IP1; IP2; IP4; IP5; IP6). Diese Medienkompetenz der Eltern ist gepaart mit einem Bewusstsein darüber, dass sie für die familiäre Medienerziehung verantwortlich sind. Fehlt die Medienkompetenz der Eltern, wissen

die Eltern nicht, wie sie ihre Kinder im Umgang mit aktuellen und zukünftigen Medien begleiten können und sollen. Die Schwierigkeit der Medienkompetenz liegt darin, dass sie nicht einmalig erlernt werden kann, sondern dass es sich dabei um einen lebenslangen Prozess handelt (Lampert, 2006; Von Hippel, 2010; IP1; IP2; IP3; IP4; IP5; IP6). Auch die Untersuchung der Expertinnen- und Experteninterviews verstärkt diese Beurteilung. Es bedarf deshalb einer ständigen Auseinandersetzung und Offenheit seitens der Eltern, sich mit neuen Medien auseinanderzusetzen, um die Gefahren und Chancen rechtzeitig erkennen zu können. Wenn Eltern mit den aktuell bedeutsamen Medien vertraut sind, macht das den entscheidenden Unterschied. Bezogen auf das Metaverse werden Eltern dazu angehalten, das Metaverse selbst zu erkunden. Es geht darum, in die virtuellen Welten abzutauchen und selbst zu erleben, weshalb dieses Medium ihre Kinder fasziniert. Weiter soll der Bedeutsamkeit des Erlebnisses virtueller Realität und dessen intensive Empfindung näher nachempfunden werden (Dick, 2021; Hinduja, 2021; Ortiz, 2022; IP1; IP3; IP4; IP5). Diese Erfahrung machten auch die Experten und Expertinnen aus dem Blickwinkel Öffentlichkeit und Eltern. Fest steht, dass sobald Eltern sich intensiver mit dem Metaverse auseinandersetzen, sie tiefer einsehen, welche Möglichkeiten sich für ihre Kinder ergeben und in welchen Bereichen mögliche Gefahren liegen könnten. Gleichzeitig hilft es, dass sich Eltern online über die Plattform informieren, wichtige Schutzfunktionen kennenlernen, den Umgang damit erlernen und sich mit anderen Eltern darüber austauschen. Schliesslich gehen die befragten Experten und Expertinnen davon aus, dass in den kommenden zwei bis sechs Jahren vermehrt junge Konsumentinnen und Konsumenten in der Schweiz das Metaverse nutzen werden (IP7; IP8), da sie Chat-Funktionen und Gaming-Ansätze bieten, welche mit dem Communitygedanken einhergehen und dadurch Jugendliche in ihren Bann ziehen (Dwivedi et al., 2022; Külling et al., 2022). Damit sich Eltern darauf vorbereiten und ihre Kinder im Medienkompetenzaufbau unterstützen können, empfiehlt es sich, dem im Rahmen dieser Arbeit ausgearbeiteten Massnahmenkatalog zu folgen.

## 5.2 Der Massnahmenkatalog

Der Massnahmenkatalog setzt sich aus den zwölf Unterkategorien des deduktiven und induktiven Kategoriensystems zusammen und kann dem [Anhang](#) entnommen werden. Damit die Massnahmen und deren Zusammenhänge besser verstanden werden können, eine bessere Merkbarekeit generiert werden kann und um generell den Wissenstransfer zu fördern, wird der Katalog nachfolgend anhand einer Metapher erklärt (Eppler, 2004).

Für die Veranschaulichung des Massnahmenkataloges eignet sich das natürliche Objekt der Pyramide, welche eine hierarchische Stufung aufweist (Thürer, 2007). Zuerst bedarf es einem Fundament, auf welchem weitere Schichten aufgebaut werden können. Dieses Fundament bildet die Verantwortung der Eltern. Der Katalog richtet sich an Eltern als Zielgruppe, weshalb vorausgesetzt wird, dass Eltern aus Eigeninteresse und sich in Eigenregie für die Medienkompetenz und den Umgang mit Hatespeech im Metaverse interessieren, einen offenen Austausch in der Familie fördern und eine Vorbildrolle einnehmen. Auch sollen die Eltern mit einer Offenheit gegenüber neuen digitalen Innovationen begegnen, nicht ohne Vorwissen Plattformen oder Funktionen schlecht reden oder dem Kind keine verfrühten Moralpredigten austeilen. Als letzte Massnahme auf dieser Stufe sollten Eltern die Kontrolle darüber haben, wie viel Zeit ihr Kind auf dem Medium verbringt und gewisse schützende Einschränkungen, wie beispielsweise die Altersbeschränkung, vornehmen oder hinterlegen. Ohne diese Stufe als Grundlage ist es schwierig, einem Kind oder Jugendlichen im Umgang mit Hatespeech beiseitezustehen.

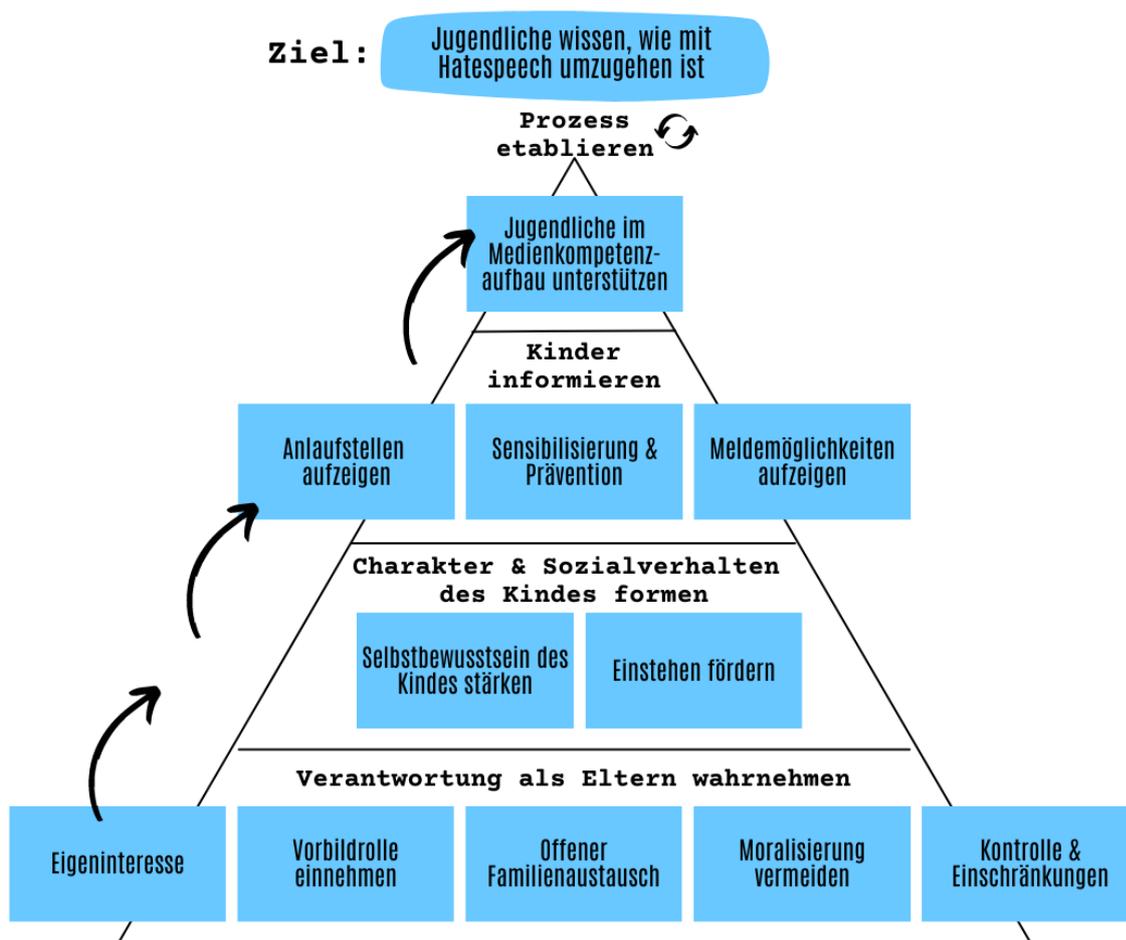


Abbildung 3: Massnahmenkatalog als Metapher (eigene Darstellung)

Die zweite Stufe der Pyramide legt den Fokus auf das Formen des Charakters und Sozialverhaltens des Kindes. Eltern sollen aktiv das Selbstbewusstsein ihrer Kinder fördern,

indem sie ihnen aufzeigen, was Hatespeech ist und dass nicht immer alles, was gesagt wird, auch ernst genommen werden muss. Die Eltern reden dem Kind gut zu, dass es sich nicht durch andere kleinmachen lassen darf, und zeigen ihnen ihre eigenen Stärken auf. Zusätzlich sollen Eltern ihre Kinder aufklären, dass sie sich für ihre Mitmenschen stark machen oder für sie einstehen sollen, wenn andere ihnen Unrecht antun.

Die dritte Stufe der Pyramide bildet die informative Ebene. Eltern zeigen ihren Kindern auf, wo die Hilfe zu finden ist, wenn sie selbst von Hatespeech betroffen sind und nicht wissen, wie sie damit umgehen sollen. Dies bezieht sich neben den Eltern selbst auf externe Stellen wie beispielsweise das Sorgentelefon. Auch soll dem Kind vermittelt werden, welche Möglichkeiten es auf einer Plattform hat, wenn es von Hatespeech betroffen ist. Dazu zählen beispielsweise die Funktionen Melden, Blockieren und Löschen. Da sich diese Möglichkeiten jedoch je nach Plattform und Medium unterscheiden ist es wichtig, dass die Eltern auf der Ebene der Verantwortung, sich mit den Plattformen auseinandersetzen, welche ihre Kinder nutzen. Eine weitere Tätigkeit innerhalb des Informierens bildet die Prävention und Sensibilisierung. Eltern sollen ihre Kinder über die Gefahren und Chancen der Plattformen informieren und ihnen auch den Umgang mit Phänomenen wie Hatespeech erklären. Als letzte Ebene folgt das Unterstützen der Jugendlichen im Medienkompetenzaufbau, bei welchem es wichtig ist, dies als lebenslangen Prozess zu sehen und diesen, sowie das Ausüben aller Massnahmen der Pyramide, fest in der Erziehung zu verankern.

Werden alle diese Ebenen durchlaufen, gelangt man zur Spitze der Pyramide, zum Ziel, dass die Jugendlichen wissen, wie sie mit Hatespeech umzugehen haben, wobei wichtig zu betonen ist, dass man als Eltern die Kinder in diesem Prozess eng begleiten muss, sich im Rahmen dieses gemeinsamen Lernprozesses regelmässig mit anderen Eltern oder Lehrpersonen auszutauschen sollte oder Angebote von Stiftungen und Vereinen nutzen soll, welche helfen, einen versierten Umgang mit Medien zu erhalten.

### **5.3 Limitation und Ausblick**

Obwohl bei der vorliegenden Arbeit strukturiert vorgegangen wurde, weist sie einige Limitationen und Einschränkungen auf. Als erstes müssen an dieser Stelle zwingend zwei kritische Reflexionen vorgenommen werden: Einerseits hätte die leitende Forschungsfrage im Nachhinein anders formuliert werden sollen, da sich die verwendete Formulierung im Hinblick auf die Erfahrung von Jugendlichen mit Hatespeech auf das Wort «Schutz» bezieht. Das Verwenden des Begriffes «Schutz» stellte sich als suboptimal heraus, da im Verlauf der Arbeit ergründet wurde, dass es den vollständigen Schutz nicht

gibt und es ihn auch nie geben wird. Somit wäre ein klarerer Ansatz, von Prävention und Sensibilisierung zu sprechen. Andererseits wurde die Altersspanne der Jugendlichen, welche im Rahmen dieser Arbeit betrachtet werden sollten, auf 15- bis 18-Jährige definiert. Diese Eingrenzung ist aber nicht vollständig sinnvoll, da sich im Verlauf dieser Untersuchung gezeigt hat, dass Eltern von Kindern jeglichen Alters betroffen sind, wenn es darum geht, sich mit der Medienkompetenz auseinanderzusetzen. Aus diesem Grund wäre es zweckmässiger ausgefallen, immer von Kindern und Jugendlichen zu sprechen. Weiter gestaltete sich die Auswertung der Arbeit als sehr umfangreich, da die sechs deduktiven Hauptkategorien zu zahlreichen Unterkategorien geführt haben. Damit die Thematik mit der eingehenden Medienkompetenz, welche es bedarf, um Jugendliche auf Hatespeech im Metaverse vorzubereiten, ganzheitlich betrachtet werden konnte, war die Detailtreue obschon von zentraler Bedeutung.

Was die Limitationen und Einschränkungen betrifft, war die Einteilung in die zwei Blickwinkel Öffentlichkeit inklusive Eltern und in Plattformen zwar sinnvoll, jedoch nicht zwingend aussagekräftig genug, da acht Personen interviewt wurden. Durch diese kleine Sampling-Anzahl an Interviews lässt sich nur sehr sporadisch eine Verallgemeinerung für die Allgemeinheit ableiten. Der Blickwinkel Plattformen hätte mindestens so viele Expertinnen und Experten benötigt, wie auf Seiten der Öffentlichkeit, um noch tiefer in die Thematik eintauchen zu können und Zusammenhänge gleichgewichtet zu erkennen. Ebenfalls muss berücksichtigt werden, dass bei einer Auswertung von Interviews stets subjektive Eindrücke mitspielen und infolgedessen unterschiedliche Aussagen sowie Interpretationen entstehen. In Bezug auf den Massnahmenkatalog besteht eine der Limitationen darin, dass dieser an der Öffentlichkeit, beziehungsweise an Eltern als Zielpublikum, noch nicht überprüft und getestet wurde. An dieser Stelle bedarf es an zusätzlicher Forschung, um der These nachzugehen, ob der erstellte Massnahmenkatalog Eltern in der Prävention von Jugendlichen gegen Hatespeech genügend unterstützt, ob und welche Massnahmen erfolgreich sind oder welche verworfen, ergänzt oder weiter ausformuliert werden müssen. Der Erfolg dieser Massnahmen könnte beispielsweise durch eine Elternbefragung getestet werden, wobei der Katalog an Eltern mit unterschiedlichen sozialen und demografischen Merkmalen ausgeteilt und gefragt würde, wie sie die Anwendung der Massnahmen über einen vordefinierten Zeitraum erlebt hätten. Für noch tiefgängigere Erkenntnisse könnte der Massnahmenkatalog direkt in einer Metaverse Umgebung an ausgewählten Eltern präsentiert und getestet werden, damit diese nicht nur die Massnahmen kennenlernen, sondern direkt ihre ersten Erfahrungen mit dem Metaverse sammeln. Weitere Ansatzpunkte für weiterführende Forschungsmöglichkeiten sind die Fokussierung auf Metaverse Nutzerinnen und Nutzer anstelle oder zusätzlich der

Öffentlichkeit und Plattformen. Dementsprechend könnte eine Befragung der Nutzerinnen und Nutzer im Metaverse durchgeführt werden, wobei Gefahren und Chancen in Bezug auf Kinder und Jugendliche analysiert werden. Auch könnte eine Feldstudie im Metaverse untersuchen, ob in einem Bereich, welcher vordefinierte Vorschriften und einen Verhaltenskodex für Userinnen und User aufweist, helfen kann, Hatespeech zu unterbinden. Auch bietet der Umgang mit Hatespeech diverse Themengebiete, welche weiterführende Forschung zulassen. Es könnte untersucht werden, ob der demografische und soziale Hintergrund eines Jugendlichen einen Einfluss darauf hat, ob das Kind selbst einmal Hatespeech verbreitet. In Bezug auf das Metaverse wäre es zudem interessant, die Aspekte VR und die Wahl des Avatars weiter zu untersuchen. Bezüglich VR könnte untersucht werden, welche Unterschiede bezüglich der Wahrnehmung von Hatespeech in 3D Welten gegenüber in 2D Welten aufweisen. Bei den Avataren könnte ein Experiment durchgeführt werden, ob und aufgrund welcher Merkmale die Wahl des Avatars, Hatespeaker anlocken könnte. Fest steht, dass das Metaverse unsere Gesellschaft in den nächsten Jahren vor Herausforderungen stellen wird und somit weiterführende Forschung unabdingbar ist.



## 6 Fazit

Im Verlauf der Arbeit zeigte sich, dass der verantwortungsvolle und respektvolle Umgang nicht nur auf dem Metaverse umgesetzt werden muss, sondern jedes digitale Medium betrifft. Von der Vergangenheit, über die Gegenwart, bis hin zur Zukunft, ist Hatespeech auf diversen Plattformen eine grosse Problematik. Deshalb verwundert es nicht, dass sie auch im Metaverse angetroffen wird. Viele der Massnahmen aus dem Katalog eignen sich dafür, dass sie für diverse Kanälen angewendet werden können, dennoch ist es wichtig, die Eigenheiten des Metaverse zu verstehen, da Hatespeech im virtuellen Raum einschneidender sein kann als auf Kanälen wie beispielsweise auf Social Media.

Trotzdem spielt es grundsätzlich keine Rolle, wo ein Jugendlicher oder eine Jugendliche Hatespeech begegnet, sondern viel wichtiger ist es, dafür zu sorgen, dass man als Jugendlicher, Jugendliche, Eltern oder Lehrperson weiss, wie in einer solchen Situation zu handeln ist. Der Leiter Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragter (IP4) fasst die Kernessenz der vorliegenden Arbeit mit einer seiner Aussagen sehr gut zusammen: *«Es kann nicht sein, dass wir unsere Kinder oder auch uns selbst vor Hassrede abschirmen können. Das wird nie funktionieren. Es muss also mehr, viel mehr darum gehen, Methoden, Strategien zu entwickeln, wie man damit umgeht. Also wie ich reagieren kann, wie ich mich aus solchen Hasstiraden befreien kann [...]»*

Deshalb geht diese Arbeit mit dem Aufruf an die ganze Gesellschaft einher, sich bewusst zu sein, dass wir alle, Eltern, Familienangehörige, Schulen, Fachpersonen, Staat, Plattformanbieter und all diejenigen, die das Leben von Jugendlichen und Kindern prägen, gemeinsam die Prävention und Sensibilisierung gegenüber Hatespeech in unserer Bevölkerung sicherstellen müssen. Dies beinhaltet Informationsanlässe wie Elternbildungskurse von externen Anbieterinnen und Anbietern aber auch eine schulische Aufklärung, welche auf das Alter der Kinder und Jugendlichen ausgerichtet ist. Denn nur, wenn Eltern und Jugendliche über eine ausreichende Medienkompetenz verfügen, können Jugendliche im Metaverse und allen weiteren digitalen Medien, die noch folgen werden, von ihren Bezugspersonen unterstützt und begleitet werden und wissen im Falle von Hatespeech, an wen sie sich wenden können. Darüber hinaus muss es uns als Gesellschaft, allen voran den Jugendlichen, bewusst sein, dass sie mit verletzenden und verunsichernden Aussagen nicht allein sind und Hilfe allumfänglich für sie zur Verfügung steht.



## 7 Literaturverzeichnis

- Aufenanger, S. (1997). Medienpädagogik und Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme. In *Enquete-Kommission Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft. Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft. Medienkompetenz im Informationszeitalter*. (S. 15–22). Deutscher Bundestag. [https://www.lmz-bw.de/fileadmin/user\\_upload/Downloads/Handouts/aufenanger-medienpaedagogik-medienkompetenz.pdf](https://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Downloads/Handouts/aufenanger-medienpaedagogik-medienkompetenz.pdf)
- Baacke, D. (2007). *Medienpädagogik*. Niemeyer.
- Ball, M. (2022). *Das Metaverse: Und wie es alles revolutionieren wird*. Verlag Franz Vahlen.
- Benesch, S. (2013). *Dangerous Speech: A Proposal to Prevent Group Violence*. <https://dangeroousspeech.org/wp-content/uploads/2018/01/Dangerous-Speech-Guidelines-2013.pdf>
- Benrimoh, D., Chheda, F. D., & Margolese, H. C. (2022). The Best Predictor of the Future—The Metaverse, Mental Health, and Lessons Learned From Current Technologies. *JMIR Mental Health*, 9(10), e40410. <https://doi.org/10.2196/40410>
- Birkel, S. (2022). Alltag statt Abtauchen – Jugendliche und digitale Netzgemeinschaften. In *Ihr seid das Jetzt Gottes—Jugend\_372pastoral* (S. 73–89). Wagner Verlag. [https://tobias-lib.ub.uni-tuebingen.de/xmlui/bitstream/handle/10900/136577/Birkel\\_047.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tobias-lib.ub.uni-tuebingen.de/xmlui/bitstream/handle/10900/136577/Birkel_047.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bitkom. (2022). *Für wen bzw. Welche Branchen könnte das Metaverse interessant sein? [Graph]*. Statista. <https://de-statista-com.ezproxy.fhgr.ch/statistik/daten/studie/1347453/umfrage/moegliche-anwendungsbereiche-des-metaversum-in-deutschland/?locale=de>
- Bogner, A., Littig, B., & Menz, W. (2014). *Interviews mit Experten: Eine praxisorientierte Einführung*. Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-19416-5>
- Bojic, L. (2022). Metaverse through the prism of power and addiction: What will happen when the virtual world becomes more attractive than reality? *European Journal of Futures Research*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.1186/s40309-022-00208-4>
- Breiter, A., Welling, S., & Stolpmann, B. E. (2010). *Medienkompetenz in der Schule: Integration von Medien in den weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen*. Vistas Verl.

- Brown, A. (2017). What is hate speech? Part 1: The Myth of Hate. *Law and Philosophy*, 36(4), 419–468. <https://doi.org/10.1007/s10982-017-9297-1>
- BVDW. (2022a). *Ist Deutschland grundsätzlich auf das Metaverse vorbereitet? [Graph]*. Statista. <https://de-statista-com.ezproxy.fhgr.ch/statistik/daten/studie/1328505/umfrage/einschaetzung-der-voraussetzungen-fuer-das-metaversum-in-deutschland/?locale=de>
- BVDW. (2022b). *Wird das Metaverse unser Leben in den nächsten Jahren maßgeblich prägen und beeinflussen? [Graph]*. Statista. <https://de-statista-com.ezproxy.fhgr.ch/statistik/daten/studie/1328516/umfrage/beeinflussung-des-lebens-durch-das-metaversum-in-deutschland/?locale=de>
- Chohan, U. W. (2022). Metaverse or Metacurse? *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4038770>
- Chukwunonso, A. G., Njoku, J. N., Lee, J.-M., & Kim, D.-S. (2022). *Security in Metaverse: A Closer Look* (S. 2). In Proceedings of the Korean Telecommunications Society Conference. [https://www.researchgate.net/profile/Judith-Njoku-2/publication/358948229\\_Security\\_in\\_Metaverse\\_A\\_Closer\\_Look/links/621ece6d7106690c085322ba/Security-in-Metaverse-A-Closer-Look.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Judith-Njoku-2/publication/358948229_Security_in_Metaverse_A_Closer_Look/links/621ece6d7106690c085322ba/Security-in-Metaverse-A-Closer-Look.pdf)
- Curran, J., Fenton, N., & Freedman, D. (2012). *Misunderstanding the Internet*. Routledge.
- Delgado, R., & Stefancic, J. (2009). Four Observations about Hate Speech Articles & Essays. *Wake Forest Law Review*, 44, 353–370.
- Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.). (1990). *Medienerziehung bei Vorschulkindern: Beiträge aus Finnland, den Niederlanden, Österreich, der Schweiz und der Bundesrepublik Deutschland*. Das Institut ; Alleinauslieferung, Juventa.
- Di Pietro, R., & Cresci, S. (2021). Metaverse: Security and Privacy Issues. *2021 Third IEEE International Conference on Trust, Privacy and Security in Intelligent Systems and Applications (TPS-ISA)*, 281–288. <https://doi.org/10.1109/TPSISA52974.2021.00032>
- Dick, E. (2021). *Public Policy for the Metaverse: Key Takeaways from the 2021 AR/VR Policy Conference* (S. 21). ITIF Information Technology & Innovation Foundation. <https://www2.itif.org/2021-arvr-policy-conference-report.pdf>
- Dittler, U., & Hoyer, M. (Hrsg.). (2006). *Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und*

- mediendidaktischer Sicht; [... 1. Medienkongress Villingen-Schwenningen ...]. kopaed.
- Döring, N., & Bortz, J. (2016). *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften*. Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-41089-5>
- Dresing, T., & Pehl, T. (2018). *Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse: Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende* (8. Auflage). Eigenverlag. <https://d-nb.info/1077320221/34>
- Dudenredaktion. (o. D.a). In Duden online (Hrsg.), *Virtual Reality*. [https://www.duden.de/rechtschreibung/Virtual\\_Reality](https://www.duden.de/rechtschreibung/Virtual_Reality)
- Dudenredaktion. (o. D.b). In Duden online (Hrsg.), *Grooming*. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Grooming>
- Dudenredaktion. (o. D.c). In Duden online (Hrsg.), *Deepfake*. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Deepfake>
- Dudenredaktion. (o. D.d). In Duden online (Hrsg.), *Rendering*. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rendering>
- Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Baabdullah, A. M., Ribeiro-Navarrete, S., Giannakis, M., Al-Debei, M. M., Dennehy, D., Metri, B., Buhalis, D., Cheung, C. M. K., Conboy, K., Doyle, R., Dubey, R., Dutot, V., Felix, R., Goyal, D. P., Gustafsson, A., Hinsch, C., Jebabli, I., ... Wamba, S. F. (2022). Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 66, 102542. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102542>
- Egliston, B., & Carter, M. (2021). Critical questions for Facebook's virtual reality: Data, power and the metaverse. *Internet Policy Review*, 10(4). <https://doi.org/10.14763/2021.4.1610>
- Epic Games. (2020, September 2). *WAS IST FORTNITE? LEITFADEN FÜR EINSTEIGER*. Fortnite. <https://www.fortnite.com/news/what-is-fortnite-beginners-guide>
- Epic Games. (2022, Dezember 4). *LANDET IN DER NÄCHSTEN GENERATION VON FORTNITE BATTLE ROYALE – UMGESETZT MIT UNREAL ENGINE 5.1*. <https://www.fortnite.com/news/drop-into-the-next-generation-of-fortnite-battle-royale-powered-by-unreal-engine-5-1>

- Eppler, M. J. (2004). Visuelle Kommunikation—Der Einsatz von graphischen Metaphern zur Optimierung des Wissenstransfers. In R. Reinhardt & M. J. Eppler (Hrsg.), *Wissenskommunikation in Organisationen* (S. 13–31). Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-17130-7>
- Frenkel, S., & Browning, K. (2021). The Metaverse's Dark Side: Here Come Harassment and Assaults. *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2021/12/30/technology/metaverseharassment-assaults.html>
- Fthenakis, W. E. (Hrsg.). (2014). *Frühe Medienbildung*. LOGO, Lern-Spiel-Verl.
- Furht, B. (Hrsg.). (2008). Immersive Virtual Reality. In *Encyclopedia of Multimedia* (S. 345–346). Springer US. [https://doi.org/10.1007/978-0-387-78414-4\\_85](https://doi.org/10.1007/978-0-387-78414-4_85)
- Geschke, D., Eckes, C., Fernholz, T., Klassen, A., & Quent, M. (2019). *#Hass im Netz: Der schleichende Angriff auf unsere Demokratie—Eine Bundesweite repräsentativ Untersuchung*. Jena: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft. [https://www.idz-jena.de/fileadmin/user\\_upload/Bericht\\_Hass\\_im\\_Netz.pdf](https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/Bericht_Hass_im_Netz.pdf)
- Gichuhi, K., S., & Njeri, N., R. (2016). Digitized Ethnic Hate Speech: Understanding Effects of Digital Media Hate Speech on Citizen Journalism in Kenya. *Advances in Language and Literary Studies*, 7(3), 189–200. <https://doi.org/10.7575/aiac.all.v.7n.3p.189>
- Gläser, J., & Laudel, G. (2010). Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen (4. Auflage). VS Verlag.
- Hammer, M., Scheiter, K., & Stürmer, K. (2021). New technology, new role of parents: How parents' beliefs and behavior affect students' digital media self-efficacy. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106642>
- Hangartner, D., Gennaro, G., Alasiri, S., Bahrich, N., Bornhoft, A., Boucher, J., Demirci, B. B., Derksen, L., Hall, A., Jochum, M., Munoz, M. M., Richter, M., Vogel, F., Wittwer, S., Wüthrich, F., Gilardi, F., & Donnay, K. (2021). Empathy-based counter-speech can reduce racist hate speech in a social media field experiment. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118(50), e2116310118. <https://doi.org/10.1073/pnas.2116310118>
- Hasebrink, U., Schröder, H.-D., & Schumacher, G. (2012). Kinder- und Jugendmedienschutz aus der Sicht der Eltern. *Media Perspektiven*, 1/2012, 18–30.
- Hermida, M. (2019). EU Kids Online Schweiz. Schweizer Kinder und Jugendliche im Internet: Risiken und Chancen. 77. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2916822>

- Hinduja, S. (2021). *The Metaverse: Opportunities, Risks, and Harms*. <https://cyberbullying.org/metaverse>
- Hou, W. F. (2022, Januar 5). Investment opportunities in the metaverse: Social media, remote work, and video gaming are the main drivers that will propel the metaverse to the fore. *The Business Times*. ABI/INFORM Global. <http://ezproxy.fhgr.ch/newspapers/investment-opportunities-metaverse/docview/2616576101/se-2>
- Hüppi, R. (o. D.). *Medien & Internet. Eine Insel fordert Eltern heraus: Fortnite*. Pro Juventute. <https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/fortnite>
- Junge, T. (2013). *Jugendmedienschutz und Medienerziehung im digitalen Zeitalter*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-01536-7>
- Kaspar, K., Grässer, L., & Riffi, A. (2017). *Online Hate Speech—Perspektiven auf eine neue Form des Hasses*. kopaed verlagsgmbh.
- Köhler, T. R., & Finkeissen, J. (2023). *Chefsache Metaverse: NFT, Blockchain, AR, VR: So steuern Sie sicher durchs Web3 – ein Praxisbuch für Unternehmen*. Campus.
- Külling, C., Waller, G., Suter, L., Bernath, J., Willemse, I., & Süss, D. (2021). *JAMES-focus—Hassrede im Internet*. ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften – Departement Angewandte Psychologie. [https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/james-focus/2021/JAMESfocus\\_Hassrede\\_DE.pdf](https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/james-focus/2021/JAMESfocus_Hassrede_DE.pdf)
- Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., & Süss, D. (2022). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. [https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/Bericht\\_JAMES\\_2022\\_de.pdf](https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/james/2018/Bericht_JAMES_2022_de.pdf)
- Kundaliya, D. (2022, Januar 10). Computing—Incisive Media: UK ICO wants to talk to Meta about child protection in VR. *Computing*. ABI/INFORM Global. <http://ezproxy.fhgr.ch/trade-journals/computing-incisive-media-uk-ico-wants-talk-meta/docview/2625478231/se-2>
- Lake, J. (2020). Hey, You Stole My A ole My Avatar!: Vir atar!: Virtual Reality and Its Risks t tual Reality and Its Risks to Identity o Identity Protection. *Emory Law Journal*, 69(833). <https://scholarlycommons.law.emory.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1016&context=elj>

Lampert, C. (2006). Medienkompetenz. In Hans-Bredow-Institut (Hrsg.), *Medien von A*

- biz Z* (S. 216–218). VS Verlag für Sozialwissenschaften. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-90261-6\\_93](https://doi.org/10.1007/978-3-531-90261-6_93)
- Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. (2021). *All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2110.05352>
- Leibovitz, L. (2018, Juli 27). The Secret of a Videogame Sensation? Joy; „Fortnite“ satisfies young people’s need for innocent mayhem. *Wall Street Journal (Online)*. ABI/INFORM Global. <http://ezproxy.fhgr.ch/newspapers/secret-videogame-sensation-joy-fortnite-satisfies/docview/2076975405/se-2?accountid=207289>
- Lepoutre, M. (2019). HATE SPEECH LAWS: EXPRESSIVE POWER IS NOT THE ANSWER. *Legal Theory*, 25(4), 272–296. <https://doi.org/10.1017/S135232522000004X>
- Lin, J., & Latoschik, M. E. (2022). Digital body, identity and privacy in social virtual reality: A systematic review. *Frontiers in Virtual Reality*, 3, 974652. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.974652>
- Matamoros-Fernandez, A., & Ben-David, A. (2016). Hate Speech and Covert Discrimination on Social Media: Monitoring the Facebook Pages of Extreme-Right Political Parties in Spain. *International Journal Of Communication*, 10(27), 1167–1193.
- Matsuda, M. J., Lawrence, C. R., Delgado, R., & Crenshaw, Kimberlé. (2018). *Words that wound: Critical race theory, assaultive speech, and the First Amendment*. Routledge.
- Mayring, P., & Fenzl, T. (2014). Qualitative Inhaltsanalyse. In N. Baur & J. Blasius (Hrsg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 543–556). Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-18939-0>
- Meibauer, J. (Hrsg.). (2013). *Hassrede: Interdisziplinäre Beiträge zu einer aktuellen Diskussion = Hate speech* (2. Fassung mit Korrekt). Gießener Elektronische Bibliothek. [http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2013/9251/pdf/HassredeMeibauer\\_2013.pdf](http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2013/9251/pdf/HassredeMeibauer_2013.pdf)
- Mirza-Babaei, P., Robinson, R., Mandryk, R., Pirker, J., Kang, C., & Fletcher, A. (2022). Games and the Metaverse. *Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 318–319. <https://doi.org/10.1145/3505270.3558355>
- Mishna, F., Cook, C., Saini, M., Wu, M., & MacFadden, R. (2009). Interventions for Children, Youth, and Parents to Prevent and Reduce Cyber Abuse. *Campbell Systematic Reviews*, 5(1). <https://doi.org/10.4073/csr.2009.2>

- Moes, S. (o. D.). *Fortnite: Battle Royale*. Spieleratgeber-NRW. <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Fortnite-Battle-Royale.5418.de.1.html>
- Morris, B. (2018, Dezember 21). How Fortnite Triggered an Unwinnable War Between Parents and Their Boys; The last-man-standing videogame has grabbed onto American boyhood, pushing aside other pastimes and hobbies and transforming family dynamics. *Wall Street Journal (Online)*. ABI/INFORM Global. <http://ezproxy.fhgr.ch/newspapers/how-fortnite-triggered-unwinnable-war-between/docview/2159271079/se-2?accountid=207289>
- Needleman, S. E. (2018, April 13). Why Parents Are Fans of Games Like „Fortnite“; Teens socialize with multiplayer games, changing their parents' perceptions of videogames. *Wall Street Journal (Online)*. ABI/INFORM Global. <http://ezproxy.fhgr.ch/newspapers/why-parents-are-fans-games-like-fortnite-teens/docview/2024398604/se-2?accountid=207289>
- Newton, C. (2021, Juli 22). Mark in the Metaverse: Facebook's CEO on Why the Social Network Is Becoming „a Metaverse Company“. *The Verge*. <https://www.the-verge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>
- Nickerson, J. V., Seidel, S., Yepes, G., & Berente, N. (2022). Design Principles for Coordination in the Metaverse. *Academy of Management Proceedings*, 2022(1), 15178. <https://doi.org/10.5465/AMBPP.2022.15178abstract>
- Nicolaou, A. (2019). Fame and 'Fortnite'—Inside the global gaming phenomenon. *FT.Com*. ABI/INFORM Global. <http://ezproxy.fhgr.ch/trade-journals/fame-fortnite-inside-global-gaming-phenomenon/docview/2268007392/se-2?accountid=207289>
- Ning, H., Wang, H., Lin, Y., Wang, W., Dhelim, S., Farha, F., Ding, J., & Daneshmand, M. (2021). *A Survey on Metaverse: The State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2111.09673>
- Ortiz, L. (2022). *Risks of the Metaverse: A VRChat Study Case*. University of British Columbia Mexico. <https://journals.lib.sfu.ca/index.php/jicw/article/view/5041/4263>
- Pro Juventute. (o. D.). *Hass im Netz—Das können Betroffene tun*. Pro Juventute. <https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/hassrede#:~:text=Informationen%20bietet%20beispielsweise%20das%20Projekt,bei%20der%20Beratung%20147.ch>
- Public Discourse Fondation. (o. D.). *Wie antworte ich auf Hate Speech? Stop Hate Speech*. <https://stophatespeech.ch/>

- REDAKTION CVJ.CH. (2023). Gründung der Swiss Metaverse Association: Für eine zukunftsfähige Schweiz. *Crypto Valley Journal*. <https://cvj.ch/aktuell/news/gruendung-der-swiss-metaverse-association-fuer-eine-zukunftsfahige-schweiz/>
- Ross, K. (2018). Hate speech, free speech: The challenges of the online world. In *Journal of Applied Youth Studies* (Bd. 2, S. 76–81). <https://search.informit.org/doi/epdf/10.3316/informit.432967111162256>
- Rott, K. J. (2020). *Medienkritikfähigkeit messbar machen*. wbv Media. <https://doi.org/10.3278/6004596w>
- Saker, M., & Frith, J. (2022). Contiguous identities: The virtual self in the supposed Metaverse. *First Monday*. <https://doi.org/10.5210/fm.v27i3.12471>
- Saleem, H. M., Dillon, K. P., Benesch, S., & Ruths, D. (2017). *A Web of Hate: Tackling Hateful Speech in Online Social Spaces*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.1709.10159>
- Schöbel, S. M., & Tingelhoff, F. (2023). Overcoming Challenges to Enable the Potential of Metaverse Platforms: A Qualitative Approach to Understand Value Creation. *AIS Transactions on Human-Computer Interactions*, 15(1), 1–21. ABI/INFORM Global. <https://doi.org/10.17705/1thci.00181>
- SECO. (2023, Februar 15). *Jugendliche*. Staatssekretariat für Wirtschaft SECO. <https://www.seco.admin.ch/seco/de/home/Arbeit/Arbeitsbedingungen/Arbeitnehmerschutz/Jugendliche.html>
- Segawa, T., Baudry, T., Bourla, A., Blanc, J.-V., Peretti, C.-S., Mouchabac, S., & Ferreri, F. (2020). Virtual Reality (VR) in Assessment and Treatment of Addictive Disorders: A Systematic Review. *Frontiers in Neuroscience*, 13, 1409. <https://doi.org/10.3389/fnins.2019.01409>
- Shao, G. (2019, Oktober 13). What ‘deepfakes’ are and how they may be dangerous. *CNBC LLC*. <https://www.cnbc.com/2019/10/14/what-is-deepfake-and-how-it-might-be-dangerous.html>
- Six, U., Gimmler, R., & Aehling, K. (2007). Die Förderung von Medienkompetenz im Kindergarten: Eine empirische Studie zu Bedingungen und Handlungsformen der Medienziehung. Vistas.
- Sponholz, L. (2017). *Hate Speech in den Massenmedien*. Springer VS.
- Stephenson, N. (1992). *Snow crash*. Bantam Books.

- Suler, J. (2005). The online disinhibition effect. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 2(2), 184–188. <https://doi.org/10.1002/aps.42>
- Sury, U. (2022). Metaverse – parallele Welt(en). *Informatik Spektrum*, 45(6), 407–409. <https://doi.org/10.1007/s00287-022-01500-0>
- Swisscom. (o. D.). *Gemeinsam für mehr Respekt im Internet. Hate Speech*. Swisscom. [https://www.swisscom.ch/de/about/nachhaltigkeit/hate-speech.html?campaignID=SEA\\_SE\\_R1GR2136\\_58700008189209622\\_p74369588635&gclid=CjwKCAjwuqiiBhBtEiwATgvixFFALRQVotNqT5RQJDma-ULwLzHORXoF-swibftPrIt0toXvMdCQRoCrKQQA\\_vD\\_BwE&gclsrc=aw.ds#tipps](https://www.swisscom.ch/de/about/nachhaltigkeit/hate-speech.html?campaignID=SEA_SE_R1GR2136_58700008189209622_p74369588635&gclid=CjwKCAjwuqiiBhBtEiwATgvixFFALRQVotNqT5RQJDma-ULwLzHORXoF-swibftPrIt0toXvMdCQRoCrKQQA_vD_BwE&gclsrc=aw.ds#tipps)
- The editorial board. (2019). 'Fortnite' fears require a well-considered response. *FT.Com. ABI/INFORM Global*. <https://www.proquest.com/docview/2268005511/C410F113856D4B68PQ/1?accountid=207289>
- Thomason, J. (2021). MetaHealth—How will the Metaverse Change Health Care? *Journal of Metaverse*, 1(1), 13–16.
- Thürer, D. (2007). La pyramide de Dunant: Réflexions sur l'"espace humanitaire". <https://doi.org/10.5167/UZH-17444>
- Tilemann, F. (1999). Förderung kindlicher Medienkompetenz durch medienpädagogische Elternarbeit. In F. Schell (Hrsg.), *Medienkompetenz: Grundlagen und pädagogisches Handeln* (S. 106–111). KoPäd-Verl.
- Tulodziecki, G. (1997). *Medien in Erziehung und Bildung: Grundlagen und Beispiele einer handlungs- und entwicklungsorientierten Medienpädagogik* (3., überarb. und erw. Aufl.). Klinkhardt.
- Valve Corporation. (2017). *VRChat*. <https://store.steampowered.com/app/438100/VRChat/?l=german>
- Von Hippel, A. (2010). Erwachsenenbildung und Medien. In R. Tippelt & A. Von Hippel (Hrsg.), *Handbuch Erwachsenenbildung/Weiterbildung* (S. 687–706). VS Verlag für Sozialwissenschaften. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-92016-0\\_42](https://doi.org/10.1007/978-3-531-92016-0_42)
- VRChat. (2023). *VRChat*. <https://hello.vrchat.com/>
- Wachs, S., Koch-Priewe, B., & Zick, A. (Hrsg.). (2021). *Hate Speech - Multidisziplinäre Analysen und Handlungsoptionen: Theoretische und empirische Annäherungen an ein interdisziplinäres Phänomen*. Springer VS. <https://link.springer->

com.ezproxy.fhgr.ch/book/10.1007/978-3-658-31793-5

- Wachs, S., Wettstein, A., Bilz, L., & Gámez-Guadix, M. (2022). *Adolescents' motivations to perpetrate hate speech and links with social norms* (S. 11). German Research Foundation (DFG). <http://eprints.rclis.org/42980/1/c7101en.pdf>
- Waldron, J. (2014). *The harm in hate speech* (First Harvard University Press paperback edition). Harvard University Press.
- Weinberger, M. (2022). What Is Metaverse?—A Definition Based on Qualitative Meta-Synthesis. *Future Internet*, 14(11), 310. <https://doi.org/10.3390/fi14110310>
- Whittaker, E., & Kowalski, R. M. (2015). Cyberbullying Via Social Media. *Journal of School Violence*, 14(1), 11–29. <https://doi.org/10.1080/15388220.2014.949377>
- Wong, J. C. (2016). Sexual harassment in virtual reality feels all too real – „it's creepy beyond creepy“. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/26/virtual-reality-sexual-harassment-online-groping-quivr>
- Yao, H.-R., Yang, E., Russell, K., Goharian, N., & Frieder, O. (2019). *Hate speech detection: Challenges and solutions*. PLOS. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0221152>

## 8 Anhang

### 8.1 Kriterienkatalog Interviews

Blickwinkel	Pflichtkriterien	Optionale Kriterien
Öffentlichkeit und Eltern	<input type="checkbox"/> Die Person weist eine Funktion auf, in welcher sie sich entweder mit Medienkompetenz, Medienerziehung, Hatespeech, digitale Medien, Elternbildung oder schulischen Belangen auseinandersetzt und eine Expertinnen- oder Expertenmeinung vertreten kann <input type="checkbox"/> Die Person ist für eine Stiftung, einen (gemeinnützigen) Verein, einen Elternrat, einen Elternverband oder eine ähnliche Institution tätig <input type="checkbox"/> Die Person ist regelmässig mit anderen Eltern, (auszubildenden) Fachpersonen oder Jugendlichen im Austausch <input type="checkbox"/> Die Person zeichnet sich durch ein hohes Interesse an der Erziehung und dem Wohlbefinden von Jugendlichen aus <input type="checkbox"/> Die Person hat selbst Kinder im Jugend- oder Erwachsenenalter	<input type="checkbox"/> Die Person hat Patenkinder im Jugend- oder Erwachsenenalter
Plattformen	<input type="checkbox"/> Die Person beschäftigt sich aufgrund ihrer Anstellung mit dem Metaverse und kann eine Expertinnen- oder Expertenmeinung vertreten <input type="checkbox"/> Die Person beobachtet Trends sowie die Akzeptanz auf dem schweizerischen Markt bezogen auf das Metaverse <input type="checkbox"/> Die Person weiss, wie sich das Metaverse von Social Media unterscheidet <input type="checkbox"/> Die Person weist ein grosses Eigeninteresse für digitale Innovationen auf	<input type="checkbox"/> Die Person verfügt über Schnittstellen zu Medienkompetenz, Medienerziehung, Hatespeech, digitale Medien, Elternbildung oder schulischen Belangen <input type="checkbox"/> Die Person verfügt über vertiefte Kenntnisse bezogen auf technische Funktionen des Metaverses <input type="checkbox"/> Die Person hat selbst Kinder oder Patenkinder im Jugend- oder Erwachsenenalter
Gruppenkriterien: <input type="checkbox"/> Über beide Blickwinkel hinweg handelt es sich um eine diverse Gruppe von Expertinnen und Experten bezüglich Branchen und Funktionen <input type="checkbox"/> Der Blickwinkel «Öffentlichkeit und Eltern» weist die grössere Expertinnen- und Expertengruppe auf als der Blickwinkel «Plattformen»		

## 8.2 Übersicht Expertinnen und Experten (anonymisiert)

Interview-partner/in	Blickwinkel	Funktion	Unternehmen	Kinder
IP 1	Öffentlichkeit & Eltern	Mitgründerin und Geschäftsleiterin	Gemeinnütziger Verein, welcher sich für den respektvollen Dialog in der Online-Welt einsetzt	Eine vierjährige Tochter
IP 2	Öffentlichkeit (& Eltern)	Dozent und Leiter Fachteam Medienpädagogik	Pädagogische Hochschule in der Schweiz	x
IP 3	Öffentlichkeit & Eltern	Programmverantwortlicher Medienkompetenz	Gemeinnützige Stiftung, welche es zu ihrer Aufgabe gemacht hat, Jugendliche zu hören, sehen, stärken und sich für sie einzusetzen	Zwei Söhne: 6 und 8 Jahre alt
IP 4	Öffentlichkeit & Eltern	Jugendmedienschutz-Beauftragter, Leiter Schulen ans Internet (SAI)	Schweizerisches Telekommunikationsunternehmen	Zwei Söhne: 13 und 15 Jahre alt
IP 5	Öffentlichkeit & Eltern	Geschäftsführerin	Nationaler Fach- und Dachverband, welcher sich um die Anliegen der Elternbildung kümmert, sowie die inhaltliche und qualitative Weiterbildung von Eltern fördert	Eine 24-jährige Tochter
IP 6	Öffentlichkeit & Eltern	Präsident	Elternrat einer Gemeinde	Zwei Kinder: 6-jährige Tochter, 3-jähriger Sohn
IP 7	Plattformen	Head of Outpost Innovation Programs und Open Innovation Developerin	Schweizerisches Telekommunikationsunternehmen	x
IP 8	Plattformen	CEO, Chief Growth und Chief Marketing Officer	Influencer Marketing Agentur, welche Trends beobachtet und diverse Services als First-Mover-Agentur anbietet	x

### 8.3 Interviewleitfaden

#### Interviewpartner oder Interviewpartnerin

Name / Vorname: \_\_\_\_\_

Blickwinkel:  Eltern und Öffentlichkeit  Plattformen

Funktion: \_\_\_\_\_

Ist Experte im Gebiet: \_\_\_\_\_

Unternehmen: \_\_\_\_\_

#### Forschungsleitende Fragestellung

*«Wie können Eltern und deren Medienkompetenz dazu beitragen, Kinder und Jugendliche im Metaverse vor Hatespeech zu schützen?»*

#### Forschungsunterfragen

*«Welche Massnahmen können ergriffen werden, um Eltern in ihrer Medienkompetenz zu fördern?»*

*«Liegt die Verantwortung, wie sich Jugendliche gegenüber ihren Mitmenschen auf digitalen Kanälen verhalten, nur bei den Eltern?»*

## **Einstieg und Informationen**

### **Begrüßung und Bedankung für die Zeit**

### **Vorstellung der Interviewerin, Darlegung des institutionellen Kontextes**

### **Kurzer Umriss des Themas, Ziele des Interviews**

Mit dieser Bachelor-Thesis soll wissenschaftlich erarbeitet werden, durch welche Massnahmen Eltern und deren Jugendlichen erfolgreich ihre eigene Medienkompetenz aufbauen können. Darauf aufbauend soll eine Präventionsstrategie erarbeitet werden, welche Eltern dabei helfen soll, Jugendliche im Metaverse vor Hatespeech zu schützen und ihnen einen respekt- und verantwortungsvollen Umgang mit dieser neuen digitalen Innovation zu vermitteln.

### **Kurze Beschreibung des Interviewablaufes und der ungefähren Dauer**

1. Abholung Einverständniserklärung
2. Einstiegsfragen
3. Schlüsselfragen
4. Abschluss

Dauer: ca. 40 Min.

### **Datenschutzvereinbarung**

Das Interview wird für die spätere Transkription aufgezeichnet (Ton und Bild). Nach der Auswertung der Daten werden diese Aufnahmen gelöscht. → Einverständnis mittels Chat abholen oder schriftlich bei physischem Interview

### **Anonymisierung**

Ihr Name wird anonymisiert und nicht in der Arbeit auftauchen. Jedoch würde ich gerne Ihre Berufsbezeichnung in der Arbeit verwenden, sind Sie damit einverstanden? Falls Sie damit nicht einverstanden sind, werde ich die Auswertung Ihrer Antworten so anonymisieren, dass keine Rückschlüsse auf Sie als interviewte Person sowie Ihre Berufsbezeichnung oder Arbeitgeber gezogen werden kann und Ihre Daten würden lediglich zu Auswertungszwecken dienen.

## **Einstiegsfragen**

### **Blickwinkel Eltern:**

1. Wie oft treffen Sie andere Eltern privat?
  - a. Welches sind die Hauptthemen, wenn Sie sich mit anderen Eltern privat austauschen?
  - b. Tauschen Sie sich mit ihnen privat bezüglich des Umgangs mit Medien aus?
2. Wie oft treffen Sie andere Eltern in einem schulischen Kontext?
  - a. Welches sind die Hauptthemen, wenn Sie sich mit anderen Eltern im schulischen Kontext austauschen?
  - b. Tauschen Sie sich mit ihnen schulisch bezüglich des Umgangs mit Medien aus?

### **Blickwinkel Öffentlichkeit:**

1. Wie lange arbeiten Sie bereits in der Organisation/Stiftung/Unternehmen xy?
2. Was gehört zu Ihren täglichen Aufgaben?
3. Welchen Bezug hat Ihre Organisation/Stiftung/Unternehmung xy zu Jugendlichen?
  - a. Wie oft treffen Sie Jugendliche im Rahmen Ihres Jobs?
  - b. Welches sind die Hauptthemen, über welche Sie sich mit den Jugendlichen unterhalten?
4. Welchen Bezug hat Ihre Organisation/Stiftung/Unternehmung xy zu Eltern?
  - a. Wie oft treffen Sie Eltern im Rahmen Ihres Jobs?
  - b. Welches sind die Hauptthemen, über welche Sie sich mit den Eltern unterhalten?

### **Blickwinkel Plattformen:**

1. Wie lange arbeiten Sie bereits für das Unternehmen xy?
2. Wie lange setzen Sie sich bereits mit dem Metaverse auseinander?
3. Was gehört zu Ihren täglichen Aufgaben bezogen auf die Auseinandersetzung mit dem Metaverse?

## Schlüsselfragen

### 1. Aufbau der Medienkompetenz als Hürde

Fragen zur Fragekategorie 1 werden nur an Personen von dem Blickwinkel Eltern und Öffentlichkeit gestellt. Bei «/» wird die Person jeweils nur zu ihrem Umfeld z.B. nur zu Lehrpersonen befragt.

1. Was verstehen Sie unter Medienkompetenz?
  - a. Empfinden Sie den Aufbau der Medienkompetenz als lebenslanger Prozess oder erlernt man diesen einmalig? Begründen Sie Ihre Antwort.
  - b. Sind Sie der Meinung, dass für eine erfolgreiche Medienkompetenz neben der Fähigkeit auch der Wille jeder einzelnen Person ein wichtiger Faktor ist, diese Kompetenz überhaupt zu erlangen? Begründen Sie Ihre Antwort.
  - c. Wie stehen Ihrer Meinung nach die Themen Medienkompetenz und Medien-erziehung zueinander? Begründen Sie Ihre Antwort.
  - d. Was verstehen Sie unter Medienkritik bezogen auf die Medienkompetenz?
  - e. Was verstehen Sie unter Medienkunde bezogen auf die Medienkompetenz?
2. Wie würden Sie Ihre eigene Medienkompetenz beurteilen?
3. Wie stellen Sie selbst sicher, dass Sie über eine ausreichende Medienkompetenz verfügen?
4. Welche Unterschiede betreffend der Medienkompetenz nehmen Sie in Ihrem Um-feld (Eltern/Lehrpersonen) wahr?
  - a. Welche Faktoren empfinden Sie als wichtig, dass Eltern/Lehrpersonen ihre Medienkompetenz erlangen?
  - b. Welche Faktoren empfinden Sie als wichtig, dass Jugendliche ihre Medien-kompetenz erlangen?

### Unterfragen:

1. Welche Personen haben gemäss Ihrer Erfahrung am meisten Mühe, die eigene Medienkompetenz zu erlangen?
2. Sind Sie der Meinung, dass genügend unternommen wird, Eltern/Lehrpersonen in ihrer Medienkompetenz zu schulen? Begründen Sie Ihre Antwort.
  - a. Sie der Meinung, dass genügend unternommen wird, Jugendliche in ihrer Me-dienkompetenz zu schulen? Begründen Sie Ihre Antwort.
3. Wer sollte sicherstellen, dass alle Eltern/Lehrpersonen über den gleichen Wissens-stand verfügen?
4. Wo sehen Sie Probleme und Herausforderungen im Aufbau der Medienkompetenz bei Eltern/Lehrpersonen?
  - a. Wie können diese Probleme und Herausforderungen Ihrer Meinung nach überwunden werden?

- i. Wo sehen Sie Probleme und Herausforderungen im Aufbau der Medienkompetenz bei Jugendlichen?
- ii. Wie können diese Probleme und Herausforderungen Ihrer Meinung nach überwunden werden?

## 2. Geeignete Massnahmen, um die Medienkompetenz zu erlangen

*Fragen zur Fragekategorie 2 werden nur an Personen von dem Blickwinkel Eltern und Öffentlichkeit gestellt.*

1. Welche Massnahmen unternimmt Ihre Organisation/Stiftung/ Elternrat um Jugendliche/Eltern/Lehrpersonen im Aufbau ihrer eigenen Medienkompetenz zu unterstützen?

### Unterfragen:

1. Welche der von Ihnen umgesetzten Massnahmen sind Ihre Erfolgreichsten, um Jugendliche/Eltern/Lehrpersonen im Aufbau der Medienkompetenz zu unterstützen?
  - a. Wie messen Sie den Erfolg Ihrer Massnahmen?
  - b. Was denken Sie, weshalb sind diese Massnahmen erfolgreich?
  - c. Was sind die Gründe, dass Sie genau diese Massnahmen umsetzen?
  - d. Wie oft passen Sie Ihre Massnahmen an?
    - i. Welche Faktoren oder Gründe führen dazu, dass Sie Ihre Massnahmen anpassen?
2. Kennen Sie weitere Massnahmen, die Sie zwar selbst nicht umsetzen, aber hilfreich sein könnten?
3. Welches sind Massnahmen, welche Sie in Vergangenheit umgesetzt haben aber nicht erfolgreich waren?
  - a. Was denken Sie, weshalb waren diese Massnahmen nicht erfolgreich?

