

Medienwelten von Kindern

Chancen und Risiken digitaler Medien

Dr. Daniel Hajok

Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien (AKJM)

Bedingungen für das Aufwachsen heute

Individualisierung in der Risikogesellschaft (Beck 1986)

→ Heranwachsende können und müssen ihr Leben zunehmend autonom und selbstverantwortet gestalten → Peers + Medien

Beschleunigung gesellschaftlicher Prozesse (Rosa 2005)

→ mit rasanten techn. Entwicklungen (Digitalisierung) geraten Menschen immer mehr unter Druck, die vielen Optionen im Leben noch 'unter zu bekommen' → episodische Erlebnisse

Mediatisierung kommunikativen Handelns (Krotz 2001)

→ Durchdringung der Kultur von zeitlich, räumlich und sozial zunehmend entgrenzter Kommunikation → Veränderung des kommunikativen Handelns von Heranwachsenden

Generationsgestalten

(modifiziert nach Zinnecker 2002 et al. und Süss 2003)

Geburt	Jugend	Prägende Ereignisse	Populäre neue Medien	Generationsgestalten
um 1925	um 1940	Zweiter Weltkrieg	Kino	suchende/fragende Generation
um 1940	um 1955	Trümmerzeit, Aufbau	Radio	unbefangene/skeptische Generation
um 1955	um 1970	Aufschwung, Jugendrevolte	Fernsehen, Dia, Super8, Single	politische/narzisstische Generation
um 1965	um 1980	Wohlstand, Wett-rüsten, Vietnam	Tonband, MC, LP, Video	konsumistische/al-ternative Generation
um 1975	um 1990	Ökologische Risiken	Walkman, CD, Computer	dialogisch/theoreti-sierende Generation
um 1985	um 2000	Ostblockkollaps, Wirtschaftsflaute	Handy, Laptop, Internet	pragmatische/mobile Net-Generation
um 2000	heute	Globalisierungs-folgen, EU-Krise	Netzwerke, Tab-let, Smartphone	Vernetzte/partizipie-rende Generation

Von der Adaption zum autonomen Medienumgang

Entwicklung von medienbezogener Fähigkeiten im Altersverlauf

Basale Phase

Medien entdecken

Elementare Phase

Medien im Alltag integrieren

Primäre Phase

Medien selbstbestimmt nutzen

Heterogene Phase

Mediale Inhalte kreieren

Autonome Phase

Medienangebote hinterfragen

Erziehende als
Vorbild und bestimmende
Größe

Eltern und Pädagogen als
Ansprechpartner und Begleiter

Freunde und Bekannte als Berater und Begleiter

0-3 Jahre

3-6 Jahre

6-10 Jahre

10-14 Jahre

14-19 Jahre

FAMILIE & KITAS

SCHULE & FREIZEIT

Medienbezogene Fähigkeiten (Hajok 2014)

Medien registrieren und ihre Funktionen entdecken

- **0- bis 3-Jährige:** nehmen Mediengebrauch der Familienmitglieder wahr und versuchen die Medien zu 'begreifen', sie ertasten/untersuchen die Medien, imitieren den Umgang anderer (v.a. Eltern), entdecken die Funktionen der Medien

Medien als gemacht verstehen und in Alltag integrieren

- **3- bis 6-Jährige:** Kinder haben zunehmend konkrete Erwartungen an die Medien, nutzen sie für ihre eigenen Zwecke und artikulieren ihre medienbezogene Wünsche, sie verstehen Medien als gemacht, bauen ein Genrewissen auf, können lineare Geschichten und einfache Beziehungen zwischen den Figuren nachvollziehen

Medienbezogene Fähigkeiten (Hajok 2014)

Medien und ihre Inhalte in ihrer Bedeutung verstehen

→ **6- bis 10-Jährige:** auf der Basis grundlegender Fähigkeiten (Lesen, Schreiben, logisches Denken) eignen sich die Kinder Medien und ihre Inhalte sinnverstehend an, sie begreifen Mediengeschichten in Gänze und unterscheiden Realität von Fiktion

Sich in selbst ausgestalteten Medienwelten ausleben

→ **10- bis 14-Jährige:** Computer und Internet, Handys, Smartphones und Tablets werden zunehmend autonom zur Interaktion mit anderen genutzt, neugierig wird ausprobiert, was sonst noch Spaß verspricht

Medien aktiv zu Austausch und Vernetzung nutzen

→ **14- bis 18-Jährige:** souveräne Nutzung des gesamten Medienensembles, Beziehungspflege mit interaktiven Onlinemedien, Folgen des eigenen (Medien-)Handelns werden zunehmend bedacht

Schöne neue Medienwelt?

Zum veränderten Medien- und Freizeitverhalten von Kindern

Veränderungen in der Medienwelt (Hajok/Lauber 2013)

Mobile Endgeräte mit Internetzugang

→ Laptops, Smartphones, Tablets, Konsolen etc.

Zunehmend dynamische Angebote

→ User Generated Content, Kommentare, Likes etc.

Gesellschaftliche und kulturelle Teilhabe

→ Foren, Blogs, YouTube, Instagram etc.

Spektrum der Möglichkeiten hat sich erweitert – der/die Einzelne nutzt nur wenig!

Selbstdarstellung, Kontaktpflege im Netz

→ persönliche Profile, Online-Freundeskreise etc.

Digitalisierung neuer und alter Inhalte

→ Austausch von Medium zu Medien, Mensch zu Menschen

Neue Formen der Wertschätzung

→ Prosuming, virales Marketing, personalisierte Werbung etc.

Kinder als ...

Konsumenten (nicht nur passiv reagierend)

→ bereits Kinder nutzen die Angebote der Medien, um eigene Interessen und Bedürfnisse zu befriedigen

Produzenten (neue Möglichkeiten aneignen)

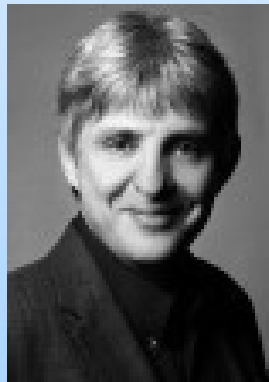
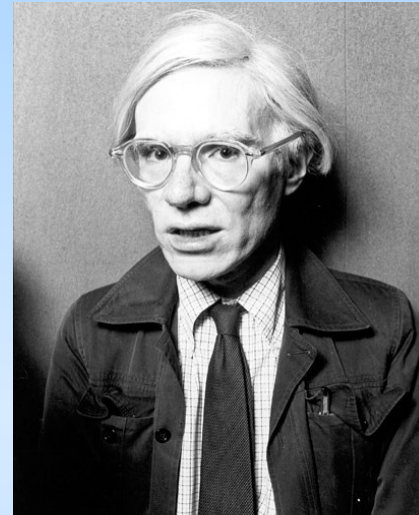
→ Kinder produzieren eigene Medienangebote, um sich selbst darzustellen und an Diskursen teilzuhaben

Prosumenten (an Teilhabe interessiert)

→ Kinder sind zunehmend Konsumenten und Produzenten von Medienangeboten und gestalten 'ihre' Medienumwelt aktiv mit

Schöne neue Welt?

In Zukunft wird jeder für 15 Minuten berühmt sein! (Andy Warhol 1968)



'Sein' heißt heute, medial stattfinden: mit Geschichten, starken Bildern, Konflikten, illustrative Schicksalen, Wertungen u.a.m. (Pörksen & Krischke 2012)

Entwicklungen bei der Nutzung (Hajok 2014)

Wandel des Medienumgangs durch digitale Medien?

→ ???

Nonmediale Aktivitäten und alte Medien out?

→ ???

Entwicklungen bei der Nutzung (Hajok 2014)

Wandel des Medienumgangs durch digitale Medien

- von der Rezeption zum produktiven Austausch
- jederzeit und überall online
- eintauchen in digitale Spielewelten

Nonmediale Aktivitäten und alte Medien nicht out

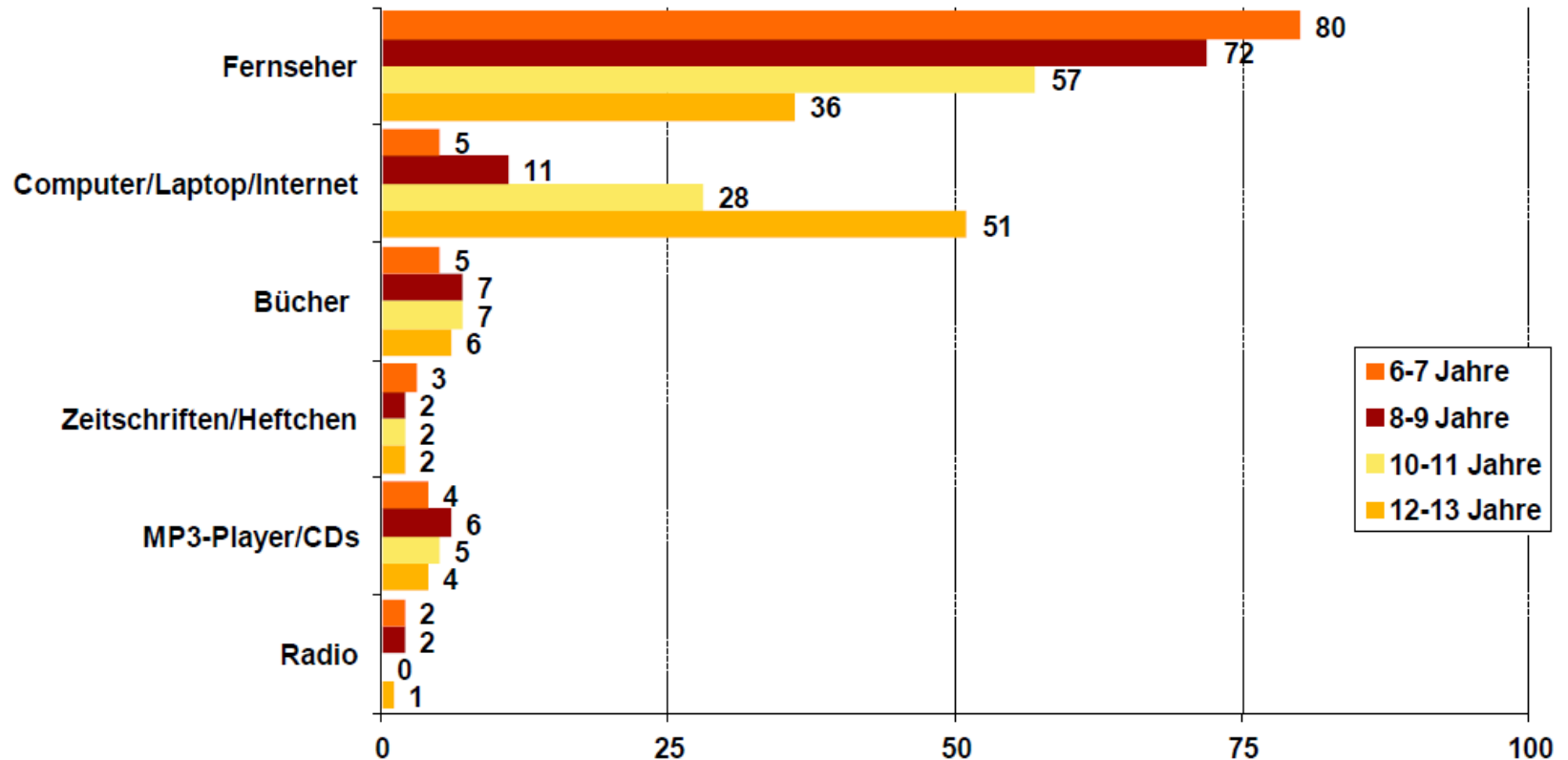
- reale Treffen mit Freunden/Bekanntem weiterhin wichtig
- Fernsehen noch immer Leitmedium von Kindern
- Radio bei Jugendlichen weiter beliebt
- (gedruckte) Bücher im Kinder- und Jugendalltag präsent

Freizeit- und Medienwelten im Wandel (Hajok 2015b)

Kinder (Tendenz seit 2010)	Stellenwert in Freizeit 2014	Jugendliche (Tendenz seit 2010)
Hausaufgaben/Lernen (=)	1.	Internet nutzen (++)
Fernsehen (=)	2.	Handy/Smartphone nutzen (++)
Freunde treffen (-)	3.	Freunde/Leute treffen (-)
Drinnen spielen (=)	4.	Fernsehen (-)
Draußen spielen (-)	5.	mp3 hören (-)
Musik hören (=)	6.	Radio hören (-)
Familie/Eltern (=)	7.	Sport treiben (=)
Sport treiben (-)	8.	Digitale Fotos machen (++)
PC-/Konsolen-/Onlinespiele (+)	9.	Musik-CDs/Kassetten hören (--)
Computer (offline) (=)	10.	PC-/Konsolen-/Onlinespiele (+)
Handy/Smartphone nutzen (+)	11.	Bücher lesen (=)
Radio hören (=)	12.	Tageszeitung lesen (-)
Internet nutzen (++)	13.	DVD/Video (+)
Bücher lesen (=)	14.	Familienunternehmungen (+)
Malen/Zeichnen/Basteln (=)	15.	Zeitschriften/Magazine (-)

Medienbindung 2014

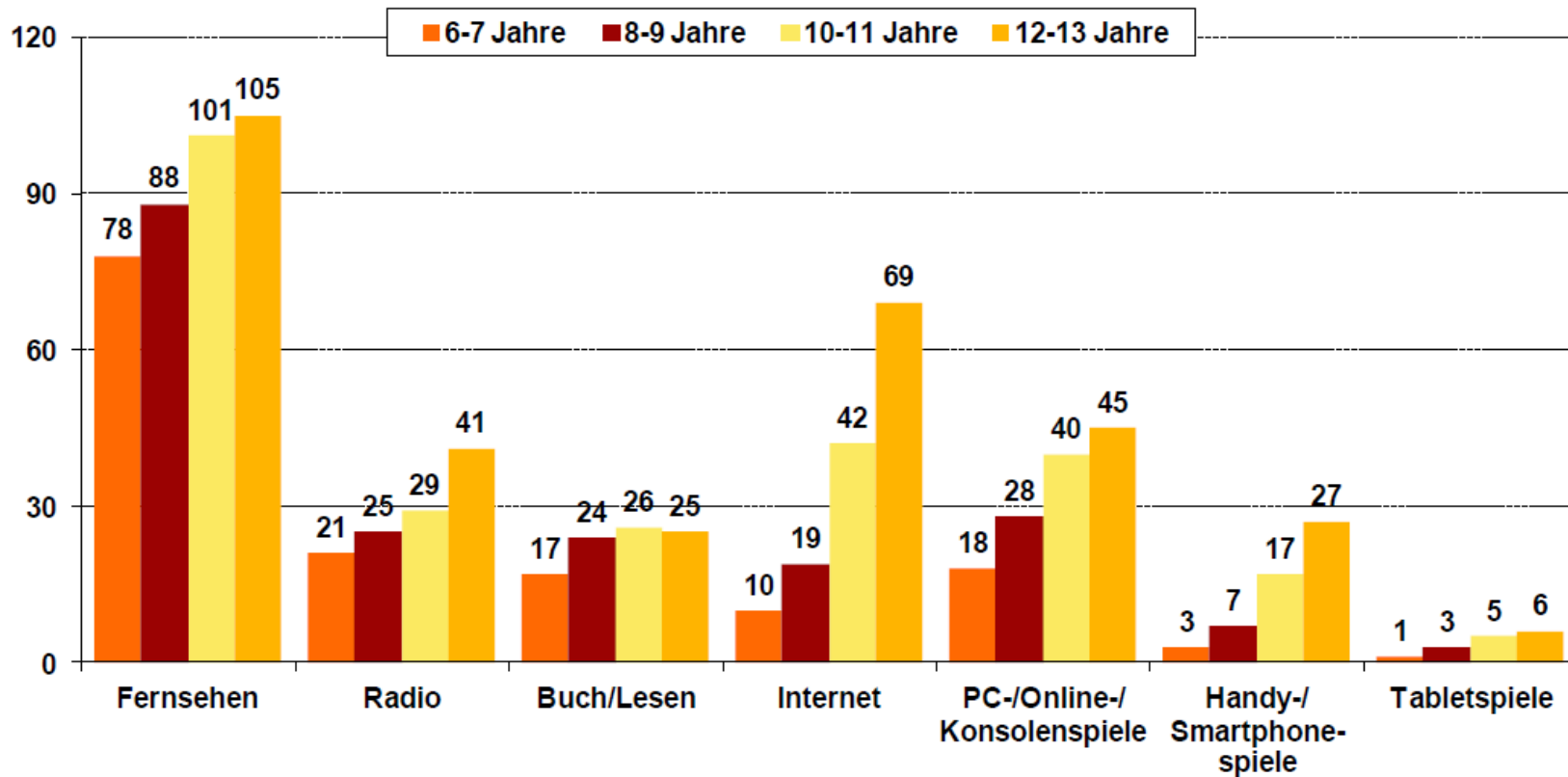
- Am wenigsten verzichten kann ich auf ... -



Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent

Basis: alle Kinder, n=1.209

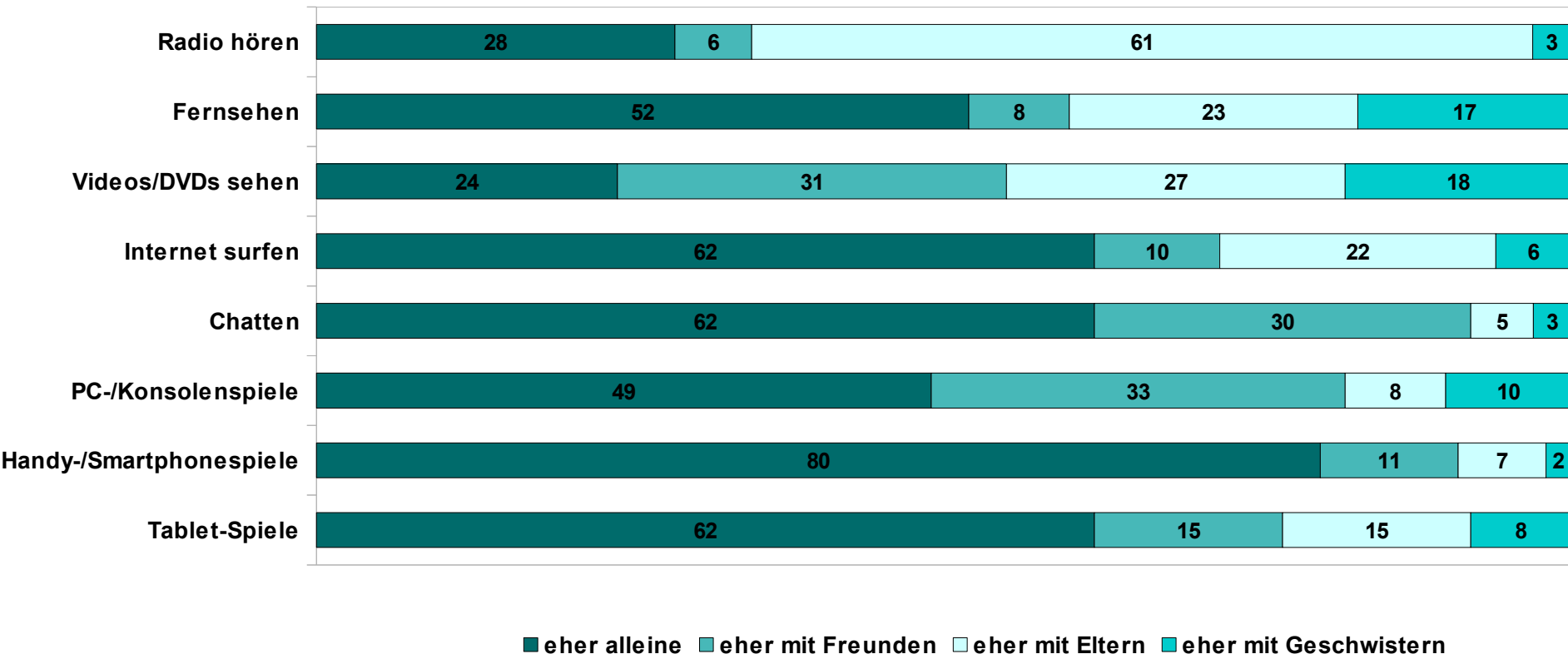
Geschätzte tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien durch Kinder - Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Minuten, Mittelwert
Basis: alle Haupterzieher, n=1.209

Mediennutzung: Alleine oder mit anderen?

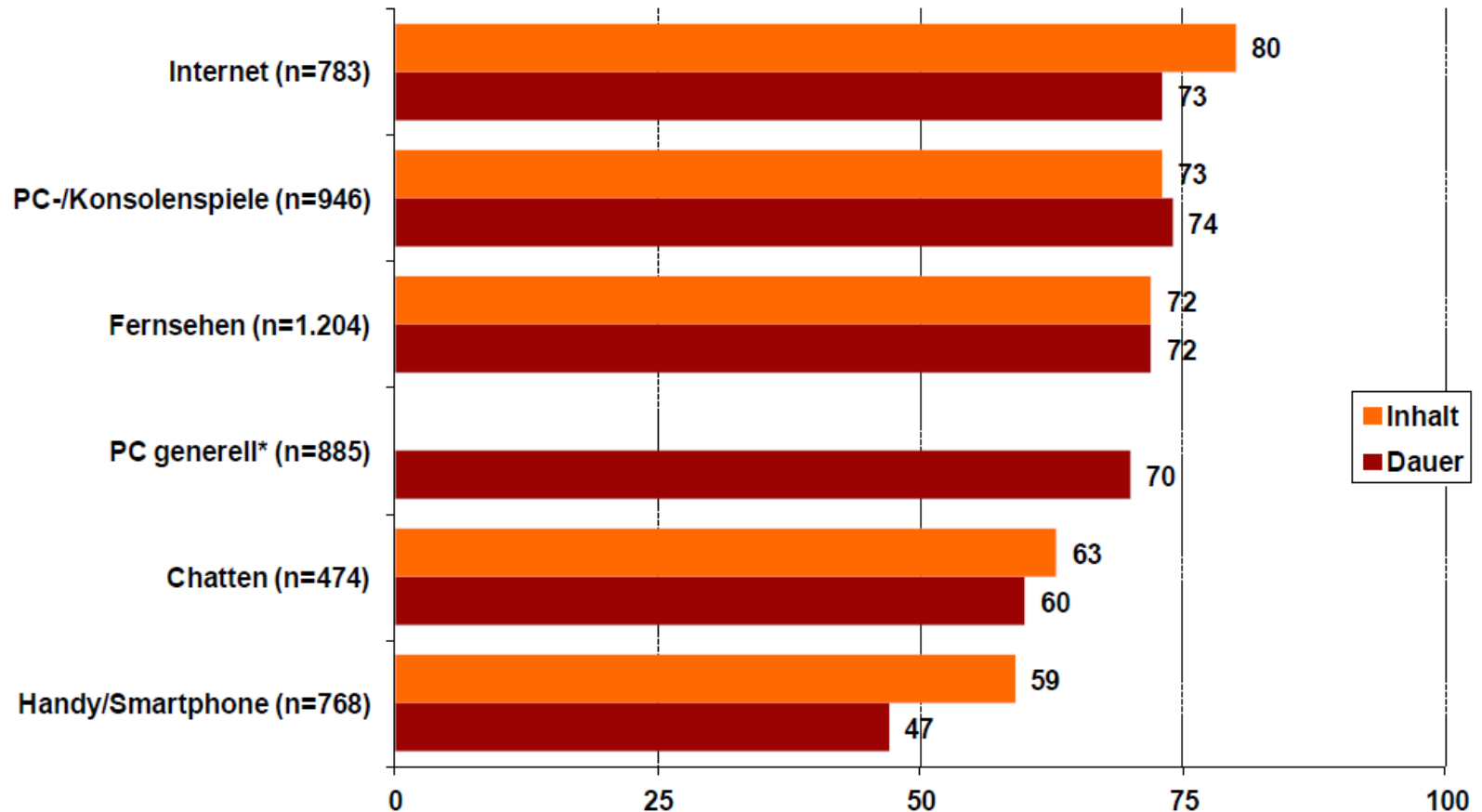
Anteile der 6- bis 13-jährigen Nutzer in Prozent



Eigene Berechnungen nach KIM Studie 2014 (vgl. MPFS 2015)

Absprachen zum Medienumgang 2014

- Angaben der Haupterzieher -



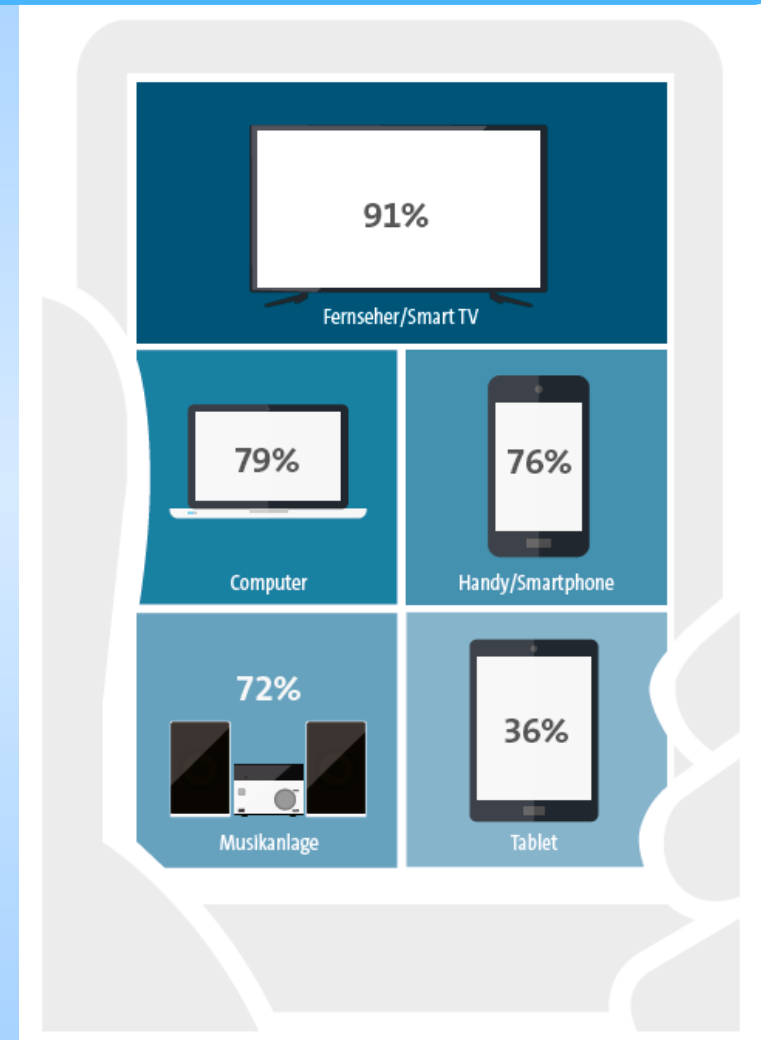
Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent, *ohne Konkretisierung der inhaltlichen Nutzung
Basis: Haupterzieher, deren Kinder die jeweiligen Medien/Angebote nutzen

Handys und Smartphones

Siegeszug mobiler onlinefähiger Endgeräte

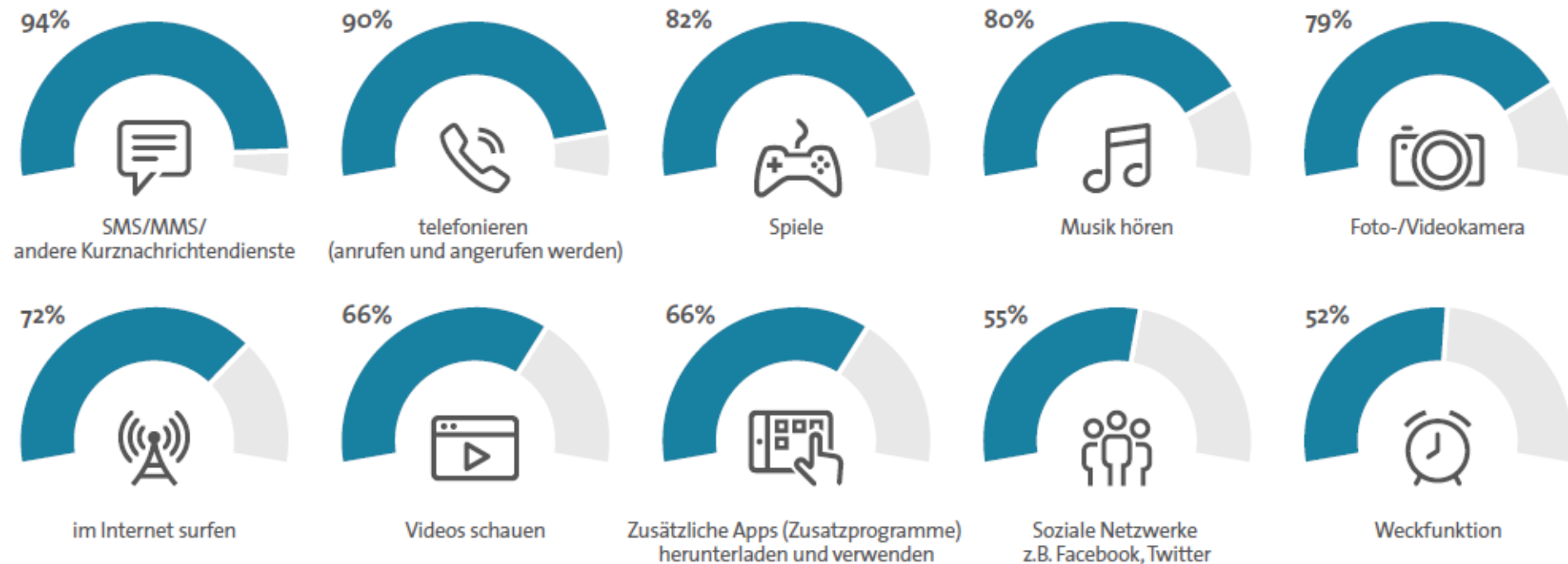
Handy-/Smartphonennutzung? (BITKOM 2014)

- ➔ mit 6/7 Jahren nutzt bereits jedes fünfte Kind ein Handy/Smartphone (meist das Gerät der Eltern)
- ➔ ab dem Alter von 10 Jahren Nutzung eines eigenes Gerätes
- ➔ mit 12/13 Jahren ist die Nutzung von Handys/Smartphones Standard (85 Prozent Nutzer)



Handy-/Smartphone-Nutzung (BITKOM 2014)

