

Mein Kind, die Medien und ich? Freiheit vs. Verbot

SONJA MESSNER, MA AKZENTE SALZBURG/MEDIEN & GESELLSCHAFT

Medien & Gesellschaft ist eine gemeinsame Kooperation und wird finanziert durch Mittel von:



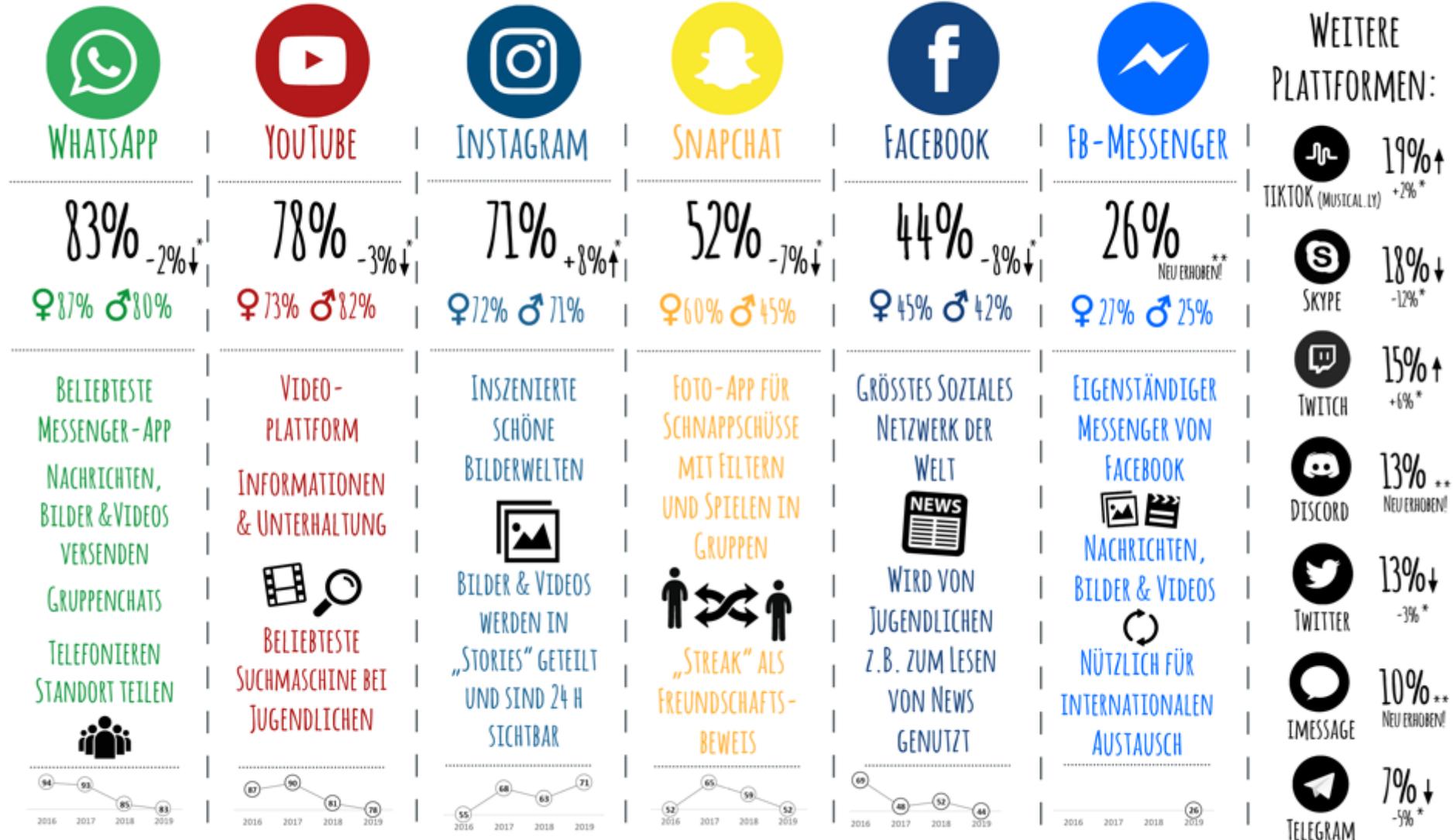
Generation Z - zwischen 1997-2012 Geborene

geboren	Alter 2019	technische Entwicklungen
1997	22	Tamagotschi
1998	21	Google
1999	20	Ebay
2000	19	Dotcom-Blase
2001	18	Wikipedia
2002	17	MMS
2003	16	Skype, LinkedIn, Xing
2004	15	Facebook
2005	14	YouTube
2006	13	Twitter
2007	12	I-Phone
2008	11	Android
2009	10	WhatsApp, Hashtags
2010	9	Tablets, Instagram
2011	8	Snapchat
2012	7	Instagramkauf & Börsengang Facebook

JUGEND-INTERNET-MONITOR 2019 ÖSTERREICH

Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!



*Im Vergleich zum Jugend-Internet-Monitor 2018 | ** Erstmals für den Jugend-Internet-Monitor 2019 erhoben

Der Jugend-Internet-Monitor ist eine Initiative von Saferinternet.at und präsentiert aktuelle Daten zur Social-Media-Nutzung von Österreichs Jugendlichen. Frage: Welche der folgenden Internetplattformen nutzt Du? (Mehrfachantworten möglich)
 Repräsentative Online-Umfrage im Auftrag von Saferinternet.at, durchgeführt vom Institut für Jugendkulturforschung, 01/02 2019. n = 400 Jugendliche aus Österreich im Alter von 11 bis 17 Jahren, davon 194 Mädchen. Schwankungsbreite 3-5%.

Diese Infografik ist lizenziert unter der CC-Lizenz Namensnennung - Nicht kommerziell (CC BY-NC). Icons designed by Freepik.com & Flaticon.com. Font: Atami © Vernon Adams, lizenziert unter SIL Open Font License, Version 1.1.

Gefördert durch das Bundeskanzleramt, Sektion Familien und Jugend. Die alleinige Verantwortung für diese Veröffentlichung liegt beim Autor.



