

# IMPULS

# 6

Magazin der Suchtprävention in Vorarlberg | Thema: Faszination digitale Medien



Faszination  
**DIGITALE MEDIEN**

- 4 **„Mama, darf ich dein Smartphone?“**  
Kinder lernen vor allem durch die Interaktion mit anderen Menschen
- 6 **Kinder und ihr Wunsch nach einem eigenen Smartphone - wann ist der richtige Zeitpunkt?**  
Überlegungen für Eltern hinsichtlich der Zustimmung zu einem eigenen Smartphone
- 9 **Was macht das Smartphone in der Schule?**  
Möglichkeiten für Verhaltensvereinbarungen
- 12 **Medien-Workshop:**  
„Digital Talk“
- 14 **Medienerziehung ist kein Sprint**  
Interview mit Martin Fellacher, PINA
- 17 **Tagebucheintrag einer Mutter**
- 18 **Fit für die digitale Welt**  
Fluch und Segen der digitalen Medien
- 20 **Was ist Medienkompetenz?**  
Um medienkompetent agieren zu können, braucht es weit mehr als das reine Wissen, wie Medien funktionieren
- 22 **Bewegte Bilder heute - mehr als der Flimmerkasten aus früheren Zeiten**  
Junge Menschen müssen in ihrem Medienkonsum begleitet werden
- 24 **Was machen digitale Medien mit unserem Gehirn?**  
Interview mit Andreas Prenn, SUPRO
- 26 **Süchtig nach digitalen Welten**  
Spielen, surfen, chatten – zwischen Faszination und Besorgnis
- 28 **SehnSUCHT nach Beziehung**  
Gespräch mit Anja Burtscher, Therapiestation Carina
- 30 **Social Media: Warum begeistern uns soziale Medien?**  
Ein Erfahrungsbericht
- 33 **Begriffsdefinitionen**  
Cyberkriminalität, Cybermobbing, Sexting, Grooming, Hate Speech und Sextortion
- 34 **Wo viel Sonne ist, gibt es auch Schatten**  
Interview mit Gerhard Bargetz, Kriminalprävention
- 36 **Sexualität und digitale Medien**  
Verantwortungsvoller Umgang mit Informationen und kritische Reflexion von Inhalten

### Impressum:

Herausgeber und Medieninhaber:



SUPRO – Gesundheitsförderung und Prävention  
supro.at/impuls | info@supro.at

Für den Inhalt verantwortlich: Mag. Andreas Prenn

Konzeption und Redaktion: Marlene Hronek

Autor\*innen: Mag. Andreas Prenn, Elena Kielwein (MA), Marlene Hronek, Heidi Achammer (BA), Miriam Comploj (BA), Fabienne Lunardi, Felix Jäger, Christian Rettenberger (MA)

Lektorat: Dr. Gertrud Kainz - Agentur für Werbung und Kommunikation

Grafik: Designbüro Ehgartner, Feldkirch

Auflage: 5.000 Stück, 1. Auflage



- 38 **Wenn Worte verletzen**  
Oft fehlt das Gespür für sprachliche Grenzen
- 39 **Tipps**  
10 Tipps im Umgang mit problematischen Inhalten
- 40 **Digitale Spiele**  
Wie digitale Spiele Kinder, Jugendliche und Erwachsene in ihren Bann ziehen
- 42 **Faszination „Gaming“**  
Zeitverschwendende Spielerei oder Kulturgut?
- 44 **Mein Hobby? Ich bin ein Gamer!**
- 46 **e-Sport - Wie läuft das ab?**  
Interview mit Nico
- 50 **„Gamer couple“**  
Interview mit Katharina und Sandro
- 52 **Glücksspielelemente in Games**
- 54 **Jugend - Internet - Monitor 2021**  
Wo bewegen sich Jugendliche im Netz
- 55 **Hilfseinrichtungen**  
Hier bekommen Sie Unterstützung



Mag. Andreas Prenn

### Liebe Leserinnen und Leser!

Digitale Medien sind aus unserer Welt nicht mehr wegzudenken und nehmen einen enormen Stellenwert ein. Nicht selten gewinnen wir den Eindruck, dass sie regelrecht „süchtig“ machen. Mit ihren vielfältigen Funktionen üben sie eine starke Faszination auf Kinder wie Erwachsene aus. Die digitale Medienwelt stellt uns alle täglich vor große Herausforderungen. Inwieweit verändern digitale Medien unseren Alltag oder gar unser Gehirn? Wann sprechen wir von einer digitalen Sucht? Wann sollen Kinder ihr erstes eigenes Smartphone erhalten?

Das vorliegende Magazin IMPULS geht diesen und anderen Fragen auf den Grund und zeigt auf, wie wir Kinder und Jugendliche auf dem Weg zu einem vernünftigen und mündigen Nutzungsverhalten begleiten können. Lebenskompetenzen bilden hier eine wesentliche Basis, denn ohne Lebenskompetenzen gibt es keine Medienkompetenz!

Mag. Andreas Prenn

Leiter der SUPRO – Gesundheitsförderung und Prävention



# „Mama, darf ich dein Smartphone?“

„Mama, Papa, darf ich mit dem Smartphone spielen?“ Diese Frage kennen viele Eltern nur allzu gut. Man ist hin- und hergerissen zwischen dem Wissen, zu viel digitaler Medienkonsum ist nicht gut fürs Kind, und dem Bedürfnis, sich eine kurze Auszeit zu gönnen. Ist es „richtig“, dem Kind das Smartphone zu geben? Mit der Aussicht auf eine kurze Erholungspause folgt meist ein „Ja“ als Antwort. Denn Bildschirmmedien fesseln unsere Aufmerksamkeit und ziehen Kinder innerhalb weniger Minuten in ihren Bann.

Wir alle kennen sie, die stressigen Phasen im Alltag. So kann es durchaus Sinn machen, sich auf diese Weise eine Auszeit zu organisieren. Denn Bezugspersonen können nur dann gut für ihre Kinder da sein, wenn es

ihnen selbst gut geht. Wichtig ist, dass solche Momente eine Ausnahme-situation bleiben und die Kinder gut begleitet werden. Kinder-Apps, Kinderspiele und Kinder-Streaming-Dienste helfen, dass Kinder sich mit altersent-



**Kinder lernen vor allem durch die Interaktion mit anderen Menschen.**





sprechenden Inhalten beschäftigen. Erwachsene Bezugspersonen sind Vorbilder in ihrer Mediennutzung. Kinder beobachten uns genau und sehen, wie wir das Smartphone täglich nutzen. So ist es naheliegend, dass Kinder verlangen, selbst Smartphones verwenden zu dürfen. Die Vorbildwirkung ist in diesem Zusammenhang von großer Bedeutung. Die eigene Nutzung von digitalen Medien einmal selbst unter die Lupe zu nehmen, kann das Mediennutzungsverhalten unserer Kinder nachhaltig beeinflussen. Kinder lernen am Modell und was noch viel wichtiger ist: durch die Interaktion mit anderen Menschen. Die wesentlichsten Bewegungs-, Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Sozialerfahrungen machen Kinder durch Beziehungen

fernab von jeglichem Bildschirm. Genau diese Erfahrungen sind es, die Kinder stark fürs „reale“ Leben machen. Erst wenn Lernerfahrungen gemacht und Lebenskompetenzen erworben wurden, können Kinder dieses Wissen auf die „digitale“ Welt übertragen und sich medienkompetent entwickeln.

Digitale Medien gehören unumstritten zu unserem Alltag dazu und sind daraus auch nicht mehr wegzudenken. Mehr noch, ihre Nutzung wird in den nächsten Jahren tendenziell zunehmen. Kinder vor digitalen Medien zu bewahren, ist also kein lebensweltorientierter/realitätsnaher Ansatz. Viel wichtiger ist, dass Bezugspersonen Kinder von klein auf dabei unterstützen, dass sie einen vernünftigen, sinnvollen und kriti-

schen Umgang mit digitalen Medien lernen.

Reale Beschäftigungsmöglichkeiten und Lernerfahrungen sollen in einem ausgewogenen Verhältnis zur digitalen Mediennutzung stehen. Das heißt, es gilt eine gute Balance zu finden, wobei dies ein individueller Prozess ist. Doch in einem sind sich Expert\*innen auf der ganzen Welt einig: Kleinkinder bis hin zum Volksschulalter sollen so wenig Zeit wie möglich mit digitalen Medien verbringen. Mit zunehmender „Reife“ kann Kindern mehr Freiraum und Selbstbestimmung zugestanden werden. Nicht aus den Augen verlieren sollen Eltern dabei die persönliche Beziehung zum Kind, genauso wie dessen Interessen und Entwicklungsthemen in der realen Lebenswelt.

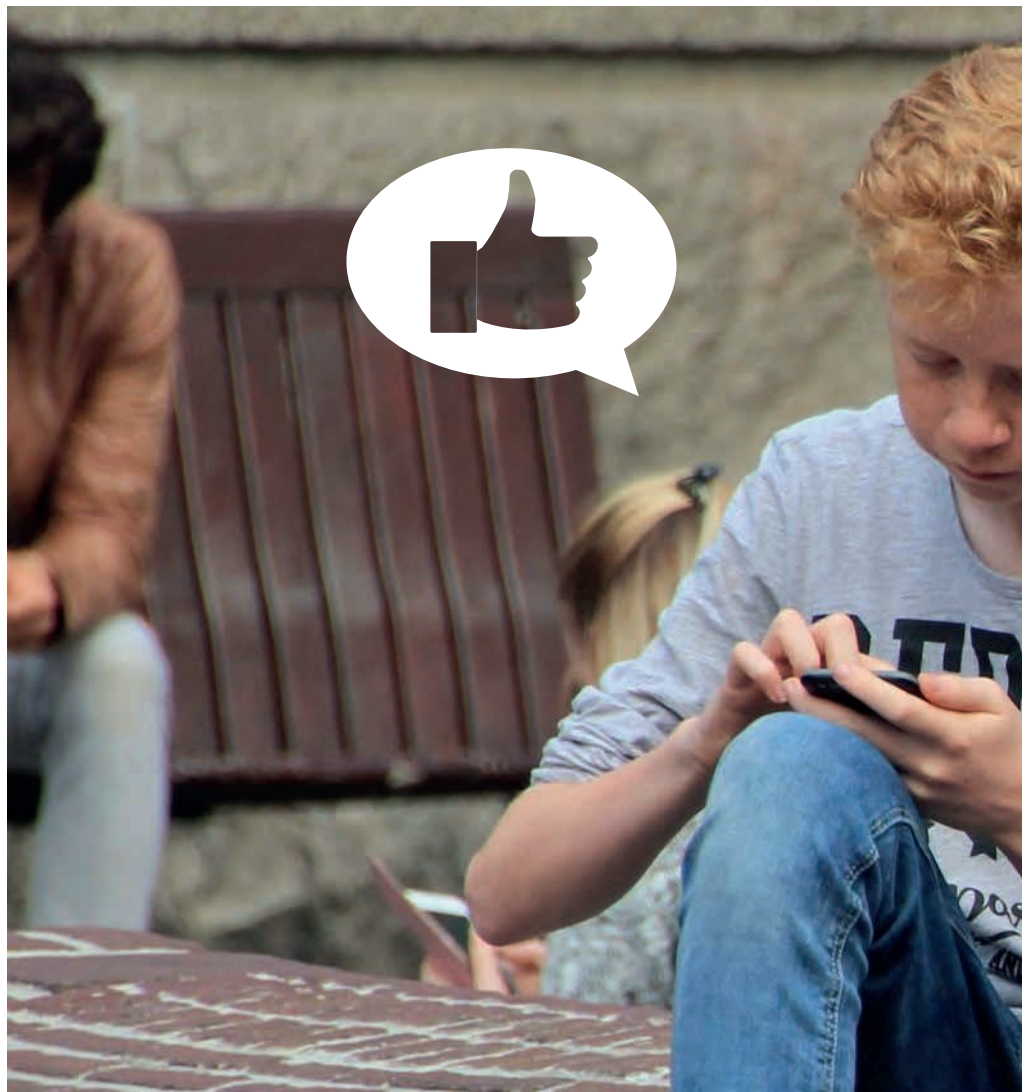
# Kinder und ihr Wunsch nach einem eigenen Smartphone - wann ist der richtige Zeitpunkt?

Musik hören, fotografieren, Spiele spielen oder ganz einfach mit den Freunden kommunizieren - Smartphones sind Alleskönner und stehen daher auf den Wunschlisten der Kinder ganz weit oben. „Wann bekomme ich endlich mein erstes eigenes Smartphone?“, ist demnach eine Frage, mit der sicherlich jede Familie mit Kindern irgendwann konfrontiert ist. Für die Kinder kann es gar nicht früh genug sein und viele wünschen sich ihr „Handy“ schon im Kindergarten. Untermauert wird dieser Wunsch nicht selten mit dem Vorwurf: „Alle anderen haben bereits eines!“

Auch Eltern können Smartphones in den Händen ihrer Kinder durchaus etwas abgewinnen. Passiert etwas Unvorhergesehenes, gibt es einen Notfall, können die Kinder ihre Eltern sofort kontaktieren. Eltern können ihre Kinder ebenso telefonisch erreichen und damit auch in gewisser Art und Weise kontrollieren. Und mit den entsprechenden Einstellungen und Apps sogar punktgenau orten.

Aber ab welchem Alter macht die Anschaffung eines Smartphones überhaupt Sinn? Eine Frage, die sich nicht pauschal beantworten lässt. Eine Entscheidung, die nicht einfach ist und die gut überlegt sein sollte.

Expert\*innen sind sich einig darüber, dass ein internettaugliches Smartphone für Kinder bis zum Ende ihrer Volksschulzeit mehr Gefahren mit sich bringt als Vorteile. Der unlimitierte Zugang ins Internet ist für die meisten Kinder schlichtweg eine Überforderung. Allzu schnell werden sie mit Inhalten wie Gewalt und Pornografie konfrontiert, die für sie nicht



geeignet sind. Zudem bringen die vielfältigen Funktionen des Smartphones eine permanente Ablenkung mit sich. Für die gesunde Entwicklung wichtige Themen wie „Schule“, „Bewegung“ und „medienfreie Aktivitäten“ geraten sehr schnell ins Abseits.

Wenn wir unsere Kinder schützen möchten, dann stellen wir ihnen kein Smartphone vor dem Ende der Volksschulzeit zur Verfügung. Für die Erreichbarkeit tut auch ein Handy, mit welchem man nur telefonieren oder SMS senden kann, seinen Dienst.

Es ist eine Tatsache, dass das eigene Smartphone ab der Unterstufe immer mehr zu einem wichtigen Bestandteil des Soziallebens wird. Ohne über ein solches zu verfügen, hat man als Kind schnell den Eindruck, aus der Klassengemeinschaft ausgegrenzt zu

werden, da der überwiegende Teil der Kommunikation unter den Mitschüler\*innen, aber auch der Schule, über WhatsApp und andere Online-Kommunikationsplattformen läuft.

So kommt irgendwann der Zeitpunkt, an dem man sich dem Wunsch nach dem eigenen Smartphone mit Internetzugang nicht mehr verschließen kann. Ein für viele Expert\*innen sinnvoller Zeitpunkt ist der Übergang von der Volksschule in die Unterstufe. Die meisten Kinder haben dann die nötige Reife und verfügen über die notwendigen Kompetenzen, um den Umgang mit dem Smartphone zu lernen. Es muss nicht das neueste oder teuerste Gerät sein, denn es geht in erster Linie nicht um die technische Nutzung. Vielmehr soll die mit der Nutzung des Geräts verbundene Ver-

antwortung gelernt werden. Eine pädagogische Begleitung durch die Eltern ist hier unabdingbar, um in eine Eigenverantwortung zu kommen. Diese sollten die ersten Schritte am Smartphone gemeinsam mit ihrem Kind unternehmen und auch über die möglichen Risiken sprechen.

Nicht zu vergessen ist auch die starke Vorbildwirkung der Eltern und Geschwisterkinder. Nehmen Smartphone, Tablet und Co im Leben der Eltern oder älteren Geschwister einen hohen Stellenwert ein, wirkt sich das auch auf das Nutzungsverhalten der Kinder aus. Wer die Smartphone-Nutzung seiner Kinder daher einschränken möchte, sollte nicht selbst permanent aufs Display schauen und achtet am besten auf die eigene Vorbildwirkung!



# Überlegungen für Eltern hinsichtlich der Zustimmung zu einem eigenen Smartphone:

Erkennen Sie die große Bedeutung von Smartphones für den Alltag von Kindern und Jugendlichen an. Die ständige Erreichbarkeit für Freund\*innen deutet nicht automatisch auf ein Suchtverhalten hin.

Unternehmen Sie die ersten Schritte am Smartphone gemeinsam mit Ihrem Kind und begleiten Sie es laufend bei der sicheren und kompetenten Nutzung.

Überlegen Sie: „Was für ein Gerät kaufen wir?“ Es muss nicht immer ein Neues sein – achten Sie aber jedenfalls auf genügend Speicherplatz! Besonders Fotos, Videos und Spiele-Apps brauchen viel Speicherplatz.

Welchen Tarif nehmen wir? Achten Sie beim Vertrag auf ausreichend inkludiertes Datenvolumen und vergleichen Sie verschiedene Tarife. Für jüngere Kinder eignet sich zum Einstieg auch ein Wertkartenhandy.

Sorgen Sie für Klarheit.  
Wem gehört das Smartphone?  
Wer darf es nutzen?  
Wer kommt für die laufenden Kosten auf?  
Was passiert, wenn zusätzliche Kosten entstehen?

Suchen Sie Apps gemeinsam aus. Dazu gehört auch die Erkundung des App-Shops. Vereinbaren Sie, dass Ihr Kind auch in Zukunft Apps nur mit Ihrer Hilfe herunterladen darf.

Sprechen Sie offen mit Ihrem Kind über mögliche Risiken der Smartphone-Nutzung, z. B. wie es zu einer Kostenfalle kommen kann oder dass es, wenn es zu Belästigungen über das Smartphone kommt, mit Ihnen reden soll.

Auch Kinder haben ein Recht auf Privatsphäre! Das ungefragte „Stöbern“ am Gerät des Kindes stellt einen Vertrauensbruch dar. Auch Kinderschutz-Apps, die zur Kontrolle eingesetzt werden, sind oft nicht der richtige Weg.

Vereinbaren Sie Regeln mit Ihrem Kind. Wie lange darf das Smartphone pro Tag genutzt werden? Beachten Sie: Regeln sind nur dann wirksam, wenn Ihr Kind diese versteht und akzeptiert.

Bei Missachtung von Regeln macht es durchaus Sinn, das Smartphone für eine angemessene Zeit abzunehmen. **Warnen Sie das Kind vor und geben Sie ihm eine nachvollziehbare Begründung.**





# Was macht das Smartphone in der Schule?

Kinder und Jugendliche wachsen heutzutage mit einer „vielseitig digitalen Kommunikation“ auf. So ist das Smartphone für die junge Generation zu einem wichtigen Kommunikationsmittel geworden. Die Erwachsenen leben es vor. Ein Tag, ohne das Smartphone bei sich zu haben, ist für viele von uns unvorstellbar. Das internetfähige Smartphone lädt zum Recherchieren, Selbstdarstellen und Spaßhaben ein. Statt eines Telefonats werden häufig Sprachnachrichten geschickt. Inzwischen tragen fast alle Schüler\*innen an Mittelschulen und Gymnasien ein Smartphone bei sich.

