

IMPULS

1

Magazin der Suchtprävention in Vorarlberg | Thema: Neue Medien



Abenteuer NEUE MEDIEN

LIEBE LESERINNEN UND LESER!



Mag. Andreas Prenn

Handy, Computer & Co sind im Berufsleben bereits unverzichtbar geworden. In der Freizeit spielen „Facebook“, „Twitter“ aber auch Computerspiele wie „World of Warcraft“ und „Counterstrike“ eine wesentliche Rolle. Für uns Erwachsene – aber vor allem für Kinder und Jugendliche stellen diese neuen Medien durchaus ein Abenteuer dar.

Doch, mal ehrlich: Wissen Sie auch darüber Bescheid, wie, wann, wo, warum und wozu Jugendliche Medien tatsächlich nutzen? Kennen Sie die „Risiken und Nebenwirkungen“, die auftreten können? Wissen Sie, in welche Computerspielwelten Ihre Kinder abtauchen und was sie da eigentlich tun? Können Sie nachvollziehen, welchen Stellenwert Handy und Computer heutzutage für junge Menschen haben?

Mit diesem Magazin möchten wir Ihnen realitätsnahe Einblicke in den Medienalltag von Jugendlichen bieten. Dabei sollen Brücken gebaut werden, um die digitale Kluft zwischen den Generationen zu verringern und das gegenseitige Verständnis zu erhöhen. Wir laden Sie dazu ein, fremde Welten zu entdecken und Neues auszuprobieren.

Bei uns kommen ExpertInnen und Betroffene zu Wort, die aus dem wahren Leben erzählen. Ihre Erfahrungen lassen am besten verstehen, worum es beim Abenteuer Neue Medien wirklich geht und wie es gelingen kann, den alltäglichen Medienkonsum in positive Richtungen zu lenken.

Mit ein wenig Interesse für die Möglichkeiten, Chancen und Risiken der Neuen Medien und mit der Bereitschaft sich damit auseinanderzusetzen, lassen sich auch die im Mediendschungel lauenden Gefahren relativ leicht bewältigen.

Das Magazin **IMPULS** soll ganz einfach Anregungen zur Vorbeugung von problematischen Verhaltensweisen bieten.

Denn Sucht hat viele Gesichter.

Prävention auch.

Mag. Andreas Prenn

Leiter der Supro – Werkstatt für Suchtprophylaxe

Impressum:

Herausgeber und Medieninhaber:

Suchtprophylaxe

 **Supro**

Supro – Werkstatt für Suchtprophylaxe

Am Garnmarkt 1, 6840 Götzis

T 055 23 - 54 9 41

www.supro.at/impuls | info@supro.at

Redaktion: Mag. Beatrix Spalt

Gestaltung: Mag. (FH) Johannes Rinderer

Fotos: Supro, Fotolia, Michael Denz, Sarah Alexandroff

Lektorat: Cornelia Ammann, Kornelia Kopf

Inhaltliche Unterstützung: Mag.(FH) Johannes Rinderer,

Gert Burger, Cornelia Ammann

Auflage: 2.500 Stück, Druck: flyeralarm

WIR DANKEN:

 Stiftung Maria Ebene

 Vorarlberg
unser Land

 KINDER
IN DIE MITTE

 VGKK
Vorarlberger
Gebietskrankenkasse

 interreg IV
Alpenregion Bodensee Rheodan

 EUROPÄISCHE UNION
Gefördert aus dem Europäischen Fonds
für Regionale Entwicklung

INHALT

Thema: Neue Medien

Medienkompetenz

Impuls:

- 4 „Lebensorientierung für High-Tech-Experten“

Medienerziehung und Medienpädagogik

Im Gespräch:

- 7 „Medien sollen kein Ersatz sein“

Medienpädagoge Thomas Merz-Abt



Total vernetzt

Impuls:

- 8 „Die neue Freizügigkeit“

Soziale Netzwerke wie Facebook im Fokus

Im Gespräch:

- 11 „Mit Kindern im Gespräch bleiben“

Barbara Buchegger von Saferinternet.at

Kontrovers:

- 12 „Die Chancen überwiegen“

Internet-Sheriff Harald Longhi über Computerkriminalität

Computerspiele

Impuls:

- 19 „Alte Spielmuster, neue Technik“

Über Faszination und Gefährlichkeit von Computerspielen

Im Gespräch:

- 23 „Spielen ist hilfreich fürs Leben“

Autor und Computerspielexperte Herbert Rosenstingl

Kontrovers:

- 24 „Schuld ist nicht das Spiel“

Erfahrungsbericht eines exzessiven „World of Warcraft“-Spielers

Im Gespräch:

- 26 „Die Wahrheit liegt in der Mitte“

Supro-Mitarbeiter Gert Burger über das Spiel „World of Warcraft“

Vorgelebt:

- 27 „Eine Frage der Einstellung“

Roland Wölfl über das Computerspielverhalten seiner Söhne



In eigener Sache

- 14 Voneinander lernen

Vorstellung des Medienprojekts „Gateway - Abenteuer Neue Medien“

- 16 Das Abenteuer beginnt

Bericht über die Projekt-Kick-off-Veranstaltung

- 18 Kreativität statt Konsum

Die Medienwerkstatt „REFLECT AND ACT!“

Reality Check

- 28 „Nie wieder alleine sein“

- 29 „Mein digitaler Alltag“

Einblicke in den Medienalltag von Jugendlichen

Besserwissen

- 30 Zahlen und Fakten zum Thema Neue Medien, Web 2.0

- 31 Browsergames, Weblinks



Lebensorientierung für „High-Tech-Experten“

Wie Medien funktionieren, wissen fast alle Jugendlichen. Sie über das Leben in der Mediengesellschaft aufzuklären, ist Part der Erwachsenen.

„Über 20 Jahre unseres Lebens verbringen wir im Schnitt mit dem Konsum verschiedener Medien – und das auf 365 Tage im Jahr gerechnet, 24 Stunden am Tag, ohne Pause. Tendenz steigend!“ Eigentlich kaum vorstellbar, was Dr. Thomas Merz-Abt, Leiter des Fachbereichs Medienbildung an der Pädagogischen Hochschule in Zürich, mit dieser Zeitangabe bei seinen Vorträgen vermittelt: „Es gibt nichts anderes, was wir im Wachzustand so lange tun würden, wie Medien nutzen. Die ganze Arbeitszeit macht nicht mal die Hälfte dieser Zeitspanne aus.“

Medienzentrale Jugendzimmer

Kein Wunder also, dass sich die enorme Bedeutung, die wir Medien in unserem Leben

zukommen lassen, auch im Verhalten der Kinder und Jugendlichen widerspiegelt. So besagt die aktuelle „Jim“-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes (www.mpfs.de), dass drei Viertel aller deutschen Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren einen eigenen Laptop oder Computer im Zimmer haben.

Jede/r Zweite dieser Altersgruppe hat vom eigenen Zimmer aus Zugriff auf die grenzenlosen Angebote der virtuellen Online-Welt und nutzt diese im Schnitt 134 Minuten unter der Woche. Am Wochenende darf das dann ruhig mal mehr sein ...

Unverzichtbar im Alltag der Jugendlichen ist auch das Handy. Hierzulande gibt es längst mehr Handyverträge als Einwohner, im Schnitt erhalten österreichische Kinder mit 10,5 Jahren ihr erstes Mobiltelefon. Auch die klassischen Medien wie Fernseher, Radio, Bücher und Tageszeitung finden nach wie vor Verwendung. So kommt der Fernseher in vielen Fällen nach wie vor ebenso häufig zum Einsatz wie der Computer.

Ihren Informationsbedarf stillen Kinder und Jugendliche mit Fernsehen, Zeitungen und Internet. Für Schule und Ausbildung werden Onlineangebote jedoch deutlich weniger oft angewendet als für den Unterhaltungsbereich. Da stehen auf der Beliebtheitskala vor allem Anwendungen rund um das Thema Musik – wie etwa das Videoportal YouTube – an der Spitze.

Auch Kommunikation spielt eine große Rolle. Neben Chatten (zwei oder mehrere Personen unterhalten sich gleichzeitig im Internet) und Instant Messaging (direkter Kommunikationsaustausch über Text, Ton und/oder Video in Programmen wie Skype, ICQ oder MSN) spielen Soziale Netzwerke (siehe Berichte auf den folgenden Seiten) eine immer größere Rolle. Im Bereich der Computer- und Konsolenspiele haben Jungs die Nase vorn – zwei Drittel von ihnen spielen mehrmals pro Woche, während dies nur ein Fünftel der Mädchen tun.

Etwas übers Leben lehren...

Das technische Know-how, das Kinder und Jugendliche sich im Medienbereich immer früher aneignen, ist ohne Zweifel wichtig für ihr späteres Berufs- und Sozialleben.

„Zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit verfügen Kinder und Jugendliche in diesen zentralen Lebensbereichen über eine höhere Kompetenz als die Eltern“, macht Merz-Abt deutlich, dass die Medienentwicklung auch im Bereich der Erziehung neuer Modelle bedarf. Hier gilt es, voneinander zu lernen. Im Austausch der Generationen profitieren beide Seiten: Die Erwachsenen erhalten technisches Know-how und Einblicke in neue Welten, die Kinder profitieren von der Übermittlung der Lebenserfahrung, die ihnen noch fehlt.

„Einen sinnvollen Umgang mit Medien lernt man nicht, indem man etwas über Medien weiß, sondern indem man etwas über das Leben weiß“, verdeutlicht Merz-Abt. Zum Beispiel darüber, welche Konsequenzen bestimmte Handlungen haben, was im Leben zählt und wie man Beziehungen aufnimmt und pflegt. Dieses Wissen ist auch notwendig, um im Mediendschungel bestehen zu können, Gefahrenquellen zu erkennen und sich nicht selbst im virtuellen Dickicht zu verlieren.

„Die Grundfrage ist nicht: Wie bereiten wir Kinder auf Neue Medien vor? Die Grundfrage lautet: Wie bereiten wir Kinder auf das Leben vor?“

Thomas Merz-Abt

* Angaben aus einem Vortrag mit Dr. Thomas Merz-Abt anlässlich des Projekt-Kick-offs „Gateway – Abenteuer Neue Medien“ in Götzis, Januar 2010

„Mischen Sie sich beim Medienkonsum Ihrer Kinder ein, auch wenn Sie denken, Ihre Kinder seien Ihnen überlegen.“

Thomas Merz-Abt

Nutzungsdauer innerhalb eines Lebens*

20 Jahre Medienkonsum
ohne berufliche Anwendung

9 Jahre Erwerbsarbeit

1 Jahr Telefon

10 Monate Volksschule

3 Wochen Gespräche mit Eltern



PRAXISTIPP:

„Eiserne Regeln“

Auf dem Weg zu einem selbstbestimmten Leben können Regeln und Grenzen sinnvoll sein. „Unsere Tochter mit ihrem Laptop, hat auf ihren Knien die Angebote der ganzen Welt zur Verfügung. Das ist eine Grundherausforderung, mit der wir konfrontiert sind“, erläutert Merz-Abt. Dieser Herausforderung sollten sich Erziehungsbeauftragte bereits sehr früh aktiv stellen.

„Je jünger die Kinder sind, umso wichtiger sind medienfreie Tage und enge zeitliche Grenzen des Konsums, insbesondere auch ein TV- und computerfreies Kinderzimmer! Zudem ist es wichtig, inhaltliche Grenzen zu setzen, wodurch Kindern gleichermaßen Werte vermittelt werden“, rät Merz-Abt. Eine Liste mit „eisernen Regeln“ für das Internet kann dabei helfen, die aufgestellten Grenzen einzuhalten und in die Praxis umzusetzen.

- Keinerlei persönliche Angaben veröffentlichen
- Kein reales Treffen ohne das Einverständnis der Eltern
- Für jüngere Kinder: Kein Download und keine Bestellung ohne Einverständnis der Eltern
- Keine E-Mail-Anhänge von Fremden öffnen
- Vorsicht walten lassen, nicht auf jeden Link klicken
- Keine beleidigenden Handlungen durchführen, die Anderen schaden könnten
- Bei Belästigungen, Fragen oder merkwürdigen Vorfällen das Gespräch mit den Eltern suchen

Merz-Abt spricht aus Erfahrung, auch als dreifacher Familienvater, wenn er Eltern rät: „Mischen Sie sich beim Medienkonsum Ihrer Kinder ein, auch wenn Sie denken, Ihre Kinder seien Ihnen überlegen.“

Angesichts in den Medien breitgetretener Gefahren von Internet, Computerspielen & Co ist es nur allzu verständlich, wenn Eltern ihre Kinder schützen wollen. Computerspiele sind in der Öffentlichkeit nicht selten „Sündenbock“ wenn es darum geht, Schuldige für Gewalttaten zu finden. Schlagworte wie „Cyber-Mobbing“ machen in den Medien die Runde, von Pädophilen, die im Internet Jagd auf „Beute“ machen ist die Rede.

Kinderschutzprogramme wie *netnanny.com* können vor diesen Gefahren schützen, in dem sie gewisse Inhalte herausfiltern. Aber sie stellen, wie Merz-Abt verdeutlicht, letztendlich „nur Krücken“ dar. Ziel sei es nämlich, die Selbstverantwortung der Kinder zu stärken, ihnen mit wachsendem Alter mehr Freiräume zu geben, sie selbstverantwortlich entscheiden zu lassen. Wichtig dabei: Den Prozess so früh als möglich zu starten: „Bereits im Kindergarten machen Kinder ihre ersten Medienerfahrungen. Je früher die Kinder daran gewöhnt sind, dass man bewusst den Medienkonsum plant und über Medieninhalte spricht, umso einfacher.“

Spannendes Leben entdecken

Wie bereits erwähnt, verbringen wir 20 Jahre unseres Lebens mit dem Konsum von Medien. Gegenüber dieser gewichtigen Zahl erscheint die Zeit, die Eltern für intensive Gespräche mit ihren Kindern aufwenden, umso mickriger – es sind gerade mal drei Wochen. Dabei entscheidet gerade der Verlauf dieser intensiven Eltern-Kind-Zeit maßgeblich



Kinder sollten bei ihrem Medienkonsum begleitet und zur kritischen Reflexion angeregt werden.

darüber mit, welchen Stellenwert sie Medien in ihrem späteren Leben zukommen lassen. Denn Medienerziehung heißt, wie Thomas Merz-Abt betont, „erst mal Erziehung überhaupt“. Es gehe darum, sich für das Kind, seine Gedanken, Gefühle und Entwicklung zu interessieren und gemeinsam mit ihm ein lebenswertes und spannendes Leben zu entdecken. Aber auch, Kinder auf die tatsächliche Lebenswirklichkeit hinzuweisen: „Ich möchte, dass unsere Kinder unsere Nachbarin als wichtig erachten. Ihr begegnen wir tatsächlich. Es ist aus meiner Sicht furchtbar, wie gut wir über das Liebesleben von Paris Hilton Bescheid wissen und wie wenig von den Menschen, die in unserem unmittelbaren Umfeld leben.“

Das reale Leben mit all seinen schönen und spannenden Möglichkeiten kennenzulernen, kann verhindern, dass Medienangebote als Ersatzbefriedigung zum Einsatz kommen. Eltern leben ihren Kindern vor, wofür es sich zu leben lohnen kann oder aber auch nicht: „Wer selbst keinen Sinn in seinem Leben entdeckt, kann ihn auch seinen Kindern nicht mitgeben“, gibt Merz-Abt zu bedenken.

