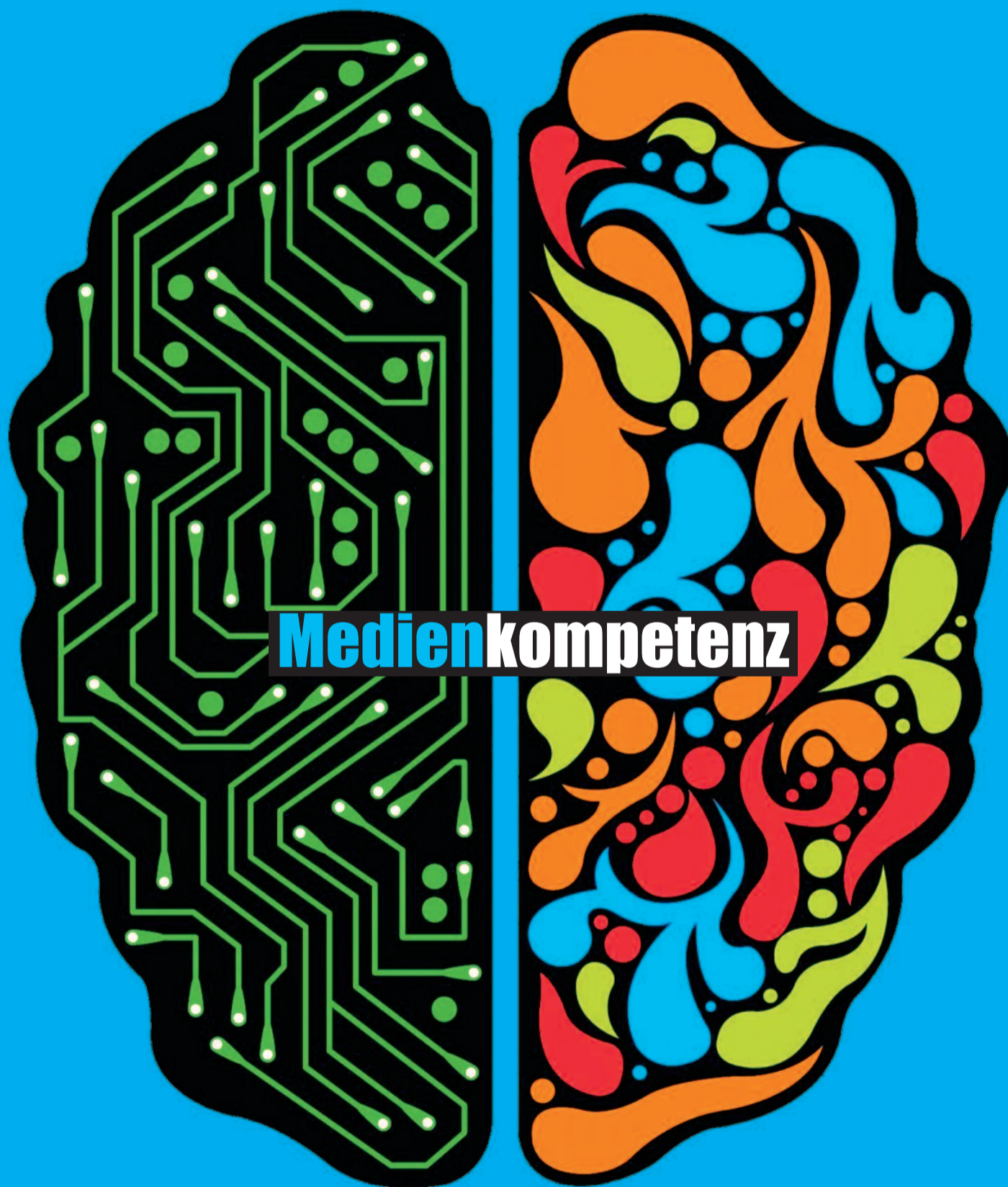


# fortyfour

DAS PRÄVENTIONSMAGAZIN | [www.praevention.at](http://www.praevention.at)



**Medienkompetenz**

institut  
sucht  
prävention  
PRO MENTE OOE

**Nr. 22**

Frühjahr | Sommer 2014

Institut Suchtprävention, Hirschgasse 44, 4020 Linz

- 2 Editorial
- 2 Interview mit Dr. Jürgen Fritz
- 4 Kompetente Mediennutzung als Schutzfaktor vor Sucht
- 5 „Digital Natives“  
Wie Kinder und Jugendliche mit digitalen Medien aufwachsen und was man dabei als Erwachsener beachten sollte.
- 7 Handy, Computer, Internet: 10 Tipps für Eltern
- 8 Was Medien Jugendlichen bieten.
- 9 Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen in OÖ  
Begriffserklärungen: Was bedeutet eigentlich...?
- 10 Aus der Praxis:  
DI Barbara Buchegger, Saferinternet.at  
Mag. Christian Brauner, Jugendreferat Land OÖ  
Markus Luger, Verein social media guides
- 12 Forschungsnotiz: Expertenpanel OÖ
- 13 Jugendschutz: Alkoholtestkäufe nun auch in OÖ  
Jugendtagung 2014: Zwischen Altbekanntem und Unerforschtem
- 14 Neues aus dem Institut
- 15 Buchtipps  
Ethische Regeln zur Nutzung von Facebook
- 16 Angebote zum Thema Medienkompetenz

#### IMPRESSUM:

Eigentümer, Herausgeber und Verleger: Institut Suchtprävention, pro mente OÖ A-4020 Linz, Hirschgasse 44, info@praevention.at | Leitung: Christoph Lagemann, Mag. Dr. Rainer Schmidbauer | Redaktion: Mag. Günther Ganhör (Leitung), Mag. Peter Eberle, Mag. Andrea Schrattenecker, Mag. Richard Paulik, Mag. (FH) Andreas Reiter, Mag. Seifried Seyer | Grafik: Sabine Mayer Fotos: Institut Suchtprävention, shutterstock.com, photo-case.de, wallpaperstock.net | Druck: kb-offset, 4844 Regau, Römerweg 1 | Auflage: 5.000 Stück | Preis: kostenlos

## Werte Leserinnen und Leser!

Smartphones, Tablets, Facebook, Twitter & Co.: Digitale Medien und die damit verbundenen Kommunikationsformen verändern unsere Welt derzeit radikal und nachhaltig. Diese Veränderungen beinhalten neben großen Chancen und faszinierenden Möglichkeiten naturgemäß auch viele Risiken, vom Cybermobbing bis zur Online-Sucht. Der beste Schutz, um nicht nur technisch-funktional, sondern sich auch aktiv und kritisch mit den sich laufend erweiternden Inhalten der digitalen Gesellschaft auseinandersetzen zu können, ist das Wissen, die Kompetenz, digitale Medien sinnvoll zu nutzen. So wie es in einer Gesellschaft mit intensivem Straßenverkehr Verkehrserziehung braucht, damit sich Kinder sicher bewegen können, braucht es eine altersgerechte Medienbildung für die Medienwelt. Das bedeutet auch, dass wir unsere Kinder in die digitale Welt begleiten müssen, so wie wir den Schulweg am Anfang zunächst gemeinsam gehen sollten. Medienkompetenz trägt viel dazu bei, Risiken besser einschätzen und einordnen zu können, und gleichzeitig die positiven, kreativen und entwicklungsförderlichen Aspekte der digitalen Welt zu nutzen.

Erwachsene, vor allem Eltern, sind wichtige Vermittler dieser Kompetenzen. Sie haben – wie in so vielen Lebensbereichen – eine wichtige Vorbildrolle. In Oberösterreich gibt es bereits zahlreiche professionelle Angebote für Eltern, Lehrkräfte und andere Berufsgruppen zur Förderung von Medienkompetenz. Wir sind alle gut beraten, diese zu nutzen!

Christoph Lagemann | Dr. Rainer Schmidbauer  
Institutsleitung

# „Wissen ist nicht wie das Wasser in der Wasserleitung. Wissen ist nur was man sich angeeignet hat“.

Hartmut von Hentig,  
Erziehungswissenschaftler und Publizist

## GÜNTHER GANHÖR IM GESPRÄCH MIT JÜRGEN FRITZ ZUM THEMA „MEDIENKOMPETENZ“

**Es gibt mittlerweile über 100 unterschiedliche Definitionen des Begriffes „Medienkompetenz“. Gibt es Ihrer Meinung nach eine sinnvollere Bezeichnung für das Erlernen eines verantwortungsbewussten, kritischen Umgangs mit digitalen Medien?**

Es gibt unendlich viele Veröffentlichungen, die sich mit Medienkompetenz befassen und der Begriff ist sehr verschwommen, weil meist versucht wird die unterschiedlichen Spektren der Medienkompetenz darin unterzubringen. Man sollte Medienkompetenz besser allgemeiner und einfacher formulieren: als die Fähigkeit, angemessen mit Medien umgehen zu können. Natürlich muss man sich fragen: Was heißt angemessen? Da gibt es zunächst die kognitive Ebene: Das bedeutet die Medien, ihre Inhalte und die Hintergründe zu verstehen. Zudem kommt die reflektorische Dimension, also, dass man sich darüber im Klaren ist, warum man Medien nutzt, was sie einem bieten und – das ist für die Suchtprävention relevant – die Frage der Selbstbegrenzung. Nutze ich Medien bewusst zur Entwicklung meiner eigenen Identität und meines eigenen Entwicklungsspielraumes oder bin ich von den Medien so in Anspruch genommen, dass ich mich gegen sie eigentlich gar nicht mehr erwehren kann?

**Welche gesellschaftlichen Auswirkungen sehen Sie durch die zunehmende Digitalisierung unserer Welt?**

Es sind vor allem soziale Auswirkungen, die ich beobachte. Die Bereitschaft und der Wunsch der Menschen miteinander verbunden zu sein, hat sich in einen digitalen Raum verlagert. Wenn Sie sich im öffentlichen Raum bewegen, sehen Sie viele Menschen, die Laptops oder Smartphones benutzen. Im Grunde geht es da um den Wunsch mit anderen Menschen ver-

## INTERVIEW



bunden zu sein. Normalerweise geht man diesem Interesse nach, indem man sich „Face-to-Face“ trifft. Die digitalen Medien schaffen einen Raum der Verbundenheit, der diesen direkten Kontakt nicht unbedingt nötig macht. Bei virtuellen Spielgemeinschaften müssen sich die Leute nicht unbedingt sehen. Sie sind in den Spiel- oder Kommunikationswelten miteinander verbunden. Mir begegnen häufig Menschen auf der Straße, die sich nicht die Umgebung ansehen, sondern telefonieren. Das Handy verbindet sie mit einem sozialen Bereich, der für sie wichtig ist.

**Entsteht dadurch Ihrer Meinung nach auch ein gewisser „Zwang zur Kommunikation“ wie es der Medienphilosoph Byung Chul Han in seinem aktuellen Buch „Im Schwarm“ formuliert, also in dem Sinn, dass neue Freiheiten der digitalen, mobilen Kommunikation ihrerseits wiederum Zwänge erzeugen?**

Ich denke, dass Menschen ein Grundbedürfnis haben, miteinander zu kommunizieren und verbunden zu sein. Diese Verbundenheit soll möglichst einfach hergestellt werden. Digitale Medien schaffen Vermittlungsräume, die zeitlich nicht so anspruchsvoll sind, die möglichst wenig Lebenszeit in Anspruch nehmen und gleichzeitig das Gefühl vermitteln, mit einem anderen Menschen verbunden zu sein. Dass daraus ein medialer Zwang entsteht, sehe ich eher nicht. Schlimm ist vielmehr die Einsamkeit, das heißt,





überhaupt keine Verbundenheit zu haben. Das ist für Menschen schwer zu ertragen. Daher suchen sie sich Kommunikationsräume und digitale Netzwerke, um die eigene Kontaktbasis medial zu verbreitern. Diese Möglichkeiten werden genutzt, und zwar sehr exzessiv.

#### **Verändern Smartphones unser Denken und unser Handeln?**

Ich denke, dass die Kompetenz wächst, mit Smartphones umzugehen. Diese Fähigkeiten unterscheiden sich jedoch von jenen, die Sie benötigen, wenn Sie mit jemandem Face-to-Face sprechen. Die verbalen Kompetenzen werden in diesem Bereich weniger gefordert. Möglicherweise entwickelt sich dadurch sprachlich eine Verkürzung, weil man in der digitalen Welt oft gezwungen ist, sehr kurz und formelhaft, sehr reduziert zu kommunizieren. Lange, elaborierte Sätze stören den Kommunikationsfluss. Insofern verkürzen sich meiner Ansicht nach die Formen des Mitein角度nehmens. Ich sehe diese Entwicklung aber trotzdem eher positiv, da es in der Regel so ist, dass diese Kommunikationsformen zusätzlich zu den bestehenden Formen erlernt werden. Ich behaupte, es wachsen neue Kompetenzbereiche hinzu. Problematisch wird es natürlich, wenn sich jemand reduziert und sich nur auf digitale Kontakte beschränkt. Dann vermindern sich jene Kompetenzen, die nicht gebraucht werden. Die pädagogische Forderung wäre hier: Jene Bereiche beibehalten, die wichtig sind. Man sollte also im Idealfall anspruchsvolle Zeitungen und Literatur lesen, sich für Malerei oder Musik interessieren, Gesellschaft pflegen - und zusätzlich die digitale Welt miteinbeziehen.

#### **Um damit nicht nur technische Fähigkeiten zu beherrschen, sondern auch inhaltliche Kompetenzen aufzubauen? Mit dieser Herausforderung sind ja viele junge Menschen konfrontiert, die mit digitalen Medien aufwachsen.**

Ja, dieses Problem sehe ich auch, dass man sich einer Art Geflecht, wie bei einem Pilz, „verirrt“ und von einer Information zur nächsten geht, ohne eine wirklich kritisch zu durchdenken. Das kritische Denken ist in der Fülle der Möglichkeiten und Verbundchancen nicht mehr so stark gefordert. Gleichzeitig erwirbt man die Kompetenz rasch und angemessen auszuwählen - wie bei einem Fachbuch, das man nicht zur Gänze liest, sondern bei dem man sich jene Teile herausucht, die interessant sind. Ich denke, dass die Anforderung wächst, möglichst viele unterschiedliche Kompetenzen zu entwickeln.

#### **Erweitern sich dadurch auch die Entwicklungsaufgaben von Jugendlichen?**

Ja, und zwar die Entwicklungsaufgaben, multiperspektivisch und multidimensional Kompetenzen zu entwickeln, also nicht bei einem Kompetenzbereich stehen zu bleiben. Das ist eine zentrale Anforderung, um in dieser Gesellschaft überhaupt noch Jobs zu bekommen. Wenn Sie das Digitale nicht können, das Elaborierte nicht können und auch das Soziale, dann werden Sie beruflich wohl nicht sehr weit kommen. Die Forderungen an Menschen nehmen zu.

**Prof. Dr. phil. Jürgen Fritz** war nach dem Studium der Kunst, Psychologie, Soziologie und Erziehungswissenschaft als Gesamtschullehrer in Hildesheim tätig. Nach seiner Promotion zum Thema „Gruppendynamik“ arbeitete er als Assistent für Kunst und Kunstpädagogik an der Universität Lüneburg. Von 1980 bis zu seiner Emeritierung Ende 2011 lehrte und forschte er als Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik sowie für komplexe Kommunikation an der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften der Fachhochschule Köln. 1998 gründete er den Forschungsschwerpunkt „Wirkung Virtueller Welten“. Unter seiner Federführung sind zahlreiche Studien zur Systematisierung und Typisierung digitaler Spiele und zu kompetenzfördernden und riskanten Nutzungspraktiken von digitalen Spielen entstanden.

#### **Wie begegnet man diesen gestiegenen Anforderungen als Eltern, als Erziehende oder in der Jugendarbeit am besten?**

Darüber könnte man ganze Bücher schreiben! Wenn man es auf eine einfache Formel bringen will, würde ich sagen: Man sollte die Vielfalt zulassen und ermöglichen. Die Vielfalt kann von Eltern - wenn sie Zeit und Interesse haben - gefördert werden, natürlich auch in der Schule, da hängt es vom Engagement und der Qualität der Lehrkräfte ab. Es geht darum, jungen Leuten Anregungen zu geben, Möglichkeiten aufzuzeigen, wo sie sich engagieren können. Das kann im Sportverein, in politischen Organisationen oder im kommunalen oder kirchlichen Bereich sein oder - zumindest bis zu einem gewissen Grad - im Internet. Es gibt überall Forderungen, die förderlich für die Entwicklung sein können. Dazu muss man aber auswählen und ausprobieren: Wofür interessiere ich mich? Wo werde ich wertgeschätzt? Dann entwickelt sich vielleicht etwas. Das scheint mir die beste Möglichkeit zu sein, den Anforderungen der Gesellschaft entsprechen zu können.

#### **Soziale Netzwerke haben häufig auch mit Gruppendynamik zu tun. Was kann man Kindern bzw. deren Eltern und Erziehenden bei problematischen Aufforderungen raten, wie zum Beispiel dem „Nominierungssaufen“, das heuer**

#### **via Facebook größere Kreise gezogen hat (Bier ex trinken, sich dabei filmen und andere dazu animieren das Gleiche zu tun)?**

Wir haben uns bei unseren Studien intensiv mit dem Phänomen der virtuellen Spielgemeinschaften beschäftigt. Das ist natürlich ein Unterschied zum Biertrinken, denn das ist ja schnell wieder vorbei. Bei einer Spielgemeinschaft kann das viel gravierender sein, weil es langfristig ist. Es entsteht Gruppendruck, wenn es heißt: „Um 20.30 Uhr ziehen wir los und machen einige Monster platt. Dazu brauchen wir 6 Leute aus unserer Gilde.“ Dann müssen die Leute verpflichtend dabei sein. Da entstehen innerhalb der Spielgemeinschaft Normen und Strukturen. Jene, die beachtet und anerkannt werden wollen, müssen sich den Forderungen der Gilde bis zu einem gewissen Grad unterordnen. Da geht es häufig um Präsenz, um das Dasein und das verschlingt natürlich Zeit. Diese Spielformen können eine Sogwirkung erzielen. Sie sind ja auch so aufgebaut, dass die Spieler Erfolge haben, dass sie beachtet werden, dass sie Rückmeldungen und Feedbacks bekommen über ihr Vermögen, über ihr Können. Die Entwicklung im Spiel zieht sich über Wochen, Monate und Jahre. Ein Problem entsteht dann, wenn sich Kinder von der realen Welt zurückziehen, nur noch im Netz hängen und in diesen Gemeinschaften die Wertschätzung und Anerkennung bekommen, die sie sonst vielleicht nicht erhalten.