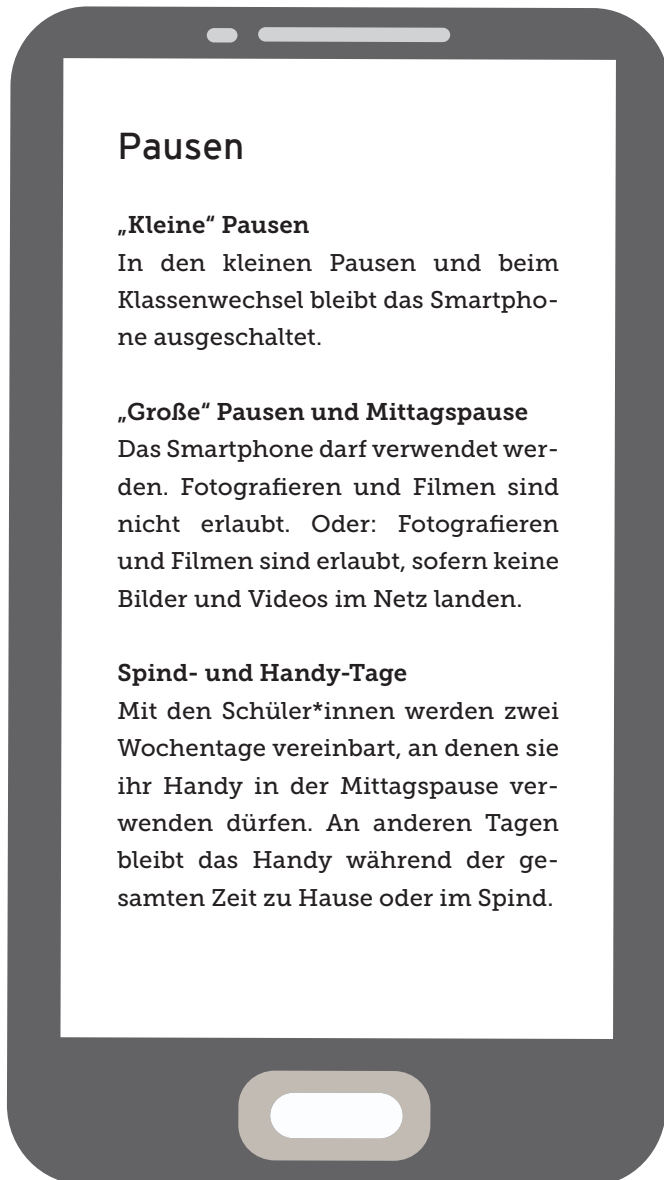
An einigen Schulen setzen Lehrkräfte dieses auch in Unterrichtseinheiten ein. In manchen Fächern ergibt das allerdings wenig Sinn. Dann muss das Smartphone in der Schultasche bleiben. Nicht selten wird diese Regel allerdings von Schüler\*innen ignoriert.

„Milan B. ist 14 Jahre und Schüler im Bezirk Feldkirch. Milan muss wieder mal sein Smartphone beim Direktor abholen. Der Direktor verweist ihn auf die Hausordnung. Milan kennt diese. Sie besagt, dass das Smartphone während der gesamten Schulzeit in der Schultasche bleiben muss. Dennoch hat Milan sich nicht an die Hausordnung gehalten. Ein Problem, das sicherlich viele Lehrpersonen kennen.“



Verbote in der Hausordnung werden häufig missachtet. Verhaltensvereinbarungen machen hier mehr Sinn. Warum? Ein Verbot wird festgelegt, ohne in den Dialog mit den Schüler\*innen zu treten. Vereinbarungen jedoch werden gemeinsam geschlossen. Die Schüler\*innen wissen dann auch bereits im Vorfeld über die Konsequenzen Bescheid. Wie könnten solche Verhaltensvereinbarungen aussehen?

# Möglichkeiten für Verhaltensvereinbarungen:



Die Grenzen von Regeln auszutesten gehört im Jugendalter dazu. So wird es auch einzelne Schüler\*innen nicht davon abhalten, Verhaltensvereinbarungen hier und da zu missachten. Dies ist ein normaler Entwicklungsprozess. Hier Konsequenzen zu ziehen, ist eine immer wieder herausfordernde Aufgabe für Lehrpersonen. Klingelt das Smartphone einfach „wieder mal nur so“ unter der Schulbank, darf eine Lehrperson dem/der Schüler\*in das Smartphone für einen Schultag abnehmen. Die Lehrperson ist nicht berechtigt, das Smartphone einzuschalten und „zu kontrollieren“. Am Ende des Schultages ist die Lehrperson dazu verpflichtet, das Smartphone wieder an den/die Besitzer\*in zurückzugeben.

Sollten Lehrpersonen den Verdacht haben, dass jugendgefährdende Inhalte verbreitet werden, dann ist es die Pflicht der Lehrperson, dem oder der Schüler\*in das Smartphone abzunehmen. Auch in diesem Fall darf die Lehrperson Inhalte auf dem Smartphone nicht sichten. Hierfür ist die Polizei zuständig. Die Einbeziehung der Polizei, der Eltern und ein Gespräch mit dem/der Schüler\*in sind hier notwendig. Im Schulalltag einer Mittelschule ist dies jedoch selten der Fall.

Generell gibt es an vielen Vorarlberger Mittelschulen nur wenige Probleme bezüglich des Einhaltens von Smartphone-Vereinbarungen. Die Grenzen werden in diesem Bereich selten ausgetestet. Vielleicht eben auch deshalb, weil das Smartphone ein wichtiges Kommunikationsmittel ist, das Schüler\*innen nur ungern in fremde Hände geben.



Mit einem Smartphone können wir telefonieren, Nachrichten schreiben, fotografieren, spielen, filmen, lesen (Zeitung, Buch, Magazin), schauen, hören, recherchieren. Smartphones und der Computer sind auch coole Lerntools.

(Schüler, 12 Jahre)



## Unterricht

### Handy-Korb

Eine Möglichkeit könnte sein, dass alle Schüler\*innen zu Beginn des Unterrichts beim Betreten des Klassenzimmers das Smartphone ausschalten und in einen Korb legen. Am Ende des Unterrichts nehmen sie ihr Smartphone wieder mit.

### Recherchearbeiten

Das Smartphone darf für die Erarbeitung von Unterrichtsinhalten verwendet werden, z. B. im Geschichte- oder Geografieunterricht. Lehrpersonen geben hier geeignete Internetseiten für Recherchearbeiten vor.

## Schulveranstaltungen

### Schulausflüge

Die Schüler\*innen werden im Vorhinein über die Nutzungsregeln informiert: Z. B. nach dem Mittagessen darf das Smartphone verwendet werden. Ansonsten bleibt das Smartphone ausgeschaltet.

### Schulaufführungen

Schüler\*innen wie auch Eltern werden darauf hingewiesen, das Smartphone auf lautlos zu stellen. Die Regeln, was das Fotografieren und Filmen betrifft, werden vorab in einem Schreiben erläutert. Das Schreiben hängt zudem gut sichtbar am Tag der Veranstaltung aus.



Medien gehören zum Leben dazu und diese Möglichkeiten sollen auch an den Schulen angeboten werden. Leider gibt es noch nicht so viele Lehrer\*innen, die sich auskennen und sich dafür interessieren.

(Schüler, 12 Jahre)



Unterrichtsstörende Gegenstände dürfen abgenommen werden. Am Ende des Unterrichts müssen sie allerdings wieder zurückgegeben werden. So sieht es der § 4, Abs. 4 der Schulordnung vor. Gefährliche Gegenstände müssen sogar verwahrt werden und dürfen nur den Erziehungsberechtigten ausgehändigt werden.

**Achtung: Der Inhalt eines Handys darf nur von den Eltern oder von der Polizei kontrolliert werden.**

# Medien-Workshop „Digital Talk“

Digitale Medien faszinieren und ziehen uns nicht selten in ihren Bann. Kinder und Jugendliche eignen sich die Welt der digitalen Medien sehr schnell an, während Erwachsene oft Schwierigkeiten haben, diesen rasanten Entwicklungen zu folgen, sie einzuschätzen und zu verstehen. Doch gerade junge Menschen sind auf die Unterstützung erwachsener Bezugspersonen angewiesen, wenn es darum geht, einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien zu entwickeln. Beide Seiten können somit voneinander profitieren: die Erwachsenen von der Anwenderkompetenz der Jugendlichen, die Kinder und Jugendlichen von der Lebenserfahrung der Erwachsenen.

Um pädagogische Fachkräfte und interessierte Erwachsene im praktischen Umgang mit digitalen Medien zu stärken, bietet die SUPRO eintägige Medien-Workshops an.

Die Medien-Workshops starten vormittags mit einem theoretischen Input zur medialen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Dabei wird – unter anderem – auf folgende Fragen eingegangen:

- Was geht ab im Internet von heute?
- Welche Apps und Websites nutzen Jugendliche gerne und warum?
- Was sind die Herausforderungen, Chancen und Gefahren von Medien?
- Wann spricht man bei Mediennutzung von Sucht?
- Warum sind Computerspiele so faszinierend?

Am Nachmittag bietet sich die Möglichkeit, in die Welt der digitalen Medien einzutauchen. Junge Erwachsene führen durch ihre Lieblings-Apps und stehen als Expert\*innen für Fragen zur Verfügung. Außerdem werden gemeinsam verschiedene Computerspiele gespielt. So bekommen Erwachsene auch einen praktischen Einblick in die Medienwelt von Kindern und Jugendlichen.

**Die Anmeldung ist direkt über die SUPRO-Homepage möglich.**

Für pädagogische Fachkräfte wird diese Fortbildung 1 – 2 Mal jährlich angeboten und kann über das PH-Programm gebucht werden. Es ist auch möglich, die Fortbildung als Team einer Institution zu besuchen. Schicken Sie hierfür bitte direkt eine Anfrage an: [info@supro.at](mailto:info@supro.at).

**Erfahrungsberichte der „GameGuides“ aus dem VN-Artikel vom 04.11.2016**

**SAMUEL** „Mir gefällt bei den GameGuides am besten, dass ich die Möglichkeit habe, Erwachsenen zu zeigen, dass Videospiele weit über das ominöse ‚stumpfe Ballern‘ hinausgehen. Man lernt dort auch viel darüber, wie man ein Spiel ohne Fachsprache erklärt, damit es so viele Leute wie möglich verstehen.“

**DOMINIK** „Es macht Spaß, sein Wissen weiterzugeben. Apps, Spiele und Technik gehören mittlerweile zum Alltag der Jugend, aber nicht jeder kann damit etwas anfangen. Um dies zu ändern und den Spaß als ‚Lehrer‘ zu genießen, bin ich GameGuide geworden.“ ■



# (Medien-)Erziehung ist kein Sprint - Klarheit und Präsenz im Umgang mit digitalen Medien

Digitale Medien üben eine große Faszination vor allem auf unsere Kinder und Jugendlichen aus. Gleichzeitig kommt es gerade aufgrund des Konsums von digitalen Medien in vielen Familien immer wieder zu Konflikten. Eltern berichten von unzähligen Machtkämpfen mit ihren Kindern. Irgendwann kommen sie an den Punkt: „Ich kann nicht mehr.“ Sie resignieren, auch, um sich selbst zu schützen.



Heidi Achammer (BA), sprach mit Martin A. Fellacher (MA DSA), vom Institut PINA über das „Konzept der Neuen Autorität“ im Umgang mit digitalen Medien.

Mit welchen Herausforderungen in Bezug auf digitale Medien sind Eltern heute konfrontiert?

**Martin A. Fellacher:** Die größte Herausforderung ist es, dass oft viele Eltern zu wenig wissen, was ihre Kinder im Netz machen. Es scheint eine Hürde dadurch zu entstehen, dass sie denken, sie müssen sich mindestens so gut auskennen wie ihr Kind. Dem ist nicht so. Ich muss nicht genau jedes Spiel kennen, das mein Kind spielt oder mich besser auf Instagram auskennen wie mein Kind. Aber ich muss es mir zeigen lassen und gemeinsam schauen, was Kinder von sich veröffentlichen, was sie spielen, mit wem sie in Kontakt sind. Und es gilt anzuerkennen, dass es da auch tolle Leistungen gibt. Das wird sehr oft abgewertet. Nach dem Motto: Im Zimmer liegen und etwas lesen, ist toll, im Zimmer liegen und etwas spielen, ist blöd. Häufig werden die Medien auch „dämonisiert“. Das, was über Social Media in den letzten 20 Jahren geschrieben wurde, ist durchaus damit zu verglei-

chen, was über den ersten Buchdruck geschrieben wurde.

Ein bedeutender Punkt ist, dass die Medien eine Möglichkeit bieten, unangenehmen Dingen aus der realen Welt zu entfliehen. Man kann sich wunderbar mit Games, Podcasts oder Social Media von der Realität ablenken. Dieser Zusammenhang ist Eltern oft nicht bewusst. Hier sollten sich Eltern die Frage stellen: „Warum braucht mein Kind dieses Verhalten überhaupt?“

Was ich ebenfalls sehr oft beobachte, ist, dass Eltern sehr unkonkret sind mit den Anforderungen an ihre Kinder. Statt zu sagen: „Du bist zu oft am Handy“, wäre es sinnvoller zu sagen: „Du vernachlässigst deine Schulpflichten“, oder: „Du gehst nicht mehr raus/triffst deine Freunde nicht mehr“. Es geht darum, das Thema, um das es sich handelt, konkret anzusprechen. Ich habe meinen Kindern gesagt, dass ich ihnen keine Zeitvorgaben machen werde, ich verlange jedoch, dass sie rausgehen und ihre Hausaufgaben erledigen. Wenn das nicht funktioniert, kann ich sagen: „Du warst jetzt die ganze Woche nicht draußen, das finde ich nicht o.k.“

Welche Regeln braucht es aus ihrer Sicht im Umgang mit digitalen Medien?

„Wenn du nicht ..., dann nehme ich dir das Handy weg.“ Diese Aussage führt häufig zu Machtspielen und birgt Konfliktpotenzial. Welche Handlungsmöglichkeiten bietet die „Neue Autorität“ hier an?

**Martin A. Fellacher:** Es ist die Aufgabe der Eltern, einen Rahmen vorzugeben. Es braucht dabei aber nicht bei allem das Einverständnis des Kindes. Wenn es den Rahmen sprengt, sollen die Eltern ihren Protest dagegen deutlich machen. Dazu müssen sich die Eltern selbst erst im Klaren sein, was tolerierbares Verhalten ist und was nicht.

Erwachsene wünschen sich oft eine „Rezeptblockpädagogik“, also wie reagiere ich auf ein bestimmtes Verhalten, und wenn möglich, soll diese Antwort das Problem für immer lösen. Dabei wird übersehen, dass Erziehung ein Marathon ist und kein Sprint. Eltern möchten oft wissen, wie sie Regelverstöße ahnden können. Grundsätzlich geht es aber nicht darum, wie man Verstöße exekutiert, sondern wie man Regeln setzt. Hier hilft es, Regeln nicht zu groß zu setzen, weil man gar nicht weiß, wie man sie dann auch exekutieren kann. Wenn gegen eine Regel verstoßen wird, wird darüber nachgedacht, wie man damit umgeht – das ist eben dieser Marathon. Es geht darum, klar Position zu beziehen, aber trotzdem für eine gute Beziehung einzustehen.

**Martin A. Fellacher:** Viele Erwachsene erwarten sich von ihren Kindern, dass sie ihre Anweisungen befolgen. Sehr oft tun sie das auch. Wenn sie sich aber dagegen entscheiden, stehen wir vor der Frage, wie wir darauf reagieren können, ohne in den Machtkampf einzusteigen und trotzdem handlungsfähig zu bleiben. Hier sind Präsenz und Beziehung gefragt. Eltern haben oft das Gefühl, dass sie bei ihren jugendlichen Kindern nicht mehr präsent sind. Dabei geht es aber nicht darum, dass Eltern ständig präsent sind. Ich möchte das anhand der drei Stufen der wachsamten Sorge erklären. Bei Stufe 1 geht es darum, dass ich zum Beispiel am Spielplatz immer einen Kanal offen habe, falls etwas mit meinem Kind wäre. Wenn ein Signal, zum Beispiel ein Schrei vom Kind kommt, ist es das Natürlichste was man macht, hinzugehen und nachzuschauen. Stufe 2 heißt, ich erhöhe meine Präsenz und fokussiere meine Aufmerksamkeit. Wenn ich feststelle, dass der Schrei aus einem Spiel kommt, kann ich wieder zurückgehen. Ziel ist es, immer auf der niedrigsten möglichen Stufe der wachsamten Sorge zu sein. Falls es aber zu einer Rauferei zwischen zwei Kindern kommt, dann sind wir bei Stufe 3: Ich muss intervenieren,

ich muss Schutz herstellen. Wenn wir das auf Social Media umlegen, dann behaupte ich, dass die meisten Erwachsenen nicht auf Stufe 1 sind, wenn ihre Kinder in der virtuellen Welt unterwegs sind. Daher ist der erste Schritt, sich einfach dafür zu interessieren, was das Kind da macht. Welche Spiele spielt es, mit wem ist es in Kontakt? Wenn ich dann merke, dass es problematische Dinge geben könnte oder das Nutzungsverhalten zu exzessiv ist, muss ich genauer hinschauen, was mein Kind da macht, ich muss meine Präsenz erhöhen. Aber man sollte nicht sofort auf Stufe 3 gehen und dem Kind das Handy oder den Computer wegnehmen oder Ähnliches. Die Kunst für Eltern ist es, mit diesen drei Präsenzebenen zu spielen und den Kindern auch transparent zu machen, was ich beobachte und was ich tun werde. Eltern müssen einen Rahmen setzen und wenn dieser Rahmen nicht eingehalten wird, gilt es, einseitig Maßnahmen zu setzen. Die meisten Eltern stellen ja die Infrastruktur, wie WLAN, Datenvertrag etc. für dieses Verhalten zur Verfügung. Hier gilt es dann zu überlegen, welche Möglichkeiten es gibt. Das könnte dann bedeuten, dass es kein WLAN und keinen Datenvertrag mehr gibt.

Was braucht es, damit Kinder einen guten und verantwortungsbewussten Medienkonsum erlernen?

**Martin A. Fellacher:** Begleitung und Interesse sowie Präsenz. Eltern sollten sich für das interessieren, was ihre Kinder im Netz machen. Hier bieten wir im Institut PINA auch Elternabende zur Begleitung mit sozialen Medien an. Als „Hausübung“ bekommen Eltern die Aufgabe, eine virtuelle Tour mit ihren Kindern als Reiseführer zu machen. Die Eltern kommen dann schon völlig baff zum zweiten Elternabend. Sie haben es sich viel schlimmer vorgestellt und hatten sogar Spaß dabei.

Sollten Eltern das Handy ihrer Kinder regelmäßig kontrollieren?

**Martin A. Fellacher:** Ganz grundsätzlich zitiere ich da gerne Haim Omer, den Begründer der „Neuen Autorität“, der sagt, dass Kontrolle eine Illusion ist. Was ich selbst gemacht habe, ist, dass ich meinen Kindern in unregelmäßigen Abständen gesagt habe, ich möchte mit ihnen draufschauen, was sie da machen. An diesen Gesprächen kommen wir nicht vorbei. Wir müssen akzeptieren, dass unsere Kinder sehr früh über diese Medien Pornos und andere unerwünschte Inhalte sehen. Dann sind wir als Eltern gefordert, mit ihnen gemeinsam darüber zu sprechen, was ein Porno ist. Das sind Dinge, die wir nicht kontrollieren und verhindern können.



Beim „Konzept der Neuen Autorität“ geht es um Stärke, nicht um Macht. Was heißt das konkret?