An einem Strang ziehen

Ein weiterer, wesentlicher Punkt in der Suchtprävention ist, so Merz-Abt, Kinder stark zu machen – sie in schwierigen Phasen zu unterstützen, aber sie auch Verantwortung übernehmen zu lassen. Denn „je mehr Kinder die Erfahrung machen, dass sie die Konsequenzen ihres Handelns tragen müssen, umso eher werden sie sich auch bewusst, dass ihre eigenen Entscheidungen wirklich wichtig sind.“ Dazu hätten Eltern und PädagogInnen ebenso den Auftrag, wie es ihre Aufgabe sei, Kinder bei ihrem Medienkonsum zu begleiten und sie zu kritischer Reflexion anzuregen. Medienerziehung geht alle an, die an der Entwicklung und Erziehung von Kindern beteiligt sind.

Ein medienabstinentes Leben ist wohl für keinen von uns möglich – und für zukünftige Generationen noch weniger denkbar. Hinschauen, Handeln, im Gespräch bleiben, Vorbild sein und das wahre Leben mit all seinen spannenden Facetten und in seiner Vielfalt zu genießen ist wohl der beste Weg, um Kindern im Medienlabyrinth den richtigen Pfad zu weisen. ▲

„Medien sollen kein Ersatz sein“

Der Medienpädagoge Thomas Merz-Abt über Verbote, Grenzen und Trends

Herr Merz-Abt, welche grundsätzliche Empfehlung können Sie Eltern für den Umgang mit dem Medienkonsum ihrer Kinder mit auf den Weg geben?

Das Wichtigste aus meiner Sicht ist, dass Medien eine Ergänzung und eine Bereicherung zum eigenen Leben sein sollen und nicht ein Ersatz. Es scheint mir ganz zentral, als Eltern Kinder vorwiegend auf dem Weg zu begleiten, so dass sie ein spannendes, sinnvolles, lebenswertes Leben erleben können und vor diesem Hintergrund Medien als Bereicherung und Ergänzung nutzen. Problematisch ist es dann, wenn Medien plötzlich im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen und ein Kind eigentlich gar nicht mehr in der wirklichen Realität lebt.

Ist es sinnvoll, Verbote auszusprechen? Wo muss man Grenzen setzen?

Verbote können sinnvoll sein, das primäre Interesse muss aber immer sein, mit meinem Kind Spannendes und Lebenswertes im Leben zu entdecken. Und dann kann es durchaus sein, dass phasenweise Verbote oder zeitliche Grenzen wichtig sind. Ich selbst würde auch inhaltliche Grenzen setzen, also menschenverachtende Medienbeiträge nicht erlauben. Von daher glaube ich, das Verbot gehört dazu, aber es darf nicht das Hauptmittel sein. Auch aus der Perspektive des Kindes darf es nicht so erscheinen, dass Eltern dem Kind etwas wegnehmen möchten. Grundsätzlich geht es darum, dem Kind etwas zu geben. Das Verbot soll dann eben auf diesem Weg eine Hilfe sein. Also ein Verbot, um eben Raum zu schaffen für etwas, das wichtiger ist.

Welche Tendenzen zeichnen sich bei der Entwicklung der Medienangebote ab?

Einmal die, dass Medien immer noch enger an unser Alltagsleben gekoppelt sind, dass wir beispielsweise bei sozialen Netzwerken oft gar nicht mehr die Trennung von virtueller Realität und realem Leben vollzie-

hen. Also ich publiziere auf Facebook oder Twitter laufend, was ich jetzt gerade mache und erhalte daher auch laufend Rückmeldungen. Diese enge Koppelung zwischen Realität und virtueller Realität ist ein ganz klarer Trend. Ein weiterer Trend ist auch schlichtweg das Tempo: Kaum hab ich mich an ein Medium gewöhnt, ist bereits das nächste oder das übernächste da, was dann wiederum eine ganz besondere Herausforderung aus pädagogischer Sicht bedeutet.

Wie wichtig ist es, dass Eltern sich dabei auf dem Laufenden halten und Bescheid über die Medien wissen, mit denen sich ihre Kinder beschäftigen?

Medienerziehung greift immer zu kurz wenn ich sie auf das momentan gerade gebräuchliche Medium ausrichten will. Medienerziehung muss viel grundlegender ansetzen. Ich vertrete die Auffassung, dass es erstmal darum geht, Lebenskompetenz, Kommunikationsfähigkeit, Beziehungsfähigkeit, Begeisterungsfähigkeit usw. zu vermitteln. Wenn ich diese Grundfähigkeiten habe, dann bin ich auch auf die sich laufend verändernde Medienwelt gefasst. Aber andererseits finde ich natürlich für Eltern in der konkreten Situation auch wichtig, sich dafür zu interessieren, was das Kind gerade erlebt. Also nicht nur zu fragen, sondern sich wirklich dafür auch zu interessieren. Dieses Interesse wahrzunehmen, was im Kind vorgeht und was für Bedürfnisse hinter dem jeweiligen Medienkonsum stecken, finde ich ganz entscheidend. Das könnte aber auch Konflikte bergen – Stichwort pubertierende Tochter, die ihren Vater nicht (mehr) unter den Facebook-Freunden haben möchte. Das kann ich aus eigener Erfahrung tatsächlich so bestätigen. Es gab tatsächlich den Zeitpunkt, als unsere Tochter sagte: „Ich will dich auf Facebook nicht mehr als Freund“. Und das ist für mich absolut okay. Also ich finde das ganz wichtig, dass Kinder diesen Freiraum auch haben. ▲



Zur Person

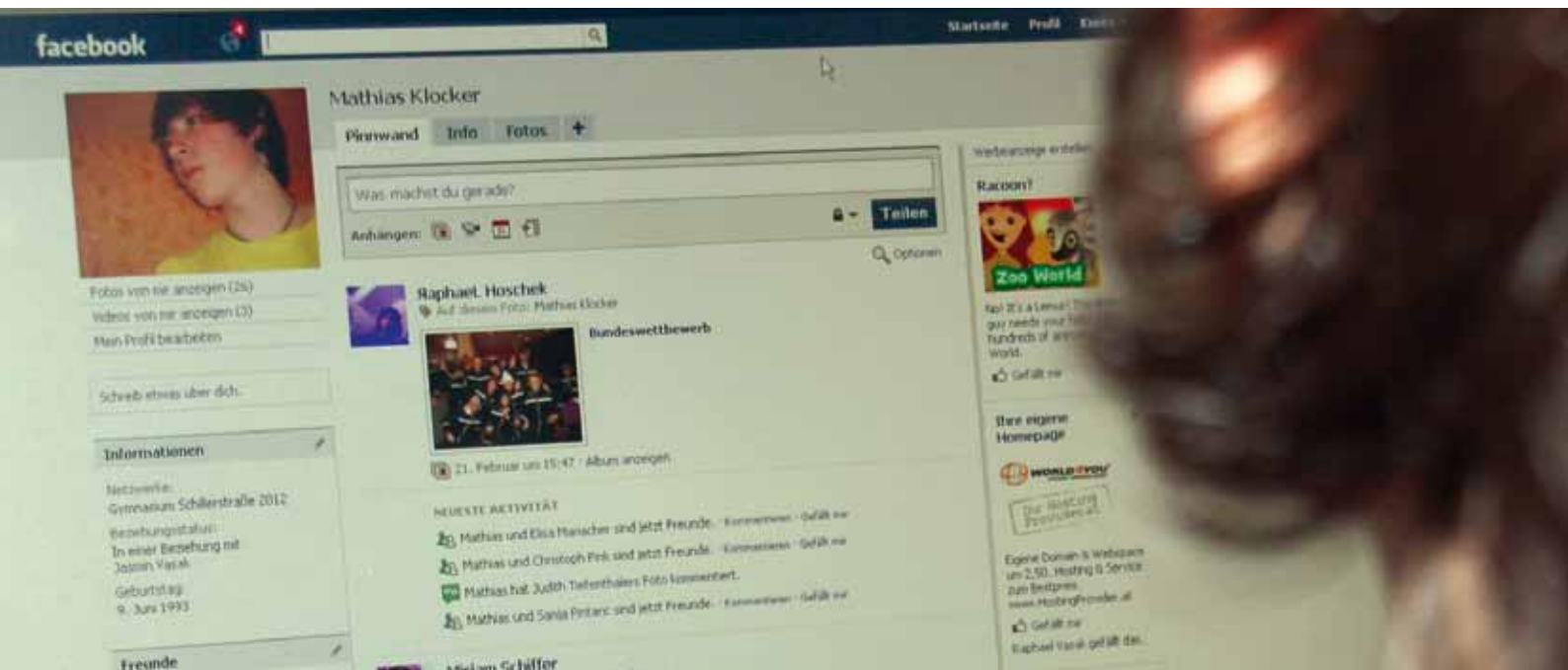
Prof. Dr. phil. Thomas Merz-Abt

Merz-Abt ist Leiter des Fachbereichs Medienbildung an der Pädagogischen Hochschule in Zürich. Der Dozent für Medienpädagogik sowie Didaktik der Lebenskunde und der Kultur hat jahrelange Erfahrungen in der Erwachsenen- und Lehrerfortbildung vorzuweisen. So hat Merz-Abt bereits eine Reihe von Fachpublikationen über Medien und Erziehung veröffentlicht und Forschungsprojekte für den Schulbereich erarbeitet. Der dreifache Familienvater hat durch eine mehrjährige Lehrtätigkeit auf allen Stufen der Volksschule einen praxisorientierten Bezug zu pädagogischen Themen.



Buchtipp:

Medienbildung in der Volksschule: Grundlagen und konkrete Umsetzung von Thomas Merz-Abt, erschienen im Pestalozzianum-Verlag Zürich



Die neue Freizügigkeit

Tagebuchgeheimnisse sind out. Jugendliche machen gerne publik, was sie bewegt - Risiken und Nebenwirkungen nicht ausgeschlossen.



„Das Wort ‚Freund‘ verliert durch Facebook an Bedeutung. Jeder, der dich addet, ist ein ‚Freund‘, sofern ich seine Freundschaftsanfrage bestätige.“ Lukas (16)

Der sechzehnjährige Lukas kann derzeit über 500 Menschen seine Freunde nennen. Und sie alle bezeichnen Lukas ebenfalls als ihren Freund. Geht man davon aus, dass wahre Freunde sich zum Geburtstag beschenken, stünde Lukas an seinem Ehrentag wohl ein wahrer „Geschenkeauspack-Marathon“ bevor. In Wahrheit aber hat ein Großteil dieser Freunde nur virtuell, nämlich über Facebook, Anteil an Lukas' Leben. Gratulieren kann man dort auch. Mit Worten. Oder auch mit Geschenken virtueller Natur. Das ist heute nicht die Ausnahme. Das ist der ganz normale digitale Alltag.

Im Web 2.0 – womit man diejenigen Internet-Angebote meint, die Benutzer zum Mitmachen einladen – wird publik gemacht, was früher hinter verschlossenen Türen blieb. „Blogs“ ermöglichen es, öffentlich Tagebuch zu führen, auf Portalen wie youtube.com können Videos einem Millionenpublikum zugänglich gemacht werden und in Online-Lexika wie Wikipedia setzt sich deshalb kein Staub an, weil jeder Benutzer selbst an der Mit- und Umgestaltung der Einträge mitwirken kann. Besonders beliebt sind, gerade bei Jugendlichen, die sozialen Netzwerke, allen voran Facebook. Sie ermöglichen es, mit Freunden in Kontakt zu bleiben, sich auszutauschen und neue Bekanntschaften zu knüpfen. Und das rund um die Uhr.

Diese neuen Möglichkeiten zur Vernetzung sind in ihrem Grundkern durchaus positiv zu bewerten, weiß Barbara Buchegger von Saferinternet.at in Wien: „Während jüngere Kinder Facebook vor allem dazu benutzen, mit ‚echten‘ Freunden Kontakt zu halten, wird das Netzwerk bei Jugendlichen auch gerne genutzt, um neue Bekanntschaften zu schließen, aber auch um gemeinsam zu lernen oder die Hausaufgaben zu machen.“

Ob Freizeitvertreib, Selbstinszenierung oder die Übermittlung von Botschaften und Veranstaltungseinladungen an eine größere Öffentlichkeit – die Nutzungsmotive der Web 2.0-Anwender sind vielfältig.

Facebook als Arbeitsinstrument

Cornelia Ammann verwendet Facebook etwa für zwei unterschiedliche Zwecke – einerseits für privates Networking, andererseits im Rahmen ihrer Arbeit mit Jugendlichen in der Supro: „Über Facebook kann ich unmittelbar und direkt in Kontakt mit meinem Team treten, Veranstaltungen ankündigen, Einladungen zielgerichtet platzieren und sofort mit den Jugendlichen kommunizieren. Ich nehme damit Anteil an ihrer Welt und weiß aufgrund ihrer Einträge, wie es ihnen geht. Das kann ich wiederum in meinen Umgang mit ihnen einfließen lassen.“

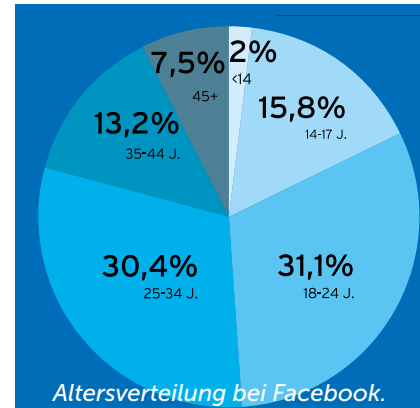
Ihr stechen dabei durchaus auch bedenkliche Verhaltensmuster ins Auge: „Gewisse Profilfotos oder Beiträge könnten sich für Jugendliche einfach nachteilig auswirken. Die Aufklärung darüber, welche Inhalte im Internet besser nicht preisgegeben werden sollten, empfinde ich deshalb als besonders wichtig.“

Der richtige Umgang mit sozialen Netzwerken bewahrt dabei nicht nur vor negativen Folgewirkungen, vielmehr kann die Aneignung dieser Fähigkeiten auch als „Vorbereitung auf das Berufsleben“ gesehen werden, macht Barbara Buchegger deutlich.

Von der Imagekur zur Angriffsfläche

Egal für welche Zwecke man Internet-Communities auch nutzen will, muss man sich stets darüber bewusst sein, dass jede einzelne Veröffentlichung Konsequenzen haben kann. Ob Karrierespritze oder Ruin – alles ist drin. Wenn sich Musiker auf *myspace.com* präsentieren, Stars ihre neuesten Filmprojekte auf *twitter.com* ankündigen oder Politiker im Facebook ihre Fortschrittlichkeit beweisen wollen, dann haben alle wohl nur eines im Sinn – nämlich (zumindest bei einer gewissen Zielgruppe) positiv aufzufallen.

