



AMT FÜR SOZIALE DIENSTE



# Mit Jugendlichen über Neue Medien reden

Handy, Computerspiele und Internet. Was Eltern wissen sollten.



WIECHTENSTEIN

## Impressum

Herausgeber:

Amt für Soziale Dienste

Projekt „Gateway – Abenteuer Neue Medien“ ([www.supro.at/gateway](http://www.supro.at/gateway))

Gestaltung: [www.mediartist.info](http://www.mediartist.info)

Fotos: Fotolia, Supro

November 2009

1. Auflage

„Bildung kommt von Bildschirm  
und nicht von Buch, sonst hiesse es ja Buchung.“

Dieter Hildebrandt

In den Beschreibungen dieser Broschüre ist aus pragmatischen Gründen der einfachen Lesbarkeit die männliche Sprachform gewählt worden.

### Quellen:

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

[www.handywissen.at](http://www.handywissen.at)

[www.handykinderkodex.at](http://www.handykinderkodex.at)

[www1.fh-koeln.de/spielraum/](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/)

[www.bupp.at](http://www.bupp.at)

[www.chatten-ohne-risiko.de](http://www.chatten-ohne-risiko.de)

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

Bühler, Rychener: Handyknatsch, Internetfieber, Medienflut

Umgang mit dem Medienmix im Familienalltag. Atlantis pro juventute, 2008

Zappen und Gamen. Informationsbroschüre für Eltern und Erziehende

Fachstelle für Suchtprävention. Drogen Forum Innerschweiz

Orientierungshilfen für Eltern und ErzieherInnen

Vortrag von Prof. Dr.phil. Thomas Merz-Abt anlässlich der Tagung

„LogIn“ der Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich am 12.4.2008

Liechtensteinische Jugendstudie 2006, Amt für Soziale Dienste

Erstfassung und Gestaltung durch Supro - Werkstatt für Suchtprophylaxe, Vorarlberg

## NEUE MEDIEN - WAS ELTERN WISSEN SOLLTEN

Neue Medien haben die Welt massiv verändert. Handy, PC, Internet und Spielekonsolen sind für Jugendliche aus ihrem Alltag nicht mehr wegzudenken. Fast jedes 12-jährige Kind kennt sich in Sachen Internet und mobiler Kommunikation besser aus als seine Eltern.

Eltern stehen deshalb vor besonderen Herausforderungen:

- Jugendliche verwenden teils sehr viel Zeit für den Umgang mit Neuen Medien. Eltern stellen sich die Fragen: Was macht mein Kind überhaupt damit? Ist mein Kind süchtig nach [Handy](#), [Computerspielen](#) oder [Internet](#)?
- Im Gegensatz zu Substanzen wie Nikotin kann bei den Neuen Medien das Ziel der elterlichen Erziehung nicht die Abstinenz sein: Oder möchten Sie als Eltern auf die unbestrittenen Vorteile eines Handys oder auf die Möglichkeit einer schnellen Urlaubsbuchung im Internet verzichten?

Mit ein wenig Interesse für die Möglichkeiten, Chancen und Risiken der Neuen Medien und mit der Bereitschaft, mit seinem Kind über all diese Dinge zu reden, kann auch die „[Herausforderung Neue Medien](#)“ für alle Beteiligten positiv bewältigt werden.

Diese Broschüre soll Ihnen praktische Tipps und Infos über Neue Medien vermitteln und Sie im Erziehungsalltag unterstützen.

## HANDY - EINE HERAUSFORDERUNG

---

In Liechtenstein gibt es gleich viele Handyverträge wie Einwohner. Insbesondere für Kinder und Jugendliche ist das Handy ein unverzichtbarer Gebrauchsgegenstand geworden, gleichzeitig ist es aber auch immer wieder ein Grund für Familienstreitigkeiten.

Bezüglich des Suchtpotenzials wird momentan seitens der Prävention mehr Augenmerk auf Computer und Internet gelegt, da dort der exzessive Konsum dramatischere Folgen zeigt. Das könnte sich allerdings bald ändern, da sich die Funktionen des Handys stetig erweitern.

