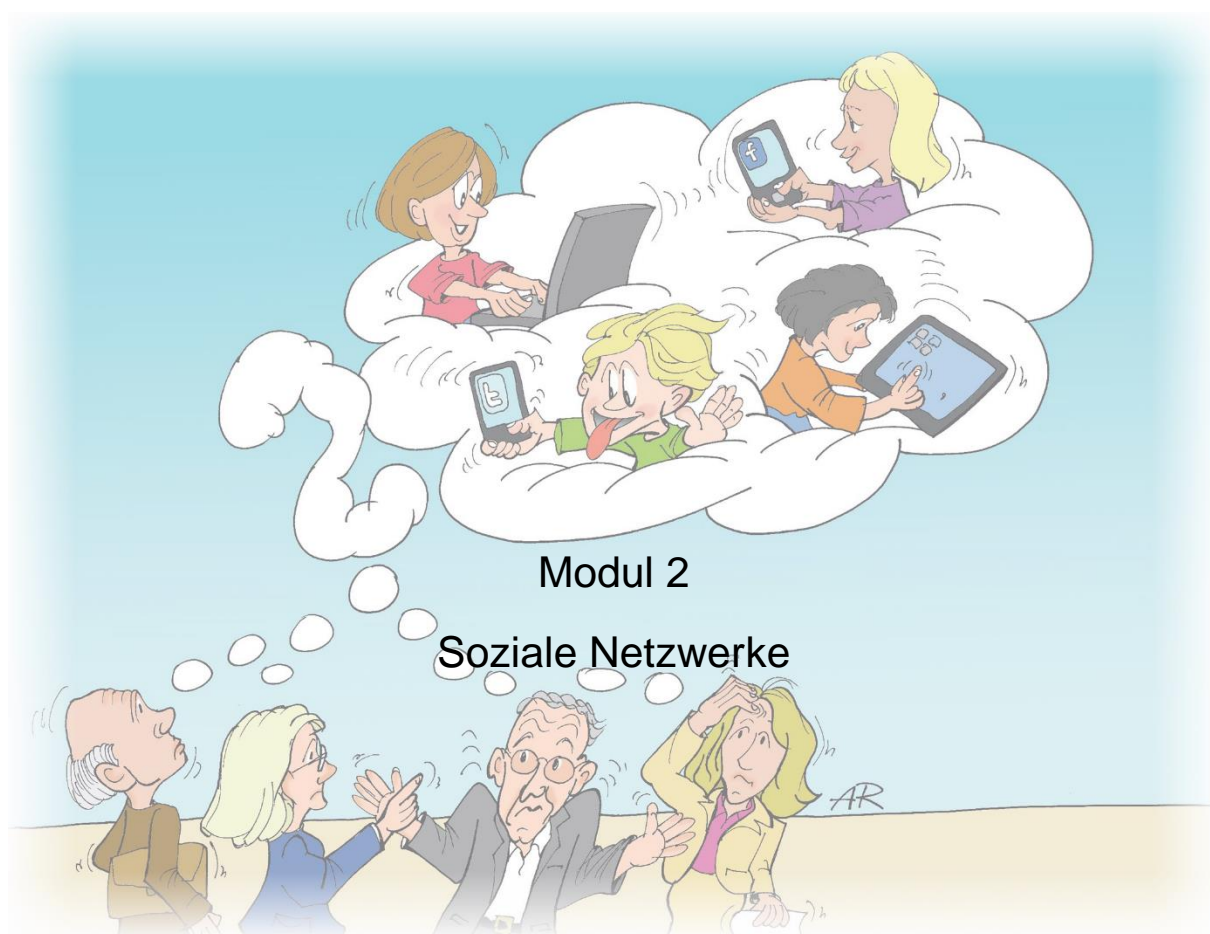


Möglichkeiten, Grenzen, Gefahren und verantwortungsvoller Umgang mit modernen Medien



Inhalt

Digitale Medien in der Welt unserer Kinder	3
Soziale Netzwerke	9
Wer nutzt soziale Netzwerke und wozu?	9
Welche Sozialen Netzwerke gibt es?	10
Richtlinien für die Nutzung Sozialer Netzwerke	30
Begriffe	31

Digitale Medien in der Welt unserer Kinder

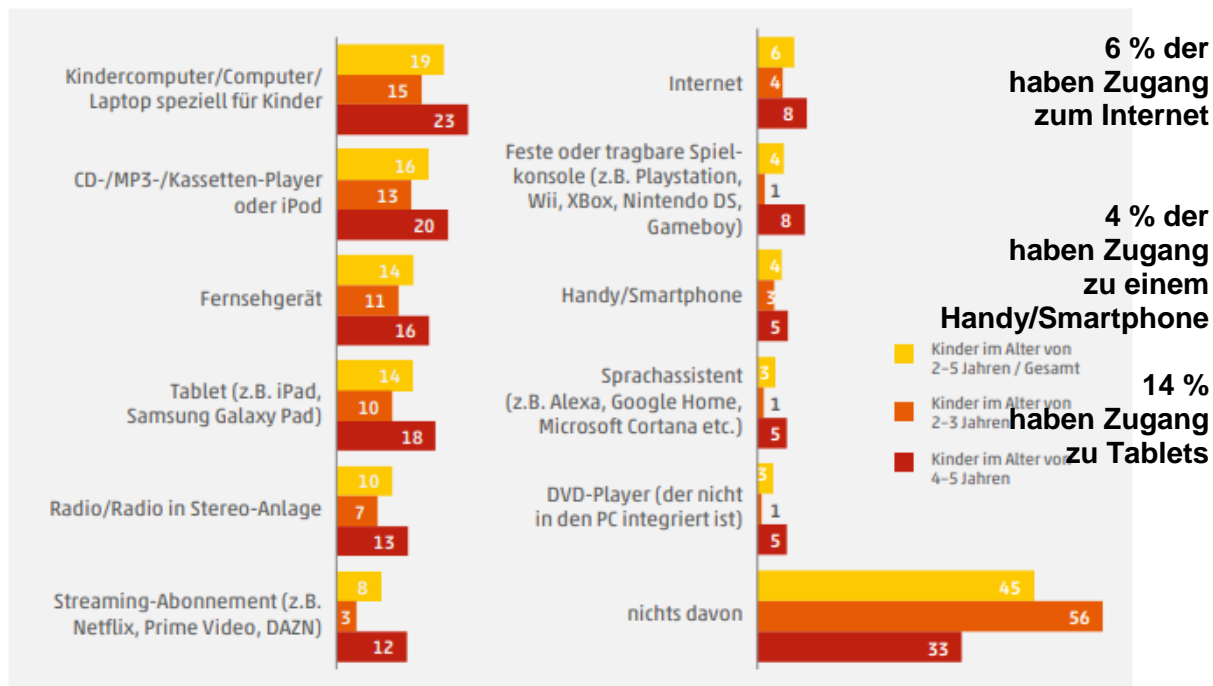
Gerätebesitz - Handy bzw. Smartphone

miniKIM-Studie 2020:

Untersucht wurde hier die Gruppe der 2- bis 5-Jährigen.

Persönliche Verfügbarkeit der Kinder an Geräten 2020

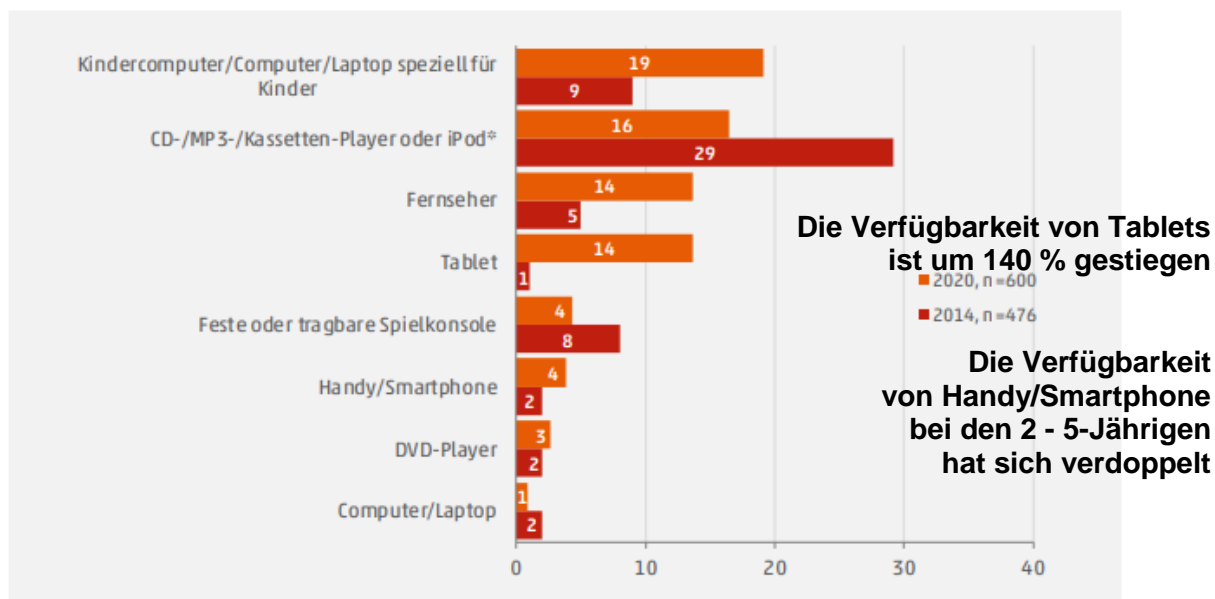
- Auswahl, Angaben der Haupterzieher*innen -



