LI-Reihe

HAMBURG

Heft 6, März 2012

BERATUNG IM SYSTEM SCHULE

Bunte Medienwelten oder gefangen im Netz? Hilfen für die Beratung in der Schule

Hamburg

Inhalt

Editorial
Peer Kaeding und Andrea Rodiek 1

Exzessives und süchtiges Computer- und Konsolenspiel
Kay Petersen und Rainer Thomasius 3

Identitätsprozesse durch Online-Rollenspielnutzung
Lena Hirschhäuser 6

Mediennutzung von Jugendlichen:
Chancen und Risiken – ein neues Lernarrangement für Hamburger Schulen
Sabine Franke und Susanne Giese 10

Cybermobbing
Sabine Franke 12

Facebook, SchülerVZ – aber: „Meine Daten kriegt Ihr nicht!“
Norbert Finck 15

Ins Netz gegangen?
Praktische Arbeitshilfen zum Thema Medienkonsum
Colette See 17

Informationen im Internet: Eine Auswahl
Andrea Rodiek 20

Informationen aus dem Referat Medienpädagogik des LI
Ingo Kriebisch 23

Brigitte Holstein,
Lehrerin an der Stadtteilschule Niendorf, hat ihre Schülerinnen und Schüler zum Thema Internetnutzung befragt. Die Antworten der 8-Klässler finden sich im Heft verstreut in Sprechblasen.

Liebe Leserinnen und Leser,

Web 2.0, Facebook, Twitter, PC-Spielsucht, Cybermobbing, Wissen per Fingertip: moderne Medien verändern den Umgang mit Wissen und die Kommunikation an Schulen in atemberaubendem Tempo. Wer vor einigen Jahren noch überlegt hat, ob er oder sie sich eine Email-Adresse zulegt, sieht sich heute vor die Frage gestellt, wie lange es dauert, bis man ohne Facebook-Account den Anschluss an die Lebenswelt der „digital natives" verpasst. Viele Schülerinnen und Schüler fragen sich nicht, ob sie online gehen. Sie entscheiden spontan, quasi per Mausklick, welches PC-Spiel, welches soziale Netzwerk, welchen Online-Blog sie gerade jetzt besuchen. Reale und virtuelle Welten existieren für viele Jugendliche parallel und sind z.T. nicht voneinander zu trennen, da fast die Hälfte der durchschnittlichen täglichen Online-Zeit an einem Werktag von 134 Minuten für Kommunikation genutzt wird.

Neben der Kommunikation im Netz wird in der Öffentlichkeit viel über das Thema „Spiele" diskutiert. Betrachtet man die unterschiedlichen Möglichkeiten elektronischer Spiele, dann werden diese von 36 % der Jugendlichen täglich oder mehrmals die Woche genutzt. Die Nutzungsdauer der „Spielerinnen und Spieler" von Computerspielern liegt bei 73 Minuten wochentags, 102 Minuten am Wochenende, Tendenz steigend. Was und wie gespielt wird, ist bei Mädchen und Jungen sehr unterschiedlich. Dies betrifft sowohl die Auswahl der Spiele als auch die Spieldauer.[1]

Ich habe gesehen, dass es Anleitungen zum Selbstmord gibt. Das hat mich sehr beschäftigt und ich habe noch lange darüber nachgedacht.

Im Gegensatz zu früheren Jahren des Internets, in denen nur versierte Programmierer mindestens mit HTLM-Kenntnissen in der Lage waren, Webseiten zu erstellen oder Netzwerke einzurichten, können mit der Revolution des Web 2.0 alle Nutzer mitgestalten: Seiten wie Facebook ermöglichen es mir, meine gesamte Kommunikation, meine Kontakte, meine Bilder, meine Musik, und auch Hobbys oder Berufliches von einem Knotenpunkt aus einzurichten, per Handy

Dass man viel Freiraum hat. Man kann Kontakte knüpfen und finden. Die Foren gefallen mir. Dort kriegt man Hilfestellungen und so. Man kann fast alles finden, z.B. Betriebe, deren Nummern und den Ort.

weltweit abzurufen und auch zu pflegen. Immer mehr Firmen schalten ihre Webseiten ab und verlegen die gesamte Außenkommunikation in die sozialen Netzwerke des Web 2.0. Das hat Folgen für die Menschen, die sich in diesen Netzen bewegen. Diese Folgen können positiv und negativ sein.

Vor den Schultoren machen diese Entwicklungen nicht Halt und Schulen sind aufgefordert, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Das heißt auch Angebote zu entwickeln und zu verankern, die Schülerinnen und Schüler unterstützen neue Medien sinnvoll und sicher zu verwenden. Andererseits müssen sie auf mögliche Gefahren wie Eingriffe in die Privatsphäre, das sich ausweitende Problem des Mobbing im Internet reagieren, mögliche Suchtgefährdungen thematisieren und dazu Angebote für Schülerinnen und Schüler, Eltern und Kollegen machen. Die Beratung an Schulen muss dabei nicht jedes der vielen medienpädagogischen Themen vertieft bearbeiten. Wichtig scheint uns, ein abgestimmtes Konzept für die Schule zu entwickeln, um möglichen Gefahren präventiv zu begegnen und klare Hilfestellungen für den Umgang mit den modernen Kommunikationsformen zu ermöglichen.

Wie in jedem BISS Heft finden sich auch für das Thema Moderne Medien sowohl

1 Quelle MPFS (Hrsg.): JIM 2011. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12-19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart 2011: MPFS); als download unter http://www.mpfs.de/index.php?id=11 (31.1.12)

theoretische Hintergrundtexte wie praktische Berichte aus Schulen:

Zunächst führt Kay Petersen in die Problematik des exzessiven PC- und Computerspielverhaltens ein. Lena Hirschhäuser fasst in ihrem Beitrag die wesentlichen Erkenntnisse ihrer Diplomarbeit zum Thema „Identitätsprozesse durch Online-Rollenspielnutzung" zusammen. In dem Heft stellt Brigitte Holstein eingestreut in die Beiträge Zitate ihrer Schülerinnen und Schüler vor, die über ihre Erfahrungen mit modernen Medien berichten. Sabine Franke und Susanne Giese stellen ihr neu entwickeltes Lernarrangement für Neue Medien vor, das gerade in ausgewählten Schulen anläuft. Das Thema „Cybermobbing" hat Konjunktur, viele Jugendliche sind davon betroffen. Sabine Franke stellt die Angebote der Beratungsstelle Gewaltprävention zu diesem Thema vor. Nobert Finck, der in Kooperation mit dem Hamburger Datenschutzbeauftragten das Projekt „Meine Daten kriegt ihr nicht!" an seiner Schule durchgeführt hat, berichtet davon in seinem Beitrag. Arbeitshilfen zum Thema Internet und Co. gibt es viele; Colette See vom Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V. stellt einige von ihnen vor. Den Abschluss bildet eine kommentierte Adressliste von Andrea Rodiek.

Das Thema digitale Medien ist nicht unumstritten, die Debatte ist teilweise polarisiert und emotional. Während die einen von den scheinbar unendlichen Kontaktmöglichkeiten, kreativen und vernetzten Spielmöglichkeiten oder interaktiven Lehr- und Lernmöglichkeiten schwärmen, heben andere ihren Zeigefinger und warnen vor spielesüchtigen, unbeweglichen, reizüberfluteten Kindern und Jugendlichen, die den Knopf zum Ausschalten nicht finden und sich lieber in interaktiven Welten aufhalten, als ihre Probleme in der realen Welt aktiv zu bewältigen.

Wir würden uns freuen, wenn die Kreativität und die Suchtgefahr, die Interaktion zwischen Menschen und die kommerziellen Vermarktungsstrategien, die Vorteile interaktiver Lernmethoden und die Gefahr der Gewaltverherrlichung gleichzeitig als zwei Seiten einer Medaille gesehen werden können. Wie Autos oder Kreidetafeln haben auch die modernen Medien Vorteile und Gefahren. Eine zielführende Diskussion ist aus unserer Sicht nur möglich, wenn fair und ausgewogen kommuniziert und sachorientiert debattiert wird. Übertreibungen oder Entwertungen helfen in keinem Fall weiter – weder der Debatte, noch den Schülerinnen und Schülern.

Wir hoffen mit diesem Heft eine hilfreiche Auswahl für die Beratungspraxis an Schulen gefunden zu haben, geben aber gerne zu, dass wir in diesem Bereich auch noch Lernende sind.

Viel Spaß beim Lesen!

Andrea Rodiek (SuchtpräventionsZentrum) und Peer Kaeding (Beratungsstelle Gewaltprävention) am LI.

Kay Petersen und Rainer Thomasius

Exzessives und süchtiges Computer- und Konsolenspiel

Dr. Kay Uwe Petersen ist Psychologe und hat sich seit 1999 mit unterschiedlichen Suchtstoffen und stoffgebundenen Süchten wissenschaftlich beschäftigt. 2007-2011 untersuchte er im Rahmen eines von ihm geleiteten Forschungsprojekts am Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters pathologischen Internetgebrauch (vgl.: www.computersuchthilfe.info).

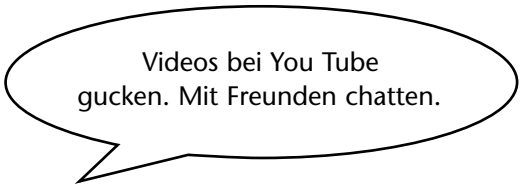
Exzessives Computerspiel von Jugendlichen, wo Regelungsversuche durch Eltern in massive familiäre Konflikte münden oder fehlende oder gescheiterte Regelungsversuche in schulischen Leistungsabfall und Schulabsentismus, dürfte eine neuere Problematik sein, mit der Lehrkräfte an Schulen konfrontiert sind. Dennoch dürfte der versunken Computer spielende Jugendliche dem Computersüchtigen seltsam ähneln, den der Psychiater Prof. Dr. Steven Starker bereits vor fast dreißig Jahren beschrieben hat:

„He or she may be found in a fixed (or frozen) position before the computer monitor at any time of the day or night. The catatonic-like pose is broken only by occasional rapid-finger movements (RFM) over the microcomputer keyboard. Persistent RFM may, in fact, be the only signs of consciousness except for occasional grunts of satisfaction or groan of frustration." (Starker, 1983, S. 556).

Während diese Beschreibung einer vollkommen auf einen Monitor fixierten Person, deren einzige Lebenszeichen Fingerbewegungen und Grunzlaute sind, und die nicht mehr zur Teilnahme am Familienleben zu motivieren ist, noch satirisch überspitzt gemeint ist, ist der exzessive Computerspieler mittlerweile für Familien zu einer bedrohlichen Realität geworden. Rehbein et al. (2010) schätzten auf der Basis einer repräsentativen Studie an Schülerinnen und Schülern der 9. Klassen drei Prozent der männlichen und 0,3% der weiblichen Jugendlichen in Deutschland als abhängig vom Computerspielen ein. Im Folgenden werden einige Themenfelder des aktuellen Forschungsstands zu dieser „Computerspielsucht" behandelt, die für Lehrkräfte und insbesondere Beratungslehrerinnen und -lehrer von Relevanz sein dürften.

Mehr als ein Drittel der Jugendlichen in Deutschland im Alter zwischen 12 und 19 Jahren nutzen elektronische Spiele täglich oder mehrmals die Woche (MPFS, 2010). Dabei ist der Anteil der Jungen (55%, 2008: 47%) deutlich höher als der der Mädchen (14%, 2008: 13%). Nur 7% der männlichen Jugendlichen gibt an, keine elektronischen Spiele zu spielen (31% der weiblichen Jugendlichen). Ihre tägliche Spieldauer schätzen die Jugendlichen im Mittel auf 65 Minuten unter der Woche (Mo-Fr), am Wochenende wird eine gute Viertelstunde länger gespielt (82 Min.) (MPFS, 2010, S. 36). Die Spieldauer steigt mit zunehmendem Alter, gleichzeitig aber auch der Anteil der Nichtspieler. Mit zunehmendem Alter bekommen Multi-User-Spiele im Internet größere Bedeutung, dabei erhöht sich die geschätzte tägliche Spielzeit der männlichen Jugendlichen bis auf ein Mittel von 104 Minuten unter der Woche und 132 Minuten am Wochenende.