### Viele Funktionen

Mit Handys kann man nicht nur telefonieren oder SMS senden. Viele Kinder und Jugendliche benutzen ihr Mobiltelefon besonders gerne zum Spielen und zum Fotografieren. Um Fotos, Musik, Videos oder Spiele untereinander auszutauschen, senden Kinder und Jugendliche entweder kostenpflichtige Bildnachrichten (MMS) oder nutzen kabellose Schnittstellen wie Bluetooth oder austauschbare Speicherkarten. Handys mit mobilem Internetzugang ermöglichen das Surfen im Internet wie an einem Computer.



## TIPPS FÜR ELTERN

- Respektieren Sie die hohe Bedeutung, die das Handy für Jugendliche als Mittel zur Kommunikation, Information und Unterhaltung hat. Lassen Sie sich von Ihren Kindern erklären, was das Faszinierende am Handy ist und über welche Funktionen es verfügt.
- Denken Sie auch an die Vorteile, die das Handy Ihres Kindes für Sie bringt (Erreichbarkeit, Flexibilität).
- Besprechen Sie aber auch mögliche Gefahren der Handynutzung. Diese reichen von Kostenfallen wie Klingeltöne und leichtfertiger Weitergabe der Handynummer an Unbekannte bis zu gewalttätigen und pornographischen Darstellungen am Mobiltelefon.
- Mit jüngeren Kindern sollten Sie konkrete Regeln vereinbaren. Diese reichen von Fragen der Kosten bis hin zum Thema der handyfreien Zeiten. Auch bei älteren Jugendlichen ist es legitim zu fordern, dass während des gemeinsamen Essens keine Telefonate geführt werden.
- Wer einen exzessiven Umgang mit dem Handy vorlebt, darf sich nicht wundern, wenn er von den Kindern kopiert wird.  
[Seien Sie deshalb Vorbild in der Nutzung des Handys!](#)



## HÄUFIGE FRAGEN ZUM THEMA HANDY

---

### In welchem Alter sollen Kinder das erste Handy bekommen?

Laut der Liechtensteiner Jugendstudie 2006 hatten damals schon 86% der 12- bis 14-Jährigen und 91% der 12- bis 21-Jährigen ein Handy besessen. Bereits im Primarschulalter werden die Eltern mit dem Wunsch nach einem Mobiltelefon konfrontiert. Sie kennen Ihr Kind am besten. Sprechen Sie daher mit ihm über die Motive für den Handywunsch. Überlegen Sie, ob die Anschaffung Sinn macht. Reden Sie auch mit anderen Eltern, denn vielleicht hat Ihnen Ihr Kind auch schon gesagt: „Alle meine Mitschüler haben ein Handy!“ Falls Sie sich für einen Handykauf entscheiden, sprechen Sie mit Ihrem Kind auch über Risiken der Handynutzung.

### Wie kontrolliere ich, dass mein Kind keine jugendgefährdenden Inhalte auf dem Handy hat?

Das Handy gibt Ihrem Kind ein Stück Eigenständigkeit. Kontrolle von Inhalten stellt einen Vertrauensbruch dar und erschwert die Beziehung zu Ihrem Kind. Oder hätten Sie gewollt, dass Ihre Eltern Ihre ersten Liebesbriefe lesen? Wenn Sie den Verdacht haben, dass problematische Inhalte auf dem Handy zu finden sind, dann reden Sie mit Ihrem Kind darüber und erklären Sie, warum Sie bestimmte Inhalte nicht zulassen.

---

### In welcher Situation soll ich ein Handyverbot aussprechen?

Das Handy ist ein zentrales Kommunikationsmittel der Jugendlichen, ein Verbot kann soziale Beziehungen unterbinden.

Deshalb sollte ein Handyverbot nur nach massiven Vorfällen ausgesprochen werden. Im Idealfall haben Sie Regeln für die Nutzung erarbeitet, die mit klaren Konsequenzen verbunden sind. Ein Verbot sollte die letzte und bestenfalls unnötigste Form der Bestrafung sein.

#### Links zum Thema:

Informieren Sie sich eingehender über Chancen und Risiken der Handynutzung. Die Websites [www.handywissen.at](http://www.handywissen.at) oder [www.handykinderkodex.at](http://www.handykinderkodex.at) bieten dazu umfangreiche Informationen.