Wohl genau dasselbe Ziel verfolgen auch Jugendliche, die sich mit ihren Bildern und Postings attraktiv in Szene setzen und damit Anerkennung finden wollen. „Wenn Freunde meine Status-Meldung im Facebook mit einem ‚Gefällt mir‘ belohnen, dann macht das Riesen-Spaß. Genauso wenn ich sehe, dass eine von mir gegründete Facebook-Gruppe



Altersverteilung bei Facebook.

Facebook-Facts

Im März 2010 hatte Facebook über 400 Millionen aktive Mitglieder. Davon besucht die Hälfte jeden Tag die Seite und schreibt in Summe 60 Millionen Statusupdates pro Tag. Über drei Milliarden Fotos werden pro Monat hochgeladen. In Österreich gibt es über 1.242.200 Nutzer. Davon sind 51% weiblich. Im Durchschnitt wird Facebook 55 Minuten pro Tag genutzt. Jede/r UserIn hat etwa 130 Freunde und schreibt 25 Kommentare pro Monat. (Quelle: *checkfacebook.com*)

„Durch die gezielte Verwendung von Facebook im Rahmen meiner Arbeit lerne ich Jugendliche besser einzuschätzen und kann die Bindung zu ihnen stärken.“

Cornelia Ammann, Supro-Mitarbeiterin



Facebook-Tipps

15- bis 17-jährige SchülerInnen stellten Tipps für ihre jüngeren KollegInnen zusammen: Was sollen 13-jährige bedenken, wenn sie in Facebook unterwegs sind?

Überlege, was du mit Fotos machst!

Geh davon aus, dass es immer sein kann, dass deine Fotos öffentlich werden. Trotzdem sind die Privatsphäre-Schutzeinstellungen sinnvoll. Fotos können sich sehr schnell im Netz verbreiten und sind dann unter Umständen nicht mehr zu entfernen.

Facebook kann dich süchtig machen!

Bedenke, es gibt auch noch ein Leben ausserhalb von Facebook. Nimm es nicht zu ernst, es ist einfach ein netter Zeitvertreib!

Keine Privatsphäre mehr!

Alles, was wir in Facebook schreiben, ist so gut wie öffentlich. Es wissen einfach alle. Wenn Du etwas nicht öffentlich machen willst, dann poste es nicht in Facebook. Wenn du eifersüchtige Freunde hast, die dich überwachen wollen, dann kann es was bringen, diese zu blockieren.

bereits hunderte von Fans hat. Je mehr Bestätigung du erhältst, umso besser fühlst du dich“, bringt es Lukas auf den Punkt. Der Sechzehnjährige, der im Projekt „Gateway – Abenteuer Neue Medien“ Erwachsenen die Möglichkeiten sozialer Netzwerke näher bringt, kennt aber auch die Schattenseiten: „Die Standardeinstellungen von Facebook ermöglichen jedem den Zugriff zu allen Inhalten. Facebook ist ganz einfach nicht privat.“ Die Erfahrung lehrt Lukas, dass es sinnvoll ist, seine Privatsphäre-Einstellungen regelmäßig zu kontrollieren: „Kürzlich gab es eine Umstellung bei Facebook. Da wurde man gefragt, ob man seine Privatsphäre-Einstellungen ändern will. Hat man das nicht gemacht, war der Account ein paar Tage lang für die ganze Welt frei zugänglich. Der, der nur einmal in der Woche online ist, merkt das ja gar nicht!“ Abfällige Äußerungen über seinen Chef, allzu freizügige Fotos oder Details aus dem Privatleben können so binnen kurzer Zeit große Kreise ziehen und unter Umständen sehr unangenehme Folgen haben.

Mitunter auch erst Jahre später. Denn das Internet vergisst nicht. „Deine Fotos bleiben gespeichert, alles bleibt gespeichert, was du hast. Auch wenn du den Facebook-Account löschst, gibt es ihn noch. Du kannst ihn nach zwei Jahren zum Beispiel wieder reaktivieren“, gibt Lukas zu bedenken. Es gilt also, nur das preiszugeben, was mit Sicherheit keine

absehbaren Negativfolgen mit sich bringen kann. In die Rubrik „No-Go“ sollte man auch die Veröffentlichung von privaten Kontaktdaten wie Adresse oder Telefonnummer verfrachten.

Ego-Googeln bringt's ans Licht

Allem Weitblick zum Trotz: Auch vorsichtige Poster oder gar Nichtanwender können die Tücken sozialer Netzwerke zu spüren bekommen. Nicht immer hat man selbst verursacht, was im Internet über die eigene Person zu finden ist. Peinliche Party-Fotos können auch von „Freunden“ der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Wer sich mal auf die Suche begibt und schaut, was das Internet bei der Eingabe seines Namens in eine Suchmaschine alles zu Tage befördert, stößt nicht selten auf unliebsame Fundstücke.

Gerade Suchmaschinen wie 123people.com stöbern verschollen Geglauhtes oder Unvermutetes gnadenlos auf. Sofern die ungewünschten Inhalte nicht selbst ins Netz gestellt wurden und nicht eigenhändig entfernt werden können, rät Saferinternet.at dazu, bei den Veröffentlichern (ob Privatperson oder Unternehmen) um Entfernung zu bitten. Sollte das nichts nützen, kann – sofern es sich um eine Verletzung des „Rechts am eigenen Bild“ handelt – mit einer Unterlassungsklage und Schadenersatzforderungen gedroht werden. ▲

Jugendliche in Sozialen Netzwerken

- 86 % aktualisieren regelmäßig ihr Profil
- 80 % stellen Fotos online – von sich und anderen
- 68 % nutzen Communities – zumindest einmal täglich
- 34 % wurden online beschimpft
- 14 % wissen über Sicherheitseinstellungen sehr gut Bescheid

Die Daten basieren auf einer von der Initiative Saferinternet.at beauftragten Studie an das Institut für Jugendkulturforschung. Befragt wurden 402 Jugendliche zwischen 11 und 19 Jahren, die in Online-Communities aktiv sind.

„Mit Kindern im Gespräch bleiben“

Barbara Buchegger von Saferinternet.at gibt Tipps, um sich vor Internetgefahren zu schützen.

Als Mitarbeiterin von Saferinternet.at versuchen Sie Kinder und Jugendliche möglichst vor den Gefahren des Internets zu schützen. Was ist im Augenblick das wichtigste Thema?

Der Schutz ihrer Privatsphäre. Wobei man dazu sagen muss: Von den Begrifflichkeiten verstehen Jugendliche darunter sicher etwas anderes als wir Erwachsene. Während wir bedacht sind, Daten wie Name/Adresse oder unsere Tätigkeiten zu schützen, ist das bei den Jugendlichen nicht so. Sie teilen sehr gerne Informationen darüber, was sie gerade beschäftigt oder was sie gerade tun.

Was wären denn aus Ihrer Perspektive die wichtigsten Tipps, um sich im Internet zu schützen?

Also für die Eltern gilt es, Interesse dafür zu haben, was die eigenen Kinder am Computer, im Internet und mit dem Handy eigentlich tun. Und das möglichst mit einer neugierigen Haltung, also nicht von vornherein alles verurteilen. Vieles, was Kinder machen, kommt uns Eltern komisch vor. Wir empfinden es als Zeitverschwendung. Das ist es aber für die Jugendlichen nicht immer. Manchmal ist es einfach auch Zeitvertreib, aber es ist ein wichtiger Zeitvertreib.

Für uns Eltern geht es in erster Linie darum zu wissen was und wie sie's tun, um sie dann gegebenenfalls unterstützen zu können, wenn sie in problematische Situationen kommen. Wir Eltern müssen mit unseren Kindern eine gute Gesprächsbasis haben, damit sie sich im Fall des Falles auch trauen zu uns zu kommen, um uns zu fragen.

Wenn das nicht gelingt oder wenn es Situationen gibt, in denen Eltern und Kinder aus erzieherischen Gründen gerade kein so gutes Verhältnis haben, dann ist es zumindest wichtig, dass es andere erwachsene Bezugspersonen gibt – oder zumindest Ältere. Es können auch andere Jugendliche diese Rolle übernehmen und einander in problematischen Situationen unterstützen.

Kann das Interesse der Eltern unter Umständen nicht auch zu Problemen führen? Wenn sie sich in denselben Foren tummeln wie ihre Kinder?

Bei den älteren Kindern und Jugendlichen wird das eher zu schwierigen Situationen führen. Denn es wird nicht sehr sinnvoll sein, im Facebook Freunde zu sein. Für beide Seiten nicht, denn auch umgekehrt kann es sein, dass Jugendliche ihre Eltern im Streitfall bloßstellen. Da ist es wahrscheinlich sinnvoller, Abstand zu halten.

Welche Tipps können Sie Lehrer und Lehrerinnen in diesem Zusammenhang geben?

Zentrales Ziel ist es, Kinder und Jugendliche medienkompetent zu machen, sie im Umgang mit digitalen Medien möglichst gut zu unterstützen. Je mehr digitale Medien im Unterricht ganz alltäglich eingesetzt werden, desto größer ist das Basiswissen, das SchülerInnen auch im Privatbereich anwenden können. Sie gehen bewusster mit ihren Wort- und Bildbeiträgen im Internet um. Wenn das in der Schule schon aufgegriffen wird, gehen sie auch in ihrem privaten Umfeld kompetenter damit um.

Wie lange hält die Faszination für Facebook Ihrer Meinung nach noch an?

Facebook wird uns schon noch eine Weile begleiten. Bei Jugendlichen ist aktuell gerade erst der Einstieg da. Es geht vom Alter immer weiter hinunter, also einige Jahre werden wir schon noch mit Facebook zu tun haben. Die Trendforschung sagt dann, dass alle diese digitalen Medien oder das Internet insgesamt ein einziges soziales Netzwerk werden und dies mehr und mehr über das Handy passiert. Wir werden sozusagen alle immer mehr und mehr mobil und sind nicht mehr an Geräte wie den Computer im klassischen Sinn gebunden.

Webtipp: www.saferinternet.at ▲



Zur Person

DI Barbara Buchegger ist Bereichsleiterin für E-Learning im Österreichischen Institut für angewandte Telekommunikation in Wien. Seit mehr als 10 Jahren setzt Buchegger aktiv E-Learning-Projekte um und begleitet Bildungsorganisationen in der Projektrealisierung.

Sie ist zudem Mitarbeiterin im Projekt Saferinternet.at, wo sie ihre umfassenden Erfahrungen im Bereich Medienkompetenzförderung und Neue Medien einbringt. Saferinternet liefert Internetnutzern, besonders Kinder und Jugendlichen, hilfreiche Infos und Tipps zum sicheren Umgang mit dem Internet.



„Die Chancen überwiegen“

Cybermobbing, sexuelle Belästigung oder Abzocke - Kriminalität macht auch vor dem Internet nicht Halt und kann strafrechtliche Folgen haben.



„Wir müssen lernen, uns im Internet wie im wahren Leben zu verhalten.“

Harald Longhi, Chefinspektor

„Das Internet ist ein Abbild des wahren Lebens, da kommt alles drinnen vor“ – Harald Longhi weiß wovon er spricht. Denn er ist Leiter der IT-Gruppe Internetkriminalität und zuständig für die digitale Spuren- und Datensicherung in Vorarlberg. Auch in Fällen von Cybercrime (Computerkriminalität) ist er gefordert. Angriffe auf Rechnersysteme, Hacken von Accounts, das Eindringen in fremde Computersysteme, die öffentliche Diskriminierung oder aber auch sexuelle Belästigung im Netz sind seine Aufgabenfelder.

Longhi ist in den ganzen Bereich des Internets regelrecht „reingewachsen“. Schon vor dem Aufkommen des World Wide Webs hatte er mit weltweit umspannenden Datenetzen zu tun. Die möglichen Gefahren, die in einer derartigen Vernetzung lauern, waren ihm schon damals bewusst. Dennoch, Longhi sieht das Internet vor allem als „Riesen-Chance“. „Früher musste man in Amerika leben, um wahrzunehmen, wie die Amerikaner die Österreicher in gewissen Themenbereichen beurteilen. Heutzutage können wir das im Internet herausfinden. Wir können weltweit auf Informationen zugreifen. Wenn ich keine Fremdsprache spreche, kann ich mir online ganze Seiten übersetzen lassen. Es ist eine ungeheure Vielfalt an Möglichkeiten, die kreativ und individuell genutzt werden können“, macht er deutlich. Dass es – wie überall – aber auch eine Kehrseite der Medaille gibt, ist sich Longhi nicht nur von Berufswegen her bewusst. Dennoch ist er überzeugt: „Die Chancen überwiegen.“

Provokationen mit Folgen

Die „Spielwiesen“ im Internet laden zum Austoben ein – man mag sich dabei als anonyme/r Online-„BewohnerIn“ fühlen, der

tun und lassen kann, was er/sie will. Dem ist aber nicht so. Longhi rät, sich in seinen virtuellen Tätigkeiten wie im wahren Leben, wie „face-to-face“ zu verhalten. Straftaten, wie etwa die öffentliche Bloßstellung einer Person im Internet, sexuelle Belästigung im Chat, Online-Abzocke & Co können zur Anzeige gebracht werden und strafrechtliche Folgen haben – auch für Jugendliche im strafmündigen Alter. „Gerade junge Menschen ecken im Netz immer wieder an. Wenn man zum Beispiel in irgendwelchen Foren schwerwiegende Beleidigungen platziert, kann das zu privatrechtlichen Klagen führen“, macht Longhi deutlich. Auch „Späße“ und Provokationen können Folgen haben: „Wir haben auch schon mit Amok-Warmmeldungen zu tun gehabt, die eigentlich nur ein ‚Spaß‘ zweier Jugendlichen waren. Gerade solche Drohungen können wir nicht ignorieren, dem muss nachgegangen werden.“

Abzocker im Netz

Die Bandbreite an möglichen „Fallen“, in die gerade Jugendliche unbedacht tappen können, ist groß. Auch Betrüger nutzen dies zu ihrem Vorteil: „Oft werden auf illegale Weise Abos an die Jugendlichen gebracht. Das ist dann eine Sache für den Konsumentenschutz“, erläutert Longhi. Im Internet gibt es – wie im normalen Leben – eine gewisse Ordnung. „Im Regelfall gibt's nirgendwo was geschenkt – auch im Internet muss ‚bezahlt‘ werden. Wenn nicht in Euro, dann etwa durch Bekanntgabe von Daten oder ähnlichem“, macht Longhi deutlich.

Die meisten Gefahren und schädlichen Begleiterscheinungen, denen Jugendliche wie Erwachsene im Bereich der Neuen Medien ausgesetzt sind, gab es bereits lange, bevor es Handy, Internet & Co gab. Mobbing ist ein Beispiel. Das Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen von Personen hat jedoch





„In den meisten Fällen von Cyber-Mobbing bei Jugendlichen handelt es sich um ‚Rosenkriege‘, die im Internet öffentlich ausgefochten werden.“

durch die digitalen Angebote eine neue Dimension angenommen. Im Internet lästert es sich schneller, anonym und noch dazu vor einem großen Publikum.