Computerspielen ist also verbreitet und im Übrigen nicht notwendigerweise problematisch. Computerspiele können die selektive Aufmerksamkeit und visuelle Wahrnehmungsfähigkeit (Kontrastsensitivität) verbessern (Caplovitz & Kastner, 2009) sowie das räumliche Vorstellungsvermögen (Rosenthal et al., 2011). Nur zwei Stunden Spiel von „Counterstrike" erhöhte die geteilte Aufmerksamkeit (Fähigkeit, sich auf mehrere unterschiedliche Aufgaben und Reize gleichzeitig zu konzentrieren) einer Untersuchungsgruppe signifikant gegenüber einer Kontrollgruppe (Greenfield, 2009). Allerdings weist die Autorin auch darauf hin, dass das Spielen von Computerspielen handlungsorientierte Leistungsaspekte selektiv fördert, während andere (Analyse, Reflektion, kritisches Denken, Vorstellungsvermögen), die eher durch Lesen begünstigt würden, vernachlässigt würden. Letztlich entstünden damit möglicherweise Menschen, die schnell und impulsiv reagieren und handeln können, die aber eher Schwierigkeiten damit haben, ihre Handlungen kritisch zu hinterfragen und Handlungsalternativen zu entwickeln. Greenfield (2009) sieht die Mediennutzung als eine Art geistiger Nahrungsaufnahme und eine Dominanz der Medien Fernsehen und Computer- bzw. Konsolenspiel als eine Art Fehlernährung, wenn sie eine ausgewogene Medien-Diät für Kinder und Jugendliche fordert. Schon aus diesem Grunde bedarf das



Computerspiel zeitlicher Grenzen, die die meisten Kinder und Jugendlichen allein oder mit Unterstützung der Eltern setzen können.

„Harmonische" oder „obsessive" Leidenschaft?

Selbst wenn das Computerspiel aber über andere Freizeitaktivitäten deutlich dominiert, eine derartige geistige Fehlernährung somit festzustellen ist, muss noch keine Computerspielsucht vorliegen. Ohne eine gewisse Einseitigkeit der Freizeitaktivitäten gäbe es z.B. keine Spitzensportler und keine Spitzenleistungen auf Musikinstrumenten. Computerspiel kann einfach eine leidenschaftlich ausgeübte Aktivität sein, die viel Zeit braucht. Vallerand et al. (2003) unterscheiden zwischen „harmonischer Leidenschaft" und „obsessiver Leidenschaft". Harmonische Leidenschaft entsteht aus einer autonomen Internalisierung einer Aktivität in die eigene Identität. Die Aktivität wird freiwillig als bedeutsam akzeptiert, sie verpflichtet und zwingt nicht und bleibt in Harmonie mit anderen Teilbereichen des Lebens. Obsessive Leidenschaft dagegen entwickelt sich aus einer kontrollierten Internalisierung einer Aktivität in die eigene Identität. Obsessive Leidenschaft entsteht aus erlebten Defiziten (z.B. mangelnder Selbstwertschätzung) und erfüllt eine innere Bedürftigkeit. Sie kann auch entstehen, wenn das aus der Aktivität resultierende Vergnügen unkontrollierbar wird. Obsessive Leidenschaft kontrolliert das Leben. Wang & Chu (2007) konnten in einer empirischen Studie bestätigen, dass harmonische Leidenschaft nur schwach mit Computerspielsucht zusammenhängt. Je ausgeprägter das Merkmal „obsessive Leidenschaft" allerdings mit einem Fragebogen gemessen wurde, desto höher waren auch die Werte eines Fragebogens zur Computerspielsucht.

Es macht Spaß, dass man mit Freunden spielen kann und auch alleine.

Die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Konzepte der obsessiven Leidenschaft und der Sucht nach einem Verhalten sind noch wenig erforscht. Die in der bereits oben erwähnten Studie von Rehbein et al. (2010) eingesetzten Kriterien von Computerspielsucht orientieren sich an der Diagnostik der Abhängigkeit von psychotropen Substanzen, deren Paradigma die Alkoholabhängigkeit ist (vgl. Petersen et al., 2010b). Es tritt eine oft progressive „Einengung des Verhaltensraums" ein; die Betroffenen verausgaben über eine längere Zeitspanne den größten Teil des Tageszeitbudgets für das Computerspiel und denken auch außerhalb des Spieles an diese Aktivitäten. Zunehmender „Kontrollverlust" entsteht, die Personen zeigen eine deutlich reduzierte Fähigkeit, die Dauer des Computerspiels zu begrenzen. Als „Toleranzentwicklung" wird bezeichnet, wenn immer länger gespielt wird, um einen gewünschten Effekt und zufriedenen Zustand zu erreichen. Ist es für die Personen nicht möglich zu spielen, so treten unterschiedliche unangenehme emotionale und körperliche Zustände (z.B. Ruhelosigkeit, Reizbarkeit, Nervosität, Niedergeschlagenheit) auf, die als „Entzugserscheinungen" interpretiert werden. Als „schädlicher Gebrauch" (anhaltender Gebrauch trotz schädlicher Folgen) kann angesehen werden, wenn verschiedenste andere Aufgaben und Interessen vernachlässigt werden, und wenn trotz bewusst wahrgenommener erheblicher, eindeutig schädlicher Folgen wie Fehlzeiten bzw. Schul- und Ausbildungsabbrüchen, Gefährdung der Karriere, Verlust des Partners oder finanziellen Problemen, das Computerspiel nicht auf ein Ausmaß ohne drohende Konsequenzen reduziert werden kann.

Ob der Begriff der obsessiven Leidenschaft für das Computerspiel oder der der Computerspielsucht benutzt wird, beides bezeichnet einen Zustand reduzierter Kontrolle über das Computerspiel, der je nach Ausmaß unterschiedlich gravierende Folgen für das psychosoziale Leben der Betroffenen hat. Während der Begriff der obsessiven Leidenschaft jedoch die Verantwortlichkeit für das Problemverhalten beim Betroffenen belässt, bezeichnet die Sucht einen pathologischen Prozess und Zustand mit reduzierter Verantwortung und deutlicher Hilfsbedürftigkeit. Gleichzeitig verweist der Begriff der Sucht auf Zustände und Prozesse, die aus stoffgebundenen Süchten wie dem Alkoholismus bereits bekannt sind.

„Computerspielsucht" ist noch keine in den internationalen Systemen der psychiatrischen Diagnostik etablierte Diagnose (vgl. Petersen et al. 2010a). Sie wird allerdings in der Praxis dennoch für notwendig gehalten, da auf die aus der Computerspielsucht entstehende Hilfsbedürftigkeit mit in der Suchtbehandlung bewährten Methoden angemessen reagiert werden kann (Petersen et al. 2010a). Betroffenen kann daher angeraten werden, falls keine spezialisierten Beratungs- und Behandlungseinrichtungen in der Nähe existieren, sich an das in Deutschland gut entwickelte Suchthilfesystem zu wenden. Für die Betrachtung als Sucht spricht weiter, dass die Betroffenen häufig selbst in ihrem Erleben die weiter oben beschriebenen Suchtsymptome wiederfinden können, wenn sie auch durchaus ablehnen, dass ihre Krankheit damit in die

Nähe einer Drogenabhängigkeit gerückt würde.

Aus Längsschnittstudien über den Zeitraum von zwei Jahren ist bekannt, dass Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen über Jahre fortdauern kann, nicht generell aus dem Bestehen anderer psychiatrischer Störungen erklärt werden kann und Depressionen, Ängste und reduzierte Schulleistungen zur Folge haben kann (Gentile et al., 2011). Eine andere Längsschnittstudie an einer ebenfalls großen Schülerstichprobe im Alter von 13-16 Jahren fand drei Prozent süchtige Online-Computerspieler, von denen jedoch etwa die Hälfte nach einem Jahr die diagnostischen Kriterien nicht mehr erfüllte. In dieser Stichprobe war Computerspielsucht nicht mit bedeutsam verminderter psychosozialer Gesundheit verbunden (Van Rooij et al., 2011). Diese neueren Studien zeigen vor dem Hintergrund des Forschungsstandes (Petersen et al. 2010a), dass Computerspielsucht ein auch ohne Behandlung sich von selbst zurückbildendes transitorisches Phänomen sein kann, aber dass sie andererseits auch über Jahre fortbestehen kann, in denen sich die psychosozialen und gesundheitlichen Konsequenzen immer gravierender gestalten.

Was können Lehrkräfte bei exzessivem Computerspiel tun?

Für die Praxis bedeuten die bislang angestellten Überlegungen, dass ein konkretes exzessives Computerspielverhalten eines Jugendlichen nicht eindimensional auf der Basis der für das Verhalten investierten Zeit beurteilt werden kann, sondern unter Einbeziehung von potenziell bestehenden Suchtsymptomen im Zusammenhang der psychosozialen Situation untersucht werden sollte. Wenn sich das Computerspiel zum einzigen Freizeitinteresse zu entwickeln beginnt, wenn familiäre Konflikte über die Begrenzung des Spiels in der Intensität und Häufigkeit zunehmen und insbesondere wenn gleichzeitig schulische oder andere Verpflichtungen aufgrund des Computerspiels nicht mehr hinreichend erfüllt werden, sollte die Frage nach dem möglichen Bestehen einer Suchterkrankung gestellt werden. Unabhängig davon, ob bereits eine Suchterkrankung diagnostiziert werden kann oder nicht, scheint in diesem Fall zumindest eine Problematik der Selbstregulierung und elterlichen Fremdregulierung des Computerspielverhaltens zu bestehen. Neuere Forschung zum pathologischen Internetgebrauch legen allerdings nahe, dass die elterliche Reaktion mit strikten Regeln das exzessive Verhalten sogar noch begünstigen kann, wenn die Aufstellung der Regeln nicht auf der Basis einer guten elterlichen Kommunikation geschieht, bei der sich der oder die Betroffene in ihrem auf den Computer bezogenen Verhalten verstanden und respektiert fühlt (Van den Eijnden et al., 2010). Auf den Einzelfall der Familie abgestimmte Interventionen zur Verbesserung der familiären Kommunikation und der Aufstellung und Einhaltung familiärer Regeln könnten daher angemessene Ersthilfemaßnahmen sein. Bei Fortbestehen der Problematik sollten spezialisierte Beratungs- und Behandlungseinrichtungen empfohlen und in Anspruch genommen werden. Umfangreiches Material für Betroffene und Angehörige sowie Adressen von qualifizierten Einrichtungen hat das Deutsche Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) im Februar 2011 mit Unterstützung aus Mitteln des Bundesministeriums für Gesundheit auf der Internetseite www.computersuchthilfe.de zur Verfügung gestellt.

Literatur:

Caplovitz, G.P. & Kastner, S. (2009). Carrot sticks or joysticks: video games improve vision. Nature Neuroscience, 12 (5), 527-528.

Gentile, D.A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. & Khoo, A. (2011). Pathological video game Use among Youths: A two-year longitudinal study. Pediatrics, 127 (2), e319-e329.

Greenfield, P. (2009). Technology and Informal Education: What Is Taught, What Is Learned. Science, 323, 69-71.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) 2010. JIM-Studie. Online unter http://www.mpfs.de/index.php?id=117(20.12.2010)

Petersen, K.U. & Thomasius, R. (2010a). Beratungs- und Behandlungsangebote zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland. Lengerich: Pabst.

Petersen, K.U. & Thomasius, R. (2010b). „Süchtige“ Computer- und Internetnutzung. Psychiatrie und Psychotherapie up2date, 4 (2), 97-108.

Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 13 (0), 1-9.

Rosenthal, R., Geuss, G., Dell-Kuster, S., Schäfer, J., Hahnloser, D. & Demartines, J. (2011). Video Gaming in Children Improves Performance on a Virtual Reality Trainer but Does Not yet Make a Laparoscopic Surgeon. Surgical Innovation, online first: DOI: 10.1177/1553350610392064.

Starker, S. (1983). Microcomputer Mania: A new mental disorder? Hospital and Community Psychiatry, 34 (6), 556.

Vallerand, R.J., Blanchard, C.M., Mageau, G.A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Gagné, M., & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. Journal of Personality and Social Psychology, 85, 756-76.

Van den Eijnden, R. J. J. M., Spijkerman, R., Vermulst, A.A., Van Rooij, T.J. & Engels, R.C.M.E (2010). Compulsive Internet Use Among Adolescents: Bidirectional Parent–Child Relationships. Journal of Abnormal Child Psychology, 38, 77–89.

van Rooij, A. J., Schoenmakers T. M., Vermulst A. A., van den Eijnden R. J. J. M., van de Mheen D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. Addiction, 106, 205–212.

Wang, C.-C. & Chu, Y.-S. (2007). Harmonious passion and obsessive passion in playing online games. Social Behavior and Personality, 35 (7), 997-1006.