WHATSAPP

83% ^{+2%} ↓

♀87% ♂80%

BELIEBTESTE
MESSENGER-APP
NACHRICHTEN,
BILDER & VIDEOS
VERSENDEN
GRUPPENCHATS
TELEFONIEREN
STANDORT TEILEN



Phänomene:

- Gruppen-Chats
- Kettenbriefe
- (Cyber-)Mobbing
- Viele Nachrichten



YOUTUBE

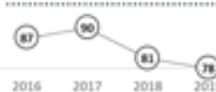
78% ^{+3%} ↓

♀73% ♂82%

VIDEO-
PLATTFORM
(1x)
INFORMATIONEN
& UNTERHALTUNG



BELIEBTESTE
SUCHMASCHINE BEI
JUGENDLICHEN



Phänomene:

- Let's Plays, YouTuber
- Berufswunsch YouTube Star
- Ungeeignete Inhalte
- Werbung und Influencer
- Eigener Chanel
- → Alternative App:





WHATSAPP

83%
-2%↓*

♀87% ♂80%

BELIEBTESTE
MESSENGER-APP

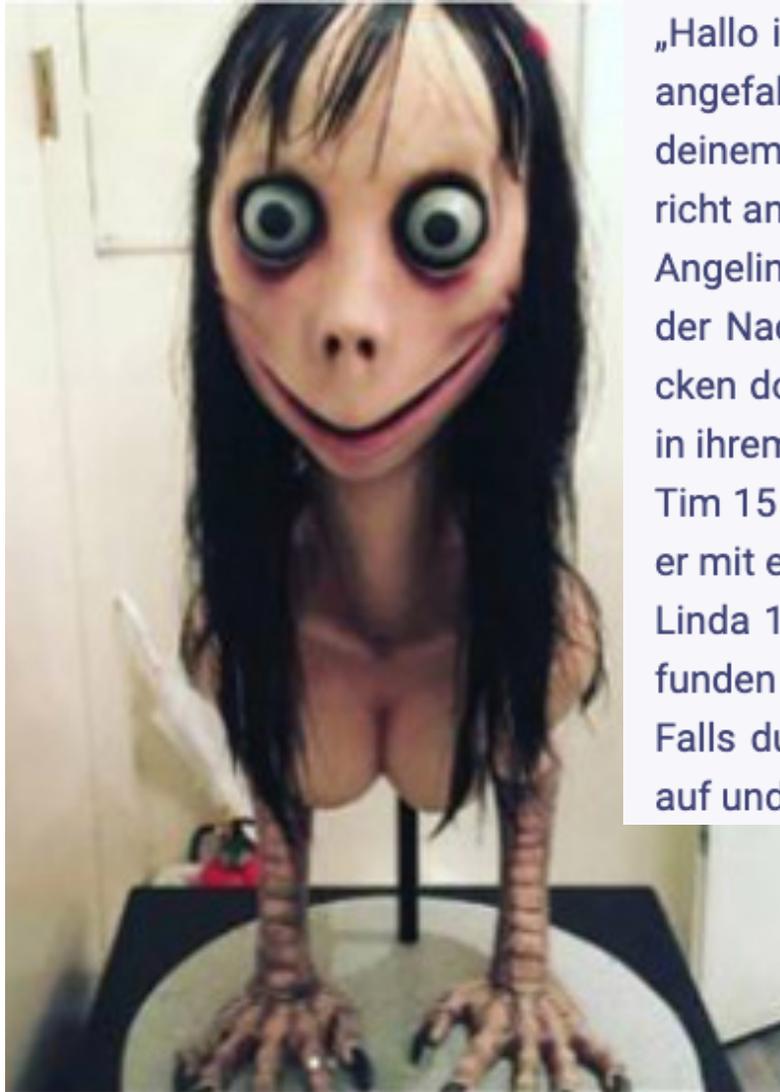
NACHRICHTEN,
BILDER & VIDEOS
VERSENDEN

GRUPPENCHATS

TELEFONIEREN
STANDORT TEILEN



◦ Kettenbriefe → MOMO



„Hallo ich bin Momo und bin vor 3 Jahren verstorben ich wurde von einem Auto angefahren und wenn du nicht möchtest das ich heute Abend um 00:00 Uhr in deinem Zimmer stehe und dir beim schlafen zuschaue dann sende diese Nachricht an 15 Kontakte weiter. Du glaubst mir nicht?

Angelina 11 hielt die Nachricht für fake und schickte sie an niemanden weiter in der Nacht hört sie Geräusche aus einer Ecke ihres zimmers sie wollte nach gucken doch auf einmal rante etwas auf sie zu am nächsten Morgen wurde sie Tot in ihrem Bett gefunden

Tim 15 schickte die Nachricht nur an 6 Leute weiter am nächsten Morgen wachte er mit einem abgefressenen Bein und einem abgeschnittenen Arm auf

Linda 13 schickte die Nachricht an alle weiter heute hat die ihre wahre liebe gefunden und wohnt mit ihrem freund in einer modernen Villa

Falls du diese Nachricht nicht weiter schickst weisst du was passiert also pass auf und schicke sie weiter“



Phänomene:

- Selfies und Selbstdarstellung
- Werbung und Influencer
- Gestellte Inhalte
- #Hashtags

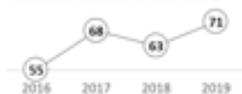
71% ^{+8%↑}

♀72% ♂71%

INSZENIERTE
SCHÖNE
BILDERWELTEN



BILDER & VIDEOS
WERDEN IN
„STORIES“ GETEILT
UND SIND 24 H
SICHTBAR



Phänomene:

- Filter (Augmented Reality)
- Streaks („Flammen“)

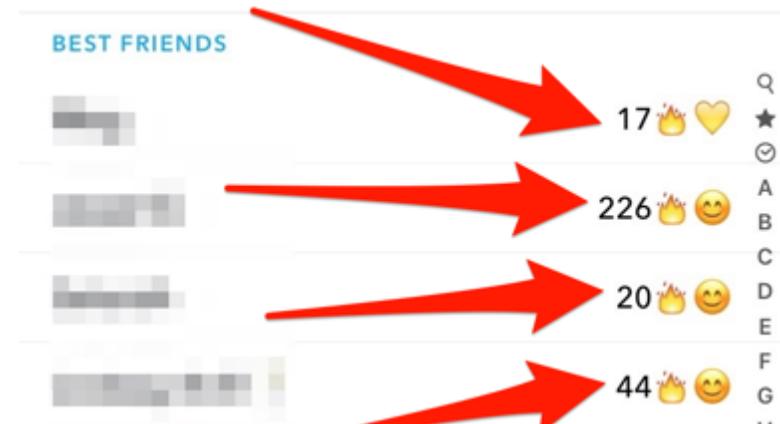
52% ^{-7%↓}

♀60% ♂45%

FOTO-APP FÜR
SCHNAPPSCHÜSSE
MIT FILTERN
UND SPIELEN IN
GRUPPEN



„STREAK“ ALS
FREUNDSCHAFTS-
BEWEIS





FACEBOOK

Phänomene:

- Datenschutz...
- Filterblase
- Fake News
- Hatespeech
- ...

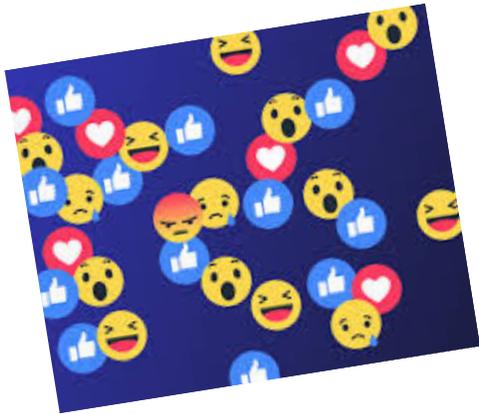
44% -8%*

♀ 45% ♂ 42%

GRÖSSTES SOZIALES NETZWERK DER WELT



WIRD VON JUGENDLICHEN Z.B. ZUM LESEN VON NEWS GENUTZT



FB-MESSENGER

Phänomene:

- Weitgehende Berechtigungen aufs Smartphone
- Zugriff auf Daten des*der Nutzers*in und auch von Nicht-Nutzer*innen

26% NEU ERHOBE!

