



AJS FORUM

Vierteljährlicher Info-Dienst der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) Landesstelle Nordrhein-Westfalen e. V., Köln

NEWS

Neue Alterskennzeichen:

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) stattet seit Juni diesen Jahres die freigegebenen Computerspiele mit neuen Alterskennzeichen aus.

Die neuen Logos stellen die Alterszahl in den Vordergrund und verbessern die optische Wahrnehmung der Altersfreigabe. Die Freigabe „Ohne Altersbeschränkung“ wird mit „ab 0“, diejenige mit „Keine Jugendfreigabe“ mit „ab 18“ gekennzeichnet (www.usk.de).

FSK: Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft ist 60 Jahre alt. Am 18. Juli 1949 in Wiesbaden gegründet, löste sie die alliierte Militärzensur ab. Mit rund 120.000 Prüfverfahren hat sich die FSK nach Meinung von Fachleuten als „alternativloses“ Instrument des Jugendschutzes durchgesetzt.

Sonnenstudios: Minderjährigen darf die Benutzung von Sonnenstudios oder ähnlichen Einrichtungen („Bestrahlung der Haut mit künstlicher ultravioletter Strahlung“) nicht mehr gestattet werden. So steht es in § 4 des neuen Gesetzes zur Regelung des Schutzes vor nichtionisierender Strahlung.

Nichtraucherschutzgesetz: Die Ausnahmen vom Rauchverbot für Eckneipen gelten nun auch in NRW. Der Landtag hat eine entsprechende Novelle des Nichtraucherschutzgesetzes (NiSchG NRW) verabschiedet: der Gastraum ist nicht größer als 75 qm; Minderjährige haben keinen Zutritt; kein Angebot von zubereiteten Speisen; Kennzeichnung als Rauchergaststätte.

www.ajs.nrw.de

ELTERN MEDIEN JUGENDSCHUTZ

Im Medienschungel:

Was Eltern brauchen, Kinder wollen und Fachkräfte können

lautete das Thema der Fachtagung, zu der die AJS am 20. Mai 2009 in die Mercatorhalle nach Duisburg einlud. 280 Fachkräfte aus ganz Nordrhein-Westfalen kamen und erlebten ein umfangreiches spannendes Programm und ein schönes Tagungsambiente. Die vorliegende Ausgabe des AJS FORUM dokumentiert – natürlich verkürzt und gerafft – die Beiträge der neun Referate und der Begrüßungsrede der Staatssekretärin Dr. Marion Gierden-Jülich vom Jugendministerium NRW (Seite 2).

Viele Eindrücke, Informationen, Diskussionen prägten diesen Tag. Jürgen Jentsch, der Vorsitzende der AJS, umriss das Thema mit den Worten: „Der Medienschungel – das ist schon eine passende Bezeichnung. Wer von uns bräuchte hier nicht ein wenig fachkundige Begleitung, Orientierung, Unterstützung beim Finden des richtigen Weges.“ Wohl wahr – und wir hoffen, die Tagung konnte dazu beitragen.



Bild: AJS

Computerspiele Fragen und Ant- worten



Ab wann soll ich mein Kind Computerspiele spielen lassen? Welche Spiele sind für mein Kind überhaupt geeignet? Und: Wie erkenne ich eine offizielle Alterseinstufung?

Solche und andere Fragen beantwortet die Broschüre der AJS – erstmals 2007 erschienen. Wegen der anhaltenden Nachfrage ist ein Nachdruck des 16-seitigen Heftes (DIN-A6 lang) erschienen und steht ab sofort wieder zur Verfügung (Gesamtauflage 60.000 Ex.).

Die Schutzgebühr beträgt 0,50 Euro pro Ex. Belegexemplare sind kostenlos. Bitte den Bestellschein auf Seite 15 benutzen.

AUS DEM INHALT

Seite 4: Computerspiele in der Kritik

Seite 6: Sexualisierte Gewalt im Internet

Seite 8: Computerspiele als reales Erlebnis

Seite 10: Schüler-Medien-Trainer

Seite 12: Eltern – was sind das für Leute?

Medienpädagogischer Austausch notwendig – Rede der Staatssekretärin auf der NRW Netzwerktagung

Das Tagungsthema ist ein sehr aktuelles und auch herausforderndes Thema. Gerade vor dem Hintergrund der Geschehnisse in Winnenden wächst bei vielen die Verunsicherung im Umgang mit Computerspielen. Eltern suchen Rat und Unterstützung, oft sind sie hilflos. Gerade hier sind dann häufig Sie als Fachkräfte in den Einrichtungen der Bildung und Erziehung vor Ort gefragt.

Medienwelten – heute

Medienpädagogische Arbeit hat in allen Bildungsbereichen ihre Bedeutung. Denn: Kindheit und Jugend sind heute stärker durch Medien geprägt als jemals zuvor. Der Umgang mit Medien bestimmt unseren Alltag in vielfältiger Weise. Dies wirkt sich natürlich auch auf das Familienleben aus und fordert bei Eltern auch das Wissen über Medien und deren Wirkungen.

Es sind vor allem Computerspiele und Angebote im Internet, die Kinder und Jugendliche in ihren Bann ziehen und denen Eltern häufig verunsichert gegenüberstehen. Es scheint, dass Eltern viele der von den Kindern präferierten Medieninhalte kaum kennen.

Für Kinder und Jugendliche sind Medien etwas Wunderbares. Sie bieten Geschichten, Abenteuer, Emotionen und Einblicke in neue und andere Welten, und Kinder und Jugendliche nutzen sie zum Teil auch sehr intensiv. Für Eltern hingegen sind die immer schnelleren und leistungsstärkeren Medien oft nur eine andere Informationsquelle, eine Alternative zu Zeitungen oder Katalogen.

Eltern wollen ihren Kindern einerseits neue Medien nicht vorenthalten. Aber nicht immer sind die medialen Angebote auch sinnvoll und für das jeweilige Alter der Kinder angemessen.

Davor wollen Eltern ihre Kinder schützen. Deswegen sprechen sie Verbote aus und gehen restriktiv mit dem Zeitbudget für Medien um.

Jugendschutz

Viele stellen sich die Frage, was ist nun das richtige Vorgehen und Maß im Umgang mit

Internet und Computerspielen? Kinder, Jugendliche und ihre Familien brauchen kompetente Unterstützung, um Risiken zu erkennen aber auch, um die Chancen und Möglichkeiten der Medien nutzen zu können. Dafür braucht man Kompetenzen.

Eine erste Orientierung bietet der Jugendmedienschutz. Um Eltern möglichst auf den ersten Blick einen Hinweis auf Wirkungsrisiken und Gefahren zu geben, und Kinder sowie Jugendliche von nicht altersgerechten Medien abzuhalten, gibt es die jugendschutzrechtlichen Regelungen.

Für Computerspiele und Filme auf Datenträgern gibt es verbindliche Alterskennzeichen. Diese geben einen Hinweis darauf, ab welchem Alter ein Spiel gespielt und ein Film angeschaut werden darf. Diese Altersfreigaben auch zuhause zu beachten, ist schon ein Ausdruck von Medienkompetenz.

Schwieriger ist es mit den Angeboten im Internet. Dort finden sich keine Hinweise darauf, ob ein Angebot für eine bestimmte Altersklasse geeignet ist. Hier bedarf es seitens der Eltern einer ausgeprägteren Kompetenz, um eine richtige Entscheidung treffen zu können.

Insgesamt also brauchen Eltern das Handwerkszeug, um gute von schlechten, dem Alter angemessenen von unangemessenen Inhalten unterscheiden zu können. Was die meisten Eltern bei Fernsehprogrammen und Büchern können, müssen sie für das Internet und die Computerspiele noch lernen. Dies können sie nicht, auf sich allein gestellt.

Medienwirkungen

Wichtigster Grundbaustein von Medienkompetenz ist es, die Wirkung von Medien auf junge Menschen zu kennen. Ein Blick auf die tatsächliche Nutzung von Medien durch Kinder und Jugendliche macht das deutlich:

- Fast jeder junge Mensch hat heute ein Handy. Die ständige Erreichbarkeit gibt Kindern und Jugendlichen neue Möglichkeiten der Freizeitgestaltung. Man kann sich eben einfach kurzfristig verabreden. Andererseits führt dieses auch zu einer stärkeren Kontrolle durch die Eltern.

Wer kennt das nicht: Anrufe auf dem Handy, um nachzufragen, wo das Kind gerade ist. Der Loslösungsprozess von den Eltern, als zentraler Baustein des Erwachsenwerdens, wird damit teilweise in Frage gestellt.

- Kinder und Jugendliche schauen nicht einfach fern und surfen im Internet; sie tun vieles gleichzeitig. Die Nutzung mehrerer medialer Plattformen parallel verändert die Kommunikationsstruktur nachhaltig. Wer gleichzeitig telefoniert, chattet, spielt und Musik hört, wird vielleicht alles nicht mehr so richtig tun – vielleicht aber seine Multitasking-Fähigkeiten erhöhen.
- Fast alle mobilen Konsolen und Handys sind heute internetfähig. Wer unterwegs mit seinem Handy alles spielen und ansehen kann, wer damit surfen und chatten kann, der hat einen Teil seiner Freizeitgestaltung immer in der Hosentasche. Diese für die Telekommunikationsunternehmen sicher schöne Vorstellung birgt aber auch nicht zu unterschätzende Risiken. Eltern können dann z.B. noch schlechter überblicken oder auch kontrollieren, womit sich ihre Kinder beschäftigen, welche Medieninhalte sie nutzen.

Kindern und Jugendlichen selbst mehr Verantwortung zu geben, ist das eine und sicher auch Richtige. Es reicht aber nicht aus. Denn Jugendliche testen Grenzen aus - auch durch das Überschreiten dieser Grenzen.

Daher müssen die Eltern noch mehr als früher Verantwortung übernehmen. Sie müssen wissen, was im Kinderzimmer stattfindet. Denn allzu oft spielen Kinder alleine, surfen im Internet, bauen eine Kommunikationsebene auf und gehen damit auch – ungewollt – Gefährdungen ein.

Wenn zum Beispiel junge Menschen zu ihren Eltern mit Recht sagen können „Ach, Ihr habt ja gar keine Ahnung, worum es bei meinem Spiel geht“, können Eltern nicht erwarten, dass sie eigene Werte und auch Grenzen erfolgreich in Medienerziehung einfließen lassen können.

Medienpädagogischer Austausch

Hier sind Sie als Fachkräfte der Medienbildung gefragt, Hilfen in der Medienerziehung zu geben. Da sich jedoch die Themen im Bereich der Medien stets weiterentwickeln und Trends oft schnelllebig sind, ist es auch für Sie als



Dr. Marion Gierden-Jülich
Staatssekretärin
im Ministerium für Generationen,
Familie, Frauen und Integration
Nordrhein-Westfalen

Fachkräfte immer wieder herausfordernd, sich in allen Teilbereichen regelmäßig einen aktuellen Überblick zu verschaffen.

Daher hat unser Ministerium bei der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) ein Projekt zur stärkeren Vernetzung und für einen besseren Informations- und Erfahrungsaustausch angestoßen. Fachtagungen wie die heutige und Fortbildungen sollen einen regelmäßigen Austausch in Nordrhein-Westfalen gewährleisten.