## COMPUTERSPIELE

2009 hat eine Studie der Wiener S. Freud Privatuniversität über ComputerspielerInnen im Alter von 13 bis 18 Jahren aufhorchen lassen:

2,7% der Jugendlichen werden als abhängig bezeichnet, bei 9,6% liegt ein missbräuchliches Spielverhalten vor.

Ergebnisse wie diese fördern die Ängste von Eltern, deren Kinder Zeit mit Computerspielen verbringen.

So wird gespielt:

- **Computerspiele** werden nicht nur am PC oder am Laptop gespielt. Viele Spiele werden speziell für **Spielkonsolen** (Playstation, X-Box 360, Wii) entwickelt.
- **Mobil**. Eine **Handheld-Konsole** (PSP, Nintendo DS, Gameboy) ist ein tragbares Gerät zum Spielen. Viele Spiele werden auch über das **Handy** gespielt.
- **Vernetzt**. Viele Spiele können über das **Internet** bzw. lokale Netzwerke (**LAN**) gemeinsam mit anderen gespielt werden.
- **Browserspiele** sind einfache Spiele, die ohne Installationen über den Browser (Internet Explorer, Firefox) gespielt werden können.



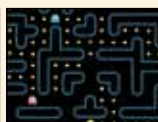
1972  
Pong



1976  
Breakout



1978  
Space Invaders



1980  
Pac-Man

## WELCHE ARTEN VON SPIELEN GIBT ES?

Kinder und Jugendliche spielen ganz verschiedene Spiele. Die wichtigsten Arten werden im Folgenden ohne Anspruch auf Vollständigkeit dargestellt:

- In einem **Action-Adventure** soll die Spielfigur bestimmte Aufgaben in einer fiktiven Welt lösen. Der Spieler steuert eine interaktive Geschichte und hat dort neben Springen und Kämpfen auch Rätsel zu lösen.
- Bei **Denk- und Geschicklichkeitsspielen** werden Rätsel und andere Aufgaben gelöst. Das Hauptaugenmerk liegt auf Gedächtnisleistungen, Kombinationsvermögen oder strategischem Überlegen. Die Spiele fördern die Reaktionsfähigkeit und Feinmotorik mit Tastatur und Maus (z.B. „**Tetris**“).
- Das gemeinsame Spielen steht bei **Partyspielen** im Vordergrund. Neben Brett- oder Kartenspielen wird gemeinsam gesungen, musiziert oder gequitzt. Beliebte sind auch Sportspiele (z.B. „**Wii Sports**“).

Weitere Infos:

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

[www.bupp.at](http://www.bupp.at)



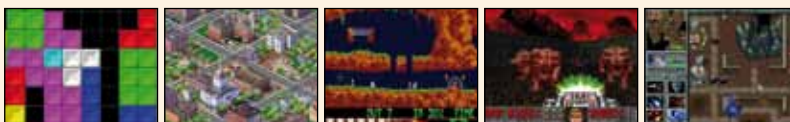
Tomb Raider



Crazy Machines



Die Wii-Steuerung mit Körpereinsatz eignet sich gut für Sportspiele.



1985  
Tetris

1989  
SimCity

1990  
Lemmings

1993  
Doom

1994  
Warcraft

## ARTEN VON COMPUTERSPIELEN

---

- In einem **Rollenspiel** muss der Spieler mit einem Avatar (Spielfigur) in einer virtuellen Welt verschiedenste Aufgaben alleine oder in Gruppen bewältigen. Jeder Avatar hat spezifische Eigenschaften und Fähigkeiten, die vom Spieler erkannt und im Verlauf der Spielgeschichte eingesetzt und ausgebaut werden müssen. Online-Rollenspiele (wie z.B. „**World of Warcraft**“ mit elf Millionen Spielern weltweit) sind über das Internet spielbar. Sie enthalten neben dem Erfüllen vieler Aufgabenstellungen auch starke soziale Komponenten (Wettbewerb, Gemeinschaftsgefühle und Kommunikation mit anderen).
- Als **Shooter** bezeichnet man Spiele mit realistisch anmutenden Schiess- und Kriegsszenarien. Der Spieler bekämpft mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner. Oft messen sich mehrere Spieler über das Internet. Je nach Sichtweise wird zwischen **Egoshooter** (Spielwelt wird durch die Augen der Spielfigur wahrgenommen) und **Third-Person-Shooter** (Perspektive hinter der Hauptfigur) unterschieden. Bei sogenannten **Taktik-Shootern** (bekanntester Vertreter: „**Counter Strike**“) steht nicht der Schusswaffengebrauch, sondern das Erreichen der taktischen Spielziele durch Kommunikation mit anderen Spielern im Vordergrund.