Quelle: miniKIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=600

Geräteverfügbarkeit der Kinder 2020 - Vergleich 2014

- Auswahl, Angaben der Haupterzieher*innen -



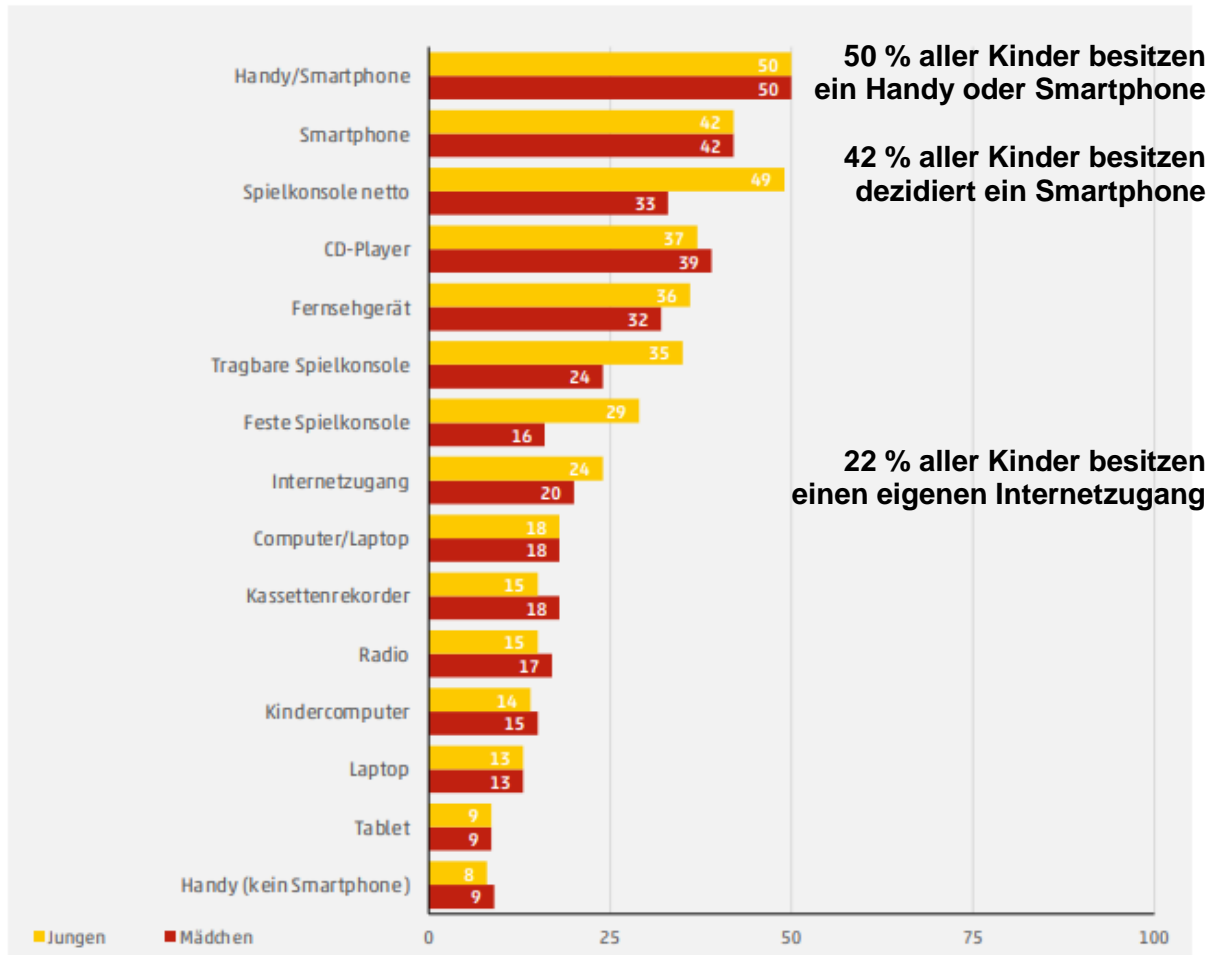
Quelle: miniKIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen
 *2014 getrennt abgefragt

KIM-Studie 2020

Diese Studie umfasst die Gruppe der 6- bis 13-jährigen Kinder.

Gerätebesitz der Kinder 2020

- Angaben der Haupterzieher*innen -

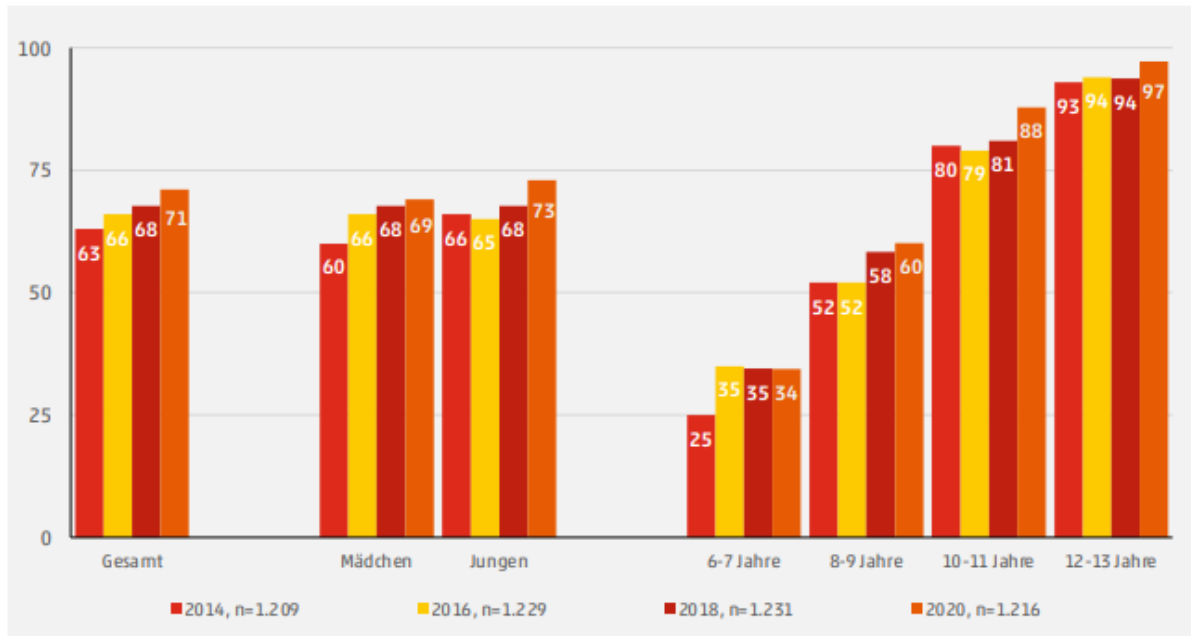


Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=1.216

Internetnutzung

Entwicklung Internet-Nutzer*innen 2014-2020

- Nutzung zumindest selten -



Quelle: KIM 2014-KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder

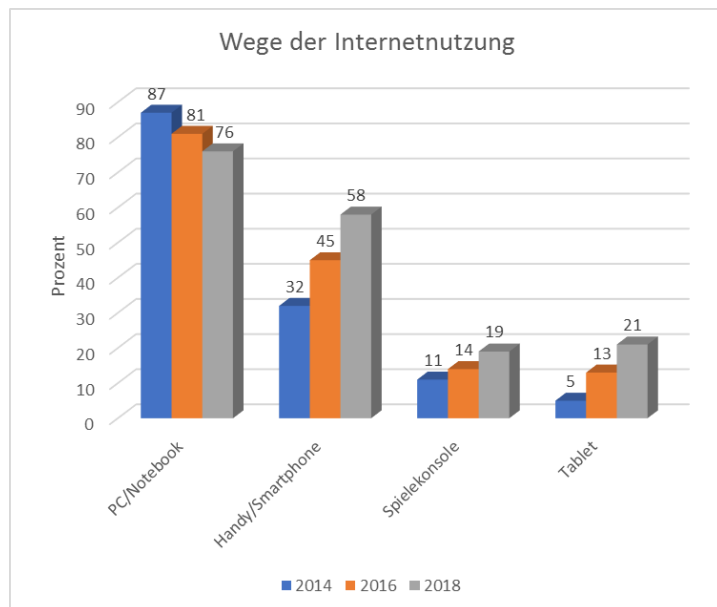
Die Internetnutzung durch Kinder hat sich in den letzten Jahren nicht allzu viel gesteigert.

Wege der Internetnutzung im Vergleich

Während PC und Notebook mehr und mehr an Bedeutung verlieren, verzeichnen besonders Smartphones und Tablets als Tor zum Internet hohe Zuwachsraten.

