

MIT JUGENDLICHEN  
**ÜBER NEUE MEDIEN REDEN!**

Handy, Computerspiele und Internet. Was Eltern wissen sollten.



Impressum

Herausgeber:

Supro - Werkstatt für Suchtprophylaxe

Projekt „Gateway - Abenteuer Neue Medien“, [www.supro.at/gateway](http://www.supro.at/gateway)

Fotos: Fotolia, Supro

Juni 2011

2. Auflage

„Bildung kommt von Bildschirm  
und nicht von Buch,  
sonst hieße es ja Buchung.“

Dieter Hildebrandt

Autoren: Gert Burger, Johannes Rinderer, Cornelia Müller, Lukas Wagner

Quellen:

[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)

[www.handywissen.at](http://www.handywissen.at)

[www.handykinderkodex.at](http://www.handykinderkodex.at)

[www1.fh-koeln.de/spielraum/](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/)

<http://bupp.at>

[www.chatten-ohne-risiko.de](http://www.chatten-ohne-risiko.de)

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

JIM-Studie 2010

Bühler, Rychener: Handyknatsch, Internetfieber, Medienflut. Umgang mit dem Medienmix im Familienalltag. Atlantis pro juventute, 2008  
Zappen und Gamen. Informationsbroschüre für Eltern und Erziehende. Fachstelle für Suchtprävention. Drogen Forum Innerschweiz  
Orientierungshilfen für Eltern und ErzieherInnen. Vortrag von Prof. Dr.phil. Thomas Merz-Abt anlässlich des Gateway-Impulstags 2010

Hinweis: Zur leichteren Lesbarkeit wurde die männliche Form personenbezogener Hauptwörter gewählt. Frauen und Männer werden jedoch mit den Texten gleichermaßen angesprochen.

## NEUE MEDIEN - WAS ELTERN WISSEN SOLLTEN

Neue Medien haben die Welt massiv verändert. Handy, PC, Internet und Spielekonsolen sind für Jugendliche aus ihrem Alltag nicht mehr wegzudenken. Fast jedes 12-jährige Kind kennt sich in Sachen Internet und mobiler Kommunikation besser aus als seine Eltern.

Eltern stehen deshalb vor besonderen Herausforderungen:

- Jugendliche verwenden teils sehr viel Zeit für den Umgang mit Neuen Medien. Eltern stellen sich die Fragen: Was macht mein Kind überhaupt damit? Ist mein Kind süchtig nach [Handy](#), [Computerspielen](#) oder [Internet](#)?
- Im Gegensatz zu Substanzen wie Nikotin kann bei den Neuen Medien das Ziel der elterlichen Erziehung nicht die Abstinenz sein: Oder möchten Sie als Eltern auf die unbestrittenen Vorteile eines Handys oder auf die Möglichkeit einer schnellen Urlaubsbuchung im Internet verzichten?

Mit ein wenig Interesse für die Möglichkeiten, Chancen und Risiken der Neuen Medien und mit der Bereitschaft, mit seinem Kind über all diese Dinge zu reden, kann auch die „[Herausforderung Neue Medien](#)“ für alle Beteiligten positiv bewältigt werden.

Diese Broschüre soll Ihnen praktische Tipps und Infos über Neue Medien vermitteln und Sie im Erziehungsalltag unterstützen.

## NEUE MEDIEN - WAS ELTERN WISSEN SOLLTEN

---

Um 50 Millionen Menschen zu erreichen, hat das Telefon 74, das Fernsehen 16 und das Internet gerade mal vier Jahre gebraucht. Das bedeutet auch, dass für den Umgang mit diesem relativ neuen Medium viel weniger Lernzeit zur Verfügung gestanden ist. Dementsprechend stehen Eltern dem Internetgebrauch ihrer Kinder oft ratlos gegenüber und suchen nach einer Orientierungshilfe.

### Wie nutzen Jugendliche die "Neuen Medien"?

Betrachtet man die bekannteste deutschsprachige Studie zum Medienkonsum Jugendlicher (JIM Studie 2010) zeigt sich bezüglich der Mediennutzung eine Nutzungsform als klarer Sieger: Die Kommunikation. Besonders Mädchen nutzen das Internet für kommunikative Zwecke: 54% geben Kommunizieren als beliebteste Nutzungsform des Internets an, bei den Jungen sind es 39%. Weiters sind den Jugendlichen Unterhaltungsmöglichkeiten wie Musik, Videos oder Bilder wichtig (25% der Mädchen und 22% der Jungen) sowie die Suche nach Informationen (15% der Mädchen und 14% der Jungen).

