



FAKULTÄT FÜR  
INFORMATIK

## **Jugend 2.0**

### **Leben in sozialen Netzwerken**



## Was sind soziale Netzwerke?

- Webanwendungen, bei denen die Benutzer gemeinsam eigene Inhalte erstellen
- Persönliches Profil, Kontaktliste, Nachrichten von und an andere Mitglieder, Benachrichtigungen über Ereignisse, Blogfunktion, Suche
- Programmierschnittstellen für soziale Netzwerke: Facebook Social Graph, OpenSocial API
- entstanden aus Mailboxnetzen, Usenet, MySpace (2003), Facebook (2004), studiVZ (2005), Google+ (2011)
- Probleme: Datenschutz, Privatsphäre

## StudiVZ, schülerVZ, meinVZ



- deutschsprachiges Netzwerk
- Zielgruppe: Schüler bzw. Studenten, die sich entsprechend ihrer Schulklasse oder Studiengang zusammenfinden, meinVZ auch für andere Nutzer
- wird genutzt als Chat-Programm, anstelle von Email, zum Austausch von Artikeln, Videos etc., die im Internet verfügbar sind
- man kann bis zu 125 Gruppen beitreten (themenbezogen)
- eigene Videoserie
- Umfrage von 2011: 27% der deutschen Internetnutzer sind in einem VZ-Netzwerk
- Datenpannen: 2007 Zugriff auf Datenbank, 2009 mehrer Millionen Profile heruntergeladen, Datensammlung mit über 100.000 Datensätzen aufgetaucht, 20110 1,6 Millionen Datensätze ausgelesen



# Facebook



- Zielgruppe: anfangs Studenten, später alle Bevölkerungsgruppen ab 13 Jahre
- Austausch vorwiegend privater Informationen, Fotos, Verabredungen, Chat-Funktion in verschiedenen Kreisen (1:1, Freunde, alle Nutzer)
- Seiten von Organisationen, Einrichtungen – Werbung um Studenten: die Jugend dort abholen, wo sie zu finden ist
- Problem: implizite Aufforderung zur Nutzung sozialer Netzwerke?
- Datenübertragung an facebook schon beim Öffnen einer Webseite, die einen Like-Button enthält (IP-Adresse, aufgerufene Seite)

# Like-Button einbinden

```
<iframe src=  
    „http://www.facebook.com/plugins/like.php?href=http%3A%2F%2Fwww.mountcrow.de& ;amp;amp;send=false&amp;amp;layout=standard&amp;amp;width=450&amp;amp;show\_faces=true&amp;amp;action=like&amp;amp;colorscheme=light&amp;amp;font=verdana&amp;amp;height=80  
    send=false&amp;amp;  
    layout=standard&amp;amp;  
    width=450&amp;amp;  
    show_faces=true&amp;amp;  
    action=like&amp;amp;  
    colorscheme=light&amp;amp;  
    font=verdana&amp;amp;  
    height=80"  
    scrolling="no"  
    frameborder="0"  
    style="border:none; overflow:hidden; width:450px; height:80px;"  
    allowTransparency="true">  
</iframe>
```

## Like-Button

- <http://developers.facebook.com/docs/reference/plugins/like/>
- Seitenquelltext anzeigen ...
- Webseite kommuniziert laufend mit facebook, IP-Adresse wird übertragen (ist nach herrschender Meinung personenbezogen), Übertragung von Daten auch von Nicht-Facebook-Nutzern
- Facebook-Nutzer: neben freiwillig veröffentlichten Daten werden mit Cookies und Tracking Vorlieben der Nutzer überall im Netz gesammelt
- Neuer Like-Button von heise

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Datenschuetzer-verschaerfen-Angriffe-auf-Facebook-1370592.html>

# Facebook Social Graph

- stellt alle Personen und ihre Verbindungen dar  
<https://developers.facebook.com/docs/reference/api>
- Öffentliche Informationen sind somit zugreifbar und können mit Programmen verarbeitet werden
- für weitergehende Informationen ist „access token“ notwendig, das vom Nutzer angefordert werden muss (z.B. über eine Dialogbox)
- Social plugins von facebook für eigene Webseiten  
<http://developers.facebook.com/docs/plugins>
- Apps entwickeln für Facebook: Spiele, deren Ergebnisse gepostet werden, Freunde zum Mitspielen einladen etc.