## 3. Fehlendes Wissen im Umgang mit Hatespeech

*Fragen zur Fragekategorie 3 werden nur an Personen von dem Blickwinkel Eltern und Öffentlichkeit gestellt.*

1. Was verstehen Sie unter Hatespeech?
  - a. Was ist für Sie das Kernelement von Hatespeech, dass immer gegeben sein muss, damit man die Aussage als Hatespeech quittieren kann?
  - b. Kann es sein, dass verschiedene Personen eine Unterschiedliche Auffassung davon haben, was für sie persönlich Hatespeech ist? Begründen Sie.
    - i. Kennen Sie die allgemeingültige Definition von Hatespeech, wenn ja, wie lautet sie?

2. Welche Rolle spielt die Diskriminierung für Sie bei Hatespeech?
  - a. Handelt es sich Ihrer Meinung bei jeder Diskriminierung auch um Hatespeech?
3. In welchen Formen kann Hatespeech kommuniziert werden?
4. Handelt es sich aus Ihrer Sicht nur um Hatespeech, wenn die Öffentlichkeit dabei beteiligt ist? Begründen Sie Ihre Antwort.
5. Empfinden Sie die deutsche Übersetzung «Hassrede» als Synonym von Hatespeech? Begründen Sie Ihre Antwort.
  - a. Handelt es sich bei Hatespeech immer um «Hass»?
  - b. Muss es sich bei Hatespeech immer um gesprochene Worte handeln, damit es als Hatespeech wahrgenommen werden kann?
6. Sind Sie der Meinung, dass man sich selbst vollständig vor Hatespeech schützen kann? Begründen Sie Ihre Antwort.

### **Unterfragen:**

1. In diversen Studien wurde erkannt, dass Jugendliche (15-18 Jahre) mehr Mühe damit haben, mit Hatespeech umzugehen als andere Altersklassen. Was denken Sie, was sind die Gründe dafür?
2. Was denken Sie sind die Gründe, dass Jugendliche Hatespeech an ihre Mitmenschen richten?
3. Kennen Sie einen Jugendlichen, eine Jugendliche, welcher oder welche von Hatespeech betroffen war?
  - a. Wenn ja, auf welcher Plattform spielte sich das Szenario ab?
  - b. ..., was waren die Gründe, dass der oder die Jugendliche von Hatespeech betroffen war?
  - c. ..., was denken sie, was hätte dem oder der Jugendlichen im Vorherein geholfen, über Hatespeech zu wissen, um sich besser davor zu schützen?
  - d. ..., bei wem holte sich der oder die Jugendliche Hilfe?
  - e. ..., wissen Sie etwas darüber, wie dessen oder deren Eltern mit dieser Situation umgegangen sind?
  - f. ..., wissen Sie etwas darüber, wie dessen oder deren Lehrpersonen mit dieser Situation umgegangen sind?
  - g. ..., wie ist dieser Vorfall ausgegangen?
4. Welche Massnahmen gegen Hatespeech kennen Sie, die man anwenden kann, wenn man selbst direkt von Hatespeech betroffen ist?
  - a. Welche dieser Massnahmen finden Sie persönlich am effektivsten und weshalb?

5. Welche Massnahmen gegen Hatespeech kennen Sie, die man anwenden kann, wenn man selbst indirekt von Hatespeech betroffen ist? (= Hatespeech als Drittperson wahrnimmt)
  - a. Welche dieser Massnahmen finden Sie persönlich am effektivsten und weshalb?
  - b. Welche Massnahmen können Ihrer Meinung ergriffen werden, um den Bystander-Effekt (=je mehr Menschen anwesend sind, desto unwahrscheinlicher ist es, dass jemand eingreift oder Hilfe leistet) zu entschärfen?
6. Diverse Studien belegen, dass Eltern oftmals überfordert sind, wenn ihr Kind von Hatespeech betroffen ist. Was denken Sie, woher kommt diese Überforderung?
  - a. Was wären aus Ihrer Sicht sinnvolle Handlungen, mit welchen man Eltern auf solche Situationen vorbereiten kann?
  - b. Wie wichtig schätzen Sie den regelmässigen und offenen Austausch zwischen Eltern und Kinder im Bezug darauf ein, als Eltern Risiken oder Gefahren der eigenen Kinder online zu erkennen? Begründen Sie Ihre Antwort.
  - c. Was können Ihrer Meinung nach Eltern unternehmen, um die Kontrolle darüber zu haben, was ihr Kind online macht?

#### 4. Überforderung bei neuen digitalen Innovationen

Fragen aus der Fragekategorie 4, an Personen von dem Blickwinkel Eltern und Öffentlichkeit:

1. Wenn neue digitale Innovationen auf den Markt kommen, wie früh erfahren Sie selbst darüber?
  - a. Über welche Kanäle erfahren Sie über digitale Innovationen?
  - b. Informieren Sie sich aktiv über digitale Innovationen?
2. Sprechen Sie mit Ihren Kindern/anderen Eltern/Lehrpersonen über neue digitale Innovationen?
  - a. Wenn ja, über was sprechen Sie?
  - b. Wenn nein, weshalb sprechen Sie nicht darüber?
3. Informieren Sie sich jeweils selbständig über neue digitale Informationen, wenn Sie hören, dass diese Plattform für (Ihre) Kinder zugänglich sind?
  - a. Weshalb informieren Sie sich selbstständig darüber? ODER Weshalb nicht?
  - b. Über welche Kanäle erfahren Sie von digitalen Innovationen, welche Ihre Kinder in naher Zukunft nutzen könnten?
4. Haben Sie schon einmal von dem Metaverse gehört?
  - a. Wenn nein: Definition Metaverse für nachfolgende Fragen:
    - *Beim Metaverse handelt es sich um eine virtuelle Welt, die in Echtzeit gerendert wird und mehrere virtuelle Welten zusammenschliesst. Es kann von einer Vielzahl von Benutzern gleichzeitig besucht werden, um miteinander zu interagieren. Das massiv skalierte und interoperable Netzwerk, basiert auf Daten, welche beständig sind. Die Umgebung ist dreidimensional, immersiv und klar von der realen Welt getrennt. Sie ist über verschiedene Technologien zugänglich, einerseits durch VR, AR aber auch durch Smartphones oder Computern.*

#### Unterfragen:

1. Was verstehen Sie unter dem Metaverse?
2. Welche Gedanken/Gefühle kommen bei Ihnen auf, wenn Sie an das Metaverse denken?
3. Welche Gedanken/Gefühle kommen bei Ihnen auf, wenn Sie daran denken, dass Ihre Kinder das Metaverse nutzen?
4. Können Sie sich vorstellen, das Metaverse selbst einmal zu nutzen? Begründen Sie Ihre Antwort.
  - a. Welche Chancen sehen Sie im Metaverse bezogen auf unsere Jugend?
  - b. Welche Bedenken haben Sie gegenüber dem Metaverse bezogen auf unsere Jugend?

- c. Sind Sie der Meinung, dass das Thema Metaverse und dessen Gefahren / Chancen im Unterricht behandelt werden muss? Begründen Sie Ihre Antwort.
  - d. Welche Rolle nehmen aus Ihrer Sicht Eltern der Jugendlichen ein, wenn es darum geht, dass deren Jugendlichen das Metaverse nutzen?
5. Was denken Sie, wie wirkt sich Virtual Reality auf die Wahrnehmung von Hatespeech auf Jugendliche aus?
6. Was denken Sie, welche Rolle spielt die Anonymität von Avataren bei der Verbreitung von Hatespeech?
7. Kennen Sie die Online-Games Fortnite oder VRChat?
  - a. Spielt Ihr Kind eines dieser Spiele? Wenn ja, welches?
  - b. Diese beiden Spiele weisen die gleichen Merkmale wie ein Metaverse auf, weshalb man bei Fortnite/VRChat auch von einem Metaverse sprechen kann. Wussten Sie das?
  - c. Ändert sich Ihre Einstellung gegenüber Fortnite/VRChat, jetzt wo Sie wissen, dass es sich beim Spiel um ein Metaverse handelt?
  - d. Welche Risiken und Gefahren sehen Sie bei Ihrem Kind/ bzw. bei Jugendlichen, wenn es/sie dieses Spiel spielt/spielen?
8. Sprechen Sie offen mit Ihrem Kind über die Gefahren und Risiken eines Online-Games?
  - a. Wie handhaben Sie die Thematik Gaming mit Ihren Kindern, haben Sie die Kontrolle darüber, wie oft und was sie gamen?

*Fragen aus der Fragekategorie 4, an Personen von dem Blickwinkel Plattformen:*

1. Wenn Sie das Metaverse definieren müssten, wie würde Ihre Definition lauten?
2. Das Metaverse steckt noch in den Kinderschuhen und im Entwicklungsprozess. Wie stellen Sie selbst sicher, dass Sie immer über die neusten Änderungen / Funktionen informiert sind?

**Unterfragen:**

1. Was denken Sie, wie relevant wird das Metaverse in naher Zukunft für die Schweiz?
  - a. Was denken Sie, wie lange wird es gehen, bis das Metaverse in der Schweiz von mindestens der Hälfte der Bevölkerung akzeptiert wird? Begründen Sie Ihre Antwort.
  - b. In welchen Bereichen wird aus Ihrer Sicht das Metaverse in der Schweiz als erstes an Bedeutung erlangen?
2. Können Sie sich vorstellen, das Metaverse selbst einmal zu nutzen? Wenn ja, für welche Handlungen? Begründen Sie Ihre Antwort.
3. Was denken Sie, wirkt sich Virtual Reality auf die Wahrnehmung von Hatespeech auf Jugendliche aus?
4. Was denken Sie, welche Rolle spielt die Anonymität von Avataren bei der Verbreitung von Hatespeech?

## 5. Verantwortungszuschreibung zwischen Lehrpersonen und Eltern

*Fragen aus der Fragekategorie 6, an Personen von dem Blickwinkel Eltern und Öffentlichkeit:*

1. Wer ist aus Ihrer Sicht zuständig dafür, wie sich Jugendliche gegenüber ihren Mitmenschen verhalten? Begründen Sie Ihre Antwort.
2. Wer ist aus Ihrer Sicht zuständig dafür, dass Jugendliche im Umgang mit Medien geschult werden? Begründen Sie Ihre Antwort.
3. Welche Rolle vertreten Ihrer Meinung nach die Lehrpersonen von Jugendlichen?

### **Unterfragen:**

1. Wer trägt in Ihren Augen die Verantwortung darüber, Jugendliche über Hatespeech aufzuklären? Begründen Sie Ihre Antwort.
2. Wer trägt in Ihren Augen die Verantwortung, Hatespeech zu verhindern? Begründen Sie Ihre Antwort.
3. Was denken Sie, wer wäre die erste Anlaufstelle für eine Jugendliche oder einen Jugendlichen, die oder der von Hatespeech betroffen ist? Begründen Sie Ihre Antwort.

## 6. Intensivere Wahrnehmung von Hatespeech im Metaverse

*Fragen aus der Fragekategorie 6, an Personen von dem Blickwinkel Eltern und Öffentlichkeit:*

1. Studien besagen, dass Hatespeech, welche Jugendliche über das Metaverse erfahren, einschneidender und heimtückischer ist, als auf anderen Plattformen, da die Kombination aus Gaming mit Virtual Reality sich für Betroffene realer anfühlt und leichter in emotionale, psychologische sowie physiologische Angst übersetzt werden kann. Wie stehen Sie zu dieser Aussage und welche Gefühle löst diese bei Ihnen aus?

### **Unterfragen:**

1. Welche technischen Funktionen wünschen Sie sich vom Plattformanbieter, damit Jugendliche im Metaverse einen gewissen Schutz erfahren?
2. Was müssten in Ihren Augen Lehrpersonen unternehmen, um Jugendliche vor den Gefahren im Metaverse zu schützen?
3. Was müssten in Ihren Augen Eltern unternehmen, um Jugendliche vor den Gefahren im Metaverse zu schützen?
4. Denken Sie, dass die Wahl des Avatars, welchen der oder die Jugendliche auswählt, einen Einfluss auf das Risiko von Hatespeech hat? Begründen Sie Ihre Antwort.

*Fragen aus der Fragekategorie 6, an Personen von dem Blickwinkel Plattformen:*

1. Welche Eigenheiten des Metaverse führen Ihrer Meinung nach dazu, dass das Erlebnis im Metaverse zu einem intensiveren Wahrnehmen führt?
2. Welche Bedenken haben Sie gegenüber dem Metaverse bezogen auf unsere Jugend, die das Metaverse nutzt?
3. Besitzt das Metaverse in Ihren Augen die Kraft, Jugendliche so in Ihren Bann zu ziehen, dass sich das Spiel/die Umgebung sehr realistisch anfühlt? Begründen Sie Ihre Antwort.
4. Studien besagen, dass Hatespeech, welche Jugendliche über das Metaverse erfahren, einschneidender und heimtückischer sind, als auf anderen Plattformen, da die Kombination aus Gaming mit Virtual Reality sich für Betroffene realer anfühlt und leichter in emotionale, psychologische sowie physiologische Angst übersetzt werden kann. Wie stehen Sie zu dieser Aussage?

**Unterfragen:**

1. Denken Sie, dass sogenannte «Safe Zones» ausreichen, Jugendliche im Metaverse von Hatespeech zu schützen?
  2. Welche weiteren technischen Funktionen gibt es, dass sich Jugendliche im Metaverse bei der Gefahr von Hatespeech schützen können?
    - a. Werden wir in Bezug auf die Funktionen jemals in der Lage sein, das Alter zuverlässig zu verifizieren, sodass bestimmte Metaverse-Räume wirklich nur für Erwachsene sein können?
  3. Gibt es Mechanismen für Eltern zu sehen, was ihr Kind im Metaverse gerade macht?
    - a. Gibt es Mechanismen für Eltern, einzugreifen, wenn Sie das Gefühl haben, ihr Kind sei einem Risiko ausgesetzt?
  4. Welche nicht technischen Massnahmen können dabei helfen, Jugendliche im Metaverse zu schützen?
  5. Sind Sie der Meinung, dass das Thema Metaverse und dessen Gefahren / Chancen im Unterricht behandelt werden müssen? Begründen Sie Ihre Antwort.
    - a. Was müssten in Ihren Augen Lehrpersonen unternehmen, um Jugendliche vor den Gefahren im Metaverse zu schützen?
    - b. Was müssten in Ihren Augen Eltern unternehmen, um Jugendliche vor den Gefahren im Metaverse zu schützen?
    - c. Welche Chancen sehen Sie im Metaverse bezogen auf unsere Jugend?
- 

**Abschluss**

Somit wären wir am Ende des Interviews.

Haben Sie Ergänzungen zum Gesagten, was Sie mir gerne noch mitteilen würden?

Haben Sie Anregungen oder andere Dinge die Sie gerne noch loswerden möchten?

**Verabschiedung und Danksagung**

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme am Interview und Ihre wertvollen Aussagen.

Falls Sie am Endresultat meiner Arbeit interessiert sind, kann ich Ihnen dieses gerne zusenden.

## 8.4 Transkript Interview IP1

Durchführungsdatum: 09. Mai 2023

Zeit: 15:34 - 16:22 Uhr

### Legende

Interviewerin = I

Befragte oder Befragter = B

*Die Interviewerin heisst die Expertin willkommen und bedankt sich für ihre Gesprächsbereitschaft. Anschliessend stellt sie sich selbst vor, zeigt den institutionellen Kontext auf und erläutert das zu untersuchende Thema. Nach dem kurzen Beschrieb des Interviewablaufes und der Klärung des zeitlichen Interviewrahmens, bittet die Interviewerin um die Erlaubnis für die Tonbandaufzeichnung und erklärt das Anonymisierungsverfahren. Nach dieser Begrüssung und Information, startet die Interviewerin die Aufnahme und beginnt mit den Einstiegsfragen.*

---

I - 3:34 PM:

Wie oft treffen Sie andere Eltern privat?

B - 3:34 PM:

Drei bis viermal die Woche.

I - 3:35 PM:

Und was sind in Bezug auf die Kinder die Hauptthemen, wenn Sie sich mit anderen Eltern treffen?

B - 3:35 PM:

Erziehung, Ernährung, Wellbeing und generell den Erfahrungsaustausch.

I - 3:35 PM:

Wunderbar. Ihre Tochter ist vier Jahre alt, hat sicherlich auch schon Kontakt mit gewissen Medien. Wenn Sie sich mit anderen Eltern austauschen, tauschen Sie sich auch über die Erziehung mit Medien aus?

B - 3:35 PM:

Ja, kommt auch vor.

I - 3:35 PM:

Und über welche Themen tauschen Sie sich dann konkret aus?

B - 3:35 PM:

Jetzt in diesem Alter ist natürlich das Thema wie viel Fernsehzeit, also Trickfilmetime, die Kinder haben, für was man das Smartphone, das Tablet oder den Fernseher einsetzt in der Erziehung. Und natürlich ist auch das Thema Social Media relevant, jedoch denken wir bei Social Media mehr in die Zukunft, da unsere Tochter diese Kanäle noch nicht nutzt. Da sprechen wir mehr über eine Dystopie oder eine Utopie in Bezug auf unsere Kinder.

I - 3:36 PM:

Vielen Dank für die ausführliche Antwort. Gerne stelle ich Ihnen nun einige Fragen zu Ihrem Verein. Wann wurde dieser durch Sie gegründet, sprich, seit wann sind Sie für diesen tätig?

B - 3:36 PM:

Seit Anfang 2021.

I - 3:36 PM:

Und was gehört zu Ihren Hauptaufgaben?

B - 3:36 PM:

Jetzt neu ist vor allem die Geschäftsführung meine Hauptaufgabe, also wirklich der operative und der administrative Aufbau des Vereins, sowie auch die Geschäftsführung. Konkret alle Marketing-, Kommunikations- und Repräsentationsaufgaben sowie die strategische Ausrichtung.

I - 3:37 PM:

Und welchen Bezug hat der Verein zu Jugendlichen? Sie sind ja hauptsächlich für den verantwortungsvollen Umgang auf Social Media tätig, treffen Sie selbst Jugendliche im Rahmen des Vereins?

B - 3:37 PM:

Ja treffe ich. Meistens in Form von Influencern und Influencerinnen beziehungsweise Content Creators. Viele von ihnen sind Jugendliche und junge Erwachsene.

I - 3:37 PM:

Welche Altersspanne weisen diese Jugendlichen und jungen Erwachsenen auf?

B - 3:37 PM:

16 bis 25.

I - 3:37 PM:

Was sind die Hauptthemen, wenn es darum geht, sich mit den Influencern und Influencerinnen auszutauschen?

B - 3:37 PM:

Ihre Rolle auf Social Media, ihre Arbeit auf Social Media, der Umgang auf Social Media und die Zukunft von Social Media.

I - 3:37 PM:

Wenn wir jetzt den Umgang auf Social Media ein bisschen genauer anschauen. Was sind die Kernbotschaften, die Sie mit Ihrem Verein vermitteln?

B - 3:38 PM:

Das Ziel ist, dass wir einen bewussteren Umgang auf und mit Social Media fördern möchten, gemeinsam mit diesen jungen Leuten, Creators oder Influencern und Influencerinnen, sodass wir zusammen eine nachhaltige digitale Zukunft aufbauen können.

I - 3:38 PM:

Geben Sie diesen Influencern und Influencerinnen sowie Creators Massnahmen vor, an welche sie sich halten können, damit sie selbst auf Social Media als Vorbild handeln können?

B - 3:38 PM:

Ja, wir haben für sie einen Code of Conduct erarbeitet, der für sie verpflichtend ist, wenn sie Mitglied von unserem Verein werden möchten und als deren Orientierung gilt. Er hilft aber auch, sich bewusster zu verhalten und sich auch bewusst Gedanken darüber zu machen, was ihre Rolle im Digitalen oder der digitalen Welt ist.

I - 3:38 PM:

Wie ist die Rückmeldung dieser Jugendlichen und jungen Erwachsenen, wenn sie das erste Mal von Ihrem Code of Conduct hören?

B - 3:39 PM:

Grundsätzlich sehr positiv. Also sie schätzen das, weil es noch nichts in dieser Form gibt. Und bei manchen gibt es sicher Themen, die man noch ausdiskutieren muss, vor allem wenn man an Themen wie Comedy oder Satire denkt, aber grundsätzlich stimmen unsere Werte auch mit ihren Werten überein.

I - 3:39 PM:

Dann kommen wir abgeleitet davon auf die Medienkompetenz zu sprechen. Ich denke Medienkompetenz ist auch für die Influencer und Influencerinnen selbst ein wichtiges Thema, damit sie überhaupt verantwortungsvoll handeln können. Sind Sie da gleicher Meinung?

B - 3:39 PM:

Ja auf jeden Fall.

I - 3:39 PM:

Was verstehen Sie selbst unter Medienkompetenz?

B - 3:39 PM:

Das ist ein sehr grosser Begriff. Ich verstehe unter Medienkompetenz das Knowhow, beziehungsweise die Kompetenz mit digitalen, aber auch analogen Medien umzugehen und auch zu wissen, wie diese funktionieren.

I - 3:40 PM:

Empfinden Sie den Aufbau der Medienkompetenz als lebenslanger Prozess oder erlernt man diesen einmalig?

B - 3:40 PM:

Medienkompetenz ist auf jeden Fall ein lebenslanger Prozess. Dies, weil sich auch die Medienlandschaft stetig ändert und es nicht reicht, sich nur einmal im Leben mit Medienkompetenz zu beschäftigen oder sie zu erlernen.

I - 3:40 PM:

Sind Sie der Meinung, dass es für eine erfolgreiche Medienkompetenz, neben der Fähigkeit der Medienkompetenz, auch den Willen einer Person benötigt, damit sie diese Kompetenz überhaupt erlangen kann?

B - 3:40 PM:

Auf jeden Fall. Ohne proaktiven Willen funktioniert der Aufbau nicht. Man kann auch niemanden dazu zwingen, denn Lernen muss proaktiv geschehen.

I - 3:40 PM:

Also würden Sie sagen, dass das Interesse selbst von jeder einzelnen Person auch ein wichtiger Faktor für den Aufbau der Medienkompetenz ist?

B - 3:40 PM:

Entweder das Interesse oder der Need dazu.

I - 3:41 PM:

Wie stehen Ihrer Meinung nach die Themen Medienkompetenz und Medienerziehung zueinander?

B - 3:41 PM:

Ich denke bei der Medienerziehung geht es mehr darum, wie wir mit Medien umgehen und welchen Einfluss und welche Bedeutung diese in unserem Leben und in unserer Gesellschaft hat. Und bei der Kompetenz geht es darum, das Wissen darüber zu haben und zu wissen, wie man damit umgeht (...). Also die Medienerziehung hat fast noch einen grösseren, ethischen und gesellschaftlichen Aspekt als die Kompetenz, wo es mehr um die Wissensvermittlung geht.

I - 3:41 PM:

Würden Sie demnach sagen, dass es beides benötigt, um eine erfolgreiche Medienkompetenz aufzubauen?

B - 3:41 PM:

Auf jeden Fall, ja.

I - 3:41 PM:

Vielfach nennt man auch bezogen auf die Medienkompetenz die Problematik der Medienkritik. Wie sehen Sie das? Wie sollte man die Medienkritik selbst anwenden, wenn man sich auf den Medien bewegt?

B - 3:42 PM:

Eine bewusste Medienkritik ist für mich ein Grundpfeiler der Medienkompetenz und darunter fallen genau solche Themen, die wir unbedingt erlernen müssen, wenn wir uns auf Medien begeben. Plus natürlich um Medien einschätzen und korrekt mit ihnen umgehen zu können.

I - 3:42 PM:

Wie würden Sie Ihre eigene Medienkompetenz beurteilen?

B - 3:43 PM:

Eher überdurchschnittlich.

I - 3:43 PM:

Aufgrund von welchen Faktoren?

B - 3:43 PM:

Aufgrund davon, dass ich sehr viel mit Medien arbeite, viel mit Medienschaffenden zu tun habe und mich auch proaktiv über Medien informiere.

I - 3:43 PM:

Nehmen Sie Unterschiede betreffend der Medienkompetenz in Ihrem Umfeld wahr, sprich dass einige Eltern eine tiefere Medienkompetenz aufweisen als andere?

B - 3:43 PM:

Ja auf jeden Fall, ich finde es gibt eine extrem grosse Schere bezüglich der Fähigkeit Medienkompetenz.

I - 3:43 PM:

Was denken Sie, sind Ursachen für diese grosse Schere?

B - 3:43 PM:

Interesse, Desinteresse, das Alter, der Beruf den man ausübt und die Häufigkeit der eigenen Interaktion mit Medien.

I - 3:43 PM:

Und welche Faktoren empfinden Sie als wichtig, dass Eltern ihre eigene Medienkompetenz überhaupt aufbauen können?

B - 3:44 PM:

Sehr wichtig ist das Grundinteresse und auch, dass sie erkennen, dass es ein Grundbedürfnis von uns allen ist. Darüber hinaus müssen sie verstehen, dass es ein relevantes Thema in ihrer Erziehung mit ihren Kindern ist. Dann, dass sie die Wichtigkeit von Medien anerkennen und, dass sie selber aktiv sind auf den besagten Medien, damit sie nicht nur die Theorie kennen, sondern selbst sehen was passiert, wie man damit umgeht und auch aus eigenen Erfahrungen sprechen kann. Wichtig ist auch, dass es nicht bei etwas Einmaligen bleibt, sondern dass sie stetig dran sind und ihre Kinder auch dabei begleiten und ein Vorbild sein können.

I - 3:45 PM:

Und wenn wir jetzt die Jugendlichen dieser Eltern betrachten, was denken Sie, sind da wichtige Faktoren, dass die Jugendlichen ihre eigene Medienkompetenz erlangen können?

B - 3:45 PM:

Bei den Jugendlichen ist es wichtig, dass sie unterstützt werden im Umgang mit Medien. Dass sie in die Medien und den Umgang eingeführt werden. Auch, dass sie lernen, Inhalte zu hinterfragen und zu differenzieren. Dass sie geschützt werden vor Inhalten, die nicht ihrem Alter entsprechen. Dass sie die richtigen Kontakt- und Anlaufstellen finden und offen mit ihren Eltern darüber sprechen können. Und dass sie auch Zeit offline verbringen können und sich nicht alles Online einsaugen!

I - 3:46 PM:

Sind Sie der Meinung, dass genug unternommen wird, Jugendliche in ihrer Medienkompetenz zu schulen?

B - 3:46 PM:

Nein, ich glaube nicht.

I - 3:46 PM:

Bezogen auf Eltern oder auf Lehrpersonen?

B - 3:46 PM:

Auf beide, auf Eltern, Lehrpersonen aber auch die Gesellschaft.

I - 3:46 PM:

Was denken Sie, wie können diese Probleme und Herausforderungen überwunden werden?

B - 3:46 PM:

Indem wir als Eltern, Lehrpersonen und Gesellschaft daran arbeiten und uns bewusst werden, dass das ein wichtiger Faktor ist für die nächste Generation, für unser gemeinsames Miteinander und vor allem für unsere Kinder. Es müssen gemeinsame Lösungen gefunden werden und alle in die Verantwortung einbezogen werden. Die Verantwortung darf nicht den Kindern übertragen werden.

I - 3:46 PM:

Wie würden Sie das Zusammenspiel von Eltern und Lehrpersonen in Bezug auf den Aufbau dieser Medienkompetenz bei Jugendlichen beurteilen? Wer trägt die Hauptverantwortung?

B - 3:47 PM:

Ich glaube es gibt keine Hauptverantwortung. Ich glaube es ist ein Zusammenspiel wie bei Allem (...). Es ist vergleichbar mit einem Pingpongspiel: Einen Teil lernt man zu Hause, wie Grundwerte. Es ist wichtig, dass die Eltern die Kinder im Umgang mit Medien von Anfang an begleiten und nicht erst ab einem gewissen Alter. Die Schule unterstützt diesen Prozess mit dem Medienkompetenz-Aufbau. Sie sind nicht nonstop bei den Kindern dabei, übernehmen sie erst ab einer gewissen Altersstufe. Da ist es wichtig, die Kinder altersgerecht über die Medien zu schulen und ihnen die nötigen Kompetenzen ihrem Alter entsprechend zu vermitteln oder die richtigen Personen als Unterstützung dazu zu holen, wenn ihnen selbst die Zeit oder die Medienkompetenzen fehlen.

I - 3:47 PM:

Ihre Organisation übernimmt einige Massnahmen, beziehungsweise Guidelines, um Jugendliche im Aufbau der Medienkompetenz zu unterstützen. Was denken Sie, welche dieser Guidelines aus Ihrem Code of Conduct sind die Erfolgreichsten und weshalb?

B - 3:48 PM:

Das ist schwierig zu sagen, grundsätzlich spielen alle Guidelines zusammen. Man könnte sie aber wie in drei Blöcke aufteilen. Der erste Block geht mehr um sich selbst als User, also um die Thematik zu reflektieren was man als User auf Social Media macht und wie man es nutzt. Beim zweiten Block geht es um den Content auf Social Media, dass wir uns gegenseitig darauf sensibilisieren, was wir teilen, wie wir es teilen und wie wir damit umgehen. Vor allem betreffend sensible Themen, Fake News, Transparenz und Filter und beim dritten Block geht es vor allem um Jugendschutz und Privatsphäre, damit wir uns wirklich bewusst werden, wer die Social Media Konsumentinnen sind, dass es eben oft sehr, sehr junge Leute sind, die nicht bereit sind, alle Themen aufzunehmen und die extra geschützt werden müssen. Von uns allen.

I - 3:49 PM:

Wie stellen Sie den Erfolg Ihrer Massnahmen sicher? Wie messen Sie diesen?

B - 3:49 PM:

Das ist jetzt die Aufgabe, die ich mir stellen muss. Zum einen sicher anhand von den Mitgliedern und Mitgliederinnen, die wir gewinnen werden, je mehr Mitgliederinnen und Partnerinnen, dass wir an Bord haben, umso mehr Wirkung können wir erzielen. Dann wird es sicher darum gehen, Kampagnen umzusetzen, die wir dann mit den gängigen KPIs messen werden, sprich wie viele Besucherinnen, Followerinnen, Zuhörerinnen wir auf unseren Kanälen haben werden. Und langfristig natürlich auch den Content, den wir produzieren werden. Je mehr Content wir zu diesem Thema produzieren, umso grösser ist die Chance, dass das Thema an Wahrnehmung gewinnen wird.

I - 3:49 PM:

Wie haben Sie diese Guidelines ausgewählt, welche in Ihrem Code of Conduct stehen?

B - 3:50 PM:

Diese Guidelines haben wir gemeinsam mit Influencerinnen und einem Fachexpertenbeirat erarbeitet. Also wir haben uns zusammengesetzt und überlegt, was ist wichtig im Umgang mit Social Media, auf Social Media und als User oder Userin und haben dann begonnen an Themen zu arbeiten. Haben dann diese Themen in Punkte definiert und diese gemeinsam mit Expertinnen aus den verschiedenen Fachbereichen angeschaut, wie man das am besten formulieren kann und welche Inhalte dabei relevant sind. Aber der Code auf Conduct ist als lebendiges Dokument gedacht, sprich das ist jetzt mal die Erstfassung und das Ziel des Vereins ist, dass das mit der Zeit, mit den Medien, Userinnen und Anforderungen weiterentwickelt wird. Vielleicht sind in ein paar Jahren ein paar Punkte nicht mehr relevant und haben sich erübrigt. Dafür kommen neue Punkte dazu. Ich meine das Thema Künstliche Intelligenz ist jetzt aktuell extrem spannend, vielleicht müssen wir bald etwas dazu in den Code of Conduct nehmen. Heisst wir sind sicher offen für Feedback, Anpassungen und Weiterentwicklungen.

I - 3:51 PM

Wie stellen Sie sicher, dass Ihr das Feedback erhaltet und eure Massnahmen anpassen könnt?

B - 3:51 PM:

Anhand von der Community, die wir am Aufbau sind. Die Organisation wurde bewusst als Verein konstituiert, das heisst, Privatpersonen können Mitglied werden und als Mitglied mitbestimmen sowie mitmachen. Mitglieder können demnach auch an diesem Code of Conduct arbeiten.

I - 3:51 PM:

Gibt es Massnahmen, die Ihr jetzt noch nicht umsetzt, aber Sie denken, dass diese auch hilfreich sein könnten?

B - 3:51 PM:

Ja, dass wir das Erarbeitete in Agenturen reinbringen, damit diese unseren Code of Conduct proaktiv im Umgang mit ihren Influencerinnen nutzen. Wir haben auch ein Quiz erarbeitet, welches man sicher auch noch optimieren kann. Und was wir sicher auch noch machen werden, ist viel mehr Sensibilisierungsarbeit.

I - 3:52 PM:

Wie stellen Sie sich diese Sensibilisierungsarbeit vor?

B - 3:52 PM:

Was wir jetzt schon machen, ist, dass wir an Events und Fachtagungen teilnehmen. Aber was wir jetzt für die Zukunft angedacht haben, ist eine der ersten Massnahmen sicher, dass wir mehr sensibilisierenden Content produzieren, auch auf Plattformen wie YouTube und TikTok. Im Sinn von Infotainment, Weiterbildungscontent, Help-Content. Dann im nächsten Schritt Webinare, Workshops, dass wir dort gemeinsam mit anderen Personen an diesen wichtigen Themen arbeiten und dann, wer weiss, im dritten Schritt vielleicht auch vor Ort bei Schulen, Firmen etc. Und ich würde irgendwann auch sehr gerne eine Studie herausgeben.

I - 3:53 PM:

Im Umgang mit Social Media trifft man auch immer wieder auf Hate Speech. Deshalb werde ich Ihnen im kommenden Block ein paar Fragen zu Hate Speech stellen. Die erste Frage, die ich dazu hätte, wäre, was Sie selbst unter Hate Speech verstehen.

B - 3:53 PM:

Unter Hate Speech verstehe ich diskriminierende, rassistische, sexistische und verletzende Aussagen, Kommentare und Aktionen online wie offline.

I - 3:53 PM:

Gibt es Kernelemente, welche immer vorkommen müssen, dass es sich um Hate Speech handelt?

B - 3:53 PM:

Schwierig zu sagen (...). Aber sicherlich, dass es verletzend ist, dass es menschenverachtend und abwertend ist und eben, dass es diskriminierende Angriffe sind.

I - 3:54 PM:

Denken Sie, dass verschiedene Personen eine unterschiedliche Auffassung davon haben können, was für sie persönlich Hate Speech ist?

B - 3:54 PM:

Ja, ich denke man kann als Person Hate Speech verschieden aufnehmen oder verschieden gewichten.

I - 3:54 PM:

Weshalb ist das so?

B - 3:54 PM:

Weil der Umgang damit anders gelernt ist und weil Menschen auch verschiedene Sensibilitäten haben.

I - 3:54 PM:

Nochmal bezogen oder zurückkommend auf die Diskriminierung. Sind Sie der Meinung, dass es sich bei Diskriminierung immer um Hate Speech handelt oder anders gefragt, ist jede Diskriminierung Hate Speech?

B - 3:55 PM:

Wahrscheinlich schon, aber wahrscheinlich ist nicht jede Diskriminierung bewusst oder bewusste Hate Speech. Per Definition könnten wahrscheinlich alle Diskriminierungen unter Hate Speech fallen, aber ich glaube nicht, dass alle Personen bewusst oder proaktiv mit ihrer Diskriminierung "Hate Speechen" möchten. Ich glaube ganz viele Personen kennen es nicht besser, übernehmen Muster oder Aussagen, die sie gehört haben und meinen das wahrscheinlich nicht mal diskriminierend.

I - 3:55 PM:

Was denken Sie könnte helfen, um diese Problematik zu unterbinden?

B - 3:56 PM:

Bildung und Sensibilisierung.

I - 3:56 PM:

Sind Sie der Meinung, dass die Öffentlichkeit jedes Mal beteiligt sein muss, damit es sich um Hate Speech handelt?

B - 3:56 PM:

Nein, ich glaube das kann durchaus auch unter Personen passieren.

I - 3:56 PM:

Also von Angesicht zu Angesicht, beziehungsweise eins zu eins?

B - 3:56 PM:

Ja zum Beispiel, dass man eine Direktnachricht erhält, mit beleidigen Aussagen oder dass man bedroht wird. Ich denke das ist wahrscheinlich fast die häufigere Erfahrung.

I - 3:56 PM:

Im Deutschen wird Hate Speech oftmals mit Hassrede übersetzt. Ist das ein geeignetes Synonym?

B - 3:56 PM:

Es ist schwierig zu sagen, ob Hassrede dem gerecht wird.

I - 3:56 PM:

Anders gefragt, handelt es sich bei Hate Speech immer um Hass?

B - 3:57 PM:

Nein eben ich denke vieles passiert auch unbewusst. Es muss nicht unbedingt Hass sein. Und ich denke Hass ist ein sehr starkes Wort und dass nicht alle Menschen grundsätzlich einen Hass haben. Es kann auch eine Verstimmung sein oder einfach etwas, gegen das man ist, ohne es per se hassen zu müssen. Und es muss auch nicht immer eine Rede sein.

I - 3:57 PM:

Denken Sie, dass es Massnahmen gibt, um sich selbst vollständig vor Hate Speech zu schützen?

B - 3:57 PM:

Das ist mega schwierig, ich glaube es ist sehr sehr individuell. Es hilft sicher, an sich selbst zu arbeiten im Sinne von einem gesunden Selbstbewusstsein. Gute Argumente und ein gutes Umfeld, um sich herum zu haben. Und auch einen Safe Space zu haben, wohin man sich zurückziehen kann und wo man sich wohl fühlt. Ich glaube das ist sehr wichtig und dass dieser Self Space nicht nur online ist, sondern wirklich auch offline herrscht.

I - 3:58 PM:

Bezogen auf Jugendliche habe ich diverse Studien gesehen, welche aussagten, dass Jugendliche mehr Mühe damit haben, mit Hate Speech umzugehen als andere Altersklassen. Ist Ihnen das auch schon aufgefallen? Was könnten die Gründe dafür sein?

B - 3:58 PM:

Das kann ich mir gut vorstellen. Ich meine die Pubertät ist ein sehr sensibles Alter und man ist in einer Selbstfindungsphase. Man ist Hormonen ausgesetzt. Man ist in einem sensiblen Zustand, wo man selbst noch auf der Suche nach sich ist und empfänglicher für Kritik und Verunsicherungen ist und da macht es auch Sinn, dass man angreifbarer für Kommentare und Anfeindungen von aussen ist. Später entwickelt man dann eine Persönlichkeit. Man entwickelt auch ein besseres Selbstbewusstsein mit der Zeit. Man hat eine Identität, vielleicht über einen Job, über ein Umfeld, dass man sich aufgebaut hat. Man kann so Sachen viel besser wegstecken, weil man dann viel fester im Leben steht. Aber die Pubertät ist auf jeden Fall eine extrem sensible Phase, mit oder ohne Hate Speech.

I - 3:59 PM:

Kennen Sie Jugendliche, welche schon von Hate Speech betroffen waren?

B - 3:59 PM:

Ja ich kenne ein paar.

I - 3:59 PM:

Auf welchen Plattformen spielten sich die Szenarien ab?

B - 3:59 PM:

Das spielt sich online wie offline ab. Online auf Instagram, auf Twitter, auf LinkedIn und auch auf TikTok.

I - 4:00 PM:

Was waren die Hauptgründe, dass der oder die Jugendliche von Hate Speech betroffen war?

B - 4:00 PM:

Rassismus, Anfeindungen aufgrund des Aussehens oder der Online-Präsenz. Sexistische Anfeindungen, aufgrund von dem, dass man eine Frau ist und sich auch so präsentiert und Homosexualität.

I - 4:00 PM:

Wenn Sie sich ein konkretes Beispiel aussuchen, hätte sich der Jugendliche vor Hate Speech schützen können? Wenn ja, wie?

B - 4:01 PM:

Indem sie online nicht präsent ist.

I - 4:01 PM:

Wissen Sie, ob sich der Jugendliche Hilfe geholt hat und wenn ja bei wem?

B - 4:01 PM:

Ich weiss bei einigen, dass sie in ihrem Umfeld darüber gesprochen haben, auch mit ihren Eltern und andere haben es einfach ignoriert.

I - 4:01 PM:

Wissen Sie, wie die Eltern damit umgegangen sind, als sie vom Kind erfahren haben, dass es mit Hate Speech in Verbindung gebracht wurde?

B - 4:01 PM:

Nein, das weiss ich leider nicht.

I - 4:01 PM:

Dann eine persönliche Frage, welche Massnahmen gegen Hate Speech kennen Sie, die man selbst anwenden kann, wenn man selbst direkt von Hate Speech betroffen ist?

B - 4:02 PM:

Zum einen Counter Speech, also auch wenn man sieht, dass andere davon betroffen sind, wirklich auch Kontra zu geben in Form von Empathie Fact-Checking oder vielleicht sogar Humor, wenn man das versteht. Also wirklich proaktiv dagegen anzugehen, dann eben je nach dem, wie sich die Hate Kommentare an einen richten, ignorieren und löschen. Soll heissen, man muss nicht auf alle Kommentare eingehen. Es ist total okay diese zu ignorieren, die Personen zu blockieren. Wenn es wirklich schwerwiegende Beleidigungen oder Hetzen sind, empfehle ich unbedingt dies zu melden. Zum einen der Plattform aber je nachdem auch strafrechtlich dagegen vorzugehen, weil das darf man auch. Es gibt Fälle, wo man wirklich auch strafrechtlich gegen diese Personen vorgehen kann. Je nachdem, wenn es Personen aus dem Umfeld sind, kann man versuchen darüber zu sprechen oder sich Notfalls, wenn es dich wirklich stark betrifft, auch professionelle Hilfe zu holen bei 147, Pro Juventute, zum Beispiel. Die haben ein Sorgentelefon, das man konsultieren kann, wenn man jemanden Externen zur Hilfe ziehen möchte.

I - 4:03 PM:

Sie haben es vorhin schon kurz angesprochen, und zwar dass es auch Massnahmen gibt, die man anwenden kann, wenn man indirekt von Hate Speech betroffen ist, also Hate Speech unter Mitmenschen wahrnimmt. Welche Massnahmen, abgesehen von Counter Speech, kennen Sie, die man in diesem Fall anwenden könnte?

B - 4:03 PM:

Auch hier wieder die Kommentare melden. Man hat meistens auf allen Plattformen die Funktion, dass man unpassende Kommentare melden kann. Counter Speech habe ich bereits gesagt und wenn es auf dem eigenen Channel oder Profil geschieht, kann man die Kommentare auch löschen, also es ist niemand verpflichtet, beleidigende Kommentare stehen zu lassen. Und was man auch machen kann, als direkt oder indirekt Beleidigter ist, die Kommentare aufnehmen und darüber sensibilisieren. Also wenn man das Selbstvertrauen dazu hat zu zeigen, was da passiert und aufzuzeigen, wie daneben das ist und öffentlich damit rauszugehen.

I - 4:04 PM:

Ein grosses Problem bei Hate Speech unter mehreren Personen ist, dass der Bystander-Effekt eintritt. Dieser Effekt bedeutet, dass je mehr Menschen anwesend sind, desto unwahrscheinlicher es wird, dass jemand eingreift oder Hilfe leistet. Was denken Sie, was sind Massnahmen, um diesen zu entschärfen?

B - 4:05 PM:

Mal starten. Es braucht immer einen First-Mover.

I - 4:05 PM:

Heisst selbst mal mit Counter Speech zu starten, wenn man Hate Speech sieht?

B - 4:05 PM:

Ja und auch hier wieder: Sensibilisierung und Bildung. Als Gesellschaft müssen wir uns alle in die Verantwortung ziehen und auch darüber sensibilisieren, dass es wichtig ist, nicht wegzuschauen, weil man dann zum Mittäter wird. Es ist unsere Pflicht als Gesellschaft bei solchen Themen und Diskussionen aktiv zu werden.

I - 4:05 PM:

Sie haben jetzt soeben die Sensibilisierung angesprochen. Ich habe diverse Studien gefunden, dass Eltern oftmals überfordert sind, wenn ihr Kind von Hate Speech betroffen ist. Woher kommt diese Überforderung? Muss man vielleicht mehr unternehmen, um die Eltern aufzuklären?

B - 4:06 PM:

Ich denke auch hier überfordern auch die neuen Medien und die Wucht der Möglichkeiten die Eltern. Sowie auch die fehlende Medienkompetenz, der Umgang damit und natürlich auch, dass niemand von uns Eltern eine Ausbildung im psychologischen Teil genießt und das es immer noch ein grosses Tabuthema in vielen Kulturen ist, sich psychologische Hilfe zu holen. Und ich kann mir gut vorstellen, dass das Blockaden für die Eltern sind oder vor allem manche Eltern das selbst noch nie erfahren haben, dass sie nicht wissen können, die Empathie nicht haben, sich in ihr Kind hineinzufühlen, welches von Hass betroffen ist.

I - 4:06 PM:

Wie wichtig schätzen Sie den regelmässigen und offenen Austausch zwischen Eltern und Kinder ein?

B - 4:07 PM:

Sehr wichtig, etwas vom Wichtigsten.

I - 4:07 PM:

Weshalb finden Sie dies so wichtig, ist es wichtiger für die Kinder oder für die Eltern?

B - 4:07 PM:

Für beide, wenn die Eltern nicht wissen, wie es ihrem Kind geht und wie es sich fühlt, verlieren sie den Bezug zu ihnen, die Beziehung und somit auch die Bindung. So kann das Kind sich in anderen Welten verlieren oder in ihrer eigenen, findet keine Lösungen mehr und endet im Selbstmord oder Amoklauf.

I - 4:07 PM:

Was können Eltern unternehmen, um die Kontrolle darüber zu haben, was ihr Kind online macht?

B - 4:07 PM:

Indem sie es begleiten, indem Sie es regelmässig abholen, mit ihnen über die Themen sprechen und auch eine Kultur im Haus haben, wo man über solche Dinge sprechen kann. Das Thema muss enttabuisiert werden, genauso wie Sexualität. Sehr wichtig ist, dass man das Thema nicht klein oder schlecht macht, weil für die Kinder hat es offensichtlich einen grossen Stellenwert und das müssen die Eltern auch akzeptieren. Deshalb empfehle ich mit den Kindern zusammen in neue digitale Welten einzutauchen, sie dabei zu begleiten, anstatt es als schlecht abzustempeln und die Kinder selbst der digitalen Welt zu überlassen mit allen Chancen und Gefahren darin.

I - 4:08 PM:

Die digitale Welt ist ja auch immer wieder getrieben von neuen Innovationen, die auf den Markt kommen. Bezogen auf Sie, wie früh erfahren Sie selbst über solche neuen digitalen Innovationen?

B - 4:08 PM:

Ich würde sagen eher früh. Sicher auch deshalb, weil ich mich auch proaktiv damit beschäftige und mich darüber informiere.

I - 4:08 PM:

Über welche Kanäle erfahren Sie über diese digitalen Innovationen?

B - 4:08 PM:

Über soziale Medien, über Podcasts und manchmal auch über traditionelle Medien.

I - 4:09 PM:

Sprechen Sie auch mit anderen Eltern über diese digitalen Innovationen?

B - 4:09 PM:

Teils-teils.

I - 4:09 PM:

Wenn Sie mit anderen Eltern darüber sprechen, über was sprechen Sie genau mit ihnen?

B - 4:09 PM:

Über die Chancen und Gefahren davon, den Umgang damit und die Erfahrungen damit.

I - 4:09 PM:

Wenn Sie sich mit anderen Eltern über die Gefahren austauschen, informieren Sie sich online darüber, welches potenzielle Gefahren für Kinder sein könnten?

B - 4:09 PM:

Nein, meistens höre ich mir einen Podcast von Fachexpertinnen dazu an und höre mir eher an, wie es funktioniert, was gerade damit gemacht wird und versuche selbst einzuschätzen, was das für uns als Gesellschaft bedeuten kann. Aber ich suche selten speziell nach dem Umgang dieser Innovation mit Kindern.

I - 4:10 PM:

Eine dieser digitalen Innovationen bildet das Metaverse. Was verstehen Sie selbst unter dem Metaverse?

B - 4:10 PM:

Unter dem Metaverse verstehe ich eine neue virtuelle Dimension, in der wir uns mit unseren Avataren bewegen können und unsere Welt neu erleben sowie entdecken können.

I - 4:10 PM:

Welche Gefühle und Gedanken kommen bei Ihnen auf, wenn Sie an das Metaverse denken?

B - 4:10 PM:

Neugier (...), ja vor allem zurzeit Neugier auf alles, was kommt und wie es sich entwickeln wird.

I - 4:11 PM:

Welche Gedanken und Gefühle kommen bei Ihnen auf, wenn Sie daran denken, dass Ihre Tochter das Metaverse nutzen könnte?

B - 4:11 PM:

Ich hoffe, dass sie es bewusst nutzen wird. Dass es Chancen zu Weiterbildungen und neuen Formen von Lernen geben könnte. Und auch, dass es bewusst gestaltet und unserer Gesellschaft nützlich wird.

I - 4:11 PM:

Welche Bedenken haben Sie gegenüber dem Metaverse bezogen auf Ihre Tochter?

B - 4:11 PM:

Dass es nicht ein sinnloser Zeitvertreib wird. Was ich hier gerne sagen würde, ist, dass ich mich aktuell mehr mit der Künstlichen Intelligenz auseinandersetze, da ich da die noch grösseren Chancen und Gefahren sehe. Ich habe das Gefühl, das Metaverse ist ein bisschen in den Hintergrund gerückt, beziehungsweise wird KI auch auf das Metaverse einen Einfluss haben. Deshalb ist es schon wichtig, diese beiden Thematiken weiter zu verfolgen.

I - 4:12 PM:

Nochmals bezogen auf das Metaverse, sind Sie der Meinung, dass dessen Gefahren und Chancen im Unterricht behandelt werden sollten, wenn es so weit ist, dass Jugendliche dieses in der Schweiz vermehrt nutzen?

B - 4:12 PM:

Auf jeden Fall, je nachdem in welcher Altersstufe das Metaverse relevant wird. Aber ich denke schon, dass es in jedem Fall Sinn macht, das Thema zu behandeln und auch das Medium.

I - 4:12 PM:

Was denken Sie, wie wirkt sich das Thema Virtual Reality auf die Wahrnehmung von Hate Speech auf Jugendliche aus?

B - 4:13 PM:

Ich denke in der virtuellen Realität und grundsätzlich auch sehr in der Gaming Szene, ist das ein sehr relevantes Thema. Dadurch, dass man Avatare hat und dadurch nochmals eine andere Identität wahrnimmt, gibt es einen neuen Rahmen, seinen Gedanken und auch Hass neuen Lauf zu lassen. Auf der anderen Seite kann man sich mit Avataren auch schützen. Das visuelle wird einem weggenommen, von daher sehe ich Chancen wie auch Gefahren auf der VR und am Schluss sind auch wieder wir Menschen, die das steuern und bedienen und darum sind auch dort wieder die gleichen Chancen und Gefahren wie überall vorhanden. Aber der Umgang ist vielleicht ein anderer.

I - 4:13 PM:

Was denken Sie, welche Rolle spielt eben genau diese Anonymität von Avataren bei der Verbreitung von Hate Speech?

B - 4:14 PM:

Das ist mega schwierig zu sagen, darüber wäre sicher eine Studie mega spannend (...). Ich kann mir vorstellen, aber das ist auch bei den sozialen Medien so, dass man anonym natürlich eher Gedankengut teilen kann, dass man mit seinem Vor- und Nachnamen nicht machen würde, vor allem, sobald es um strafrechtliche Sachen geht. Aber auf der anderen Seite kann es auch ein Hemmer sein, weil man nicht die gleichen Themen vor Augen hat, weil eben die Personen anonymisiert sind, die man angreifen möchte.

I - 4:14 PM:

Sie haben vorhin Gaming kurz angesprochen. Kennen Sie selbst das Online-Games Fortnite oder VRChat?

B - 4:14 PM:

Fortnite kenne ich ja.

I - 4:14 PM:

Spielt Ihr Kind Fortnite?

B - 4:14 PM:

Nein.

I - 4:14 PM:

Ändert sich Ihre Einstellung gegenüber Fortnite, wenn Sie wissen, dass Fortnite selbst einige Eigenschaften aufweist, wodurch man es dem Metaverse gleichsetzen könnte?

B - 4:15 PM:

Nein, das wusste ich schon.

I - 4:15 PM:

Spielt Ihr Kind generell noch keine Online-Games?

B - 4:15 PM:

Nein.

I - 4:15 PM:

Dann gehen wir wieder weg von den Online-Games und zurück zum Metaverse. Studien besagen, dass Hate Speech, welche Jugendliche über das Metaverse erfahren, einschneidender und heimtückischer ist als auf anderen Plattformen, da die Kombination aus Gaming mit VR sich für Betroffene realer anfühlt und leichter in emotionale psychologische sowie physiologische Angst übersetzen lässt. Wie stehen Sie zu dieser Aussage?

B - 4:16 PM:

Ich kann mir das gut vorstellen, weil man in der VR auch zuhause sein kann und von Hass betroffen sein kann oder angegriffen sein kann. Das heisst, man kann sich auch nicht richtig zurückziehen und die Tür zu machen. Man kann zwar das Set wegnehmen aber irgendwie passiert es trotzdem an einem Ort, an welchem man sich sicher fühlen sollte, also in seinem Kinderzimmer. Das ist sicher eine Gefahr von VR und grundsätzlich Social Media oder auch dem Handy, welches man in seinen Safe Space mitnimmt und dort verletzt wird. Sonst ja, in VR ist man Face-to-Face und was bei vielen Kindern im Gaming-Bereich halt wirklich ist, die bauen sich eine sehr grosse Community darauf auf, verbringen sehr sehr viel Zeit darin, bauen sich wie eine eigene Identität nochmals auf, in der sie teilweise mehr Zeit Online als Offline verbringen und das ja, (...) das kann ich mir schon vorstellen, dass es dann schmerzhaft ist, wenn man diese Safe Community, in der man sich eigentlich wohlfühlen sollte und die sich wie ein zweites Zuhause anfühlt, verletzt wird und sich das viel härter anfühlt.

I - 4:17 PM:

Welche technischen Funktionen würden Sie sich von den Plattformanbietern wünschen, damit die Jugendlichen im Metaverse einen gewissen Schutz erfahren?

B - 4:17 PM:

Das ist mega schwierig zu sagen (...). Das Problem ist ja, dass wir Menschen das verursachen meistens, und dass wir Menschen auch wissen, wie wir solche Sachen umgehen können. Ich meine etwas Wichtiges ist sicher die Altersbegrenzung, dass wir ein Schutzalter haben für Plattformen, Social Media und auch speziell nochmals für Content, also das junge Menschen wirklich vor gewissen Inhalten und Mechanismen proaktiv geschützt werden. Das müsste natürlich auch besser überwacht werden (...). Ich meine es gibt jetzt auf Social Media auch ein Schutzalter, 13 Jahre, aber es kontrolliert in dem Sinn niemand, wie auf Pornoseiten auch, also da haben auch Zwölfjährige schon herausgefunden, welche Knöpfe man drücken muss, um darauf zu kommen und das sind sicher Mechanismen, die man unbedingt verbessern sollte als Einstiegsmechanismen.

I - 4:18 PM:

Welche Rollen spielen Eltern und Lehrpersonen beim Umgang der Jugendlichen mit dem Metaverse in der Zukunft?

B - 4:18 PM:

Wahrscheinlich dieselben wie mit den digitalen Medien generell (...). Also, dass sie die jungen Leute begleiten, dabei unterstützen, miterziehen, ausbilden, ihre Bezugspersonen in diesem Bereich werden und sie damit nicht allein lassen.

I - 4:19 PM:

Bezogen auf das Verhalten von Jugendlichen gegenüber ihren Mitmenschen. Wer ist aus Ihrer Sicht dafür zuständig, wie sie sich gegenüber ihren Mitmenschen verhalten?

B - 4:19 PM:

Wir alle. Angefangen von den Eltern, dem System, wo auch die Schule miteinspielt bis hin zu uns als Gesellschaft, wie wir miteinander umgehen und auch mit den Medien umgehen. Ich denke, wir stecken alle in der Verantwortung, in jeder Rolle, die wir als Gesellschaft einnehmen, egal ob Kind, Eltern, Lehrperson, Aufsichtsperson, Mitglied der Gesellschaft und Userin.

I - 4:19 PM:

Welche Rolle vertritt Ihrer Meinung nach eine Lehrperson von Jugendlichen?