#### **Wie kann man solchen Phänomenen entgegenzutreten?**

In dem man Vielfältigkeit zulässt, Alternativen in der realen Welt anbietet. Das kann zum Beispiel ein Wanderurlaub mit anderen Jugendlichen sein, das kann regelmäßiges Sporttraining sein oder eine andere Freizeitaktivität, die Entwicklung fördert. Dadurch können Kinder und Jugendliche erfahren, dass die Erlebnisse und die Wertschätzung im realen Leben sehr viel stärker, prägender, vielfältiger und reicher sind, als das, was in der virtuellen Welt entsteht. Dann erkennen Jugendliche auch, was wirklich wichtig für sie ist. Die Formen von Selbstbegrenzung entwickeln sich dann in ihnen selbst. Ich halte nicht viel davon, dass Eltern den Computer verbannen, aus dem Fenster werfen oder gravierende Eingriffe in die Selbstbestimmung der Jugendlichen vornehmen. Das ist meist kontraproduktiv. Besser ist es, die Vielfalt bereitzuhalten und die Kinder zu animieren, sie wahrzunehmen. Das ist natürlich schwierig, weil es mit Zeit, Organisation und Energieaufwand einhergeht, aber die Vielfalt schafft Alternativen und schützt davor, in die Sogwirkung dieser Spiele komplett hineinzugeraten. Normalerweise sind die Spielgemeinschaften aber auch so strukturiert, dass die Mitteilung „RL (Reales Leben) hat Vorrang“ akzeptiert wird, also wenn etwa jemand sagt: Ich verreise jetzt eine Woche, dann ist klar, dass er oder sie jetzt nicht dabei ist.

#### **Computerspiele wurden in der Vergangenheit oft für Gewalthandlungen Jugendlicher mitverantwortlich gemacht. Zurecht? Wie sehen Sie das?**

Es gibt sehr viele Studien, die darauf hinauslaufen, dass jemand, der im realen Leben gewaltbereit ist, auch eine Präferenz hat, gewalthaltige Computerspiele zu spielen. Ob das Spielen dieser Spiele tatsächlich die reale Gewaltbereitschaft fördert oder sie eher kompensiert, darüber sind sich die Gelehrten nicht einig. Ich denke, dass jene Spiele, die viel Gewalt beinhalten, ob vordergründig oder auch symbolisch, einen Verstärkungseffekt haben, weil man die Selbstwirksamkeit sehr schnell und deutlich erfährt. Ob sich dies in reale Gewalt umwandelt, hängt jedoch von sehr vielen Faktoren ab. Wenn jemand Gewalterfahrungen macht, sie auch gelernt und praktiziert hat, dann können diese Spiele die Gewaltbereitschaft verstärken. Wenn jemand friedfertig ist und die Spiele als Ausgleich nutzt, ist die Wahrscheinlichkeit deutlich geringer. Ausschließen kann man es aber nicht, weil es sich immer um sehr komplexe und langfristige Entwicklungsprozesse handelt.

#### **Wie geht man mit jüngeren Geschwistern um, die die Medieninhalte der älteren „mitkonsumieren“?**

Digitale Medieninhalte fordern und fördern, das gilt auch für die jüngeren Geschwister, die von ihren älteren Geschwistern lernen. Das ist eigentlich etwas Positives. Natürlich gibt es viele Inhalte, die nicht zuträglich sind. Hier haben vor allem die Eltern eine große Verpflichtung zu schauen: Was machen unsere Kinder mit den Medien? Hier gilt es Strukturen zu entwickeln, damit Kinder die Kompetenz erwerben, die Medieninhalte in angemessener Form aufzugreifen. Zum Beispiel sollten Eltern und ältere Geschwister darüber reden, was Medieninhalte bedeuten. Sind sie ein Verweis auf die reale Welt oder handelt es sich dabei um etwas, das in der Medienwelt seinen Platz hat aber keine Aussagekraft für die reale Welt besitzt? Das muss gelernt werden, und möglicherweise können die jüngeren Geschwister es von ihren älteren lernen, sofern ein gutes Verhältnis besteht. Noch besser ist es, wenn sie es von den Eltern lernen. Vorausgesetzt diese besitzen ein Interesse, zuzuschauen, was das Kind macht. In Deutschland gibt es die bekannte Fernsehbotschaft „Schau hin, was dein Kind mit Medien macht“. Das ist eine wichtige Sache: hinschauen! Es geht nicht um rigide Verbote, sondern darum, zu fragen: „Du schaust dir das an. Warum interessierst dich das? Was glaubst du bedeutet das? Welche Gefahren stecken dahinter? Oder: Was will der, der mit dir via E-Mail oder Facebook in Kontakt ist? Entscheidend ist es, die Reflexionsfähigkeit und die Selbstwirksamkeitserfahrungen von Kindern zu stützen.“

# Kompetente Mediennutzung als Schutzfaktor vor Sucht

**Wir leben in einer Zeit, in der Informationen zu unterschiedlichsten Themen so leicht und schnell verfügbar sind wie nie zuvor. Da die kurzfristig verfügbare Information jedoch nicht einem langfristig erworbenen Wissen gleichzusetzen ist, führt die wachsende Informationsfülle nicht zwangsläufig zu besseren Entscheidungen. Gerade für Kinder und Jugendliche, die mit digitalen Medien aufwachsen, ist es oft schwierig, Inhalte aus dem World Wide Web zu filtern und ihre Qualität einzuschätzen. Dazu braucht es die Unterstützung von Erwachsenen.**



Kinder und Jugendliche wachsen mit digitalen Medien wie selbstverständlich auf. Sie kommen von klein auf damit in Kontakt, sei es durch einfache Spiele am Smartphone oder Computer, durch Fotos mit der Handycamera oder durch das Betrachten von Bildern und Kurzfilmen im Internet. Mehr als die Hälfte (53 %) der 3- bis 10-jährigen oberösterreichischen Kinder nutzt das Internet zur Informationssuche, über ein Drittel dieser Altersgruppe (37%) verwendet **Youtube** und rund 70 % der Volksschüler nutzen das **World Wide Web** (OÖ Kinder-Medien-Studie 2012). Als „Digital Natives“ (siehe Seite 9) sind die meisten von ihnen bereits in jungen Jahren sehr medienaffin. Das beinhaltet sehr viele positive Möglichkeiten und Chancen, seiner Kreativität und seinen Fähigkeiten freien Lauf zu lassen, aber klarerweise auch Risiken. Dazu gehören beispielsweise das Surfen auf Internetseiten mit für Kindern ungeeigneten Inhalten (Gewalt, Pornografie), Kostenfallen (z.B. „In-App-Käufe“, siehe Seite 9), Datenschutzverletzungen, Cybermobbing oder generell eine unangemessene Zeitdauer, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergeht. Daher ist es unabdingbar, dass Kinder schon früh lernen, das Internet nicht nur technisch-funktional, sondern auch inhaltlich kompetent und kritisch zu nutzen. Vielen Eltern, aber auch Pädagoginnen und Pädagogen, fällt es mitunter schwer, mit aktuellen Phänomenen der digitalen Welt Schritt zu halten. Das ist nicht weiter verwunderlich, wenn man bedenkt, dass es alleine im Bereich der mobilen Endgeräte (Smartphones, Tablets) derzeit rund 850.000 Apps gibt. Dennoch gilt bei aller mit Medienerziehung verbundener Unsicherheit ein Grundsatz: **Je mehr sich Erwachsene für die Internet- und Handynutzung der Kinder und Jugendlichen interessieren, umso besser können Sie mit ihnen darüber reden, sie unterstützen und anleiten.**

reichischen Kinder nutzt das Internet zur Informationssuche, über ein Drittel dieser Altersgruppe (37%) verwendet **Youtube** und rund 70 % der Volksschüler nutzen das **World Wide Web** (OÖ Kinder-Medien-Studie 2012). Als „Digital Natives“ (siehe Seite 9) sind die meisten von ihnen bereits in jungen Jahren sehr medienaffin. Das beinhaltet sehr viele positive Möglichkeiten und Chancen, seiner Kreativität und seinen Fähigkeiten freien Lauf zu lassen, aber klarerweise auch Risiken. Dazu gehören beispielsweise das Surfen auf Internetseiten mit für Kindern ungeeigneten Inhalten (Gewalt, Pornografie), Kostenfallen (z.B. „In-App-Käufe“, siehe Seite 9), Datenschutzverletzungen, Cybermobbing oder generell eine unangemessene Zeitdauer, die mit der Nutzung digitaler Medien einhergeht. Daher ist es unabdingbar, dass Kinder schon früh lernen, das Internet nicht nur technisch-funktional, sondern auch inhaltlich kompetent und kritisch zu nutzen. Vielen Eltern, aber auch Pädagoginnen und Pädagogen, fällt es mitunter schwer, mit aktuellen Phänomenen der digitalen Welt Schritt zu halten. Das ist nicht weiter verwunderlich, wenn man bedenkt, dass es alleine im Bereich der mobilen Endgeräte (Smartphones, Tablets) derzeit rund 850.000 Apps gibt. Dennoch gilt bei aller mit Medienerziehung verbundener Unsicherheit ein Grundsatz: **Je mehr sich Erwachsene für die Internet- und Handynutzung der Kinder und Jugendlichen interessieren, umso besser können Sie mit ihnen darüber reden, sie unterstützen und anleiten.**

## Medienkompetenz – ein Begriff mit Interpretationsspielraum

Im Idealfall sollte jeder Mensch die Fähigkeit entwickeln können, digitale Medien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen, über die Chancen und Risiken Bescheid zu wissen und die Fertigkeit besitzen, technisch damit umzugehen. Die genannten Fähigkeiten werden gerne unter dem Begriff „Medienkompetenz“ zusammengefasst. Das Problem dabei: Der Begriff wurde bereits Ende der 60er-Jahre geprägt und mittlerweile gibt es zu „Medienkompetenz“ über 100 unterschiedliche Definitionen. Diese Unklarheit setzt sich auch in den politischen Instanzen fort und macht die Orientierung in Sachen „Medienkompetenz“ für Erziehende nicht einfacher. So gibt es seit dem Jahr 2006 vom EU-Parlament Empfehlungen zu Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen. Als eine von acht Schlüsselkompetenzen wurde unter dem Begriff „Computerkompetenz“ die sichere und kritische Anwendung der Technologien der Informationsgesellschaft (TIG) und die Beherrschung der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) definiert. Auch der Begriff „digitale Kompetenz“ ist in diesem Zusammenhang häufig zu lesen. So auch in den im Jahr 2010 vom Unterrichtsministerium veröffentlichten „Empfehlungen zur Mediennutzung, zur Internetpolicy, zum einfachen und sicheren Schulnetz“ („Digitale Kompetenz an Österreichs Schulen“), in denen es heißt, dass „Lehrpersonen die Chance ergreifen können (sollten), die Medien zum mitgestaltenden Element des Unterrichts zu machen.“ Pädagogische Aufgabe sei es, diesen „vagabundierenden“ (Medien)Kompetenzen Ziel und Inhalt zu geben und den produktiven und reflektierten Umgang mit den Medien und dem Internet anzuregen. Die Vermittlung der Inhalte sollte interdisziplinär

und unter dem Gesichtspunkt des jeweiligen Gegenstandes erfolgen, z.B. die Grundlagen des E-Commerce und die Rechte der Konsumenten im Gegenstand Betriebswirtschaftslehre bzw. Politische Bildung. Ob die zeitlichen und technischen Ressourcen an den Schulen diesen sinnvollen Ansatz zulassen, ist jedoch eine andere Frage.

## Medienkompetenz – ein Schutzfaktor vor Sucht

Kompetente Mediennutzung ist zweifellos auch ein philosophisches Thema, schließlich wurde die Digitalisierung unserer Welt vor rund 300 Jahren vom deutschen Philosophen **Gottfried Wilhelm Leibniz** eingeleitet, der das duale System und somit die Basis für sämtliche Computer erfunden hat. Ein derzeit vielgelesener **Medienphilosoph** ist **Byung-Chul Han**, der an der Universität der Künste Berlin lehrt und einen kritischen Blickwinkel zur Digitalisierung einnimmt. In seinem aktuellen Buch „Im Schwarm – Ansichten des Digitalen“ kommt er zur Einschätzung, „dass wir heute in einer besonderen historischen Phase leben, in der die Freiheit – eigentlich die klassische Gegenfigur des Zwanges – selbst Zwänge hervorruft.“ Han meint damit, dass die digitale Vernetzung und Kommunikation einerseits neue Freiheiten produzieren, andererseits aber auch Zwänge in Form von Leistung, Selbstoptimierung und Selbstausbeutung entfalten. Den mobilen Freiheiten eines Smartphones stehe der Zwang zur Kommunikation gegenüber, der Freiheit und Mobilität der digitalen Kommunikation die ständige Präsenz des Arbeitsplatzes. Auch diese Aspekte sollten einem bewusst sein, wenn es um das Thema „Medienkompetenz“ geht.

Trotzdem – oder gerade deshalb – kann wohl nur ein kompetenter Medienumgang vor den Risiken des World Wide Web sowie generell vor einer „Online-Sucht“ bzw. einer „Medienabhängigkeit“ schützen und gleichzeitig die positiven, kreativen und entwicklungsförderlichen Aspekte der digitalen Welt nutzbar machen. Allerdings ist „Medienkompetenzentwicklung“ nichts, das von heute auf morgen passiert, sondern ein langfristiger Entwicklungsprozess. Der deutsche **Medienpädagoge Detlef Scholz** sieht in der Medienkompetenzentwicklung überdies eine wesentliche Lebenskompetenz, da sie „zum selbstbestimmten und sozial verantwortlichen Handeln und damit zur eigenen und gesellschaftlich relevanten Lebensweltgestaltung befähigt“.

Der **Lebenskompetenzansatz** ist auch in der Suchtprävention allgegenwärtig. Dabei stehen nicht nur Kinder und Jugendliche im Mittelpunkt, auch das soziale Umfeld, wie zum Beispiel die Eltern und Erziehenden, muss miteinbezogen werden. Auf das Thema Medien umgelegt bedeutet das zum Beispiel, Eltern Hilfestellungen zu geben, welche Medien in welchem Alter sinnvoll genutzt werden können. Den Prozess einer altersgerechten Mediensozialisation können auch Erziehende und PädagogInnen entscheidend unterstützen, in dem sie – wie Scholz es bezeichnet – „in ihren Gruppen gemeinsam mit den Eltern eine aufgeklärte, in positivem Sinne medienkritische Atmosphäre schaffen“. **Es braucht in jedem Fall die Zusammenarbeit aller:** der Eltern, die ihren Kindern mit ihrem eigenen Verhalten Modell stehen, der schulischen und außerschulischen Bildungseinrichtungen, in dem sie medienpädagogische Elemente in den Unterricht bzw. in Freizeitangebote integrieren, der Medienanbieter, in dem sie ihre Verantwortung gegenüber dem Jugendschutz ernst nehmen und nicht zuletzt des Staates, indem er förderliche Rahmenbedingungen setzt, aber auch als Aufsichts- und Regulierungsinstanz Verantwortung übernimmt.

von Günther Ganhör





# “Digital Natives”

Wie Kinder und Jugendliche mit digitalen Medien aufwachsen und was man dabei als Erwachsener beachten sollte von Peter Eberle

**Die Vielfalt der Medien und Medieninhalte, die von Kindern und Jugendlichen benutzt bzw. konsumiert werden, hat sich im letzten Jahrzehnt rasant und deutlich erweitert. Kinder und Jugendliche wachsen heute mit digitalen Medien wie selbstverständlich auf. Eine alters- und entwicklungsgerechte Medienauswahl zu treffen ist für Eltern und Erziehende im digitalen Zeitalter zunehmend komplexer und schwieriger geworden. Im folgenden Artikel erhalten Sie einen kompakten Überblick zum Thema altersgerechte Mediennutzung und einige Anregungen, wie Sie Ihre Kinder bei der sicheren und verantwortungsvollen Verwendung digitaler Medien unterstützen können.**

Am Anfang begreifen Kinder Medien wie andere Gegenstände mit ihren Händen und oral mit dem Mund. Dazu sind Handy, Computertastatur und Maus aufgrund der Beschaffenheit ihrer Materialien weniger gut geeignet. Die erste Mediennutzung im Kleinkindalter ist meist die Imitation von Erwachsenenverhalten, woraus sich schließen lässt, dass die Eltern besonders am Anfang Vorbilder für den Mediengebrauch sind. Fernsehen und selbst einfache Computerspiele überfordern Kleinkinder noch. Dies sollte vor allem berücksichtigt werden, wenn sich ältere Geschwister im gleichen Haushalt befinden. Kleinkinder hören gerne Geschichten. Dieses Interesse kann bevorzugt auf dem Schoß eines Erwachsenen beim gemeinsamen Betrachten eines Bilderbuchs gestillt werden. Kinder lieben dabei die Wiederholung. Weitere wichtige Medien sind Papier und Farbstifte zum Malen. Es ist auch möglich Hörmedien mit kurzen einfachen Geschichten, die beispielsweise zu körperlichen Aktivitäten anregen, einzusetzen.

## Vorschulalter: Hörmedien und Fernsehen werden wichtiger

Wenn Kinder in das Vorschulalter kommen, bleiben zunächst die unmittelbaren Bezugspersonen (Eltern, Geschwister und Großeltern) die wichtigsten Vorbilder in Bezug auf den Umgang mit Medien. Aus diesem Grund sind die Eltern gefordert, das Thema Medienerziehung durch ihre Vorbildfunktion, die inhaltliche Auswahl und zeitliche Grenzen bewusst und aktiv zu gestalten, um genügend Raum für alternative Erfahrungen frei zu halten.

