



3

▶ Was wir lieben:
Kommunikation + Spielen!

3|1 Chatten

3|2 ICQ, Skype und Co.

3|3 Handy und Internet

3|4 Computerspiele

3|5 Online-Spiele: Browser Games
und Glücksspiele

3|6 Online-Spiele: Counter Strike
und World of Warcraft (WOW)

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Sachinformation**Chatten – mehr als Blabla**

Fragen sie ihre Schülerinnen und Schüler: Chatten ist toll (und oft herrlich sinnfrei, denn es geht um die Kommunikation als solche). Ich kann mit meinen Freunden (billiger als mit dem Handy, schneller als per E-Mail) kommunizieren, neue Menschen kennen lernen oder die Meinung von Wildfremden hören, ohne mich als Person erkennen zu geben. Nicht umsonst gehört das Chatten (vom engl. „Plaudern“) zu den beliebtesten Möglichkeiten der Kommunikation via Internet. Aber leider auch zu den gefährlichsten. Das Chatten, also das Miteinanderplaudern, geschieht online in Echtzeit mittels Tastatur. D. h., man tippt einen Text ein, schickt ihn (üblicherweise mit der ENTER-Taste) ab und das Gegenüber sieht (fast) unmittelbar das, was man geschrieben hat. Man kann darauf auf gleichem Wege antworten. Ein normaler „Chat“ passiert in einem „Chatroom“ in einem bestimmten „Channel“, der thematisch zugeordnet sein kann, z. B. „Flirt-Channel“, in dem mehrere Gesprächsteilnehmer anwesend sind. Beliebte Chatrooms z. B. ☺ www.knuddels.de lassen 20 und mehr „Chatter“ gleichzeitig zu! Wer dieses geordnete Chaos nicht kennt und es sich nicht so recht vorstellen kann, sollte vor dem Weiterlesen unbedingt einen Blick in einen Chatroom werfen. Für einen Chatroom muss man sich anmelden – wobei – leider selbstverständlich – keine Identitätsprüfung stattfindet – und sich einen Namen, einen so genannten „Nickname“ oder kurz „Nick“, geben. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt, was im Umkehrschluss bedeutet, dass hinter einer „Susi17“ auch ein 45-jähriger Versicherungsvertreter stecken kann. Viele Chatanbieter lassen darüber hinaus private Chats zu, d. h. ich kann jemandem in einen eigenen – privaten – Chatroom (sog. „private Channels“, „Separee“ o. ä.) einladen, um mit ihm alleine chatten zu können.

Der Reiz der Anonymität

Chatten gehört zum Standardrepertoire von Kindern und Jugendlichen. Der Reiz liegt sicherlich in dem grundlegenden Bedürfnis nach Kommunikation mit Gleichaltrigen, dem spielerischen Umgang mit Sprache und dem Anspruch „dabei“ und „hip“ zu sein im Sinne von Peergroup-Erlebnissen. Und ein weiterer Aspekt

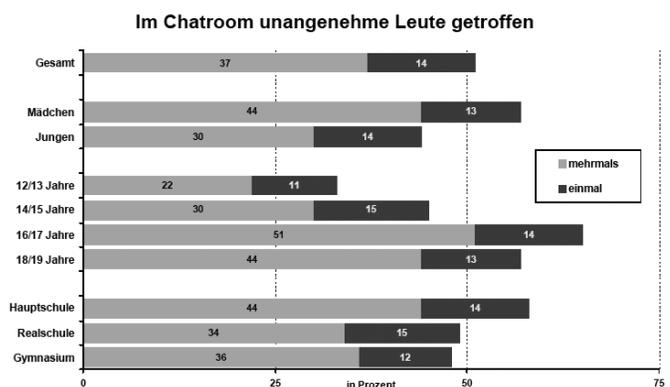
darf nicht vergessen werden: beim Chatten ist man anonym, körperlos, kann in jede Rolle schlüpfen, sich ausprobieren und (zunächst) gefahrlos flirten. Chatten ist darüber hinaus Lebensgefühl und Zeitgeist, wie Musik und angesagte Stars.

Die Gefahren der Anonymität

Der Reiz birgt die Gefahr: Anonymität. Ich kann nicht wissen, wer mir im Chatroom begegnet, mit wem ich rede, flirte. Und Übergriffe und Belästigungen sind leider alltäglich: z. B. durch

- Beleidigungen, Beschimpfungen
- sexuelle Übergriffe/Belästigungen
- Fragen nach Cam-to-Cam-Kontakten (Video-Übertragungen)
- Konfrontation von Kindern mit sexuellen Äußerungen oder pornografischen Bildern
- Kontaktaufnahme von Pädophilen/Übergriffe per E-Mail, SMS und Telefon/Anbahnung sexueller Handlungen

Folgende Grafik aus der JIM-Studie 2006 verdeutlicht die Quantität des Problems:



In Worten: Über die Hälfte der Jugendlichen ab zwölf Jahren hatten schon unangenehme Kontakte in Chatrooms! Leider kann man Kinder und Jugendliche nicht 100%ig vor diesen Gefahren schützen, deshalb sollten sie lernen, auf unangenehme Kontakte angemessen reagieren zu können. Und – die Jüngeren – sollten ein Chat-Angebot kennen lernen, das moderiert und kindgerecht ist, damit sie diese Kommunikationsmöglichkeit sicherer nutzen können.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Schutz persönlicher Daten

Neben den o. a. Übergriffen und Belästigungen spielt der Datenschutz eine herausragende Rolle: Die Kinder müssen lernen, niemals persönliche Daten wie Telefonnummer, Adresse, E-Mail-Adresse, Namen usw. herauszugeben. Des Weiteren ist es sinnvoll, ein neutrales Pseudonym zu benutzen, welches verhindert, dass man auf das Alter und Geschlecht des Kindes schließen kann.

Die Sprache

Und welch ein Graus ist die Sprache eines Chatrooms, wo die schriftliche Kommunikation durchsetzt ist von Kennzeichen mündlicher Kommunikation, der Visualisierung von Gestik, Mimik und Gefühlen und nicht zuletzt Effizienz. Sind wir hier wieder einmal dem Ende der abendländischen Kultur (erinnert sei an die Comic-Diskussionen der 50er Jahre) nahe? Nein, denn wie jede Jugendkultur entwickelte sich auch hier ein eigenes Kommunikationssystem. Inzwischen gibt es viele gute Untersuchungen zur Kommunikation in Chatrooms, vielleicht mal ein lohnendes Objekt einer Gesprächs-

analyse im Deutschunterricht?! Hier lohnt ein Blick auf www.mediensprache.net der Universität Hannover. Wer sich auf die Suche nach Wortneuschöpfungen machen möchte: Auf www.wortwarte.de veröffentlicht der Tübinger Linguist Lothar Lemnitzer neue Fundstücke. Er will zeigen, wie Sprache sich weiterentwickelt und nicht unbedingt „verkümmert“ ...

Handlungsmöglichkeiten für Pädagogen

Sicherlich geschieht das private Chatten vor allem zu Hause und die Eltern haben eine besondere Verantwortung zum Schutz ihrer Kinder, trotzdem können auch Lehrer in der Schule reagieren: Der wohl kontraproduktivste (An-)Satz wäre es, das „Chatten“ als sinnloses Blabla in schlechtem Deutsch abzutun und zu verbieten. Grundlage für den Zugang und damit der Möglichkeit der Einflussnahme ist es, Interesse zu zeigen, Vertrauen aufzubauen, die Risiken zu thematisieren und darüber aufzuklären. Dabei können einige einfache Sicherheitsregeln vermittelt werden (s. Arbeitsblatt).

Linkswww.klicksafe.de

Materialien zum Thema „Chatten“

www.internet-abc.de

Informationen und nützliche Tipps rund um das Thema „Chatten“

www.internauten.de

unter der „Mission Chatten“ können Kinder spannende Aktionen rund um das Thema „Chatten“ erleben

www.chatten-ohne-risiko.de

„Chatten ohne Risiko“ – Projekt der LFK Baden-Württemberg und Jugendschutz.net

www.chatten-ja-sicher.de

Kinder erhalten wichtige Tipps zum „Chatten“

www.jugendschutz.net

Chatten ohne Risiko – eine Broschüre von jugendschutz.net – kann unter der Rubrik „Materialien“ als Pdf-Datei herunter geladen werden

www.klickx.net/index_full.html

Projekt des saarländischen Ministeriums für Inneres, Familie, Frauen und Sport und der Stiftung Hänsel + Gretel in Zusammenarbeit mit der Kontaktstelle gegen sexuellen Missbrauch, Zartbitter Köln

www.zartbitter.de

(Pdf-Datei zum Download unter der Rubrik „Presse“)

der Fachartikel „Missbrauch im Chat“

Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	2	2	3–4
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler lernen spielerisch die Chatregeln für sicheres Chatten kennen.	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über das Chatten und entwickeln Symbole für Chattipps.	Die Schülerinnen und Schüler werden sich beim Auswerten einer Umfrage über das Ausmaß von Problemen beim Chatten bewusst.
Methode/n	Textpuzzle, Rollenspiel	+/-Tabelle, Merkzettel mit Symbol	Auswertung Statistik, Klassenumfrage
Organisationsform/en	Einzel, Klassengespräch, Partner/Kleingruppe	Einzel	Einzel, Klasse, (K-gespräch, Auswertung)
Zugang Internet	ja	nicht zwingend	nicht zwingend
Zugang PC	ja	nicht zwingend	nicht zwingend



Kommentare zu den Arbeitsblättern



Hier sollen die Schülerinnen und Schüler die Chat-Regeln zum sicheren Chatten kennen lernen. Dies geschieht spielerisch in Form eines Textpuzzles.

