

Zürcher Hochschule
für Angewandte Wissenschaften

zh
aw

Angewandte
Psychologie

FAQ Medienkompetenz

Häufig gestellte Fragen zu Chancen und Risiken von Medien



Frequently Asked Questions, FAQ, englisch für häufig gestellte Fragen, sind eine Zusammenstellung von Fragen und den dazugehörigen Antworten. Bekannt geworden sind FAQ in der Informationstechnik, insbesondere im Internet.

Impressum

Herausgegeben von:

ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Departement Angewandte Psychologie
Forschungsschwerpunkt Psychosoziale Entwicklung und Medien
Minervastrasse 30
8032 Zürich

Inhalte erstellt vom Forschungsteam:

Prof. Dr. Daniel Süss
MSc Gregor Waller
MLaw Marc Bodmer
lic. phil. Eveline Hipeli
lic. phil. Isabel Willemse
lic. phil. Sarah Genner

1. Auflage, Oktober 2011
Redaktion: Sarah Genner

Liebe Leserin

Lieber Leser

Kinder und Jugendliche wachsen in einer reichhaltigen Medienwelt auf. Eltern und Lehrpersonen fühlen sich oft unsicher oder überfordert und fragen sich: Wie viel Medienzeit und welche Medieninhalte sind gut für die Kinder? Wann kann es zu Gefährdungen kommen?

Manche Eltern würden sich wünschen, ihre Kinder möglichst von den Einflüssen der Medien abschirmen zu können, um sie in einer heilen Welt aufwachsen zu lassen. Das ist weder möglich noch sinnvoll, denn Medien bieten auch viele Anregungen zur Entwicklung. Zudem sollen Kinder und Jugendliche dazu befähigt werden, sich sicher in den medialen Welten zu bewegen und eine Balance zwischen direkten und medienvermittelten Erfahrungen zu finden – kurz gesagt: sich Medienkompetenz anzueignen.

Im vorliegenden Leitfaden «FAQ Medienkompetenz» haben wir für Sie häufig gestellte Fragen (Frequently Asked Questions) zusammengetragen. Die Antworten dazu können eine offene Gesprächskultur in Familien und Schulen bereichern, aber nicht ersetzen. Als Leserinnen und Leser hatten wir Eltern, Lehrpersonen und alle jene vor Augen, die sich für den Umgang mit modernen Medien interessieren.

Viel Spass bei der Lektüre wünscht Ihnen

das Medienpsychologie-Forschungsteam
der ZHAW

Inhaltsverzeichnis

- 01_____Medienkompetenz
- 02_____Digital Natives
- 03_____Nutzungsdauer
- 04_____Altersgerechte Nutzung
- 05_____Umgang mit dem Handy
- 06_____Umgang mit Games
- 07_____Umgang mit dem TV
- 08_____Social Networks: Facebook & Co.
- 09_____Informationsmedien
- 10_____Digitale Datenflut und Multitasking
- 11_____Internetsicherheit
- 12_____Internetpornografie
- 13_____Cyberbullying
- 14_____Mediengewalt
- 15_____Onlinesucht
- 16_____Urheberrecht

JAMES-Studie der ZHAW

Medienpsychologie-Forschungsteam der ZHAW

01_Medienkompetenz

Was heisst Medienkompetenz?

Medienkompetenz bedeutet, bewusst und vor allem verantwortungsbewusst mit Medien umzugehen. Dazu gehört das Wissen, wie man die eigenen Bedürfnisse mit Medien erfüllen kann, aber auch das kritische Hinterfragen der Medien und des eigenen Nutzungsverhaltens.

Warum braucht es ein nationales Präventionsprogramm mit Schwerpunkt Medienkompetenz?

Medienkompetenz ist ein zentrales Erziehungs- und Bildungsziel. So wie es in einer Gesellschaft mit intensivem Strassenverkehr Verkehrserziehung braucht, damit sich die Kinder sicher bewegen können, braucht es Medienbildung für die Mediengesellschaft. Die gezielte Förderung der Medienkompetenz ist zum Beispiel notwendig, weil sie unter anderem dazu beiträgt, vernünftig mit Mediengewalt umzugehen. Die Schulen sind besonders angesprochen, aber sie können nur zusammen mit den Eltern, den Medienanbietern und dem Staat als Aufsichts- und Regulierungsinstanz etwas erreichen.

Mehr zum «Nationalen Programm zur Förderung von Medienkompetenzen» finden Sie unter www.jugendundmedien.ch.

Wie eignen sich Kinder und Jugendliche Medienkompetenz an?

Am meisten, indem sie am Modell lernen. Vorbilder sind Eltern, Lehrpersonen, aber auch Gleichaltrige. Vieles geschieht beim Erwerb technischer Kompetenzen nach dem Learning-by-Doing-Prinzip, Lernen durch Handeln. Diese technischen Kenntnisse jedoch stellen nur einen Teil von Medienkompetenz dar. Kinder und Jugendliche

brauchen Unterstützung, um das mediale Angebot kreativ, sicher und entwicklungsfördernd nutzen zu können.

Welche Rolle spielen die Eltern für die Mediennutzung ihrer Kinder?

Eltern haben eine wichtige Vorbildrolle. Daher sind Verbote auch weniger wirksam als gute Vorbilder. Befragungen von Kindern haben zudem gezeigt, dass für sie die Eltern die wichtigsten Vermittler von Medienkompetenz sind. Aber auch Schulen sind für das Lernen mit und über Medien zentral.

Wie können Jugendliche lernen, selbstkritisch mit dem eigenen Medienkonsum umzugehen?

Wichtig ist, dass wir Medienkompetenz nicht losgelöst betrachten. Es ist entscheidend, wie Jugendliche auch in anderen Lebensbereichen lernen, über sich selbst nachzudenken und eigene Verhaltensweisen zu hinterfragen. Wenn diese Kompetenz da ist, können Jugendliche sie auf den eigenen Medienkonsum übertragen.

02_Digital Natives

Wer sind die «Digital Natives»?

Der von Marc Prensky geprägte Begriff hat sich für die Generation ab Jahrgang 1980 und jünger etabliert, die mit digitalen Technologien aufgewachsen sind. Die vor 1980 Geborenen werden auch als «Digital Immigrants» bezeichnet. Unter die Bezeichnung «Offliner» fallen Technologie-Verweigerer, die sich dem Einfluss digitaler Medien zu entziehen versuchen und weder mit Handy noch mit PC online gehen.

Welche Unterschiede kann man zwischen Digital Natives und Digital Immigrants finden?

Digital Natives haben tendenziell einen unkomplizierten Umgang mit Informationen und persönlichen Daten in sozialen Netzwerken und gehen allgemein spielerischer mit dem Internet um. Auch eine Welt ohne Handys ist für sie kaum vorstellbar.

Sind Jugendliche Erwachsenen in Bezug auf digitale Welten überlegen?