♀ 27% ♂ 25%

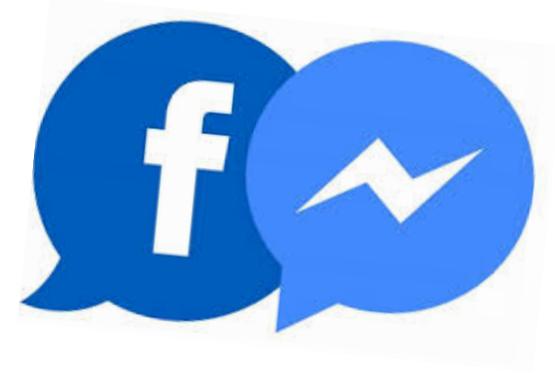
EIGENSTÄNDIGER MESSENGER VON FACEBOOK



NACHRICHTEN, BILDER & VIDEOS



NÜTZLICH FÜR INTERNATIONALEN AUSTAUSCH



Identität

- Konten auf dem Gerät finden
- Konten hinzufügen oder entfernen
- Eigene Kontaktkarten lesen

Kalender

- Kalendereinträge und vertrauliche Informationen lesen

Kontakte

- Konten auf dem Gerät finden
- Kontakte lesen
- Kontakte ändern

Standort

- Ungefährer Standort (netzwerkbasiert)
- Genauer Standort (GPS- und netzwerkbasiert)

SMS

- SMS oder MMS lesen
- MMS empfangen
- SMS empfangen
- SMS senden
- SMS oder MMS bearbeiten

Telefon

- Telefonnummern direkt anrufen
- Ausgehende Anrufe umleiten
- Anrufliste lesen und schreiben
- Telefonstatus und Identität abrufen

Fotos/Medien/Dateien

- USB-Speicherinhalte lesen
- USB-Speicherinhalte ändern oder löschen

Speicher

- USB-Speicherinhalte lesen
- USB-Speicherinhalte ändern oder löschen

Kamera

- Bilder und Videos aufnehmen

Mikrofon

- Audio aufnehmen

WLAN-Verbindungsinformationen

- WLAN-Verbindungen abrufen

Geräte-ID & Anrufinformationen

- Telefonstatus und Identität abrufen

Sonstiges

- Dateien ohne Benachrichtigung herunterladen
- Daten aus dem Internet abrufen
- Netzwerkverbindungen abrufen
- Konten erstellen und Passwörter festlegen
- Akkudaten lesen
- mit Bluetooth-Geräten koppeln
- Netzwerkonnktivität ändern
- Zugriff auf alle Netzwerke
- Audio-Einstellungen ändern
- Nahfeldkommunikation steuern
- Synchronisierungseinstellungen lesen
- Beim Start ausführen
- Über anderen Apps einblenden
- Vibrationsalarm steuern
- Ruhezustand deaktivieren
- Synchronisierung aktivieren oder deaktivieren
- Verknüpfungen installieren
- Google-Servicekonfiguration lesen

<https://www.verbraucherzentrale.nrw/wissen/digitale-welt/soziale-netzwerke/facebook-messenger-umgehen-nachrichten-lesen-ohne-zwangsaapp-13735>

DIGITALE MEDIEN IM VOLKSSCHULALTER

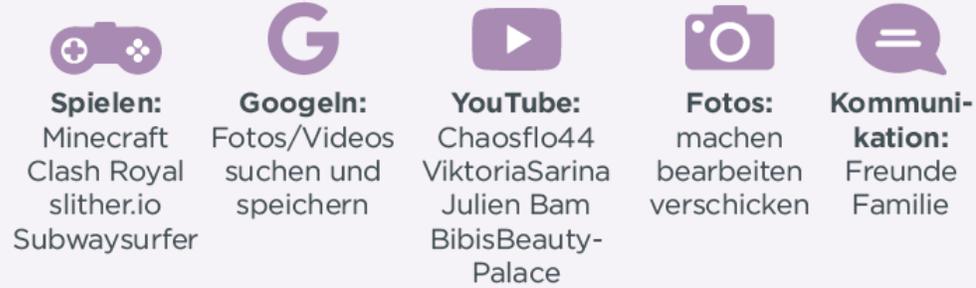
(6 bis 9 Jahre)

Qualitative Studie der Universität Wien (Institut für Soziologie)
im Auftrag von Saferinternet.at • 11/2017 - 01/2018 • 12 Kinder
und ihre Eltern • Erfahrungen aus Saferinternet.at-Workshops

 Co-financed by the European Union
Connecting Europe Facility

Saferinternet.at
Das Internet sicher nutzen!

WAS KINDER ONLINE TUN



WAS KINDER DIGITAL KÖNNEN



WAS KÖNNEN SIE NICHT?



HIER HOLEN SICH KINDER INPUT



Risiken & Chancen Prävention & Intervention

	Risiken	Chancen	Prävention	Intervention	Nicht hilfreich
Soziale Netzwerke & Foren, Websites	viel Zeit verbringen, Smombies, private Daten preisgeben, ungeeignete Inhalte	Information, Neues/Ungewöhnliches Kennenlernen, Austausch, Kommunikation, Beziehungsaufbau - pflege, Bestätigung, Anerkennung, Selbstaussdruck	Thematisieren, begleiten, Selbstvertrauen stärken, Vorbildfunktion reflektieren	Als Gesprächspartner zur Verfügung stehen, Alternativen anbieten, Internet vergisst nichts	willkürliche Einschränkung, unsinnige Regeln, abwertende Haltung gegenüber Tun & Bedürfnissen des eigenen Kindes
Cyber-Grooming	psychischer bis hin zu realem Missbrauch	Bewusster(er) Umgang	Aufklären, drüber sprechen, Problembewusstsein schaffen, Bauchgefühl stärken, Nein sagen üben, Datenschutz	melden & blockieren, Beweise sichern, neues Konto anlegen, reflektieren, Anzeigen	Vorwürfe, Verbot, kein Interesse am Onlineverhalten

	Risiken	Chancen	Prävention	Intervention	Nicht hilfreich
(Cyber) Mobbing	Verletzungen, 24/7, fast unkontrollierbar, große Reichweite	Bewältigung, Stärkung, neu-sortiertes System, Zivilcourage	Täter*in/Opferseite: Selbstvertrauen und Empathie aufbauen, Beziehungsangebote machen, Zivilcourage (vorleben) und dazu ermutigen	Unvoreingenom. Situat.analyse, Schule & Eltern gemeinsam, Begleitung und Aufarbeiten auf Opfer und Täter*in-Seite, Beweise sichern, Rat auf Draht, Anzeige	Vorwürfe, Gerät wegnehmen, voreilige Schlüsse ziehen & Strafen, Nichts tun
Spiele	viel Zeit verbringen, Abhängigkeit	Entspannung, Spaß, Flow, Langeweile, Erfolgserlebnis, Selbstwirksamkeit, Augen-Hand-Koordination, Teamarbeit (Kooperation, Absprache)	Interesse zeigen, sinnvolle und nachvollziehbare Regeln vereinbaren, Alternativen aufzeigen, als Vertrauensperson wahrgenommen werden	auch bei Zurückweisung wiederholt Beziehungsangebote machen, Zurückweisung nicht persönlich nehmen	unsinnige Regeln vereinbaren, nicht respektieren & grundsätzliches schlecht machen

Computerspiele



„Computersüchtig? Kinder im Sog der modernen Medien“ Wolfgang Bergmann & Gerald Hüther



Gefährlich sind nicht die Computerspiele. Sie bilden nur einen Ersatz dafür, was Kindern und Jugendlichen fehlt. Gefährlich ist, dass unsere Kinder ihre Grundbedürfnisse in der gegenwärtigen Welt nicht befriedigt finden.

