



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=
  „
```

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
- 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

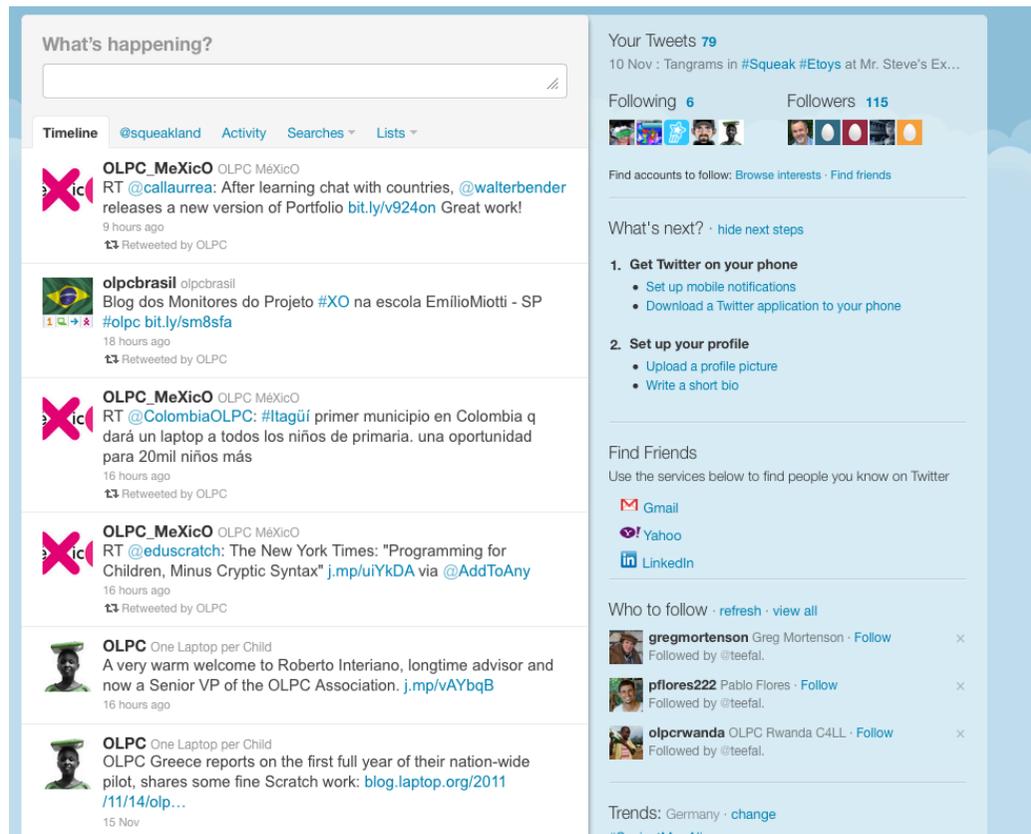
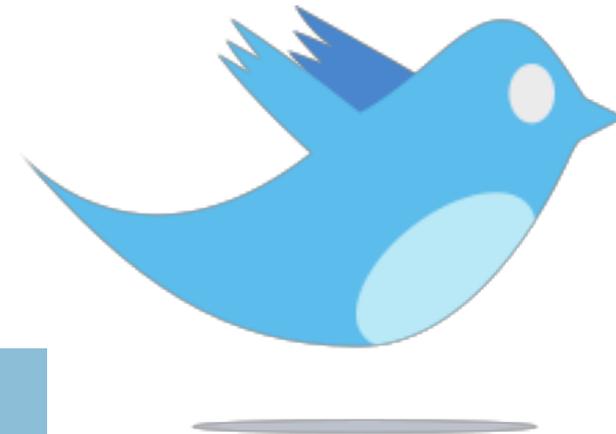
XING, LinkedIn



- 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 web interface. On the left, there's a search bar and a 'What's happening?' section. The main timeline shows several tweets, including retweets from OLPC_MeXico and others. On the right, there's a 'Your Tweets' section, a 'Following' list, and a 'Find Friends' section with links to Gmail, Yahoo, and LinkedIn. The bottom right shows 'Who to follow' and 'Trends'.

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.bundestkanzlerin.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

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