Große geschlechtsspezifische Unterschiede zeigten sich bei den Computerspielen: Sie zählen nur für 6 % der Mädchen zu den beliebtesten Nutzungsformen. Ganz anders bei den Jungs, die Computerspiele zu 24 % favorisieren.

---

## TIPPS ZUR MEDIENERZIEHUNG

Auch für den Bereich der Neuen Medien gilt: Wichtig ist eine gute Erziehung durch die Eltern.

Internet- und Medienerziehung unterscheiden sich nicht wesentlich von der allgemeinen Erziehung. Einige Grundsätze, die Eltern dabei beherzigen sollten:

- Zeigen Sie Interesse für die Mediennutzung Ihrer Kinder und reden Sie darüber.
- Stellen Sie Regeln mit zeitlichen und inhaltlichen Grenzen auf. Das beinhaltet insbesondere bei jüngeren Kindern medienfreie Tage und ein computerfreies Kinderzimmer.
- Jüngere Kinder sollten nicht allein im Internet aktiv sein (Stichwort: Jugendschutz).



- Sehen Sie die Chancen des Internets und fördern Sie den kreativen und kritischen Umgang damit.
- Seien Sie Vorbild: Denken Sie daran, dass Kinder den Umgang mit neuen Medien auch von ihren Eltern lernen.
- Medienkompetenz ist mehr als die Beherrschung der Technik: Um Medienkompetenz zu erwerben, braucht es auch Lebenserfahrung und davon haben Sie mehr als Ihre Kinder.

## HANDY - EINE HERAUSFORDERUNG

---



### Handynutzer:

Im 3. Quartal 2010 gab es rund 8,14 Mio. Vertragskunden und etwa 3,83 Mio. Prepaid-Kunden im Mobilfunk.

(Quelle: RTR, Social Impact-Studie, Telekom)

In Österreich gibt es bereits mehr Handyverträge als Einwohner. Im Jahr 2009 wurden hierzulande 5,7 Milliarden Textnachrichten (SMS) versendet. Insbesondere für Kinder und Jugendliche ist das Handy ein unverzichtbarer Gebrauchsgegenstand geworden, gleichzeitig ist es aber auch immer wieder ein Grund für Familienstreitigkeiten.

Fast vier von fünf österreichischen Handy-Usern ab 12 Jahre tragen das Handy immer bei sich. Und rund 60 % können sich ein Leben ohne Handy gar nicht mehr vorstellen.

### Viele Funktionen

Mit Handys kann man nicht nur telefonieren oder SMS senden. Viele Kinder und Jugendliche benutzen ihr Mobiltelefon besonders gerne zum Spielen und zum Fotografieren. Um Fotos, Musik, Videos oder Spiele untereinander auszutauschen, senden Kinder und Jugendliche entweder kostenpflichtige Bildnachrichten (MMS) oder nutzen kabellose Schnittstellen wie Bluetooth oder austauschbare Speicherkarten.

Mehr als ein Drittel, bei jungen Männern von 12 bis 29 Jahren bereits 45 %, nutzen bereits Handys mit mobilem Internetzugang und surfen auf ihren **Smartphones** im Internet wie an einem Computer. Die Kontrolle der Inhalte und der Kosten ist für Eltern nicht einfach.

## TIPPS FÜR ELTERN

- Respektieren Sie die hohe Bedeutung, die das Handy für Jugendliche als Mittel zur Kommunikation, Information und Unterhaltung hat. Lassen Sie sich von Ihren Kindern erklären, was das Faszinierende am Handy ist und über welche Funktionen es verfügt.
- Denken Sie auch an die Vorteile, die das Handy Ihres Kindes für Sie bringt (Erreichbarkeit, Flexibilität).
- Besprechen Sie aber auch mögliche Gefahren der Handy-Nutzung. Diese reichen von Kostenfallen wie Klingeltönen und leichtfertiger Weitergabe der Handynummer an Unbekannte bis zu gewalttätigen und pornographischen Darstellungen am Mobiltelefon.
- Mit jüngeren Kindern sollten Sie konkrete Regeln vereinbaren. Diese reichen von Fragen der Kosten bis hin zum Thema der handyfreien Zeiten. Auch bei älteren Jugendlichen ist es legitim zu fordern, dass während des gemeinsamen Essens keine Telefonate geführt werden.
- Wer einen exzessiven Umgang mit dem Handy vorlebt, darf sich nicht wundern, wenn er von den Kindern kopiert wird.  
[Seien Sie deshalb Vorbild in der Nutzung des Handys!](#)