Medienarbeit in NRW

Es gibt gerade in Nordrhein-Westfalen zahlreiche medienpädagogische Projekte. Viele von diesen sind ausgesprochen innovativ:

- So ist z. B. die Auskunftsstelle bei der Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Nordrhein-Westfalen ein kompetenter Ansprechpartner für Fragen des Jugendschutzes. An diese können sich Eltern, Pädagogen, Behörden aber auch Kinder und Jugendliche wenden.
- Mit dem Online-Spieleratgeber haben wir in Nordrhein-Westfalen ein spezielles Angebot, mit dem sich Eltern rund um Fragen zum Thema Computerspiele allgemein, aber auch zu konkreten Spielen informieren können.
- Das Computerprojekt Köln bietet derzeit Eltern LAN-Parties in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung, der Fachhochschule Köln sowie der Electronic Sports League an. Hier spielen Eltern die Computerspiele ihrer Kinder in Begleitung von versierten medienpädagogischen Experten. Die Rückmeldungen, die ich zu diesem Projekt erhalten habe, waren alle ausgesprochen positiv.
- Auch die Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit sowie das Projekt der Game Parents sind sehr gut arbeitende medienpädagogische Akteure in Nordrhein-Westfalen. Die Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit zielt darauf ab, über den kreativen Umgang mit Medien Kom-

petenzen zu erhöhen. Die Initiative Game Parents will anderen Eltern Mut machen, sich stärker mit den Medien ihrer Kinder zu beschäftigen.

All diese und noch viele anderer Projekte zeigen, dass wir eine außerordentlich gute Infrastruktur der Medienkompetenz in Nordrhein-Westfalen haben. Diese gilt es nun, gezielt für die Kompetenzstärkung bei Eltern und Pädagogen zu nutzen. Wenn dies gelingt, schaffen wir damit ein gutes Stück der Grundlage, die wir brauchen, um dauerhaft die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen und ihren Eltern in einer unübersichtlicher werdenden Medienwelt zu verbessern. ■

- Anzeige -

Auf in den Schnäppchen-Winter!



Das Online-Vorzugsangebot für Klassenfahrten, Musikfreizeiten und Azubilehrgänge

Gültig vom 02.01. bis 28.02.2010

3 Tage: 2 Übernachtungen mit Vollpension

Kat. 2: **29,80 Euro** • Kat. 3: **31,80 Euro** • Kat. 4: **39,80 Euro**

5 Tage: 4 Übernachtungen mit Vollpension

Kat. 2: **59,60 Euro** • Kat. 3: **63,60 Euro** • Kat. 4: **79,60 Euro**

Preise pro Person, gültig für Teilnehmer bis 26 Jahre.

Alle Leistungen, die darüber hinausgehen, werden gemäß der aktuellen Preisliste berechnet.

3 Tage ab 29,80 Euro
5 Tage ab 59,60 Euro

Infos und Buchung nur über www.djh-wl.de



Computerspiele in der Kritik – Jugendschutz zwischen kindlicher Faszination und elterlicher Sorge

Dass Computerspiele aus dem Alltag insbesondere männlicher Kinder und Jugendlicher nicht mehr wegzudenken sind, kann niemand bestreiten. Immerhin auch 13 Prozent der weiblichen Jugendlichen (12 bis 19 Jahre) nutzen Computerspiele nach eigenen Angaben „täglich“ oder „mehrmals die Woche“, wie in der „JIM-Studie“ 2008 nachzulesen ist. Mit kontinuierlicher Innovation – bewegungs- freudiges Spielen mit der „Wii“ von Nintendo, kostenlose Online-Rollenspiele oder Handy-Games, um nur einige jüngere Beispiele zu nennen – gelingt es der Industrie, neue Publikums-segmente zu gewinnen und die schon aktiven Spieler weiterhin an sich zu binden.

Sorge und Empörung

Diesem großen Zuspruch insbesondere unter Kindern und Jugendlichen steht eine sehr skeptische, bisweilen geradezu feindselige Erwachsenen-Öffentlichkeit gegenüber. Mainstream hin oder her, Computerspiele haben ein gewaltiges Imageproblem, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Denn an gewalthaltigen Computerspielen entzündet sich moralische Empörung und erzieherische Sorge. „Killerspiele“ ist eine Vokabel, die diese prinzipielle Ablehnung gewalthaltiger interaktiver Unterhaltungsangebote ausdrückt. Sie fällt insbesondere im Zusammenhang mit so genannten Amokläufen oder ‚High School Shootings‘. Die Tatsache, dass man bei mehreren Tätern eine Affinität zu gewalthaltigen Computerspielen ermittelt hat, wird in der öffentlichen Debatte oftmals als Ursache für die Tat gedeutet.

Aber auch jenseits von Amokläufen wird immer wieder die Sorge vor der allgemeinen Jugendverrohung durch die Verherrlichung des Metzels und Meuchelns in Computerspielen beklagt. Dazu kommen die gerade im Erziehungssektor häufig artikulierten Befürchtungen, wonach Computerspiele so faszinierend seien, dass man mit einer suchtartigen Nutzung, in jedem Fall aber mit einer problematischen Zeitkonkurrenz zwischen Daddeln und ‚wichtigeren‘ Tätigkeiten wie Hausaufgaben, Sport oder Abenteuerflügen in den guten alten Wald rechnen müsse.

Jugendmedienschutz

Auch wenn Computerspiele sicherlich für mehr (angebliche und tatsächliche) Fehlent-

wicklungen verantwortlich gemacht werden als man ihnen wissenschaftlich nachweisen kann, haben die Inhalte und Darstellungsweisen von Computerspielen längst den institutionellen Jugendmedienschutz auf den Plan gerufen. Wie bei anderen Mediengattungen auch ist hier ein Organ der freiwilligen Selbstkontrolle installiert; die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) in Berlin prüft neue Spiele in einer aufwendigen Prozedur und vergibt Altersfreigaben, die für den Handel bindend sind.



Prof. Dr. Christoph Klimmt
Institut für Publizistik
Johannes-Gutenberg-Universität
Mainz
klimmt@uni-mainz.de

Die USK konzentriert sich in ihrer Einschätzungspraxis vor allem an der Qualität und auch Quantität der Gewaltdarstellungen. Wegen der aufge-regten Diskussion wird diese Praxis gelegentlich als „zu lasch“ kritisiert, und verschiedene Politiker haben bereits wiederholt auf Herstellungs- und Verbreitungsverbote für besonders gewalthaltige Titel gedrängt. Die Tatsache, dass es aufrechten Demokraten legitim erscheint, Zensur zu fordern, ist ein weiteres Indiz für das miserable Image von Computerspielen; für Kriegs- oder Zombiefilme (denen bekanntlich nicht weniger drastische Gewaltdarstellungen zu eigen sind als den „Killergames“) hätte niemand selbst zu Wahlkampfzeiten eine solche Forderung erhoben.

Praxis der USK

Dabei ist das Hauptproblem im Jugendmedienschutz bei Computerspielen nicht die institutionelle Seite. Die Spruchpraxis der USK basiert auf dem weltweit wohl intensivsten Prüfverfahren, und im Vergleich etwa zum internationalen Klassifikationssystem „PEGI“ steht die USK keinesfalls als besonders liberal da. Ein Beispiel ist das Atomkriegs-Spiel „Defcon“, in dem die Anzahl der Kriegstoten in Millionen gezählt, aber nicht in Bildern gezeigt wird. PEGI hat hier mangels „expliziter“ Gewaltdarstellungen die Altersempfehlung „ab 7 Jahren“ ausgesprochen, die USK dagegen aufgrund der moralischen Implikationen der nuklearen Kriegsführung das Siegel „ab 16 Jahren“ vergeben. Man soll Einzelfälle nicht übergeneralisieren, und sicher kann man die institutionelle Jugendschutzpraxis immer noch verbessern. Aber das eigentliche Problem beim Jugendmedienschutz im Bereich Com-

puterspiele ist hierzulande die unzureichende Fortführung der institutionellen Maßnahmen auf der Ebene der Familien und Erziehungsberechtigten. Eine Umfragestudie von Barbara Krahe und Ingrid Möller ergab im Jahr 2004, dass ein erheblicher Anteil der männlichen 14-jährigen bereits Erfahrungen mit Computerspielen gemacht hat, die die USK als Entertainment für Erwachsene eingestuft hat, im Fall der Reihe „Grand Theft Auto“ betraf dies zum Beispiel 40 Prozent der befragten Achtklässler.

Elternverantwortung

Anstelle an der institutionellen Praxis (scharfe) Änderungen vorzunehmen, ergibt sich daher „Elterninvolvement“ als Lösungsperspektive, um den Jugendmedienschutz im Bereich Games insgesamt voran zu bringen. Die Literaturlage zu der Frage, wie Eltern den Spielgebrauch ihrer Sprösslinge begleiten, ist ausgesprochen dürftig. Auf thematischen Elternabenden finden sich nach anekdotischen Erfahrungen nicht nur des Autors vor allem sehr besorgte Eltern ein, die um den schulischen Leistungsstand ihres Stammhalters fürchten oder fundamentale Wertkonflikte zwischen der virtuellen Ballerei und ihrem christlich-bürgerlichen Background verspüren.

Diesem ausgesprochen kritischen Elterntypus stehen viele Eltern gegenüber, die sich einen feuchten Kehricht um den Mediengebrauch ihrer Kids scheren. Sie befolgen die gut gemeinten Ratschläge der Medienpädagogen ganz und gar nicht. Interesse an Grundlagenwissen zum Thema Neue Medien äußern sie auch eher selten. Natürlich finden sich diese unter Jugendmedienschutz-Gesichtspunkten besonders problematischen Elterntypen in den gesellschaftlichen Schichten mit wenigen (Bildungs-, Wohlstands-) Ressourcen und Entwicklungsperspektiven. Ein ignoranter und entwicklungsschädlicher Stil der Medienerziehung reiht sich hier oftmals in eine längere Liste mit zumeist deutlich drängenderen familiären Problemen ein.

Aber auch für die besorgten Eltern gilt: Kaum jemand „hat Ahnung“ von Computerspielen, nur wenige spielen selbst oder können sich vorstellen, wie das ist, mit einem Feuerballzauber einen Drachen zu grillen oder mit dem Präzisionsgewehr die virtuelle Spielfigur des besten Freunds niederzustrecken. Eltern verbleiben daher zumeist in der Rolle eines kritischen, aber wenig informierten Beobach-

ters, und so legen sie moralische Maßstäbe der Realität (in der es selbst Drachen kaum verdient hätten, bei lebendigem Leibe verbrannt zu werden) an das Geschehen in der Virtualität an. Das wiederum finden viele Spieler unangemessen; sie betonen demgegenüber gerne den sportlichen Aspekt auch gewalthaltiger ‚Team-Spiele‘ wie etwa Counterstrike. Und überhaupt ließen sich berstende Pixelkörper nicht in die gleiche moralische Schublade stecken wie echte Gewalttaten.

Auch diese Perspektive ist nicht frei von Verzerrungen; fest steht jedoch, dass die meisten Personen, die an gesellschaftlichen Entscheidungspositionen tätig sind und über den Umgang mit Computerspielen mitentscheiden, Computerspiele als etwas Fremdartiges wahrnehmen. Diese Distanz verursachen natürlich Kinder und Jugendliche mit, wie in anderen Bereichen auch ist die gezielte Abschottung von Aktivitäten, die die junge Generation besser beherrscht als die Alten, eine typische Erscheinungsform zunehmender Autonomiebestrebungen in den frühen Lebensphasen. Insofern haben es Eltern eben auch oftmals nicht leicht, sich mit den Spielen ihrer Kinder zu befassen.

Parental mediation

Wie könnte nun eine bessere Synchronisierung institutioneller und familiärer Jugendschutzpraxis im Bereich Computerspiele aussehen? Hilfreich für den Entwurf einer solchen Lösungsperspektive ist die Forschung zur ‚parental mediation‘, zur elterlichen Begleitung kindlichen Mediengebrauchs. In der Kommunikationswissenschaft werden drei Formen der Elternbegleitung unterschieden.

1. Eine ‚aktive‘ Form unterstützt das Kind bei der Selbstreflexion und sucht den Dialog über Medienwahl (‚Warum dieses Spiel?‘), Mediennutzung (‚Wie willst Du das Spielen mit Deinen anderen Hobbys vereinbaren?‘) und Medienwirkung (‚Wie geht es Dir nach dem Spielen?‘).
2. Die ‚restriktive‘ Form setzt auf elterliche Regeln und Verbote im (Nicht-)Umgang mit Medien.
3. Und schließlich besteht eine weitere zentrale Form in der gemeinsamen Mediennutzung von Eltern mit dem Kind (‚co-viewing‘ im Bereich des Fernsehens etwa).