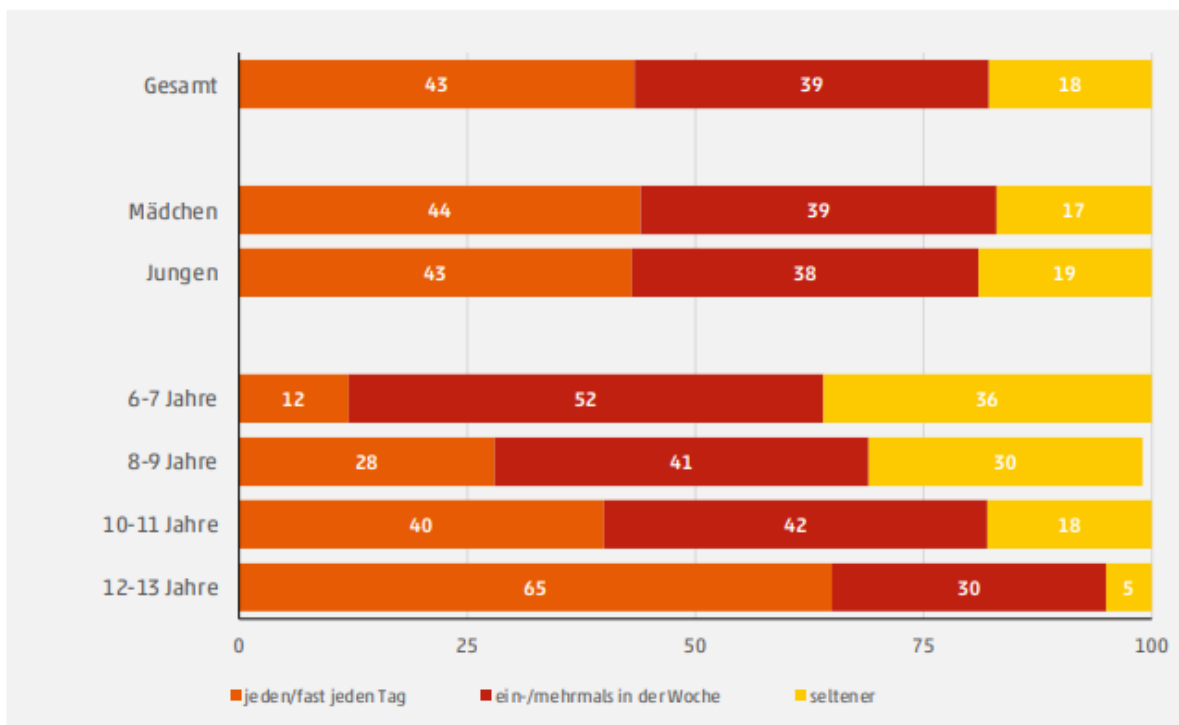
In der Untersuchung 2020 hat sich dieser Trend fortgesetzt:

61 % nutzten das Smartphone und 53 % das Tablet für den Internetzugang



Quelle: KIM-Studien 2014/2016/2018/2020

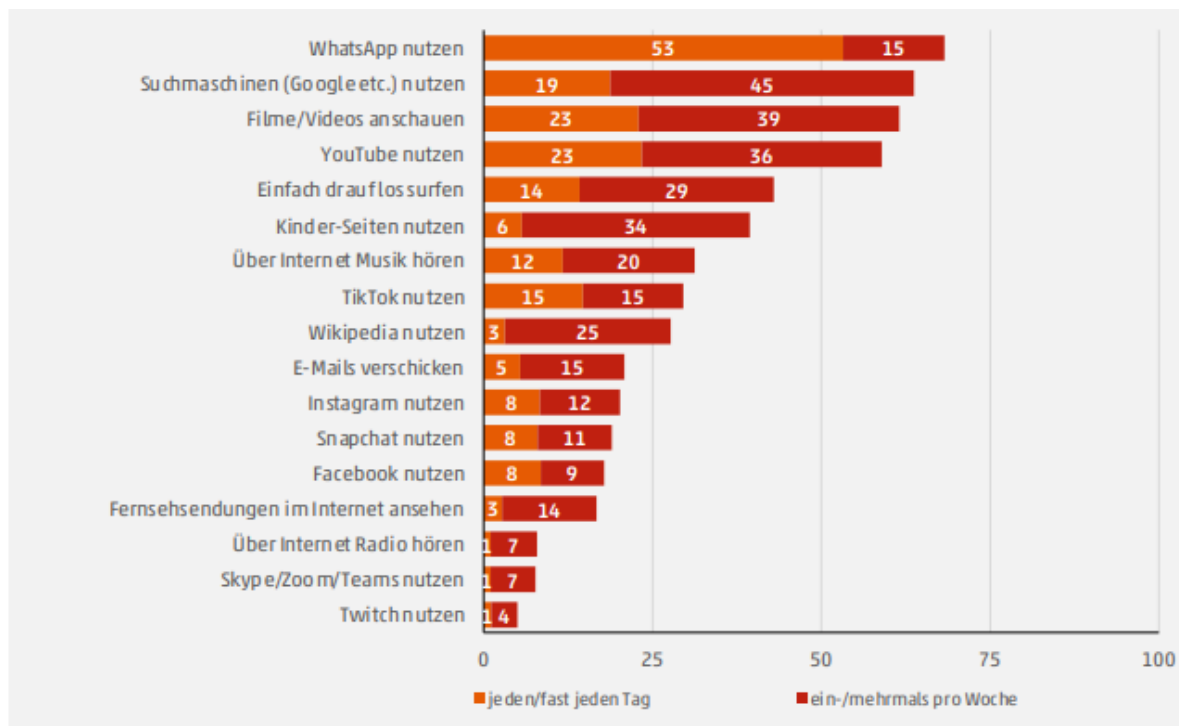
Internet-Nutzungsfrequenz der 6- bis 13-Jährigen im Jahr 2020



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=863

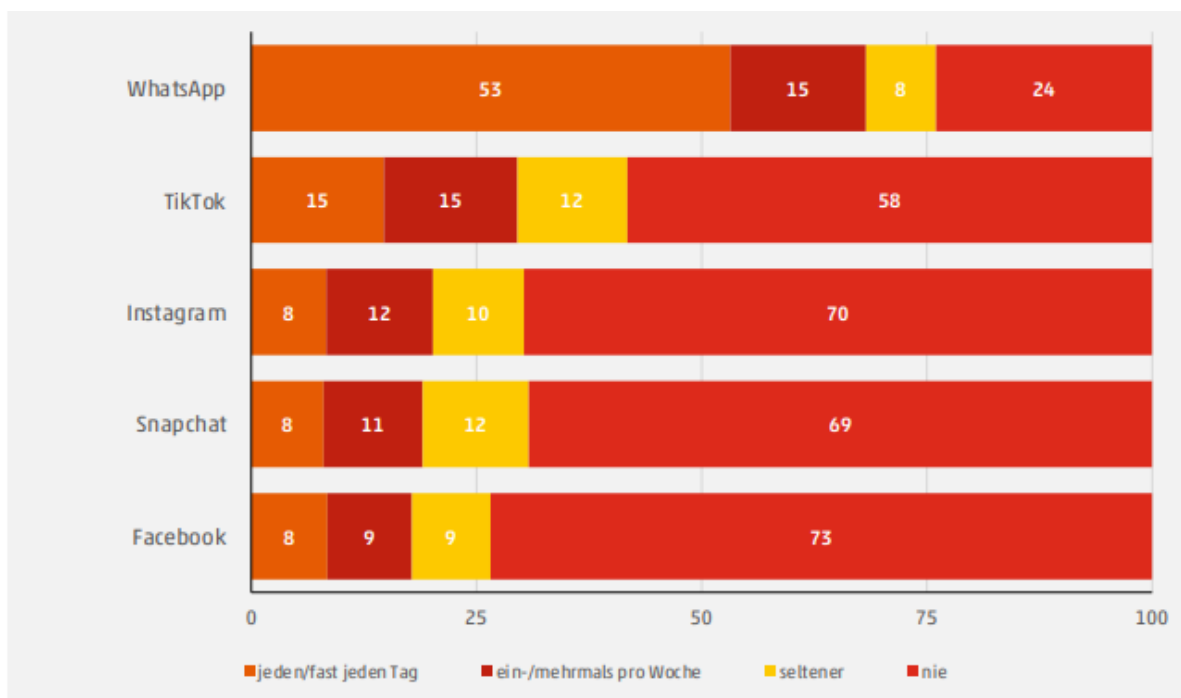
Die nächsten Diagramme sind umso bemerkenswerter, als das Mindestalter in Sozialen Netzwerken mit der DSGVO 2016 auf 14 Jahre festgelegt worden ist! Manche Soziale Netzwerke haben sogar ein noch höheres Mindestalter!

Folgendes Diagramm veranschaulicht die Aktivitäten von 6- bis 13-Jährigen im Internet:



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=863

Nutzungsfrequenz bei den beliebtesten Sozialen Netzwerken:



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=863

Jugend-Internet-Monitor:
(Erhebung unter 11- bis 17-Jährigen; jährlich seit 2016)

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2022 ÖSTERREICH

Saferinternet.at
Das Internet sicher nutzen!