**Martin A. Fellacher:** Mit der „Neuen Autorität“ schaffte Prof. Haim Omer aus Tel Aviv mit seinem Team ein Konzept, das darauf abzielt, Eltern, Lehrpersonen und Führungskräfte wieder handlungsfähig zu machen und zu stärken. Dabei braucht es eine Auseinandersetzung mit der eigenen Haltung. Hinter der „Neuen Autorität“ steht auch sehr klar ein systemisches Denken, welches sagt, dass das, was ich mache, Einfluss hat auf die Situation und das wiederum hat Einfluss auf mein Kind. Was sich viele Eltern/Erwachsene/Lehrpersonen erhoffen, ist, dass sich bei einem Konflikt der andere ändert. Wir schauen, was passiert, wenn ich mich selbst ändere. Es ist erstaunlich, was in einer kurzen Zeit passieren kann. Die „Neue Autorität“ ist kein Wundermittel, aber in manchen Fällen wirkt es so, weil es extrem schnell zu einer Veränderung führt. Es geht darum zu schauen, was trage ich selbst zur Eskalation bei,

wobei es hier nicht um richtig oder falsch geht – die Selbstvorwürfe der Eltern sind immer sofort da. Es geht vielmehr darum zu sehen, dass sich etwas entwickelt hat, wo ich momentan nicht weiterkomme, und jetzt probiere ich einfach mal etwas anderes aus. Es gilt, dem Kind deutlich zu zeigen, dass ich mit seinem Verhalten nicht mehr einverstanden bin. Dann begibt man sich auf eine Reise von Versuchen. Es wird probiert und in zwei Wochen bespricht man das gemeinsam. Wenn es nicht funktioniert, dann probiert man etwas anderes aus. Ich denke, es ist wichtig zu betonen, dass wir nicht die Lösung für jedes Problem haben, aber viele gute Ideen.

Und dazu braucht es Beharrlichkeit, Durchhaltevermögen und Geduld.

**Danke für das Interview.**

Weitere Infos zum „Konzept der Neuen Autorität“ finden Sie unter:

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

**PINA**

Praxis und Innovation – Neue Autorität



## GEDANKEN EINER MUTTER IN ZEITEN DER DIGITALEN WELT

Als meine Söhne klein waren, hatte ich eine klare Vorstellung, wie ich den Medienalltag mit ihnen gestalten möchte. Die Zeit verging schnell. Meine Kinder sind inzwischen 10 und 12 Jahre und mit dem richtigen Umgang von digitalen Medien bin ich täglich konfrontiert. In der Realität gestaltet sich die Umsetzung mühsamer als wie in meiner Vision. Deshalb haben wir gemeinsam Regeln aufgestellt: Doch sogar mir fällt es nicht immer leicht, mich selbst an diese Regeln zu halten.

Wir haben beispielsweise eine Regel, die lautet: Am Morgen gibt es kein Handy. Die Begründung ist, dass alles sehr schnell gehen muss und dadurch zu wenig Zeit bleibt, sich mit digitalen Medien zu beschäftigen. Wenn ich das von den Kindern verlange, möchte auch ich als erwachsenes Vorbild so handeln. Doch oft empfinde ich, aber auch mein Mann, morgens öfters die Dringlichkeit, dass noch Mails gecheckt werden müssen. Auch lesen wir die aktuellen Nachrichten am Smartphone. Da meldet sich dann mein Bauchgefühl und sagt mir: „Eigentlich solltest du das nicht vor den Kindern tun.“ Denn die geringste Schwäche wird von meinen Kindern erkannt und ausgenutzt. So entstehen häufig schon früh am Morgen Diskussionen. Jeder Tag bringt diesbezüglich neue Herausforderungen mit sich. Mein Bauchgefühl, welches mir großteils ein guter Ratgeber ist, wird von meiner Seite als Erziehungswissenschaftlerin öfters mal in Frage gestellt, vor allem in Bezug auf den Umgang mit digitalen Medien.

**» Es ist ein ständiger Balanceakt zwischen Möglichkeiten und Grenzen im Umgang mit Medien und das empfinde ich oft als Herausforderung, die meine Grenzen auslotet. «**

(Mama von Paul, 42 Jahre)

Es gibt mittlerweile genügend Studien, wie digitale Medien unser Verhalten beeinflussen können. Je mehr ich darüber weiß, desto schwieriger wird es, meine starken Gedanken zu dieser Thematik zu bändigen: „Wie schütze ich meine Kinder vor den Gefahren im Netz? Wie kann ich sie bezüglich Spieldauer und Auswahl sensibilisieren?“ Ich möchte meinen Kindern die Chance ermöglichen, sich regelmäßig mit der digitalen Welt auseinanderzusetzen, denn sie werden diese Fähigkeiten in Zukunft brauchen.

Engelchen und Teufelchen diskutieren hier in meinem Kopf. Ich höre mir beide Seiten an und versuche dann pädagogisch wertvoll zu handeln und gleichzeitig cool zu bleiben.

**» Ich wünsche mir, dass Erwachsene die digitalen Medien nicht schlechtreden. Wir leben im 21. Jahrhundert und es gibt so viele digitale Möglichkeiten und das macht mir Spaß. «**

(Paul, 12 Jahre)



Was das technische Know-how betrifft, sind mir meine Kinder inzwischen weit überlegen. Sie erklären mir die digitale Welt mit ihren Augen und ich höre ihnen zu. Auch spiele ich mit ihnen gelegentlich Computerspiele. Wir begegnen uns hier auf eine besondere Art und Weise und das macht Spaß. Es ist schön, einen gemeinsamen Weg gefunden zu haben, der sich für beide Seiten gut anfühlt.

**» Wir müssen unserer Mama oft die Technik erklären, finden es aber cool, wenn sie uns fragt, wie das alles funktioniert. Sie hat wirklich wenig Ahnung! «**

(Paul, 12 Jahre)

Es ist ratsam, ihnen Rahmenbedingungen zu schaffen und weitere Freiheiten zuzulassen, um Kinder in ihrer Eigenverantwortung zu unterstützen. Erziehung ist eine individuelle Familienangelegenheit. Es gibt hier kein Handbuch „So mache ich es richtig“. Entsprechende Rahmenbedingungen, Vertrauen und notwendige Konsequenzen sollen eine Balance zwischen „Medien machen Spaß“ und „Es gibt auch Alternativen“ ermöglichen. So spüre ich immer mehr mein Bauchgefühl, auf das ich vertrauen kann.

# Fit für die digitale Welt

Kaum ein Thema polarisiert und erhitzt die Gemüter so wie das Thema „Digitale Medien“. Sie sind Fluch und Segen zugleich, ihre Nutzung eröffnet Chancen, birgt aber auch Gefahren. Der Umgang mit ihnen wird oft kritisch gesehen, gleichzeitig jedoch vorausgesetzt.

Vor allem auf Kinder und Jugendliche üben Smartphone, Tablet und Internet im Allgemeinen eine große Faszination aus und sorgen nicht selten für Diskussionsstoff innerhalb der Familie. Kinder und Jugendliche als „Digital Natives“ haben zwar Erwachsenen gegenüber einen Wissensvorsprung im Umgang mit Smartphone und Co., gleichzeitig können sie die Gefahren und Konsequenzen ihres Tuns häufig noch nicht einschätzen. Deshalb ist es wichtig, dass Eltern, Pädagog\*innen und Lehrkräfte sie auf den ersten Schritten im Netz begleiten und mit ihnen über mögliche Gefahren und Risiken sprechen. Hierzu muss man kein Medienprofi sein, aber Informationen zum Thema sind sicherlich hilfreich. Wertvolle Infos dazu gibt es auf: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at).

**» Medien sind per se nicht schlecht - der richtige Umgang mit ihnen muss erlernt werden. «**

Damit der verantwortungsbewusste, selbstbestimmte und reflektierte Umgang gelingt, sind Kinder zuerst einmal auf die Begleitung von Eltern und



unmittelbaren Bezugspersonen angewiesen. Eltern sind wichtige Vorbilder für ihren Nachwuchs – auch in ihrem medialen Nutzungsverhalten. Für Kinder gilt: Je jünger sie sind, umso weniger Zeit sollten sie sich in der digitalen Welt bewegen und umso mehr brauchen sie die Erfahrungen in der realen Welt – sie müssen das, was um sie herum passiert, mit allen Sinnen begreifen, spüren, hören, riechen, schmecken. Dazu gehört, auf Bäume zu klettern, in Pfützen zu springen, hinzufallen und wieder aufzustehen. Sie brauchen die haptischen Erfahrungen aus der nicht-medialen Welt als Grundlage für eine gesunde Entwicklung und sie brauchen Erwachsene, die ihnen etwas

zutrauen, die ihnen zuhören, die sich für das, was sie tun, interessieren, ohne es abzuwerten. Ebenso sollten Kinder vielfältige Alternativen kennenlernen, um mit Frust, Langeweile, Stress und unangenehmen Gefühlen umzugehen.

Sicher ist, dass digitale Kompetenzen in der Gegenwart und auch in der Zukunft von essenzieller Bedeutung sind, das hat uns die Coronakrise deutlich vor Augen geführt.

Daher ist es so wichtig, Kinder in der Entwicklung ihrer Lebenskompetenzen zu unterstützen. Sie sind die Basis für Medienkompetenz und stellen daher auch einen wichtigen Schutzfaktor gegenüber süchtigem und problematischem Medienkonsum dar.

Medienkritik  
Medienkunde  
Mediennutzung  
Mediengestaltung

Eigen-  
verantwortung

Kritisches und  
kreatives Denken

Entscheidungs-  
und Problemlöse-  
fähigkeit

Empathie-  
fähigkeit

Logisches  
vernetztes  
Denken

Achtsamkeit

Resilienz =  
psych. Widerstands-  
kraft

Offenheit,  
Flexibilität

Lebens-  
kompetenzen

» Wir als Erwachsene müssen unsere Kinder und Jugendlichen auf diesem Weg begleiten und sie auf ihre Zukunft und nicht auf unsere Vergangenheit vorbereiten. Die Lebenskompetenzen bilden das Fundament für die sogenannten ›future skills‹ und diese müssen so früh wie möglich in der realen Welt erlernt und gefördert werden. «

Miriam Comploj, SUPRO

#### Factbox Lebenskompetenzen:

Lebenskompetenzen (lt. WHO) sind jene Fähigkeiten, die uns befähigen, effektiv mit Herausforderungen umzugehen und die Aufgaben des Lebens gut zu meistern. Dazu zählen u. a. Kommunikationsfähigkeit, Stress- und Emotionsregulation, Impulskontrolle, kreatives und kritisches Denken, Selbstwahrnehmung und Empathie.



# Was ist Medienkompetenz?

Was ist denn nun eigentlich Medienkompetenz? „Medienkompetenz ist die Fähigkeit, die Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren.“

Auch wenn es so scheint, als wären die jüngsten Generationen von Anbeginn sofort kompetent im Umgang mit digitalen Medien, so ist dies nicht immer der Fall. Kinder haben eine schnelle Auffassungsgabe, wie digitale Medien zu bedienen sind. Um medienkompetent agieren zu können, braucht es allerdings weit mehr als das reine Wissen, wie diese funktionieren.

Die Medienkompetenz gliedert sich in vier Dimensionen. Die meisten jungen Menschen bestechen vor allem in einer Dimension der Medienkompetenz, nämlich der aktiven Mediennutzung, beispielsweise der Einsatz eines Smartphones für Chats mit Freund\*innen. Aber sich Medien zunutze zu machen, ist nur eine Seite der Medienkompetenz. Eine weitere Dimension ist die Medienkunde. Dazu zählen Wissen über Medientechnik, ihre Verfügbarkeit und über ihren generellen Nutzen. Zusätzlich zu Mediennutzung und Medienkunde erfordert Medienkompetenz Know-how im Bereich der Mediengestaltung. Medienkompetente Menschen sind kreativ, bringen sich ein, entwickeln weiter und verändern vorherrschende Medien. Viele junge Menschen erscheinen in

Bezug auf diese drei Dimensionen schon sehr kompetent. Aber eine nicht vernachlässigbare Dimension ist die Medienkritik, wobei kritisches Denken langsam entstehen muss und sich lebenslang entwickelt. Medienkritik zeichnet sich durch die Fähigkeit aus, Medien und ihre Inhalte hinterfragen zu können.

[www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/uek/medien.html](http://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/uek/medien.html)

## Wir können uns immer wieder selbst hinterfragen

- Kann ich erkennen, was gut und was schlecht für mich ist?
- An wen kann ich mich wenden, wenn ich Hilfe brauche?
- Kann ich auch NEIN sagen, wenn mir etwas nicht passt?
- Was kann ich von mir veröffentlichen und was nicht? Weiß ich darüber Bescheid?
- Etc.

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

# Bewegte Bilder heute - mehr als der Flimmerkasten aus früheren Zeiten

„Bilder sagen mehr als tausend Worte.“ Aus heutiger Sicht muss dieses Sprichwort um ein Adjektiv erweitert werden. Denn vor allem bewegte Bilder fesseln unsere Aufmerksamkeit. Durch ihre Ästhetik, spannende Schnitte sowie die Verbindung von Geräuschen, Stimmen, Bewegungen und Musik werden sie für unser Bewusstsein interessant. Bewegte Bilder in allen Formen - Videos, Serien, Filme - sind heute nicht mehr aus unserem Alltag wegzudenken. Ihren historischen Ursprung haben alle diese Formate jedoch bereits in den 20er Jahren des vorigen Jahrhunderts mit dem Beginn der großen Kinofilme bzw. in den 60ern mit dem Einzug des Fernsehens in die Wohnzimmer der breiten Bevölkerung.

Im Vergleich zum Fernsehen der 1960er Jahre hat sich vieles verändert. Nicht nur, dass es **jederzeit** und **überall** Geräte gibt, die Fernsehen ermöglichen, sondern auch die Art und Weise, **wie** ferngesehen wird, ist mit der damaligen Zeit kaum mehr vergleichbar. Mit dem Aufkommen der internetfähigen Smart-TV's und der Digitalisierung ist das Fernsehen zeitlich nicht mehr an ein TV-Programm gebunden. Nur mehr die Hälfte aller jungen Menschen nutzen Fernsehinhalte zum Zeitpunkt ihrer Ausstrahlung, also klassisches lineares Fernsehen. Die meisten Jugendlichen wechseln zu flexibleren Formen der Nutzung von Bewegtbildern – zum Video Streaming. Dabei ist die wichtigste Plattform „YouTube“ (49 %), dicht gefolgt vom Streaming Dienst „Netflix“ (46 %). Beinahe alle Jugendlichen (90 %) nutzen YouTube regelmäßig und tun dies meist über das Smartphone. Dabei liegt die Stärke dieser Videoplattform we-

niger bei Filmen und Serien als vielmehr im Angebot kurzer Videofrequenzen und Clips. Die beliebtesten Genres sind Lifestyle- und Musik-Channels (bspw. „Bibis Beauty Palace“, „Julien Bam“) sowie Let's Play Videos, in denen YouTuber\*innen das Spielen von Computerspielen vorführen und kommentieren.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass der heutige Konsum von bewegten Bildern, wie Filmen, Serien und Videos flexibel, mobil sowie zeitlich unabhängig ist.

Es liegt in der Natur der Sache, dass Erneuerungen und Fortschritt neben positiven Seiten auch Herausforderungen mit sich bringen. Das Streaming von bewegten Bildern übers Internet ermöglicht ein unglaublich breites Angebot an Inhalten. Neben vielen altersadäquaten Inhalten gibt es aber ebenso zahlreiche Dinge, die jungen Menschen schaden können und die auch ohne Registrierung frei zugänglich sind.





Das Fernsehen in seinen verschiedensten Formaten erreicht durch seine weite Verbreitung und Verfügbarkeit viele Menschen und hat somit wesentlichen Anteil an der Meinungsbildung einer Gesellschaft. Zwar werden bewegte Bilder hauptsächlich zur Unterhaltung und Freizeitgestaltung genutzt, jedoch sind ebenso Informationsbeschaffung und Bildung möglich. Die medialen Inhalte prägen unsere Vorstellungen der Welt und geben Orientierung. Wenn Jugendliche nun an kritische Inhalte kommen, kann dies ihre

Sicht auf Politik, Gesellschaft, Sexualität, Normalität etc. formen und beeinflussen. Aus diesen Gründen müssen junge Menschen in ihrem Medienkonsum begleitet werden und den Umgang damit erlernen. Dies gilt nicht nur für das Fernsehen, sondern für alle Formen von digitalem Medienkonsum. Einen verantwortungsbewussten Umgang damit zu vermitteln, ist die Aufgabe der Medienbildung. Es geht dabei um lebensweltorientierte Bildung, d. h. in einer von Medien durchzogenen – „mediatisierten“ – Welt.



# „Was machen digitale Medien mit unserem Gehirn?“

Interview mit Mag. Andreas Prenn,  
Leiter der SUPRO –  
Gesundheitsförderung & Prävention

**Handy, Tablet, Spielkonsolen und Computer sind heute aus vielen Haushalten nicht mehr wegzu-denken. Kein Wunder also, dass neue Medien für Kinder und Jugendliche einen großen Stellenwert einnehmen. Gibt es dabei auch geschlechtsspezifische Unterschiede?**

**Andreas Prenn:** Ja, die gibt es durchaus. Während Jungs eher von Computerspielen wie „Fortnite“, „Fifa“, „Minecraft“ oder auch dem „Landwirtschaftssimulator“ fasziniert sind, sind es bei Mädchen soziale Medien und Netzwerke wie „Snapchat“, „WhatsApp“, „Instagram“, „TikTok“ usw. Wie gesagt „eher“, denn inzwischen vermischen sich die Interessen von Mädchen und Burschen immer mehr.

**Warum sind denn digitale Medien und insbesondere Computerspiele so interessant?**

**Andreas Prenn:** Verlangen und die Aussicht auf Belohnung motivieren unser Handeln. Dafür sorgt das neuronale Belohnungssystem im Gehirn. Empfinden wir Freude oder Glück, wird das Denkorgan von Botenstoffen durchflutet. Das schafft Wohlfühlgefühl und lässt Menschen agieren – oder stürzt sie in Sucht und tiefes Unglück.

**Wie funktioniert unser Belohnungssystem?**

**Andreas Prenn:** Das Belohnungssystem funktioniert wie ein Schaltkreis: Ein Auslöser von außen, etwa eine WhatsApp-Nachricht oder die Geräusche und Bilder bei einem Computerspiel, lässt das limbische System reagieren. Es generiert einen Drang, den die Großhirnrinde als bewusstes Verlangen erfasst. Sie gibt dem Körper daraufhin die Anweisung, dieses Verlangen zu stillen.

Aus der Forschung wissen wir, dass eine Handlung sich dann besonders gut im Gehirn einprägt, wenn sie belohnt wird oder wenn die Erwartung groß ist, dass sie belohnt werden wird. Soziale Medien und Computerspiele bedienen das Erwartungs- und Belohnungsgehirn perfekt. Alles ist darauf ausgelegt, dass wir zu Beginn schnelle Erfolge erzielen und positive Feedbacks erhalten. Kaum haben wir etwas erreicht, erhalten wir eine neue Aufgabe, die uns interessiert und gleichzeitig lösbar erscheint.

**Das klingt grundsätzlich ja nicht negativ. Was hat sich denn geändert?**

**Andreas Prenn:** Während wir früher noch mehrere Tage auf die Antwort auf einen Brief warteten, werden wir heute schon nervös, wenn eine WhatsApp-Nachricht nicht innerhalb von Minuten beantwortet wird oder ein Instagram-Post nicht sofort die erwarteten Likes und Feedbacks erzielt.

Wir sind es nicht mehr gewohnt, auf eine „Belohnung“ zu warten und uns wirklich lange auf etwas zu freuen. Wir gieren vielmehr nach schnellen, kurzfristig wirkenden Belohnungsreizen. Bleiben diese aus, zweifeln wir an unserem Selbstwert. Das hat einen hohen Suchtfaktor bzw. bildet die Basis für eine mögliche Suchtentwicklung.

**Was macht digitale Medien so faszinierend?**

**Andreas Prenn:** Die Geschäftsmodelle der Konzerne zielen genau darauf ab, das Erwartungs- und Belohnungssystem der Nutzer\*innen perfekt zu bedienen. Viele Spiele und Anwendungen sind grundsätzlich kostenlos im Netz verfügbar und so konzipiert, dass sie 24 Stunden täglich nutzbar sind. Denn damit es sich für die Konzerne lohnt, müssen sich die Anwender\*innen möglichst lange in der virtuellen Welt aufhalten. Dafür setzen die Firmen Strategien und Tricks ein, die auch aus dem Glücksspielbereich bekannt sind. Alle süchtigen Glücksspieler\*innen spielen schlussendlich an den Automaten. Denn nur an diesen „Slotmachines“ erhalten Süchtige die für ihr Verlangen notwendigen, kurzfristigen Reize.