Ob sie den letzten Arbeitsauftrag tatsächlich durchführen wollen und können, bleibt ihnen – selbstverständlich – überlassen. Aber das Thema „Chatten“ ist wichtig und kann schlimme Folgen, gerade für Jüngere, haben, so dass man an das Chatten heranzuführen sollte – allerdings in sicheren, moderierten Chatrooms. Diese Chatrooms, hier die Beispiele des SWR und ZDF, verlangen aus bekannten Gründen eine kurze Anmeldung, die evtl. mit den Eltern abgesprochen werden sollte. Wenn sie die Aufgabe als Hausaufgabe geben, weisen sie ausdrücklich darauf hin, dass die Eltern informiert sein müssen.

TIPP: Als Alternative zu einem öffentlichen Chatroom bietet sich „lo-netz“ von Schulen ans Netz e. V. an. Dort können Klassen ihre eigenen Chatrooms betreiben, in die sich kein Fremder verirren kann. Lo-netz bedarf einer Anmeldung als Schule, alle Informationen unter  www.lo-netz.de.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Chat-Tipps für Kinder - Sicher Chatten!*Lösung Textpuzzle:***1** Chatte am Anfang nicht allein!*Frag deine Eltern oder älteren Geschwister, ob sie dir helfen.***2** Such dir einen kleinen Chat, in dem jemand aufpasst!*Die Aufpasser (Moderatoren) achten darauf, dass alle freundlich sind. Sie helfen dir, wenn du nicht zurechtkommst.***3** Geh nicht in Chats für Erwachsene!*Oft werden dort unangenehme Sachen geschrieben. Katrin (14 Jahre) hat Folgendes erlebt: „Einmal hat einer mich mit blöde Kuh und Nutte beschimpft. Da bin ich sofort aus dem Chat. Und obwohl ich schon 14 bin, gehe ich lieber in Kinder-Chats, weil ich dort nie dumm angemacht werde.“***4** Denk dir einen guten Spitznamen aus!*Der Nickname sollte reine Fantasie sein: z. B. ein Name aus deinem Lieblingsbuch, Lieblingsfilm oder ein lustiges Wort. Dein richtiger Name ist dein Geheimnis.***5** Verrate nie deine Adresse, Telefonnummer und deinen Nachnamen.*Janine (12 Jahre) hat erlebt, was dann passieren kann: „Ich habe jemandem gesagt, wie ich heiße und in welchem Ort ich wohne! Er wohnte auch dort und fragte mich immer: „Wo wohnst du genau?“ Ich habe ihm aber nichts gesagt. Ich hatte ziemliche Angst, dass er plötzlich vor der Tür steht.“***6** Sei freundlich, aber bleib auch misstrauisch!*Verhalte dich so freundlich, wie du auch im richtigen Leben bist. Aber glaube nicht alles, was jemand im Chat über sich erzählt. Das ist manchmal geflunkert.***7** Triff dich nicht mit Leuten aus dem Chat!*Man kann nie wissen, wer sich dahinter versteckt. Darauf ist Cora (11 Jahre) reingefallen: „Ich habe mich mit einem Mädchen aus dem Chat verabredet, das Pferde auch sehr liebte. Es kam aber ein Junge, der mindestens schon über 20 war. Zum Glück war meine Mutter dabei. Ich rate allen: Dass sie sich nie mit jemandem treffen, den sie aus dem Chat kennen. Das ist ein großer FEHLER.“*

Die Schülerinnen und Schüler sollen über das „Chatten“, das sie sicherlich kennen, reflektieren. Dazu dient eine erste Plus-, Minus-Abfrage. In einem zweiten Schritt sollen sie Chatregeln entwickeln, mit denen ein Chat sicherer ist. Hier ist vielleicht etwas Unterstützung gefragt.

Die Chatregeln für Jüngere finden sie unter Arbeitsblatt 1, für Jugendliche hier:  www.jugendschutz.net Chatten ohne Risiko – eine Broschüre von jugendschutz.net. Sie kann unter der Rubrik „Materialien“ als Pdf-Datei herunter geladen werden.



Der Vergleich der persönlichen Erfahrungen mit der JIM-Studie soll zum einen persönliche Betroffenheit erzeugen (das Problem ist nicht nur theoretisch, sondern sehr konkret), zum anderen soll die Studie selbst überprüft werden. Hier könnte sich ein Diskurs über die Aussagekraft von Statistiken anschließen.

**Möglichkeiten zur Weiterarbeit
„Lust auf mehr“**

Zur Weiterarbeit bietet sich vielleicht eine Dokumentation der Ergebnisse in Form eines Plakates, Merkzettels oder einer Info-Broschüre an. Vielleicht können sie sogar eine Chateinführung für eine andere, jüngere Klasse veranstalten lassen. Die Älteren bringen den Jüngeren dann das sichere Chatten bei.

Das Thema Chatten wird in der Schule sicherlich keinen großen praktischen Raum einnehmen können. Aber vielleicht wollen sie den Schülerinnen und Schülern die Erfahrung gönnen, einen Geschlechterwechsel zu erfahren? Eine mögliche Aufgabe könnte lauten: Für Jungen: Melde dich als Mädchen in einem Chat an, für Mädchen: Melde dich als Junge in einem Chat an. Vielleicht sollten sie es vorher ausprobieren!

Quelle: Broschüre: Chatten ohne Risiko? Zwischen fettem Grinsen und Cybersex; www.jugendschutz.net



Arbeitsblatt vom

Name:

Chatregeln – kennst du welche?

Wenn du dich mit deinen Freunden triffst, machst du das vielleicht bei dir zu Hause in deinem Zimmer. Auch im Internet kannst du dich mit anderen treffen: In einem so genannten „Chat“. Um zu chatten, musst du dir also zunächst einen Chatroom suchen. Im Internet gibt es viele Seiten, auf denen du chatten kannst.



„(to) chat“ [tʃæt] ist das englische Wort für plaudern oder schwatzen, „room“ [ru:m] heißt Raum.

In Chatrooms geht es um unterschiedliche Themen wie zum Beispiel Sport oder Tiere! Zum Chatten brauchst du einen Nickname (= Spitznamen), den können die anderen Kinder auf ihrem Bildschirm auch sehen.

Nun brauchst du nur noch einen Nicknamen und los geht's!

... **Aber Vorsicht!!!**

1. Arbeitsauftrag:

Ordne die Tipps und die Beispiele auf der Folgeseite einander zu und schreibe die passende Zahl in das vorgesehene Feld.
Vergleiche eure Anordnung in der Klasse!

2. Arbeitsauftrag:

Ist dir schon einmal etwas Ähnliches passiert? Rede im Sitzkreis mit deinen Klassenkameraden darüber!

3. Arbeitsauftrag:

Weißt du, warum die einzelnen Regeln wichtig sind? Findet zu zweit weitere Beispiele und spielt sie der Klasse vor!

4. Arbeitsauftrag:

Hier findest du Chats für Kinder:

 www.kindernetz.de/netztreff/chat

 www.tivi.de/tivi/tivitreff/rubrik/01057



TIPP: Probiere die Chat-Tipps doch selbst mal aus. Klebe das Blatt gut sichtbar an deinen Computerbildschirm!

!!! Bei ihnen musst du dich vorher anmelden! Also frage erst deine Eltern, ob du es überhaupt darfst!



Arbeitsblatt vom

Name:

Hier noch ein paar Tipps vom klicksafe-Team, damit dir das Chatten auch Spaß macht.
Ups ... die Tipps und die Beispiele dazu sind durcheinander geraten.

Chat-Tipps für Kinder – Sicher Chatten!