1996  
Super Mario



1997  
Diablo



1999  
CounterStrike



2000  
Die Sims

### - Simulationen

In Simulationen wird versucht, die Realität spielbar abzubilden. Typische Vertreter sind Fahr- und Flugsimulationen, aber auch Spiele, die gesellschaftliche Strukturen simulieren, erfreuen sich grosser Beliebtheit (z.B. „Die SIMS“).

### - Sportspiele

Verschiedenste Sportarten werden möglichst realitätsnah nachgespielt. Auch bei diesem Genre bietet das gemeinsame Spielen mehrerer Spieler eine besondere Faszination.

### - Strategiespiele

Der Spieler soll sich gegen andere mit einer überlegenen Strategie durchsetzen. Vorbilder dieses Genres sind Brettspiele wie Schach, bei Spielen wie „Age of Empires“ lenkt der Spieler die Geschicke einer ganzen Nation.

- **Mischformen.** Bei einigen Spielen ist keine klare Genre-Einteilung möglich. „Grand Theft Auto“ ermöglicht eine grosse Bewegungsfreiheit innerhalb einer freien Spielumgebung und ist eine Mischung aus Action-Adventure, Rollenspiel, Third-Person-Shooter und Fahrzeugsimulation.



2004  
WoW



2005  
Guitar Hero



2006  
Wii Sports



2007  
Halo 3

A silhouette of a person balancing on a tightrope, with arms outstretched for balance. The background is a light beige color with a thin horizontal line above the text and a diagonal line below it.

## ZWISCHEN FASZINATION UND GEFÄHRLICHKEIT

Oft wissen Eltern gar nicht, welche Spiele ihre Kinder spielen. Interessieren Sie sich dafür, lassen Sie sich zeigen, wie das Spiel funktioniert. Vielleicht werden Sie das Spielen Ihres Kindes nachher aus einem anderen Blickwinkel sehen.

Reden Sie mit Ihrem Kind über die Faszination und die Gefährlichkeit der Spiele und überlegen Sie, wo Ihr Kind zwischen diesen beiden Polen steht.

- Computerspiele sind **interaktiv**: Im Gegensatz zu einem Buch oder Film ist der Spieler Regisseur der Handlung und kann aktiv in den Verlauf eingreifen. Dadurch übt er **Macht und Kontrolle** aus. Der Spieler ist der Herrscher in seiner eigenen Welt, seine Handlungen zeigen eindeutige, sichtbare Konsequenzen und er kann seine Phantasien nach Wunsch ausleben. Bei Personen, die mit ihrer Situation nicht zufrieden sind und die geringe persönliche und soziale Fähigkeiten besitzen, kann das zum Risiko werden: Die virtuelle Welt lässt die wirklichen Probleme zwar kurzfristig vergessen, bewältigt sie aber nicht!
- Computerspiele sind **spannend** und halten die **Balance zwischen Lust und Frust**. Meist gibt es am Anfang einfache Levels und mit fortschreitender Spieldauer steigern sich die Herausforderungen. Dies findet sich im wirklichen Leben nicht wieder. Oder bietet Ihnen Ihr Arbeitsplatz immer die perfekte Balance zwischen Über- und Unterforderung?