Der Eindruck täuscht. Die Digital Natives sind manchmal auch Digital Naives, das heisst, sie haben naive Vorstellungen von den digitalen Welten und ihren Regeln. Auch wenn sie Geräte und Anwendungen technisch beherrschen, sind sich viele Jugendliche der Konsequenzen ihres Verhaltens in digitalen Welten nicht bewusst. Dies betrifft zum Beispiel einen sorglosen Umgang mit persönlichen Daten und Bildern, Online-Pöbeleien oder das Copyright. (> 13_Cyberbullying | > 16_Urheberrecht)

Sind die Unterschiede zwischen diesen Generationen tatsächlich so gross?

Auch wenn in den Massenmedien und in vielen Marketing-Publikationen eine völlig neue «Generation Internet» propagiert wird, erweisen sich die Unterschiede zwischen Digital Natives und Digital Immigrants beim näheren Hinsehen häufig kleiner als erwartet. Der Stellenwert des Digitalen darf nicht überbewertet werden. So hängt das Verhalten im Internet eher vom Technikinteresse und vom Persönlichkeitstyp ab, z.B. ob jemand eher introvertiert oder extravertiert ist, als vom Unterschied zwischen den Generationen.

03_Nutzungsdauer

Wichtiger als die Frage nach der Dauer ist das Was und Warum der Mediennutzung.

Wie lange dürfen Kinder und Jugendliche pro Tag TV schauen, gamen und surfen?

Wichtiger als die Frage nach der Dauer ist das Was und Warum der Mediennutzung.

Wenn Eltern für Kinder und Jugendliche eine beschränkte Nutzungsdauer vereinbaren, sollte die gesamte Bildschirmzeit einbezogen werden: TV, Games, Internet. Das Verhältnis zwischen sonstigen Freizeitaktivitäten und Mediennutzung ist dabei ebenso zentral: Eine Stunde Gamen pro Tag kann für das eine Kind, das nebenbei Freunde trifft, Sport treibt oder Musik macht, problemlos sein. Für ein anderes kann auch eine Stunde pro Tag zu viel sein.

Ist ein Jugendlicher süchtig, wenn er mehr als zwei Stunden pro Tag am Computer spielt?

Die Anzahl Stunden Computerspielen pro Tag ist kein tauglicher Indikator für Sucht. Gewisse Games erfordern viel Übung, um im Spielverlauf weiterzukommen. Vermuten Eltern jedoch als Nutzungsmotiv eher Flucht und Ablenkung als Unterhaltung, ist es angezeigt, genauer hinzuschauen. Der Grund für eine exzessive Mediennutzung liegt nämlich häufig nicht in der Faszination oder am Unterhaltungswert der Medien an sich, sondern im Wunsch, sich durch Medien von Problemen abzulenken. (*> 15_Onlinesucht*)

Gibt es denn gar keine konkreten Empfehlungen zu Medienzeiten für Kinder und Jugendliche?

Doch. Folgende Empfehlungen können als Richtwerte genommen werden, wobei auf die Tagesform und die individuellen Bedürfnisse des Kindes zu achten ist.

- Kinder unter 4 Jahren gehören nicht vor den TV – sie können von TV-Bildern und schnellen Schnitten verunsichert werden. Altersgerechte DVDs eignen sich besser, weil diese gestoppt und wieder angeschaut werden können.
- 4- bis 5-Jährige können bis zu 30 Minuten am Tag fernsehen, am besten gemeinsam mit einem Erwachsenen.
- 6- bis 9-Jährigen reichen fünf Stunden pro Woche Bildschirmzeit.
- 10- bis 13-Jährige übernehmen immer mehr eigene Verantwortung. Eltern sollten dennoch darauf achten, wie lange ihre Kinder fernsehen, gamen und im Internet surfen.
- Für Jugendliche gelten mehr als 20 Stunden pro Woche Surfen und Gamem in der Freizeit als problematisch. (*> 15_Onlinesucht*)

Sollen Laptops und Smartphones in den Reisekoffer?

Wichtig ist, sich immer wieder Internet- und E-Mail-freie Zeiten zu gönnen – für Kids, aber auch für Personen in hochrangigen beruflichen Positionen. Immer auf Empfang zu sein, ist auf Dauer ungesund – für Familie und Partnerschaft sowie als Vorbildfunktion für Kinder. Die Geräte guten Gewissens auch mal abzuschalten, ist einfacher, wenn Stellvertretungen bei Jobabwesenheiten klar geregelt werden.

04_Altersgerechte Nutzung

Welche Nutzungsdauer von Bildschirmmedien ist für Kinder altersgerecht?

Richtwerte für altersgerechte Mediennutzungszeiten finden Sie unter > 03_Nutzungsdauer. Regelmässige TV-freie Tage sind in jedem Alter zu empfehlen, damit das Fernsehen bei Langleweiligkeit nicht zur Routine wird.

Hirnforscher Manfred Spitzer meint, dass Kinder unter zwölf Jahren gar nicht vor Bildschirmmedien sitzen sollten.

Diese Einschätzung teilen wir nicht. Inhalte und Nutzungsformen entscheiden über die Wirkungen.

Soll man einem Säugling Geschichten auf dem iPad erzählen?

Das Kind braucht eine intensive Kommunikation mit dem Gesicht, der Stimme und der Berührung eines Menschen, um sich von den Eltern gespiegelt zu fühlen. Für einen Säugling ist es wichtig, dass man ihm Aufmerksamkeit und volle Zuwendung schenkt, wenn er es wünscht und braucht. Bildschirmgeschichten sind für einen Säugling daher nicht adäquat, aber sie schaden ihm auch nicht.

Ab wann soll ein Kind frühestens ein Handy besitzen?

Die allgemeine pädagogische Empfehlung lautet: nicht vor dem neunten Geburtstag. Für jüngere Kinder kann ein «Notfallhandy» sinnvoll sein, wenn z.B. der Schulweg sehr lange ist.

Wie sieht es bei Games mit problematischen Inhalten aus?

Bei Games ist auf Altersfreigaben zu achten. Das PEGI-System bietet Hinweise, welche Spielinhalte für Kinder welchen Alters geeignet sind. Symbole signalisieren, welche Art problematischer Inhalte enthalten sind: z.B. Gewalt, rohe Sprache, sexuelle Inhalte. Mehr Informationen gibt es hier: www.pegi.info/ch/.

Ab welchem Alter sind Social Networks sinnvoll für Kinder und Jugendliche?

Facebook ist für Jugendliche ab 13 Jahren. Angebote für Kinder bietet z.B. das Schweizer Fernsehen: www.zambo.ch/Community. Kinder im Primarschulalter sollten nur in Absprache mit ihren Eltern ein Profil auf einem Social Network eröffnen. Zu beachten sind insbesondere Privatsphäre-Einstellungen.

Mit welchem Alter ist es sinnvoll, wenn Kinder Fernsehnachrichten schauen?

Die Tagesschau ist etwas für Jugendliche ab 13 Jahren. Es gibt aber kindergerecht aufbereitete Newssendungen auf dem Kinderkanal (Logo) oder Internetseiten wie www.news4kids.de.

05_Umgang mit dem Handy

Was gilt es zu beachten mit Kindern und Handys?

Eltern sollten ihren Kindern Nutzung und Kosten beim Erhalt des ersten Handys verständlich erklären. In der Schule, im Kino oder am Mittagstisch – an vielen Orten gilt: Handy auf lautlos schalten und weglegen. (*> 04_Altersgerechte Nutzung*)

Wie schützen sich Eltern vor hohen Kosten?