1 Chatte am Anfang nicht allein!

Man kann nie wissen, wer sich dahinter versteckt. Darauf ist Cora (11 Jahre) reingefallen: „Ich habe mich mit einem Mädchen aus dem Chat verabredet, das Pferde auch sehr liebte. Es kam aber ein Junge, der schon über 20 war. Zum Glück war meine Mutter dabei. Ich rate allen: Dass sie sich nie mit jemandem treffen, den sie aus dem Chat kennen. Das ist ein großer FEHLER.“

3 Geh nicht in Chats für Erwachsene!

Janine (12 Jahre) hat erlebt, was dann passieren kann: „Ich habe jemandem gesagt, wie ich heiße und in welchem Ort ich wohne! Er wohnte auch dort und fragte mich immer: „Wo wohnst du genau?“ Ich habe ihm aber nichts gesagt. Ich hatte ziemliche Angst, dass er plötzlich vor der Tür steht.“

5 Verrate nie deine Adresse, Telefonnummer und deinen Nachnamen.

Die Aufpasser (Moderatoren) achten darauf, dass alle freundlich sind. Sie helfen dir, wenn du nicht zurechtkommst.

Der Nickname (=Spitzname) sollte reine Fantasie sein: z. B. ein Name aus deinem Lieblingsbuch, Lieblingsfilm oder ein lustiges Wort. Dein richtiger Name ist dein Geheimnis.

2 Suche dir einen kleinen Chat, in dem jemand aufpasst!

Verhalte dich so freundlich, wie du auch im richtigen Leben bist. Aber glaube nicht alles, was jemand im Chat über sich erzählt. Das ist manchmal geflunkert.

4 Denke dir einen guten Spitznamen aus!

Oft werden dort unangenehme Sachen geschrieben. Katrin (14 Jahre) hat Folgendes erlebt: „Einmal hat einer mich mit blöde Kuh und Nutte beschimpft. Da bin ich sofort aus dem Chat. Und obwohl ich schon 14 bin, gehe ich lieber in Kinder-Chats, weil ich dort nie dumm angemacht werde.“

6 Sei freundlich, aber bleib auch misstrauisch!

7 Triff dich nicht mit Leuten aus dem Chat!

Frag deine Eltern oder älteren Geschwister, ob sie dir helfen.



Arbeitsblatt vom

Name:

Chatten ist cool, oder?

Du kannst neue Leute kennen lernen, dich unterhalten, vielleicht sogar flirten.
Doch im Chat lauern auch Gefahren, wie du sicherlich weißt.

1. Arbeitsauftrag:

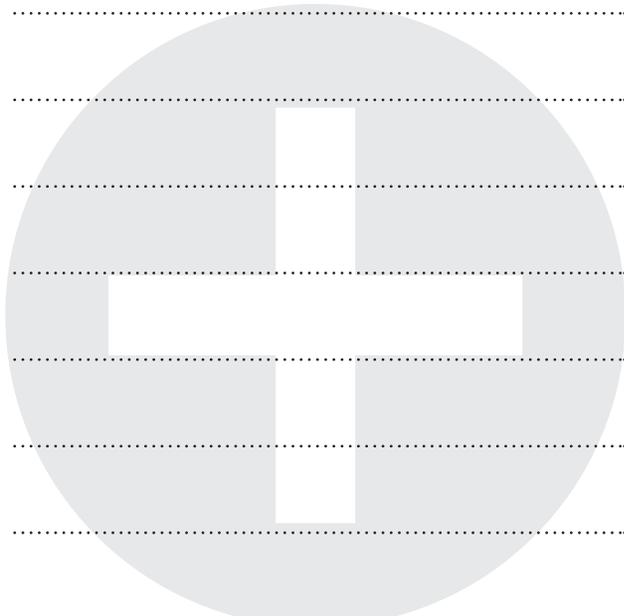
Schreibe in einer Plus-Minus-Tabelle auf, was toll am Chatten ist und was nicht so toll sein kann!

Das ist toll am Chatten:

Das ist nicht so toll am Chatten:

.....

.....



.....

.....

.....

.....

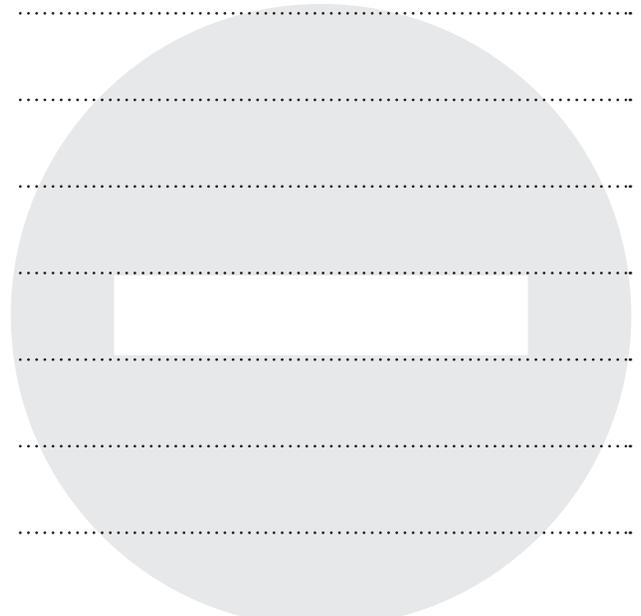
.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Arbeitsauftrag:

Erstelle Chatregeln für dich und deine Mitschülerinnen und Mitschüler, mit denen das Chatten sicherer wird!
Schreibe sie auf ein Extrablatt als Merkzettel und versehe jede Chatregel mit einem Symbol oder einem Bild zur
Verdeutlichung!

3. Arbeitsauftrag:

Auch „Jugendschutz.net“ hat solche Chatregeln für Jugendliche erstellt.

© www.jugendschutz.net/pdf/chat_spickzettel_teens.pdf

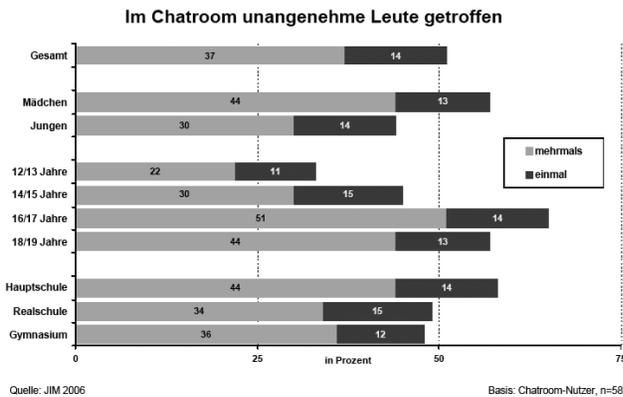
Vergleiche sie mit deinen eigenen und ergänze evtl. deinen Merkzettel!



Arbeitsblatt vom

Name:

Sicheres Chatten – was ist das?



JIM-Studie 2006

Diese Studie zeigte im Jahre 2006, dass über die Hälfte aller Jugendlichen schon einmal unangenehme Leute im Chatroom getroffen haben:

1. Arbeitsauftrag:

Schaue dir die Statistik der JIM-Studie 2006 genau an. Fasse sie in wenigen, aussagekräftigen Sätzen schriftlich zusammen! Teilst du persönlich das Ergebnis der Studie? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

2. Arbeitsauftrag:

Formuliere auf einem Extrablatt Regeln, mit denen Chatten sicherer wird! Stelle dir vor, du schreibst sie für eine zwei Jahre jüngere Schwester/einen zwei Jahre jüngeren Bruder.

TIPP: Wenn du Hilfe brauchst, schaue hier:
www.chatten-ohne-risiko.de

3. Arbeitsauftrag:

Führt eine – anonyme – Umfrage in eurer Klasse zu dem Thema durch und wertet diese gemeinsam aus! Vergleicht sie mit der JIM-Studie.

Seit 1998 wird mit der JIM-Studie jährlich eine Untersuchung zum Umgang von 12- bis 19-Jährigen mit Medien und Information durchgeführt. Hierfür werden jährlich gut 1.000 Jugendliche telefonisch befragt. Kooperationspartner bei der JIM-Studie sind die Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, die Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz, die SWR-Medienforschung sowie die Zeitungs-Marketing-Gesellschaft. Diese Studie ist als Langzeitprojekt angelegt.

TIPP: In der JIM-Studie findest du viele interessante Ergebnisse zur Mediennutzung Jugendlicher: www.mpfs.de

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Sachinformation

Instant Messaging: Die persönliche Variante des Chattens

Das „Instant Messaging“ erlaubt einen Chat (s. Sachinformationen „Chatten“) zu zweit, wobei das Gegenüber üblicherweise bekannt ist. Mithilfe kleiner Programme (so genannter „Messenger“ wie ICQ, MSN Messenger, AOL Messenger u. a.) kann man eine Liste der Freunde anlegen („Buddy-List“ oder „Adressbuch“ o. ä. genannt). Wer in dieser Liste steht und das gleiche Programm verwendet, erscheint, sobald sie/er online ist. Dann kann man jederzeit einen Chat mit ihr/ihm starten, zu zweit. Diese technische Möglichkeit (zu sehen, wer online ist und sie/ihn direkt kontaktieren zu können) bieten auch andere Systeme, wie das E-Mail-Angebot von Google oder auch lo-net2 von Schulen ans Netz (dort „Quickmessage“ genannt). Das ICQ-Tutorial erläutert es so: „Bei der Registrierung wird jedem User eine Nummer zugewiesen. Wenn man nun Online geht, wird diese Nummer direkt an einen zentralen Server gesendet, der dies erkennt und deine Freunde darüber benachrichtigt, dass du Online bist. Nun werden die Nachrichten über den ICQ – Server mithilfe von Jabber zu dem jeweiligen User gesendet.“

Jabber, dies sei noch hinzugefügt, ist eine Sammlung von Netzwerkprotokollen, also technischen Standards, damit die Computer sich auch wirklich verstehen. Ein eher technischer Unterschied zwischen einem Chatroom und Instant Messaging ist die Art der Verbindung: Ein Chatroom ist webbasiert über eine Internet-Seite, das Instant Messaging stellt eine Verbindung zwischen zwei Rechnern her (und erfordert die Installation der Software).