B - 4:19 PM:

Die Lehrperson ist ein wichtiger Bezugspunkt auf ihrem Weg. Sie prägt ihren Weg mit und sie vermittelt ihnen Wissen, das ist ihr Auftrag. Und sie sollte auch das Vertrauen ihrer Schülerinnen und Schüler genießen und für sie ein Bezugsort und Vertrauensort, beziehungsweise Vertrauensmensch, sein.

I - 4:20 PM:

Wer trägt die Verantwortung darüber, Jugendliche über Hate Speech aufzuklären? Sind das auch die Lehrpersonen?

B - 4:20 PM:

Nein, das sind auch wieder wir alle. Die Lehrpersonen sind nur ein Teilchen im ganzen Zahnrad und es wäre nicht fair, die ganze Schuld oder Verantwortung nur auf die Lehrpersonen zu schieben.

I - 4:20 PM:

Nun noch als abschliessende Frage, was denken Sie, wer wäre die erste Anlaufstelle für einen Jugendlichen, der von Hate Speech betroffen ist?

B - 4:20 PM:

Hoffentlich die Eltern (...) und wenn es die Eltern nicht sind, Fachpersonen wie 147 oder die Lehrerinnen. Aber nicht die Mitschülerinnen.

I - 4:21 PM:

Wieso haben Sie Eltern als erstes gesagt?

B - 4:21 PM:

Weil die Eltern eigentlich immer der Safe Space von Kindern sein sollten und die Kinder sollten immer zu ihren Eltern gehen können und die Eltern sollten dann wissen, ob sie fachlichen Rat einholen müssen oder ob sie selbst in der Lage sind, mit dem Kind da durchzugehen.

---

Die Interviewerin informiert die Expertin über das Ende des Interviews und bedankt sich für deren Teilnahme. Sie fragt nach, ob die Expertin Ergänzungen zu dem Gesagten hat oder sie gerne noch etwas äussern möchte. Anschliessend informiert die Interviewerin über ihr weiteres Vorgehen und fragt nach, ob die Expertin am Endergebnis interessiert ist und sie ihr dieses zusenden soll, bevor sie sich verabschiedet.

### **Post-Interview-Memos**

B - 4:22 PM:

Ich denke betreffend Hate Speech gibt es sicher auch noch andere Fachpersonen, die Ihnen wichtige Inputs geben können, ich finde auch die #StopHateSpeech-Initiative sehr hilfreich, diese haben auch sehr viele Informationen und ich informiere mich meistens auch auf dieser Plattform, wenn es ums Thema Hate Speech geht. Netzcourage ist auch eine sehr spannende Seite und natürlich auch Pro Juventute mit ihrem gesamten Angebot in diesem Bereich.

## 8.5 Transkript Interview IP2

Blickwinkel:	Öffentlichkeit und Eltern
Unternehmen/Stiftung/Verein:	Pädagogische Hochschule in der Schweiz
Funktion IP:	Dozent von angehenden Lehrpersonen und Leiter Fachteam Medienpädagogik

Durchführungsdatum: 17. Mai 2023

Zeit: 11:03 – 11:42 Uhr

### Legende

Interviewerin = I

Befragte oder Befragter = B

*Die Interviewerin heisst den Experten willkommen und bedankt sich für seine Gesprächsbereitschaft. Anschliessend stellt sie sich selbst vor, zeigt den institutionellen Kontext auf und erläutert das zu untersuchende Thema. Nach dem kurzen Beschrieb des Interviewablaufes und der Klärung des zeitlichen Interviewrahmens, bittet die Interviewerin um die Erlaubnis für die Tonbandaufzeichnung und erklärt das Anonymisierungsverfahren. Nach dieser Begrüssung und Information, startet die Interviewerin die Aufnahme und beginnt mit den Einstiegsfragen.*

---

I - 11:03 AM:

Sie sind Dozent und Leiter des Fachteams Medienpädagogik, erzählen Sie, was fällt alles unter Ihre Aufgaben?

B - 11:03 AM:

Also ich bin Dozent an einer pädagogischen Hochschule. Das mit dem Fachteam das ist eine Weiterbildungseinheit, welche ich zusätzlich zum Dozieren mache. Meine Hauptfunktion ist, dass ich Studierende zu Lehrpersonen ausbilde.

I - 11:03 AM:

Und Sie vermitteln diesen Studierenden auch die Medienpädagogik?

B - 11:03 AM:

Ja absolut, ja.

I - 11:04 AM:

Wie lange arbeiten Sie bereits bei dieser PH?

B - 11:04 AM:

17 Jahre.

I - 11:04 AM:

Und welche Aufgaben fallen in Ihr Zuständigkeitsbereich?

B - 11:04 AM:

Also vor allem die Ausbildung von Studierenden im Bereich Medienbildung und Informatik, dann zum Teil auch Lehrmittelproduktion, Lehrmittelentwicklung, Beratung von Studierenden in Schreibprozessen, wir haben eine Schreibberatung. Wir haben teilweise auch Weiterbildungssachen, das sind so die Hauptbereiche. Medienausleihe und Medienberatung gehört auch noch dazu, zum Teil auch Filmproduktionen und Medienproduktionen.

I - 11:05 AM:

Und was verstehen Sie selbst unter Medienkompetenz?

B - 11:05 AM:

Wir orientieren uns an der Definition von Dieter Baacke. Also ganz allgemein ist es der gute Umgang mit Medien, dass es eher entwicklungsförderlich ist, so dass man sozusagen die positiven Chancen der Medien für sich nutzen kann, für Persönlichkeitsbildung, für Lernen auch für Spass und Unterhaltung. Auch selbst Produzieren und die negativen Seiten, die riskanten Seiten, dass man die eher umschiffen kann. Also das man die Kompetenz hat, das zu umgehen und beispielsweise auch, dass man seine eigene Mediennutzung gut kontrollieren kann, dass man zum Beispiel aufhören kann an einem bestimmten Punkt, auch wenn die Reels von Instagram immer weiter gehen. Also auch so ein Stück weit Selbstkontrolle und ich orientiere mich an diesem Dieter Baacke, der eben die Medienkunde hat, dass man sich auskennt in der Medienwelt. Wie funktioniert ein Verlag? Wie funktioniert eine Internetseite? Also das Medienwesen, gesamtgesellschaftlich der Medienkritik, dass man bestimmte Medienprodukte oder Medienanbieter kritisch hinterfragen kann, dass man auch hinterfragen kann: "Diese Informationen sind die echt? Ist das Fake News? Welche ideologischen Möglichkeiten liegen dahinter?", und dann die Mediennutzung, dass man quasi Apps nutzen kann für sich, dass man Teams nutzen kann. Oder Onlinesachen, dass man Dinge bedienen kann, Mediengeräte bedienen kann, dass man sein Handy gut bedienen kann, zum Beispiel, und auch das Gestalterische, also dass man Medien selbst produzieren kann. Das sind so die vier Dimensionen: Medienkunde, Medienkritik, Mediengestaltung und Mediennutzung.

I - 11:07 AM:

Und würden Sie sagen, dass der Aufbau der Medienkompetenz ein lebenslanger Prozess ist oder erlernt man das einmalig?

B - 11:07 AM:

Also das ist so das Verständnis bei uns an der pädagogischen Hochschule, auch bei mir persönlich, dass das eben ein lebenslanger Prozess ist. Wie wir sagen: Life-Long-Learning. Auch begründet dadurch, dass es immer wieder neue Medienentwicklungen gibt. ChatGPT ist jetzt neu hinzugekommen. Das heisst die Medienkompetenz muss dann neu

erweitert werden, auch auf ChatGPT beispielsweise oder es gibt immer neue Apps, es gibt immer eine neue Änderungslogik, die es mit seinen Bildern machen kann, während das ein Prozess ist für alle Beteiligten und man ist nie irgendwann mal fertig. Es gibt ein mehr oder weniger bei den einzelnen Menschen an Medienkompetenz, aber alle müssen lebenslang à jour bleiben.

I - 11:08 AM:

Und sind Sie der Meinung, dass für eine erfolgreiche Medienkompetenz, neben der Fähigkeit diese zu erlangen, überhaupt auch der Wille von jeder einzelnen Person ein wichtiger Faktor ist, diese überhaupt zu erlangen?

B - 11:08 AM:

Ja auf jeden Fall. Also ich habe so das Gefühl, dass wir natürlich auch immer in der hohen Komplexität leben und wir wollen nicht alles grundlegend verstehen. Also wir wollen das Internet nutzen aber wir wollen nicht in die Tiefe gehen und alle Details verstehen und den Programmiercode von einem bestimmten Programm anschauen und den verstehen. Also es ist wie früher beim Telefonieren. Wir haben telefoniert, als es noch Wählscheiben gab und Hörer aber wir haben es nicht hinterfragt, wie das genau funktioniert und wo die Kabel weitergehen oder wenn wir im Haus aufs WC gehen, dann wollen wir auch nicht wissen, wie die Rohre verlaufen und wo das dann genau hingehet, wo die nächste Kläranlage ist. Also wir haben sozusagen ein gesundes Bewusstsein darüber, was wir durchdringen müssen und verstehen müssen. Aber wo wir auch einfach sagen können, das ist nicht mein Fachgebiet, ich kann telefonieren, aber ich muss nicht wissen, wie genau die Technologie funktioniert, auch wie beim Autofahren. Ich weiss, dass ich das Auto bedienen kann. Ich komme von A nach B, aber ich muss nicht alle Details verstehen, wie jetzt verschiedenen Komponenten unter der Motorhaube funktionieren. Das muss der Automechaniker, aber natürlich gibt es auch den Fall, dass man sozusagen gerne Medien nutzt und vielleicht auch merkt, es ist ein bisschen problematisch. Man spielt Games zum Beispiel sehr gerne. Man merkt, dass man sehr viel mit Gaming verbringt, aber man will sich da nicht so einschränken lassen und vielleicht nicht so genau reflektieren, dass es vielleicht besser wäre, weniger zu gamen, dafür mehr mit Freunden in Real-Life zu machen. Also so ein Phänomen gibt es auch, dass man sozusagen den Willen braucht, auch an seiner eigenen Nutzung etwas zu verändern.

I - 11:10 AM:

Und wie stehen Ihrer Meinung nach die Themen Medienkompetenz und Medienerziehung zueinander?

B - 11:10 AM:

Also ich würde sagen, Medienkompetenz ist das Ziel, Menschen zu befähigen, dass sie medienkompetent handeln können und Medienerziehung wäre eine Bezeichnung für den Prozess. Also ich mag den Prozess der Erziehung nicht so gerne in dem Zusammenhang, aber der Begriff Medienerziehung wird schon auch noch verwendet. Zum Beispiel was in der Familie passiert, dass Kinder den Umgang lernen, dass wir zum Beispiel beim Essen nicht Medien nutzen, sondern, dass man beim Essen sich aufs Essen konzentriert, ein Tischgespräch führt oder, dass es erlaubt ist, dass jeder sein Handy benutzt beim Essen. Also solche Prozesse könnte man sagen, sind Medienerziehung. Aber mir gefällt eigentlich der Begriff Medienkompetenzvermittlung besser als Erziehung. Infiziert so ein bisschen, es gibt die erwachsene Person, die weiss, wie es geht, und es gibt junge Personen, die noch nicht wissen wie es geht und es wird dann einfach von den Personen weitergegeben und diese Prozesse sind etwas komplexer.

I - 11:11 AM:

Ihre Studierenden sind angehende Lehrpersonen und diese werden dann sicher auch in ihrem Unterricht die Medienkompetenz den Kindern oder Jugendlichen mitgeben. Wie sehen Sie das, müssen die Jugendlichen bereits, wenn sie in die Schule kommen, gewisse Erfahrungen haben, irgendwie vielleicht auch von den Eltern her eine gewisse Ahnung über die Medienkompetenz mitnehmen? Oder wie sehen Sie das?

B - 11:11 AM:

Ich denke, dass die Schule etwas kompensieren kann auch. Also ich denke die Elternhäuser sind sehr unterschiedlich. Man kann nicht davon ausgehen, dass alle Kinder gleich viel im Elternhaus mitbekommen haben. Es gibt Eltern, die erlauben beispielsweise das Handy an ihrem Tisch, es gibt Eltern, die sagen, am Tisch wird nicht gechattet oder Filme geguckt, da sind wir Medienfrei. Und auch manche Eltern reden mit ihren Kindern darüber, wenn sie Filme schauen und andere Kinder werden allein gelassen mit Filmen. Also da gehe ich davon aus, dass die Elternhäuser sehr unterschiedlich Medienkompetenz vermitteln. In der Schule hat man dann die Chance das aufzugreifen und in den Fällen, wo vielleicht wenig vermittelt wurde, was auszugleichen, dass Kinder, die vielleicht viel allein gelassen wurden, weil ihre Eltern viel arbeiten, dass sie dann doch noch was nachlernen können. Aber das kann dann wahrscheinlich auch nicht mehr ganz vollkommen oder ganz ausgeprägt sein. Aber ich denke, dass junge Lehrpersonen sich darauf einstellen müssen, dass da sehr unterschiedliche Niveaus sind an Medienkompetenzentwicklung und dass sie ganz unterschiedlich darauf aufbauen müssen. Manche bringen sehr viel mit, manche bringen wenig mit und natürlich haben die Lehrperson auch beschränkt Zeit und können nicht in allen Bereichen der Medien Medienkompetenz vermitteln oder etwas leisten. Also es ist immer ein Kampf mit den geringen Zeitressourcen.

I - 11:13 AM:

In welcher Stufe beginnt denn das? Also, dass die Lehrpersonen den Kindern die Medienkompetenz mitteilen sollten?

B - 11:13 AM:

Im Kindergarten. Also von früh an, sobald das Kind sozusagen aus der Familie rausgeht in eine andere Bildungsinstitution. Also das heisst nicht, dass man schon mit Tablets arbeiten muss im Kindergarten oder im Internet, aber dass die Kinder Bilder malen von Medienfiguren, die sie toll finden beispielsweise. Also, dass sie eigene Medienerfahrung ausdrücken in der Wahl oder auch visuell Bilder malen, dass sie vielleicht Szenen nachspielen. Das sie auch vielleicht fotografieren. Das kann durchaus ganz früh schon stattfinden. Also meine Auffassung ist je früher, desto besser. Manche Haltungen sagen auch, Kindergarten muss Medienfrei sein, damit die Kinder sich noch so richtig schön entwickeln können und die Medienwelt kommt früh genug. Aber ich denke die Kinder müssen schon ganz früh Erfahrung sammeln und Erfahrungen reflektieren können, unterscheiden lernen. Es gibt so Geschichten, dass Kinder im Zoo sind und dann sehen sie ein Aquarium und gehen dann nah dran und versuchen den Fisch grösser zu ziehen, weil sie denken, das wäre ein Screen, sie könnten da den Fisch grösser machen. Oder dass Kinder denken, es gibt wirklich Kühe mit lila Streifen, also das sind so Beispiele. Also ich weiss nicht, ob diese Geschichten so stimmen, aber ich denke das zeigt, dass Kinder schon früh genug lernen sollten, zum Beispiel, was ist wirklich, ist das Wirklichkeit? Was ist echt? Was ist nur auf dem Screen?, und so weiter.

I - 11:14 AM:

Und Sie sind Dozent für verschiedene Stufen, also für Kindergarten, für die Unterstufe sowie auch Sekundarstufe?

B - 11:14 AM:

Aktuell für Primarstufe, ich hatte früher auch Studierende, die auf der Sekundarstufe waren. Für ein sogenanntes Forschungs- und Entwicklungsprojekt haben Studierende Filmanalysen gemacht. Aber mein Hauptbereich ist Primarstufe.

I - 11:15 AM:

Und gibt es auch verschiedene Kompetenzen, die man den Studierenden vermittelt? Jetzt bezogen auf die Medienkompetenz, dass man sagt, okay die Unterstufe folgt diesem Lehrmittel und bei den Sekundarlehrpersonen ist es dann wieder eine ganz andere Thematik, die vermittelt werden muss?

B - 11:15 AM:

Ja genau, es gibt den Lehrplan 21, der für die verschiedenen Altersstufen definiert, welche Kompetenzen wichtig sind. Relativ detailliert. Und da gibt es auch entsprechende Lehrmittel dazu, die dann eben stufengerechte Vorschläge machen, wie man das thematisieren kann.

I - 11:15 AM:

Und sind Sie der Meinung, dass genügend unternommen wird, um angehende Lehrpersonen in ihrer Medienkompetenz zu schulen?

B - 11:15 AM:

Also ich habe es vorhin schon angedeutet. Es ist immer ein Kampf mit den geringen Ressourcen, Zeitressourcen. Also ich denke die Medienwelt ist so anforderungsreich und es gibt sehr viele Chancen und Risiken und natürlich wäre es besser, wenn da mehr Zeit wäre. Also man hat ja die Idee, dass es das Schulfach Medien und Informatik gibt. Da wird sozusagen primär Medien und Informatik thematisiert. Und dann ist auch die Idee, dass man es integriert, wenn man zum Beispiel das Thema Deutsch hat. Man hat das Thema Märchen und hat dann vielleicht auch die Idee, Visualisierungen von Märchen mal anzuschauen. Also man hat zum Beispiel das Buch Krabat, die echte Verfilmung von Krabat mit echten Schauspielerinnen, aber es gibt auch so eine Art Animation von Krabat, dass man sich so unterschiedliche Darstellungsweisen und Visualisierungsweisen von dem Roman anschaut. Also das ist noch eine zusätzliche Idee, dass neben dem Fach Medien und Informatik, die Sachen auch integriert werden, in die anderen Fächer. Deutsch und Kunst sind dafür prädestiniert.

I - 11:17 AM:

Und sehen Sie Probleme oder Herausforderungen beim Aufbau der Medienkompetenz bei angehenden Lehrpersonen?

B - 11:17 AM:

Ja, also ich habe in letzter Zeit das Gefühl gehabt, diese Selbstkontrolle, dass man sozusagen die Medien besser kontrollieren kann, sein eigenes Nutzungsverhalten gut zu kontrollieren, das denke ich wird in den Familien nicht so systematisch vermittelt. Und in der Schule auch nicht, also sie kennen 20 Minuten, man blättert es komplett durch und irgendwann ist es fertig und man wirft es wieder irgendwo in die Ecke und macht wieder andere Sachen. Also es gibt einen klaren Anfang und ein klares Ende dieses Mediums. Aber wenn ich jetzt YouTube Filme habe oder Instagram Reals oder TikToks, die gehen immer weiter. Die sind nicht irgendwann mal fertig, sondern der Feed geht immer weiter und da ist es für Kinder und Jugendliche schwierig, sich selbst zu kontrollieren und zu sagen, ich habe das jetzt eine halbe Stunde gemacht. Ich höre jetzt auf und mache wieder andere Sachen, mache vielleicht Hausaufgaben oder treffe mich mit Freunden oder mache irgendein anderes Hobby. Also ich sag mal so, diese "Stopping Cues" die fehlen bei manchen Medien. Und Games sind manchmal auch endlos. Man spielt da mit anderen Leuten zusammen, ist auch verpflichtet da im Team weiterzuspielen. Oder es gibt Konstellationen, wo es jungen Leuten, aber auch Erwachsenen schwer fällt, aufzuhören. Und diese Selbstkontrolle, auch exekutive Funktionen genannt, das finde ich, ist vor allem ein Defizit. Auch das Thema sich konzentrieren, also viele machen nebenher was am Handy, sie schauen Filme auf Netflix und chatten nebenher und sind dann halb beim Film und halb am Chatten oder sind beim Essen und gucken nebenher noch irgendwelche Nachrichten an oder scrollen durch Instagram und das ist, denke ich, so eine Art Haltung, die auch zu wenig gelernt wird und auch zu wenig vermittelt wird, dass man quasi sich durch Medien extrem stark ablenken lässt von anderen Sachen. Also man könnte auch sagen Achtsamkeit, das ist so ein Konzept das unabhängig jetzt von der Schule populär geworden ist, das könnte man in die Schule bringen und Leute bewusst

erleben lassen, wie ist das, wenn ich mich ganz konzentriere und nicht noch nebenher Musik höre, Netflix schaue oder noch nebenher Nachrichten anschau. Wie ist das, wenn ich mich voll konzentriere meine Aufgabe zu lösen, mich voll konzentriere einem Menschen zuzuhören? Was wenn ich mich voll konzentriere, wenn ich irgendwas bastle, ohne abgelenkt zu sein? Also ich glaube diese Erfahrung mit voller Aufmerksamkeit bei einer Sache zu sein, die machen immer weniger Leute heutzutage. Also es ist eigentlich normal, dass wir von Medien umgeben sind, uns die Medien ablenken und das ist auch schwierig für die Produktivität. Also auch beim Arbeiten, Leute arbeiten irgendwo in Büros und werden ständig unterbrochen durch E-Mails, durch WhatsApp Messages und das wird auch bedauert volkswirtschaftlich, dass diese Konzentration auf der Arbeit zu wenig stattfindet. Also das sehe ich auch noch als ein Defizit bei der Medienkompetenzvermittlung. Aber man muss auch ganz offen sagen, die Lehrpersonen können nicht alles machen und an die Lehrpersonen hat man heutzutage extrem hohe Anforderungen und wenn man jetzt sagt, ja das musst du noch machen und das und das und das, dann wird man ihnen auch nicht gerecht werden. Also die Lehrpersonen müssen auch ganz bewusst sagen, ich kann nicht alles machen. Ich wähle bestimmte Medienkompetenzbereiche aus, aber ich kann gar nicht den Anspruch haben, alles abzudecken, weil dann kann ich nur scheitern und kriege ein Burnout. Also Lehrpersonen müssen sich auch schützen und sagen, ich kann nicht alles.

I - 11:21 AM:

Und was sind solche Massnahmen, die Sie jetzt umsetzen in Ihrem Unterricht, um die Medienkompetenz den angehenden Lehrpersonen zu vermitteln, wo sie merken, das sind die Erfolgreichsten, die kommen wirklich an?

B - 11:21 AM:

Ja das ist eine gute Frage. Ich habe da gar nicht so die Kontrolle darüber, was dann die Studierenden letztendlich in der Schule umsetzen. Aber was ich ihnen sehr gerne zeige, ist, dass man mit Medien selber kreativ was machen kann, also Fotoprojekte machen, Videoprojekte. Also ein Beispiel: man filmt sich selbst, wie man beispielsweise eine Blume, Blumenblätter abzupft und lässt es dann rückwärtslaufen und dann sieht es so aus, als würde man die Blütenblätter wieder dransetzen. Also und das ist so ein Prinzip, wo man was Kreatives erschaffen kann, wo relativ schnell Erfolgserlebnisse kommen oder nehmen wir mal an, ich würde das Papier hier zerreißen und mich dabei filmen und rückwärtslaufen lassen, dann würde ich das Papier wieder zusammensetzen, also das ist dann auch ein Filmtrick. Solche Beispiele oder Fotoprojekte, wo es um Emotionen geht, wo man unterschiedliche Emotionen fotografiert, solche Sachen, also da lege ich ein Schwerpunkt auf dieses kreativ-mit-Medien-Arbeiten.

I - 11:22 AM:

Das dann auch das Interesse stärker wird von den Studierenden?

B - 11:22 AM:

Ja, also ich denke, wenn man selbst was schaffen kann mit Medien ist es ein schönes Erfolgserlebnis, Selbstwirksamkeit nennt man das auch. Und ich denke viele Leute haben sowieso auch eine Praxis des Fotografierens unabhängig von der Schule. Also sie fotografieren gerne in der Freizeit oder filmen gerne und wenn dann die Schule bestimmte Sachen aufgreift, automatisiert, dann ja kann das, denke ich, motivierend sein. Aber dazu müsste man eigentlich so eine Art Forschung machen, um zu gucken, welche Aktivitäten sind eigentlich bei den Studierenden am erfolgreichsten und welche setzen sie dann am ehesten auch um. Also da habe ich wirklich keine systematischen Daten. Aber ja ich mache vor allem, wovon ich überzeugt bin, dass sie Spass machen, aber auch ein Lerngewinn daraus resultiert. Ein Beispiel vielleicht noch, ich habe mal was gemacht zum Thema Schönheitsideale und Magazin Cover. Also viele Frauenmagazine haben ja eine schöne Frau vorne drauf, meistens im Bikini oder mit guter Figur und dann stehen so die Themen dabei und ein Projekt war, dass die Studierenden eine eigene Version machen, wo sie sich selber reinsetzen und ihre eigenen Themen lancieren. Also meistens sind es Abnehmtipps, wie kann ich abnehmen? Wie kann ich noch besser aussehen? Wie kann ich, bei Männern, perfekt im Bett sein?, solche Sachen und sie können dann ihr eigenes Bild einsetzen und ihre Themen sozusagen einbauen und dadurch auch Medienkritik üben. Weil vielleicht sind die vorgegebenen Themen, die man kaufen kann, gar nicht unbedingt die Themen, die ihnen so wichtig sind.

I - 11:24 AM:

Und gibt es Massnahmen, die vom Lehrplan vorgegeben werden, vorgeschrieben sind, die Sie bewusst nicht umsetzen, weil sie davon nicht überzeugt sind und wenn ja, was sind das für welche?

B - 11:24 AM:

Nein, also ich finde eigentlich alle im Lehrplan 21 genannten Kompetenzen sinnvoll. Zum Beispiel, dass man lernt, gut mit Medien zu kommunizieren, also dass man Medien zum guten Kommunizieren nutzen kann, dass man Wirklichkeiten unterscheiden kann, also was ist real? Was ist virtuell? Also das ist eigentlich sehr gut von Expertinnen ausformuliert und da würde ich eigentlich alles gutheissen.

I - 11:24 AM:

Und was vertritt eine Lehrperson für Jugendliche für eine Rolle aus Ihrer Sicht?

B - 11:25 AM:

Also im besten Fall ist es eine gute Lernbeziehung, dass man sozusagen Vertrauen haben kann zu der Lehrperson. Also, dass man darauf vertraut, dass man nicht nur inhaltliches Wissen mitnehmen kann, sondern auch Werte, also Life-Skills, das Drumherum. Und in gewisser Weise ist es auch eine Vorbildfunktion. Allerdings ist es auch schwierig, weil viele Erwachsene ja auch ihre Mediennutzung nicht so gut reflektiert haben und auch nicht so gut damit umgehen. Zum Beispiel, letztes Jahr habe ich ein Buch geschrieben, wo man seine eigene Handynutzung kritisch mit einem Fragebogen anschauen kann und

sich überlegen kann, wo kann ich noch was optimieren? Zum Beispiel, dass man das Handy gar nicht auf den Tisch legt, wenn man mit Freunden isst oder mit der Familie isst oder dass man sein Handy in bestimmten Situationen im Rucksack oder in der Tasche lässt und nicht in die Hand nimmt und es einem ablenken kann. Also meine Erfahrung ist, dass viele Studierende auch Schwierigkeiten haben, mit ihrer oder nicht so zufrieden sind mit ihrer Mediennutzung und dann ist es ein Stück weit auch schwierig mit der Vorbildfunktion. Aber ideal wäre es schon auch ein bisschen ein Vorbild zu sein.

I - 11:26 AM:

Und setzen sie auch Inhalte um in Ihrem Unterricht, in welchen es darum geht, Hate Speech zu thematisieren?

B - 11:26 AM:

Also Hate Speech ist ein wichtiges Thema, aber es ist doch auch relativ spezifisch. Also Hate Speech speziell haben wir eigentlich nicht. Eigentlich wäre Fake News auch noch so ein Thema und auf einer politischen Ebene. So Generationen, also zum Beispiel Russland, hat gerade eine Generation, dass sie einen Befreiungskrieg führen, dass sie in der Ukraine einmarschieren sind, um dort die Leute zu befreien von den Nazis. Also das nennt man Generation oder Narrativ und also solche Sachen sich genauer anzuschauen oder solche Ideologien, wie werden bestimmte Sachen begründet, das wäre eigentlich wichtig aber wir haben einfach nicht so viel Zeit. Also das Problem ist, es gibt viele wichtige Themen aber wir können nicht alles umsetzen. Hate Speech, also Bulling, sich gegenseitig fertig machen über Medien, das ist eigentlich auch ein sehr wichtiges Thema. Aber das haben wir nicht systematisch drin. Auch das ganze Thema Sucht, medienbezogene Sucht haben wir auch nicht mit drin, wir müssen uns auf bestimmte Themen beschränken.

I - 11:27 AM:

Also sagen wir mal, wenn eine Lehrperson jetzt ein Kind hat in der Schulklasse, das von Hate Speech betroffen ist, dann ist die Lehrperson dann eigentlich auf sich gestellt, dass sie sich die richtige Hilfe sucht und dann direkt auch einschreitet?

B - 11:28 AM:

Ja, also es gibt noch andere Bereiche an der PH, wo es zum Beispiel um Gesundheit und Wohlbefinden geht. Also das könnte sein, dass die Studierenden an einem anderen Punkt etwas über Bullying lernen, gelernt haben. Aber ich weiss jetzt nicht genau, wie Sie Hate Speech und Bullying unterscheiden, also das Beispiel, das Sie gerade genannt haben, wäre für mich eher Bullying. Also, dass ein Kind gequält wird und gehänselt wird über Social Media und vielleicht auch immer wieder auch in Real-Life, Face-to-Face und ich hätte Hate Speech eher so definiert, dass das sozusagen unbekannte Menschen sind, die übereinander herziehen aber ja je nachdem kann das sich auch überlappen, Hate Speech und Bullying. Also ich hätte jetzt gesagt, Bullying ist eher, wenn Leute sich kennen aus der Schulklasse und eine Person wird sozusagen systematisch im Klassenchat immer wieder beleidigt und fertig gemacht. Und Hate Speech ist für mich eher allgemein, dass zum Beispiel irgendwo bestimmte Gruppen involviert sind. Also nehmen

wir mal an Juden, also nicht jetzt ein spezifischer Mensch mit jüdischem Glauben, sondern Juden allgemein, dass irgendwo behauptet wird, die Juden machen das und das, Juden sind schuld an dem und dem aber wie gesagt es kann auch individuell oder individueller sein mit Hate Speech.

I - 11:29 AM:

Das ist auch eine Problematik oder, dass man das auch individuell aufnehmen kann, was ist für mich jetzt Hate Speech, was ist für mich Bullying? Aber meistens liegen sie relativ nah beieinander oder man kann es nicht richtig auseinanderhalten oder abgrenzen, oder?

B - 11:29 AM:

Auf jeden Fall würde ich sagen, wäre es wichtig, das mehr zu thematisieren, solche Phänomene. Also die unterriskanten Medienphänomene zu thematisieren aber ja wir sind auch beschränkt. Also das, was ich genannt habe mit diesem Kampf um die Ressourcen in der Schule, das haben wir an der Hochschule eben auch. Also wir können nicht alle Themen, die wichtig wären, umsetzen.

I - 11:30 AM:

Und Sie haben es vorhin angetönt, wenn eine neue digitale Innovation hinzukommt, die auch einen grossen Einfluss auf Ihre Fächer hat mit der Medienbildung, wie erfahren Sie über solche neuen Innovationen?

B - 11:30 AM:

Also ChatGPT, davon habe ich schon seit sehr langem erfahren. Also es hiess damals noch nicht so. Es war ein Freund von mir der auch Medienpädagoge ist. Der hat irgendwie eine Weiterbildung in einer Firma gemacht und diese Leute arbeiteten an so einem Onlinetool, womit man sich Texte zusammenfassen lassen kann. Also letztendlich das, was wir heute als ChatGPT haben. Das hat er mir vor längerer Zeit erzählt, das heisst, ich wusste, dass sowas kommen würde und dann war es überall in den Medien und ich habe es irgendwann selbst auch runtergeladen und ausprobiert. Und die Kolleginnen und Kollegen sprechen davon. Also wir haben natürlich auch eine Antenne für solche mediale Innovationen und ich denke man kommt gar nicht daran vorbei, davon zu hören.

I - 11:31 AM:

Und dann binden Sie das auch gleich in den Unterricht mit ein, wenn sie finden, das ist wirklich wichtig?

B - 11:31 AM:

Wenn sich das ergibt, ja. Bei mir hat sich das jetzt so ergeben. Wir haben im Schreibzentrum, da wo Leute zum Schreiben beraten werden, haben wir einen Schreibwettbewerb, der dieses Jahr zum Thema "jung sein" ist. Und ich hatte die Idee, dass die Studierenden bei mir in einer Sitzung selbst Texte schreiben zum Thema jung sein und dann aber zusätzlich ChatGPT nutzen, um zum Thema jung sein einen Text zu generieren und

das dann zu vergleichen. Also zu gucken aha was bedeutet das eigentlich, da hat man einen ganz anderen Setting-Bezug, kann eigene Erfahrungen verarbeiten und das von ChatGPT ist eben auf einer allgemeineren Ebene, wo er so allgemeine Aussagen zum Thema jung sein macht. Also das war so eine Idee wie man sozusagen das einbinden kann. Und natürlich spielt es eine grosse Rolle auch, dass Studierende bestimmte Aufträge mit ChatGPT lösen. Es könnte ja auch jemand wie Sie, die an einer Arbeit ist, sich überlegen, ob ich meine Einleitung nicht von ChatGPT schreiben lassen soll. Es geht schneller oder gibt eine Art Resümee zu dem Thema. Also ich denke, dass manche Stellen von der Arbeit sich so heutzutage schreiben lassen können und das ist eben dann auch ein wichtiger Aspekt von Medienkompetenz, dass man einschätzen kann, was gewinne ich dadurch, was verliere ich dadurch? Also durch Schreiben gelangt man auch an sehr viel Erkenntnis und wenn man diesen Weg abkürzt, dann hat man Zeit gewonnen. Aber man hat sehr viel an Kompetenzgewinn verloren. Und das sind eben auch Einsichten, die wichtig sind für die Medienkompetenz. Eigentlich ähnlich wie Abschreiben. Wenn ich die Hausaufgaben abgeschrieben habe, kann ich sie der Lehrperson vorzeigen, ich kriege keinen Ärger, aber ich habe mich mit dem Thema nicht wirklich auseinandergesetzt und habe vielleicht viele Sachen nicht verstanden. Also ich habe Zeit gespart aber mich selbst um den Kompetenzgewinn gebracht.

I - 11:33 AM:

Und haben Sie auch schon mal von dem Metaverse gehört?

B - 11:33 AM:

Ja also die Idee ist ja, dass wir quasi, so wie wir zwei uns jetzt begegnen. Dass wir uns quasi in einem echteren Feeling begegnen. Also das Metaverse verstehe ich so, wir würden uns in einem virtuellen Raum treffen, wo wir das Gefühl haben, wir sitzen uns gegenüber. Wir sehen uns als ganze Person aber wir können sozusagen nicht nur über den Screen kommunizieren, sondern wir haben mehr so ein allgemeineres Raumgefühl und haben so Datenbrillen auf und natürlich geht es noch viel weiter. Also wahrscheinlich gibt es auch die Idee, dass man irgendwie interagieren kann und dass man in dem virtuellen Raum auch etwas gemeinsam erarbeiten kann oder so. Aber das ist so mein Kenntnisstand. Aber ja, was das Neueste ist, weiss ich auch nicht genau, also was der Entwicklungsstand ist.

I - 11:34 AM:

Also würden Sie auch sagen, Sie würden sich jetzt nicht aktiv dafür interessieren oder dem auf den Grund gehen, was ist das Metaverse, vielleicht auch, was bietet es für Herausforderungen oder Chancen für mich als Lehrperson?

B - 11:34 AM:

Also es ist so, dass wir, also auch wir Lehrpersonen, nur beschränkt Zeit haben und nicht in allen Bereichen den Innovationen auf der Spur sein können. Ich habe mich jetzt mehr mit ChatGPT beschäftigt, auch mit der Bildgenerierung, wie können Bilder produziert werden, wie können Texte produziert werden. Ich habe zum Beispiel auch mal

ausprobiert, wie kann man Feedback auf Texte geben? Ich habe einen Teil aus meinem Theorieteil aus meinem Buch eingegeben mit der Bitte um Feedback. Also ich habe mich mehr mit dem beschäftigt, in letzter Zeit. Mit so Datenbrillen haben wir uns auch beschäftigt im Rahmen von dieser Weiterbildung, die ich am Anfang erwähnt habe. Also das Fachteam Medienpädagogik, da waren wir in einer virtuellen Welt, wo man Geld bezahlt und Games spielen kann und dann haben wir ausprobiert, wie das ist, wenn man sich quasi in so eine Game-Wirklichkeit in einem dreidimensionalen Raum einlässt. Und natürlich gibt es auch Überlegungen, wie kann man diese 3D-Brillen nutzen für Verbindungsprozesse? Aber mein Fokus, weil ich auch im Schreibzentrum arbeite und weil sich das Schreiben sehr verändern wird an Hochschulen, also auch die Aufgabenstellungen werden sich sehr verändern, deshalb habe ich mich in letzter Zeit mehr damit beschäftigt.

I - 11:36 AM:

Aber würden Sie sagen es wäre schon wichtig, dass die PH jetzt zum Beispiel auch Ressourcen zur Verfügung stellt, die solchen Themen auch nachgeht und vielleicht schaut, wo können wir das einbinden? Wo können wir den Dozenten und Dozentinnen hier vielleicht helfen und ihnen irgendwo einen Ankerpunkt geben, damit sie das Thema auch verstehen?

B - 11:36 AM:

Also ich nehme das so wahr, dass es schon auch so passiert. Wir sind ja nicht alle gleich im Medienteam, es gibt solche, die sich mehr mit der Medienpädagogik beschäftigen und dann gibt es Leute, die sich mit den Brillen mehr beschäftigen. Es gibt Leute, die sich mehr mit ChatGPT-Sachen beschäftigen und ich habe das Gefühl, es finden sich immer sozusagen Leute, die wie so eine Art Expertenstatus dann einnehmen und dann auch die anderen à jour halten können. Also, das wäre sicher gut, wenn man das systematisch macht aber so wie es bisher ist, ist es Interessengeleitet. Also die Leute, die sowieso Interesse haben an dem und dem Thema, gehen dem nach und die anderen gehen dem nach. Also ich habe den Eindruck das funktioniert eigentlich ganz gut. An der Schule müsste das vielleicht ein bisschen kombiniert werden, dass man sagt, okay, wir haben jetzt ein neues Phänomen ChatGPT, das die einen das dann übernehmen und die anderen dann updaten. Oder wir haben TikTok, wir müssen uns mehr mit TikTok beschäftigen und mit problematischen Videos, die da zu finden sind. Selbstsexualisierung, Körperideale, Fokus auf Schönheit und so, dass man da auch systematischer sagt, gut, du hast den Zugang zu dem Thema, du bist eher auf TikTok, du kannst doch mal ein bisschen recherchieren und die anderen dann weiterbilden.

I - 11:37 AM:

Dann hätte ich noch eine abschliessende Frage. Nochmals kurz zurück zu Hate Speech. Wer trägt in Ihren Augen die Verantwortung darüber, Jugendliche über Hate Speech aufzuklären? Sind das die Eltern oder sind das die Lehrpersonen?

B - 11:38 AM:

Also im schlimmsten Fall gibt es eine gegenseitige Zuweisung, dass die Lehrerinnen sagen, ich muss mich nicht darum kümmern, das ist Sache der Familie und die Eltern

würden sagen, ich muss mich nicht darum kümmern, dafür ist die Schule da. Also das könnte so ein wechselseitiger Überweisungszusammenhang dann sein, dass man selbst sich nicht verantwortlich sieht (...). Also im besten Fall wäre es eine Kooperation. Aber ich gehe davon aus, dass man von den Eltern das heutzutage nicht erwarten kann, dass die Eltern sich darum kümmern, weil ihnen das Wissen fehlt, die Zugänge fehlen also ich habe das Gefühl es muss auf jeden Fall die Schule Verantwortung übernehmen, also vielleicht für Medienthemen allgemein, also jetzt nicht nur Hate Speech, sondern für problematische Themen mit Medien allgemein aber man hat, wie gesagt, immer das Problem, dass nicht alle Lehrpersonen alles abdecken können.

---

*Die Interviewerin informiert den Experten über das Ende des Interviews und bedankt sich für dessen Teilnahme. Sie fragt nach, ob der Experte Ergänzungen zu dem Gesagten hat oder er gerne noch etwas äussern möchte. Anschliessend informiert die Interviewerin über ihr weiteres Vorgehen und fragt nach, ob der Experte am Endergebnis interessiert ist und sie ihm dieses zusenden soll, bevor sie sich verabschiedet.*

### **Post-Interview-Memos**

B - 11:39 AM:

Ja, also für mich ist das Resümee von dem Gespräch, dass es eigentlich immer viel zu viel zu tun gibt. Viel zu viele gesellschaftliche Themen, viel zu viele Risiken und nicht genug Zeit, um die Leute à jour zu halten, nicht genug Zeit, um das im Unterricht unterzubringen. Ich merke es gerade selbst an diesem Thema Selbstkontrolle, was ich genannt habe, um diese exekutiven Funktionen, wo ich das Gefühl habe, das wäre so wichtig, weil es in der Schule sonst wahrscheinlich nicht gemacht wird. Es wird auch nicht in der Familie gemacht, Hate Speech kann man genauso sagen. Der ganze Themenkomplex wird von Politik und Demokratie und Medien zu wenig thematisiert, also ich glaube das ist das Grundproblem, dass jeder immer zu wenig Zeitressourcen hat und Weiterbildungsressourcen und so viele andere Themen. Es gibt so viele andere Gesundheitsthemen, zum Beispiel auch sexualpädagogische Themen. Also, das ist immer schwierig zu sagen, warum sollte jetzt gerade Hate Speech wichtig genommen werden, wenn man noch tausend andere Sachen drumherum hat, die auch gerade wichtig sind. ChatGPT ist auch wichtig und und und (...). Ja das ist immer so die problematische Situation, man weiss, man sollte mehr tun, aber zeitlich liegt es einfach nicht drin. Also das ist mir jetzt nochmals deutlich geworden in unserem Gespräch. Und vielleicht noch etwas, folgendes allgemein zum Begriff "Medienkonsum". Ich halte den viel gelesenen und gehörten Begriff "Konsum" im Zusammenhang mit Medien nicht für produktiv. Es werden mit "Konsum" oft problematische Medieninhalte assoziiert und fehlende Kompetenzen bei den

Nutzenden, problematische Nutzungsweisen. Auch eine eher passive Haltung bei der Nutzung. Ich plädiere dafür, erst neutraler von "Mediennutzung" zu sprechen und dann in einem zweiten Schritt differenziert entwicklungsförderliche und problematische Nutzungsweisen zu unterscheiden. Mediennutzung ist meines Erachtens weniger wertend.

## 8.6 Transkript Interview IP3

Blickwinkel:	Öffentlichkeit und Eltern
Unternehmen/Stiftung/Verein:	Stiftung die Jugendliche hört, sieht, versteht, stärkt und sich für sie einsetzt
Funktion IP:	Programmverantwortlicher Medienkompetenz

Durchführungsdatum: 15. Mai 2023

Zeit: 10:04 – 11:08 Uhr

### Legende

Interviewerin = I

Befragte oder Befragter = B

*Die Interviewerin heisst den Experten willkommen und bedankt sich für seine Gesprächsbereitschaft. Anschliessend stellt sie sich selbst vor, zeigt den institutionellen Kontext auf und erläutert das zu untersuchende Thema. Nach dem kurzen Beschrieb des Interviewablaufes und der Klärung des zeitlichen Interviewrahmens, bittet die Interviewerin um die Erlaubnis für die Tonbandaufzeichnung und erklärt das Anonymisierungsverfahren. Nach dieser Begrüssung und Information, startet die Interviewerin die Aufnahme und beginnt mit den Einstiegsfragen.*

---

I - 10:04 AM:

Treffen Sie andere Eltern privat?

B - 10:05 AM:

Ja genau.

I - 10:05 AM:

Und welches sind dann die Hauptthemen, wenn Sie andere Eltern privat treffen? In Bezug auf die Kinder?

B - 10:05 AM:

In Bezug auf digitale Medien oder ganz allgemein?

I - 10:05 AM:

Ganz allgemein.

B - 10:05 AM:

Ok, das ist sehr sehr unterschiedlich (...). Es kommt ein bisschen darauf an, wer diese anderen Eltern sind, ob es Familie ist, ob es nahe Bekannte und Freunde sind oder eher Personen sind, die vielleicht nicht so nahestehen. Also Themen in Bezug auf die Kinder

sind sicher Fragen rund um Schule. Wie läuft es in der Schule, auch Entwicklungsfragen wo man austauscht, wie ist das bei euch? Wie läuft das bei euch? Wie macht ihr das? Beziehungsweise habe ich das Gefühl das Thema "wie macht ihr was genau" ist nicht so oft das Thema, mehr wo steht vielleicht das Kind gerade, Fragen zu Entwicklungen wie: "Wie war das bei euch so?", also ja thematisch sehr unterschiedlich, aber sicher auch um das Wohlbefinden und Entwicklung der Kinder.

I - 10:06 AM:

Und in Bezug auf digitale Medien, was sind da die Hauptthemen?

B - 10:06 AM:

Auch hier recht unterschiedlich. Vielleicht liegt das auch noch ein bisschen daran, dass ich halt in diesem Bereich arbeite und das mein tägliches Thema ist. Es gibt sicher immer wieder Fragen oder Diskussionen über was ab welchem Alter oder auch Tipps oder Fragen zu Tipps, zu konkreten Inhalten, zum Beispiel was gibt es für coole Serien oder Dokus um mit den Kindern in welchem Alter zu schauen? Auch der Umgang und die Haltung mit digitalen Medien innerhalb von der Familie. Das ist schon auch immer mal wieder ein bisschen Gesprächsthema.

I - 10:07 AM:

Kommen wir auf Ihre Stiftung zu sprechen, wie lange arbeiten Sie bereits für diese Stiftung?

B - 10:07 AM:

Ich bin jetzt sechs Jahre bei dieser Stiftung. Ich habe in einem anderen Thema gestartet, im Thema Umgang mit Geld und Konsum. Und seit vier Jahren bin ich im Thema Medienkompetenz.

I - 10:07 AM:

Und auch seit vier Jahren in der leitenden Funktion?

B - 10:08 AM:

Genau ja.

Ich - 10:08 AM:

Was gehört zu Ihren täglichen Aufgaben in dieser Funktion?

B - 10:08 AM:

Einerseits gibt es den Bereich Strategie, also strategische Entwicklungen des Programms, sprich was macht die Stiftung im Bereich Medienkompetenz ganz allgemein. Dann sicher auch Öffentlichkeitsarbeit, Facharbeit, also zu schauen, dass wir fachlich auf dem aktuellen Stand sind. Studien anschauen, dann gibt es auch Führungsthemen innerhalb des Teams. Wir haben ein Team von Fachpersonen, die auch unterwegs sind in den Schulen und Elternbildungsveranstaltungen machen, Schulworkshops. Also es ist

sehr sehr breit, sehr viel verschiedene Themen, eben von übergeordnet Strategischen bis hin zu Kleinen oder wo es darum geht, Details umzusetzen: Texte schreiben, Projekte organisieren und koordinieren.

I - 10:09 AM:

Treffen Sie selbst Jugendliche im Rahmen Ihres Jobs?

B - 10:09 AM:

Nur noch sehr selten. Also ich war vor dieser Stiftung ein Jugendarbeiter, da habe ich täglich mit Jugendlichen gearbeitet und jetzt in meiner Funktion bin ich schon mehr im Hintergrund und in der übergeordneten strategischen Ebene. Ab und zu bin ich auch an einem Schulworkshop dabei oder in einem Projekt, wo wir mit Jugendlichen zusammenarbeiten aber nicht mehr auf täglicher Basis.

I - 10:09 AM:

Sie haben vorhin kurz Elternabende oder Elternveranstaltungen angesprochen. Treffen Sie auch Eltern oder sind Sie hier auch mehr im Hintergrund?

B - 10:10 AM:

Nein, das mache ich noch. Das mache ich auch regelmässig, dass ich solche Elternbildungsveranstaltungen gebe, online oder auch vor Ort.

I - 10:10 AM:

Und was sind dann die Hauptthemen, wenn Sie sich mit den Eltern über Medienkompetenz unterhalten?

B - 10:10 AM:

Also wir haben verschiedene Schwerpunktthemen, die wir behandeln. Ich persönlich bin meistens bei den Themen Gaming mit dabei, aber auch bei digitalen Medien im Erziehungsalltag ganz allgemein, zu Social Media, Cybermobbing und auch Medienkompetenz oder Umgang mit digitalen Medien im Vorschulbereich. Also bei Vorschulkindern und Kindergartenkindern.

I - 10:10 AM:

Und was verstehen Sie selbst unter Medienkompetenz?

B - 10:10 AM:

Also Medienkompetenz ist die Kompetenz, die es braucht, um digitale Medien bewusst und positiv nutzen zu können. Dazu gehört einerseits zu wissen, was sind die Chancen, also was sind die Vorteile, wie kann ich das in meinem Leben auch positiv gestalten und auch zu wissen, was sind die Risiken und wie kann ich mich davor selber schützen.

I - 10:11 AM:

Empfinden Sie es als lebenslanger Prozess, die Medienkompetenz aufzubauen oder lernt man das einmalig?

B - 10:11 AM:

Das ist auf jeden Fall ein Prozess, einerseits weil es nicht in jedem Alter die gleichen Fragen mit sich bringt. Andererseits, weil es ein Thema ist, dass sich selbst, also in sich, ständig weiterentwickelt. Das Thema digitale Medien, also von der technologischen Seite her, aber auch von der wissenschaftlichen Seite her, von den Erkenntnissen die wir haben über die Mediennutzung und die Auswirkungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder auch von uns Erwachsenen. Und darum ist es etwas, dass uns das Leben lang begleiten wird und eher mehr als weniger in Zukunft.

I - 10:12 AM:

Und sind Sie der Meinung, dass es für die erfolgreiche Medienkompetenz, neben der Fähigkeit der Medienkompetenz, auch den Willen jeder einzelnen Person benötigt, dass diese Kompetenz überhaupt erlangt werden kann?

B - 10:12 AM:

Genau, es braucht den Willen und in dem Sinne auch ein Verständnis dafür. Ich glaube, es braucht zuerst eine Sensibilisierung und ein Verständnis dafür, dass es überhaupt für persönlich wichtig erachtet wird, weil man sich sonst nicht damit auseinandersetzen wird.

I - 10:12 AM:

Wie stehen für Sie die Themen Medienkompetenz und Medienerziehung zueinander?

B - 10:13 AM:

Es gibt sehr viele verschiedene Aspekte, die wichtig sind. Einerseits haben Elternbezugspersonen eine sehr wichtige Vorbildfunktion. Kinder schauen ab wie es die Erwachsenen machen. Die Herausforderung dabei ist etwas die, dass es ein Thema ist, das es, ich sag jetzt mal historisch gesehen, sehr jung ist und es nicht einfach von Generation zu Generation weitergegeben wird, sondern und das ist wirklich so ein bisschen eine Ausnahme eigentlich in unserer Zeit, dass die Eltern und die Kinder gleichzeitig lernen wie damit umzugehen. Also die Eltern können nicht sagen schau so läufst und du machst das einfach so, wie ich das mache, wie wir das zum Beispiel beim Zähneputzen machen, wobei das auch noch nicht so viele Generationen weitergegeben wurde. Aber es ist etwas, wo Erwachsene selbst im Lernprozess sind und es darum eine andere Auseinandersetzung braucht und es nicht einfach die Eltern wissen wie es läuft und sagen den Kindern was sie zu tun haben, sondern es ist ein gemeinsames Herausfinden. Ein Herantasten, auch zwischendurch ein gemeinsames "Überfordertsein", vielleicht (...). Man muss auch viel aushalten und mit Unklarheiten umgehen können. Das ist so ein bisschen ein Nebenprodukt von Medienerziehung, weil es eben viel Unklarheiten gibt. Es ist nicht immer gerade alles selbstverständlich.

Ich - 10:14 AM:

Und was verstehen Sie unter Medienkritik bezogen auf die Medienkompetenz?

B - 10:14 AM:

Wenn ich jetzt das zum Blick auf Kinder und Jugendliche definieren würde, dann denke ich, geht es darum, dass man grundsätzlich eine kritische Haltung hat. Und es sich zur Gewohnheit macht, Dinge zu hinterfragen. Also wieso ist etwas so wie es ist? Sei es von den Inhalten her, ist das, was ich höre und lese und sehe wirklich das, was ich glauben will oder muss ich mich vielleicht noch mehr umhören, umschauen und mehr dazu in Erfahrung bringen um mir eine eigene Meinung zu bilden? Aber auch von Seiten Anwendungen her, also zum Beispiel bei Apps, bei Social Media, bei Games, mich auch immer wieder zu fragen, warum ist etwas so aufgebaut, wie es ist, weil es immer eine, ich sage jetzt mal, Seitens Entwicklerinnen oder Entwicklerfirmen einen Grund hat, warum etwas so aufgebaut ist wie es ist und dieser Grund hat nicht unbedingt damit zu tun, damit es mir möglichst viel Freude bereitet. Und dort auch eine kritische Haltung zu haben und ein Verständnis zu entwickeln (...). Ein bisschen hinter die Kulissen zu schauen. Das wäre für mich Medienkritik.

I - 10:16 AM:

Und apropos kritische Betrachtung, wie würden Sie Ihre eigene Medienkompetenz beurteilen?

B - 10:16 AM:

Ich denke, ich bin recht kritisch, was Plattformen anbelangt. Ich überlege mir, warum etwas so aufgebaut ist, wie es ist. Ja also ich ertappe mich auch immer wieder, dass ich irgendwie, gerade wenn es um Inhalte geht oder es gibt so gewisse Bereiche, da bin ich sehr einfach ansprechbar darauf, wie wenn auf Instagram zum Beispiel, jemand ein cooles Video macht über irgendwas selbst Gebautes, dann schaue ich das. Das finde ich super und frage mich dann nicht, ja bringt mir das etwas oder was mache ich damit? Es gibt so gewisse Themen, die mich sehr ansprechen und wo ich irgendwie dann sehr schnell in einen Konsum, in eine Konsumhaltung komme, vielleicht nicht mehr so bewusst überlege. Aber ja, ich denke auch das hat natürlich auch mit meinem Beruf zu tun, dass ich die Mechanismen und alle diese Aspekte, die mit Medienkompetenz zu tun haben, halt auch in meinem Berufsalltag reflektiere oder wir uns damit auseinandersetzen. Also ich würde schon sagen, dass mein Bewusstsein über eine sinnvolle Mediennutzung sehr hoch ist.

I - 10:17 AM:

Und demnach auch die Medienkompetenz an sich?

B - 10:18 AM:

Ja grundsätzlich schon, sicher auch nicht alle Bereiche gleich. Das hat dann aber auch wieder mit persönlichen Interessen zu tun, wo ich mich für gewisse Bereiche vielleicht nicht so interessiere und dann auch nicht selbst in die Anwendung komme, zum Beispiel.

Also es gibt ja auch noch, beispielsweise, Medienkompetenz im Sinne von Content kreieren, das ist jetzt nicht mein Fokus, wo ich selbst viel Erfahrung habe oder selber Content kreierte. Genau das wäre jetzt so ein Beispiel, wo ich nicht aktiv bin oder mich nicht aktiv damit persönlich befasse.

I - 10:18 AM:

Aber damit Sie eine für Sie ausreichende Medienkompetenz erlangen, setzen Sie sich aktiv damit auseinander mit den Themen, die Sie interessieren und für Ihren Job wichtig sind. Habe ich das richtig verstanden?

B - 10:18 AM:

Genau oder natürlich jetzt auch für meine Kinder, also das, was sie beschäftigt, da versuche ich auch immer wieder einzutauchen und mir ein Bild davon zu machen oder mit ihnen gemeinsam zu überlegen, ja was braucht es denn oder wie können wir das gut umsetzen?

I - 10:19 AM:

Welche Unterschiede betreffenden Medienkompetenzen nehmen Sie unter Jugendlichen wahr?

B - 10:19 AM:

Es gibt sehr grosse Unterschiede, denke ich, wie das über digitale Medien oder wie digitale Medien hinterfragt werden. Und ich spreche jetzt wirklich auch vom Jugendalter, bei jüngeren Kindern ist es natürlich auch noch mit der Entwicklung zusammenhängend, aber Jugendliche hätten eigentlich, sage ich jetzt mal, die Möglichkeit, Dinge zu hinterfragen und einige machen es mehr wie andere. Also ich denke die Unterschiede finde ich dort schon noch recht gross. Es gibt Jugendliche, die sehr sehr reflektiert sind, die sich Dinge überlegen, die kritisch sind und andere die einfach, ich sage jetzt mal, sehr fest eine Konsumhaltung haben. Ich kann mir vorstellen, dass sich das auch nicht nur auf digitale Medien bezieht, sondern auch auf andere Lebensbereiche. Man kann eine eher passive Konsumhaltung haben und Dinge einfach nehmen, wie sie sind. Oder man kann Dinge hinterfragen und eben in diese Reflexion gehen, da gibt es schon Unterschiede.