Im Vorschulalter gewinnen Hörmedien und der Fernseher zunehmend an Bedeutung. Es ist günstig, wenn die Inhalte von den Eltern gezielt und entsprechend dem Entwicklungsstand ihres Kindes ausgewählt werden. Die Erzählmuster sollen deshalb einfach verständlich und anschaulich sein und beispielsweise von freundlichen, kindlichen Figuren oder Haustieren handeln oder erzählt werden. Medienangebote, die Kinder ermuntern etwas selber zu machen oder die Phantasie anregen, sind zu bevorzugen.

Altersfreigaben sind Hilfestellungen die berücksichtigt werden sollen, noch besser ist es allerdings, wenn sich Eltern die in Frage kommenden Medienangebote zunächst selbst ansehen und dann entscheiden, ob diese speziell für ihr Kind passen. Obwohl nicht immer vorhersehbar ist, was Kinder erschrecken kann, sind besonders drastische Bilder, unheimliche Gestalten und laute Geräusche typische Reize, die Vorschulkinder überfordern können. Zu vermeiden sind Filme, in denen Gewalt gegen Menschen oder Tiere explizit gezeigt wird, ebenso ungeeignet sind Nachrichtensendungen mit

Bildern von Unfällen und Katastrophen, da solche Darstellungen bei Kindern oft Angst auslösen.

Weil Kinder auf das Wahrgenommene sehr individuell reagieren, ist es am besten, wenn Medien – besonders wenn es neue Inhalte sind – zunächst gemeinsam mit den Eltern genutzt werden. Dies bietet die Möglichkeit, Erklärungen geben zu können und durch körperliche Nähe Schutz und Geborgenheit zu vermitteln. Kindern hilft dabei, wenn ihre Ängste ernst genommen werden und sie erzählen oder zeichnen können, was genau ihnen Angst gemacht hat. Wenn Eltern ihre Kinder beim Spiel beobachten, können sie oft wertvolle Hinweise bekommen, wie die aufgenommenen Medieninhalte verarbeitet werden. Hilfreich sind einerseits gemeinsame Gespräche, und falls nötig, eine entsprechende Anpassung des Medienangebots. Grundsätzlich ist es immer von Vorteil, wenn die Eltern beim Medienkonsum ihrer Vorschulkinder in greifbarer Nähe sind.

## Zeitliche Grenzen festlegen

Eine wichtige Aufgabe für Eltern ist zudem die Festlegung von zeitlichen Grenzen und die Unterstützung der Kinder, diese Grenzen auch einzuhalten. Besonders das Fernsehen wird zunehmend so gestaltet, dass die einzelnen Sendungen ineinanderfließen. Da es dabei selbst Erwachsenen manchmal schwerfällt am Ende einer Sendung abzuschalten, benötigen besonders Kinder hier die klare Unterstützung der Eltern. Häufig wird das Abschalten von Unmutsäußerungen begleitet sein. Diesen kindlichen Ärger sollte man als Erwachsener – auch wenn es mitunter schwerfällt – aushalten, denn der Zorn verfliegt in diesem Alter meist relativ rasch wieder. Als grober zeitlicher Richtwert für die Mediennutzungsdauer in dieser Altersstufe kann die Empfehlung der deutschen Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BzGA) dienen, die maximal 30 Minuten täglich vorschlägt. Ungünstig ist es, wenn Fernseher & Co. als Erziehungsmittel eingesetzt werden. Fernsehverbote als Bestrafung und Fernsehen als Belohnung führt dazu, dass diese Medien einen besonderen Stellenwert bekommen wodurch sie besonders interessant erscheinen.

## Volksschule und (mobile) Internetnutzung

Mit dem Eintritt in die Volksschule bleibt der Fernseher ein wichtiges Medium, hinzu kommen häufig interaktive Spiele auf Spielkonsolen, Computer oder dem Smartphone der älteren Geschwister und der Eltern. In letzter Zeit ist außerdem zu beobachten, dass Kinder mit dem Eintritt in die Volksschule immer öfter mit einem Handy ausgestattet werden, damit die Eltern bessere Kommunikations- und Kontrollmöglichkeiten haben. Mit besseren Lesefähigkeiten wird für Kinder die Welt des World Wide Web zunehmend interessant.

Beim Fernsehen ist es weiterhin wichtig, dass die Inhalte, die nun öfter gemeinsam mit den Eltern ausgewählt werden, altersangemessen sind. Kinder in diesem Alter sind häufig von Sendungen mit Medienhelden fasziniert, wobei es günstig ist, allzu geschlechtsspezifische Klischees auf-



# “Digital Natives“



zudecken und Alternativen aufzuzeigen. Wissenssendungen werden für Kinder immer interessanter. Mit zunehmendem Alter werden Filme mit komplexerem Aufbau wie längeren Spannungsbögen, Ortswechseln und Rückblenden verständlich.

## Keine eigenen Smartphones für Volksschulkinder

Bilder mit expliziter Gewalt, Morden, pornographischen Inhalten sollten in jedem Fall tabu sein. Obwohl viele Eltern diese Einschätzung teilen, ist mitunter wenig Bewusstsein vorhanden, wie nahe solche Inhalte für Kinder sind, die über einen Computer oder über ein Smartphone den direkten Zugang zum Internet haben. Sind Computer im Haushalt vorhanden, die auch von Kindern benützt werden dürfen, ist es wichtig, eigene **Kinder-Accounts** (Benutzerkonto) einzurichten bzw. einrichten zu lassen, die zunächst nur den Zugriff auf typische Kinderseiten wie zum Beispiel [www.kidsworld.at](http://www.kidsworld.at) ermöglichen. Die ersten Schritte im World Wide Web gehen Kinder am besten gemeinsam mit einem erfahrenen Familienmitglied, aber auch später ist es günstig, wenn sich Eltern regelmäßig einen Eindruck verschaffen, was ihre Kinder im Internet gerade beschäftigt. Eigene Computer oder Fernseher im Kinderzimmer führen in der Regel zu längeren Mediennutzungszeiten, erschweren die Kontrolle der Inhalte und sind daher für das Volksschulalter nicht zu empfehlen.

Eine neue Herausforderung ist in diesem Zusammenhang das Smartphone, dessen Verbreitung in den letzten Jahren in allen Altersgruppen stark zugenommen hat.

So gibt es mittlerweile in manchen Volksschulklassen bereits Kinder, die ein eigenes Smartphone besitzen. Da Smartphones die Funktionen Internet, Spielkonsole sowie den Zugang zu sozialen Netzwerken vereinen, müssen zum Schutz der Kinder gerade jene Funktionen gesperrt bzw. eingeschränkt werden, die ein Smartphone von einem herkömmlichen Handy unterscheidet. Das Smartphone bietet zudem eine uneingeschränkte zeitliche und örtliche Verfügbarkeit der genannten Medienangebote, die eine inhaltliche und zeitliche Kontrolle durch die Eltern stark erschweren. Ausgehend von diesen Überlegungen wäre es wohl für die Eltern die einfachste Lösung, in der Volksschulzeit noch von einem Smartphone-Kauf für ihr Kind abzusehen.

## Auf Altersempfehlungen achten

Medienkonsum im Volksschulalter ist häufig mit dem **Spaß an Computer- und Konsolenspielen** verknüpft. Eltern sind mit einem riesigen Angebot an unterschiedlichen Spielen konfrontiert. Analog zum Fernsehkonsum ist es wichtig, dass eine altersadäquate Auswahl, am besten von pädagogisch unbedenklichen Spielen, getroffen wird. Dabei werden Eltern in Österreich durch die Bundesstelle für die **Positivprädikatisierung** (BUPP) von Computer- und Konsolenspielen im Bundesministerium für Familien und Jugend unterstützt. Deren Suchmaschine auf [www.bupp.at](http://www.bupp.at) bietet seriöse Informationen über Spiele, die gezielt nach Alter, Gerät und Spiel-Genre ausgewählt werden können. Spiele, die besonders positiv aufgefallen sind, werden hervorgehoben. Eine weitere Hilfestellung geben die **Altersempfehlungen des PEGI Systems**, die sich in Form von Symbolen direkt auf den Außenhüllen der Spiele befinden. Allerdings ist anzumerken, dass die jeweiligen Altersfreigaben nicht bedeuten, dass Kinder diese Spiele bereits kognitiv bewältigen können, sondern nur, dass der Inhalt für das jeweilige Alter unbedenklich ist. Eltern, die sich für die Spiele ihrer Kinder interessieren, haben es leichter zu verstehen, welche Spielmotive und Spielinhalte hinter der Faszination liegen und können sich mit ihren Kindern darüber austauschen. Medienerziehung kann mit zunehmendem Alter der Kinder mehr im Dialog passieren und so die Reflexionsfähigkeit und die Selbstverantwortlichkeit der Kinder fördern.



Wichtig bleibt, dass für die Volksschulkinder neben der Beschäftigung mit Medien noch genügend Zeit für soziale Kontakte, Hobbys, Bewegung und direkte Sinneserfahrungen, zum Beispiel in der Natur, zur Verfügung steht. Als grober Richtwert für die maximale Gesamtmediennutzungszeit ergeben sich laut BzGA 45-60 Minuten pro Tag, wobei langsam zu wöchentlichen Kontingenten (5 bis 7 Stunden) übergegangen werden kann.

## Haupt- und Mittelschule: Smartphone überholt Fernseher

Der Eintritt in die Sekundarstufe I (HS, NMS, AHS-Unterstufe) ist häufig jener Zeitpunkt, in dem Teenager über ein eigenes Smartphone verfügen können. Die aktuelle Entwicklung zeigt, dass aufgrund der vielen Nutzungsmöglichkeiten die Gesamtzeit der Mediennutzung von Jahr zu Jahr weiter ansteigt und das Smartphone zunehmend vor dem Fernseher den 1. Platz einnimmt. Der intensive Smartphone-Konsum wird von vielen Erwachsenen zunehmend mit großer Sorge wahrgenommen. Obwohl eine „**Smartphone-Abhängigkeit**“ noch weit davon entfernt ist, ein medizinisch anerkanntes Krankheitsbild zu werden, gibt es erste Untersuchungen, die zeigen, dass sich bei einzelnen Menschen exzessive Nutzungsmuster herausbilden. Hier wird besonders das **fortwährende Abfragen** von neuen Nachrichten in Instant Messengern (z.B. „WhatsApp“) und sozialen Netzwerken genannt, das in so kurzen Abständen erfolgt, dass es von den Betroffenen als unangenehm erlebt wird und sie an der zeitgerechten Erledigung ihrer Alltagsaufgaben hindert.

## Smartphone-Pausen festlegen

Jugendliche nutzen Smartphones vor allem zur Kommunikation. Neben dem klassischen Telefonieren und dem SMS-Versand wird derzeit das soziale Netzwerk **Facebook** und der Instant Messenger „**WhatsApp**“ am häufigsten verwendet, wobei aktuell der Einstieg in die Welt der Kommunikationsanwendungen in der Regel mit „WhatsApp“ erfolgt. In vielen Klassen werden „**WhatsApp-Klassenchats**“ zum Austausch von mehr oder weniger wichtigen Informationen gegründet. Da in diesem Alter die Peergroup für die Jugendlichen immer wichtiger wird, haben diese Nachrichten eine subjektiv sehr hohe Priorität und werden möglichst sofort beantwortet. Hier ist es für viele Jugendliche hilfreich, wenn die Eltern smartphonefreie Zeiten einführen, zu denen sich das Gerät ausgeschaltet und sich außerhalb des Kinderzimmers am „**Smartphone-Parkplatz**“ befindet. Empfehlenswerte Zeiten sind die Essenszeiten (Das gilt dann auch für die Eltern!), während den Hausaufgaben und nach dem Schlafengehen, um nächtliches Messaging zu verhindern und ausreichend Schlaf zu ermöglichen.



## Cybermobbing, Sexting & Co.

Manchmal werden die neuen Kommunikationsmöglichkeiten auch dazu verwendet, um Mitschüler/innen zu schikanieren. Fühlt sich das Opfer dabei hilflos und passiert dies gezielt und regelmäßig über einen längeren Zeitraum hinweg, spricht man von **Cybermobbing**. So werden beispielsweise „**Hass-WhatsApp-Gruppen**“ wie „Peter ist blöd“ gegründet und dazu möglichst viele Mitschüler/innen (ausgenommen Peter) eingeladen, wobei sich die Gruppe inhaltlich mit der „Dummheit“ von Peter beschäftigt. Um solchen Phänomenen zu begegnen, kann bereits im ersten Klassenforum, mit den Eltern gemeinsam festgelegt werden, wie auf solche, zwischen Schule und Freizeit auftretende, Mobbingphänomene reagiert wird und welche Konsequenzen damit verbunden sind. Präventiv können Lehrkräfte in neu gebildeten Klassen, in denen sich „WhatsApp“-Gruppen bilden, diese als Teil der Gruppenentwicklung der Klasse wahrnehmen und aufgreifen. Die gemeinsam festgelegten **Regeln für das Miteinander** im Klassenraum, können um Regeln für den Chatraum erweitert werden. Betroffene oder Schüler, die diesbezüglich Probleme wahrnehmen, sollten wissen wohin sie sich wenden können. Allgemein ist es günstig, wenn bei neugebildeten Klassen mit gezielten Übungen zum Kennenlernen die Gruppenentwicklung gefördert wird.<sup>1</sup>

Andere Möglichkeiten des Cybermobbing sind **Parallel-Profile** in Facebook, wo unter ähnlichem Namen ein weiteres Profil mit bösen Unterstellungen erstellt wird. Bei fallweise auftretenden „**Facebook-Rapes**“ bekommen Dritte (aufgrund schlecht gewählter Passwörter) Zugang zum eigenem Facebook Account und gestalten das Profil mit peinlichen Fotos und Inhalten um.

Im Kern dient **Cybermobbing** genauso wie „klassisches“ Mobbing den Tätern zur Selbstwerterhöhung, die sie sich durch die Erniedrigung ihrer Opfer, und durch die Anerkennung, die ihnen von Mitschülern/innen zuteil wird, verschaffen. Trotz dieser Parallelen wird Cybermobbing von den Opfern häufiger als **besonders bedrohlich** empfunden, da es rund um die Uhr möglich ist, keine „Schutzzone“ (wie z.B. die elterliche Wohnung) existieren und die Erniedrigungen rasch einem großen Auditorium bekannt werden.

Einen Spezialfall des Cybermobbings stellt das in letzter Zeit immer häufiger auftretende Phänomen „**Sexting**“ dar. Ausgehend von erotischen „**Sel-fies**“ (Bildern von sich selbst), die in einer Liebesbeziehung stehende Jugendliche zunächst als Liebesbeweis untereinander austauschen, kommt es fallweise nach dem Ende der Beziehung zu einer Veröffentlichung der Fotos oder zu Erpressungen. Für dieses Phänomen existieren bereits eine Reihe von Materialien. Die Plattform **saferinternet.at** bietet etwa Filme, einen Fragebogen sowie Leitfäden zur Schadensbegrenzung, die im Unterricht zur Sensibilisierung eingesetzt werden können.

Obwohl „**Cybergrooming**“ seit Jänner 2012 als Straftatbestand in der österreichischen Gesetzgebung verankert ist (siehe Seite 9), gibt es nach wie vor regelmäßige Berichte in den Medien über meist ältere Männer, die unter der Vorspiegelung einer falschen Identität versuchen, das Vertrauen von Kindern und Jugendlichen zu erschleichen, um an (erotische) Fotos zu gelangen und die Opfer zu einem Treffen zu überreden. An präventiven Materialien, die Kinder für das Phänomen des Cybergroomings sensibilisieren und an Tipps für den Umgang mit Internetbekanntschaften, mangelt es nicht (**saferinternet.at** | **rataufdraht.orf.at**). Zusätzlich ist es wichtig, dass aus Kindersicht eine Person oder Stelle existiert, bei der man sich traut, von unangenehmen und peinlichen Erlebnissen zu erzählen.

## Ist mein Kind computerspielsüchtig?

Computerspiele sind im Jugendalter besonders für Burschen ein sehr beliebtes Freizeitvergnügen. Die **Spiel-motive** sind vielfältig. Am häufigsten werden Spaß, Entspannung, Zeitvertreib gegen Langeweile, der Wettkampf mit anderen Spielern und die emotionale Regulation genannt. Ebenso vielfältig sind die zur Verfügung stehenden Spiele-Genres wie Action Adventures, Simulationen, Online-Rollenspiele und Shooter-Spiele.

Aufgrund der starken Faszination, die diese Spiele auf Jugendliche ausüben, gibt es in vielen Familien Diskussionen und Sorge über die **Nutzungs-intensität**. Bei jüngsten Studien wurde allerdings nur ein geringer Prozentsatz der jugendlichen Spieler (je nach Studie ca. 1,5% – 4%) als abhängig klassifiziert. Unangenehme Gefühle, mangelnde Erfolgserlebnisse, fehlende positive Sozialkontakte: Spieler, die aus solchen oder ähnlichen **Defizit-motiven** einen starken Spielzwang erleben, bei dem die Kontrolle über die Spielzeiten verloren geht und das Computerspiel immer mehr zum zentralen Lebensinhalt wird, laufen Gefahr, eine Abhängigkeit zu entwickeln. Diese Spieler bevorzugen in der Regel **Online-Rollenspiele** und **Online-Shooter-Spiele**. Es wird davon ausgegangen, dass diese Spiele genau jene Erlebnisse ermöglichen, die den Spielern im realen Leben fehlen. Meist geht es dabei um wichtige Bedürfnisse wie Selbstwirksamkeitserleben, Anerkennung und soziale Kontakte, die über das Computerspiel befriedigt werden.