Abbildung 2: Verwendung von Mobiltelefonen

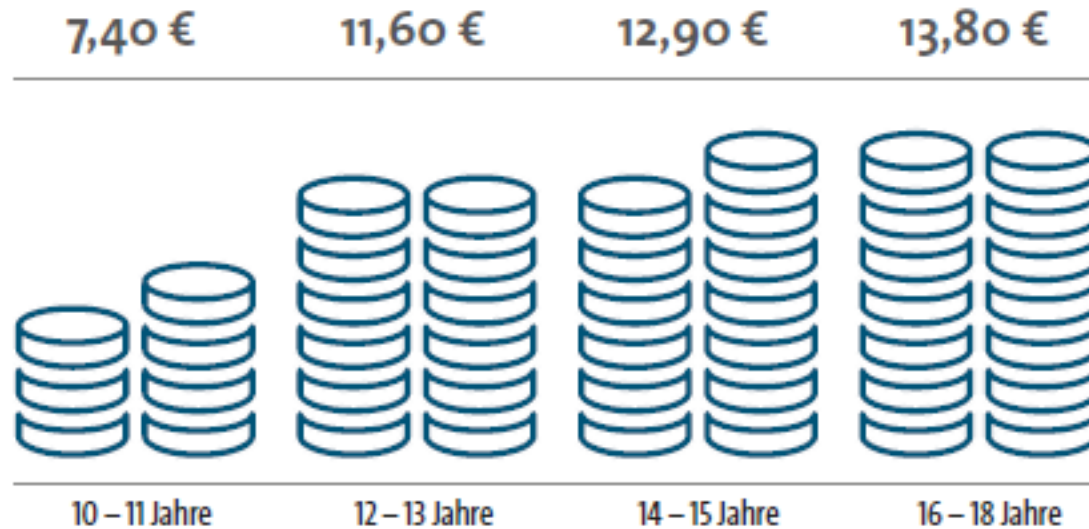


Frage: »Welche der folgenden Funktionen und Anwendungen nutzt Du mit Deinem Handy/Smartphone zumindest ab und zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 637 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die ein Handy oder Smartphone nutzen | Angaben in Prozent

Monatliche Kosten (BITKOM 2014)

Frage: »Wie viel Geld gibst Du etwa im Monat für Handygespräche und Datendienste mit Deinem Handy bzw. Smartphone aus, egal ob Du oder Deine Eltern die Rechnung bezahlen?«



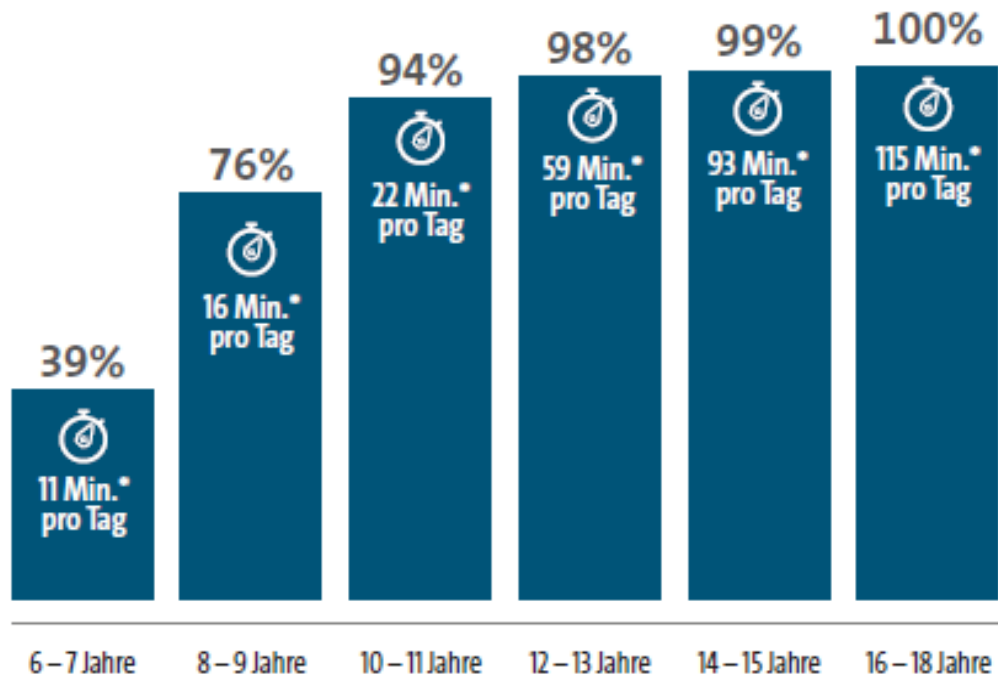
Basis: 631 Jugendliche im Alter von 10 bis 18 Jahren, die ein eigenes Handy oder Smartphone besitzen | Die dargestellten Mittelwerte beziehen sich auf Befragte, die Angaben zu den Ausgaben gemacht haben

Schon drin?

Internet in der Lebenswelt von Kindern

Daten zur Internetnutzung (BITKOM 2014)

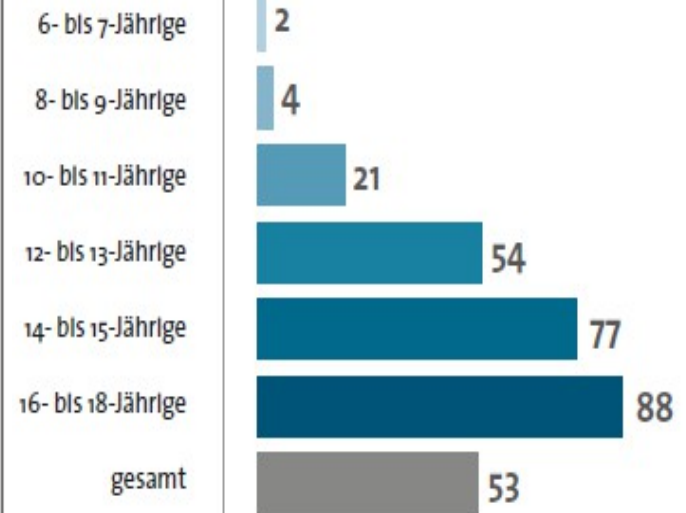
Frage: »Nutzt Du zumindest gelegentlich das Internet, egal ob zu Hause, bei Freunden/Verwandten oder in der Schule?« (Ja-Antworten)



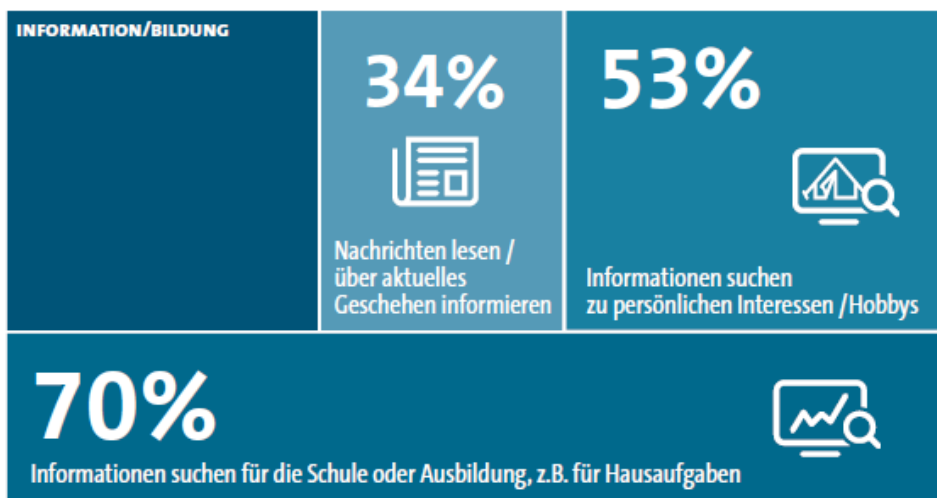
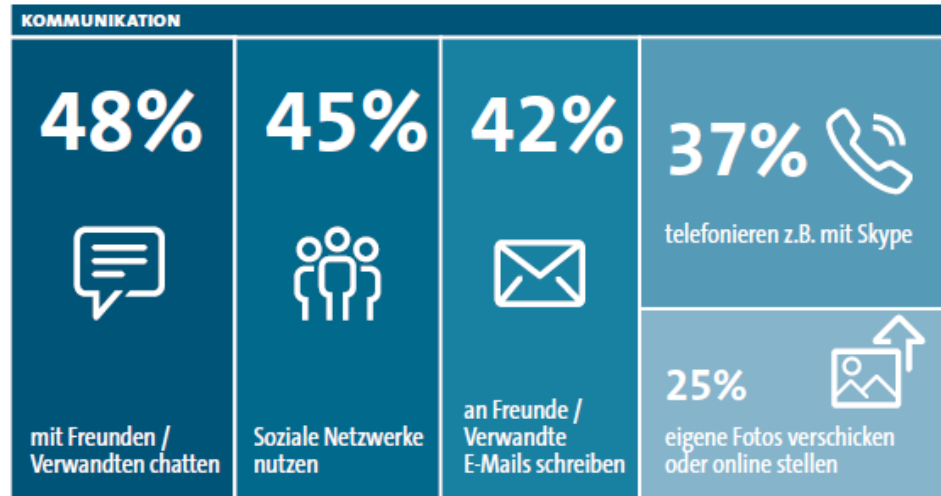
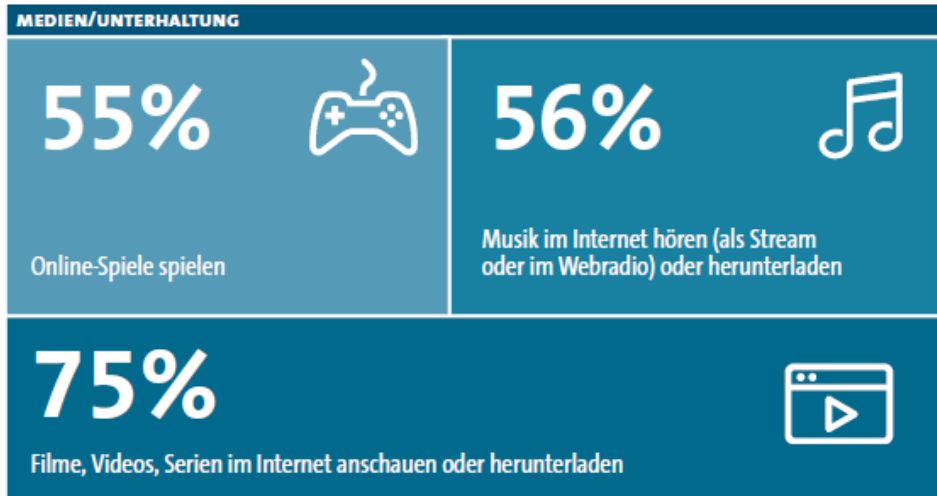
Basis: 962 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren

*Durchschnittliche Internetnutzungsdauer

mehrmals täglich

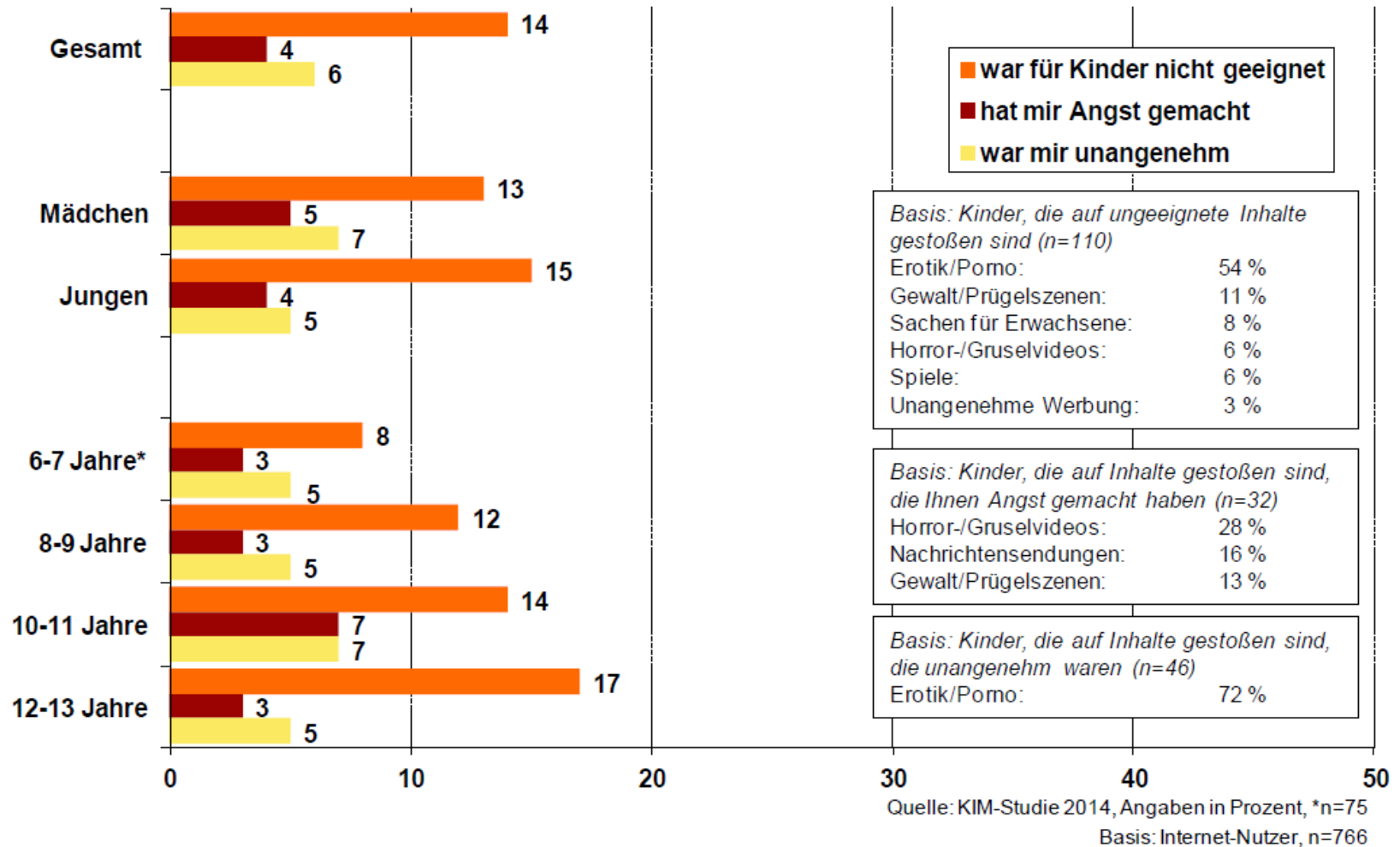


Nutzungsvorlieben (BITKOM 2014)