Cyber-Mobbing bis Happy Slapping

Mit dem Handy können binnen Sekunden gewalthaltige und beleidigende Inhalte verbreitet werden. Das reicht hin bis zum Happy Slapping, bei dem gewalttätige Übergriffe meist mit der Handykamera dokumentiert und dann ins Internet gestellt werden. Die aktuelle „Jim“-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes (www.mpfs.de) zeigt auf, dass ein Viertel der Jugendlichen – besonders Mädchen – in ihrem Freundeskreis bereits mit Cyber-Mobbing in Berührung gekommen sind. „Cyber-Mobbing kommt sehr häufig im Zuge von zu Bruch gegangenen Beziehungen vor“, weiß Longhi aus Erfahrung zu berichten. „Es gibt

Schlagabtausche im Netz, die teilweise richtig öffentlich geführt werden. Mit Schmähe-Homepage zum Beispiel, die auf den richtigen Namen des Opfers erstellt worden sind.“ Beliebt sind auch Soziale Netzwerke: „Früher war *uboot.com* der Hauptklient, heute ist es Facebook. Bei beiden Plattformen stecken verantwortungsvolle Betreiber dahinter, die sehr bemüht sind. Gerade wenn es um bedenkliche Pages geht, werden diese gegebenenfalls problemlos entfernt.“ Kritisch sei hingegen, dass vertrauenswürdige Inhalte oft unabsichtlich in größere Kreise gelangen, weil man etwa die eigenen Privatsphäre-Einstellungen nicht konfiguriert hat. „Das kann dann sowohl strafrechtlich, aber vor allem auch auf persönlicher Ebene unangenehme Konsequenzen haben“, warnt Longhi. Wichtig für alle Beteiligten: Cyber-Mobbing ist kein Kavaliersdelikt und kann strafrechtlich geahndet werden.

Sexuelle Belästigung

Ein Trugschluss ist es auch zu glauben, dass unter dem Deckmantel anonymer Nicknames jegliche Art von Kommunikation erlaubt ist. Longhi hatte schon mit Fällen von sogenanntem „Grooming“ (siehe rechte Spalte), wie man die Annäherungen Erwachsener an Kinder und Jugendliche in sexueller Absicht nennt, zu tun: „Ich habe da durchaus schon tragische Vorfälle gesehen. Jugendliche, die missbraucht wurden, wo es also nicht nur zu Chatgesprächen, sondern zu realen Treffen gekommen ist.“

Solcherlei Anbahnungen und Belästigungen sollten zur Anzeige gebracht werden. Screenshots des Chats sind hierbei hilfreich für die Ermittlungen. Weiters rät der Internetpolizist, gerade jüngere Kinder nicht „unbeaufsichtigt“ ins Internet zu lassen: „Bei einem 12-jährigen Kind gehört kein Rechner ins Zimmer, sodass es ‚geheim‘ ins Internet gehen kann. Es ist wichtig, dass Erwachsene auch mal über den Bildschirm schauen und mitlesen, was da passiert.“ Sollte man bemerken, dass das Kind in intime Online-Gespräche verwickelt ist/war, sollte man „keinesfalls hysterisch reagieren“, ist Longhi der Ansicht. Weil das, so betont er, schüre die Geheimniskrämerei der Kinder und Jugendlichen umso mehr. ▲

Grooming

In Foren und Chats tummeln sich eine Reihe an Usern, die ihren pädophilen Interessen nachgehen. Loggen Sie sich doch mal unter dem Namen „Sandy13“ in einen Chatraum ein. Sie werden staunen, was Sie da für Erfahrungen machen. Der typische Dialog ist dann: „Bist du solo? Hast du msn (ein Programm zur direkten Kommunikation via Text, Video oder Mikrofon)?“. Antwort man hier mit „Ja“, wären in der Regel die nächste Fragen: „Kannst du die Kamera einschalten?“. „Kannst du dein T-Shirt ausziehen?“, „Bist du noch Jungfrau?“ oder „Machst du’s dir schon selbst?“. In einigen Fällen wird auch versucht, konkrete Verabredungen zu treffen, bei denen sexuelle Annäherungen das Ziel sind.

Tipps bei Belästigungen

- „Belästiger“ sperren
- Nicht Antworten!
- Beweise sichern (Kopien, Nachrichten, Bilder, Chatprotokolle)
- Unangenehme Erfahrungen mit der Familie besprechen
- Probleme melden und mit professioneller Hilfe gegen illegale Belästigung vorgehen
- Persönliche Daten schützen
- Keine Blinddates mit Unbekannten aus dem Chat

Mehr Infos:

www.saferinternet.at

www.chatten-ohne-risiko.net



Generationenübergreifender Austausch kann helfen, die digitale Kluft zu verringern.



Jugendliche Game Guides bieten Einblicke in „ihre“ Welt der Computerspiele.



Die Medienwerkstatt ermöglicht es, flexibel und anlassbezogen eigene Medienprojekte umzusetzen.



Jugendliche geben ihr „Expertenwissen“ über digitale Medien an Erwachsene weiter.



Jugendliche Game Guides laden bei Veranstaltungen zum Mitfiebern und Mitspielen ein.



Praxisnahe Weiterbildungsangebote für Erwachsene, die Verantwortung für Kinder tragen.



Über die Schulter geschaut: Das Interesse der Eltern für den Medienkonsum ihrer Kinder soll geweckt werden.



Das Abenteuer-Mediencamp bietet neben kreativen Medienworkshops auch spannende Naturerlebnisse.

Voneinander lernen

Erwachsene entdecken die virtuellen Lebenswelten von Jugendlichen. Das Supro-Projekt „Gateway – Abenteuer Neue Medien“ macht's möglich.

Was tut mein Kind eigentlich, wenn es stundenlang vor dem Computer sitzt? Wie kann ich es vor den Gefahren im Internet schützen? Was tue ich, wenn mein Kind statt des „wahren“ Lebens die virtuellen Fantasiewelten bevorzugt? Kann Computerspielen zur Sucht werden?

Im Umgang mit Neuen Medien tauchen bei Eltern, LehrerInnen und JugendarbeiterInnen eine Reihe an Fragen und Verunsicherungen auf. Umgekehrt sind Jugendliche oft mit großem Unverständnis für ihren Medienkonsum konfrontiert. Viele Vorurteile der Erwachsenen sind auf Unwissenheit begründet. Davon kann beispielsweise auch der sechzehnjährige Felix ein „Lied“ singen: „Meiner Ansicht nach verurteilen meine Eltern vieles, ohne es zu kennen. Wenn ich am Computer einen Film anschau, ist das für sie zum Beispiel etwas ganz anderes, als wenn ich ganz ‚normal‘ vor dem Fernseher sitze, obwohl ich eigentlich genau das gleiche tue.“

Im Gespräch bleiben. Diese „digitale Kluft“ macht es Erwachsenen immer schwerer, Kinder in ihrem Medienkonsum zu begleiten und sie zu einem mündigen Umgang mit den verschiedenen Angeboten heranzuführen. Genau hier setzt die Supro mit dem Projekt „Gateway – Abenteuer Neue Medien“ an. So ist zum Beispiel auch das Wissen von Felix gefragt, der im Rahmen des Projektes in einem Team aus jugendlichen „Game Guides“ Erwachsenen Einblicke in bis dato verborgene (Computerspiel-)Welten bieten kann. So können gleichsam faszinierende, gefährliche aber auch nützliche Aspekte Neuer Medien spielerisch vermittelt und der generationsübergreifende Austausch angeregt werden. Auch Gesundheitslandesrat Markus Wallner zeigt sich überzeugt, dass durch „Interesse für die Möglichkeiten, Chancen und Risiken der Neuen Medien und die Bereitschaft mit seinen Kindern darüber zu sprechen, das Suchtpotential eingeschränkt werden kann“.

„Wir bauen auf das Wissen der Jugendlichen. Sie lassen als Experten Erwachsene an ihrer medialen Lebenswelt teilhaben.“

Mag.(FH) Johannes Rinderer
Gateway-Projektleiter



Das aus Mitteln des Landes, Fonds für Regionale Entwicklung und Interreg IV geförderte Projekt will auch Hilfestellungen zur Förderung von Medienkompetenz bieten. Mit Projektpartnern aus der Jugendarbeit und dem Jugendschutz in Bayern und Liechtenstein wurden, seit Projektstart im Juni 2009, eine Reihe an Angeboten für Jugendliche, Eltern und MultiplikatorInnen entwickelt:

- Jugendliche und ihre Bezugspersonen werden in der Medienwerkstatt „REFLECT AND ACT!“ bei der Produktion und Reflexion eigener Projekte begleitet. Die so entstandenen Arbeiten kommen auch bei Elternabenden und Workshops zum Einsatz.
- Im Schulbereich werden Unterrichtsmaterialien und Fortbildungen für LehrerInnen angeboten, Reflexionsworkshops für Schüler und Elternabende runden das Angebot ab.
- Broschüren zum Thema Neue Medien bieten Eltern hilfreiche Tipps und Infos, um den Medienkonsum ihrer Kinder besser begleiten zu können.

www.supro.at/gateway



Die Materialien, die uns von der Supro für den Unterricht zur Verfügung gestellt wurden, sind ausgezeichnet zum Arbeiten.

Sie bieten einen guten Zugang in die Thematik. Die Umsetzung in die Praxis funktioniert bestens.

Sandra Ender

Lehrerin an der Hauptschule Höchst



Beim Elternabend mit Supro-Mitarbeiter Gert Burger wurde ich wachgerüttelt, was es für ein ausuferndes Angebot auf

dem Sektor Neue Medien gibt. Meine Aufgabe sehe ich darin, den Medienkonsum meiner Kinder nun genauer zu beobachten und zu begleiten.

Walter Egender, Vater



In verschiedenen Workshops haben wir Themen wie Handy, Computer, Internet usw. durchgenommen. Ich finde es wichtig,

darüber zu reden, denn irgendwann muss man ja lernen, welche Gefahren dahinter lauern.

Aileen Humpeler

Schülerin Hauptschule Höchst



Ich fand den Vortrag der Supro für unsere Firmlingseltern sehr spannend. Mir wurde klar, dass eine ganz andere

Welt ist, in der sich die Jugendlichen bewegen. Deutlich wurde auch, dass wir Erwachsenen uns nicht aus der Verantwortung ziehen dürfen.

Edwin Matt, Pfarrer Andelsbuch



Genossen den Spielspaß in vollen Zügen.



Computerspiele wie Counter-Strike konnten ausprobiert werden.



Beliebter Anziehungspunkt für durstige „Abenteurer“ – die KENNIDI-Bar.



Wie Soziale Netzwerke „ticken“, brachte Hanna den Teilnehmern näher.

Das Abenteuer beginnt

Über 100 TeilnehmerInnen tauchten beim Projekt-Kick-off und Impulstag im Jonas Schlössle in Götzis in das „Abenteuer Neue Medien“ ein.

„Spannend, unterhaltsam, informativ“, „perfekt organisiert“ und „hilfreich“ – der Projektauftritt zu „Gateway – Abenteuer Neue Medien“, am 28. Jänner 2010, wurde von den über 100 TeilnehmerInnen mit reichlich Lob bedacht.

Kein Wunder, hatte doch das Team der Supro – allen voran *Andreas Prenn* als Stellenleiter und *Johannes Rinderer* als Projektleiter – ein wahrlich abenteuerliches Programm auf die Beine gestellt. Unter dem Motto „Neue Me-

dien in alten Gemäuern“ waren Interessierte aus Vorarlberg, Liechtenstein und Bayern dazu geladen, den medialen „Abenteuerspielplatz“ im Götzner Jonas Schlössle zu erkunden.

Spannende Impulse

In verschiedenen Stationen konnten die TeilnehmerInnen eine Reihe wertvoller Erkenntnisse gewinnen. Prof. Dr. *Thomas Merz-Abt* (Fachbereichsleiter für Medienbildung an



Ich arbeite mit Eltern, das heißt mit Gastfamilien. Wir haben immer wieder die Situationen, dass wir Jugendliche in

Gastfamilien vermitteln, die sich sehr viel mit Medien beschäftigen. Durch den Impulstag im Jonas Schlössle kann ich nun eher nachvollziehen, was den Reiz an diesen Medien und Spielen ausmacht.

DSA Bettina Längle Steiner

Psychosoziale Gesundheitsdienste

Jugend



Das Projekt leistet in Sachen Bewusstseinsschärfung im Bereich der stoffungebundenen Süchte eine großartige Leistung. Es

verdient daher nicht nur schöne Worte, sondern auch eine entsprechende finanzielle Unterstützung.

Dr. Hubert Hämmerle

Amt der Vorarlberger Landesregierung



Für mich war besonders Facebook spannend, da ich mich persönlich dagegen verweigere. Es ist nachvollziehbar, dass einige

Spiele durchaus Suchtpotential haben. Gewisse Dinge stellen für die Jugendlichen auch ein Lernfeld dar und ermöglichen es ihnen, sich in ihrem Umfeld/ihrer Clique zu integrieren.

Pater Vinzenz Wohlwend

Religionlehrer im Kloster Mehrerau



Besonders die Eindrücke, die die Jugendlichen aus ihrer Sicht als Konsumenten geboten haben, waren für mich in-

teressant. Dadurch eröffnen sich neue Einblicke, die nachvollziehen lassen, was es bedeutet, wenn man sich so intensiv mit diesen Medienangeboten beschäftigt, wie es die Jugendlichen heute machen. Summa summarum eine gelungene Veranstaltung.

Mag. Bernd Köchle

PH Vorarlberg



Spiel, Spaß und Action waren beim Wii-Spielen angesagt.



„Ein kleines Dankschön“ an Referent Thomas Merz-Abt überreicht von Andreas Prenn (l.).



In eigener Sache

17



Pac-Man mit Zuckerguss – Spielfiguren zeigten sich von ihrer süßesten Seite.



Freuten sich über die gelungene Veranstaltung: P. Keiser, B. Buchegger und J. Rinderer (v.l.).

Kam, sah und „siegte“: Maria Feurstein (IfS-Familienarbeit).

IMPULSVORTRÄGE NACHHÖREN:

Die Vorträge von Thomas Merz-Abt und Herbert Rosenstingl können Sie online auf www.supro.at/impuls_nachhören.

der PH Zürich) lieferte in seinem Impulsvortrag nützliche Tipps zum Umgang mit Neuen Medien aus pädagogischer Sicht. *Herbert Rosenstingl*, Leiter der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen in Wien, nahm in seinem Referat den „Schauplatz Computerspiele“ unter die Lupe und stieß damit auf großen Anklang. Offene Ohren für Fragen der TeilnehmerInnen hatte auch *Barbara Buchegger* (Saferinternet). Sie erläuterte in einem Work-

shop die Chancen und Risiken sozialer Netzwerke. Eine besondere Rolle kam beim Kick-off auch den jugendlichen „Game Guides“ zu, die die TeilnehmerInnen in virtuelle Computerwelten entführten.