Für die allgemeine **Prävention von Computerspielabhängigkeit** in der Schule eignen sich deshalb Übungen, die wichtige Lebenskompetenzen der Jugendlichen stärken, in Kombination mit spezifischen Übungen zum Thema Medienkonsum.<sup>2</sup> Bei der Medienerziehung zu Hause sind zwar Grenzen nach wie vor wichtig. Zusätzlich muss es aber das Ziel der Medienerziehung im Jugendalter sein, auf eine **eigenverantwortliche und selbstbestimmte Nutzung der aktuellen Medien** vorzubereiten. Hierzu eignen sich gemeinsame Gespräche und Aushandlungsprozesse in einem Klima des Interesses und der Wertschätzung. Eine ausschließliche Regulation über Kontrolle und Verbote ist nicht empfehlenswert. Es kann beispielsweise gemeinsam überlegt werden, welches Kontrollprogramm am PC oder am Smartphone installiert wird und die Aufzeichnungen des Programms als Basis für die Besprechung und den Aushandlungsprozess der Mediennutzung verwendet werden. Wenn das Programm auch den elterlichen Account mitscannt, trägt dies häufig zu einer sehr offenen Diskussion bei.

1| Solche Übungen sind im **Handbuch „Suchtprävention in der Schule“** enthalten.

In der **Übungssammlung „Neue Medien“** finden sich spezielle Übungen zur Prävention von Cybermobbing. Beide Publikationen sind am Institut Suchtprävention erhältlich.

2| Mit dem **Präventionsprogramm PLUS** bietet das Institut Suchtprävention hier Unterstützung für die 5.–8. Schulstufe.



# Handy, Computer, Internet: **10 TIPPS** FÜR ELTERN

## 1 | Geräte altersangemessen auswählen

Zur Orientierung kann folgende Empfehlung dienen:

Ein eigenes Handy nicht vor dem 9. Lebensjahr, eigenes Smartphone und eigener Computer nicht vor dem 12. Lebensjahr.

## 2 | Begleitung besonders am Anfang

Auch der Umgang mit Computer und Internet muss gelernt werden:

Wie finde ich, was ich suche? Welchen Seiten kann ich vertrauen?

Wo muss ich aufpassen?

Helfen Sie Ihrem Kind, einen sicheren Umgang mit Medien zu erlernen.

Für jüngere Kinder können zudem Kindersicherungen hilfreich sein.

## 3 | Datenschutz ist wichtig

Vermitteln Sie Ihrem Kind, dass es vorsichtig beim Weitergeben von persönlichen Daten sein soll, keine peinlichen Fotos veröffentlichen und keine Fotos von anderen ungefragt verschicken oder ins Netz stellen soll.

## 4 | Sichere Handy-Einstellungen

Über Ihren Handy-Anbieter können Sie nicht-jugendfreie Seiten und kostenpflichtige Mehrwertnummern sperren lassen.

Um nicht unbeabsichtigt in Kostenfallen zu tappen, ist es außerdem günstig, regelmäßig die Telefonrechnung zu überprüfen.

## 5 | Umgangsregeln vermitteln

Auch für das Internet und die Kommunikation über Handy gilt:

Respektvoll miteinander umgehen, niemanden verleumden, beleidigen oder beschämen.

## 6 | Interessieren Sie sich dafür, was Ihr Kind am Computer und im Internet macht

Lassen Sie sich zeigen, was Ihrem Kind gefällt.

Versuchen Sie zu verstehen, was Ihr Kind daran begeistert.

Werten Sie die Interessen Ihres Kindes nicht ab. Bleiben Sie im Gespräch.

## 7 | Geeignete Computerspiele

Altersfreigaben sind ein erster Anhaltspunkt.

Ob ein Spiel für Ihr Kind geeignet ist, wissen Sie am besten, wenn Sie das Spiel kennen lernen und dadurch selbst beurteilen können.

## 8 | Hilfe bei negativen Erfahrungen

Wenn Kinder oder Jugendliche mit verstörenden Bildern oder Erlebnissen (Mobbing, Pornographie, Gewalt) konfrontiert werden, brauchen sie jemanden, der für sie da ist und gegebenenfalls Hilfe holt.

## 9 | Medienzeiten

Damit die Beschäftigung mit Medien nicht ausufert, ist es sinnvoll, zeitliche Regelungen zu vereinbaren. Für jüngere Kinder kann ein Wecker eine gute Idee sein. Mit älteren Kindern und Jugendlichen kann eine wöchentliche Gesamtmedienzeit vereinbart werden, die sich die Kinder und Jugendlichen dann frei einteilen können.

## 10 | Abschalten. Handyfreie Zeiten

Handyfreie Zeiten sind langfristig gut fürs Familienklima sowie für Entspannung und Konzentration, z.B. beim Essen, beim Hausübung machen und Schlafengehen.



# Was Medien Jugendlichen bieten...

von Andrea Schrattecker



Der Medienkonsum von Jugendlichen – insbesondere der zeitlich ausgedehnte und das durchgängige Online-Sein – ist Thema Nummer eins, wenn es um Sorgen um Jugendliche, um Beeinträchtigungen des Familienklimas und um Konflikte in der Familie geht. Der Umgang mit diesem Thema ist nicht leicht. Nicht zuletzt auch deshalb, weil eigentlich niemand weiß, wie die Entwicklung einzuschätzen ist. Gewiss ist eines: Für Erziehung und pädagogisches Handeln sind Einfühlen und Verstehen wichtige Voraussetzungen. Aus diesem Grund sollen hier jene Aspekte im Vordergrund stehen, die für Jugendliche im Zusammenhang mit ihrer Mediennutzung von Bedeutung sind.

## Erfolgslebnisse und Flow beim Computerspielen

Computerspiele gibt es in einer breiten Vielfalt. Von Minispielen am Smartphone über klassische Computer- und Konsolenspiele bis zu aufwändigen Online-Rollenspielen – allen gemeinsam ist, dass sie einen Sog ausüben können, der Zeit und Raum vergessen lässt. Computerspiele sind so programmiert, dass es sehr schnell zu Erfolgslebnissen kommt. Der Schwierigkeitsgrad ist anfangs zumeist niedrig und steigt dann im Laufe des Spiels an, was die Spannung aufrecht erhält und **Flow-Zustände** begünstigt.

Der **Flow** bezeichnet ein intensives Eintauchen in eine Sache oder Aufgabe, über der man sich selbst und alles rundherum vergisst. Er ist mit hoher Motivation und Konzentration verbunden und wird im Allgemeinen als sehr erfüllend empfunden. Flow-Zustände lassen sich natürlich auch bei allen möglichen anderen Tätigkeiten erleben, zum Beispiel beim Musizieren, beim Sport oder im gemeinsamen Gespräch. Im Unterschied zu Computerspielen braucht es dafür aber meistens mehr Aufwand, zum Beispiel in Form von Üben, bis eine Sache richtig Spaß macht und sich Erfolg einstellt. Erfolgslebnisse und Flow sind durch Computerspiele also offensichtlich schneller und einfacher zu haben. Das bedeutet aber nicht, dass das Spielen von den Betroffenen immer als erfüllend erlebt wird. Oft bleibt auch ein schaler Nachgeschmack zurück, weil während des Spielens mehr oder weniger ungewollt so viel Zeit vergangen ist.



## Anerkennung durch medienbezogene Kompetenzen

Sich technisch auszukennen, über **Insiderwissen** zu verfügen, bei den angesagten Computerspielen erfolgreich zu sein, über Feinheiten und Tricks Bescheid zu wissen – und damit anderen helfen zu können – wird in der Gleichaltrigengruppe in der Regel sehr geschätzt. Kompetenzen auf diesem Gebiet können zu einer guten Position in der Gruppe führen, sie können Respekt und Bewunderung erleben lassen und das Knüpfen von Kontakten erleichtern. Zweifellos lässt sich Anerkennung auch über Können in anderen Bereichen gewinnen, wie z.B. durch sportliche Leistungen, das Spielen von Musikinstrumenten oder durch Hobbys aller Art. Medienbezogenes Wissen hat demgegenüber aber insofern einen anderen Stellenwert, als Medien von so gut wie allen Jugendlichen genutzt werden, und Wissen dahingehend also eine andere Relevanz hat und auf eine breitere Resonanz stößt als Wissen in anderen Gebieten. So mögen spezielle Tricks beim Jojo-Spiel zwar Bewunderung auslösen, sie sind aufgrund der geringen Verbreitung dieses Hobbys aber nicht so gefragt wie Tipps bei aktuellen Spielen wie zum Beispiel Call of Duty oder Pokemon.



## Mit anderen verbunden sein

Das Bedürfnis nach sozialem Eingebundensein ist eines der wesentlichen Grundbedürfnisse des Menschen. Dazugehören, mit anderen verbunden zu sein und von diesen akzeptiert und anerkannt zu werden, ist die Grundlage für emotionale Sicherheit. Es stellt damit eine wichtige Voraussetzung dafür dar, dass sich eine Person mit ihren Stärken entwickeln und wohlfühlen kann.

Medien können Jugendlichen dabei behilflich sein, das Gefühl von Eingebundensein zu erleben. **Soziale Netzwerke** wie Facebook oder WhatsApp machen es leicht, Kontakte zu knüpfen und zu pflegen. Sie ermöglichen es, mit engen Freunden ständig in Verbindung zu sein. Über Profilseiten kann man

andere am eigenen Leben teilhaben lassen und Erfahrungen und Gedanken teilen. Für Hobbys und Interessen, für die sich im nahen Umfeld niemand begeistert, können im Internet Gleichgesinnte gefunden werden.

## Positiver Kick durch den Klingelton

Nachrichten über SMS, WhatsApp oder Facebook sind in den meisten Fällen positiver Natur. Eingehende Nachrichten zeigen, dass jemand an einen denkt, sie zeugen von Zuwendung und Interesse und können somit den eigenen Selbstwert erhöhen. Der Klingelton, mit dem sich eine neue Nachricht ankündigt, wird sehr oft als positiver Kick erlebt. Natürlich kann es auch lästig werden, wenn die Häufigkeit der Kontaktnachrichten ein bestimmtes Maß überschreitet. Mit dieser Belästigung können Jugendliche aber meistens besser umgehen als mit dem umgekehrten Fall, wenn keine oder nur spärliche Nachrichten eintreffen.

Oft angeklingelt zu werden, bedeutet, beliebt und „in“ zu sein, wenig angeklingelt zu werden demzufolge das Gegenteil.

## Soziale Netzwerke als Proberaum für die Identitätsentwicklung

Der Übergang von der Kindheit in die Pubertät zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass

dem Blick von außen für das eigene Selbstbild wachsende Bedeutung zukommt. Im Vergleich mit anderen und durch Fragen wie – Wie komme ich an? Wie sehen mich die anderen? Bin ich attraktiv? – setzen Jugendliche sich mit ihrer eigenen Identität auseinander. Rückmeldungen von Gleichaltrigen haben besonders in dieser Zeit großes Gewicht.

Soziale Plattformen wie Facebook bieten Jugendlichen dafür Gelegenheit. Sie ermöglichen es ihnen, sich selbst zu präsentieren, Stile und Meinungen auszuprobieren und zu überprüfen, wie diese bei den anderen ankommen. Zustimmende Kommentare wie „gefällt mir“ oder „teile ich“, wirken bestärkend für das eigene Selbstbild (oder zumindest für die Art, wie sich die Betroffenen nach außen hin zeigen). Bleiben anerkennende Reaktionen allerdings aus oder kommt es gar zu abwertenden Aussagen, kann dies bei den Betroffenen zu großen Verunsicherungen oder Krisen führen. Problematisch kann außerdem sein, dass die Dynamik in sozialen Netzwerken tendenziell eher Anpassung fördert. Zur Identitätsentwicklung gehört aber beides: Was teile ich mit anderen, worin bin ich anderen gleich oder ähnlich, und worin unterscheide ich mich, was ist bei mir anders, was macht mich besonders?

## Ablenkung und Rückzugsmöglichkeit

Die Beschäftigung mit Medien eignet sich dafür, abzutauchen und Druck und Belastungen für eine Weile zu vergessen. Dies gilt im Besonderen für Computerspiele, und teilweise auch für intensives Surfen oder Arbeiten am Computer. Wichtig ist, dass die mentale Aufmerksamkeit ganz an die Beschäftigung gebunden ist, damit Gedanken an die eigene Situation keine Chance haben, sich auszubreiten. Belastungen und Stress gibt es für Jugendliche nach Ergebnissen aktueller Jugendstudien genug. Der Arbeitsmarkt und somit die Zukunftsperspektiven haben sich verengt. Jugendliche wachsen in einer Gesellschaft auf, die dem Jungsein huldigt und die Jugendzeit als beste aller Lebensphasen preist. Positiv zu denken und „gut drauf“ zu sein, ist als Lebenseinstellung – auch bei Jugendlichen untereinander – schon fast zur Pflicht geworden. Dies alles übt Druck aus.

Jugendliche nutzen Medien wie Computer, Smartphone und Spielkonsole, weil diese selbstverständlicher Bestandteil der gegenwärtigen jugendlichen Alltagskultur sind. Mediennutzung ist für Jugendliche (und auch für viele Erwachsene) darüber hinaus mit einer Reihe von positiven Gefühlen und Funktionen verknüpft. Medien versprechen Teilhabe, Unterhaltung und unkompliziertes Kommunizieren. Sie kommen wichtigen Bedürfnissen wie dem Bedürfnis nach Kontakt, Dazugehören oder dem Erleben von Kompetenz entgegen und bieten diesen Bedürfnissen entsprechenden Raum.



# MEDIENNUTZUNG VON KINDERN UND JUGENDLICHEN IN OBERÖSTERREICH

3. Oö. Kinder-Medien-Studie 2012 | 3. Oö. Jugend-Medien-Studie 2013

Seit 2007 führt die Education Group jährlich eine Studie durch, um Daten zum Medienverhalten von Kindern (3- bis 10-Jährige) bzw. Jugendlichen (11- bis 18-Jährige) zu erhalten.



## MEDIENVERHALTEN DER 3- bis 10-JÄHRIGEN

**FERNSEHEN:** Seit der ersten Erhebung 2007 steht der Fernseher konstant hoch im Kurs. Die TV-Nutzung der Kinder beträgt im Durchschnitt ca. 1,5 Stunden pro Tag. 47 Prozent wünschen sich sogar eine intensivere Nutzung.

**HANDYNUZZUNG:** 31 Prozent der befragten 3- bis 10-Jährigen steht nach eigenen Angaben ein Handy bzw. ein Smartphone zur Verfügung. 2010 waren es noch 25 Prozent. In der Gruppe der 8- bis 10-Jährigen steigt die Zahl der Handynutzer auf 43 Prozent. Mädchen (40 %) nutzen häufiger ein Handy als Burschen (22 %).

**INTERNET:** Während 2010 nur 29 Prozent der Kinder das Internet zur Informationssuche verwendeten, waren es 2012 bereits 53 Prozent.

**WEB 2.0-ANGEBOTE:** 37 Prozent der Kinder nutzen Youtube und bereits 15 Prozent der 6- bis 10-Jährigen mit Internetzugang haben ein eigenes Profil in sozialen Netzwerken. In diesem Bereich ist Facebook der Spitzenreiter.

**MEDIENKOMPETENZ:** 43 Prozent der Kinder geben an, dass in der Schule schon einmal über Gefahren und Risiken im Internet gesprochen wurde (+ 16% | 2007). Im Gegenzug sagten 49 Prozent, dass darüber noch nicht gesprochen wurde (-20% | 2007).



## MEDIENVERHALTEN DER 11- bis 18-JÄHRIGEN

**FERNSEHEN:** Der Fernsehkonsum der oberösterreichischen Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren ist leicht rückläufig. Im Schnitt wird pro Tag etwa sechseinhalb Minuten weniger ferngesehen als 2011, mit 86 Minuten täglich nimmt das Fernsehen dennoch einen beachtlichen Teil im Tagesablauf in Anspruch.

**SMARTPHONE:** Seit 2008 ist die Zahl der Jugendlichen, die ein Smartphone besitzen, von 4% auf 60% gestiegen. Während 2008 und 2011 noch 20% der Jugendlichen angegeben haben, jeden oder fast jeden Tag zu spielen, hat sich 2013 die Zahl der Jugendlichen auf 40% verdoppelt. Gespielt wird am liebsten am Smartphone.

**INTERNET:** 94 Prozent der Jugendlichen geben an, einen Zugang zum Internet zu haben. Der Einstieg in das Internet erfolgt am häufigsten über den Laptop. Einen beachtlichen Anstieg erfährt vor allem das Smartphone, über das knapp zwei Drittel online gehen.

**WEB 2.0:** Der Hauptzweck der Internet-Nutzung liegt in der Informationssuche. Dahinter reiht sich (rückläufig) die Nutzung von Youtube, gefolgt von Online-Communities ein. Youtube und Online-Communities sind auch die beliebtesten Aktivitäten im Internet. Die Verbreitung von eigenen Profilen in Online-Communities bleibt konstant, bei sieben von zehn Jugendlichen ist ein Profil angelegt und das fast durchgängig bei Facebook.

**MEDIENKOMPETENZ:** Sechs von zehn Jugendlichen geben sich kompetent im korrekten Verhalten im Internet, man glaubt zu wissen was erlaubt ist und welche Inhalte heruntergeladen werden dürfen. Dementsprechend ist der Wunsch nach mehr Informationen über das Verhalten im Internet begrenzt.

Weitere Infos: [www.edugroup.at](http://www.edugroup.at)

# WAS BEDEUTET EIGENTLICH...



## APP

„App“ ist die Kurzform für Applikation. Eine App wird im deutschen Sprachraum als Anwendungssoftware für Mobilgeräte wie Smartphones und Tablet-Computer definiert.

## IN-APP-KAUF

Bei Gratisangeboten werden die Nutzer/innen oftmals über Werbebanner zu kostenpflichtigen Kaufangeboten weitergeleitet. So entstehen aus einem unachtsamen Klick auf unseriöse Seiten hohe Kosten durch in Anspruch genommene Abo-Dienste. Abgerechnet werden diese über so genanntes WAP-Billing. Um auf der sicheren Seite zu bleiben, sollte man auf das Klicken von Werbeeinschaltungen in Apps verzichten.

## CYBER-MOBGING

Der Begriff „Cyber-Mobbing“ bezeichnet das absichtliche und über einen längeren Zeitraum anhaltende Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen, Belästigen oder Ausgrenzen anderer über digitale Medien. Cyber-Mobbing findet vor allem im Internet (Soziale Netzwerke, Chats, Messenger, E-Mails ...) oder per Handy (SMS, lästige Anrufe, Handyfotos und -videos ...) statt. Die Attacken gehen in der Regel von Personen aus dem eigenen Umfeld aus.