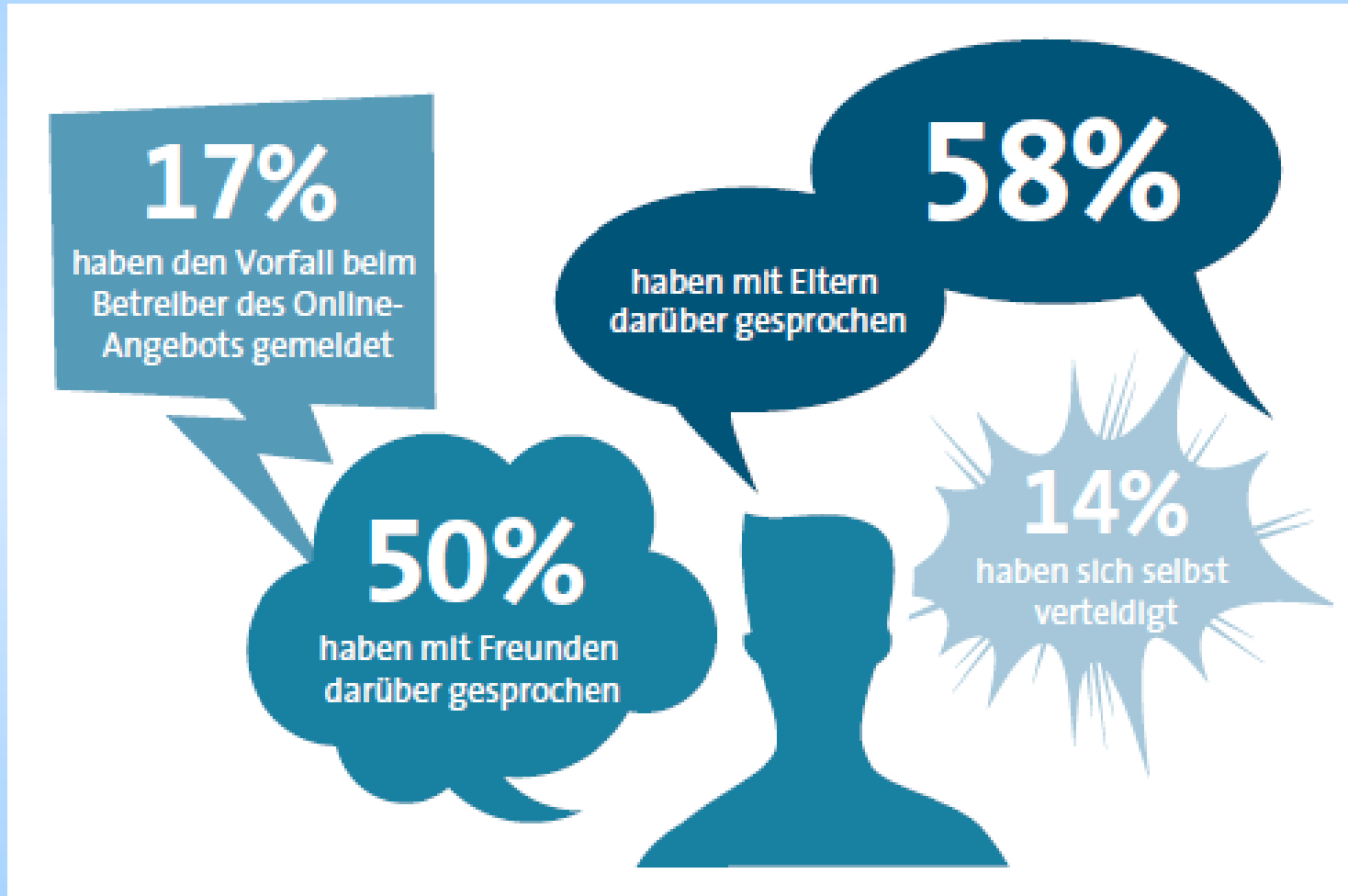


Probleme im Internet 2014

„Bist du schon mal auf Sachen gestoßen, die dir unangenehm waren, die für Kinder ungeeignet waren oder die dir Angst gemacht haben?“



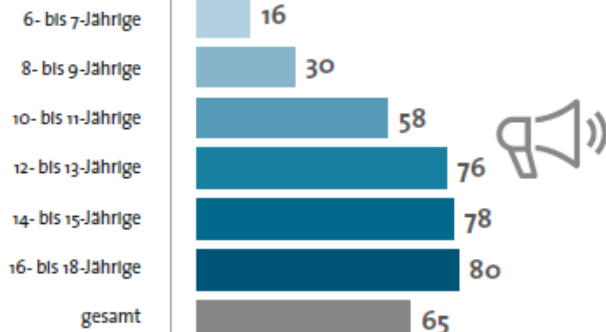
Umgang mit negativen Erfahrungen (BITKOM 2014)



Rolle der Eltern (BITKOM 2014)

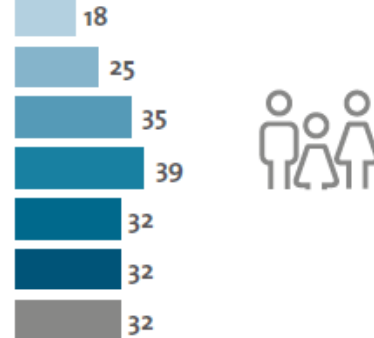
Grundsätzliches

Meine Eltern bitten mich, nicht zu viel Privates im Internet zu schreiben bzw. zu posten.



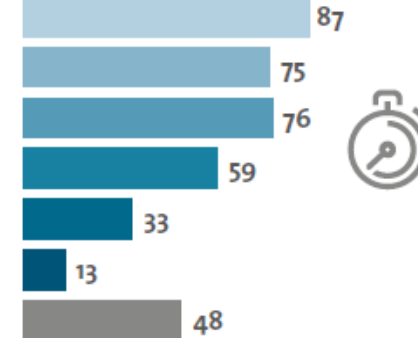
Eltern begleiten ihre Kinder

Meine Eltern sprechen mit mir regelmäßig über meine Erfahrungen im Internet.

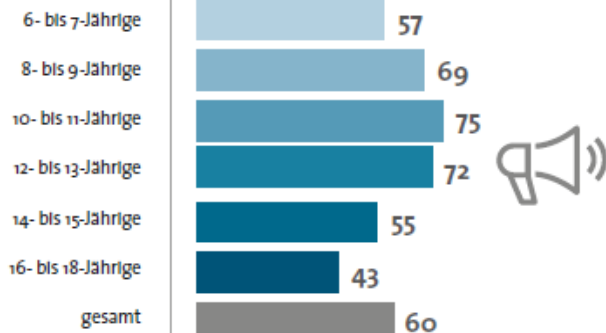


Limit

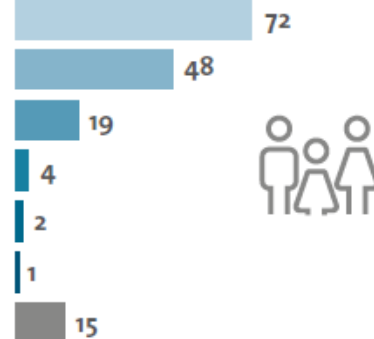
Ich darf nur eine bestimmte Zeit im Internet verbringen.



Meine Eltern erklären mir, was im Internet erlaubt ist und was nicht.



Ein Elternteil ist immer dabei, wenn ich im Internet surfe.



Frage: »Nun zum Thema »Eltern und Internet«. Welche der folgenden Dinge treffen auf Dich zu?« (Mehrfachnennung möglich)

Basis: 830 Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren, die das Internet nutzen | Angaben in Prozent

Von Chancen & Risiken

Nicht alles, was Kindern Spaß macht, ist geht in Ordnung

Chancen für Kinder



Teilhabendes Medienhandeln (Wagner & Würfel 2013)

Information und Orientierung

- individuell zusammengestellte Medienmenüs enthalten neben klassischen Inhalten zunehmend User Generated Content

Austausch und Vernetzung

- Mischformen öffentlich-privater Kommunikation entgrenzen face-to-face-Austausch räumlich, zeitlich, sozial-situativ

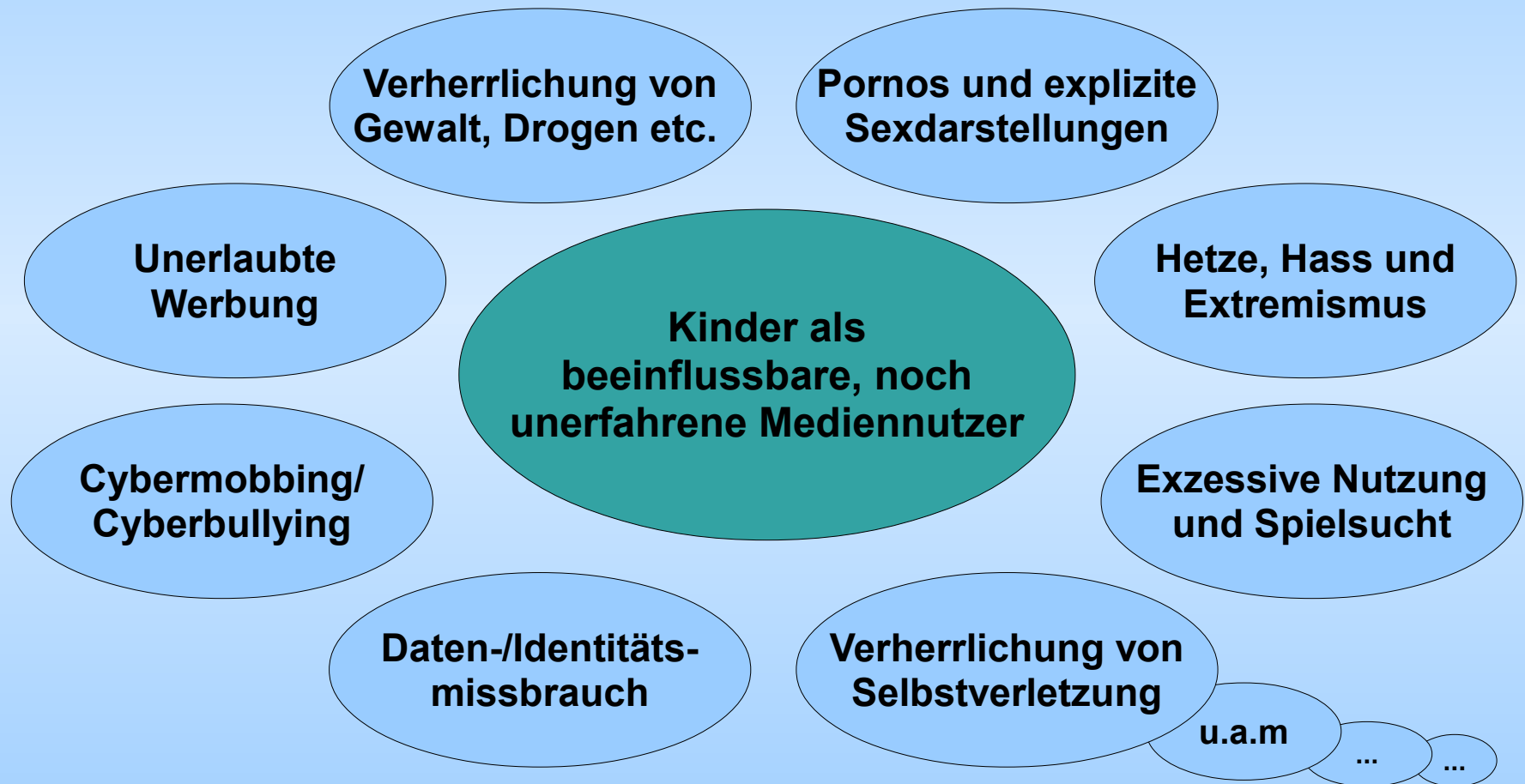
Selbsta Ausdruck über eigene Medienprodukte

- Erstellen eigener Texte, Bilder, Videos und kreatives Bearbeiten/Verändern vorhandener (mult-)medialer Werke

Kooperation und Kollaboration

- Schaffung gemeinschaftlicher Inhalte und Strukturen im Social Web durch verschiedene Formen der Zusammenarbeit

Risiken für Kinder



Negative 'Wirkmacht' der Medien? (Hajok 2014)

- Heranwachsende sind (noch) am Anfang ihrer Entwicklung und durch reale wie mediale Erfahrungen **'beeinflussbarer' als Erwachsene**
- einige haben Schwierigkeiten, Folgen des Medienhandelns 'richtig' abzuschätzen: **Neugierde und Leichtsinn gehen vor Vorsicht**
- Prekäre Umgangsweisen und Nutzung problematischer Inhalte (Darstellungen von Gewalt, Sexualität etc.) oft in **fehlende elterliche Begleitung/Kontrolle** eingebunden
- Heranwachsende können durch Nutzung der Medien in Entwicklung zu **gemeinschaftsfähiger Persönlichkeit** gefördert oder beeinträchtigt werden

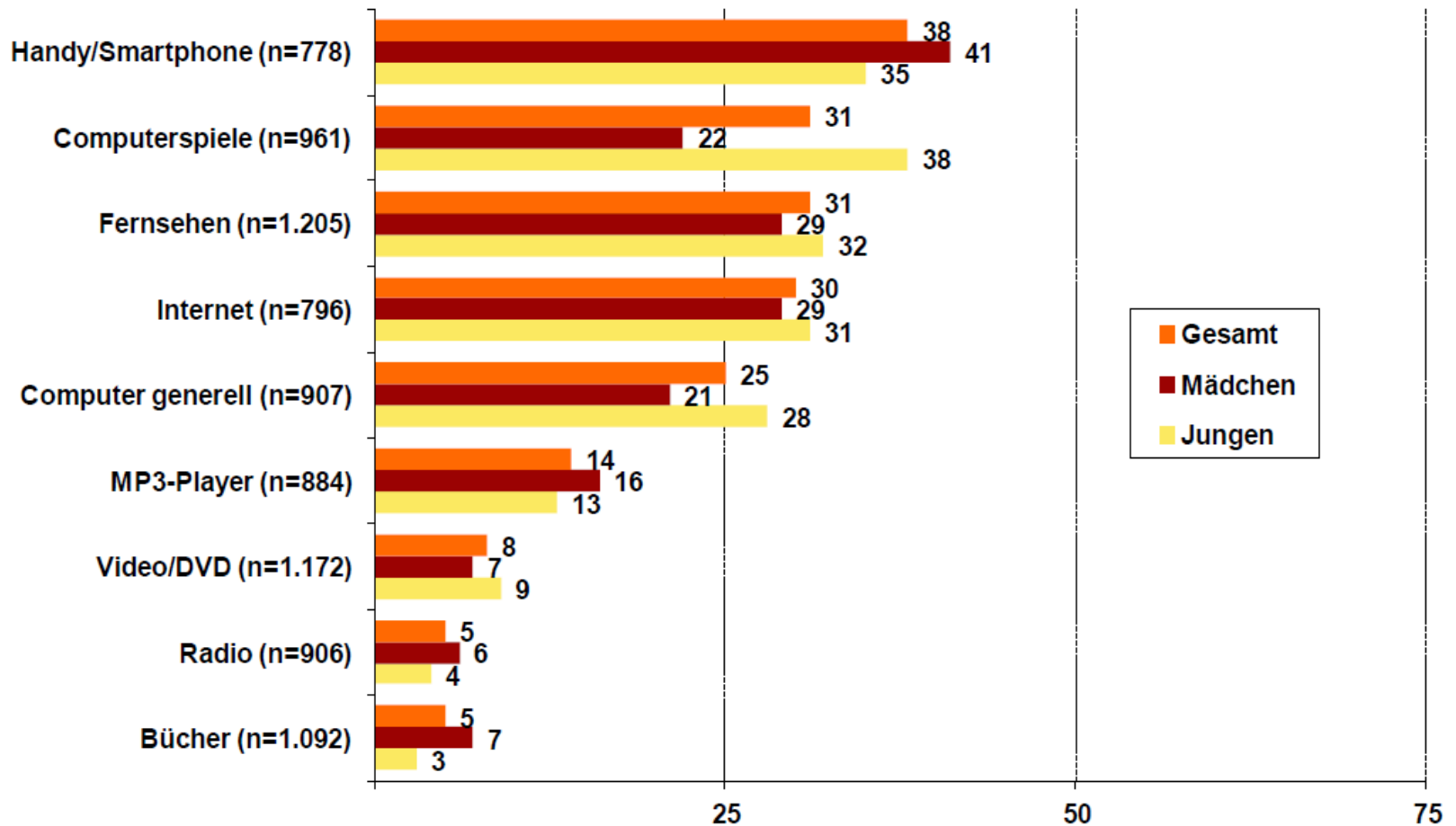
Bereiche möglicher 'Implikationen' (Hajok 2015)



Exzessive Nutzung digitaler Medien

Bereits Kinder in den Medienwelten gefangen?

Kind verbringt zu viel Zeit mit: - Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent
Basis: Haupterzieher, deren Kinder das jeweilige Medium nutzen

Gründe für 'zu viel' Mediennutzung (klicksafe 2015)

Spaß und Ablenkung vom Alltag

- spannende Abenteuer in virtuellen Welten, Belohnungen bei erfolgreichem Handeln, positive Rückmeldungen von anderen
- Mediennutzung lenkt von Sorgen und Problemen des Alltags ab, Stress in der Schule und Ärger zu Hause wird schnell verdrängt

Verpflichtung und Druck

- mit anderen mithalten wollen, sie im Spiel oder im gemeinsamen Austausch nicht 'hängen lassen'
- wer nicht dabei bleibt, läuft Gefahr, zukünftig ausgeschlossen zu werden

Es hört niemals auf!