Bergmann & Hüther, 2013, S. 19

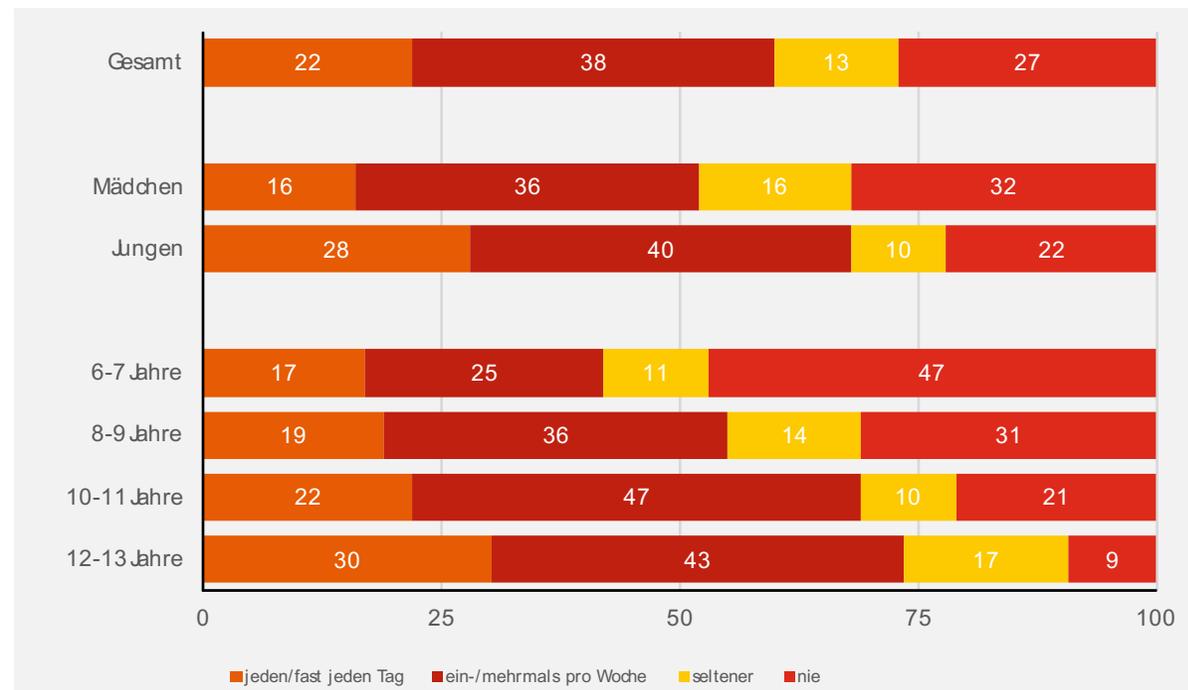
Gründe/Motive fürs Spielen



- Soziale Beziehungen (Rollenspielen/Teamspeak)
- Mitreden können
- Vorbilder (Identifikation mit medialen Figuren)
- Gefahren, Ängste und Bedrohungen, die man überwinden kann
- Fehler machen mich besser, nicht schlechter
- Klare und verlässliche Strukturen sowie Regeln
- Entspannung, Abschalten, Spaß, Flow
- Prokrastination
- Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die man sich aneignen kann
- Erreichbare Ziele
- Selbstinszenierung – Ausleben – Kennenlernen
- Erfolgserlebnis