Gleichzeitig setzen die Konzerne noch auf eine andere Strategie: den Gruppendruck! Denn je mehr Freund\*innen ein Spiel spielen, ein soziales Netzwerk nutzen oder sich in einem Chat bewegen, umso größer erscheint das Verlangen, es selbst





Bei allen negativen Aspekten darf nicht vergessen werden, dass digitale Medien auch viele positive Facetten haben.



auch zu probieren und zu nutzen. Dazu kommt, dass bei vielen Games Teams gebildet werden, die online vernetzt sind. Einerseits sind Teams meist erfolgreicher, andererseits können Spieler\*innen nur schwer aufhören und die anderen Teammitglieder im Stich lassen.

**Die Wissenschaft wird also eingesetzt, um z. B. den Anbietern von Computerspielen möglichst hohe Gewinne zu beschieren?**

**Andreas Prenn:** Ja, Neurowissenschaften und kognitive Psychologie sind ein wesentliches Instrument für die Entwicklung von sozialen Netzwerken und Computerspielen. Genauso wichtig ist die Auswertung und Analyse von Nutzerdaten für die Weiterentwicklung dieser Angebote. Wenn ein US-Unternehmen wie Epic Games geschätzte 300 Millionen US-Dollar pro Monat an „Fortnite“

verdient, möchte es auch sicherstellen, dass die Nutzer\*innen immer weiterspielen und nicht zu einem anderen Angebot wechseln.

**Wer ist denn besonders gefährdet, ein problematisches Nutzungsverhalten von digitalen Medien zu entwickeln?**

**Andreas Prenn:** Kinder und Jugendliche sind besonders gefährdet, langfristig ein schädliches oder süchtiges Verhalten zu entwickeln. Insbesondere dann, wenn sie

- im „realen“ Leben wenig positive Rückmeldungen erhalten und insgesamt ein niedriges Selbstwertleben aufweisen,
- sich im „realen“ Leben schwertun, Freundschaften aufzubauen und zu erhalten,
- überdurchschnittlich viel Zeit mit Computerspielen und anderen digitalen Medien verbringen.

**Welche weiteren Auswirkungen hat die übermäßige Nutzung von digitalen Medien?**

**Andreas Prenn:** Es wird immer mehr sichtbar, dass wir immer weniger mit Langeweile umgehen können. Wir greifen sofort zum Smartphone, checken Nachrichten, sehen uns Videos auf TikTok an oder spielen die Computerspiele wie „Candy Crush“, „Clash of Clans“ oder „Pokémon go“. Darunter leidet natürlich auch die Kreativität. Es zeigt sich zudem, dass Kinder und Jugendliche Probleme beim Lernen haben, nicht bereit sind, sich über längere Zeit mit einem Thema zu beschäftigen und sich intensiv damit auseinanderzusetzen. Denn das ist „mühsam“, „anstrengend“ und braucht Konzentration und Ausdauer. Digitale Angebote sind spannender und befriedigender – ohne jede Mühe!

**Gibt es auch positive Aspekte?**

**Andreas Prenn:** Ja natürlich! Bei allen negativen Aspekten darf nicht vergessen werden, dass digitale Medien auch viele positive Facetten haben. In der Covid-19-Krise waren sie mitunter die einzige Möglichkeit, um mit Freunden und Freundinnen zu kommunizieren bzw. um den häuslichen Unterricht zu gewährleisten. Digitale Medien gehören zum Alltag – nicht nur für Jugendliche. Die meisten kommen, auf lange Sicht, grundsätzlich klar damit und entwickeln die so wichtige Medienkompetenz.



# Süchtig nach digitalen Welten

Spielen, surfen, chatten - zwischen Faszination und Besorgnis  
 „Ich bekomme meinen Sohn nicht mehr von seinem Computer weg!  
 Er spielt den ganzen Tag und ist für sonst nichts mehr zu motivieren!“  
 So oder ähnlich schildern Eltern ihre Sorgen, wenn sie beim  
 telefonischen Beratungsdienst der SUPRO anrufen.



Primar Dr. Philipp Kloimstein

Insbesondere mit der Fortdauer der Covid-19-Krise und deren Folgen hat sich die Anzahl der Anrufe in der SUPRO mehr als verdoppelt. „Homeschooling und der Wegfall von gewohnten Tagesstrukturen bzw. Freizeitbeschäftigungen haben die Situation zusätzlich verschärft. Vielfach sind digitale Medien auch die einzige Möglichkeit, mit Freund\*innen in Kontakt zu bleiben. Daher ist es für viele Eltern nicht einfach einzuschätzen, ob das Verhalten ihrer Kinder und Partner\*innen noch normal oder schon besorgniserregend ist“, sagt Mag. Andreas Prenn, Leiter der SUPRO in Götzis. „Eltern fühlen sich hilflos und wissen nicht genau, ob und wie sie dem Einhalt gebieten können.“

Die Sorgen der Eltern sind nicht ganz unberechtigt, denn eine große Anzahl wissenschaftlicher Studien belegen inzwischen, dass die Nutzung digitaler Medien in vielen Fällen besorgniserregende Ausmaße annimmt und mitunter auch als süchtig zu diagnostizieren ist.

„Eine Studie aus dem Jahr 2017 kommt zum Ergebnis, dass etwa 600.000 Jugendliche und junge Erwachsene in Deutschland bereits ein Suchtverhalten aufweisen und dass zusätzliche 2,5 Millionen ein problematisches Nutzungsverhalten haben“, zeigt Primar Dr. Philipp Kloimstein auf. „Speziell männliche Jugendliche, die im ‚realen‘ Leben wenig positive Rückmeldungen erhalten und insgesamt ein niedriges Selbstwerterleben aufweisen,

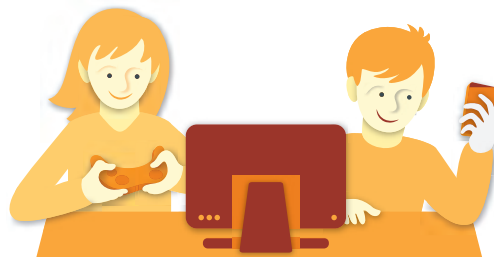
sich im ‚realen‘ Leben schwer tun, Freundschaften aufzubauen und zu erhalten und überdurchschnittlich viel Zeit mit Computerspielen verbringen, sind besonders gefährdet“, ergänzt der ärztliche Leiter des Krankenhauses Stiftung Maria Ebene.

Wann jedoch spricht man von „Internet-Sucht“ oder „Handy-Sucht“? Was sind Anzeichen und Merkmale von „Internet Gaming Disorder“ (IGD) – einer Computerspielsucht?

Im Alltag wird schnell der Begriff „Sucht“ verwendet, wenn jemand viel Zeit mit Computerspielen verbringt oder häufig auf sozialen Netzwerkseiten aktiv ist – eine zeitintensive Beschäftigung damit ist ein Hinweis auf eine problematische Nutzung, aber allein daraus kann nicht auf eine Sucht geschlossen werden.

„Wenn die Nutzung digitaler Spiele oder sozialer Netzwerkseiten dazu dient, Problemen, Sorgen oder Konflikten im realen Leben zu entkommen, dann ist das ein wichtiger Indikator für eine mögliche Suchtentwicklung“, so Primar Dr. Philipp Kloimstein.

Sucht ist die Abwesenheit oder schließlich der Verlust von Selbstbestimmung. Betroffene können nicht mehr aufhören und beschäftigen sich auch in Gedanken damit, können die Nutzungszeit nicht kontrollieren und brauchen eine immer größere Dosis. Das Suchtverhalten wird exzessiv und bestimmt zunehmend oder gar komplett das Leben der Abhängigen.



**Ständige Erreichbarkeit, Ablenkung und Kontrolle: Bereits ein Drittel der Jugendlichen klagt über digitalen Zeitstress.**

#### Maßnahmen gegen digitalen Stress

- ✦ bewusste Online/Offline-Zeiten planen
- ✦ Entspannungsmaßnahmen ohne Handy einplanen
- ✦ Apps vorübergehend löschen
- ✦ Flugmodus nutzen
- ✦ persönliche Bestätigung in der Offline-Welt suchen und geben

Ältere Jugendliche spüren Stress eher und sind auch bereit, etwas zu ändern.

**Werden dir Handy, Konsole und PC manchmal zu viel?**

**35% Ja**

„Süchtige Online-Gamer\*innen beispielsweise empfinden das Spielen als das Wichtigste in ihrem Leben, haben kaum mehr reale soziale Kontakte und medienfreie Tätigkeiten werden nicht mehr wahrgenommen. Sie können nicht aufhören, auch dann nicht, wenn ihre Gesundheit leidet und sie ihre schulische und berufliche Perspektive aufs Spiel setzen“, beschreibt Mag. Andreas Prenn das düstere Bild eines Abhängigen aus der Praxis der SUPRO.

Häufig erleben Angehörige die zeitintensive Nutzung von Computern oder Smartphones als Problem, nicht aber die betrof-

fene Person selbst. Auch wenn man sich Sorgen um das Nutzungsverhalten einer nahestehenden Person macht, sollte man bedenken, dass nicht immer ein Suchtproblem vorliegt. Um die unterschiedlichen Wahrnehmungen zu klären, kann ein gemeinsames Beratungsgespräch bei einem Fachmann/einer Fachfrau helfen. Die SUPRO in Götzis bietet kostenlose, anonyme Abklärungsgespräche für Eltern und Bezugspersonen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen an und vermittelt bei Bedarf an das in Vorarlberg vorhandene Hilfs- und Beratungsangebot.

**21%**

wünschen sich technische Maßnahmen.

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

#### Hinweise auf eine suchtartige Nutzung von Computerspielen oder Internetanwendungen können sein:

- Die betreffende Person denkt fast immer an das Spiel oder die Anwendung.
- Die Person hat das Bedürfnis, immer mehr Zeit online zu verbringen, und reagiert gereizt, ängstlich oder traurig, wenn sie daran gehindert wird.
- Die Person versucht erfolglos, weniger oder gar nicht mehr zu spielen oder das Internet weniger zu nutzen. Sie setzt ihr Verhalten fort, obwohl sie sich der negativen Folgen bewusst ist.
- Die Person verliert das Interesse an früheren Hobbies und Freizeitbeschäftigungen, gefährdet durch die Online-Aktivitäten Beziehungen zu anderen Menschen oder den Arbeits- bzw. Ausbildungsplatz. Sie täuscht andere Personen in Bezug auf das tatsächliche Ausmaß der Online-Aktivitäten.
- Das Spielen bzw. die Nutzung von sozialen Netzwerkseiten dient dazu, unangenehme Gefühle zu unterdrücken oder zu vergessen.

**Wenn mehrere dieser Kriterien über einen längeren Zeitraum zutreffen, sollte eine fachkundige Einschätzung vorgenommen werden:**

SUPRO: T +43 (0)5523 54941 - 5011

[www.supro.at](http://www.supro.at) | [clean.mariaebene.at](http://clean.mariaebene.at)



# SehnsUCHT nach Beziehung

SUPRO-Mitarbeiterin Marlene Hronek im Gespräch mit Mag. Anja Burtscher, Stellenleitung der Therapiestation Carina in Feldkirch

Als Mitarbeiterin der SUPRO möchte ich mehr über das Thema „Internet Gaming Disorder“ erfahren. Anja Burtscher, Psychologin, Psychotherapeutin und Stellenleitung der Therapiestation Carina Feldkirch, hat bereits Erfahrungen mit „IGD“-Patient\*innen gesammelt.

Im Gespräch erfahre ich, dass es für „Internet Gaming Disorder“ noch keine eigenständigen Störungsbilder gibt. So kann „Internet Gaming Disorder“<sup>1</sup> derzeit zu „abnormen Gewohnheiten und Störungen einer Impulskontrolle“ wie auch zum „pathologischen Glücksspiel“ gezählt werden. Um „Internet Gaming Disorder“ nachzuweisen, müssen 5 der folgenden Kriterien im Zeitraum von 12 Monaten erfüllt sein:

- Besessenheit, Zentrierung
- Entzugserscheinungen
- Toleranzentwicklung für Zeit, die aufgebracht werden muss
- Fehlende Kontrolle, mit dem Spielen aufzuhören
- Interessenverlust an anderen Freizeitaktivitäten
- Weitere Nutzung trotz auftauchender Probleme
- Vertuschen, lügen, um spielen zu können
- „Flucht“ vor starken Emotionen
- Schwerwiegende Folgen: Beziehungsprobleme, Jobverlust

Während vorwiegend Männer von „Internet Gaming Disorder“ betroffen sind, tritt beim weiblichen Geschlecht vor allem das Störungsbild „Social Media Disorder“ auf. Be-

troffene berichten, dass sie an intensiven Onlinetagen auf körperliche Hygiene und Bedürfnisse wie Nahrungsaufnahme vergessen und dies zur Folge hat, dass Leistungen im Berufs- oder Schulalltag absinken und keine Zeit mehr für reale soziale Kontakte bleibt.

## Wie kann es so weit kommen?

Die Faszination an Computerspielen kenne ich selbst aus meiner Kindheit. Ich bin in den 80ern geboren. Damals lagen Spiele wie „Tetris“ und „Pacman“ im Trend. Die Möglichkeiten zu spielen, waren, im Vergleich zur Gegenwart, gering. Der Computer stand bei uns im Arbeitszimmer. Es gab klare Regeln, wann gespielt werden durfte und wie lange.

Heutzutage sind internetfähige Geräte bereits in vielen Kinderzimmern verfügbar, nicht selten auch die eigene Spielkonsole. So ist die Gefahr, dass Kinder sich heute in einer digitalen Welt verlieren, sicherlich eine größere als in meiner Kindheit. Doch oben genannte Gegebenheiten allein führen nicht in einen Zustand des „sich Verlierens“. Hier liegt meist ein Beziehungsdelikt zugrunde.

Ein ehemaliger Patient von Anja Burtscher schildert:

**» Diese Maschine, dieses Ding, die es schafft, meinen Kopf zu beschäftigen, mich gar um den Verstand zu bringen. Abgelenkt, von diesem Gefühl – dem Alleinsein. Den größten Feind, den es zu bekämpfen gilt. «**

<sup>1</sup> Die Kriterien sind im amerikanischen Klassifikationssystem DSM-5, American Psychiatric Association, 2013, festgelegt.

Starke Emotionen, die oft jahrelang unterdrückt werden, die Sehnsucht nach Beziehung, unerfüllte Bedürfnisse, gesehen, gehört und verstanden zu werden, sind maßgeblich dafür verantwortlich, ein krankhaftes Verhalten zu entwickeln und in eine Sucht abzugleiten. Dieses Verhalten muss umprogrammiert werden: nicht nur in Bezug auf das digitale Medium, sondern insbesondere im Be-deckthalten der persönlichen Gefühlswelt.

**» Außerdem war da noch diese Leere, die es zu füllen galt. [...] Aber ich konnte auch anders, lernte, mich einzubringen, mich zu zeigen, mit-zuteilen, nicht alles mit mir selbst auszumachen, wenn es mehr ein Mit-einander wurde und es weniger ums Gewinnen oder Verlieren ging. «**

Die Bedeutung der Lebenskompetenzen wird hier offensichtlich. Eine gute Selbstwahrnehmung, Gefühle ausdrücken und Konflikte lösen zu können oder Herausforde-

rungen des Alltags optimistisch zu begegnen, das sind nur einige Beispiele, welche eine Basis bieten, um abnormen Gewohnheiten zu entweichen.

Nicht unbeachtet darf hier die Familie – als zentraler Ort des „sicheren Hafens“ – bleiben. Kinder lernen von klein auf von ihren erwachsenen Vorbildern und viele der sogenannten „Life Skills“ (Lebenskompetenzen) werden nachgeahmt und übernommen.

Zerrüttete Beziehungserfahrungen im Erwachsenenalter neu zu strukturieren, fordert die Bereitschaft zur Beziehungsarbeit und eine permanente Selbstreflexion mit Einbezug des sozialen Umfeldes. Dies ist mit wiederkehrenden Höhen und Tiefen verbunden. Sie gehören zur Genesung dazu. Bestenfalls werden genau diese Wellenbewegungen mit der Zeit die Faszination der „digitalen Welt“ schwächen und die Sicht auf vielversprechende Möglichkeiten und berufliche Aussichten stärken. Und so schreibt der Patient in seinem letzten Update vor der Entlassung aus der Therapiestation:

„Auch wenn nicht alle Fehler behoben und alle Features implementiert wurden, so sitze ich nun hier und darf verkünden: Ich bin bis zu 30 % stabiler und bis zu 80 % verlässlicher, erträglicher, realer und ‚echter‘ in Beziehungen [...]“



# Social Media: Warum begeistern uns soziale Medien?

Ein Erfahrungsbericht der SUPRO- Mitarbeiterin Fabienne Lunardi

Soziale Netzwerke sind heutzutage aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. YouTube, Snap Chat, Instagram, TikTok und Facebook faszinieren Jung und Alt. Ich wollte wissen, warum das so ist und: weshalb auch mich die sozialen Netzwerke so begeistern. Meine Recherche brachte mir folgende Erkenntnisse: In den sozialen Medien treffen sich Menschen aus aller Welt online. Sie kommunizieren miteinander und tauschen sich über ihre Hobbys, gemeinsame Erfahrungen und Interessen aus. Es werden neue Kontakte und Freundschaften geknüpft, ehemalige Bekannte ausfindig gemacht und Gruppen mit Gleichgesinnten gebildet. Das Bedürfnis ist ein zutiefst menschliches, nämlich mit anderen Menschen verbunden zu sein.

## Die virtuelle Identität

Es ist recht einfach, Teil der Social Media Community zu werden. Nutzer\*innen erstellen zunächst ein Profil. Dieses Profil kann persönliche Angaben wie z. B. Hobbys, Interessen, Informationen zur aktuellen Le-

benssituation, Familienmitglieder, Angaben zum Beziehungsstatus etc. enthalten. Z. B. durch das Hochladen von persönlichen Bildern kann die virtuelle Gemeinschaft am Leben der Nutzer\*innen teilhaben. Sie möchten möglichst viele Reaktionen

(z. B. Likes etc.) von anderen Kommunikationsteilnehmer\*innen aus den sozialen Netzwerken bekommen. Was mir beim Scrollen durch die verschiedensten sozialen Netzwerke noch bewusster geworden ist: Vielen User\*innen geht es vor allem um ihre Selbstdarstellung.

Das bringt mich vermehrt ins Nachdenken: Wie möchte ich mich darstellen? Will auch ich mich in Pose bringen und der Öffentlichkeit ein möglichst perfektes Bild von mir präsentieren?

Als Mittdreißigerin kann ich das gestrost mit NEIN beantworten. Meine Identität ist gefestigt. Bei Jugendlichen ist das anders. Sie befinden sich in einer Entwicklungsphase, in der sie ihre Identität erst finden müssen. Die sozialen Netzwerke bieten Ju-



Das Bedürfnis ist ein zutiefst menschliches, nämlich mit anderen Menschen verbunden zu sein.





gendlichen viele Möglichkeiten, verschiedenste Seiten von sich zu zeigen und auch in unterschiedlichste Rollen zu schlüpfen, je nachdem, was sie posten. In kürzester Zeit erhalten die Pubertierenden Reaktionen von anderen Nutzer\*innen. So erfahren die Jugendlichen Anerkennung oder Ablehnung, wie es auch im realen Leben der Fall sein kann.

#### Weltweite Kommunikation

Kommunikation war noch nie so einfach und schnell wie mit Social Media. Wir können rund um die Uhr und vor allem weltweit mit Menschen in Kontakt treten. Egal ob mit privaten Nachrichten, Chats oder durch Gruppenunterhaltungen – das Vernetzen mit Freunden, Gleichgesinnten oder Familienmitgliedern ist zeitlich und räumlich unbegrenzt. Somit helfen soziale Netzwerke auch über weite Distanzen, Beziehungen zu pflegen.