Die Zahlen

Die Zahl der Nutzer bewegt sich laut ICQ – dem mit über 80 % Marktanteil größten Messenger-Anbieter – auf 500 Millionen zu, wobei zu bedenken ist, dass es viele doppelte Anmeldungen gibt und „Karteileichen“ nicht gelöscht werden. ICQ selbst nennt einige Zahlen zur Verbreitung der Software: So ist sie eine der beliebtesten Software mit über 400 Millionen Downloads, der durchschnittliche Nutzer ist mehr als 5 Stunden am Tag im System und pro Tag werden über 400 Millionen Nachrichten verschickt. Die Nutzer sind 40 Prozent Frauen, 60 Prozent Männer und über 80 Prozent in der Altersgruppe von 13 bis 29 Jahre.

Wie gehen Schülerinnen und Schüler damit um?

Viele Schülerinnen und Schüler starten ihre Messenger-Programme (es können auch mehrere sein) wie selbstverständlich beim Starten des Computers. Ihre Freundinnen/Freunde (die so genannte Buddy-, Kontakte- oder Freundesliste kann umfangreich sein) können dann anhand des Anmeldestatus sehen, dass sie online sind (bei ICQ beispielsweise: eine grüne Blume steht für online, eine rote Blume steht für offline). Der Nutzer kann aber ebenso „Inkognito“ online gehen, so dass er für andere Nutzer unsichtbar ist. Ebenfalls selbstverständlich sind kurze Mitteilungen per Instant Messaging, quasi nebenbei und während anderer Tätigkeiten am Computer. Es ist keine Seltenheit, dass Kinder und Jugendliche gleichzeitig am Computer spielen, chatten und mp3-Musik abspielen. Eigentliche Chatrooms (siehe „Chatten“) dagegen sind zeitaufwändiger und erfordern auch größere Aufmerksamkeit.

In der letzten Zeit kann man eine Verschiebung weg von Chatrooms hin zu Instant Messaging beobachten. Dies ist u. a. auch eine Reaktion auf die unerwünschten Belästigungen, die in Chatrooms alltäglich sind. Zudem werden zunehmend die sehr beliebten Web 2.0 Angebote, wie bspw.  www.schuelervz.de genutzt. Diese bieten Kommunikationsmöglichkeiten über eine integrierte E-Mail- und Pinwand-Funktion.

Die Gefahren

Auf den ersten Blick erscheint sowohl Internettelefonie als auch das Instant-Messaging als harmlos, denn schließlich hat man – anders als beim Handy oder Festnetz – die Kosten im Griff und kommuniziert nur mit Bekannten, deren Identifikations-Namen ich besitze bzw. die meinen erhalten haben. Doch wie schon beim Chatten kann es zu Belästigungen und Übergriffen kommen. Dies lässt sich allerdings durch einen sorgfältigen Umgang mit meiner „Telefonnummer“ kontrollieren. Das Risiko liegt innerhalb beider Techniken im Aspekt des Datenschutzes. Zum einen gebe ich ein Benutzerprofil an, das für alle sichtbar ist und zum anderen ist die Art der Datenübermittlung risikobehaftet. Anders als beim Telefonieren – hier wird die Sprache direkt zwischen zwei Stellen übermittelt – werden im Falle der Online-Kommunikation Datenpakete erstellt, die über das unsichere Internet über zahllose Stationen hin- und hergeschickt werden.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Mobbing

ICQ ist ein ideales Medium zum Mobbing und mutmaßlich kommen diese Mobbing-Fälle – die wir eigentlich mit dem besseren Begriff aus Tätersicht „Bullying“ nennen sollten – an Schulen immer wieder vor. Schülerinnen und Schüler kommunizieren per ICQ oder in einem Chatroom und lästern bspw. über Mitschüler/-schülerinnen, diffamieren sie oder verabreden sich zu tatsächlichem Handeln. Die Täterinnen und Täter kennen sich (über ihren Nicknamen), handeln aber in einem vermeintlich geschützten Raum von zu Hause aus und müssen nicht körperlich anwesend sein. Zudem fühlen sie sich sicher, weil eine Beweisführung zur Überführung von Täterinnen/Tätern äußerst schwierig ist. Hier ist ein Handeln im Sinne einer Präventionsarbeit nötig und wird von vielen Schulen, z.B. in „Streitschlichterprogrammen“ auch bereits geleistet. Die klassische Medienarbeit greift hier oft zu kurz, denn auch wenn das Medium ICQ, Chat oder Handy heißt, liegen die Ursachen des Mobbing tiefer als in einer missbräuchlichen Mediennutzung.

Schutz persönlicher Daten

Wie beim Chatten gilt: Die Kinder und Jugendlichen müssen lernen, niemals persönliche Daten wie Telefonnummer, Adresse, E-Mail-Adresse, Namen usw. weiterzugeben. Es ist wichtig, die eigenen Kontaktdaten nicht beliebig weiterzugeben und die eigene Freundes-Liste auf Freunde und Bekannte zu begrenzen. Sowohl im Falle von ICQ als auch Skype sollten die Benutzerprofile sorgfältig und sparsam angelegt werden, da sie potenziell von allen Nutzern eingesehen werden können.

Skype

Skype ist der Name einer Software der Firma Skype Technologies (diese gehört wiederum dem Internet-Auktionshaus „eBay“) und ist zum Synonym für Internettelefonie geworden, die technisch auch als Voice-over-IP (IP = Internet Protocol) bezeichnet wird. Seit 2006 verzeichnete die Firma – nach eigenen Angaben – über 100 Millionen Nutzer. Das Telefonieren über das Internet nutzt die gleiche Technik zur Datenübertragung wie das „normale“ Surfen, die Sprache wird dabei in Datenpakete verpackt und über das Internet verschickt. Die Ein- und Ausgabe der Sprache geschieht über den Computer, am besten über ein „Headset“, einer Kombination aus Kopfhörer und Mikrofon. Als Skype-Teilnehmer erhalte ich keine Rufnummer, sondern wähle mir einen Namen, den ich – will ich erreichbar sein – weitergeben

muss. Wie beim Instant-Messaging kann ich nach dem Start des Programms jederzeit sehen, wer aus meiner Adressliste, hier „Kontakte“ genannt, online, d. h. erreichbar ist.

Die Vorteile von Skype & Co

Seit wenigen Jahren ist diese Technik ausgereift und funktioniert in Geschwindigkeit und Sprachqualität gut; und inzwischen gibt es Handgeräte (welche wie ein normaler Telefonapparat aussehen), mit denen sie ohne Computer und wie vom Telefon gewohnt Voice-over-IP nutzen können. Skype und ähnliche Anbieter erlebten einen vorhersehbaren Boom, weil diese Kommunikationsmöglichkeit:

- billig ist (Skype-Teilnehmer bspw. telefonieren weltweit kostenlos miteinander, die Kosten in das Festnetz sind gering)
- inzwischen technisch ausgereift ist und es nicht mehr zu Sprachaussetzern und Verzögerungen der Übertragung kommt
- Zusatzfunktionen bietet wie die „Konferenzschaltung“, in der mehrere Gesprächsteilnehmer miteinander telefonieren können
- Zusatzfunktionen bietet wie die Videotelefonie zum gleichen Preis (Voraussetzung ist eine kleine Kamera am Computer, eine sog. Webcam) und
- Zusatzfunktionen bietet wie die gleichzeitige Übermittlung digitaler Daten, z. B. von Dokumenten im WORD-Format o. ä.

Skype wird häufig als kostengünstige Alternative zum normalen Telefonieren genutzt, die zudem – aus Sicht der Jugendlichen – den Vorteil besitzt, normalerweise nicht unter Kontrolle der Eltern zu stehen. In beiden Systemen gibt es Optionen zum Schutz der Privatsphäre. Beispielsweise dürfen Unbekannte den Nutzer nur nach Einholung einer Genehmigung kontaktieren. Auch diese Optionen sollten immer eingeschaltet sein.