Positives Echo

Ob Spielspaß an den Konsolen, ein informativer Austausch mit KollegInnen oder hilfreiche Anregungen zum Umgang mit dem Medienkonsum von Jugendlichen – geboten wurden viele spannende Inputs. So freuten sich auch das Supro-Team mit *Cornelia Ammann*, *Gert Burger*, *Pascal Keiser*, *Kornelia Kopf*, *Christine Schnetzer*, *Beatrix Spalt* sowie die jugendlichen Game Guides über das wohlklingende Echo zum Impulstag. ▲



Sowohl aus praktischer als auch theoretischer Sicht habe ich durch die Veranstaltung spannende, neue Inputs bekommen.

Vor allem der Vortrag, bei dem „Werte statt Wirkungen von Computerspielen“ im Mittelpunkt standen, hat mich beeindruckt.

Nina Sturn

Ergotherapeutin, Jugendpsychiatrie



Die Erwartungen an die Veranstaltung haben sich erfüllt – ich habe einen guten Zugang zu der Thematik vermittelt bekommen. Man mag zwar oft denken, die Jugendlichen sind uns in punkto Medienkenntnisse weit voraus. Aber, wie auch in den Vorträgen betont wurde, halte ich es für wichtig, dass Erwachsene ihre Lebenserfahrung mit einbringen.

Dr. Christine Androschin

Ärztin



Als Game Guide habe ich die Konsolenstation betreut und den Teilnehmern die verschiedenen Spiele nähergebracht.

Wenn die Kinder vor dem Computer sitzen und spielen, sehen Erwachsene sie oft nur von hinten. Wenn sie sich aber selbst in diese Welt hineinwagen, dann sind andere Blickwinkel möglich. Man kann dadurch auch besser verstehen, worin die Faszination für diese Spiele begründet ist.

Sarah Alexandroff, 26 Jahre



Ich habe beim Impulstag als Game Guide Einblicke in World of Warcraft gegeben. Die Erwachsenen haben ganz unterschied-

lich reagiert – von begeistert bis abgeneigt. Ich finde es wichtig, dass sie wissen, wie diese Spiele funktionieren, damit sie uns Computerspieler besser verstehen können.

Daniel Kronlechner, 16 Jahre



REFLECT
AND ACT · WWW.REFLECT.AT

Kreativität statt Konsum

Die mobile Medienwerkstatt der Supro zeigt Jugendlichen, wie sie Medien kreativ und produktiv einsetzen können.

Der Name ist Programm: Mit der mobilen Medienwerkstatt „REFLECT & ACT!“ will die Supro – Werkstatt für Suchtprophylaxe, Jugendliche dazu ermutigen, Medienangebote nicht nur passiv, sondern aktiv und kreativ zu nutzen – nämlich zur Reflexion und zur Produktion.

Flexibel und je nach Anlass werden bei Medienworkshops, Medientagen oder Mediocamps Equipment, Know-how und Unterstützung bei der Konzeption und Umsetzung eigener Produkte angeboten. Von der Gestaltung eines Konzertflyers der eigenen Band bis hin zur Erstellung eines Videos über das Lieblings-Computerspiel für das Referat in der Schule – die Medienwerkstatt zeigt wie's geht und begleitet die Jugendlichen beim Entstehungsprozess ihrer Arbeiten.

Der Videoworkshop war eine tolle Abwechslung zum Schulalltag. Wir erstellten einen Film über Handys.

Dominik (18)

Aktuelle Workshop-Termine, in denen das „Rüstzeug“ für den kreativen Arbeitsprozess vermittelt wird, sind auf der Website www.reflect.at zu finden. Auf Anfrage können auch individuell Termine für Gruppen und ihre BetreuerInnen organisiert werden. Darüber hinaus stehen für die Produktion der eigenen Werke Foto- und Videokameras, Audio-Aufnahmegeräte usw. zum Ausleihen bereit.

Medienkompetenzen stärken

Johannes Rinderer, der Initiator der Medienwerkstatt, hat bereits zahlreichen Jugendlichen und Erwachsenen kreative Möglichkeiten von Medien (Video, Fotografie, Digital Storytelling) vermittelt. Er sieht die Vorteile dieses innovativen Angebotes eindeutig in der Stärkung der Medienkompetenzen. „Jugendliche lernen dabei aber auch neue Freizeitangebote kennen. Die produzierten Arbeiten werden außerdem bei Elternabenden und Workshops eingesetzt, wo sie Einblicke in die Lebenswelt der jungen Menschen bieten.“

Als Mittel zur Reflexion und zur kreativen Aufarbeitung verschiedener Themenbereiche zeigt „REFLECT & ACT!“ neue Möglichkeiten zur Nutzung der digitalen Medien im Alltag der Jugendlichen auf. Das kann unter anderem für Schulprojekte oder Vereinsdokumentationen sinnvoll sein. Ganz sicherlich von Nutzen ist das Angebot aber für die Jugendlichen selbst, die durch den Erwerb neuer Fähigkeiten ihre Kreativität in neue Bahnen lenken können – also beispielsweise auch mal ein selbst produziertes Video auf YouTube stellen, als „nur“ welche anzuschauen.

Bei „besonderen“ Veranstaltungen wie dem Abenteuer-Mediencamp im Sommer kommt zudem auch der gesellschaftliche Aspekt nicht zu kurz: Am Programm stehen produktive Workshops in der Fachhochschule Vorarlberg, während am Abend im Zeltlager Freizeitpaß und Lagerfeuerromantik angesagt sind. Weitere Infos über die Angebote der Medienwerkstatt finden Sie auf www.reflect.at



Alte Spielmuster, neue Technik

Vergöttert und verteufelt: Warum Computerspiele ebenso faszinieren, wie polarisieren.

„Menschen spielen. Egal welchen Alters, welcher Herkunft oder welcher Kultur“ – Mit dieser Feststellung aus dem Buch „Schauplatz Computerspiele“ machen Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl einmal mehr deutlich: Spielen ist menschlich. Der Spieltrieb ist uns angeboren. Er ermöglicht im kindlichen Alter das Lernen durch Versuch und Irrtum. Spielen bedeuten für Menschen aber weit mehr als Lernen: Zum Beispiel unterhalten sie uns, machen Spaß, lassen uns den Alltagsstress vergessen.

Spielen in jeder Lebenslage

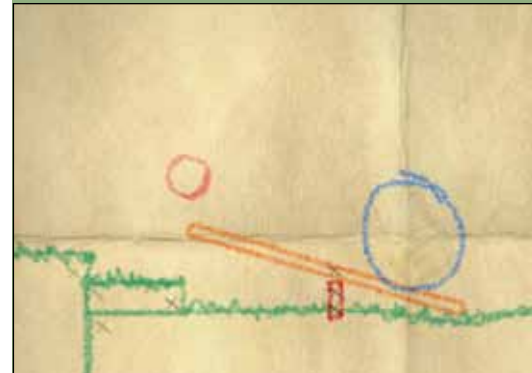
Kein Wunder also, dass der spielverliebte Mensch sich das Zeitalter von Internet & Co auch zunutze macht, um dieser Leidenschaft neue „Nahrung“ zu bieten. So bietet der heutige Alltag nahezu immer und überall die Möglichkeit, für kurz oder lang in Spielwelten einzutauchen: Wartezeiten am Bahnhof können mit Handy-Games oder Handheld-Konsolen (PSP, Nintendo DS, Gameboy) überbrückt, Büropausen für eine Kartenspiel-Session am PC (online im Webbrowser oder fix installiert) genutzt werden und in der Schulpause geht sich locker eine Runde „Mafia Wars“ im Facebook aus. In der Freizeit sind dann zeitaufwendigere „Vorhaben“ am Computer oder an der Spielkonsole (Playstation, X-Box 360, Wii) möglich. Allein, online vernetzt mit Freunden oder gemeinsam in versammelter Familienrunde – dem digitalen Spielspaß sind heutzutage kaum Grenzen gesetzt. ►



Action-Adventures: Interaktive Geschichte. (Uncharted 2: A. Thieves)



Beat em Up: Hier zählen vor allem „schlagende Argumente“. (UFC)



Denk- und Geschicklichkeitsspiele. (Crayon Physics)



Partyspiele. Gemeinsam wird gesungen, musiziert, gequizzt oder gesportelt. (Wii)

spielegenres



Jump & Run. (Little Big Planet)



Rollenspiele enthalten soziale Komponenten. (WoW)



Shooter. (Counter-Strike)



Vorbild der Strategiespiele ist oft Schach. (Age of Empires)

Faszinierend ist allein schon die Riesen-Auswahl an Spielen, wie Herbert Rosenstingl, Leiter der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen („BuPP“) in Wien, erläutert: „Man braucht nur zum Elektronikmarkt gehen und sieht sie Meter an Meter aufgeschichtet. Es gibt die unterschiedlichsten Arten – von ganz kleinen Spielen für zwischendurch bis hin zu solchen wie World of Warcraft (WoW), die monate- und jahrelange Faszination bieten. Es gibt Sportspiele, bei denen ich am PC Fußball spielen kann, kostenlose Ski-Challenges, interaktive Krimis – alles, was man sich vorstellen kann...“. Die Auflistung der wichtigsten Genres (siehe linke Randspalte) lässt erahnen, wie ausufernd das Angebot auf diesem Sektor ist: Es gibt Spiele für Mädchen, Jungs, Mamas, Papas, für die ganze Familie, für Hartnäckige, Kluge, Faule, Kreative, Logiker, Tüftler, Teamplayer und und und ...

Verbindende Erfolgserlebnisse

Beim Gespräch von Gamern über ihre Computerspiel-Erlebnisse, mögen Nicht-Spieler erst mal nur Bahnhof verstehen. Nicht nur der Inhalt mag unverständlich sein. Vielen stellt sich auch die Frage, worin die grundlegende Faszination für Computerspiele begründet ist. Einer dieser Gründe mag wenig offensichtlich sein und ist doch elementar für viele SpielerInnen – es ist die Gemeinschaft, der soziale Aspekt am Computerspielen. Was einerseits bedeutet: Ich bin integriert in den Kreis anderer SpielerInnen – in der Schule und im Freundeskreis kann ich mitreden. Aber andererseits ist es auch das gemeinsame Spielen (gegen- oder miteinander, online oder real), das verbindet. Ein weiterer wichtiger Aspekt sind die Erfolgserlebnisse, die Computerspiele bieten können, erläutert Rosenstingl: „Unabhängig davon, welche Leistungen ich sonst erbringe, das Computerspiel ermöglicht mir, Erfolg zu haben. Und zwar auf sehr faire Art und Weise. Es ist völlig egal, ob ich, du, Barack Obama oder sonst jemand das Spiel spielt.“ Die Jagd nach Erfolgen ist umso befriedigender, je ausgeglichener die Balance von Anforderung, Leistung und Anspruch ist. Dann nämlich tritt der sogenannte „Flow-Effekt“ ein, ein „einheitliches Fließen von einem Augenblick zum nächsten“:



Spiele wie Grand Theft Auto (GTA) ermöglichen eine große Bewegungsfreiheit innerhalb einer freien Spielumgebung und sind eine Mischung aus Action-Adventure, Rollenspiel, Third-Person Shooter und Fahrzeugsimulation.

„Da bin ich eins mit meiner Tätigkeit, bin gefordert, habe Erfolg, mache weiter“, beschreibt Rosenstingl das Phänomen, das einerseits Spaß macht, aber gleichzeitig auch Gefahren in sich birgt – „dann, wenn dieser Flow so weit geht, dass andere Dinge in meinem Leben zu kurz kommen“.

Ein Held in fremden Welten

Computerspiele lassen ihre NutzerInnen „Großes“ bewirken, sind spannend und bieten Einblicke in neue (Fantasie-)Welten. Der Computerspielforscher Christoph Klimmt benennt diese drei Ebenen – die Selbstwirksamkeit, die Spannung und Lösung von Aufgaben/Problemen und das Schlüpfen in andere Rollen – als Basiselemente, die die Faszination von Computerspielen ausmachen. „Ganz viele Tasten auf der Tastatur, der Maus, am Gamepad – jede Bewegung sofort wirksam. Manche mit großartigen Erfolgen. Natürlich – es macht Spaß“, erläutert Herbert Rosenstingl den Begriff der Selbstwirksamkeit.

In Kombination mit der Spannung, die Computerspiele in Form von Storys unterschiedlichster Natur anbieten, erhöht sich der Spaßfaktor noch stärker: „Ob ich beim Autorennen am Steuer sitze, die virtuelle Stadt manage oder eine (Computer-)Familie durch



Wölfe. Gerade die Pubertät ist eine Phase, die ein solches „Abtauchen“ begünstigt, macht Rosenstingl klar, denn „allein das Lebensalter ist für viele Missverständnisse verantwortlich.“ Das Schema läuft dabei oft gleich ab: Jugendliche „kippen“ in ihre Spielwelt, vernachlässigen ihre gewohnten Freizeitbeschäftigungen und ziehen sich von ihrem früheren Freundeskreis und der Familie zurück. „Die Versuchung, die von Onlinewelten und Computerspielen ausgeht, ist groß, das Flow-Erlebnis wird in der Schule kaum erreicht. Auch die Fairness ist im wahren Leben nicht so ausgeprägt wie in Computerspielen“, führt Rosenstingl weiter aus. Zudem kommt, dass bei Online-Rollenspielen ein Team gemeinsam an einem Ziel arbeitet. Man gehört – ähnlich wie im wahren Leben bei der Feuerwehr etwa – zu einer Gemeinschaft, hat Verpflichtungen. Ist erst mal eine Aufgabe geschafft, folgt sogleich die nächste.

ihr Leben begleite: Von meinen Entscheidungen und Fähigkeiten hängt es ab, ob das Gewünschte erreicht wird.“ Das Mitfiebern mit den dargebotenen Handlungsepisoden auf dem Bildschirm fordert zum Handeln auf. Erfolg oder Niederlage hängen ganz allein vom eigenen Können ab. Gleichzeitig ermöglicht das dargebotene Szenario dem Spieler, in andere Rollen zu schlüpfen, sich selbst und seine Fähigkeiten auszuprobieren. FantasyheldIn, RennfahrerIn, Tennis-Ass, ÄrztIn oder DetektivIn – verschiedene Persönlichkeiten und verschiedene Aufgaben können virtuell erprobt werden, Macht und Kontrolle ausgeübt werden. „Sehr viele Menschen sehnen sich nach einer Veränderung. Im virtuellen Leben wird es spannender, gibt es mehr Belohnungen, kann jeder ein Held sein“, bringt es Roland Wölfe, Leiter der Therapiestation Lukasfeld, auf den Punkt.