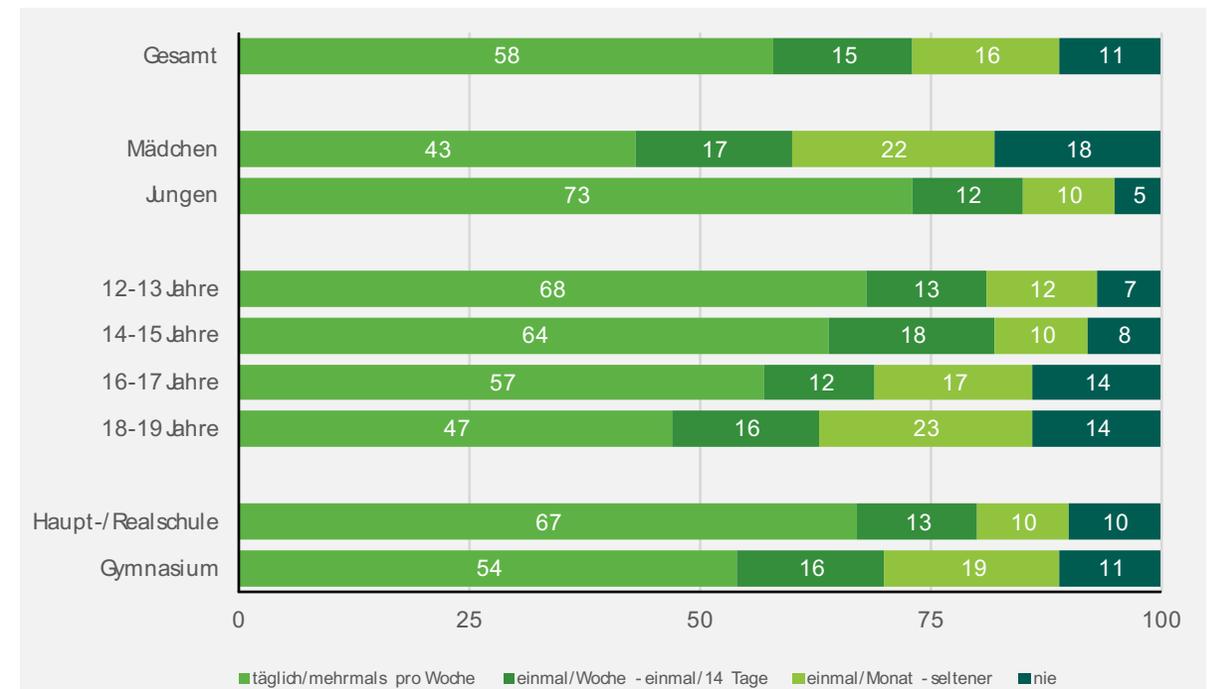
Aktuelle Trends – KIM + JIM Studie 2018

Nutzung Computer-/Konsolen-/Online-/ Tablet-/ Smartphonespiele 2018



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.231

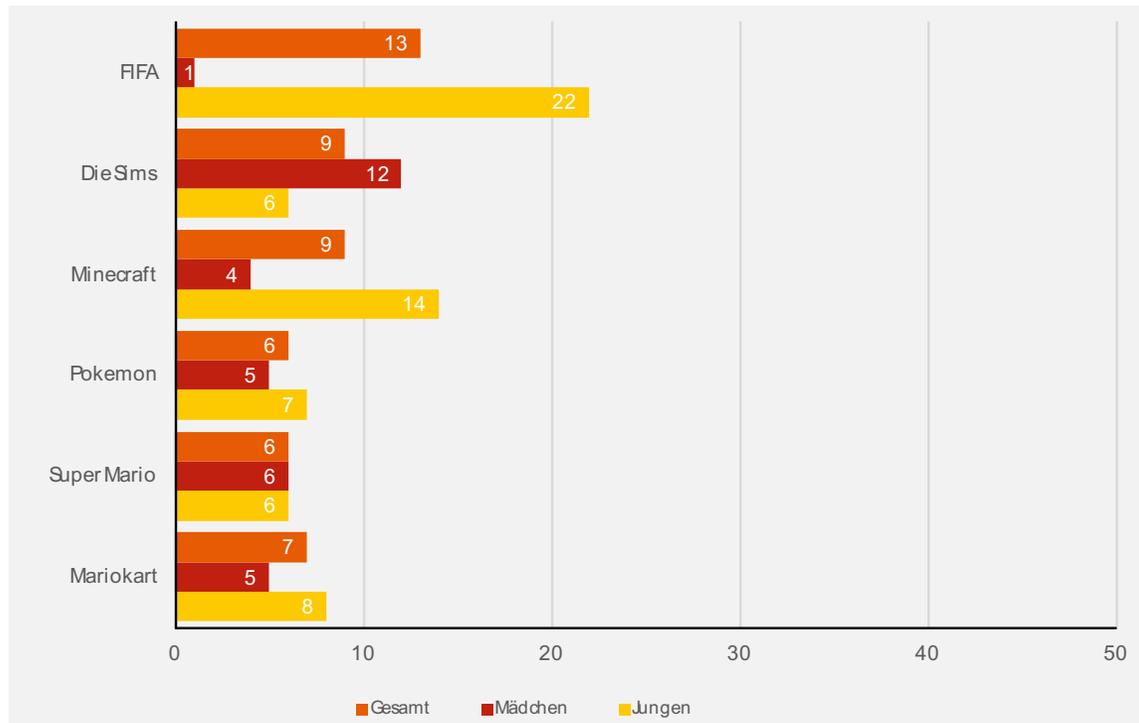
Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2018
- Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele (netto) -



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Aktuelle Trends – JIM + KIM Studie 2018

Liebste Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2018
- bis zu drei Nennungen -



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, Basis: Nutzer digitaler Spiele, n=889

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Handyspiele 2018
- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Fortnite“ 27%	„Fortnite“ 28%	„Fortnite“ 16%	„FIFA“ 17%
Rang 2	„Minecraft“ 17%	„FIFA“ 14%	„Grand Theft Auto“ 14%	„Grand Theft Auto“ 12%
Rang 3	„FIFA“ 11%	„Minecraft“ 12%	„FIFA“ 10%	„Call of Duty“ 11% „League of Legends“ 11%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Fortnite“ 27%	„Fortnite“ 14%
Rang 2	„FIFA“ 15% „Grand Theft Auto“ 15%	„FIFA“ 12%
Rang 3	„Call of Duty“ 13%	„Minecraft“ 10%

Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Beliebte Spiele (KIM 2018)

- **FIFA** – PEGI 3 J. / USK 0 J. – Fußballsimulatoren
<https://www.youtube.com/watch?v=Ly9tyrbTPRA>
- **Minecraft** – PEGI 7 J. / USK 6 J. - freie Welt mit vielen Gestaltungsmöglichkeiten
<https://www.youtube.com/watch?v=H0qqCqfC0fo>
- **Die Sims** – PEGI 3/7/12 J. / USK 0/6/12 J. – Lebenssimulation
<https://www.youtube.com/watch?v=Z6vkoaDT30k&list=PLGWWGc5dfbzn8qxi5Pi8UBjpn3msttRDgs>
- **Pokemon** – PEGI 3/7 J. / USK 0/6 J. – Rollen/Denkspiel
<https://www.youtube.com/watch?v=C8Kk3KAShSg>
- **Super Mario** – PEGI 3 J. / USK 0/6 J. – Jump'n'Run-Spiel
<https://www.youtube.com/watch?v=UdClyHzXm7w>
- **Mariokart** – PEGI 3 J. / USK 0 J. – Rennspiel
<https://www.youtube.com/watch?v=lqTCYpLTkR0>

Beliebte Spiele (JIM 2018)

- **Fortnite** – PEGI + USK 12 Jahre - eigene Welt aufbauen und überleben
<https://www.youtube.com/watch?v=5ZL8cBwjpdI>
- **Minecraft** – PEGI 7 J. / USK 6 J. - freie Welt mit vielen Gestaltungsmöglichkeiten
<https://www.youtube.com/watch?v=H0qqCqfC0fo>
- **FIFA** – PEGI 3 J. / USK 0 J. – Fußballsimulatoren
<https://www.youtube.com/watch?v=Ly9tyrbTPRA>
- **GTA V** – PEGI + USK 18 Jahre – Action Adventure
https://www.youtube.com/watch?v=acwF4TxjWdg&list=PLGWGc5dfbzn9d6zpCrz_OIFGlySwBxaQH&index=2
https://www.youtube.com/watch?v=jl2xNWeujZs&list=PLGWGc5dfbzn9d6zpCrz_OIFGlySwBxaQH&index=1
- **Call of Duty** – PEGI + USK 18 Jahre – Shooter
<https://www.youtube.com/watch?v=cNcpHGwyVd0>
- **League of Legends** – PEGI + USK 12 Jahre – Fantasy Rollenspiel
<https://www.youtube.com/watch?v=SITEmqrstGs>

Beliebte Spiele bei Volksschulkinder

- **Minecraft** – USK 6 J. – eigene Welt aufbauen oder sich vor feindlichen Zombies verstecken
- **Clash of Clans** – USK 6 J. – Echtzeitstrategiespiel; Dorf aufbauen und verteidigen
- **Clash Royale** – USK 6 J. – Echtzeitstrategiespiel; Figuren als Spielkarten; Türme verteidigen
- **FIFA & PES** – USK 0 J. – Fußballsimulatoren
- **Slither.io** – ähnlich wie Snake
- **Pixelart-Spiele** – Ausmalen, Malen nach Zahlen
- **Kochspiele** – z.B. Cooking Mama

- **GTA V** – USK 18 J. – Action Adventure
- **Call of Duty** – USK 18 J. – Shooter

- [https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Die beliebtesten Spiele bei Volksschulkindern 2018.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Die_beliebtsten_Spiele_bei_Volksschulkindern_2018.pdf)