Werbung und Cookies

ICQ blendet im unteren Teil des Instant-Messenger-Fensters Werbung ein. Die Werbeeinblendungen werden aktuell über das Internet geladen und ändern sich ständig; hiermit finanziert sich der ansonsten kostenlose Internet-Dienst. Auf diese Werbeform haben die (jugendlichen) Nutzer keinen Einfluss, diese kann weder ausgeblendet noch weggeklickt werden. Des Weiteren ist zu bedenken, dass ICQ mehrere Cookies auf dem Computer speichert, die Rückschlüsse auf das Nutzerverhalten zulassen.

🌐 Links

www.microsoft.com/germany (den Link finden Sie auf www.klicksafe.de unter „Instant Messaging“)	„10 Tipps für mehr Sicherheit beim Instant Messaging“ von Microsoft Deutschland fasst 10 Tipps für mehr Sicherheit beim Instant Messaging zusammen
www.internauten.de (unter „Mission Chat“, „Messenger Infos“)	kurze Erläuterung zum Instant Messaging für Kinder bei den Internauten
www.internet-abc.de/kinder/122783.php (unter Computer & Internet > Wissen, wie's geht > Instant Messaging/ICQ)	ausführliche Erklärung beim Internet ABC für Kinder, was ICQ ist, wie es funktioniert und was es zu beachten gibt
www.chatten-ohne-risiko.net (unter „Instant Messenger“)	die wichtigsten Sicherheitsregeln für Jugendliche auf der Webseite „Chatten ohne Risiko?“



Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	1–2	2–3	3–4
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler verstehen anhand eines Spiels die Funktionsweise von ICQ und hinterfragen kritisch, welche persönlichen Informationen weitergegeben werden sollen.	Die Schülerinnen und Schüler lernen Tipps zum sicheren Chatten kennen und können diese anhand von Beispielen bewerten.	Die Schülerinnen und Schüler lernen die Möglichkeit der Internettelefonie anhand von Skype kennen und können dazu Sicherheitseinstellungen vornehmen.
Methode/n	Experte	Tabelle, Infoschilder/Symbole, Diskussion, Lehrerdemonstration, Experte	Internetrecherche, Anleitung, Tabelle, Experte
Organisationsform/en	Lehrerdemo, Klassengespräch, Partner, Experte	Einzel, Gruppe (7GR) Präsentation, Klassengespräch	Demo, Einzel, Gruppe (5GR), Galeriegang, Experte
Zugang Internet	nein	nicht zwingend	ja
Zugang PC	nein	nicht zwingend	ja

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Kommentare zu den Arbeitsblättern



Das Instant-Messaging über ICQ (dem Marktführer) ist tatsächlich auch unter Jüngeren schon weit verbreitet. Dabei ist es sicherer als das (öffentliche) Chatten und problematische Kontakte sind seltener und schwieriger. Aber trotzdem sollten die Schülerinnen und Schüler schon früh lernen, die entsprechenden Einstellungen bei ICQ vorzunehmen (vielleicht können sie dies in der Schule vorführen oder per Folie zeigen?) und vorsichtig zu sein mit ihrem ICQ-Namen. Das kleine Spiel, das erfahrungsgemäß einiges Chaos in der Klasse verursacht, soll das Prinzip aufzeigen, wie mittels ICQ-Namen eine Zustellung von Nachrichten möglich wird. Vielleicht können sie ein Gespräch darüber anschließen, wie das Prinzip auf ICQ und den Computer übertragen werden kann. Vielleicht findet sich eine „Expertin“ oder ein „Experte“, der es bereits nutzt und berichten kann.



Die Initiative klicksafe.de hat eine Reihe von Tipps zusammengestellt, die das Instant-Messaging sicherer machen sollen. Die Schülerinnen und Schüler sollen diese Tipps kennen lernen und bewerten. Soweit sie bereits Erfahrungen mit ICQ o. Ä. haben, sollen sie Beispiele finden, wodurch die Tipps besser erlernt werden sollen.

Im zweiten Arbeitsauftrag dient eine Visualisierung der Festigung des Gelernten. Gleichzeitig könnten die Schilder im Klassenraum aufgehängt werden, damit sich die Tipps besser einprägen. Im letzten Schritt wäre es sinnvoll, kleine Vorführungen am Computer machen zu lassen. So könnten sich die technisch weniger Versierten anschauen, wo sie welche Knöpfe zu drücken hätten.

Gerade der Punkt „Warum“ in der Tabelle reizt zu einer intensiveren Diskussion, der man Raum und Zeit geben sollte. Wenn wir das Verständnis für die Schutzmaßnahmen wecken können, dann hat das eine positive Wirkung auf das Surfverhalten und garantiert dadurch automatisch mehr Sicherheit für Kinder und Jugendliche.



Die Internettelefonie mit der Technik „Voice-over-IP“ über die Firma Skype ist zwar noch nicht so weit verbreitet wie ICQ, aber doch sehr beliebt. Man sollte Jugendlichen diese Möglichkeit durchaus eröffnen. Hier finden die Schülerinnen und Schüler Tipps und erhalten die Möglichkeit (siehe ►►●) sie zu begründen und mit einem Beispiel zu versehen. Selbstverständlich können sie nicht davon ausgehen, dass alle Schülerinnen und Schüler Skype kennen. Vielleicht könnten sie es vor Beginn vorführen lassen!

Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Die digitalen Kommunikationsmöglichkeiten bieten enorme Chancen und sind hochbeliebt. Aber sie verändern auch Kommunikationsformen, also die Frage, wie wir miteinander kommunizieren, in Bezug auf Sprache, Häufigkeit, „Tiefe“, Umgangsformen und vielem mehr. Spannend ist sicherlich eine Fortführung des Themas unter diesem Aspekt etwa als Erörterung Pro/Contra (Hausaufgabe) oder als Projekt in Form einer Schulumfrage.



Arbeitsblatt vom

Name:

Kennst du ICQ?

 Kennst du ICQ [gesprochen: Ei si kju]? Das Wort stammt vom englischen „I seek you“ [gesprochen: Ei siik ju] (Ich suche dich!). Es ist ein Programm/eine Software für den Computer, mit deren Hilfe du dich mit anderen unterhalten kannst.

Um zu verstehen, wie genau das funktioniert, darfst du folgendes Spiel spielen:

1. Spielrunde

- Schreibe insgesamt fünf Zettelchen an andere (mit kurzen Bemerkungen, Fragen oder auch nur mit „Hallo!“).
- Falte sie einmal und schreibe den Vornamen des Empfängers auf die Vorderseite und verteile sie.

2. Spielrunde

- Schreibe drei Freunde/Freundinnen auf, die dir eine Nachricht zukommen lassen dürfen:
1. 2. 3.
- Denke dir nun einen Spitznamen für dich aus. Notiere ihn hier:
- Gib deinen Spitznamen heimlich an die drei Freundinnen/Freunde 1. bis 3.
- Nun darfst du wieder fünf Nachrichten in Form kleiner Zettelchen schreiben, aber nur an diejenigen, deren Spitznamen du kennst! Du darfst aber versuchen, andere Spitznamen herauszubekommen!

Im Programm ICQ funktioniert es so ähnlich. Du gibst dir einen Spitznamen und diesen Namen kannst du weitergeben oder nicht. Außerdem kannst du bestimmen, ob dir alle ICQ-Benutzer Nachrichten schicken dürfen oder nur diejenigen, die deinen Namen kennen. (Dies musst du übrigens unter „Hauptmenü“ – „Optionen“ einstellen!)

1. Arbeitsauftrag:

Überlege bitte zunächst alleine: Warum ist es besser, wenn man nur Nachrichten von Leuten erhält, die man kennt (also die deinen Spitznamen kennen)?

2. Arbeitsauftrag:

*Überlege bitte mit einem Partner/einer Partnerin: Was kann passieren, wenn jeder dir Nachrichten schicken kann?
Überlegt nun, wie ihr dafür sorgen könnt, dass nur Bekannte euren Spitznamen oder den ICQ-Namen erfahren! Schreibt eure Ideen auf einem Blatt auf und stellt sie den anderen vor!*



Arbeitsblatt vom

Name:

Sicheres ICQ – weißt du wie? (Teil 1)

! ICQ (vom englischen „I seek you“) ist wohl das bekannteste Programm so genannter „Messenger“. Mit einem Messenger siehst du sofort, wer von deinen Freunden online ist und du kannst Kontakt zu ihnen aufnehmen. Aber ... beim Instant-Messaging (so der Fachausdruck) lauern auch Gefahren, denn ...

Erwachsene, die Kinder belästigen oder ihnen Gewalt antun wollen, könnten mit ihnen über diesen Weg in Kontakt treten. Das ist deshalb gefährlich, weil sie dich hier (anders als im Chat) ganz privat ausfragen können.

Je nach dem, wie du den Messenger einstellst, kann jeder deine persönlichen Daten lesen, wenn du z. B. Adresse, Alter, Hobbys usw. eingetragen hast.