- Bücher, Fernsehsendungen, Filme haben ein Ende, Online-Rollenspiele und der Austausch via WhatsApp nicht

Wann ist es zu viel? (klicksafe 2015)

1. Einengung des Alltag

→ die jeweilige Mediennutzung wird als wichtigste Tätigkeit empfunden und das andere Verhalten darauf abgestimmt

2. Regulation negativer Gefühle

→ Mediennutzung zur Belohnung und Verdrängung schlechter Schulnoten, Streitereien mit Freunden etc.

3. Toleranzentwicklung

→ häufigere und längere Nutzung, um das positive Erleben auf Dauer aufrecht zu erhalten

4. Entzugserscheinungen

→ es kommt zu Nervosität, Unruhe, Gereiztheit etc., wenn die gewünschte Mediennutzung nicht erfolgt oder nicht möglich ist

Wann ist es zu viel? (klicksafe 2015)

5. Kontrollverlust

- Unfähigkeit, das eigene Verhalten kritisch zu hinterfragen und zeitliche Beschränkungen durchzuhalten

6. Rückfälle

- Versuche, die Mediennutzung auf Dauer einzuschränken, misslingen

7. Negative Auswirkungen

- reale Verpflichtungen von Schule, Freunden etc. werden verdrängt, der Alltag verliert an seinem Reiz

Zu viel ist es, wenn mindestens drei Kriterien über einen längeren Zeitraum zutreffen!

Wie verändert sich das Miteinander?

Neue Formen des sozialen 'Zusammenlebens'

- zwischenmenschliche Kontakte und funktionale Kommunikation des nahen(!) Umfelds haben sich ins Internet verlagert
- keine soziale Verarmung: 'Netzwerker' haben viele Online- und Offlinefreunde, Online eröffnen sich neue Chancen für 'reale' Begegnungen mit anderen

Neue Kommunikationskultur

- Zunahme spontaner Kommunikation und persönlicher Selbstdarstellungen sowie Preisgabe persönlicher Daten und Gedanken/Gefühle,
- immer erreichbar, immer ansprechbar, immer auf dem Laufenden sein müssen: Kommunikationsdruck
- nach anfänglicher 'Entfesselung' des Privaten, aktuell Tendenz zur stärken 'Privatisierung' persönlicher Informationen

Facebook, WhatsApp & Co.

Kommunizieren um zu kommunizieren?

Wie verändert sich das Miteinander?



Simon Edwin Dittrich



Sherry Turkle

Wie verändert sich das Miteinander?

Verändertes Kommunikationsverhalten (Dittrich 2011)

- wir unterhalten uns immer öfter nicht zeitgleich und nicht am selben Ort, v.a. private Handlungen werden im 'öffentlichen Zwischenraum' vollzogen (z.B. lautstarkes Streiten am Handy)
- Statt mit dem direkten Umfeld zu kommunizieren, spricht man heute zunehmend selektiv mit Menschen, die man sich selbst ausgesucht hat

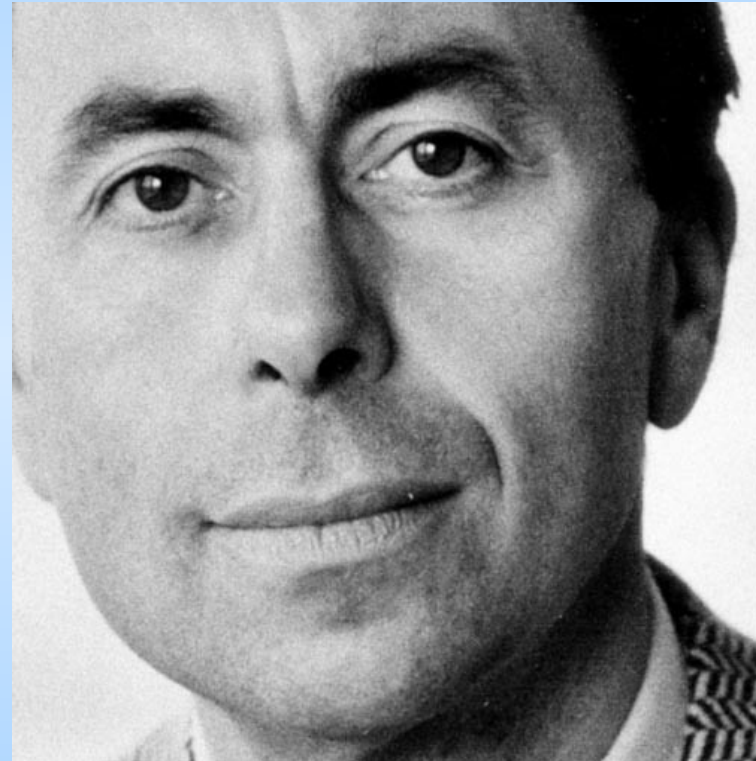
Gemeinsam einsam(er) (Turkle 2011 und 2013)

- online führen wir andere Beziehungen, in gewisser Weise enthüllen wir auch mehr von uns (aber wir enthüllen das, was wir enthüllen wollen, nicht unbedingt das, was der andere wissen will)
- von Angesicht zu Angesicht findet eher ein echter Austausch statt, selbst bei einem Telefonat müssen wir persönlich anwesend sein und hören die Stimme des anderen (und die mitschwingenden Emotionen)

Wie verändert sich das Miteinander?

Immer häufiger kommunizieren wir, nur um zu kommunizieren – und empfinden eine unbändige Lust dabei.

Ich kommuniziere, also bin ich!

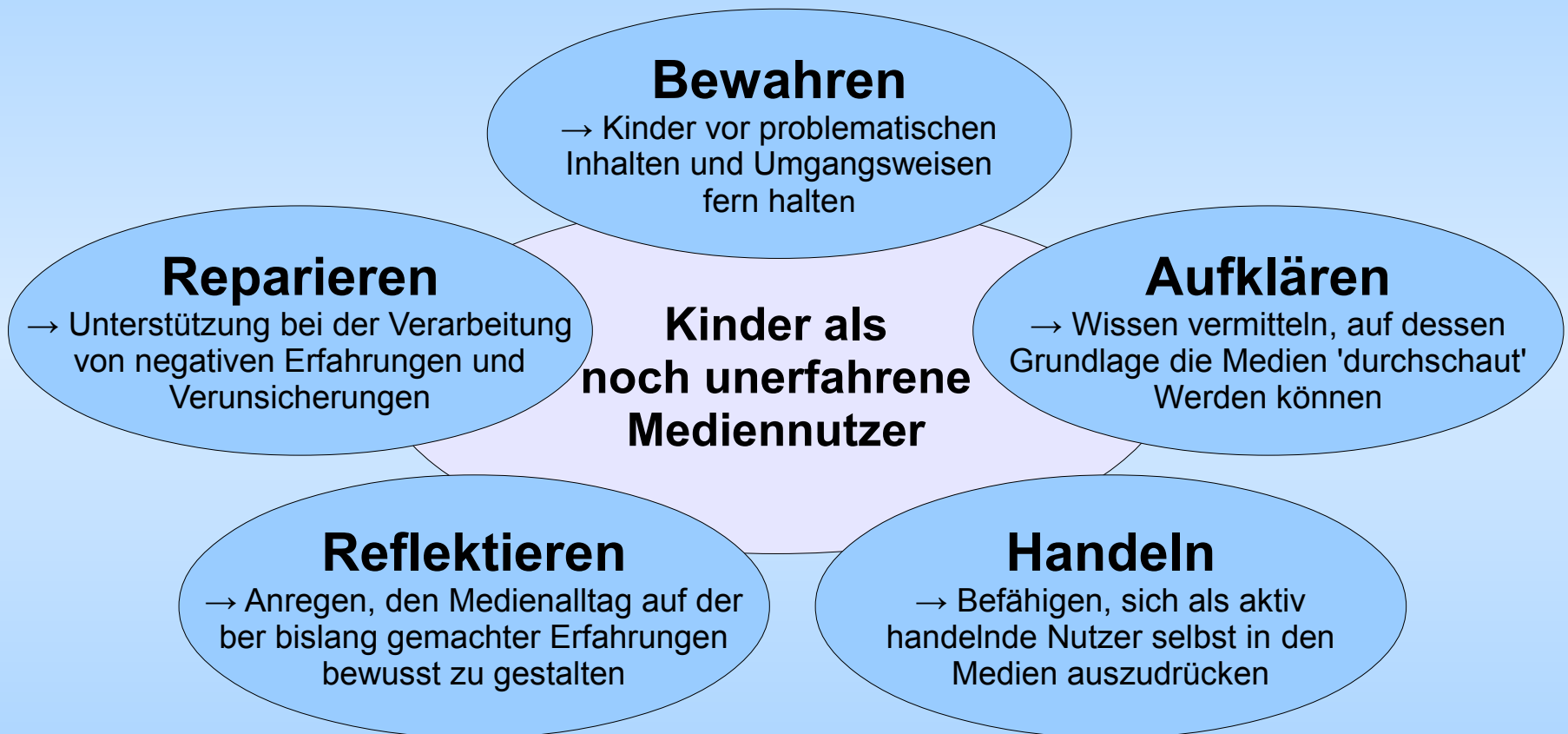


Norbert Bolz

Erzieherisches Handeln

Möglichkeiten der Begleitung, Reglementierung und Kontrolle

Handlungsalternativen (nach Süss et al. 2013)



Rahmung der Medienerziehung (Wagner et al. 2013)

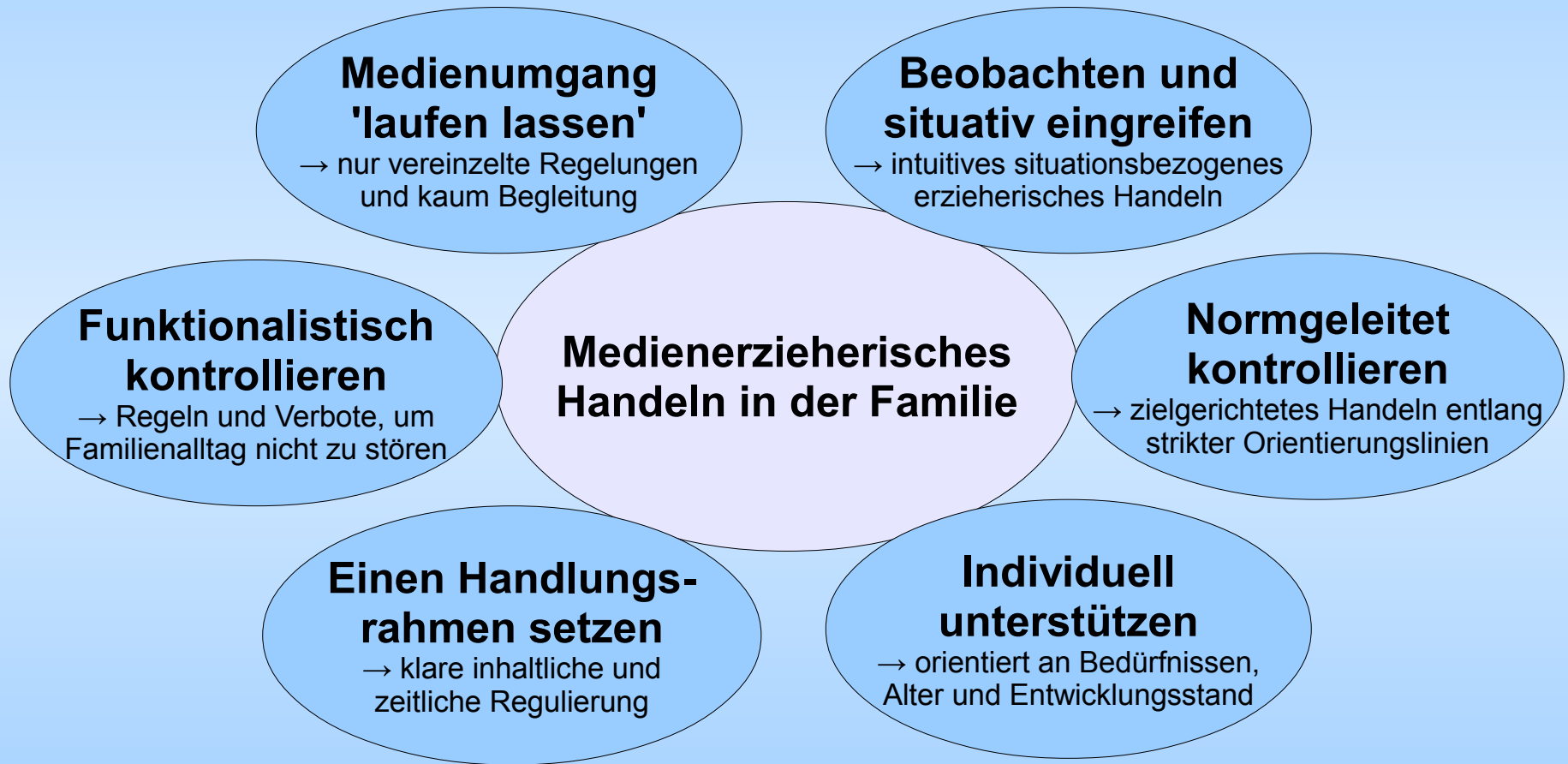
Kindorientierung

- Offenheit gegenüber medialen Vorlieben
- Grundlegendes Verständnis, wie Kinder Medien wahrnehmen (Was macht ihnen Spaß? Was ängstigt/überfordert sie?)
- Erkennen der Bedeutung, die Mediennutzung für Integration der Kinder hat (v.a. in die Peergroup)