I - 10:20 AM:

Und welche Unterschiede betreffen der Medienkompetenzen nehmen Sie unter Eltern wahr?

B - 10:20 AM:

Auch da gibt es natürlich sehr viele Unterschiede, was das Wissen anbelangt aber auch da, und das finde ich eigentlich jetzt auch für meinen Job die wichtigere Komponente, ist das Interesse und die Haltung dahinter. Also es gibt sehr grosse Unterschiede. Es gibt Eltern, die das verstehen wollen, die ihre Kinder, also das was ihre Kinder interessiert oder machen, verstehen wollen, die irgendwie dabei sind, mitschauen, gemeinsam Dinge erleben und andere Eltern, die auch ein bisschen eine Abwehrhaltung haben oder

vielleicht zum Teil auch eine sehr negative Haltung. Es ist vielleicht wie stereotypisch aber ich bringe das Beispiel jetzt trotzdem: wenn es um Games geht, gibt es die Eltern die sagen, "hey, Gamen ist die reinste Zeitverschwendung, ich finde das alles doof und ich habe auch überhaupt keine Lust mich mit dem auseinanderzusetzen und ich würde es am liebsten verbieten", und dann gibt es Eltern die sehr offen sind, die auch die positiven Seiten sehen, die selbst vielleicht Spass am Gamen haben, die irgendwie in eine Auseinandersetzung mit dem Kind gehen wollen und das auch machen. Auch die haben die Themen im Alltag, dass es schwierig ist abzuschalten, zum Beispiel. Aber sie verstehen auch, dass Games faszinieren und dass es Spass machen kann und dass man etwas dabei lernen kann, sich dabei mit unterschiedlichen Dingen auseinandersetzt, also das ist so eine Haltung oder Grundsatzhaltung, die dahintersteht und die dann einen grossen Unterschied macht im Erziehungsalltag.

I - 10:22 AM:

Und die es wahrscheinlich auch braucht oder, um überhaupt die Medienkompetenz zu erlangen? Also wie Sie gesagt haben, die Offenheit, das Interesse, selbst etwas auszuprobieren?

B - 10:22 AM:

Ja genau, also wir sagen eigentlich auch immer in unserer Veranstaltung, es braucht Begleitung schlussendlich. Also Eltern müssen Kinder begleiten in den Medien, in dem Erlangen von Medienkompetenz, weil es eben, es ist nicht einfach ein Handbuch, das ein Kind durchliest und dann weiss es wie es geht. Es ist ein Prozess und je offener Eltern mit ihren Kindern darüber sprechen können, desto besser können sie sie begleiten. Und wenn hier die Auseinandersetzung eigentlich fehlschlägt oder Eltern eben zum Beispiel eine Abwehrhaltung haben, dann werden die Kinder sich auch nicht mit den Eltern über diese Themen austauschen. Und es hat viele Chancen, aber es ist eben auch im Bereich vom Schutz wichtig, wenn wir uns überlegen, dass Kinder früher oder später auf Themen stossen, die sie irritieren, die schwierig sind, die sie nicht richtig einordnen können, wo sie eigentlich Hilfe brauchen und wenn, ich sage jetzt mal, ein Jugendlicher dann ja irgendwie auf so ein Thema stösst und eigentlich gerne mit einer erwachsenen Person darüber sprechen will, dann tut er oder sie das nicht mit seinen oder ihren Eltern, wenn diese immer sagen oder wenn er oder sie die Reaktion erwartet, "ja, ich habe ja gesagt Games sind doof" oder "ich habe ja gesagt, du bist zu viel am Handy und du musst dort einfach weniger rein", also wenn man damit rechnet als Jugendlicher, dass es eh keine konstruktive Auseinandersetzung gibt, dann melde ich mich auch nicht, wenn ich ein Problem habe und das ist dann die Schwierigkeit. Das ist eigentlich auch das Ziel, was wir den Eltern mitgeben wollen, dass sie sich soweit mit digitalen Medien beschäftigen und eine Offenheit zeigen, dass sie eben auch, wenn das Kind etwas Schwieriges erlebt, und das werden sie alle früher oder später, dass die Eltern eine Anlaufstelle sein können.

I - 10:25 AM:

Und sind Sie der Meinung, dass genügend unternommen wird, die Eltern in der Medienkompetenz zu schulen oder im Umgang mit der Medienkompetenz zu schulen?

B - 10:25 AM:

Das ist schwierig einzuschätzen. Also es gibt auf jeden Fall Potenzial, mehr zu machen. Immer. Es ist tatsächlich auch noch ein bisschen eine Generationenfrage, ob die Eltern selbst schon in ihrer Kindheit und Jugend positive Erfahrungen gemacht haben et cetera oder nicht. Es ist ein bisschen, oder wie soll ich sagen, die Schwierigkeit überhaupt in der Elternbildung ist die, dass man vor allem die Personen erreicht, die sich dafür interessieren und sich engagieren und Personen, die das eben nicht sehen, dass es wichtig wäre, die erreicht man auch nicht so gut, weil sie kommen nicht freiwillig an ein Angebot von uns, zum Beispiel, um sich weiter zu informieren. Und da haben auch wir als Stiftung wenig Möglichkeiten, um diese Eltern zu erreichen, die vielleicht aus fachlicher Sicht, wenn ich das jetzt so ein bisschen plump sage, die es nötiger hätten, sich vermehrt damit auseinanderzusetzen, damit sie ihre Kinder besser begleiten können. Das ist so eines und das andere ist auch, es gibt halt auch bei den Erwachsenen unterschiedliche Ressourcen. Gewisse Familien haben mehr Ressourcen, um sich überhaupt gedanklich damit auseinanderzusetzen und andere haben diese Ressourcen nicht, weil sie mit ganz anderen Problemen, Alltagsproblemen, beschäftigt sind, die dringender sind, als sich mit Games auseinanderzusetzen, zum Beispiel.

I - 10:27 AM:

Und wie sehen solche Massnahmen aus, die Ihre Stiftung unternimmt, um Eltern oder Jugendliche im Aufbau der Medienkompetenz zu unterstützen?

B - 10:27 AM:

Also wir sind wie gesagt in der Elternbildung tätig. Wir machen Veranstaltungen, wo man unsere Fachpersonen buchen kann, und es gibt Elternbildungsgremien, die über die Schule geregelt sind, also jede Schule ist verpflichtet Elternbildung anzubieten in irgendeiner Form. Dort werden wir zum Beispiel gebucht oder das andere ist, dass wir selbst Veranstaltungen anbieten, die kostenlos sind, die möglichst niederschwellig sind, wo alle Eltern teilnehmen können und wir diese Veranstaltungen dann auch bewerben über unsere eigenen Kanäle aber auch über andere Kanäle.

I - 10:28 AM:

Und wie messen Sie den Erfolg dieser Massnahmen oder Veranstaltungen?

B - 10:28 AM:

Ja einerseits natürlich über die Anzahl der Eltern, die wir erreichen und auch über die Rückmeldung, die wir erhalten. Wie gesagt, es sind immer noch, jetzt dieses Beispiel, das ich genannt habe, das sind immer noch Veranstaltungen, wofür sich vor allem Eltern interessieren, die eine gewisse Ressource schon haben und eben, ich sage mal, überhaupt an eine Veranstaltung kommen können. Und wir arbeiten aber auch mit anderen Organisationen zusammen, zum Beispiel mit Femmes-Tische / Männer-Tische Schweiz, die ein ganz anderes Konzept haben von Elternbildung und Elternarbeit. Das ist eigentlich ein Integrationsprojekt, in dem Mütter oder Väter erreicht werden über den kulturellen Hintergrund (...). Also es könnte sein, dass das eine arabisch sprechende Community

ist, die sich da in der Schweiz organisiert und über diese Organisation können wir das Thema platzieren. Das ist so ein anderer Zugang. Also wir versuchen schon auch auf verschiedenen Ebenen und natürlich mit anderen Organisationen zusammenzuarbeiten.

I - 10:29 AM:

Und die Inhalte von den Veranstaltungen, passen Sie diese oft an oder wie passen Sie diese an? Wie stellen Sie sicher, dass diese immer up to date sind?

B - 10:29 AM:

Also wir haben ein Team von Fachpersonen, die sich einerseits fachlich-theoretisch immer weiterbilden, wo wir auch den Anspruch haben, dass wir als Stiftung, also die Medienkompetenz ist eines der vier Hauptthemen, die wir als Hauptthema definiert haben und eben auch eine Fachorganisation sind, also dass sie hier fachlich mitreden können und up to date sind. Und natürlich entwickeln sich die Angebote weiter. Je mehr wir uns thematisch damit beschäftigen und auch mit den Eltern als Zielgruppe. Also die Veranstaltungen entwickeln sich weiter im Sinne von, dass auch vielleicht Eltern anders abgeholt werden oder man auch unterschiedliche Dinge ausprobiert, immer wieder und wir natürlich auch von den Eltern hören, was brauchen sie und wir uns entsprechend auch nach dem ausrichten.

I - 10:31 AM:

Kommen wir zu einem anderen Thema, zum Thema Hate Speech. Da möchte ich Sie gerne am Anfang kurz fragen, was Sie selbst unter Hate Speech verstehen?

B - 10:31 AM:

Unter Hate Speech verstehe ich, also Hassrede übersetzt auf Deutsch, in dem Sinne gewalthaltige Inhalte, also Beleidigungen, Beschimpfungen, mit einem diskriminierenden Aspekt. Also es kann sein, dass man gegen ein Geschlecht, gegen eine Nation, gegen eine Herkunft, gegen eine Hautfarbe, gegen sexuelle Ausrichtungen et cetera laut wird und dies in einer Masse tut, wo es eben in Richtung Beleidigung oder Beschimpfung oder sogar Bedrohung geht. Das genau, das wäre so meine jetzt etwas lustige Definition.

I - 10:32 AM:

Und Sie haben es vorhin kurz angesprochen, die deutsche Übersetzung heisst "Hassrede". Empfinden Sie dies als geeignetes Synonym, wenn Sie die beiden Wörter auseinandernehmen?

B - 10:32 AM:

Das habe ich mir jetzt so noch gar nie so im Detail überlegt (...). Eigentlich finde ich es nicht schlecht, weil es sich eben auch noch ein bisschen unterscheidet von, ich sag jetzt mal, einer Beleidigung, die nicht unbedingt dann mit einer Diskriminierung zu tun hat. Also Hassrede meint ja wirklich Hass gegen eine Gruppe von Leuten, immer mit einem diskriminierenden Aspekt. Schlussendlich nicht unbedingt gegen eine Einzelperson gerichtet.

I - 10:33 AM:

Und muss es dann immer eine Rede sein? Das muss ja nicht zwingend verbal passieren, oder?

B - 10:33 AM:

Ah klar, auf jeden Fall, das kann auch schriftlich erfolgen. Also es ist eigentlich, würde ich jetzt sagen, wahrscheinlich sogar, wenn wir online das Phänomen anschauen, in der Regel schriftlich.

I - 10:33 AM:

Und kann es sein, dass verschiedene Personen eine unterschiedliche Auffassung davon haben, was für sie persönlich Hate Speech ist?

B - 10:33 AM:

Da bin ich davon überzeugt, dass es unterschiedliche Auffassungen gibt. Es ist auch eben nicht immer ganz klar einzuordnen. Ist etwas Hassrede, ist etwas schon Cybermobbing, ist etwas einfach eine persönliche Meinung, die jetzt gar nicht böswillig gemeint ist? Da sind ja die Grenzen auch nicht so einfach zu ziehen und darum ist es eben auch wichtig, diese Definitionen mal zu haben und bei Hassrede, soweit ich weiss, geht es eben wirklich um diesen diskriminierenden Aspekt, der wie darin mitschwingt und bei Cybermobbing ist es eine andere Geschichte. Aber dann muss man natürlich auch wieder den Kontext anschauen und gerade, wenn wir in der Prävention oder auch in der Intervention tätig sind, ist es dann an einem gewissen Punkt auch wieder nicht relevant, ist es jetzt Hassrede oder Cybermobbing? Sondern es geht einfach darum, dass das Verhalten nicht okay ist und dass wir das irgendwie ändern wollen.

I - 10:34 AM:

Und sind Sie der Meinung, dass man sich selbst vollständig vor Hate Speech schützen kann?

B - 10:34 AM:

Nein, das wäre eine Illusion. Das ist ja grundsätzlich bei ganz vielen verschiedenen Themen so, dass wir uns nicht hundertprozentig schützen können, dass uns auch der Staat nicht hundertprozentig schützen kann, ein Gesetz uns nicht hundertprozentig schützen kann und es darum eben Medienkompetenz braucht, um zu wissen, wie gehe ich damit um? Was habe ich für Möglichkeiten, wenn ich darauf treffe? Wenn ich davon betroffen bin? Und dass ich mir hier auch Handlungskompetenzen aneignen kann.

I - 10:35 AM:

Ich habe diverse Studien gesehen, in welchen erkannt wurde, dass Jugendliche mehr Mühe damit haben, mit Hate Speech umzugehen, als andere Altersklassen. Was denken Sie, was sind die Gründe dafür?

B - 10:35 AM:

Ich kann jetzt einfach mutmassen, dass es sicher mit dem Entwicklungsstand zu tun hat, also es kommt dann auch darauf an, wie wir Jugendliche definieren, wir sprechen von Jugendlichen, jungen Erwachsenen ab etwa 12 bis 25. Und das ist natürlich ein riesiger Unterschied, ob man 12 oder 18 oder eben 25 Jahre alt ist. Also wie ist mein Selbstbild? Fühle ich mich selbst angegriffen? Kann ich das irgendwie abstrahieren und einordnen, was da vielleicht passiert oder dem ich begegne? Es kann sehr viel Unsicherheit auslösen, je nachdem eben wo ich in meiner Entwicklung auch stehe. Und so von der Überlegung, dass eben Jugendliche sich stark in der Entwicklungsphase befinden, wo es um Identität geht, dass sie eigentlich sehr sensibel auch reagieren, auf Dinge, die eine Identität angreifen, auch wenn es nicht ihre Eigene ist. Also auch wenn sie das extern oder wenn sie es bei jemandem anderen sehen, es macht trotzdem etwas mit ihnen, weil sie es immer auch auf sich selbst beziehen, weil sie in diesem Entwicklungsprozess sind von der Identitätsbildung. Und sie sich vielleicht überlegen, vielleicht nicht so bewusst, aber dass es das Gefühl aufwirft, "hey, ich fühle mich unwohl und wie würde ich reagieren oder was könnte ich machen, wenn mir das passieren würde?" Oder "was kann ich jetzt machen, wenn ich sehe, dass das jemand anderem passiert?", also sie sind sicher in der Entwicklung vulnerabler, also verletzbarer und darum auch mit solchen Themen eher überfordert.

I - 10:37 AM:

Und was denken Sie, sind Gründe, dass Jugendliche Hate Speech an ihre Mitmenschen richten?

B - 10:38 AM:

Also es kann sein, dass sie selbst keine anderen Strategien kennen, als in Aggression oder Gewalt sich auszudrücken. Das könnte etwas sein und sie sehen vielleicht eben immer wieder auch, dass das im Internet so läuft, je nachdem in welches Umfeld, in das man sich online begibt, ist auch eine sehr rohe und krasse Sprache irgendwie Alltag und es ist dann vielleicht normaler und man eben diese Grenze vielleicht auch nicht mehr sieht oder spürt wo es noch irgendwie Slang und Umgang unter Jugendlichen ist oder wo es tatsächlich diskriminierend wird. Ja und das warum kann ich jetzt so auch nicht beantworten, warum jemand diskriminierend ist, aber es gibt sicher hier grössere Studien dazu, die dieser Frage nachgehen. Oder warum jemand auch gewalttätig wird, im Sinne von andere anzugreifen, auch wenn es jetzt vor allem verbal ist, bei Hate Speech.

I - 10:39 AM:

Und ich nehme an Sie kennen sicher selbst auch viele Jugendliche, welche von Hate Speech mal betroffen waren?

B - 10:39 AM:

Jetzt nicht persönlich, aber ich kenne viele Geschichten, ja.

I - 10:39 AM:

Bezogen auf diese Geschichten, auf welchen Plattformen spielten sich die meisten Szenarien ab? Also was sind die Hauptplattformen?

B - 10:39 AM:

Das kann ich so jetzt aus der Erfahrung nicht wirklich gewichten, also das findet auf verschiedensten Plattformen statt: Social Media, also TikTok, Instagram auch in Games, wo es ja in der Regel eine Kommunikationsmöglichkeit gibt, die mehr oder weniger öffentlich ist. Also Hate Speech ist sicher etwas, das in der Regel auf einem öffentlichen Platz passiert, also sei es eben auch Social Media oder in den Kommentarrubriken von YouTube, Twitch etc. Es gibt verschiedene Plattformen.

I - 10:40 AM:

Und welche Massnahmen kennen Sie, die man anwenden kann, wenn man selbst direkt von Hate Speech betroffen ist?

B - 10:40 AM:

Also es gibt einerseits die Schutzmassnahmen in dem Sinne, wo man sagt, blockieren, melden, löschen, dass man dem nicht mehr ausgesetzt ist. Wenn man selbst Hate Speech erfährt und wenn man auch das nur schon beobachtet, dann ist sicher das Thema von Counter Speech sehr wichtig, also eigentlich im Sinne von Zivilcourage, dass man sich einmischt und sagt was ist okay, was ist nicht okay und dass man das auf eine Weise tut, die dann auch möglichst wirkungsvoll ist. Und da hat ja die Organisation "Stop Hate Speech" eine Studie mit der ETH gemacht, die ich sehr spannend finde, wo man ein bisschen herausgefunden hat, was eigentlich ein guter Counterspeech ist und was völlig wirkungslos ist oder sogar kontraproduktiv.

I - 10:41 AM:

Vielfach trifft auch der Bystandereffekt ein, also je mehr Menschen anwesend sind und einen solchen Vorfall beobachten, desto unwahrscheinlicher wird es, dass überhaupt jemand eingreift. Was denken Sie, wie kann man in so einem Fall handeln, wenn man das mitbekommt?

B - 10:42 AM:

Ja, das ist dann auch wieder eine, ein bisschen eine gesellschaftliche Frage und wo es darum geht, die Leute zu sensibilisieren, dass es eben einen Effekt hat, ob man etwas sagt oder nicht und wir haben jetzt das im letzten Jahr mit einer Kampagne angegangen, dieses Thema. Das, also die Kampagne heisst "Gemeinsam gegen Cybermobbing". Im Grunde genommen ist das jetzt für diese Kampagne, dann aber auch für Hate Speech eigentlich, das Gleiche oder gleich anwendbar und wir möchten die Zuschauenden stärken, dass sie handlungskompetent werden. Also sie wissen, was sie tun können ohne sich selber angreifbar oder möglichst ohne sich selber angreifbar zu machen, denn es ist schon so, dass gerade auch Jugendliche, die das beobachten, selbst oft sehr hilflos sind und überfordert sind mit der Situation. Sie wissen nicht wie kann ich reagieren, was kann

ich machen? Und das ist ja auch immer eine Art von Not, die sie dann haben, weil sie merken, ich müsste oder man müsste etwas machen, aber man weiss nicht wie.

I - 10:43 AM:

Diese Überforderung, die findet man ja vielfach dann auch bei den Eltern. Also wenn ihr Kind von Hate Speech betroffen ist, sind die Eltern oftmals überfordert. Was denken Sie von wo kommt diese Überforderung?

B - 10:43 AM:

Einerseits, weil sie sich mit den Plattformen und den Phänomenen darauf vielleicht nicht vertraut fühlen. Es kann auch sein, dass es eben diese Haltung, die ich schon erwähnt habe, auch dazu führt, dass man nicht wirklich Hilfe stellen oder Hilfe bieten kann, weil man vielleicht als Eltern dann zu sehr auf dieser Schiene ist, "ja ich habe dir ja gesagt, es ist gefährlich oder doof" und vielleicht dem Kind sogar dann irgendwie die Schuld gibt, dass es damit überfordert ist, anstatt gemeinsam nach Lösungen zu suchen.

I - 10:44 AM:

Wie wichtig schätzen Sie diesen gemeinsamen Austausch ein, diesen offenen Austausch zwischen Eltern und Kindern, in Bezug darauf, als Eltern Risiken oder Gefahren der eigenen Kinder online zu erkennen?

B - 10:44 AM:

Für mich ist es ein zentrales Element, wenn es darum geht, dass Kinder und Jugendliche sich irgendwann selbstständig bewegen sollen und können. Da braucht es eben diese Begleitung und die gemeinsame Reflexion, Dinge zu hinterfragen und ich höre auch, also von Eltern: "Ja, also ich würde es am liebsten verbieten, aber ich weiss ja nicht, wie das geht?", "was darf ich dann überhaupt noch sagen?", und ich oder wir sagen ihnen immer: "Hey ihr könnt immer eure Bedenken auch ausdrücken oder eure Gefühle dazu ausdrücken oder sagen, irgendwie habe ich kein gutes Gefühl dabei oder das und das bereitet mir Sorgen", und dann kommt man ja ins Gespräch mit den Kindern. Das wäre so eine Möglichkeit um ins Gespräch zu kommen oder auch nachzufragen: "Wie siehst du denn das?", "ist diese Sorge berechtigt oder nicht?" oder "wie würdest du damit umgehen?", auch eben wenn man jetzt zum Beispiel das vielleicht mal liest oder hört, zum Thema Hate Speech, dann würde ich jetzt vielleicht als Elternteil auch mit dem Kind reden und sagen, "was würdest du jetzt machen?", also Szenarien durchspielen, sich Möglichkeiten überlegen und das kann man nur machen, wenn man eben das auch zum Gespräch und zum Thema macht. Und dann merken Kinder wiederum auch, "ah okay, es geht nicht darum, dass meine Eltern mir das verbieten wollen, sondern es geht darum, dass wir gemeinsam überlegen, wie es möglichst sicher und gut sein kann". Diese hundertprozentige Sicherheit, das ist auch wichtig für die Eltern, dass sie das verstehen, dass sie ihre Kinder nicht hundertprozentig schützen können. Denn das geht nicht. Es geht auch in anderen Lebensbereichen nicht. Und darum ist es so wichtig sich zu überlegen, was kann man denn machen in einer Situation, wo man halt trotz allen Schutzmassnahmen

vielleicht doch in eine Überforderung kommt oder an eine Situation gerät, die etwas Negatives auslöst.

I - 10:46 AM:

Kommen wir zu einem anderen Thema, zum Thema von neuen digitalen Innovationen. Wenn neue digitale Innovationen auf den Markt kommen, wie früh erfahren Sie selbst darüber?

B - 10:47 AM:

Ich würde sagen ich erfahre relativ früh darüber oder auch, das ist natürlich das Tolle an unseren Schulworkshops, dass wir auch die Trends, die bei Kindern und Jugendlichen gerade aktuell sind, dass wir davon auch relativ schnell erfahren und dass wir diese aufnehmen können.

I - 10:47 AM:

Informieren Sie sich auch aktiv selbst über diese neuen digitalen Innovationen?

B - 10:47 AM:

Ja, das mache ich.

I - 10:47 AM:

Und sprechen Sie mit anderen Eltern über diese?

B - 10:47 AM:

Ja das kommt auch vor, dass ich mit anderen Eltern darüber spreche und natürlich auch mit anderen Fachpersonen oder auch mit Personen aus anderen Fachbereichen. Ich denke gerade an ein Beispiel bezüglich ChatGPT, da habe ich schon mit Lehrperson gesprochen oder mit Leuten aus pädagogischen Hochschulen, wo es darum geht, "wie ist das jetzt?", "was macht das mit euch für das Schulumfeld?", oder es gibt Themen, die wir mit der Polizei besprechen, wenn es um Cyber Security geht. Also hier sind wir natürlich auch vernetzt und auch angewiesen auf andere Berufsstände, die auch damit zu tun haben, vielleicht nicht jetzt nur in der Prävention, so wie wir das sind, sondern eben auch die Polizei ist dann halt mit konkreten Delikten und Fällen vertraut, die aber auch wieder hilfreich sind, um zu überlegen, wie kann man sich denn davor schützen.

I - 10:48 AM:

Haben Sie schon von dem Metaverse gehört?

B - 10:48 AM:

Ja.

I - 10:48 AM:

Was verstehen Sie unter dem Metaverse?

B - 10:48 AM:

Also ich habe mich jetzt noch nicht sehr vertieft damit auseinandergesetzt. Für mich ist es, so mein Bild (...), ich habe wie so eine Parallelwelt, ein bisschen wie in einem massive Online Game quasi, wo ich mich darin einklinken und mich darin bewegen kann, wo ich verschiedene Dinge aus dem Alltag im Metaverse so gespiegelt bekomme. Ich denke im Moment vor allem im Konsumbereich, also alles, was ich offline konsumieren kann, kann ich dort auch online konsumieren.

I - 10:49 AM:

Vielleicht noch als Ergänzung, es muss nicht sein, dass die Technologie nur durch die VR-Brille zugänglich ist, sondern man kann das Metaverse auch über den PC oder über das Smartphone betreten. Was, beziehungsweise, welche Gedanken und Gefühlen kommen bei Ihnen auf, wenn Sie an das Metaverse denken?

B - 10:50 AM:

Zum einen finde ich es mega spannend, weil es wie eine ein bisschen andere Dimension oder eine andere Perspektive auch bietet und mit sich bringt, und andererseits bin ich halt wirklich auch sehr kritisch. Weil ich vor allem im Moment den Aspekt sehe, dass damit viel Geld gemacht werden kann und das hier natürlich auch wieder vielleicht die Jugendlichen die Ersten sind, die hier viel ausprobieren aber am wenigsten Ahnung haben, wie mit diesen Dingen umzugehen oder das einzuordnen. Also ja ich sehe schon, dass es auch Schwierigkeiten geben kann, für junge Personen, damit umzugehen und es wird sicher auch wieder viel auslösen in Familien, weil vielleicht die Eltern sich gar nicht damit beschäftigen oder es ist eben noch schwierig das irgendwie zu verstehen, was das ist, wenn man selbst nicht sich sehr fest damit auseinandersetzt. Das merke ich ja selbst auch.

I - 10:51 AM:

Welche Bedenken sind das konkret, die Sie gegenüber dem Metaverse bezogen auf unsere Jugend haben?

B - 10:51 AM:

Also eigentlich sind es die gleichen Aspekte, wie sonst auch, wo ich sonst auch Risiken sehe. Zum Beispiel in der Meinungsbildung, im Konsumverhalten, im Umgang mit persönlichen, personenbezogenen Daten, dass hier einfach noch eine tiefere Ebene erreicht wird, im Erleben oder in der Wahrnehmung. Also wenn ich vielleicht auf Instagram oder auf TikTok in meiner Story oder in meiner ja nein, nicht in meiner Story, in meinem Kanal, Dinge sehe, kann ich vielleicht noch einordnen, ob etwas Fake ist und woher das kommt und im Metaverse kann ich mir auch vorstellen, dass es zum Teil noch schwieriger wird, Dinge klar einordnen zu können, um eben, also ja das hat einen Bezug auf die Meinungsbildung oder auf mein Konsumverhalten oder auch auf mein Bild auf "was bedeutet erfolgreich sein?", also so gewisse Wertungen, die man dann vornimmt, auch in der Identitätsentwicklung eigentlich.

I - 10:53 AM:

Und sind Sie der Meinung, dass das Thema Metaverse und dessen Gefahren und Chancen im Unterricht behandelt werden sollten?

B - 10:53 AM:

Also im Schulunterricht?

Ich - 10:53 AM:

Genau.

B - 10:53 AM:

Da wäre ich dafür, ja. Sowieso bei allen diesen Aspekten finde ich es wichtig, dass es gesellschaftlich auch von allen Seiten her betrachtet wird, dass man in der Schule darüber spricht, dass man zuhause darüber spricht, dass man sich politisch damit auseinandersetzt. Es braucht diese Auseinandersetzung auf allen Ebenen.

I - 10:53 AM:

Und was denken Sie, wie wirkt sich Virtual Reality auf die Wahrnehmung von Hate Speech im Metaverse auf Jugendliche aus?

B - 10:54 AM:

Ich kann mir vorstellen, dass es einfach noch intensiver wird oder wenn es irgendwie nicht mehr einfach gelesene Worte sind zum Beispiel, sondern man vielleicht in einem künstlich, oder von künstlicher Intelligenz generierten Bild- oder Videoausschnitt, vielleicht auch an Dinge herankommt, durch die die Wahrnehmung dann intensiver wird und vielleicht auch mehr auslösen kann bei einem selbst.

I- 10:54 AM:

Und was denken Sie, welche Rolle spielt die Anonymität der Avatare, mit welchen man sich im Metaverse bewegt, bei der Verbreitung von Hate Speech?

B - 10:55 AM:

Ja, die Anonymität ist sicher etwas, was einen grossen Einfluss hat, weil man sich einfach anders bewegt und anders kommuniziert, wenn man anonym ist, weder wenn man das nicht ist oder sogar nicht mal nur anonym sondern auch nicht Face-to-Face. Es kann sein, dass gewisse Dinge zeitversetzt sind, wo einfach die Hemmschwelle sinkt für diverse Themen. Das hat bei Hate Speech oder auch bei sexueller Belästigung, zum Beispiel, auch einen grossen Einfluss, ob man einer Person direkt gegenübersteht oder ob das anonym oder eben über einen Avatar passiert.

I - 10:55 AM:

Und was denken Sie, wer ist zuständig dafür, wie sich Jugendliche gegenüber ihren Mitmenschen verhalten, sei das analog, sei das online? Wer trägt die Hauptverantwortung dafür?

B - 10:56 AM:

Die Gesellschaft. Es ist ein gesellschaftliches Thema, immer. Also es wäre ganz schlimm, wenn man einfach die Jugendlichen dafür verantwortlich machen würde, weil sie ja eingebettet sind in einem System, für das sie erstmal nichts dafür können. Und es braucht eben die Gesellschaft, die dieses System mitgestaltet und auch wie wir uns darin verhalten sollen und die Jugendlichen oder Kinder sind erstmal Leute, die anschauen oder die schauen, was die Erwachsenen machen. Also die Erwachsenen, die Verantwortung liegt sicher bei den Erwachsenen, um einen Rahmen zu schaffen, der safe enough to go ist und wo man sich auch wohlfühlen kann und entsprechend gesellschaftliche Verhaltensweisen und Normen auch geschaffen werden, die der Gesellschaft guttun.

I - 10:57 AM:

Und was denken Sie, wer ist zuständig dafür, die Jugendlichen überhaupt im Umgang mit Medien zu schulen, sind das die Eltern oder sind das die Lehrpersonen?

B - 10:57 AM:

Auch hier, es braucht alle. Also es ist weder noch nur die Schule, noch nur die Eltern. Es ist ein Zusammenspiel. Es ist eben auch eine gesellschaftliche Frage, es braucht auch politische Massnahmen, es braucht zivilgesellschaftliche Organisationen, so wie das eigentlich jetzt in der Schweiz auch schon der Fall ist. Also die Schule kümmert sich um das Thema Medienkompetenz, Eltern kümmern sich um den Umgang mit digitalen Medien. Es gibt Gesetze, es gibt Gesetzesvorstösse. Es gibt Organisation wie uns, die sich hier beteiligen. Es gibt Personen wie Sie, die dazu Arbeiten schreiben, die mehr verstehen wollen, besser verstehen wollen, das ist genau das, was es braucht.

I - 10:58 AM:

Und was denken Sie, wer wäre die erste Anlaufstelle für einen Jugendlichen oder eine Jugendliche, der oder die von Hate Speech betroffen ist und warum?

B - 10:58 AM:

Wenn wir diese Frage an Jugendliche richten, dann sagen sie, grundsätzlich sind eigentlich schon die Eltern die erste Anlaufstelle, weil das ihre Hauptbezugspersonen sind. Dann kommt es aber ein bisschen darauf an, ob es dann wirklich auch die Eltern sind oder die Erziehungsberechtigten, auf die sie mit einem Thema zugehen. Die Eltern sind eine wichtige Ressource auf jeden Fall, aber sie sind auch nicht die Einzige. Es ist gut, wenn Kinder und Jugendliche auch andere Bezugspersonen haben, an die sie sich wenden können und wir setzen uns auch dafür ein, dass eben gerade zum Beispiel mit unserem Telefonsupport, was ja auch ein Angebot in der Beratung und Hilfe für Kinder und Jugendliche ist, dass das auch bekannt wird und dass es okay sein soll, wenn sich Kinder dort melden, weil es nicht immer angenehm ist, zuerst mit den Eltern zu sprechen. Vielleicht braucht es erstmal noch jemand anders, der oder die zuhört oder einem noch einen Tipp geben kann.

I - 10:59 AM:

Ich habe noch zwei letzte Fragen, ich habe gesehen, dass wir den zeitlichen Rahmen bereits gesprengt haben, ich weiss nicht, ob ich diese noch stellen darf oder ob Sie weiter müssen?

B - 10:59 AM:

Ja, passt.

I - 10:59 AM:

Die erste Frage, die ich noch hätte, wäre, welche technischen Funktionen würden Sie sich von Plattformanbietern wünschen, damit die Jugendlichen im Metaverse einen gewissen Schutz erfahren? Es ist eine sehr spezifische Frage, aber vielleicht können Sie sich als Vater mit dieser Frage auseinandersetzen?

B - 11:00 AM:

Vieles gibt es ja schon. Was ich mir eigentlich noch mehr wünschen würde, ist, dass mehr Transparenz herrscht, im Sinne von was für Mechanismen dahinterstehen. Und dass das irgendwie verständlich gemacht wird. Ich glaube das ist auch wahrscheinlich die grosse Herausforderung. Also konkret würde das heissen, dass Kinder und Jugendliche noch besser auf der Plattform verstehen können, warum sie etwas sehen, zum Beispiel. Nicht einfach, dass sie das sehen, was sie sehen, sondern warum.

I - 11:01 AM:

Das denken Sie, könnte helfen, dass sie ja, ich nehme an wie die Eltern, damit sie verstehen, wie das funktioniert und dann auch offener sind gegenüber solcher Plattformen?

B - 11:01 AM:

Ja und auch mein grösstes Bewusstsein erlange, dass man je nachdem wie man sich verhält und wie man sich bewegt, andere Dinge zu sehen bekommt. Jetzt konkret zum Beispiel bei Instagram und TikTok, da muss ich nicht viel machen und ich lande in irgendeiner Ecke und dass das von der Plattform her schon auch besser oder transparenter gemacht wird, genau diese Komponente finde ich noch spannend.

I - 11:01 AM:

Und dann noch die abschliessende Frage: Denken Sie, dass die Wahl des Avatars, welcher der oder die Jugendliche im Metaverse auswählt, einen Einfluss auf das Risiko von Hate Speech hat? Also wenn ich jetzt zum Beispiel einen grossen Avatar, einen muskulösen Avatar wähle, anstatt eine Prinzessin?

B - 11:02 AM:

Das ist eine gute Frage. Es gibt ein bisschen den Grundsatz "alles hat eine Wirkung", darum kann ich mir schon vorstellen, dass auch die Erscheinungen oder das Erscheinungsbild des Avatars eine Wirkung darauf haben könnte und gleichzeitig wissen wir aus dem Gaming Bereich, dass das ja auch eine Chance sein kann, dass es eben genau

nicht mehr um die Äusserlichkeiten geht. Also wenn wir bei Online-Games sehen, dass verschiedenste Personen mit verschiedenster Herkunft und verschiedensten sozialen Stati et cetera zusammen spielen, geht es nie um die Erscheinung, weil eben, es ist wie klar, es ist einfach ein Avatar, den diese Person hat, man weiss nicht, wer dahinter steckt und es ist auch egal. Also da sehe ich auch Möglichkeiten und Chancen, um vielleicht gerade Diskriminierung und Hate Speech entgegenzuwirken.

---

*Die Interviewerin informiert den Experten über das Ende des Interviews und bedankt sich für dessen Teilnahme. Sie fragt nach, ob der Experte Ergänzungen zu dem Gesagten hat oder er gerne noch etwas äussern möchte. Anschliessend informiert die Interviewerin über ihr weiteres Vorgehen und fragt nach, ob der Experte am Endergebnis interessiert ist und sie ihm dieses zusenden soll, bevor sie sich verabschiedet.*

### **Post-Interview-Memos**

B - 11:05 AM:

Mit dem Metaverse kommen ganz neue Möglichkeiten und gleichzeitig bin ich eigentlich auch recht positiv, weil ich glaube die junge Generation sich sehr, oder immer mehr, halt auch mit genau diesen Fragen auseinandersetzt und ein anderes Verständnis entwickelt oder einen anderen Umgang entwickelt. Also wenn man zum Beispiel das Thema online und offline Balance anschaut, habe ich das Gefühl, sind die Jugendlichen gleich weit wie die Erwachsenen und das schafft mir eigentlich auch immer wieder so eine Hoffnung, im Sinne von "das kommt schon gut". Die Jugendlichen kommen auch früher auf diese Themen und merken "ah ok, es ist doch wichtig, um selbst eigenverantwortlich zu schauen, dass ich eine gute Balance habe", zum Beispiel. Und das war ja immer so die Angst, dass sie nur noch online sind und sie können sonst gar nichts mehr, aber das bewahrt sich ja nicht. Aber ja genau es ist so der Dauerzustand von das eine ist noch gar nicht klar und dann kommt schon das Nächste und dann muss man sich damit auch wieder auseinandersetzen und gleichzeitig gibt es auch gewisse Themen, die auch schon die junge Generation oder diejenigen, die jetzt Jugendliche sind, sich schon ganz anders damit befassen als Personen, die zehn oder zwanzig Jahre älter sind, als wie sie das gemacht haben in ihrem Alter, logischerweise. Und es ist schon so, man kann es wie nicht abschliessen, es ist ein schneller Prozess und man muss dranbleiben und versuchen, so gut es geht, darauf reagieren zu können oder jetzt auch in unserem Sinn, Kinder und Jugendliche unterstützen, wie sie gut damit umgehen können oder den Umgang lernen.

## 8.7 Transkript Interview IP4

Blickwinkel:	Öffentlichkeit und Eltern
Unternehmen/Stiftung/Verein:	Schweizer Telekommunikationsunternehmen
Funktion IP:	Leiter Schulen ans Internet und Jugendmedienschutz Beauftragter

Durchführungsdatum: 22. Mai 2023

Zeit: 09:18 – 10:28 Uhr

### Legende

Interviewerin = I

Befragte oder Befragter = B

*Die Interviewerin heisst den Experten willkommen und bedankt sich für seine Gesprächsbereitschaft. Anschliessend stellt sie sich selbst vor, zeigt den institutionellen Kontext auf und erläutert das zu untersuchende Thema. Nach dem kurzen Beschrieb des Interviewablaufes und der Klärung des zeitlichen Interviewrahmens, bittet die Interviewerin um die Erlaubnis für die Tonbandaufzeichnung und erklärt das Anonymisierungsverfahren. Nach dieser Begrüssung und Information, startet die Interviewerin die Aufnahme und beginnt mit den Einstiegsfragen.*

---

I - 9:18 AM:

Welches sind die Hauptthemen, wenn Sie sich mit anderen Eltern privat austauschen, bezogen auf Medien?

B - 9:18 AM:

Im Zusammenhang mit der Mediennutzung, geht es vor allem in erster Linie um die Intensität, die die Medien ausmachen in der Freizeitgestaltung der Kinder. Das geht also sehr oft darum, wie oft, wie lange sie sich mit digitalen Medien auseinandersetzen oder mit digitalen Medien interagieren, das ist sicher das häufigste Thema. In einem zweiten Schritt geht es dann aber auch um die Inhalte. Also welche Inhalte werden geguckt, welche Inhalte haben das grösste Interessenpotenzial für die Kinder?

I - 9:19 AM:

Und wie lange arbeiten Sie schon in der Funktion als Leiter Schulen ans Internet?

B - 9:19 AM:

Leiter Schulen ans Internet bin ich seit 2009. Jugendmedienschutzbeauftragter glaube ich seit 2010.

I - 9:19 AM:

Und was gehört zu Ihren täglichen Aufgaben?

B - 9:19 AM:

Die Aufgaben, das Aufgabenspektrum ist ziemlich umfangreich. Also einerseits bei Schulen ans Internet geht es darum, dass das Angebot, das unser Telekommunikationsunternehmen den Schweizer Volksschulen und Privatschulen im Zusammenhang mit der Digitalisierung bietet, einer kontinuierlichen Evolution ausgesetzt ist. Also die Technologie ändert sich. Die Ansprüche der Schulen ändern sich. Entsprechend sind wir eigentlich laufend daran, dass das Access-Angebot, das Security-Angebot, das sind die zwei Produktteile die Schulen ans Internet bietet, eigentlich laufend auf die Bedürfnisse anzupassen. Wir sind gerade seit, was soll ich sagen, seit 18 Monaten, seit 24 Monaten daran, ein Produkt durch ein neues Produkt zu ersetzen. Die Details würden jetzt in die Technik führen, aber es ist ein sehr schönes Beispiel, das zeigt, wie wir eigentlich an die Bedürfnisse der Schulen uns immer wieder angleichen müssen. Das ist das eine grosse Thema. Das zweite grosse Thema von mir ist der Jugendmedienschutzbeauftragte. In dieser Funktion habe ich verschiedene Felder, in denen ich aktiv bin. Zum einen berate und begleite ich Produktmanager und die Produktentwicklungen innerhalb von unserem Unternehmen, dass diese sich nicht nur an den gesetzlichen Buchstaben halten, was Jugendmenschenschutz angeht, sondern eigentlich auch unseren Wunsch oder unsere Absicht im Jugendmedienschutz und in der Förderung der Medienkompetenz in der Schweizer Bevölkerung einen gesellschaftlichen Mehrwert zu bieten. Also es geht nicht nur wie gesagt darum, das Gesetz einzuhalten, das ist noch das Leichteste, sondern Produkte zu entwickeln, die einer Ethik entsprechen, die die Digitalisierung möglichst positiv nutzen lassen. Wenn Sie zum Beispiel über Sucht reden, gibt es keinen gesetzlichen Artikel, der das verbieten würde oder beschränken würde, wie oft und wie lange Kinder online sein sollen. Wir wissen aber aus der Wissenschaft, dass bestimmte Applikationen suchtartige Verhaltensweisen fördern und wir verstehen uns in unserer Rolle, in unserem Engagement, für die Förderung der Medienkompetenz, eben als der Partner, der die Eltern und die anderen Begleitpersonen, anderen beeinflussten Gruppen, die Kinder und Jugendlichen auf dieses Risiko aufmerksam macht und Tipps und Tricks gibt, wie man denn mit solchen, zum Beispiel jetzt in diesem Fall, Sucht-Mechanismen umgehen kann, wie man das Gespräch mit den Eltern suchen kann und so weiter.

I - 9:22 AM:

Und dann sind Ihre Zielgruppen hauptsächlich die Lehrpersonen oder die Jugendlichen selbst auch? Also interagieren Sie mit den Lehrpersonen oder direkt auch mit den Jugendlichen?

B - 9:23 AM:

Das kommt darauf an. Bei Kindern und Jugendlichen haben wir ein Angebot, dass sich direkt an die Kinder und Jugendlichen richtet. Das sind eigentlich unsere Kurse, die wir an den Schulen geben. Das sind Medienpädagogen und Medienpädagoginnen von unserem Telekommunikationsunternehmen, die die Kurse geben. Wir haben aber auch

einen Kurs für Lehrpersonen. Wir haben jährlich auch mehrere hundert Elternabende, die wir bestreiten, auf Einladung von Schulen, also reden wir auch von indirekten Gruppen. In anderen Zielgruppen, wenn es zum Beispiel um ältere Menschen geht, reden wir auch direkt mit den älteren Menschen. Auch dort haben wir ein online und ein offline Kursangebot, das wir zur Verfügung stellen. Und wir reden zum Beispiel aber auch mit den Eltern direkt, wenn es um ihren eigenen Medienkonsum geht.

I - 9:23 AM:

Und diese Kurse oder Elternabende die muss man aktiv bei Ihnen buchen oder gehen Sie auf die Schulen zu?

B - 9:23 AM:

Nein, wir werden gebucht von den Schulen. Wir haben 2011 mit diesem Angebot begonnen. Das war die Zeit als in den Schulen Medienkompetenz kein Schulfach war. Es gab zwar so etwas wie Informatikunterricht, der sich irgendwo an der Digitalisierung anlehnte, aber das ganze Mediennutzungsverhalten war eigentlich nicht Substanz und das war auch die Zeit, wo der Lehrplan 21 erarbeitet worden ist, und da zeichnete es sich ab, dass der Bedarf extrem gross ist, dass die Lehrpersonen aber aufgrund verschiedener strukturellen Problemen eigentlich gar nicht in der Lage waren, mit den Kindern über die Mediennutzung zu reden. Das ist also nicht den Lehrern oder nicht vollends den Lehrern vorzuwerfen, es lag auch daran, dass an Pädagogischen Hochschulen zum Beispiel das Thema viel zu wenig fokussiert worden ist, dass es im Unterricht, im Fächerplan eigentlich kein Gefäss gab, wo man etwas in dieser Art hätte unterbringen können. Und insofern haben wir uns dort verstanden, als subsidiäres Angebot für Schulen, die zwar das Problem sehen, aber nicht wissen, wie sie zu den Inhalten kommen. Und sie buchen uns mittlerweile viel zu viel.

I - 9:25 AM:

Und wird das vom Bund unterstützt oder wer trägt diese Kosten?

B - 9:25 AM:

Die Kosten trägt unser Unternehmen, also die Schulen beteiligen sich an den Kosten und den Rest übernehmen wir.

I - 9:25 AM:

Und was verstehen Sie selbst unter Medienkompetenz?

B - 9:25 AM:

Medienkompetenz ist (...), im Kern ist es nichts Neues. Das haben wir, also ich in meinem Jahrgang, bereits im Unterricht gehabt. Wir haben Quellen, Texte interpretieren müssen, wir haben abschätzen müssen, inwiefern sie der Wahrheit entsprechen, inwiefern sie manipulativ sind, wer sie geschrieben hat und entsprechend auch den Meinungsinhalt quasi aus den Ergebnissen heraus interpretieren. Also am Ende des Tages ist es eigentlich auch Textverständnis, im ganz ganz rudimentären Sektor. Medienkompetenz hat aber jetzt mit den digitalen Medien natürlich einen neuen Boost erlebt. Also es steht in

einer ganz neuen Konstellation, ganz neuen Herausforderungen, weil wir vermehrt noch mehr medienvermittelte Inhalte konsumieren, als wir dies vielleicht vor 30 oder 50 Jahren als Gesellschaft getan haben. Plus wir haben so etwas wie einen Gatekeeper verloren. Das Internet zeichnet sich dadurch aus, dass es ein Jekami ist, jeder kann irgendwas publizieren, jeder hat seine 15 Minuten Celebrity und entsprechend ist es sehr schwierig, die Qualität der Medieninhalte eigentlich zu steuern und zu bewerten auch. Durch diesen Sachverhalt, durch die reine Masse, durch die Hebel, die bedeutend länger geworden sind, stellen sich neue Herausforderungen an die Kompetenz, mit medienvermittelten Inhalten umzugehen.

I - 9:28 AM:

Bezogen auf die Medienkompetenz, sehen Sie das als lebenslanger Prozess oder lernt man das einmalig?

B - 9:28 AM:

Das ist definitiv ein kontinuierlicher Prozess, würde ich sagen. Medienkompetenz wird sehr oft auch als vierte Kulturkompetenz bewertet. Ob sie wirklich diesen Rang erhalten soll oder kann, das kann man durchaus debattieren, aber neben Lesen, Schreiben und Rechnen die Medienkompetenz zu setzen, zeigt zumindest, dass es in der Gesellschaft durchaus eine Debatte darüber gibt, wie wichtig es ist, dass wir Erwachsene, wir Kinder und auch Senioren lernen müssen, mit der digitalen Welt, mit den zusätzlichen Erweiterungen der digitalen Sphären umzugehen. Und es ist ein kontinuierlicher Prozess, den ich selbst tagtäglich erlebe. Vielleicht nicht gerade jeden Tag aber jeden Monat poppt irgendwo ein neues Social Media Tool auf, eine neue Funktion, mit dem oder der man sich wieder neu auseinandersetzen muss. Ein sehr schönes Beispiel ist die frei verfügbare Funktionalität von künstlichen Intelligenzplattformen wie VALL-E oder ChatGPT.

I - 9:29 AM:

Und wie sehen sie den Willen von einer Person aus Faktor, um die Medienkompetenz überhaupt zu erlangen? Also ist es ohne diesen gar nicht möglich, sich diese aufbauen zu können?

B - 9:29 AM:

Ich glaube das muss man zielgruppenspezifisch beantworten. Ich denke in einem bestimmten Alter setzt eine gewisse Resignation ein. Man will sich nicht jeden Tag mit den neuen Möglichkeiten auseinandersetzen. Man möchte eigentlich auf dem bleiben, was man kennt und dieser Wunsch nach Steigerung der Lernkurve nimmt sehr wahrscheinlich ab. Das erleben wir immer wieder bei den Seniorenkursen, wo wir Mitmenschen haben, die schon sehr lange sich nicht mehr mit Mediennutzung und ihrer eigenen Mediennutzung und den Möglichkeiten auseinandergesetzt haben, dass sie dann diesen Gap feststellen und merken, dass sie nicht mehr an irgendwelchen Wettbewerben teilnehmen können, wenn sie keine E-Mail-Adresse haben. Dass SMS definitiv etwas aus den 90ern ist und jetzt neu mit WhatsApp und anderen Chat-Funktionen gearbeitet wird, also das wäre mal das eine. Das andere ist, Medienkompetenz, mal aus der Risiko-Sicht heraus

angeschaut, also wenn es darum geht über die Risiken von Medien zu reden, wie Sucht, wie Privacy, wie Hate Speech, wie Fake News, dann ist es für Kinder und Jugendliche natürlich nicht interessant, sich mit den negativen Aspekten auseinanderzusetzen, weil sie wollen den Konsum, sie wollen von dem profitieren was sie sehen, sei das jetzt die Kommunikationsfunktion, Gaming, Unterhaltung, was auch immer (...). Und hier braucht es natürlich schon ein bestimmtes Schubsen von der Erwachsenen-Seite. Medienkompetenz heisst aber eben auch Medien gestalten, Medien mitbeeinflussen und gerade in diesem Bereich sind Kinder zum Beispiel sehr vital und auch selbst motiviert. Also sie wollen Inhalte produzieren, sie wollen sich darstellen, sie wollen kommunizieren, sie wollen die Tools auch nutzen.

I - 9:32 AM:

Und wie stehen Ihrer Meinung nach die Themen Medienkompetenz und Medienerziehung zueinander?

B - 9:32 AM:

Also ich würde sagen, dass die Medienkompetenz die Materie ist und Medienerziehung der Prozess zur Vermittlung dieser Materie. Und damit sprechen Sie natürlich die Rolle der Erwachsenen, der gesetzlichen Vertreter an, die in vielen Bereichen, längst nicht in allen, aber in vielen Bereichen eher resignativ umgehen. Also sie sich dem Problem eigentlich gar nicht bewusst und gewahr sind. Das hängt auch wieder von den Generationen ab. Also wenn Sie eine Eltern-Generation haben, die allenfalls selbst nicht mit digitalen Medien in der Intensität aufgewachsen sind, wie das die jüngsten Eltern der Generation Z jetzt tun, dann ist dieses Problembewusstsein natürlich weniger ausgeprägt. Und damit kann ich eigentlich den Zirkel wieder schliessen. Diesem Problem versuchen wir mit unseren Elternabenden oder mit den ganzen Informationen, die wir mit unseren Angeboten anbieten, eigentlich entgegenzuwirken, versuchen die Eltern zu sensibilisieren, das Problembewusstsein aufzubauen, ihnen klarzumachen, dass es zwar lustig ist, den ganzen Tag TikTok zu schauen, aber es nicht unbedingt empfehlenswert ist. Achte darauf welche Games deine Kinder spielen. Suche den Diskurs und den Austausch mit deinen Kindern, wenn es um Hate Speech oder um Fake News geht. Also hier ein Problembewusstsein, nicht eine Panik, nicht eine Medienkritik per se zu formulieren, aber ein Problembewusstsein zu initiieren.

I - 9:34 AM:

Wer trägt denn die Verantwortung, dass Jugendliche überhaupt die Medienkompetenz erlangen können?

B - 9:34 AM:

Ja gut, da gibt es jetzt eine verurteilende Antwort und vielleicht eine weniger Greifbare. Beide haben eigentlich etwas Wahres dran, also verurteilen in dem Sinn, dass man sagen müsste, okay einerseits haben wir ein Schulsystem, dass sich genau mit solchen Themen auseinandersetzen muss und auf die Probleme der Gesellschaft eingehen muss. Also sind die Schulen gefragt. Und wenn sie bislang nicht auf dieser Maturität sind,

den Kindern und Jugendlichen diese wichtigen Informationen zu vermitteln, dann sind sie schuld, wenn die Medienkompetenz in der Jugendlichen Gesellschaft nicht erfüllt wäre. Auf der anderen Seite kann ich auch sagen, ja nein, die Eltern sind schuld, weil die Eltern haben eine Aufsichtspflicht und genau gleich, wie Eltern ihre Kinder beim Fahrradfahren unterstützen und hinten am Sattel das Kind stabilisieren, bis es dann selbst fahren kann, genauso müssten es eigentlich die Eltern auch bei dem Internet tun. Und wenn sie das nicht tun, dann sind sie schuld. Dann haben sie die grosse Verantwortung, die sie nicht erfüllt haben. Und jetzt eine friedlichere Antwort wäre, dass es eigentlich ein gesellschaftliches Thema ist und alle, die einen Beitrag leisten können, zur Förderung der Medienkompetenz, deren Beitrag leisten sollten. Dass Digitalisierung nicht eine Dystopie wird, sondern zu einem Modell wird, das unsere Gesellschaft weiterbringt, dafür müssen eigentlich alle Parteien ihren Beitrag dazu leisten. Hiesse zum Beispiel eben auch, dass Politik und Gesetzgeber sich vitale Gedanken darüber machen müssen, wie man denn bestimmte Aspekte der Digitalisierung regulieren könnte. Weil ich mir vorstellen kann, dass es durchaus sinnvolle Bereiche gibt, in denen Gesetzgebung funktionieren kann. Dann aber eben auch die Eltern sich bewusst werden, dass es mit dem Kaufen eines Handys nicht getan ist und das Kind dann einfach digital-matur ist, sondern dass hier eine Begleitung notwendig ist, eine Medienerziehung notwendig ist, wie Sie das formuliert haben. Auch die Medienpädagogik, also auch Schulen und nicht zuletzt auch Telekommunikationsanbieter, weil wir natürlich auch ein Stück weit auch ein Teil des Problems sind, indem dass wir die Digitalisierung ermöglichen. Und aus diesem Grund haben wir seit vielen Jahren eine Brancheninitiative der Telekommunikationsanbieter seit 2006, wo wir über das Gesetz hinaus weitere Bedingungen an uns stellen, um die Förderung der Medienkompetenz zu stärken. Wir haben auch die Möglichkeit, technische Massnahmen vorzunehmen, wengleich ich der Meinung bin, dass technische Hilfsmittel ja wirklich dann Hilfsmittel sind und nicht eigentlich die Lösung des Problems.

I - 9:37 AM:

Und was verstehen Sie unter Medienkritik bezogen auf die Medienkompetenz?