## DIGITAL NATIVE – DIGITAL IMMIGRANT

Der Begriff „Digital Native“ wurde von Marc Prensky, einem US-amerikanischen Lehrer und Buchautor, geprägt. Demnach werden als „Digital Natives“ Personen bezeichnet, die zu einer Zeit aufgewachsen sind, in der bereits digitale Technologien wie Computer, Internet, Handys usw. verfügbar waren. Als Gegenbegriff gibt es den „Digital Immigrant“, der diese Dinge erst im Erwachsenenalter kennengelernt hat.

## GROOMING

Beim Grooming („to groom“: pflegen, präparieren, jmd. aufbauen) erschleichen sich (vornehmlich männliche) Erwachsene im Internet das Vertrauen von Kindern und Jugendlichen – mit dem Ziel der sexuellen Belästigung bzw. des Missbrauchs. Dabei geben sich die Erwachsenen manchmal auch als Gleichaltrige aus. Zunehmend machen Männer aus ihrem Alter jedoch kein Hehl und versuchen sich den Mädchen (manchmal auch Burschen) durch einschmeichelnde Kommentare zu nähern.

**Grooming ist strafbar!** Die Fälle von Grooming und sexueller Belästigung im Internet nehmen zu. Der Gesetzgeber reagierte: Mit Jahresbeginn 2012 trat der Grooming-Paragraph in Kraft. Nach §208a StGB kann Groomern eine Freiheitsstrafe bis zu 2 Jahren drohen. Der Paragraph verbietet Cyber-Grooming, aber auch die Kontaktaufnahme allein mit sexuellen Absichten im realen Raum. Weitere Infos zu Grooming bietet die Plattform [saferinternet.at](http://saferinternet.at). Dort finden Sie auch weiterführende Informationen zum Thema Sexualität und Internet:

[www.saferinternet.at/sexualitaet-internet](http://www.saferinternet.at/sexualitaet-internet)

## HOAXES, KETTENBRIEFE & CO.

Als Hoax (engl. für Jux, Scherz, Schabernack; auch Schwindel) wird heute meist eine Falschmeldung bezeichnet, die in Büchern, Zeitschriften oder Zeitungen, per E-Mail, Instant Messenger oder auf anderen Wegen (z. B. SMS, MMS oder soziale Netzwerke) verbreitet, von vielen für wahr gehalten und daher an Freunde, Kollegen, Verwandte und andere Personen weitergeleitet wird. (Wikipedia) | Nützliche Web-Adressen, die sich mit Hoaxes beschäftigen:

Hoax-Infoseite der Technischen Universität Berlin: <http://hoax-info.tubit.tu-berlin.de/hoax/>  
Mimikama.at: [www.mimikama.at](http://www.mimikama.at) (Hoax-Infos mit Fokus auf Facebook)

## MEDIENKOMPETENZ

Zum Begriff Medienkompetenz gibt es über 100 verschiedene Definitionen. Die wohl bekannteste ist jene des deutschen Erziehungswissenschaftlers und Medienpädagogen Dieter Baacke (1934 –1999), der mit diesem Begriff das grundlegende Menschenbild eines selbstbestimmten und gesellschaftlich handelnden Subjekts verknüpfte. In seinem Konzept einer handlungsorientierten Medienpädagogik stellt Baacke den Menschen in den Mittelpunkt. Es geht weniger um die Frage, was die Medien mit den Menschen machen, sondern darum, wie Menschen Medien kompetent nutzen können.

## SEXTING

Der Begriff Sexting setzt sich aus Sex und Texting (engl.: SMS senden) zusammen und bezeichnet das Versenden von erotischen Fotos, Videos bzw. Nacktaufnahmen von sich selbst, per Handy. Das Verbreiten anzüglicher Fotos nimmt unter Jugendlichen stark zu. Die Mehrheit der Jugendlichen (vor allem zwischen 15 und 17) hat bereits Erfahrungen mit Sexting bzw. kennt jemanden, der Probleme damit hat. Meist werden derartige Fotos als Liebes- oder Freundschaftsbeweis verschickt, kommt es dann zum Streit oder einer Trennung, werden die Fotos nicht selten im Internet veröffentlicht, an die ganze Clique bzw. Schule verschickt oder auch zur Erpressung verwendet: "Wenn du dich von mir trennst, veröffentliche ich deine Fotos in Facebook." Ausführliche Infos zum Thema Sexting bietet Rat auf Draht: [rataufdraht.orf.at/](http://rataufdraht.orf.at/)

## WHATSAPP

Für die meisten Jugendlichen ist WhatsApp mittlerweile die App schlechthin. Ohne geht nichts mehr. WhatsApp ist aktuell DER Kommunikationskanal unter Jugendlichen. Die Nachrichten werden dabei nicht über das Mobilfunknetz, sondern als Daten über den Internetserver verschickt. Bei einer Internet-Flatrate fällt die Datenübertragung kaum ins Gewicht. Über WhatsApp können neben Textnachrichten auch Fotos, Videos und Audiodateien verschickt werden. Und das nicht nur an einzelne Personen, sondern – dank Möglichkeit zum Gruppenchat – auch an bis zu 30 Personen gleichzeitig. Jugendliche nutzen den Gruppenchat, z.B. auch um Hausübungen gemeinsam zu erledigen. Die Anschaffung von WhatsApp kostet für das iPhone derzeit einmalig etwa 89 Cent. Bei Android-Handys ist die Anschaffung kostenlos, ebenso die Nutzung für das erste Jahr. Danach fällt eine jährliche Nutzungsgebühr von etwa 89 Cent an. Weitere Infos: [rataufdraht.orf.at/](http://rataufdraht.orf.at/)



DI Barbara Buchegger ist Vorstandsmitglied des Österreichischen Instituts für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) in Wien, das die EU-Initiative „Saferinternet“ in Österreich umsetzt. Die Experte für E-Learning-Projekte, Medienkompetenzförderung und Digitale Medien ist eine der federführenden Köpfe hinter Saferinternet.

**Das Projekt Saferinternet.at unterstützt bei der sicheren Nutzung von Internet, Handy & Co. durch die Förderung von Medienkompetenz. Saferinternet.at wendet sich österreichweit vor allem an Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrende.**

**Seit wann gibt es die Initiative Saferinternet in Österreich?**

In Österreich gibt es die Initiative seit dem Jahr 2005. Das Bundeskanzleramt gab damals dem ÖIAT den Anstoß zur Gründung von Saferinternet.at. Die Initiative ist Teil des europäischen Saferinternet-Netzwerks (Insafe).

**Sie führen österreichweit jährlich ca. 700 bis 800 Workshops in Schulen durch. Wo sehen Sie derzeit den größten Aufklärungsbedarf bei den SchülerInnen?**

Der Bedarf an Schulungen steigt derzeit insgesamt, weil immer häufiger Workshops auch in Volksschulen gebucht werden. Den Großteil unserer Workshops halten wir für Klassen der Sekundarstufen I. Hier, aber natürlich auch in der Sekundarstufe II, ist derzeit das Verschicken von Nacktfotos an Intimfreunde ein sehr aktuelles Thema. Es scheint normaler zu werden, sich gegen Ende der Sekundarstufe I bzw. in der Sekundarstufe II Nacktfotos via „WhatsApp“ oder ähnlichen Diensten zu schicken. Das hat zur Folge, dass es immer häufiger zu Erpressungen („Sexting“) kommt. Zum Beispiel: „Wenn du mit mir Schluss machst, veröffentliche ich deine Fotos auf Facebook.“ Dazu kommt, dass es durch die Verbreitung der Nacktfotos, ob gewollt oder ungewollt, auch zu Anzeigen wegen Kinderpornografie kommt. Bei den jüngeren SchülerInnen, also jenen der ersten beiden Klassen der Sekundarstufe I, sind derzeit WhatsApp-Gruppen das große Thema. Wenn neue Klassengemeinschaften entstehen oder Klassen neu zusammengelegt werden, gründen sich innerhalb der Klasse auch viele neue WhatsApp-Gruppen. In diesen Gruppen wird dann eine unüberschaubare Fülle an Nachrichten ausgetauscht, die vermutlich keiner mehr überblickt.

Ein weiteres aktuelles Thema, das auch bei Kindern im Volksschulalter derzeit sehr präsent ist, sind E-Mail-Kettenbriefe, die mit Drohungen versehen sind. Das funktioniert nach dem Motto „Wenn du diese Nachricht nicht innerhalb von 2 Tagen an 10 Freunde verschickst, dann stirbt deine Mutter.“ Jugendliche und vor allem Erwachsene kennen diese Mails ja schon länger und nehmen das nicht weiter ernst. Jüngere Kinder jedoch haben wirklich Angst, dass ihren Eltern oder Freunden etwas passiert, wenn sie das nicht weiterschicken. Hier ist es wichtig, dass die Erwachsenen aufklären und ihren Kindern erklären, dass es Unsinn ist und nichts passiert, wenn man solche Mails nicht weiterschickt, sondern löscht. Neben dem erwähnten Phänomen treten auch in den Volksschulen bereits erste Ansätze von Cybermobbing auf.

**Was sind derzeit die „Brennpunkte“ bei PädagogInnen und Eltern?**

Unter den Pädagogen gibt es immer noch große Unsicherheiten und Ängste, dass die Kinder hinsichtlich digitaler Medien mehr wissen als sie selbst. Es kommt mitunter zu Verurteilungen der Kinder, dass sie nicht mehr kommunizieren, weil sie zum Beispiel im Schulbus nicht mehr miteinander reden, sondern weil ihre Kommunikation über Smartphone-Applikationen wie WhatsApp läuft. Es kommt auch in regelmäßigen Abständen zu Diskussionen über Handyverbote an Schulen. Viel entscheidender ist für mich aber die Frage, wie kann ich als Pädagogin, als Pädagoge kompetent mit dem Internet und den digitalen Medien umgehen und sie möglicherweise nutzbringend im Unterricht einbauen? Es ist meiner Meinung nach nicht sehr zielführend, wenn eine Schule ihren Schülern verbietet Wikipedia für Recherchen zu verwenden. Gescheiter wäre es doch, darüber zu sprechen, wie man Quellen aus dem Internet gut überprüfen und sinnvoll einsetzen kann. Bei den Eltern geht es häufig um die Themen Computerspiele und Cybermobbing.

**Was sollten Erwachsene zum Thema „Sicherer Umgang mit dem Internet“ auf jeden Fall wissen?**

Man sollte auf jeden Fall dran bleiben, sich erkundigen, was das Kind aktuell macht, in welchen Netzwerken es sich bewegt, welche Apps und Spiele genutzt werden usw. Es geht darum Interesse zu zeigen, einen Einblick zu erhalten. **Wichtig:** Man sollte Gespräche über Medien nicht im Zuge eines Konfliktes führen, sondern in guten, entspannten Situationen. Pädagogen und andere Berufsgruppen, die mit jungen Menschen arbeiten, sollten sich jedoch nicht nur der Gefahren bewusst sein, die mit der Digitalisierung einhergehen, sondern auch der Chancen. Schülerinnen und Schüler sind ei-

gentlich ein großer Schatz, der viel Know-how und Supportmöglichkeiten in der digitalen Welt bietet. Diese Wissensquelle sollte man meiner Meinung nach nicht brach liegen lassen. Es ist auch deshalb wichtig am Laufen zu bleiben, damit man als Erwachsener weiterhin Ansprechpartner für seine Kinder sein kann. Denn dort wo Kindern Erwachsenen die Kompetenzen absprechen, werden sie sich auch bei auftretenden Problemen nicht an sie wenden.

**Sind dann vor allem Gleichaltrige die Ansprechpartner?**

Es sind dann entweder Gleichaltrige oder andere Bezugspersonen, denen mehr Kompetenzen zugesprochen werden. Oft versuchen Kinder und Jugendliche auch ganz alleine mit einem Problem zurechtzukommen, das ist zum Beispiel bei Cybermobbing häufig zu beobachten. Die Schamgrenze ist hier sehr hoch. Zudem spielt auch die Angst vor negativen Konsequenzen eine Rolle. Drohungen, zum Beispiel mit Internet-Verboten, helfen aber vor allem in einer Problemsituation nicht weiter.

**„Let’s create a better internet“ lautet ein Slogan von Saferinternet. Was braucht es für ein besseres Internet?**

Alle Kinder sollten die gleichen Chancen haben zu lernen, digitale Kompetenz aufzubauen. Sie sollten die Möglichkeit haben zu erlernen, wie man das Internet auf kreative und positive Weise nutzen kann. Dazu brauchen sie Unterstützung von Erwachsenen. Dieses Begleiten in die digitale Welt sollte idealerweise zuhause und in der Schule erfolgen. Eltern sollten ihre Kinder bei der sinnvollen Nutzung unterstützen und vor allem nicht selbst mit riskantem Nutzungsverhalten falsche Vorbilder abgeben.

WebChecker



Mag. Christian Brauner, stv. Leiter des Jugendreferats OÖ und „WebChecker“-Projektverantwortlicher.

**Zum Thema Medienkompetenz bietet das Landes-Jugend-Referat OÖ vierstündige Workshops für Jugendliche im Alter von 10–26 Jahren an, die auch von Schulen und Jugendzentren gebucht werden können. Dabei geht es u.a. um die Themen Sicherheit, Urheberrecht, „Abzocke“ bzw. den digitalen Fußabdruck im Netz und Cybermobbing. Zur Auswahl steht ein Angebot für Jugendliche unter 15 (WebChecker10+) und über 15 Jahren (WebChecker15+). Die Kosten belaufen sich auf 10 Euro pro TeilnehmerIn. Nähere Infos: [www.ooe-jugend.at/network](http://www.ooe-jugend.at/network)**

**Seit wann gibt es die WebChecker-Workshops?**

Die „WebChecker“-Workshops gibt es seit knapp zwei Jahren. Dabei steht neben der Vermittlung der Inhalte auch der Peer-Gedanke im Vordergrund, sodass jene Jugendlichen, die die Workshops besuchen, auch zu kompetenten Auskunfts- und Ansprechpersonen für ihren Freundeskreis werden.

**Sind auch Workshop-Trainer im Jugendalter im Einsatz?**

Nein, das war zwar ursprünglich angedacht, wir haben uns aber schlussendlich für einen anderen Weg entschieden. Wir engagieren für unsere Workshops Personen, die hauptberuflich bzw. als Studenten eng mit dem Thema Medienkompetenz verbunden sind, z.B. Absolventen oder Studierende der FH Hagenberg.

**Werden die Workshops gut angenommen?**

Die Workshops sind gut gebucht. Wir haben etwa 2000 Teilnehmer pro Jahr, insgesamt werden wir heuer die Zahl 5000 sicher überschreiten. Die größte Altersgruppe, die wir erreichen, ist jene der 12- bis 13-Jährigen. Das sind gut zwei Drittel. Wobei natürlich bei Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I (10- bis 14-Jährige) andere Inhalte im Vordergrund stehen als bei älteren Jugendlichen. Das war auch ein Grund, warum wir das Angebot altersmäßig für „10+“ und „15+“ gesplittet haben.

**Welche inhaltlichen Schwerpunkte gibt es in den Workshops?**

Inhaltlich geht es meist um die drei großen Themenblöcke Sicherheit im Netz (Passwörter, Einstellungen, Urheberrecht usw.), Abzock-Fallen und Fairness im Internet. Wobei es auf Wunsch der Schulen bzw. Jugendeinrichtungen möglich ist, die Inhalte entsprechend anzupassen. Zusätzlich haben wir neben den klassischen Workshops auch einen „WebChecker“-Online-Kurs auf unserer Homepage zur Verfügung gestellt. Das sind Selbst-



lernmodule, die auch im Unterricht eingesetzt werden können, wenn es zum Beispiel nicht möglich ist, einen Workshop zu buchen. Das auf diese Weise gewonnene Wissen wird abschließend in Quiz-Form (Multiple Choice) abgefragt.

**Welche Erfahrungen haben Sie bislang mit dem Angebot „WebChecker“ gemacht?**

Nach jedem Workshop werden Rückmeldebögen an Schüler und Lehrkräfte ausgeteilt. Die Rückmeldungen, die wir zu „WebChecker“ bekommen haben, waren bislang sehr gut. Das Angebot wird sehr positiv von allen Altersgruppen aufgenommen. Es gibt auch viele Schulen, die die Workshops bereits regelmäßig buchen. Das freut und bestätigt uns natürlich in unserer Arbeit.



Foto: HS 18 Linz, Participle! Workshop social media guides

social media guides



Markus Luger, Gründer von „social media guides“

**„social media guides“ ist ein Verein zur Kompetenzförderung im Umgang mit Sozialen Medien in Linz und bietet u.a. Seminare, Workshops, Schulungen und Konzepte zum Einsatz von Social Media. Weitere Infos: [www.socialmediaguides.at](http://www.socialmediaguides.at)**

**Wie ist es zur Gründung des Vereins „social media guides“ gekommen und was zeichnet eigentlich einen „social media guide“ aus?**

Vor meiner derzeitigen Tätigkeit habe ich in der Sozialarbeit sehr viel mit Jugendlichen gearbeitet. Dabei sind mir immer wieder zwei Dinge aufgefallen: zum einen, dass viele junge Menschen völlig unreflektiert in die neuen sozialen Netzwerke eingestiegen sind, zum anderen, dass die erwachsenen professionellen Ansprechpartner für Jugendliche, also zum Beispiel Lehrkräfte oder Sozialarbeiter, noch ganz wenig darüber wussten oder eigentlich noch schlimmer – dass sie Angst davor hatten. Das war ein Anstoß für mich den Verein zu gründen, auch weil ich mich als jemanden sehe, der versucht neue Wege zu gehen. Ich habe keine Medientheorien studiert, aber ich bin ein „Heavy User“, und gebe gemeinsam mit dem Team Erfahrungen auf dem Gebiet „Social Media“ an andere weiter, begleite sie ein Stück in die digitalen Welten hinein. Denn ich sehe Social Media als Kulturtechnik, als eine neue Sprache, die man am besten erlernt, wenn man sich in die Welt, in der sie gesprochen wird, begibt und sich darin bewegt. Für uns als „Guides“ ist es zudem wichtig, neben den persönlichen Erfahrungen, immer auch schriftliche „Guidelines“ auszugeben bzw. zu entwickeln.