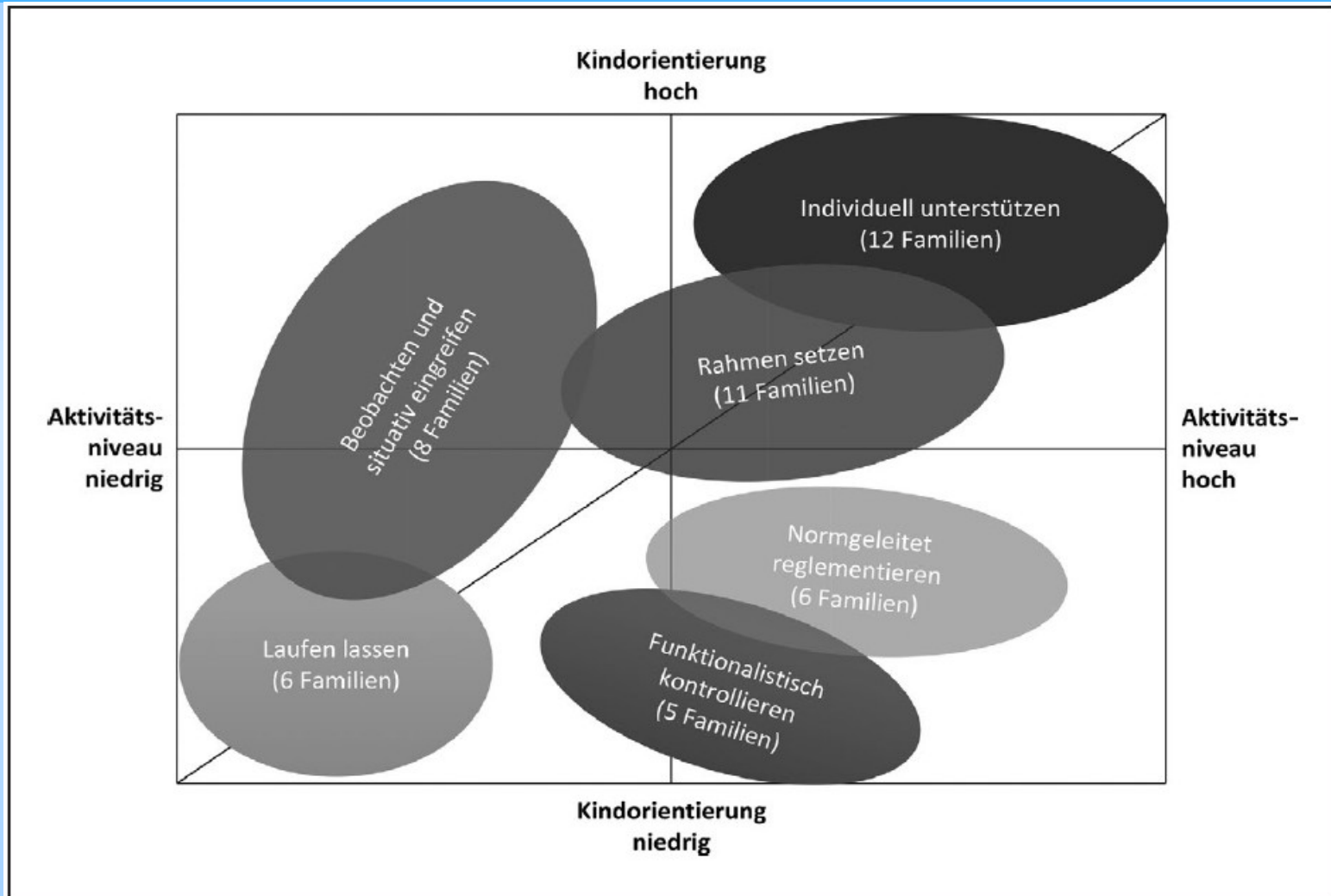
Aktivitätsniveaus

- Vielfältigkeit der Eltern-Kind-Interaktionen beim auf die Mediennutzung bezogenen erzieherischen Handeln
- Regeln, Sanktionen, Zugangsbeschränkungen, Kommunikation über Inhalte, gemeinsame Mediennutzung etc.
- Auseinandersetzung mit Fragen der Medienerziehung außerhalb der Interaktionen mit den Kindern

Sechs Muster zur Medienerziehung (Eggert et al. 2013)



Gesamtüberblick (Eggert et al. 2013)



Nützliche Links

www.klicksafe.de

- ➔ EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz: umfangreiches Angebot an Materialien für unterschiedliche Zielgruppen (Eltern, Pädagogen, Heranwachsende) v.a. zu den aktuellen Risiken in der Welt der Medien

www.schau-hin.info

- ➔ Initiative von BMFSFJ und Medienunternehmen: Elternratgeber zur Mediennutzung von Heranwachsenden und ausgewählten Problembereichen

www.spielbar.de

- ➔ Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung: Informationen zu Computerspielen und pädagogische Beurteilungen für Eltern und andere Erziehende

Themen

[» Kommunizieren](#)

- Soziale Netzwerke
- Facebook
- Cyber-Mobbing
- Instant Messenger
- WhatsApp
- Chat
- Apps
- Smartphone
- Spam

[» Problematische Inhalte](#)

- Pornografienutzung
- Sexting
- Rechtsextremismus
- Gewaltdarstellung
- Verherrlichung von Essstörungen

[» Technische Schutzmaßnahmen](#)

- Jugendschutzfilter
- Den PC schützen

[» Rechtsfragen im Netz](#)

- iRights
- Urheberrecht
- Tauschbörsen

[» Datenschutz](#)

- Überwachung
- Privatsphäre

[» Suchen & Recherchieren](#)

- Suchmaschinen

[Home](#) > [Themen](#)[» Technische Schutzmaßnahmen](#)

Jugendschutzfilter

- [» Warum überhaupt Filtersoftware?](#)
- [» Wie funktioniert Filtersoftware?](#)
- [» Wie zuverlässig blockieren Jugendschutzfilter problematische Angebote?](#)
- [» Jugendschutzprogramme für Tablets und Smartphones](#)
- [» Jugendschutzprogramme für PC](#)

[» Smartphone und Apps](#)

Sichere Nutzung

- [» Geeignete Apps für Kinder und Jugendliche](#)
- [» Problem Datenschutz](#)
- [» Schutz vor Abo- bzw. Kostenfallen](#)
- [» Ungeeignete Inhalte und Jugendschutz](#)
- [» WhatsApp-Messenger](#)

[» Cyber-Mobbing](#)

Was tun bei Cyber-Mobbing?

- [» Zahlen und Fakten](#)
- [» Cyber-Mobbing in der Schule](#)
- [» Cyber-Mobbing rechtzeitig erkennen](#)
- [» Gesetzliche Grundlagen](#)

facebook

[» Facebook](#)

Schutz der Privatsphäre

- [» Zum Facebook-Bereich auf klicksafe.de](#)
- [» Facebook-Leitfäden von klicksafe](#)
- [» Video-Ratgeber für mehr Sicherheit auf Facebook](#)



Internet

Browser, Downloads & Co: Wissenswertes zum kindgerechten Umgang mit dem Internet finden Sie hier.



Soziale Netzwerke

Kinder und soziale Netzwerke: Hier erfahren Sie alles zum Umgang mit Facebook, Twitter & Co.



Mobile Geräte

Smartphones, Tablets und MP3-Player: Hier gibt's Tipps für die kindgerechte Nutzung mobiler Geräte.



Games

Von Spielkonsole bis Onlinegame: Wie Kinder am besten elektronische Spiele nutzen, lesen Sie hier.



TV & Film

Sendungen, Zeiten, Regeln: Wie Ihre Kinder am besten fernsehen sagen wir Ihnen in diesem Bereich.



Neuigkeiten >

Spielerbeurteilungen >

Praxiswissen >

Fachartikel +

Über uns ·

Kontakt / Newsletter ·

Impressum ·

Nachrichten zum Spielen - Newsgames

12.01.2015 - eingestellt in [Independent Games](#), [News](#), [Serious Games](#), [Spiele & Trends](#)



Stellvertreter des [Genres](#) vor!



[» mehr](#)

Von der Genderdebatte bis zur Flüchtlingsproblematik – Newsgames vermischen Spielkonzepte mit realen Themen aus den Nachrichten, um sie greifbarer zu machen. Dabei können sie verschiedenste Formen annehmen. Wir stellen mit No Male Heroes und Refugees zwei

Little Inferno

09.01.2015 - eingestellt in [Independent Games](#), [Spielerbeurteilungen](#)



und Erwachsene geeignet ist.



[» mehr](#)

Feuer ist gefährlich und faszinierend zugleich. Das hat auch das Entwicklerstudio hinter dem Indie Game Little Inferno erkannt. Aufgabe im Spiel: Verbrenne alle möglichen Gegenstände. Das [Denkspiel](#) überzeugt mit düsterem Humor und einer spannenden Story, die eher für Jugendliche

Counter-Strike: Global Offensive

07.01.2015 - eingestellt in [Spielerbeurteilungen](#)



Global Offensive ist der aktuellste Ableger der beliebten Counter-Strike-Reihe. Der Shooter bietet vereinzelt Neuerungen, am Spielprinzip selbst hat sich aber nichts groß verändert. Fans der Vorgänger kommen auch hier voll auf ihre Kosten.

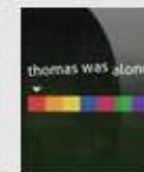


Suchen

Handygames



SPIEL des Monats



"Thomas Was Alone" vereint simple Spielmechanik mit wundervoller Story über Freundschaft, Zusammenhalt & Verrat.

[» mehr](#)

Faszination Computerspiele



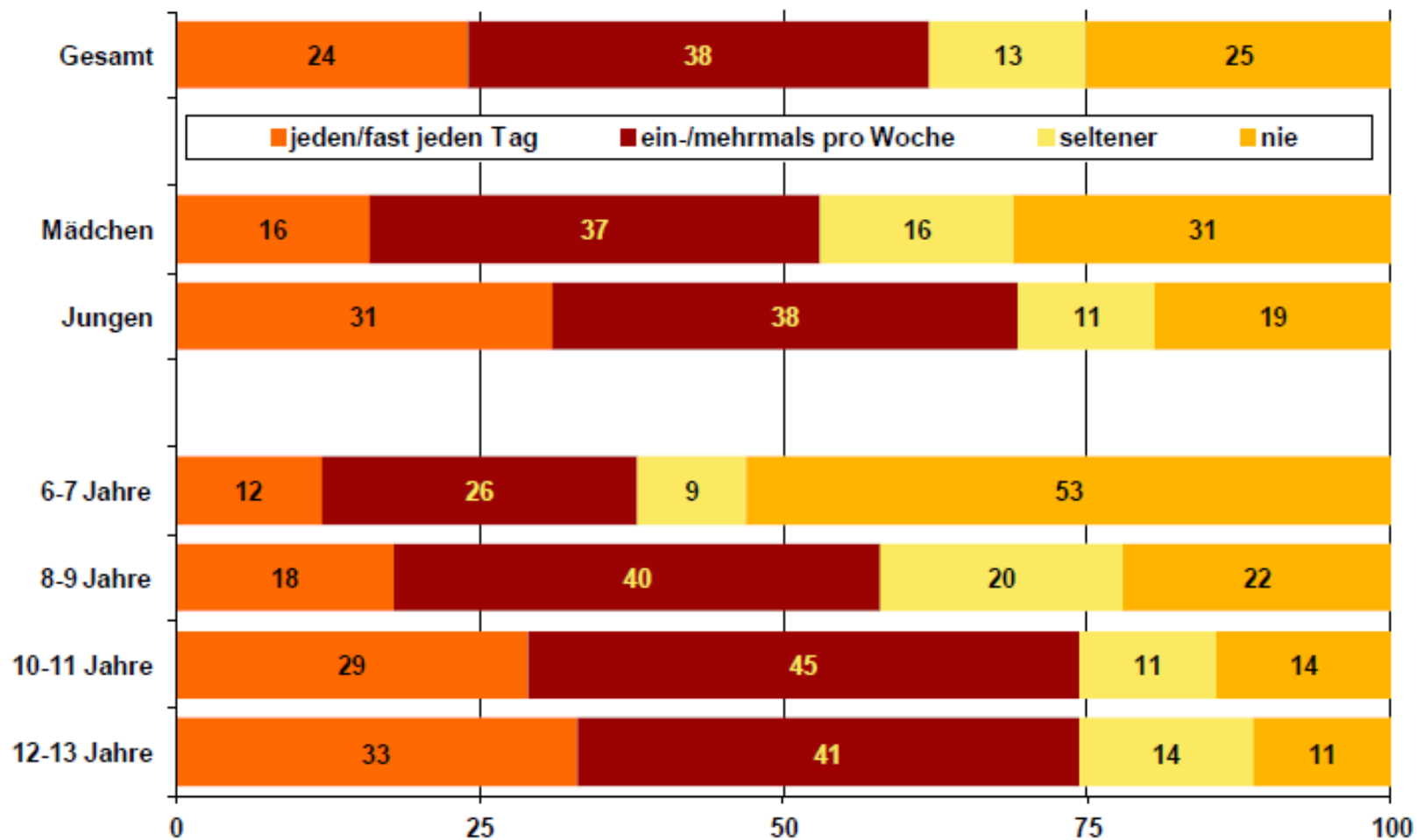
Computerspiele: Historie, Genres, Faszination und Jugendschutz. Mit Glossar.

[» PDF Broschüre](#)

Heute schon gedaddelt?

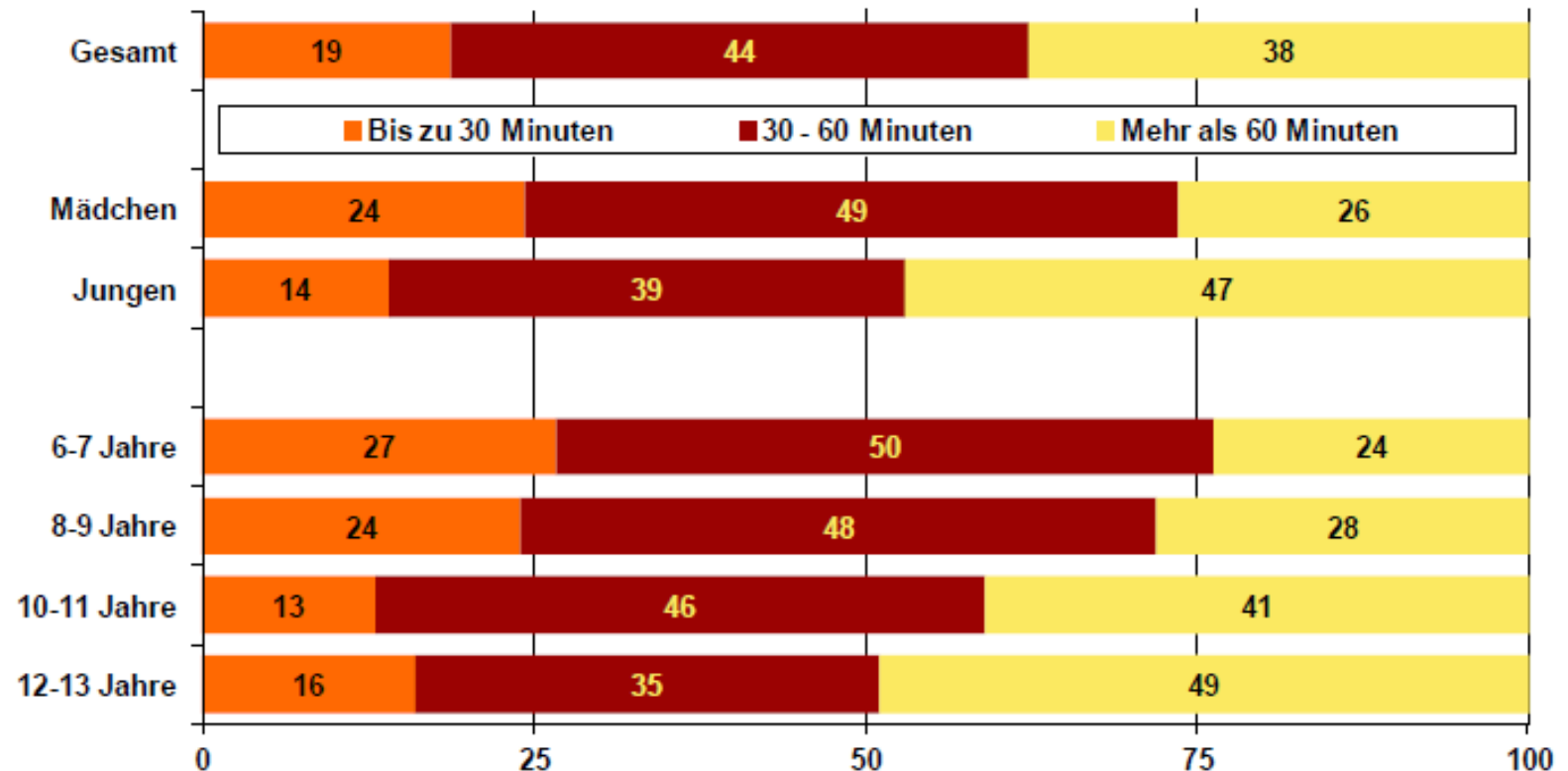
Digitale Spielewelten von Kindern

Nutzung Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2014



Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent
Basis: alle Kinder, n=1.209