Alterskennzeichnungen bei Videospielen

- Geben Auskunft darüber, ob Computer- und Videospiele laut dem Jugendschutzgesetz (un-) bedenklich sind
- USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (z.B. in Salzburg verpflichtend)
- PEGI – Pan European Game Information (z.B. in Wien verpflichtend)

- Achtung: Geben keine Auskunft über die tatsächliche Spielbarkeit

USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



- Ohne Altersbeschränkung



- Freigegeben ab sechzehn Jahren



- Freigegeben ab sechs Jahren



- Keine Jugendfreigabe



- Freigegeben ab zwölf Jahren

USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle



- Familienfreundliche Spiele, die laut Jugendschutzgesetz keine gefährdenden Darstellungen beinhalten
Beispiel: FIFA 19



- Spannendere und wettkampfbetontere Spiele als bei USK 0. Kampfdarstellungen müssen verfremdet sein, sodass kein realistischer Bezug sichtbar wird
Beispiel: Lego: Harry Potter



- Kampfcharakter bereits mehr im Mittelpunkt. Spielwelt muss als Fiktion erkennbar sein
Beispiele: Sea of Thieves, Lego: Marvel Avengers



- Bereits Fokus auf Gewalt & Kampf. Figuren realistischer dargestellt. Mindestmaß an gewaltfreien und abstrahierten Anteilen muss gegeben sein
Beispiele: Assassins Creed Origins



- Gewalt, düstere Welten, gewalthaltige Auseinandersetzungen und realistische Darstellung dessen
Beispiel: GTA V

PEGI – PAN EUROPEAN GAME INFORMATION



- Für alle Altersgruppen geeignet



- Empfohlen ab 7 Jahren



- Empfohlen ab 12 Jahren



- Empfohlen ab 16 Jahren



- Empfohlen ab 18 Jahren

PEGI – PAN EUROPEAN GAME INFORMATION



- Dürfen keine Bilder und Geräusche enthalten, die junge Kinder erschrecken oder ängstigen. Milde Formen von Gewalt akzeptabel (humoristisch, kindliche Umgebung). Keine vulgäre Sprache
Beispiel: Super Mario Kart



- Bilder und Geräusche, die jüngeren Kindern Angst machen können, werden hier eingeordnet. Sehr milde Formen von Gewalt (nicht realistische Darstellung) akzeptabel.
Beispiel: Lego: Harry Potter



- Spiele, welche Gewalt gegen Fantasiewesen oder nicht-realistische Gewalt gegen menschenähnliche Charaktere zeigen, fallen in diese Kategorie. Sexuelle Anspielungen sind akzeptabel. Milde Formen vulgärer Sprache sind zulässig. Glücksspiele (z.B. Casinos) fallen in diese Kategorie.
Beispiel: Fortnite



- Darstellungen von Gewalt (oder Sexualität) die glaubwürdig und wirklichkeitsnahe sind, fallen in diese Kategorie. Vulgäre Sprache kann extremer sein. Glücksspiele, sowie Hinweise auf Tabak- und Alkoholkonsum dürfen vorkommen.
Star Wars: Battle Front, Uncharted



- „Die ausschließliche Empfehlung für Erwachsene kommt zur Anwendung, wenn der Grad der Gewalt auf einer Ebene stattfindet, die als Darstellung von grober Gewalt, scheinbar unmotiviertem Töten oder Gewalt gegen wehrlose Charaktere einzuordnen ist. Die Verherrlichung des illegalen Drogenkonsums und explizite sexuelle Handlungen sollten ebenfalls in diese Alterseinstufung fallen.“
(Pegi, o.J.)
Beispiel: Shadow of the Tomb Raider, Resident Evil 2

PEGI – PAN EUROPEAN GAME INFORMATION



BuPP – Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Videospiele

- Primäres Ziel: Orientierungshilfen für Eltern und PädagogInnen bezüglich Computer- und Konsolenspielen
 - Unabhängige Einschätzungen
 - Weitere Service und Informationsangebote
- Eltern motivieren, Anteil am Spielverhalten ihrer Kinder zu nehmen
- PädagogInnen dabei unterstützen, Computer- und Konsolenspiele als Freizeitbeschäftigung von Kindern zu akzeptieren & qualifizierte medienpädagogische Konzepte in ihren Handlungsfeldern anzuwenden

Information zu digitalen Spielen

Die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen (BuPP) bietet Informationen zu empfehlenswerten Computerspielen und empfehlenswerten Games für Konsolen und mobile Geräte (Smartphones, Tablets), um Eltern und pädagogisch Tätigen eine Orientierungshilfe bei der Auswahl zu bieten. Hintergrundinformationen und Tipps sowie Serviceangebote zum Thema ergänzen das Leistungsspektrum der BuPP.

Machen Computerspiele gewalttätig? I

- Jein. Studien-Ergebnisse widersprechen sich
- "gewalthaltige Computerspiele" → Spielhandlungen mit dem Ziel, andere Spielcharaktere zu schaden, zu verletzen, zu töten
- Problem: Gewalt und Aggression schwer messbar, in Laborstudien lässt sich Gewalt nur simulieren; Studien zeigen bestenfalls Tendenzen auf
- Durch Querschnittstudien – einmalige Befragung – lässt sich keine Kausalität zwischen Medienkonsum und Aggressionspotenzial feststellen
- Wenn dann nur durch Längsschnittstudien möglich → aufwändig, selten durchgeführt

Machen Computerspiele gewalttätig? II

- **These der Wirkungslosigkeit:** kein Zusammenhang zw Mediennutzung und realer Gewalt
- **Simulationsthese:** Bereitschaft zu eigener Gewaltanwendung durch Rezeption gewalthaltiger Medieninhalte kann gesteigert werden, muss aber nicht; individuelle, intervenierende Variablen entscheidend; Frustration-Aggressions-Hypothese
- **Katharsis- und Inhibitionsthese:** Rezeption von gewalthaltigen Inhalten wird eine positive Wirkung zugeschrieben; Verminderung aggressiven Verhaltens bzw. Förderung prosozialen Verhaltens
 - Katharsisthese: jeder Mensch verfügt über natürlichen Aggressionstrieb, stellvertretendes Ausleben
 - Inhibitionsthese: Gewaltdarstellung wirkt angstauslösend, wodurch Bereitschaft für Gewalt sinkt
- **Ambivalenzthese:** Konsum medialer Gewalt kann eigenes aggressives Verhalten sowohl verhindern, als auch erzeugen, je nachdem welche Umgangsweise mit gewalthaltigen Stimuli erlernt wurden, kann ein Medieninhalt (personenbezogen) aggressionshemmend, -auslösend oder nicht wirken

Hermann, D. & Pöge, A. (2018). Kriminalsoziologie. Handbuch für Wissenschaft und Praxis. Nomos: Baden-Baden. (S. 239f)

Online Sucht?