#### Gefesselt von der virtuellen „Endlosschleife“

Besonders im 1. Lockdown im Frühjahr 2020 ist meine Zeit in den sozialen Medien massiv angestiegen, stundenlang konnte ich mich damit beschäftigen. Autoplay und endloses

Scrollen machten es mir einfach, auf der Seite des Anbieters zu bleiben. Viele Jugendliche verbringen nicht nur während des Lockdowns viel Zeit auf den unterschiedlichen Social Media Plattformen. Für viele ist es ganz normal, einen Großteil ihrer Zeit online zu verbringen. Mit dafür verantwortlich kann die Angst sein, etwas zu verpassen, was auch FOMO (Fear Of Missing Out) genannt wird. Insbesondere, wenn starke Gefühle, wie Angst oder Gruppendruck aufkommen, sollten Nutzer\*innen ihr digitales Verhalten reflektieren.

Es gibt grundsätzlich zwei Rollen, die in sozialen Netzwerken eingenommen werden können: die der

Gestalter\*innen oder die der Konsument\*innen von Inhalten. Für etwas kreativere Köpfe können soziale Netzwerke somit durchaus auch Plattformen sein, um zu zeigen, welche Talente in ihnen stecken. Ein gutes Beispiel sind hier die zahlreichen TikTok Challenges. Kinder und Jugendliche verbringen enorm viel Zeit, um z. B. Tänze und Choreografien zu lernen, um sich dann zu filmen, das Filmmaterial zu bearbeiten und hochzuladen.

Neben all den Vorteilen und Chancen, die uns die sozialen Medien bieten, gibt es dennoch einige Herausforderungen, vor die sie uns stellen.



Daten von mir werden gespeichert und analysiert. Daraufhin wird mir entsprechend meiner Interessen Werbung angezeigt.





Der Schutz der Privatsphäre ist ein großes und vor allem wichtiges Thema. Um Teil eines sozialen Netzwerks zu sein, muss viel Persönliches preisgegeben werden. Erst in einem zweiten, manchmal etwas komplizierten Schritt, können die Privatsphäre-Einstellungen angepasst werden. Dazu braucht es entsprechendes Know-how und eine ernste Auseinandersetzung mit dem Thema „Privatsphäre“. Besonders Kinder und Jugendliche benötigen dabei Unterstützung von Erwachsenen.

Ein weiterer Nachteil, der mich persönlich besonders stört, ist die Schaltung von Werbung auf Social Media. Soziale Netzwerke sind zwar kosten-

los, aber nicht umsonst, habe ich mir sagen lassen. Es wird mit meinen persönlichen Daten und meinem Online-Nutzungsverhalten Geld gemacht. Alle diese Daten von mir werden gespeichert und analysiert. Daraufhin wird mir entsprechend meiner Interessen Werbung angezeigt. Das oberste Ziel dieser Werbestrategie ist, dass ich als Nutzerin aufgrund der angezeigten Werbung den Wunsch entwickle zu kaufen. Und ganz ehrlich – das hat bei mir schon mehrfach bestens funktioniert.

„Die wirklich unschöne Seite von Social Media: ‚Cybermobbing‘ und ‚Cyber-Grooming‘“. Das Opfer von Cybermobbing kann sich weder

zeitlich noch örtlich der Situation entziehen.

Besonders kritisch finde ich vor allem, wenn Nutzer\*innen Fake-Profile anlegen. Diese werden z. B. für das Cyber-Grooming<sup>1</sup> benutzt. Andere Personen nutzen Fake-Profile, um Angst zu verbreiten oder für kriminelle Machenschaften.

Wie so vieles im Leben hat auch Social Media zwei Seiten. Ein selbstbestimmter, aber auch kritischer Umgang mit den Inhalten der Sozialen Netzwerke kann hilfreich sein, um sich selbst treu zu bleiben und um mögliche Gefahren oder zwielichtige Absichten rechtzeitig zu erkennen.

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



Wie so vieles im Leben hat auch Social Media zwei Seiten.





## Cyberkriminalität

Bei Cyberkriminalität wird die Informations- und Kommunikationstechnik dazu verwendet, um Kriminaldelikte zu planen, vorzubereiten und schlussendlich durchzuführen, z. B. Betrugsdelikte, Kinderpornografie, Cyber-Grooming oder Cyber-Mobbing. Dies sind alles Straftaten!  
[bundeskriminalamt.at](http://bundeskriminalamt.at)



## Sexting

Sexting setzt sich aus zwei Wörtern zusammen, „Sex“ und „Texting“. Es beschreibt das Versenden und Empfangen selbstproduzierter, freizügiger Aufnahmen via Computer oder Smartphone. Mit der sexualisierten Selbstdarstellung ist immer Vorsicht geboten! Denn nicht nur Erwachsene, sondern auch Minderjährige, also Jugendliche unter 16 Jahren, die pornografisches Bild- oder Videomaterial verschicken, machen sich strafbar.  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)



## Grooming

Cyber-Grooming bedeutet: sich an „Kinder heranzumachen“. Dies erfolgt meist übers Internet. Zuerst wird Vertrauen (zu meist minderjährigen Opfern) aufgebaut, um sie dann anschließend sexuell zu belästigen.  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)



## Cybermobbing

Bei Cyber-Mobbing/Cyber-Bullying wird absichtlich jemand bedroht, bloßgestellt oder belästigt. Unbegrenzte Möglichkeiten dafür bieten Internet- und Mobiltelefonien. [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)



## Hate Speech

Hate Speech (Hassrede) beschreibt eine abwertende, menschenverachtende und volksverhetzende Sprache. Inhalte werden hier würdelos transportiert. Hier werden Grenzen der Meinungsfreiheit überschritten, denn nach dem Artikel 1 des Grundgesetzes ist „die Würde des Menschen [ist] unantastbar“. Das gilt auch im Internet.  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)



## Sextortion

Bei Sextortion („Sex“ und „Extortion“ für Erpressung) werden attraktive, unbekannte Internetnutzer\*innen aufgefordert, sich z. B. über Skype nackt zu positionieren oder sexuelle Handlungen an sich selbst vorzunehmen. Der Betrug besteht darin, dass diese Videos heimlich aufgezeichnet werden und die Opfer mit der Veröffentlichung erpresst werden.  
[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)



# „Wo viel Sonne ist, gibt es auch Schatten.“



Gerhard Bargetz

**SUPRO-Mitarbeiterin Elena Kielwein im Gespräch mit Sicherheitskoordinator Gerhard Bargetz, Bezirkspolizeikommando Feldkirch:**

Cyberkriminalität gibt es auf der ganzen Welt. Es ist ein Phänomen, das weder an Landesgrenzen noch vor verschlossenen Türen Halt macht. Überall dort, wo Menschen Computer, Smartphones und andere Medien nutzen, kann es auch zu kriminellen Handlungen kommen. Besonders gefährdet sind dabei junge Menschen, die den Umgang mit digitalen Medien noch erlernen müssen.

Aus diesem Grund arbeitet Sicherheitskoordinator Gerhard Bargetz in der Kriminalprävention der Polizei. Unter anderem ist es seine Aufgabe, jungen Menschen einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien aufzuzeigen. Er ist Teil eines österreichweiten Expert\*innen Teams, das polizeiliche Präventions-

programme im Jugendbereich entwickelt hat. Das Team von der SUPRO durfte mit Herrn Bargetz zum Thema „Cyberkriminalität“ und über seine Aufgaben ein interessantes Gespräch führen.

**Herr Bargetz, Sie und Ihr Team speziell ausgebildeter Beamt\*innen vermitteln in Vorträgen und Workshops Wissen zum Thema „Cyberkriminalität“ und fördern damit die Medienkompetenz der Jugendlichen. Können Sie uns das näher erläutern?**

**Gerhard Bargetz:** Diese Programme beschäftigen sich mit der präventiven Rechtsinformation und den Jugendschutzbestimmungen bzw. darauf aufbauend mit den Themenfeldern der Zivilcourage und der Konfliktkultur. Beispielsweise ist es das Ziel des Programmes „Click & Check“, Jugendliche über ihre Rechte aufzuklären und sie im Umgang mit digitalen Medien zu schulen. Die Themenfelder von Cyberkriminalität sind dabei breit gefächert und reichen von Cybermobbing, Sexting, Grooming, Sextortion bis hin zu Hassreden im Internet. Diese Straftaten können zur Anzeige gebracht werden und ziehen dann strafrechtliche Folgen nach sich – auch für Jugendliche im strafmündigen Alter (14 Jahre). Aus diesem Grund ist die Vorbeugung von Kriminalität im Internet so wichtig. In der konkreten Umsetzung eines Projektes kommen Beamt\*innen der Kriminalprävention für mehrere Unterrichtseinheiten an den Schulen vorbei. Nachhaltig wirken präventive Programme außerdem, wenn Lehrpersonen und Eltern miteinbezogen werden.

**Stoßen Sie manchmal auch an Grenzen in Ihrer Arbeit?**

**Gerhard Bargetz:** Natürlich hat auch die Kriminalprävention der Polizei in manchen Situationen eine Grenze. Die absolute Grenze für die Kriminalprävention ist das Offizialprinzip bzw. die Amtswegigkeit. Das heißt, wenn bereits eine Straftat passiert ist, ist klarerweise auch keine Prävention mehr möglich. Denn präventiv zu arbeiten heißt, die Menschen zu erreichen, noch bevor etwas passiert und es zu einer Straftat kommt. Beispielsweise geschieht dies, wenn es um die Aufarbeitung von bereits geschehenen Mobbingfällen an Schulen geht. Für die anschließende Aufarbeitung von Mobbingfällen an Bildungseinrichtungen ist ausschließlich die Schulpsychologie bzw. die Schulsozialarbeit zuständig.

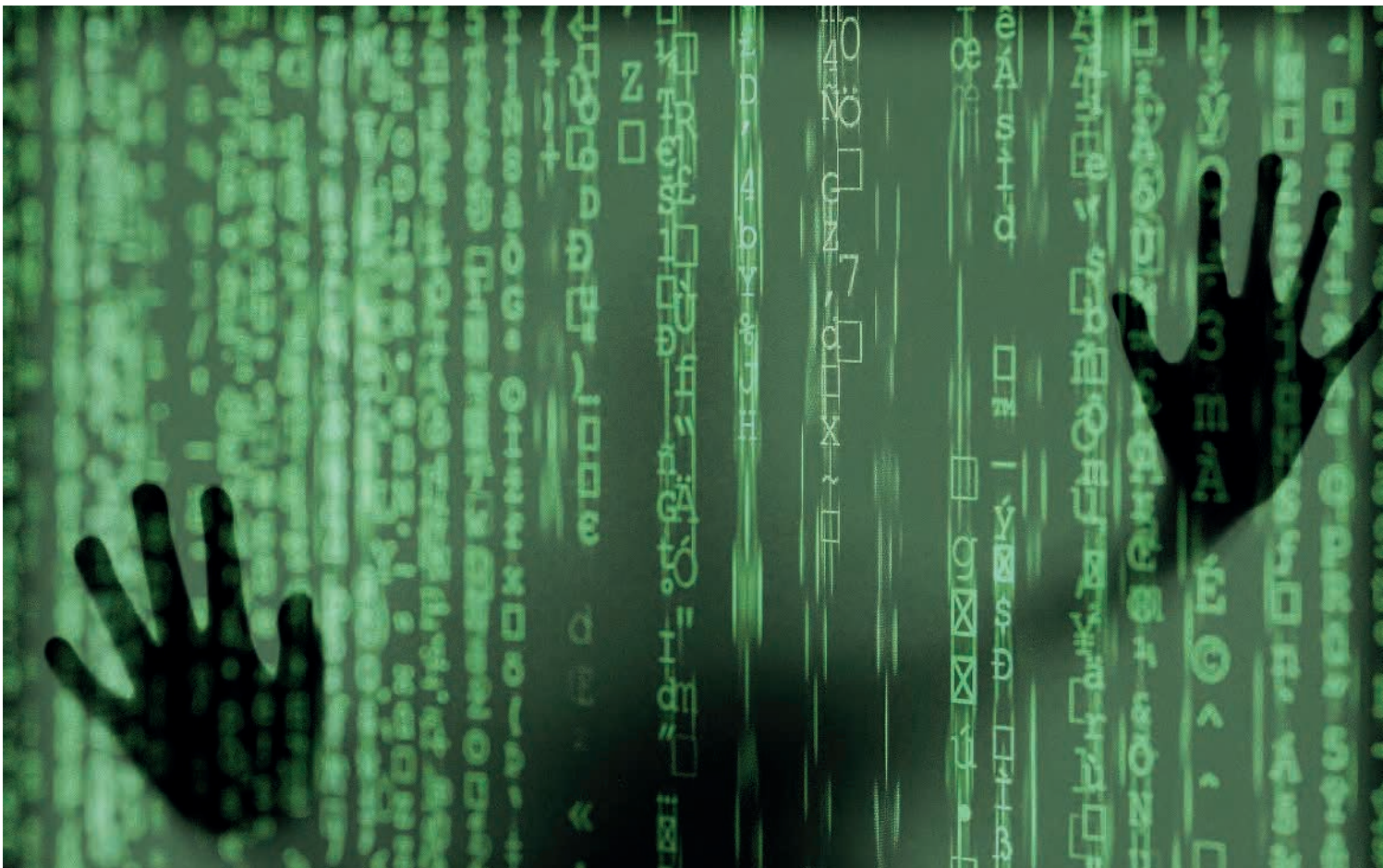
**Wie erleben Sie Ihre Arbeit mit Jugendlichen?**

**Gerhard Bargetz:** Gleich vorweg, ich mache meine Arbeit leidenschaftlich gerne. Die Kriminalprävention kann sehr viel bewirken! Es ist ein wirklich schönes Gefühl, wenn man Menschen ein besseres subjektives Sicherheitsgefühl vermitteln kann. Speziell, wenn man mit Jugendlichen arbeitet und dann gegenseitig festgestellt wird, dass ein respektvoller Umgang miteinander auf Augenhöhe gelebt wird.

**Herr Bargetz, haben Sie noch einen Rat zum Abschluss bzw. wie oder in welcher Form kann man an Sie herantreten?**

**Gerhard Bargetz:** Wenn man im Netz unterwegs ist, sollte man nur so handeln, wie man es im „richtigen Leben“ auch macht – kritisch sein und nicht alles glauben, was im Internet steht.

**Kontakt:**  
Landeskriminalamt –  
AB4 Kriminalprävention  
gerhard.bargetz@polizei.gv.at



# Sexualität und digitale Medien

Jugendliche setzen sich auf ihrem Weg zum Erwachsenwerden mit vielen unterschiedlichen Entwicklungsthemen auseinander. Unter anderem sind junge Erwachsene auf der Suche nach ihrer individuellen sexuellen Identität. Digitale Medien und vor allem das Internet sind dabei für Heranwachsende eine wichtige Informationsquelle.

Da Jugendliche ihre Fragen zum Thema „Sexualität“ meist nicht direkt an ihre erwachsenen Bezugspersonen stellen, nutzen sie digitale Medien zur Informationsbeschaffung. Das Internet bietet ihnen dabei die Möglichkeit, anonym und jederzeit an Wissen zu kommen. Außerdem tauschen sich junge Menschen viel eher mit Gleichaltrigen aus. Meist kommt es aber dabei zur Weitergabe von Fehl-

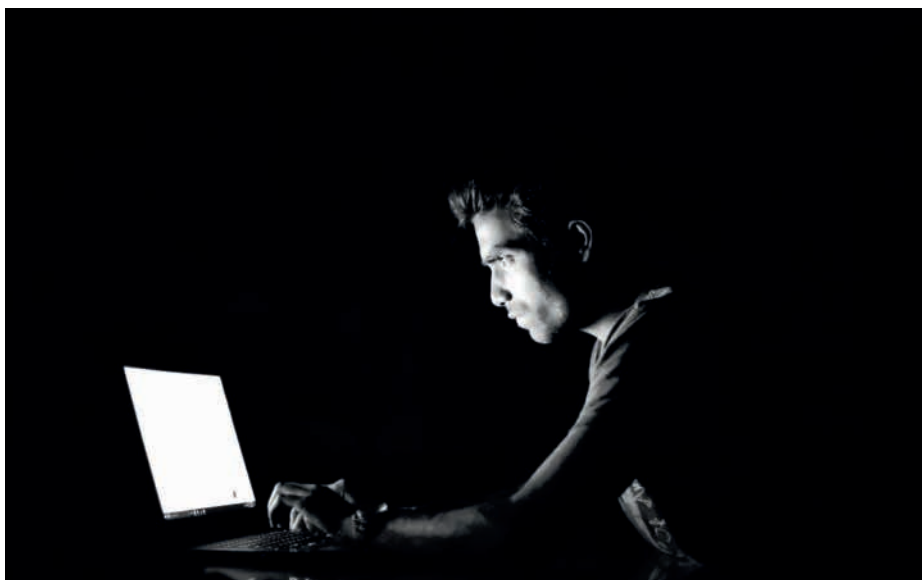
informationen und Halbwahrheiten, die im Freundeskreis immer wieder bestätigt und verfestigt werden.

Denn nicht alle digitalen Inhalte rund um das Thema „Sexualität“ entsprechen der Realität. Besonders pornografische Darstellungen sind im Internet weit verbreitet und in den wenigsten Fällen zeigen sie ein realistisches Bild gesunder Sexualität. Die meisten Inhalte stellen überwiegend

sexuelle Fantasien von Erwachsenen dar und überfordern und verunsichern Jugendliche in ihrer ersten sexuellen Neugierde. In der Pornografie werden Situationen, Rollen und Körper häufig unrealistisch, einseitig und auch gewalttätig dargestellt. Besonders Frauen und ethnische Gruppen werden auf ihre sexuellen Funktionen reduziert und erscheinen somit oft nur als Sexualobjekte.

Dies beeinflusst Jugendliche in ihrer Entwicklung. Das dort Gesehene wird als „normales“ sexuelles Verhalten gedeutet. Das kann die Wahrnehmung des eigenen Körpers sowie eigener sexueller Wünsche verzerren. Es entstehen Verwirrungen über den Ablauf sexueller Anbahnungen, sexueller Leistungsdruck und Fehlinformationen. Aus diesem Grund ist es wichtig, den Jugendlichen die Unterschiede von geliebter Sexualität und Pornografie klarzumachen und dieses Thema nicht unter den Tisch zu kehren.

Früher oder später werden Erziehungsberechtigte mit dem Thema „Sexualität“ konfrontiert, denn por-



nografische Darstellungen sind im Internet **weit verbreitet** und **sehr leicht zugänglich**.

Die Wahrscheinlichkeit, dass Heranwachsende mit pornografischen Inhalten im Internet in Berührung kommen, ist hoch. Auch wenn Jugendliche nicht bewusst danach suchen, kann es sein, dass sie in Form von Werbung, Pop-ups oder Suchergebnissen damit konfrontiert werden. Meist täuscht der Eindruck, das eigene Kind wäre online noch nie mit pornografischen Bildern in Kontakt gekommen oder hätte von anderen noch nie darüber erzählt bekommen. Auch beim gezielten Suchen nach aufklärenden Inhalten werden in der Trefferliste nicht nur seriöse Beratungs- und Aufklärungsseiten angezeigt, sondern durchaus auch Pornoinhalte.