Lena Hirschhäuser

Identitätsprozesse durch Online-Rollenspielnutzung

Lena Hirschhäuser ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Hamburg, Fachbereich Erziehungswissenschaft, Arbeitsbereich Medienpädagogik. Aktuell ist sie beteiligt an einem Forschungsprojekt über die „Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien)erzieherischen Handeln in den Familien". In ihrer Diplomarbeit verknüpfte sie die Untersuchung von Identitätsprozessen bei exzessiver Online-Rollenspielnutzung mit der aktuellen Debatte um problematische oder suchtartigen Nutzungsweisen von digitalen Medien, um Handlungsnotwendigkeiten für die pädagogische Praxis zu verorten. Ihre Arbeit wurde mit dem Medius-Preis für innovative, wissenschaftliche und praxisorientierte Abschlussarbeiten ausgezeichnet. Im Verein für Medien- und Kulturpädagogik „Blickwechsel" führt sie medienpädagogische Veranstaltungen für Kinder im Alter von 8-12 Jahren durch.

Internetangebote wie E-Mails, Chats, soziale Netzwerke oder Blogs bringen gravierende Veränderungen des gesellschaftlichen Alltags mit sich. Die basalen Formen der Kommunikation, des sozialen Miteinanders, der individuellen Beschäftigungsmöglichkeiten, Erreichbarkeiten und Darstellungen der eigenen Person verändern ihre Daseinsformen durch die Verbreitung der digitalen Medien. Medienpädagogen befassen sich mit diesem Wandel und fragen: Wie integrieren Jugendliche Medien in ihren Alltag, welche Funktionen erfüllen diese, verändert sich die Wahrnehmung durch die digitalen Welten und was bedeutet es, dass frühere Aktivitäten aus den Lebenswelten weichen?

Eine beliebte Freizeitbeschäftigung vor allem männlicher Jugendlicher stellen Computerspiele dar: 67% der 12- bis 19-jährigen Jungen (hingegen nur 22% der Mädchen) nutzen mehrmals pro Woche alleine oder mit anderen Computerspiele, nur sieben Prozent der männlichen Jugendlichen spielen nicht.[2] Im Zuge des digitalen Wandels verändern Online-Rollenspiele die Gruppe der Computerspiele, indem die Spieler[3] nicht mehr gegen computergesteuerte Gegner antreten, sondern sich nun von beliebigen Orten der Welt aus in einer digitalen Fantasiewelt treffen, um mit- oder gegeneinander zu spielen. Damit erweitert das Spiel die an sich bereits attraktive Freizeitaktivität für Jugendliche, das Spielen am Computer, um die Beziehungsmöglichkeiten sowie interaktiven Akte und bildet die beliebteste Art möglicher Spielweisen.[4]

Forschungen zeigen auch, dass mit der Jugendphase, die von einer Zunahme der Selbstsozialisation begleitet ist, eine besondere Affinität entsteht, über mediale Angebote Identität zu entwickeln. Beobachtet wird, wie Chataktivitäten oder die Gestaltung eigener Homepages im Jugendalter dazu dienen, soziale Beziehungen aufzubauen, elternunabhängige Positionierungen zu erleben sowie Selbstbeobachtungen und -bewertungen vorzunehmen.[5]

In diesem Artikel soll am Beispiel des Online-Rollenspiels World of Warcraft beschrieben werden, wie dieses von Jugendlichen genutzt werden kann, um ihre Identität zu bilden. Dafür wird im ersten Schritt der Begriff Identität konkretisiert. Die Darstellung von Ergebnissen aus der Computerspielforschung soll dann die Möglichkeit bieten, die Motivation des jugendlichen Handelns nachzuvollziehen und ihre Bedeutung für die Identitätsbildung zu verorten. Da aber auch suchtartige Nutzungsweisen von Online-Rollenspielen in den letzten Jahren auffällig wurden, soll im letzten Abschnitt auf mögliche Gefahren hingewiesen werden.

Identität in der Jugendphase

„Wer bin ich?", aber auch „Was kann ich?", „Was will ich?", „Wie sehen mich die Anderen?" oder „Wie kann ich auf die Welt einwirken?" sind Fragen, die wir als Individuen in einer Gesellschaft durch die

2 vgl. mpfs (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hrsg.) (2009): JIM-Studie 2009. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, S. 39.

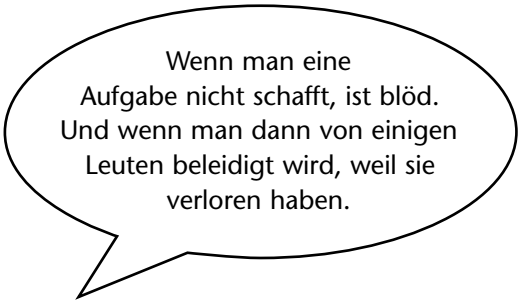
3 Im Text erfolgt die Bezeichnung weiblicher oder männlicher Personen aus Gründen der Lesbarkeit und Übersichtlichkeit jeweils in maskuliner Form. Mit allen verwendeten Personenbezeichnungen sind stets beide Geschlechter gemeint.

4 Vgl. a.a.O., S. 40.

5 zum Beispiel: Kammerl, R. (2005): Internetbasierte Kommunikation und Identitätskonstruktion. Selbstdarstellungen und Regelorientierungen 14- bis 16-jähriger Jugendlicher. Hamburg: Kovač. Tillmann, A. (2008): Identitätsspielraum Internet. Lernprozesse und Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt. Weinheim, München: Juventa.

fortlaufende Erfahrung mit und über uns selbst nicht umgehen können, die sich aufdrängen, unsere eigene Aktivität herausfordern und deren Bearbeitung unser Handeln und Denken lenken. Die Antworten auf diese grundlegenden Fragen führen uns zu einem Bild von uns selbst, zu unserer Identität. „Lothar Krappmann (1975) nennt *die situationsübergreifende, spezifische, eigentümliche Art, wie ein Mensch die so immer vorhandene Aufgabe löst, sich in ganz unterschiedlichen Situationen, zu ganz unterschiedlichen Themen und mit ganz unterschiedlichen Kommunikationspartnern und deren situativ bezogenen Erwartungen als übergreifend und als etwas Eigenständiges zu erleben und zu präsentieren, seine Identität*".[6]

Die implizierten Eigenschaften von Identität, eine zeitbezogene Kontinuität und eine situative Konsistenz, zielen auf ihren Kern, denkt man an ihren begrifflichen Ursprung, idem (lat.): ebender, ein und derselbe.[7] Das Schaffen von innerer und äußerer Beständigkeit birgt für den Einzelnen Handlungsfähigkeit in einer komplexen, sozialen und materiellen Welt und ist in dieser ein Fundament für Orientierung und Selbstsicherheit. Doch das Einlösen dieses konstanten Selbstempfindens und -wahrnehmens verkommt zu einer Illusion, zu einem Wunsch, denn die soziale und kulturelle Welt unterliegt einem ständigen Wandel, mit dem das Individuum permanent konfrontiert ist. Das Individuum stößt immer wieder auf Ungereimtheiten in der Welt- und Ich-Vorstellung. Diese Unverträglichkeiten motivieren zur Neuauslegung, zum Wandel des bisherigen Denkens und so zur fortwährenden Veränderung des Individuums selbst.[8] Gerade das Jugendalter gilt als Hochphase der Identitätsentwicklung, da sich zu dieser Zeit, begleitet von weitreichenden biologischen, kognitiven, psychischen und sozialen Veränderungen, die Kindheit abschließt und der Jugendliche zu selbstergründeten, elternunabhängigen Lebensauffassungen und Selbstvorstellungen finden soll. Experimentelle Selbstentwürfe und akribische Selbstbeobachtungen werden in dieser Phase zum Lebensthema.



Wie werden Online-Rollenspiele zur Identitätsbildung genutzt?

Aus den Forschungen zu Computerspielen lassen sich verschiedene Erlebnisse zusammenfassen, die eine Attraktivität für das Erfahren von Identität erkennen lassen. Einige Facetten diesbezüglich werden im Folgenden dargestellt.

Klimmt (2006) fasst unter dem Begriff *effectance* die direkte Erfahrung der eigenen kausalen Wirksamkeit durch den Mausklick. Der Spieler kann die Ergebnisse seiner Handlungen augenblicklich beobachten und erhält auf seine Befehle eine verlässliche Reaktion. In den *effectance*-Erfahrungen wird nach Klimmt ein „starker Ich-Bezug" deutlich.[9] Vorderer (2006) beschreibt die intensive emotionale Erregung, the *feeling of entertainment*, die in der Bewältigung von kniffligen Aufgaben, dem Lösen von scheinbar Unlösbarem oder bei kompetitivem Spielen im Sieg entsteht und auf dem Zustand einer steten Herausforderung basiert.[10] Dieses Gefühl lässt sich in einem Spiel verglichen zur Realwelt leicht einstellen und aufrechterhalten, denn der Spielermodus, das Level sowie die Spielthemen und -geschichten sind individuell wählbar und auf Lösbarkeit hin konstruiert. Graduell kann der Schwierigkeitsgrad nach den Möglichkeiten des Spielers variiert werden, sodass permanent ein Zustand der Herausforderung bestehen bleibt und die Gefahren der Über- oder Unterforderung begrenzt sind. Das Erlebnis einer kontrollierbaren Welt ist darüber hinaus an die hohe Dichte von Erfolgserlebnissen in Computerspielen gekoppelt, aus denen eine „narzisstische Befriedigung" resultieren kann.[11] Dass nach einer selbst erkämpften Errungenschaft, eine Selbstwertsteigerung erfolgt, kann als eine identitätswirksame

6 Krotz, F. (2007): Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden; VS Verl. für Sozialwiss., S. 207 (Hervorhebungen im Original)

7 Dudenredaktion (Bibliographisches Institut) (2007): Duden. Das Herkunftswörterbuch, Etymologie der deutschen Sprache. 4. Aufl. Mannheim; Dudenverlag, S. 357.

8 Vgl. Schütz, A. / Luckmann, T. (2003): Strukturen der Lebenswelt. Konstanz; UVK Verl.-Ges., S. 35-43.

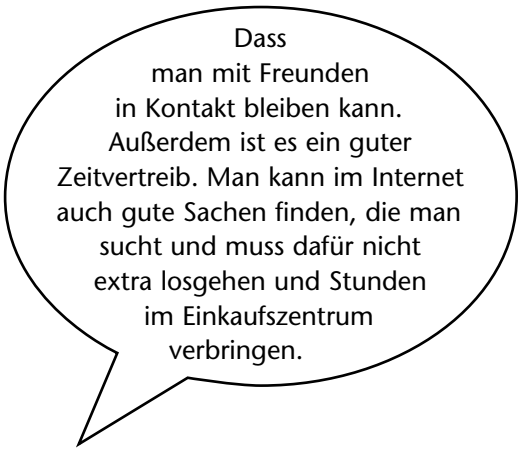
9 Vgl. Klimmt, C. (2006): Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen. In: Kaminski, W. (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München; kopaed, S. 65-79.

10 Vgl. Vorderer, P. (2006): Warum sind Computerspiele attraktiv? In: Kaminski, W. / Lorber, M. (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München; kopaed, S. 55-63.

11 Vgl. Fritz, J. (2008): Zwischen Lust und Frust. Warum Computerspiele faszinieren können. In: Fritz, J. (Hrsg.): Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Bonn; Bundeszentrale für politische Bildung, S. 102.

Komponente dieser Freizeitaktivität bestimmt werden.[12] Des Weiteren wird die Nähe realweltlicher Interessen zu den Inhalten der Spiele als Fortführung oder Ausweitung der individuellen Vorlieben oder Interessen verstanden. Computerspiele dienen auf diesem Weg der Selbstverwirklichung und -entwicklung der Realisierung von Identität.