Für Kinder kann eine Prepaid-Karte sinnvoll sein, mit der nur ein vorher eingezahlter Betrag genutzt werden kann. So können Eltern ein Handy-Taschengeld festlegen, und den Kindern fällt es leichter, die Kosten zu überschauen.

Was tun, wenn auf dem Kinderhandy Pornoclips oder Happy Slapping-Filme sind?

Handyclips sind kurze Filme, die mit einer im Handy eingebauten Kamera aufgenommen und zum Beispiel per MMS oder Bluetooth weitergeleitet werden können. Es gibt Kinder, die Gewaltvideos (Happy Slapping) oder Pornoclips über das Handy untereinander austauschen. Diese können aus dem Netz geladen werden oder selbstgedreht sein. Wichtig ist, mit dem Kind über das Thema zu sprechen und mit ihm zu vereinbaren, dass es bei solchen «Videoaktionen» nicht mitmacht. Erklären Sie dem Kind, dass es sich auch strafbar machen kann, wenn es solche Filme weiterverbreitet.

Finden Sie auf dem Handy Ihres Kindes Pornodarstellungen, die ihm zugeschickt wurden, müssen Sie aktiv werden. Es kann wirksam sein, direkt mit dem Absender Kontakt aufzunehmen und ihm klarzumachen, dass solches Material unerwünscht ist. Im Wiederholungsfall sollten Sie das Handy zur Polizei bringen.

Ist es pädagogisch wertvoll, Kleinkindern Smartphones als Spielzeug zu überlassen?

Das Smartphone ist an sich nicht als Spielzeug konzipiert und primär kein entwicklungsförderliches Spielgerät. Die Einfachheit der Bedienung macht die heutige Technologie noch zugänglicher für Kleinkinder, die schon von den intensiven Farben auf dem Bildschirm fasziniert sind. Sie probieren aus und lernen, was sie mit ihren Handlungen bewirken. Vor allem Kleinkinder brauchen in den ersten Lebensjahren taktile Erfahrungen, dank denen sie die Dreidimensionalität und die Beschaffenheit von Objekten erfahren. Diese Erfahrungen machen sie auf virtuellen Ebenen nicht. Solange ein Smartphone aber ergänzend und begleitend eingesetzt wird, kann es eine Bereicherung darstellen. Wenn es lediglich als Beschäftigungstherapie eingesetzt wird, nicht. Am wichtigsten ist für das Kind ohnehin soziale Zuwendung.

06_Umgang mit Games

Die Game-Konsole
oder der PC
gehören nicht ins
Kinderzimmer.

Wie lange darf ein Kind Videogames spielen?

Videospiele bieten im Vergleich zu «passiven» Medien wie Film oder Musikhören ein hoch individuelles Erlebnis. Daher ist die Tagesform des Kindes zu berücksichtigen. Das gleiche Spiel mag an einem Tag problemlos während 30 Minuten gespielt werden, während sich an einem anderen Tag nach wenigen Minuten bereits Irritation einstellt. In letzterem Fall sind alternative Beschäftigungen anzubieten. Bestimmte Game-Konsolen bieten auch Einstellungen zur Zeitbeschränkung an, z.B. der Familien-Timer Xbox 360. (> 03_Nutzungsdauer)

Wie kann ich mein Kind vor unerwünschten Inhalten schützen?

Die Game-Konsole oder der PC gehören nicht ins Kinderzimmer. Jedes in der Schweiz verkaufte Video- und Computerspiel verfügt über eine Altersempfehlung von PEGI. Interessieren Sie sich dafür, was Ihr Kind spielt. Spielen Sie mit oder schauen Sie zumindest gelegentlich mal zu, um über die Inhalte mitreden zu können. Informieren Sie sich über www.gametest.ch und www.spiefalt.ch.

Was ist PEGI?

Das PEGI-System (Pan-European Game Information) bietet Hinweise, welche Spielinhalte für Kinder welchen Alters geeignet sind, und zwar in Form von Kennzeichnungen für die Alterseinstufung und Inhaltsbeschreibungen auf der Spielverpackung. PEGI will vor möglichen schädlichen Folgen eines nicht altersgerechten Konsums schützen und sagt nichts über die spielerischen Anforderungen der jeweiligen Titel aus.

Gamen Mädchen anders als Jungs?

Die JAMES-Studie (> JAMES-Studie) hat gezeigt, dass in der Schweiz 61% der männlichen Jugendlichen täglich oder mehrmals pro Woche gamen. Bei den gleichaltrigen Mädchen sind es nur 19%. Auch bei der Wahl der Spiele finden sich Geschlechterunterschiede: Bei den Jungs sind Sport- und Shooter-Games am beliebtesten, die meisten Mädchen ziehen Spielszenarien vor, die sich mit sozialen Aspekten auseinandersetzen.

Können Computerspiele süchtig machen?

Games, besonders Multiplayer-Online-Games, können aus folgenden Gründen über ein gewisses Suchtpotenzial verfügen: Das Spielende ist offen und das Spiel läuft weiter, auch wenn man nicht online ist. In Online-Rollen-Spielen (z.B. «World of Warcraft») kann zudem eine Gruppendruck-Dynamik entstehen, die ein selbstbestimmtes Ausloggen erschwert. Dennoch: Games sind nicht die Ursache für eine Sucht. Mangelnde Anerkennung im Alltag, geringes Selbstwertgefühl, das Bedürfnis nach Zugehörigkeit und emotionale Instabilität gelten als Risikofaktoren. Je ausgeprägter sie sind, umso grösser ist die Gefahr, abhängig zu werden. Kinder, die sich unwichtig und unverstanden fühlen, sind besonders anfällig. Sie können dazu neigen, in Fantasiewelten zu flüchten, und versuchen, ihre Ängste und Frustrationen mit dem Konsum elektronischer Spiele zu verdrängen. (> 15_Onlinesucht)

Machen gewalthaltige Games aggressiv?

Es besteht kein direkter Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Games und aggressivem Verhalten im Alltag. (> 14_Mediengewalt)

07_Umgang mit dem TV

Eltern sollten Kinder, wenn möglich, beim Fernsehen begleiten.

Welche Programme eignen sich besonders gut für Kinder?

Empfehlenswert sind Programme wie ZAMBO von Schweizer Radio und Fernsehen oder der Kinderkanal. Öffentlich-rechtliche Sender strahlen weniger Werbung aus. Altersempfehlungen bei Filmen können Eltern eine erste Orientierungshilfe geben, was für ein Kind entwicklungs-gerecht sein könnte, aber sie sind keine Garantie für das Wohlbefinden der Kinder. Für das Fernsehprogramm finden Sie im Internet unter www.flimmo.de hilfreiche Erläuterungen zum aktuellen TV-Programm.

Kann man Kinder vor dem TV alleine lassen?