Bilder aus dem Rollenspiel  
„World of Warcraft“

- **Kommunikation** ist bei sehr vielen Computerspielen für den Spielerfolg entscheidend und erweitert die persönlichen Kontakte. Durch zu starke Nutzung können hingegen die **sozialen Kontakte** und zwischenmenschliche Kommunikation zu Familie und Freunden **vernachlässigt** werden.
- Das Spiel ermöglicht einen kurzfristigen **Rückzug aus einer Realität**, in der man sich selten so mächtig fühlen kann. Der Spieler erlebt sich als einflussreich und kann sich selbst im Spiel in verschiedensten Formen **inszenieren**. Gerade für Jugendliche ist das Spielen mit verschiedenen Selbstinszenierungen der Persönlichkeit ein wichtiger Bestandteil ihrer Entwicklung. Ein **langfristiger Rückzug aus der Realität** durch übermäßiges Spielen kann jedoch Risiken bis hin zur Suchtentwicklung beinhalten.



## TIPPS FÜR ELTERN

---

### Vereinbaren Sie Regeln zur Nutzung der Computerspiele!

- Die Regeln sollten altersabhängig gestaltet sein, aber auch die individuelle Entwicklung Ihres Kindes berücksichtigen.
- Bei Nichteinhaltung der Regeln: Setzen Sie angemessene Konsequenzen fest.

Das Austesten von Regeln und Grenzen umfasst auch diesen Bereich. Wenn festgelegte Zeiten überschritten werden, reagieren Sie nicht gleich mit Wegnahme des Computerspiels oder gar des Computers selbst.

### Hinschauen und handeln!

Wenn Ihr Kind Spiele spielt, die Sie als gefährlich oder gewalttätig betrachten oder Sie sich wegen des Medienkonsums Ihres Kindes Sorgen machen:

- Reden Sie mit Ihrem Kind darüber!
- Fragen Sie nach, um was es in dem Spiel geht und warum es Ihr Kind fasziniert.
- Probieren Sie das Spiel selbst einmal aus!
- Erarbeiten Sie mit Ihrem Kind medienfreie Alternativen!



## HÄUFIGE FRAGEN ZU COMPUTERSPIELEN

- **Mein Kind spielt seit Weihnachten zwei Wochen lang täglich mehrere Stunden dasselbe Spiel – ist es computersüchtig?**

Auch ein vorübergehender, übermässiger Konsum ist noch keine Sucht. Gerade ein neues Spiel lädt dazu ein, es intensiv auszutesten – oft lässt die Faszination dann rasch nach und die Spielzeit verringert sich wieder.

Aber: Sprechen Sie auch in dieser Situation früh mit Ihrem Kind und versuchen Sie, die Motive für den Konsum zu erforschen. Beobachten Sie die Spielzeit nach Ende der Weihnachtsferien und begrenzen Sie diese falls andere Verpflichtungen vernachlässigt werden.

- **Wie lange soll ich mein Kind täglich spielen lassen?**

Kindergartenkinder sollten maximal eine halbe Stunde pro Tag am Computer spielen dürfen, beim Eintritt in die Primarschule sollten es maximal 45 Minuten sein. Die Aufmerksamkeits- und Konzentrationsspanne umfasst ungefähr diese Zeitdauer.

Bei älteren Kindern sind pauschale Angaben nicht sinnvoll. Wichtiger ist, dass die (schulischen) Verpflichtungen erledigt werden und auch Zeit für andere Hobbies, Familie und Freunde bleibt.

### Weitere Tipps:

Computer gehören nicht ins Kinderzimmer!

Achten Sie beim Spielekauf auf die Alterskennzeichnung bzw. informieren Sie sich über „gute Spiele“ ([www.bupp.at](http://www.bupp.at)).



## INTERNET – IMMER ONLINE UND VERNETZT?

---

Um 50 Millionen Menschen zu erreichen, hat das Telefon 74, das Fernsehen 16 und das Internet gerade mal vier Jahre gebraucht. Das bedeutet auch, dass für den Umgang mit diesem relativ neuen Medium viel weniger Lernzeit zur Verfügung gestanden ist. Dementsprechend stehen Eltern dem Internetgebrauch ihrer Kinder oft ratlos gegenüber und suchen nach einer Orientierungshilfe.