## HÄUFIGE FRAGEN ZUM THEMA HANDY

---

### In welchem Alter sollen Kinder das erste Handy bekommen?

Bereits im Volksschulalter werden die Eltern mit dem Wunsch nach einem Mobiltelefon konfrontiert. Im Durchschnitt erhalten Kinder in Österreich mit 10,5 Jahren ihr erstes Handy. Sie kennen Ihr Kind am besten. Sprechen Sie daher mit ihm über die Motive für den Handywunsch. Überlegen Sie, ob die Anschaffung Sinn macht. Reden Sie auch mit anderen Eltern, denn vielleicht hat Ihnen Ihr Kind auch schon gesagt: „Alle meine Mitschüler haben ein Handy!“

Falls Sie sich für einen Handykauf entscheiden, sprechen Sie mit Ihrem Kind auch über Risiken der Handynutzung.

### Wie kontrolliere ich, dass mein Kind keine jugendgefährdenden Inhalte am Handy hat?

Das Handy gibt Ihrem Kind ein Stück Eigenständigkeit. Kontrolle von Inhalten stellt einen Vertrauensbruch dar und erschwert die Beziehung zu Ihrem Kind. Oder hätten Sie gewollt, dass Ihre Eltern Ihre ersten Liebesbriefe lesen?

Wenn Sie den Verdacht haben, dass problematische Inhalte am Handy zu finden sind, dann reden Sie mit Ihrem Kind darüber und erklären Sie, warum Sie bestimmte Inhalte nicht zulassen.

### In welcher Situation soll ich ein Handyverbot aussprechen?

Das Handy ist ein zentrales Kommunikationsmittel der Jugendlichen, ein Verbot kann soziale Beziehungen unterbinden.

Deshalb sollte ein Handyverbot nur nach massiven Vorfällen ausgesprochen werden. Im Idealfall haben Sie Regeln für die Nutzung erarbeitet, die mit klaren Konsequenzen verbunden sind. Ein Verbot sollte die letzte und bestenfalls unnötigste Form der Bestrafung sein.

### Links zum Thema:

Informieren Sie sich eingehender über Chancen und Risiken der Handynutzung. Die Websites [www.handywissen.at](http://www.handywissen.at) oder [www.handykinderkodex.at](http://www.handykinderkodex.at) bieten dazu umfangreiche Informationen.



## WAS MACHEN DIE JUGENDLICHEN IM NETZ?



Beliebte Angebote:

[YouTube.com](http://YouTube.com)  
[facebook.com](http://facebook.com)  
[wikipedia.org](http://wikipedia.org)

[Netlog.com](http://Netlog.com)  
[Twitter.com](http://Twitter.com)  
[MySpace.com](http://MySpace.com)  
[Flickr.com](http://Flickr.com)

Kommunikation hat im Web 2.0, dem Mitmach-Internet, neue Dimensionen erreicht. Angebote wie Youtube, Wikipedia, Skype und die Sozialen Netzwerke, allen voran Facebook, haben die Kommunikation im Web verändert und beschleunigt.

Während vor ein paar Jahren UserInnen passiv im Internet agiert und Inhalte als Individuen konsumiert haben, wird das Verhalten nun immer aktiver und sozialer: Man hat sein eigenes Facebook-Profil, postet Inhalte, stellt Fotos auf Flickr und Videos auf Youtube. Kommunikation passiert 24 Stunden - 7 Tage die Woche und durch die neuen Werkzeuge steht der Dialog immer mehr im Vordergrund.

Die Kinder und Jugendlichen von heute wachsen mit diesen neuen Tools und Technologien auf. Sie haben meist hohe technische Kompetenz. Oft nehmen sie aber nicht wahr, welche Reichweite und Dimension das World Wide Web hat und wie sich ihre Online-Handlungen auf ihr reales Leben auswirken können. Auf der anderen Seite stehen die Erwachsenen, mit größerer Lebenserfahrung, jedoch meist geringerem technischen Know-How. Auch sie haben oft Schwierigkeiten, die Reichweite und Dimension des World Wide Webs zu begreifen. So entsteht eine digitale Kluft, die man nur dadurch überwinden kann, indem Erwachsene und Jugendliche aufeinander zugehen und miteinander kommunizieren.