Der Fernseher eignet sich nicht als Babysitter. Eltern sollten, sooft es geht, Kinder beim Fernsehen begleiten, weil damit Fragen unmittelbar geklärt werden und Kinder Fernsehinhalte so besser einordnen können. Vor allem Vorschul- und Primarschulkinder benötigen Aufmerksamkeit und Begleitung der Eltern. Ein klares Nein ist wichtig, wenn bestimmte Fernsehbeiträge für Kinder ungeeignet sind. Doch selbst das beste Kinderprogramm sollte zeitlich nicht unbegrenzt laufen. Wichtig ist, dass Eltern ihren Kindern Alternativen zum Fernsehen aufzeigen.

Welche TV-Regeln sind für Kinder sinnvoll?

Ein generelles Fernsehverbot ist nicht zu empfehlen, da Kinder sonst einfach zu Freunden ausweichen, wo sie ungestört TV schauen können. Studien zeigen, dass Kinder einen massvollen Umgang mit dem Fernsehen lernen, wenn in der Familie Regeln aufgestellt werden und die Eltern mit ihrem Medienverhalten als Vorbild dienen. Klare Regeln, wann, wie lange und welche Sendungen Kinder sich ansehen dürfen, sind wichtig. Wenn jedoch nicht darauf geachtet wird, dass die Regeln eingehalten werden, sind diese nutzlos. Eine Möglichkeit ist, mit den Kindern einen TV-Stundenplan zu erstellen. Mit zunehmendem Alter orientieren sich Kinder verstärkt an Freunden. Eltern sollten bei ihren eigenen Regeln bleiben und sich nicht daran orientieren, was andere Kinder zu Hause dürfen. Das richtige Mass zwischen Fernsehen und anderen Freizeitbeschäftigungen ist entscheidend.

08_Social Networks: Facebook & Co.



Wo liegen Vor- und Nachteile von Social Networks für Heranwachsende?

Social Networks wie z.B. Facebook bieten neue Möglichkeiten, sich auszutauschen sowie in ständigem Kontakt zu bleiben. Für Jugendliche gehören der intensive Kontakt zu Gleichaltrigen und die Selbstdarstellung während ihrer Identitätssuche seit jeher zu einer natürlichen Entwicklung. Social Networks bieten sich an, sich mit Fotos und Interessen auf dem persönlichen Profil darzustellen. Dabei sind Kommentare oder Feedbacks, z.B. mit der Facebook-Funktion «Gefällt mir», in der Regel sehr erwünscht.

Risiken bestehen darin, dass Jugendliche sich nicht immer bewusst sind, wer ihre Fotos und Kommentare einsehen kann, und dass dies Konsequenzen haben kann – z.B. wenn sie sich um eine Lehrstelle bewerben. Zudem besteht die Gefahr der Belästigung, des Identitätsdiebstahls sowie der Förderung gewalttätiger und unangebrachter Inhalte. Nutzer können dabei nicht nur zu Opfern solcher Delikte werden, sondern auch zu Mittätern. (> 13_Cyberbullying)

Wie kann man sicher «networken»?

Man kann sich vor unerwünschten Konsequenzen schützen, indem man mit Hilfe der Privatsphäre-Einstellungen kontrolliert, welche Kontakte welche Informationen einsehen können. Vorsicht: Betreiber wie Facebook gestalten die Privatsphäre-Einstellungen teilweise kompliziert und ändern sie laufend!

Macht Facebook süchtig?

Social Networks verfügen über ein hohes Suchtpotenzial, da Freunde und andere Kontakte gefühlt immer verfügbar sind und gerade Teenager

viel soziale Rückbestätigung suchen. Grund für eine übermäßige Facebook-Nutzung ist jedoch nicht das Social Network an sich, sondern in den meisten Fällen z.B. der Wunsch nach Zugehörigkeit, Aufmerksamkeit und Bestätigung oder die Angst vor Einsamkeit. (> 15_Onlinesucht)

Ab welchem Alter sind Social Networks sinnvoll für Kinder und Jugendliche?

Social Networks wie Facebook wenden sich an ein Publikum ab 13 Jahren. Die Altersbeschränkungen der Anbieter sind verbindlich, werden aber meist nicht überprüft. (> 04_Altersgerechte Nutzung)

Treffen sich Kinder und Jugendliche in Zukunft nur noch im Internet?

Kaum. Jugendliche nutzen Social Networks vor allem dazu, sich mit Freunden auszutauschen, mit denen sie im realen Leben auch Kontakt haben. Wenn sie die Möglichkeit haben, ihre Freunde offline zu treffen, dann ziehen sie dies in der Regel dem Kontakt via Internet vor.

Lässt sich ein Profil einfach löschen?

Ein Profil kann meist nicht komplett gelöscht, sondern nur deaktiviert werden. Die Informationen sind dann zwar nicht mehr sichtbar, doch die Betreiber bleiben im Besitz der Daten. Es besteht zudem die Möglichkeit, dass jemand unbemerkt Inhalte wie Fotos oder Text vom Profil eines anderen heruntergeladen oder Screenshots erstellt hat. So können Fotos, Videos und Textmaterial weiter im Internet kursieren, auch wenn ein Profil bereits nicht mehr aktiv bewirtschaftet wird. Kurz: Das Internet vergisst nicht.

09_Informationsmedien

Facebook und Twitter ersetzen auch für die «Generation Internet» traditionelle Massenmedien nicht.

Welchen Newsmedien vertraut die «Generation Facebook»?

Eine Studie aus dem Jahr 2010, bei der die ZHAW beteiligt war, zeigt: 52% der rund 800 befragten Schweizer Studierenden (Durchschnittsalter: 20 Jahre) würden bei widersprüchlicher Berichterstattung der Tageszeitung, 16% dem Fernsehen und 10% dem Internet am ehesten vertrauen. Häufige Nutzer des jeweiligen Mediums schenken ihrem Medium auch überdurchschnittlich hohes Vertrauen. Bei den häufigen Nutzern von Gratiszeitungen ist auffallend, dass sie durchschnittlich weniger genau wissen, welchem Medium sie vertrauen sollen.

Welche Rolle spielen Facebook und Twitter für tagesaktuelle News?

Viele journalistische Newsportale im Internet (z.B. nzz.ch, tagesanzeiger.ch oder auch sf.tv) ermöglichen es Nutzern, bestimmte Online-Artikel ihren Facebook-Freunden oder Twitter-Followern zu empfehlen. Auch wenn diese Dienste zunehmend genutzt werden, spielen sie für die Verbreitung tagesaktueller Nachrichten nach wie vor eine untergeordnete Rolle. Facebook und Twitter stellen persönliche Öffentlichkeiten mit kleiner Reichweite her und ersetzen auch für Digital Natives die Orientierungsfunktion traditioneller Massenmedien und des professionellen Journalismus nicht.

Soll man Kinder vor Katastrophennachrichten schützen?

Die Medienwelt ist omnipräsent. Es ist gar nicht möglich, Kinder von solchen Bildern abzuschirmen. Selbst wenn man sie keine Nachrichtensendungen schauen lässt, werden sie mit Bildern konfrontiert. Wichtig ist, dass Eltern mit Kindern über gesehene Bilder sprechen und Fragen beantworten.

Sollen Eltern Kinder schonungslos Fakten auftischen oder schreckliche Nachrichten bewusst abschwächen?