# Google+



- Circles, innerhalb derer man Einträge teilen kann
  - bei Anmeldung werden Vorschläge gemacht, wen man hinzufügen kann (Quellen? Google bietet viele Dienste ...)
  - Google Hangout – Live-Videochat mit einer Gruppe, nur für Nutzer von Google+, max. 10 Teilnehmer
  - Bildschirm freigeben für alle
  - gleichzeitig Dokumente bearbeiten
- <http://www.google.com/support/plus/bin/static.py?page=guide.cs&guide=1257349>
- gemeinsames Bearbeiten von Dokumenten auch über Google Docs
  - Wichtig: Integration vieler verschiedener Dienste über eine Plattform, Zusammenführen vieler Informationen!



## Datenkrake Google

- Rundumdienstleister: Suchmaschine, E-Mails, Kartendienst, Kalender, Videos auf youtube, soziales Netzwerk Google+,
- der Informationen über seine Nutzer sammelt: z.B. Suchwort, IP-Adresse, Browserversion, Betriebssystem, Datum und Uhrzeit, angeklickte Vorschläge (und bis zu 18 Monate lang speichert)
- Google Analytics: Dienste für andere Firmen, damit diese ihre Nutzer analysieren können (Google kann das aber auch)
- was Google nicht weiß: Namen eines Anwenders (außer er identifiziert sich über sein google-Konto)
- Google verdient Geld mit nutzerangepasster Werbung

# Datenkrake Google

- Was weiß Google über mich?
- Webprotokoll, muss aber aktiviert sein
- Google Dashboard: zeigt an, welche Dienste ein Nutzer verwendet und was er tut
- aus dem Nutzerverhalten versucht Google Schlüsse zu ziehen:  
[www.google.com/ads/preferences](http://www.google.com/ads/preferences)
- Was kann ich tun? Aktivitäten verteilen, z.B. alternative Suchmaschinen nutzen (<http://duckduckgo.com>), regelmäßig Cookies löschen
- rigoroser: Cookies ganz blockieren, IP-Adresse verschleiern  
[http://www.chip.de/news/Anonym-im-Web-Browsen-Chatten-Downloaden\\_31569735.html](http://www.chip.de/news/Anonym-im-Web-Browsen-Chatten-Downloaden_31569735.html)