In welchem Maße Eltern diese drei Formen anwenden, variiert erheblich; alle drei sind in der Regel zu einem gewissen Maß erforderlich, um einen angemessenen kindlichen Medien- (hier: Computerspiele-) Gebrauch dauerhaft zu erreichen.

Eltern bei der konstruktiven Weiterführung des institutionellen Jugendmedienschutzes im

Bereich Computerspiele zu helfen, würde also bedeuten, die Kompetenzen und die Motivation in den Bereichen Dialog, Regelsetzung und gemeinsames Spielen zu stärken. Speziell Letzteres sollte aber nicht als ein weiterer realitätsferner Ruf nach mehr ‚Quality Time‘, die Eltern mit ihren Kindern verbringen sollten, missverstanden werden. Eltern haben nicht die Zeit, regelmäßig und stundenlang mit dem Junior gemeinsam zu daddeln, und Junior will das in aller Regel auch gar nicht.

Kompetenzförderung

Die elternorientierte Kompetenzförderung zum Thema ‚Games‘ sollte beim Grundlagenwissen beginnen. Das Tal der Ahnungslosigkeit zu verlassen, dürfte für viele Eltern – überbesorgte wie ignorante – bereits der Schlüssel dazu sein, mit Computerspielen gelassener und/oder zielführender umzugehen. Grundlagenwissen würde auch helfen, das ramponierte Image von Computerspielen zurechtzurücken. Die Vielfalt der Spiele ist ja sehr viel größer als die ‚Killerspiele‘-Debatte vermuten lässt; viele Titel haben durchaus literarische Qualitäten, intellektuelle und ästhetische Ansprüche. Strategiespiele wie ‚Anno 1404‘ beispielsweise sind Manifestationen eines intelligenten Entertainment, das so gar nichts mit dem (angeblich) stumpfen Geballer gemein haben, das man hin und wieder im Fernsehen zu sehen bekommt.

Besonders wichtig dürfte bei der Vermittlung von Grundlagenwissen das Thema ‚Spielspaß‘ sein. Für Nicht-Spieler ist es offenbar sehr schwierig, das Faszinierende beim Computerspielen nachzuempfinden. Zudem scheint es auch notwendig zu sein, Eltern erst einmal die Tatsache zu vermitteln, dass Spielspaß Freude am Tun ist und als solche etwas durchaus Begrüßenswertes.

Neben dem Abbau von Vorurteilen und der Vermittlung basaler Umgangskompetenzen mit Computerspielen müssen dann alltagstaugliche Mediationstechniken angeboten werden. Eltern müssen sich heute neben ihren Jobs um sehr viele Dinge kümmern; in der modernen Gesellschaft ist es längst eine komplexe Daueraufgabe geworden, das Kindeswohl sicherzustellen. Die Elternarbeit im Bereich Computerspiele muss also die Alltagsumstände moderner Familien angemessen berücksichtigen und Konzepte entwickeln, wie eine effektivere Medienbegleitung gelingen kann, ohne dass Eltern dafür viel Zeit und Energie aufbringen müssen. Hier ist auch die Wissenschaft gefragt.

Tipps und Ratschläge

Allerdings gibt es natürlich bereits Ratschläge, die sich in der medienpädagogischen Praxis bewährt haben. Dazu gehört beispielsweise der

Tipps, die Zeitfenster (Position, Länge, Frequenz in der Kalenderwoche) des Computerspielens mit dem Sprössling auszuhandeln und vertraglich festzuhalten. Diese Fenster sollten mit zunehmendem Kindesalter nicht nur größer werden, sondern Sohn oder Tochter auch mehr Flexibilität in der Ausgestaltung zugestehen. Die Einhaltung solcher Vereinbarungen sollte dann jedoch aufmerksam überwacht und auch rigide durchgesetzt werden – viele Kinderzimmer haben etwa eigene Sicherungen, die sich auch herausdrehen lassen, wenn sich der Nachwuchs partout nicht an die eingegangene Selbstverpflichtung erinnern kann.

Eine weitere ratsame Technik ist die regelmäßige Thematisierung von Spielerfahrungen und -trends bei Alltagsgesprächen. Damit bleiben Eltern auf dem Laufenden und können mögliche Probleme wie etwa schwierige Online-Spielgenossen oder kindliche Angsterfahrungen beim Spielen eher erahnen und gegensteuern. Außerdem können Kinder und Jugendliche durch solche Gespräche zur Reflexion über ihren eigenen Mediengebrauch veranlasst werden. Reflexion ist bekanntlich ein wichtiges Mittel zum Erwerb neuer Kompetenzen, gerade was den souveränen, effektiven Gebrauch von neuen Medientechnologien angeht.

Computerspiele sind also in der Kritik. Für die Elternarbeit und den Jugendmedienschutz kann es aber nicht darum gehen, in diese Kritik einzustimmen und es beim Verdammten der bösen Gewaltspiele zu belassen. Computerspielen hat auch positive Folgen, Spielspaß und Freude am Tun vorneweg, aber auch Einblicke in neue Erfahrungsbereiche und eine gefühlte Ausdehnung des eigenen Aktionsradius. (Dass man bei vielen Spielen auch im schulischen Sinne ‚etwas lernen‘ kann, stimmt zwar auch, aber deswegen spielen die Kids ja nicht, und man sollte nicht jede Freizeitaktivität der jungen Generationen nur nach dem instrumentellen Kriterium beurteilen, ‚was sie für das spätere Leben bringt‘).

Diese positiven Wirkungen sollen Eltern und soll Gesellschaft insgesamt auch eintreten lassen. Eine effektive Verbesserung des Jugendmedienschutzes bedeutet also nicht nur eine erfolgreichere Minimierung der Risiken, die Computerspiele zweifelsohne (und wie jedes andere Medium auch) für kindliche und jugendliche Entwicklung bergen. Sie bedeutet auch einen intelligenteren Umgang mit den Chancen, die Computerspiele bieten, über die wir jedoch sehr viel seltener diskutieren. Die Versuche, Eltern für den Jugendmedienschutz ins Boot zu holen, sollten diese ausgewogenere Perspektive auf das Medium Computerspiel zugrunde legen – denn damit werden sie den Eltern, den Spielen, und – besonders wichtig – den Kindern und Jugendlichen am ehesten gerecht. ■

Sexualisierte Gewalt im Internet

Präventionsmodellprojekt SMART USER

Von 2004 bis 2007 führten wir eine von Aktion Mensch geförderte Studie durch, die die Versorgung von kindlichen Opfern von Kinderpornografie in Deutschland untersuchte. Sie ist die erste dieser Art und wurde national und international mit großem Interesse aufgenommen. Die Ergebnisse der Studie stehen auf www.innocenceindanger.de zum Download bereit.

In diesem Rahmen stießen wir dann auch auf die sexualisierte Gewalt, die Kinder und Jugendliche im Internet erleben, als auch darauf, wie mittlerweile das Handy eingesetzt wird, um Gewalt zu dokumentieren und – auch im Internet - zu verbreiten.

Hieraus entstand das Buch: „Mit einem Klick zum nächsten Kick. Aggression und sexuelle Gewalt im Cyberspace.“¹ Es ist eine Textsammlung, die einen guten Überblick über die bisherigen Ansätze der Prävention bietet.

Kinderpornographie: Zahlen, Daten Fakten...

Kinderpornographisches Material ist die filmische oder fotografische Dokumentation eines real stattfindenden (oder real stattgefundenen) sexuellen Missbrauchs an einem Kind/Jugendlichen!

Die Polizeiliche Kriminalstatistik verzeichnet seit Jahren einen konstanten Anstieg beim Besitz, der Beschaffung und Verbreitung von Kinderpornografie (2007: 11.357 Fälle; Steigerung um 55 Prozent gegenüber 2006: 7.318 Fälle). Bei der Besitzverschaffung von Kinderpornografie durch das Internet war von 2006 auf 2007 sogar ein Zuwachs von 111 Prozent festzustellen (von 3.271 auf 6.206 Fälle).

- Die Bilder im Internet zeigen zunehmend Gewaltausübungen gegen Kleinkinder oder sogar Kleinstkinder, die schwer missbraucht und misshandelt werden.
- Dabei ist insgesamt eine Tendenz zu immer jüngeren Opfern zu erkennen.
- Bereits 1999 gab es nach Expertenschätzungen etwa 50.000 ständige Konsumenten von Pornografie an Kindern². Inwieweit diese Zahl angesichts des viel leichter zugänglichen Materials inzwischen gestiegen ist, bleibt offen.
- 1998 wurden in einer US Datenbank 100.000

kinderpornographische Abbildungen registriert. Ende 2008 war diese Zahl bereits auf 15 Millionen gestiegen.³

- Konsumenten von kinderpornographischem Material leben in aller Regel in Beziehungen, sind berufstätig, verfügen über einen überdurchschnittlichen Intelligenzquotienten sowie eine Universitätsausbildung und sind nicht vorbestraft⁴.
- Weltweit, so Experten, sind zwischen 50.000 und 100.000 Pädophile in Pornographie-Ringen organisiert, wobei ca. 1/3 dieser Ringe aus den U.S.A. operiert werden⁵.

Die Diskussion um Access-blocking

Da es aufgrund der nicht einheitlichen Gesetzeslage bisher unmöglich ist, kinderpornographisches Material auf weltweit jedem hostenden Server zu löschen, hat das BKA gemeinsam mit Innocence in Danger e.V. und Dunkelziffer e.V. bereits im August 2008 die gesetzliche Verankerung des so genannten Access-blocking gefordert. Gemeint ist die technische Sperrung bekannt gewordener Seiten mit illegalem Inhalt (z. B. kinderpornographische Ausbeutung), um die Verbreitung und Besitzverschaffung von Kinderpornografie zu erschweren. Am 18. Juni 2009 wurde das so genannte „Gesetz zur Bekämpfung der Kinderpornografie in Kommunikationsnetzen“ beschlossen.

Solche Maßnahmen werden, teils schon seit Jahren, in Norwegen, Dänemark, Schweden, Finnland, Italien, der Schweiz, Neuseeland, Großbritannien, Südkorea, Kanada und Taiwan durchgeführt.

In Norwegen werden durch Access-blocking täglich ca. 15.000 Zugriffsversuche auf kinderpornographische Webseiten abgewehrt.

Immer wieder wird diskutiert inwieweit kinderpornographisches Material auch als „Einstieg“ in so genannte Kontakt-Verbrechen dient, ob eben irgendwann das bloße Ansehen solche Seiten nicht mehr ausreicht und (Sexualstraf-)Taten folgen, um den Reiz zu erhöhen.

„Sexualisierte Gewalt“ bzw. „Gewalt“ im Internet

und in den neuen Medien bedeutet im Grunde die Fortschreibung der „sexuellen Gewalt“

bzw. „Gewalt“ schlechthin. Das bedeutet, auch über diese Medien finden sexuelle Grenzüberschreitungen statt:

- Sexualisierte Gewalt während des Besuchs von Chatträumen oder Foren.
- Sexualisierte Gewalt, die im Chat durch Erwachsene angebahnt wird.
- Unangemessene sexuelle Begegnungen zwischen Jugendlichen, die im Internet verabredet werden und die mittels der Neuen Medien verbreitet wird.

Eine Studie von Catarina Katzer und Detlef Fetchenhauer⁶ fand heraus, dass 38,2 Prozent der Chatter ungewollt sexuell angesprochen wurden. 25,9 Prozent wurden unaufgefordert nach ihrem körperlichen Aussehen gefragt, 26,3 Prozent nach eigenen sexuellen Erfahrungen gefragt, 24 Prozent bekamen unaufgefordert von sexuellen Erfahrungen anderer erzählt, 11 Prozent erhielten unaufgefordert Nacktfotos, 4,6 Prozent erhielten Pornofilme zugesandt und 8,3 Prozent wurden vor der Webcam zu sexuellen Handlungen aufgefordert.