WEITERE PLATTFORMEN:

- 42% (+3% ↑)
- 30% (+4% ↑)
- 29% (-5% ↓)
- 25% (+13% ↑)
- 25% (+4% ↑)
- 24% (+11% ↑)
- 22% (-5% ↓)
- 21% NEU

WhatsApp	YouTube	Instagram	Snapchat	TikTok	Discord
96% -2%* ↓	95% +2%* ↑	81% -3%* ↓	70% -5%* ↓	70% +13%* ↑	46% +13%* ↑
♀94% ♂97%	♀94% ♂96%	♀83% ♂79%	♀73% ♂67%	♀78% ♂62%	♀30% ♂61%
BELIEBTESTE MESSANGER-APP NACHRICHTEN, BILDER, VIDEOS, AUDIO & DATEIEN GRUPPENCHATS TELEFONIEREN STANDORT TEILEN	VIDEO-PLATTFORM INFORMATIONEN & UNTERHALTUNG BELIEBTESTE SUCHMASCHINE BEI JUGENDLICHEN	INSZENIERTE SCHÖNE BILDERWELTEN BILDER & VIDEOS LIVE, IN POSTINGS, STORIES ODER REELS	FOTO-APP FÜR SCHNAPPSCHÜSSE > FILTER < > SPIELE < > SNAPMAP < „STREAK“ ALS FREUNDSCHAFTS-BEWIS	APP FÜR KREATIVE VIDEOCLIPS & PLAYBACK-VIDEOS Kommunikation mittels Videos	PLATTFORM FÜR TEXT-, AUDIO- & VIDEOCHAT VIRTUELLE RÄUME ZUM ABHÄNGEN & KOMMUNIZIEREN

*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2021
Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichischen Jugendlichen. Frage: „Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du?“ (Mehrfachantworten möglich)
Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 12/2021, n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 197 Mädchen. Schwankungsbreite 3,5%.
Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com, Font: Amatic SC Bold © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.
Geördert durch das Bundeskanzleramt. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.

Quelle: <https://www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/>

Anhand der letzten Grafiken wird deutlich, dass Urgesteine wie Facebook und Twitter bei jungen Menschen immer mehr an Bedeutung verlieren.

Genauere Informationen, Untersuchungen und Studien zum Thema:

<https://www.saferinternet.at/studien/>

<https://www.mpfs.de/studien/>

Soziale Netzwerke

sind interaktive Plattformen, auf denen man Kontakte pflegt, kommuniziert und sich präsentiert.

Wer nutzt soziale Netzwerke und wozu?

























Privatpersonen:

- Kontakt mit Familie und Freunden pflegen
- neue „Freunde“ finden
- Unterhaltung
- Pflege von Geschäftskontakten
- Produktinformationen und -bewertungen einsehen
- Feedback zu Produkten geben
- Mindestalter beachten (14 aufwärts)! EU-weite Bestrebung 16 Jahre
ABER: zum Anlegen eines Accounts ist meist nur eine gültige Emailadresse nötig!!!

Unternehmen:

- kostengünstige Werbung
- attraktive Außenwirkung – zeitgemäße Präsentation
- Multiplikatoreffekt: im Internet erreicht man mehr Menschen
- Nähe zum Kunden: man kann mit den Kunden in direkten Kontakt treten (Gegensatz zu herkömmlicher Werbung)
- einfache Marktforschung: Kunden posten Wünsche, Feedback, Bewertungen
- durch Nutzung unterschiedlicher Netzwerke erreicht man unterschiedliche Zielgruppen
- Bekanntheit steigern: je mehr User bzw. Fans, desto höher die Bekanntheit

Welche Sozialen Netzwerke gibt es?

	Facebook		Threema
	Twitter		Tinder
	Snapchat		YouTube
	WhatsApp		Instagram
	kik		Vimeo
	Xing		Pinterest
	LinkedIn		Skype
	Viadeo		Viber
	Google+		TikTok
	Telegram		Tellonym
	Signal		Discord
	Twitch		Omegle

und [ähnliche Chat-Netzwerke](#)

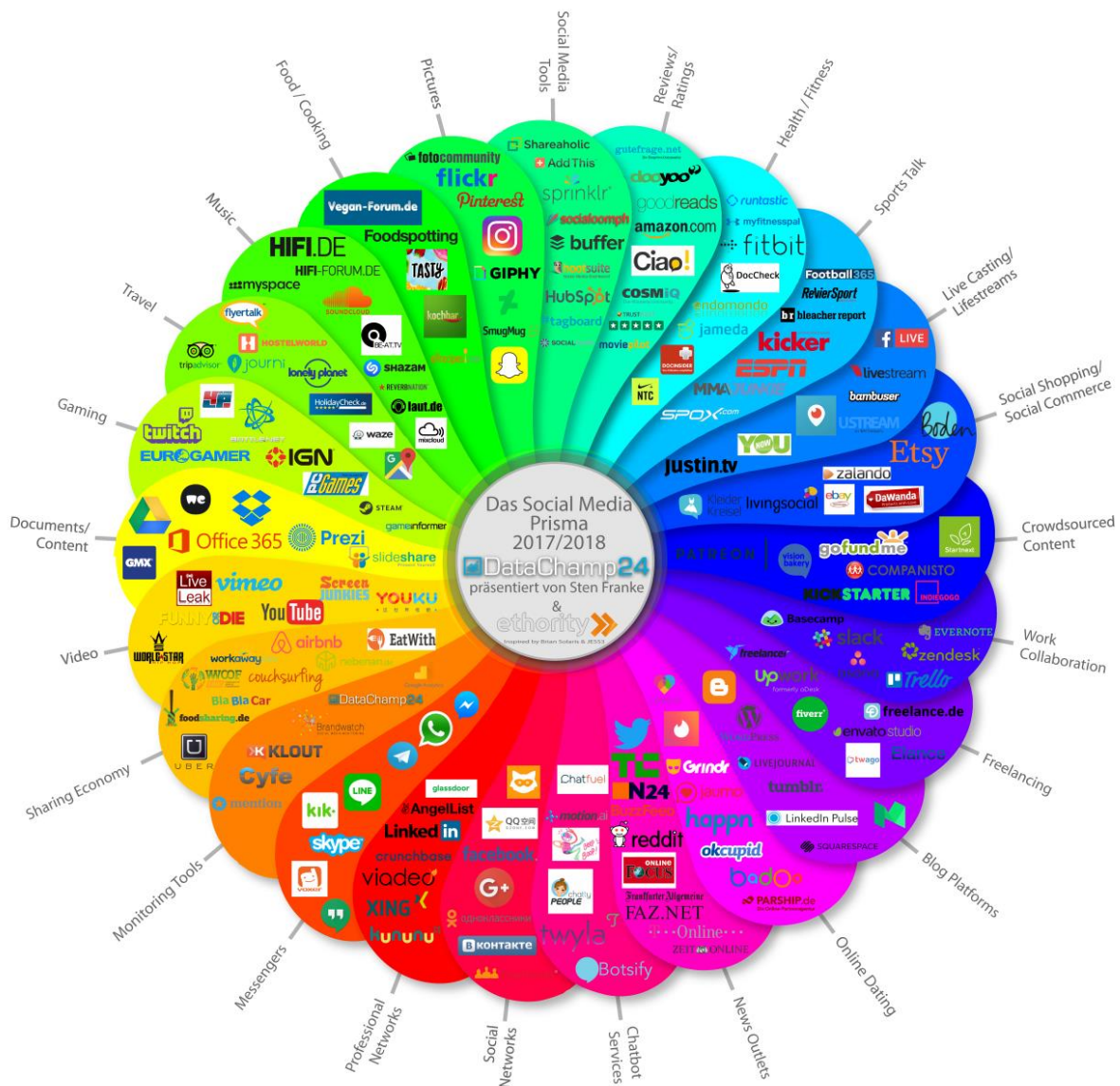


ROBLOX

und noch viele mehr!

Die Plattform socialmedialist.org listet 250 Soziale Netzwerke auf (Stand Jänner 2019).

Auf ethority.de findet man eine Übersicht der Sozialen Netzwerke in Deutschland (Stand 2017/18):



It's a good day to have a SOCIAL day!
 Wir laden dich herzlich dazu ein, das Social Media Prisma in deinen Social Networks, Blogs, eMails, Präsentationen, Newsletter und allen anderen Medien zu teilen.
 Bitte verlinke die Download-Seite: <http://ethority.de/social-media-prisma/> Vielen Dank, Sten Franke & ethority



Ebenfalls auf ethority.de zu finden: Was passiert innerhalb von einer Minute im Internet (14. Oktober 2021)

2021 This Is What Happens In An Internet Minute





Facebook

- www.facebook.com
 - Gründung Februar 2004
 - größtes und meistgenutztes soziales Netzwerk (über 200 Länder; 2022 – rund 2 Mrd. aktive User/Tag)
 - im Besitz von Meta Platforms
 - kostenfrei
 - Umsatz Q3 2022 – 27,42 Mrd. US Dollar (rückgängig)
 - wird immer mehr von älteren Usern genutzt (Durchschnittsalter ca. 39 Jahre, über 70% der User sind über 60)
 - Nutzer legt Profil an:
persönliche und berufliche Daten, Bildung, Vorlieben (Musik, Filme, ...)
 - Kontakte werden über Freundschaftsanfragen geknüpft
 - Gruppen können angelegt werden
 - Privatsphäre-Einstellungen am Handy: 3 Striche rechts unten → Privatsphäre auf einen Blick → Privatsphäre-Check
1. Wer kann meine Beiträge sehen?
 2. Wer darf welche Infos (Telefonnummer, E-Mail-Adresse, Geburtstag, Heimatstadt, Beziehungsstatus, Arbeit, Ausbildung) aus meinem Profil sehen?
 3. Wer darf Apps sehen, bei denen ich mich über Facebook angemeldet habe?

Nutzungsbestimmungen: https://www.facebook.com/policies_center

Alles was du wissen musst an einem zentralen Ort.

UNSERE ARBEITSWEISE



∞ Nutzungsbedingungen
Die Nutzungsbedingungen, denen du durch deine Nutzung von Facebook zustimmst.



∞ Datenrichtlinie
Informationen, die wir erhalten, und ihre Verwendung.