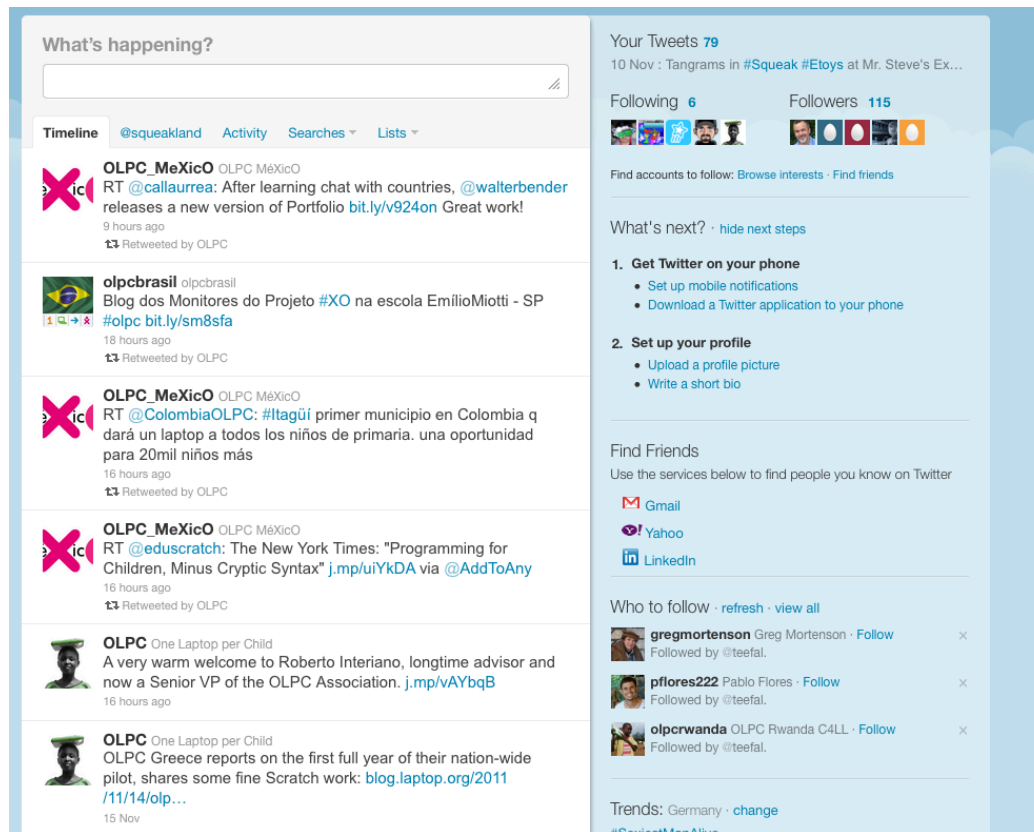
## XING, LinkedIn



- vorrangig geschäftliche Kontakte
- kostenlose, aber auch kostenpflichtige Mitgliedschaft
- besondere Funktionen für berufliche Zwecke, z.B. Referenzen, Auszeichnungen, Qualifikationen
- Events, auch lokale
- XING mit Sitz in Deutschland
- Moderatoren betreuen regionale Gruppen
- LinkedIn Sitz in Kalifornien

# Twitter

- Mikroblogging (max. 140 Zeichen pro Nachricht)
- abonnieren von Tweets anderer Nutzer
- kann in andere Netzdienste integriert werden



The screenshot displays the Twitter homepage. At the top, it says "What's happening?" with a search bar. Below this is a "Timeline" section with tabs for "@squeakland", "Activity", "Searches", and "Lists". The main content area shows a list of tweets. The first tweet is from OLPC\_MeXico, retweeting @callaurrea about a new version of Portfolio. The second is from olpcbrazil about a project in Brazil. The third is from OLPC\_MeXico retweeting @ColombiaOLPC about a laptop program in Colombia. The fourth is from OLPC\_MeXico retweeting @eduscratch about a program for children. The fifth is from OLPC welcoming Roberto Interiano. The sixth is from OLPC about a Scratch work report. On the right side, there are sections for "Your Tweets" (79), "Following" (6), "Followers" (115), "What's next?", "1. Get Twitter on your phone", "2. Set up your profile", "Find Friends" (with links to Gmail, Yahoo, LinkedIn), "Who to follow" (with user avatars and names like gregmortenson, pflores222, olpcrwanda), and "Trends" (Germany, #SexiestManAlive).

## Rechte in sozialen Netzwerken

- Datenschutzrechtliche Bedenken: liegt Einwilligung zur Datenverarbeitung vor? Oder eher „blindes Vertrauen“.
- Was darf veröffentlicht werden? UrhG, Cybermobbing
- Wer nutzte die Informationen? Polizei? Arbeitgeber?
- systematische Auswertung von Dritten
- Politische Argumentation: warum gegen Vorratsdatenspeicherung, wenn alle doch freiwillig ihre Daten in sozialen Netzwerken veröffentlichen?

## Rechte in sozialen Netzwerken

- User agreements können bei „höher angesiedeltem Ermittlungsinteresse“ überstimmt werden – Bsp. Daten von Wikileaks-Helfern  
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Twitter-muss-Daten-von-Wikileaks-Helfern-herausgeben-1377449.html> )
- Begründung: „Der Richter befand, dass die Helfer bereits mit ihrer Anmeldung bei Twitter freiwillig ihre IP-Adressen hinterlassen und damit ihre Zustimmung zu einer weiteren Nutzung der Daten gegeben haben.“
- erhebliche Rechtsunsicherheit bei Nutzung sozialer Netzwerke – Globalisierung
- <http://www.heise.de/newsticker/meldung/US-Behoerden-duerfen-auf-europaeische-Cloud-Daten-zugreifen-1270455.html>

## Typischer Tagesablauf?

- Aufstehen, Schulweg, unterwegs telefonieren, chatten
- Schule, weitgehend frei von neuen Medien, zumindest offiziell (SMS statt Zettelchen?)
- Hausaufgaben, oftmals mit Hilfe des Computers: Recherchieren, Texte schreiben
- Spielen am Computer: online-Spiele mit Freunden, nebenbei chatten, telefonieren, in sozialen Netzwerken surfen, Videos ansehen (hoffentlich legal!)
- Seltener (am Computer): Emails lesen, selbstgedrehte Filme nachbearbeiten, Geschichten schreiben, Musik komponieren
- andere Aktivitäten wie Sport, lesen, mit Freunden spielen etc.