Dabei zeigte sich auch, dass Mädchen häufiger ungewollt sexuell angemacht oder vor der Webcam zu sexuellen Handlungen aufgefordert werden als Jungen. Gleichzeitig berichten häufiger Jungen, Fotos mit nackten Personen oder Pornos zugeschickt zu bekommen.

Die Gruppe der Opfer gab häufiger an, „Spaß an sexuellen Themen im Chat“ zu haben und hatte auch häufiger einen sexuell gefärbten Nicknamen, als die Gruppe derjenigen, die keine Opfer von sexualisierter Anmache waren.

Demnach gibt es Mädchen und Jungen, die ohne eigenes Risikoverhalten viktimisiert werden und risikofreudige Jugendliche, die z. B. besonders häufig Erwachsenenchats aufsuchen oder sich eine Identität zulegen, die sie bewusst älter und interessanter macht.

Was empfinden die betroffenen Jugendlichen? 54,5 Prozent empfinden es als unangenehm, 40 Prozent sind wütend, 17,3 Prozent sind frustriert, 14,9 Prozent sind verängstigt, 11,3 Prozent sind niedergeschlagen und 14,4 Prozent fühlen sich verletzt.

Wie wehren sich die Jugendlichen? Sie setzen denjenigen auf die „Ignore - Liste“ oder sie klicken die Person weg oder sie verlassen den Chat. Nur wenige Betroffene sprechen mit Erwachsenen darüber, obwohl es die meisten negativ berührt. Katzer fand in ihrer Studie, dass nur 8 Prozent der betroffenen Jugendli-



Julia von Weiler
Diplom Psychologin,
Geschäftsführerin
Innocence in Danger e.V.

chen Erwachsenen von diesen unangenehmen Erfahrungen berichteten.

Viele dieser Verhaltensweisen rühren sicher daher, dass es so leicht möglich ist, sich im Internet eine „eigens kreierte“ Identität zuzulegen. Sich stärker, schöner, klüger darzustellen – vielleicht um hinter dieser Maske über Schwächen zu reden oder auch um hinter dieser Maske andere zu demütigen.

Täterstrategien bei sexualisierter Gewalt im Netz

Janis Wolak, David Finkelhor und Kimberly Mitchell⁷ untersuchten 2001/2002 insgesamt 129 verurteilte Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung von jugendlichen Opfern, die über das Internet angebahnt wurden.

Von den Opfern waren 76 Prozent 13 - 15 Jahre alt, 22 Prozent 17 Jahre alt und 75 Prozent Mädchen.

Der erste Kontakt fand im Chat statt und zwar in Chats, die extra für Teens geöffnet oder regional bezogen oder thematisch als „romantisch“ oder „schwul“ betitelt waren.

Die Täter waren älter als 25 Jahre und gaben sich auch als Erwachsene zu erkennen. Sie nahmen sich Zeit, um Kontakt aufzubauen – sie telefonierten, sandten Bilder und Geschenke und, ganz wichtig, sie logen nicht bzgl. ihrer sexuellen Interessen.

Die Männer brachten das Thema Sexualität aktiv zur Sprache und manche lockten mit Casting Angeboten. Alle machten falsche Versprechungen über Liebe und Romantik und einige logen bzgl. ihres familiären und beruflichen Status. 50 Prozent der Täter lebte im Umkreis von 50 Km. 40 Prozent verabreichten Alkohol oder Drogen bei den Treffen. 23 Prozent konfrontierten die Opfer mit Pornographie, darunter auch Kinderpornographie und 23 Prozent fotografierten ihre Opfer in sexuellen Posen.

Fazit der Forscher:

Gefährdet sind:

- Mädchen, die eine konflikthafte Beziehung zu ihren Eltern haben oder zu sehr alleine gelassen werden.
- Jungen, die sich über ihre sexuelle Identität nicht im Klaren sind und sich aus diesem Grund in Erwachsenen – Chats zum Thema Sex und auch Homosexualität bewegen.
- Depressive und einsame Mädchen und Jungen.

Die Täter wiederum gehören nicht zu den Pädophilen, sind also nicht fixiert auf den kindlichen Körper. Sie gehören auch nicht zu „den Fremden“, denn sie bauen eine Beziehung auf. Sie manipulieren ihre Opfer und nutzen deren

Bedürfnisse und deren natürliches Interesse an sexuellen Themen aus. Die Täter verheimlichen weder ihre Interessen noch ihren erwachsenen Status, sie machen sich höchstens „ein bisschen jünger“ und sie wenden bis auf wenige Ausnahmen keine Gewalt oder Zwang an.

Insgesamt wird deutlich, dass Täter ihr „Jagdrevier“ durch das Internet erweitern und sonst die gleichen Strategien anwenden, wie „im richtigen Leben“. Dies bedeutet, dass die präventive Arbeit auf der gleichen Grundlage aufbauen kann, die bereits aus der Arbeit zum Thema „sexueller Missbrauch“ bekannt sind.

Außerdem muss anerkannt werden, dass es sich bei den Opfern auch um junge Menschen handelt, die eine sexuelle Beziehung mit einem deutlich älteren Erwachsenen eingehen wollen, den sie vorher online kennen lernten.

Präventionsmodellprojekt – SMART USER

In der Auseinandersetzung um all diese Themen hat Innocence in Danger e.V. ein Präventionsmodellprojekt entwickelt, das Dank der erneuten Förderung durch Aktion Mensch und der weiteren Unterstützung der Auerbach-Stiftung von 2008 bis 2010 durchgeführt wird.

Idee ist, gemeinsam mit Jugendlichen ein Projekt zu erarbeiten, in dem sowohl für das Internet als auch das Handy und den iPod Präventionsstrategien entwickelt werden, die dann im Idealfall auch von den Jugendlichen selbst umgesetzt werden können. Dabei ist es uns vor allem ein Anliegen, direkt mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen, durchaus auch ‚Bloggen‘ als Kommunikationsmittel zu nutzen, aber vor allem den persönlichen Kontakt herzustellen und so von ihnen über ihren Umgang mit Internet, Handy und iPod zu lernen, ihre Strategien kennen zu lernen und sie zu ermuntern, sich auch kritisch damit auseinanderzusetzen. Ziel soll sein, sie dazu zu gewinnen, eine Gegenstrategie zur Verbreitung von (sexualisierter) Gewalt zu entwickeln, die sowohl für das Internet aber auch für Handy und iPod Anwendung finden soll.

Gleichzeitig sollen aber auch positive, kreative Ideen zum Umgang mit diesen neuen Medien gefördert werden – zum Beispiel durch die Erstellung von Kurzfilmen, Musikvideos, Photographien etc.

Um möglichst Jugendliche mit verschiedenen Hintergründen zu erreichen, wurde der Kontakt über weiterführende Schulen hergestellt, die über ein Internetangebot verfügten: Ein Kölner Gymnasium, eine Kölner Hauptschule und die Düsseldorfer Förderschule für Kommunikation und Hören. So soll auch überprüft werden, ob das Internet

als Medium hier möglicherweise Barrieren im Umgang der Jugendlichen untereinander auflösen oder wenigstens aufweichen kann. Des Weiteren werden parallel Workshops für Lehrer(innen) und Eltern angeboten, um ihnen das Thema näher zu bringen und auch mit ihnen flankierende Präventionsmechanismen oder -maßnahmen zu erarbeiten.

Die Ergebnisse sollen in der zweiten Hälfte 2010 veröffentlicht werden. Über den Fortgang des Projekts informiert www.innocenceindanger.de oder aber www.smart-user.eu. ■

¹ Innocence in Danger Deutsche Sektion e.V. & Bundesverein zur Prävention von sexuellem Missbrauch an Mädchen und Jungen e.V. (Hrsg.) *Mit einem Klick zum nächsten Kick. Aggression und sexuelle Gewalt im Cyberspace* Köln 2007

² Gallwitz, A., Paulus, M., 1999, „Die Kinder-Sex-Mafia in Deutschland“, Ullstein Taschenbuch, S. 19

³ Innocence in Danger Deutsche Sektion e.V. & Bundesverein zur Prävention von sexuellem Missbrauch an Mädchen und Jungen e.V. (Hrsg.) *Mit einem Klick zum nächsten Kick. Aggression und sexuelle Gewalt im Cyberspace* Köln 2007

⁴ Blundele et al, 2002, „Child Pornography and the Internet: Accessibility and Plicing“, *Australian Police Journal* 56(1): 59-65

⁵ Jenkins, P. 2001. *Beyond Tolerance: Child Pornography on the Internet*. New York: New York University Press

⁶ *Aggression, Gewalt und sexuelle Belästigung in Chatrooms. Eine Untersuchung der Chat-Kommunikation Jugendlicher im Alter zwischen 10 und 19 Jahren*. Catarina Katzer, Institut für Wirtschafts- und Sozialpsychologie, Köln 2005

⁷ Janis Wolak, David Finkelhor, Kimberly Mitchell: *Internet-initiated sex Crimes against Minors: Implications for Prevention Based on Findings from a National Study*. 2003

Kontakt: Innocence in Danger
Grolmannstr. 59, 50825 Köln, Tel. 0221/58 98 78 6
www.innocenceindanger.de

Innocence in Danger Sektion
Deutschland e.V./Bundesverein zur
Prävention von sexuellem Missbrauch
an Mädchen und Jungen e. V. (Hrsg.):



**Mit einem
Klick zum
nächsten Kick.**

Aggression und sexuelle Gewalt im
Cyberspace. Verlag mebes & noack,
Köln 2007

Computerspiel als reales Erlebnis – ein Widerspruch?

Virtuellen Erlebnissen schreiben wir einen geringeren Wert zu als realen Erlebnissen. Wie sich beide Formen von Erfahrungen in der medienpädagogischen Jugendarbeit vereinen lassen, soll dieser Artikel beleuchten. Medienpädagogische Praxis wird hierbei als einer von zahlreichen pädagogischen Bausteinen angesehen und nicht als isolierte Medienarbeit. Zur Verdeutlichung werden in der Praxis erprobte Ansätze des Vereins „ComputerProjekt Köln e.V.“ betrachtet.

Langfristig und damit nachhaltig angelegte medienpädagogische Projekte sind nicht besonders häufig anzutreffen. Dies hat einerseits sicherlich mit fehlenden Konzepten zu tun, andererseits aber auch mit den hohen Kosten, die ein medienpädagogisches Projekt verursacht. Der Spieleratgeber-NRW stellt solch ein langfristig angelegtes Projekt dar, das vom Computerprojekt Köln e.V. mit Förderung durch das Land Nordrhein-Westfalen seit 2004 durchgeführt wird. Durch seine Konzeption enthält das Projekt überwiegend Anteile der medienpädagogischen Jugendarbeit, jedoch auch Anteile der informierenden Elternarbeit.

Kern des Projekts ist die Internetplattform www.spieleratgeber-nrw.de, auf der sich Eltern, Lehrer und Multiplikatoren über das Thema Computerspiele informieren können. Mittelpunkt dieser Informationsplattform sind Bildschirmspieletests, die in Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen aus ganz Nordrhein-Westfalen erstellt werden. In diesen Spieletesterguppen steht das gemeinsame Erleben von Computerspielen im Vordergrund. Gemeinsam werden aktuelle Bildschirmspiele analysiert und erlebt. Dem häuslichen Konsum dieses Mediums wird mit diesem Projekt das gemeinsame Spielen, die Möglichkeit zur Reflexion und das Bewusstwerden des eigenen Spielverhaltens gegenüber gestellt. Dabei wird immer wieder versucht, die Brücke zwischen realen und virtuellen Erlebnissen zu schlagen und dabei die besondere Bedeutung der realen Erlebnisse hervorzuheben. So kann es natürlich interessant sein, Tiere virtuell zu pflegen, doch die Erfahrung zeigt, dass dies zusammen mit dem Besuch einer realen Tierarztpraxis das nachhaltige Erlebnis darstellt.