Über die beschriebenen Angebote von Computerspielen hinaus ist ein maßgebliches Element von Online-Rollenspielen, wie *World of Warcraft*, der qualitative Sprung, nicht mehr gegen eine computergesteuerte Figur zu spielen, sondern gegen einen Avatar, das heißt gegen einen von einem anderen Menschen



gesteuerten Gegner oder in Teamwork mit einem Mitspieler. Die Spieler organisieren sich in Gilden und treten in Kämpfen (*Raids*) zu fünft, zu fünfzehnt, zu zwanzigst oder gar zu vierzigst gegeneinander an und lösen so in Zusammenarbeit höhere Spielziele (*Quests)*. Der Beziehungsaufbau zu Gleichaltrigen über das Computerspielen und die gleichzeitige Ablösung von familiären Strukturen können für Jugendliche eine besondere Attraktion darstellen: Für die Identitätskonstruktion scheint es zum einen gehaltvoll, durch die virtuelle Praxis soziale Fähigkeiten in sich zu entdecken und sie auszuleben – beispielhaft könnten dies Führungsqualitäten, administrative Kompetenzen oder technisches Vermögen sein.[13] Die Rückmeldungen der Anderen im Spiel bestätigen das Vorhandensein bestehender Leistungsmöglichkeiten und können Aufschluss über weitere kognitive und emotionale Fähigkeiten geben wie auch über das eigene Unvermögen. Insbesondere eine zugewiesene oder erarbeitete Position in einer Gilde bekräftigt im Erfolgsfall Führungskompetenzen, sodass der Spieler hierüber seine Selbstvorstellung festigen, erweitern und aufbessern oder neue Facetten daran kennenlernen kann. Das gewünschte Einbringen individueller Leistungen, die Wichtigkeit der eigenen Person in der Gilde sowie Worte und Zeichen der Anerkennung können das Selbstwertgefühl des Jugendlichen steigern. Dabei entfernt sich das Erlebnis der sozialen Praxis von der reinen Virtualität, denn der Austausch über *Teamspeak*[14] und Chat ist wie einleitend dargelegt ein selbstverständlicher Weg moderner Kommunikation.

Zum anderen bedienen die Spiele durch den Austausch mit Gleichgesinnten ein weiteres Bedürfnis der Jugendphase: Sie erlauben Autonomie.[15] Diese Motivation ist nach Durkin (2006) gekoppelt an die gewünschte, adoleszenztypische Distinktion von den Eltern und / oder an die Ablösung von vergangenen, kindlichen Lebensinhalten. Vereinfacht werden kann eine Grenzziehung durch die Komplexität der Strukturen und Inhalte des Online-Rollenspiels, von denen Eltern und Außenstehende oftmals wohl nur ungenügende bis falsche Vorstellungen haben. Der Jugendliche kann sich von den Eltern abgrenzen und schafft sich so einen Raum für seine Identitätsentwicklung.

Als ein weiteres identitätsrelevantes Element von Online-Rollenspielen wird die Gestaltung der Spielfigur, des Avatars, gesehen. „In einem MUD[16] ist man gehalten, eine Figur und eine Welt zu schaffen und in dieser Spielsituation zu leben. Ein MUD kann zu einem Kontext werden, in dem man entdeckt, wer man ist und wer man sein möchte. So gesehen sind die Spiele Laboratorien für die Identitätskonstruktion“.[17] Im Spiel *World of Warcraft* lässt sich beispielsweise detailgetreu an der virtuellen Figur durch die Auswahl der Haar- und Hautfarbe bis hin zu Gesichtsausdrücken sowie Tätowierungen, Piercings, Bärte, einer Kriegsbemalung oder einem Frisörbesuch feilen. Die Variationsbreite der

12 Vgl. Klimmt 2006, S. 73.
13 Vgl. Geisler, M. (2009): Clans, Gilden und gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. Weinheim, München; Juventa-Verl., S. 130.
14 Teamspeak ist eine Sprachkonferenzsoftware. Sie ermöglicht es den Spielern, während des Online-Spiels über Kopfhörer/Lautsprecher und Mikrofon zu kommunizieren.
15 Vgl. Durkin, K. (2006): Game Playing and Adolescents' Developement. In: Vorderer, P. / Bryant, J. (ed.): Playing Video Games. Motives. Responses and Consequences. Mahwah, New Jersey; Lawrence Erlbaum Associates, S. 421.
16 Online-Rollenspiele gibt es seit über zehn Jahren als Weiterentwicklung von MUDs (Multi User Dungeons). Technikfreaks und Fantasy-Begeisterte spielten diese erste Art der Online-Rollenspiele bereits in den 1980er Jahren. Die virtuelle Welt bestand damals nur als Text und musste durch die Fantasie der Spieler bebildert werden. Erste graphische Spiele entstanden 1996 (Meridian 96).
17 Turkle, S. (1998): Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek bei Hamburg; Rowohlt, S. 297.

Avatargestaltung ist nicht auf Äußerlichkeiten und Ausstattungsgegenstände begrenzt. Durch etliche Verhaltensmodalitäten wie zum Beispiel die Simulation von Betrunkenheit, zweckfreies Hinsetzen und Grüßen oder die Geste des Küssens werden ohne spielimmanente Notwendigkeit Freiheiten gegeben, deren Ausgestaltung individuelle Darstellungen erlauben.

Die Gestaltungsfreiheiten verlangen eine (mehr oder weniger bewusste) Auseinandersetzung mit den eigenen Vorlieben, Wünschen und Zielen und können damit der Identitätsfindung dienen. Selbstverwirklichung und Selbstexperimente werden für den Jugendlichen parallel möglich.[18] Beschriebene Wege der Selbstverwirklichung, -aufwertung und -erkenntnis über die Nutzung von Online-Rollenspielen deuten lediglich an, welches Attraktivitätspotential Computerspiele für Jugendliche besitzen können und welches Erfahrungsspektrum durch sie eröffnet wird.

Mögliche Gefahren fordern die Aufmerksamkeit von Beratern und Lehrern

Leider ist es auch ein Teil des medialen Wandels, dass die Integration von Online-Rollenspielen und anderen Internetangeboten in den Alltag mancher Nutzer Sorgen bereitet: So sind es nicht selten Lehrer, die auf Schüler mit einem problematischen Konsum von Computerspielen aufmerksam machen, wenn schulische Leistungen plötzlich sinken oder gar Schulabstinenz gemeldet werden muss. Aus Interviews mit Pädagogen und Psychologen konnte ermittelt werden, wie sich durch die exzessive Nutzung von Online-Rollenspielen bestehende Probleme verschärfen, neue Erschwernisse hinzukommen und wie somit die Ressourcen für den Aufbau einer stabilen Identität mehr und mehr verschwinden können.[19] Andere Studien verweisen darauf, dass Jugendliche einen Reiz der Online-Rollenspiele darin sehen, durch den Avatar in eine ganz andere Rolle zu schlüpfen und somit realitätsbezogene Identitätsteile versteckt werden können. So wird neben der Möglichkeit einer Selbstverwirklichung Online-Rollenspielen zugedacht, ein Handlungsfeld für „Identitätsverhüllungen“ zu generieren.[20]

In diesen Phasen wird es wichtig, dass die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen durch deren Eltern, Lehrer oder Berater begleitet wird. Voraussetzungen hierfür sind der Einbezug aktueller Lebensumstände und der Persönlichkeit eines Jugendlichen bei der Einschätzung eines exzessiven Verhaltens sowie das Verständnis von Nutzungsmotivationen.

Abschließend soll darauf hingewiesen werden, dass es dem überwiegenden Anteil der Jugendlichen gelingt, Online-Rollenspiele problemlos in ihren Alltag zu integrieren und der Teil pathologischer Spieler sehr gering ist. Dramatisierungen müssen an dieser Stelle vermieden werden, denn im Vordergrund sollte das Verständnis der jugendlichen Aktivität stehen und nicht deren Abwertung.

18 Vgl. Gebel, C. (2009): Computerspiele. Arbeit an der Identität zwischen Realität und Virtualität. In: Theunert, H. (Hrsg.): Jugend – Medien – Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München; kopaed, S. 151.

19 Die Interviews entstanden im Rahmen eines laufenden Forschungsprojekts an der Universität Hamburg. In diesem werden die Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien)erzieherischen Handeln in den Familien unter der Leitung von Prof. Dr. Kammerl untersucht. Das Projekt, bestehend aus qualitativen und quantitativen Forschungsmodulen, endet im März 2012 (ausführlichere Informationen unter: http://www.epb.uni-hamburg.de/de/forschung/projekte/3934).

20 Vgl. Vogelsang, W. (2010): Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität. In: Hugger, K. (Hrsg.): Digitale Jugendkultur. Wiesbaden; VS Verlag für Sozialwiss., S. 45.

Sabine Franke und Susanne Giese

Mediennutzung von Jugendlichen: Chancen und Risiken – ein neues Lernarrangement für Hamburger Schulen

Wie kann die Schule Jugendliche dabei unterstützen die Chancen der Medien zu nutzen, sie gleichzeitig aber auch auf die Risiken des Medienkonsums vorbereiten und ihnen helfen, sich zu schützen? Sabine Franke und Susanne Giese haben ein neues Lernarrangement entwickelt, in dem Schülerinnen und Schüler sich praktisch mit diesen Fragen auseinandersetzen. Sabine Franke arbeitet in der Beratungsstelle Gewaltprävention, Susanne Giese im SuchtpräventionsZentrum am Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung.

Jugendliche stehen den „Neuen Medien“ meist sehr positiv und offen gegenüber, experimentieren mit ihnen und bauen sie in ihren Alltag ein. Sie beherrschen sie vielfach sicherer als ihre Eltern oder Lehrkräfte. „Neue Medien“ bieten jungen Menschen viele Chancen im sozialen, emotionalen, schulischen und beruflichen Bereich – Vernetzung, Kommunikation, Wissensvermittlung etc.

Da diese Frage viele Schulen und Fortbildungsinstitute beschäftigt, haben Fachleute aus den norddeutschen Bundesländern Hamburg, Schleswig-Holstein und Bremen[23] ein Lernarrangement zu diesem Thema entwickelt. Der Begriff Lernarrangement bedeutet, dass das didaktisch aufbereitete Lernmaterial für das selbständige und handlungsorientierte Aneignen von komplexen Inhalten geeignet ist. In diesem Falle ist das komplexe Thema „Medien“ so aufgearbeitet worden, dass es in Klasse 7-10 sowohl in Projekten als auch im Unterricht sehr flexibel behandelt werden kann.

Das Lernarrangement gliedert sich in drei verschiedene Phasen:

1. Gemeinsamer Einstieg in das Thema mit verschiedenen Übungen, Reflexionsphasen,

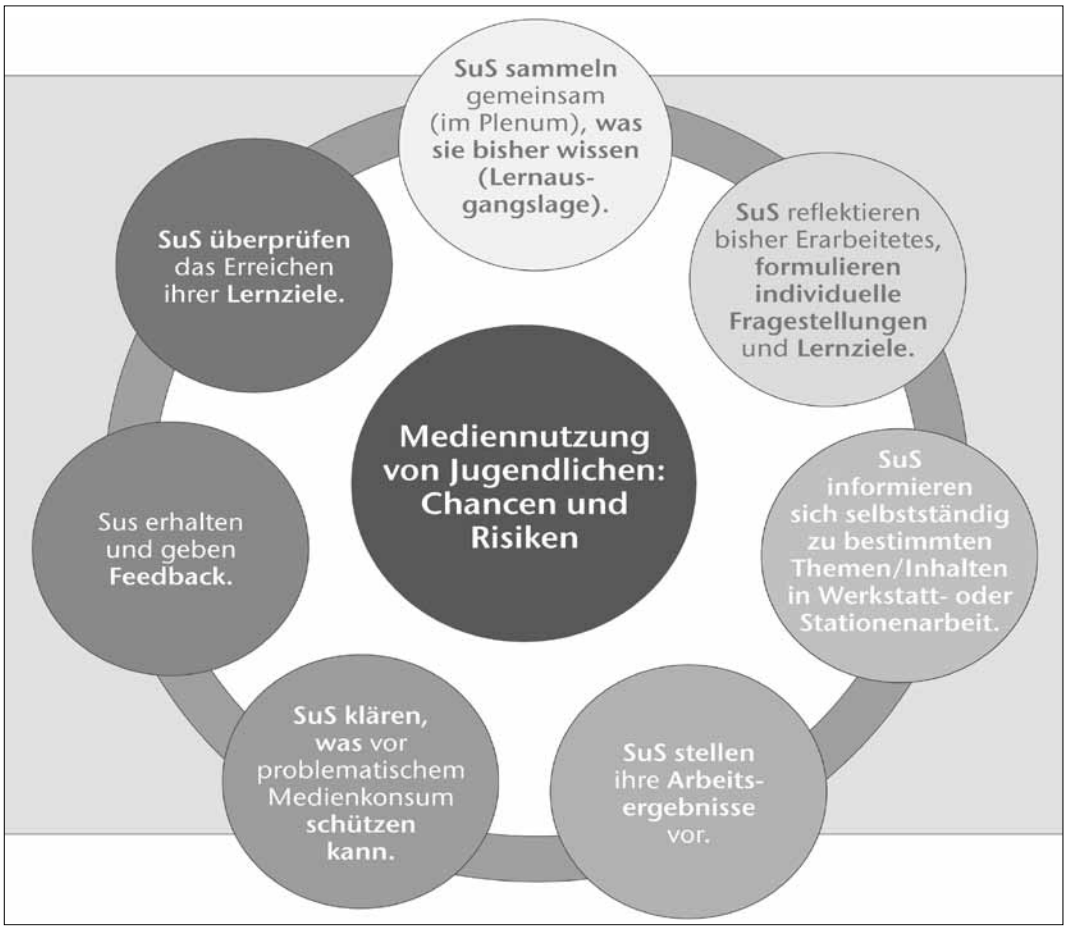


Abbildung 3: Überblick über das Lernarrangement

21 Die Abteilung Prävention, Intervention und Beratung des Landesinstituts für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI) in Hamburg gemeinsam mit dem Haus der Prävention und Hilfe in Kiel und in Kooperation mit dem Landesinstitut für Schule (LIS) Bremen

Phasen der Einbindung des Themas in eigene Vorerfahrungen und Fragestellungen (Lernausgangslage und Zielsetzung).