Es empfiehlt sich, nicht zu viele Details zu erzählen, keine dramatisierenden Ausschmückungen zu verwenden, z.B. die Anzahl der Toten oder Details der Katastrophe näher auszuführen, ausser das Kind fragt gezielt nach. Solche Informationen schüren nur unnötig die Angst der Kinder. Eltern sollen dem Kind die eigene Betroffenheit und das Mitgefühl aber durchaus zeigen.

Wie stark sind sexuelle Vorstellungen von Jugendlichen durch Medien geprägt?

Während die Eltern in einer kanadischen Studie davon ausgingen, dass ihre Kinder bei sexuellen Vorstellungen stark von Rollenvorbildern aus den Medien geprägt würden, sagten die befragten Jugendlichen, dass ihre Eltern für sie zentrale Vorbilder dafür seien, wie man sich einen zärtlichen Umgang miteinander vorstellt und was man zu Sexualität denkt. An zweiter Stelle folgten die Gleichaltrigen.

10_Digitale Datenflut und Multitasking

Arbeiten wir dank digitalem Multitasking effizienter?

Permanentes Multitasking, die parallele Ausführung mehrerer Tätigkeiten am Computer, führt zu einer kürzeren Aufmerksamkeitsspanne und versetzt das Gehirn in Stress. Wer zur gleichen Zeit Verschiedenes tut, macht mehr Fehler. Häufige Unterbrechungen durch das Empfangen von E-Mails beeinträchtigen den Arbeitsfluss und die Konzentrationsfähigkeit empfindlich. Viele müssen lernen, sich bewusst abzuschirmen, wenn sie sich konzentrieren wollen.

Führt zu viel Medienkonsum zu einem Aufmerksamkeitsdefizit?

Je mobiler und multifunktionaler Medien werden, desto mehr Zeiten werden mit Medienerlebnissen gefüllt. Jede Warte- oder Reisezeit wird sofort mit einem Unterhaltungsmedium angereichert, was dazu führen kann, dass die Kreativität leidet. Langeweile kann wichtig sein, weil daraus neue Ideen entstehen können. Manche Kinder sind mit permanenten Reizen versorgt, so dass sie unruhig und gestresst werden. Sie müssen auch Phasen der Stille und Reizarmut ertragen lernen.

Gerade für Kinder mit einem diagnostizierten Aufmerksamkeitsdefizit ist es wichtig, das Medienmenü sorgfältig zu wählen. Es gibt zwar keine Belege, dass die Hyperaktivität durch den Medienkonsum ausgelöst wird, aber eine permanente Reizüberflutung kann die bestehenden Probleme verschärfen.

Wie sollen Schulen mit Handys als Ablenkungsgefahr umgehen?

In der Schule während des Unterrichts müssen klare Umgangsregeln für das Handy gelten. Es kann durchaus sinnvoll sein, das Handy ausnahmsweise in den Schulunterricht einzubauen (z.B. Taschenrechner oder Übersetzungs-Apps). Die Ablenkungsgefahr durch SMS und Handy-Chat-Dienste wie WhatsApp ist jedoch gross und beeinträchtigt häufig die Konzentrationsfähigkeit von Schülerinnen und Schülern. Ein ausgeschaltetes Handy während des Unterrichts ist daher sinnvoll. In den Pausen sollte das Handy jedoch frei verfügbar sein.

11_Internetsicherheit

Wirkungsvoller als
Filtersoftware sind
altersgerechte,
offene Gespräche
über Sexualität.

Worauf sollten Eltern achten, wenn Kinder das Internet nutzen?

Zunächst ist es wichtig zu wissen, dass Kinder nicht nur am Computer online sein können: Smartphones, iPod touch und andere WLAN-fähige Geräte ermöglichen Internetzugriff. Eltern sollten Kinder dazu anhalten, persönliche Daten wie den vollständigen Namen, Adresse, Telefonnummer und Kreditkartendaten nicht bzw. nur in Absprache mit erwachsenen Bezugspersonen anzugeben.

Anschauliche Beispiele für eine sichere Nutzung des Internets bieten die lehrreichen Comics der Schweizerischen Kriminalprävention unter www.geschichtenausdeminternet.ch.

Sind Internet-Filter als Schutzmassnahme empfehlenswert?

Filter, die den Zugang zu schädlichen Inhalten blockieren, können bei jüngeren Kindern sinnvoll sein. Wirkungsvoller als Filtersoftware sind jedoch altersgerechte, offene Gespräche zu Sexualität und Zärtlichkeit. Filtersoftware kann zudem zu einer Scheinsicherheit führen. Jugendliche umgehen die Schranken, indem sie einander einschlägige Websites bekanntgeben, deren Namen unverfänglich klingen. Oder sie weichen zu Kollegen aus, die einen sturmfreien Internetanschluss zu Hause haben.

Welche Regeln gelten für eine sichere Nutzung von Chats und Web-Foren?

Grundsätzlich ist das Chatten innerhalb von Social Networks wie Facebook sicherer als in anonymen Chats. Leider finden in anonymen Chats häufig sexuelle Belästigungen statt (rund die Hälfte der Belästiger ist unter 18 Jahren alt).

Kinder müssen angehalten werden, misstrauisch zu bleiben, keine persönlichen Kontaktdaten oder Fotos herauszugeben und eine Chat-Bekanntschaft niemals alleine zu treffen. Wichtig ist das Gespräch zwischen Kindern und Eltern, damit Kinder ein offenes Ohr vorfinden, wenn ihnen im Netz etwas Unangenehmes passiert oder sie belästigt werden.

Foren zu Themen wie Essstörungen oder Suizid können jugendliche Betroffene, die im Internet Hilfe suchen, weiter in ihre Probleme hineinziehen. So wird z.B. in «Pro Ana»-Foren Anorexie verharmlost, und User stacheln sich gegenseitig zum Weiterhungern an. Um aus der Krankheit herauszufinden, ist professionelle Beratung durch Fachpersonen unerlässlich.

Welche technischen Sicherheitsvorkehrungen können Eltern am Computer vornehmen?

- Beim Computer sollte die Firewall aktiviert sein. Diese schützt den Computer vor Angriffen aus dem Internet und unerlaubtem Zugriff auf den PC.
- Ein Virenschutzprogramm sollte so eingestellt sein, dass die Virenliste automatisch und regelmässig aktualisiert wird.
- Werden das Betriebssystem und die Software durch regelmässige Updates auf dem neusten Stand gehalten, schliesst dies allfällige Sicherheitslücken.
- Regelmässige Sicherheitskopien schützen Inhalte auf dem Computer, falls es doch einmal zu einem Schadensfall (auch bezüglich Hardware) kommen sollte.

12_Internetpornografie

Was hat sich mit dem Internet bezüglich Pornografie verändert?

Durch das Internet ist Pornografie einem breiten Publikum in noch nie dagewesenem Mass zugänglich geworden. Sehr viele Männer und auch manche Frauen konsumieren Sexbilder, Videos und Live-Angebote über Webcams. Ein Teil von ihnen tut dies in exzessiver, abhängiger Weise. Gesellschaftliche Tabuisierung und Angst vor Entdeckung schwingen mit. Die Chance, dass Kinder ungewollt auf Pomo-Inhalte stossen, hat sich zudem erhöht.

