



2. KONGRESS FÜR KINDER- UND JUGENDFÖRDERUNG
FÜR DAS LEBEN STÄRKEN. ENGELBERG, 13.-16.JULI 2009

**FASZINATION DIGITALE WELTEN. DIE GRUPPE ALS
SCHUTZFAKTOR (POWERPOINT-PRÄSENTATION)**

Josef Schuler, Soziokultureller Animator und Erwachsenenbildner,
Jugendkommission Hitzkirchertal

© 2009 Das Copyright liegt bei dem Verfasser dieses Referats

Faszination digitale Welten

Die Gruppe als Schutzfaktor

Offene

Jugendarbeit

Hitzkirchertal

Medien-Raum

Befragung der OberstufenschülerInnen

Verbreitung von Mobiltelefone

- 2006

- 3,9 Mobiltelefone pro Haushalt.
- 85% der Schüler besitzen ein persönliches Handy.
- Durchschnittlich werden Fr. 16.- im Monat ausgegeben.



- 2008

- 4,2 Mobiltelefone pro Haushalt.
- 85% der Schüler besitzen ein persönliches Handy.
- Durchschnittlich werden Fr. 5.50 im Monat ausgegeben.

Befragung der OberstufenschülerInnen

Fernsehen

- 2006
 - 1,6 Geräte pro Haushalt.
 - 1,9 Stunden tägliches fernsehen.
- 2008
 - 1,6 Geräte pro Haushalt.
 - 1,6 Stunden tägliches fernsehen.



Befragung der OberstufenschülerInnen

Computer und Internet?

- 2006

- 1,8 PC's pro Haushalt.
- 88% haben einen privaten Internetanschluss (davon 70% ADSL).
 - 67% Schweizer Haushalte (Bundesamt für Statistik 2004).

- 2008

- 1,9 PC's pro Haushalt.
- 97% haben einen privaten Internetanschluss (davon 77% ADSL).



Befragung der OberstufenschülerInnen

Nutzung des Computers?



- 2006
 - 80% haben eine eigene **Emailadresse**.
 - 47% chatten regelmässig.
 - 38% nutzen Onlinegames.
 - 1,2 Stunden tägliche Nutzung vom Internet.
- 2008
 - 79% haben eine eigene Emailadresse.
 - 79% chatten regelmässig.
 - 74% nutzen Onlinegames.
 - 1,2 Stunden tägliche Nutzung vom Internet.



Computer, Internet und Handy

**sind eine der
wichtigsten
Freizeitbeschäftigung
von Jugendlichen.**



Was machen die Jugendlichen?

- Suchen Kontakte mit anderen und bilden Gruppen (Peerguppen):
 - Soziale Netzwerke (Skype, MSN, Netlog, Facebook, Steam).
 - Onlinegames
 - Spiele via LAN (Local Area Network).
 - Filme schauen (Youtube)



Vorwürfe an die Jugendlichen

- Zeit wird sinnlos Totgeschlagen.
- Der Lerninhalt ist nicht überprüfbar.
- Nutzloses, gefährliches wird erlernt.
- Kontakte mit Unbekannten werden geknüpft.
- Zeitmanagemant - Suchtgefahr.
- Das Töten wird erlernt.



www.teachsam.de

Meine Erfahrung mit Jugendlichen

- Stören sich genau so wie wir Erwachsenen an ungeeigneten Inhalten.
- Verfügen über ein recht grosses Wissen im Umgang mit neuen Medien.
- Können besser unterscheiden und auswählen als Erwachsene.
- Wollen ihre Erfahrungen einbringen.
- Gehen spielerischer mit Internet und PC um als wir (ängstlichen) Erwachsenen.



Killerspiele?

- Amokläufe / Gewalttaten werden gerne mit Interaktiven „Gewaltspielen“ in Verbindung gebracht.
- Koppelung von virtueller Gewalt und realer Gewalt ist nur dann zu erwarten, wenn die Sozialisation männlicher Jugendlicher durch Gewalt bestimmt wird.



Untersuchung vom Zusammenhang der Sozialisation und den Gebrauch von Gewaltspielen (Dr. Wassilis Kassis, Universität Basel, 2001-2004)

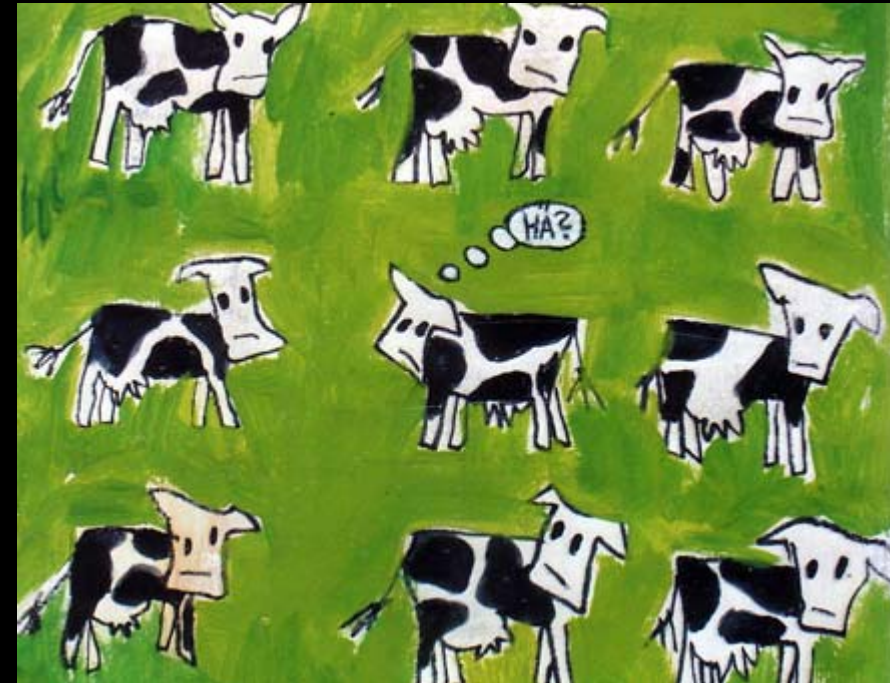
Onlinesucht?