## YOUTUBE, KINO.TO & CO

- **Youtube** ist die größte Videoplattform weltweit. Täglich werden über eine Milliarde Videos angeklickt. Jugendliche laden ihre eigenen Clips hoch oder nutzen diese Plattform um nebenbei Musik anzuhören und ihre Freunde auf bestimmte Videos aufmerksam zu machen.
- Über Websites wie **kino.to** können Filme und Serien, die von anderen Benutzern anonym verlinkt wurden, kostenlos konsumiert werden. Der Abruf copyrightgeschützter Inhalte ist in einer bislang straffreien rechtlichen Grauzone angesiedelt. Konsumentenschützer bezeichnen kino.to als eine „der schlimmsten Abo-Fallen im Web“.
- Mit Programmen wie **bitTorrent** verbindet sich ein Nutzer mit vielen anonymen Rechnern in einem Netzwerk. Über dieses sogenannte Filesharing-Netzwerk werden alle möglichen Dateien, wie Filme, Musik, Fotos ausgetauscht. Im Regelfall werden Dateien von den einzelnen Nutzern gleichzeitig sowohl kopiert, als auch versendet. Da in diesen Netzwerken sehr viele Daten ohne Kontrolle angeboten und kopiert werden, ist man als Nutzer solcher Netzwerke durch Viren und andere Schadprogramme gefährdet.



### Rechtliche Grauzonen

Mit Programmen wie „**Youtube to Mp3 Converter**“ laden viele Jugendliche Musik aus Youtube herunter.

Eine Grauzone ist der Download von Inhalten im Netz. Rechtlich ist eine Privatkopie nur von legalen Exemplaren ohne Umgehung des Kopierschutzes erlaubt. Wer jedoch eine Kopie im Netz verbreitet, macht sich strafbar. Rechtsverletzungen werden durch den Rechteinhaber geklagt. Bei außergerichtlicher Einigung kann das einige tausend Euro kosten.

[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)



## CHATTEN

---

Jugendliche nutzen Chats, um rasch mit anderen Menschen in Kontakt zu treten, zu flirten oder um mit einer anderen Identität zu experimentieren.

Begleiten Sie Ihr Kind bei den ersten Chaterfahrungen und wählen Sie gemeinsam einen geeigneten Chat aus. Die Website [www.chatten-ohne-risiko.de](http://www.chatten-ohne-risiko.de) kann Sie bei allen Fragen rund um den Chat unterstützen.

**Chat-Zeiten festlegen**  
Chat-Freunde dürfen die Freunde im realen Leben nicht verdrängen oder ersetzen. Achten Sie darauf, dass Ihr Kind sich nicht zu sehr in den virtuellen Welten verliert und auch andere Freizeitaktivitäten vorhanden sind.

**Persönliche Daten.**  
Vorsicht bei Chats mit Unbekannten. Diese könnten Ihr Kind auffordern, persönliche Kontaktdaten, Fotos oder Videos zu übermitteln.

Bei einem Chat unterhalten sich zwei oder mehrere bekannte und unbekanntenen Personen gleichzeitig schriftlich bzw. per Webcam im Internet.

- **Instant Messaging** ist ein besonders beliebter Dienst, um im Freundeskreis zu chatten oder kurze Nachrichten an andere zu schicken. Vorteil gegenüber dem Chatten ist, dass keine Verabredung nötig ist, da man die Anwesenheit der anderen Freunde „sieht“. Am bekanntesten sind MSN oder Skype. Viele nutzen inzwischen auch die Chatfunktion von Facebook.
- **MSN** oder **Skype** ist ein Chatprogramm, das bei Jugendlichen oft nebenbei am Computer läuft. Hier wird in der Regel mit Freunden (bzw. Kontakten) geschattet, Fotos verschickt, Neuigkeiten ausgetauscht oder gemeinsam Hausübungen gemacht. Neben der Chatfunktion steht die audiovisuelle Kommunikation im Vordergrund.
- **Chatroulette** ist eine Art virtuelles Roulette, das die Benutzer per Zufall mit verschiedenen Menschen aus aller Welt verbindet. Die Chatteilnehmer sind per Webcam sichtbar. Falls einem der vorgeschlagene Chatpartner nicht gefällt, genügt ein Klick auf „Next“ und man wird mit einer anderen Person verbunden.