∞ Gemeinschaftsstandards
Unzulässige Inhalte und Melden von Missbrauch.

Mit der Nutzung von Facebook stimmt man den angeführten Richtlinien und Bedingungen zu. Unter anderem in den Nutzungsbedingungen:

„3. *Deine Verpflichtungen gegenüber Facebook und unserer Gemeinschaft*

3. *Diese Berechtigungen erteilst du uns*

1. ... *Insbesondere wenn du Inhalte, die durch geistige Eigentumsrechte geschützt sind, auf oder in Verbindung mit unseren Produkten teilst, postest oder hochlädst, räumst du uns eine nicht-ausschließliche, übertragbare, unterlizenzierbare, gebührenfreie und weltweite Lizenz ein, deine Inhalte (gemäß deinen [Privatsphäre-](#) und [App-](#) Einstellungen) zu hosten, zu nutzen, zu verbreiten, zu modifizieren, auszuführen, zu kopieren, öffentlich vorzuführen oder anzuzeigen, zu übersetzen und abgeleitete Werke davon zu erstellen.“*

Diese Lizenz besteht auch noch nach dem Löschen des Kontos!

„2. ... *Du erteilst uns die Zustimmung, deinen Namen und dein Profilbild sowie Informationen über Handlungen, die du auf Facebook vorgenommen hast, ohne irgendeine Vergütung für dich neben oder in Verbindung mit Werbeanzeigen, Angeboten und sonstigen gesponserten Inhalten zu nutzen, die wir in unseren Produkten anzeigen.“*

Anmerkungen:

- Hört Facebook mit? <https://orf.at/v2/stories/2413878/2413879/>
- Nutzerdaten aus Drittquellen

Ein langjähriger Verdacht hat sich Ende 2017 bestätigt: Facebook führt Daten aus anderen Sozialen Netzwerken und von Plattformen, auf denen man sich mit seinen Facebook-Daten einloggen kann, zusammen, analysiert sie und nutzt auch diese nach Belieben weiter.

<http://orf.at/stories/2420885/>

Diese Tatsache wurde mittlerweile von Meta Platforms auch offiziell bestätigt und seine Nutzungsbedingungen diesbezüglich geändert (siehe auch WhatsApp).



Twitter

- gegründet 2006 in San Francisco (USA) – Eigentümer: Twitter Inc.
- seit 28. Oktober 2022 im Besitz vom Elon Musk (Tesla)
- aktuell 436 Mill. aktive Nutzer/Monat (2022)
- Umsatz Q3 2021,284 Mrd,US Dollar
- Mikrobloggingdienst zum Verbreiten von Meinungen, Gedanken, Tätigkeiten zu aktuellen Themen
- in den letzten Jahren zunehmend auch ein politisches Instrument (z.B. durch Donald Trump)
- häufig als Online-Tagebuch verwendet
- **280 Zeichen** (seit November 2017; davor nur 140) Limit für die Kurznachrichten („Tweets“)
- wurde 2016 gelockert: Fotos und Zitate werden nicht mehr eingerechnet
- **Hashtag #** zum Hervorheben von Wörtern, z.B. #Seminar
- man kann Beiträge liken, teilen (retweeten) oder anderen Benutzern folgen („**Follower**“)
- Tweets sind standardmäßig öffentlich
- Account kann jederzeit gelöscht werden – kann 30 Tage dauern

Twitter war das bevorzugte Kommunikationsmedium von Donald Trump. In seiner Amtszeit verfasste er über 23 500 Kurznachrichten und hatte mehr als 80 Mill. Follower.

Der Account wurde nach der Erstürmung des Kapitols (6. Jänner 2021) zuerst befristet und dann dauerhaft gesperrt. Facebook und Google folgten ebenfalls mit einer Sperre der Trump-Konten.

Nutzervereinbarung: <https://twitter.com/de/tos>

Diese Vereinbarung umfasst die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die Datenschutzrichtlinie und weitere Twitter-Regeln und –Richtlinien und regelt damit die Nutzung des Dienstes.

Auszug:

„... Durch Übermittlung, Veröffentlichung oder Anzeigen von Inhalten auf oder über die Dienste gewähren Sie uns eine weltweite, nicht ausschließliche, unentgeltliche Lizenz (mit dem Recht zur Unterlizenzierung), diese Inhalte in sämtlichen Medien und über sämtliche Verbreitungswege, die gegenwärtig bekannt sind oder in Zukunft bekannt sein werden (zur Klarheit, diese Rechte umfassen z. B. das Kuratieren, Transformieren und Übersetzen) zu verwenden, zu vervielfältigen, zu reproduzieren, zu verarbeiten, anzupassen, abzuändern, zu veröffentlichen, zu übertragen, anzuzeigen und zu verbreiten. ...“



XING

- www.xing.com
- Gründung August 2003
- ist eine Plattform für Geschäftsnetzwerke speziell im deutschsprachigen Raum, im Gegensatz zu global ausgerichteten Geschäftsnetzwerken wie LinkedIn und Viadeo
- Betreiber: New Work SE, Hamburg, Deutschland
- 19 Millionen Nutzer im deutschsprachigen Raum (Stand Jan. 2021)
- gratis Basismitgliedschaft möglich
- Registrierung mit Email-Bestätigung
- Zielgruppe: Berufstätige und Unternehmen (um berufliche Kontakte zu verwalten)
- Man sieht, welche anderen Mitglieder, die eigene Kontaktseite aufgerufen haben, bzw. wer sich wie beruflich verändert hat
- es gibt einen Stellenmarkt
- man bekommt News zu den ausgewählten Brancheninteressen
- man kann Gruppen anlegen und beitreten (z.B. zum Thema „Bildung“)
- einen Marktplatz für Business-Events (2010 wurden von Mitgliedern über 180000 Events organisiert)
- verschiedenen Services:
Coaches finden, Bewerbungen, Lebensläufe, Jobbörse, Veranstaltungskalender
- Kündigung jederzeit möglich – Konto und Daten werden vollständig gelöscht (!?)



WhatsApp

- Gründung 2009; 2014 von Facebook (Meta Platforms) gekauft
- Messenger-Dienst (ähnlich SMS)
- Mindestalter für Europa 16 Jahre!
- 2 Mrd. Nutzer; 65 Mrd. Nachrichten/Tag
- Versenden von Nachrichten und anderen Dateien (z.B. Fotos)
- funktioniert über die Internetverbindung des Handys oder WLAN
- seit April 2016 end-to-end-Verschlüsselung
- seit 2016 kostenlose Internet-Telefonie
- Probleme: Hacker-Angriffe und Datenlecks (<http://help.orf.at/stories/2820656>)
- kostenlos und - noch - keine Werbeeinblendungen
- Löschen von gesendeten Nachrichten seit 2017 möglich (<http://www.orf.at/stories/2412694>)

Nutzungsbedingungen (<https://www.whatsapp.com/legal/>) – Auszug:

Die Lizenz von dir gegenüber WhatsApp. Damit wir unsere Dienste betreiben und bereitstellen können, gewährst du WhatsApp eine weltweite, nicht-exklusive, gebührenfreie, unterlizenzierbare und übertragbare Lizenz zur Nutzung, Reproduktion, Verbreitung, Erstellung abgeleiteter Werke, Darstellung und Aufführung der Informationen (einschließlich der Inhalte), die du auf bzw. über unsere/n Dienste/n hochlädst, übermittelst, speicherst, sendest oder empfangst. Die von dir im Rahmen dieser Lizenz gewährten Rechte beschränken sich auf den Zweck, unsere Dienste zu betreiben und bereitzustellen (beispielsweise uns zu gestatten, dein Profilbild und deine Statusmeldung anzuzeigen, deine Nachrichten zu übermitteln und deine nicht zugestellten Nachrichten für bis zu 30 Tage auf unseren Servern zu speichern, während wir versuchen, sie zuzustellen).

WhatsApp sammelt von Nutzern Unmengen an Informationen, die weit über das Nötige hinausgehen:

- Account-Informationen (persönliche Daten, Authentifizierungs-Informationen, ...)
- Zugriffs- und Nutzungsinformationen (Frequenz, Zeitpunkt, Ort, ...)
- Geräte- und Verbindungsdaten (Betriebssystem, Konfiguration, IP-Adresse, Verbindung, ...)
- Software-Informationen (Web oder App, welche Version, welche Apps laufen während der Aktivität zusätzlich, ...)
- Standortinformationen
- Benutzer-Informationen („mit wem, wie oft und was“, blockierte Nutzer, Gruppen, ...),

Anfang Jänner 2021 musste man der Änderung der Nutzungsbedingung zustimmen. Darin wurde festgelegt, dass ab 8. Februar 2021 WhatsApp personenbezogene Daten und Nutzungsdaten an Facebook (Meta Platforms) weitergibt. Die Inhalte sind verschlüsselt und davon nicht betroffen.

In Europa widersprechen diese Nutzungsbedingungen der DSGVO und werden daher nicht gelten.

Auf Grund von Kritik und massenhafter Abwanderung von Nutzern zu anderen Netzwerken (Signal, Telegram, ...) hatte WhatsApp das Inkrafttreten der Änderungen auf 15. Mai 2021 verschoben.

In Europa hat ein „Nicht-Zustimmen“ derzeit noch keine Konsequenzen.