Gibt es auch positive Auswirkungen erotischer Darstellungen im Internet?

Für volljährige Nutzer und Nutzerinnen legaler Angebote ermöglicht die Anonymität, sexuelle Neigungen und Vorlieben auszuleben, was man ausserhalb des Netzes aus Angst vor Ablehnung nicht tun würde. Das kann befreiend wirken und die Selbstakzeptanz steigern.

Wie kann ich mein Kind vor pornografischen Inhalten schützen?

Der PC gehört nicht ins Kinderzimmer. Seine Platzierung in einem von allen zugänglichen Raum erlaubt eine einfachere Kontrolle der Inhalte.

Welche Auswirkungen hat Internetpornografie auf Jugendliche?

Pornografie ist für viele Jugendliche – vor allem männliche – fast schon eine Selbstverständlichkeit. In einer Studie der Universität Fribourg gaben 48% der 12-jährigen Knaben und 30% der gleichaltrigen Mädchen an, schon mal Pornografie gesehen zu haben. Bei den 15-Jährigen sind es 88% der Knaben und 38% der Mäd-

chen. Ein häufiger, regelmässiger Konsum von Internetpornografie kann negative Auswirkungen auf die sexuelle Realitätskonzeption von Jugendlichen haben. Bei den Jungen ist dies vor allem ein sexueller Leistungsdruck, bei den Mädchen der Druck, einen perfekten Körper zu haben und stets sexuell verfügbar zu sein.

Wo kann eine medienpädagogisch ausgerichtete Prävention ansetzen?

Eine Medienpädagogik, die sich offen mit Pornografie, Sexualität und Rollenbildern auseinandersetzt, ist zentral. Medien wirken nämlich dort am stärksten, wo keine eigenen Erfahrungen, keine Auseinandersetzung mit anderen und eine unklare eigene Position vorliegen.

Was tun, wenn man im Internet auf Kinderpornografie stösst?

Auf der Seite www.kobik.ch können Sie ein Meldeformular ausfüllen und entsprechende Links angeben. Keinesfalls sollte man die Inhalte herunterladen oder Screenshots erstellen. Damit macht man sich strafbar.

Können sich auch Jugendliche unter 16 Jahren strafbar machen?

Ja, wenn Jugendliche mit ihrer Sexualität experimentieren und dabei Nacktfotos oder Filme von Selbstbefriedigung aufnehmen, dann produzieren sie verbotene Kinderpornografie. (*> 07_Umgang mit Handy*)

13_Cyberbullying

Rund 10% der Jugendlichen haben Erfahrungen mit Cybermobbing gemacht.

Cyberbullying – was ist das genau?

Cyberbullying – auch unter dem Begriff Cybermobbing bekannt – liegt vor, wenn unter Einsatz moderner Kommunikationsmittel (Handy, Chat, Social Networks, Videoportale, Foren oder Blogs) diffamierende Texte, Bilder oder Filme verbreitet werden, um Personen zu verleumden, blosszustellen oder zu belästigen, wobei die Angriffe in der Regel wiederholt und über längere Zeit erfolgen. Die Folgen können für Opfer gravierend sein: Verlust von Selbstvertrauen, Angstzustände und Depressionen.

Wie unterscheidet sich Cyberbullying von Mobbing?

Cyberbullying unterscheidet sich von Mobbing dadurch, dass die Belästigung via Internet und Handy erfolgt und sich Täter und Opfer physisch nicht gegenüberstehen. Die virtuellen Beleidigungen im Internet bleiben häufig online sichtbar und sind schwer zu entfernen. Die Anonymität des Internets macht es den Tätern möglich, praktisch unerkannt zu agieren.

Wo fängt Cyberbullying an?

Die Grenzen zwischen dem, was noch als Spass empfunden wird und was als beleidigend, sind fließend. Cyberbullying beginnt dort, wo sich ein Individuum bedrängt, belästigt und beleidigt fühlt. Jugendliche sind sich der Wirkung selten bewusst, wenn sie Bilder, auch ohne sie zu bearbeiten, ins Internet stellen oder unter Freunden herumschicken. Oft wird eine solche Aktion nur als Spass verstanden. Gleichzeitig gibt es Handlungen, die darauf abzielen, eine Person fertigzumachen.

Wie viele werden Opfer von Cyberbullying?

Rund 10 Prozent der Kinder und Jugendlichen haben bereits Erfahrungen mit Cyberbullying gemacht.

Wie kann man Cyberbullying vorbeugen?

Kinder und Jugendliche müssen von Eltern und Schule darauf aufmerksam gemacht werden, welche Folgen ihr Verhalten im Internet nach sich ziehen kann. Wer im Internet Angaben zu seiner Person macht – sei es in Blogs, Social Networks oder Foren – macht sich verletzlich. Darum gilt es, Kinder und Jugendliche darauf zu sensibilisieren, welche Konsequenzen Opfer von Cyberbullying erfahren, aber auch mit welchen juristischen Folgen Täter konfrontiert werden können. Die gesetzlichen Grundlagen wie Persönlichkeitsverletzung, Verleumdung oder unbefugtes Beschaffen von Personendaten sind online wie offline dieselben.

Was kann man im Ernstfall tun?

Liegt ein Fall von Cyberbullying vor, ist es wichtig, Beweismaterial aufzubewahren: Screenshots, in Chaträumen geführte Unterhaltungen und Bilder. Eltern können eventuell zusammen mit der Schulleitung, dem schulpсихologischen Dienst oder der Schulsozialarbeit abwägen, ob sie bei der Polizei Anzeige erstatten sollen. Auskunft über das beste Vorgehen gibt auch KOBİK, die Koordinationsstelle zur Bekämpfung von Internetkriminalität: www.cybercrime.admin.ch.

14_Mediengewalt

Es besteht kein direkter Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und Gewaltausübung.

Macht Mediengewalt gewalttätig?

Diese Frage ist so alt wie die Geschichte der Medien. Mit jedem neuen Medium – vom Buch über den Film und die Comics bis zum Internet und aktuell zu den Games – stellt sich die Frage nach der Schädlichkeit von Gewaltdarstellungen von neuem. Ein direkter Wirkungszusammenhang zwischen dem Konsum von gewalthaltigen Medieninhalten und Gewalt in der Gesellschaft kann nach heutigem Stand der Wissenschaft praktisch ausgeschlossen werden.

Bei Amokläufern werden häufig «Killer-spiele» gefunden. Besteht da kein Zusammenhang?

Videospiele sind ein Massenmedium und werden millionenfach verkauft. Action-lastige Titel gehören zum medialen Alltag einer Mehrheit männlicher Jugendlicher. Es ist daher wenig verwunderlich, dass bei einem jugendlichen Täter gewalthaltige Games gefunden werden. Es wäre viel erstaunlicher, wenn – wie im Fall des Schützen von der Universität Virginia Tech, Virginia, USA – keine Videospiele gefunden würden. Es ist aber verfehlt, von einem tragischen Einzelfall auf den überwiegenden Rest der Spielergemeinde zu schliessen, der keinerlei Probleme im Umgang mit interaktiver Unterhaltung aufweist.