Umstritten und nicht eindeutig

Sucht ist eine Krankheit

verändertes Verhalten über einen langen Zeitraum hinweg:

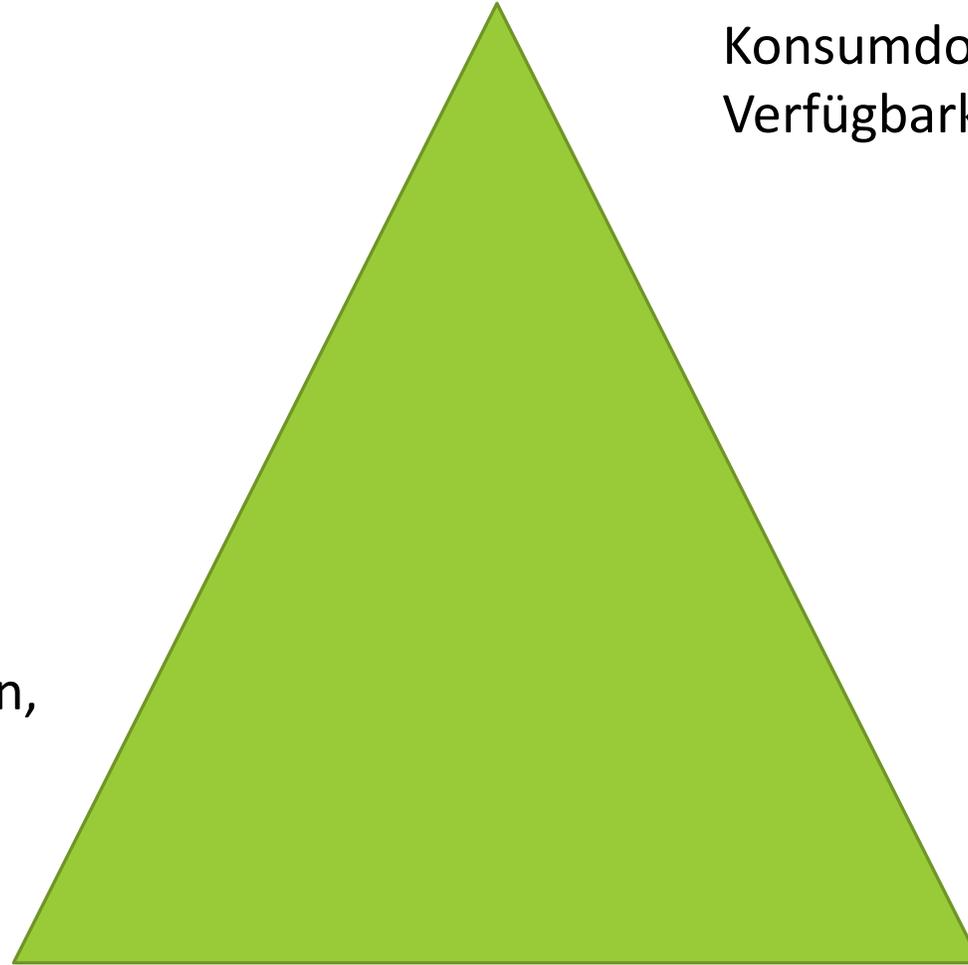
- Zwang zu Konsumieren
- Kontrollverlust – längeres Spielen als beabsichtigt (verbunden mit diesbezüglichen Schuldgefühlen)
- Toleranzentwicklung – Dosis steigern
- Entzugserscheinungen – Unruhe, Aggressivität
- Weitermachen trotz negativer Konsequenzen
- Vernachlässigung anderer Interessen und Pflichten

Wonach bin ich denn süchtig?

Suchtpotenzial ist mehr Mensch- als Sachbezogen

Droge

Art und Wirkung der Droge
Konsumdosis, -dauer, -frequenz
Verfügbarkeit



Alter, Geschlecht, Konstitution,
Disposition, frühkindliche
Entwicklungen u. Erfahrungen,
Selbstwert, Bewertung der
Droge, Umgang mit Gefühlen,
Problemlösekompetenz,
Stressbewältigungsstrategien, ...

Umwelt

Person

„Trias der Entstehungsursachen der Drogenabhängigkeit“ von Kielholz und Ladewig, 1973

Ganz allgemein:
Was können Sie tun?

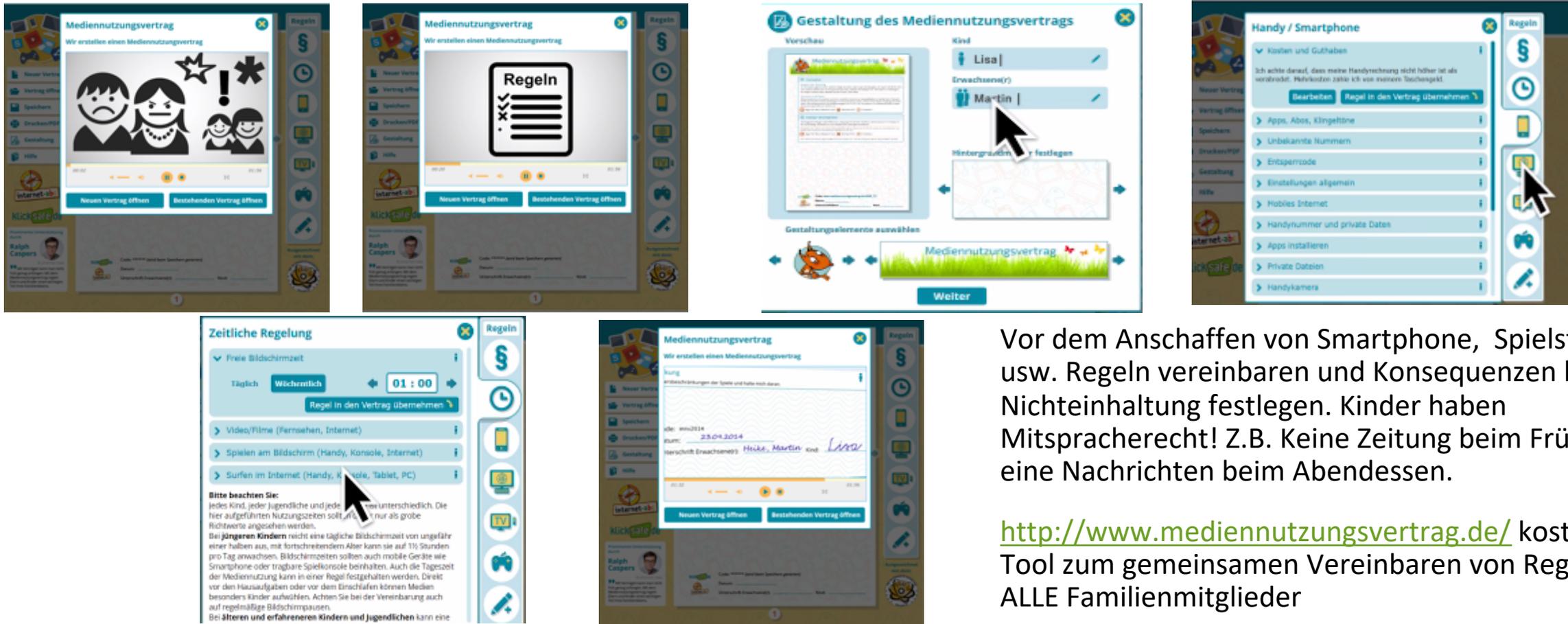
EMPFEHLUNGEN FÜR



Was können Sie tun?