## SOZIALE NETZWERKE: FACEBOOK

In sozialen Netzwerken wie [Facebook](#) erstellen die Benutzer ein Profil aus Texten, Bildern und Links. Als „Freund“ (setzt voraus, dass man eine Freundschaftsanfrage akzeptiert hat) erhält man Zugriff auf die online gestellten Daten seiner „Freunde“. Facebook hat bereits über 600 Millionen User.

### Welche Anreize bieten Soziale Netzwerke?

- Kontakte pflegen
- Neue Personen kennenlernen
- Alternative zur eigenen Website
- Sich selbst, Verein, Interessen präsentieren
- Bestätigung bekommen und geben – „Gefällt mir“-Knopf

### Kritik

- Privatsphäre ist eine Frage der Einstellung:  
In sozialen Netzwerken werden viele Daten, Bilder und Videos von den Benutzern preisgegeben. Viele sind sich dabei nicht bewusst, wie leicht ihre Daten von anderen abgerufen bzw. missbraucht werden können.
- Cybermobbing ist in sozialen Netzwerken leicht möglich
- Anonyme, einfache Registrierung erleichtert Missbrauch



Typ: [www.facebook.com/medienprojekt](http://www.facebook.com/medienprojekt)

Cyber-Mobbing hat dazu beigetragen, dass das Internet bei vielen Erwachsenen vor allem als Bedrohung und Risiko gesehen wird.

Es bezeichnet das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen von Personen über das Internet oder via Handy.

Dies findet zum Beispiel durch Diskriminierung in sozialen Netzwerken, gefälschte Fotos oder Videos statt.

Cyber-Mobbing reicht hin bis zum sogenannten [Happy Slapping](#), bei dem gewalttätige Übergriffe meist mit der Handykamera dokumentiert und dann ins Internet gestellt werden.

Falls Ihr Kind von Mobbing betroffen ist, reden Sie mit ihm darüber.

Hilfe zum Thema:  
[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

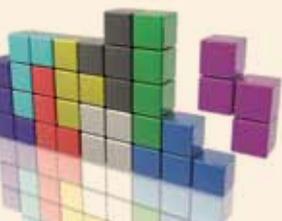
## COMPUTERSPIELE

---

Oft wissen Eltern gar nicht, welche Spiele ihre Kinder spielen. Interessieren Sie sich dafür, lassen Sie sich zeigen, wie das Spiel funktioniert. Vielleicht werden Sie das Spielen Ihres Kindes nachher aus einem anderen Blickwinkel sehen.

Reden Sie mit Ihrem Kind über die Faszination und die Gefährlichkeit der Spiele und überlegen Sie, wo Ihr Kind zwischen diesen beiden Polen steht.

- Computerspiele sind **interaktiv**: Im Gegensatz zu einem Buch oder Film ist der Spieler Regisseur der Handlung und kann aktiv in den Verlauf eingreifen. Dadurch übt er **Macht und Kontrolle** aus. Der Spieler ist der Herrscher in seiner eigenen Welt, seine Handlungen zeigen eindeutige, sichtbare Konsequenzen und er kann seine Phantasien nach Wunsch ausleben. Bei Personen, die mit ihrer Situation nicht zufrieden sind und die geringe persönliche und soziale Fähigkeiten besitzen, kann das zum Risiko werden: Die virtuelle Welt lässt die wirklichen Probleme zwar kurzfristig vergessen, bewältigt sie aber nicht!



PC & Laptop



Spielkonsole  
Playstation



X-Box 360



Wii

## ZWISCHEN FASZINATION UND GEFÄHRLICHKEIT

- Computerspiele sind **spannend** und halten die **Balance zwischen Lust und Frust**. Meist gibt es am Anfang einfache Levels und mit fortschreitender Spieldauer steigern sich die Herausforderungen. Dies findet sich im wirklichen Leben nicht wieder. Oder bietet Ihnen Ihr Arbeitsplatz immer die perfekte Balance zwischen Über- und Unterforderung?
- **Kommunikation** ist bei sehr vielen Computerspielen für den Spielerfolg entscheidend und erweitert die persönlichen Kontakte. Durch zu starke Nutzung können hingegen die **sozialen Kontakte** und zwischenmenschliche Kommunikation zu Familie und Freunden **vernachlässigt** werden.
- Das Spiel ermöglicht einen kurzfristigen **Rückzug aus einer Realität**, in der man sich selten so mächtig fühlen kann. Der Spieler erlebt sich als einflussreich und kann sich selbst im Spiel in verschiedensten Formen **inszenieren**. Gerade für Jugendliche ist das Spielen mit verschiedenen Selbstinszenierungen der Persönlichkeit ein wichtiger Bestandteil ihrer Entwicklung. Ein **langfristiger Rückzug aus der Realität** durch übermäßiges Spielen kann jedoch Risiken bis hin zur Suchtentwicklung beinhalten.