**Was wäre ein Beispiel für so eine Richtlinie?**

Lehrkräfte sollten zum Beispiel in sozialen Netzwerken wie Facebook niemals selbst Freundschaftsanfragen an Schülerinnen und Schüler richten. Wenn sie selbst welche von Schülern bekommen, sollte man sich an das Motto halten: alle oder keine. Das heißt, entweder ich akzeptiere alle Freundschaftsanfragen oder ich lehne grundsätzlich alle Anfragen von Schülern ab. Für junge Menschen stehen bei der Nutzung von Social Media vor allem Faktoren wie der soziale Status, das Kennenlernen, neue Beziehungen zu knüpfen sehr im Mittelpunkt. Da gilt es natürlich auf die damit verbundenen Gefahren hinzuweisen, worauf man z.B. bei Grooming (siehe S. 9) achten sollte usw. Für mich steht das gemeinsame Tun im Vordergrund, bei dem ich begleite und dazu anleite ein Stück weit sicherer im Internet zu agieren.

**Ein Arbeitsschwerpunkt von social media guides ist die Entwicklung ethischer Standards beim Einsatz von Social Media. Was ist dabei besonders zu beachten, wo zieht man die Grenze zwischen ethisch ok und nicht mehr vertretbar?**

Die Grenze verläuft im Grunde dort, wo sie auch in anderen Bereichen des Lebens verläuft, das ist bei jedem etwas unterschiedlich. Ein „No-Go“ im Netz ist aber das öffentliche Runtermachen von Leuten, deren Identität klar ersichtlich ist - ohne dass es die betroffenen Personen wissen. Ein kurzes Beispiel: Ein Bursch postete, dass das Mädchen XY hässlich sei. Daraufhin habe ich unter seinem Eintrag sinngemäß geschrieben: „Hallo, das Internet ist ein öffentlicher Ort, du postest hier Sachen über XY, die sich nicht wehren kann. Das finde ich nicht ok.“ Auch andere Jugendliche schrieben daraufhin ähnliche Meinungen und das führte letztlich dazu, dass der Bursch den Eintrag wieder runtergenommen hat. Wenn sich Dinge so entwickeln, hat es auch etwas Gutes, denn man kann sie auch öffentlich diskutieren und reflektieren. Das ist aber nicht nur bei Privatpersonen eine wichtige Erfahrung, sondern gilt auch für Organisationen. Ethische Regeln (siehe Seite 15) sollten formuliert werden, zum Beispiel in Form einer Betriebsvereinbarung, damit für alle ersichtlich ist, wo die Grenzen liegen.

**Was bedeutet für Sie Medienkompetenz?**

Ich bin nicht sehr glücklich mit dem Begriff Medienkompetenz, weil da etwas Hierarchisches, etwas Schulisches mitschwingt; also im Sinne von Theorievermittlung, die dann abgeprüft werden kann. Das ist aber nicht mein Ansatz. Mir gefällt der Begriff „Netzkultur“ viel besser, weil ich lieber dazu einlade, mit mir gemeinsam in die Social Media Welt zu gehen und etwas zu entwickeln – und dabei Erfahrungen zu gewinnen, die hilfreich sind. Es ist vielleicht vergleichbar mit dem Radfahren. Ich mache keine Studien übers Radfahren, sondern lade die Leute ein, mit mir gemeinsam Rad zu fahren. Wobei natürlich auch guten Radfahrern ein Unfall passieren kann. Das sollte man auch bei Social Media im Hinterkopf haben.

**Welche Erfahrungen haben Sie bislang in der Zusammenarbeit mit Jugendlichen, aber auch mit Lehrkräften beim Thema Social Media gemacht?**

Man merkt trotz der relativ kurzen Zeitspanne, in der Social Media-Plattformen populär wurden, dass es schon eine Entwicklung gibt – und zwar sowohl bei Jugendlichen als auch bei Lehrkräften. Bei Lehrerinnen und Lehrern war am Anfang sehr viel Unsicherheit zu bemerken. Ich habe den Eindruck, dass sie sich jetzt aber besser auskennen und sich auch mehr zutrauen. Bei Jugendlichen geht es derzeit eher in eine andere Richtung. Da entsteht schon oft ein Gefühl, nicht mehr alles preiszugeben, zu veröffentlichen, weil einem das vielleicht später, zum Beispiel beim Berufseinstieg, zum Verhängnis werden könnte. Jugendliche werden oft so dargestellt als ob sie nicht an morgen denken würden, aber das Gegenteil ist der Fall. Sie denken sehr viel darüber nach, und machen sich auch Sorgen darüber. Was sich vermutlich nie ändern wird, und da können Jugendliche nichts dafür, ist die Tatsache, dass man als junger Mensch, der sich noch in der Entwicklungsphase befindet, grundsätzlich bereit ist, höhere Risiken einzugehen.

**Mit welchen Fragen sind Sie bei der Arbeit am häufigsten konfrontiert?**

Bei den Erwachsenen ist es eher so, dass es um technische und rechtliche Fragen geht bzw. wie man welche Zielgruppen gut erreichen kann, während es bei Jugendlichen eher um Inhalte geht. Hier gibt es häufig Fragen wie „Ist dieses Posting echt?“, zum Beispiel wenn es um Geldspenden für ein leukämiekrankes Mädchen geht, oder in regelmäßigen Abständen die Meldung auftaucht, dass Facebook bald gebührenpflichtig wird, usw.

**Viele Eltern, aber auch Pädagogen erleben, dass Kinder und Jugendliche ihnen im technisch-funktionalen Umgang mit digitalen Medien überlegen sind. Gleichzeitig scheint es aber auch so, dass viele der jungen User mit den Inhalten oft überfordert sind bzw. diese nicht richtig einordnen können. Stimmt dieser Eindruck?**

Bei Kindern stimme ich dieser Einschätzung zu, ich bin aber der Meinung, dass es auch sehr viele Erwachsene gibt, die damit Probleme haben. Man sollte nicht alle über einen Kamm scheren. Denn es gibt in allen Generationen Menschen, die sich das sehr bewusst und sehr genau anschauen und ein gutes Gefühl für die sozialen Netzwerke entwickeln. Gleichzeitig gibt es aber auch viele, die sehr sorglos damit umgehen und absichtlich oder unabsichtlich Sachen posten, die nichts im öffentlichen Raum verloren haben, weil sie die Privatsphäre eines oder mehrerer Menschen verletzen.

**Was kann man Eltern und Pädagogen raten, die sich im Zusammenhang mit dem Medienkonsum Sorgen um ihre Kinder machen?**

Zuallererst sollte man sich für die Dinge, die die eigenen Kinder tun interessieren und sich damit konfrontieren lassen. Sobald sich Kinder in digitalen sozialen Netzwerken tummeln, können sich Eltern oder Erziehende eigentlich gar nicht mehr der Verantwortung entziehen. Wichtig dabei ist, dass die Kids nicht drei Stunden im eigenen Zimmer verschwinden, vor dem Computer sitzen, und man eigentlich keine Ahnung hat, was sie dort tun. Da ist es besser sie stellen den Laptop ins Wohnzimmer oder in die Küche, dort wo ich als Erwachsener auch Einblick bekommen kann. Das ist sicher nicht immer möglich, aber es wird häufig möglich sein. Ein weiterer entscheidender Aspekt ist es, Dinge als Erwachsener nicht immer sofort zu bewerten, sondern vielleicht besser einmal eine Frage zu stellen, um auch die Sichtweise der Kinder zu erfahren.



# FORSCHUNGSNOTIZ: EXPERTENPANEL OÖ

Von Richard Paulik | Seifried Seyer

**Das Institut Suchtprävention führte im Jahr 2013 in verschiedenen Regionen Oberösterreichs Interviews mit Expertinnen und Experten aus der Jugendarbeit. Inhaltlich ging es bei den Gesprächen um die aktuelle Situation Jugendlicher, Trends beim Substanzkonsum und die Entwicklung problematischer Verhaltensweisen. Im Sinne eines Monitorings soll auf längere Sicht ein systematischer Austauschprozess zwischen verschiedenen Akteuren in der Jugend- und Drogenarbeit gestärkt werden.**

Wie kann man etwas sichtbar machen, das in den alltäglichen Routinen untergeht? Wie kann man wertvolle Wahrnehmungen sichtbar machen, die sonst verloren gehen? Diese Fragen waren der Ausgangspunkt für das Forschungsprojekt „ExpertInnenpanel OÖ“, das im Vorjahr vom Institut Suchtprävention durchgeführt wurde. Methodisch folgt das Projekt einem offenen, explorativen Ansatz. Die Gespräche mit den Expertinnen und Experten aus der Jugendarbeit führen zu einer Sammlung von Wahrnehmungen, die verdichtet und systematisiert werden. Das Forschungsinteresse gilt in diesem Projekt der Situation von Jugendlichen, die noch nicht im Umkreis der spezialisierten Drogeneinrichtungen zu finden sind.

## **STREETWORKER ALS WICHTIGE SCHNITTSTELLE ZWISCHEN „PROBLEMJUGENDLICHEN“ UND HILFESYSTEM**

Mit den Mitarbeitern verschiedener Jugend- bzw. Streetwork-Einrichtungen (Verein I.S.I., Verein Jugend und Freizeit, Jugend-Streetwork Wels) wurden in Linz, Steyr, Schärding und Wels so genannte „Fokusgruppeninterviews“ geführt, die Aufschlüsse über Trends bei Konsum, Verbreitung und Angebot von illegalen Drogen bei Jugendlichen geben sollten. Ebenso thematisiert wurde der Umgang mit den legalen Substanzen Alkohol und Tabak sowie Verhaltensbereiche wie das Glücksspiel, Wetten, Internet und Computerspiele. Diese Themen wurden jeweils vor dem Hintergrund der sozialen, familiären, psychischen, der Bildungs- und der Berufssituation der Jugendlichen betrachtet.

Besonders die Berufsgruppe „Streetworker“ hat aufgrund ihres Arbeitsansatzes und ihres Lebensweltbezugs einen sehr guten Einblick in die Lebenssituation und die Problemlagen der von ihnen betreuten Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Der Großteil dieser Jugendlichen kann als besonders „vulnerabel“ beschrieben werden. Das bedeutet, dass familiäre Probleme, fehlender Schulabschluss, Jugendarbeitslosigkeit, mangelnde materielle und soziale Ressourcen, Benachteiligungen, z.B. aufgrund von Migrationshintergrund, aber auch psychische und psychiatrische Probleme, verstärkt auftreten können. Anders formuliert: Problematische gesellschaftliche Entwicklungen werden bei einem Teil des „Streetwork-Klientels“ besonders sichtbar. Die Funktion des Substanzkonsums reicht hier von hedonistischem Freizeitkonsum über Bewältigungsstrategien und Identitätsstiftung in der Gruppe bis zu Selbstmedikation von psychischen Störungen. Bei der Erhebung der Fallberichte wurde auf die Wahrung der Anonymität besonders geachtet.

## **SCHLECHTE SCHULBILDUNG – FEHLENDE PERSPEKTIVEN**

An dieser Stelle sei kurz ein idealtypisches Beispiel der Lebensumstände und Entwicklungsbedingungen Jugendlicher beschrieben, die in Zusammenhang mit Drogenkonsum stehen. Ein immer wiederkehrendes Muster ist das Fehlen eines Pflichtschulabschlusses bzw. das Fehlen einer beruflichen Ausbildung. Die berufliche Qualifikation endet bei dieser Gruppe von Jugendlichen häufig mit der Erlangung eines Staplerscheins im Rahmen einer AMS-Maßnahme. Diesen Jugendlichen gelingt es in der Regel nicht eine stabile Erwerbsbiographie aufzubauen. Sie unternehmen mehrere Anläufe regelmäßig zu arbeiten, fallen aber immer wieder aus dem Arbeitsprozess. Die mangelnde berufliche Perspektive, verbunden mit geringen familiären Ressourcen und fehlender Unterstützung, erleichtert den Anschluss an Freunde und Bekannte mit ähnlichen Lebensumständen. Vielfach belasten die familiären Beziehungen zusätzlich die Entwicklungsmöglichkeiten.

Bei diesen Personen steht das Scheitern des Aufbaus einer Berufsbiografie in engem Zusammenhang mit der Entwicklung einer Substanzkarriere. Ein Verlauf, der sich jedoch nicht zwingend auf diese Weise entwickeln muss, wird von den ExpertInnen wie folgt beschrieben: Alkohol und Cannabis werden von dieser Personengruppe regelmäßig konsumiert. Kokain, „Crystal Meth“ bzw. Amphetamine werden in einer nächsten Phase erst nur an Wochenenden oder bei besonderen Gelegenheiten konsumiert. In weiterer Folge werden Substitutionsmittel und auch verschiedene Research Chemicals ausprobiert. Im Laufe der Zeit wird der Konsum ausgedehnter und intensiver, wobei die eigenen Konsum- bzw. entstehende Abhängigkeitsprobleme ganz lange negiert werden: „Ich bin sicher nicht süchtig“. Die Vermittlung zur Drogenberatung gelingt in dieser Phase sehr selten. Bis diese Klienten/innen Einsicht in ihre Konsum- und Suchtprobleme zeigen, ist die Problematik in der Regel schon stark fortgeschritten.

## **CANNABIS UND CRYSTAL METH STATT OPIATE**

Betrachtet man die Substanzebene, also welche Substanzen gegenwärtig von Jugendlichen konsumiert werden, kann man davon ausgehen, dass der Konsum von Cannabis bei vielen Gruppen Jugendlicher in das Freizeitkonsumverhalten integriert ist, und bei manchen mehr oder minder regelmäßig stattfindet. Während bei den untersuchten Jugendlichen Opiatkonsum nur in sehr abgegrenzten Gruppen und lokalen Brennpunkten stattfindet, hat das Methamphetamine „Crystal Meth“ eine völlig andere Bedeutung. Bei einigen Gruppen Jugendlicher wird „Crystal Meth“ zwar nicht jedes Wochenende konsumiert, hauptsächlich aus finanziellen Gründen bzw. mangelnder Verfügbarkeit, aber die Substanz hat durchaus ihre Bedeutung bei der Freizeit- und Wochenendgestaltung. Durch die Integration in diesen Kontext ist der Zugang zu dieser Substanz für Jugendliche wesentlich leichter als beispielsweise zu Opiaten.

Interessant war zu beobachten, dass auf der Substanzkonsumebene Gruppenerfahrungen und Gruppenlernprozesse ganz stark wirken. Der Konsum bzw. Nicht-Konsum bestimmter Substanzen wirkt identitätsstiftend. Dies führt dazu, dass bestimmte Gruppen sich von anderen abgrenzen, in dem sie kein Cannabis („Wir sind die anderen, die nicht konsumieren“), kein „Crystal Meth“, keine Opiate („Ich bin kein Junkie, das ist das Letzte“) konsumieren. Die unmittelbar nachfolgende Generation Jugendlicher begreift sich selbst oft in Abgrenzung zur vorangegangenen.

Für die Suchtprävention ist die Kenntnis des Problemausmaßes in Zusammenspiel mit den Lebenswelten der Jugendlichen von zentraler Bedeutung, weil sich daraus präventive Konzepte und Strategien ableiten lassen. Die Erkenntnisse fließen als Unterstützung der Drogenpolitik auch an die Landesdrogenkoordination des Landes Oberösterreich zurück.



# JUGENDSCHUTZ: ALKOHOL-TESTKÄUFE NUN AUCH IN OBERÖSTERREICH

Seit 1. November 2013 ist das neue Jugendschutzgesetz in Oberösterreich in Kraft. Mit der Novelle im letzten Jahr wurde u.a. die gesetzliche Grundlage für die Durchführung von Alkohol-Testkäufen geschaffen. Das Institut Suchtprävention ist von der Oö. Landesregierung mit der Umsetzung beauftragt worden.

Die Überprüfung der Abgabe von Alkohol an Minderjährige durch jugendliche Testkäufer hat sich in der Schweiz und in anderen Bundesländern Österreichs als eine sehr wirksame Maßnahme des Jugendschutzes und der Prävention erwiesen. Seit Jänner dieses Jahres überprüfen ausgewählte Jugendliche nun auch in ganz Oberösterreich die Einhaltung des Jugendschutzes hinsichtlich der Alkoholabgabe. Dabei werden die Testkäufer – deren Alter eindeutig unter der gesetzlichen Grenze von 16 bzw. 18 Jahren liegt – von geschulten Erwachsenen vorbereitet, pädagogisch begleitet und betreut. Die Schulung und Betreuung erfolgt durch Experten des Instituts Suchtprävention.

Ein zentrales Ziel des Projektes liegt in der Sensibilisierung des Verkaufspersonals. Erst nach einer wiederholten Übertretung des Jugendschutzes wird die zuständige Strafbehörde von Seiten der Oö. Landesregierung mit einbezogen. Mit den Alkohol-Testkäufen sollen Abgabestellen zur Einhaltung der gesetzlichen Jugendschutzbestimmungen ermutigt werden. Unmittelbar nach dem Testkauf wird die Verkaufsstelle vom erwachsenen Begleitpersonal über das Ergebnis informiert. Wurde kein Alkohol verkauft, wird der gelungene Beitrag zum Jugendschutz im persönlichen Gespräch hervorgehoben. Sollte Alkohol abgegeben worden sein, wird für mehr Verantwortungsbewusstsein geworben und die Einhaltung des Jugendschutzes eingefordert. In beiden Fällen erhalten die Betriebe zudem nach einigen Wochen einen Rückmeldebrief samt Informationsmaterial. Ziel der Aktionen ist es, eine **Verkaufskultur zugunsten des Jugendschutzes** entstehen zu lassen und zu ermöglichen, dass die Verkaufsstellen die gesamtgesellschaftliche Verantwortung des Jugendschutzes ernst nehmen. Als nicht unbedeutender **Nebeneffekt** werden die Öffentlichkeit sowie Jugendliche und deren Umfeld zum Thema Jugendschutz sensibilisiert.