B - 9:37 AM:

Medienkritik in dem Sinne, dass wir wie zwei grosse Ströme haben. Einer ist ein älterer Strom, das ist ein Strom von medienvermittelnden Inhalten über zensierende, regulierende, vielleicht auch steuernde Mechanismen. Also wenn Sie an das ganze Zeitungswesen denken, wenn Sie an das Fernsehen denken, was in vielen Ländern immer noch zu einem grossen Teil in staatlicher Hand ist. Wenn Sie an Propaganda denken, an Kriegspropaganda im Ersten, vor allem dann aber auch im zweiten Weltkrieg denken, dann ist das der eine Stream. Sie haben dort aber eben diese Gatekeeper-Funktion. Sie haben eine bestimmte Intelligenz, ja vielleicht kann man das so nennen, eine bestimmte Intelligenz mit einer bewussten Steuerung von medialen Inhalten - zum Guten und zum Schlechten. Der zweite Stream ist der Stream, den wir vor allem jetzt mit der Digitalisierung und diesem Jekami-Approach vorliegen haben, wo jeder und jede zu einem Journalisten oder zu einer Journalistin wird, jede und jeder kann eine Fernsehsendung gestalten, auf YouTube, auf Vimeo, auf Twitch, auf allen möglichen Plattformen und diese

Geldgeberfunktion ist nicht mehr da. Die Reaktion wie wir sie zum Beispiel nach 2016 hatten, nach den amerikanischen Wahlen, war eigentlich die, dass man gesagt hat, wir gehen wieder zurück zu dem professionellen, zu dem qualitativen Journalismus. Wir verlassen Facebook als Informationsquelle und gehen wieder zurück zu Medienplattformen, die von Journalisten mit einem bestimmten Ethos betrieben werden. Zur gleichen Zeit, wie ich vorhin bereits angedeutet habe, haben auch die klassischen Medien ein Problem, wenn es um Fake geht, auf der einen Seite, aber auch wenn es um Manipulation geht, wenn es um Meinungsjournalismus geht, womit wir dann als Gesellschaft ziemlich alleine gelassen sind. Also wir können dem Jekami-Journalismus nicht trauen, weil dort kann wirklich kommen wer will und erzählen, was er will und auf der anderen Seite haben wir einen klassischen, einen erhabenen Journalismus, der aber auf der anderen Seite genau gleich Mängel und Makel hat. Und wenn es um Medienkritik geht, muss man sich als Konsument von Medieninhalten bewusst sein, dass überall gelogen werden kann und der Unterschied zwischen dem freien Internet und Trollen, die bestimmte Geschichten in die Welt setzen und Journalistinnen, die sich nicht an einen journalistischen Ethos halten, ist halt sehr sehr dünn, das ist eine sehr dünne Membran.

I - 9:40 AM:

Und welche Faktoren empfinden Sie als wichtig, dass Jugendliche ihre Medienkompetenz überhaupt erlangen können? Ist zum Beispiel diese Medienkritik ein ausschlaggebender Punkt, den es benötigt oder wie sehen Sie das?

B - 9:41 AM:

Also was den Kern angeht, welche Aspekte in der Medienkompetenz oder Medienbildung, Medienerziehung dann zum Ausschlag kommen, darüber kann man lange debattieren und ich denke, es ist auch geschlechterabhängig, es ist nutzungstypenabhängig, es ist altersabhängig. Je nach Alter sind dann unterschiedliche Themen relevant. Das ist das eine (...). Das andere ist, was es denn für Faktoren braucht, damit das Kind Medienkompetenz entwickeln kann, sind eher so strukturelle Geschichten. Also wenn ich zum Beispiel darüber nachdenke, dass es einen anhaltenden Mediendialog braucht oder ein Metadialog, um über Medien zu reden in jedem Haushalt, denke ich, dass das ein sehr, sehr wichtiger Faktor ist, dass Medien im Unterricht, in der Schule, im Schulumfeld behandelt werden. Das ist ein sehr wichtiger Peer für Kinder und Jugendliche. Immerhin sind sie über 30 Stunden oder mehrere Stunden pro Tag, pro Woche in einem Schulumfeld. Auch dort braucht es diese Dialoge, diesen Diskurs. Es braucht eine anhaltende wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Medien, mit der Mediennutzung von nicht nur Jugendlichen, sondern auch Erwachsenen und Senioren. Dort passiert zwar etwas, es passiert immer mehr, was sehr löblich ist, aber als wir 2010, zum Beispiel die JAMES Studie zusammen mit der Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften initiiert haben, waren wir allein auf weiter Flur - das war notabene 2010. Und es war ein absolutes Desiderat der gesamten Wissenschaft, um überhaupt mal zu verstehen und zu wissen, wie denn die Medien, wie denn der Medienalltag der Jugendlichen aussieht. Und damit zeigt sich auch, dass die Wissenschaft in diesem Bereich eigentlich noch viel viel weiter gehen dürfte und vor allem, also nicht nur weitergehen dürfte, sondern auch in der

Vermittlung gegenüber einer Gesellschaft weitergehen müsste. Also es bringt ja nichts, eine Studie zu machen, die sieben Leute lesen und sie alle sieben Leute gut finden. Es muss ja auch noch vermittelbar sein und praktiziert werden.

I - 9:43 AM:

Und wo sehen Sie die Probleme und Herausforderungen im Aufbau der Medienkompetenz bei Eltern?

B - 9:43 AM:

Wo sehe ich die Herausforderung bei Erwachsenen (...). Also Erwachsene haben genau gleich wie die Kinder, jedoch mit leicht langsameren kognitiven Prozessen, eigentlich auch das Problem der Überforderung, also die Geschwindigkeit mit der Neuerungen auftreten, stellt die gesamte Bevölkerung vor Herausforderungen insbesondere eben auch die Erwachsenen, zum Beispiel auch die Seniorinnen und Senioren, das ist sicher das eine. Das zweite ist auch die Kürze der Generationen, also wie soll ich das sagen (...). Wir haben zwar eine biologische Generationendauer die bei 20, 25 oder 30 Jahren liegt, zum einen. Auf der anderen Seite haben wir eine Mediengeneration, die bedeutend schneller ist. Das heisst, wenn ich als junger Vater in meiner Jugendzeit mit digitalen Medien umgegangen bin, muss ich nach 15 Jahren, 10 Jahren eigentlich eine total neue Situation zeitigen, wenn meine Kinder dann mit den Medien beginnen zu interagieren, dann sind das ganz andere Medien, andere Medieninhalte oder sind unter Umständen andere Mediengeräte, sind andere Medienkanäle. Das heisst ich kann sehr wenig oder ich kann immer weniger auf meine eigene Sozialisierung zurückgreifen. Ich kann weniger profitieren von dem, was ich bei mir gelernt habe oder was ich von meinen Eltern bezüglich Medienkompetenz vermitteln gelernt habe und das jetzt an meine nächste Generation, an meine Kinder, vermitteln muss. Das denke ich ist eine weitere grosse Herausforderung.

I - 9:45 AM:

Und gelöst werden könnte das wie? Dass man sich aktiv selbst bemüht, die neuen Innovationen anzusehen oder was sind solche Massnahmen?

B - 9:45 AM:

Jein, das ist eine sehr einfache und eine extrem schwierige Antwort aber Sie haben vollkommen recht. Also einerseits ja, man muss halt an der Sache dranbleiben, muss sich mit diesen Sachen auseinandersetzen, man muss an den Entwicklungen partizipieren einerseits, auf der anderen Seite ist es natürlich unendlich schwierig, die verschiedenen Felder, die sich nicht tagtäglich, aber sehr sehr schnell immer wieder auftun, nicht nur zu erkennen, sondern auch zu verstehen. Die möglichen Risiken aus diesen Entwicklungen zu antizipieren und dann noch vermittelbar an die Kinder weiterzugeben. Also das ist eine herkulische Aufgabe definitiv, wenn gleich es die richtige Lösung ist.

I - 9:46 AM:

Welche Massnahmen unternimmt Ihr Arbeitgeber, um Jugendliche im Aufbau ihrer eigenen Medienkompetenz zu unterstützen? Also wie sehen solche Angebote in der Praxis aus?

B - 9:47 AM:

Wir haben verschiedene Formate, die wir nutzen, verschiedene Kanäle und eigentlich auch Prinzipien, die wir nutzen. Auf der einen Seite geht es in vielen unseren Inhalten darum, zu sensibilisieren. Also ein gewisses Problembewusstsein, Risikobewusstsein zu schaffen, damit Kinder überhaupt einmal reflektieren, was es denn heisst von 9 bis 19 Uhr zu gamen und zu verpassen, dass draussen die Sonne geschienen hat, soziale Kontakte vernachlässigt haben, nicht mit der Familie zu interagieren. Also hier geht es um Sensibilisieren, das glaube ich ist eine der wichtigsten zentralen Botschaften. Wir haben aber auch einen positiven, einen optimistischen, einen konstruktiveren Approach zu Medienkompetenz, in dem wir nämlich versuchen, Kinder und Jugendliche zu animieren, selbst Content herzustellen, also Inhalte zu produzieren und bei der Produktion eigentlich die Medienkompetenz zu erarbeiten. Das ist ein Angebot, das wir gerade jetzt neu am Lancieren sind. Das Produkt heisst Medienmacherin. Das ist ein längerer Lehrgang mit verschiedenen Episoden, wo die Lehrperson mit den Kindern zusammen dann eben Inhalte, in diesem ersten Fall, wir werden das nachher noch erweitern, in diesem ersten Fall mal Videoproduktionen machen für Soziale Medien und dabei eigentlich lernen, worauf muss ich jetzt achten rein technisch, auf der einen Seite. Auf der anderen Seite eben auch, was muss ich jetzt beachten, wenn es darum geht, diesen Inhalt zu teilen? Was muss ich beachten, wenn es darum geht, nicht auf Gender-Biases einzuzahlen und eigentlich beim kreativen Prozess Medienkompetenz zu erarbeiten. Das sind so diese zwei Stossrichtungen. Einerseits eine Sensibilisierung, auf der anderen Seite auch eine Animation zum richtigen Nutzen oder zum richtigen Kreieren von Medieninhalten.

I - 9:49 AM:

Und wie messen Sie den Erfolg Ihrer Massnahmen?

B - 9:49 AM:

Darf ich zu der anderen Frage noch etwas ergänzen?

I - 9:49 AM:

Ja sicher.

B - 9:49 AM:

Sie haben gefragt wie sieht das denn genau aus, wie sieht das konkret aus. Also wir haben Kurse an Schulen, das sind vier Lektionen. Diese Kurse gibt es nicht vier Lektionen aber zwei Lektionen ab Kindergarten bis zur Oberstufe mit jeweils zielgruppenspezifischen Botschaften. Dann haben wir nicht wenige Social Media Auftritte, wo wir Tipps und Tricks geben auf TikTok, auf Insta, wo wir die Kinder auch abholen können. Wir haben verschiedenste Inhalte, die wir dann der vermittelnden Zielgruppe zur Verfügung

stellen, also an die Eltern, an die Lehrpersonen, wo es mitunter auch darum geht, den Erwachsenen zu zeigen, wie die Medienrealität der Kinder aussieht, auch dort wieder eine Sensibilisierung zu provozieren und sie eigentlich bei der Medienerziehung oder bei der Medienbildung zu unterstützen. Also Onlineinhalte, Offline-Kurse, wir haben Broschüren, wir haben eine ziemlich detaillierte Website gezielt auf Medienvielfalt abgestimmt. Und ihre letzte Frage habe ich jetzt ignoriert.

I - 9:50 AM:

Diese war, wie messen Sie den Erfolg dieser Massnahmen?

B - 9:50 AM:

Wir messen den Erfolg sehr oft, aufgrund der Attraktivität dieser Massnahmen. Also, wie oft werden unsere Kurse gebucht? Wie oft werden unsere Broschüren bestellt? Wie oft werden unsere Inhalte gesehen? Geliked? Wie viel Interaktion generieren wir auf den Sozialen Medien mit unseren Beiträgen? Und diese ganzen verschiedenen, kleinen Elemente, die tragen wir zusammen, kalibrieren sie gegeneinander, weil natürlich dann ein 15 Sekunden Clip mit den drei Tipps für ein besseres Passwort nicht gleich zu bewerten ist wie die Lektüre eines Enters einer Broschüre mit 40 Seiten. Also wir kalibrieren das alles zusammen und haben uns zum Ziel gesetzt, dass wir bis spätestens 2025 jährlich 2 Millionen Menschen mit unseren Botschaften erreichen.

I - 9:52 AM:

Und welche Faktoren oder Gründe führen dazu, dass Sie Ihre Massnahmen anpassen?

B - 9:52 AM:

Das eine ist die Evolution. Also es gibt bestimmte Inhalte, die sind veraltet, weil die Produkte sich geändert haben, weil die Angebote sich verändert haben. Also ein schönes Beispiel ist Facebook. Wir haben 2011, 2012, 2013 in den ersten Jahren mit den Kindern viel über die Nutzung von Facebook und über die Risiken von Facebook gesprochen und in den vergangenen sieben, acht Jahren war das kein Thema mehr. Facebook ist nicht mehr die wichtigste oder ist eigentlich keine relevante Webseite mehr für Jugendliche unter 16 Jahren. Also wir müssen dort einerseits mit der Zeit gehen und auf der anderen Seite gibt es auch Produkte, die vielleicht nicht Zielgruppenkonform sind oder in einem falschen Kanal gespielt worden sind. Also wir haben verschiedene Dinge probiert und versucht, wo sich dann herausgestellt hat, ja da holen wir die Zielgruppe mit den zielgruppenspezifischen Botschaften schlicht und ergreifend nicht ab.

I - 9:53 AM:

Wunderbar, dann kommen wir auch zu einem anderen Thema, zum Thema Hate Speech. Als erste Frage würde ich gerne von Ihnen wissen: Was verstehen Sie selbst unter Hate Speech?

B - 9:53 AM:

Ich glaube nichts spezifisch anderes als was die übliche Definition ist. Hate Speech im Sinne einer respektlosen, durch Aggressivität dominierte Art und Weise, wie Internetnutzer mit anderen Internetnutzer auf den diversen Plattformen umgehen.

I - 9:54 AM:

Und was ist für Sie das Kernelement von Hate Speech, welches es immer geben muss, damit man die Aussage als Hate Speech quittieren kann?

B - 9:54 AM:

Da denke ich, bin ich ziemlich liberal in dem Sinne, dass ich Aggressivität oder Hassrede sehr grosszügig, beziehungsweise etwas als aggressiv oder als Hate Speech bezeichnen würde. Es braucht meiner Meinung nach nicht so Elemente wie, es muss gegen Frauen gehen oder es muss gegen Minderheiten gehen, es müssen Kraftausdrücke drin sein und so weiter. Das finde ich alles wenig hilfreich. Man erkennt in der Kommunikation sehr schnell und sehr rasch, was die Intention ist des Absenders. Und wenn diese Intention darauf abzielt, das Gegenüber oder die Meinung des Gegenübers, wenn es dann wenigstens nur die Meinung wäre, aber wenn es das Gegenüber eigentlich fokussiert, um es zu deduzieren, um es lächerlich zu machen, um es einzuschüchtern und so weiter. Dann ist meiner Meinung nach der Tatbestand einer Hassrede eigentlich schon erfüllt.

I - 9:55 AM:

Also würden Sie auch sagen, es ist etwas Individuelles, also eine individuelle Auffassung, was für mich jetzt Hate Speech ist und Ihre könnte ganz anders sein?

B - 9:55 AM:

Ja. Es gibt auch dieses Votum, dass das Opfer bestimmt, was Hate Speech ist. Also in dem Moment, wo ich mich beleidigt fühle, ist es Hate Speech. Das klingt gut, ist aber glaube ich auch nicht ganz hilfreich, weil am Ende des Tages unsere ganze Kommunikation als Gesellschaft eigentlich schon auf Normen basiert, in denen bestimmte Dinge angemessen sind oder nicht angemessen sind. Also es spielt schon auch eine Rolle, in welcher Gesellschaft, in welchem gesellschaftlichen Kontext eine Aussage passiert ist, das ist nicht nur eine rein individuelle Interpretation. Sie sehen das zum Beispiel eben, wenn Sie die gesellschaftlichen oder die sprachlichen Barrieren überschreiten. Es kann durchaus sein, dass in einer Sprache ein bestimmter Terminus beleidigend, in der anderen Sprache aber nicht beleidigend wahrgenommen wird. Das hat wenig mit dem Individuum zu tun, sondern mehr mit dem sprachlichen, mit der sprachlichen Historie dieser Gesellschaft, dieser Gesellschaftseinheit zu tun.

I - 9:56 AM:

Sie haben es vorhin kurz angesprochen, die deutsche Übersetzung heisst Hassrede. Finden Sie das ein geeignetes Synonym von Hate Speech?

B - 9:57 AM:

Darüber habe ich mir noch nie Gedanken gemacht. Also Hassrede, Hate Speech, ist eine ziemlich lineare Übersetzung. Insofern sehe ich jetzt nicht, inwiefern, dass das Deutsche gegenüber dem englischen Terminus irgendwie eine andere Semantik hätte. Ich finde den Terminus eigentlich sehr gut, weil man weiss ja nicht so viel über die Täter und Täterinnen - hauptsächlich Täter. Aber was meiner Meinung nach schon sehr distinktiv ist, ist dieser immanente Hass. Diese Wut, dass jemand eine andere Meinung haben kann als ich. Dieser Ingrim, der mich dazu bewegt, jemanden zu beleidigen, jemanden auf sein Äusserliches zu reduzieren, jemanden zu denunzieren und so weiter. Und das hat schon viel mit dem Begriff Hass zu tun, also ich finde den Begriff Hass eigentlich insofern schon sehr passend, ja.

I - 9:58 AM:

Und bezogen auf die Rede, also Hassrede, müssen es dann immer gesprochene Worte sein, damit es sich um Hate Speech handelt?

B - 9:58 AM:

Nein, ich denke das umfasst alle Modi der Sprache. Also das kann auch ein Meme sein, es kann ein Bild sein, es könnte sogar, wobei diese Interpretation ein bisschen weit geht, sogar die Abwesenheit von Replik sein, also jemanden zu ignorieren kann ja auch schon wieder bestimmte Gefühle repräsentieren, aber das geht vielleicht ein bisschen zu weit. Aber es ist auf jeden Fall so. Ein Videoclip, ein animated GIF, ein Meme kann genau gleich eine Hassrede sein, wie ein geschriebener Text oder ein gesprochener Text.

I - 9:59 AM:

Und kann man sich vollständig vor Hate Speech schützen?

B - 9:59 AM:

Ja, indem man sich in sein Kabäuschen zurückzieht und nicht mehr kommuniziert, aber das ist der Tod des Menschen. Menschen müssen kommunizieren. Sie müssen sich also auf diesem Feld realisieren, sie müssen kommunizieren und damit haben sie natürlich immer auch das Risiko oder gehen die Gefahr ein, dass das Gegenüber nicht adäquat kommuniziert. Es kann also nicht sein, dass wir versuchen würden, Hassrede aus der Welt zu verbannen, das geht nicht. Es kann nicht sein, dass wir unsere Kinder oder auch uns selbst vor Hassrede abschirmen können. Das wird nie funktionieren. Es muss also mehr, viel mehr darum gehen, Methoden, Strategien zu entwickeln, wie man damit umgeht. Also wie ich reagieren kann, wie ich mich aus solchen Hasstiraden befreien kann und so weiter.

I - 10:00 AM:

Was wären dann solche Massnahmen, die man unternehmen kann, wenn man selbst direkt von Hate Speech betroffen ist?

B - 10:00 AM:

Sehr ähnliche, wie es zum Beispiel auch beim Cybermobbing angesprochen wird. Wir geben meistens den Tipp: Stop, Block, Tell. Also sich nicht auf eine Diskussion einlassen, Blockieren des Absenders, also die Diskussion, den Dialog eigentlich unterbrechen und Tell, was vor allem für Kinder und Jugendliche relevant ist, dass sie einen Vertrauten, eine Vertraute mitinvolvieren, im besten Fall die Eltern, das kann aber auch die Lehrperson, der Schulsozialarbeiter, auch ein psychologischer Dienst sein, den man einbindet. Weil dadurch gewinnt man ein bisschen eine Aussensicht, man kann dann besser kontextualisieren wie schlimm und dramatisch es ist. Man kriegt dann auch zum Beispiel ein Feedback über die Verhaltensänderung. Man sieht sehr oft bei Betroffenen, dass sie sich dann quasi wie sich einigeln und das kann unter Umständen gar nicht so bewusst sein, das kann sein, dass es nicht bewusst ist und eine Aussensicht hilft, dann das Ganze eigentlich zu kontextualisieren.

I - 10:01 AM:

Und was gibt es für Massnahmen gegen Hate Speech, die man anwenden kann, wenn man indirekt von Hate Speech betroffen ist?

B - 10:02 AM:

Also wenn man es wahrnimmt, ist es schon mal wichtig zu verstehen, dass man eigentlich die zentrale, also nicht die zentrale Rolle aber eine sehr zentrale Rolle, einnimmt in der ganzen Geschichte. Also die Mitläufer, die Mitlachenden, die Mitlikenden, haben eine fundamentale Funktion, wenn es darum geht, dass Hate Speech sich ausbreiten kann und sie eigentlich auch in der Gravität verschlimmern kann. Also wenn ich jemanden beleidige, dann habe ich zwar als einzelnes Individuum jemanden beleidigt. Wenn ich dann aber noch 500 Kolleginnen und Kollegen finde, die das lustig finden oder die nicht reagieren, dann habe ich als Opfer dann plötzlich 500 und eine Person gegenüber mir. Das zeigt so ein bisschen die Relevanz der Mitläufer, der Mitbeobachtenden. Es gibt verschiedene Experimente, die zeigen, welche Art der Replik wirksam ist oder weniger wirksam ist. Es hat sich gezeigt in einer Studie, ich glaube das war eine amerikanische Studie, die aufgezeigt hat, dass das Aktivieren der Empathie beim Täter oder der Täterin, die grösste Wirkung hat. Also dem Täter, der Täterin aufzuzeigen, was er oder sie mit einer bestimmten Hassrede gegenüber dem Opfer auslöst, auslösen kann. Andere Methoden wie zum Beispiel mit Spass und mit Komik zu reagieren, hat auch ihre Wirkung. Die wirksamste Massnahme ist aber wirklich die, dass man mit Empathie versucht einzuschreiten.

I - 10:04 AM:

Also eigentlich empathische Counter Speech?

B - 10:04 AM:

Empathische Counter Speech genau. Reine Counter Speech wird immer sehr, ja, hat ihre Nachteile und verliert sich dann sehr schnell in einer Diskussion, die jede Basis entbehrt.

I - 10:04 AM:

Und wenn mehrere Menschen beteiligt sind, an Hate Speech, dann trifft meistens der Bystander-Effekt auf. Also je mehr Menschen anwesend sind, desto unwahrscheinlich ist es, dass jemand eingreift oder Hilfe leistet. Was denken Sie, was könnte man unternehmen, um dies zu entschärfen?

B - 10:05 AM:

Auch hier denke ich wieder, die Basis ist das Problembewusstsein. Zu verstehen und zu begreifen, dass es zwar unterhaltsam sein kann, jemanden, jemand anderes fertig zu machen. Vielleicht ist Hate Speech sogar lustig. Sich aber eben über das Problem bewusstwerden. Das heisst, sich klar werden, was das Opfer in dem Moment empfinden kann oder empfindet. Zivilcourage in diesem Zusammenhang, eben auch den Mut haben, hinzustehen und für bestimmte ethische Grundwerte einzustehen, dass man eben mit Respekt miteinander umgeht, dass man sachbezogen zu debattieren hat und nicht personenbezogen zu debattieren hat und so weiter.

I - 10:05 AM:

Ich habe in diversen Studien gesehen, dass vor allem Jugendliche also zwischen 15 und 18 Jahren, mehr Mühe damit haben, mit Hate Speech umzugehen als andere Altersklassen. Was denken Sie, was können Gründe dafür sein?

B - 10:06 AM:

Also einerseits hat es sicher mit der Maturität zu tun. Sie haben damit eigentlich eine Zielgruppe angesprochen, die nicht selten gerade in der Pubertät ist, also in der Selbstfindungsphase und diese Selbstfindungsphase ist auch immer geprägt von einer Unsicherheit. Also wie will ich werden? Was will ich werden? Wie soll ich mich darstellen und so weiter und genau in dem Moment dann mit ungerechtfertigter Kritik umgehen zu müssen, kann sehr herausfordernd sein. Also ich denke gerade dort zeigt sich die zusätzliche Gravität bei dieser Zielgruppe und das lässt sich auch analogisieren mit einer Untersuchung von Auswirkungen von Hassrede oder Cybermobbing bei Kindern mit geistigen Einschränkungen. Die Problemsituation bei Cybermobbing und Hate Speech in dieser Zielgruppe ist genau dieselbe wie bei allen anderen Kindern auch. Die Auswirkungen sind aber viel gravierender, gerade weil diese Persönlichkeiten zum Teil noch nicht so gefestigt sind, noch nicht so matur und selbstsicher auftreten können, dass sie sich über einer bestimmten Kritik erheben könnten oder dass sie mit Mängeln an ihrem eigenen Selbst besser umgehen können. Das ist sehr analog, einfach bedeutend gravierender.

I - 10:07 AM:

Und Eltern sind oftmals überfordert, wenn ihr Kind von Hate Speech betroffen ist, was wären aus Ihrer Sicht her sinnvolle Handlungen, mit welchen man Eltern auf solche Situationen vorbereiten könnte?

B - 10:07 AM:

Also zum einen brauchen sie wieder ein Sensorium. Sie müssen verstehen, dass es, wenn ein Kind sich zurückzieht, zum Beispiel eben auch mit der Kommunikation im Netz zusammenhängen könnte. Es wird zwar auf dem Pausenhof nicht gehänselt, die Schulnoten sind irgendwie alle in Ordnung, man ist auch gut aufgehoben im Fussballclub oder er, sie ist voll integriert in einem anderen Hobby oder Verein und dennoch zieht sich das Kind zurück (...). Also ein Rückzug ist zum Beispiel ein Indiz dafür, dass Hassrede stattfindet und da braucht es dieses Sensorium und auch die präzise Frage, ob etwas im Netz passiert ist, ob sie oder er aus einem Chat, einer Gruppe rausgeflogen ist oder in einer Chat Gruppe fertig gemacht wird. Das ist das eine, das andere ist und damit komme ich auf etwas, was ich ganz am Anfang des Interviews gesagt habe, diese Dialogbasis, die es braucht, diesen Mediendialog und auf diesem Mediendialog aufbauend kann man dann eben auch solche Sachen thematisieren. Also man kann dann darüber sprechen mit dem Kind, was im Netz passiert ist, wie man fertig gemacht worden ist, was dann passiert ist, wer die Drahtzieher dahinter sind und so weiter. Also es braucht diesen Dialog, dieser als Basis und auf dieser Basis aufbauend kann man dann eben auch sehr wertvoll intervenieren als Eltern, dann braucht es die grosse breite Schulter.

I - 10:09 AM:

Also eigentlich ein Mediendialog zwischen Eltern und Kind sowie aber auch das Wissen, dass man jederzeit einen offenen Austausch miteinander führen kann?

B - 10:09 AM:

Genau, genau.

I - 10:09 AM:

Wunderbar. Kommen wir zu digitalen Innovationen. Wenn neue digitale Innovationen auf den Markt kommen, wie früh erfahren Sie selbst darüber?

B - 10:10 AM:

Meistens auch nicht früher als Sie. Und Gott sei Dank ist es momentan noch so, dass diese Vorlaufzeit ausreichend ist. Wir haben natürlich schon ein hohes Sensorium, also wir beobachten die Trends und die Entwicklungen schon auch rein als Telekommunikationsunternehmen, als IT-Unternehmen, natürlich mit Argusaugen. Und wir sind natürlich immer wieder am Puls der Zeit und haben auch verschiedene Outposts in den Staaten oder in Asien, die uns erlauben, bestimmte Sachen möglichst früh zu erkennen. Was die Auswirkungen dann sein können, das muss dann immer die Zeit zeigen. Es gibt verschiedene Trends, die gekommen sind und dann auch wieder sehr schnell gegangen sind. Es gibt andere Trends, die werden sehr wahrscheinlich bleiben. Hier bedarf es bestimmte Reflexion, zuerst mal, um zu schauen, um zu verstehen, was es denn sein könnte, was denn das Problem sein könnte und dann auch abzuschätzen, wie gravierend das Thema ist.

I - 10:11 AM:

Haben Sie auch schon mal von dem Metaverse gehört?

B - 10:11 AM:

Ja habe ich auch schon gehört.

I - 10:11 AM:

Was verstehen Sie unter dem Metaverse?

B - 10:11 AM:

Also das Metaverse ist für mich momentan zweierlei. Es ist einerseits der Versuch von Alphabet, die Virtualisierung voranzutreiben. Sie und ich schauen uns momentan auf einem Bildschirm an, der zweidimensional ist. Das Metaverse versucht hier eine dritte Dimension hinzuzufügen, mit den virtuellen Räumen. Es ist aber auch der Versuch, neue Formen der Interaktion, der menschlichen Interaktion zu digitalisieren - so, das gesagt. Jetzt kann man sich fragen, ob das funktionieren wird oder nicht: ich weiss es nicht. Wenn ich es wüsste, wäre ich sehr wahrscheinlich schon lange am Aktien kaufen oder am Aktien abtossend. Das Zweite ist, das Metaverse bietet eine neue intellektuelle Fragestellung, inwieweit wir alles, was digitalisierbar ist, wir auch wirklich digitalisieren wollen. Wir hatten eine sehr schöne Lektion in den Jahren 2020 und 2021, wo wir gemerkt haben, dass bestimmte Dinge zwar durchaus digitalisierbar sind, deren Digitalisierung aber einige Herausforderungen mit sich bringen, die unter Umständen gravierender sein können, als der Nachteil, etwas nicht zu digitalisieren. Was ich anspreche, ist die menschliche Interaktion, die körperliche Nähe von Menschen, die Metakommunikation, die zum Beispiel in einem Videocall, wie wir ihn jetzt momentan haben, eben gerade fehlt, die eigentlich sehr, sehr schön aufgezeigt haben, dass es auch Limiten gibt der Digitalisierung. Und mit Metaverse werden wir diese Frage noch einmal in höherer Intensität debattieren müssen. Also wollen wir denn alles, was digitalisierbar ist, auch wirklich digitalisieren? Wollen wir einen Shoppingnachmittag in der Stadt wirklich im virtuellen Raum erleben?

I - 10:14 AM:

Und welche Chancen sehen Sie im Metaverse bezogen auf unsere Jugend?

B - 10:14 AM:

Wie bei vielem anderem auch, ist es wie Sie sagen, es ist eine Chancen-Seite, aber das hat auch eine Risiken-Seite. Solange wir die Risiken managen können, werden die Chancen überwiegen. Es zeichnet sich bereits ab, dass zum Beispiel der Bildungssektor sehr interessiert ist an Metaverse Szenarien, die es unter Umständen mitunter erlauben können, viel individualisierter zu unterrichten, viel individualisierter Wissen zu vermitteln, was natürlich eine enorme Chance ist für die Demokratisierung von Wissen und dieses Modell, was wir seit Pestalozzi haben, mit einer Klasse, mit einem Alter, in 45 Minuten und alle reden über Mathematik, ungeachtet ob Mathematik jetzt gerade interessant ist, wie das Vorwissen ist, wie die kognitive Maturität ist, alles wird gleichgeschaltet, dass ist das

alte Modell. Mit der Individualisierung von Unterricht kann man auf solche Bedürfnisse spezifischer eingehen und die Schülerinnen und Schüler, die sich gerade jetzt für Mathematik interessieren und auch offen sind für mathematische Herausforderungen, diese werden in Mathematik unterrichtet und alle anderen Kinder, die werden halt in einem anderen Fach, in einer anderen Materie unterrichtet oder später unterrichtet und so weiter. Das meine ich mit der Individualisierung und das Metaverse lässt erahnen, dass auf dieser Plattform solche Dinge dann plötzlich möglich, möglicher sind. Ob es dann wirklich die Lösung aller Themen ist, das sei dahingestellt aber zumindest haben wir das Potenzial. Auch hier wieder, ich wiederhole es, die Risiken nicht negieren aber die Chancen konsequent verfolgen.

I - 10:16 AM:

Was sind denn die Risiken, die Sie denken, können mit dem Metaverse einhergehen?

B - 10:16 AM:

Die Immersion ist bedeutend grösser als wir sie bislang kennen. Also wenn Sie schon mal in virtuellen Welten gewesen sind oder wenn Sie schon mal ein bestimmtes Game sehr intensiv gespielt haben, werden Sie festgestellt haben, wie sie in ein Spiel eintauchen können und plötzlich vergessen, dass es eigentlich noch eine Realität daneben gibt. Also Sie sind Teil des virtuellen Raumes geworden und das liegt daran, dass die Simulation derart gut ist, derart perfekt ist, dass sie quasi vergessen können, dass Sie sich hier in einer virtuellen Konstellation befinden. Und wenn Sie dieses ad absurdum führen, dann entheben sie quasi die virtuelle Welt von der realen Welt und das kann zu neuen Herausforderungen führen. Also nicht nur psychischen, sondern auch somatischen körperlichen Herausforderungen.

I - 10:17 AM:

Sie haben es gerade angesprochen, also es kann sich sehr real anfühlen im Metaverse zu sein, ein Game zu spielen. Was denken Sie, wie wirkt sich das auf die Wahrnehmung von Hate Speech auf Jugendliche aus?

B - 10:17 AM:

Auch hier wieder denke ich das ist die Immersion. Also wenn ich in einem Chat eine beleidigende Aussage über mich lese, dann hat die eine bestimmte beschränkte Dimensionalität. Es ist ein Text, das ist ein Fenster, das ich wegklicken kann. Die Stimme muss ich mir dazu denken, das passiert beim Lesen. Die Person, das Bild über die Person muss ich mir dazu denken, das passiert in meinem Kopf. Und durch die höhere Immersion können diese Interpretationen im Prinzip schon vorweggenommen werden. Plötzlich sehe ich einen hasserfüllten Avatar im Metaverse, plötzlich höre ich ihn auch. Es gibt so Aspekte der Proximität. Also das auf jemanden Zulaufen, dass man zum Beispiel auch aggressiv auf jemanden zulaufen kann, kann in virtuellen Welten natürlich simuliert werden, was in einem Plaintext, in einer zweidimensionalen, eindimensionalen Chat-Funktion nicht passiert wäre, nicht passieren kann. Das heisst Hate Speech wird dort eigentlich auch, genau gleich wie alle anderen Dinge, eigentlich intensiver, es wird

multifaktoriell wahrnehmbar, multisensorisch und entsprechend auch dann eben auch gravierender.

I - 10:17 AM:

Und was denken Sie, welche Rolle spielt die Anonymität von Avataren bei der Verbreitung von Hate Speech auf dem Metaverse?

B - 10:18 AM:

Ich hätte gesagt eine grosse, aber ich habe unterdessen gelernt, dass Hatespeaker sehr oft nicht die Anonymität suchen und durchaus mit Echtnamen auftreten, so zumindest passiert das in den Foren oder in Kommentarspalten. Sie stehen zu ihrer Meinung und sie wollen auch erkannt werden und sie sollen auch gefollowed werden von Gleichdenkenden. Es gibt aber andere Szenarien, in denen ich mir durchaus vorstellen kann, dass die Anonymität, die Anonymisierung von Avataren und von elektronischen Identitäten natürlich schon zulässt, bestimmte Grenzen einfacher zu überschreiten. Die Strafverfolgung auf jeden Fall, wird keine Freude daran haben, weil es natürlich umständlich ist, dann eigentlich auch auf ein echtes Individuum Rückschlüsse zu ziehen.

I - 10:19 AM:

Und sind Sie der Meinung, dass das Thema Metaverse und dessen Gefahren im Unterricht behandelt werden sollte?

B - 10:19 AM:

Unbedingt, genau gleich wie alle anderen Techniken, alle anderen Plattformen, die eine bestimmte gesellschaftliche Relevanz haben, also die relevant sind für die Medienrealität der Kinder, müssten in den Schulen ein Thema sein.

I - 10:19 AM:

Und welche Rolle spielt eigentlich oder vertritt eigentlich eine Lehrperson aus Ihrer Sicht?

B - 10:20 AM:

Lehrpersonen sollten hier, wie sehr wahrscheinlich bei vielen anderen Themen auch, eine vermittelnde, eine Coachingrolle übernehmen. Ich glaube es ist verlorene Liebesmüh, wenn Lehrpersonen versuchen, bestimmte Plattformen und deren Bedienung zu schulen, darum soll es nicht gehen. Das ist auch nicht relevant zum einen, zum anderen ist es meistens auch nicht Rocket-Science. Das heisst Kinder lernen das im Learning-by-doing-Modus eigentlich sehr sehr schnell und weil sie eine grössere Neugier haben, weil es ihre Lebensrealität ist, haben sie das meistens schon hinter sich und haben das. Also muss die Lehrperson auch wieder das Problembewusstsein reflektieren, gegenüber den Kindern aufzeigen, welche Risiken mit der Nutzung in dieser Art, mit der Nutzung dieses Inhalts einhergehen und hier eigentlich begleitend immer wieder darauf hinarbeiten, dass Kinder- und Jugendliche ihre Mediennutzung reflektiv einordnen, immer wieder hinterfragen, ist das richtig? Oder ist es okay, wenn ich dieses Game spiele? Ist es okay, wenn ich diesen Satz in den Chat schreibe? Ist es okay, wenn ich mich lustig mache über

meine Nachbarskollegin, meinen Freund, meine Bekannte und so weiter. Ist es okay, wenn ich mich so im Netz zeige, zum Beispiel auch.

I - 10:22 AM:

Und wer trägt die Verantwortung Hate Speech zu verhindern? Sind das die Eltern oder sind das die Lehrpersonen, wenn wir jetzt auf Jugendliche zu sprechen kommen?

B - 10:23 AM:

Da helfe ich Ihnen nicht, da komme ich wieder zurück auf die Antwort, die ich vorhin schon mal gegeben habe: Es ist ein gesellschaftliches Thema. Bei Hate Speech haben wir, wie beim Cybermobbing auch, diese drei Rollen: wir haben den Täter oder die Täterin, wir haben das Opfer und wir haben die Mitläufer. Und die Mitläufer als Gesellschaft, interpretiere ich jetzt mal, müssen aufstehen, müssen klar machen, dass das nicht gewollt ist, dass das nicht geschätzt wird, dass das gesellschaftlich zu denunzieren ist, zu verhindern ist. Damit werden wir einen Teil aber sicher nicht alle der Hate Speaker belehren können. Damit werden wir nicht alle Opfer retten können, das ist klar, aber die Hauptverantwortung liegt in der Gesellschaft an sich. Das Schlimmste was passieren könnte ist, wenn wir resignieren, wenn wir es akzeptieren, weil es halt so ist, dann ist es halt so und wir lassen das zu. Dann grassiert es, dann wird es grassieren.

I - 10:24 AM:

Aber gibt es Massnahmen, die Eltern umsetzen können, um ihre Kinder vor den Gefahren im Metaverse schützen zu können?

B - 10:24 AM:

Ich denke das Metaverse ist jetzt zum Beispiel so ein Trend, der uns sehr wahrscheinlich in den nächsten Jahren, vielleicht noch Jahrzehnten, beschäftigen wird. Das heisst es ist relevant genug. Damit sind Eltern automatisch gefordert, sich mit dieser Technologie auseinanderzusetzen. Sich einzulesen, Artikel zu lesen, Dokumentationen zu schauen, zu gucken wie das Ganze funktioniert. Vielleicht auch selbst mal einen Selbsttest zu machen und einzutauchen in diese Welt. In einem zweiten Schritt sich dann eigentlich belehren, also belehren lassen ist das falsche Wort, sich dann eigentlich inspirieren lassen, welche Gefahr für meine Kinder in ihrem spezifischen Alter relevant werden. Und dann, hoffentlich, besteht dieser Dialog, dieser Mediendiskurs in der Familie. Auf dieser Basis dann eben auch mit den Kindern das Gespräch zu suchen und zu fragen, was sie interessiert, was sie nicht interessiert, was sie mögen, was sie nicht mögen, was ihnen Angst macht, was ihnen Spass macht. Und so eigentlich zu einem vernünftigen, zu einem selbstverantwortlichen Medienkonsum zu kommen. Eltern müssen sich interessieren, sie müssen sich damit auseinandersetzen.

I - 10:26 AM:

Dann hätte ich noch eine abschliessende Frage: Welche technischen Funktionen würden Sie sich von den Plattformanbietern wünschen, damit Jugendliche im Metaverse einen gewissen Schutz erfahren?

B - 10:26 AM:

Also ich denke was die Anbieter solcher Plattformen sicher und auf jeden Fall tun können, ist bestimmte Inhaltskategorien auszuschliessen oder bestimmte Inhaltskategorien zumindest hinter eine Sicherheitswand zu stecken. Also, ich denke hier insbesondere an pornografische Inhalte, an Inhalte, die besonders gewaltverherrlichend sind, die für Kinderaugen eigentlich nicht geeignet sind, die Kinderaugen verstören, Kinder verstören können, unsicher machen können, eigentlich auch mit falschen Kontexten konnotiert werden. Also da kann, denke ich, können Plattformanbieter wirklich meiner Meinung nach sehr einfach bestimmte Hürden einbauen, also die Alterskontrolle beim Eintreten ins Netz, die Alterskontrolle beim Eintreten auch ins Metaverse ist meiner Meinung nach schon mal eine Grundfunktion, die solche Plattformen bieten können. Und notabene, ich habe ganz bewusst nicht gesagt, dass Metaversen pornografische Inhalte auf jeder Plattform verbieten soll, weil ich denke, das ist glaube ich unrealistisch. Mit Pornografie wird extrem viel Geld verdient. Pornografische Suchbegriffe sind die häufigsten im Netz, Face it, das gehört dazu. Es gehört einfach nicht vor Kinderaugen und diese Grenze können diese Applikationen einsetzen, können sie in diesen Applikationen aufbauen und so zumindest ein bestimmter Schutz gegenüber Kindern und Jugendlichen gewährleisten.

---

*Die Interviewerin informiert den Experten über das Ende des Interviews und bedankt sich für dessen Teilnahme. Sie fragt nach, ob der Experte Ergänzungen zu dem Gesagten hat oder er gerne noch etwas äussern möchte. Anschliessend informiert die Interviewerin über ihr weiteres Vorgehen und fragt nach, ob der Experte am Endergebnis interessiert ist und sie ihm dieses zusenden soll, bevor sie sich verabschiedet.*

### **Post-Interview-Memos**

x

## 8.8 Transkript Interview IP5

Blickwinkel:	Öffentlichkeit und Eltern
Unternehmen/Stiftung/Verein:	Nationaler Dach- und Fachverband für professionelle Elternbildung in der Schweiz
Funktion IP:	Geschäftsführerin

Durchführungsdatum: 11. Mai 2023

Zeit: 11:02 - 12:21 Uhr

### Legende

Interviewerin = I

Befragte oder Befragter = B

*Die Interviewerin heisst die Expertin willkommen und bedankt sich für ihre Gesprächsbereitschaft. Anschliessend stellt sie sich selbst vor, zeigt den institutionellen Kontext auf und erläutert das zu untersuchende Thema. Nach dem kurzen Beschrieb des Interviewablaufes und der Klärung des zeitlichen Interviewrahmens, bittet die Interviewerin um die Erlaubnis für die Tonbandaufzeichnung und erklärt das Anonymisierungsverfahren. Nach dieser Begrüssung und Information, startet die Interviewerin die Aufnahme und beginnt mit den Einstiegsfragen.*

---

I - 11:02 AM:

Wie oft treffen Sie andere Eltern privat?

B - 11:02 AM:

Wenig, weil der Bedarf dafür gar nicht so da ist. Ich arbeite in meinem Alltag für Eltern und ich habe keinen Bedarf nach Austausch und auch aufgrund des Alters meines Kindes nicht. Es wäre eine andere Frage gewesen, hätten Sie mir diese Frage 15 Jahre früher gestellt, dann wäre der Bedarf sicher auch anders aber mein Kind ist erwachsen und aufgrund meines Jobs muss ich nicht auch noch zwingend in meiner Freizeit Kontakt mit Eltern haben.

I - 11:02 AM:

Aber würden Sie sagen, dass Sie, als Ihre Tochter noch in ihren Jugendjahren war, dass Sie sich da vermehrt mit Eltern ausgetauscht haben, vor allem auch in Bezug auf den Umgang mit Medien?

B - 11:03 AM:

Ich denke die Medienlandschaft war vor 15 Jahren noch eine andere. Wir hatten andere Fragen, waren mit anderen Inhalten konfrontiert. Und natürlich ist der Austauschbedarf von Eltern generell, und da bin ich keine Ausnahme, von vor der Geburt des Kindes, bis

die Kinder gross sind, etwas vom Wichtigsten. Darüber haben wir auch eine Studie gemacht, zu Elternbildungssettings und Erreichbarkeit von Eltern, und auch dort wurde wieder bestätigt - das ist für Menschen, die mit Eltern arbeiten, keine Überraschung - wie unglaublich gross der Austauschbedarf ist und aber auch, dass sich Eltern, ich sage jetzt mal nicht darüber beklagen, aber das Bedürfnis hört natürlich nicht auf nach dem Kleinkindalter, es nimmt einfach wahnsinnig ab. Sei es, weil die Kinder auch nicht mehr so viel zuhause sind und die Eltern auch nicht, dann werden die Möglichkeiten dafür immer weniger, aber der Bedarf nach Austausch der Eltern wird nicht weniger. Für mich als Fachperson war das immer etwas speziell. Ich komme ursprünglich aus der Mütter-Väter-Beratung und wenn ich mit meinem Kleinkind als Mütter-Väter-Beraterin in einer Gruppe mit Eltern bin, bekomme ich sehr schnell eine andere Rolle oder habe ich sehr schnell eine andere Rolle bekommen. Ich war nie einfach nur die Mutter, nicht weil ich das gesucht hatte, weil ich wollte ja einfach auch nur Mutter sein (...). Aber weil halt dann eine Fachperson anwesend ist und die haben das natürlich sehr schnell gemerkt. Also von daher war das immer etwas, ich würde mal sagen, eingeschränkt.

I - 11:05 AM:

Wenn wir auf den Verband, für welchen Sie jetzt arbeiten, zu sprechen kommen, wie lange arbeiten Sie schon für ihn in der Position als Geschäftsführerin?

B - 11:05 AM:

In dieser Position sind es jetzt fünf Jahre. Ich habe 1994 begonnen, in der Elternbildung tätig zu sein, als Elternbildnerin, und habe verschiedene Veranstaltungen und Angebote für Eltern im Rahmen meiner damaligen Funktion erarbeitet und jetzt bin ich wie gesagt seit fünf Jahren die Geschäftsführerin.

I - 11:05 AM:

Und was gehört jetzt zu Ihren täglichen Aufgaben?

B - 11:05 AM:

Es ist natürlich ganz wichtig eine gewisse Unterscheidung zu machen. Unser Verband ist ein nationaler Dach- und Fachverband für Elternbildung. Das heisst, unsere primäre Zielgruppe sind Fachpersonen, also Elternbildner und Fachpersonen. Das sind auch Organisationen oder Kantone, die Elternbildung für den Kanton organisieren, Fachpersonen, die das vielleicht im Rahmen einer Organisation machen, oder selbst Angebote anbieten. Und da kümmern wir uns als Dachverband darum, dass wir möglichst gute Arbeitsbedingungen haben, also jetzt nicht auf gewerkschaftlicher Ebene, sondern da geht es natürlich auch um Akzeptanz, dass die Kantone überhaupt erkennen, dass es das braucht und dass wir im Austausch sind, dass die Sensibilisierung zum Thema Elternbildung wichtig ist und dass die Ressourcen dafür geschaffen werden. Andererseits geht es als Fachorganisation natürlich um sehr viele Inhalte, dass wir einerseits Fachpersonen als auch die Öffentlichkeit für die Themen der Elternbildung sensibilisieren. Wir haben sehr viel mit Qualitätssicherung zu tun, also wer ist denn eine Elternbildnerin, ein Elternbildner? Eine Fachperson, die mit Eltern arbeitet, ist noch lange keine Elternbildnerin. Da

braucht es etwas mehr dazu und deshalb müssen den Fachorganisationen und Fachpersonen Informationen zur Verfügung gestellt werden, die dann um diese Form der Erwachsenenbildung gehen. Es handelt sich also um Weiterbildung für Erwachsene, besonders Eltern. Und natürlich haben wir auch die Zielgruppe Eltern und machen auch Angebote direkt. Das ist dann meistens über Social Media oder wenn wir Blogbeiträge machen, die dann eher auch Erwachsene, die Öffentlichkeit und natürlich Eltern adressieren. Sie sehen, es ist eigentlich sehr breit von der Zielgruppe her.

I - 11:08 AM:

Okay, kurz zusammengefasst, sind Ihre zwei Hauptzielgruppen einerseits die Fachpersonen, die Ihr in der Elternbildung unterstützt sowie die Zielgruppe der Erwachsenen, vielfach Eltern, welchen Ihre Fachpersonen zielgerichtet Inhalte der Elternbildung vermitteln?

B - 11:08 AM:

Genau und ganz ganz wichtig ist, in der Elternbildung geht es primär um das Vermitteln von Inhalten und nicht darum, Wissen rüber zuschaufeln, weil das ist explizit nicht Elternbildung, weil Wissen ist schlussendlich keine Kompetenz und Wissen ist genug vorhanden, sondern es geht in der Elternbildung ja primär um die Förderung oder Unterstützung, Hilfe in der Erziehungskompetenz. Die Elternbildung ist explizit auf die Erziehung gerichtet. Da beizustehen und vor allem eben auch das Wissen, dass eben so viel vorhanden ist und dann eben auch nicht nur als Wissen vorhanden ist, sondern auch alle die Menschen, die glauben sie wissen, wie man Kinder zu erziehen hat, dass man das mit den Eltern zusammen immer auf die Bedürfnisse der Kinder ausrichtet, mit ihnen reflektieren kann und vor allem eben auch schauen, was in einem Artikel in einem Buch oder in einem Heft wahnsinnig toll kling, sagt mir noch lange nicht, wie mache ich jetzt das konkret? Wie sage ich jetzt das meinem Kind? Und die Frage, wie kann ich das machen? Also das sind dann vor allem solche Inhalte.

I - 11:09 AM:

Bin ich richtig der Annahme, dass das Thema Medienkompetenz auch ein Inhalt ist, den Ihr vermittelt?

B - 11:10 AM:

Ich selbst nicht aber unsere Elternbildner. Für die Fachpersonen ist Medienkompetenz ein grosses Thema.

I - 11:10 AM:

Was verstehen Sie selbst unter Medienkompetenz?

B - 11:10 AM:

Bei Medienkompetenz geht es ja vor allem um den Umgang mit Medien und das reflektiert machen zu können. Sowie natürlich überhaupt eine Idee zu haben, was Medien sind, sprich, man sich die Frage stellt: Okey da bin ich und wie gehe ich jetzt mit diesem

Medium um? Was kann ich tun? Wie kann ich es betrachten? Ich glaube der Umgang hat ganz viele verschiedene Ebenen drin und da gehört für mich natürlich auch die Fähigkeit dazu, etwas kritisch zu betrachten. Und wenn wir jetzt nicht nur von den Kindern und Jugendlichen ausgehen, sondern explizit auch von Eltern und ich das quasi wie erweitere, dann geht das auch darum, als Eltern sich bewusst zu sein, dass man im Umgang mit den Medien jederzeit permanent ein Vorbild ist. Also nicht nur, dass ich weiss, wie soll man denn umgehen, das wird einem ja jeden Tag gesagt, du darfst das und das nicht und was auch immer, sondern dass ich mir einerseits bewusst bin, mein Kind schaut, wie ich das mache und es wird es genauso machen und wie - also das geht wieder in die Fähigkeit der kritischen Betrachtungsweise - dass ich jetzt nicht nur die Medien kritisch betrachte, sondern auch mich, also insbesondere als Mutter oder Vater, dass ich auch in der Lage bin, Selbstreflexion zu üben: Reflexion im Umgang mit Medien.

I - 11:12 AM:

Denken Sie, dass der Aufbau der Medienkompetenz ein lebenslanger Prozess ist oder erlernt man diese einmalig?

B - 11:12 AM:

Also Sie wären ja jetzt wahnsinnig erstaunt, wenn ich jetzt sagen würde, ja das lernt man einmal und das bleibt dann so, weil die Medien ja permanent gleichbleiben und die Themen in den Medien und das, was wir jetzt haben, Smartphones und und und das wird sich nie verändern, dann wäre diese Antwort wahrscheinlich adäquat (...). Aber Medien sind ein Abbild der Gesellschaft und sei es von den Möglichkeiten, was sich eine Gesellschaft für Möglichkeiten erarbeitet und dann auch die aktuellen Themen in der Gesellschaft, die zeigen sich natürlich und selbstverständlich auch in den Medien. Also von daher ist es natürlich eine lebenslange Auseinandersetzung damit.

I - 11:13 AM:

Und sind Sie der Meinung, dass es für eine erfolgreiche Medienkompetenz neben der Fähigkeit der Medienkompetenz auch den Willen jeder einzelnen Person benötigt, damit diese Kompetenz überhaupt erlangt werden kann?

B - 11:13 AM:

Wenn nicht auf dem Willen basierend dann auf was? Ich würde mal sagen ich muss ja zuerst mal sensibilisiert dafür werden, dass es so etwas wie Medienkompetenz gibt. Ich muss das Wort ja nicht kennen, aber ich muss nur schon mal eine Ahnung davon haben, dass es Inhalte wie Medienkompetenz als Fähigkeit überhaupt gibt (...). Also ich kann nicht den Willen für etwas entwickeln, von dem ich keine Ahnung davon habe, dass es das braucht. Und natürlich braucht es den absoluten Willen dazu, vor allem wenn es nicht nur ein Lippenbekenntnis sein soll. Ich kann ja sagen als Mutter, Vater oder Mensch, egal ob ich jetzt Kinder habe: "Wow Medienkompetenzen das klingt so gut und ich will auch so toll sein - ich werde also medienkompetent" und der Wille, den es braucht, ist es ja von dem, dass ich sage: "Okay das klingt toll, das will ich", und dass ich dann auch etwas damit mache. Wie auch? Nur schon von dieser Selbstreflexion her. Da muss der Wille da sein, offen und ehrlich mit mir selbst zu sein und hinzuschauen und ich glaube, was

eine grosse Herausforderung ist, und da würde ich sagen da mangelt es ja nicht primär am Willen, sondern gerade für Mütter und Väter, an der Zeit. Also wenn beide Elternteile, je länger je mehr, beide erwerbstätig sind und wir aus Studien wissen, dass sowohl die Erwerbsarbeit als auch die Haus- und Familienarbeit permanent und kontinuierlich zunimmt (...), wird die Zeit, die zur Verfügung steht für ganz viele andere Dinge wie zum Beispiel für die eigene Regeneration - und die Selbstreflexion ist ja nicht Regeneration, sondern Arbeit -, das wird natürlich rar und immer rarer und ich denke wir könnten da vielleicht auch festhalten, dass eine wichtige Grundvoraussetzung zu Medienkompetenz wie von verschiedenen anderen einzelnen Fähigkeiten überhaupt, eine gewisse Zeit ist, die ich mir dafür nehmen kann. Und das glaube ich ist ein ganz ganz grosses Hindernis. Darf ich noch eine Klammer machen?

I - 11:13 AM:

Ja sicher!