Signal

- Messenger-Dienst
- Signal Foundation
- Seit 29. Juli 2014
- für Desktop und Smartphone
- Jänner 2021 – 47,5 Millionen Nutzer
- Ende-zu-Ende-Verschlüsselung und verschlüsselte Speicherung auf den Servern
- über Spenden finanzierte Stiftung → kein Handeln mit Daten nötig, daher auch keine Datensammeln und kein Zugriff auf Nutzerdaten

<https://signal.org/legal/#terms-of-service>



Telegram

- Messenger-Dienst
- 2013 in Russland gegründet
- 700 Mill. aktive Nutzer (2022)
- quelloffene freie Software - Lizenz GNU GLP (General Public License)
- Sitz des Unternehmens nach Eigenangaben in Dubai

Datenschutzbestimmungen – <https://telegram.org/privacy>

Telegram ist ein bevorzugtes Kommunikationsmittel von politisch verfolgten Gruppen, aber auch kriminellen Vereinigungen und daher für viele Staaten eine Bedrohung.

Russland versucht seit April 2018 Telegram zu sperren – mit mäßigem Erfolg, aber großem Schaden für die russische Wirtschaft. Auch andere Staaten sind mit solchen Versuchen gescheitert.

Telegram profitierte in der Vergangenheit immer wieder von negativen Schlagzeilen über WhatsApp.

Der vom Unternehmen hervorgehobene „hohe Sicherheitsstandard“ wurde in letzter Zeit immer öfter angezweifelt, da Sicherheitsexperten von Heise.de festgestellt haben, dass bereits während der Eingabe auf die Information zugegriffen und diese verarbeitet wird. Ebenso muss angenommen werden, dass die meisten Daten unverschlüsselt abgespeichert werden:

<https://www.heise.de/hintergrund/Telegram-Chat-der-sichere-Datenschutz-Albtraum-eine-Analyse-und-ein-Kommentar-4965774.html>



Threema

- derzeit der sicherste Messenger-Dienst am Markt, aber **kostenpflichtig!**
- Threema GmbH (Schweiz); seit 2012
- alle Server in der Schweiz
- Nutzung erfordert keine Angabe von personenbezogenen Daten
- App und Web
- Firmenlösungen mit eigenen Servern
- Juni 2021 10 Millionen aktive Nutzer



Tinder

- Besitzer Match Group, Dallas, Texas
- mobile Dating-App, die das Ziel hat, das Kennenlernen von Menschen in der näheren Umgebung zu erleichtern.
- Auswahl von rund 37(!) verschiedenen Geschlechtsidentitäten
- Kontakte über „Wischen“:
Wird das jeweils andere Profilbild von beiden Usern nach rechts weggewischt, entsteht ein „Match“ und fortan ist eine Kommunikation möglich.
- Anmeldung über Facebook möglich. Dabei analysiert Tinder Informationen aus dem Facebook-Profil, um die Personenvorschläge zu optimieren (z.B. die geographische Lage, die Anzahl gemeinsamer Freunde und gemeinsame Interessen)
- Anmeldung auch über Google oder Telefonnummer
- 2020 6 Millionen zahlende Nutzer

Interessant ist der Punkt „Sicherheit“ > „Sicherheitstipps“

<https://www.gotinder.com/safety>



YouTube

- www.youtube.com
- 2 Mrd. Nutzer/Monat
- täglich werden 1 Mrd. Stunden an Videos angesehen
- jede Minute werden 500 Stunden Video hochgeladen
- 2005 in den USA gegründet von YouTube, LLC
- seit 2006 eine Tochtergesellschaft von Google Inc. → Google-Konto
- Benutzer können auf dem Portal kostenlos Videoclips ansehen, bewerten, kommentieren und selbst hochladen
- man kann einen eigenen YouTube Kanal eröffnen und dort Playlists anlegen und Videos sammeln
- oder auch eigene Videos produzieren → <https://www.youtube.com/yt/creators/de/>
- seit 2007 ist es den Produzenten von Videos („YouTubern“ oder „Videokünstlern“) möglich, Geld zu verdienen (mit Werbung - AdSense-Konto)
- Milliardenumsatz durch den Verkauf von Werbeplätzen (2019 15 Mrd. USD)
- unter 18 J. nur mit Einverständnis der Erziehungsberechtigten
- YouTube Kids – spezielle App mit „Kinderfilter“

Datenschutzerklärung und Nutzungsbedingungen – <https://policies.google.com/?hl=de>



Vimeo

- www.vimeo.com
- seit 2004
- Besitzer Vimeo LCC, White Plains, New York
- hochladen, speichern & teilen von „eher hochwertigen“ Videos
- kostenlose Basic-Mitgliedschaft möglich
- Man kann im sog. „Partnerprogramm“ Geld verdienen, indem man auf der eigenen Webseite Werbung für Vimeo macht.

- **Nutzungsbedingungen** – <https://vimeo.com/terms>
- **Datenschutzerklärung** – <https://vimeo.com/privacy>



Instagram

- www.instagram.com
- seit 2010; 2012 von Facebook (Meta Platforms) gekauft
- 1 Mrd. aktive Nutzer (Juni 2018)
- entwickelte sich zu „Facebook für Teenager“
- kostenlose App zum Teilen von Fotos und Videos
- Anmeldung mit Facebook-Account möglich
- Daten und Inhalte werden an Facebook weitergegeben
- automatische Synchronisation der Instagram-Inhalte mit Facebook möglich
- man kann Fotos liken, kommentieren und an andere Instagram-User senden Instagram greift in die Chronologie der Beiträge ein, ohne dass der Kontoinhaber Einfluss darauf hat
- alle Fotos und Videos auf Instagram sind voreingestellt öffentlich (Änderung in den Einstellungen im Profil!)
- auch hier haben Kontakte und Follower die Möglichkeit, hochgeladene Bilder zu kopieren und weiter zu verbreiten, sodass man keine Kontrolle mehr über die geteilten Inhalte hat
- keine Verschlüsselung

Im September 2020 wurde in Deutschland aufgedeckt, dass die Plattform auch für Geschäfte mit Medikamenten und illegalen Drogen genutzt wurde.



Snapchat

- seit Sept. 2011; Snap Inc.
- kostenlose App für Smartphone und Tablet
- täglich 306 Mill. aktive User (2021)
- ca. 5 Mrd. Snaps (Bilder)/Tag = mehr als 40 000/Sekunde
- Umsatz 2021 4,117 Mrd. US-Dollar
- es wird kein Profil angelegt
- man erhält einen „Sender“ (=Kanal), über den man seine Kontakte mit Fotos oder Videos versorgt; die Anzeigedauer beträgt nur wenige Sekunden
- Fotos oder Videos (max. 10 Sek.), die nach 24 Stunden automatisch gelöscht werden
- keine Kommentare oder Likes
- Messenger bzw. Chatfunktion
- wird ein Screenshot gemacht, bekommt man eine Mitteilung
- lustige Filter (z.B. Blumenkränze, Hundeschnauzen, ...)

bedenkliche **AGBs** und **Datenschutzrichtlinien**:

<https://www.snap.com/de-DE/terms>

„... Für alle Inhalte, die du an die Services übermittelst, gewährst du Snap und den mit uns verbundenen Unternehmen eine weltweite, gebührenfreie, unterlizenzierbare und übertragbare Lizenz zum Hosten, Speichern, Zwischenspeichern, Nutzen, Anzeigen, Reproduzieren, Modifizieren, Anpassen, Bearbeiten, Veröffentlichen, Analysieren, Übertragen und Verteilen dieser Inhalte. ... Diese Lizenz berechtigt uns, deine Inhalte den Serviceanbietern, mit denen wir vertragliche Beziehungen im Zusammenhang mit der Bereitstellung der Services haben, zur Verfügung zu stellen und diese Rechte an sie weiterzugeben. Dies erfolgt ausschließlich zum Zweck der Bereitstellung solcher Services. ...“

„... Wenn du in öffentlichen Inhalten auftauchst, diese erstellst, hochlädst, postest oder versendest (einschließlich deines Bitmoji), gewährst du Snap, unseren verbundenen Unternehmen, anderen Nutzern der Services und unseren Geschäftspartnern ein uneingeschränktes, weltweites, gebührenfreies, unwiderrufliches und unbefristetes Recht sowie die Lizenz, den Namen, das Bild und die Stimme von Personen, die in deinen öffentlichen Inhalten erscheinen, für kommerzielle und nicht kommerzielle Zwecke zu verwenden. Dies bedeutet u.a., dass du keinen Anspruch auf eine Vergütung hast, wenn deine Inhalte, Videos, Fotos, Tonaufnahmen, musikalischen Kompositionen, Namen, Bilder oder Stimme von uns, unseren verbundenen Unternehmen oder Geschäftspartnern verwendet werden. ...“

Gesammelt werden v.a. Videos und Fotos von öffentlichen Events (Konzerten, Sportveranstaltungen), die für Werbekunden interessant sein könnten