Zudem reden junge Heranwachsende nicht nur untereinander über Sex und Pornos, sondern tauschen auch digital Inhalte aus. Immer öfters werden pornografische Bilder und/oder Videos per E-Mail, Smartphone, Instant Messenger etc. geteilt. Mitunter sind das auch selbstproduzierte, freizügige Aufnahmen. Wenn diese dann beispielsweise via Computer oder Smartphone versendet werden, haben Urheber\*innen keine Kontrolle mehr über die Weitergabe und Verwendung der eigenen Fotos bzw. Videos. Zudem ist vielen Jugendlichen nicht bewusst, dass es dabei leicht zu diversen Straftaten kommen kann. (siehe Cyberkriminalität)

Somit sollte das Ziel sein, Jugendliche in ihrer Entwicklung zu stärken und sie zu begleiten. Eltern müssen keine Sorge tragen, wenn sich Jugendliche im Internet über Sexualität informieren. Wichtig ist jedoch, dass sie einen verantwortungsvollen Umgang mit den vorherrschenden Informationen kennen und Inhalte kritisch reflektieren können.

## i

### Vertrauenswürdige Beratungs- und Informationsseiten:

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

[www.feel-ok.at](http://www.feel-ok.at)

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

[www.maedchensprechstunde.info](http://www.maedchensprechstunde.info)

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

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

[www.profamilia.sextra.de](http://www.profamilia.sextra.de)

[www.herzklopfen.or.at](http://www.herzklopfen.or.at)

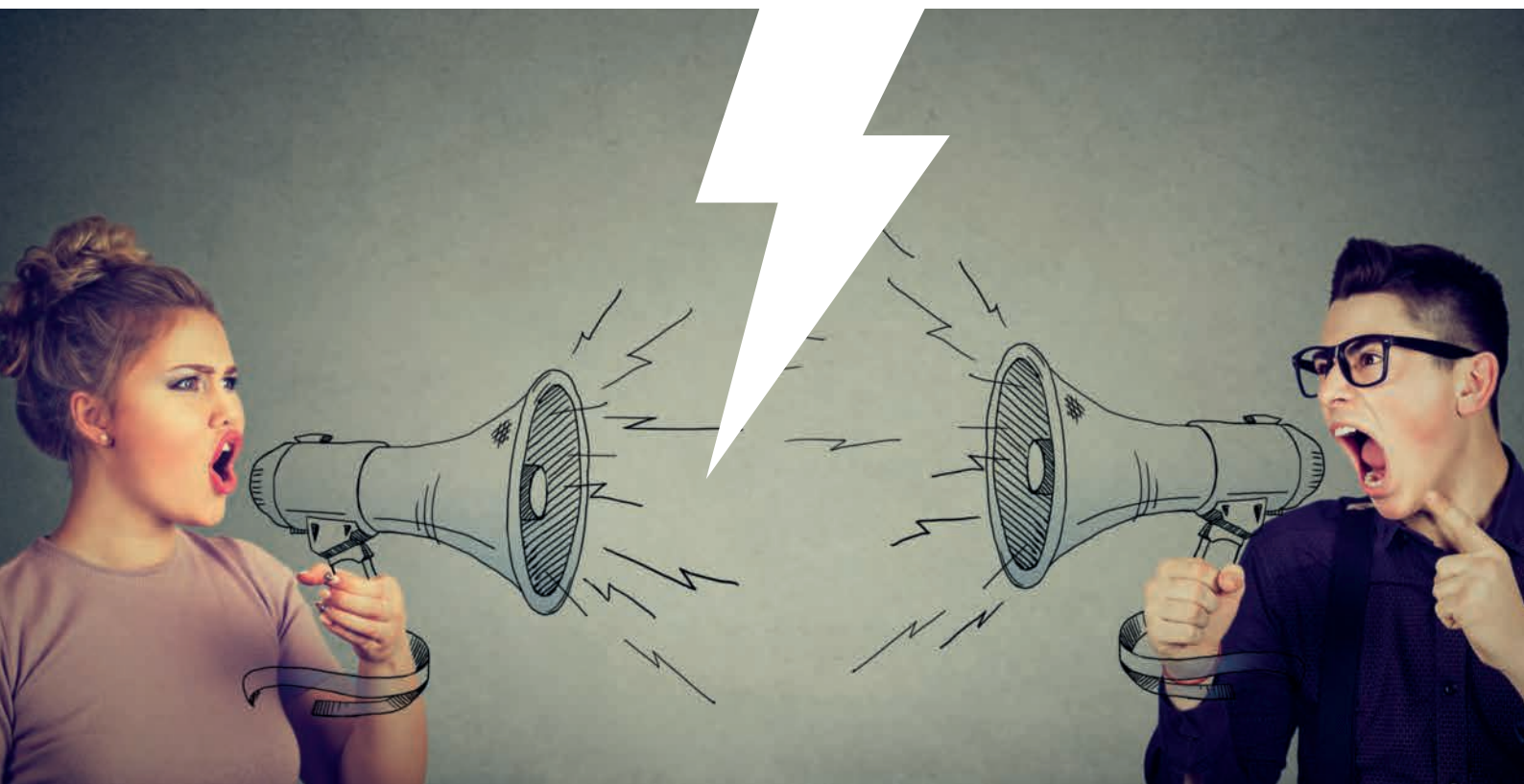
[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)

» Je besser der Umgang mit Medien gelernt wurde, je mehr Basiswissen über das Thema Sexualität vorhanden ist, je größer der positive Zugang zum eigenen Körper und zu den eigenen Emotionen ist und je mehr professionelle Informationsquellen zum Thema ›Sexualität‹ erlaubt und angeboten werden, ... desto weniger werden sich Jugendliche in ihrer sexuellen Entwicklung beeinträchtigt zeigen! «

Sexualität & Internet, Elternratgeber | [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)



# Wenn Worte verletzen



Die Sprache der Jugend beschreibt oftmals eine Kultur der Erniedrigung. Es fehlt dabei meist das Gespür für sprachliche Grenzen, denn auch Worte können verletzen. Übergriffe beginnen fast immer auf der sprachlichen Ebene. Insbesondere der Gebrauch von drastischen, sexuellen und auch diskriminierenden Begrifflichkeiten gehört für Jugendliche zu ihrer Alltagssprache dazu. „Hurensohn“, „Bitch“ oder „Opfer“ sind gängige Begriffe, die verwendet werden, ohne groß darüber nachzudenken. Dies lässt eine Sprachkultur der Erniedrigung entstehen, auch wenn diese Ausdrücke auf den ersten Blick kumpel- oder scherzhaft gemeint sind. Dabei verfestigen Beleidigungen und Übergriffe die persönlichen oder auch moralischen Ungleichheiten unserer Gesellschaft. Es entstehen Gruppierungen: Wer gehört dazu und wer nicht? Besonders in digitalen Welten zeigt sich eine Sprach-

kultur der Erniedrigung in ihrer gewaltvollen Größe. Durch die Anonymität geschützt, scheint es keine Grenzen mehr zu geben. In sozialen Netzwerken (Instagram, Facebook), Chats, Messengern (WhatsApp) und Videoportalen (YouTube) lässt sich dies besonders gut festhalten. Denn die digitale Kommunikation beruht zum allergrößten Teil auf schriftlicher Sprache. Einmal im Netz, lassen sich Inhalte schwer löschen oder verändern. Ebenso ist die Kontrolle über ihre Verbreitung nicht mehr gegeben.

Sprache beeinflusst unsere Sicht auf Gegebenheiten. Beleidigungen und Übergriffe verfestigen von uns gemachte Zuschreibungen und Unterschiede, sie erzeugen scheinbare Realität. Erwachsene sind hier in der Verantwortung, eine gemeinsame Kultur der Wertschätzung zu fördern – insbesondere auch auf sprachlicher Ebene.

## Jugendschutz in Österreich

„Die Jugendschutzgesetze der Bundesländer verbieten das Anbieten, Vorführen und Weitergeben von Medien, Gegenständen und Dienstleistungen, wenn diese Aggression und Gewalt fördern, Menschen wegen ihrer Rasse, Religion, Herkunft, Behinderung oder ihres Geschlechts oder sexuellen Orientierung diskriminieren oder die Sexualität in einer die Menschenwürde missachtenden Weise dargestellt wird. Jungen Menschen sind Erwerb, Besitz und Verwendung derartiger Medien, Datenträger oder Gegenstände verboten“.

[www.bmfj.gv.at/jugend/jugendschutz.html](http://www.bmfj.gv.at/jugend/jugendschutz.html)

## 10 Tipps im Umgang mit problematischen Inhalten im Internet

10 Tipps, wie Eltern ihre Kinder dabei unterstützen können, mit problematischen Inhalten im Internet (Hasspostings, Gewalt- und Pornovideos, sexuelle Belästigung, Sexting) kompetent umzugehen.

### 1. Vertrauen fördern.

Interessieren Sie sich für die Lebenswelt Ihres Kindes – online wie offline – und reden Sie gemeinsam über Themen, die Ihr Kind bewegen! Signalisieren Sie, dass Ihr Kind sich auch bei Problemen im Internet an Sie wenden kann, ohne gleich bestraft zu werden.

### 2. Problembewusstsein schaffen.

Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, dass nicht alle Personen im Internet Gutes im Sinn haben und woran man dies möglicherweise erkennen kann. Auch sind andere Nutzer\*innen nicht immer die, für die sie sich ausgeben.

### 3. Aufklären statt Angst machen.

Gut informierte und in punkto Sexualität positiv eingestellte Kinder und Jugendliche lassen sich durch sexuelle Darstellungen im Internet nicht so leicht verwirren. Besprechen Sie mit Ihrem Kind, welche Online-Informationsquellen zum Thema „Sexualität“ empfehlenswert sind.

### 4. Pornos sind Fake.

Machen Sie deutlich, warum pornografische Darstellungen wenig mit der Realität zu tun haben. Denn Pornos können für Jugendliche sehr verunsichernd sein.

### 5. Wahr oder falsch?

Hasserfüllte Äußerungen im Internet basieren oft auf Lügen und Gerüchten, die sich schnell weiterverbreiten. Unterstützen Sie Ihr Kind im kritischen Umgang mit Medien und reflektieren Sie gemeinsam den Wahrheitsgehalt von Informationen aus dem Netz.

### 6. Hass im Netz kann strafbar sein.

Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, dass Hass und Hetze auch im Internet kein harmloser „Spaß“ sind, sondern dass diese unter Umständen strafbar sein können. Im Netz sind wir niemals so anonym, wie wir glauben.

### 7. Hass im Netz Paroli bieten!

Bestärken Sie Ihr Kind darin, hasserfüllte oder hetzerische Äußerungen im Internet nicht einfach so stehen zu lassen. Überlegen Sie gemeinsam, wie gegen Hasspostings vorzugehen ist. Kostenlose Hilfe bietet die Beratungsstelle #GegenHassimNetz, weitere Informationen zum Thema finden Sie im Leitfaden „Aktiv gegen Hasspostings“ (pdf).

### 8. Illegale Inhalte melden.

Kinderpornografisches Material sowie nationalsozialistische Inhalte im Internet können Sie anonym an die „Stoptline“ [www.stoptline.at](http://www.stoptline.at) melden.

### 9. Es gibt kein Safer Sexting.

Das Verschicken und Tauschen von eigenen Nacktaufnahmen gehört für viele Jugendliche zum Flirten und zur Beziehungspflege dazu. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber und sammeln Sie gemeinsam Möglichkeiten, um Sexting-Risiken so gut wie möglich zu vermeiden (z. B. das Gesicht nicht zeigen, Sexting-Bilder regelmäßig vom Gerät löschen, nur an vertrauenswürdige Personen schicken etc.).

### 10. Auf Kinderschutz-Software nicht verlassen.

Filterprogramme und Kinderschutz-Apps sind nur beim Internet-Einstieg der Jüngsten eine wirkungsvolle Ergänzung. Je älter Kinder werden, desto eher können sie Filter umgehen – und desto wichtiger wird es, darüber zu reden!

# Wie digitale Spiele Kinder, Jugendliche und Erwachsene in ihren Bann ziehen

Faszination und Beliebtheit von digitalen Spielen hängen von mehreren Faktoren ab. Auf der einen Seite geht es um das Spielerlebnis selbst und auf der anderen Seite um die Spielkultur. Diese Kultur wird sicht- und spürbar durch soziale Netzwerke und Streaming-Plattformen. Digitale Spiele verfügen außerdem über verschiedene Mechanismen, die sich in zahlreichen Spielen wiederfinden und maßgeblich für die Faszination mitverantwortlich sind. Nachfolgend finden Sie die beliebtesten 6 Mechanismen:





### ▶ Rückmeldung/Belohnung

Durch das Spielen bekommt der/die Spieler\*in umgehend eine Rückmeldung zur erbrachten Leistung. Belohnungen können wie folgt aussehen: Level-Aufstiege, Abzeichen, Erhalten von virtuellen Items, Ausbau der Fähigkeiten etc. Die Spieler\*innen wollen diese Belohnungen erlangen und das hält die Motivation weiterzuspielen aufrecht.

### ▶ Ranglisten

Menschen möchten sich mit anderen messen. Durch Ranglisten wird der Wettbewerbsgedanke gesteigert und somit auch die Motivation zu spielen, um möglichst eine gute Platzierung innerhalb der Rangliste zu bekommen.

### ▶ Teamwork

Manche Spiele erfordern eine Zusammenarbeit von mehreren Spieler\*innen. Die Motivation wird vor allem durch den Teamgedanken begünstigt, aber auch durch die Absicht, sich gegen andere Teams durchzusetzen und zu gewinnen.

### ▶ Storytelling

Die Spieler\*innen nehmen mit ihrem Spielverhalten, ihren Entscheidungen etc. direkten Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. Besonders die Identifikation mit Figuren aus dem Spiel kann die Motivation erhöhen weiterzuspielen.

### ▶ Schwierigkeitsstufen

Viele Spiele verfügen über unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, die es dem/der Spieler\*in ermöglichen, entsprechend seines/ihrer Könnens die Aufgaben des Spiels zu bewältigen und Erfolge zu erzielen.

▶ siehe Rückmeldung/Belohnung

Weiters sind viele Spiele so programmiert, dass sie sich dem Können der Spieler\*innen anpassen.

### ▶ Trial & Error

In der Regel können Spieler\*innen bei Misserfolgen unkompliziert den Spielabschnitt wiederholen. Spieler\*innen nehmen mitunter sehr viele Anläufe in Kauf, den besagten Spielabschnitt positiv zu bewältigen.



# Faszination „Gaming“

Von vielen werden Computerspiele als zeitverschwendende Spielerei für Jugendliche betrachtet und nicht wirklich als Kulturgut ernst genommen. Dabei ist Gaming inzwischen auch in Europa und damit auch in Österreich zu einem großen Wirtschaftsfaktor angewachsen, der andere Bereiche wie die Film- oder auch die Musikbranche weit hinter sich lässt.



Über 50 % der Bevölkerung von Österreich gibt an, innerhalb der letzten Woche Computerspiele gespielt zu haben. Das Durchschnittsalter liegt inzwischen bei über 30 Jahren. Gaming findet dabei hauptsächlich auf Mobilgeräten wie Smartphones, aber natürlich auch auf Spielekonsolen oder PCs statt. Jugendliche Spieler\*innen spielen hauptsächlich online gegen andere und weniger gegen Computergegner.

Darüber hinaus bietet sich mit Gaming auch die Möglichkeit an, Geld zu verdienen. Das funktioniert einerseits durch Let's Play Videos, also Videos von Computerspielen, die auf Plattformen wie beispielsweise YouTube hochgeladen werden. Andererseits können Gamer auf unterschiedlichen Portalen live streamen. Livestreaming bedeutet Echtzeitübertragung. Die bekannteste Plattform für Streaming ist Twitch. Viele (vor allem Jugendliche) träumen davon, mit Gaming bzw. Streaming ihren Lebensunterhalt zu verdienen.



Die Einnahmen kommen über Spenden von Zuschauer\*innen, Sponsor\*innen, Monatsabos und durch im Stream geschaltete Werbungen sowie Product-Placements rein.

Twitch ist eine Livestreaming-Plattform, primär für Gamer. Die Spiele werden zur Unterhaltung für andere live ins Internet übertragen. Heutzutage kann theoretisch jeder Streamer werden. Es wird dafür nur ein Computer mit einer Internetverbindung benötigt. Twitch wurde im Jahr 2011 gegründet und 2014 um eine knappe Milliarde US-Dollar von Amazon gekauft. Die Plattform stellt auch einen der beliebtesten Übertragungskanäle für e-Sport, also Gaming-Turniere dar.

Als e-Sport wird das gemeinsame und kompetitive Computer- und Konsolenspielen bezeichnet. Es treten Einzelspieler oder Teams gegeneinander an, um Preisgelder zu gewinnen. e-Sport werden im Internet durch Streamingdienste wie Twitch übertragen, wobei die Finali meist auch in

Arenen oder Stadien – wie im echten Sport – stattfinden.

## GAME OVER PLAY AGAIN?

e-Sport weist somit viele Parallelen zu anderen professionellen Sportarten auf, wie z. B. Sponsoren, Mannschaften, Ligen, Verbände, Trainer etc. Professionelle e-Sportler müssen sehr viel trainieren, damit sie sowohl geistig als auch körperlich in der Verfassung sind, um dem Leistungsdruck kompetitiven Gamings standzuhalten.

Drei Viertel der e-Sportler weltweit sind zwischen 16 und 34 Jahre alt. In diesem Alter verfügen sie noch über

das nötige schnelle Reaktionsvermögen. Die Geschlechterverteilung im e-Sport ist noch sehr einseitig. Im Jahr 2018 waren laut GlobalWebIndex (GWI) drei Viertel der e-Sportler männlich, wobei Frauen aber immer weiter aufholen.

In Europa wurde im Februar 2020 die European Esports Federation (EEF) gegründet. Diese setzt sich aus den e-Sport Verbänden Europas zusammen. Der österreichische Verband heißt „esvö“ und wurde bereits im Jahr 2007 gegründet. In Österreich gibt es insgesamt über 100 Teams, die auch als Clans bezeichnet werden, welche regelmäßig in Turnieren und Ligen gegeneinander antreten. Zum Beispiel gibt es seit 2009 die österreichische Konsolenstaatsmeisterschaft. Seit 2007 gibt es die GAME CITY – Österreichs größte Spielemesse. In der AREA52 werden das ganze Jahr über Turniere via Livestream für die ganze Welt übertragen. Die AREA52 ist eine Jugendeinrichtung mit Fokus auf Gaming und e-Sport.

# Mein Hobby? Ich bin ein Gamer!

Simon, geboren 1995



### Woher kommen deine digitalen Skills? Wie hast du gelernt, mit den unterschiedlichen Geräten umzugehen?

⊕ **Simon:** Ich habe den Umgang mit der Hardware eher intuitiv und durch Nachahmung gelernt. Geräte waren überall zu Hause. Fernseher, Laptop, Playstation, Handys, Telefon, Stereoanlage, ...

Die Grundkenntnisse über den Umgang mit der digitalen Welt, beispielsweise die Microsoft Office Programme, habe ich damals in der Hauptschule gelernt.

Das Internet wurde erst ein Thema, als ich mit ca. 10 Jahren meinen eigenen PC bekommen habe. Den richtigen Umgang mit dem Internet habe ich mir selbst beigebracht, was aber nicht immer einfach war. Einiges habe ich gelernt durch Versuch und Irrtum, manche Dinge habe ich mir bei Kollegen erfragt, andere Dinge habe ich nachgelesen, wobei das Internet als Informationsquelle ein zweischneidiges Schwert sein kann, es ist gespickt mit Informationen, leider aber sind etliche davon auch falsch.

### Wann hast du mit dem Gaming begonnen? Wie bist du dazu gekommen und was war dein erstes Spiel?

⊕ **Simon:** Angefangen hat alles vor 20 Jahren. Mein Vater hatte ein Rennspiel auf seinem Laptop. Mich hat es fasziniert, ihn zu beobachten, und manchmal durfte ich sogar selbst spielen, aber nie ohne Aufsicht. Das Spiel war für mich eigentlich zu schwierig. Fasziniert hat mich daran vor allem das bewegte Bild und dass ich, anders als wie bei einem Film, mit meinen Handlungen darauf Einfluss nehmen konnte, was da vor mir passiert.