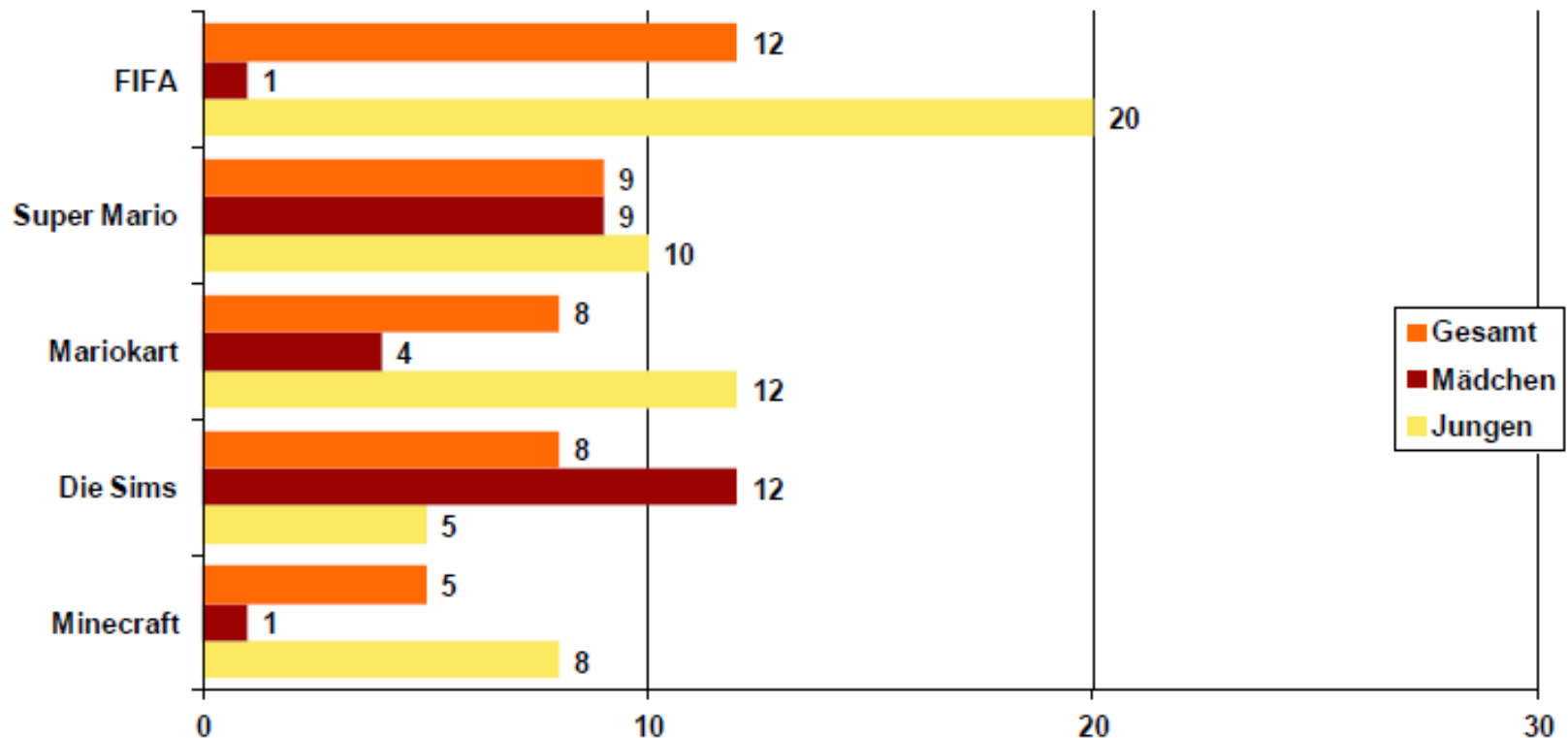
Wenn du an einem normalen Tag spielst – wie lange ist das so in etwa?



Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent
Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=909

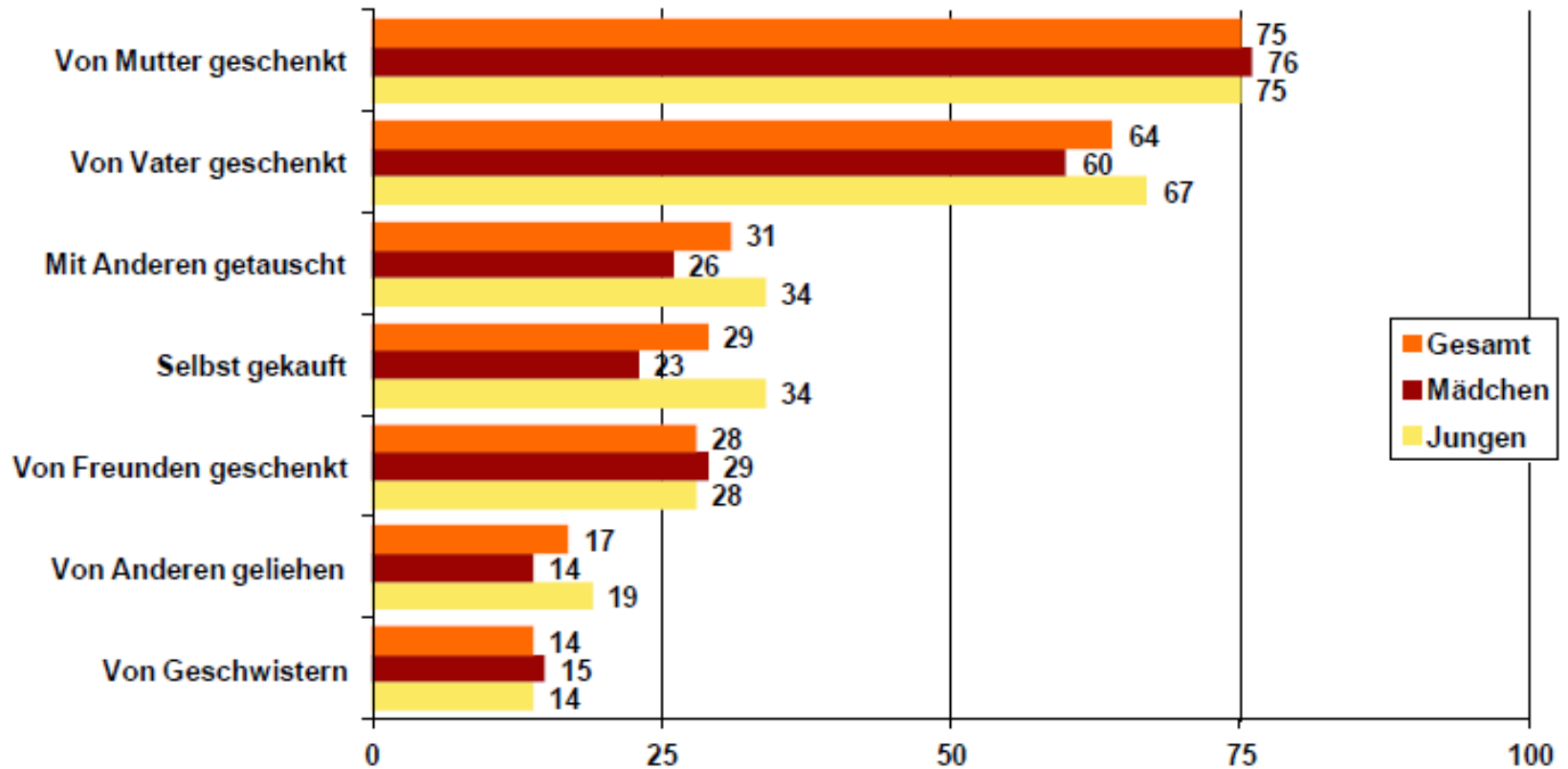
Liebste Computer-/Konsolen-/Onlinespiele 2014

- bis zu drei Nennungen -



Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5%
Basis: Nutzer von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen, n=909

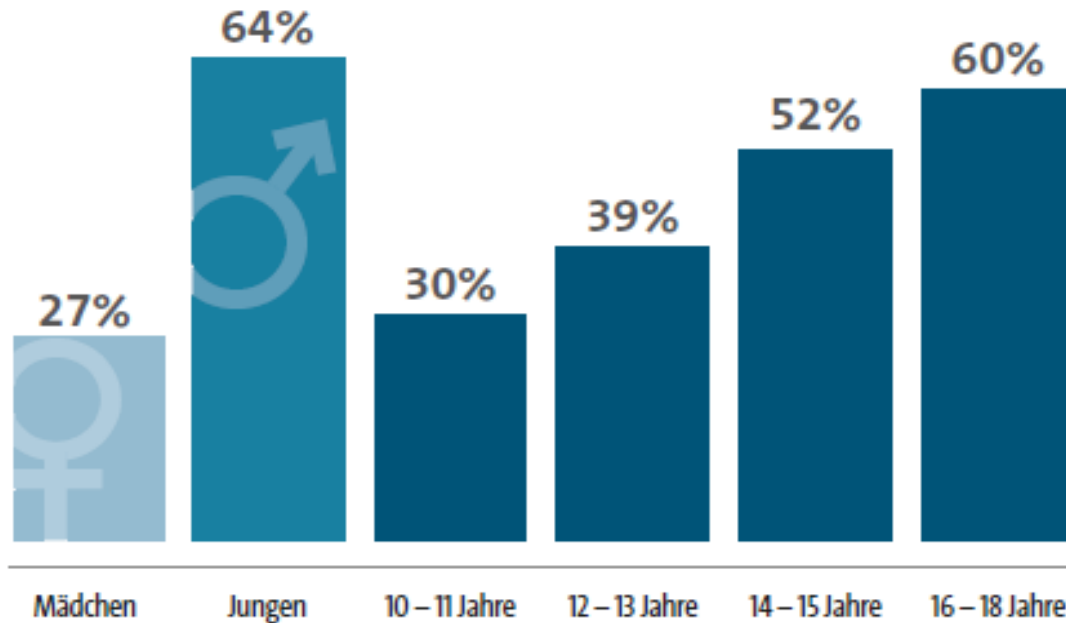
Woher hast du eigene Computer-/Konsolenspiele?



Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent
Basis: Besitzer von Computer-/Konsolenspielen, n=854

Nicht alles altersgerecht! (BITKOM 2014)

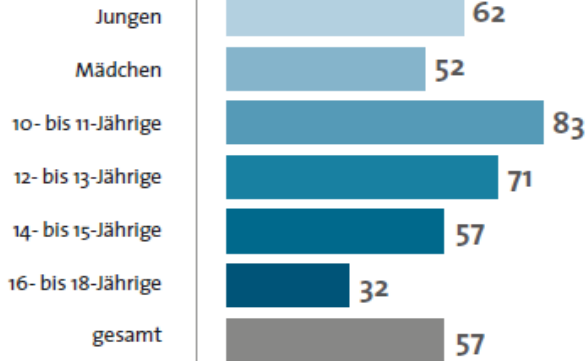
Frage: »Hast Du schon einmal selbst Computer-, Video- oder Online-Spiele gespielt, die nicht für Dein Alter freigegeben waren?« (Ja-Antworten)



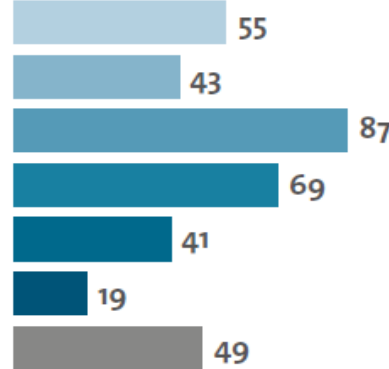
Basis: 641 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die zumindest manchmal Computer- oder Video-Spiele spielen

Einflussnahme der Eltern (BITKOM 2014)

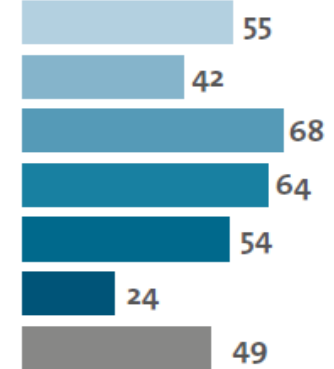
Ich darf bestimmte Spiele nicht spielen, weil diese z.B. zu gewalttätig sind.



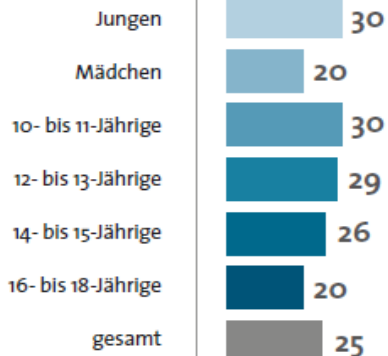
Ich darf nur eine bestimmte Zeit Computer-, Video-, oder Online-Spielen spielen.



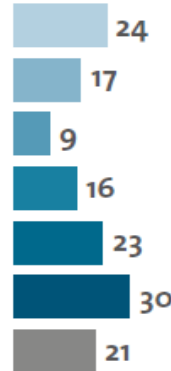
Meine Eltern verbieten mir hin und wieder das Computer-, Video-, oder Online-Spielen.



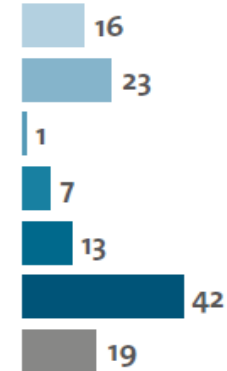
Ich spiele zumindest hin und wieder heimlich Computer-, Video-, oder Online-Spiele.



Ich habe das Gefühl, ich verbringe zu viel Zeit mit Computer-, Video-, oder Online-Spielen.



Ich darf Computer-, Video-, oder Online-Spiele ohne Einschränkung durch meine Eltern nutzen.

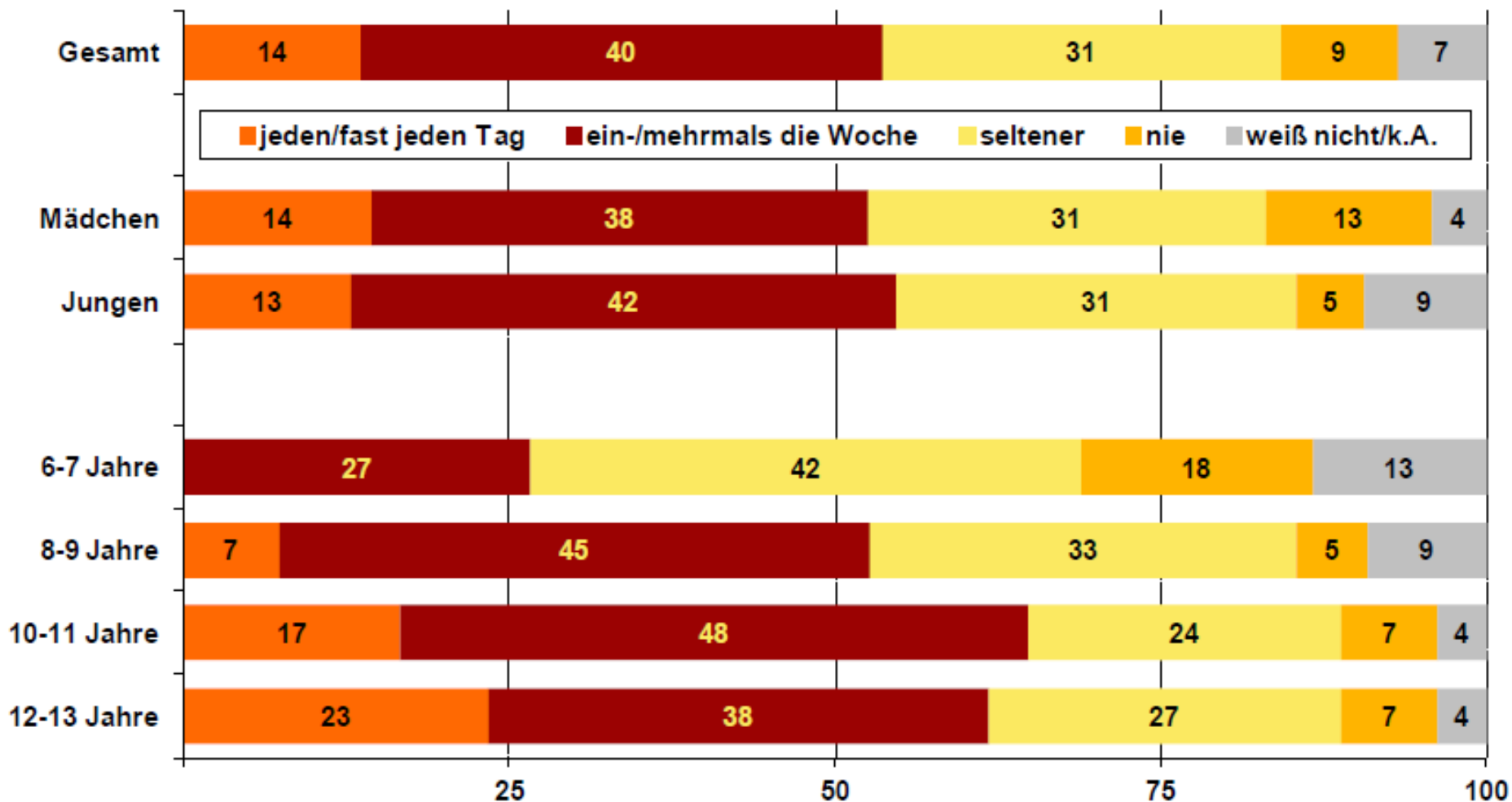


Neuer Alltagsbegleiter von Kindern?