Ungeachtet dessen weiß man, dass die Wirksamkeit von Verboten begrenzt ist. Substanzmissbrauch oder riskanter Konsum – ob legal oder illegal – hat in der Regel eine Geschichte und findet nicht zufällig statt. Diese Tatsache muss als gesamtgesellschaftliches Phänomen thematisiert werden – und nicht als Problem von Jugendlichen oder Randgruppen. Nicht alle Jugendlichen sind gleich gefährdet. Bedeutende Sozialisierungsinstanzen wie Familie, Schule, außerschulische Institutionen und Arbeitswelt können einen wesentlichen Beitrag zur Stärkung der Widerstandsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen leisten. Deshalb setzt die Suchtprävention bereits im frühen Kindesalter ein und bemüht sich, diese Instanzen in ihrer gesundheitsfördernden Rolle zu unterstützen. Folglich stellen auch die Alkohol-Testkäufe einen Teil unterschiedlicher, settingspezifischer Maßnahmen zum Thema Alkohol dar.

Ein österreichischer **Vorreiter in Sachen Alkohol-Testkäufe** ist die Fachstelle für Suchtprävention in Vorarlberg (Supro). Sie kann auf langjährige Erfahrung im Umgang mit Testkäufen zurückblicken und die Wirksamkeit auch quantitativ belegen. Seit 2004 führen die KollegInnen aus dem „Ländle“ kontinuierlich Testkäufe als integralen Bestandteil umfassender Präventionsmaßnahmen im Alkoholbereich durch. Mit nachhaltigen, erfreulichen Ergebnissen. **„Vor einigen Jahren lag die Abgabequote im Lebensmittelhandel bei 80 Prozent. Heute geben weniger als 20 Prozent Alkohol an Kinder- und Jugendliche ab.“**, so Mag. Andreas Prenn, Leiter der Supro.

„Die gezielte Durchführung von Mystery Shopping über einen längeren Zeitraum liefert nachhaltige Ergebnisse. Dabei müssen klar definierte Qualitätskriterien eingehalten werden und die Sensibilisierung der Verkaufsstellen, des Verkaufspersonals, der breiten Öffentlichkeit sowie der Jugendlichen und deren Eltern im Vordergrund stehen. **Es geht primär um Qualitätssicherung und nicht um Bestrafung, Lockvögel und Bloßstellung in der Öffentlichkeit.**“ erklärt Prenn weiter.

Auch in Oberösterreich führte das Institut Suchtprävention bereits in der Vergangenheit mit regionalen Kooperationspartnern im Rahmen von Aktions- oder Schwerpunktaktionen einzelne Testkäufe durch. Die systematische und regelmäßige Durchführung ist ein begrüßenswerter weiterer Schritt, denn sie bietet die Chance eines langfristigen Monitorings und ermöglicht mit der Datenerfassung gezielte Aussagen zur Wirksamkeit sowie die Möglichkeit, Verbesserungen oder Hilfestellungen abzuleiten.

von Andreas Reiter



Jugendtagung 2014



## JUGENDTAGUNG 2014: ZWISCHEN ALTBEKANNTEM UND UNERFORSCHTEM

Großer Andrang herrschte bei der Fachtagung „Jugend auf Drogen!“ am 18. März 2014 in Linz. Die Veranstaltung warf einen spannenden und sehr facettenreichen Blick auf das Thema Jugend und Drogen – mit Altbekanntem, Erforschtem und Unerforschtem.

Mehr als 200 Expertinnen und Experten aus den Bereichen Prävention und Jugendarbeit nahmen an der diesjährigen Fachtagung des **Instituts Suchtprävention** teil, die gemeinsam mit dem **Verein I.S.I. Streetwork** und der **Bundesorganisation für Jugendarbeit** (boja) in der FH OÖ in Linz veranstaltet wurde. Dem Fachpublikum wurde ein breites Spektrum an Vorträgen geboten. Die Vielfalt spiegelte sich bereits im Tagungstitel wider: „Jugend auf Drogen!“ lautete das Motto des Tages.

Den Beginn gestaltete der Berliner Jugendforscher **Klaus Farin**, der sich dem Thema „**Jugend und andere Krankheiten**“ widmete. Er verwies auf die Tatsache, dass Jugendliche – mit relativ wenigen Ausnahmen – in unserer Zeit ohnehin sehr angepasst und „brav“ sind. Dennoch wird die heutige Jugend von vielen Erwachsenen nicht als Hoffnungsträger ernst genommen, sondern eher als „Sicherheitsrisiko“ wahrgenommen. Drogen werden zwar auch in der „Generation Brav“ konsumiert, denn die Verfügbarkeit und die Angebotsvielfalt an psychoaktiven Substanzen ist größer denn je. Allerdings bleibt es in den meisten Fällen beim Probierkonsum, der rasch wieder beendet wird. Mit Sorge beobachtet der Jugendexperte das Auseinanderklaffen der sozialen Schichten. Mit sozialen Milieus beschäftigte sich auch der Beitrag von **Christine Uhlmann** von der Sinus Akademie in Heidelberg. Sie gab dem Publikum anhand der zweiten **Sinus-Jugendstudie** einen interessanten Einblick in die Lebenswelten von 14- bis 17-jährigen Jugendlichen. Von konservativ-bürgerlichen Werten geprägte Jugendliche hören andere Musik, lesen andere Zeitschriften und haben andere Hobbys als beispielsweise die „Materialischen Hedonisten“ oder die „Expeditiven“. Dennoch gibt es auch Überschneidungen, wie zum Beispiel den Wert der Familie, der in den meisten jugendlichen Lebenswelten sehr hoch angesiedelt ist.

Der Nachmittag stand im Zeichen des illegalen jugendlichen Substanzkonsums, der anhand dreier aktueller „Brennpunkte“ vertieft wurde: Cannabis, Research Chemicals und Crystal Meth. Der Suchtexperte Dr. **Alfred Springer**, Gründer und langjähriger Leiter des Ludwig-Boltzmann-Instituts für Suchtforschung in Wien, erläuterte den historischen und aktuellen wissenschaftlichen Diskurs zum Thema Cannabis. Dabei wurde klar, dass viele Argumente der heutigen – neurowissenschaftlich geprägten – Diskussion rund um die Zusammenhänge zwischen Cannabiskonsum und Schizophrenie ihren Ursprung bereits vor mehr als hundert Jahren hatten. Ebenfalls aus Wien angereist war der Toxikologe und wissenschaftliche Leiter des Präventionsprojekts „check it“, Dr. **Rainer Schmid**. Er bot in seinem Vortrag einen Einblick in die selbst für Experten schwer zu überblickende Vielfalt der „Research Chemicals“, die seit Mitte des vorigen Jahrzehnts nicht nur den Drogenmarkt verändert haben, sondern zugleich eine regelrechte „Buchstabensuppe“ neuer chemischer Verbindungen zum Vorschein brachten. „Alkohol ist das Hauptproblem!“ Mit dieser zutreffenden Feststellung eröffnete Dr. **Roland Härtel-Petri** seinen Vortrag zum Thema Crystal Meth. Dabei erläuterte er sehr eindringlich warum es trotz der eingangs erwähnten Tatsache nicht gut sei, das kristalline Methamphetamin zu konsumieren. Den Abschluss der Tagung bildete eine Diskussionsrunde, die sich aus **Thomas Schwarzenbrunner** (Landesdrogenkoordinator OÖ), **Mag. Margit Seidl** (Beratungsstelle point), **Eszter Kapeter** (Streetwork) und **Mag. (FH) Andreas Reiter** (Institut Suchtprävention) zusammensetzte. Welche Erkenntnisse helfen letztlich weiter? Einig war man sich dabei in der Auffassung, dass es neben dem Ernstnehmen der Hoffnungen und Ängste der Jugend auch ein Mehr an Differenzierung braucht, und zwar auf allen Ebenen, sei es in der drogenpolitischen Diskussion, der Prävention oder in den Bereichen Streetwork, Beratung und Behandlung. Die Familie bzw. das Familiensystem sei dabei ein wesentlicher Faktor.

Die spannenden Beiträge und Diskussionen dieser Tagung belegten einmal mehr die Komplexität der Arbeitsfelder Prävention bzw. Arbeit mit Jugendlichen. Umso wichtiger ist dieser regelmäßige interdisziplinäre Austausch, der für viele Teilnehmer seit Jahren einen Fixpunkt im Kalender darstellt. In diesem Sinne freuen wir uns schon auf die Jugendtagung 2015!

Weitere ausführlichere Infos zu dieser Tagung, inklusive Videos: [praevention.at](http://praevention.at) (Bereich Infocorner/Downloads)





## GESUNDHEITSPREIS FÜR PROJEKT „PLUS“

Am 10. Februar 2014 erfolgte die Preisverleihung des Gesundheitspreises 2013 der Stadt Linz, bei dem Dr. Ilse Polleichtner, Mag. Peter Eberle, Mag. Ingrid Rabeder-Fink und Institutsleiter Christoph Lagemann die Urkunde für den ersten Platz entgegennehmen durften. Prämiert wurde das Projekt PLUS, ein **Präventionsprogramm zur Sucht- und Gewaltprävention für die 5.–8. Schulstufe**. Überreicht wurde die Auszeichnung vom Vizebürgermeister der Landeshauptstadt, Christian Forsterleitner. Das Präventionsprogramm PLUS unterstützt auf Basis des Lebenskompetenzansatzes Kinder und Jugendliche bei der Entwicklung sozialer und emotionaler Kompetenzen, die es ihnen ermöglichen mit sich selbst und mit anderen gut umgehen zu können. Im Vorjahr erhielten die ersten 30 Lehrkräfte ihre Abschlusszertifikate für diese Ausbildung, die vom Institut Suchtprävention durchgeführt wird.



## NEUE PRÄVENTIONSPROFIS FÜR DEN AHS-BMHS-BEREICH

Am 16. Jänner 2014 wurde der aktuelle Ausbildungslehrgang „**Koordinator/innen für Suchtprävention**“ offiziell abgeschlossen. Dadurch erhöht sich die Anzahl der Lehrkräfte mit dieser speziellen Ausbildung zur Suchtvorbeugung auf insgesamt 157 Personen, die sich auf 85 Schulstandorte (AHS, BMHS) verteilen. Der Koordinatoren-Lehrgang umfasst **4 Module** und besteht seit dem Jahr 2000. Er wird in Kooperation zwischen dem Landesschulrat OÖ, dem Institut Suchtprävention und der Pädagogischen Hochschule OÖ durchgeführt. Die Zertifikatsübergabe an die zwölf Absolventen/innen erfolgte durch den amtsführenden Landesschulratspräsidenten Fritz Enzenhofer, Mag. Ingrid Rabeder-Fink (Institut Suchtprävention), Dir. Siegfried Streicher (PH OÖ) und Dr. Gertrude Jindrich (LSR OÖ).

## KEIN SCHUSS INS LEERE

Prävention und Panzer? Was vielleicht aufs Erste nach militärischem Präventivschlag klingt, steht bei der **4. Panzergrenadierbrigade in Hörsching** in einem völlig anderen Zusammenhang. Dort läuft nämlich seit dem Jahr 2010 ein erfolgreiches **Alkoholpräventionsprogramm**, mit dem die Soldaten zum Thema Alkohol sensibilisiert werden und das einen **Stufenplan** enthält, bei dem frühzeitig und in adäquater Weise auf Auffälligkeiten reagiert werden kann. Dies setzt einiges an Wissen voraus, zum Beispiel über die Wirkungen und Gefahren des Alkohols bzw. die Definition von normalem und problematischem Alkoholkonsum. Diese Themen werden in Kaderfortbildungen durch interne wie auch externe Experten, z. B. vom Anton-Proksch-Institut oder wie aktuell vom Institut Suchtprävention, behandelt. Zwischen **November 2013 und Jänner 2014** gab es für insgesamt rund 350 Teilnehmer **acht Kaderfortbildungen zum Thema Alkohol** am Arbeitsplatz, die von Mag. Tanja Scharner (Institut Suchtprävention) und dem Militärpsychologen Mag. Dr. Major Alexander Birner durchgeführt wurden. Als einer der Verantwortlichen dieses Modellprojekts kann Birner eine sehr positive Bilanz ziehen: „Zu Beginn haben viele Kameraden das Projekt sehr kritisch betrachtet. Jetzt erhalten wir schon Anfragen anderer Verbände, wie wir das umgesetzt haben“. Auch der verantwortliche Brigadekommandant Oberst dG Christian Riener unterstützt das auf Dauer angelegte Präventionsprojekt: „Alle Maßnahmen die zum Schutz der Gesundheit unserer Soldatinnen und Soldaten beitragen, dienen sowohl der Einsatzbereitschaft als auch der Umsetzung unserer Aufgaben und sind ohne Tabus zu fördern.“



## INSTITUT SUCHTPRÄVENTION IST PARTNER VON „CLICK FOR SUPPORT“

Ziel dieses EU-Projektes ist die Entwicklung von Leitlinien für wirksame Suchtprävention für junge Menschen über Internetseiten oder Smartphone-Anwendungen. Erarbeitet werden sollen erfolgversprechende Faktoren für interaktive Präventionsangebote in Bezug auf illegale Drogen und neue Substanzen („Research Chemicals“). Aus den gewonnenen Informationen wird eine Richtlinie erarbeitet, die verdeutlichen soll, welche Aspekte berücksichtigt werden müssen, um qualitativ gute Web-Angebote zu gewährleisten. Unter der Leitung des Landschaftsverbandes Westfalen Lippe – Koordinationsstelle Sucht in Münster, beteiligen sich 13 europäische Länder an dem zweijährigen Projekt. Neben Österreich – vertreten durch das Institut Suchtprävention – beteiligen sich Facheinrichtungen aus Belgien, Zypern, Deutschland, Griechenland, Irland, Italien, Litauen, Luxemburg, den Niederlanden, Portugal, Slowenien und der Slowakei.



## FACHINFORMATIONEN FÜR SCHULEN ZUM THEMA E-SHISHA

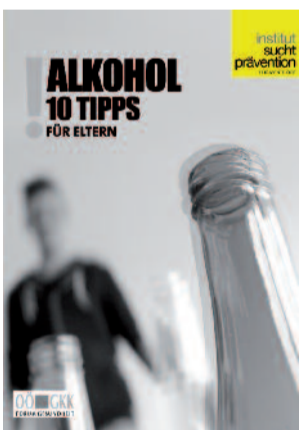
Shishas (Wasserpfeifen) werden unter Jugendlichen immer beliebter. Ähnlich den bereits bekannten E-Zigaretten, gibt es nun auch für die traditionelle Shisha elektrisch betriebene Alternativprodukte. Die neueste Entwicklung sind „E-Shishas“ in der Größe eines Stiftes. Durch die Namensgebung und die bunte Gestaltung sprechen sie Kinder und Jugendliche deutlich mehr an als klassische E-Zigaretten. Die tragbaren Shishas werden in unterschiedlichsten Geschmacksrichtungen, aber ohne Nikotin angeboten (zumindest derzeit noch). Das Institut Suchtprävention hat speziell für Schulen die wichtigsten Fakten zum Thema E-Shisha zusammengefasst. Das Informationsblatt erhalten Sie kostenlos unter [praevention.at](http://praevention.at) (Pfad: Zielgruppen/Schule/Schule und Rauchen).

In Salzburg hat sich im Jänner der Verfassungs- und Verwaltungsausschuss des Landtags einstimmig für eine Novelle des Salzburger Jugendgesetzes ausgesprochen, die den Erwerb und Gebrauch von Wasserpfeifen für unter 16-Jährige verbietet. Vom Verbot betroffen sind nicht nur klassische Wasserpfeifen, sondern auch E-Shishas. Auch in Oberösterreich wird derzeit eine entsprechende Änderung geprüft.

## ALKOHOL: 10 TIPPS FÜR ELTERN

Je früher Kinder und Jugendliche mit regelmäßigem Alkoholkonsum beginnen, desto häufiger mündet dies in einem problematischen Konsum mit häufigen Trinktagen und einer Steigerung der Trinkmenge. Alkoholkonsum von Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren gilt als bedenklich und unter 14 Jahren als sehr problematisch. Durch ein frühes Einstiegsalter steigt die Wahrscheinlichkeit für Verletzungen, Verkehrsunfälle, für das Mitfahren bei alkoholisierten Lenkern und Verwicklungen in gewalttätige Auseinandersetzungen. Eltern können viel dazu beitragen, dass ihr Kind einen vernünftigen Umgang mit Alkohol findet. Besonders wirksam sind Regeln immer dann, wenn von den Kindern und Jugendlichen gleichzeitig elterliche Fürsorge, Unterstützung und Liebe erfahren wird. Das Institut Suchtprävention hat in Kooperation mit der OÖ Gebietskrankenkasse einen neuen kostenlosen Folder mit 10 wertvollen Tipps für Eltern gestaltet:

[www.praevention.at/10tipps](http://www.praevention.at/10tipps)



## WORKSHOP-ANGEBOT: FAMILIE WERDEN UND PAAR BLEIBEN

Ein Kind zu bekommen ist eine besondere Herausforderung – auch für die Partnerschaft. Eltern zu werden bedeutet plötzlich zu dritt zu sein. Aus der Zweierbeziehung wird eine Familie. Kinder brauchen eine liebevolle und entspannte Atmosphäre, um sich sicher und geborgen zu fühlen. Eine stabile Eltern-Kind-Bindung und eine intakte Beziehung der Eltern sind wichtig, dass sich das Kind gesund entwickeln kann. Die OÖGKK bietet in Kooperation mit dem Institut Suchtprävention seit März dieses Jahres Workshops für werdende und junge Eltern an. In den 1,5 Stunden dauernden Workshops erhalten Sie wertvolle Tipps, wie Sie in Ihre Zukunft zu dritt starten und die Partnerschaft dabei bewusst gestalten können. Die Workshops finden in der Landes- Frauen- und Kinderklinik in Linz jeweils von 18:00–19:30 statt.