Spieletests stellen einen einfachen Weg dar, Computerspiele auch im schulischen Umfeld

oder einer Jugendeinrichtung in einer kompakten Tagesaktion zu thematisieren. An mehreren Spielstationen testen die Kinder und Jugendlichen dabei aktuelle Titel des Bildschirmspielmarktes. Dadurch können aktuelle Themen wie Mediensucht oder Gewalt in Medien diskutiert

werden. Die Erfahrung zeigt, dass durch die gemeinsame Spielphase eine Offenheit bei den Jugendlichen herrscht, die ansonsten nur schwer zu erreichen ist. Natürlich lässt sich in den kurzen Spielphasen keine tiefe Analyse der Spiele erreichen, vielmehr stellen sie ein „Spieletesten light“ dar. Dieses Konzept lässt sich ohne Probleme um eine Lehrer- oder Multiplikatorenschulung erweitern, indem nachmittags den Fachkräften der Einrichtung oder der Schule die Möglich-

sich wandelnden Interessen der Jugendlichen einstellen. Dies tat die Stadtbibliothek Neukirchen-Vluyn mit der Einrichtung der daddelBIB, einer Abteilung, in der Jugendliche gemeinsam mit einem Medienpädagogen moderne Medien innerhalb der Stadtbibliothek erleben können. Gemeinsam mit dem Verein ComputerProjekt Köln wurde passend zu Halloween 2008 eine Aktion durchgeführt, die die Begeisterung der Kindern und Jugendlichen für digitale Medien auch in die anderen Abteilungen der Stadtbibliothek bringen sollte. Eine spannende Kriminalgeschichte, rund um bekannte Computerspielfiguren, wurde kreiert und in der gesamten Bibliothek präsentiert. So wurde zwischen Büchern gespielt, gerätselt, gefunkt oder auch bibliographiert, denn ganz nebenbei sollten die jungen Nutzer die Werkzeuge einer Bibliothek kennenlernen. Computerspiele dienten in diesem Fall als Aufhänger für eine vielfältige medienpädagogische Aktion, die auch Jugendliche in die Bibliothek einlud, die



Torben Kohring
Germanist und Pädagoge (M.A.)
leitet das Projekt
„Spieleratgeber-NRW“ beim
Computerprojekt Köln e.V.



keit geboten wird, unter Anleitung einmal selber virtuelle Welten kennenzulernen und zu erkunden. Wird dann abends ein zusätzlicher Elternabend angeboten, an dem sowohl die Kinder und Jugendlichen als auch die Fachkräfte eingebunden werden, hat man einen die Generationen übergreifenden und verbindenden Medienerlebnistag durchgeführt, der die gemeinsame Grundlage für Gespräche zwischen Schülern, Eltern und Lehrern herstellt und als Grundlage für ein weitergehendes Medienkonzept der Einrichtung dienen sollte.

Auch Bibliotheken müssen sich auf die

das Angebot der Bibliothek ansonsten nicht annehmen würden.

Bereits 2006 hat das Computerprojekt Köln ein **Computerspiel in die Realität** umgesetzt. Das Shrek-Jump&Run wurde von Schülern in einer Turnhalle mit viel Phantasie und Kreativität zum Leben erweckt. 2008 wurde dieser Ansatz gemeinsam mit dem Jugendzentrum Hasslinghausen auf ein anderes Spiel angewandt. Dem regelmäßigen Sendung-mit-der-Maus-Zuschauer ist eine „Crazy Machine“ natürlich ein Begriff, und so wurden zahlreiche Crazy Machines aus dem Spiel in der Realität

nachgebaut. Die Crazy-Machines-Reihe handelt von Kettenreaktionsexperimenten, d.h. man lässt einen Ball losrollen, dieser setzt eine Kettenreaktion in Gang und am Ende brennt eine Glühbirne. Solch eine „Crazy-Machine“ sollten die Teilnehmer des Ferienprojektes selber entwerfen und aus zahlreichen Materialien nachbauen. Das Computerspiel diente dabei als Inspiration und Experimentierkasten für die komplexen realen „Crazy Machines“. Auch dieser Ansatz lässt sich sehr viel weiter denken, da bei ihm wissenschaftliche, handwerkliche und ästhetische Aspekte zusammenkommen, die noch zu sehr viel komplexeren Maschinen führen können.

Ein Präventionsangebot zu **exzessiven Computerspielen** wurde vom ComputerProjekt Köln im letzten Jahr gemeinsam mit der Kreativitätsschule Bergisch Gladbach durchgeführt. Auch hier ging es im weitesten Sinn um die Übertragung von Spielinhalten in die Realität. Gemeinsam mit den Jugendlichen wurden zwei digitale Rollenspiele gespielt und Fragen wie „Was heißt es ein Held zu sein?“ oder „Wie mutig bin ich?“ diskutiert. Neben der Erstellung eines eigenen Heldenkostüms und dem Erfinden des eigenen Heldencharakters gab es auch ein wenig Schauspielunterricht, denn welcher Jugendliche weiß schon, welche Gesten und Zeichen in einer mittelalterlichen Welt angebracht sind. Als Ausgleich zu den digitalen Inhalten spielte man im Anschluss die Brettspielumsetzung des populären Brettspiels „World of Warcraft“, an dem der Wert von sozialen Kontakten sehr gut deutlich wurde. Höhepunkt der Aktionswoche war ein Geländespiel, dessen Geschichte sich an Rollenspielen orientierte. So wurden die Inhalte eines eigentlich klassischen Geländespiels so modifiziert, dass sie auch aus einem Computerrollenspiel hätten stammen können. Den Veranstaltern war es dabei wichtig, alle Sinne der Teilnehmer anzusprechen und den Teamgeist der Jugendlichen zu stärken. So war schauspielerisches Können, Geschicklichkeit, Teamgeist, Stärke nötig, um



gemeinsam das Rätsel um einen Magier zu lösen. Diese Aktion zeigt sehr gut, wie sich auch klassische Elemente der Jugendarbeit, wie zum Beispiel ein Geländespiel, modern gestalten und mit digitalen Medien verknüpfen lassen. Auch hier ist eine Erweiterung des Konzepts vorstellbar. Man könnte einen Film aus einem Spiel auf einer Leinwand im Wald zeigen oder den Soundtrack in der Natur erklingen lassen, um so Realität und mediale Inhalte zu verknüpfen. Für dieses Jahr ist eine Erweiterung des Konzepts in einer Ferienaktion des Jugendamtes Mülheim/Ruhr geplant.

Ausführliche Konzepte und Projektbeschreibungen finden Sie auf dem Spieleratgeber-NRW (www.spieleratgebers-nrw.de). Sollten sie weitere Fragen haben oder speziellere Informationen über ein Projekt wünschen, wenden Sie sich bitte an info@computerprojekt-koeln.de. ■



Alle Bilder: Computerprojekt Köln e.V.

Tag der Medienkompetenz & Schüler-Medien-Trainer: Games

Tag der Medienkompetenz

Kinder und Jugendliche wachsen heute wie selbstverständlich mit den Angeboten digitaler Unterhaltungsmedien auf und nutzen vor allem Computer- und Videospiele in ihrer Freizeit meist vorbehaltlos. Jedoch will ein verantwortungsvoller Umgang mit diesem Medium erlernt sein. Erwachsene hingegen begegnen den virtuellen Spielwelten oftmals mit Skepsis oder lehnen sie ab. Häufig fehlt es ihnen an entsprechendem Wissen und eigenen Erfahrungen. Dies wiederum steht im Kontrast zu ihrem Erziehungsauftrag, denn im Rahmen der Erziehungspartnerschaft leisten sowohl Lehrer/-innen in der Schule, als auch Eltern im Familienalltag ihren Beitrag zur begleiteten Medienerziehung der Heranwachsenden.



Horst Pohlmann
 Fachhochschule Köln
 Spielraum –
 Institut zur Förderung von
 Medienkompetenz

Eine Möglichkeit, einen konstruktiven Dialog zwischen Schülern/-innen, Lehrern/-innen und Eltern zum Thema Computer- und Videospiele in Gang zu bringen und für einen kompetenten Umgang mit Computer- und Videospiele zu sensibilisieren, bietet das Fortbildungsangebot „Tag der Medienkompetenz“ des Instituts Spielraum. Hier werden an einem Tag Unterricht, Lehrerfortbildung und Elternabend in drei Bausteinen miteinander kombiniert:

Baustein 1 - Schulklassenschulung

In drei Schulstunden beschäftigen sich die Schüler/-innen mit den Themen Wirkung von Bildschirmspielen, Jugendmedienschutz und reflektieren ihr eigenes Mediennutzungsverhalten. Im ersten Block werden zunächst die wichtigsten Annahmen und Ergebnisse der Wirkungsforschung vorgestellt und diskutiert. Im zweiten Block werden die gesetzlichen Alterskennzeichen der USK thematisiert und ihre Einstufungskriterien vorgestellt. In Kleingruppenarbeit mit verteilten Rollen haben die Schüler/-innen dann die Aufgabe, eigene Alterseinschätzungen zu ausgewählten

Spiele zu vergeben und diese Einschätzung zu begründen. Im Anschluss werden ihnen die Diagnosekriterien für eine „Computerspielsucht“ vorgestellt, woraufhin sie mittels Fragebogen ihre eigenen Spielzeiten reflektieren. Abschließend bereiten sich die Gruppen auf eine Talkshow vor, in welcher sie ihre Meinungen und Einschätzungen zu Fragen rund um den Jugendschutz mit Bezug auf Bildschirmspiele vertreten müssen.

Baustein 2 - Lehrerfortbildung

Eine zweistündige Fortbildungsveranstaltung für das Lehrerkollegium resümiert den Unterricht am Vormittag und erweitert die dort vermittelten Inhalte zu Faszination und Wirkung von Computer- und Videospiele so um Aspekte der pädagogischen Relevanz

zur weiterführenden Auseinandersetzung mit Schülern/-innen. Anschließend werden Möglichkeiten für konkrete Unterrichtseinheiten vorgestellt. Nach Absprache können auch eigene Projektvorhaben gemeinsam entwickelt und realisiert werden.

Baustein 3 - Elternabend

Die Informationsveranstaltung am Abend ergänzt die Schulung der Schulklassen am Vormittag. Die Eltern erfahren, was ihre Kinder gelernt haben und wie das Gelernte zu Hause aufgegriffen werden kann. Folgende Fragen werden u. a. erörtert: Wie können Kinder ergänzend zur öffentlichen Medienerziehung zu Hause gefördert und unterstützt werden? Was, wie und wann sollten Kinder und Jugendliche am Computer spielen? Wie können Kinder vor möglichen Gefahren geschützt werden? Was tun, wenn die Kinder zu lange vor dem Computer sitzen?

Schüler-Medien-Trainer: Games

In einem Pilotprojekt mit drei weiterführenden Schulen in NRW erprobt Spielraum in Kooperation mit dem ComputerProjekt Köln e.V. und der Landesstelle Kinder- und Jugendschutz NRW (AJS) ein nachhaltiges Konzept zur Verankerung der Förderung von Medienkompetenz durch peer-to-peer-Education: In zwei Schulen werden Schüler/-innen der Jahrgangsstufe 11

als freiwilliges AG-Angebot am Nachmittag in den Themenfeldern Mediennutzung, Jugendmedienschutz sowie pädagogischer Umgang mit Computer- und Videospiele geschult. Eine weitere Schule setzt die Tutorenausbildung für die Jahrgangsstufe 10 im Rahmen einer Projektwoche vor den Sommerferien um.

Ziele der Schüler-Medien-Trainer-Ausbildung sind die Stärkung der (persönlichen) Kompetenzen, die Vermittlung von Methodik und Didaktik sowie Präsentationstraining für die inhaltliche Arbeit mit jüngeren Schülern/-innen. Hierzu erarbeiten die Trainer mit medienpädagogischer Hilfestellung selbst Unterrichtseinheiten für die Jahrgangsstufen 6 und 7, in denen z.B. die Mediennutzung thematisiert, der gesetzliche und pädagogische Jugendmedienschutz beleuchtet, die rechtliche Lage im Umgang mit Raubkopien und Downloads vermittelt oder Spielinhalte unter ethisch-moralischen Gesichtspunkten diskutiert werden.