Ein direkter Zusammenhang zwischen dem Spielen von gewaltinszenierenden Videogames und einem aggressivem Verhalten im Alltag gilt als sehr wenig wahrscheinlich. In manchen Fällen wurde eine kurzfristige, schwache Steigerung der Aggression gemessen. Erwiesen ist: Wer bereits eine erhöhte Aggressivität als Persönlichkeitsmerkmal mitbringt, wählt auch eher gewalthaltige Medieninhalte aus.

Kann Mediengewalt auch positive Effekte haben?

Im Zusammenhang mit Spielfilmen gilt die sogenannte Katharsis-These, die eine Abfuhr aggressiver Gefühle durch den Konsum von gewaltinszenierenden Medien umschreibt, als widerlegt. Bei Videospiele schliesst man eine solche Möglichkeit nicht aus. Viele Spieler geben an, dass sie Computerspiele zur Regulierung ihres Gemütszustandes nutzen, um Stress oder Ärger abzubauen. Ob tatsächlich ein solcher Effekt vorliegt, ist Gegenstand der Forschung.

15_Onlinesucht

Was bedeutet Onlinesucht?

Onlinesucht bedeutet eine übermäßige persönlichkeits- und gesundheitsgefährdende Internetnutzung. Sie gehört in die Kategorie der Verhaltenssüchte. Der Effekt entsteht durch körpereigene biochemische Veränderungen, die durch ein exzessives Verhalten ausgelöst werden.

Welches sind Indikatoren für Onlinesucht?

Wenn vier oder mehr der folgenden sieben Indikatoren über die Zeitdauer von mindestens einem halben Jahr zutreffen, kann von einer Suchtgefährdung die Rede sein:

- Unwiderstehlicher Zwang, online zu sein
- Schuldgefühle wegen zu langer Online-Zeiten
- Häufige Rügen durch Bezugspersonen
- Nachlassende Arbeitsleistung
- Mehrmalige vergebliche Versuche der Einschränkung
- Verheimlichung der Online-Aktivitäten
- Entzugserscheinungen in Form von Unruhe und Nervosität bei Verhinderung am Online-Sein.

Sind Jugendliche von exzessiver Nutzung von Bildschirmmedien besonders betroffen?

Jugendliche sind speziell gefährdet, eine Abhängigkeit zu entwickeln, weil bei ihnen das für die Regulierung von Verhalten und Emotionen zuständige Stirnhirn noch nicht vollständig entwickelt ist. Sie können sich daher schlechter disziplinieren und brauchen die Unterstützung von Erziehenden.

Welche Gemeinsamkeiten bestehen zwischen der Abhängigkeit von Drogen und der Onlinesucht?

Bezüglich Symptomen, diagnostischen Kriterien und Begleiterkrankungen sind Onlinesucht und Substanzabhängigkeit vergleichbar. In beiden Fällen kommt es bei einem exzessiven Gebrauch auch zu Veränderungen im Belohnungszentrum des Gehirns, die dazu führen, dass alltägliche Belohnungssituationen nicht mehr ausreichen. Auch die typischen Reaktionen Betroffener auf ihre Situation sind analog: Häufig wird das Problem verdrängt und bagatellisiert.

Wie sehen Früherkennung und Behandlung im Bereich Bildschirmsucht aus?

Sozialer Rückzug ist oft ein erstes Anzeichen für problematische Nutzung. Daher ist es wichtig, dass Nahestehende reagieren. Bei einer Behandlung empfiehlt sich, das persönliche Umfeld einzubeziehen. Wichtig ist, dass besprochen wird, welche Funktionen die Mediennutzung für die betroffene Person hat, und dass alternative Möglichkeiten zum Beispiel der Gefühlsregulierung entwickelt werden. Häufig stehen hinter einer exzessiven Internetnutzung oder Gamesucht psychische Probleme wie zum Beispiel eine Depressivität. Solche zugrunde liegenden Schwierigkeiten müssen in einer Behandlung berücksichtigt werden.

16_Urheberrecht

Haben Digital Natives eine gelockerte Einstellung zum Urheberrecht?

Sehr einfaches Copy-Pasten und die Verfügbarkeit zahlloser urheberrechtlich geschützter Filme, Songs und Bilder im Internet lassen vermuten, dass das Internet über weite Strecken ein rechtsfreier Selbstbedienungsladen sei. Das Bewusstsein für urheberrechtlich geschützte Materialien ist denn auch bei vielen Digital Natives nicht ausgeprägt.

Worin unterscheidet sich das Urheberrecht im Internet vom Offline-Urheberrecht?

Im Prinzip gar nicht. Jedes Werk – dazu gehören Fotos, Texte, Videos und auch Software – ist online wie offline grundsätzlich Copyright-geschützt, auch wenn dies nicht explizit angegeben ist.

Online haben sich Creative Commons-Lizenzen etabliert, mit welchen Internet-User ihr Foto unter ein gelockertes Urheberrecht stellen können (z.B. auf der Fotoplattform Flickr.com). Die Creative Commons-Lizenz zeigt z.B. an, dass das Foto für nicht-kommerzielle Zwecke uneingeschränkt benutzt werden darf.

Auf welche Gebiete des Urheberrechts müssen Digital Natives besonders hingewiesen werden?

Texte ohne Quellenangabe zu kopieren, ist nicht zulässig. Geschieht dies in einer Schularbeit, kann der Plagiatsfall gravierende Folgen nach sich ziehen.

Der Download von Musik und Filmen über Peer-to-Peer-Sharing ist nur so lange legal, als man kein urheberrechtlich geschütztes Material zum Download anbietet. Bei den meisten Sharing-

Programmen ist dies jedoch gar nicht möglich: Wer Musik und Filme herunterlädt, lädt automatisch hoch. Legal ist jedoch das Mitschneiden von Webradios oder der Download von YouTube-Videos.

Kreative Jugendliche erstellen häufig Fan-Videos von Schauspielern und TV-Serien und laden sie für andere Fans auf YouTube. Wenn sie dort Filmmaterial und Musik verwenden, an denen sie keine Rechte haben, sind dies Fälle von Copyright-Verletzungen, die strafrechtlich verfolgt werden können. Anwälte der Rechteinhaber schicken dabei Abmahnungen mit entsprechenden Zahlungsforderungen.

Wie erklärt man Jugendlichen das Urheberrecht?

Folgende Faustregeln sind hilfreich:

- Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen eigenen und fremden Texten, Bildern sowie anderen Medien.
- In der Schule und privat dürfen fremde Texte, Bilder und andere Medien für eigene Zwecke genutzt werden. Man darf sie aber nicht ohne Quellenangabe veröffentlichen oder gar Geld damit verdienen.
- Bei fremden Texten, Bildern und anderen Medien muss angegeben werden, woher sie stammen. Keinesfalls darf man vorgeben, sie selbst produziert zu haben.

JAMES-Studie der ZHAW

JAMES

Jugend | Aktivitäten | Medien – Erhebung Schweiz

Was ist die JAMES-Studie?