### So wird gespielt:

Computerspiele werden nicht nur am PC oder am Laptop gespielt. Viele Spiele werden speziell für Spielkonsolen (Playstation, X-Box 360, Wii) entwickelt.

**Mobil.** Eine Handheld-Konsole (PSP, Nintendo DS, Gameboy) ist ein tragbares Gerät zum Spielen. Viele Spiele werden auch über das Handy, Smartphone bzw. Tablet-PCs wie dem iPad gespielt.

**Vernetzt.** Viele Spiele können über das Internet bzw. lokale Netzwerke (LAN) gemeinsam mit anderen gespielt werden.

**Browserspiele** sind einfache Spiele, die ohne Installationen über den Browser (Internet Explorer, Firefox, Chrome) gespielt werden können.



Nintendo DS



Handy



Tablet-PC



Im Netzwerk oder  
übers Internet



Browserspiele  
ohne Installation

## WAS SPIELEN KINDER UND JUGENDLICHE?

- In einem **Action-Adventure** soll die Spielfigur Aufgaben in einer fiktiven Welt lösen. Der Spieler steuert eine interaktive Geschichte und hat dort neben Springen und Kämpfen auch Rätsel zu lösen.
- Bei **Denk- und Geschicklichkeitsspielen** werden Rätsel gelöst. Das Hauptaugenmerk liegt auf Gedächtnisleistungen, Kombinationsvermögen oder strategischem Überlegen. Die Spiele fördern die Reaktionsfähigkeit und Feinmotorik mit Tastatur und Maus.
- Das gemeinsame Spielen steht bei **Partyspielen** im Vordergrund. Dabei wird gesungen, getanzt oder gemeinsam gequitzt.
- In **Simulationen** wird versucht, die Realität spielbar abzubilden. Typische Vertreter sind Fahr- und Flugsimulationen, aber auch Spiele, die gesellschaftliche Strukturen simulieren, erfreuen sich großer Beliebtheit (z.B. „**Die SIMS**“).
- Bei **Strategiespielen** geht es um Planung und Taktik. Vorbilder dieses Genres sind Brettspiele wie Schach, bei Spielen wie „**Age of Empires**“ lenkt der Spieler die Geschicke einer ganzen Nation.
- Verschiedenste **Sportspiele** werden möglichst realitätsnah nachgespielt. Auch bei diesem Genre bietet das gemeinsame Spielen mehrerer Spieler eine besondere Faszination. Spiele für „**Wii**“, „**Move**“ oder „**Kinect**“ aktivieren auch die Bewegung des Spielers.



Die neue KINECT-Steuerung für die X-Box benötigt gar keinen Controller.



1972  
Pong



1976  
Breakout



1978  
Space Invaders



1980  
Pac-Man

# SHOOTER

- Die **Shooterspiele** gehören insbesondere bei den männlichen Jugendlichen zu den meist genannten Lieblingsspielen. Gerade Eltern und Lehrpersonen erschrecken, wenn sie Spiele wie **Counterstrike** oder **Call of Duty** sehen, da es vordergründig lediglich um Schießen und Morden geht. Fragt man die jugendlichen SpielerInnen über ihre Motivation, dann geht es aber vor allem um das gemeinsame Spielen und um Strategie und Taktik. **Man sollte gerade bei Shooterspielen auf die empfohlenen Altersangaben achten!**

Immer wieder wird diskutiert, ob solche gewalttätigen Spiele das Gewaltpotential der SpielerInnen erhöhen oder gar die Gefahr von Amokläufen etc. erhöhen. In der Wissenschaft gibt es darüber immer wieder Auseinandersetzungen.

Faktum ist: Gewalttaten sind immer auf eine Vielzahl von auslösenden Faktoren zurückzuführen und ein Gewaltspiel kann (maximal) ein Auslöser unter diesen vielen sein.