Internet- und Medienerziehung unterscheiden sich nicht wesentlich von der allgemeinen Erziehung. Einige Grundsätze, die Eltern dabei beherzigen sollten:

- Zeigen Sie Interesse für die Mediennutzung Ihrer Kinder und reden Sie darüber.
  - Stellen Sie Regeln mit zeitlichen und inhaltlichen Grenzen auf. Das beinhaltet insbesondere bei jüngeren Kindern medienfreie Tage und ein computerfreies Kinderzimmer.
  - Jüngere Kinder sollten nicht allein im Internet aktiv sein (Stichwort: Jugendschutz).
  - Sehen Sie die Chancen des Internets und fördern Sie den kreativen und kritischen Umgang damit.
  - Seien Sie Vorbild: Denken Sie daran, dass Kinder den Umgang mit neuen Medien auch von ihren Eltern lernen.
  - Medienkompetenz ist mehr als die Beherrschung der Technik: Um Medienkompetenz zu erwerben, braucht es auch Lebenserfahrung und davon haben Sie mehr als Ihre Kinder.
-

## WAS MACHEN JUGENDLICHE IM INTERNET?

Laut „Jugendstudie Liechtenstein“ wird das Internet von den Jugendlichen vor allem zur Beschaffung von Informationen und zur Kommunikation (E-Mail, Chat) verwendet.

Dies deckt sich auch mit den Ergebnissen der deutschen JIM Studie (2008): Jugendliche nutzen laut der fast die Hälfte ihrer Zeit im Internet für die Kommunikation.

**Instant Messaging** ist ein besonders beliebter Dienst, um im Freundeskreis zu chatten oder kurze Nachrichten an andere zu schicken. Vorteil gegenüber dem Chatten ist, dass keine Verabredung nötig ist, da man die Anwesenheit der anderen Freunde „sieht“. Am bekanntesten sind Skype, ICQ und MSN.

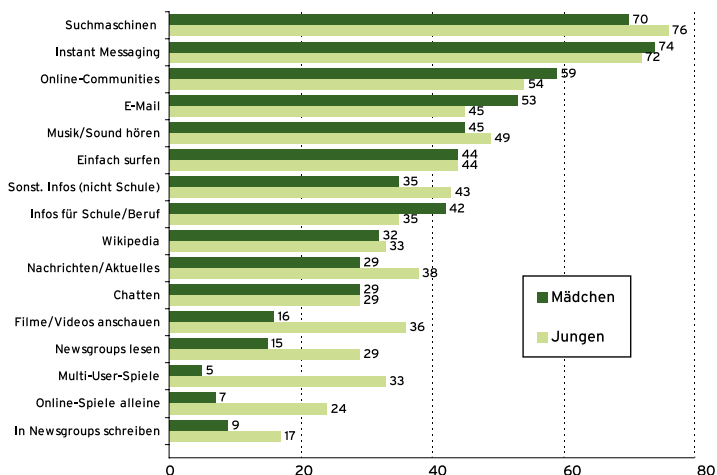
Ergebnisse der Jugendstudie (2006):

94% der Befragten (12- bis 21-jährigen) hatten im Jahr 2006 zu Hause einen Internetzugang.

Mit zunehmenden Alter wird der steigende kommerzielle Nutzen deutlich: Fast die Hälfte der 18- bis 21-Jährigen nützt das Internet zum Einkaufen und 42% planen damit ihre Reisen.

Auf der anderen Seite nutzen die 15- bis 17-Jährigen Mädchen und Burschen das Internet vermehrt zum Chatten und zum Herunterladen von Musik, Spielen und Programmen.

**Internet-Aktivitäten 2008**  
- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.171

JIM-Studie 2008:  
[www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)

Web 2.0 ist ein Sammelbegriff für eine Reihe von Diensten und Technologien, die durch ihre Interaktion entstehen. Der Begriff entstand in Anlehnung an den Begriff Web 1.0, der sich auf die Webbrowserzeit bezieht.