JAMES ermöglicht – wie in Deutschland die JIM-Studie – eine kontinuierliche Erhebung der Mediennutzung Schweizer Jugendlicher. Über 1000 Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren wurden in den drei grossen Sprachregionen der Schweiz zu ihrem Medienverhalten befragt. Themen der Umfrage waren sowohl das Freizeitverhalten im non-medialen wie auch das Nutzungsverhalten im medialen Bereich (z.B. Handy, Internet oder Videogames). JAMES wurde 2010 von der ZHAW erstmals durchgeführt – finanziert durch Swisscom. Voraussichtlich alle zwei Jahre erscheint künftig eine neue JAMES-Studie.

Warum braucht es JAMES?

In den letzten Jahren ist in Politik und Gesellschaft eine Debatte zum Thema Jugendmedienschutz entbrannt. So wurden z.B. zwei Motionen für ein Verbot sogenannter Killerspiele eingereicht oder ein Medienführerschein gefordert. Der Bundesrat hat zudem im Juni 2010 ein nationales Programm für Jugendmedienschutz und Medienkompetenzen lanciert. Um sinnvolle Massnahmen im Bereich Jugendmedienschutz und Medienkompetenzförderung zu ergreifen, braucht es verlässliche Daten, die JAMES erstmals für die Schweiz liefert.

Was sind die zentralen Erkenntnisse?

Handy und Internet sind zu unverzichtbaren Medien für die Jugendlichen geworden und haben das Fernsehen als Leitmedium abgelöst. Zahlreiche Jugendliche bewegen sich regelmässig in Social Networks wie Facebook. Dabei gehen sie mit ihren Daten und ihrer Privatsphäre eher sorglos um. Hier zeigt sich, dass sich Jugendli-

che nicht immer angemessen im Internet bewegen – auch wenn sie die neuen Medien teilweise technisch virtuos beherrschen.

Welche Resultate gibt es zu Handypornos, Happy Slapping und Cyberbullying?

Jeder zehnte Jugendliche hat schon gewalthaltige Filme oder Pornos auf dem Handy erhalten oder Schlägereien gefilmt. Filme verschickt haben nur wenige. Diese Zahlen steigen mit dem Alter kaum, daher ist frühes Handeln im präventiven Sinne notwendig. Knapp 10 Prozent berichten, dass über sie schon beleidigende Inhalte via Internet oder Handy verbreitet wurden.

Welche Rolle spielt das Handy in der jugendlichen Medienwelt?

Das Handy steht im Mittelpunkt: Es gibt kaum mehr Jugendliche, die keines besitzen, obwohl die jüngsten Befragten erst 12 Jahre alt waren. Das Handy vereint diverse mediale Aktivitäten in sich. Es dient neben der mündlichen auch der schriftlichen Kommunikation sowie als MP3-Player, mobile Game-Konsole und allenfalls als Computer mit Internetzugriff.

Sind Jugendliche zu fahrlässig mit persönlichen Daten im Internet?

Fotos, Name, Geschlecht und Alter werden von den meisten Social Network-Usern publiziert. Zurückhaltender sind sie mit Angaben zu Wohnort und Telefonnummer. Je älter die Jugendlichen werden, desto mehr profitieren sie von Privatsphäre-Einstellungen.

Die Studie ist erhältlich unter:
www.psychologie.zhaw.ch/JAMES

Medienpsychologische Forschung an der ZHAW

Leitung: Prof. Dr. habil. Daniel Süss

Team: MSc Gregor Waller, MLaw Marc Bodmer, lic. phil. Eveline Hipeli, lic. phil. Isabel Willemse, lic. phil. Sarah Genner

An der ZHAW – Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, im Departement Angewandte Psychologie – untersuchen wir in anwendungsorientierten empirischen Studien, wie Kinder und Jugendliche mit den Medien umgehen und welchen Einfluss die Mediennutzung auf Einstellungen, Motive und Verhalten ausübt.

Dabei geht es um potenzielle Konfliktfelder wie Gewaltdarstellungen, Sexualität und Pomografie, Verhaltenssucht und Cyberbullying, aber auch um die Bedingungen für einen produktiven Umgang mit den Medien durch die Förderung von Medienkompetenz. Anregende Medieninhalte und medienkompetente Heranwachsende, Lehrpersonen und Eltern können dazu beitragen, dass Medien als Teil der Kultur erfahren werden und die psychosoziale Entwicklung fördern.

Wir erforschen den Medienalltag vom Bücherlesen über Fernsehen, Filme und Computerspiele bis zu Social-Networking-Plattformen im Internet. Wir evaluieren medienpädagogische Projekte und Präventionsmassnahmen im Jugendmedienschutz. Wir beraten Behörden, Medienanbieter, Schulen und Verbände auf wissenschaftlicher Grundlage bei allen Fragen zum sicheren und entwicklungsförderlichen Medienalltag. Wir sind national und international vernetzt mit Forschungs- und Entwicklungspartnern in Medienpsychologie, Medienpädagogik und Kommunikationswissenschaft.

Eine Auswahl unserer aktuellen Forschungsprojekte:

JAMES-Studie: Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz 2010

Über 1000 Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren wurden in allen drei grossen Sprachregionen der Schweiz zu ihrem Medienverhalten befragt. Themen der Umfrage waren sowohl das Freizeitverhalten im non-medialen wie auch das Nutzungsverhalten im medialen Bereich.

Handygebrauch: Sucht oder engagierte Nutzung?

Das Hauptziel der Untersuchung ist die detaillierte Beschreibung des Handynutzungsverhaltens von Schweizer Jugendlichen (12- bis 19-Jährige). Mit der Handynutzung gehen verschiedene positive und negative psychosoziale Aspekte einher. Im Rahmen der Studie wird auch auf die diversen Anwendungsmöglichkeiten des Handys als Hybridmedium eingegangen.

Games- & Media-Lab

Das im Aufbau befindliche Games- & Media-Lab verfügt über dauerhaft installierte Game-Stationen und erlaubt Studierenden und Forschenden der ZHAW, für Forschungsprojekte praxisnahe Experimente durchzuführen. Weiter wird Multiplikatoren wie Lehrpersonen, Kinderärzten, Sozial- und Jugendarbeitern in Workshops die Möglichkeit geboten, Erfahrungen aus erster Hand zu machen.

Neue Medien – neue Generationenbeziehungen?

Im Schweizer Projekt CompiSterli bieten Kinder älteren Personen Hilfestellung im Umgang mit dem Computer und tragen zur Verminderung der «digitalen Kluft» zwischen den Generationen bei. Das Forschungs- und Evaluationsprojekt der ZHAW hat zum Ziel, gemeinsam mit CompiSterli intergenerationelles Lernen im Bereich der neuen Medien zu ergründen und zu klären, ob und wie neue Medien die Generationenbeziehungen verändern.

Weitere Informationen unter:
www.psychologie.zhaw.ch

Mit freundlicher Unterstützung von:



Kooperationspartnerin



Zürcher Hochschule
für Angewandte Wissenschaften

Angewandte Psychologie

Minervastrasse 30
Postfach
CH-8032 Zürich

Telefon +41 58 934 83 10
Fax +41 58 934 83 39

E-Mail info.psychologie@zhaw.ch
Web www.psychologie.zhaw.ch