---

# ONLINE\_OFFLINE – Aufwachsen in virtuellen Welten

- SCHÜLER Wissen für Lehrer, Friedrich Verlag, Bestell-Nr. 39017,  
<http://www.magazin-schueler.de>
- Struktur des Heftes:
  - Sich suchen, sich finden
  - Sich amüsieren
  - Sich ausdrücken
  - Sich beteiligen
  - Sich bilden
  - Orientierung, JIM-Studie, Glossar, Linkliste



## Aktuelle Zahlen

- 70% der 11-13jährigen in Deutschland haben einen eigenen Computer, bei 81% steht dieser im Kinderzimmer
- Eltern sagen, dass 58% der Kinder sich online in Netzwerken aufhalten
- 5% sind nach Angaben der Eltern Opfer von Cyberbullying geworden

Quelle:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Studie-Soziale-Netze-reichen-haeufig-bis-ins-Kinderzimmer-1379986.html>

- JIM-Studie <http://www.mpfs.de/index.php?id=190>

## sich suchen, sich finden

- Wie eng sind Freundschaften in sozialen Netzwerken? Untersuchungen zeigen: online-Kontakte zu guten und besten Freunden am häufigsten
- lockere Kontakte helfen in besonderen Situationen
- Mobbing, Stalking, Belästigungen einerseits öffentlicher, andererseits nachweisbar
- Was passiert mit denjenigen, die keine oder wenige online-Kontakte haben?
- Selbstdarstellung, Ausgleich zur Realität?
- Handy zur Vernetzung, Mediennutzungskompetenz der Kinder und Jugendlichen anerkennen!



## sich amüsieren

- Computerspiele: Rollenspiele, Lernspiele, Musik- und Tanzspiele, Sportspiele, Denkspiele ...
- Was macht Spiele attraktiv? Erfolg, Macht, Geschichten, Gerechtigkeit, Kooperation – Balance finden zwischen Zeitvertreib und Lebensinhalt
- Pornographie? in der Schule rausgefiltert, aber zu Hause?
- Gewalt über Handy und Internet: immer Opfer, auch in der Freizeit, Veröffentlichen privater Fotos, erfundene Profile, Handy-Videos

## sich ausdrücken

- Chatten: eigene Sprache, Abkürzungen, wer bin ich?
- neue Ausdrucksformen: Flash Mobs (organisiert über Mail oder soziale Medien)

<http://www.youtube.com/watch?v=SXh7JR9oKVE>

Planking (ohne Internet sinnlos, weil es keiner sehen würde)

<http://www.facebook.com/OfficialPlanking#!/planking.official>

Cosplay (Mangas, Comics, Videospiele als Inspiration)

<http://www.navision-blog.de/2008/03/15/eindrcke-von-der-leipziger-buchmesse/>

- Öffentliche Plattformen zum Mitmachen: Wettbewerbe, Foto-, Musik- und Videoplattformen, Netradio, Podcasts, Geocaching

- Blog – elektronisches Tagebuch
- <http://computinged.wordpress.com/>
- können abonniert werden – Email bei neuem Eintrag, RSS-Feeds, Information kommt zum Nutzer  
<http://www.otterstedt.de/wordpress/2007/06/05/blogs-abonnieren-wie-funktioniert-das/>
- eigenen Blog kostenlos erstellen, z.B.  
<http://wordpress.com/>



## sich beteiligen

- politische Teilhabe? Blogs von Politikern, Wahlbarometer

<http://blog.piratenpartei.de/>

<http://www.cdu-politik.de/>

<http://www.spd.de/blogs/>

...

<http://www.bundeskanzlerin.de/Webs/BK/DE/Homepage/home.html>

- Einkaufen: Konto oder Kreditkarte erforderlich, Problem: Abos oder Abrechnung über Handy
- Geocaching: eigene Caches registrieren  
<http://www.geocaching.de/>
- Videoplattformen, Tauschbörsen

## sich bilden

- Googeln
- Online Lerngemeinschaften, z.B.  
<http://scratch.mit.edu/>
- Geistige Fähigkeiten ändern durch digitale Medien
- Screencasts, z.B. mit Screencast-o-matic  
<http://www.screencast-o-matic.com/>  
<http://www.youtube.com/watch?v=LstWqH4NNJI>
- Englische Sprachkenntnisse?
- Open Courseware MIT  
<http://ocw.mit.edu/index.htm>
- BITKOM-Studie: Das Internet bildet  
[http://www.bitkom.org/69377\\_69365.aspx](http://www.bitkom.org/69377_69365.aspx)

---

## Was hat das mit der Schule zu tun?

- Partizipation stärken: nicht nur konsumieren, sondern produzieren
- Kommunikationskanäle nutzen: Mailinglisten zur Verteilung von Information
- Kompetenz stärken
- Umgangsformen diskutieren
- Aufklärung



**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**

**[www.ovgu.de](http://www.ovgu.de)**