Der Realität entfliehen

Eben dieses „Entrinnen“ in eine Fantasiewelt kann aber auch gefährlich sein. Nämlich dann, wenn die virtuelle Spielwelt der tatsächlichen Realität vorgezogen wird. „Je größer die Kluft zwischen der Attraktivität der Alltagsrealität und der virtuellen Welten wird, umso mehr Menschen werden in die künstlichen Welten abtauchen“, verdeutlicht

Vorwürfe helfen nicht

Vorübergehender, übermäßiger Computerspielkonsum bei Kindern und Jugendlichen muss noch keine Sucht bedeuten. Dass exzessive Computernutzung überhaupt ein „Jugendphänomen“ ist, kann Rosenstingl aus Erfahrungswerten bestätigen. In einem Alter, in dem „von Haus aus“ viele Probleme an der Tagesordnung sind, besteht auch erhöhte Gefahr zur Suchtneigung. Die Suchtrate selbst liegt mit zwei bis drei Prozent aber nicht höher als bei allen anderen Verhaltenssuchten. Dennoch gilt es, „besser zu früh als zu spät professionelle Hilfe in Anspruch zu nehmen, wenn Anzeichen für eine Computerspiel-/ Onlinesucht vorliegen (siehe Factbox).

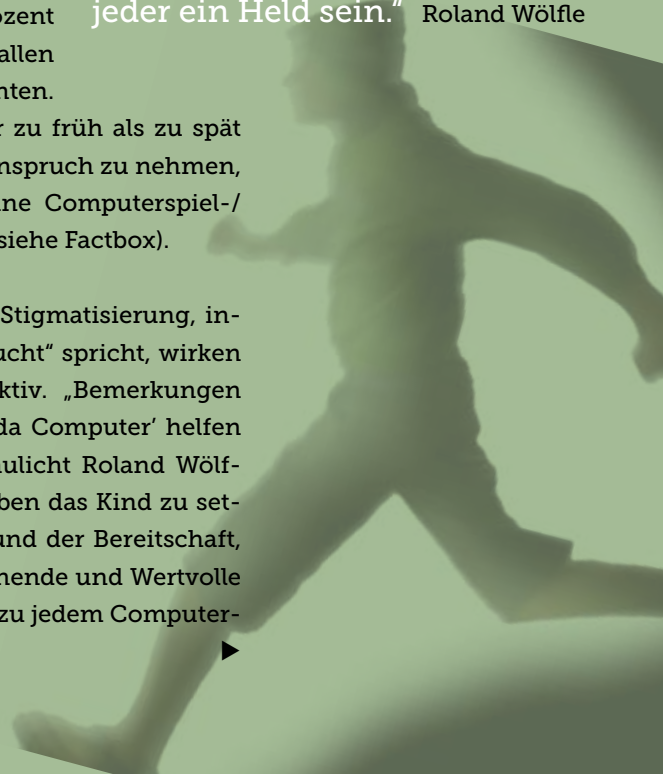
Vorwürfe oder gar eine Stigmatisierung, indem man gleich von „Sucht“ spricht, wirken hingegen meist destruktiv. „Bemerkungen wie ‚Du all mit dem blöden Computer‘ helfen sicher nicht“, veranschaulicht Roland Wölfe. Besser sei es, sich neben das Kind zu setzen mit dem Interesse und der Bereitschaft, „auch das Schöne, Spannende und Wertvolle zu sehen, das es in nahezu jedem Computerspiel gibt“.

Suchtmerkmale

Folgende Merkmale charakterisieren ein (computer-)süchtiges Verhalten:

- Häufiges unüberwindliches Verlangen zu spielen/online zu sein
- Kontrollverluste – längeres Spielen als beabsichtigt – mit Schuldgefühlen
- Sozial störende Auffälligkeit im engeren Kreis der Bezugspersonen
- Nachlassen der schulischen Leistungen, der Arbeitsfähigkeit
- Verheimlichung oder Bagatellisierung der Gebrauchsgewohnheiten
- Psychische Reizbarkeit bei Hinderung am Spielen/Online sein
- Mehrfach fehlgeschlagene Versuche der Einschränkung

„Sehr viele Menschen sehnen sich nach einer Veränderung. Im virtuellen Leben wird es spannender, es gibt mehr Belohnungen, es kann jeder ein Held sein.“ Roland Wölfe





Szene aus dem Ego-Shooter
Call of Duty: Modern Warfare 2

Archer: Roger! Bring Javelin, danger close!

„Sündenböcke“ für Gewalttaten

In Verruf geraten sind Computerspiele aber nicht nur wegen ihres Suchtpotentials. Immer wieder taucht der Ausdruck „Killergames“ in den Medien auf. Vor allem dann, wenn Amokläufe passieren, wenn Jugendliche gewalttätig werden. Gerade Shooter-Spiele,

die realistisch anmutende Schieß- und Kriegsszenarien zum Inhalt haben, sind Zielscheibe von Kritikern. „Ja, es stimmt, die US-Army verwendet derartige Spiele zu Trainingszwecken für ihre Soldaten“, wirft Rosenstingl ein. „Aber der Grund ist nicht etwa, dass das Töten geübt werden soll, sondern es sind die Teamfähigkeit

und Kooperation, die im Vordergrund stehen“, betont der Leiter der BuPP und erklärt: „Ich trainiere hier nicht den Abbau der Tötungshemmung. Ich töte nicht beim Spielen.“ Problematische Zusammenhänge zwischen erhöhter Aggressivität und Computerspielen gibt es „bei Spielenden, bei denen in anderen Bereichen schon etwas aus dem Ruder gelaufen ist“, geht Rosenstingl ins Detail. Insgesamt seien Shooter-Spiele aber nicht die Ursache für Gewaltprobleme, jedoch eventuelle Hinweise auf solche. Die Wahl und

Präferenz für ein bestimmtes Spiel kann nämlich auch Werthaltungen der Jugendlichen aufzeigen. Eben diese gilt es im Auge zu behalten. Eine konkrete Hilfestellung dafür, welche Spiele für Jugendliche geeignet sind, bietet die empfohlene Altersangabe. „Aber bloß weil 3 oder 7 Jahre draufsteht, weiß ich noch nicht, ob das das richtige Spiel für mein Volksschulkind ist“, differenziert Rosenstingl.

Potentiale entdecken

Neben all den angesprochenen Risiken sollen die vielfältigen Potentiale, die Computerspiele bieten, nicht in Vergessenheit geraten. Beispiel WoW: Chatprotokolle in dem beliebten Online-Rollenspiel sind kaum durchschaubar für eine/n Nicht-SpielerIn. Wenn 12 Spieler, die gemeinsam an einer Aufgabe arbeiten, über ihre Statusmeldungen miteinander kommunizieren, mag das für Außenstehende verwirrend sein. Aber, die Echtzeit-Zusammenarbeit der Beteiligten könnte durchaus zukunftsweisend sein. Die Potentiale und Chancen von Computerspielen zu erkennen, ja sich überhaupt für diese Art von Freizeitbeschäftigung zu interessieren, ist „die klare Aufgabe von Erziehenden“, die gefragt sind, begleitend in diesen Prozess einzuwirken, meint Rosenstingl. Denn: „Es geht um Werte, nicht um Wirkung. Es geht um Respekt und Vielfalt und es geht darum, dass alte Wege neu beschritten werden können.“

„Computerspiele sind Spiele. ‚Räuber und Gendarm‘, das kennen alle. Counterstrike haben die wenigsten gespielt. Vom Prinzip her ist es das gleiche Spiel, von der Wahrnehmung aber komplett unterschiedlich.“

Herbert Rosenstingl

„Spielen ist hilfreich fürs Leben“

Medienpädagoge Herbert Rosenstingl über den „Schauplatz Computerspiele“.

Was muss ein Computerspiel haben, damit es von der Bundesstelle für Positivprädikatisierung (kurz BuPP genannt) empfohlen wird?

Das, was bei uns an allererster Stelle steht, ist Spielspaß. Wir überprüfen die Spiele nach Kriterien, die durchaus vergleichbar mit denen sind, die von kommerziellen Spielmagazinen verwendet werden – sprich Motivation, Einstieg, Grafik, das muss einfach passen. Und wir schauen natürlich auf das Alter und testen auch Spiele, die in solche Magazine nicht reinkommen. Auf Grundlage unserer Erfahrungen versuchen wir dann die entsprechende Zielgruppe für dieses Spiel zu berücksichtigen. Genauso wichtig ist aber auch, dass es aus pädagogischer Sicht keine Probleme und Bedenken gibt.

Ist der exzessive Spielkonsum eines „guten“ Computerspiels eher zu befürworten als bei einem inhaltlich weniger „wertvollen“ Spiel?

Das Wichtigere ist, dass ich möglichst viele verschiedene Erfahrungsräume in meinem Leben habe, dass ich unterschiedliche Dinge in meinem Leben tue, verschiedene Freundeskreise habe und eine Vielzahl von Erlebnissen in mein Leben einbinden kann. Wenn das gewährleistet ist, dann ist diese Suchfrage oder diese exzessive Nutzungsfrage nicht mehr relevant. Gute Spiele nach BuPP-Kriterien sind natürlich auch die, die lieber gespielt werden. Die Hoffnung, dass ein Super-Computerspiel die Schule ersetzen könnte oder ein Lehrbuch, die wird allerdings nicht befriedigt werden können. Denn das, was in einem Computerspiel gelernt und trainiert wird, wird zunächst mal im Spiel selbst

gelernt und trainiert. Um es irgendwo anders gewinnbringend oder sinnvoll einsetzen zu können, brauche ich einen Transfer, muss ich eine Übersetzung vornehmen und die passiert nicht von alleine.

Erachten Sie die Fähigkeit „Computerspielen“ zu können im heutigen Zeitalter als notwendig?

Die Kompetenz Spiele zu spielen ist eine für Menschen grundlegende. Das müssen nicht unbedingt Computerspiele sein, es sind aber heutzutage sehr oft solche. Einfach weil die Technik da ist, weil die gesamte Medienwelt sich in diese Technologien hinein entwickelt hat. Dass die Kompetenz Computerspiele zu spielen in anderen Bereichen hilfreich sein kann, ist aber durchaus auch zu beobachten. Um ein Computerspiel spielen zu können, muss ich schlicht und einfach technische Geräte bedienen können, muss ich eine gewisse Angst vor Maus und Tastatur abbauen können. Und genau das ist dann zum Beispiel hilfreich, wenn ich am neuen Arbeitsplatz plötzlich mit neuer Software konfrontiert bin oder mit neuer technischer Ausstattung.

Machen Computerspiele süchtig?

Es gibt eine Zahl von zwei bis drei Prozent als eine Prävalenzrate von Online- bzw. Computerspielsucht, die ziemlich genau so hoch ist wie bei allen anderen möglichen Verhaltenssüchten auch. Da unterscheidet sich das Computerspiel in keinsten Weise von Einkaufen, Arbeiten, Sport betreiben, Sex, was auch immer. Computerspiele sind aber ein Medium, das ganz besonders für Jugendliche von Interesse ist. Exzessive Computerspielnutzung ist ein Jugendphänomen. Die Kombination von Pubertät und attraktiven Computerspielen kann durchaus zu Problemen führen: Ein verlorenes Schuljahr aufgrund der Zeit, die lieber mit Computerspielen verbracht wird, ist ein verlorenes Schuljahr, das in unserem System sehr schwer wieder einholbar ist. ▲



Zur Person

Herbert Rosenstingl

Der ausgebildete Freizeit- und Medienpädagoge ist Leiter der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (kurz „BuPP“ genannt) in Wien. Herbert Rosenstingl ist Vater von zwei Kindern.

Die „BuPP“ ist eine Serviceeinrichtung des Bundesministeriums für Wirtschaft, Familie und Jugend. Sie bietet Orientierungshilfen bei der Beurteilung von Computerspielen: Empfehlenswerte Spiele werden prädikatisiert und auf der Website veröffentlicht. Zudem bietet die Einrichtung Hintergrundinformationen zum Thema an.

Buchtipps:

„Schauplatz Computerspiele“ von Herbert Rosenstingl und Konstantin Mitgutsch, erschienen im Lesethek-Verlag Wien



„Schuld ist nicht das Spiel“

Gefesselt von der Faszination World of Warcraft – wie es Tobias* schaffte, ins wahre Leben zurückzukehren.

Hintergrund

World of Warcraft ist ein Online-Rollenspiel, das vor allem männliche Spieler anspricht und weltweit von über 11 Millionen SpielerInnen gespielt wird. Dabei bewegt man sich mit einer Spielfigur durch eine virtuelle Fantasiewelt („Azeroth“) und hat verschiedene Aufgaben zu bewältigen.

Innerhalb der Spielwelt kann man mit anderen SpielerInnen interaktiv in Kontakt treten, sich mit ihnen beispielsweise über Chatkanäle unterhalten. Man kann Gruppen bilden, gemeinsam „Missionen“ erfüllen. Derzeit gibt es 80 Levels und mit jeder neuen Stufe entwickelt sich der Charakter der Spielfigur weiter. Heiß erwartet wird bereits die Spielerweiterung „Cataclysm“, die sich wohl wieder millionenfach verkaufen wird. WoW ist für Kinder ab 12 Jahren freigegeben. Das deshalb, weil das Spiel ziemlich gewaltfrei ist und keine blutigen Szenen oder ähnliches beinhaltet.

Mit acht Jahren war *Super Mario* sein Held. Stundenlang konnte sich Tobias* in der bunten Konsolenspielwelt mit den lustigen Spielfiguren vergnügen. Heute ist Tobias 21, macht eine Ausbildung zum Einzelhandelskaufmann und zählt zwei Dinge zu seinen liebsten Hobbys: Modellflugzeuge bauen und *World of Warcraft* (WoW) spielen.

Die Faszination entflammt

Tobias war in der vierten Klasse der Hauptschule, als ihm Kollegen vom „großen Abenteuer“ *World of Warcraft* vorgeschwärmt haben. Auch von GameStar, dem Magazin über Computerspiele, haben sie erzählt. Tobias hat sich Tests über das Spiel angeschaut. Einfach so kaufen, ohne genau darüber informiert zu sein, das ist nichts für ihn.

Er wählt bewusst aus. Erst hat er sich WoW nur mal angeschaut, dann bei Freunden selbst ausprobiert. Schließlich war der Entschluss gefallen: Er wollte selbst WoW-Spieler werden.

Die Software kauft man sich im Laden, dann eröffnet man einen Account. Nicht schwer, der Einstieg. Eine größere Herausforderung war es, sich erst mal in dieser neuen Welt zurechtzufinden. Tobias zeigte sich hartnäckig, wollte sich weiterentwickeln, immer mehr von dieser Abenteuerwelt entdecken. Seine Eltern haben ihn bei seinem neuen Hobby unterstützt, die monatliche Gebühr für den Account bezahlt, Verständnis gezeigt. WoW ist kein sinnloses Spiel, ist Tobias überzeugt. Es fördert Teamfähigkeit. Man muss auch kalkulieren.



Wenn man zum Beispiel in Waffen investiert und die dann im Auktionshaus verkauft. Da muss schon ein Gewinn dabei rausschauen, wie im wahren Leben.