- Je **kompetenter** Ihr Kind mit Medien umgehen kann, umso weniger kann passieren
- **Lernen Sie mit Ihrem Kind/Jugendlichen mit und lassen Sie sich Dinge erklären.**
- Stärken Sie das **Selbstvertrauen** und den **Selbstwert** Ihres Kindes.
- **Beziehungsangebote** sind kein Beschwerdemanagement !
- Erwachsene, die **nur verbieten** oder – ohne selbst Erfahrungen gemacht zu haben – das Internet laufend kritisieren, werden von den Kindern **nicht ernst genommen**.
- **Reagieren Sie nicht „besserwisserisch“**, wenn Ihr Kind in eine problematische Situation gerät, vor der Sie schon immer gewarnt haben. Unterstützen Sie Ihr Kind viel mehr dabei, aus Fehlern zu lernen.
- **Stellen Sie gemeinsame – sinnvolle! – Regeln auf.** Je älter, desto mehr **Autonomie**.

Tipp bei jüngeren Kindern



Vor dem Anschaffen von Smartphone, Spielstationen, usw. Regeln vereinbaren und Konsequenzen bei Nichteinhaltung festlegen. Kinder haben Mitspracherecht! Z.B. Keine Zeitung beim Frühstück, eine Nachrichten beim Abendessen.

<http://www.mediennutzungsvertrag.de/> kostenloses Tool zum gemeinsamen Vereinbaren von Regeln für ALLE Familienmitglieder

WAS KINDER NERVT



Ausgrenzung:
„Alle haben ein tolles Handy, nur ich nicht!“



Wenn Eltern **Fotos veröffentlichen**, ohne die Kinder vorher zu fragen!



Ablenkung der Eltern durchs Handy: Zu **wenig Aufmerksamkeit**



Medienkonsum-Regeln:
Wenn Eltern sich selbst nicht an Regeln halten.



YouTube-**Werbung**

DIGITALE MEDIEN IM VOLKSSCHULALTER

(6 bis 9 Jahre)

Qualitative Studie der Universität Wien (Institut für Soziologie)
im Auftrag von Saferinternet.at • 11/2017 - 01/2018 • 12 Kinder
und ihre Eltern • Erfahrungen aus Saferinternet.at-Workshops



**SO EIN BILD VON DIR
WÜRDST DU NIE POSTEN?**

DEIN KIND AUCH NICHT.ORG



- Das **Ausreizen und Übertreten von Grenzen** im jugendlichen Alter ist eine Herausforderung, der sich Eltern (und auch Lehrende) immer wieder stellen müssen.
- **Fehler machen** ist normaler, als keine zu machen 😊
- **Erinnern Sie sich an Ihre eigene Jugend** – wahrscheinlich gab es da auch einige Dinge, die Ihren Eltern nicht gepasst haben.
- **Zeigen Sie Interesse an der Lebenswelt Ihres Kindes** und bleiben Sie im Gespräch.
- Eltern haben **eine andere Rolle** als die eines Freundes* einer Freundin
- Eine **gute Vertrauensbasis** zu Ihrem Kind bleibt wichtig, auch wenn die Peers mehr Einfluss haben.
- Holen Sie sich **Informationen oder Unterstützung**
 - Rat auf Draht
 - Saferinternet.at
 - Klicksafe.de
 - internet-abc.de

Worauf ist zu achten?

Privatsphäre-Einstellungen vornehmen

- <https://www.saferinternet.at/privatsphaere-leitfaeden/>
- <https://www.ispa.at/wissenspool/broschueren/broschueren-detailseite/broschuere/detailansicht/ratgeber-internet-sicher-nutzen.html>

Sicherheitseinstellungen vornehmen & **Betrug** verhindern

- <https://www.saferinternet.at/handy-smartphone/>
- <https://www.ispa.at/wissenspool/broschueren.html>
- <https://www.saferinternet.at/internet-betrug/>
- <https://ombudsmann.at/>

Datenschutz gewährleisten

- <https://www.saferinternet.at/datenschutz/>

Antivirus installieren & **Spam** verhindern

- <https://www.saferinternet.at/viren-spam-co/>
- <https://www.saferinternet.at/news-detail/handy-gehackt-5-dinge-die-sie-jetzt-tun-koennen/>

Filterprogramme und Schutzsoftware

- <https://www.saferinternet.at/news/news-detail/article/smartphones-und-tablets-kindersicher-machen-330/>
- <https://www.saferinternet.at/news/news-detail/article/eu-studie-filterprogramme-im-test-196/>
- <https://www.saferinternet.at/fuer-eltern/#c777>

Urheberrechte & Recht am eigenen Bild beachten

- <https://www.saferinternet.at/urheberrechte/>
- <https://www.ispa.at/wissenspool/broschueren/broschueren-detailseite/broschuere/detailansicht/griffbereit-das-urheberrecht-in-24-bits.html>

In-App-Käufe deaktivieren

Android

Tippen Sie auf den Play Store und dort auf das Icon für das Menü.

Scrollen Sie nach unten und tippen Sie auf die "Einstellungen".

Hier tippen Sie auf "Authentifizierung für Käufe erforderlich".

Hier können Sie nun - falls noch nicht vorhanden - ein Passwort festlegen und einstellen, ob für jeden Kauf oder alle 30 Minuten das Passwort im Store abgefragt werden soll.

iPhone

Gehen Sie in die "Einstellungen".

Tippen Sie dort auf "Allgemein" und dann auf "Einschränkungen".

Dort tippen Sie auf "Einschränkungen aktivieren". Legen Sie nun Ihren Einschränkungscode fest.

Schieben Sie nun den Regler bei "In-App-Käufe" nach links.



Saferinternet.at



www.saferinternet.at

I47 Rat auf Draht



www.rataufdraht.at

Stoptline



www.stoptline.at

Internet Ombudsmann



www.ombudsmann.at

Watchlist Internet



www.watchlist-internet.at

Familienberatung



www.familienberatung.gv.at



Tipps & Infos



www.saferinternet.at



Broschürenservice



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

Frag Barbara! Elternratgeber



www.fragbarbara.at

Privatsphäre-Leitfäden



www.saferinternet.at/privatsphaere-leitfaeden/

Tests und Quiz



[www.saferinternet.at/
tests-und-quiz](http://www.saferinternet.at/tests-und-quiz)

Staysafe.at



www.staysafe.at

Vielen Dank!

Sonja Messner, MA

s.messner@akzente.net

<https://www.akzente.net/fachbereiche/medien-gesellschaft/>

 facebook.com/saferinternet.at
facebook.com/akzenteJugendinfoSalzburg/

 instagram.com/saferinternet.at
instagram.com/akzente_jugendinfo/

 twitter.com/saferinternetat

 youtube.com/saferinternetat
youtube.com/user/AkzenteSalzburg/