TikTok (oder Douyin)

bis August 2018



musical.ly

- Musik-Video-Netzwerk vom Unternehmen musical.ly Inc. seit 2014 online
- von Chinesen Louis Yang und Alex Zhu in Shanghai entwickelt
- 2017 von Beijing Bytedance Technology um etwa 1 Mrd. Dollar gekauft
- seit August 2018 in TikTok integriert
- wesentliche Funktionen von Musical.ly bleiben bestehen; bisher gepostete Beiträge und das Profil werden automatisch in die neue App übernommen
- ca. 1 Mrd. Nutzer weltweit, davon 500 Mill. in China
- im Juli 2021 63 Mio. Downloads (mehr als Facebook oder WhatsApp)
- „Alarm“, der einen, ähnlich wie auf Facebook, darauf aufmerksam macht, sobald man länger als zwei Stunden aktiv ist
- Nutzer filmen sich mit eigener Handykamera zum Playback eines Liedes
- können dazu auch tanzen, turnen, gestikulieren, ...
- oder erstellen Videos zu Filmzitataten oder eigenen Geräuschen
- Selbstdarstellung und Kreativität stehen im Vordergrund
- bearbeitete Videos (verschiedene Filter, Einstellen der Schnelligkeit des Videos unabhängig von der Tonspur) werden direkt in der Smartphone-App geteilt
- als *Casts* bezeichnete Momentaufnahmen (10 Sekunden) sind 24 Stunden lang auf dem Profil des jeweiligen Musers sichtbar
- Wettstreite auf musical.ly - die Nutzer erstellen zu ganz bestimmten Liedern oder Texten ein Video und teilen dieses mit dem entsprechenden Hashtag mit der Community
- kann mit der App [live.ly](#) live gestreamt werden
- Vorsicht bei urheberrechtlich geschützten Playback-Liedern → nur mit einem privaten Konto/Modus verwenden (nur eigens bestätigte Freunde und Freundinnen können das Video sehen)

Nutzungsbedingungen – <https://www.tiktok.com/i18n/terms/>

Interessante Infos auch auf <https://www.saferinternet.at/news-detail/musical-ly-tiktok/>



Skype

- <https://www.skype.com/de/>
- Voice over IP-Anbieter (VoIP)
- 2003 in Luxemburg gegründet
- seit 2011 im Besitz von Microsoft
- kostenloses Telefonieren zwischen Skype-Nutzern via Internet
- funktioniert mit allen Betriebssystemen auf Handy, Tablet und PC
- auch unter web.skype.com über einen Internet-Browser nutzbar
- Videokonferenzen, IP-Telefonie, Instant-Messaging (Chat), Dateiübertragung und Screen-Sharing
- Internettelefonate mit Kunden anderer Online-Dienste (z.B. Viber) sind **nicht** möglich
- Verbindungen ins Telefon-Festnetz und zu Mobiltelefonen sind gegen Gebühren möglich („SkypeOut“)
- wie alle Telekommunikationsunternehmen ist auch Skype verpflichtet, Gesprächsdaten zu speichern und nötigenfalls an Behörden zu übergeben

Datenschutzbestimmungen: <https://privacy.microsoft.com/de-de/privacystatement>

Nutzungsbedingungen: <https://www.microsoft.com/de-de/servicesagreement/>

Wie alle Telekommunikationsunternehmen ist auch Skype verpflichtet, Gesprächsdaten zu speichern und nötigenfalls an Behörden zu übergeben.

Aber Skype nutzt die Daten auch anders:

(<https://www.heise.de/security/meldung/Vorsicht-beim-Skypen-Microsoft-liest-mit-857620.html>)

„Wer Skype benutzt, muss sich nicht nur damit einverstanden erklären, dass Microsoft alle übertragenen Daten quasi nach Belieben nutzt. Er muss davon ausgehen, dass dies tatsächlich geschieht und der Konzern auch nicht verrät, was genau er mit diesen Daten anstellt.“



Viber

- <https://www.viber.com/de/>
- seit 2010; gehört seit 2014 dem japanischen Unternehmen Rakuten (Online-Shop-Plattform)
- kostenloser Telefon- und Chat-Dienst für Smartphones und Desktop-Computer aller Betriebssysteme
- Text-, Foto- und Videonachrichten und Standorte an andere Benutzer senden
- über 900 Mill. Benutzer in über 193 Ländern
- auch Sticker und Emoticons können verschickt werden
- im Gegensatz zu anderen VoIP-Anbietern benötigt Viber keine Benutzernamen, sondern verwendet die vorhandenen Telefonnummern aus den Kontakten
- keine Verbindung zu anderen VoIP-Anbietern möglich

Datenschutz: <https://www.viber.com/de/privacypolicy.html>

Viber sammelt Daten, die bei Weitem über das übliche Maß anderer VoIP-Anbieter hinausgehen, und zwar sowohl von Nutzern als auch von Nicht-Nutzern (= alle Kontakte auf dem Smartphone!) des Dienstes. Viele dieser Daten werden ohne die Zustimmung und ohne das Wissen der jeweils betroffenen Personen gespeichert und verstoßen somit gegen EU-Datenschutzrecht.

Weiters ist unklar, wo und zu welchem Zweck die erhobenen Daten gespeichert werden beziehungsweise in wessen Hände sie gelangen, weil Viber sich mit Details zu dem Unternehmen sehr bedeckt hält.



Tellonym

- <https://tellonym.me/>
- seit April 2016
- ca. 40 Millionen Nutzer
- anonyme Frage-Antwortplattform
- Anmelden ist auch über andere Soziale Netzwerke möglich (keine Datenübertragung!)

Die Anonymität der Teilnehmer ist ein großes Problem. Die Plattform hat den Ruf Cyber-Mobbing, Aufforderungen zu Suizid und kriminellen Handlungen zu unterstützen.

Seit August 2020 gibt es dafür Präventionsmechanismen.



Twitch

- www.twitch.tv/
- seit Juni 2011 (vorher justin.tv)
- 2014 um 1 Mrd. US-Dollar von Amazon übernommen
- Live-Streaming-Portal; vorrangig für Videospiele und E-Sport-Veranstaltungen
- 2020 1 Billion Minuten Live-Streams
- Dez. 2020 1,2 Mrd. Visits (Zuschauer)

Zu zweifelhaften Ruhm kam die Plattform durch den Anschlag auf die Synagoge in Halle am 9. Oktober 2019. Der Attentäter übertrug die Tat als Livestream auf Twitch.



Discord

- www.discord.com/
- seit 2015
- Chat, Sprach- und Videokonferenzen
- ursprünglich für Computerspieler
- Jan. 2020 250 Mio. Nutzer und 56 Mio. monatliche Zugriffe

Die gesamte Kommunikation erfolgt unverschlüsselt und wird auch unverschlüsselt in die USA übertragen und dort gespeichert → nicht DSGVO-konform!

Weiters war Discord auf Grund seiner hierarchischen Struktur in der jüngsten Vergangenheit ein beliebtes Vernetzungsmedium für extremistische/rechtsextreme Vereinigungen auf der ganzen Welt.



Pinterest

- www.pinterest.com
- Kofferwort aus den englischen Wörtern pin „anheften“ und interest „Interesse“
- Zweck: Bildersammlungen auf virtuellen Pinnwänden
- gegründet 2010 in den USA
- ca. 444 Mill. Nutzer weltweit (Nov. 2021)
- Umsatz Q3 2021 633 Mill. US Dollar
- nach der Registrierung kann man
 - nach Pins zu bestimmten Themen suchen
 - öffentliche oder geheime Pinnwände erstellen
 - Bilder pinnen bzw. repinnen, liken, kommentieren
 - anderen Pinnwänden oder Nutzern folgen
- Nutzer sind zum Großteil weiblich

Urheberrecht und Datenschutz: <https://about.pinterest.com/de/privacy-policy>

Teilen durch Verlinkung auf die Webseite ist erlaubt, **aber:**

Wer Inhalte auf Pinterest teilt, trägt selbst die Haftung dafür, dass nicht gegen das Urheberrecht verstoßen wird. Urheberrechtlich geschützte Werke dürfen nur mit Zustimmung des Urhebers veröffentlicht und vervielfältigt werden. Inhalte auf Pinterest werden bewusst geteilt und somit haftet man als Privatperson dafür.



- <https://www.reddit.com/>
- sogenannter Social-News-Aggregator (= Website auf der registrierte Benutzer Inhalte einstellen und anbieten können)
- gegründet 2005, seit 2006 beim Conde Nast Verlag (z.B. Vogue)
- seit 2011 als reddit.inc eigenständiger Teil von Advance Publications (großes US-Medienunternehmen)
- Besonderheiten:
 - „Subreddits“ (= Kategorien für Beiträge)
 - „Karma“ – je nach Bewertungen und Kommentaren steigt oder sinkt das Karma; ausschlaggebend für das Ranking von Beiträgen
- ca. 3 Mill. Aufrufe/Stunde
- August 2021 - Wert ca. 10 Mrd. USD

ROBLOX

- <https://www.roblox.com/>
- Online-Spieleplattform für selbst erstellte Spiele
- Windows, macOS, iOS, Android
- seit 2006
- eigene kostenlose Programmieroberfläche (Roblox Studio) mit Lego-ähnlichen Bausteinen
- Oktober 2021 – 226 Mill. aktive Spieler/Monat
- Etwa drei Viertel aller Kinder in den USA im Alter zwischen neun und zwölf Jahren verfügen über einen Account auf der Plattform.
- unzureichende Sicherheitsmechanismen (Pornografie, sexueller Missbrauch und Ausbeutung; "Aktienmarkt" für Spielinhalte; Schwarzmarkt für Spielressourcen, ...)