2. Eine Unterrichtswerkstatt mit insgesamt 27 möglichen verschiedenen Aufgabenstellungen. Der Arbeitspass kann individuell auf die Lerngruppe oder einzelne Schülerinnen und Schüler zugeschnitten und verändert werden. Je nach zeitlichen und räumlichen Möglichkeiten kann hier offen, in Einzel-, Partner- oder Gruppen gearbeitet werden. Zudem werden einige Aufgaben auch als Hörtext angeboten, um weitere Möglichkeiten der Differenzierung zu geben.
3. Erweiternde, vertiefende und abschließende Übungen für die Gesamtgruppe, Feedback.

Verschiedene Themenfelder, die im Bereich „Neue Medien“ eine Rolle spielen, werden bearbeitet:

- Gewaltprävention (Cybermobbing, Gewalt in Filmen, Ego Shooter etc.)
- Suchtprävention (Abhängigkeitsverhalten, Medienverhalten in der Freizeit, Dauererreichbarkeit etc.)
- Medienkompetenz (Gesetzesregeln, Altersfreigabe-Bestimmungen von Filmen etc.)
- Stärkung der Lebenskompetenzen (Kommunikation mit und ohne Medien, Problemlösen etc.)

Das Lernarrangement bietet:

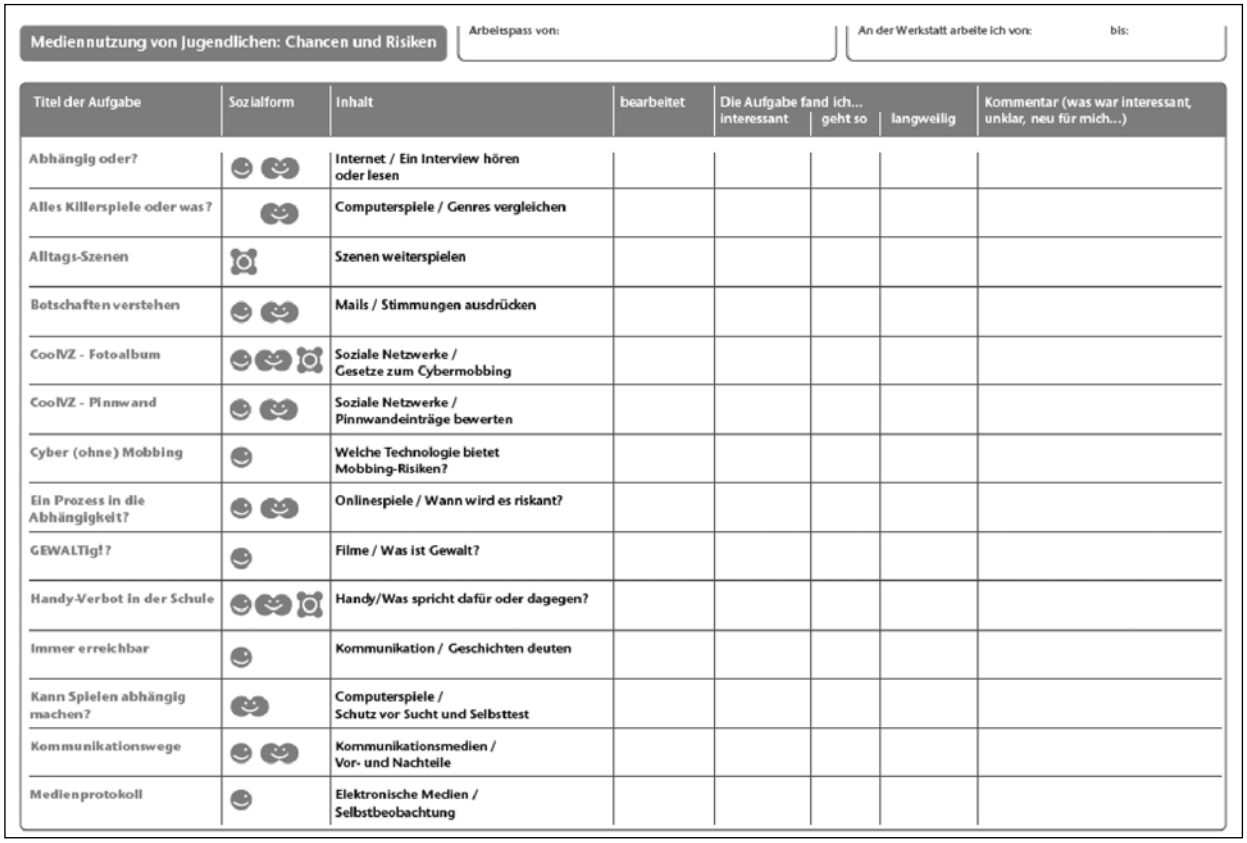
- die Möglichkeit zum individualisierten Lernen in heterogenen Lerngruppen
- viele Möglichkeiten zur Erweiterung oder Reduktion des Materials je nach Lerngruppe und Rahmenbedingungen
- Arbeitspass, Einzel-, Partner- und Gruppenaufgaben, Hörtexte, Fotostory
- Übungen und Materialien für die Arbeit mit der ganzen Lerngruppe

Erste Erfahrungen mit dem Material an verschiedenen Schulen in den norddeutschen Bundesländern haben gezeigt, dass es den Lehrkräften eine gute Hilfe bietet, das Thema umfassend im Unterricht oder in Projektwochen zu bearbeiten.

Schulen und Lehrkräfte erhalten das Lernarrangement als DVD über eine Fortbildung, die individuell mit den Kollegien abgestimmt wird. Bitte wenden Sie sich dazu an das SuchtPräventionsZentrum oder an die Beratungsstelle Gewaltprävention.

Beratungsstelle Gewaltprävention
Hohe Weide 16
20259 Hamburg
Tel: 040-428 842-930
www.li.hamburg.de/BSG
gewaltpraevention@li-hamburg.de

SuchtPräventionsZentrum (SPZ)
Hohe Weide 16
20259 Hamburg
Tel: 040-428 842-911
Fax: 040-428 842-902
www.li.hamburg.de/spz



Mediennutzung von Jugendlichen: Chancen und Risiken

Arbeitspass von:

An der Werkstatt arbeite ich von: bis:

Titel der Aufgabe	Sozialform	Inhalt	bearbeitet	Die Aufgabe fand ich... interessant	geht so	langweilig	Kommentar (was war interessant, unklar, neu für mich...)
Abhängig oder?		Internet / Ein Interview hören oder lesen					
Alles Killerspiele oder was?		Computerspiele / Genres vergleichen					
Alltags-Szenen		Szenen weiterspielen					
Botschaften verstehen		Mails / Stimmungen ausdrücken					
CoolVZ - Fotoalbum		Soziale Netzwerke / Gesetze zum Cybermobbing					
CoolVZ - Pinnwand		Soziale Netzwerke / Pinnwandeinträge bewerten					
Cyber (ohne) Mobbing		Welche Technologie bietet Mobbing-Risiken?					
Ein Prozess in die Abhängigkeit?		Onlinespiele / Wann wird es riskant?					
GEWALTig!?		Filme / Was ist Gewalt?					
Handy-Verbot in der Schule		Handy/Was spricht dafür oder dagegen?					
Immer erreichbar		Kommunikation / Geschichten deuten					
Kann Spielen abhängig machen?		Computerspiele / Schutz vor Sucht und Selbsttest					
Kommunikationswege		Kommunikationsmedien / Vor- und Nachteile					
Medienprotokoll		Elektronische Medien / Selbstbeobachtung					

Abbildung 4: Erste Seite des Arbeitspasses

Sabine Franke

Cybermobbing

Cybermobbing ist ein Problem mit dem sich Schulen zunehmend konfrontiert sehen. Sabine Franke arbeitet in der Beratungsstelle Gewaltprävention des LI und ist dort zuständig für das Thema „Mobbing an Schulen“.*

Cybermobbing „umfasst den Gebrauch von Informations- und Kommunikationstechnologien durch einzelne oder Gruppen, um sich vorsätzlich und wiederholt feindselig zu verhalten, mit der Absicht, anderen zu schaden.“ (übersetzt nach Belsey, 2008)

Mobbing findet heute nicht mehr nur im direkten Kontakt in der Schule statt, sondern auch in der virtuellen Welt durch Beleidigungen in sozialen Netzwerken, Beschimpfungen und Bedrohungen im Chat oder Veröffentlichungen peinlicher Videos auf Videoportalen. Auch das Verschicken verunglimpfender Botschaften und Bilder per Handy gehört dazu.

15% der jugendlichen Internet-Nutzer bestätigen in der aktuellen JIM-Studie**, dass schon einmal peinliche oder beleidigende Bilder und Videos über sie im Internet verbreitet wurden oder falsche und beleidigende Äußerungen über ihre Person in Umlauf gebracht wurden. Jeder vierte jugendliche Internet-Nutzer kann über Ärger im Freundeskreis berichten, weil z.B. Bildmaterial unerlaubt eingestellt wurde oder jemand unvorteilhaft auf einem Bild zu sehen war.

Oft handeln die Täter anonym, so dass das Opfer nicht weiß, von wem die Attacken kommen. In der Regel kennen sich Täter und Opfer jedoch aus der Schule und das Mobben im Internet ist eine Fortsetzung des Mobbens in der Schule.*

Cybermobbing kann aber auch traditionelles Mobbing verursachen, z.B. wenn ein diffamierendes Video eines Mitschülers oder einer Mitschülerin online zur Verfü-