Organisationstalent

Der 21-Jährige ist mittlerweile Führer eines Gildenstammes mit 60 Mitgliedern. Ähnlich wie ein Firmenchef koordiniert er sein Team. Er plant wann, wie und wer welche Aktionen zu welchem Zeitpunkt durchführt. Er hält „teamspeaks“ ab, in denen über Headset weitere Vorgehensweisen miteinander abgesprochen werden. Es gilt, die Stärken und Schwächen seiner Teammitglieder richtig einzuschätzen. Fünf Mitglieder kennt Tobias aus seinem wahren Leben. Es sind Freunde und Kollegen. Die Anderen sind Familienväter oder Jugendliche, Männer unterschiedlichster Berufe und sogar ein paar Mädels sind dabei – Menschen verschiedener Herkunft, verschiedenen Alters. Sie alle vereint ein Ziel – gemeinsam Aufgaben zu lösen. Wenn Tobias einen WoW-„Termin“ nicht wahrnehmen kann, ist einer von seinen realen Freunden online, der sich um den Gildestamm kümmern kann.

„Zeitfresser“ World of Warcraft

WoW ist kein teures Hobby. 12,50 Euro kostet der Account im Monat – das ist im Vergleich zu dem, was Tobias für Zigaretten ausgibt, nicht viel. Viel ist hingegen das Zeitepensum, dass das Spiel verschlingt. In seiner exzessivsten Spielphase – mit 16, 17 Jahren – saß Tobias schon mal 19 Stunden täglich vor dem PC. Dann, wenn Ferien waren. Aber auch unter der Schulzeit beanspruchten die virtuellen Aufgaben viel Zeit, die anders genutzt hätte werden können. Zum Beispiel zum Lernen oder Hausaufgaben machen oder mit Freunden etwas unternehmen. Die Eltern und auch die Freundin, die Tobias mit 14 Jahren kennengelernt hat, sind tolerant. Aber irgendwann sind auch ihre Grenzen erreicht. „Wie

soll es weitergehen?“, fragt ihn die Freundin. Dann versucht auch der Vater vorzudringen – zu seinem Sohn, der längst in einer anderen, für ihn fremden Welt versunken ist.

Als Tobias 18 war, hat seine Freundin ihm erklärt, dass sie schwanger ist. Die Geburt seiner Tochter sollte sein ganzes Leben verändern.

Er erkannte: Es ist Zeit, Verantwortung zu übernehmen. Um sein übermäßiges Spielverhalten zu bekämpfen, vermittelte ihm die Supro professionelle Hilfe. Die Gespräche mit dem Psychotherapeuten haben ihm gut getan. Hier konnte er endlich seine Probleme, die er sonst totschwieg, offen auf den Tisch legen. Ob schulische oder private Sorgen – seine Nöte hatte Tobias durch das Spielen verdrängt. Seine ganze Konzentration galt den Problemen und Aufgaben in der virtuellen Welt. Diese konnte er selbst erfolgreich lösen. Die echten Probleme wurden dadurch nicht kleiner, sie verschwanden nicht. Aber zumindest traten sie durchs Spielen kurzfristig in den Hintergrund.

Neue Prioritäten

Heute ist vieles anders als damals. Tobias kann besser mit seinen Mitmenschen reden, auch über Dinge, die ihm Kopfzerbrechen bereiten. Er ist immer noch WoW-Fan, die Faszination ist ungebrochen. Das Spiel an und für sich löst keine Sucht aus, ist er überzeugt. Es sind die eigenen, ungelösten Probleme, die zum „Abtauchen“ in eine andere Welt verführen können. Eine Welt, in der man frei ist, wie er sagt. Ungefährlich ist WoW für ihn auch heute nicht – denn, wenn man nicht aufpasst, vergisst man ganz schnell die Zeit beim Spielen. Immerhin kennt er jetzt Mittel und Wege, um dieses Risiko zu minimieren. Und nicht zuletzt investiert er seine Zeit einfach lieber in das, was ihm wirklich wichtig ist: Seine Familie, Freunde, die Arbeit – und wenn dann noch Zeit bleiben sollte, auch fürs Computerspielen. ▲

*Name von der Redaktion geändert; anonymisiertes Fallbeispiel aus der Praxis

WOW-LEXIKON

Avatar Spielcharakter in der Welt von World of Warcraft.

Credits die Währung im Spiel (Kupfer, Silber und Gold).

Eine **Gilde / Clan** ist ein Zusammenschluss mehrerer SpielerInnen, um gemeinsam zu spielen. Meist treten SpielerInnen einer Gilde bei, um in der Gemeinschaft eine größere **Quest** zu meistern oder im **PvP** gegen andere Gilden anzutreten.

Level beschreibt den Erfahrungsgrad und die Fähigkeiten die ein Charakter besitzt, ab Level 10 bekommt man mit jedem Aufstieg einen Talentpunkt der vergeben werden kann. Zudem werden etwa alle zwei Level neue Fähigkeiten verfügbar.

Ein **NPC** (non player character) ist ein Nicht-Spielercharakter, der eine Rolle als Händler, Guide, Trainer oder Wache übernimmt.

PvE die Auseinandersetzung mit Computergegnern.

PvP bezeichnet den Kampf zwischen mehreren SpielerInnen. Gerade hier zählt bessere Ausrüstung, Level und Handling im Vergleich zu anderen Gamern.

Einen **Quest** (Auftrag) erhält man von einem **NPC**, der einem für die Erledigung eine Belohnung in Form von Gegenständen, Erfahrungspunkten oder **Credits** anbietet.

Ziel eines **Raids** ist es, mit bis zu mehreren SpielerInnen einen übermächtigen Gegner zu besiegen.

Als **Skill** bezeichnet man sowohl die Fähigkeiten eines Charakters als auch die Fähigkeiten des/der Spielers bzw. Spielerin.

(Quelle: www.giga.de/twAyH)



„Die Wahrheit liegt in der Mitte“

Supro-Mitarbeiter Gert Burger über seine Erfahrungen mit „World of Warcraft“.



Zur Person:

Gert Burger (geb. 1963) arbeitet seit 2005 bei der *Supro – Werkstatt für Suchtprophylaxe* als Fachkraft für Suchtprävention. Sein Schwerpunkt liegt in der Präventionsarbeit in Berufsschulen und Betrieben sowie in der Elternarbeit. Unter anderem ist er auch für das Projekt *„Gateway – Abenteuer Neue Medien“* im Einsatz: In Workshops und Elternabenden bringt er den TeilnehmerInnen die Chancen, aber auch Gefahren Neuer Medien näher und fungiert als Ansprechperson und Kontaktvermittler bei Suchtfragen.

Der Vater eines Sohnes (Jahrgang 1997) verfügt über jahrelange Erfahrung in der Suchtarbeit sowie in der Arbeit mit problembelasteten Jugendlichen. Drei Jahre lang war er in der therapeutischen Wohngemeinschaft in der *Stiftung Jupiter* tätig. Über einen Zeitraum von fünf Jahren arbeitete er mit schwer Süchtigen und jugendlichen „Probierrkonsumenten“ in der *Suchtberatung Bludenz („Clean Bludenz“)*.

In welcher Form haben Sie in Ihrer Arbeit mit Computerspielen zu tun?

Als Fachkraft für Suchtprävention werde ich immer öfter von Jugendlichen direkt auf das Thema Computerspielsucht angesprochen. Das Spiel, das dabei im Zentrum steht ist „World of Warcraft“ (WoW), zu Deutsch „Welt der Kriegskunst“.

Welche suchtfördernde Elemente hat das Spiel?

Die Belohnungsstruktur ist stark ausgeprägt, auch in der höchsten Stufe kann man den Spielcharakter immer weiterentwickeln. Das Spiel hört einfach nie auf. Es gibt keine Chance, es zu beenden, es geht immer weiter. Außerdem muss man extrem viel Zeit aufwenden, um wirklich gut in dem Spiel zu sein und weiterzukommen. Für „hoch entwickelte“ Accounts werden darum im Ebay mehrere tausend Euro geboten. Meine Erfahrung zeigt, dass auch der Kommunikationsfaktor eine große Rolle spielt. Das kann besonders für Menschen anziehend sein, die im realen Leben wenig oder problematische soziale Kontakte haben. Das heißt aber nicht, dass jeder WoW-Spieler ein Einzelgänger ist! Außerdem gibt es ja auch förderliche und positive Aspekte bei diesem und ähnlichen Spielen. Wenn man zum Beispiel die Funktion eines Gildenführers in WoW innehat, sind Teamgeist und Organisationstalent gefragt. Im Chat, da wird nicht nur über das Spiel, sondern über Gott und die Welt gesprochen. Problematisch wird die Spielleidenschaft dann, wenn außer Spielen kaum noch was anderes gemacht wird, ein Rückzug aus der realen Welt erfolgt.

Was kann man in solchen Problemfällen tun?

In Vorarlberg gibt es derzeit keine spezialisierte Fachstelle für diesen Bereich. Eltern können sich direkt an die Supro wenden. Wir klären im Vorfeld ab, ob die Situation problematisch ist und vermitteln an geschulte Fachpersonen weiter. Vorbeugend und präventiv sollten Eltern schon ab dem frühen Kindesalter zeitliche Grenzen für den Medienkonsum ihrer Kinder festlegen. Selbst-



„Gewisse Persönlichkeitstypen scheinen stärker von WoW angezogen zu werden, als andere – etwa kontaktscheue Jugendliche. Aber nicht alle, die WoW spielen, sind Einzelgänger!“

verständlich sollten die Regeln dem jeweiligen Lebensalter angepasst sein. Gewisse Grundregeln – wie ein gemeinsames Abendessen und das Abmachen computerfreier Unternehmungen – sind auch noch bei 16-Jährigen sinnvoll. Wichtig ist auch, dass Eltern ihr Kind als „Ganzes“ betrachten. Denn Sucht hat nie eine einzige Ursache. Computerspielsüchtige haben mehr Probleme als nur das Spiel selbst. Das ist dasselbe wie bei Gewaltspielen. Wer Counterstrike spielt, wird nicht automatisch zum Amokläufer. Jedoch können solche Shooterspiele ein kleiner Mosaikstein sein, der im Zusammenwirken mit einer Reihe an persönlichen Problemen das Aggressionspotential schüren kann.

Das Spiel wegzunehmen nützt wohl nicht viel?

Nein, das wäre keine Lösung. Wichtig ist es, die realen Probleme anzugehen. Denn mit dem Computerspiel flüchtet man ja vor dem Alltag, begibt sich in eine andere Welt, macht zu und vergisst Probleme. Es macht auch keinen Sinn, Computerspiele pauschal zu verurteilen. Die Wahrheit liegt in der Mitte. Man muss die Chancen, aber auch die Gefahren sehen und sich ein gewisses Basiswissen aneignen. Damit sind Eltern besser gerüstet, um auf positive Art und Weise mit ihren Kindern das „Abenteuer Neue Medien“ zu erleben. ▲



HALO 3: „Das ist Science Fiction. Da schießt man auf Aliens und Kampfroboter.“

Eine Frage der Einstellung

Roland Wölfle befragt seine beiden Söhne über seine Einstellung zu Computerspielen

Wer als Vater eine liberale Einstellung gegenüber seinen Söhnen hat, wenn sie viel Zeit für Computerspiele aufwenden, bekommt wenig Anerkennung, auch wenn die Kinder darin erfolgreich sind. Würden sie Bergsteigen oder in einer Theatergruppe sein, wäre es wahrscheinlich anders. Ein bisschen Anerkennung könnte es vielleicht von den Söhnen selbst geben.

Ich ging zunächst zu meinem älteren Sohn (21), klopfte und konnte dann eintreten. Er spielte zu diesem Zeitpunkt nicht, sondern las in den Cheats zu Final Fantasy 7, welches ohne diesen sogenannten Walkthrough angeblich nicht zu spielen sei. Ich fragte ihn, wie er meine Einstellung gegenüber der Art und Weise, wie er spiele, bewerte. Er war über die Frage überrascht und zögerte einige Zeit. Ich wiederholte die Frage. Er meinte dann lapidar „Okay“ und wandte sich wieder seinen Cheats zu. Das reichte mir noch nicht. Warum es denn okay sei? „Ja“, antwortete er zögernd und irritiert, „was soll ich dazu sagen?“ Das würde ich ja eben gerne wissen. „Dass ich fast alle Spiele spielen kann – du weißt schon was ich meine.“ Natürlich weiß ich das. Es gibt Einschränkungen, eine davon besteht darin, dass es eine Regel gibt, auf die ich großen Wert lege, ich akzeptiere keine Spiele in unserem Haushalt, die die Grenze der Zulassung ab 16 Jahre überschreiten würden. Dies trifft im Übrigen für extrem grausige Spiele zu, für andere Spiele wie z. B. „Counter-Strike“ nicht.

Ich möchte einen Ego-Shooter. – Du möchtest echt Counterstrike spielen? – Nein, eher Halo. – Warum? Das ist Science Fiction. Da schießt man auf Aliens und Kampfroboter.

Ich schaue mir dann auf Youtube Szenen von Halo 3 an. In Halo 3 habe ich eine Sniper Rifle, mit der ich Laserpunkte auf die Gegner projizieren kann. Im Video stehen sich soeben zwei Gruppen mit riesigen Blastern gegenüber, in einer hügeligen Landschaft, mit einem Fluss, einem See, Nadelbäumen, Felsen, Gras. Sie sprechen miteinander. Im Hintergrund symphonische Musik, großes Orchester, Klavier, ein Frauenchor. Es klingt sentimental, schwer und dramatisch. Einer der Spieler sagt: Sometimes I wonder, why I am doing this.

Mein jüngerer Sohn

Ich ging dann zu meinem jüngeren, 15-jährigen Sohn. Ich stellte wieder meine Frage: „Wie bewertest du meine Einstellung gegenüber deinem Computerspiel?“ Er beantwortete die Frage relativ rasch mit „Locker“. „Inwiefern locker?“ „Du lässt mich selbst bestimmen, was und wie viel ich spielen will und was ich für richtig halte. Du interessierst dich auch ein bisschen dafür, was wir spielen und wir können uns mit dir darüber unterhalten.“

Er hat ein soziales Leben, um das ich ihn fast beneide, wenn ich es mit dem vergleiche, das ich mit 15 Jahren hatte. Dass er regelmäßig von ganzen Gruppen Mädchen besucht wird, um zu Hause zu chillen oder sie ihn abholen, um in die Blaue Sau oder ans Viking nach Bregenz zu gehen, mit Ed Hardy T-Shirt und Gel in den Haaren, muss etwas mit Selbstbewusstsein, Souveränität sowie mit emotionaler und kommunikativer Kompetenz zu tun haben, wie es mir in diesem Alter weitgehend gefehlt hat.

Er hat sein iPhone ständig in Betrieb, ist im Facebook vernetzt, spielt mit mehreren Level-80-Charakteren WoW, ist ständig online, lädt sich Musik aufs Handy, schaut Sport im Fernsehen, macht daneben Hausaufgaben, ist aber auch in einem Tischtennisverein, spielt Klavier in der Musikschule und singt unter der Dusche.