**Web 2.0 (Web 2.0)**

- 1. Weblogs
- 2. Wikis
- 3. Social Media
- 4. Podcasting
- 5. Video
- 6. Web 2.0
- 7. Web 2.0
- 8. Web 2.0
- 9. Web 2.0
- 10. Web 2.0
- 11. Web 2.0
- 12. Web 2.0
- 13. Web 2.0
- 14. Web 2.0
- 15. Web 2.0
- 16. Web 2.0
- 17. Web 2.0
- 18. Web 2.0
- 19. Web 2.0
- 20. Web 2.0
- 21. Web 2.0
- 22. Web 2.0
- 23. Web 2.0
- 24. Web 2.0
- 25. Web 2.0
- 26. Web 2.0
- 27. Web 2.0
- 28. Web 2.0
- 29. Web 2.0
- 30. Web 2.0
- 31. Web 2.0
- 32. Web 2.0
- 33. Web 2.0
- 34. Web 2.0
- 35. Web 2.0
- 36. Web 2.0
- 37. Web 2.0
- 38. Web 2.0
- 39. Web 2.0
- 40. Web 2.0
- 41. Web 2.0
- 42. Web 2.0
- 43. Web 2.0
- 44. Web 2.0
- 45. Web 2.0
- 46. Web 2.0
- 47. Web 2.0
- 48. Web 2.0
- 49. Web 2.0
- 50. Web 2.0

Online-Lexikon [Wikipedia.org](http://Wikipedia.org)

- delicious
- WordPress
- Web
- Flickr
- SocialText
- Technorati
- Odeo
- Flickr

YouTube

Videos [YouTube.com](http://YouTube.com)

Weblogs [wordpress.com](http://wordpress.com)

Soziales Netzwerk [facebook.com](http://facebook.com)

WEB 2.0 IN ONE DAY FOR DUMMIES

HOW TO PACKAGE POLYNOMIALS AND...

Web 2.0H, YEAHHH!

## WEB 2.0 UND SOZIALE NETZWERKE

Zu den bedeutendsten technologischen Phänomenen unserer Zeit zählt sicher „Web 2.0“. Darunter versteht man den Wechsel vom passiven Konsumenten zum aktiven Produzenten. Die Benutzer werden zum Mitmachen eingeladen. Sie stellen eigene Texte, Links, Fotos, Musik und Videos anderen Benutzern kostenlos zur Verfügung und bauen soziale Beziehungen untereinander auf.

### Typische Web 2.0-Anwendungen:

- **Videoportale** wie [youtube](#) zeigen kurze Filme der Benutzer.
- Ein **Blog** ist ein online geführtes, öffentliches Tagebuch.
- Bei einem **Online-Lexikon** wie Wikipedia kann jeder Benutzer die Artikel nicht nur lesen, sondern auch bearbeiten.
- In **sozialen Netzwerken** wie [Facebook](#) oder [Netlog](#) erstellen die Benutzer ein Profil aus Texten, Bildern und Links. Als „Freund“ (setzt voraus, dass man eine „Freundschaftsanfrage“ akzeptiert hat) erhält man Zugriff auf die online gestellten Daten seiner „Freunde“.

### Darauf sollten Sie achten:

- **Privatsphäre.** In sozialen Netzwerken werden viele Daten, Bilder und Videos von den Benutzern preisgegeben. Viele sind sich dabei nicht bewusst, wie leicht ihre Daten von anderen abgerufen bzw. missbraucht werden können.



Beliebte Web 2.0-Angebote:

[YouTube.com](#)  
[facebook.com](#)  
[wikipedia.org](#)  
[MySpace.com](#)  
[Netlog.com](#)  
[Twitter.com](#)  
[Flickr.com](#)



## CHATTEN OHNE RISIKO

---

Bei einem Chat unterhalten sich zwei oder mehrere Personen gleichzeitig schriftlich im Internet. In sogenannten Chatrooms kann man sich mit Freunden und Bekannten, aber auch mit unbekanntem Personen über die verschiedensten Themen unterhalten. Meist chattet man nicht unter seinem richtigen Namen, sondern verwendet ein Pseudonym.

### Darauf sollten Sie achten:

- Jugendliche nutzen Chats, um rasch mit anderen Menschen in Kontakt zu treten, zu flirten oder um mit einer anderen Identität zu experimentieren.
- Begleiten Sie Ihr Kind bei den ersten Chaterfahrungen und wählen Sie gemeinsam einen geeigneten Chat aus.
- **Beschränken Sie Chat-Zeiten!** Treffen Sie klare zeitliche Abmachungen.
- **Freizeitaktivitäten.** Chat-Freunde dürfen die Freunde im realen Leben nicht verdrängen oder ersetzen. Achten Sie darauf, dass Ihr Kind sich nicht zu sehr in den virtuellen Welten verliert und auch andere Freizeitaktivitäten vorhanden sind.
- **Persönliche Daten.** Vorsicht bei Chats mit Unbekannten. Diese könnten Ihr Kind auffordern, persönliche Kontaktdaten, Fotos oder Videos zu übermitteln.