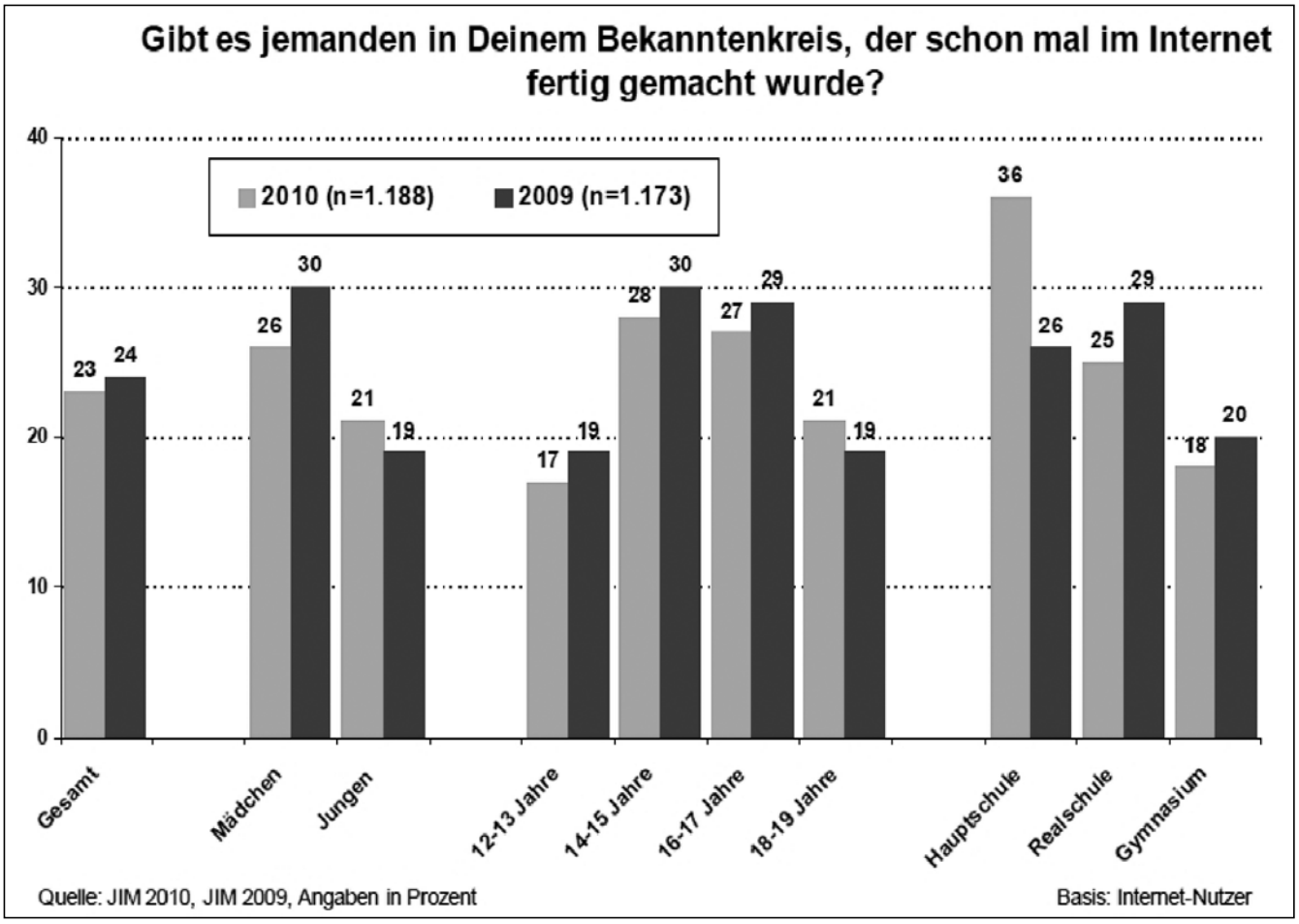


Abbildung 5: Jugendbefragung zu Cyber-Mobbing

* Auch Cyberbullying genannt

** JIM-Studie: Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, 2010, www.mpfs.de

gung steht und der- oder diejenige daraufhin auch in der Schule gehänselt wird. Im Sprachgebrauch der Jugendlichen ist dann auch von „dissen“ (jemanden herabsetzen) oder „flamen“ (beleidigende Diskussionsbeiträge im Internet schreiben) die Rede.

Manche Lehrerinnen und Lehrer mögen sich fragen „Was geht mich das an? Das findet schließlich am PC zu Hause statt.“ Doch dieser Gedanke trügt.

Was können Lehrkräfte gegen Cybermobbing tun?

Da Täter und Opfer sich meistens aus der Schule bzw. sogar aus der Klasse kennen, kann es die Schul- bzw. Klassenatmosphäre nachhaltig stören und der Konflikt kann in der Schule eskalieren. Aufgeregte Eltern können z.B. am Morgen in der Tür stehen, weil ihr Kind durch eine negative Darstellung im Internet verunglimpft wurde und jemand in der Klasse verdächtigt wird. Starke Verunsicherung des Opfers kann zu Leistungsabfall führen.[24]

Der Schutz der Opfer gestaltet sich durch die Anonymität der Täter zum Teil zunächst vielleicht schwieriger als beim traditionellen Mobbing, doch die Bearbeitung des Problems sollte in jedem Fall ein Thema in der Schule sein.

Wichtig scheint mir vor allem eine präventive Arbeit der Schule, um ein Problembewusstsein und damit Anknüpfungspunkte bei den Schülerinnen und Schülern zu schaffen, auf die man im Konfliktfall zurückgreifen kann.

Grundsätzlich sollte das Thema Mobbing in der Schule nicht unter den Teppich gekehrt werden, sondern offensiv mit Schülern und Eltern besprochen werden.

Die Opfer leiden meist still und sind dankbar, wenn ihre ausweglose Situation anerkannt wird und in der Schule zur Sprache kommt.

Viele Eltern begrüßen es, wenn das Thema Mobbing in der Schule besprochen wird und sie wissen an wen sie sich wenden können. Eine Schulgemeinschaft, die Eltern bei der Einschulung ihrer Kinder erklärt, dass Mobbing an der Schule nicht akzeptiert wird, schafft gute Grundlagen für späteres Handeln.

Das Landesinstitut bietet ein umfassendes Fortbildungs- und Materialpaket für die präventive Arbeit gegen Mobbing in der Schule an. Ein Kernelement darin ist die Projektewoche „Mobbingfreie Schule- Gemeinsam Klasse sein“ für Schülerinnen und Schüler der 5. und 7. Klassen.[25] Hier erfahren die Schülerinnen und Schüler wie sich Mobbing auswirkt und lernen Strategien kennen, sich dagegen zu wehren.

„Ich fand es gut, dass man jetzt versteht, wie solche Kinder sich fühlen, denen so etwas passiert und weiß, was man dagegen machen kann.“ (Aussage eines Schülers der 5. Klasse nach der Projektwoche.)

Schüler und Schülerinnen, die für diese Thematik sensibilisiert sind, können wichtige unterstützende Funktionen innerhalb der Klassengemeinschaft einnehmen und so mit dazu beitragen, dass Mobbing keine Chance hat.

Ein weiterer präventiver Beitrag der Schule kann ein Medienunterricht sein, der über Rechte und Pflichten von Internetnutzern aufklärt.

Siehe hierzu auch die Materialien von:

www.klicksafe.de (z.B. die Broschüre „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt.“)

Hier lernen die Schülerinnen und Schüler die Gesetze kennen, die sie schützen können, wenn sie von anderen Internetnutzern angegriffen werden.

Manche Schulen gehen auch neue Wege, indem sie einen elektronischen Kummerkasten anbieten, d.h. der Beratungsdienst ist über eine E-Mail-Adresse erreichbar, die in der Schulzeit täglich bearbeitet wird. Manche Schüler wählen aufgrund der besser gewährleisteten Anonymität gerne diesen Weg, um sich ihren Kummer von der Seele zu schreiben.

Für die Beratung in Schulen und für Eltern hat die Beratungsstelle Gewaltprävention einen speziellen Flyer entwickelt. Darin sind Informationen zu Cybermobbing, rechtliche Hinweise und diverse Beratungsadressen enthalten. Weitere Infos finden Sie unter:

http://www.li.hamburg.de/abt.lip/bsg/bsg.gewaltpraevention/bsg.gewaltpraevention.mobbingpraev/index.html

22 Studie des Zentrums für empirische pädagogische Forschung der Universität Koblenz-Landau, www.uni-koblenz-landau.de
23 Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung sowie Techniker Krankenkasse, 2008.

Abbildung 6: Comic zum Thema Cybermobbing (www.handysektor.de)

Norbert Finck

Facebook, SchülerVZ – aber: „Meine Daten kriegt Ihr nicht!“

Norbert Finck ist Lehrer in Hamburg und Autor einer Broschüre mit dem Titel „Meine Daten kriegt ihr nicht“ (Download unter: www.datenschutz-hamburg.de), eine Handreichung für eine Unterrichtseinheit zum Thema Datenschutz.
Ausgangspunkt hierfür war ein unter seiner Mitwirkung an der Stadtteiltschule Walddörfer durchgeführtes Pilotprojekt, das die Förderung der Datenschutzkompetenz junger Menschen zum Ziel hatte.

„Sicher in sozialen Netzwerken“, diesem Ziel soll eine jüngst veröffentlichte Handreichung dienen. Das Projekt „Meine Daten kriegt Ihr nicht!“ ist ein Gemeinschaftsprojekt des Hamburgischen Beauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit in Kooperation mit der Behörde für Schule und Berufsbildung, dem Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung, der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein, der Polizei Hamburg und dem Norddeutschen Rundfunk.

Ich habe mal eine Rechnung bekommen, weil ich auf einer Seite war. Aber diese Rechnung war eine „Verarschung“, einige Leute bezahlen diese einfach und dann ist gut. Wenn man nicht darauf eingeht, passiert nichts, weil man im Recht ist.

In dieser Handreichung wird eine Unterrichtseinheit aus einem Kurs im Jahrgang 7 vorgestellt, die im Frühjahr 2010 an der Gesamtschule Walddörfer durchgeführt wurde.

Für diesen Unterricht ist ein Zeitrahmen von etwa 12 Unterrichtsstunden sinnvoll, besondere Vorbereitungen oder Vorkenntnisse sind (fast) nicht erforderlich, lediglich ein zuverlässiger Internet-Zugang ist nötig.

Mit dieser Unterrichtseinheit sollen die Schülerinnen und Schüler Chancen und Risiken sowie die wesentlichen Schutzmaßnahmen und rechtlichen Grundlagen (z.B. Datenschutz, Persönlichkeitsrecht) kennen lernen, sich unter Beachtung der rechtlichen Grundlagen sicher in virtuellen Räumen (z.B. in sozialen Netzwerken) bewegen und deren Möglichkeiten und Gefahren realistisch einschätzen. Gefordert ist hier also einerseits das Wissen um die Folgen für das eigene Handeln und andererseits die Einstellung und Bereitschaft zu einem bewussten Umgang mit den Angeboten virtueller Räume.

Die Unterrichtseinheit gliedert sich in die folgenden Abschnitte, für die methodische Hinweise und Arbeitsbögen bereit gestellt werden:

- Erste Internet-Recherche nach fiktiven[26] Personen im Internet
- Mögliche Ergänzungen (peinliche Bilder, Cybermobbing, AGB der sozialen Netzwerke, Abo-Falle, Passwort-Fishing „Phishing“)
- Zweite Internet-Recherche in einem fiktiven Internet (Planspiel „Internet“) mit verschiedenen Nutzungen wie Chat, E-Mail, Computerspiele usw. und anschließender Auswertung des Nutzungsverhaltens.
- Ergebnissicherung in Form der Erstellung eines Leitfadens „So melde ich mich sicher in sozialen Netzwerken an“ und als Projekt „Schüler helfen Schülern – Die Schüler erläutern jüngeren Schülern den sicheren Zugang zu sozialen Netzwerken“

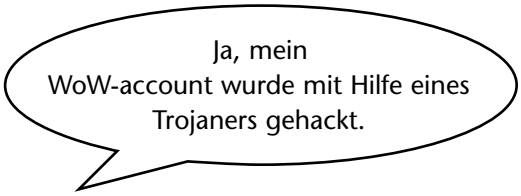
Das Thema Cybermobbing[27] wird in dieser Handreichung nur kurz angerissen, es bietet sich letztlich auch nicht für einen Kurs- oder Klassenunterricht an. Bei konkreten Verfällen oder Verdachtsmomenten wird hier auf den Klassenlehrer oder auf den Beratungsdienst verwiesen. Der Begriff „Cybermobbing“ lässt

Es ist halt nicht sicher. Ich hab mal Viren bekommen. Oder man wird abgezockt. Man kann eigentlich auf gar keiner Seite sicher sein, denn die könnte gehackt werden und so kann man Informationen preisgeben, wie Bankdaten etc.

24 Von den Unterrichtenden werden Daten einer fiktiven Person konstruiert und zu Demonstrationszwecken ins Internet eingestellt.
25 Ein Artikel zum Cybermobbing findet sich in diesem Heft.

sich vereinfacht beschreiben als Beleidigen und Stimmung-machen zwischen Internet-Nutzern durch beleidigende Texte und durch Veröffentlichen entwürdigender und „peinliche“ Bilder.

Die Handreichung kann für Kolleginnen und Kollegen des Beratungsdienstes unter zwei Gesichtspunkten interessant sein. Einerseits kann und sollte in den Schulen die Durchführung einer solchen Unterrichtseinheit für



alle Schülerinnen und Schüler angeregt werden, andererseits liefert diese Handreichung Informationen und Hintergrundwissen für Einzelfall-Gespräche.

Die Handreichung „Meine Daten kriegt Ihr nicht!“ als PDF-Datei zum Download sowie weitere Informationen und Hintergrundmaterialien finden Sie auf der Internetseite des Hamburgischen Beauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit:

www.datenschutz-hamburg.de.

Norbert Finck (norbert.finck@t-online.de)

Colette See

Ins Netz gegangen?

Praktische Arbeitshilfen zum Thema Medienkonsum

Im folgenden Artikel stehen Computerspiele und Soziale Online-Netzwerke im Mittelpunkt. Im Schwerpunkte stehen praktische Arbeitshilfen in diesen Bereichen.
Die Autorin des Beitrags lebt in Hamburg und arbeitet als Referentin für Suchtprävention und Neue Medien im Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V.

Im Fokus: Computer- und Videospiele

Computerspiele machen dick, dumm, fördern gewalttätiges Handeln und haben zusätzlich ein hohes Suchtpotenzial – solche provokanten Thesen werden in regelmäßigen Abständen publiziert und treffen zumindest in der Öffentlichkeit auf einen fruchtbaren Boden. Sozioökonomische Faktoren geraten hier gänzlich aus dem Blick, vielmehr wird schnell nach der einfachen Lösung gegriffen.