B - 11:14 AM:

Ich habe immer viel zu sagen, zu vielen Dingen. Vorgestern war ja das nationale Forum Jugend und Medien und das letzte Mal, ich weiss gar nicht, ob das im 2019 oder 20 oder vielleicht 21 war, da war Claire Balleys von der HSSO, der Hochschule für Soziale Arbeit in Genf und sie hat eine Studie oder Forschung vorgestellt, die für mich sehr erhellend war. Das war eine Befragung, die man bei Eltern gemacht hat, zu ihrem Umgang, zu dem was sie denken zu Mediennutzung und ich habe mir meine Notizen herausgesucht für die Vorbereitung für unser Interview und so kurz und knapp hat mich wirklich wahnsinnig beeindruckt, dass der Konsens, wie damals vor zwei drei Jahren, noch genauso gültig ist. Dass die Grundeinstellung der Eltern, beziehungsweise der Mütter ist, dass digitale Medien böse sind und ich mein Kind davor schützen muss. Das ist der grobe Konsens und ich habe mir auch noch aufgeschrieben, die Inhalte, die in digitalen Medien geteilt werden oder geschrieben werden, die sind dumm und gefährlich. Und eine gute Mutter, ein guter Vater beschränkt die Bildschirmzeit des Kindes und ich denke das ist natürlich schon, finde ich (...), bemerkenswert und katapultiert uns sofort in einen anderen Bereich, wenn es um Medienkompetenz geht, wenn Eltern eben diese Selbstreflexion durchführen, sie brauchen die Kanäle ja selber auch aber sagen, für mein Kind ist das böse, ich brauche es halt für die Arbeit. Also das ist ein ähnlicher Effekt, den man auch kennt aus dem Gesundheitswesen, dass Eltern Medikamente, Schmerzmittel, fiebersenkende Mittel für ihre kleinen Kinder als böse und gefährlich anschauen. Und deshalb den Kindern sehr lange Medikamente teilweise vorenthalten, weil man die Kinder vor der bösen Chemie schützen möchte und ich denke das ist so ein ähnlicher Effekt hier und was sie auch noch gesagt hat, dass der Umgang mit digitalen Medien vor allem die Mütter belastet, weil sie sich dafür verantwortlich sehen und die Angst davor haben, dass sie es nicht richtig im Griff haben und ihre Kinder dann Schaden nehmen, da sie sie nicht richtig geschützt haben. Was in dieser Befragung auch sehr spannend war, ist, dass sie gleichzeitig, vor allem dann auch den Medienkonsum des Partners kritisiert haben, was einerseits zeigt, dass offenbar ungleiche Mediennutzung bei Vater und Mutter ein Thema ist, aber es zeigt auch, dass es ein Paar-Thema ist innerhalb der Familie. Also wie gesagt

ist es nicht nur ein Thema zwischen Eltern und ihren Kindern, es ist durchaus auch ein Thema zwischen den Eltern selbst und ich dachte irgendwo muss ich das unbedingt einbringen, weil ich finde das so spannend und ich weiss nicht, ob sie schon davon gehört haben. Falls nicht, das war der Vortrag, den finden Sie sicher auch noch auf der Seite. Der Workshop, den sie dort geleitet hatte, war "Digitale Medien im Familienalltag" und wie gesagt, sie ist Dozentin an der HSSO und das wäre vielleicht für Sie auch noch sehr spannend, bei ihr noch nachzufragen, falls noch Bedarf wäre.

I - 11:21 AM:

Vielen Dank für den Input, das klingt sehr spannend, dass zuhause miteinander über Medien kommuniziert werden muss und das bringt mich auch auf eine Unterfrage: Wie stehen die Themen Medienkompetenz und Medienerziehung zueinander?

B - 11:22 AM:

Das eine geht nicht ohne das andere. Medienerziehung ist auch etwas gerichtet, also mein Lenken, mein Nachdenken, wie ich meine Beziehung zu meinem Kind gestalten möchte im Hinblick auf ein gewisses Thema, was Thema sein soll zwischen mir und meinem Kind. Das gehört ja alles zur Erziehung, Erziehung ist ja nicht nur "das darfst du" oder "das darfst du nicht", sondern Erziehung ist primär Beziehungsgestaltung. Wenn ich also meine Beziehung hinsichtlich des Themas digitale Medien bespreche, sage ich meinem Kind nicht einfach nur "schau, das sind digitale Medien" (...), sondern stelle die Fragen: "Wie wollen wir damit umgehen?", "was erscheint uns wichtig?", "was erscheint dir wichtig?", denn das Kind lebt ja in einer anderen Welt, vor allem als Teenager. Wenn man als Eltern dann einfach die bösen Medien als digitale Medien verbieten möchte, dann nimmt man dem Teenager einen Teil der eigenen Lebenswelt, des eigenen Lebensraums weg und von dem her ist ja, wenn ich mir Gedanken mache, wie wir damit umgehen, ist das erzieherisches Handeln aus meiner Sicht und gleichzeitig schärfen wir aber auch unsere Kompetenzen oder bilden unsere Kompetenzen aus. Also ich denke das geht Hand in Hand.

I - 11:23 AM:

Was verstehen sie unter der Medienkritik?

B - 11:23 AM:

Medienkritik würde ich anders formulieren, eher als kritisches Reflektieren. Da gibt es für mich schon verschiedene Bereiche, grundsätzlich der grössere Kontext auch, Digitalisierung, Digitalität: Wie stehe ich dazu? Was macht das mit mir? Also das sind ja mal sehr grundlegende Dinge und digitale Medien sind ja nicht per se einfach böse, sondern es kommt sehr darauf an, wie ich diese nutze, wozu ich diese nutze und in welchem Ausmass. Und was bringe ich für Ressourcen mit, mit denen umgehen zu können? Ein Kind das fünf Stunden pro Tag auf Social Media verbringt, das muss ja nicht per se einfach schlecht sein. Das war auch an der Tagung vorgestern, dass bei einer neueren Umfrage von Sucht Schweiz sich ergeben hat, dass vor allem junge Frauen viel Zeit auf Social Media verbringen, weil sie sagen sie verbringen so viel Zeit dort, weil sie anderes so viel

belastet. Sie lenken sich also damit ab und das ist ja eigentlich grundsätzlich nichts Schlechtes und ich denke kritisch heisst wirklich, diese verschiedenen Punkte miteinander anzuschauen und auch zu beobachten, was es mit mir macht. Etwas, dass ich vor wenigen Jahren erfahren habe, meine Tochter hat die BMS gemacht und ist jetzt in der kantonalen Maturitätsschule für Erwachsene, und ich habe erlebt, wie stark das Thema Umgang mit Quellen heute ist. Also wie wichtig quellenkritische Themen werden und ich war wahnsinnig erfreut und auch erstaunt, wie zentral dieses Thema dort bearbeitet wurde, dass man auch lernt, und das finde ich, ist etwas ganz, ganz, ganz Zentrales, dass wir Erwachsenen und dann halt auch unsere Kinder, dass wir die Möglichkeiten erlernen, Quellen kritisch zu betrachten (...). Dass ich ein Grund-Kostüm habe, um einschätzen zu können, ob eine Quelle vertrauenswürdig ist oder nicht. Dies ist eine der zentralsten Kompetenzen, die wir aufbauen müssen in dem Zusammenhang.

I - 11:26 AM:

Und was denken Sie? Wie würden Sie Ihre eigene Medienkompetenz beurteilen?

B - 11:27 AM:

Ich denke meine Medienkompetenz ist ganz okay. Ich habe sicher noch ganz vieles zu lernen, vor allem in der Abgrenzung der Nutzung, was manchmal ein schleichender Prozess ist, da ich mich auch von Berufs wegen auf Social Media tummeln muss, ob ich jetzt das will oder nicht. Und ich glaube, was jetzt aber nicht unbedingt sehr positiv ist, ich glaube ich bin sehr geübt in der kritischen Betrachtung von Quellen. Ich glaube so sehr, dass ich dann schon sehr misstrauisch bin und das Pendel bei mir dann eher ein bisschen auf die zu misstrauische Seite ausschlägt. Aber ich weiss es nicht, das ist eine Vermutung, die ich habe. Aber ich denke das kommt immer darauf an, mit wem ich mich vergleiche. In meiner beruflichen Position muss ich mit digitalen Medien arbeiten, es ist ein wichtiges Arbeitsinstrument und in diesem Sinne glaube ich, ist meine Möglichkeit damit umzugehen ganz okay.

I - 11:28 AM:

Wie stellen Sie sicher, dass Sie über diese ausreichende Medienkompetenz verfügen? Gibt es Massnahmen, die sie dafür extra einsetzen?

B - 11:28 AM:

Einerseits, dass ich sehr offen bin, also eben, ich gehe an diese Tagung Jugend und Medien und die Inputs, die ich da mitnehme, die kann ich ja nicht abspalten und sagen, dass ich diese nur an die Fachpersonen oder Eltern weitergebe, sondern das ist natürlich auch etwas womit ich mich permanent auseinandersetze und reflektiere was mache ich wozu? Wo muss ich versuchen vielleicht mich abzugrenzen, weil ich merke es geht in eine Richtung, die mir nicht guttut, auch in meiner beruflichen Rolle oder wo habe ich Bedarf, noch etwas Neues dazu zu lernen und damit mir das besser gelingt, dieses Handling der digitalen Medien. Und ich bin aufmerksam, eine aufmerksame Beobachterin der ganzen Kontroversen rund um die digitalen Medien und ja, nutze diese Erkenntnisse dann natürlich auch für mich.

I - 11:30 AM:

Welche Unterschiede betreffen der Medienkompetenz nehmen Sie unter den Eltern wahr?

B - 11:30 AM:

Sagen wir es mal so, die Frage könnte genauso lauten: Welche Unterschiede nehmen Sie in der Medienkompetenz in der Gesellschaft wahr? Und die Antwort ist, dass die Eltern ein Abbild unserer Gesellschaft sind, querbeet, da sind alle verschiedenen Menschen mit ihren Stärken und Schwächen drin, mit ihren verschiedenen Bildungsgraden, mit ihren verschiedenen Interessen und ich würde sagen, wir haben eine maximale Diversität bei den Eltern.

I - 11:30 AM:

Und welche Faktoren empfinden Sie als wichtig, dass Eltern ihre eigene Medienkompetenz erlangen können?

B - 11:31 AM:

Ich muss Eltern so für das Thema neugierig machen, dass sie wissen, dass das Thema mit ihnen zu tun hat. Es ist nicht einfach nur für die Eltern zu viel oder für deren Kinder zu viel, sondern es muss bei Medienkompetenz klar sein, dass es alle angeht und nicht "Oh ich habe ein Baby, das geht mich nichts an." Doch du hast ein Baby und genau auch im Babyalter ist Medienkompetenz für dich ein Thema! (...) Hier ist es wichtig, verständlich zu machen, warum ist Medienkompetenz für mich mit meinem Baby ein Thema und ich kann es vielleicht auch ganz kurz sagen, in Ihrer Mail haben Sie etwas vom besten Schutz geschrieben und ich glaube der beste Schutz, wenn man das Wort Schutz reinnehmen möchte, ich würde das jetzt nicht so aber ich bleib bei Ihrem Wort, das Beste, was wir tun können, ist, in die Beziehung, in die offene und vertrauensvolle Beziehung zu meinem Kind zu investieren und wenn ich spät damit anfangen und wenn es schwierig wird, weil mein Kind jetzt ein Teenager ist und viel Zeit auf Social Media und bei Videogames verbringt, dann ist es zu spät. Ein bekannter Wissenschaftler hat mal gesagt, dass man Teenager nicht erziehen kann und alles was ich dann brauche für ja, wie soll ich sagen (...), für etwas Gutes, dass ich meinem Kind angedeihen lassen kann, dann muss ich vom ersten Tag in die Beziehung einzahlen und das Vertrauen aufbauen, weil wenn ich das vorher nicht gemacht habe, kann ich nicht in der Pubertät mit offenen Gesprächen darüber beginnen, à la "Oh du bist auf einer Pornoseite, komm erzähl mal, wie geht es dir damit?", wenn das kein Usus ist, in unserer Familie über vertrauliche oder persönliche Dinge zu sprechen. Also wenn wir mit diesem Thema die Eltern auf dieses Thema aufmerksam machen müssen, müssen wir in die Lebenswelt von Eltern eintauchen und sie, was sie Gutes möchten für die Familie, für die eigene Familie für sich selbst, also vor allem natürlich für die Kinder und danach für sich selbst, an diesen Bedürfnissen, an diesen Wünschen für ihre Familie anknüpfen. Ich denke da merkt man, dass sie wollen. Sie möchten ja, dass ihre Kinder gut im Leben stehen können und ausgehend von diesen Bedürfnissen dann auch die Ansprache formulieren. Und das bedeutet, dass die Erreichbarkeit von Eltern, das haben wir auch in unserer Studie herausgefunden, und die

Settings, also wir müssen natürlich auch attraktive Settings bieten, und die Studie hat auch sehr gezeigt, dass Eltern gerne dann, wenn gerade irgendetwas ist, natürlich sofort irgendetwas dazu machen möchten. Es kann nicht sein, dass mich jetzt ein Thema beschäftigt und in drei Wochen ist irgendein Kurs, für den ich sowieso keine Zeit habe. Also man muss sich deshalb ein Stück weit halt auch an dieser Geschwindigkeit anpassen, auch in der Länge und vor allem Eltern dort erreichen, wo sie eben gerade sind. Also nicht in einen Bereich der Elternbildung, ich sage jetzt mal locken, sondern mit der Elternbildung dahin gehen mit kleinen Einheiten, sei es in einer Kita, sei es am Arbeitsplatz. Das ist natürlich wieder ein anderes Thema, wie gewinnen wir Arbeitgeber, um so etwas zu ermöglichen, zum Beispiel. Aber dann haben wir sicher sehr, sehr grosse Chancen. Was auch ganz wichtig ist, wenn wir die Eltern ansprechen möchten mit Themen wie Medienkompetenz, was man eben gerne etwas knackiger und ansprechender formulieren kann, dann muss ich als Fachperson für mich meine Einstellung zu digitalen Medien und meinen Mediengebrauch - und das gehört mit dazu, dass man Fachperson ist, dass man seine eigene Haltung, dass man sich selber auch sehr kritisch reflektiert und dass man das eigene von dem was man in der Bildung oder in der Weiterbildung bespricht auch trennen kann.

I - 11:36 AM:

Würden Sie sagen, dass genügend unternommen wird, dass Eltern in ihrer Medienkompetenz geschult werden?

B - 11:36 AM:

Es gibt grosse Anbieter wie zum Beispiel die Swisscom, die Kurse machen, die machen glaube ich sehr viele Kurse und das ist dann eine Fachperson, keine Elternbildnerin sondern Fachpersonen (...), die dann sagen: "So machst du es, wenn du es richtig machen willst." Also da gibt es viele Angebote. Es gibt von Pro Juventute, ich würde mal sagen, die machen die meisten Angebote für Eltern in Sachen Medienkompetenz, und dann gibt es natürlich da und dort immer wieder Kurse oder Onlinelektüre, Blogs zum Thema Medienkompetenz. Ich habe Schwierigkeiten die Frage zu beantworten, weil es sind Anstrengungen da, es gibt Angebote, die man nutzen kann und ich würde mal sagen, natürlich kann man sagen es braucht immer mehr oder flächendeckend für jedes Thema in der Elternbildung, wo es um die Erziehungskompetenzen geht. Die Medienkompetenz ist eines von ganz verschiedenen Lebenskompetenzen der Kinder. Vielleicht ist es ja auch eine Schwierigkeit, dass wir genau die richtigen Fragen beantworten. Die einen Eltern haben vielleicht eine Frage zum Konsum, andere zum Umgang und dann kann man das schon sehr fokussiert beantworten, aber vielleicht ist manchmal auch die Schwierigkeit, dass wir die Themen zu künstlich auseinandernehmen. Man hat ein Kurs zu Medienkompetenz und dann denkt eben zum Beispiel der Vater mit einem Baby, dass ihn das nichts angeht und ich denke da wäre schon ein Bedarf da, noch ein bisschen innovativer zu denken. Es gibt aber verschiedene Formate, die auch sehr offen sind. Die Schwierigkeit in der Elternbildung ist grundsätzlich, dass die gesellschaftliche Anerkennung in Bezug auf Eltern, also ich sage es jetzt mal pointiert, (...) in der Gesellschaft erlebe ich es so, dass es eine Haltung gibt "Eltern sein, das kann man einfach" und erziehen kann man

auch einfach, weil man ist ein Elternteil und für die Erziehung braucht es ein bisschen gesunden Menschenverstand und dass man auf sein Bauchgefühl hört. Und Eltern machen die Erfahrung, dass das zwar toll ist, wenn man den gesunden Menschenverstand und das Bauchgefühl hat aber dass das nicht immer reicht und es oft darüber hinausgeht. Und wir haben da ja schon eine Doppelmoral, einerseits wahnsinnig hohe Ansprüche an die Eltern und gleichzeitig sagt man es braucht ja nichts dazu, das soll man einfach können. Und solange diese Haltung in unserer Gesellschaft so stark vertreten ist, also wir haben in der Studie auch herausgefunden wie sehr tabuisiert die Teilnahme an Elternbildungsveranstaltungen ist, weil wenn ich in eine Elternbildungsveranstaltung gehe, dann sage ich eigentlich öffentlich, dass mit meinem gesunden Menschenverstand etwas nicht stimmt oder, dass mit meinem Bauchgefühl etwas nicht stimmt. Ich brauche da etwas Hilfe und das heisst, die Elternbildung und die Angebote, beziehungsweise wie flächendeckend so etwas sein kann, ist natürlich direkt an die Haltung zur Erziehungskompetenz grundsätzlich in unserer Gesellschaft gekoppelt und es steht darum sehr schlecht. Also das bedeutet, dass wenn diese Anerkennung da ist, dann wird der Bereich gefördert und im Moment verschlechtert sich das permanent. Deshalb sind auch die Ressourcen, die der Elternbildung in der Schweiz zur Verfügung stehen ungenügend und reichen nicht aus. Und das ist natürlich dann schwierig mit ungenügenden Ressourcen einen genügenden Impact zu erreichen. Es bräuchte hier viel mehr, weil Elternbildung ist ein Teil der Präventionskette.

I - 11:41 AM:

Welche der von Ihnen umgesetzten Massnahmen sind Ihre Erfolgreichsten, um Eltern im Aufbau ihrer Medienkompetenz zu unterstützen?

B - 11:42 AM:

Ich weiss nicht, ob man von den Erfolgreichsten sprechen kann. Da müssten Sie die direkten Anbieterinnen auch fragen, was sie erleben und was in ihren Angeboten sehr gut funktioniert. Da ich aus meiner Warte, die nie eine Veranstaltung explizit zu Medienkompetenz durchgeführt hat, natürlich nicht von eigenen Erlebnissen berichten kann. Aber ich glaube ganz wichtig oder was ich auch höre von Fachpersonen, die solche Angebote leiten, sie betonen das auch immer, dass das wichtig ist, dass Eltern die Plattformen, die ihre Kinder nutzen auch selbst kennen. Also dass die Eltern ihre Kinder einladen, einmal dieses Game zusammen zu erleben. Denn ein Kind ist nicht einfach willenlos und blöd, um sich da reinziehen zu lassen, sondern die Eltern sollen verstehen, wie es aufgebaut ist und was es dazu braucht. Also das gehört für mich auch mit zur Vorbildfunktion, dass ich die Plattformen überhaupt kenne. Das, ich würde sagen, ist sicher etwas ganz Wertvolles, was da gemacht wird, dass man miteinander ausprobieren kann, dass man miteinander dann auch diese Erfahrungen teilen kann, weil wenn ich das ausprobiere bei mir im stillen Kämmerlein, dann denke ich wieder, oh Gott, ich finde das so schlimm oder das ist so und so und dann bin ich wieder bei meinem gesunden Menschenverstand. Wenn ich aber als Eltern erkenne, dass es den Kindern jetzt im Moment wie uns ergeht, während wir das miteinander ausprobieren, dann haben wir die gleiche Einschätzung und wir können darüber sprechen was es mit uns macht und was möglich

wäre dann in der Erziehung oder in der Begleitung oder Beziehungsgestaltung zu unserem Kind. Das finde ich wahnsinnig wichtig, das auszuprobieren. Und dann das abzuleiten und ich denke, was ich grundsätzlich in der Elternbildung etwas wahnsinnig Wichtiges finde und da sicher genauso zum Zug kommt, wenn man nicht moralisiert. Da braucht es dann eben auch wieder diese Grundhaltung der Menschen, die diese Angebote lancieren, dass man wirklich offen ist für diese Nutzung, für die Einschätzung, offen ist nicht nur, dass man das nur auf dieser Medienschiene anschaut, sondern durchaus auch breit und Eltern möchten gerne Informationen und dazu müssen sie auch Vertrauen haben in die Person, die das Angebot leitet. Also das ist auch ganz wichtig, dass sie wissen, die Person weiss, was sie sagt, das ist okay, das ist geprüft, ich bewege mich hier mit meinen Gedanken und mit meinen Erlebnissen auf einem guten Grund.

I - 11:45 AM:

Dann würden Sie sagen, die Fachpersonen handhaben das individuell. Sie messen individuell, welche Massnahmen sie den Eltern vermitteln wollen und passen das dann auch selbständig an, je nachdem wie sie die Erfahrung gemacht haben in den Kursen?

B - 11:45 AM:

Das würde ich so einschätzen. Aber da müssen Sie sonst konkret auch die Leute fragen, weil wir sind natürlich nicht für jedes Thema mit den Elternbildner oder mit den Veranstaltenden in Kontakt und fragen nicht, wie macht ihr das jetzt konkret auf dieses Thema. Wir tauschen uns darüber aus, wie sie evaluieren, wie sie grundsätzlich das gestalten, aber nicht auf ein Thema bezogen.

I - 11:45 AM:

Kommen wir zu einem anderen Thema, dem Thema Hate Speech. Was verstehen Sie selbst unter Hate Speech?

B - 11:46 AM:

Ich muss sagen, ich habe mich jetzt weniger mit dem Phänomen Hate Speech befasst. Ich habe das Gefühl ich kann besser Auskunft geben oder Gedanken teilen im Rahmen digitale Medien überhaupt (...). Hate Speech ist für mich jegliche Form von unpassendem, beleidigendem, herabsetzendem, verbalem Verhalten - nein es muss ja nicht nur verbal sein, ich glaube es kann auch kommunikativen Verhaltens sein, das heisst Hate Speech muss nicht nur gegen Menschen oder auf Menschen fokussiert sein, sondern auch auf Dinge, auf Haltungen, auf Strömungen, auf Gegenstände quasi und es hat für mich auch etwas Populistisches an sich. Was ich damit meine, Populismus ist ja auch mit Halbwahrheiten gekoppelt, es hat für mich auch mit viel Energie zu tun, also es kann ja sehr aggressiv sein in der Wortwahl, in der Wahl eines Bildes. Wenn ich jemandem eine Faust, ein Faustbild schicke, spricht das genauso. Aber ich glaube es geht - ich habe mir das ja vorher noch nie überlegt, das ist jetzt sehr spontan - ja, diese Herabsetzung des Gegenübers, was auch immer das Gegenüber ist. Herabsetzung auch im Sinne von ich wahre die Würde meines Gegenübers nicht. Ich habe keinen Respekt vor meinem Gegenüber und ich drücke das irgendwie aus.

I - 11:48 AM:

Was denken Sie, welche Rolle spielt die Diskriminierung in Hate Speech?

B - 11:48 AM:

Ich denke Hate Speech würde ich jetzt so ganz salopp und völlig unvorbereitet als Mittel der Diskriminierung anschauen oder anders formuliert oder ein bisschen anders formuliert: Diskriminierung bedient sich wahrscheinlich gerne des Hate Speeches. Aber dann ist es vielleicht auch eine Diskriminierung, die offensichtlicher ist. Gefährlich ist es ja dort, wo ich diskriminiert werde aber selbst nicht merke oder wo das andere nicht merken. Also kann man wenigstens sagen, dass mag vielleicht eine lautere Diskriminierung sein oder eine lautere Form von Diskriminierung und da bin ich wirklich etwas unsicher und finde das höchst spannend. Ich hätte mich auch aufnehmen sollen, was ich alles sage, weil dann könnte ich mir noch Gedanken dazu machen. Über die Formen von Hate Speech da weiss ich zu wenig und ich fände das jetzt sehr spannend herauszufinden, Hate Speech, Hass, da hat man immer das Gefühl, da ist Energie, da ist eine Lautstärke, jetzt nicht nur als Ton und Aggression drin und ich frage mich, welche Erscheinungsformen Hate Speech haben kann oder wo tatsächlich Hate Speech auch schon beginnt. Ich kann mir vorstellen, dass so wie wir in unserem Alltagsleben, wenn ich einer Kollegin am Arbeitsplatz süffisant sage: "das ist mir klar, dass du das nicht weisst", das könnte ja auch schon eine Form von Hate Speech sein. Also auch zu schauen, Hate Speech ist ja nicht nur etwas das digital erscheint, sondern das wir in all unseren Lebenswelten kennen.

I - 11:50 AM:

Würden Sie auch sagen, dass verschiedene Personen eine unterschiedliche Auffassung davon haben können, was Hate Speech für sie ist?

B - 11:50 AM:

Ich gehe davon aus, dass das so ist. Vielleicht auch bezogen auf Leute wie mich, die nie geschaut haben, was die genaue Definition ist, verglichen mit Menschen, die sich mehr mit Hate Speech befasst haben. Und ich glaube, wenn ich das nicht genau weiss, dann fantasieiere ich natürlich dazu oder hypothesisiere dazu, was Hate Speech für mich sein könnte.

I - 11:50 AM:

Was ist Ihre Einschätzung, denken Sie, man kann sich vollständig vor Hate Speech schützen?

B - 11:51 AM:

Das glaube ich nicht und das ist etwas, dass ich hier auch für mich notiert habe in der Vorbereitung. Sie haben geschrieben, Sie möchten herausfinden, wie man Eltern erfolgreich darin unterstützen kann, ihre Kinder vor Hassbotschaften zu schützen und ich glaube das wäre eine Sisyphusarbeit, wenn ich sagen will, ich will mein Kind vor Hate Speech schützen. Ich glaube die Schwierigkeit ist wirklich, wie kann ich mein Kind davor schützen, dass irgendeine - ich sage das jetzt sehr salopp - irgend so eine blöde Person

irgendwas Blödes gegen mein Kind sagt. Da kann ich das Kind ja nicht schützen davor, weil es bewegt sich in der Welt offline und online und wir sind permanent dem ausgesetzt. Also wie wollen wir ein Kind davor schützen? Ich glaube wir müssen sie nicht vor den Hassbotschaften schützen, Klammer (...), eine Folge unserer Erziehung wäre ja, dass mein Kind selbst nie Hassbotschaften verbreitet oder sich auch bewusst ist, was ist eine Hassbotschaft oder wann komme ich überhaupt in diesen Bereich? Also, dass sie das selber nicht tun oder sonst auch wissen, wie sie damit umgehen, sondern es geht ja darum, die Eltern darin zu unterstützen, dass man sich bewusst ist, was ist Hate Speech, wie kommt das vor, in welcher Form kommt das vor und wie kann ich mein Kind darin stärken, damit umzugehen und das bedeutet ja auch, dass ich einen Umgang haben muss damit (...). Und wenn wir wieder beim Schutz ansetzen, dann sind wir wieder bei einem ganz anderen Thema. Denn ich glaube nicht, dass das gelingen kann, ein Kind vollständig zu schützen, weil wenn mein höchstes Ziel ist, mein Kind davor zu schützen und dann bekommt es irgendwo so eine Hassbotschaft, dann habe ich versagt oder mein Kind hat versagt. Das finde ich noch schwierig, das darauf abzustützen.

I - 11:53 AM:

Was könnten die Gründe sein, das Jugendliche Hate Speech an ihre Mitmenschen richten? Ich muss vielleicht ein bisschen genauer ausholen. Ich habe diverse Studien gefunden, in welchen erkannt wurde, dass Jugendliche zwischen 15 und 18 Jahren mehr Mühe damit haben, mit Hate Speech umzugehen als andere Altersklassen.

B - 11:54 AM:

Da müssen wir glaube ich nicht so weit vermuten und das ist ein Bereich der Vermutung. Was ich merke (...), - ahh, ich lese ein ganz spannendes Buch, ich muss Ihnen das schnell sagen und da finde ich ganz vieles in dem begründet. Jetzt muss ich mal schauen, ich habe es digital auf Kindle und das heisst (...) "Gekränkte Freiheit". Und da geht es vor allem, ich glaube auch um populistische Dinge, ob jetzt das im Netz ist oder nicht, es geht nicht um digitale Medien dort - ich glaube, je mehr Frustration in einem Menschen ist oder Traurigkeit oder Wut oder was auch immer - ich bin jetzt in diesem Bereich der Gefühlspalette - wenn ich unausgeglichen bin, wenn ich mich nicht gesehen fühle. Dann glaube ich kann diese Unzufriedenheit eher dazu führen, Dinge zu sagen, die meine Unzufriedenheit ausdrücken. Und ich denke, ein Ausdruck von Unzufriedenheit ist, dass ich andere Menschen herabsetze. - Jetzt kommt mir gerade etwas in den Sinn, in einer Ausbildung, die ich mal gemacht habe und ein Psychologe, der in einem stationären Angebot mit Menschen mit Suchterkrankungen gearbeitet hat, hat mir damals gesagt, dass es dort ganz schwierig war für das Personal. Sie hätten sich so bemüht diesen Menschen Gutes zu tun, ihnen zu helfen, sie zu unterstützen und die Menschen haben sie permanent aufs Gröbste beschimpft. Wirklich, das war ganz schwierig und er hat uns erzählt was eine Erklärung ist für dieses Phänomen, wenn ich - und jetzt aus der Sicht der Suchtbetroffenen, suchterkrankten Person - wenn ich merke, ich schaffe es nicht, ich benutze Suchtmittel für irgendwas, dann hat das auch sehr möglicherweise mit meinem eigenen Selbstwertgefühl zu tun. Ich schaue mir jeden Tag zu, dass ich nicht genüge, dass ich es nicht kann. Und damit diese Menschen irgendwo einen gewissen Grad von

Selbstachtung erhalten können, sagen wir, wenn ich nur die Nasenspitze ein bisschen darüber habe, dann kann es sein, dass das hilfreich ist, meine Umgebung zu erniedrigen. Ich bin dann etwas grösser im Vergleich zu meiner Umgebung. Und ich könnte mir vorstellen, dass je mehr Frustration vorhanden ist, je mehr die Anforderungen an mich in meiner Lebenswelt steigen und ich nicht genüge. Nicht als eigene Entscheidung, also nicht, ich will nicht genügen, sondern ich kann nicht genügen, dass diese Frustration in vermehrtem Hate Speech sich zeigen kann.

I - 11:57 AM:

Denken Sie oder vielleicht anders gefragt, welche Massnahmen kennen Sie, welche man unternehmen kann, um sich selbst direkt vor Hate Speech zu schützen? Wenn wir jetzt von den digitalen Kanälen ausgehen?

B - 11:58 AM:

Ich finde es noch schwierig, weil es kein so prominentes Thema ist, wie ich mich vor Hate Speech schütze. Oder es fusst dann schnell eben auf diesen Themen wie Selbstwertgefühl, Selbstwirksamkeit erfahren und das sind natürlich schwierige Themen, um an Jugendliche oder junge Menschen zu bringen. Ich glaube man müsste das natürlich dann auch wieder ganz anders aufhängen.

I - 11:58 AM:

Ich habe diverse Studien gefunden, die besagen, dass Eltern oftmals überfordert sind, wenn ihr Kind von Hate Speech betroffen ist.

B - 11:58 AM:

Logisch!

I - 11:58 AM:

Woher kommt diese Überforderung?

B - 11:59 AM:

Ich kann Ihnen das vielleicht an einem eigenen Erlebnis erklären oder ich denke, es geht vielen Eltern so. Meine Tochter, die war schon Teenager, und hatte eine Herausforderung in der Ausbildung und der Moment wo mir mein Kind anruft und heulend, aber wirklich heulend, also weinend, stark weinend am Telefon ist und ich abnehme und nur das unermessliche Schluchzen meines Kindes am anderen Ende des Telefons höre, da ist mir das Herz stehen geblieben. Und ich denke, es ist ganz klar so angelegt, dass wir uns kümmern und sorgen, obwohl die Sorge ja nicht besonders hilfreich ist, wenn man etwas verbessern möchte. Sorge steht im Weg, aber wenn meinem Kind etwas droht - ich würde das sehr überspitzt ausdrücken - dann bin ich existenziell angegriffen als Mutter oder Vater, weil ich gefühlsmässig an mein Kind gebunden bin. Das macht sofort etwas mit mir und das Letzte lässt mich ja dann nicht immer kalt, okay, ich handle jetzt mal nicht, sondern ich lass das jetzt mal setzen und beruhige mich und beruhige mein Kind und dann überlegen wir miteinander, wie wir schön reflektiert und angemessen reagieren

können. Ich denke das ist für mich wahrscheinlich der Hauptgrund, warum Eltern so dadurch betroffen sind, weil sie es dann unter Umständen miterleben, wenn das eigene Kind leidet. Also das ist etwas, glaube ich, vom Schlimmsten, das einem widerfahren kann als Mutter oder Vater.

I - 12:01 PM:

Was wären aus Ihrer Sicht sinnvolle Handlungen, mit welchen man Eltern auf solche Situationen vorbereiten könnte? Bezogen auf die Prävention?

B - 12:01 PM:

(Lacht laut) Ja das ist ganz ganz schwierig. Ich kann das Ihnen wahrscheinlich nicht so generell beantworten. Ich glaube die wichtigste präventive Handlung wäre wirklich die gesellschaftliche Einstellung zu Erziehungsleistungen der Eltern und damit würden wir ganz ganz viele Dinge thematisieren. Wir hätten eine ganz andere Grundlage, wenn das überhaupt nur schon gang und gäbe wird, dass man das anerkennt und miteinander bespricht in der Gesellschaft. Ich glaube, das ist etwas vom Wichtigsten und das andere ist halt wirklich auch niederschwellige Austauschmöglichkeiten für Eltern zu schaffen. Sie müssen nicht irgendwo hingehen, wo sie das tun können, sondern können dort, wo sie sich bewegen, sich austauschen. Ich habe vorhin gelacht, weil als meine Tochter den ersten Liebeskummer hatte, war ich nicht darauf vorbereitet, wie heftig das sein kann und wie sehr es mich als Mutter in diese Gefühlswelt meiner Tochter katapultiert und ich weiss noch, dass es ähnlich war, wie wenn man selbst Liebeskummer erlebt. Und sich davor zu schützen, das kann man nur, wenn man das von anderen Eltern hört, wie es ihnen ergangen ist und ja und wie es sich gezeigt hat und wie sie selber mitgelitten haben. Und offen können Eltern nur sein untereinander, wenn man sich bewusst ist, dass Erziehung eine nicht ganz einfache Sache ist, die den Menschen herausfordert, alle die damit betroffen sind. Wenn sich das durchsetzt, dann kann ich offen darüber reden, was für mich gerade eine Herausforderung ist, und muss mich nicht dafür schämen. Also wir hatten in der Studie wirklich Aussagen von Eltern, die gesagt haben, "ich schäme mich dafür, dass ich diese Schwierigkeit habe", und das darf ja nicht sein.

I - 12:03 PM:

Was denken Sie, wer wäre die erste Anlaufstelle für einen Jugendlichen, der von Hate Speech betroffen ist?

B - 12:03 PM:

147, ganz klar!

I - 12:03 PM:

Wieso nicht die Eltern?

B - 12:03 PM:

Ja weil das etwas Schwieriges ist, weil die Kinder ja auch Scham haben. Es ist spannend, dass ich jetzt das gerade als erstes gesagt habe. Ich glaube es ist für Jugendliche teilweise einfacher, ihre Nöten in ihren Erlebenswelten in der Pubertät nicht mit den Eltern zu teilen, weil sie ja dann je nach Beziehung dann auch von den Eltern vielleicht verurteilt werden oder Angst haben davor, dass moralische Aspekte damit einhergehen und ich glaube, dass Kinder und Jugendliche offener sein können, wenn das eine aussenstehende Person ist (...). Wenn das eine Vertrauensperson ist, sonst in der Familie, wunderbar. Aber da diese nicht immer gerade zur Verfügung stehen, finde ich 147 etwas ganz, ganz Wertvolles, deshalb habe ich jetzt zuerst das gesagt. Wünschenswert wäre es anders, aber ich glaube es ist irgendwo vielleicht auch in der Natur der Erziehung, dass ich als Jugendlicher nicht mit Allem gerne zu meinen Eltern gehen möchte.

I - 12:05 PM:

Was denken Sie, wer ist zuständig dafür, dass die Jugendlichen im Umgang mit Medien geschult werden?

B - 12:05 PM:

Ja ich würde sagen, dass das in erster Linie etwas ist, das natürlich in der Lebenswelt zuhause passiert, und zwar von Tag eins an. Wie handhaben wir das in der Familie? Da bin ich wieder beim Anfang mit der Vorbildfunktion. Das ist, denke ich, der primäre Bereich wo das gefördert werden kann, dieser Umgang.

I - 12:06 PM:

Und welche Rolle vertreten Ihrer Meinung nach die Lehrpersonen der Jugendlichen?

B - 12:06 PM:

Ich denke, das ist eine wichtige Rolle, weil sie andere Möglichkeiten haben, wenn die Lehrpersonen eine gute Beziehung aufgebaut haben zu den Jugendlichen. Das ist natürlich auch wichtig, weil man nochmals das Thema von einer anderen Seite angehen kann. Also man nimmt das Thema ja aus, vielleicht aus einer distanzierteren Warte, verbunden mit Möglichkeiten wie man kritisch das anschauen kann. Ich denke die Themen können ganz andere sein. Und man hat ja dann eine Gruppe von Jugendlichen vor sich und das macht dann auch die didaktischen Möglichkeiten aus, dass man diesen Austausch unter den Jugendlichen miteinander fördern kann.

I - 12:07 PM:

Kommen wir zum letzten Thema: neue digitale Innovationen. Wenn solche neue digitale Innovationen auf den Markt kommen, wie früh erfahren Sie selbst darüber?

B - 12:07 PM:

Ich würde sagen wahrscheinlich viel zu spät (...). Das war auch irgendwo mal in einem Vortrag, wo es auch um die Nutzung digitaler Medien vor allem im Kleinkindalter und ihre Eltern ging. Und da hat der Referent oder die Referentin aufgezeigt, wie lange es ging,

als das Radio gekommen ist, wie viele Jahre es ging, bis es wirklich in den Haushalten war, wie viele Jahre es ging, bis das Fernsehen in den Haushalten war und wie schnell es jetzt geht, wenn irgendein neues Tool oder eine neue Möglichkeit in den Markt tritt. Das ist unverhältnismässig, wie schnell, dass das geht und ich glaube, wenn wir so weiterfahren wie bisher, dann hinken wir immer hinterher.

I - 12:08 PM:

Über welche Kanäle erfahren Sie von solchen neuen Innovationen?

B - 12:08 PM:

Durch den Kontakt mit Menschen. Durch unsere Fachpersonen zum Beispiel, jetzt bei der Elternbildung. Wir haben regen Austausch mit unseren Elternbildnerinnen, da hören wir dies sehr schnell und die hören es dann auch sehr schnell von den Eltern. Also ich denke das geht natürlich ratzfatz von den Kindern zu den Eltern und ist dann auch in der Elternbildung. Und ich selbst höre dies natürlich auch aus zusätzlichen Quellen, ich nehme regelmässig an Weiterbildungen teil. Aber wie gesagt, wenn ich im Jahr an zwei Weiterbildungen zu einem dieser Themen teilnehme, dann bin ich schon wieder hinterher. Ah, aber auch über Social Media, also da informiere ich mich natürlich auch sehr darüber, denn da bin ich viel darauf und bekomme viel mit, was aktuell diskutiert wird.

I - 12:09 PM:

Und wenn Sie sich mit den Fachpersonen oder Eltern zu solchen neuen Innovationen austauschen, geht es da auch um die Gefahren und Chancen oder um welche Themen konkret?

B - 12:09 PM:

Also wenn wir uns darüber unterhalten, gerade die digitalen Kompetenzen in der Elternbildung, das ist übrigens ein sehr, sehr grosses Thema überhaupt in der Erwachsenenbildung und wir merken natürlich, dass die Fachpersonen nicht alle die erforderlichen Kompetenzen überhaupt mitbringen. Also das heisst, wir sind nicht nur gefordert, Neuigkeiten oder neue Tools oder weiss nicht was zu erkennen und irgendeinen Umgang zu finden damit, sondern die Fachpersonen sind auch gefordert, überhaupt nur schon mit den Alten umzugehen, weil das haben sie vielleicht auch noch nicht ganz gemacht und das ist auch legitim. Aber das zeigt natürlich, wie schwierig, dass das ist, dann schnell irgendwie auf dieser Ebene zu reagieren. Wir hätten Möglichkeiten, sehr schnell zu reagieren in gewissen Bereichen, auch natürlich bezüglich Angebote für Eltern. Also das kann sehr schnell gehen. Sei es, dass man Online-Angebote anbietet oder dass wenn wir miteinander merken, da gibt es eine Lücke, dann können die entsprechenden Angebote für Eltern sehr schnell bereitgestellt werden, wenn man die nötigen Ressourcen dafür hat.

I - 12:10 PM:

Haben Sie schon einmal von dem Metaverse gehört?

B - 12:10 PM:

Ja, natürlich!

I - 12:10 PM:

Was ist für Sie das Metaverse, was verstehen Sie darunter?

B - 12:10 PM:

Ich habe davon gehört und ich erinnere mich an den Bericht in der Tageszeitung, als Zuckerberg verkündet hatte, jetzt neu kommt das Metaverse und das ist ja die Verschmelzung der verschiedenen Kanäle in diesem Metaverse. Dies hat ja auch mit der neuen Namensgebung zu tun gehabt. Und das in diesem Bereich des Metaverses dann auch sehr viel Forschung und Neuigkeiten zur Verfügung gestellt wird. Also so wie ich es verstanden habe, wirklich der Zusammenschluss von verschiedenen vorher separat auftretenden Kanälen oder Unternehmen in einem und die entsprechende Macht, die natürlich dann auch damit einhergeht, wenn das alles zusammen geht und nicht mehr dezentral von verschiedenen Unternehmen gesteuert wird. Also man erreicht so gleichzeitig mit verschiedenen Strategien vielleicht insgesamt nicht mehr Menschen, weil diese waren ja auch schon in den Untergruppen vorhanden. Aber ja also die Macht ist natürlich schon, denke ich, einiges grösser so, auch die Macht zu bestimmen, schau, wenn du unsere Angebote nutzen möchtest, dann musst du zu dem und dem ja sagen, sonst kannst du das gar nicht nutzen. Und ich brauche dann vielleicht Kanal x nicht, aber ich brauche einen anderen Kanal, aber ich muss zu allem ja sagen und natürlich auch vor allem, was die Datennutzung innerhalb dieses Metaverse betrifft, in dieser eigenen Welt, beziehungsweise in diesem Universum.

I - 12:13 PM:

Was sind Ihre Gedanken und Gefühle, wenn Sie daran denken, dass Kinder, beziehungsweise Jugendliche, das Metaverse nutzen können?

B - 12:13 PM:

Ich glaube meine Gedanken und Gefühle sind nicht gross anders als bisher. Und da binke ich wahrscheinlich noch hinterher, also ich bin jetzt nicht so "jesses Gott das Metaverse!", diesen Effekt hat es noch nicht und eigentlich müsste es wahrscheinlich so sein. Aber ich bin immer noch im Bereich des Nutzens der einzelnen Angebote und ich glaube ich bin gedanklich noch nicht so bei den Auswirkungen des Metaverse angekommen. Hat natürlich wahrscheinlich auch damit zu tun, dass das Metaverse ja nicht rausgeht und alles herausposaunt, sondern den Ball flach halten möchte.

I - 12:14 PM:

Sind Sie der Meinung, dass das Thema Metaverse und dessen Gefahren sowie Chancen im Unterricht behandelt werden sollte?

B - 12:14 PM:

Das kann ich nicht beurteilen, weil ich nicht genau hineinsehe. Aber ich kann mir vorstellen, dass es mit dazu gehört zu den Themen mit Medienkompetenz.

I - 12:14 PM:

Also auch ein Thema für zuhause am Küchentisch?

B - 12:14 PM:

Ja natürlich! Wieso auch nicht?

I - 12:14 PM:

Was denken Sie, wie wirkt sich die virtuelle Realität, also VR, auf die Wahrnehmung von Hate Speech auf Jugendliche aus? Könnte das irgendwie anders daherkommen?

B - 12:14 PM:

Das finde ich eine sehr fachspezifische Frage, die ich, glaube ich, nicht wirklich adäquat beantworten kann.

I - 12:15 PM:

Was denken Sie, welche Rolle könnte die Anonymität von den Avataren, mit welchen man sich im Metaverse bewegt, von der Verbreitung von Hate Speech spielen?

B - 12:15 PM:

Natürlich eine zentrale Rolle. Jedes Mal, wenn ich mein Gegenüber nicht sehe oder keinen realen Menschen gegenüber habe, sei jetzt das ein Avatar oder dass ich halt nur irgendein Pseudonym irgendwo habe. Diese Anonymisierung, die macht ganz viel mit den Menschen. Wir kennen das auch aus der Onlineberatung, dass wenn wir Kanäle haben, wo wir auch die Leute nicht kennen und nicht sehen, sehen wir, dass man sich weniger zügelt, im Positiven und im Negativen. Also dass man auch mehr erzählt, sehr viel mehr Privates und sich deshalb natürlich, wenn wir das jetzt auch auf digitale Medien überwälzen und ich die anderen nicht sehe, dann sage ich vielleicht auch Dinge, die mich dann wiederum auch angreifbarer machen. Ich habe ja keine Reaktion dann, dass das jemanden tatsächlich verletzt. Ich denke Avatare sind eine Form, aber diese Anonymität, das denke ich, ist sehr zentral.

I - 12:16 PM:

Kennen Sie das Online-Game Fortnite? Sagt Ihnen das etwas?

B - 12:16 PM:

Ich habe es nie ausprobiert, weil ich bin keine Spielerin. Ich habe damals, wie heisst das erste Videogame (...) World of Warcraft, WoW, genau, das war glaube ich das Erste, was ich so mitbekommen habe, und das habe ich sehr aufmerksam verfolgt und verschiedene Dokumentationen gesehen und daran erinnere ich mich. Und ich muss sagen, man hat sich wahrscheinlich ein bisschen auch an diese Form von Games gewöhnt.

Fortnite war auch sehr präsent in den Medien mit kritischer Auseinandersetzung, aber das hat für mich nicht die Dimension, wie WoW damals diskutiert wurde.

I - 12:17 PM:

Fortnite weist einige, beziehungsweise gleiche, Merkmale auf, wie das Metaverse, weshalb Fortnite auch als Metaverse bezeichnet werden kann. Wussten Sie das?

B - 12:17 PM:

Nein, aber Zuckerberg hat ja mal kommuniziert, er gebe dem Metaverse einen neuen Namen und wir wissen nicht, was alles genau dazu gehört zu diesem Universum. Und dass Fortnite oder andere Spiele ein eigenes Universum kreieren. Da können wir aber auch zu Harry Potter gehen und da können wir auch zu Herr der Ringe gehen, das sind auch eigene Universen, halt in literarischer Form. Und das erstaunt mich nicht, nein. Wieso auch? (...) Also ich glaube die Nutzung ist teilweise anders, also auch die Nutzung des Wortes wird teilweise anders wahrgenommen.

I - 12:18 PM:

Die letzte Studie, die ich noch antönen möchte, besagt, dass Hate Speech, welche Jugendliche über das Metaverse erfahren, einschneidender und heimtückischer ist als auf anderen Plattformen. Dies aufgrund der Kombination von Gaming mit Virtual Reality aber auch mit der Anonymität der Avatare. Deshalb kann es so sein, dass die Jugendlichen dann schneller emotionale Ängste entwickeln. Wie stehen Sie zu dieser Aussage, beziehungsweise welche Gefühle löst diese Aussage bei Ihnen aus?

B - 12:19 PM:

Etwas kritisch, weil da vor allem eine Welt sehr in das Zentrum gestellt wird, und ich kann mir vorstellen, dass es nicht nur um dieses Metaverse per se geht. Ich weiss es nicht, aber ich müsste wie mehr darüber erfahren, wieso jetzt gerade das eine so kritisch angeschaut wird? Ich denke das ist einfach das Bekannteste aber nicht das Einzige, das wir kennen. Und natürlich ist diese Verkoppelung, also Cross durch verschiedene Kanäle, glaube ich schon eine grosse Herausforderung, für die wir noch keine Antwort haben.

I - 12:20 PM:

Das bringt mich zu der Abschlussfrage. Wenn Sie sich jetzt so überlegen, Sie haben Kinder im jugendlichen Alter und sie wissen, die Jugendlichen nutzen das Metaverse. Welche technischen Funktionen würden Sie sich als Elternteil wünschen?

B - 12:20 PM:

Allgemein, ich bewege mich im Moment nicht darin und ich glaube auch diese Frage müsste man an Eltern stellen, die das genauer kennen als ich. Es ist eine rein hypothetische Frage und nein, ich kann das nicht beantworten. Wenn ich die Zeit um zehn Jahre zurückschrauben würde, bin ich zehn Jahre weiter zurück mit dem, was dort ist. Und wenn ich jetzt als Mutter wüsste, was ich sagen soll auf diese Frage, dann setzt das

voraus, dass ich überhaupt weiss, um was es geht und wenn ich nicht weiss um was es geht, kann ich keine Wünsche äussern. Das heisst, wir sind wieder an der Stelle, dass die Eltern selbst wissen oder erfahren müssen, worum es geht.

---

*Die Interviewerin informiert die Expertin über das Ende des Interviews und bedankt sich für deren Teilnahme. Sie fragt nach, ob die Expertin Ergänzungen zu dem Gesagten hat oder sie gerne noch etwas äussern möchte. Anschliessend informiert die Interviewerin über ihr weiteres Vorgehen und fragt nach, ob die Expertin am Endergebnis interessiert ist und sie ihr dieses zusenden soll, bevor sie sich verabschiedet.*

### **Post-Interview-Memos**

x

## 8.9 Transkript Interview IP6

Blickwinkel:	Öffentlichkeit und Eltern
Unternehmen/Stiftung/Verein:	Elternrat einer Gemeinde im Kanton SZ
Funktion IP:	Präsident

Durchführungsdatum: 10. Mai 2023

Zeit: 17:00 – 18:05 Uhr

### Legende

Interviewerin = I

Befragte oder Befragter = B

*Die Interviewerin heisst den Befragten willkommen und bedankt sich für seine Gesprächsbereitschaft. Anschliessend stellt sie sich selbst vor, zeigt den institutionellen Kontext auf und erläutert das zu untersuchende Thema. Nach dem kurzen Beschrieb des Interviewablaufes und der Klärung des zeitlichen Interviewrahmens, bittet die Interviewerin um die Erlaubnis für die Tonbandaufzeichnung und erklärt das Anonymisierungsverfahren. Nach dieser Begrüssung und Information, startet die Interviewerin die Aufnahme und beginnt mit den Einstiegsfragen.*

---

I: Wie oft treffen Sie andere Eltern?

B: Täglich.

I: Täglich?

B: Ja, täglich mehrmals.

I: Und was sind die Hauptthemen, wenn Sie sich mit anderen Eltern austauschen?

B: Meistens geht es eigentlich um Schulsysteme und ja, halt das Übliche, Lehrer, Schulprobleme, Kinderprobleme. Die einen finden die Lehrerschaft macht es falsch, die anderen haben Bedenken wegen den Kindern. Und ja, momentan ist es so, dass ich mich viel über Übergangskinder zu dem Kindergarten und Schule unterhalte und da sind meistens die Themen, wie weit ist das Kind. Aber jetzt weniger über die Themen Internet und solche Sachen. Ich denke, die meisten Kinder nutzen das Internet. Das ist so. Aber ja, ich denke einfach, es ist den meisten Eltern nicht bewusst, was da alles entstehen kann.

I: Tauschen Sie sich auch aktiv über Medien, Social Media et cetera mit den Kindern aus oder Problematiken, welche damit auftauchen könnten?

B: Ja, eigentlich nicht direkt. Also ich habe einfach jetzt bei meiner Tochter, da ist ziemlich alles gut unter Kontrolle, hoffe ich, aber wenn ich jetzt irgendwie mit anderen Eltern spreche, dann kommt eigentlich das Thema praktisch nie in den Vordergrund. Ich denke, es wird vernachlässigt von den meisten Eltern.

I: Denken Sie nur von den Eltern oder vielleicht auch von den Lehrpersonen?

B: Gut, die Lehrpersonen müssen sich ja grundsätzlich ins Privatleben nicht einmischen, die sind ja verantwortlich im Bereich der Schule. Da bieten sie auch mittlerweile sogar im Kindergarten Tablets an (...). Aber da sind natürlich die Seiten gesperrt und ja, YouTube und solche Sachen können nicht genutzt werden. Das ist mehr für Lernspiele. Ich denke nicht, dass sich die Lehrerschaft da irgendwie Gedanken machen könnte, also absprechen oder so eher weniger. Da geht es wirklich meistens um andere Projekte, zum Beispiel um Schulwege.

I: Und wie lange arbeiten Sie schon oder sind Sie schon für den besagten Elternrat tätig?

B: Ein halbes Jahr. Also ich wurde eigentlich als Passivmitglied direkt zum Präsidenten gewählt. Das ist das Spezielle.

I: Und was sind Ihre Hauptaufgaben?

B: Sicher einmal das vorne Hinstehen, dann organisiere ich gewisse Projekte mit, aber es geht meistens darum, Entscheidungen zu besprechen und das Ganze anzuführen. Aber Protokolle und all das, das ist nicht meine Aufgabe.

I: Und haben Sie im Elternrat Aufgaben, die im Umgang mit Medien anfallen?

B: Eher weniger, leider. Meistens haben wir Anfragen, ob Interesse besteht, dass Kinder an einem Kurs teilnehmen oder irgendwie dann eher Richtung Sportanlässe oder solche Sachen. Aber für mich ist es eigentlich eine einfache Sache. Ich lese die Anfragen durch, wenn ich Zeit habe, bereite ich das vor für die nächste Sitzung und ansonsten gebe ich es an den Co-Präsidenten weiter.

I: Wenn wir bei den Medien bleiben, haben Sie das Wort Medienkompetenz schon mal gehört? Und wenn ja, was verstehen Sie unter Medienkompetenz?

B: Gehört habe ich es schon sehr oft. Und wenn man das Wort eigentlich zerlegt, ist meine Meinung, geht es um Kompetenz und die Präsenz der Medien. So verstehe ich jetzt das Ganze.

I: Empfinden Sie den Aufbau der Medienkompetenz als lebenslangen Prozess oder denken Sie, dass man dies einmalig erlernt?

B: Nein, nein, das ist lebenslang. Da ändert sich ja vieles, Neues kommt dazu und Gewisses fällt weg, das kennen wir ja von unseren Jahrgängen her. Das Internet war ja ursprünglich für den Informationsaustausch. Später ging es mit den Chats weiter, MSN, Bluewin-Chat et cetera (...), das kennen Sie alles auch. Aber mittlerweile, ja, geht es bei den meisten darum, einen Account zu haben, Facebook, Instagram et cetera. Die posten ihre Erlebnisse, die spionieren anderen nach - ja, spionieren kann man so nicht sagen - aber ja, ich denke da liegt die Problematik des Ganzen.

I: Sind Sie der Meinung, dass es für diese erfolgreiche Medienkompetenz neben der Fähigkeit, diese Kompetenz überhaupt zu haben, auch der Wille jeder einzelnen Person ein wichtiger Faktor ist?

B: Ja, ich denke.

I: Also, dass man es will, dass man überhaupt die Kompetenz erlangen möchte?

B: Ich denke schon, ja. Also eigentlich die meisten interessiert es ja auch.

I: Was verstehen Sie unter der Medienerziehung oder wie führen Sie selbst die Medienerziehung bei Ihren Kindern durch?

B: Wenn ich Medienerziehung für mich ausdehne, bezieht es sich darauf, dass die Kinder sich orientieren, was die anderen mit den Medien machen.

I: Ich mache Ihnen gerne kurz eine Definition für den weiteren Verlauf des Interviews.

B: Ja, gerne.

I: Also die Medienerziehung ist die Erziehung der Kinder, wie sie in den Medien auftreten und mit ihnen umgehen sollen, was die Guidelines sind, wie sie sich verhalten sollen. Auch bezüglich Screentime, also wie lange sie zum Beispiel auf Social Media sind oder ein Online-Game spielen et cetera. Und genau, ich weiss nicht, ob Ihnen das jetzt besser hilft, den Zusammenhang zu Medienkompetenz und dieser Medienerziehung zu knüpfen. Wenn ja, was denken Sie, wie stehen diese zueinander?

B: Ok ja, nein, ich denke, es braucht beides. Also die Kinder müssen geführt werden. Das ist meine Meinung, weil wir kennen ja die Themen, was alles, welche Gefahren da auf einen zukommen.

I: Wie würden Sie Ihre eigene Medienkompetenz beurteilen?

B: Ich bin da eher ein bisschen zurückhaltend. Ja, ich kenne die meisten Plattformen, kenne, was da ungefähr so geht, für was es ist und ja, aber verfolge es nicht selbst. Bezüglich meiner Kompetenz würde ich sagen, ja, vielleicht hänge ich etwas hinten nach.