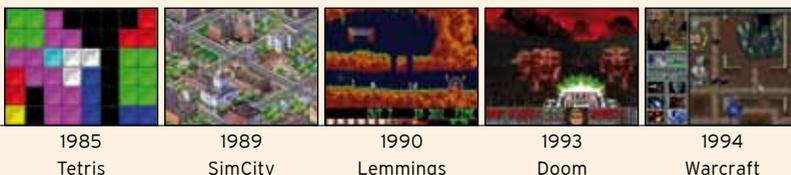
- **Mischformen.** Bei einigen Spielen ist keine klare Genre-Einteilung möglich. „**Grand Theft Auto**“ ermöglicht eine große Bewegungsfreiheit innerhalb einer freien Spielumgebung und ist eine Mischung aus Action-Adventure, Rollenspiel, Shooter und Fahrzeugsimulation.



### PEGI-System

Die Alterstufen des **PEGI-Systems** sagen nur etwas über die Unbedenklichkeit der Bildschirmhalte aus - ab dem jeweiligen Alter ist keine Beeinträchtigung oder gar Gefährdung zu befürchten. ([www.pegi.info](http://www.pegi.info)) Die Inhaltssymbole geben die wichtigsten Gründe für die jeweilige Altersempfehlung des Spiels an.

Auskunft über die tatsächliche Spielbarkeit geben die Empfehlungen auf [bupp.at](http://bupp.at)!



1985  
Tetris

1989  
SimCity

1990  
Lemmings

1993  
Doom

1994  
Warcraft

## ONLINE - ROLLENSPIELE

---

Rollenspiele sind insbesondere im Hinblick auf den Faktor Suchtgefahr umstritten. In diesem Zusammenhang wird oft das Spiel [World of Warcraft](#) (WoW) genannt.

Bei einem Rollenspiel schlüpft ein Spieler in eine bestimmte Rolle und hat dort verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Als Beispiel aus dem realen Leben, fernab vom Computer, denke man an das Spiel „Räuber und Gendarm“, das Kinder heute noch genauso gerne spielen, wie es ihre Eltern früher getan haben.

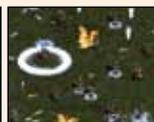
### Typische Merkmale eines Rollenspiels:

In einem Online-Rollenspiel muss der Spieler mit einem Avatar (seiner Spielfigur) in einer virtuellen Welt verschiedenste Aufgaben alleine oder in Gruppen bewältigen. Jeder Avatar hat spezifische Eigenschaften und Fähigkeiten, die vom Spieler erkannt und im Verlauf der Spielgeschichte eingesetzt und ausgebaut werden müssen.

- Online-Rollenspiele sind über das Internet spielbar. Sie enthalten neben dem Erfüllen vieler Aufgabenstellungen auch starke soziale Komponenten. Wettbewerb, Gemeinschaftsgefühle und Kommunikation mit anderen stehen im Vordergrund.



1996  
Super Mario



1997  
Diablo



1999  
CounterStrike



2000  
Die Sims



Bilder aus dem Rollenspiel „World of Warcraft“, das über zwölf Millionen SpielerInnen weltweit online spielen.

- Online-Rollenspiele haben positive Aspekte: Kreativität und Lernfähigkeit sind gefragt und wer mit anderen gemeinsam in einer sogenannten Gilde organisiert ist, muss auch Teamgeist bzw. Führungsqualitäten besitzen.
- Andererseits sind Online-Rollenspiele sehr zeitaufwändig: Es gibt Zeiten, zu denen man verpflichtend online sein muss, was andere Aktivitäten negativ beeinträchtigen kann. Außerdem sorgt das in das Spiel eingebaute Belohnungssystem dafür, dass der Spieler eine Gier nach „immer mehr“ entwickelt. Dies wiederum kann sich in immer höheren Spielzeiten bemerkbar machen.



2004  
WoW

2006  
Wii Sports

2007  
Halo 3

2010  
CoD BlackOps

## TIPPS FÜR ELTERN

---

### Vereinbaren Sie Regeln zur Nutzung der Computerspiele!

- Die Regeln sollten altersabhängig gestaltet sein, aber auch die individuelle Entwicklung Ihres Kindes berücksichtigen.
- Bei Nichteinhaltung der Regeln: Setzen Sie angemessene Konsequenzen fest.