1. Arbeitsauftrag:

„klicksafe.de“ gibt einige Tipps, wie man sich vor solchen Gefahren schützen kann: Fülle die Tabelle aus, indem du erklärst, warum der jeweilige Tipp sinnvoll ist und finde ein Beispiel dazu.

Tipp	Warum?	Beispiel!
Die Sicherheitseinstellungen verschärfen: z. B. keine Nachrichten von Fremden annehmen, Aufnahme in die Kontaktliste nur mit Erlaubnis zulassen, öffentliche Statusanzeige abschalten.		
Die eigene Messenger-Kennung (Benutzername, ICQ-Nummer, Yahoo-ID etc.) nicht leichtfertig an fremde Personen weitergeben (z. B. in öffentlichen Foren oder Chaträumen).		
Nur wirklich gute Freunde in die Kontaktliste aufnehmen und vor allem auch nur diesen erlauben, einen selbst in deren Liste zu setzen (bei einigen Messengern lässt sich dies nämlich nicht rückgängig machen).		
Öffentlich einsehbare Messenger-Profile möglichst sparsam und zurückhaltend ausfüllen (keine Adresse, Telefonnummer, Alter, Bilder und am besten nur einen Spitznamen).		
Niemals Dateien von unbekanntem Personen annehmen, da diese Viren, Trojaner etc. enthalten können.		
Keinesfalls auf einen Link klicken, ohne sich vorher abgesichert zu haben, dass die jeweilige Person diesen auch willentlich geschickt hat.		
Messenger-Software immer auf dem aktuellen Stand halten und regelmäßig updaten, da bekannt gewordene Sicherheitslücken vom Anbieter behoben werden.		



Arbeitsblatt vom

Name:

Sicheres ICQ! (Teil 2)

Findest du Symbole/Zeichnungen in Form eines „Schildes“ (z. B. eines Straßenschildes), mit denen du die Tipps deutlich machen kannst?

2. Arbeitsauftrag:

Teilt euch in 7 Gruppen auf, sodass jede Gruppe einen Tipp bearbeitet.

Überlege zunächst alleine und dann mit deiner Gruppe gemeinsam, welches Symbol ihr nehmen möchtet!

Einigt euch, wer das Symbol auf das Arbeitsblatt (s. u.) zeichnet.

Wählt danach einen aus eurer Gruppe, der euer Symbol der Klasse vorstellt und zeichnet euer Symbol auf ein Extrablatt (DinA4) neu.

Arbeitet in die Zeichnung die Verbesserungsvorschläge eurer Mitschülerinnen/Mitschüler mit ein.

Hängt die Zeichnungen/Symbole im Klassenraum auf.

3. Arbeitsauftrag:

Wie kannst du die Tipps in ICQ (oder einem anderen Messenger) umsetzen?

Erkläre und zeig es deiner Mitschülerin/deinem Mitschüler.



Arbeitsblatt vom

Name:

.....

Telefonieren über das Internet – kennst du das?

Ingrid ist Austauschschülerin in Mexiko. Für ein ganzes Jahr. Ihre Eltern hatten ein wenig Sorge und möchten gerne ab und an mit ihrer Tochter sprechen – E-Mailing hin – E-Mailing her. Und auch Ingrids Freundin Anna möchte immer das Neueste erfahren. Aber das Telefonieren von Deutschland nach Mexiko oder umgekehrt ist teuer und es gibt doch soviel zu erzählen ...

„Ich habe eine Idee“, sagt Ingrid bei den Planungen, „Voice-over-IP!“ „Was?“ fragt ihre Mutter nicht zu unrecht. „Na, Internettelefonie!“ antwortet Ingrid. „Aber Kind, das ist doch viel zu kompliziert ...“.

1. Arbeitsauftrag:

Informiere dich darüber, wie Voice-over-IP funktioniert, und erkläre es deinem Nachbarn!

 www.voip-information.de

Der wohl bekannteste Anbieter ist „Skype“. Informiere dich über „Skype“ und seine Software.

2. Arbeitsauftrag:

Erstelle in einem Textverarbeitungsprogramm eine Seite mit einer Anleitung für Neulinge! Speichere die Seite und drucke sie aus. Vergiss nicht, dich als Autor anzugeben!

 Aber leider ist auch die Internettelefonie mit Skype nicht frei von Gefahren.
Die Firma Skype gibt auf ihren Hilfeseiten Tipps:
 www.skype.com/intl/de/help/guides/staysecure.html



Arbeitsblatt vom

Name:

3. Arbeitsauftrag:

Fülle die Tabelle aus, indem du erklärst, warum der jeweilige Tipp sinnvoll ist und finde ein Beispiel dazu.

Tipp	Warum?	Beispiel!
Denken sie daran, dass ihr Skype-Profil von allen anderen Skype-Benutzern eingesehen werden kann. Führen sie keine Details in ihrem Profil auf, die sie der Öffentlichkeit nicht preisgeben möchten. Sie müssen ihr Profil nicht ausfüllen, wenn sie das nicht wünschen, und sie können es jederzeit ändern.		
Authentifizieren sie ihren Kommunikationspartner, bevor sie beginnen, persönliche oder vertrauliche Details, wie etwa ihre Privatadresse oder vertrauliche Informationen von ihrer Arbeit, weiterzugeben. Wenn sie zum Beispiel von einer Person angerufen werden, die sich als ihr Kollege ausgibt und dringend einige Informationen benötigt, sollten sie einige arbeitsbezogene Fragen stellen, die nur von ihren Kollegen beantwortet werden können, und sich ansonsten zurückhalten.		
Wenn sie Skype für Arbeitszwecke verwenden, ist es ratsam, eine Liste von bekannten Skype-Namen für alle Kollegen anzulegen und niemandem außerhalb dieser Liste zu vertrauen.		
Stellen sie ihre Privatsphäre-Optionen entsprechend ein, um eine unerwünschte Kommunikation zu vermeiden.		
Wenn ihre Kinder Skype verwenden, informieren sie sie über die Risiken der Kommunikation mit Fremden.		

Findest du Symbole/Zeichnungen in Form eines „Schildes“ (z. B. eines Straßenschildes), mit denen du die Tipps deutlich machen kannst?

4. Arbeitsauftrag:

Teilt euch in 5 Gruppen auf, sodass jede Gruppe einen Tipp bearbeitet. Überlege zunächst alleine und dann mit deiner Gruppe gemeinsam, welches Symbol ihr nehmen möchtet! Einigt euch, wer das Symbol auf das Extrablatt (DinA4) zeichnet. Wählt danach einen aus eurer Gruppe, der euer Symbol der Klasse vorstellt und zeichnet euer Symbol auf ein Extrablatt (DinA4) neu. Arbeitet in der Zeichnung die Verbesserungsvorschläge eurer Mitschülerinnen/Mitschüler mit ein. Hängt die Zeichnungen/Symbole im Klassenraum auf.

Bist du ein Skype-Experte, dann suche dir jemanden, der nicht so fit ist.

5. Arbeitsauftrag:

Wie kannst du die Tipps in Skype (oder von einem anderen Telefonie-Programm) umsetzen? Erkläre und zeige es deiner Mitschülerin/deinem Mitschüler.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Sachinformation

Mehr als ein Telefon

Das Handy ist heute viel mehr als nur ein Gerät zum Telefonieren: das Gerät ist zum wichtigsten Kommunikationsmittel geworden. Laut Ergebnissen der KIM-Studie 2006 (Quelle: www.mpfs.de) verfügen 96 % aller Haushalte, in denen Kinder aufwachsen, über ein Handy. Des Weiteren besitzen 44 % aller (6 – 13jährigen) Kinder ein Handy, dabei gibt es kaum Unterschiede zwischen Mädchen (45 %) und Jungen (43 %). Mit zunehmendem Alter steigt die Handyausstattung deutlich an. Mit ihren vielfältigen Multimedia-Ausstattungen sind Handys unter Kindern und Jugendlichen zu einem Statusobjekt geworden.

Die wichtigsten Anwendungen sind:

- Telefonieren: steht bei Kindern an höchster Stelle, bei Jugendlichen an zweiter Stelle
- „Simsen“ (SMS schreiben und empfangen): steht in der Benutzungshäufigkeit bei Jugendlichen noch vor dem Telefonieren
- Spiele spielen: bedeuten allerdings keine wirkliche Konkurrenz für Computerspiele
- Musik hören: die Mp3-Player Funktion hat bei Jugendlichen innerhalb der letzten Jahre stark an Bedeutung gewonnen
- Fotografieren anhand der Kameraausstattung
- Filmen anhand der Kameraausstattung, die in ihrer Qualität allerdings noch nicht an diejenige der Videokameras heranreicht und
- im Internet surfen: diese Funktion ist immer noch mit sehr hohen Kosten verbunden (die Nutzung von W-LAN-Funknetzen ist etwas kostengünstiger)

Viele Kinder und Jugendliche können in diesem Zusammenhang folgende Abkürzungen übersetzen: SMS, EMS, UMTS, iMode, MMS, WAP, Push-to-talk und M-Commerce. Viele Erwachsene nicht. Auf der Internetseite  www.mediensprache.net/de unter der Rubrik „Handysprache“ können sie sich dazu informieren.