I: Habt ihr, Sie und Ihre Frau zusammen, also teilt ihr euch das auf, dass Ihr die Kinder gemeinsam aufklärt, jetzt betreffend Medien oder würden Sie sagen, dass ist eher Ihr Bereich?

B: Ja, nein. Das ist schon eher mein Part, weil sie orientiert sich überhaupt nicht auf solchen Plattformen. Sie nutzt, glaube ich, Facebook nicht mal richtig. Sie kümmert sich eigentlich überhaupt nicht um das. Auch betreffend dem Tablet der Tochter, das ist alles über mich und ja, ich steuere da eigentlich die Zeitlimits und sperre die Webseiten (...). Sie macht da eher nichts.

I: Wie gehen Sie vor, wenn Sie sagen, Sie haben auch schon Webseiten gesperrt oder den Überblick behalten, wie lange das Kind am PC ist?

B: Ja, das ist natürlich relativ einfach, also ich weiss nicht, wie das bei anderen Betriebssystemen ist, ich arbeite mit dem IOS. Da gibt es einen Apple Account, dann definierst du quasi ein Kind, gibst das Geburtsdatum ein und ja, somit ist es ein Kinder-Account dann auf dem Tablet und das verwaltet eigentlich selber gewisse Sachen. Eben Webseiten, alles, was irgendwie sexistisch oder ähnlich ist, das ist für ein gewisses Alter nicht zugelassen. Da kommen sie gar nicht erst darauf, da können sie noch lange probieren, da auf die Seite zu kommen. Das ist einfach gesperrt und bei, sage ich mal, YouTube et cetera, da fängt es ja auch schon an oder? Da gibt es das YouTube Kids und YouTube selbst ist gesperrt. Aber YouTube Kids, das ist dann wieder ein Kinder-Account und der wächst mit. Filme ab vier Jahren sind dann wirklich für Kinder, die schon vier waren. Und die Zeitlimits, da kann man auch alles komplett durchsteuern. Sie kann eine halbe Stunde da ein Spiel machen, sie kann eine halbe Stunde dort ein Spiel machen. Sie kann eine halbe Stunde auf Netflix sein und Netflix ist ja auch wieder begrenzt. Gewisse Filme kann sie ansehen, gewisse nicht. Es ist eigentlich sehr einfach, aber eben, wenn mal irgendwas dazu käme oder so, ich sage mal ein neues Facebook oder was auch immer, da musst du halt jedes Mal wieder, sollte man sich selber orientieren und sperren. Das ist für mich auch die Medienkompetenz.

I: Wie stellen Sie sicher, dass Sie solche neuen Innovationen nicht verpassen, dass Sie dann direkt wieder die Sachen sperren oder testen können?

B: Ja, das ist eben ein bisschen speziell. Meistens wird davon im Umfeld geredet. Dann hörst du wieder was. TikTok ist im Anlauf oder sowas, aber meistens ist es dann eben schon ein wenig zu spät, bis ich das mitbekomme.

I: Von welchen Quellen hören Sie von diesen digitalen Innovationen?

B: Meistens von anderen Eltern. Meistens. Es ist nicht unbedingt ein Thema im Elternrat. Da kommen solche Themen sehr wenig vor, leider. Ich finde auch, das müsste ein bisschen mehr verfolgt werden, die Medienkompetenz et cetera. Aber eben ich höre es meistens von anderen Eltern, die erzählen dann wieder: „Oh, mein Kind war wieder irgendwie,

keine Ahnung, eine Stunde auf TikTok oder hat Videos hochgeladen oder angeschaut.“ Und eben, TikTok ist da sehr speziell, darum habe ich es komplett gesperrt. Also wenn meine Tochter jetzt ein Tablet von mir nutzt, die kann auch selbst keine Apps runterladen, geht nicht, das Passwort ist geheim. So kann ich es jetzt ein bisschen steuern. Wenn mal irgendwie eine neue App kommen würde, dann muss sie mit dem Tablet zu mir kommen und dann lese ich es natürlich erstmal durch, bevor ich da irgendwas akzeptiere. So kann ich es jetzt noch kontrollieren, aber das geht jetzt vielleicht noch ein, zwei, drei Jahre so (...). Irgendwie hat sie dann später vielleicht mal Zugriff auf dem Notebook oder dem Computer, was auch immer. Und dann werde ich die ersten Probleme haben als Vater.

I: Sie haben gesagt, dass Sie von anderen Eltern von TikTok erfahren haben. Haben Sie nachher selbst Recherche betrieben?

B: Ja, musste ich, weil ich wusste nicht genau, was das war. Ich dachte, es sei so irgendwie ein neues Facebook oder Instagram oder sowas. Und dann habe ich mir dann die Zeit genommen und habe da mal geschaut, was das ist. Habe selbst die App runtergeladen und dann dachte ich, dass ist totaler Blödsinn, also für mich ist es absolut Blödsinn. Also du schaust ein Video an, blätterst, blätterst (...), das ist Sucht. Das ist echt eine Sucht.

I: Was denken Sie, betreffend jetzt noch mal zurück auf die Medienkompetenz, gibt es da grosse Unterschiede zwischen den Eltern, dass einige ein bisschen versierter sind und andere ein bisschen weniger?

B: Ja, ich denke sehr. Wenn ich sehe, wir haben ja teilweise grosse Unterschiede, also jetzt bei meiner Tochter im Kindergarten, da hat es ein Kind, dessen Eltern leben auf dem Berg, die haben nicht mal einen Computer, geschweige ein Handy. Die sind noch sehr konservativ. Ich denke da haben die Eltern keine Ahnung. Und da gibt es natürlich andere, ich sage mal, der Vater ist vielleicht im Werbebüro tätig oder was auch immer, der kennt sich natürlich viel besser aus.

I: Was könnten noch andere Faktoren sein, die dabei helfen, dass man als Eltern eine bessere Medienkompetenz hat als jetzt vielleicht andere Eltern? Neben dem Job, den Sie angesprochen haben?

B: Ich denke die Freizeitbeschäftigung. Die einen Eltern, die nutzen alles von Instagram zu Facebook, kennen sich dann halt auch besser aus und die anderen, die bleiben halt eher im Hintergrund, die interessiert das nicht. Und ich denke, da liegen die Unterschiede sicher gross, bei den Interessen der Eltern.

I: Denken Sie, es wäre nötig bezüglich des Elternrates, dass Sie Schulungen durchführen zur Medienkompetenz-Bildung?

B: Ich denke nein. Infoabende, das wäre nützlich. Eltern einzuladen und einfach vielleicht einmal die Gefahren präsentieren, dass fände ich, das wäre wichtig. Weil viele, eben wie gesagt, viele Eltern unterschätzen das Ganze. Das ist meiner Meinung nach so. Und es wird ja nicht einfacher oder übersichtlicher. Das Spielchen geht immer weiter.

I: Gibt es weitere Massnahmen, abgesehen von den Infoanlässen, Infoabenden, welche helfen könnten?

B: Ja, das ist eine Riesensache. Vom Elternrat her ist es eben ein bisschen begrenzt, weil wir haben auch nicht die finanziellen Möglichkeiten, irgendwie solche, ich sage mal, Redner einzuladen oder Kurse anzubieten. Das ist für uns halt schon eher eine Liga zu hoch, weil das müsste alles über die Gemeinde laufen und das müsste dann bewilligt werden und so weiter. Und ich denke, so ein Mark Zuckerberg wird auch nicht in unsere Gemeinde kommen und einen Vortrag halten für Eltern, auf was sie achten sollten. Das ist schwierig für uns irgendwie, Eltern auf Gefahren hinzuweisen oder eben die Kompetenz zu erweitern. Das geht höchstens mit Infoabenden, aber auch da, der kleinste Infoabend ist schon wieder mit Kosten verbunden.

I: Könnte das eine Thematik sein, die von den Schulen übernommen werden könnte?

B: Also meiner Meinung nach, finde ich, wäre es angebracht. Also ich meine, die Schule fängt ja grundsätzlich an und zieht ja dann die Kinder ans Internet, oder? Das fängt ja bereits bei Hausaufgaben an und hört irgendwo bei, ja, bei gewissen Lernspielen auf. Es ist, ich finde vielleicht nicht unbedingt Pflicht, aber sicher, dass vielleicht die Thematik auch mal erwähnt wird.

I: Dann würde ich eine Überleitung machen zu einem anderen Thema, und zwar zum Thema Hate Speech. Was verstehen Sie unter Hate Speech? Haben Sie davon auch schon gehört?

B: Ja, gehört habe ich davon schon. Meiner Meinung nach geht es eigentlich darum, schlechte Nachrichten zu verbreiten über andere, peinliche Videos zu veröffentlichen.

I: Also, dass man jemanden schädigt?

B: Ja, Hassrede ist ja eigentlich die Übersetzung in dem Sinn, oder?

I: Genau.

B: So stelle ich mir das auch vor: Peinliche Videos aufnehmen, verbreiten über WhatsApp oder was auch immer. So sehe ich das Ganze.

I: Sie haben es schon angesprochen. Hate Speech wird mit Hassrede übersetzt. Denken Sie, das ist eine passende Übersetzung?

B: Ja, grundsätzlich ist es ein Oberbegriff. Meiner Meinung nach muss es nicht unbedingt eine Sprechung sein. Es kann ja auch mittels Text oder eben Video oder Audiodateien sein. Mittlerweile kann man alles verbreiten.

I: Denken Sie, dass unterschiedliche Personen eine unterschiedliche Auffassung davon haben können, was sie persönlich als Hate Speech empfinden?

B: Ja (...). Ich denke, die einen nehmen gewisse Sachen lockerer und die anderen, die empfinden das extrem. Also das ist ja nicht unbedingt nur, ich sage mal, im Online-Bereich, das ist ja auch in der Gruppe so. Das ist immer dasselbe. Die einen lachen über doofe Sprüche und die anderen finden es überhaupt nicht lustig.

I: Welche Rolle spielt für Sie die Diskriminierung bei Hate Speech?

B: Ja, Diskriminierung ist halt immer so eine Sache (...). Welche Art von Diskriminierung? Unter Diskriminierung kann man auch sagen, mit dem will ich einfach nichts zu tun haben. Das ist dann eher so eine einfache Diskriminierung, oder? Da gibt es gewisse Sachen, die aufgetischt werden, die da einfach nicht hingehören. Wir haben ja viele Sachen, die man diskriminieren kann.

I: Handelt es sich aus Ihrer Sicht nur um Hate Speech, wenn die Öffentlichkeit dabei beteiligt ist oder kann das auch in einem privaten Rahmen, unter vielleicht zwei Personen, stattfinden?

B: Ja, das könnte ja bereits in einer Familie schon stattfinden grundsätzlich. Also oder eben unter vielleicht zwei, drei Freunden. Das ist ja genau das, was ich denke, in der heutigen Zeit, wenn man irgendwie sieht, einer macht irgendwas, ich sage mal, etwas Peinliches und selbst wenn er noch so ein guter Freund ist, filmt der Freund es und stellt es ins Netz, weil er einfach über Facebook gut dasteht, oder? Das finde ich viel schlimmer, oder wie die Influencer, die zeigen ja auch alles, die zeigen ihr ganzes Privatleben. Ich denke, jeder möchte irgendwo trumpfen. Er möchte möglichst viele Follower und dann nehmen sie alles in Kauf, um irgendwie gut dazustehen. Eben jede peinliche Szene, jedes Erlebnis.

I: Denken Sie, dass man sich selbst vollständig vor Hate Speech schützen kann?

B: Nein, das ist fast unmöglich. Ausser man bleibt wirklich den Plattformen fern und müsste zurückgezogen leben. Dann darfst du auch keine Freunde haben, keine Kollegen, ich sage mal, das korrekte Verhalten eines Kindes ist ja auch wieder eine Ansichtssache. Also ich denke nicht, dass man das verhindern kann.

I: In diversen Studien wurde erkannt, dass Jugendliche mehr Mühe damit haben, mit Hate Speech umzugehen als andere Altersklassen. Was denken Sie, was sind die Gründe dafür und können Sie sich das vorstellen, dass das so ist?

B: Ja, vorstellbar ist es für mich sehr. Zu den Gründen gehört sicherlich die Anerkennung. Es möchte jeder respektiert werden und ich denke, da ist es vielleicht eher sogar noch der Gruppenzwang irgendwie, andere zu diskriminieren, mit Informationen aufzutrupfen. Ich finde, es geht immer nur um die anderen Kinder. Viele denken, sie hätten da irgendwie höhere Statussymbole, wenn sie andere fertig machen können.

I: Sie haben es jetzt soeben angesprochen. In einer grösseren Gruppe, also je mehr Menschen anwesend sind, desto unwahrscheinlicher ist es, dass vielleicht jemand eingreift oder Hilfe leistet. Was denken Sie, mit welchen Massnahmen könnte man diese Problematik entschärfen?

B: Da müsste mal das ganze Social Media sicher mal wegfallen. Es ist schwierig, irgendwie das Ganze an sich zu begrenzen. Aber ja, das gehört zur heutigen Zeit, es ist nicht mehr so wie früher, wo halt vielleicht die Dorfkinder zusammengehalten haben, egal was passiert. Heute muss man aufpassen, es ist schnell jeder gegen jeden. Egal ob auf Facebook oder über Instagram oder was auch immer. Da wird alles gepostet, Hauptsache, man steht gut da.

I: Kennen Sie selbst Jugendliche, welche schon von Hate Speech betroffen waren?

B: Ja, gehört schon, aber kennen direkt nein.

I: Welche Massnahmen kennen Sie, welche man anwenden kann, wenn man selbst direkt von Hate Speech betroffen ist?

B: Die Sache klarstellen wäre mal das eine, wobei dann ist es oftmals zu spät. Es kommt natürlich auch immer auf die Situation darauf an. Ich denke, da reagiert auch jeder anders. Also eben die einen nehmen es locker, die anderen, die bauen eine Wut auf, andere, die fallen irgendwie in ein Loch. Vorbeugen ist schwierig und nachkorrigieren oder da rauskommen ist auch nicht unbedingt einfach. Ich persönlich würde es, glaube ich, einfach ignorieren.

I: Und gibt einen Unterschied zu, wenn jetzt Sie indirekt von Hate Speech betroffen sind, also Hate Speech wahrnehmen, irgendwas lesen, dass jemand einen beleidigenden Kommentar schreibt?

B: Ja, gut. Ich muss es natürlich ein bisschen anders anschauen. Ich bin Unternehmer. Ich habe viele Kunden. Die einen schreiben auch Rezensionen, sind top zufrieden. Die anderen reklamieren. Das kommt auf dasselbe drauf an. Aber ich sage immer, wenn ein Kunde unzufrieden oder einen schlechten Kommentar hinterlässt, dann muss es ja irgendwo einen Grund haben und da gehe ich auch gerne auf die Suche warum. Und meistens kontaktiere ich die Personen und frage nach, was das Problem war, dass sie jetzt so eine Rezension geschrieben haben. Und ja, ein Kunde hat mir dann gesagt, ich bin in der Umzugsbranche tätig: „Die Rechnung war viel zu teuer“, und dann hat er dann

im Internet geschrieben, so quasi eine inkompetente Firma. Die Situation war so, wir fahren da hin, haben um zehn nach sieben geklingelt an der Tür, um halb acht ging die Tür auf und er hat nichts gepackt, also klar war dann die Rechnung doppelt so teuer (...). Eben, das ist immer so eine Sache, das Klarstellen der ganzen Situation. Ich habe den Kommentar des Kunden dann drin gelassen, es soll ja auch etwas Negatives haben. Ansonsten sehen die Einträge bald gekauft aus.

I: Mir sind auch diverse Studien begegnet, die aufzeigten, dass Eltern oftmals überfordert sind, wenn ihr Kind von Hate Speech betroffen ist. Was denken Sie, woher kommt diese Überforderung?

B: Ja, da brauche ich keine Studie, um das zu glauben. Das könnte ich mir sehr gut vorstellen. Gründe können sein, man hat selbst die Medienkompetenz nicht im Griff oder überhaupt keine Kompetenz mit den Medien. Das andere, das Kind leidet. Man möchte irgendwie das Ganze klarstellen, helfen. Man kennt sich einfach nicht aus, man weiss nicht, wo man beginnen soll. Gerade auch in der Schule, sagen wir, wenn ein Kind betroffen ist, die Eltern kriegen es mit, dann ist es meistens zu spät und das Kind, ja, das wird dann gehänselt oder die anderen wurden fertiggemacht, ausgeschlossen (...). Irgendwann kommt ein neues Opfer und dann geht es vielleicht wieder bergauf, aber es kommt immer auf die Situation darauf an. Es ist schwierig, aber ich denke schon, viele Eltern sind vermutlich verzweifelt, wenn die Kinder betroffen sind, weil sie wissen nicht, was sie tun sollen.

I: Wie wichtig schätzen Sie den regelmässigen und offenen Austausch zwischen Eltern und Kindern in Bezug auf Risiken und Gefahren von Online-Plattformen ein?

B: Ich finde es sehr wichtig. Was ich auch wichtig finde, ist, dass Eltern, wo die Kinder in der gleichen Klasse sind, sich ab und zu auch mal austauschen. Meine Tochter erzählt zum Beispiel auch: „Ja, der andere, der kann nicht mal lesen und schreiben.“ Ja, ich meine, da fängt es ja schon an, oder? Meine Tochter kommt nach Hause, freut sich, weil sie bereits schon auf 1.000 zählen kann und einfache Matheaufgaben im Kindergarten lösen kann und das andere Kind kann nichts. Und dann wird bereits schon im Kindergartenalter, wird das bereits schon unter den Kindern diskutiert oder die Kinder tragen das nach Hause und sagen: „Papi, der kann das nicht.“ Dann finde ich, sollte man die Eltern irgendwie konfrontieren und auch dem Kind erklären, dass es jetzt halt vielleicht ein bisschen länger dauert, bis er es kann, aber vielleicht andere Qualitäten hat. Er kann vielleicht besser klettern oder ja. Ich meine, eben das ist ein bisschen schwierig jetzt so in der Kurzfassung. Aber ich denke, wenn ein Kind irgendwie eine Begabung hat wie zum Beispiel Rechnen, es kann viel besser rechnen als alle anderen, kommen solche Sachen eher mal vor. Oder in der einen Klasse, zwölf Kinder, elf können es, eines kann es nicht. Man muss die Kinder darauf hinweisen, dass sie vielleicht andere Fähigkeiten haben und andere nicht gleich fertig machen. Kann ja sein, dass es später noch kommt, einfach zum jetzigen Zeitpunkt, nicht da ist. Irgendwie muss man das den Kindern erklären, finde ich.

I: Kommen wir auf digitale Innovationen zu sprechen. Haben Sie selbst schon mal von dem Metaverse gehört?

B: Ja, davon habe ich auch schon gehört.

I: Haben Sie sich erkundigt, was das ist?

B: Ich habe einen ganz kurzen Bericht in der Zeitung BILANZ gelesen, aber das war echt wenig. Das ist von Mark Zuckerberg ein Projekt und da geht es, glaube ich, irgendwie um ein Livestreaming. Also ganz genau weiss ich es nicht. Habe es jetzt aber auch nicht genauer verfolgt, weil neben der Zeitung habe ich es noch nirgends gehört, deshalb denke ich, ist es noch nicht soweit. Ja, und da kann man sich jetzt fragen, soll man sich vorher orientieren oder ob es schon zu spät ist?

I: Ich versuche Ihnen kurz eine Definition vom Metaverse zu geben. Beim Metaverse handelt es sich, wie Sie gesagt haben, um eine virtuelle Welt, die man in Echtzeit besuchen kann. Also es ist eigentlich wie ein Online-Spiel, wo man sich mit anderen treffen kann, mit ihnen Games spielen kann. Man kann mit ihnen aber auch virtuell einen Drink trinken gehen. Man kann aber auch Meetings online durchführen. Und ganz klar ist, dass die Umgebung von der realen Welt getrennt ist. Also man weiss, man ist jetzt online dabei und man kann mit diversen Geräten darauf zugreifen. Man kann über den PC oder auch über das Smartphone oder auch mit diesen VR-Brillen, die haben Sie sicher auch schon gesehen, (B: Ja), darauf zugreifen.

B: Ist man da anonym oder wie ist das? Wie findet das statt? Es gibt ja viele solche, also ähnliche Sachen gibt es ja schon, solche, wie sagt man, virtuelle Welten, wo man sich irgendwie anonym einloggen kann, und dann sucht man irgendwo eine Schlüsselfigur oder besucht gewisse Orte. Wie ist denn das Metaverse aufgebaut? Ist das Ganze über den Facebook-Account verknüpft oder läuft das anonym? Oder kann man sich so quasi als Gast einloggen? Oder wie funktioniert das?

I: Man hat auch einen Account und man hat einen Avatar. Man kann den Avatar selbst gestalten, benennen, was einem natürlich auch eine gewisse Anonymität gibt. Jetzt wenn Sie das so hören, eben anonyme Avatare, die Welt ist offen, auch für Kinder. Die Kinder können da eigentlich alles machen, was sie in der realen Welt auch machen können. Was denken Sie jetzt, wenn Sie an Ihre Kinder denken? Was sind die Gefühle, die bei Ihnen aufkommen? Welche Gefahren sehen Sie?

B: Also ich muss ehrlich sagen, wenn ich das so anhöre, also irgendwie habe ich einfach das Gefühl, das Kind gehört da nicht hin. Die Gefahr, die ist ja riesig. Da habe ich Angst. Das ist ja wie eine, ich sage einmal, wie eine kopierte Welt grundsätzlich, wo ein Kind alles machen kann. Also ja, da kann ja alles passieren. Also ich finde, vorbeugend würde ich jetzt das dem Kind verbieten, solange es natürlich noch geht. Irgendwann geht es nicht mehr. Wie gesagt, jetzt habe ich meine Tochter unter Kontrolle mit dem Tablet, aber

irgendwann ist auch Schluss mit, keine Ahnung, zehn, zwölf, 13 Jahren, da geht sie zur Freundin nach Hause und da gehen sie zusammen an den Computer oder sie sucht sich sonst einen Weg.

I: Würden Sie selbst das Metaverse ausprobieren, wenn Sie wissen, das könnte für Ihre Tochter attraktiv werden?

B: Ja, ich denke, weil ich möchte wissen, um was es geht.

I: Und könnten Sie sich vorstellen, das Metaverse dann auch regelmässig zu nutzen?

B: Nein, auf keinen Fall. Das ist nicht meine Welt. Das ist für mich eine Freizeitbeschäftigung, die sinnlos ist, für mich jetzt. Aber ich denke, für Kinder und Jugendliche ist es extrem spannend. Weil es wie eine reale Welt ist, aber eben anonym und ich denke, da wird eine Gefahr auf uns zu kommen.

I: Denken Sie, es wäre sinnvoll, dieses Thema Metaverse und seine Gefahren, Chancen im Unterricht zu behandeln?

B: Ja, ich denke, ja.

I: Weshalb sind Sie dieser Meinung?

B: Weil ich denke, es wird ein riesiger Boom werden und die Eltern, die kennen teilweise eben nicht mal diese Social Networks, die es jetzt schon gibt und dann wären wir wieder beim vorherigen Thema (...). Die Medienkompetenz im Umgang damit wird die meisten Eltern nicht erreichen und die Kinder werden damit konfrontiert. Die einen sind da vielleicht die Kings, weil sie wissen, wie es geht und die anderen sind die, die leiden (...). Ich denke, man sollte irgendwie das Ganze im Unterricht einbinden auch für die Kinder, für die Eltern vielleicht zur Orientierung, um was es da geht.

I: Und dann auch zu Hause als Eltern diskutieren, also am Familientisch mit den Kindern?

B: Ja, das macht sicher auch Sinn. Das Problem ist nur und ich denke, die Problematik wird werden, dass die Eltern das nicht kennen, es vielleicht selbst nicht mal ausprobieren und dann wissen sie nicht mal, wovon sie sprechen. Und die Kinder haben von der Nutzung keine Ahnung, das wird irgendwann eine klassische Situation: Das Kind kommt von der Schule nach Hause, sagt: „Ich gehe an den Computer, ja?“ Ich denke, die wenigsten Eltern werden irgendwie das Kind verfolgen, was es gerade macht. Also ist jetzt einfach meine Meinung anhand der Gespräche mit anderen Eltern. Das ist immer noch der Klassiker, die Eltern gehen essen, nehmen die zwei Kinder mit, damit die Kinder ruhig sind, strecken sie einfach die Handys hin. Wissen nicht mal, was die Kinder machen am Handy. Also einfach, damit die Eltern die Ruhe geniessen können, ist ihnen eigentlich jedes Mittel recht, Hauptsache, die Kinder sind ein bisschen ruhig. Und ich denke, sie

werden sich auch nicht wirklich interessieren, was die Kinder machen und wenn das Metaverse kommt, ja, wird es einfach heissen vielleicht: „Papi, ich gehe an den Computer.“ Der Vater fragt: „Ja, was machst du da?“ Und dann, keine Ahnung, geht er vielleicht einmal schauen, dann sieht er da wie sein Kind da, gehen wir davon aus ohne Brille, wird sich da in einer Welt drinnen bewegen und der Vater, ich denke, der Vater nimmt es nicht wahr oder auch die Mutter nicht, weil sie einfach die Gefahr nicht kennt oder erkennt. Da gehe ich schwer davon aus.

I: Virtual Reality ist etwas ganz anderes, als wenn man jetzt einfach klassisch am PC ist. Also man hat beispielsweise die VR-Brille auf und fühlt sich dann wie direkt in dieser virtuellen Welt. Man kann sich bewegen wie der Avatar. Was denken Sie, was hat die virtuelle Realität für Auswirkungen auf die Wahrnehmung von Hate Speech unter Jugendlichen? Also wenn Jugendliche Hate Speech mit ihrem Avatar erleben?

B: Ja, das ist schon ein bisschen speziell. Ich denke, man weiss ja irgendwo, dass es eine virtuelle Welt ist. Es ist einfach alles relativ real. Aber ich denke, die meisten werden eigentlich das Leben oder das machen, was sie ansonsten nicht machen können in der realen Welt. Ich denke, sie werden sich in der virtuellen Welt eigentlich so bewegen, wie sie es gerne würden. Und ja das mit Hate Speech, denke ich, dass wird vermutlich ein grosses Thema werden.

I: Was denken Sie, spielt die Anonymität dieser Avatare bei der Verbreitung von Hate Speech eine Rolle?

B: Ich denke eine sehr Negative.

I: Also, dass das vermehrt vorkommt?

B: Ja, richtig.

I: Weil man anonym daherkommt?

B: Ja, ja, genau. Man hat dann irgendwo keine Hemmschwelle mehr, weil, ja, man denkt, das kriegt ja niemand mit, wer es war oder was auch immer (...). Das war schon früher so, als man noch die Prepaid-Handys hatte, da hat man irgendwo im Kiosk eine Prepaid-Karte gekauft, ins Handy getan, Nachrichten verbreitet und man wusste nicht, wer es war. Und heute kriegt man alles raus, was mit dem Handy zusammenhängt. Facebook und all die Konten, die sind ja auch hinterlegt. Ich denke die Möglichkeiten sind dann riesig. Klar, irgendwo sind die Daten hinterlegt, aber ich denke, wenn irgendwo, sagen wir mal, auf der Welt ein Kind gedemütigt wird oder eben halt einfach, ich sage mal, fertig gemacht wird, da kommt nicht irgendwo eine Behörde und kümmert sich darum, wer das war. Das Kind ist einfach geschädigt. Es ist traurig, es ist verletzt. Aber da wird nicht viel passieren. Diejenigen, die es waren, die lachen, weil, ja, die waren im Grossen und Ganzen anonym (...). Und es wird nicht danach gefahndet. Also definitiv nicht. Die Kosten sind viel zu hoch.

I: Kennen Sie das Online Spiel Fortnite?

B: Nein.

I: Spielt Ihr Kind oder Ihre Kinder andere Online-Games?

B: Ja, sie hat die Toggolino, weil sie erst sechs ist. Da hat sie vorwiegend Lernspiele. Es hat auch normale Videos, so wie wir sie kennen von früher, so der Pumuckl und alles. Aber eben das ist alles eingeschränkt. Aber die Spiele, die sie jetzt spielt, das sind eigentlich alles Solo-Games. Man kann irgendwelche Aufgaben lösen oder solche Sachen, aber nicht irgendwie Multiplayer oder so. Das funktioniert in dem Sinn bei ihr nicht. Und sie hat auch keine Apps dazu.

I: Sagen Sie ihr auch, bei was sie aufpassen soll oder was eventuell eben bisschen gefährlich sein könnte?

B: Ja, ich habe sie auch schon auf gewisse Sachen hingewiesen. Ab und zu nimmt sie auch Fotos auf mit dem Tablet oder Videos und über das Tablet könnte sie Nachrichten versenden wie SMS. Aber eben es ist natürlich jetzt momentan beschränkt. Sie kann es nur an unsere Familienmitglieder senden, also Mutter, Vater. Aber einen WhatsApp Account oder so hat sie noch nicht. Sie kann es nicht verbreiten und ich habe sie darauf hingewiesen, dass sie halt einfach gewisse Fotos oder Videos nicht herumzeigt.

I: Wer ist aus Ihrer Sicht zuständig dafür, wie sich die Jugendlichen gegenüber ihren Mitmenschen verhalten?

B: Verantwortlich wären eigentlich die Eltern (...).

I: Wieso haben Sie direkt die Eltern genannt?

B: Sie sind die Erziehungsberechtigten. Also ich meine, die Schule ist ja eigentlich dazu da, den Kindern etwas beizubringen. Lehrer sind ja nichts anderes als, sagen wir mal, Mitarbeiter einer Gemeinde, die eigentlich die Kinder unterrichten, damit sie irgendwo im Berufsleben einmal zurechtkommen. Aber die sind nicht für die Erziehung zuständig. Also das ist meine Meinung.

I: Dann würden Sie die Rolle eines Lehrers wie beschreiben?

B: Wie sagt man (...), Ausbildner. Es geht um schulische Fächer und um die Vorbereitung für die Arbeitswelt. So würde ich das beschreiben. Nicht irgendwie die Vorbereitung für die Gemeinschaft.

I: Wer ist aus Ihrer Sicht zuständig dafür, dass die Jugendlichen im Umgang mit Medien geschult werden?

B: Also eigentlich zuständig wären die Eltern. Aber da die meisten Eltern die Medienkompetenz eigentlich nicht unbedingt im Griff haben, müssten fast die Lehrpersonen eingreifen. Aber zuständig wären grundsätzlich Eltern, meiner Meinung nach.

I: Also fänden Sie es sinnvoll, wenn eigentlich die Eltern und die Lehrpersonen sich (B: Zusammentun?) ja, zusammentun und dies gemeinsam dem Kind mitteilen?

B: Ja, unterstützend. Man kann ja nicht einfach sagen: „Ja, Lehrpersonen, ihr müsst.“ Die Problematik wird sein, dass die meisten der Eltern sich nicht mehr auskennen.

I: Und bezogen auf Hate Speech, was denken Sie, wer trägt die Verantwortung darüber, Jugendliche über Hate Speech aufzuklären?

B: Eigentlich auch die Eltern. Also die Verantwortung ist meiner Meinung nach eigentlich oder die Pflicht wäre bei den Eltern. Aber wenn es die Lehrpersonen machen würden, wäre das ein Riesenvorteil.

I: Also denken Sie auch die Verantwortung, Hate Speech zu verhindern, würde bei den Eltern liegen?

B: Ja.

I: Und die Anlaufstelle, wenn jetzt ein Jugendlicher online beleidigt wird, was denken Sie, zu wem geht er oder sie zuerst?

B: Das ist schwierig. Wir haben sehr viele verschiedene Familienverhältnisse. Wir haben Familienverhältnisse, wo das Kind zur Mutter einen guten Draht hat oder zum Vater oder vielleicht zum Onkel oder vielleicht zum Bruder oder zur Schwester. Dann gibt es Kinder, die, ja, die sind eventuell ein Aussenseiter in der Familie oder fühlen sich danach. Ich denke, ein Kind würde eher nicht zu einer Lehrperson gehen, weil die Verhältnisse eher nicht gleich aufgebaut sind. Die Frage ist schwierig zu beantworten. Eine Anlaufstelle ist auch das Sorgentelefon. Das kennt man einfach. Das kennt, glaube ich, jedes Kind, jeder Erwachsene, die 147. Vielleicht wenden sie sich daran. Vielleicht gibt es Eltern, wo die Kinder in Gewalt aufwachsen. Dann gibt es Eltern, die interessieren die Kinder überhaupt nicht. Dann gibt es Eltern, die sorgen sich extrem für sie. Ja, also es ist abhängig vom Verhältnis zwischen Kind und Eltern. Da gibt es schon Differenzen, wohin das Kind mit dem Problem geht.

I: Würden Sie Ihren Kindern sagen, dass es dieses Sorgentelefon von Pro Juventute gibt?

B: Ja, also meine Tochter kennt es. Und ja, sie weiss zum Glück schon, wie man telefoniert und ich habe ihr gesagt: „Wenn du irgendwas hast, was du mit uns nicht besprechen möchtest, rufst du da an.“ Und wir telefonieren sehr oft. Aber ja, mit den meisten, mit

denen sie jetzt telefoniert, die kennt sie. Das sind Schulfreunde oder Grosseltern oder so, mit denen hat sie keine Probleme zu telefonieren. Aber gewisse Kinder, wie sagt man, ab acht Jahren bei den Mädchen, kommt das Schamgefühl, das kennt man vorher nicht. Das kommt bei den Mädchen, glaube ich, mit acht und bei den Knaben ungefähr mit neun Jahren. Darunter ist es sicher kein Problem, die würden das Telefon starten, wenn sie wüssten, wie es geht. Und darüber hinaus kann es sein, dass ein Kind alles in sich reinfrisst und weder das Sorgentelefon anruft, noch zu den Eltern geht, noch zu den Grosseltern. Es leidet dann alles darunter, vom Schulischen bis zum Psychischen, das ist ein Riesenthema, finde ich.

I: Ich komme jetzt zum letzten Thema, was wir relativ kurzhalten können und zwar nochmals bezüglich Hate Speech im Metaverse. Ich habe Studien gefunden, die besagt haben, dass Hate Speech, welche Jugendliche über das Metaverse erfahren, einschneidender und heimtückischer ist als auf anderen Plattformen. Dies aufgrund von der Kombination von Gaming, Virtual Reality und aber auch dieser Anonymität der Avatare. Und die Betroffenen fühlen sich, also es fühlt sich realer an und die Betroffenen können dann diese Sachen dann schneller und leichter in emotionale, physiologische und psychologische Angst übersetzen. Wie stehen Sie zu dieser Aussage?

B: Ja die Interessen der Kinder sind ja irgendwie, ich sage mal, im Bereich Online Leben. Die einen probieren es aus, die ersten zwei, drei Stunden kann es auch lustig sein, dann denken sie vielleicht: „So ein Blödsinn.“, machen es zu und nie mehr auf. Dann gibt es die anderen, die haben so viel Freizeit, die werden so viel Zeit mit dem Ganzen verbringen. Die wird es eher treffen, denke ich. Also das die schon fast dort leben (...).

I: Welche technischen Funktionen würden Sie sich von den Plattformanbietern wünschen, damit Ihre Kinder im Metaverse einen gewissen Schutz erfahren?

B: Schwierig, da können sich ja alle frei bewegen. Da kann man nicht irgendwie das Ganze nach Alter kategorisieren oder sowas. Das ist ja auch schwierig, eine Lösung zu finden, um das Ganze zu verhindern oder einzudämmen.

I: Aber würden Sie jetzt zum Beispiel die Altersbeschränkung als eine Möglichkeit hinzuziehen?

B: Ja aber wie gesagt, da gibt es Kinder zwischen zehn und zwölf Jahren, die sind einfach eher provozierender. Dann gibt es die einen, die sind eher zurückgezogen. Ich glaube mit der Altersbeschränkung wird das auch nicht funktionieren. Eine Geschlechtertrennung sowieso nicht. Es gibt eigentlich nicht viel. Das Einzige, was man vielleicht machen könnte, das wäre eine Idee, um das Ganze ein bisschen zu charakterisieren. Wenn man irgendwie bei der Anmeldung, keine Ahnung, einen Fragebogen mit 100 Fragen hat und dann, ja, muss man da eine Auswahl von A, B, C, D, vielleicht vier Antworten geben zu: "Wie würdest du reagieren in solchen Situationen?", so könnte man vielleicht die Charakteristik ein bisschen sortieren und die Gleichen ein bisschen zusammentun, aber ja,

könnte man, aber ich glaube, das macht niemand freiwillig. Weil sie sollten ja möglichst hohe Zahlen erreichen, möglichst viele Leute, die das Ganze nutzen. Das gibt Umsatz. Anderes ist dem Unternehmer eigentlich meist egal.

I: Dann habe ich noch eine letzte Frage, und zwar bezogen auf den Avatar. Denken Sie, dass die Wahl eines Avatars, welcher der oder die Jugendliche auswählt, einen Einfluss auf das Risiko von Hate Speech hat? Also wenn man vielleicht einen grösseren, einen muskulösen Avatar wählt?

B: Ich denke schon. Ich denke, das ist ja bei uns auch so in der Realität. Kommt da irgendwie eine Person daher, etwas übergewichtig, der wird vielleicht schon gehänselt, bevor er den Mund aufmacht, oder? Also ich denke, das wird eine riesige Rolle spielen, ja.

---

*Die Interviewerin informiert den Befragten über das Ende des Interviews und bedankt sich für dessen Teilnahme. Sie fragt nach, ob der Befragte Ergänzungen zu dem Gesagten hat oder er gerne noch etwas äussern möchte. Anschliessend informiert die Interviewerin über ihr weiteres Vorgehen und fragt nach, ob der Befragte am Endergebnis interessiert ist und sie ihm dieses zusenden soll, bevor sie sich verabschiedet.*

### **Post-Interview-Memos**

B: Ich denke das Metaverse ist eine riesige Goldgrube, ich schaue immer alles wirtschaftlich an. Es gibt Menschen, die sich da einloggen können, dann gibt es Unternehmen, die ihre Bars, Restaurants, Zirkus oder was auch alles darauf positionieren können. Und ich gehe davon aus, dass zum Beispiel Coca Cola kommt und in einer Kneipenstrasse unbedingt ihr Getränk anbieten möchte. Und dann kommt vielleicht Pepsi, die bieten noch mehr, weil sie wollen ja besser dastehen als Coca Cola und dann kommt vielleicht auch Nike und die bezahlen, damit die Avatare Nike Schuhe anhaben können - das wird in meinen Augen ein Milliardengeschäft. Weil jeder kann, will etwas zahlen, damit er seinen Namen irgendwo platzieren kann. Und ja das ist dann schon auch ein Nährboden für Hate Speech. Bezogen auf die Nike Schuhe, einer trägt die neusten Nikes und ein anderer normale Turnschuhe und da bin ich mir sicher, dass je nach Person einige sicher andere hänseln, weil sie nicht gleich "cool" aussehen wie er oder sie. Da sehe ich eine grosse Gefahr.

I: Ja das sehen Sie richtig, Marken haben grosse Möglichkeiten ihren Brand zu positionieren.

B: Ja ich sehe wirklich eine Gefahr dahinter, denn die meisten denken sie seien anonym und sie sind ja auch irgendwo anonym. Klar kann man sagen, man kennt die andere

Person, die mich beleidigt nicht, also sollte man sich auch nicht unbedingt betroffen fühlen, denn es ist ja auch nur ein Spiel. Aber das kommt sehr auf die betroffenen Personen an, wie sie das aufnehmen.

I: Man kann als User heute ein Avatar sein, der eine Giraffe ist und gegen jemanden Hate Speech richten und morgen ist man ein Elefant und das betroffene Kind findet dich morgen als Giraffe nicht mehr, weiss nicht mehr, wer das war.

B: Ja darum sollte man sich doch auch nicht unbedingt betroffen fühlen. Aber keine Ahnung, wo das enden wird. Ob man am besten eine 3D Version von seinem Körper bildlich darstellt, damit es wirklich du bist als Avatar. Dann sieht das auch wieder ganz anders aus. Dann erkennt man dich.

## 8.10 Transkript Interview IP7

Blickwinkel:	Plattformen
Unternehmen/Stiftung/Verein:	Schweizer Telekommunikationsunternehmen
Funktion IP:	Open Innovation Developerin und Head of Outpost Innovation Programs

Durchführungsdatum: 19. Mai 2023

Zeit: 14:03 – 14:30 Uhr

### Legende

Interviewerin = I

Befragte oder Befragter = B

*Die Interviewerin heisst die Expertin willkommen und bedankt sich für ihre Gesprächsbereitschaft. Anschliessend stellt sie sich selbst vor, zeigt den institutionellen Kontext auf und erläutert das zu untersuchende Thema. Nach dem kurzen Beschrieb des Interviewablaufes und der Klärung des zeitlichen Interviewrahmens, bittet die Interviewerin um die Erlaubnis für die Tonbandaufzeichnung und erklärt das Anonymisierungsverfahren. Nach dieser Begrüssung und Information, startet die Interviewerin die Aufnahme und beginnt mit den Einstiegsfragen.*

---

I - 2:03 PM:

Wenn Sie bereit sind, starte ich gerne mit den Einstiegsfragen. (B: Ja) Wie lange arbeiten Sie bereits für dieses Telekommunikationsunternehmen?

B - 2:03 PM:

Seit ungefähr 4.5 Jahren.

I - 2:03 PM:

Und wie lange setzen Sie sich schon mit dem Metaverse auseinander?

B - 2:03 PM:

Seit 1.5 Jahren.

I - 2:03 PM:

Und was gehört zu Ihren Aufgaben, verbunden mit dem Metaverse?

B - 2:03 PM:

Ich bin jetzt im Co-Lead für das Thema Metaverse innerhalb von unserem Telekommunikationsunternehmen. Wir haben jetzt relativ stark bottom-up seit eineinhalb Jahren begonnen, das Thema in die Organisation reinzubringen, es ist sehr stark organisch

gewachsen. Von ein paar, ja sagen wir intrinsisch aber professionell eigentlich, motivierten Mitarbeiterinnen innerhalb des Unternehmens, bis etwa im letzten Sommer, wo das Thema auch stärker top-down Commitment oder einfach Interesse erhalten hat. Und dann hat es auch eine entsprechende Struktur gegeben, wo das Thema strategisch platziert worden ist und wir sind jetzt gerade daran, einerseits im praktischen Bereich sehr stark Startups zu scouten oder auch Lösungen und Use Cases zu evaluieren und umzusetzen und auch im theoretischen Bereich haben wir dieses Jahr sehr viel aufgesetzt im Bereich Education für den Verwaltungsrat aber auch die Konzernleitung und bringen das jetzt auf eine nächste strategische Ebene bei uns.

I - 2:04 PM:

Und dann steht Ihnen dementsprechend relativ viel Budget zur Verwirklichung von solchen Projekten zur Verfügung?

B - 2:05 PM:

Das wäre schön, das wäre die Annahme, ja. Es ist aber so, dass wir sehr stark kämpfen müssen für ein Budget. Also wir haben ein gewisses Budget. Man merkt halt, aber ich glaube das ist allgemein in Corporates bei Innovationsthemen, immer wieder ein Diskussionspunkt, dass es nicht priorisiert wird aktuell und dass die Ressourcenfrage immer relativ kritisch ist, sei es auf finanzieller Ebene oder dann auch bei Ressourcen im Bereich von Kapazität von Leuten, die das auch umsetzen können. Also jein.

I - 2:05 PM:

Und was fasziniert Sie persönlich am Metaverse?

B - 2:05 PM:

Ich finde es extrem spannend. Für mich ist das Metaverse wie eine Revolution von dem ganzen (...) eigentlich, neuen Internet. Also natürlich auch vor dem Hintergrund des ganzen Web3.0. Vielleicht auch noch kurz zur Definition: Für mich ist eigentlich das Metaverse der Experience Layer vom Web 3.0, wo ja die neue Evolution oder Evolutionsstufe, je nachdem, da streitet man sich, beschreibt und ich finde das extrem spannend. Dass es immer stärker eine Konvergenz gibt, von der digitalen und der physischen Welt und dass sich damit auch das Verhalten der Konsumenten und Konsumentinnen oder wie Business betrieben wird, extrem ändert. Und das auf einer technischen Ebene und auf einer gesellschaftlichen Ebene zu beobachten, finde ich sehr spannend.

I - 2:06 PM:

Und was sind die grössten Unterschiede zwischen der Nutzung vom Metaverse und von Social Media?

B - 2:06 PM:

Ich glaube der grösste Unterschied ist die Blockchain die hier ins Spiel kommt, die halt wirklich einen neuen Layer oder neue Möglichkeiten ins Spiel bringt, wo zum Beispiel auch Commerce oder Handel ermöglicht, zwischen verschiedenen Plattformen, auch

unter dem Stichwort Interoperabilität, und dass da eigentlich die Communities noch mal viel stärker gefördert werden, weil auf Social Media war es ja sehr stark eigentlich getrieben von, sagen wir, dieser Attention Economy, wo der Kunde selbst das Produkt war und somit eigentlich die Werbung konsumiert hat. Und jetzt geht das sehr viel stärker eigentlich von dieser Attention Economy rüber in eine Creator Economy, wo der einzelne Konsument sehr viel stärker wirklich etwas beitragen kann und ja, das geht dann auch stärker in diesen ganzen Bereich der Dezentralisierung, Open Source, zurück zu den Anfängen des Internets, wie es eigentlich mal angedacht war.

I - 2:07 PM:

Gut wunderbar, dann komme ich zum ersten Thema, betreffend Überforderung bei neuen digitalen Innovationen. Meine erste Frage, die ich dazu hätte, wäre, wenn neue digitale Innovationen auf dem Markt kommen, wie früh erfahren Sie über diese?

B - 2:08 PM:

Bei mir ist es vielleicht ein bisschen speziell, weil ich bin Teil eines Teams, das im Silicon Valley sitzt und meine Aufgabe ist es da wirklich auch am Puls der Innovation zu sein, nach neuen Innovationen zu scouten, das heisst neue Startups, Trends, Technologien auf dem Radar zu haben. Wir arbeiten da auch schon mit dem Vorgänger eines Trends, also eigentlich von sogenannten Signalen, Marktsignalen, die wir relativ frühzeitig erkennen (...). Ja, darüber hinaus sind wir noch in den USA tätig, wo der Markt sowieso schon ein bisschen voraus ist, zeitlich. Von dem her würde ich sagen, ja erfahre ich das wahrscheinlich relativ schnell, die Schwierigkeit da ist es einfach dann wirklich das einzuordnen, was ist jetzt wirklich relevant? Oder wann wird ein solches Signal auch relevant für unsere Industrie oder für den Schweizer Markt?

I - 2:09 PM:

Dann gehe ich richtig der Annahme, dass Sie auch von diesem Silicon Valley und der Verknüpfung mit den USA et cetera auch immer wieder von Neuigkeiten zum Metaverse erfahren, also sei es Änderungen, Trends, neue Anbieter, die sich damit auseinandersetzen, Funktionen et cetera?

B - 2:09 PM:

Genau ja, würde ich schon so unterstreichen.

I - 2:09 PM:

Und was denken Sie, wie relevant ist das Metaverse bereits jetzt in der Schweiz?

B - 2:09 PM:

Ich glaube aus, vielleicht muss man da unterscheiden zwischen Businesssicht und Konsumentensicht, ich glaube für die Konsumenten ist es bis jetzt eher etwas spielerisch aber auch noch sehr schwer fassbar. Man hört den Begriff Metaverse wahrscheinlich relativ oft oder hat jetzt oder im letzten Jahr, würde ich sagen, wahrscheinlich auch sehr viel gelesen. Es gab ja einen sehr starken Medienhype um das Thema. Aber ich glaube

für, ich sag mal den Durchschnittsverbraucher, ist das Thema wahrscheinlich noch relativ schwierig fassbar, beziehungsweise das Metaverse ist dann relevant bei sehr jungen, GenZ oder Alpha Konsumenten und dann wahrscheinlich auch beschränkt auf gewisse Plattformen wie Sandbox, Decentraland (...). Also ja, das Metaverse ist ja viel grösser, aber diese Plattformen glaube ich, sind für viele im gesellschaftlichen Gebrauch eigentlich eine Definition und vielleicht auch von der Technologie her dann sehr stark einfach nur Virtual Reality getrieben, bis jetzt. Und auf der Businessseite gab es auch einen sehr starken Hype. Ich beobachte jetzt aber auch, dass dieser Hype wieder etwas runter geht, weil zum Teil auch von anderen Technologien getrieben, wie zum Beispiel generative AI, wo jetzt dem Metaverse etwas die Show stiehlt und ich glaube ein anderer Grund, wieso das jetzt so populär ist, ist auch weil andere Technologien wie eben bei generative AI zum Beispiel, es schon sehr viel mehr Use Cases gibt, die wirklich fassbar sind, wo man heute schon implementieren kann, was beim Metaverse eher schwierig war, da vor allem auch aus finanzieller Sicht, Use Cases platzieren zu können, die schon einen Return abwerfen, also einen finanziellen Return, nicht nur im Bereich von Branding oder für Marken einen Impact hatten. Genau, also ich glaube bei Konsumenten sind es vielleicht so 20% der Bevölkerung, wo es wirklich betrifft oder wo jetzt mal damit wirklich verstärkt in Berührung gekommen sind und bei Unternehmen würde ich sagen vielleicht 50/60% aber Tendenz wieder etwas zurückgehend.

I - 2:12 PM:

Und was denken Sie, wie lange geht es, bis sagen wir mal die Hälfte der Bevölkerung wirklich auf dem Metaverse auch aktiv ist?

B - 2:12 PM:

Das ist relativ schwierig zu sagen, weil also wir beim Telekommunikationsunternehmen gehen sehr stark auf oder gehen von sogenannten Inflection Points aus. Das heisst, wir achten darauf, was wären externe Treiber, die diese Adoption beschleunigen könnten. Ein Beispiel dafür ist zum Beispiel der Release von Apple, wo jetzt ein neues Augmented Reality Device angekündigt hat und auf den Markt bringen würde. Für uns wäre so etwas schon ein starker Treiber, weil bei Apple weiss man auch okay, wenn sie was auf den Markt bringen, dann ist es auch von der UX und UI sehr userfriendly, wo dann wahrscheinlich seine Adoption extrem stärken würde. Unabhängig von dem glaube ich aber, dass es mindestens noch fünf Jahre geht, fünf, sechs Jahre, bis es eine stärkere Adoption gibt. Wenn wir von einer Nutzung von 50% sprechen, denke ich, sind es sogar noch acht Jahre.

I - 2:13 PM:

Und in welchen Bereichen wird dann das Metaverse in der Schweiz als erstes an Bedeutung gewinnen?

B - 2:13 PM:

Ich glaube einerseits auf der Konsumentenseite, da bleibt es aber wahrscheinlich sehr stark im Bereich Branding und Marketing, also wirklich eher spielerisch oder um diese Experience umzusetzen. Andererseits wo ich etwas eine stärkere, grössere Wette darauf habe, ist das ganze Thema Industrial Metaverse, wo es dann wirklich darum geht, Prozesse abbilden zu können, Simulationen durchzuführen und ich glaube da ist der Value immens, also auch was die Zahlen aussagen im Projections von potenziellen Revenues in diesem Bereich. Von dem her glaube ich, dass dieser ganze Businessfocus wahrscheinlich doch noch stärker ansteigt.

I - 2:14 PM:

Wenn Jugendliche das Metaverse nutzen, für welche Tätigkeiten werden diese es zuerst verwenden?

B - 2:14 PM:

Ich glaube die Community ist hier schon extrem wichtig. Es ist wahrscheinlich nicht mal so wichtig, was man macht, ob man jetzt ein Konzert besucht oder irgendwie ein Game spielt. Ich glaube im Core ist wirklich so dieses (..) ja, Gaming und Communication Community. Hauptsache man macht etwas zusammen und das schweisst zusammen und man hat gemeinsam ein Erlebnis. Und die Use Cases sind ja sehr weit, von irgendwie Education bis hin zu Verreisen und so weiter und ich glaube Core ist die Community.

I - 2:14 PM:

Und welche Chancen sehen Sie im Metaverse, wenn Jugendliche dieses nutzen?

B - 2:15 PM:

Ich glaube einerseits ist es sicher, dass es irgendwie (...) ja, man hat eine geografische Distanz, die man überbrücken kann. Klar konnte man das vorher schon mit dem Internet, aber man hat halt andere Möglichkeiten im virtuellen 3D-Raum zum Beispiel oder eben man kann ein Spiel spielen, indem man sich ein Ball zuwirft, dass der dann eine neue Dimension eröffnet. Andererseits das Thema auch, die Inklusion von Diversity, man kann sich den Avatar auswählen. Wenn ich jetzt Lust habe, ich möchte einmal ein asiatischer Mann sein oder ein Drache, dann kann ich mir das auswählen und ich glaube das gibt auch noch sehr viele Vorteile in diesem Bereich.

I - 2:15 PM:

Und die Gefahren, die Sie sehen für die Jugendlichen, wenn sie sich im Metaverse bewegen?

B - 2:15 PM:

Ehrlich gesagt überwiegen diese aktuell fast noch in dem Bereich (...). Weil ich glaube, Sie haben vorher das ganze Thema Social Media angesprochen und ich glaube auch

hier gibt es einfach nochmal ein Channel mehr, wo man auf Gefahren treffen kann. Beziehungsweise in Social Media gibt es ja sehr oft einfach diesen Druck von Jugendlichen, sich präsentieren zu müssen oder sich irgendwie auch profilieren zu müssen. Man zeigt natürlich immer nur die schöne Seite des Lebens und wird auch nur mit dem konfrontiert und ich glaube auf diesen Plattformen ist das einfach noch mal irgendwo eine Plattform mehr und auch nochmal ein Drucklevel mehr. Wir sehen ja auch heute schon viele, zum Beispiel Luxusmarken, die in dem Bereich sind, wie Nike, Gucci und so weiter und auch hier hat man irgendwo den Druck, okay, ich muss mein Avatar jetzt auch mit einer Gucci Tasche oder mit Nike Schuhen versehen, damit ich cool bin, damit ich dazu gehöre. Und ich glaube, das kann schon auch noch mal auf psychologischer Schiene sehr stark einschränkend sein, ja.

I - 2:17 PM:

Wenn wir jetzt vor allem auf Hate Speech zu sprechen kommen, habe ich diverse Studien gefunden, welche aussagten, dass wenn Jugendliche über das Metaverse Hate Speech erfahren, dass dies meist viel heimtückischer und einschneidender ist als auf anderen Plattformen. Dies vor allem begründet in der Kombination aus Gaming mit Virtual Reality, weil das Ganze für Betroffene dann realer wirkt. Wie stehen Sie zu dieser Aussage, würden Sie das so bestätigen?

B - 2:17 PM:

Ich denke schon, ich bin jetzt zu wenig irgendwie da auch selbst auf den Plattformen unterwegs gewesen oder auch involviert, aber ich kann mir schon stark vorstellen, dass es ein Problem ist. Vielleicht kennen Sie die Studie auch, aber ich habe jetzt gerade vor zwei Tagen ein Use Case von Orange gesehen, Orange Frankreich. Die haben, ich glaube auf Fortnite und auf Roblox wenn ich mich richtig erinnere, haben sie eine Safezone aufgesetzt, mit der Hypothese oder auch mit den Studien-Erkenntnissen das 20% von Jugendlichen auf diesen beiden Plattformen eigentlich unter solchen Hate Speeches oder Bullying leiden, und eine relativ grosse, ich glaube auch etwa 20% der Besucher dieser Safezone sind dann auch Services eingegangen oder haben Gebrauch gemacht, von Services wie mit einem Psychologen ins Gespräch zu gehen. Finde ich sehr spannend und vielleicht für Ihre Studie noch ein spannender Case, ich kann Ihnen auch noch ein, zwei Unterlagen zustellen.

I - 2:18 PM:

Ja also ich habe von dieser noch nie gehört, aber sicherlich sehr interessant für den weiteren Verlauf meiner Arbeit. Wenn wir jetzt nochmal auf Hate Speech zu sprechen kommen, wie grenzen Sie überhaupt selber Hate Speech ab? Also was ist für Sie Hate Speech?

B - 2:19 PM:

Gute Frage, habe ich mir so eigentlich noch nie überlegt, aber ich würde aus dem Bauch sagen, das ist sobald Fluchwörter genutzt werden, aber es kann auch irgendwie ein emotional Bullying sein, dass man sich lächerlich macht über jemanden oder ja (...). Also vor

allem, ich würde sagen, verbal. Ich weiss nicht, ob es irgendwie eine andere Form gibt im Metaverse, die umgesetzt werden könnte, aber ich denke es ist wahrscheinlich vorwiegend eine verbale Diskriminierung.