Weitere Infos: [www.oogkk.at/starkepartnerschaft](http://www.oogkk.at/starkepartnerschaft)

## NEUE ANGEBOTE IM BEREICH KOMMUNALE SUCHTPRÄVENTION

Derzeit haben oberösterreichische Gemeinden wieder die Möglichkeit, unter fachlicher Begleitung des Instituts Suchtprävention, ein standortbezogenes Präventionsprojekt („Wir setzen Zeichen!“) durchzuführen. Zudem bieten wir den Gemeinden die Durchführung einer **Online-Präventionsbefragung von Jugendlichen** an. Dadurch können Präventionsmaßnahmen auf Gemeindeebene fachlich fundiert aufbereitet werden. Die Gemeinden erhalten darüber hinaus ausführliches Datenmaterial, welche Themen Jugendliche vor Ort bewegen, mit welchen Schwierigkeiten sie konfrontiert sind, welche Anliegen sie an ihre Gemeindevertreter haben etc. Weiterführende Informationen entnehmen Sie unserer neuen **Wir setzen Zeichen-Informationsbroschüre** bzw. den Infos auf [praevention.at](http://praevention.at) (Rubrik Zielgruppen/Gemeinde).





# Buchtipps

## EXZESSIVE INTERNETNUTZUNG IN FAMILIEN

Rudolf Kammerl, Lena Hirschhäuser, Moritz Rosenkranz, Christiane Schwinge, Sandra Hein, Lutz Wartberg, Kay Uwe Petersen, Lengerich, 2012.

Heranwachsende in ihrem Umgang mit Computer und Internet erzieherisch adäquat zu begleiten, stellt in allen Bevölkerungsgruppen eine große Herausforderung dar. Ob die zeitliche Regulierung der Computer- und Internetnutzung zu einem Problem in der Familie wird, hängt dabei von vielfältigen Faktoren ab. Im Rahmen der Studie „Exzessive Internetnutzung in Familien“ (EXIF) wurden dazu in Deutschland bundesweit 1.744 Jugendliche und jeweils ein dazugehöriges Elternteil befragt. Die EXIF-Studie zeigt Zusammenhänge zwischen der Medienerziehung in den Familien und dem Phänomen einer als exzessiv bewerteten Computer- und Internetnutzung von Jugendlichen auf. In diesem Projekt standen die Qualität der Beziehungen in den Familien, die Einstellungen der Eltern zu digitalen Medien und ihr medienerzieherisches Handeln im Vordergrund.



## JUNKIES WIE WIR

Kurosch Yazdi, Wien, 2013

**Spielen. Shoppen. Internet:** In uns allen steckt ein Junkie, auch wenn wir das nicht immer wahrhaben wollen. Je nach persönlicher Prägung ist er stärker oder schwächer. Kurosch Yazdi, Leiter der Suchtabteilung der Nervenlinik Wagner-Jauregg in Linz, zeigt, was den Junkie in uns weckt, wie er funktioniert und wie Konzerne unsere Verhaltenssüchte und die unserer Kinder nutzen und sie zur ganz normalen Kulturpraxis erklären. Ein Buch über dunkle Seiten in jedem von uns, über eine Generation junger Menschen, die als manipulierbare 24/7-Konsumenten den Tritt verlieren und über das Muster, das hinter jeder Sucht steckt: der Wunsch nach Beziehung.



## NETZGEMÜSE: AUFZUCHT UND PFLEGE DER GENERATION INTERNET

Johnny Haeusler, Tanja Haeusler, München 2012

Wenn der Griff zum Smartphone morgens selbstverständlicher als der Griff zur Zahnbürste und ein Leben ohne Internet, Handy und Computerspiel für eine junge Generation unvorstellbar geworden ist, dann wird der Alltag für viele Familien eine abenteuerliche Herausforderung. In „Netzgemüse“ berichten die Autoren, beide Internet-Experten, Eltern zweier Söhne und Grimme-Preis-prämiert, von ihren eigenen Erlebnissen und zeigen anhand zahlreicher Beispiele, wie wir unsere Kinder souverän in die digitale Welt begleiten können, bis sie gelernt haben, sich selbst darin zurechtzufinden und zu behaupten.



## MEDIENMÜNDIG: WIE UNSERE KINDER SELBSTBESTIMMT MIT DEM BILDSCHIRM UMGEHEN LERNEN

Paula Bleckmann, Stuttgart 2012

Wie Kinder mit Unterstützung ihrer Eltern medienmündig statt süchtig werden, vermittelt die Medienpädagogin Paula Bleckmann. Die Autorin behandelt im Buch u. a. die Themen: Können wir noch ohne Medien leben? | Fit für welche Zukunft? Nachhaltige statt nachhinkende Bildung | Kinder stärken ist keine »Expertensache« | Eigene Gestaltungskraft entwickeln | Brücken bauen – was gegen Bildungsklüfte helfen könnte | Was Erwachsene über Medien wissen sollten | Daten zur Mediennutzung und Medienausstattung | Machen Medien dick, dumm, unkonzentriert, gewalttätig? | Überstunden am Bildschirm | Medienmündig werden – Tipps und Tricks für den Alltag. Ein Buch für Eltern, Erzieherinnen, Lehrer und alle, die mehr über einen souveränen Umgang mit den Medien herausfinden wollen.

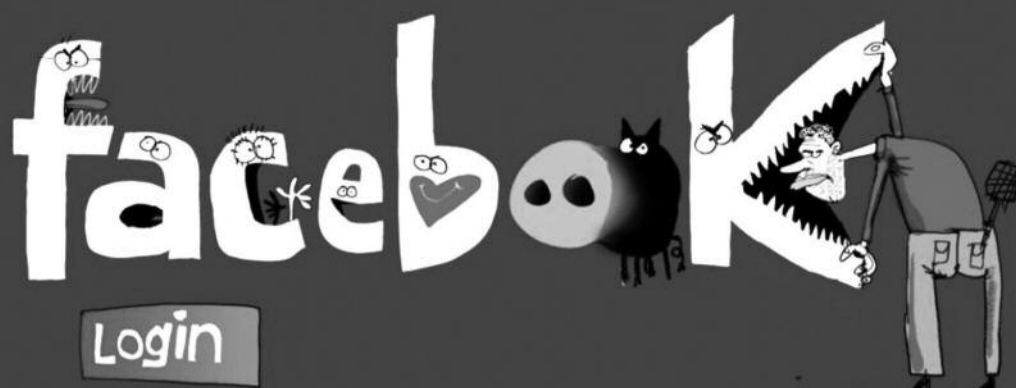


**TIPP:** Alle erwähnten Bücher können in der Fachbibliothek am Institut Suchtprävention kostenlos entlehnt werden.

**Öffnungszeiten:** Mo–Do: 8:30–12:00 Uhr und 13:00–16:00 Uhr

Fr: 8:30–12:00 Uhr | **Schulferien:** 8:30–12:00 Uhr

**Online-Katalog:** praevention.at



# Ethische Regeln zur Nutzung von Facebook

## für Mitarbeiter/innen im Sozial- und Bildungsbereich

erstellt vom Verein social media guides

Das Ziel aller Aktivitäten in Social Media sollte es sein, Schüler, Studenten, Klienten beim Lernen bzw. in ihrer Entwicklung zu unterstützen. Folgender Rahmen hat sich dabei als hilfreich erwiesen:

- 1 | Führe offizielle Aktivitäten in offiziellen Online-Tools und nicht in Facebook.
- 2 | Fordere nie Schüler/Studenten/Klienten dazu auf, Facebook beizutreten. Eine Ausnahme sind Klassen-, Kurs- oder Trainingsprojekte, die speziell für Social Media konzipiert sind.
- 3 | **Schließe nur dann Freundschaften** mit Schülern/Studenten/Klienten, wenn die Anfrage dazu von ihnen kommt. Fordere sie nie dazu auf, sich mit dir anzufreunden. Stupse keine Schüler/Studenten/Klienten an.
- 4 | **Akzeptiere Freundschaftsanfragen** von allen Schülern/Studenten/Klienten oder eben von keinem.
- 5 | **Spioniere nicht aus Neugierde** in den Profilen deiner Schüler/Studenten/Klienten. Sei auch dann zurückhaltend, wenn sie mit dir befreundet sind und es dir günstig erscheint, aus pädagogischen Gründen mehr Informationen über einen Schüler/Studenten/Klienten zu erhalten. Beschränke dich vor allem auf jene Informationen, die deine Schüler/Studenten/Klienten von sich aus preisgeben.
- 6 | **Meide Facebook-Gruppen**, die ein negatives Licht auf dich oder deine Einrichtung werfen könnten. Im Sinne von Toleranz mit Andersdenkenden ist mit dieser Richtlinie sensibel umzugehen.
- 7 | **Sei sehr vorsichtig** mit privaten Inhalten und Informationen. Überlege dir dazu, wie viel Offenheit aus pädagogischen Gründen notwendig bzw. sinnvoll ist. Nutze dazu die Einstellungsmöglichkeiten im Profil. Überprüfe diese öfters.
- 8 | Für deine Schüler/Studenten/Klienten hast du **Vorbildcharakter**. Zugleich bist du Vertreter deiner Einrichtung. Sei daher diskret und höflich.
- 9 | **Verwende kein Pseudonym** sondern tritt in Facebook unter deinem richtigen Namen auf, außer dein Pseudonym (z.B. Spitzname) wird auch in deiner Einrichtung „offiziell“ verwendet.
- 10 | **Bedenke**, dass zwischen dir und deinen Schülern/Studenten/Klienten ein **Machtverhältnis** besteht und dieses auch in einem scheinbar demokratischen Netzwerk-Tool wie Facebook existent bleibt.
- 11 | **Beachte bei deinen Einträgen**, dass sie den ethischen Standards deiner Einrichtung entsprechen.
- 12 | **Poste nie offizielle Unterrichtsinhalte**, wie z.B. Rückmeldungen auf Schularbeiten, Noten ... auf der „Pinwand“ bzw. unter „Neuigkeiten“. Du kannst eine Rückmeldung über eine private Nachricht geben, wenn du über diesen Weg angefragt wurdest.

Die angeführten Punkte stellen keine unumstößlichen Gesetze dar, sondern sollen eine Grundlage für den professionellen Umgang mit Social Media bieten. Dieses Regelwerk ist eine Weiterentwicklung und Adaptierung für den deutschsprachigen Raum der Facebook-Gruppe „Fakultät Ethik auf facebook“.

# ANGEBOTE ZUM THEMA MEDIENKOMPETENZ

## ÖBERÖSTERREICH

### ■ Institut Suchtprävention

- **Seminar für Lehrkräfte:** Computerspiele, Facebook und Smartphones – zwischen Faszination und Risiko
- **Vortrag für Eltern:** Problematischer Medienkonsum
- **Seminar für Mitarbeiter/innen aus (sozialpädagogischen) Jugendeinrichtungen:** Internet und „Neue Medien“ – zwischen Faszination und Sucht
- **Übungssammlung „Neue Medien“**
- **Internet und „Neue Medien“ – zwischen Faszination und Sucht**  
Eine Zusammenstellung aktueller österr. Broschüren zum Thema „Neue Medien“
- **Suchtprävention in der Schule:** Informationsmaterialien für die Schulgemeinschaft, herausgegeben vom Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur, erstellt vom Institut Suchtprävention, pro mente ÖÖ

Die Seminare und Vorträge werden kostenlos angeboten!  
Für Materialien wird ein geringer Druckkostenbeitrag einbehalten.  
Weitere Infos: Institut Suchtprävention, Hirschgasse 44, 4020 Linz | 0732/778936-0  
info@praevention.at | www.praevention.at

### ■ Education Group

- **Medienverleih mit Unterrichtsmedien** zum Entleihen oder direkt online Ansehen
- **Materialien und Unterlagen** für alle Unterrichtsstufen und Gegenstände
- **Portal** zu Tablets und Mobiles
- **Securitylösungen** für oö. Pflichtschulen
- **Medienworkshops** zu den Themen Trickfilm, Podcast, fotografisches Arbeiten mit Kindern, Bilderbuchkino und Geocaching (digitale Schatzsuche)
- **Fort- und Weiterbildungsprogramm** für Elementarpädagogen/innen und Lehrkräfte
- **Ausbildungsreihe „Gewalt – Schule – Medien“** für HS- und PTS-Lehrkräfte
- **Kostenlose Beratung und Information**
- **ÖÖ Medien-Studien** der Education Group

Infos: [www.edugroup.at](http://www.edugroup.at)

### ■ Kinder- und Jugendanwaltschaft ÖÖ (KiJA)

- Das **Theaterstück „Im Fangnetz“** (ab 12 Jahre) und das **Musical „Kinder haben Rechte, auch im Netz“** (ab 6 Jahre) laufen noch bis Ende Juni 2014 in ÖÖ.
- **Vertrauliche kinderrechtliche Einzelberatung**
- **Workshops „Mobbing- und Gewaltprävention“** sowie „Kinder- und Jugendrechte“
- **Publikationen** für Kinder, Jugendliche, Eltern und MultiplikatorInnen
- **Arbeitsbeihilfe/Kopiervorlagen** für PädagogInnen

Weitere Infos: [www.kija-ooe.at](http://www.kija-ooe.at)

### ■ Jugendreferat Land ÖÖ

Bildungsangebote, Aktionen und Tipps zu unterschiedlichen Themen der Medienkompetenz - für Jugendliche und Erwachsene  
Infos: [www.ooe-jugend.at/networld](http://www.ooe-jugend.at/networld)

### ■ Polizei ÖÖ

**Click & Check:** Workshops für Schulen zu den Themen Trendkriminalität wie „Happy Slapping“, „Snuff-Videos“, „Sexting“ und „Cybermobbing“ usw.  
Infos: [www.clickundcheck.at](http://www.clickundcheck.at)

### ■ Landesschulrat ÖÖ – Schulpsychologie/Bildungsberatung

Gewaltpräventionsprojekte, Beratung und Begleitung von Lehrkräften, Eltern, Schülern/innen u.a. zu den Themen Mobbing und Gewalt  
Infos: [www.lsr-ooe.gv.at/schulpsychologie](http://www.lsr-ooe.gv.at/schulpsychologie)

### ■ Medienwerkstatt Linz

Radio- und TV-Workshops für Schulen, Vereine und Non-profit-Organisationen  
Infos: [www.linz.at/bildung/medienwerkstatt.asp](http://www.linz.at/bildung/medienwerkstatt.asp)

### ■ AEC - Ars Electronica Center Linz

Workshops, Führungen und Vorträge für Schulgruppen und Lehrkräfte  
Infos: [www.aec.at/schulprogramm](http://www.aec.at/schulprogramm)

### ■ Verein MKH - Medienkulturhaus Wels

Medienworkshops und Jugendmedienprojekte  
Infos: [www.medienkulturhaus.at](http://www.medienkulturhaus.at)

### ■ Verein „social media guides“

Seminare, Workshops, Schulungen, Vorträge, Konzepte u.v.m.  
Infos: [www.socialmediaguides.at](http://www.socialmediaguides.at)

## ÖSTERREICHWEIT

### ■ Bundesministerium für Bildung und Frauen

- **Mediamanual.at:** Informationen, Lectures, Workshops zu Film und Video, Computer und neuen Medien sowie Unterstützung und Beratung bei der praktischen Medienarbeit. Infos: [www.mediamanual.at](http://www.mediamanual.at)
- **Digikomp.at:** Programme zu digitalen Kompetenzen und informatischer Bildung für österreichische Schulen (in Kooperation mit der Education Group).  
Infos: [www.digikomp.at](http://www.digikomp.at)

### ■ Saferinternet.at

- **Workshops und Vorträge** für Schüler, Eltern, Lehrende, Sozialarbeiter
- **Zahlreiche Informationen und Informationsmaterialien** zu den Themen Cybermobbing, Computerspiele, Datenschutz, Handy & Smartphone, Internet-Betrug, Online-Shopping, Sexualität & Internet, Urheberrechte, Viren, Spam & Co.  
Infos: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at) und [www.handywissen.at](http://www.handywissen.at)

### ■ 147 - Rat auf Draht

Österreichweiter Notruf (147) für Kinder, Jugendliche und deren Bezugspersonen – mit umfangreichem Online-Portal, u.a. zu den Themen Handy und Internet.  
Infos: [rataufdraht.orf.at](http://rataufdraht.orf.at)

## INFORMATIONSPORTALE AUS DEUTSCHLAND

### ■ Klicksafe.de:

Das deutsche Pendant zu saferinternet.at mit zahlreichen Informationsmaterialien und umfangreichem Broschüren-Angebot. Infos: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

### ■ Stiftung Medienpädagogik Bayern:

Die Stiftung zur Förderung der Medienkompetenz in Bayern bietet u.a. Broschüren zu den Themen „Vorschulkinder und ihre Medien“ und „Apps sicher nutzen“.  
Infos: [www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de](http://www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de)

### ■ Schau hin!

**Elternratgeber** zur Mediennutzung, der Erziehende dabei unterstützt, ihre Kinder im Umgang mit Medien zu stärken. Infos: [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)



Social Media Seiten des Instituts Suchtprävention: [youtube.com/praeventionat](http://youtube.com/praeventionat) und [facebook.com/praevention.at](http://facebook.com/praevention.at)

**Barfuss Saison-Start**

**Die Mietbar zum Mieten**

**alcfree Drinks START YOU UP**

**Barfuss. Die Mietbar. Ein sicherer Pluspunkt für Ihre Veranstaltung:**  
Ob Feste in Schulen und Jugendzentren, Veranstaltungen von Vereinen und Gemeinden, ob für Partys, Bälle und sonstige Events: Die Barfuss ist einsatzbereit. Einfach buchen über das Institut Suchtprävention, wir beraten Sie gerne.

**Informationen und Anmeldung:**  
0732/778936 | [info@praevention.at](mailto:info@praevention.at)  
[www.praevention.at](http://www.praevention.at)

**Unser Service umfasst:**

- Das Barfuss-Team: 2–4 Jugendliche und ein/e erwachsene/r TeamleiterIn
- **Bar-Aufbau und Bar-Gestaltung** durch das Barfuss-Team, sowohl indoor als auch im Freien
- **Zubereitung und Ausschank der Drinks** durch das Barfuss-Team. Zutaten und Gläser werden bereitgestellt.
- **Ausgabe der Drinks** mittels Bon-System
- **Persönliches Vorgespräch** mit der/dem regionalen TeamleiterIn über Details des Einsatzes

**Barfuss**