- seit März 2009
 - von Leif K-Brooks, Vermont, USA
 - 30 Mill. Nutzer/Monat; rund 500 000 tägl. aktiv
 - anonymer (One-on-One) Live-Chat mit Unbekannten (!) nach dem Zufallsprinzip
 - anfangs nur Textchat jetzt auch Videochat möglich
 - man kann seine Interessen eingeben, um so mit „gleichen“ Chatpartnern verbunden zu werden
 - auch seine Likes aus Facebook können übernommen werden
 - jeder kann den Chat jederzeit verlassen
 - Achtung: unkontrollierte Inhalte
- es gibt unzählige ähnliche Dienste: <https://omechat.com/>

Anmerkungen zur Verschlüsselung:

Rund 95 % der Internetkommunikation ist verschlüsselt und damit für die Überwachung unbrauchbar. Geheimdienste und Polizeibehörden fordern daher schon seit Jahren Zugriff auf die unverschlüsselten Informationen. Federführend sind hier die „Five Eyes“, eine Allianz der Geheimdienste von Großbritannien, den USA, Kanada, Australien und Neuseeland.

Anfang Dezember 2018 wurde in Australien ein Gesetz verabschiedet, das Internetfirmen (WhatsApp, SnapChat, ...) dazu verpflichtet, Überwachungsschnittstellen in ihre Software einzubauen (<https://fm4.orf.at/stories/2952757>, 12.12.2018).

„Kontroverse zwischen dem Gremium für Internetstandards (IETF) und dem Europäischen Institut für Telekomstandards (ETSI) ausgebrochen. Im ETSI hatte das technische Komitee TC Cyber fast parallel (... zum neuen TLS1.3 ...) eine aufgebohrte Version namens „eTLS“ erstellt, die eine Hintertür zur Überwachung enthält“ und damit die verbesserten Sicherheitsstandards aushebelt. (<https://fm4.orf.at/stories/2958984>, 16.01.2019)

Reaktion auf die Kritik: eTLS wird in ETS umbenannt, um Verwechslungen zu vermeiden (<https://fm4.orf.at/stories/2961307>, 29.01.2019)

Nov. 2020 - EU-Ministerrat: Betreiber Sozialer Netzwerke werden verpflichtet, „Generalschlüssel“ zur Umgehung der E2E-Verschlüsselung anzulegen

Des Weiteren wird eine gezielte Vorratsdatenspeicherung verlangt.

Vorgeschobene Gründe sind die Terrorbekämpfung und der Kampf gegen Kinderpornografie

Ende dieser Entwicklung derzeit offen!

gesamter chronologischer Ablauf siehe: <https://fm4.orf.at/stories/3010484/>

Richtlinien für die Nutzung Sozialer Netzwerke

- das richtige Netzwerk für seine Bedürfnisse auswählen
- **Datenschutzrichtlinien** des Anbieters lesen
- regelmäßig die **AGBs und Datenschutzrichtlinien** überprüfen
- **Urheberrecht** beachten
- Sicherheits- und Datenschutzeinstellungen des eigenen Profils genau anschauen, nicht die Voreinstellungen einfach akzeptieren
- bei Updates werden Sicherheitseinstellungen häufig zurück gesetzt → regelmäßig kontrollieren
- in Österreich beträgt das Mindestalter zur Nutzung soz. Netzwerke 14 Jahre (EU plant seit längerem 16 Jahre) → darunter Einwilligung der Eltern (!)
- nur **Pflichtangaben** machen, nicht zu viele Daten im Profil preisgeben
- keine Fremden in die **Kontaktliste** aufnehmen
- nicht alle Freundschaftsanfragen annehmen
- Vorsicht bei „Meeting in Person“ (<http://vorarlberg.orf.at/news/stories/2839888/>)
- keine peinlichen Bilder posten – das Internet vergisst nicht!
- keine **Fotos**, die Aufschlüsse über Wohnort oder Wohnung zulassen, posten
- Sich so **verhalten wie im wirklichen Leben**: Nichts posten, das nicht öffentlich (Plakat, Zeitschrift, Radio und TV, ...) bekannt sein sollte!
- **lästige Kontakte** aus der Freundesliste **entfernen** bzw. **blockieren**
- Einen Account nicht voreilig löschen, denn danach hat man keinen Zugriff mehr auf Daten, die man auf den Seiten von Freunden hinterlassen hat. Beim Aufräumen sollte man Kommentare auf anderen Seiten löschen und möglichst alle Fotos, Videos und Texte von der eigenen Seite entfernen. Trotzdem behält sich Facebook z.B. vor, Daten weiterhin zu speichern, um beispielsweise einen „Identitätsbetrug zu verhindern“. Beim Löschen eines Facebook-Accounts deshalb darauf achten, dass dieser nicht nur „deaktiviert“, sondern gelöscht wird. Die Möglichkeit dazu findet man nur sehr versteckt über den Hilfebereich: Wenn man das Suchwort „Konto löschen“ eingibt, gelangt man zum Facebook-Ausgang
- **kritischer Umgang** mit Postings
- Bilder oder Videos von anderen nicht oder nur nach Zustimmung (schriftlich?!) der darauf abgebildeten Personen veröffentlichen
- bedenken, dass man sich nicht nur als Privatperson präsentiert; man ist Vorgesetzter, Arbeitnehmer, Kunde, ...
- sachlich schreiben, sich nicht provozieren lassen, keine Beleidigungen
- Wichtig: "Vergiss nie, dass auf der anderen Seite ein Mensch sitzt!"

Fazit:

Erst nachdenken, dann veröffentlichen!

Begriffe

App: kurz für 'Applikation', eine Anwendungssoftware, überwiegend für mobile Geräte, aber auch für Computer

Blog: online-Tagebuch, auf dem der Besitzer (Blogger), verschiedene Inhalte beliebig teilen kann

Bot: vermeintlich menschlicher Account, hinter dem sich ein Computerprogramm verbirgt, das selbstständig Nachrichten verschickt (z.B. Social Bots, die im Wahlkampf meinungsbildend eingesetzt werden)

(Cyber-) Bulling / Mobbing: Bloßstellung, Belästigung, Diffamierung, ... übers Netz; Gefahr des „Ende nie“

(Cyber-) Grooming: gezieltes Anbahnung von Kontakten mit dem Ziel sexueller Handlungen mit Unmündigen

Emoticon: oder kurz Emoji steht für „Emotion Icon“; mit einem Smiley drückt man beispielsweise mit Zeichen auf der Tastatur Gefühle aus wie Freude :-)) oder Enttäuschung :-(

Follower: User, die einem anderen folgen

Forum: ein öffentlicher Chat, ein Nutzer erstellt ein Thema mit einem konkreten Problem oder einer Frage; anschließend können alle anderen Mitglieder antworten und mit diskutieren

Happy Slapping (Smack Cam): Angriff auf beliebiges Opfer; Körperverletzung, Erpressung, ...

Hashtag # ermöglicht, das Thema eines Beitrages in einem sozialen Netzwerk zu kennzeichnen; mit Hashtag versehene Beiträge werden auch schneller von anderen Nutzern gefunden

Instant Messaging: sofortige Nachrichtenübermittlung; im Unterschied zur SMS lassen sich auch Bilder und Videos übertragen; außerdem ist die Länge der Nachrichten nicht begrenzt.

Like: mit einem Like gibt man zu verstehen, dass einem ein Beitrag gefällt.

Messenger: Programm bzw. eine App, mit der Personen miteinander über das Internet kommunizieren können – auch bekannt als „chatten“.

Pinnen: wird hauptsächlich in Kombination mit Pinterest verwendet; man markiert ein Bild auf einer Webseite und weist es einer Pinnwand zu.

Podcast: Medienbeiträge, die über das Internet angeboten werden und abonniert werden können (Blog in Audio- oder Videoformat)

Posten: einen Beitrag in einem Sozialen Netzwerk, Blog, Forum usw. veröffentlichen

Roaming: ist die Nutzung eines Mobilfunknetzes außerhalb seines eigenen Netzes; dabei entstehen Kosten:

- durch aktives Roaming (Anrufe)
- durch passives Roaming (Annahme eines Anrufes)
- durch Datentransfer (auch durch nicht-aktives Surfen im Internet, wie automatische Updates); keine Kosten durch den Empfang von SMS.
- Einstellungen:
 - iOS: Einstellungen > Mobilfunk > Datenoptionen > Datenroaming
 - Android: Einstellungen > Drahtlos und Netzwerke > Mobile Netzwerke > Daten-Roaming nicht aktiv
oder: Einstellungen > Datennutzung > Daten-Roaming nicht aktiv
oder: Suche nach „Netzwerk“ oder „Daten“ in den Telefoneinstellungen und Daten-Roaming deaktivieren

Sexting: private Verbreitung persönlicher erotischer Bilder/Videos

Shitstorm: Sturm der Entrüstung, der sich über Soziale Netzwerke schnell verbreitet

Tweet: Mitteilung auf Twitter

twittern: einen Tweet verfassen

Five-Eyes: Verteidigungsallianz Australien, Kanada, Neuseeland, UK und USA; vorrangiges Ziel ist eine globale Vorratsdatenspeicherung und ein genereller Zugang zu verschlüsselten Nachrichten

E2E: Ende-zu-Ende-Verschlüsselung

Live-Stream: Echtzeitübertragung

Streamer: Urheber eines Streams

Webcast: Interaktive Echtzeitübertragung

Webinar: Echtzeitübertragung einer Lehrveranstaltung

Screencast: Bildschirmaufzeichnung

Social Bot: vermeintlicher menschlicher Account, hinter dem sich ein Computerprogramm verbirgt, das selbstständig kleine Routinen durchführt (z. B. Nachrichten verschicken)