Die Medienpsychologin Prof. Dr. Döring nennt in ihrem 2006 erschienenen Artikel „Handy-Kids: Wozu brauchen sie das Mobiltelefon?“ neun Funktionen, die bei Jugendlichen eine Rolle spielen:

1. Sicherheitsfunktion
Eltern statten ihre Kinder mit einem Handy aus, damit diese, wenn sie unterwegs sind, in einer Notfallsituation (Unfall, Angst, Panik usw.) Hilfe rufen können.
2. Organisationsfunktion
Das Handy dient Kindern und Jugendlichen zur Organisation ihres Alltags: vom Vereinbaren von Abholdiensten mit den Eltern bis hin zu Kontakten zu Freunden und Bekannten.
3. Beziehungsfunktion
Das Handy als „Schaltzentrale“ des sozialen Netzwerkes von Kindern und Jugendlichen.
4. Identitätsfunktion
Das Handy wird in der Phase der Pubertät dazu genutzt, zur eigenen Identitätsgestaltung bestimmte Attribute nach außen hin zu demonstrieren.
5. Unterhaltungsfunktion
Das Handy als Zeitvertreib und Ablenkung.
6. Informationsfunktion
Die Nutzung des Handys für Informations- und Lernangebote.
7. Transaktionsfunktion
Kinder und Jugendliche in ihrer Kundenrolle und der damit verbundenen Faszination und Aufwertung der eigenen Person.
8. Empowermentfunktion
Unterstützung benachteiligter Kinder und Jugendlicher: beispielsweise durch das Erreichen von Seelsorgetelefonnummern, die eigenständige Kommunikation gehörloser Kinder und Jugendlicher anhand von SMS.
9. Sozialisationsfunktion
Die Nutzung des Handys in sozialen Settings – wie der Familie oder dem Freundeskreis – unterliegen sozialen Normen und Regeln.

Sie finden den vollständigen Artikel auf der Internetseite  www.izmf.de unter „Download“.

Die Probleme

Innerhalb dieser Möglichkeiten bereiten folgende Aspekte Probleme bei der Handynutzung Jugendlicher:

- ungeeignete Inhalte, wie Gewalt- und Pornovideos, daneben auchwürdeverletzende Inhalte (Darstellungen von Unfallopfern), die im Oberbegriff als „tasteless“ (engl. für „geschmacklos“)-Angebote bezeichnet werden
- „Happy Slapping“ (reale oder inszenierte Gewaltszenen, z. B. Jugendliche verprügeln ihre Mitschüler: die Szene wird mit dem Handy gefilmt)
- „E-Bullying“ oder „Cyber-Bullying“ (Jugendliche beleidigen andere per SMS und Anrufe oder verletzen auf andere Weise deren Persönlichkeitsrechte)
- technische Gefahren (Viren, Würmer oder andere technische Spielarten, die die Systemstabilität gefährden oder sogar das Handy zum Abhörmedium werden lassen)
- gesundheitliche Risiken durch Strahlenbelastung
- Finanzielle Probleme (übermäßige Nutzung, „Abzocke“ z. B. über teure Klingeltöne oder Premium-SMS)

Im Folgenden soll nur auf die Aspekte zum Thema Handy eingegangen werden, die mit dem Internet zu tun haben. Nachfolgende Internetquellen haben das Handy zum Thema und bieten weiterführende Informationen:

.....
www.klicksafe.de (unter Handy)

.....
klicksafe.de zum Thema Handy

.....
 Handy ohne Risiko?
 Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern

.....
 herausgegeben und kostenlos zu beziehen: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

.....
www.handysektor.de

.....
 Handysektor.de ist ein Informationsangebot für Jugendliche

.....
www.jugendamt.nuernberg.de
 (unter „Download“, „Jugendschutz: Jugendliche und Handys. Nutzen und Risiken von Handys“ – Broschüre „Jugendliche und Handys“)

.....
 Informationsbroschüre des Jugendamtes Nürnberg

.....
www.lehrer-online.de/handy.php

.....
 Unterrichtsmaterialien und Hintergrundinformationen rund ums Thema bei Lehrer-Online

.....
www.bsi-fuer-buerger.de
 (unter „Handy“)

.....
 das BSI (Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnologie) für Bürger zum Thema Handy

Klingeltöne, Flirtlines, Premium-SMS

Der Problembereich „Jugendliche und Handy“ hat viele Facetten. Ein besonderes Internetproblem sind dabei überbezahlte Angebote bei Klingeltönen, so genannte „Flirt-Lines“ oder Premium-SMS-Dienste (Teilnahme an Chats, Download von Logos, Wetter-Nachrichten, Horoskope, News, Teilnahme an Gewinnspielen etc.). Zahllose Anbieter bieten solche Dienste rund um das Handy speziell für junge Handynutzer an. Beliebte Klingeltöne sind beispielsweise „coole“ Töne wie die Titelmelodien bekannter Fernsehserien, Kinofilmen, die neuesten Lieder aus den Charts oder

vermeintlich witzige Geräusche. Die (legalen) Downloads aus dem Internet sind oft teuer und manchmal mit anderen Abonnement-Diensten für 12 oder 24 Monate gekoppelt. Diese Vertragsbedingungen sind allerdings manchmal undurchschaubar. Hier gilt es, große Vorsicht walten zu lassen, die Rechnung kommt meist erst am Monatsende. Ein weiteres Problem besteht in SMS, die mit der Bitte um Rückantwort von einem Unbekannten an die Handys gesendet werden. Dahinter verbergen sich oft teure (Flirt-)Dienste.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

„Checked4you“, das Onlinemagazin der Verbraucherzentrale NRW hat folgende Tipps dazu:

- Bei Angeboten, die per SMS bezahlt werden sollen, genau auf den kompletten Preis achten.
- Von „Chats“ oder „Flirts“ per SMS generell lieber die Finger lassen.
- Auf SMS von Unbekannten nicht antworten.
- Generell beim Beantworten von SMS auf die Nummer schauen: Ist es eine fünfstellige Premium-SMS-Nummer oder eine 0190er-Nummer?

Alternativen zu den teuren Klingeltönen bieten kostenlose Programme, die es ermöglichen, eigene Klingeltöne herzustellen, z.B. „Ringtonemaker“
 ☎ www.ringtonemaker.org oder „Handysound-Designer“
 (über ☎ www.netzcheckers.de unter „Selber machen“, „Klingeltöne selber machen“). Darüber hinaus gibt es Internetseiten, die auflisten, wo kostenlose Klingeltöne zu erhalten sind. Diese sind oft zu Werbezwecken erstellt und werden deshalb verschenkt (bspw. ☎ www.kostenlose-klingeltoene-blog.de).

Der Weg des Klingeltons aus dem Internet auf das Handy geht meistens über ein Datenkabel, über welches das Handy an den Computer angeschlossen werden kann, mit Hilfe einer der drahtlosen Übertragungsmöglichkeiten, wie Bluetooth oder Infrarot (Infrared) – meist zwischen zwei Handys – oder über eine Speicherkarte, die in das Handy geschoben werden kann.

Aggressive Werbung

Jugendliche und Kinder werden aggressiv beworben. Besonders die Werbung für Klingeltöne im Fernsehen und innerhalb von Zeitschriften für Jugendliche ist unter Aspekten des Verbraucherschutzes zu kritisieren. In der Entscheidung des Bundesgerichtshofs gegen die Zeitschrift „Bravo Girl“ vom 6.4.2006 wurde festgehalten, dass in der Zeitschrift enthaltene Werbung als wettbewerbswidrig angesehen wird, „da sie geeignet sei, die geschäftliche Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen auszunutzen (§ 4 Nr. 2 UWG). Handlungen, die gegenüber einer nicht besonders schutzwürdigen Zielgruppe noch zulässig seien, könnten gegenüber geschäftlich Unerfahrenen unzulässig sein.“

Neben dem Wettbewerbsrecht kann aggressive Werbung vor allem bei jugendlichen Adressaten auch gegen spezielle Werbeverbote der Jugendschutzrechts verstoßen (siehe § 6 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag).

Gewalt, Porno, Snuff, Happy Slapping, Propaganda

Ein großes Problem sind Gewalt- und Pornovideos aus dem Netz: Sie können aus dem Internet heruntergeladen und z. B. per Handy untereinander ausgetauscht werden.