### Was war dein erstes Spiel, das dich fasziniert hat und warum?

⊕ **Simon:** Ich war 9 Jahre alt, als meine große Schwester ihre Playstation 2 zum Geburtstag bekam. Sie hatte ein Spiel, das hieß „Ratchet & Clank“, welches das erste Spiel war, das mich so richtig in seinen Bann gezogen hat. Es war ein Jump'n'run Spiel, bei welchem ich verschiedenste Aufgaben mit zunehmenden Schwierigkeitsstufen bewältigen musste. Wie damals beim Rennspiel mit meinem Papa hat mich vor allem das Ursache-Wirkung-Prinzip fasziniert. 1.) Ich kann etwas bewegen. 2.) Meine Entscheidungen haben Einfluss auf den Spielverlauf. 3.) Ich kann aktiv (mit)gestalten.

### Was spielst du heute?

⊕ **Simon:** Am liebsten Open-World Rollenspiele. Das ist, wie wenn du auf Netflix eine Serie ansiehst, aber du selbst bist für den weiteren Verlauf der Geschichte verantwortlich. Die Freiheit, die dir dort gegeben wird, ist beinahe grenzenlos. Je nach Tagesverfassung habe ich auch Lust auf einen Shooter wie z. B. „Call of Duty“.

### Warum hast du gezockt?

⊕ **Simon:** Da gibt es mehrere Gründe ...

Ich wollte mich z. B. mit meinen Freunden online treffen und gemeinsam spielen, wollte mich ablenken oder abregieren nach einem stressigen Tag, beim Minecraft-Spielen habe ich mich z. B. entspannt. Es kam immer auf den Tag drauf an.

### Welche Tipps würdest Gamern geben?

⊕ **Simon:** Bildschirmmedien und das Internet sind Teil unseres Lebens, egal ob für die Schule, die Arbeit oder in der Freizeit. Wir müssen einen guten Umgang damit lernen und deshalb dürfen sie unser Leben NICHT beherrschen.

### Was hättest du dir für dich selbst gewünscht?

⊕ **Simon:** Meine Familie stand meinem Hobby größtenteils ablehnend und kritisch gegenüber. Und ich hätte mir mehr „echtes“ Interesse, Verständnis und Akzeptanz gewünscht. Die Hobbys meiner Geschwister waren mindestens genauso zeitintensiv, aber das war nie ein Problem, weil Sport und Musik als Freizeitbeschäftigung anerkannt und angesehen sind, während mein Hobby als Zeitverschwendung angesehen wurde und nach wie vor so gesehen wird. Was nicht stimmt.

### Welche Tipps möchtest du Eltern von Gamern mit auf den Weg geben?

⊕ **Simon:** Wenn sich Eltern Sorgen machen oder unsicher sind, sollen sie ihr Kind einfach fragen, was und warum das Kind spielt. Und bitte: auf keinen Fall das Gerät oder das Internet abrupt ausschalten. Mir selbst ist das mehrfach passiert und das war immer furchtbar! 1.) Ich wurde unerwartet aus einer Spielsituation herausgerissen und 2.) war es eine sehr große Kränkung und ein Vertrauensbruch, da es mir zeigt, dass man mein Hobby nicht respektiert. Streit und Konflikte sind immer vorprogrammiert. Die bessere Lösung ist hier, klare Regeln zu setzen, aber auch ein Mindestmaß an Verständnis zu zeigen. Es ist ein Hobby und üblicherweise kein Problem.



Ich hätte mir mehr ›echtes‹ Interesse, Verständnis und Akzeptanz gewünscht.

Simon



# e-Sport - Wie läuft das ab?


SUPRO-Mitarbeiter Christian Rettenberger im Interview mit einem ehemaligen e-Sportler.

Nico Plankl, 21 Jahre alt, verfügt über 4 Jahre Erfahrung als semiprofessioneller e-Sportler und als Coach. Derzeit absolviert er eine Ausbildung zum diplomierten Krankenpfleger in Vorarlberg.



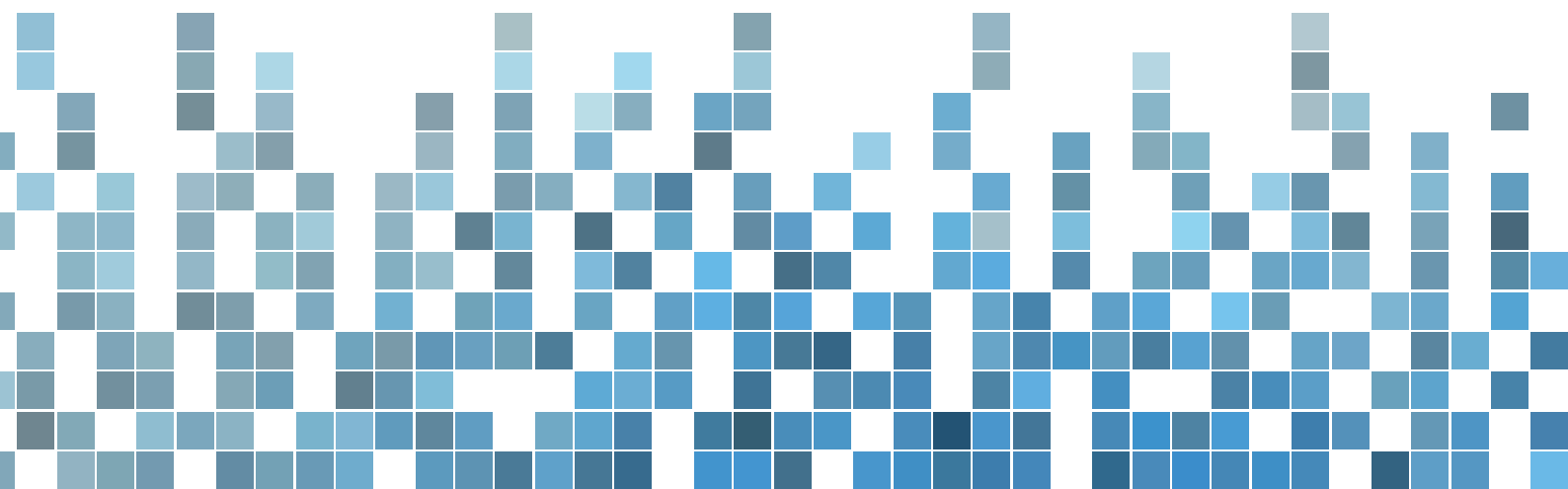
Nico Plankl

Kannst du jemandem, der keine Ahnung von e-Sport hat, erklären, was es bedeutet?


 Nico Plankl: Unter e-Sport versteht man das (professionelle) competitive Computerspielen. Also das Spielen im Wettbewerbs-Setting. Dies ist in einem Team oder auch einzeln möglich.

Also so, wie wir es auch von den Sportarten wie Schifahren und Fußballspielen kennen?


 Nico Plankl: Ja, es hat durchaus Ähnlichkeiten mit bekannten Sportarten. Heutzutage zählt auch e-Sport zum Sport. Es gibt große Turniere mit gefüllten Stadien. Mit der Ausübung von e-Sport sind, wie auch in anderen Sportarten, hohe Geldbeträge zu gewinnen. Vorausgesetzt die e-Sportler sind gut in dem, was sie tun.




Was ist der Unterschied zwischen einem Gamer und einem e-Sportler? Ein e-Sportler ist ja auch ein Gamer aber nicht jeder Gamer ist ein e-Sportler.

 Nico Plankl: Es wird oft behauptet, dass e-Sport nur ein zeitaufwendiges Computerspielen bedeutet. Dabei ist es ein sehr leistungsbasierter Sport. Die Spieler müssen immer die beste Leistung abrufen und sehr hart trainieren. Es gibt auch Funktionen wie beim normalen professionellen Sport, die Personen übernehmen. So gibt es Trainer, Physiotherapeuten, Manager usw.


Wie läuft so ein Wettbewerb ab? Gibt es hier auch Europameisterschaften oder Weltmeisterschaften? Wenn ja, wie qualifizieren sich Spieler dafür?

 Nico Plankl: Es gibt nicht direkt eine Weltmeisterschaft, zumindest wird diese nicht so betitelt. Je nach Spiel gibt es Ligen und verschieden große Turniere und die größten davon werden jeweils als Weltmeisterschaft angesehen, jedoch haben sie einen anderen Namen.


Treffen sich die Spieler dann nur im Netz oder bei bestimmten Turnieren auch lokal?

 Nico Plankl: Momentan ist das natürlich recht schwierig wegen Corona. Es gibt aber im Normalfall 3 verschiedene Phasen. Erstens gibt es die offene Phase, dabei kann sich jeder anmelden und es wird dann online gegeneinander gespielt. Danach kommt die geschlossene Phase. Dabei wird entschieden, welche Teams gut genug sind, um ins Live-Turnier zu kommen. Zum Schluss kommt dann das Live-Turnier. Es wird vor Ort gespielt, meist in Stadien. Die Turniere sind großteils im Knockout-Format. Ein Team spielt 3 oder 5 Runden gegeneinander. Jenes Team, das am meisten Runden gewinnt, kommt weiter.


Wie wird da Geld gemacht? Mit Sponsoren?

 Nico Plankl: Es läuft sehr ähnlich ab wie im herkömmlichen Leistungssport. Die Teams werden gesponsert: naheliegender oftmals von Anbietern für Computerzubehör, Getränkeherstellern und vor allem auch von Energydrink-Herstellern. Geld wird auch durch den Trikotverkauf oder durch einen Ticketverkauf für Liveevents gemacht.

Lebe ich als e-Sportler vom Preisgeld und Werbeverträgen oder erhalte ich ein fixes Gehalt?


 Nico Plankl: Das kommt auf den Vertrag drauf an. Profiteams bekommen ein monatliches Gehalt sowie eine Prämie für den Erfolg in Turnieren. Da ich nicht auf diesem extrem hohen Niveau spielte, kann über die Höhe der Gehälter nichts Genaues sagen, aber zum Teil sind das extrem hohe Beträge.

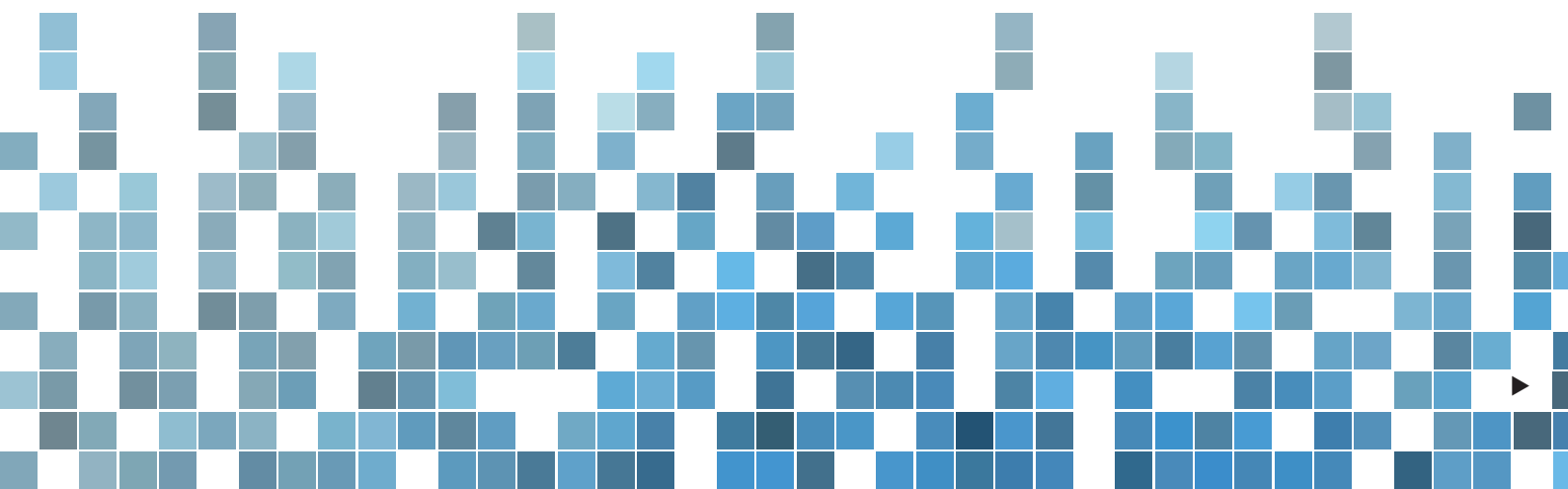
Weißt du die Höhe von Preisgeldern aus deinem Bereich?

 Nico Plankl: Das Größte CS:GO\* Turnier hat einen Preispool von 500.000 Euro plus finanzielle Spritzen des Spielherstellers. Diese variieren immer je nach Hersteller.

\*Counter Strike: Global Offensive ist ein Computerspiel aus dem Genre der Online Taktik Shooter Spiele

Wer bekommt etwas davon?

 Nico Plankl: Beim CS:GO besteht ein Team aus 5 Spielern und einem Trainer. 15 % gehen an jeden einzelnen Spieler, 10 % an den Coach und der Rest an die Organisation. Das kann aber je nach Organisation anders sein.



### Welche Spiele sind aktuell groß im e-Sport-Bereich?



**Nico Plankl:** Counter Strike Global Offensive, DOTA 2, League of Legends, Rocket League, Rainbow Six Siege, Valorant, Fortnite.

### Wo stehen wir auf der Länderrangliste im Bereich e-Sport in Österreich bzw. in Europa?



**Nico Plankl:** Das kommt immer auf das Spiel an. Zum Beispiel sind die Profis bei Games wie League of Legends meist im asiatischen Bereich, bei Spielen wie Counter Strike gibt es vorwiegend Profis in Europa oder in Amerika. Österreichische e-Sportler sind (noch) nicht wirklich gut. Der einzige österreichische e-Sport-Profi bei CS:GO ist der Coach eines deutschen Teams.

### Wie wird man ein erfolgreicher e-Sportler? Was ist so der klassische Karriereverlauf?



**Nico Plankl:** Die klassische Karriere ist ähnlich wie im Fußball: Ein Spieler versucht, sich mit einem kleinen Team einen Namen zu machen und sich hochzukämpfen, bis er von

einem größeren Team entdeckt wird und sich damit wieder hochkämpft. Das geht so lange, bis der Spieler wieder von einem größeren Team entdeckt wird – bis er schlussendlich den Höhepunkt der Karriereleiter erreicht hat.

### Und wie funktioniert das in Games, die alleine, ohne Team, gespielt werden?



**Nico Plankl:** Da funktioniert das eigentlich sehr ähnlich. Es geht um den Erfolg bei den Turnieren. Es gibt Teams, die nehmen einen Spieler auf, wenn er Turniere gewonnen hat. Zum Beispiel kann ein österreichischer Spieler ein Turnier gewinnen und dadurch wird ein deutsches Team aufmerksam, das größer ist als das bisherige Team. Dann wechselt

der Spieler das Team und gewinnt wieder ein Turnier. Diesmal ein deutsches, das ist ebenfalls größer als das österreichische Turnier. Dadurch wird der Spieler vielleicht nochmals von einem größeren Team entdeckt und so weiter.

### Von welcher Altersklasse sprechen wir hier ungefähr? In welchem Alter sind durchschnittlich die besten Spieler?

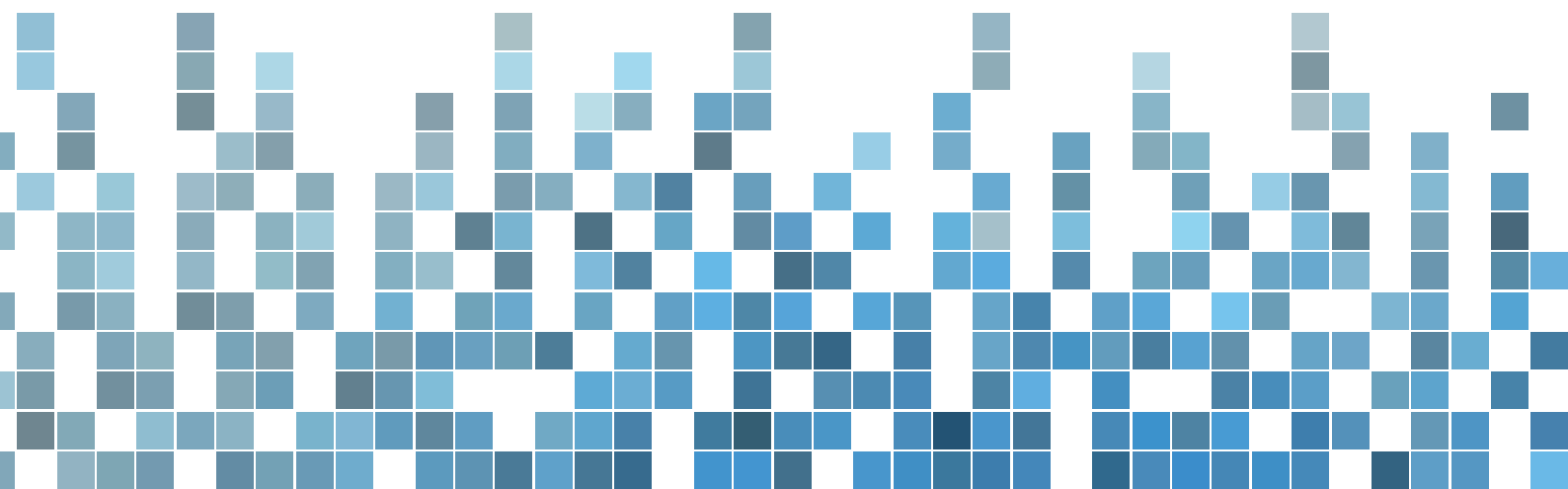
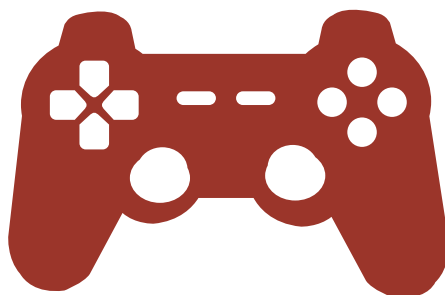


**Nico Plankl:** Im CS:GO liegen die besten Zeiten so bei 17 – 19 Jahren. Wenn diese Spieler über mehrere Jahre nur ein Spiel spielen, verlieren sie allerdings meist den Spaß und die Motivation. Deshalb gibt es bei den meisten e-Sportlern mit spätestens 35 Jahren einen Karrierewechsel.

### Apropos Karrierewechsel, wie könnte ein Karrierewechsel aussehen?




**Nico Plankl:** Es gibt, wie bereits erwähnt, auch im e-Sport unzählige Berufe, wie im normalen Leistungssport auch. So könnte eine andere Funktion z. B. als Therapeut, als Manager, Schiedsrichter, Kameramann oder Moderator übernommen werden.






**Was für eine Rolle spielt Twitch im e-Sport?**

 **Nico Plankl:** Ich würde sagen, dass Twitch eine bedeutende Rolle spielt. Twitch ist riesig und jeder kann hier Turniere ansehen. Große Turniere erreichen sehr hohe Zuschauerzahlen auf Twitch.


**Twitch ist also für die Gamer das, was der ORF für die Skifans ist?**

 **Nico Plankl:** Genau.


**Wo denkst du, geht die Entwicklung des e-Sport hin? Wird es olympisch?**

 **Nico Plankl:** Das ist schwer zu sagen. In 10 Jahren bestimmt noch nicht. Es wird eventuell soweit sein, dass die Bevölkerung es nicht mehr als zeitverschwenderisches Hobby sieht, sondern, dass Spieler im e-Sportbereich auch Karriere machen können.


**Was sind die Schattenseiten? Gibt es Schattenseiten?**

 **Nico Plankl:** Die Unsicherheit, die besteht, ist, dass Profis von heute auf morgen nicht mehr zu den besten Spielern zählen können und dann nicht mehr gefragt sind. Ebenso besteht keine feste Anstellung. Die Rate an Leuten, die es nicht schaffen, wird meist ignoriert oder nicht angesprochen. Natürlich birgt das Spielen auch eine gewisse Suchtgefahr.