## CYBER-MOBGING



Das sogenannte Cyber-Mobbing hat dazu beigetragen, dass das Internet bei vielen Erwachsenen vor allem als Bedrohung und Risiko gesehen wird.

**Cyber-Mobbing** (wird teils auch **Cyber-Bullying** genannt) ist das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Blossstellen oder Belästigen von Personen über das Internet oder via Handy.

Dies findet zum Beispiel durch Diskriminierung in sozialen Netzwerken, gefälschte Fotos oder Videos statt.

Cyber-Mobbing reicht hin bis zum sogenannten **Happy Slapping**, bei dem gewalttätige Übergriffe meist mit der Handycamera dokumentiert und dann ins Internet gestellt werden.

Falls Ihr Kind von Mobbing betroffen ist, reden Sie mit ihm darüber. Folgende Tipps können Sie Ihrem Kind geben:

- Sperre die, die dich belästigen!
- Antworte nicht!
- Sichere Beweise!
- Melde Probleme!
- Schütze deine Privatsphäre!
- Kenne deine Rechte!
- Glaube an dich selbst!

Die Website [www.chatten-ohne-risiko.de](http://www.chatten-ohne-risiko.de) kann Sie bei allen Fragen rund um den Chat unterstützen.

Weitere Infos:  
[www.safersurfing.ch](http://www.safersurfing.ch)  
[www.fit4chat.ch](http://www.fit4chat.ch)  
[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

## IST MEIN KIND GEFÄHRDET?

---

Folgende Merkmale charakterisieren ein (computer-)süchtiges Verhalten:

- **Einengung des Verhaltensspielraums:** Der Grossteil der Tageszeit wird für die Benutzung des Computers verwendet.
- **Kontrollverlust:** Einer betroffenen Person gelingt es nicht, ihre Zeit am Computer einzuschränken, auch wenn sie über die schädlichen Folgen Bescheid weiss.
- **Toleranzentwicklung:** Die Tätigkeit muss immer weiter zeitlich ausgeweitet bzw. intensiviert werden.
- **Entzugserscheinungen:** Ist kein Computer- bzw. Internetzugang möglich, treten Entzugserscheinungen (Unruhe, Nervosität, Gereiztheit) auf.
- **Negative soziale Konsequenzen** wie Konflikte im Bereich Familie, Freunde, Schule oder Arbeitsplatz werden in Kauf genommen.

Falls mehrere Merkmale bei Ihrem Kind über einen längeren Zeitraum auftreten, ist es ratsam professionelle Hilfe in Anspruch zu nehmen.

---

### Stellen Sie sich der Herausforderung!

Wir hoffen, dass diese Broschüre dazu beiträgt, dass Sie sich gemeinsam mit Ihren Kindern der medialen Herausforderung stellen. Für Ihr persönliches „Abenteuer Neue Medien“ wünschen wir Ihnen spannende Begegnungen und interessante Lernerfahrungen.

Sollten Fragen und Probleme rund um den Umgang mit Neuen Medien auftauchen, kontaktieren Sie im Amt für Soziale Dienste den Kinder- und Jugendschutz unter Telefon 236 72 64 oder [info@asd.llv.li](mailto:info@asd.llv.li). Besuchen Sie unsere Website: [www.jugendschutz.li/gateway](http://www.jugendschutz.li/gateway)





AMT FÜR SOZIALE DIENSTE



EUROPÄISCHE UNION

Gefördert aus dem Europäischen Fonds  
für Regionale Entwicklung

## Amt für Soziale Dienste

Postplatz 2

Postfach 14

9494 Schaan

Fürstentum Liechtenstein

T +423 236 72 72

F +423 236 72 74

info@asd.llv.li

www.asd.llv.li