Die Diskussion um Computerspiele ist nicht neu, bei einer Reihe von Medien gab es in der Vergangenheit vergleichbare Diskussionen: Im 18. Jahrhundert wurde über *die Lesesucht* debattiert, *der Werther-Effekt* beschreibt die Häufung von Selbstmorden nach dem Vorbild von Goethes *Die Leiden des jungen Werther* und seit den 60iger Jahren werden die problematischen Aspekte des Fernsehkonsums immer wieder aufgegriffen.

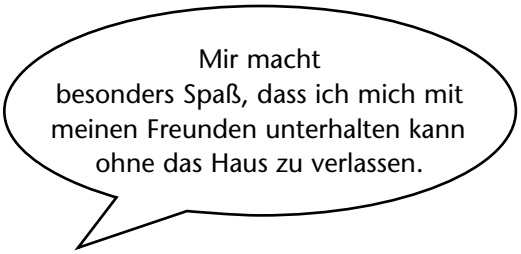
Computerspiele sind ein Kulturgut

Computerspiele sind mittlerweile als Kulturgut anerkannt. Sie sind Teil der Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen und dies sollte sich auch bei der Unterrichtsplanung widerspiegeln. Denkbar wäre z.B., im Unterricht am Beispiel von *Harry Potter* den Medientransfer vom Buch zu Film und Computerspiel vergleichend zu analysieren: Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt es, welche Absichten haben die Urheber eines Mediums mit ihrer spezifischen Gestaltung, wie und wodurch unterscheiden sich Faszination und Sogwirkung der Medien?

Durch Reflexion soll eine kritische Distanz geschaffen werden, die bei Computerspielen die Komplexität und Inszenierung der Spielwelten evident werden lässt.

Computerspiele sind nicht per se *gut* oder *schlecht,* deswegen gilt es bei der Bewertung des Computerspielverhaltens, einen differenzierten Blick zu entwickeln.

Der erste Schritt dahin ist, Computer- und Videospielen vorurteilsfrei zu begegnen und zu versuchen, die Faszination, die von ihnen ausgeht, nachzuvollziehen. Gerade das *Game-Design* und die Grafik von Computerspielen haben sich stark weiterentwickelt. Während die Handlungsmöglichkeiten in Spielen früher relativ eingeschränkt waren, bieten viele Computerspiele heute oftmals eine *Open World,* in der man frei agieren und die unterschiedlichsten Rollen annehmen kann.



Computerspielwelt und Realität verschmelzen durch die immer besser werdende Grafik zunehmend miteinander und unterschiedliche Spielgenres bedienen die Interessen ganz unterschiedlicher Zielgruppen. Sich in Computerspielwelten zu bewegen, komplexe Aufgaben zu lösen und seinen Charakter (Avatar) weiterzuentwickeln bieten Spielenden täglich die Möglichkeit, durch Erfolgserlebnisse eine Bestätigung für das eigene Handeln zu erfahren und so ein hohes Maß an Selbstwirksamkeit wahrzunehmen.

Auch kann der Schwierigkeitsgrad bei vielen Spielen selbst bestimmt werden, so dass Spielende sich weitgehend in einem Zustand maximaler Herausforderung, aber nicht Überforderung bewegen.

Mögliche Gefahren

Eine besondere Sogwirkung wird den *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG) zugeschrieben. *World of Warcraft* (WoW) als der bekannteste Vertreter dieser Art wird gerade in Hinblick auf ein mögliches, ihm anhaftendes Abhängigkeitspotenzial sehr kontrovers diskutiert. Online-Spiele zeichnen sich durch persistente Welten aus, deren Spielgeschehen weiterlaufen, auch wenn die jeweiligen Akteure nicht online sind. Zusätzlich werden Aufgaben oft in Gruppen mit anderen Spielern gelöst, was einerseits zu einem steigenden Sozialprestige in der *Community* führen kann, zum anderen aber mit der Notwendigkeit

der verbindlichen Anwesenheit einhergeht.

Darüber hinaus erhöhen die Kommunikationsmöglichkeiten die Attraktivität dieser Spiele. Über Chats oder den *TeamSpeak* (Kommunikation über *Headset* mit anderen Spielern) wird neben spielinternen Absprachen auch Privates ausgetauscht.

Was können Pädagoginnen und Pädagogen tun?
Zweifelsohne ist die Förderung von Medienkompetenz der zentrale Baustein bei der Prävention eines exzessiven PC- und Internetgebrauchs. Dabei ist zu beachten, dass viele Eltern verunsichert sind, wenn es um eine Bewertung des PC-Konsums ihrer Kinder geht und die sich ausgegrenzt fühlen aus den digitalen Spielwelten, in denen sich ihre Kinder offensichtlich so wohl fühlen.

Informationsveranstaltungen für Eltern können hier ansetzen und Unterstützung bieten: *Wie finde ich einen maßvollen Umgang mit dem PC? Wie kann das Aushandeln von Zeitkontingenten bei Bildschirmmedien gelingen? Wann wird aus einer funktionalen eine dysfunktionale PC-/Internetnutzung? Welche Hilfemöglichkeiten gibt es für Betroffene und Angehörige in Hamburg?*

Nur eine sachliche Diskussion der jeweiligen familiären Situation kann helfen, Ängste zu nehmen, Impulse zu geben oder die oftmals verhärteten Fronten bei diesem Thema zu lockern und zu motivieren, weitere Hilfsangebote in Anspruch zu nehmen.

Hilfreiche Links für die praktische Arbeit:

www.medienpaedagogik-praxis.de
Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps, Tricks und aktuelle Informationen für die medienpädagogische Praxis in der Schule.

Unter dem Stichwort *Best-Practice-Kompass/ Computerspiele im Unterricht* gibt es eine gelungene Übersicht, in der Computerspiele als solches und als methodisches Mittel im Unterricht darstellt werden. Dazu gibt es Links zu Arbeitsblättern und Diskussionsangebote.

www.usk.de
Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sichtet Computerspiele nach Kriterien des Jugendschutzes und informiert darüber, für welches Alter auf dem Markt käufliche Computerspiele freigegeben sind. Die USK Kennzeichnung bezieht sich nur auf problematische Inhalte, wie Gewalt, Sex, diskriminierende Darstellungen etc., sie sagt aber nichts über die Spielbarkeit hinsichtlich der Schwierigkeit aus.

www.bmfsfj.de
Gibt man in der Suchmaske das Stichwort *Spiel- und Lernsoftware* ein, findet man eine PDF-Broschüre, die ergänzend zu den Vorgaben des USK Computerspiele einer pädagogischen Bewertung unterzieht.

schau-hin.info/medienerziehung/ computerspielsucht.html
Gemeinsam Spiele entdecken – Sucht vermeiden. Hier gibt es Tipps und Hinweise, wie aus leidenschaftlichem Spiel nicht exzessives Verhalten wird.

www.tidenet.de/akademie/elternmedienlotse/ elternmedienlotse.html
Eltern-Medien-Lotsen helfen, die Wissenslücken zwischen Eltern und ihren Kindern zu schließen. Sie beraten auf Elternabenden oder in Sprechstunden an Schulen und orientieren Erwachsene im virtuellen Dschungel (in Zusammenarbeit mit dem LI-Hamburg und der ajs).

www.lehrer-online.de
Unterrichten mit digitalen Medien – hier werden praktische Angebote gemacht, wie sich Neue Medien natürlich in den Schulalltag integrieren lassen. Sie finden Unterrichtseinheiten, Unterrichtsideen, Tipps zur Unterrichtsvorbereitung und Mitmach-Projekte zum Thema Computer und Internet. Bei allen Angeboten steht die Förderung von Medienkompetenz im Mittelpunkt.

www.bildungsserver.de/zeigen.html?seite=2675
Für Lehrkräfte gibt es hier eine große Sammlung von interessanten Links zum Thema Medien und Bildung.

www.klicksafe.de/spots
Nationale und internationale Videoclips, die sich in altersgerechter Sprache und Aufmachung mit den Risiken des Netzes auseinandersetzen und als Gesprächsgrundlage dienen können.

Im Fokus: Soziale Online-Netzwerke

Es wird *gechattet*, *getwittert*, kommentiert, Fotos werden hochgeladen, der Status *gepostet* und Profile bearbeitet – *Facebook, schülerVZ* und Co. gehören zum alltäglichen *Online-Geschäft* vieler Jugendlicher. Der Nutzen des Netzwerkens übersteigt für die Mehrheit der User die möglichen Risiken, die sich aus der gläsernen Darstellung ihrer Person ergeben können.

Wer bin ich? Wie sehe ich mich? Welchen Blick haben andere auf mich? Wie würde ich gerne sein? – Das sind Fragen, die klassischerweise in der Phase der Adoleszenz auftreten und im Rahmen der Selbstdarstellung in *Sozialen Online-Netzwerken* zu großen Teilen ausgelebt werden können. Ebenso verlagert sich ein Teil der Beziehungsarbeit und -pflege auf die virtuellen Räume. Schulhofgespräche werden

im Chat oder auf Pinnwänden fortgesetzt, Fotos und Einträge kommentiert und bewertet, Freunde gesucht und eingeladen oder auch zaghaft die ersten Flirtversuche gestartet.

Kommunikationsplattformen ermöglichen eine stärkere Integration innerhalb der *Peer-Group* und unterstützen gleichzeitig den Loslösungsprozess vom Elternhaus, indem sie abgegrenzte Räume für die Heranwachsenden schaffen, die den Eltern weitgehend verborgen bleiben.

Jugendliche, die sich gegen die Präsenz in Netzwerken aussprechen, geben in der Mehrheit einen bewussten Entscheidungsprozess als Grund dafür an. Dabei spielen neben der allgemeinen Ablehnung virtueller Kommunikation als Form von Beziehungspflege vor allem Fragen des Datenschutzes eine übergeordnete Rolle.

Offenheit und Transparenz sind die vorherrschenden Gebote im *Social Media* Bereich – dabei wird jedoch oft vergessen, dass einmal ins Netz gestellte Bilder und Texte in der Regel nicht mehr verschwinden. Während Jugendsünden irgendwann aus dem Strafregister gelöscht werden, „vergisst“ das Netz nichts.

Ein großes Problem stellt das *Cyber-Mobbing* dar. Reichweite und Möglichkeiten von Beleidigungen, Belästigungen, Bedrohungen und Stalking sind mit Hilfe von Handy und Internet um ein Vielfaches gestiegen. Die Angriffe können anonym, ohne großen Aufwand, mit einem *Klick* und aus sicherer Entfernung erfolgen.

Für die schulische Medienerziehung stellt dies eine besondere Herausforderung dar, denn es geht darum, ein Problembewusstsein zu schaffen, aufzuklären und ein Verständnis für die Vielschichtigkeit des Phänomens zu fördern. Wird Cyber-Mobbing in der Schülerschaft bekannt, sind zeitnahe Gespräche mit Mobbern und Gemobbten mit dem Ziel einer schnellen Problemlösung wichtig. Ebenfalls sollten Eltern einbezogen und Mitschüler und -schülerinnen darin bestärkt werden, Position für die Leidtragenden solcher Angriffe zu beziehen.

Hilfreiche Links für die praktische Arbeit:

www.watchyourweb.de
Die Initiative *WATCH YOUR WEB* bietet einen Überblick und praktische Tipps an, wie die eigenen Daten besser geschützt werden können (Stichwort *Tutorials* unter „Hilfe“). Diese Seite soll den kompetenten und sicheren Umgang mit eigenen Daten bei Jugendlichen fördern, bietet aber auch Eltern und Pädagogen Hinweise, wie sie unterstützend eingreifen können, z. B. bei der Erstellung eines Profils oder wenn es um das Melden von Datenmissbrauch geht.

www.schuelervz.net/l/parents
Die Plattform *schülerVZ* bietet hier für Eltern und Pädagogen eine Möglichkeit, sich über das Netzwerk zu informieren und hält Arbeitsblätter zum Herunterladen bereit.

www.klicksafe.de
Klicksafe ist entstanden durch eine EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, die sich mit dieser Seite an Eltern und Lehrkräfte richtet. Neben Informationen zu den Themen *Soziale Netzwerke*, *Cyber-Mobbing* und *Chatten* kann man passende Unterrichtsmaterialien herunterladen. Diese bieten eine praxisnahe Einführung in die Online-Welten, deren Konzeption an der jugendlichen Medienwelt orientiert ist und Basiswissen für alle Fachrichtungen und Schularten.

http://jugendinfo.de/themen.php/484/cyberbullying.html
Hier gibt es eine Reihe praktischer Tipps zum Thema Cyber-Mobbing.