**Wenn du einen 14-Jährigen treffen würdest, der Profi werden will, was würdest du ihm raten?**

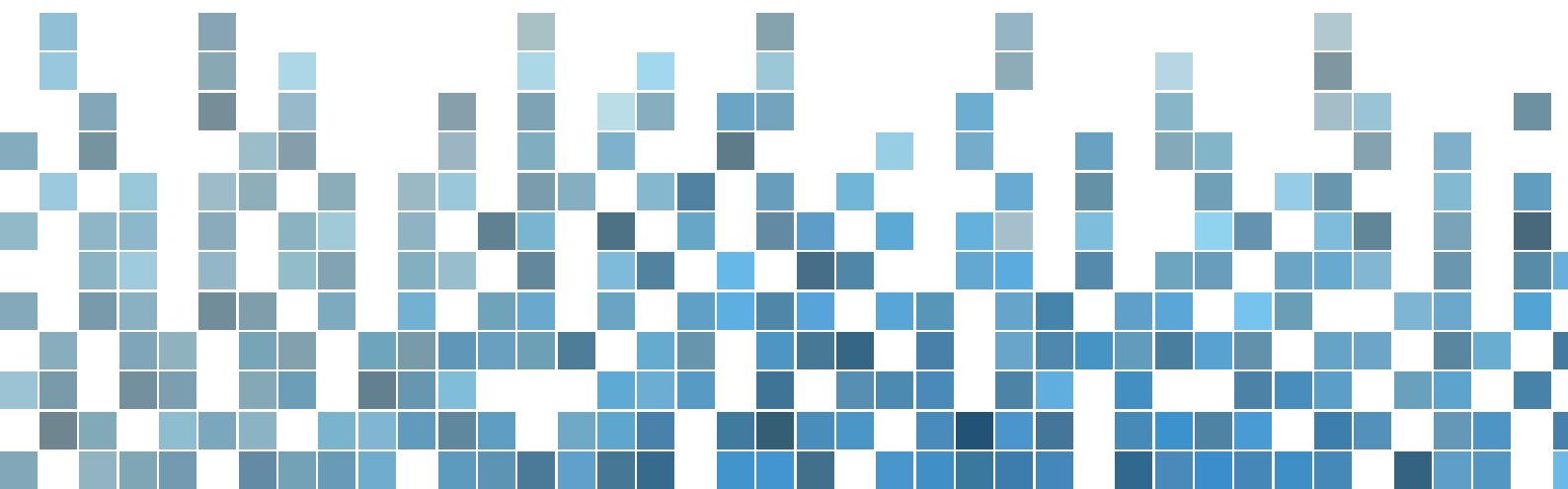
 **Nico Plankl:** Mach dir klar, dass es ein harter Weg ist. Es benötigt hartes Training für die großen Wettbewerbe. Du wirst nicht jeden Tag Spaß daran haben. Du wirst 12 Stunden pro Tag trainieren und du wirst Sachen immer und immer wiederholen, bis sie perfektioniert sind. Ebenso kann die Profikarriere eben vom einen auf den anderen Tag vorbei sein. Deshalb solltest du immer einen Backup-Plan haben. Das heißt: Schließe deine Schullaufbahn unbedingt ab. Um Profi zu werden, braucht es einen starken Willen. Theoretisch kann es jeder mit Talent und hartem Training schaffen – aber es ist hart.

**Was würdest du Eltern eines Kindes raten, das e-Sportler werden will?**

 **Nico Plankl:** Sie sollten klarstellen, was genau das Ziel ist und wie wichtig es dem Kind ist, dieses Ziel zu erreichen. Sie sollten das Kind mit seinen Wünschen ernst nehmen, aber ihm auch die negativen Seiten aufzeigen: Z. B. bedeutet das viele Reisen zu den Turnieren, dass man wenig zu Hause ist. Es bleibt auch wenig Zeit für Freizeitliche Aktivitäten. Zudem gilt es zu beachten, dass sich trotz der angestrebten Karriere keine ungesunden Verhaltensmuster wie beispielsweise Schlafmangel, Bewegungsmangel oder eine unausgewogene Ernährung manifestieren.

**Bedeutet dir e-Sport noch etwas, Nico?**

 **Nico Plankl:** Ich habe mich komplett davon losgelöst, weil ich einfach keine Zeit dafür habe. Ich spiele hin und wieder noch oder schaue mir Livestreams an. Heute würde ich es, im Vergleich dazu, wie ich es früher gemacht habe, nicht mehr so intensiv angehen, weil ich weiß, wie hart es ist und wie viel Zeit dafür aufgebracht werden muss. Das nimmt einem eben auch viel Spaß am Spielen.



# „Gamer couple“

Interview mit Katharina und Sandro

Woher kommen eure digitalen Skills?  
Wie habt ihr gelernt, mit den unterschiedlichen Geräten umzugehen?

**Katharina und Sandro:** Wir, in unserer Generation, haben diese Technik-Entwicklung hautnah miterlebt. Wir sind damit kontinuierlich aufgewachsen und kennen daher beide Welten.

Später haben wir unsere Fähigkeiten mit unserer Berufsausbildung im Einzelhandel, Schwerpunkt „Elektrofachhandel“, erweitert. Durch das persönliche Interesse haben wir uns vieles selbst beigebracht.

Warum spielt ihr – was sind eure Motive?

**Katharina:** Spielen war schon immer mein Hobby, meine Leidenschaft. Es hilft mir beim Abschalten, Entspannen und in schwierigen Lebensphasen. Bei Erfolgserlebnissen und bei Horrorspielen ist die Adrenalin ausschüttung und somit der Reiz zu spielen besonders hoch.



**Sandro:** Mich fasziniert das Eintauchen in fremde bzw. neue Welten. Spannend finde ich außerdem die Lerneffekte, gerade bei Multiplayer-Spielen. Mit der Zeit wird man besser gegen andere Spieler. Gewisse Spiele verlangen Entscheidungen, die im realen Leben in dieser Form nie getroffen werden müssen bzw. können – man „tut so als ob“. Nicht zuletzt sind es auch die sozialen Kontakte, die ein Motiv sein können.

**Woran habt ihr gemerkt, dass ihr manchmal länger gezockt habt, als es für euch gut war? Was habt ihr gemacht, um dem entgegenzuwirken?**

**Katharina und Sandro:** Das war dann, wenn uns ein Spiel besonders in den Bann gezogen hat. Je älter man wird, desto schneller meldet sich der Körper, z. B. via Kopfwahl oder die Sehqualität verschlechtert sich. Gerade wenn man übermüdet spielt, verliert man die Konzentration, man tut sich dann schwerer.

Um dem entgegenzuwirken, machen wir regelmäßige Pausen, bewegen uns und trinken ausreichend. Allgemein helfen hier feste Routinen, so dass man sich z. B. nicht direkt nach dem Aufstehen an den PC/die Konsole setzt usw.

**Welche Tipps würdet ihr Gamern geben?**

**Katharina und Sandro:**

- Vergleich dich nicht zu sehr mit anderen.
- Hör auf deinen Körper.
- Schaffe dir Routinen.
- Pflege deine sozialen Kontakte online wie offline.
- Gib dein Geld nicht für unnötigen Kram aus (z. B. Lootboxen<sup>1</sup>).
- Nur weil etwas gerade angesagt ist, musst du es nicht spielen, vor allem, wenn es dir keinen Spaß macht.
- Auch Ziele im Gamingbereich sind echte Ziele und sprich über diese auch ehrlich mit deiner Familie.

**Was hättet ihr euch für euch selbst gewünscht?**

**Katharina und Sandro:** Wir hätten uns eine bessere Akzeptanz für unser Hobby gewünscht und die Realisierung, dass Ziele im Gamingbereich als echte Ziele wahrgenommen werden. Dann hätten wir auch früher mit dem Projekt „Kasawiga“ angefangen.

**Welche Tipps möchtet ihr Eltern von Gamern mit auf den Weg geben?**

**Katharina und Sandro:** Dass sie Videospiele als Hobby akzeptieren und die Ziele in dem Bereich nicht klein reden, sondern ernst nehmen.

Dass sie Medienkompetenzen entwickeln und sich mit den Spielen ihrer Kinder auseinandersetzen. Mittlerweile kann man zu jedem Spiel eine Zusammenfassung im Internet und Videos dazu auf YouTube finden.

Eltern sollen mit ihren Kindern reden, welche Spiele das Kind interessant findet und spielt, und sie sollen gegebenenfalls einfach auch mal mitspielen.

Für besorgte Eltern gibt es auch Jugendschutzfunktionen auf den jeweiligen Geräten und Altersangaben auf den Spielen.

#### Infobox:

Katharina und Sandro erstellen Let's Play Videos, reviewen Spiele und haben einen direkten Draht zur Gaming Community. Zu finden sind sie unter ihrem Namen Kasawiga auf Twitch, YouTube, Instagram und Twitter.

<sup>1</sup> Glücksspielelemente innerhalb eines Games (siehe Seite 52)

# Faktenblatt Gaming - Gambling

## Für Spielende und Eltern

Die Grenze zwischen Computerspielen und Glücksspielen löst sich auf. In Games sind zunehmend Glücksspiele integriert und Glücksspiele sehen wie Games aus. Es vermischen sich die beiden Aspekte Geschicklichkeit (Games) und Glück (Glücksspiel). Für die Spielenden ist nicht immer klar, wofür in Games genau bezahlt werden muss. Wer hingegen die Mechanismen besser kennt, kann seine Geldausgaben und seinen Zeitaufwand besser kontrollieren.



### Glücksspiel in Games

e-Games<sup>1</sup> enthalten zunehmend Glücksspiel- und Bezahlmechanismen. Damit steigt das Risiko für Schulden und Abhängigkeit. In der Folge wird erklärt, welche Glücksspielelemente in Games anzutreffen sind und wie Spielende Geld in den Spielen ausgeben. Im e-Sport<sup>2</sup> begegnen sich professionelle Computerspie-

lende in einem Game. Auf **Ereignisse im e-Sport** kann wie auf Resultate im realen Sport **gewettet** werden. Bei Games sind allerdings die Resultate noch schwieriger voraussagbar als im Sport, sodass vorwiegend der Zufall und nicht das Geschick entscheidet. Die nur scheinbare Voraussagbarkeit zeigt die Nähe zu den Glücksspielen auf.

In Games können sogenannte Skins (dekorative Outfits, um einen Avatar oder seine Ausrüstung zu personalisieren) innerhalb des Spiels gekauft werden. Damit kann nur das Aussehen und nicht der Spielerfolg beeinflusst werden. Es bleiben Investitionen auf kosmetischer Ebene. Skins können aber auch als virtuelles Geld bei Glücksspielen (Roulette, Poker etc.) innerhalb des Games verwendet

werden (**skin betting**). So wird indirekt und unmerklich Geld in glücksspielähnlicher Form ausgegeben.

**Gratisspiele** scheinen nichts zu kosten. Häufig kommt man hingegen in höheren Levels nur weiterhin gut voran, wenn man bezahlt. Dadurch hat man mehr Erfolg als Spielende, welche nicht bezahlen (**pay to win**). Haben Spielende wenig Erfolg oder Zeit, können sie herausfordernde Situationen während dem Spiel mit Geld lösen oder sich eine bessere Chance erkaufen. Mit zusätzlichen erkauften Leben, besseren Waffen oder Abkürzungen geht es einfacher. Das kann zu Abhängigkeit und Schulden führen.

**Lootboxes** (Schatzkiste) sind ebenfalls Glücksspielelemente innerhalb eines Games. Sie sind mit einem Briefchen Paninibildchen (Fußballerabziehbildchen zum Sammeln) vergleichbar, dessen Inhalt beim Kauf nicht bekannt ist. Für eine Lootbox muss bezahlt werden. Diese enthält Objekte (Ausrüstung, Kampfesstärke, Skins etc.), welche zum Spielerfolg

<sup>1</sup> Onlinevideo- oder Onlinecomputerspiele auf PC, Konsole oder Mobiltelefon

<sup>2</sup> e-Sport steht für den englischen Ausdruck «electronic sport». Der Begriff bezeichnet international das kompetitive Spielen von Computer-, Video- oder Mobiltelefonspielen.





beitragen können. Diese Inhalte sind zum Kaufzeitpunkt aber noch nicht bekannt. Häufig suchen Spielende ein notwendiges Objekt, finden aber in einer Lootbox nur ähnliche. Dies entspricht einem Fastgewinn, einem sogenannten Near Miss von Geldspielautomaten (nur drei Zitronen geschafft, anstatt die nötigen vier). Das Game kennt die Wünsche der Spielenden aufgrund ihres Verhaltens: In einzelnen Games werden die Inhalte nicht zufällig, sondern aufgrund des bisherigen Spielverlaufes (Big Data) individuell definiert. Es ist für Spielende hilfreich, sich pro Spiel-episode ein Geldlimit für Lootboxen zu setzen.

Einfach erkennbar sind **Geldspielgelegenheiten** (Poker, Roulette) zur Unterhaltung innerhalb von Games. Diese funktionieren mit virtueller Währung, bei der das Bewusstsein oft fehlt, dass es indirekt um echtes Geld geht. Teilweise machen die Game-Anbietenden künstliche Warte-pausen im Spiel und verführen die Spielenden so dazu, während der Wartezeit ein Glücksspiel zu spielen. Auch hier lenkt ausschließlich der Zufall und nicht das Geschick das Resultat.

**Social Games** in sozialen Plattformen sollen die Spieler an die Glücksspiel-optik und -funktionalität gewöhnen und Spaß machen. Es kann kein reales Geld eingesetzt oder gewonnen werden. Die Gewinnquoten sind in diesen Spielen aber oft höher als in wirklichen Glücksspielen. Das führt zu einer verzerrten Wahrnehmung und damit zum Eindruck, dass man mit



richtigem Glücksspiel Geld verdienen könnte. Casinos nutzen Social Games als Marketinginstrument, um Leute zu ihren echten Geldspielen zu locken. Generell muss man bei e-Games damit rechnen, dass die Spielverlauf-daten missbraucht werden, um im Game Produkte anzubieten. Ebenso wird damit häufig der zukünftige Spielverlauf individuell gesteuert. Mit geschickten Methoden wird die spielende Person dazu verführt, mehr Geld als geplant auszugeben und länger als gewollt zu spielen. Die Bezahlung läuft unkompliziert via eingetragene Kreditkarte oder Telefonrechnung der Eltern. Kinder und Jugendliche entscheiden unter Einfluss der elaborierten Games oft irrational und geben große Summen aus. Eltern tendieren dazu, die Wirkung von Games auf ihre Kinder zu unterschätzen. Die Kontrolle und Limitierung ist technisch anspruchsvoll, aber notwendig.

#### Glücksspiele sehen aus wie Games

Die Glücksspiele gleichen in Design und Mechanik zunehmend den Grattispielen und Games, welche vornehmlich gerne von Jugendlichen gespielt werden. Das Ziel ist es, diese Millennials neu ans Glücksspiel heranzuführen. Dazu werden e-Game-Elemente in die Glücksspiele eingebaut:



- Umsetzen einer Mission wie in Shooter- oder Abenteuergames
- Rangfolgen der Spielenden (Leaderboards)
- Geschicklichkeitsspiel im Geldspiel (wie umgekehrt die Lootbox)
- Livefunktion, Demofunktion
- Soziale Interaktion, Chat- und Kommentarfunktion
- Zweite Chance etc.

So wird beispielsweise eine Schatzsuche auf einer Abenteuerinsel vorgeschaltet. Auf dieser muss sich die spielende Person mit einer Karte orientieren und mit lokalen Leuten befreunden, um Goldnuggets zu sammeln. Diese können dann als Spielbonus oder für Grattisspiele an virtuellen Geldspielautomaten verwendet werden. Auf diese Weise können Spielende in eine Unterhaltungswelt tauchen, in welcher sich Geld- und Geschicklichkeitsspiele unmerklich mischen. Dadurch sind Geldausgabe und Spielzeit schwierig zu kontrollieren. Die Werbung erfolgt über Social Media, indem Spielerfolge geteilt werden können. Das motiviert die Spielenden und gleichzeitig versuchen die Spieleanbieter damit, befreundete Personen der Spielenden für das Spiel zu gewinnen.

Die Vermischung von Gaming und Gambling birgt Risiken, welcher sich die Spielenden und ihre Eltern oft nicht vollumfänglich bewusst sind. Der Sog der Angebote macht die Kontrolle schwierig. Hilfreich ist es, Geld- und Zeitlimiten zu setzen und sich bei der Durchsetzung technisch unterstützen zu lassen (Timer, Einzahlungslimiten).

Quellen:

[www.grea.ch/sites/default/files/rapport\\_jhal\\_20200525-v1.0.pdf](http://www.grea.ch/sites/default/files/rapport_jhal_20200525-v1.0.pdf)

C. Al Kurdi, L. Notari, et H. Kuendig, « Jeux d'argent sur Internet en Suisse : Un regard quantitatif, qualitatif et prospectif sur les jeux d'argent en ligne et leur convergence avec les jeux vidéo », GREA & Addiction Suisse, Lausanne, 2020.

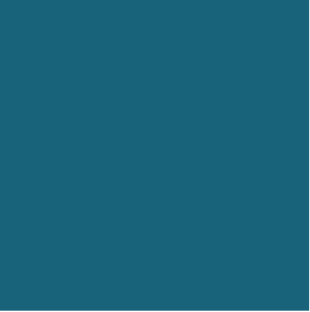
Impressum: Herausgeber & © Version 1.0, Juni 2020: Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltens-süchte, Christian Ingold, Leiter Prävention



# Hilfseinrichtungen

Institution	Angebot	Homepage	Kontakt
aha	Jugendinformationszentrum; kreative Nutzung digitaler Medien, kritischer Umgang mit digitalen Medien	<a href="http://www.aha.or.at">www.aha.or.at</a>	<a href="mailto:aha@aha.or.at">aha@aha.or.at</a>
Rat auf Draht	Beratung für Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu Themen wie: Gewalt, Sucht, Smartphone, Internet, Sexualität etc.	<a href="http://www.rataufdraht.at">www.rataufdraht.at</a>	Notrufnummer 147
PINA	Elternbildung, Coaching, Beratung, Supervision	<a href="http://www.pina.at">www.pina.at</a>	<a href="mailto:info@pina.at">info@pina.at</a>
Landeskriminalamt	Straftaten allgemein; verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien, Auseinandersetzung mit den Herausforderungen digitaler Medien	<a href="http://www.polizei.gv.at">www.polizei.gv.at</a>	<a href="mailto:LPD-V@polizei.gv.at">LPD-V@polizei.gv.at</a>
Mobbingpräventionsstelle	Beratung und Unterstützung bei Aggression und Mobbing, Workshops, Elternabende	<a href="http://www.give.or.at/organisation/koordinationsstelle-mobbing/">www.give.or.at/organisation/koordinationsstelle-mobbing/</a>	<a href="mailto:mobbing@bildung-vbg.gv.at">mobbing@bildung-vbg.gv.at</a>
SUPRO	Problematisches Nutzungsverhalten – 1. Abklärung, Vorträge, Workshops, Elternabende	<a href="http://www.supro.at">www.supro.at</a>	<a href="mailto:info@supro.at">info@supro.at</a>

Weiterführende Links	
<a href="http://Saferinternet.at">Saferinternet.at</a>	<a href="http://www.saferinternet.at">www.saferinternet.at</a>
<a href="http://Feel-OK.AT">Feel-OK.AT</a>	<a href="http://www.feel-ok.at">www.feel-ok.at</a>
<a href="http://klicksafe">klicksafe</a>	<a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a>
<a href="http://bupp.at">bupp.at</a>	<a href="http://www.bupp.at">www.bupp.at</a>
<a href="http://mimikama.at">mimikama.at</a>	<a href="http://www.mimikama.at">www.mimikama.at</a>



Sucht hat viele Gesichter.  
Prävention auch.