Das Austesten von Regeln und Grenzen umfasst auch diesen Bereich. Wenn festgelegte Zeiten überschritten werden, reagieren Sie nicht gleich mit Wegnahme des Computerspiels oder gar des Computers selbst

### Hinschauen und handeln!

Wenn Ihr Kind Spiele spielt, die Sie als gefährlich oder gewalttätig betrachten oder Sie sich wegen des Medienkonsums Ihres Kindes Sorgen machen:

- Reden Sie mit Ihrem Kind darüber!
- Fragen Sie nach, um was es in dem Spiel geht und warum es Ihr Kind fasziniert.
- Probieren Sie das Spiel selbst einmal aus!
- Erarbeiten Sie mit Ihrem Kind medienfreie Alternativen!



## HÄUFIGE FRAGEN ZU COMPUTERSPIELEN

- Mein Kind spielt seit Weihnachten zwei Wochen lang täglich mehrere Stunden dasselbe Spiel - ist es computersüchtig?

Auch ein vorübergehender, übermäßiger Konsum ist noch keine Sucht. Gerade ein neues Spiel lädt dazu ein, es intensiv auszutesten - oft lässt die Faszination dann rasch nach und die Spielzeit verringert sich wieder.

Aber: Sprechen Sie auch in dieser Situation früh mit Ihrem Kind und versuchen Sie, die Motive für den Konsum zu erforschen. Beobachten Sie die Spielzeit nach Ende der Weihnachtsferien und begrenzen Sie diese falls andere Verpflichtungen vernachlässigt werden.

- Wie lange soll ich mein Kind täglich spielen lassen?

Kindergartenkinder sollten maximal eine halbe Stunde pro Tag am Computer spielen dürfen, beim Eintritt in die Volksschule sollten es maximal 45 Minuten sein. Die Aufmerksamkeits- und Konzentrationsspanne umfasst ungefähr diese Zeitdauer.

Bei älteren Kindern sind pauschale Angaben nicht sinnvoll. Wichtiger ist, dass die (schulischen) Verpflichtungen erledigt werden und auch Zeit für andere Hobbies, Familie und Freunde bleibt.



## IST MEIN KIND GEFÄHRDET?

---

Folgende Merkmale charakterisieren ein (computer-)süchtiges Verhalten:

- **Einengung des Verhaltensspielraums:** Der Großteil der Tageszeit wird für die Benutzung des Computers verwendet.
- **Kontrollverlust:** Einer betroffenen Person gelingt es nicht, ihre Zeit am Computer einzuschränken, auch wenn sie über die schädlichen Folgen Bescheid weiß.
- **Toleranzentwicklung:** Die Tätigkeit muss immer weiter zeitlich ausgeweitet bzw. intensiviert werden.
- **Entzugserscheinungen:** Ist kein Computer- bzw. Internetzugang möglich, treten Entzugserscheinungen (Unruhe, Nervosität, Gereiztheit) auf.
- **Negative soziale Konsequenzen** wie Konflikte im Bereich Familie, Freunde, Schule oder Arbeitsplatz werden in Kauf genommen.

Falls mehrere Merkmale bei Ihrem Kind über einen längeren Zeitraum auftreten, ist es ratsam professionelle Hilfe in Anspruch zu nehmen.

---

## WO BEKOMME ICH PROFESSIONELLE HILFE?

Es gibt in Vorarlberg keine eigene Stelle, die sich speziell mit den Fragen der Computer(spiele)sucht befasst.

Sollten Konflikte und Probleme rund um den Umgang mit Neuen Medien auftauchen, kontaktieren Sie die Supro. Wir werden uns bemühen, Sie bestmöglich zu unterstützen.

### Kontakt:

Supro - Werkstatt für Suchtprophylaxe

Am Garnmarkt 1, 6840 Götzis

T 05523 - 54 9 41

info@supro.at

[www.supro.at/gateway](http://www.supro.at/gateway)

[www.facebook.com/medienprojekt](https://www.facebook.com/medienprojekt)

### Stellen Sie sich der Herausforderung!

Wir hoffen, dass diese Broschüre dazu beiträgt, dass Sie sich gemeinsam mit Ihren Kindern der Herausforderung stellen.

Für Ihr persönliches „Abenteuer Neue Medien“ wünschen wir

Ihnen spannende Begegnungen und interessante Lernerfahrungen.