Im nächsten Schuljahr werden die ausgebildeten Schüler-Medien-Trainer mit Schülern/-innen der nachrückenden Jahrgangsstufe arbeiten und mit Unterstützung von Medienpädagogen/-innen künftige Trainer ausbilden. Generell fungieren die Tutoren nicht nur als Multiplikatoren für die Arbeit in den Unter- und Mittelstufen-Klassen, sondern stehen auch Lehrern und Eltern in regelmäßigen Beratungsangeboten unterstützend zur Seite. So soll gewährleistet werden, dass die medienpädagogische Arbeit nachhaltig in der Schule verankert wird.

Kontakt

Fachhochschule Köln, Spielraum –
 Institut zur Förderung von Medienkompetenz
 Mainzer Str. 5, 50670 Köln,
 Ansprechpartner: Andreas Pauly, Horst Pohlmann
 und Jürgen Slegers
 Tel.: 0221-8275-3563 & -3663
 Mail: spielraum@f01.fh-koeln.de
 Internet: www.fh-koeln.de/spielraum

Mediensucht – Altes Phänomen im neuen Look?

Projekt „Grenzenlos-spielen?“

Als Neil Postman vor 25 Jahren die zunehmende „Mediatisierung der Kindheit“ kritisierte, bezog sich diese Kritik in erster Linie auf das Medium Fernsehen. So wiesen bereits in den siebziger Jahren zahlreiche Veröffentlichungen auf die Gefahren des Fernsehens als die „Droge im Wohnzimmer“ hin und betonten die negativen Auswirkungen überhöhten Fernsehkonsums besonders für die kindliche Entwicklung. Gleichzeitig wurde in zahlreichen Fernsehtalkshows der Suchtcharakter des Fernsehens diskutiert. Zuviel Fernsehen, so übereinstimmend die Meinung von Medienexperten und Hirnforschern damals wie heute, macht Kinder dick, dumm und gewalttätig.

An der Problematik des Medienkonsums und der damit verbundenen Verunsicherung der Bezugspersonen von Kindern und Jugendlichen hat sich auch in den letzten zwei Jahrzehnten wenig geändert.

Die Möglichkeiten, die mittlerweile Fernsehen, Computer und Internet gerade Kindern und Jugendlichen in Bezug auf ihr Freizeit- und Kommunikationsverhalten bieten, übersteigt alles, was in der damaligen Zeit überhaupt denkbar war.

Die Bezugspersonen von Kindern und Jugendlichen sehen die Entwicklung mit Unbehagen, auch deshalb, weil ihnen diese Medienwelt häufig verschlossen bleibt. So kennen die meisten Eltern kaum die Spiele, die ihre Kinder am Computer spielen, sie kennen nicht die Seiten, die ihre Kinder im Internet aufmachen und sie wissen nicht, mit wem ihre Kinder in den Chaträumen zusammenkommen. Damit verbunden kennen sie aber auch kaum die Gefahren dieser elektronischen Medien.

Und diese Gefahren sind nach Expertenmeinung nicht zu unterschätzen. So werden bereits mehr als 1,5 Millionen Deutsche als „internetsüchtig“ eingestuft, wobei diese Zahlen allerdings reine Schätzzahlen sind und nicht einer harten Datenlage entsprechen. Nach wie vor fehlt im deutschen Sprachraum eine wissenschaftlich fundierte Datenbasis zum Symptomkomplex „Internet-Sucht“.

Verschiedene Einzeluntersuchungen weisen aber gerade bei Kindern und Jugendlichen

auf eine zunehmende pathologische Computernutzung hin. Immer mehr Kinder und Jugendliche geraten so in Gefahr, in funktionale Parallelwelten zur Realität abzutauchen. Das „Second Life“ wird schließlich interessanter und auch bequemer als das wirkliche Leben. So stellt die Interdisziplinäre Suchtforschungs-



Dr. Hans-Jürgen Hallmann
ginko
Landeskoordinierungsstelle
Suchtvorbeugung NRW

gruppe Berlin fest, „dass exzessives Computernutzungsverhalten (...) die Entstehung und Aufrechterhaltung von Abhängigkeit in der Adoleszenz begünstigen kann. Kinder erfahren, dass sie mit solchen Verhaltensweisen oder Gebrauchsmustern schnell und effektiv Gefühle im Zusammenhang mit Frustrationen, Unsicherheiten und Ängsten regulieren bzw. verdrängen können. Im Laufe der Suchtentwicklung rückt die exzessive Nutzung moderner Medien in den Vorder-

grund zu Lasten anderer Verhaltensweisen. Somit werden keine alternativen Verhaltensmuster, wie z. B. adäquate Stressverarbeitungsstrategien, für kritische oder als Stress erlebte Lebenssituationen entwickelt bzw. gelernt“.

Das Projekt Rauschmittel Internet: „Grenzenlos – Spielen?“

Vor diesem Hintergrund hat das ginko in Mülheim das Projekt „Grenzenlos – Spielen?“ entwickelt. Im Rahmen des Projekts sollen folgende Ziele erreicht werden:

- Die Förderung eines „gesunden“ Nutzungsverhaltens elektronischer Medien
- Die Förderung der Früherkennung eines pathologischen Nutzungsverhaltens
- Die Implementierung geeigneter Maßnahmen zur Frühintervention
- Die Vernetzung mit den Systemen therapeutischer Hilfen.

Das Projekt richtet sich in erster Linie an Eltern. Zweit- und Endzielgruppe sind jugendliche Internetnutzer, denen Möglichkeiten vermittelt werden sollen, sich mit ihrem jeweiligen Nutzungsverhalten kritisch auseinander zu setzen.

Konzeptionell wurde eine Schwerpunktsetzung auf die Entwicklung eines Internetportals für die Zielgruppe „Eltern von Kindern mit einem problematischen Spielverhalten“ festgelegt.

Internetportal www.grenzenlos-spielen.de

Mit dem Portal wird den Eltern eine Internetseite angeboten, die ihre Unsicherheiten und Sorgen aufgreift und ihnen Unterstützung bietet. Es wird jedoch auch ein Impuls für einen Perspektivwechsel vermittelt. Auf der Startseite können Eltern wählen zwischen der **Eltern-, Jugendlichen- und Expertenperspektive**.

Bei der Nutzung des Internets durch ihre Kinder stehen für die Eltern meist ihre Befürchtungen im Vordergrund. Für Jugendliche dagegen geht es um Begeisterung und Spaß. Vielen Eltern fällt es schwer, die Faszination dieser Spiele zu verstehen. Ein Perspektivwechsel erleichtert ihnen die Auseinandersetzung mit der Problematik.

Aus der Sicht der „Experten“ ist der Problembereich „Onlinesucht“ differenziert zu betrachten. Studien, Tests und Tipps zur Einschätzung des Spielverhaltens können Eltern zwar Hinweise geben, aber einfache Antworten auf die Fragen der Eltern wie: „Ist mein Kind süchtig?“ können in der Regel nicht gegeben werden. Hier müssen in jedem Einzelfall differenzierte und individuelle Lösungen gefunden werden.

Ansprechpartner bei:
Ginko – Stiftung für Prävention
Norbert Kathagen
Telefon 0208/300 69-44
www.grenzenlos-spielen.de

Fragen zum Jugendschutz?

Wann oder wie lange in die Disco?
Welche Computerspiele ab welchem Alter?
Welcher Film ab welchem Alter?

Telefon-Hotline:
0221 / 92 13 92-33

mo., di., mi. 9 – 17 Uhr
do. 9 – 19 Uhr
fr. 9 – 15 Uhr e-mail: auskunft@mail.ajs.nrw.de



Arbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz
Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.
Poststraße 15 - 23 • 50676 Köln
Telefax 0221/92 13 92-20
www.ajs.nrw.de

Die AJS wird gefördert vom
Ministerium für Generationen,
Familie, Frauen und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Eltern – was sind das eigentlich für Leute?

Seit mehr als drei Jahrzehnten haben wir durch die *Geschlechter-Perspektive* gelernt, weniger von „Eltern“ zu sprechen als vielmehr von „Müttern“ und „Vätern“. Ebenso lang, aber in der Praxis der Sozialen Arbeit erst seit einigen Jahren verstärkt wahrgenommen, bietet die *Milieu-Perspektive* eine andere Möglichkeit, unterschiedliche „Eltern-Realitäten“ wahrzunehmen.

In der aktuellen Diskussion wird diese Perspektive vor allem verknüpft mit dem Sinus-Institut in Heidelberg (www.sociovision.de).

Die Grafik bildet die aktuelle Milieu-Landkarte für Deutschland ab: Man kann in der deutschen Gegenwartsgesellschaft zehn soziokulturelle Teilgruppen abgrenzen, die sich objektiv und subjektiv voneinander klar unterscheiden. Diese soziokulturellen Muster heißen „Milieus“ und bekommen von den Heidelberger Forschern Namen wie „Etablierte“ oder „Experimentalisten“ (siehe Abb.).

Um die Grafik und den Forschungsansatz besser zu verstehen, müssen im folgenden drei Grundbegriffe erläutert werden: *Alltagsästhetik, Wertorientierung und Milieubildung*.

Alltagsästhetik

Menschen geben in ihrem Verhalten immer gleichzeitig zwei Signale nach außen ab: Ein Signal soll die Umwelt darüber informieren, dass man ein eigener, selbstbestimmter Mensch ist. Ein anderes Signal soll die Umwelt darüber informieren, zu welcher Gruppe von Menschen man gehören will. Diese Signale können natürlich ganz unterschiedliche Ausdrucksformen annehmen: So zeigt etwa ein erfolgreicher Geschäftsmann mit seiner Edellimousine und seinem Maßanzug an, dass er Stil, Qualitätsbewusstsein und Luxus schätzt und sich selber ebenfalls als stil- und wertvoll versteht. So sehr er sich also mit seiner demonstrierten Individualität von der Masse abheben will, so deutlich sendet er doch auch starke Zugehörigkeitssignale – zu seinesgleichen eben.

Und genauso läuft es bei dem Punker, der den Geschäftsmann nach einem Euro fragt: Auch dieser zeigt über seine Kleidung, sein Auftreten oder seinen verdreckten Hund an, dass er die Welt des bürgerlichen Schicki-Micki verhöhnt; gleichzeitig achtet er sehr

darauf, dass ihn die anderen Punker als ihresgleichen anerkennen.

Wertorientierung

Wenn Menschen sich alltagsästhetisch eine bestimmte Gestalt geben, lässt dies Rückschlüsse auf ihre grundlegende Wertorientierung zu. Das Institut Sinus Sociovision geht davon aus, dass gegenwärtig in Deutschland drei große kollektive Wertorientierungen bestimmend sind. In der „Kartoffelgrafik“ sind diese Strömungen in der horizontalen Achse als A, B oder C vermerkt. Diese Strömungen sind markante Epochenabschnitte der deutschen Nachkriegsgeschichte, vorgefundene Ich-Welt-Konstellationen, in die Menschen hinein sozialisiert werden, so dass ihr Grundwertgerüst fortan stabil von diesen Zeiterfahrungen geprägt wird.

Konkret: Die **Grundorientierung A** resultiert als Effekt aus den Erfahrungen der letzten Kriegsjahre sowie der unmittelbaren Nachkriegszeit. Als steuernder Hauptwert ergibt sich **Selbstkontrolle**. Man „riss sich am Riemen“ und übte Disziplin. Wer diszipliniert und bescheiden seine Pflicht tat, konnte es zu etwas bringen, eine eigene Existenz aufbauen und diese als Chance an seine Nachkommen weitergeben.

Für die **Grundorientierung B** ergibt sich der steuernde Hauptwert **Selbstverwirk-**

lichung; er wurde als Individualisierung, Emanzipation und Genuss ausgeformt, in der sogenannten ‚68er-Revolution‘ sozialisiert und prägt heute vor allem Erwachsene mittleren Alters.