Tablets unaufhaltsam auf dem Vormarsch

Nutzung des Tablet-PCs durch das Kind

- Angaben der Haupterzieher -

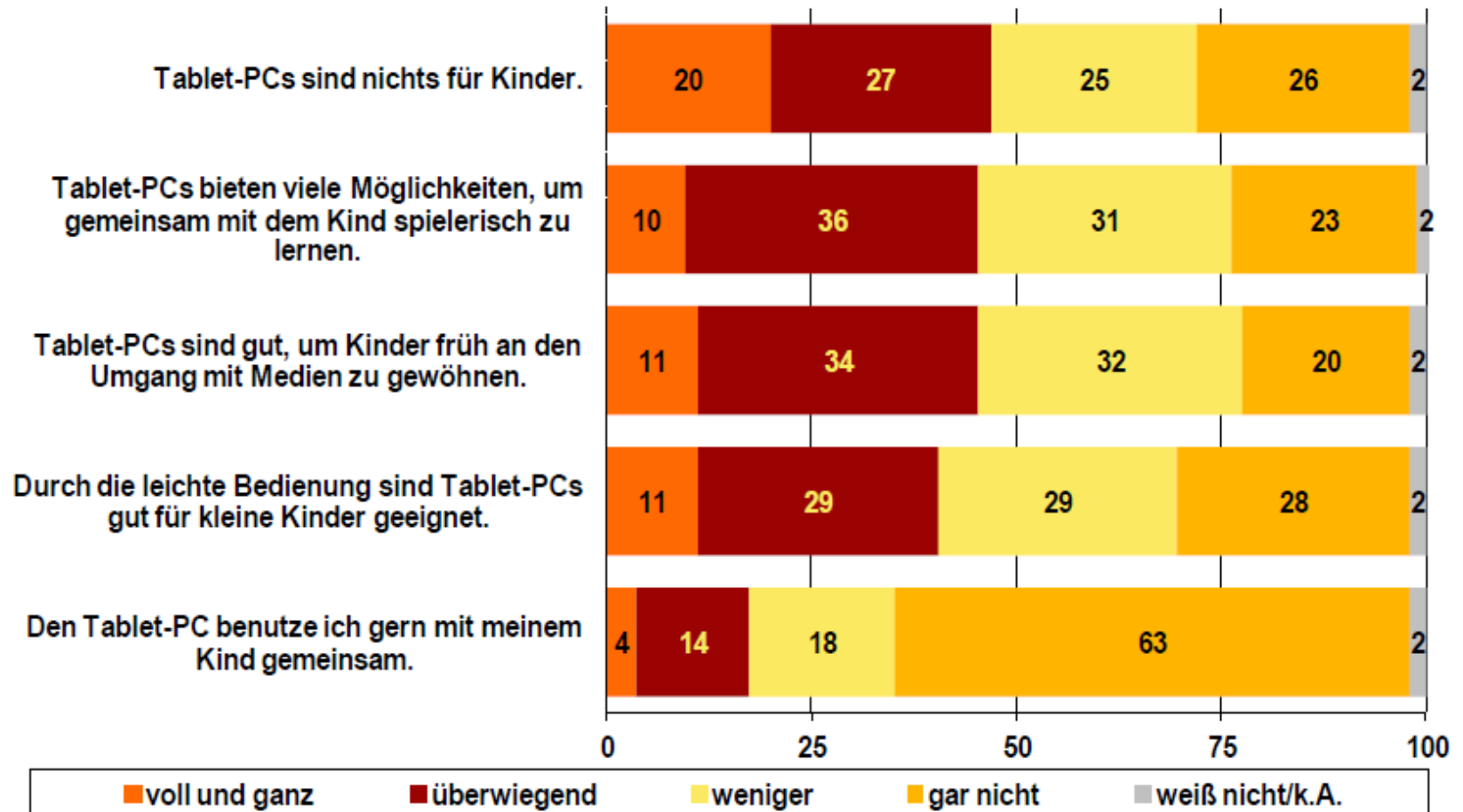


Quelle: KIM-Studie 2014, Angaben in Prozent

Basis: Haupterzieher, Tablet-PC im Haushalt vorhanden, n=235

Aussagen zu Tablet-PCs 2014

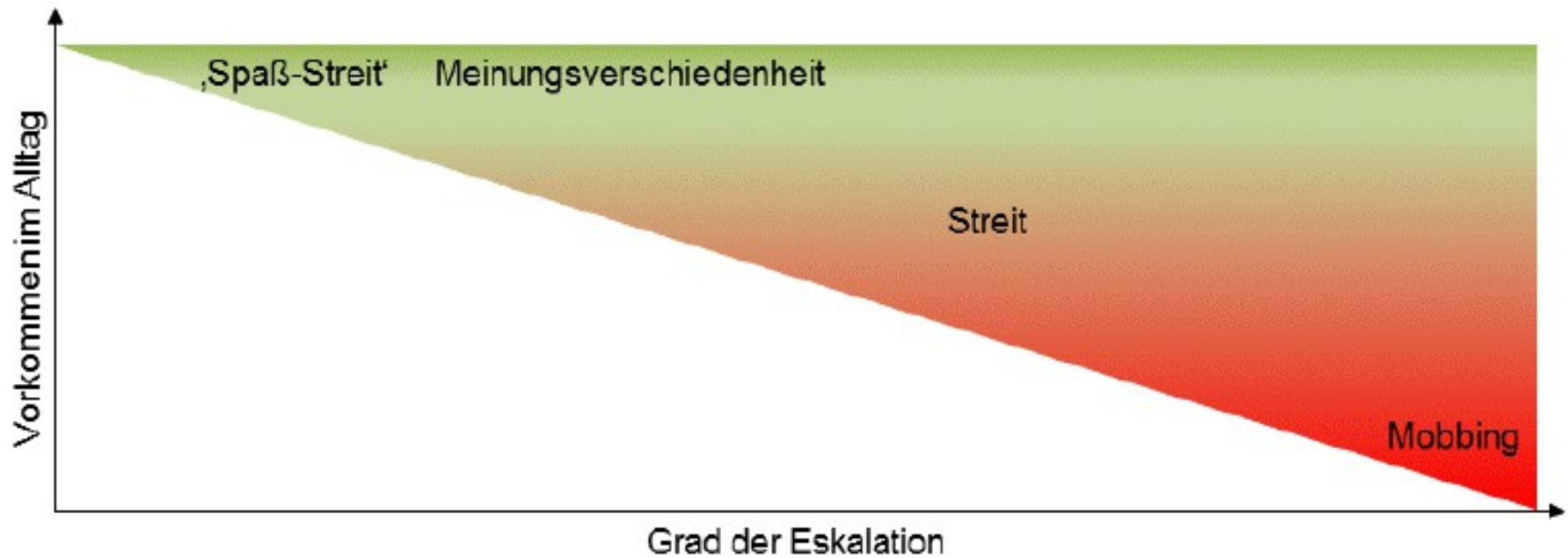
- trifft zu (Angaben der Haupterzieher) -



Cybermobbing/Cyberbullying

Nicht jeder online ausgetragene Konflikt ist Mobbing

Online-Konflikte (Wagner et al. 2012)



'Spaß-Streit' (Wagner et al. 2012)

Scheinbare Auseinandersetzungen

- derartige Scheinkonflikte sind 'normaler' Teil des Alltags
- in aller Regel kann man noch gut beurteilen, ob es sich um Spaß oder Ernst handelt
- Missverständnisse werden oft den anderen zugeschrieben

„Also ich mobbe jetzt nicht wirklich einen Schüler (...), bei mir ist es kein Mobbing, sondern eher so spaßhaft gemeint, aber das weiß diejenige Person eigentlich auch.“
(Junge, G11 hBh, 331f.)

„(W)enn man so einen leichten Ausdruck, sage ich jetzt mal, zum Beispiel ‚Du Depp‘ zu einem Freund postet, aber nur weil das lustig gemeint ist, und der versteht das dann aber, weil er gerade nicht so gut drauf ist, oder so, versteht das halt dann als ernst gemeint.“ (Junge, G13 hBh, 525)

Meinungsverschiedenheiten (Wagner et al. 2012)

Verbales Austragen inhaltlicher Differenzen

- trotz ernsthafter Inhalte machen sie zum Teil Spaß
- die einen sind sehr diskussionsfreudig, die anderen versuchen, verbale Auseinandersetzungen in Sozialen Netzwerkdiensten zu vermeiden

Junge 1: „Ja, aber zu Facebook geht man ja auch um Freunde zu treffen und mit Freunden zu schreiben und nicht um dann Stress zu haben (...)"

Junge 2: „Ich hab mich da noch nie gestritten, halt nur Meinungsverschiedenheiten (...)"
(G9 hBh, 121ff.)

Streit (Wagner et al. 2012)

Betrifft emotional und ernsthaft Beziehungsebene

- offenbart Spannungen zwischen den Streitenden, z.B. bei unterschiedlichen Einstellungen und Werthaltungen
- kritische oder spaßhaft gemeinte Äußerungen häufig als persönlicher Angriff fehlinterpretiert

„Also entweder, man kann Stress kriegen, indem man Leute die ganze Zeit anschreibt und die dich nicht wollen, oder ich kann Stress haben, wenn dich die ganze Zeit irgendwelche anschreiben, (...) die man nicht will, und das nervt halt dann teilweise, obwohl man mit denen befreundet ist, weil man die eigentlich mag, aber dadurch machen die alles kaputt, wenn die die ganze Zeit irgendeinen Scheiß schreiben.“

(Junge, G11 hBh, 67)

Cybermobbing (Wagner et al. 2012)

Aggressives Konflikt Handeln, das auch nach Meinung Jugendlicher zu weit geht

- den meisten bekannt aus Medienberichterstattung (Bsp. Amanda Todd englisch/mit dt. Untertiteln) oder persönlichem (meist schulischem) Umfeld
- die Grenzen, was noch akzeptabel ist, ist variieren von Mensch zu Menschen und zwischen verschiedenen Gruppen
- Beschimpfungen/Beleidigungen, Ausgrenzungen und Verbreiten von Gerüchten häufig noch zu Konfliktform Streit gezählt

„Cybermobbing, da muss Stopp sein.“ (Junge, G6nBh, 255)

Besonderheiten von Cybermobbing

Anonymität (Identifizieren des Täters ggf. nicht möglich)

- Opfer kann sich schwieriger wehren, wenn es Täter nicht kennt, und Täter greifen u.U. auch Menschen an, die sie in der realen Lebenswelt nicht angreifen würden

Mediale Vermitteltheit

- Täter kann Zustand des Opfers nicht einschätzen und geht u.U. aggressiver vor als ohne zwischengeschaltete Medien

Orts-/Zeitunabhängigkeit

- Opfer können den gezielten Attacken schwieriger aus dem Weg gehen, da sie nicht auf den öffentlichen Raum (z.B. Schulhof, Schulweg etc.) begrenzt sind, sondern auch in vertraute, eher private Räume (z.B. Kinder-/Jugendzimmer) eindringen können

Was sagt das Gesetz?

Cybermobbing selbst ist keine Straftat!

- verschiedene Cybermobbing-Handlungen bieten aber die Möglichkeit, bei schwerwiegenden Attacken rechtliche Maßnahmen zu ergreifen

Recht am eigenen Bild

- wird verletzt, wenn bei Mobbing-Attacken Bilder oder Video ohne Zustimmung des Abgebildeten veröffentlicht werden

Verleumdung und üble Nachrede

- wenn Unwahrheiten verbreitet oder Beleidigungen ausgesprochen werden, kann man Unterlassung fordern oder Strafanzeige stellen, bei fortlaufender Beleidigung/Belästigung greift u.U. Anti-Stalking Gesetz

Drohung, Erpressung, Nötigung

- Straftaten, die eigentlich der Polizei zu melden sind

Beispiele zur Einordnung (Schultze-Krumbholz et al. 2012)

„Jedesmal, wenn ich im sozialen Netzwerk eine Statusnachricht wie z. B. ‚Ich bin traurig‘ poste, schreibt einer meiner Mitschüler: ‚Mir doch egal!‘“	Niedrig bis mittel, da keine direkte Beleidigung, aber durchaus herabwürdigend.
„Ich bin neu im sozialen Netzwerk und alle meine Klassenkameraden lehnen meine Freundschaftsanfragen ab.“	Mittel, da es den neuen Mitschüler ausschließt.
„Meine Freundinnen lästern auf ihrer Pinnwand im sozialen Netzwerk über mich.“	Mittel bis schwer, da Vertrauen gebrochen und öffentlich.
„Keiner meiner Mitschüler reagiert auf meine Nachrichten.“	Leicht bis gar nicht, da Intention fraglich.
„Ein Mitschüler stellt ein heimlich geschossenes Foto von mir beim Duschen nach dem Sportunterricht in ein Fotoalbum im sozialen Netzwerk.“	Schwer, da Verletzung der Privatsphäre.

Mit wem Konflikte? (Wagner et al. 2012)



Mit wem Konflikte? (Wagner et al. 2012)

Andere Leute Cousine/Cousin

Freunde/Freundinnen

Freunde von Freunden

ehemalige Mitschüler

Ein paar Regeln (klicksafe 2014)

Als Opfer nicht aufs Mobbing einsteigen!

- ein Hin-und-Herschicken wütender Nachrichten nützt dem, der den Streit vom Zaun brechen wollte, und gerät schnell außer Kontrolle

Beim Mobbing gegen andere nicht mitmachen!

- sich schützend vor ein Opfer stellen ist oft schwierig, aber Hilfe holen (bei vertrauten Erwachsenen) geht immer, zumindest sich Raushalten

Hilfsfunktionen der Angebote nutzen!

- nicht ohne Grund gibt es in fast jedem Sozialen Netzwerk eine Funktion, mit der auf Regelverstöße hingewiesen werden kann

Öfter mal sich selbst googlen!

- Über Suchmaschinen kriegt man einen ganz guten Überblick, was im Netz so alles über einen geschrieben wird

Danke für Aufmerksamkeit!