I - 2:19 PM:

Und wie wirkt sich Virtual Reality auf die Wahrnehmung von Hate Speech unter Jugendlichen aus?

B - 2:19 PM:

Ich meine Virtual Reality ergänzt ja das Level der Wahrnehmung und ich denke schon, dass das noch mal viel stärker wahrgenommen werden kann.

I - 2:20 PM:

Und was denken Sie über die Verantwortung der Plattformanbieter? Also welche Verantwortung tragen diese überhaupt, um Jugendliche vor Hate Speech zu schützen?

B - 2:20 PM:

Finde ich extrem wichtig, weil ich finde in jedem Kontext, wenn man ein Unternehmen ist, das einen gewissen Zweck verfolgt, muss man sich auch den Gefahren bewusst werden, indem man eine gewisse Verantwortung übernimmt. Ich weiss noch nicht, ich glaube das ist sicher noch zu wenig, weil diese Plattformen jetzt auch einen extremen Hype erfahren haben und vielleicht gar nicht damit gerechnet haben, dass das jetzt so explosionsartig vorangeht. Das vor allem bezogen auf die neueren Plattformen. Ich finde es aber absolut wichtig, dass es das gibt und dass da auch stärker gearbeitet wird mit gewissen Tools wie zum Beispiel auch beim Datenschutz oder Identitätsprüfung und Zulassungskontrollen und so weiter. Ich glaube das ist auch noch viel zu wenig umgesetzt. Einerseits für die Zielgruppe von Jugendlichen, andererseits finde ich auch, dass in dem Bereich zum Beispiel von Elternausbildung es auch noch einiges an Luft nach oben gibt, wo halt die Eltern sehr oft überhaupt keinen Bezug haben, was jetzt die Kinder auf dieser Plattform machen und dass auch hier eine gewisse Education angeboten wird, damit die Eltern wirklich auch direkt vor Ort mithelfen können, um die Kinder zu schützen.

I - 2:21 PM:

Gibt es schon solche technischen Funktionen des Metaverse, die Sie kennen, welche Jugendliche jetzt vor Hate Speech schützen können?

B - 2:21 PM:

Es gibt auf gewissen Plattformen zum Beispiel dieses KYC, also "Know Your Customer", wo sehr stark aus diesem Bankenkontext kommt, eigentlich, wo man sich identifizieren muss. Dann gibt es für gewisse Bereiche auf Plattformen mit gewissem Content, der jetzt nicht für Jugendliche wäre, gibt es schon so Ausweismechanismen zum Beispiel oder eben dann halt eher so Education Bereiche, jetzt dieses Beispiel auch von Orange, wo man aber trotzdem immer noch sehr proaktiv dann dahin gehen muss und wie sich halt selbst einweisen muss oder sagen hey ich werde gebullied. Das ist ein sehr passives

Angebot von solchen Mechanismen. Ich glaube das könnte auch sehr, also das sollte in der Zukunft auch noch viel stärker aktiv umgesetzt werden.

I - 2:22 PM:

Und wenn wir jetzt die Wahl des Avatars einmal genauer anschauen, denken Sie, das könnte einen Einfluss darauf haben, dass man selbst von Hate Speech betroffen wird?

B - 2:22 PM:

Ich denke schon, auch wieder vielleicht zurück zu dem Beispiel, dass man verschiedene Skins kaufen kann für einen Avatar oder sich dann auch irgendwie profilieren muss mit dem Aussehen eines Avatars. Es kann dann schon auch sein, dass wenn man nicht in eine Gruppe passt oder eben vielleicht nicht genug Geld hat, um sich so einen coolen Skin zu kaufen, dass man sich da ausgeschlossen fühlt, auf jeden Fall. Vielleicht noch ganz kurz ein Nachtrag von verschiedenen Tools, wo wir vorher besprochen haben. Was ich auch noch sehr spannend gefunden habe, ist dieser Channel Discord, wo neues Social Media oder Chats, Channels sehr sehr stark für das Gaming jetzt auch gebraucht werden in diesen Bereichen. Da ist mir aufgefallen, dass eigentlich auch die Community sehr stark ist und auch unterstützend ist, wenn dann Hate Speech oder Bullying irgendwie auftaucht und ich glaube von irgendwie 80% aller dieser Discord Channels, wo ich einmal darauf war und mich auch ausgetauscht habe, gab es wirklich auch immer so einen speziellen Raum oder einen speziellen Reiter, wo es um Mental Health geht, was ich eine sehr schöne Entwicklung gefunden habe, dass sich diese Community schon oft selbst bewusst darüber ist und sich selbst oftmals hilft.

I - 2:24 PM:

Und auf Metaverse, gibt es da auch gewisse Funktionen, die man einschalten kann, wenn man sich direkt in Hate Speech befindet oder damit konfrontiert wird?

B - 2:24 PM:

Wüsste ich zu wenig, aber ich glaube nicht, nein.

I - 2:24 PM:

Sie haben das vorhin kurz angesprochen, betreffend den Eltern, dass sie oftmals überfordert sind und gar nicht wissen, was ihre Kinder überhaupt im Metaverse machen oder was es überhaupt ist. Was denken Sie, was könnte helfen, damit Eltern die Überforderung ablegen können?

B - 2:24 PM:

Ich glaube ein Angebot im Bereich von Medienkompetenz zu besuchen, welches wirklich darauf eingeht. Was vielleicht spannend wäre, ist wirklich vielleicht etwas im Metaverse selbst, wo die Eltern einen Guide haben, aber selbst wirklich auf die Plattform können und müssen, um das auch zu erleben, weil ich glaube, das Metaverse muss man einmal erlebt haben, sei es jetzt auf dem Browser oder wirklich mit einer VR-Brille. Das kann man vielleicht auch in Seminaren machen, wenn es eine Brille braucht, wo man die

mieten kann und wirklich einfach mal ein, zwei Stunden abtauchen kann. Wo die Eltern an der Hand genommen werden und ihnen gezeigt wird, hey was ist das Metaverse? Was gibt es eben für Gefahren? Das alles sehr transparent machen und vielleicht gibt es, also kann es auch auf diesem Metaverse spezielle Games geben oder Ausstellungen vielleicht, wo man auch im virtuellen Raum sich anschauen kann und auch lernen kann, wie kann ich jetzt mit meinem Sohn oder mit meiner Tochter darüber sprechen.

I - 2:25 PM:

Sind Sie der Meinung, dass man die Jugendlichen zuerst schulen sollte, bevor diese das Metaverse erkunden?

B - 2:26 PM:

Schulen würde ich nicht sagen, weil ich glaube es geht wirklich darum, hey es soll Spass machen, es soll nicht irgendwie noch eine Hürde mehr sein, um da reinzugehen. Weil ich glaube viele Jugendliche sind sich ja schon bewusst, jetzt mit dem heutigen Umgang durch Medien, dass Bullying ein Problem ist, das es ein Thema ist (...). Ich glaube das müsste nicht unbedingt auf einer Ebene Metaverse umgesetzt werden, sondern einfach ganz grundsätzlich. Vielleicht in einem Ethikkurs an den Schulen, dass da einfach grundsätzlich stärker dies gefördert wird. Ich weiss nicht, wie viel es bringt, jetzt da wirklich ganz gezielt auf das Thema Metaverse einzugehen. Aber vielleicht kann man auch, könnten die Plattformen auch damit arbeiten, dass bevor man sich einloggt oder nachdem der Avatar erstellt ist, dass es dann ein Popup gibt mit Verhaltensregeln, so eine Netiquette. Wie viel es dann wirklich hilft bei Leuten, die Bullys sind, ist auch wieder fragwürdig. Ich glaube da muss man tiefer ansetzen.

I - 2:27 PM:

Ist jetzt vielleicht ein bisschen abgekapselt von Ihrem Themengebiet, aber vielleicht kennen Sie ja trotzdem Massnahmen, die vielleicht Eltern zuhause umsetzen können, offline, damit ihre Kinder sich selbst dann im Metaverse ein bisschen besser schützen können?

B - 2:27 PM:

Ich glaube es ist wahrscheinlich ähnlich wie auch bei Kindern, die auf dem Pausenhof gebullied werden. Ich glaube es ist extrem wichtig, den Kindern Selbstbewusstsein mitzugeben und den offenen Dialog zu fördern, Vertrauen zu stärken zwischen den Kindern und den Eltern. Auch selbst Schwächen aufzeigen, dass das Kind das Vertrauen hat und dass es eine sichere Familienumgebung gibt, wo man sich nicht davor scheut, über solche Themen zu sprechen.

I - 2:27 PM:

Und denken Sie, dass es eine gewisse Medienkompetenz des Benutzers verlangt, damit man überhaupt damit dann auch umgehen könnte, wenn Hate Speech ins Spiel kommt?

B - 2:28 PM:

Ich glaube aktuell schon auch noch. Also ich glaube vor allem wahrscheinlich ein bisschen Altersabhängig, weil für ältere Generationen ist es immer wieder schwierig, sich nur schon, sich auf der Plattform zu bewegen. Also ich habe extrem Probleme mich auf Decentraland vorzubewegen und ich glaube die Jüngeren wachsen dann schon mit dieser Medienkompetenz viel stärker auf. Es ist wie normal für sie im Alltag. Ich glaube ja, je jünger, desto weniger brauchen sie diese Medienkompetenz im technischen Sinne. Aber dann wieder einfach darauf aufmerksam machen, dass da ein ethisch positiver Umgang miteinander gefördert wird. Aber dies glaube ich auch wieder wirklich, das muss in einem grösseren Kontext gefördert werden, jetzt nicht spezifisch auf Metaverse-Basis.

I - 2:29 PM:

Und dann noch die letzte Frage, also die ist relativ generell. Denken Sie, dass man sich selbst überhaupt vollständig vor Hate Speech schützen kann?

B - 2:29 PM:

Ich glaube nicht. Also das wird es auch immer geben. Ich glaube der einzige Schutz der wirklich hilft, ist intrinsisch. Dass man wirklich genug Selbstbewusstsein hat oder haben kann, dass das an einem wirklich absolut abprallt (...). Aber ich glaube, dass das dann extrem auf Psychologie basiert, wieder weniger auf Medienkompetenz. Dass man es daran sieht, wie stark ist ein Charakter und wie stark lässt man sich von Hate Speech, sei es jetzt physisch oder im digitalen Raum, überhaupt beeinflussen.

I - 2:29 PM:

Also dass das auch individuell wahrgenommen wird, was ist jetzt Hate Speech für mich? Wann fühle ich mich betroffen und wann lässt mich das kalt?

B - 2:29 PM:

Absolut. Absolut, genau. Es gibt ja auch beste Kollegen, Kolleginnen, die untereinander einfach spassen und sich Wörter an den Kopf werfen, wo für sie völlig normal sind und andere Menschen, die gehen halt vielleicht auch je nach Erfahrung, sehr viel sensibler damit um. Ich denke schon, dass es sehr individuell ist.

---

*Die Interviewerin informiert die Expertin über das Ende des Interviews und bedankt sich für deren Teilnahme. Sie fragt nach, ob die Expertin Ergänzungen zu dem Gesagten hat oder sie gerne noch etwas äussern möchte. Anschliessend informiert die Interviewerin über ihr weiteres Vorgehen und fragt nach, ob die Expertin am Endergebnis interessiert ist und sie ihr dieses zusenden soll, bevor sie sich verabschiedet.*

**Post-Interview-Memos**

B - 2:30 PM:

Ich glaube irgendwo durch sind wir Menschen auch so "gepolt", dass Hate Speech überhaupt auftritt. Wir suchen immer nach Gemeinsamkeiten oder Unterschieden und diese führen dann halt oftmals dazu, dass man diese ausnutzt, um sich selbst zu stärken oder sich irgendwo Macht anzueignen.

## 8.11 Transkript Interview IP8

Blickwinkel:	Plattformen
Unternehmen/Stiftung/Verein:	Influencer Marketing Agentur
Funktion IP:	CEO, Chief Growth und Marketing Officer

**Information:** Die Fragen durften auf Deutsch gestellt werden, der Interviewpartner wollte jedoch seine Antworten auf Englisch geben. Um die Aussagen nicht zu verfälschen, wurde auf eine Übersetzung verzichtet.

Durchführungsdatum: 22. Mai 2023

Zeit: 13:38 – 14:20 Uhr

### Legende

Interviewerin = I

Befragte oder Befragter = B

*Die Interviewerin heisst den Experten willkommen und bedankt sich für seine Gesprächsbereitschaft. Anschliessend stellt sie sich selbst vor, zeigt den institutionellen Kontext auf und erläutert das zu untersuchende Thema. Nach dem kurzen Beschrieb des Interviewablaufes und der Klärung des zeitlichen Interviewrahmens, bittet die Interviewerin um die Erlaubnis für die Tonbandaufzeichnung und erklärt das Anonymisierungsverfahren. Nach dieser Begrüssung und Information, startet die Interviewerin die Aufnahme und beginnt mit den Einstiegsfragen.*

---

I - 1:38 PM:

Wunderbar, dann starten wir doch gleich. Wie lange setzen Sie sich bereits mit dem Metaverse auseinander?

B - 1:39 PM:

So, how long I have experience with the Metaverse or how do you mean it specifically?

I - 1:38 PM:

Genau, seit wann beobachten Sie den Markt, was mit dem Metaverse passiert?

B - 1:39 PM:

I started looking into it, I think at the beginning of last Year, early 2022, because there was also a big buzz around it, a lot of news, a lot of things happened, because Meta was pushing the Metaverse a lot. I think it has started as soon as the Facebook company or the Facebook group changed to Meta and they had started making a buzz around the Metaverse.

I - 1:39 PM:

Und haben Sie auch schon gewisse Projekte bezogen auf das Metaverse umgesetzt? Wenn ja, was waren das für Projekte?

B - 1:40 PM:

No, so we started working on such projects on the Metaverse, but the thing is we wanted to define what the right approach was. So, for example what can we do in our business, in influencer marketing and advocacy marketing and anything related to this. What kind of projects can we create that would make sense. Which are able to put us on the map, create some visibility for our agency and maybe some services in the future. So, we had a few brainstorming, we talked about multiple options from facilitating the influencers to create their avatars, to have projects on Metaverse where we would launch new products for brands like Nike etc. [...] Then the avatars of the influencers be there and get things like NFTs or they can go to the store and buy products and things like that. All the way to maybe the idea to launch anonymous communities etc. So basically, we had a lot of brainstorms about what can we do but we never executed them. So it was mostly about the options, about the possibilities but it didn't really go further than that.

I - 1:41 PM:

Was sind die Gründe, dass Sie als Agentur aufgehört haben, dies zu pushen?

B - 1:41 PM:

First of all, we kind of noticed, that it was still very early. And although there are some brands that are present on the Metaverse, who create like special experiences like the Samsung Store, or you know, in fashion, digital catwalks and digital fashion shows and such kind of things. But besides that, we felt like it was very early and so we thought that it yeah (...), we can get some influencer on there, maybe we can get some brands to do certain activities or try something new and stuff like this but at the same time would it really take off? Would it really be launched and yeah, is it something we can capitalise on right now? We felt that it would be very difficult at the moment, because you know, the brands that are kind of working on Metaverse and creating a presence are really putting money into that, are either really big brands, that have a lot of money and a lot of budget and they have some advantages like in terms of their reputation or you know, how they are seen, the brand image and or brands from specific sectors like fashion, some maybe electronics like Samsung but besides that, there are not so many brands on there or they are nether planning to be on there and even less in Switzerland. I think they are doing this more maybe in the US, maybe in the UK, in Germany, less but still, and if you look at Switzerland (...), and even if brands would be interested, like international brands, the decision will probably not be made here. It will probably be made in the headquarters, somewhere in a bigger country and so the budgets would also probably not be here. And for those who have a brand in Switzerland, I think the decision to be on the Metaverse here, do everything here, from here around, it is too far away, you know. It is not right now and also even with the influencers [...], how many influencers even have a VR like the Meta-glasses and stuff like that? Probably none of them. So, it is just very early, and

we have so many other things going on, like the new service digital influence etc. Probably in terms of creating revenue streams around, this is probably the least interesting one in terms of creating revenue right now. Because there are so many hurdles and blockers that we would have to get over with the brands, with the influencers, with everyone in our ecosystem, that could be part of the project, that we thought it is just a massive battle. It is just too soon at the moment. And also, if you look now at the market, yeah they still talking, but now for example people talk a lot more about AI than Metaverse. Who is still talking about it? It is growing yeah, don't get me wrong, there is a lot happening on the Metaverse, it is already a billion business, but in the day to day now for us, the adoption is not high enough to really turn into a business. It is still a little too early.

I - 1:45 PM:

Was denken Sie, wie lange geht es, bis es in der Schweiz wirklich auf Relevanz stösst, das Metaverse?

B - 1:45 PM:

I think earliest 2025, 2026. I think it will definitely not be this year, this year it is all about AI, AI, AI. Next year maybe it starts a little bit or it stops. How many people do you know are on the Metaverse? I don't know anyone. Literally not in the company, not in my private life, no one. So maybe next year it will start if certain players in the market are able to facilitate this a little bit more so that you can get NFTs easier without having a wallet or stuff like that. So, I think first the simplification needs to happen, to give people access easier like as easy as plug in a PlayStation for example and starting to play. As long it is more complicated than that I think it would be tough to get people to join unless the fanatics. But only with the fanatics, I don't know, that is maximum 5-10% of the population and then some followers or some early adopters, you get maybe 15% and that is not enough. That is not enough for brands to really build a whole marketing around this. So earliest I think for some penetration to take place, 2025, 2026, in my opinion.

I - 1:46 PM:

Und was denken Sie, in welchen Bereichen wird das Metaverse dann in der Schweiz als erstes an Bedeutung erlangen?

B - 1:47 PM:

Good question. I think maybe more in the beginning practical matters like virtual meeting rooms, virtual meetings, virtual events. Perhaps things like fashion or everything that is more experiential you know, like technology or entertainment, things like maybe virtual panic room experiences you know, things like that. So I think fashion, entertainment, tech, B2B experiences, things like for example niche markets like real estate, where maybe before a building is built you can already walk through the building to see if you want to buy a unit, to see if you want to invest in it, like things like that, anything where it is profitable to invest the time to rebuilding something, because what you can sell with it is certifiably expensive. So for example if you have to build a Metaverse version of a building in the middle of Zurich somewhere that is being sold for, I don't know, 100 of millions, of

course it makes sense if you invest a little bit to give potential buyers of office spaces, for example, a walk through it, that they can see, that they can experience it, or where you can capitalize it immediately on it, like a fashion show, like entertainment, because you are selling the experience itself. But for other brands that are not necessarily selling the experience or have a direct high return on what they can sell, because of the experience, I think it will take a bit longer. Except maybe for those brands like a Nike or an Adidas or a Coca Cola who want to be the front runner, who want to be cool, who want to be different, who want to be ahead, you know. But those would be maybe one or two brands in sectors like retail, food and beverage. It will only be a few brands who really want to take the lead, it will not be the whole sector. That's what I think, yeah.

I - 1:49 PM:

Was denken Sie, wenn jetzt Jugendliche das Metaverse nutzen, für welche Tätigkeiten würden sie es nutzen?

B - 1:49 PM:

I think mostly entertainment, exchanges, the experience of it, a little bit also the sometimes laziness, because we know that younger people have for example less social contact for example than we will have, when I was a teenager or whatever, because they are really more in this social sphere (...). So, I think they have a bit more of this mindset of I am living in two worlds. I am living in my real world and in my virtual world. They really also value that, so it is normal, it is a part of their life already to live on social media and so. It is kind of a natural next step to live part of their life and have part of their exchanges and build their image and how they want to be seen to the outside world in a digital space as well. So, from that point of view, I think it will be entertainments, exchanges, social contacts, if you can call it social, but also a little bit of image building, building their own bubble, which is much more in any case. It is something that social media is used for, but this can take it to the next level, right. And you see also studies saying that there was a Facebook-study few years ago where I think 78% of the people indicated that their primary community that they were part of or primary communities are already online communities. So that they feel like their online communities are already more important than their real-life communities sometimes, which is crazy. But if you think of that, so also to be part of a community, to be part of something bigger than themselves will also be I think large reasons why they do it.

I - 1:51 PM:

Was denken Sie, was für Gefahren gibt es für die Jugendlichen im Metaverse?

B - 1:51 PM:

I think there is a risk of losing connection (...). Losing connection with the real world, losing connection with, you know, real social interaction and engagement. And you already see that in some studies now that show that people have never been so lonely, even with social media. Actually, I made a post about that few weeks ago and I linked an article to it. Because studies show that people never been so lonely and in the past, this

would be something for older people, you know, which is sad but, now younger people are even more the victim of loneliness than older people. So, people that have all the energy and all the possibilities to have their social life and exchange and out there together be now partly because of their own decision but without being aware of it, the victim of I think (...) to degree. Yeah, to degree the social media bubble and not knowing how to deal with it, not knowing how to manage it in a balanced way, so I think yes, this loneliness epidemic might get even worse, because I think "oh I be social on the Metaverse", but nothing can replace real contact with people and physical places so that's I think a risk. And the risk of being yeah, things like bullying, even abuse, psychological abuse. You know on the Metaverse, there are no rules, right, so someone can come to you and slap you in the face, slap your avatar, what are you going to do? Nobody can slap you in the face on Instagram but there they can, someone cannot come up to you and beat you. Who is going to police that? So, I think for young people there might be some experiences there who can be very dramatic, traumatizing, there right now nobody is policing, there is no Metaverse police, so who would protect young people from people of all ages including their own who have bad intentions? So, I think that is a huge risk.

I - 1:54 PM:

Gibt es weitere Gefahren oder Risiken für Jugendliche, die das Metaverse nutzen?

B - 1:54 PM:

I see the dangers exactly being the same so really losing the boarders between real life and Metaverse life or digital life and that they (...), you know, they might, even easier fall into certain traps of misinformation, of online bullying, online mental abuse, losing a bit track of reality what is real, what is not, and yeah cutting themselves off from real life in a way and what really matters. I think the challenges and risks are very related right, because one will lead to the other. So, risks are definitely that they might have certain experiences on the Metaverse that are not being monitored, they are also perhaps not being policed at the moment, so what happens when someone get raped for example on the Metaverse? Like who is going to deal with that? I don't know if there are any rules at the moment, you know? It is a bit of a lawless place, they might become victim of for example certain behaviours like indecent sexual advances or even drug traffickers, who are there, selling their stuff and making connections on the Metaverse and go to the real world like, basically anyone can be anywhere as far as I know and if it is not monitored who prevents the dealer from being somewhere and meeting alone peoples avatars on the street and just going to them and say I am going to sell you coke or whatever you want, meet me at that street at that moment and yeah I don't know which of these parts will be monitored or not. Are there going to be laws, rules and how they want to be forced. So, I think there are a lot of dangers in that sense. It can become the wild wild west and you do not want to put young people or even children in an environment like that, you don't want them to be facing a wild wild west kind of environment. You want them to grow up and be in a space where you know there are rules and there are certain barriers on

what you can and on what you cannot do. Because there will always be bad people around who have bad intentions, so I just don't know how that will work.

I - 1:56 PM:

Und was sind die grössten Unterschiede aus Ihrer Sicht zwischen der Nutzung von Social Media gegenüber der des Metaverses?

B - 1:57 PM:

I think in Metaverse the difference is that you are protecting yourself in those spaces. Social Media is still something you look at on a screen, you read content, social media is content, and you can put content of yourself on there, a picture, a video, but it is not you in a moment, you know? By the fact you post a video this moment is already gone, and you are always, even when you post, you are always a spectator. Even what is real-time, like videos, it is still you are there, the other person is there. You are in different locations during the interaction, so there is a limited type of interaction. In the Metaverse you as a person with your digital avatar, your digital personification is literally in that space. So, you are there at that moment, your whole physical, your whole digital body and your presence is there. You will be doing in real life, what are you doing in the Metaverse and so anyone can be anywhere, so they can be there with you. So, it is different when I am now chatting with you, I cannot suddenly be there in your room with you and whatever, you know, do whatever. I can pretend, or we can pretend, or we can exchange, we can fight now digital or whatever it is, you know, we can exchange every kind of thoughts, but we are not in the same room, we are still apart. And when it is regular social media, you look at pictures, but those pictures were taken, I don't know when, so there is a separation in time and place. There is still a big big big frontier, border, you know. Time and Place also protects you in a way. In the Metaverse you supposed to be there, at that moment with people, with other people. And so, it is much more resembling of real world where, what I can do with a person in the good, in the bad ways, when you are in the same room. You cannot replicate on social media as it exists now but there with your digital persona, you can replicate that. So, all the good like you can give each other a hug, you can probably feel each other, there are different suits you can wear, or different things that already exist. You can actually physically feel what you are doing, all the good but also again, all the bad. Someone might harass you. Someone might be aggressive. And so, a whole cap in time and place is no longer there. In place it is a little bit there of course physically but when it comes to your digital persona who you will identify with, also the space aspect is gone, you are in the same place and so it really is as if you are in the real world, in a certain place with people, the difference is that, by definition you can be just anywhere, anytime. I can go to Hawaii right now, you know, and be on the beach somewhere, if that space exists on the Metaverse. I can plan a big coup and rob a bank, I am not sure if that is possible but imagine that, you know, nobody might ever know who I am. So, all these kinds of things, I would say it is much more a real-world experience but digitized and much closer in my opinion to actual life than on social media. Social media are placards, it is an all-time board, you know, you are presenting something the world and that's it. The Metaverse is like a world in which you can temporarily live

and be present, in your digital shape and it is much closer to our actual everyday life but with the Metaverse it allows you to be and do everything, you can formerly fly in the Metaverse, you can probably do time travel or whatever and anything is possible. So, also from an experience point of view it is a whole different thing. You can experience things there that you cannot experience neither in social media, which is the other end of the spectrum, neither in real life is the opposite side of the spectrum. So, it is the world in the middle where everything is possible, theoretical at one point.

I - 2:02 PM:

Sie haben es vorhin angesprochen: Harassment. Was verstehen Sie selbst unter Hate Speech?

B - 2:03 PM:

I think hate speech is everything that is negative and oriented towards a person with the aim of getting to that person. Rather it is hurting them or rather it is just making them, you know, alert, and do that in an either private or public setting, because if I send messages to someone it is also (...) it does not have to be public to be hate speech or to be bullying or harassing. So, everything that has the intention that is negative and that could potentially harm or hurt or affect a person in a negative sense for me is hate speech. Even if it's not, you know, directly intended to hurt but you said mean things and with doing so as a person you should be able to know, "okay, if I say this a person might be hurt." So, there is no excuse also in my opinion with hate speech, "yeah but I didn't want to hurt a person, I just wanted to make them alert." - "Yeah, but if you call them certain things or if you said it in a certain way, it's still hate speech and harassing." And especially when you do it public, so other people are involved, and you emphasized even more your impact. It does not have to be public but if you make it public then for sure its hate speech.

I - 2:04 PM:

Ich habe diverse Studien gefunden, das Hate Speech, welche Jugendliche über das Metaverse erfahren, viel einschneidender und heimtückischer ist als auf anderen Plattformen. Dies aufgrund der Kombination von Gaming mit Virtual Reality und deshalb fühlt es sich für Betroffene auch realer an. Wie stehen Sie zu dieser Aussage? Wie wirkt die Virtual Reality auf die Wahrnehmung von Hate Speech?

B - 2:05 PM:

I think it facilitated because just like you can do anything theoretically in the future in the Metaverse, you can also be anything and you can hide. Because you are there but you are not there, right. And so, for people with bad intentions it opens yet another channel in which they can go harass people, stalk them, talk bad about them, even physically, digital-physically harm them, or hurt them. And so, I think in general again, it opens a whole new world of possibilities and options for those who have those intentions and of course risks for those who are vulnerable to it. Without necessarily the right now, there being a lot of clarity on how we going to prevent this. I don't think that anyone knows how, you know, we can prevent it, what are the approach is and so yeah, I definitely feel like

the Metaverse will give platform to those who want to do wrong. Because also radicalization and those things for example, I mean, on the Metaverse you can build any kind of experience and maybe be even more convincing than in Facebook posts, right. Okey already in Facebook posts you can get convinced and you can see, read but it is very different if there is for example a secret society on the Metaverse, where you go into the same room and you are all together and kind of hearing someone saying certain things that are radicalizing you and you don't know about it, it's going to be much more powerful and effective. So, for young people again it will be very tough for them to kind of figure out what is real, what is not real, whom can I trust, whom can I not trust, until where can I go, what is right, what is wrong, because this person is just in the Metaverse, but is it right because it is actually digital, so should I be offended? And then maybe they think no but then I have the risk of a psychological drama, so they must deal with a whole new set of boundaries and how do you set those boundaries, where are the boundaries, how do you enforce them like there are so many questions. So that I think for young people it would be very challenging, have the right guidance, you know?

I - 2:06 PM:

Denken Sie auch, dass die Wahl des Avatars, welchen die Jugendlichen auswählen, einen Einfluss auf das Risiko von Hate Speech haben könnte?

B - 2:06 PM:

Sorry, the avatars themself?

I - 2:06 PM:

Ja.

B - 2:07 PM:

Yeah, I mean I think so because in the end (..), if you think of it the avatar allows you to be present and allows you to be anyone, right? So, being anonymous, going on the Metaverse and then bullying people or being very negative and attacking people like who will prevent anyone from this? People do it now already on Facebook, they make fake profiles, and they harass people and they do hate speech and they, you know, especially when it is personal and they laugh at the person. I mean maybe in the Metaverse will be hopefully more mechanisms to control this and to prevent people from having 20 different avatars and logins and personalities on there, but then again, I don't know if anyone is even thinking about that, maybe someone who is much more familiar with the functions in detail of the Metaverse than I would know this, but I don't think so (...). Who will prevent anyone from making profiles and personalities and doing bad things? Of course, it facilitates and maybe for people with bad intentions makes it even more appealing, right. Because they can I think on the Metaverse you can really go hard way and you don't have to stop to send messages, you can really go further when you have bad intentions.

I - 2:08 PM:

Welche technischen Funktionen des Metaverse würden Sie sich wünschen von den Plattformanbietern, dass sie bereits einen gewissen Schutz für Jugendliche einbauen gegen Hate Speech?

B - 2:08 PM:

Phuuh, I think it is very difficult. I think in my opinion there should be a way to kind of link Metaverse access to peoples' identity. So that for example you know if a certain avatar is on the Metaverse for example doing hooliganism like destroying stuff, I am not even sure if that is possible but theoretically, it should be possible I guess to destroy stuff or to slap someone in the face, and they should be able to trace back who is this, who is this person and of course a person can say someone hacked my laptop and probably that will happen or someone used my account, okey then they have to proof that it is not the case or this or that. But I would expect that there is - I mean it is a little bit the same now, right, in social media you must give an email, but you can make any email that you want. And still, it could be very very bad, like child pornography etc. it also happens to Facebook and those kind of things -, but I think you need even more control mechanisms there. So, my wishes would be that social media companies or anyway, not social media companies actually, the Metaverse spaces, or how you call it, like Sandbox etc. there are so many, right, the providers of the infrastructure of the spaces where you can build Metaverses and etc. That they somehow require people that their identities registered with their avatars so that they are knowing who that is in real world. And that they also provide also rules and regulations of what can and what cannot be done and that they collaborate with governance on that, so that these rules and regulations are also enforceable by the government and not by themselves. They are not the law. So, the law is a government or, you know, leads to, remains the law and the only law. But that they can collaborate on those things and establish something to show that, they define what is a crime in those spaces and what is not and how is it dealt with and how do you hold people really accountable and also punish people that break the law. Like expect them to really figure all of that out before it goes mainstream, or they push people to be on there.

I - 2:11 PM:

Und was müssen in Ihren Augen die Eltern der Jugendlichen unternehmen, um sie vor Hate Speech im Metaverse zu schützen?

B - 2:12 PM:

I think mostly education, education, education, education. Awareness, creating awareness with younger people, talking to them about what is ok, what is not ok, what is acceptable, what is not acceptable, and really having the open dialogue so that when it happens they are also able to identify it and that they also create a safe place for younger people to escalate to them, because right now a lot of people that are for example bullied, they scared of telling it maybe to their parents or teachers or whatever, because they think they going to complain and that this get even worse. I think, create safe approaches that people can bring it to their attention and discuss together: "Okay how do we deal

with it?”. So they need to provide young people with channels and trusted, let’s say, advisors or people or entities that they can escalate their concerns to, without being judged for it, without being punished and without being - yeah you know, sometimes a younger person has an issue and then knows that when he escalated it to someone older so they can deal with it, knowing that sometimes they make it worse for the young person, so that they can escalate those things in a way that they are then also be part of the discussion on how we do move forward, how we solve it. Because maybe those people don’t want to be public that they escalated it and something bad is happening. But they want to be, you know, they still want to escalate it, so they have to be able to discuss if something bad happens or hate speech is going on, how do we deal with it together, what are the next steps, take part in the decision, making process and they have to be part of the next steps, rather okay we have escalated it, fine we take over and thanks to letting us know but now we going to deal with it, so they have to be part of that process, in my opinion. So I think adults or whatever you want to call it, they have to first of all educate, they have to create awareness, they have to make it clear what is okay and what is not okay, set some boundaries, set expectations, set at least a benchmark or a frame and then give also or install also mechanisms for younger people to signal when something what is not okay is happening and then give them the right, give them the opportunity to discuss together how we actually move forward. Involve them and not cutting them out and not dealing without them to move forward. I think there would already be very important making sure that people, young people, are aware what they should and what they should not accept and that they also can signal when something does go wrong. Tell them their rights as well and all those kinds of things. And also that they, you know, educated on the value of why they should not do it, right, like you know teaching people with empathy and that there are other ways to, you know, a lot of bullying happens by other youngsters right, so teaching them again why this should not happen, teaching them empathy, different ways of solving your differences, showing the people the hurt, that it causes, so it is a lot about education in my opinion.

I - 2:15 PM:

Das bringt mich zur letzten Frage, diese können Sie generell beantworten, nicht nur auf das Metaverse bezogen. Sind Sie der Meinung, dass man sich überhaupt vollständig vor Hate Speech schützen kann?

B - 2:15 PM:

Sorry, can you repeat that?

I - 2:15 PM:

Sie können es generell beantworten, nicht nur bezogen auf das Metaverse: sind Sie der Meinung, dass man sich selbstständig vollständig vor Hate Speech schützen kann?

B - 2:16 PM:

No. I think never 100% because, you know, the fact about the internet (...) there is no way. Even if you do the best possible job, like not offending anyone, people might be

jealous, because you have a crazy, funky life and you know you travel a lot and this and that and people might be jealous, and they attack you for it. The only way to really shield you from it is to not be on it, not be on social media, share as little as possible about your private life, which of course you can do, or set you privacy settings on all that places so high that nobody gets to you so for example make your profile picture not public, don't accept messages from people that are you not connected to and even then, someone might slip in and start send you messages right, because you maybe accepted him because he had a fake profile or... So, you can do something to mitigate the risk, but can you avoid it completely? No. Acceptive you decide, listen, I am not going to be on certain social media or I am not going to share anything about my private life, because if people want to get to you, for whatever reason, which might be something that you do deliberately, like for example, they are just jealous of you, they will get to you. They will especially in the digital world like there are so many ways to get to a person or they can start talking about you on online forums even if he is not in your community. You know they might post links to your profile where they say, this person is horrible or start talking trash about you, how do you prevent this? Not being on there is the only way, right? And then beside that: Yes, I think you can be cautious, make sure also that you be proactive, set a good example, make sure that you don't offend something or anyone, make sure you say no negative things, you don't give the reason to be attacked back. This is always a good approach, and this is how it should be, this is also why we are using the code of conduct for example, but you can never shield yourself 100%.

---

*Die Interviewerin informiert den Experten über das Ende des Interviews und bedankt sich für dessen Teilnahme. Sie fragt nach, ob der Experte Ergänzungen zu dem Gesagten hat oder er gerne noch etwas äussern möchte. Anschliessend informiert die Interviewerin über ihr weiteres Vorgehen und fragt nach, ob der Experte am Endergebnis interessiert ist und sie ihm dieses zusenden soll, bevor sie sich verabschiedet.*

### **Post-Interview-Memos**

B - 2:18 PM:

I think for now those are the most important points that I would mention. I think in general, you know, what I would say, when it comes to this topic, Metaverse is like "it is cool, it is new" etc, but I think there are a lot of societal questions that we need to ask ourselves and I am also not sad, that it takes a bit longer for it, to be adapted, because I think there is a lot of things we need to figure out first. And I know governments are looking into them, big companies looking into it, but for most people there are so many unclarities and I think it's best to go step by step in my opinion and really thinking through, because it is a whole new thing and if you don't deal with it properly, there will be a lot of damage. But also, at the same time a lot of opportunities. I think we can experience things we never experienced before. But of course, we are humans and humans are prone to things like

addiction or overdoing it, etc, so we just need to make sure we keep the best of it, but we avoid the worst. We also seen that on social media, which is a lot less invasive perhaps than Metaverse, experience wise, we also seen that social media has not gone that well. I mean yeah there are a lot of great things and fun things but also a lot of bad things. Probably even the lonely epidemic is related at least to a part also to social media. And our extensive use of digital technology for everything. So, I think it is not a bad thing than we go step by step and then it also not come to soon, because you never know where it goes.

## 8.12 Kodierleitfaden (deduktiv & indikativ)

Kategorien	Definition der gesuchten Textstellen
<p><b>Hauptkategorie:</b> <u>Aufbau der Medienkompetenz als Hürde</u></p> <p>Unterkategorien: Verständnis und Wissen ○ Medienkompetenz vs. Medienerziehung ○ Medienkritik ○ Lebenslanger Prozess ○ Angebot Medienkompetenz Unterschiede ○ Wille ○ Faktor Zeit ○ Selbstverantwortung Hilfreiche Tipps ○ Austausch unter Eltern ○ Medienkompetenz Jugendlicher fördern</p>	<p>Alle Textstellen, die:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• den Aufbau der Medienkompetenz betreffen</li> <li>• Informationen über den Wissensstand beinhalten</li> <li>• Unterscheidungen zur Medienerziehung machen</li> <li>• den Zusammenhang zur Medienkritik aufzeigen</li> <li>• aufzeigen, wann und wie Medienkompetenz erlernt werden kann</li> <li>• aktuelle Angebote in der Schweiz aufzeigen</li> <li>• Unterschiede in der Medienkompetenz ansprechen</li> <li>• hilfreiche Tipps für Eltern sowie Jugendliche geben, um die Medienkompetenz zu erlangen</li> </ul> <p>Ankerbeispiel: «<i>Es gibt ein mehr oder weniger bei den einzelnen Menschen an Medienkompetenz, aber alle müssen lebenslang à jour bleiben.</i>» (IP2) = Unterkategorie: Medienkompetenz Unterschiede</p>
<p><b>Hauptkategorie:</b> <u>Umgang mit Hatespeech</u></p> <p>Unterkategorien: Definition Hatespeech Fehlendes Wissen Individuelle Wahrnehmung Vollständiger Schutz Hatespeech unter Jugendlichen Überforderung Massnahmen direkt und indirekt</p>	<p>Alle Textstellen, die:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sich auf das Verständnis, die Wahrnehmung und die Definition von Hatespeech beziehen</li> <li>• auf die Möglichkeiten des Schutzes eingehen</li> <li>• belegen, weshalb Hatespeech unter Jugendlichen verbreitet wird</li> <li>• aufzeigen, weshalb oftmals eine Überforderung mit Hatespeech einhergeht</li> <li>• direkte und indirekte Massnahmen beinhalten</li> </ul> <p>Ankerbeispiel: «<i>Nein, das ist fast unmöglich. Ausser man bleibt wirklich den Plattformen fern und müsste zurückgezogen leben.</i>» (IP6) = Unterkategorie: Vollständiger Schutz</p>
<p><b>Hauptkategorie:</b> <u>Verantwortungszuschreibung</u></p> <p>Unterkategorien: Fehlende Ressourcen Fächer kombinieren Rolle der Lehrpersonen</p>	<p><b>Alle Textstellen, die:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aufzeigen, welche Parteien die Verantwortung darüber tragen, Jugendliche vor Hatespeech zu schützen</li> <li>• Informationen preisgeben, ob, wo und weshalb eine Verantwortungszuschreibung besteht</li> </ul>

<p>Hauptverantwortung Gesellschaft</p>	<p><b>Ankerbeispiel:</b>  <i>«Nein, das sind auch wieder wir alle. Die Lehrperson sind nur ein Teilchen im ganzen Zahnrad und es wäre nicht fair die ganze Schuld oder Verantwortung nur auf die Lehrpersonen zu schieben.» (IP1)</i>                  Unterkategorie: Hauptverantwortung Gesellschaft</p>
<p><b>Hauptkategorie:</b>  <u>Metaverse</u></p> <p>Unterkategorien:                  Chancen und Wünsche                  Intensivere Wahrnehmung (VR &amp; Avatare)                  o Wahl des Avatars                  Relevanz Metaverse Schweiz                  o Nutzungsbereiche                  Jugendliche                  Risiken und Gefahren                  Schnelle Veränderungen (inkl. AI)                  Social Media vs. Metaverse                  Thematisierung (Schule und Zuhause)                  Überforderung und Respekt                  Verständnis Metaverse</p>	<p>Alle Textstellen, die:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sich auf das Verständnis und Definition des Metaverses beziehen</li> <li>• Gründe aufzeigen, weshalb gewisse Eltern eine Überforderung oder einen Respekt gegenüber dem Metaverse haben</li> <li>• aussagen, welche Relevanz das Metaverse aktuell und zukünftig für die Schweiz haben wird</li> <li>• den Unterschied zu Social Media aufzeigen</li> <li>• die Risiken, Gefahren und Chancen thematisieren</li> <li>• aussagen, wo über das Metaverse thematisiert werden muss</li> <li>• die Wünsche der Gesellschaft an die Plattformanbieter ansprechen</li> </ul> <p>Ankerbeispiel:  <i>«[...] natürlich ist diese Verkoppelung, also Cross durch verschiedenen Kanäle, glaube ich schon eine grosse Herausforderung, für die wir noch keine Antwort haben.» (IP5)</i>                  = Unterkategorie: Risiken und Gefahren</p>
<p><b>Hauptkategorie:</b>  <u>Massnahmen für Eltern</u></p> <p>Unterkategorien:                  Sensibilisierung und Prävention                  Kontrolle und Einschränkungen                  Meldemöglichkeiten aufzeigen                  Anlaufstellen aufzeigen                  Einstehen fördern                  Vorbildrolle einnehmen                  Moralisierung vermeiden                  Eigeninteresse                  Selbstbewusstsein des Kindes stärken                  Jugendliche beim Medienkompetenzaufbau unterstützen                  Offener Familienaustausch</p>	<p>Alle Textstellen, die:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mögliche Massnahmen enthalten, wie Eltern ihre Medienkompetenz erlangen können</li> <li>• aufzeigen, wie Eltern ihre Jugendlichen vor Hatespeech im Metaverse schützen können</li> </ul> <p>Ankerbeispiel:  <i>«Eltern müssen sich interessieren, sie müssen sich damit auseinandersetzen.» (IP4)</i>                  = Unterkategorie: Eigeninteresse</p>

### 8.13 Code Auswertung

Aufbau der Medienkompetenz als Hürde		
Code	Kategoriename	Häufigkeit
A1	Verständnis und Wissen	19
A1.1	Medienkompetenz vs. Medienerziehung	8
A1.2	Medienkritik	8
A1.3	Lebenslanger Prozess	11
A1.4	Angebot	15
A2	Medienkompetenz Unterschiede	13
A2.1	Wille	9
A2.2	Faktor Zeit	3
A2.3	Selbstverantwortung	9
A3	Hilfreiche Tipps	4
A3.1	Austausch unter Eltern	17
A3.2	Medienkompetenz Jugendlicher fördern	8

Umgang mit Hatespeech		
Code	Kategoriename	Häufigkeit
B1	Definition Hatespeech	19
B2	Fehlendes Wissen	7
B3	Individuelle Wahrnehmung	7
B4	Vollständiger Schutz	9
B5	Hatespeech unter Jugendlichen	8
B6	Überforderung	6
B7	Massnahmen direkt & indirekt	15

Verantwortungszuschreibung		
Code	Kategoriename	Häufigkeit
C1	Fehlende Ressourcen	15
C2	Fächer kombinieren	6
C3	Rolle der Lehrpersonen	8
C4	Hauptverantwortung Gesellschaft	12

<b>Metaverse</b>		
<b>Code</b>	<b>Kategoriename</b>	<b>Häufigkeit</b>
D1	Thematisierung (Schule & Zuhause)	11
D2	Überforderung und Respekt	9
D3	Relevanz Metaverse Schweiz	13
D3.1	Nutzungsbereiche Jugendliche	3
D4	Social Media vs. Metaverse	6
D5	Intensivere Wahrnehmung (VR & Avatare)	12
D5.1	Wahl des Avatars	5
D6	Risiken und Gefahren	22
D7	Chancen und Wünsche	20
D8	Schnelle Veränderung	21
D9	Verständnis Metaverse	10

<b>Massnahmen für Eltern</b>		
<b>Code</b>	<b>Kategoriename</b>	<b>Häufigkeit</b>
E1	Sensibilisierung und Prävention	19
E2	Kontrolle und Einschränkungen	7
E3	Meldemöglichkeiten aufzeigen	2
E4	Anlaufstellen aufzeigen	13
E5	Einstehen fördern	5
E6	Vorbildrolle einnehmen	10
E7	Moralisierung vermeiden	4
E8	Eigeninteresse	17
E9	Selbstbewusstsein des Kindes stärken	9
E10	Jugendliche beim Medienkompetenzaufbau unterstützen	14
E11	Offener Familienaustausch	18

## 8.14 Massnahmenkatalog für Eltern

# MASSNAHMENKATALOG

## UMGANG MIT HATESPEECH IM METAVERSE



### EIGENINTERESSE

Durch ein Grundinteresse und proaktives Eigeninteresse sorgen die Eltern dafür, dass sie das Metaverse kennen, auf welchem sich ihre Kinder und Jugendlichen bewegen. Dadurch können sie sich mit den Kindern darüber unterhalten und können auch selbstständig die Gefahren und Chancen abschätzen.



### VORBILDROLLE EINNEHMEN

Den Eltern ist bewusst, dass sie für die Kinder jederzeit ein Vorbild und einen Massstab darstellen - auch bezüglich ihrer Mediennutzung. Eltern nutzen ihre Vorbildrolle so, dass sie ihren Kindern einen verantwortungs- und respektvollen Umgang lehren und sie im Umgang mit Medien begleiten.



### KONTROLLE & EINSCHRÄNKUNGEN

Eltern schützen ihre Kinder mit Altersbeschränkungen und Kindersicherungen vor Inhalten, welche sie verunsichern könnten oder nicht für ihr Alter geeignet sind. Durch eine vordefinierte Bildschirmzeit lernen die Kinder, dass es neben digitalen Medien auch eine Offline-Welt gibt, die es zu entdecken gilt.



### MORALISIERUNG VERMEIDEN

Auch wenn Eltern einige Metaverse-Welten nicht spannend oder gut finden, hören sie den Kindern aktiv zu und versuchen zu verstehen, was die Kinder daran fasziniert. Die Eltern fördern eine konstruktive Auseinandersetzung und vermeiden Moralpredigten. Dies hilft, dass die Kinder gewillt sind, sich mit den Eltern über die Medien auszutauschen.



### OFFENER FAMILIENAUSTAUSCH

Eltern sollen für die Jugendlichen Bezugspersonen sein, an welche sie sich ohne Scham wenden können. Ein offener Austausch mit den Kindern hilft den Eltern, ihre Kinder zu verstehen. Auch kann es helfen, vorgängig Hatespeech-Situationen durchzuspielen und gemeinsame Strategien zu definieren.



### SELBSTBEWUSSTSEIN STÄRKEN

Eltern erklären ihren Kindern, dass nicht alle beleidigenden Kommentare und Äusserungen im Metaverse persönlich genommen werden müssen. Es hilft, wenn Eltern das Selbstwertgefühl und Selbstbewusstsein der Jugendlichen stärken, damit ihnen Hatespeech wenig oder bestenfalls nichts anhaben kann.



### EINSTEHEN FÖRDERN

Hatespeech ist nicht in Ordnung und soll nirgends toleriert werden. Eltern klären ihre Kinder auf, dass sie, wenn sie Hatespeech bei anderen Personen wahrnehmen, sich für die betroffenen Personen mit empathischer Counter Speech stark machen können, ohne sich selbst in Gefahr zu bringen.



### SENSIBILISIERUNG & PRÄVENTION

Die Eltern generieren bei ihren Kindern ein Problembewusstsein für Hatespeech, zeigen ihnen auf, welche Auswirkungen Hatespeech haben kann und vermitteln ihren Kindern, dass ein ethisch positiver Umgang miteinander gefördert werden soll. Sie sensibilisieren ihre Kinder, sich online wie offline, verantwortungsbewusst zu verhalten.



### MELDEMÖGLICHKEITEN AUFZEIGEN

Es kann sein, dass die eigenen Kinder selbst Hatespeech erfahren. Deshalb ist es wichtig, als Eltern den Kindern vorgängig aufzuzeigen, was sie in einem solchen Fall im Metaverse tun können. Sie erklären ihnen das Vorgehen blockieren, melden, löschen sowie die wichtigsten plattformspezifischen Funktionen.



### ANLAUFSTELLEN AUFZEIGEN

Die Eltern erklären ihren Kindern, dass sie im Falle von Hatespeech nicht allein sind und zeigen ihnen die verschiedenen Anlaufstellen auf. Neben ihnen als Eltern können sie sich an andere Personen in ihrem privaten Umfeld, an Lehrpersonen oder an externe Fachpersonen wie z.B. die von dem Sorgentelefon 147 wenden.



### MEDIENKOMPETENZAUFBAU FÖRDERN

Der Aufbau der Medienkompetenz ist ein lebenslanger Prozess, weshalb sich die Eltern bewusst regelmässig mit neuen Tools oder Medien befassen. Auch ist ein regelmässiger Austausch mit den Kindern wichtig, damit sie als Eltern gemeinsam mit den Kindern auf dem neusten Stand der Medienlandschaft sind.

## Bisher erschienene Schriften

Ergebnisse von Forschungsprojekten erscheinen jeweils in Form von Arbeitsberichten in Reihen.  
Sonstige Publikationen erscheinen in Form von alleinstehenden Schriften.

Derzeit gibt es in den Churer Schriften zur Informationswissenschaft folgende Reihen:  
Reihe Berufsmarktforschung

### Weitere Publikationen

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 162  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Mahmoud Hemila  
Qualitätsanalyse von inhaltsbasierten Empfehlungssystemen für Journals  
Chur, 2023  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 163  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Nicolas Brauchli  
Inwiefern unterscheiden sich die Online-Plattformen der Legacy-Medien von den Digital Born  
Plattformen in der Deutschschweizer Medienlandschaft?  
Chur, 2023  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 164  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Flurin Böni  
Das verborgene Gold am Ende des Rainbow-Washing  
Eine Analyse der Vereinbarkeit sozialen Engagements mit unternehmerischen Zielen  
Chur, 2023  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 165  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Alina Viert  
Herausforderungen in der Aufbewahrung von Videospielen und ihrer Peripherie  
Fragen und Antworten insbesondere zur Peripherie und zur Emulation als Lösungsansatz  
Chur 2023  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 166  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Susanne Knöpfel  
Wissenslandkarten als Grundlage für Visualisierungen im Wissensmanagement  
Chur, 2023  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 167  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Lorena Staiger  
Deep Web und Bibliotheken: Stand der Dinge  
Chur, 2023  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 168  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Karin Mattmann  
Positive Darstellungen archivarischer Tätigkeiten in Fiktion  
Wie das Abbild von fiktionalem Archivpersonal in der Öffentlichkeit positiv und realistisch  
dargestellt werden kann  
Chur, 2023  
ISSN 1660-945X

---

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 169  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Stefan Banzer  
Codemigration mit ChatGPT  
Evaluation von ChatGPT als Tool zur teilautomatisierten Codeübersetzung von COBOL Code zu Python Code  
Chur, 2023  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 170  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Marion Spitz  
Digitale Nudges zwischen Moral und Manipulation  
Eine quantitative Inhaltsanalyse zu den Auswirkungen ethischer Aspekte auf die erforschte Wirksamkeit von digitalen Nudges  
Chur, 2024  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 171  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Joy Walser  
Erschliessungsmöglichkeiten einer Sammlung mit Records in Contexts  
Entwicklung und Anwendung eines konzeptionellen Modells für die Sammlung  
«Pfarrer F. Tschugmell, Siegel- und Stempelsammlung»  
Chur, 2024  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 172  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Alessio Monte  
Potenzialanalyse zur Anwendung von KI-basierten  
Chur, 2024  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 173  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Lisa Köllner  
Der Familienbezug und seine Bedeutung für die Nutzung von Firmenarchiven durch Familienunternehmen am Beispiel aktuell tätiger Unternehmen  
Chur, 2024  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 174  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Silvia Rutz  
Psychologische Sicherheit in virtuellen agilen Teams  
Eine explanative Analyse der Einflussfaktoren auf die psychologische Sicherheit in virtuellen agilen Software-Teams  
Chur, 2024  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 175  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Jérôme Gander  
Information Governance und öffentliche Verwaltung  
Definitionen, Nutzen und die Rolle der Verwaltungsarchive.  
Chur, 2024  
ISSN 1660-945X

Churer Schriften zur Informationswissenschaft – Schrift 176  
Herausgegeben von Wolfgang Semar  
Rade Jevdenic  
Governance von Social-Media-Algorithmen im Digital Services Act  
Analyse der Aufsicht und Regulation von ML-basierten Empfehlungssystemen  
Chur, 2024  
ISSN 1660-945X

---

## Über die Informationswissenschaft der Fachhochschule Graubünden

Die Informationswissenschaft ist in der Schweiz noch ein relativ junger Lehr- und Forschungsbereich. International weist diese Disziplin aber vor allem im anglo-amerikanischen Bereich eine jahrzehntelange Tradition auf. Die klassischen Bezeichnungen dort sind Information Science, Library Science oder Information Studies. Die Grundfragestellung der Informationswissenschaft liegt in der Betrachtung der Rolle und des Umgangs mit Information in allen ihren Ausprägungen und Medien sowohl in Wirtschaft und Gesellschaft. Die Informationswissenschaft wird in Chur integriert betrachtet.

Diese Sicht umfasst nicht nur die Teildisziplinen Bibliothekswissenschaft, Archivwissenschaft und Dokumentationswissenschaft. Auch neue Entwicklungen im Bereich Medienwirtschaft, Informations- und Wissensmanagement und Big Data werden gezielt aufgegriffen und im Lehr- und Forschungsprogramm berücksichtigt.

Der Studiengang Informationswissenschaft wird seit 1998 als Vollzeitstudiengang in Chur angeboten und seit 2002 als Teilzeit-Studiengang in Zürich. Seit 2010 rundet der Master of Science in Business Administration das Lehrangebot ab.

Der Arbeitsbereich Informationswissenschaft vereinigt Cluster von Forschungs-, Entwicklungs- und Dienstleistungspotenzialen in unterschiedlichen Kompetenzzentren:

- Information Management & Competitive Intelligence
- Collaborative Knowledge Management
- Information and Data Management
- Records Management
- Library Consulting
- Information Laboratory
- Digital Education

Diese Kompetenzzentren werden im Swiss Institute for Information Science (SII) zusammengefasst.

---

## Impressum

### Impressum

FHGR - Fachhochschule  
Graubünden  
Information Science  
Pulvermühlestrasse 57  
CH-7000 Chur

[www.informationsscience.ch](http://www.informationsscience.ch)

[www.fhgr.ch](http://www.fhgr.ch)

**ISSN 1660-945X**

### Institutsleitung

Prof. Dr. Ingo Barkow  
Telefon: +41 81 286 24 61  
Email: [ingo.barkow@fhgr.ch](mailto:ingo.barkow@fhgr.ch)

### Sekretariat

Telefon: +41 81 286 24 24  
Fax: +41 81 286 24 00  
Email: [clarita.decurtins@fhgr.ch](mailto:clarita.decurtins@fhgr.ch)