Eine eminent konsequenzreiche These stellt das Sinus-Institut in den Raum, wenn es als Ergebnis formuliert, dass nach dem berühmten 68er Wertewandel von A nach B ein weiterer Generationenwandel stattgefunden habe, der sich etwa ab dem Mauerfall 1989 kristallisiert. Die **Wertegeneration C** kann also nicht als Verlängerung der B-Linie gelesen werden, sondern stellt sich dar als originär andere Reaktion auf originär andere Wirklichkeitserfahrungen. Hier ergibt sich als steuernder Hauptwert das **Selbstmanagement**. Dieser Wert wird gegenwärtig als Multioptionalität, Experimentierfreude und Relativierung konkret und prägt vor allem die jüngeren Kohorten in den Milieus der *Modernen Performer*, der *Experimentalisten* und der *Hedonisten*.

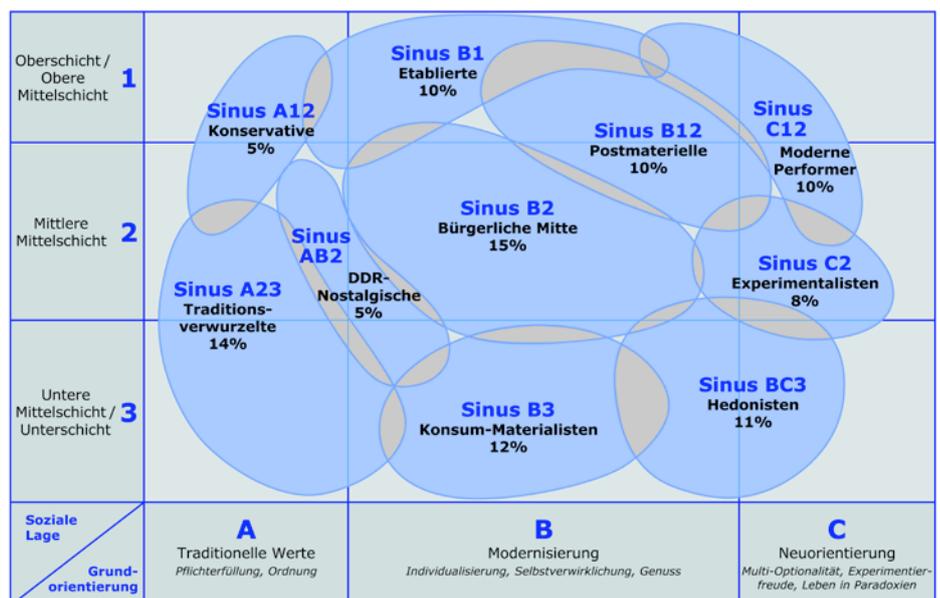
Fassen wir zusammen: Menschen reagieren mit Werten und Prioritätsbildungen auf die ihnen zugängliche Wirklichkeit. Sie tun dies in individualpsychologischer Perspektive je einzeln, indem sie sich etwa auf ihre Eltern beziehen – wie auch immer, akzeptierend oder ablehnend. Sie reagieren aber auch in sozialpsychologischer Hinsicht, und diese Dimension ist hier gemeint.

Milieu

Die Kombination der beiden Grundbegriffe „Alltagsästhetik“ und „Wertorientierung“ führt zum dritten: dem des „Milieus“. In der



Thomas Becker
Geschäftsführer der Kath. Sozialethischen Arbeitsstelle (KSA), Hamm
becker@ksa-hamm.de



Die Sinus-Milieus in Deutschland 2007 – Soziale Lage und Grundorientierung

Abb. Sinus Sociovision



AJS-Mitarbeiter im angeregten Gespräch mit der USK

„Sinus-Landkarte“ für Deutschland werden gegenwärtig zehn Milieus ausgewiesen. Das bedeutet, dass die Forscher des Instituts zehn kulturelle Gruppen identifizieren und voneinander signifikant abgrenzen können, in denen ähnliche Grundwerte ähnlich ästhetisiert werden. Milieus sind demgemäß „Gruppen Gleichgesinnter“. Unter Milieus werden Menschen geordnet, die sich in Lebensauffassung und Lebensweise ähneln.

Nun sind aber Milieus ja keine wirklichen Gruppen. Es ist ja nicht so, dass sich zwei „Experimentalisten“ treffen und voneinander wissen: „Wir sind zwei Experimentalisten“, so wie sich etwa zwei Mitglieder eines Fanclubs treffen und voneinander wissen: „Wir gehören zum Fanclub schwarz-gelb.“ Milieus sind einfach nur Rekonstruktionsmodelle von Lebensweltforschern. Diese schauen sich, wie oben beschrieben, die soziale Realität an und entdecken bestimmte Musterbildungen, die sie dann benennen.

„Eltern“ – wer sie, wie ich dies seit einigen Jahren tue, mit der Brille der Sinus-Milieus betrachtet, dem fallen große Unterschiede auf: in ihren Selbstverständnissen, in den Erziehungszielen und -stilen und in den Erwartungen an Erziehungs- und Bildungsinstitutionen (Näheres dazu: http://www.kas.de/upload/dokumente/2008/02/080227_henry.pdf).

Machen Sie doch einfach mal folgenden Test: Suchen Sie Eltern, deren Kinder *Johannes* oder *Maria* heißen und Eltern, die ihre Kinder *Chantal* oder *Kevin* nennen, und fragen Sie diese, was ihnen in den Sinn kommt, wenn sie das Wort „Elternbildung“ hören. ■

Jugendmedienschutz in Europa – Filmfreigaben im Vergleich

Titel	D	NL	A	GB	F	DK	S
1. Sunshine Cleaning OT: Sunshine Cleaning	12	12	–	15	o.A.	11	7
2. Public Enemy No.1 – Mordinstinkt OT: Mestine: L' Instinct de Mort	KJ	16	16	15	o.A. I	15	–
3. Unbeugsam – Defiance OT: Defiance	12	16	14	15	o.A.	15	15
4. X-Men Origins: Wolverine OT: X-Men Origins: Wolverine	16	12	16	12 A	o.A.	11	15
5. Der Junge im gestreiften Pyjama OT: The Boy in the striped Pyjamas	12	12	12	12 A	–	11	15
6. Star Trek – Die Zukunft hat begonnen OT: Star Trek	12	12	10	12 A	o.A.	12	11
7. Illuminati OT: Angels & Demons	12	12	12	12 A	o.A.	15	15
8. My Bloody Valentine 3D OT: My Bloody Valentine 3D	KJ	16	16	18	12	–	15
9. State of Play – Stand der Dinge OT: State of Play	12	12	12	12 A	o.A.	11	11
10. The last House on the left OT: Last House on the left	KJ	16	16	18	16	15	15
11. Terminator – Die Erlösung OT: Terminator Salvation	16	12	14	12 A	o.A.	15	15
12. Drag Me to Hell OT: Drag me to Hell	16	16	16	15	12	–	15

o.A. = ohne Altersbeschränkung

A = Accompanied / mit erwachsener Begleitung

KJ = Keine Jugendfreigabe (ehemals: „Nicht freigegeben unter 18 Jahren“)

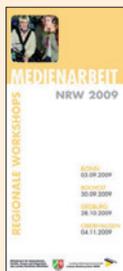
– = ungeprüft bzw. Daten lagen bei Redaktionsschluss noch nicht vor

I = Kino muss im Aushang auf Gewalt- oder Sexszenen hinweisen

In den europäischen Ländern sind die Kriterien für die Altersfreigaben von Kinofilmen unterschiedlich. Die Zeitschrift der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) tv diskurs informiert regelmäßig über die Freigaben aktueller Spielfilme.

tv diskurs

Regionale Workshops Medienarbeit NRW 2009



Die Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW (Duisburg) bietet wieder regionale Workshops in Zusammenarbeit mit vier lokalen Jugendämtern an (Bonn, Bocholt, Siegburg und Oberhausen). Folgende Themen werden behandelt:

- 03.09. Bonn
Das Computerspiel verändert dein Leben
- 30.09. Bocholt
Mediennutzung und Identitätsbildung bei Jugendlichen am Beispiel aktueller Fernsehformate
- 23.10. Rhein-Sieg-Kreis, Siegburg
Veränderte Werte? Medien und die Entwicklung von Ethik und Moral
- 04.11. Oberhausen
Jugendtreff 2.0 – Surfst du noch oder "bist du schon drin"?

Informationen gibt es auf der Internetseite der LAG LM NRW:

<http://www.medienarbeit-nrw.de/>

AJS FORUM

ISSN 0174/4968

IMPRESSUM

Herausgeber:
Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS)
Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.
Poststraße 15-23, 50676 Köln
Tel.: (0221) 92 1392-0, Fax: (0221) 92 1392-20
E-Mail: info@mail.ajs.nrw.de, www.ajs.nrw.de

mit Förderung des Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration NRW

Vorsitzender: Jürgen Jentsch (Gütersloh)

Stellvertreter(innen):

Prof. Dr. Karla Etschenberg (Einzelmitglied),
Prof. Dr. Wilfried Ferchhoff
(Ev. Arbeitskreis Kinder- u. Jugendschutz NRW),
Wilhelm Müller (Landesjugendring),
Prof. Dr. Joachim Faulde (Kath. Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- u. Jugendschutz NRW),
Michael Schöttle (Arbeiterwohlfahrt),
Gabriele Surek (Diakonisches Werk),
Ulrike Werthmanns-Reppekus (Der Paritätische NRW)

Kooptiert in den Vorstand:

Vertreter(in) des Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration NRW

Redaktion: Jan Lieven, Gf.: 92 1392-19
Redaktionsarbeit: (Telefondurchwahl)
Carmen Trenz (-18), Sebastian Gutknecht (-15),
Gisela Braun (-17), Dr. Stefan Schlang (-12), N.N. (-14)

Erscheinungsweise: vierteljährlich

Verlag/Anzeigenverwaltung/Herstellung:

DREI-W-VERLAG GmbH
Postfach 185126, 45201 Essen
Anzeigen: Markus Kämpfer
Tel.: (02054) 51 19, Fax: (02054) 3740
E-Mail: info@drei-w-verlag.de
www.drei-w-verlag.de

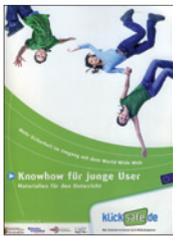
Bezugspreis: 3 Euro pro Ausgabe, Jahresabonnement 12 Euro

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht immer die Meinung des Herausgebers wieder.

Das AJS FORUM wird vom Deutschen Zentralinstitut für soziale Fragen (dzi) regelmäßig dokumentiert und erscheint als Quellennachweis auf der Datenbank SoLit (CD-Rom)

Handbücher

Klicksafe (Hrsg.):
Knowhow für junge User.
 Materialien für den Unterricht
 (304 S.) www.klicksafe.de



LPR Hessen (Hrsg.):
Computerarbeit in Kindertageseinrichtungen. Handreichungen für die Praxis (50 S.)
www.lpr-@lpr-hessen.de

Literatur

Bühler, D./Rychener, I.:
Handyknatsch, Internetfieber, Medienflut.
 Umgang mit dem Medienmix im Familienalltag. Zürich 2008

Bergmann, W./Hüther, G.:
Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien.
 Düsseldorf 2006



Kuhnen, Korinna:
Kinderpornographie und Internet. Hogrefe 2007

Bücher für Kinder und Jugendliche finden Sie bei www.donnavita.de



Annette Weber:
Im Chat war er noch so süß...
 Taschenbuch mit Unterrichtsmaterial

Caja Cazemeier:
Riskanter Chat. Jugendbuch

Christa Kempster/Frauke Weldin:
Liebes kleines Schaf. Kinderbuch

Brigitte Blobel:
Falsche Freundschaft. Gefahr aus dem Internet.
 Taschenbuch

Broschüren

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Gesundheit (Hrsg.):

1. Ein Netz für Kinder. Surfen ohne Risiko?
2. Ein Netz für Kinder. Entdecke dein Internet!



3. Handys ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern
[www. bmfsfj.de](http://www.bmfsfj.de)

Kinder und Jugendliche schützen
 Alterskennzeichnung für Computer- und Videospiele in Deutschland



www.usk.de

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.):
Über Medien reden.
 Eine Broschüre für Eltern.
www.bpb.de

Programmerberatung für Eltern e.V. (Hrsg.):
 Flimmo.