Roland Wölfle



„Ich akzeptiere in unserem Haushalt keine Spiele, die die Grenze einer Zulassung ab 16 Jahre überschreiten würden.“ Roland Wölfle

Auszug aus einem Vortrag
von Dr. med Roland Wölfle
Leiter der Therapiestation Lukasfeld

Nie wieder alleine sein ...

Geschichten aus dem Leben von „SMS-Junkies“, „Facebook-Aposteln“ und virtuellen Rudeltieren.

„Ein Tag ohne Handy, das wäre für mich keine schöne Vorstellung, weil man dann nicht mehr so einfach im Dialog bleiben kann und irgendwie allein ist“, bringt Hanna auf den Punkt, was für viele ihrer AltersgenossInnen ebenso zutrifft. Hat man sich einmal daran gewöhnt, ständig auf seine Freunde „Zugriff“ zu haben, will man wohl so schnell nicht mehr darauf verzichten.

Handy macht Schule

Besonders während des Unterrichts – wenn guter Rat teuer ist – wird gerne der „Telefonjoker“ angewendet. Einige aus Gesprächen protokollierte Tipps von diesbezüglichen „Experten“ an hiesigen Schulen lauten: „Frage per SMS an Freunde senden – Telefonieren mit Kopfhörer unter den Haaren – im Handy Notizen machen – wenn man erwischt wird, das Handy als Uhr benutzen – ins Web einsteigen und auf Wikipedia nachschauen – einfach aufs WC gehen und dort telefonieren.“ Nicht verwunderlich also, dass in etlichen Schulen bereits komplettes Handyverbot herrscht. Zumindest während Prüfungen und Schularbeiten. „Im Zeichenunterricht dürfen wir dagegen Musik mit dem Handy hören“, weiß eine Schülerin zu berichten.

Mindestens 2000 SMS.

Neben Telefonieren, Musikhören, auf die Uhr Schauen und Schummeln scheint eine der beliebtesten Handy-Funktion das SMSen zu sein. Dies läuft häufig in einer Art Chat ab. Dialoge wie „Wo bist du?“ – „Daheim.“ – „Was machst du?“ – „Weiß nicht, du?“ können pro Tag locker 40 SMS kosten. Das belastet natürlich die Geldbörse



Das Handy wird vielseitig verwendet.

– meistens die der Eltern. So stünden am Wunschzettel vieler Kids „mindestens 2000 Frei-SMS pro Monat, denn 1000 sind viel zu wenig!“. Wie die Praxis zeigt, ist die exzessive „SMS-Viel-schreibphase“ in vielen Fällen jedoch zeitlich begrenzt. Einige Jugendliche berichten gar davon, irgendwann „sms-fault“ geworden zu sein, manche – wie die 18jährige Larissa – sind sogar davon genervt, „ständig erreichbar sein zu müssen.“ Einig sind sich die meisten jungen Leute darüber, dass das Handy in der Zukunft als multifunktionales Gerät für immer vielfältigere Zwecke eingesetzt werden wird – von der Bankomatkarte bis zum Haustüröffner sei vieles möglich.

Von früh bis spät

Neben dem Handy rundet ein buntes Potpourri an Medienangeboten den täglichen „Bedarf“ der Jugendlichen ab. Wie Felix auf der gegenüberliegenden Seite schildert, verteilt sich die

Nutzung der Neuen Medien über den ganzen Tag. An freien Tagen oder Wochenenden sei man schon mal „locker 6-8 Stunden“ am Computerspielen, Chatten, Surfen, Musikhören, Fernsehen oder „eben alles gleichzeitig“, geben Alterskollegen von Felix zu Protokoll. Oft hänge man einfach so lange im Facebook ab, „bis jemand vorschlägt fortzugehen“. Dann habe man besseres zu tun, als dort herumzulungern und etwa „FarmVille“ oder „MafiaWars“ zu spielen. Überhaupt würden diese Spiele erst „richtig süchtig machen“, später aber „mega nerven“.

Virtuelles Zusammenrücken

Was nervt oder nicht, mag individuell und je nach Altersklasse variieren. Auffällig ist eine erhöhte Tendenz dazu, ständig überall und immer miteinander in Kontakt zu sein, wenn auch nur mit diversen „Hilfsmitteln“ wie Handy oder Internet. Selbst vor dem Bildschirm augenscheinlich „vereinsamte“ Computerspieler sind häufig gerade im Auftrag ihres Spielteams unterwegs, um gemeinsame Ziele zu verwirklichen. Diese Möglichkeiten allein schützen nicht vor sozialer Verarmung. Aber sie bieten auch Chancen, die es zuvor in dieser Art und Weise kaum gegeben hat. In der positivsten Form können sie auch irgendwie bedeuten, nie mehr allein zu sein. ▲



Hanna (16), Larissa (18) und Felix (16)



Kreativer Beitrag von Klara: Wie Felix nutzt auch sie viele Medien und diese meist zur selben Zeit.

Mein digitaler Alltag

Felix gibt einen Einblick über seinen medienunterstützten Tagesablauf.

6:30: Mein Handywecker weckt mich.
6:47: Eine SMS von Harald trudelt ein. Er erinnert mich an seinen *USB-Stick*.

7:02: Während ich zum Bahnhof laufe ertönt ein hartes Schlagzeugsolo aus den Kopfhörern meines *MP3-Players*.

7:14: Am Bahnhof treffe ich Peter. Er hat seine *Digitalkamera* dabei und zeigt mir die Bilder, die letztes Wochenende auf Katrins Geburtstagsfeier entstanden sind.

7:26: Im Klassenzimmer angekommen werde ich gefragt, ob die dritte Stunde wirklich ausfällt. Ich zücke mein *Mobiltelefon*, besuche den Online-Supplierplan und belehre die Unwissenden eines Besseren.

9:30: Die ersten beiden Stunden verliefen gewohnt langweilig. Die große Pause nutzen ich und Harald für eine kurze Runde *Bomberman* auf dem Lehrercomputer.

9:45: Dritte Stunde, Geografie. Der Lehrer führt uns in den Informatikraum und teilt uns einen Fragekatalog zum Thema „Bevölkerungsaufbau“ aus, den wir mit elektronischer Hilfe beantworten sollen. *Wikipedia* ist die erste Anlaufstelle und erweist sich als mehr als ausreichend. Ich bin als Erster fertig und surfe verbotenerweise auf *Facebook* vorbei.

10:33: In den nächsten zwei Stunden

ist geometrisches Zeichnen angesagt, ebenfalls im Informatikraum. Mit *CAD-3D* zeichne ich ein gleichseitig-dreieckiges Prisma.

12:06: SCHULE AUS! Ein Blick in meinen *SMS-Eingang* verrät mir, dass Harald und Susi heute die abendliche Kinovorstellung besuchen wollen und um meine Gesellschaft bitten. Ich bestätige mit einem kurzen „kk“.

14:17: Für die Hausaufgaben benötige ich eine Physikformel, die ich mir schnell *ergoogle*.

14:21: Susi fragt per *Instant-Messenger*, ob ich nicht die Kinokarten für heute Abend bestellen kann.

14:24: Auf der *Homepage* des Kinos sehe ich mir den Trailer unseres favorisierten Filmes an und gelange mit nur einem Mausklick direkt zur Reservierungsseite. Hier werden die belegten Sitzplätze visuell dargestellt. Ich wähle drei Plätze in der achten Reihe und klicke auf „reservieren“. Auf dem Bildschirm erscheint ein fünfstelliger Reservierungscode, den ich als Notiz in meinem Handy speichere.

14:32: Wieder über das Instant-Messenger-Programm fragt mich Roland, ob ich nicht Lust auf eine Runde „*Counter-Strike*“ habe. Als ich bejahe, starten wir ein Internettelefonat und spielen ein paar Runden.

16:52: Ich verabschiede mich von Roland und logge mich in meinen *E-Mail-Account* ein. Tante Sabine hat Bilder ihres Australienurlaubs geschickt. Ich drucke sie für Mamas Fotoalbum aus.

17:02: Auf der *Website* der ÖBB suche ich die nächste Zugverbindung.

17:08: Im *Filmforum* meines Vertrauens lese ich mir einige User-Rezessionen neu erschienener *DVDs* durch. Einer der Filme gefällt mir sehr gut, auf *Amazon.at* bestelle ich mir eine billige gebrauchte Ausgabe.

17:21: Ich mache mich auf den Weg zum Bahnhof, diesmal höre ich das Hörbuch „Herr Lehmann“, geschrieben und gelesen von Sven Regener.

17:34: Im Zug treffe ich auf Harald und Susi und schalte den *MP3-Player* aus.

17:48: Im *Kino* gehören wir zu den privilegierten Reservierenden, die eine eigene Kinokassa (mit wesentlich kürzerer Schlange) benutzen dürfen. Als mich die Kassa-Angestellte freundlich nach dem Reservierungscode fragt, lese ich ihr meine *Handy-Notiz* vor.

17:58: Wir sitzen im Kinosaal. In der linken Hand halte ich eine große Tüte mit Popcorn. Mit der rechten Hand greife ich in meine Tasche und schalte mein *Mobiltelefon* ab, um den Abend ungestört genießen zu können. ▲

Weitere Beiträge unter www.reflect.at/!

Der Begriff Web 2.0

Web 2.0 ist ein Schlagwort für Seiten im World Wide Web, deren Inhalte von den Nutzern selbst produziert bzw. mitgestaltet werden. Relevante Web 2.0-Dienste sind unter anderem:

Wiki ist eine Ansammlung von Seiten, die von Benutzern frei erstellt und überarbeitet werden kann. www.wikipedia.de



Weblog wird oftmals als Tagebuch im Internet bezeichnet. Man verfasst Einträge, die in chronologisch umgekehrter Reihenfolge aufgelistet werden. Jede/r kann Kommentare zu den Einträgen verfassen. Dienste wie **Twitter** begrenzen die Textlänge auf 140 Zeichen.

Podcast: Audio- und Videodateien können über spezielle Programme einfach veröffentlicht und heruntergeladen werden.

facebook

NETLOG™

Soziale Netzwerke stellen soziale Beziehungen im Internet dar. NutzerInnen können ein Profil erstellen und Kontakte verwalten. Die Mitglieder können sich untereinander austauschen. facebook.com, netlog.com



delicious

Social-Bookmarks wie delicious.com ermöglichen das Ablegen und Sortieren von Links.



Media-Sharing-Portale

bieten die Möglichkeit ein Profil anzulegen, Mediendaten wie Fotos bzw. Videos (flickr.com, youtube.com) zu speichern und Inhalte anderer NutzerInnen zu konsumieren sowie zu bewerten.

BESSERWISSEN!

Jeder **4** macht im Web falsche Angaben über seine Person – von Name, Alter, Telefonnummer bis hin zum Geschlecht.

1 von **8** Pärchen, das 2008 in den USA geheiratet hat, hat sich über ein **soziales Netzwerk** kennengelernt.

900.000

ÖsterreicherInnen haben in ihrem Leben zumindest einmal eine/n PartnerIn übers Internet kennengelernt.



„Im Internet weiß niemand, dass du ein Hund bist.“

4 von **5** sehen einen Zugang zum Internet als Grundrecht an.
1 von **5** nutzt sein Notebook auf der Toilette.

Umfrage unter Kindern (8-15 Jahre) aus England:

99 % können einen DVD-Player bedienen.
82 % können mit einem Mikrowellenherd umgehen.
29 % können mit einer herkömmlichen Bratpfanne umgehen.

Die durchschnittliche **wartezeit** vor dem Computer beträgt

51 Minuten pro Woche, bei einer 50jährigen Computernutzung macht das
85 Tage Lebenszeit aus. Die meisten vertreiben sich die Zeit mit Rauchen oder Kaffeetrinken – die Studie rechnet hoch: In **50** Jahren sind das
910 Schachteln Zigaretten und
3.640 Liter Kaffee, die der Wartende konsumiert.



weblinks

Thema Computerspiele

- www.supro.at/gateway
Die Projektwebsite der Supro zum Thema Neue Medien
- www.bupp.at
Tipps für Eltern, PädagogInnen und Kinder/Jugendliche zur Bewertung und Einordnung von Computerspielen; Glossar der wichtigsten Begriffe aus der Computerspielwelt
- www.pegi.info
Altersfreigaben von Spielen
- www.spielbar.de
Website hilft beim Einstieg in das Thema und stellt neben Spielberichten auch Materialien für pädagogische Praxis bereit.
- www.bimez.at
Empfehlenswerte Lernsoftware
- www1.fh-koeln.de/spielraum
Basiswissen über Games
- www.grenzenlos-spielen.de
Computerspiele aus Sicht der Jugend, Eltern und Experten

63 % der Frauen* spielen **computerspiele** wie Denksportspiele, Puzzles und Mahjong – um sich selbst zu fordern. (*Repräsentative Umfrage unter Deutschen mit Internetzugang)

67 % der Männer spielen und lassen sich von Spielen faszinieren, bei denen sie actionreiche Abenteuer erleben und sich mit anderen messen können.

96 % der 8- bis 12-jährigen Burschen spielen durchschnittlich

5 Stunden in der Woche Computerspiele. Das ist eine Stunde länger als sie im Internet surfen. In der Altersgruppe der 13- bis 19-jährigen Burschen erhöht sich die Zeit auf

10 Stunden und entspricht damit in etwa der Zeit, die vor dem Fernseher oder im Internet verbracht wird.

Spielend lernen!

Kreative „Browser Games“ – mit garantiertem Suchtfaktor :-)

Scary Girl

Ein witziges Point and Click-Adventure, in dem „Scary Girl“



sich durch eine seltsame Fantasiewelt mit allerhand komischer Gestalten schlägt, um eine Erklärung für ihre Alpträume zu finden. www.scarygirl.com

Stackopolis

Unter Zeitdruck muss der Spieler Platten verschieben, um eine



schematisch dargestellte Stadt nachzubauen. Wichtig sind bei Stackopolis ein gutes Gedächtnis, räumliches Vorstellungsvermögen und Schnelligkeit. Stackopolis zählt zu den beliebtesten Online-Spielen. www.miniclip.com/games/stackopolis

Canabalt

Dieses rasante Spiel zeigt, dass auch simple Pixelgrafik



keinesfalls langweilig sein muss. Entscheidend ist, zum richtigen Zeitpunkt eine Taste zu drücken. Der SpielerIn sollte, um hier bestehen zu können, nicht nur schnell reagieren, sondern auch starke Nerven haben.

www.adamatomic.com/canabalt

Bloxorz

In diesem fesselnden Mini-Game, muss der oder die SpielerIn bei zunehmender Kniffligkeit sein logisches Denkvermögen unter Beweis stellen, um den Klotz in das dafür vorgesehene Loch zu bewegen.



www.miniclip.com/games/bloxorz/de





Sucht hat viele Gesichter.

Prävention auch.

Suchtprophylaxe



Sollten Sie (k)eine Zusendung von **impuls** wünschen, melden Sie sich bitte unter info@supro.at oder in der Supro unter 05523 - 549 41.

Supro
Werkstatt für Suchtprophylaxe
Am Garnmarkt 1
A - 6840 Götzis
www.supro.at