- Nicht der Computer ist das Problem sondern der/die Nutzer/in.
- Erst wenn ein Kind Probleme hat, kann das Computerspiel oder das Internet eine Fluchtmöglichkeit darstellen.
- "Sorgenfreie" Kinder nutzten den Computer gern: "Sie spielen aber noch immer lieber mit anderen Kindern."



Das heisst:

- Eine kleine Gruppe von Zügellosen haben die **Tendenz die Kontrolle** über ihr Gewalthandeln oder über ihre Sexualität, in einem erschreckenden Ausmass **zu verlieren**.



Diese Gruppe muss erreicht und resozialisiert werden!

Welchen Weg?

- Wir sind als Gesellschaft zu sehr damit beschäftigt den finsternen Aspekten der digitalen Welt aus dem Weg zu gehen und versäumen es uns die positiven zunutze zu machen.

– Gasser, Generation Internet, 2008



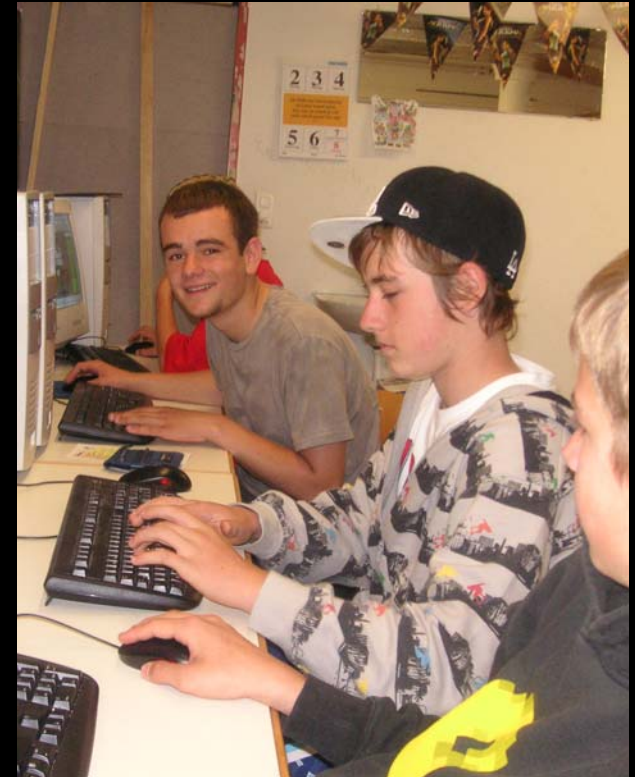
Verbieten?

- Verdrängung in den privaten Raum.
- Jugendliche wollen Erwachsen werden, sie experimentieren mit Neuem, sie setzen sich über Ängste und Verbote hinweg.
- Es braucht Auseinandersetzung, Vertrauen, Präsenz, Aufklärung und Information über die Generationen hinweg damit beide, Jung und Alt von den neuen Entwicklungen profitieren können.



Die Gruppe

- Gibt Orientierung und Stabilität, wirkt dem aufkommenden Gefühl der Einsamkeit entgegen.
- Gibt den Freiraum um neue Sozialverhalten zu erproben.
- Hilft bei der Ablösung von den Eltern.
- Hilft bei der Identitätsfindung.
- Jede/r Jugendliche will einer Gruppe angehören



Funktion der Gruppe

- Zusammenhalt, Soziale Integration, Sicherheit, Teamgeist, neue Erfahrungen.
- Regelvereinbarung, Tabuthemen: Pornographie, Altersrating, Zeitmanagement etc.
- Lernfeld, Wissenstransfer



Die Eltern

- Eltern lassen sich auf die digitale Welt ihrer Jugendlichen ein.
- Erwachsene setzen sich aktiv mit der „Welt“ ihrer Jugendlichen auseinander (Workshops, Infoveranstaltungen, Wissenstransfer etc.)
- Nachvollziehbare Grenzen setzen (Abmachungen, Altersrating, Zeitbeschränkung, Finanzen etc.).
- Sicherheit fördern
- (Softwareupdates, Filterprogramme).



Für das Leben stärken

- Medienkompetenzen der Jugendlichen fördern, Generationsübergreifend einsetzen (Schule, Gemeinde, Vereine, Altenheim etc.).
- Gruppenerlebnisse ermöglichen (Internet öffentlich machen).
- Selbstverantwortung und Diskussionsklima fördern (nicht alles verbieten sondern begleiten).



Herzlichen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!



Josef Schuler