Fernsehen mit Kinderaugen.
www.flimmo.tv/bestellung

mekonet, Medienkompetenznetzwerk NRW:
Medienbildung in der Familie auf einen Blick. www.mekonet.de

jugendschutz.net:

Chatten ohne Risiko. Zwischen fettem Grinsen und Cybersex

„Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko?“
 Ein praktischer Leitfaden für Eltern und Pädagogen“.
www.jugendschutz.net

Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen (Hrsg.):

Chatten – Surfen – Mailen



Computer- und Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen
www.jugendschutz-niedersachsen.de

Aktion Jugendschutz, Landesstelle Baden-Württemberg (Hrsg.):

Kind und Fernsehen



ajs-Kompaktwissen
 Eltern und pädagogisch Verantwortliche finden Anregungen, worauf sie achten sollten, wenn Kinder fernsehen. www.ajs-bw.de

Bei den örtlichen Polizeidienststellen erhalten Sie die Broschüre

Klicks – Momente.
 So unterstützen Sie Ihr Kind bei der Medienkompetenz



Spielaktion



mein-profil.de

ist ein Spiel für Jugendliche ab ca. 14 Jahren, 15-30 Teilnehmer, in Schulen oder Jugendeinrichtungen.

Thema: Sensibilisierung für einen verantwortungsvollen Umgang in Schülercommunities wie schülervz, schülercc, schülerprofil.de, facebook, lokalisten usw.

Herausgeber: Landesstelle Kinder- und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V.

Autoren: Arnfried Böker, Ralf Brinkhoff, 18,60 Euro, zu beziehen über www.drei-w-verlag.de.

Bei der AJS erhältlich

(siehe Bestellschein S. 15 oder unter www.ajs.nrw.de)

Sicher surfen.
 Sicherheitsregeln für Kinder im Internet (Flyer)

Gewalt auf Handys (16 S.)



Kinder sicher im Netz.
 Gegen Pädosexuelle im Internet (16 S.)

Surfen. Kinder sicher online
 (jugendschutz.net; Flyer)

Kinder im Kino.
 Eine Information für Eltern (AJ Bayern 12 S.)

Bestellschein

Anzahl	Arbeitshilfe/Bezeichnung	Schutzgebühr €	Gesamtgebühr €
	JU-INFO AJS (Hg.) Jugendschutz-Info Antworten auf die wichtigsten Fragen rund um das Jugendschutzgesetz und den Jugendmedienschutzstaatsvertrag 32 S., (DIN A6 Postkartenformat) (Restexemplare)	0,10	
	JuSchG Das Jugendschutzgesetz, 19. Auflage Gesetzestext (Stand 1.7.2008) mit Erläuterungen zu den Regelungsbereichen. Broschüre herausgegeben vom Drei-W-Verlag, Essen, 52 S.	2,20	
	DREH Drehscheibe: Rund um die Jugendschutzgesetze Komprimiertes Wissen auf „spielerische Art“ vermittelt. Alles Wichtige zum JuSchG, JArbSchG, KindArbSchV, FSK, USK, ASK. Herausgegeben vom Drei-W-Verlag, Essen	1,00	
	FESTE BAJ (Hg.) Feste Feiern und Jugendschutz, 5. Auflage Tipps und rechtliche Grundlagen zur Planung und Durchführung von erfolgreichen Festen. 16 S.	1,00	
	Handys AJS (Hg.) Gewalt auf Handys, 4. Auflage Neue Phänomene bei der Handynutzung von Kindern und Jugendlichen, 16 S.	1,00	
	ComSpiel AJS (Hg.) Computerspiele – Fragen und Antworten, 2. Auflage Informationen für Eltern, 16 S.	0,50	
	KiK AJ Bayern (Hg.) Kinder im Kino Eine Information für Eltern, Faltblatt, 12 S.	0,20	
	MOB AJS (Hg.) Mobbing unter Kindern und Jugendlichen, 5. Auflage Das Arbeitsheft gibt Hinweise für den Umgang mit Mobbern und Mobbingopfern, 36 S.	2,20	
	GEWALT AJS (Hg.) Was hilft gegen Gewalt, 2. Auflage Qualitätsmerkmale für Gewaltprävention und Übersicht über Programme – Informationen für Kindergarten, Schule, Jugendhilfe, Eltern, 52 S.	2,20	
	DOC28 AJS (Hg.) Materialien zum Thema: Gewalt und Gewaltprävention, 2. Auflage Sammlung von Texten aus Wissenschaft, Praxis, Politik und Journalistik, 491 S.	7,50	
	SXM AJS (Hg.) Gegen sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen, 12. Auflage Ein Ratgeber für Mütter und Väter über Symptome, Ursachen und Vorbeugung der sexuellen Gewalt an Kindern. 52 S.	2,00	
	TÄT AJS (Hg.) An eine Frau hätte ich nie gedacht...!, 2. Auflage Frauen als Täterinnen bei sexueller Gewalt gegen Mädchen und Jungen, 24 S.	1,90	
	NETZ AJS (Hg.) Kinder sicher im Netz, 2. Auflage Gegen Pädosexuelle im Internet – Informationen für Eltern und Fachkräfte, 16 S.	1,00	
	SiSu AJS (Hg.) Sicher Surfen, 4. Auflage Sicherheitsregeln für Kinder gegen Pädosexuelle im Internet, Faltblatt, 6 S.	0,30	
	BtMG Betäubungsmittelgesetz und Hilfen Zusammenfassende Darstellung der wichtigsten §§ und ihre Anwendungen, sowie die Grundstrafatbestände und Strafbestimmungen. Gesetzliche Hilfsmöglichkeiten. 8 S.	0,60	
	ECST Ecstasy-Faltblatt Eine Information für Eltern, Lehrer und Erzieher über Ausmaß, Wirkungen und Folgen der Party-Droge „E“, 8 S.	0,60	
	IDRO Illegale Drogen Tabellarische Übersicht über Wirkungen und Gefahren, 8 S.	0,60	
	BauSt MFJFG (Hg.) Bausteine für Jugendarbeit und Schule zum Thema „Sogenannte Sekten und Psychogruppen“, 306 S.	10,00	
Gesamt-exemplare		Folgende Rabatte werden auf die Gesamtmenge aller oben aufgeführten Titel gewährt:	Zwischensumme
		ab 10 Expl. 5 % • ab 25 Expl. 10 % • ab 50 Expl. 20 % • ab 100 Expl. 25 % • ab 500 Expl. 30 %	- % Rabatt
	Test it! Faltblatt: - Problematische Sekten / Psychokulte, AJS / IDZ, 3. Aufl. 6 S.	kostenlos	—
	Test it! Faltblatt: - Psychomarkt, AJS / IDZ 2002, 6 S.	kostenlos	—
	SST Selbstsicherheitstrainings für Mädchen und Jungen – Ja! Aber richtig..., LKA/AJS (Hg.) 6 S.	kostenlos	—
		Gebührensomme (Euro)	



Weitere Infos und Materialien unter www.ajs.nrw.de

Zahlungsweise (bitte ankreuzen) Versand- und Portokosten sind in der jeweiligen Schutzgebühr enthalten.

FÜR PRIVATPERSONEN:
 Briefmarken beiliegend
 Überweisung zeitgleich mit der Bestellung (Vermerk: „AJS-Materialien“) auf das Konto →

FÜR INSTITUTIONEN ETC.:
 Die Gebührensomme wird nach Erhalt der Materialien innerhalb von 14 Tagen auf das **Konto 27 902 972, Sparkasse KölnBonn (BLZ 370 501 98)** überwiesen.

Bestellschein senden an:

**Arbeitsgemeinschaft
Kinder- u. Jugendschutz (AJS)
Landesstelle Nordrhein- Westfalen e V.
Poststraße 15-23
50676 Köln**

(Per Fax 0221 / 92 13 92 - 20)

Absender: _____

Datum _____

Unterschrift / Stempel / Tel.: _____

„2012 sind alle Polizisten blau“

Der Kölner Stadt-Anzeiger nach den ersten Testläufen mit der neuen blauen Polizeiuniform



„Er ist bekennender Vegetarier und Träger eines Glasauges“

Ein Porträt in den Aachener Nachrichten über Frank Elstner



„Tom Sänger, der Unterhaltungschef von RTL, war betroffen. Er sprach mit belegter, heiserer Stimme und klang wie ein Klischee-Sozialpädagoge, der gerade schon wieder einen Spielzeugpanzer im Kinderzimmer entdecken musste: enttäuscht, ein bisschen ratlos und sehr, sehr betroffen. Man sah ihm an, dass die wahren Opfer in dieser Geschichte keine kleinen Kinder waren. Das wahre Opfer war ein anständiger, wehrloser Fernsehsender.“

Die Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung über eine Sichtung der RTL-Serie „Erwachsen auf Probe“, von der FAS als „denkwürdige Begegnung“ charakterisiert, bei denen die Kinderschützer das Medium mit einem Fundamentalismus ablehnten, „als sei es gerade erst erfunden worden“.



„Viele Verbände und Institutionen hatten die Sendung heftig kritisiert und sich einen Wettlauf um die drastischste Formulierung geliefert. Der Hebammenverband ging relativ spät ins Rennen, lag aber dank des Vorwurfs 'einer neuen Form der Prostitution' am Ende weit vorne. Dabei hätten die Kritiker die Sendung noch gar nicht gesehen.“

Die FAS ebd.



Mit ‚Der heiße Stuhl‘ (1989-1994), ‚Explosiv‘ (seit 1997), ‚Tutti Frutti‘ (1990-1993) und wenigen US-Serien bastelte RTL-Chef Helmut Thoma eine Mischung aus Soft-Erotik, Krawall-TV, Klamauk und manchmal auch Pannen: zum Beispiel als am Muttertag nachmittags versehentlich ein Film gezeigt wurde, in dem Mutti plötzlich mit nacktem Busen zu sehen war.“

Das NRW-medienforum.magazin
1/2009 über 25 Jahre Free-TV

Termine 2. Halbjahr 2009

● **26. August**

● **27. August**

● **09. Dezember**

weitere No Blame Approach Workshops (Interventionsansatz bei Mobbing)
jeweils im Tagungshaus St. Georg in Köln

Auskunft erteilt: Carmen Trenz, 0221/92 13 92-18 od. trenz@mail.ajs.nrw.de

● **26. August**

Tagung: Informationen für Neueinsteiger

Basistag: Gewaltprävention – Ursachen und praktische Ansätze
im Fritz-Henßler-Haus in Dortmund,

Auskunft erteilt: Carmen Trenz, 0221/92 13 92-18 od. trenz@mail.ajs.nrw.de
gem. Veranstaltung von AJS und Kath. LAG NW

● **17. November**

8. Fachforum Prävention gegen Rechtsextremismus

Pädagogik goes gender – Genderreflektierende Ansätze in der Pädagogik
gegen Rechtsextremismus (Arbeitstitel)

Gem. Veranstaltung von Landesjugendring NRW, IDA-NRW und AJS

Ort: Reinoldinum, Dortmund

Auskunft erteilt: Carmen Trenz, 0221/92 13 92-18 od. trenz@mail.ajs.nrw.de

● **07. Dezember**

12. Landeskongress

mit den Kollegen/-innen der Jugendämter in NRW

gem. Veranstaltung von AJS, Kath. LAG NW und Ev. Arbeitskreis NRW

weiterer Termin:

● **19. September**

2. Rheinisches Forum Gewaltprävention

Informationen unter www.institut-fuer-gewaltpraevention-nrw.de