Informationen im Internet: Eine Auswahl

Hilfen für Schülerinnen und Schüler, Eltern und Lehrkräfte gibt es gerade zum Thema Online-Nutzung eine ganze Reihe. Zur besseren Übersicht hat Andrea Rodiek die wichtigsten Adressen zusammengestellt. Andrea Rodiek ist stellvertretende Leiterin des SuchtPräventionsZentrums (SPZ) am LI und hat die Redaktion zu diesem Heft fachlich beraten.

Anbieter	Internetadresse	Hinweise
Medienkompetenz		
Mediennetz Hamburg	http://www.mediennetz-hamburg.de	Internetplattform zu Medienbildung und Nachwuchsförderung Informationen zu regelmäßigen Veranstaltungen + Möglichkeit für Multiplikatoren + Akteure, sich regelmäßig und intensiv auszutauschen
Medienanstalt Hamburg-Schleswig-Holstein	http://www.ma-hsh.de	Die MA HSH ist die Regulierungsbehörde für den privaten Rundfunk in Hamburg und Schleswig-Holstein. Auf der Internetseite finden sich u.a. Publikationen, Infos zur Medienkompetenz, Aspekte Aufsicht und Beratung
Unterricht		
Unterrichtsmaterialien	http://www.lehrer-online.de/ http://www.klicksafe.de	Unterrichten mit digitalen Medien Umfassende Internetseite u.a. mit Unterrichtsmaterialien
Hamburger Angebote: Mediennutzung von Jugendlichen: Chancen und Risiken/Sek I/ LI-Hamburg/ SuchtPräventionsZentrum	Bezugsadresse: spz@bsb.hamburg.de	DVD für Sek I mit Lernarrangement zu kompetenter Mediennutzung und kritischer Reflexion inkl. Aspekte Sucht-Gewaltprävention, Gesundheitsförderung
Schule + Medien/LI Hamburg/ Referat Medienpädagogik Medienerziehung/	http://www.li.hamburg.de/abt.lif/bf.1600/index.html	Informationen zur Medienentwicklungsplanung und zu medienpädagogischen Fortbildungen für Hamburger Lehrkräfte
Hamburger Bildungsserver	http://www.hamburger-bildungsserver.de/index.phtml?site=themen.medpaed	Umfassende Internetseite mit vielen Links zum Thema Medienerziehung
Computerspiele		
Spielbar	http://www.spielbar.de/neu/about/	spielbar.de ist die interaktive Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele
Spieleratgeber NRW	http://www.spieleratgeber-nrw.de	Spiele-Beurteilungen zu allen aktuellen Computer-und Konsolenspielen
Spielraum/Fh Köln	http://www1.fh-koeln.de/spielraum	Informationen für Pädagogen und Eltern zu Computer-und Videospielen
Initiative Creative Gaming	http://www.creative-gaming.eu	Angebote zu kreativem Umgang mit Computerspielen

Anbieter	Internetadresse	Hinweise
Internet/Sicherheit im Netz		
Klicksafe/EU Initiative für Sicherheit im Netz	www.klicksafe.de	Umfassende Materialien + Tipps für Pädagogen, Eltern, Kinder/ Jugendliche
Internet-ABC	http://www.internet-abc.de/eltern	Basisinformationen Internet
„Schau hin" (Für Eltern)	http://schau-hin.info/	Orientierungshilfen zur Mediennutzung und -erziehung für Eltern und ihre Kinder
Arbeitsgemeinschaft vernetzter Kinderseiten	http://www.seitenstark.de/	Sichere Internetseiten für 7-12jährige
Polizeiliche Prävention/ Medien	http://www.polizei-beratung.de/vorbeugung/medienkompetenz	Informationen zur Medienkompetenz
Infoseiten für Jugendliche	http://www.watchyourweb.de/	Website zum Thema Datensicherheit im Internet
Seiten für Kinder	http://www.juuuport.de/	Information, Beratung von Jugendlichen für Jugendliche zu Erfahrungen im Internet
	http://www.fragfinn.de/kinderliste.html	Internetportal für Kinder
„Online-/Medienabhängigkeit"		
Fachverband Medienabhängigkeit	http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/	Internetseite professioneller Akteure aus der Forschung sowie pädagogische und therapeutische Fachkräfte
Computersuchthilfe	http://www.computersuchthilfe.info/	Internetseite des UKE für Betroffene/Angehörige + Lehrkräfte
Mediensucht MV	http://www.mediensucht-mv.de/grundlagen.php	Informationsportal aus Mecklenburg-Vorpommern
Hilfe zur Selbsthilfe/Internetportal		
Elterninitiative betroffener Eltern	http://www.onlinesucht.de/ http://www.rollenspielsucht.de	
Friedhof für Avatare	http://www.herolymp.de/	Internetseite (des Drogenreferats FFM) für WOW-Spieler mit Tipps, Onlineberatung + Forum zum Spielausstieg
Glücksspiel		
BZgA-Spielen mit Verantwortung	http://www.spielen-mit-verantwortung.de/startseite/	Internetportal der BZgA zum Thema Glücksspielsucht
Fachverband Glücksspielsucht	http://www.glueckssspielsucht.de/	Internetportal

Anbieter	Internetadresse	Hinweise
Forschung		
Hans Bredow Institut für Medienforschung Universität Hamburg	http://www.hans-bredow-institut.de	Überblick über die Aktivitäten des Instituts & stellt die Arbeitsschwerpunkte vor.
Fachbereich Medienpädagogik & Ästhetische Bildung Universität Hamburg	http://www.epb.uni-hamburg.de/de/node/144	Informationen zu aktuellen Forschungsprojekten der Fakultät Informationen zu aktuellen Angeboten/Forschung
DZSKJ (Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters, UKE Hamburg)	http://www.uke.de/zentren/suchtfragen-kinder-jugend/index.php	
BfS (Büro für Suchtprävention), Hamburg		
KFN (Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen)	Schulbus: Sonderbefragung Computerspiel Hamburg 2009: http://www.sucht-hamburg.de/projekte/schulbus http://www.kfn.de/home.htm	Studie zum Computerspielverhalten Hamburger Jugendlicher Informationen zu aktuellen Forschungsprojekten des Instituts
MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest)	http://www.mpfs.de	Kim- und Jimstudien/Forschungsberichte zum Medienumgang von Kindern und Jugendlicher
Beratung/Hilfen in Hamburg		
„Gefangen im Netz“	SPZ (SuchtPräventionsZentrum) LI Hamburg 040-428842-910 www.li.hamburg.de/spz	Einzel- + Familienberatung, Elterngruppen, schulische Informationsveranstaltungen für Eltern
„Netz mit Webfehlern“ Informationen rund um exzessiven Mediengebrauch	http://www.sucht-hamburg.de/projekte/netz-mit-web-fehlern	Informationen zum Hamburger Projekt exzessive PC/Internetnutzung Ambulantes Gruppenangebot
„Lebenslust statt Online-Flucht“ und Computersuchthilfe-Info	UKE-Drogenambulanz Tel. 040- 42803-4217 und www.computersuchthhilfe.info	Internetportal mit allen Hamburger Suchtberatungsstellen
Suchtberatung in Hamburg		
Polizei Hamburg/Gefahren im Internet	http://www.rauschbarometer.de/	
Fachberatung Medien im Jugendinformationszentrum	kriminalpraevention@polizei.hamburg.de http://www.hamburg.de/fachberatung-medien/	Die Fachberatung Medien im JIZ ist Ansprechpartner in allen Medienfragen und Angelegenheiten des Jugendmedienschutzes.

Informationen aus dem Referat Medienpädagogik des LI

Liebe Beratungslehrerinnen und Beratungslehrer,

die selbstbestimmte und verantwortungsvolle Nutzung von Medien ist heutzutage Voraussetzung für private, berufliche, kulturelle und politische Teilhabe. Insbesondere die Handlungs- und Erfahrungsräume im Internet sind durch neue Kommunikationsformen und veränderten Rollen charakterisiert. Hier sind die Schülerinnen und Schüler nachmittags und abends längst nicht mehr nur Konsument, sondern selbst Produzent von Inhalten und Botschaften für eine weltweite Öffentlichkeit.

Zusammen mit der gestiegenen Bedeutung von sozialen Netzwerken wie Facebook und SchülerVZ sowie Austauschplattformen wie Youtube oder Flickr haben sich konsequenterweise die Anforderungen an die schulische Förderung von Medienkompetenz einschließlich der Anforderungen an die pädagogische Intervention und Aufarbeitung von Konfliktsituationen erhöht. Konflikte zwischen Schülerinnen und Schülern aus dem virtuellen Raum eskalieren beispielsweise am folgenden Tag im Klassenraum oder auf dem Schulhof. Cyber-Mobbing ist beispielsweise eine Erfahrung, die Schülerinnen und Schüler im Internet oder per Handy machen. Dabei wissen sie als Opfer oft lange Zeit nicht, von wem die persönlichen Angriffe stammen. Da diese oftmals aus dem schulischen Umfeld kommen, sind Beratungslehrerinnen und Beratungslehrer hier zweifach gefordert, sowohl in der Begleitung des Opfers, als auch später im Hinblick auf den Dialog zwischen Opfer und Täter.

In unseren regelmäßigen medienpädagogischen Veranstaltungen und auf unserer alle zwei Jahren stattfindenden Fachtagung können Sie sich beispielsweise darüber informieren, was am Cyber-Mobbing neu ist und welche Ausprägungen es hat. Zusätzlich erhalten Sie konkrete Handlungsempfehlungen für die pädagogische Prävention und Intervention bei Vorfällen von Cyber-Mobbing. Auch informieren wir Sie gerne über medienpädagogische Peer-to-Peer-Projekte wie dem Projekt Medienscouts.

In unseren Veranstaltungen greifen wir zudem regelmäßig die Themenfelder Medienkonsum und Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler und die damit verbundenen pädagogischen Herausforderungen und Chancen auf. Hierzu stellen ausgewählte Initiativen und Einrichtungen ihre Arbeit vor und mit Sicherheit können Sie das ein oder andere Material für die Beratungslehrertätigkeit gleich mitnehmen.

Im Zuge der rasanten Digitalisierung der jugendlichen Lebenswelten gilt es auch die Einhaltung des Urheberrechts in der Lehrerfortbildung zu thematisieren. Dies ist wichtig, da vor allem die Verletzungen des Rechts am eigenen Bild, die im schulischen Alltag beispielsweise beim Hochladen von selbstgemachten Bildern und Filmen von Mitschülerinnen und Mitschüler ins Netz zu beobachten sind, in der Schule konfliktreich sind.

Ingo Kriebisch
Referatsleiter Medienpädagogik
Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung
Ingo.kriebisch@li-hamburg.de

Beratung im System Schule – BISS

In der Reihe „Beratung im System Schule“ (BISS) sind bisher fünf Hefte erschienen. Sie sind kostenlos über die Webseite des Landesinstituts www.li.hamburg.de (Publikationen) erhältlich.

Heft 1: Konflikten konstruktiv begegnen – Gewalt verhindern (August 2006)
Heft 2: Jungen und Schule – Impulse aus der Jungenpädagogik für die Beratungsarbeit (Juli 2007)
Heft 3: Schule und Jugendhilfe (Mai 2008)
Heft 4: Familiäre und häusliche Gewalt – Umgang in der Schule (August 2008)
Heft 5: Beratung im interkulturellen Kontext (Juli 2009)

Weitere Informationen zur Aus- und Fortbildung für Beratungslehrkräfte:
Katharina Melbeck-Thiemann
E-Mail: katharina.melbeck-thiemann@li-hamburg.de

Impressum

Herausgeber: Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung
Felix-Dahn-Straße 3, 20357 Hamburg

Redaktion: Brigitte Holstein-Hendricks (Beratungslehrerin an der Stadtteilschule Niendorf)
Centa Kast-May (REBUS Eimsbüttel)
Peer Kaeding (LI – Beratungsstelle Gewaltprävention)
Andrea Rodiek (LI – Suchtpräventionszentrum SPZ)
Dr. Katharina Melbeck-Thiemann (LI – Aus- und Fortbildung von BL)
E-Mail: katharina.melbeck-thiemann@li-hamburg.de

Die Beiträge im Heft spiegeln nicht in jedem Fall die Ansichten und Meinungen der Redaktion wider.

Layout: Jochen Möhle

Auflage: 2.000

Hamburg, März 2012
Download des Heftes unter www.li.hamburg.de → Publikationen

HAMBURG
Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung ■ www.li.hamburg.de