So z. B. Snuff-Videos (v. engl. to snuff out = jemanden auslöschten). Der Begriff bezeichnet die filmische Aufzeichnung eines Mordes, wobei angemerkt sein muss, dass noch kein tatsächlicher Mord in einem dieser Videos nachgewiesen werden konnte. Dies stellt die Bedenklichkeit solcher Videos keineswegs in Frage. Pornovideos der härtesten Art sind leicht im Internet zu finden, vor allem z. B. Gewalt- und Tierpornografie. Die Kriminalstatistik weist daneben vor allem auf Kinderpornografie hin, deren Bilder und Videos über das Internet ausgetauscht werden (berührt ist hier § 184 b StGB).

Eine weitere Variante der Gewalt-Videos sind so genannte „Happy-Slapping-Filme“, womit reale oder inszenierte Gewaltszenen gemeint sind. Beispielsweise verprügeln Jugendliche ihre Mitschüler, um die Szene mit dem Handy zu filmen. In der JIM-Studie 2006 geben 17 Prozent der Handybesitzer zwischen 12 und 19 Jahren an, schon einmal mitbekommen zu haben, wie eine Prügelei mit dem Handy gefilmt wurde.

Auch die rechtsradikale Szene nutzt das Internet zur Verbreitung von Propaganda sowie in letzter Zeit auch terroristische Gruppierungen. Extrem gewalthaltige Tasteless-Angebote, wie beispielsweise reale und inszenierte Bilder und Filme von Hinrichtungen, Folter und Misshandlungen sind ein großes Problem und sind in den meisten Fällen bereits gesetzlich verboten. Eine Gefahr stellen aber auch Angebote dar, die versteckt gewalthaltige oder ideologische Inhalte, wie rechtsextremes Gedankengut präsentieren. Auch solche Angebote stellen in der Regel eine Jugendgefährdung dar und können beispielsweise von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert werden.

Jugendliche und das Recht

Folgende rechtlichen Grundlagen sollten insbesondere an Kinder und Jugendliche vermittelt werden: Andere Handybesitzer können Daten auf das eigene Handy überspielen, wenn die Bluetooth-Funktion eingeschaltet ist. In diesem Zusammenhang kann der §184ff des StGB, der das Anbieten, Überlassen oder Zugänglichmachen von pornografischen Bildern an Personen unter 18 Jahren verbietet, betroffen sein. Das unaufgeforderte Zusenden an Personen über 18 Jahre wird ebenfalls strafrechtlich verfolgt. Und schon der Besitz entsprechender Video- und Bilddateien (z. B. im Handyspeicher) kann als „Vorrätighalten zum Zwecke der Weiterverbreitung strafbar sein. Weiterhin ist nach §131 des StGB die Weitergabe bestimmter grausamer und unmenschlicher Gewaltdarstellungen an unter 18-Jährige wie an erwachsene Personen generell verboten. Auch das Herstellen und das „Vorrätighalten“ zum Zweck der Weiterverbreitung sind untersagt. Auch Jugendliche (ab 14 Jahren) machen sich in solch einem Fall strafbar! Weitere Informationen finden sie auf der Internetseite www.gesetze-im-internet.de.

Die Herstellung und Verbreitung von Medien mit extremistischen Inhalten ist ebenfalls verboten (s. o.). Hierzu zählen vor allem volksverhetzende Inhalte, die bestimmte Bevölkerungsteile diskriminieren (§ 130 StGB), daneben aber auch Propaganda und Kennzeichen von verbotenen Organisationen oder Vereinigungen (§§ 86, 86a StGB). Auch öffentliche Aufrufe zu Straftaten (§ 111 StGB) oder die Anleitung zu besonders schweren Straftaten (z.B. Bauplan für Rohrbomben) sind strafrechtlich untersagt (§ 130a StGB).

Heimliche Aufnahmen (Fotos, Videos, Tonaufzeichnungen) sind ein schwerer Eingriff in das Persönlichkeitsrecht des Abgebildeten und stellen eine Rechtsverletzung dar. Der Persönlichkeitsschutz ist betroffen, wenn z. B. Fotos, die Adresse oder andere private Daten ohne Wissen und Einverständnis des Betroffenen veröffentlicht werden. Rechtlich leitet sich das Persönlichkeitsrecht aus Art. 2 des Grundgesetzes ab („Jeder hat das Recht auf die freie Entfaltung seiner Persönlichkeit ...“). Auch Art. 1 („Die Würde des Menschen ist unantastbar“) spielt in diesem Zusammenhang eine bedeutende Rolle. Daraus lassen sich bestimmte Prinzipien ableiten, die auch vom Bundesverfassungsgericht bestätigt wurden.

- Schutz der Ehre
- Schutz der Privat- und Intimsphäre
- Recht am eigenen Bild, der eigenen Stimme und dem gesprochenen Wort
- Recht auf Selbstbestimmung, wie man in der Öffentlichkeit dargestellt werden will
- Recht auf Verschonung von der Unterschlebung nicht getätigter Äußerungen
- Recht auf informationelle Selbstbestimmung (= Datenschutz)

Der Mitschnitt im Unterricht fällt somit in die Kategorie „nicht öffentlich gesprochenes Wort“. Aus diesem Grund ist das Mitschneiden und Verbreiten solcher Ton-, Bild- oder Filmdokumente verboten. Festgelegt ist dies in § 201 StGB „Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes“ (siehe zu den rechtlichen Aspekten auch www.lehrer-online.de/digitalgeraete.php). Seit August 2007 gibt es beispielsweise für nordrhein-westfälische Lehrkräfte eine eigene Beschwerdestelle für Internetmobbing im Schulbereich. Auch die Fertigung und/oder Verbreitung von Bildaufnahmen ist mittlerweile in bestimmten Fällen sogar strafrechtlich untersagt, wenn dadurch der höchstpersönliche Lebensbereich verletzt wird (vgl. § 201a StGB). Bei einer rechtswidrigen Verletzung hat man einen Anspruch auf Unterlassung und Beseitigung, sogar die Herausgabe des Bildmaterials oder dessen Vernichtung. Bei einer unbefugten Veröffentlichung besteht in schwerwiegenden Fällen u. U. ein Anspruch auf Schadensersatz.

Jugendliche und die Auseinandersetzung mit der Erwachsenenwelt

Ein Aspekt, der unbedingt unterschieden werden muss, besteht darin, ob Jugendliche die Gewalt- und Pornoangebote konsumieren oder ob sie beispielsweise andere verprügeln, um die Gewalt mit dem Handy aufzuzeichnen („Happy Slapping“ = „fröhliches Schlagen“). Beim Konsum ist es vor allem die Faszination und Neugier der problematischen und verbotenen Inhalte, die bereits für Jugendliche im Internet leicht zugänglich sind. Das Anschauen von Gewalt und Pornografie wird als Mutprobe oder zum Austesten von Grenzen eingesetzt. Gerade mit dem Handy haben Jugendliche verbotene Inhalte immer dabei, sie können diese anderen zeigen und verschicken. Das steigert den Status und das Prestige im Freundeskreis. Dass dies auch strafrechtliche Konsequenzen haben kann, ist vielen Jugendlichen dabei nicht immer klar.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Viren und Würmer

Neben teuren Klingeltönen, Gewalt- und Pornodarstellungen droht den Handynutzern ein weiteres Risiko aus dem Internet: Viren und Würmer (bzw. per Funkübertragung). 2006 erregte der Fall des Virus „RexSpy“ Aufsehen, welcher das Mithören der von dem befallenen Handy aus geführten Gespräche zuließ. In der Info-Broschüre des Jugendamts Nürnberg heißt es: „Du hast es dabei mit Programmcodes zu tun, die sich nicht per Anruf, sondern per Bluetooth, SMS, Download und E-Mail in dein Handy einschleusen. Sie können eigenständig teure 0190-Nummern anrufen, sich selbstständig per SMS an alle Adressen in deinem Handy-Adress-

buch verschicken und das Betriebssystem oder andere installierte Software zerstören. Vorsorglich solltest du:

- das Handy auf „unsichtbar“ stellen, dann ist es für andere Bluetoothgeräte nicht auffindbar (siehe Betriebsanleitung)
- keine Daten annehmen oder Dateianhänge öffnen, deren Herkunft du nicht kennst
- nur Programme und Dateien aus vertrauenswürdigen Quellen herunterladen
- den Akku aus dem Handy nehmen und ihn wieder einsetzen, wenn das Handy „spinnt“
- regelmäßig deine Daten sichern

Ⓞ Links/Literatur

Handy ohne Risiko?

Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern

Handy-Kids: Wozu brauchen sie das Mobiltelefon?

www.izmf.de

herausgegeben und kostenlos zu beziehen: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Döring, Nicola (2006). In Dittler, Ullrich & Hoyer, Michael (Hrsg.), Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht“. München: KoPaed Verlag

www.medieninfo.bayern.de

Gewaltvideos auf dem Handy – Herausforderungen für Pädagogik und Jugendmedienschutz, Broschüre des Bayerischen Staatsinstituts für Schulqualität und Bildungsforschung

www.handy-in-kinderhand.de

Informationsportal & Broschüre der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

www.internet-abc.de

(unter „Archiv“, „Dr. Surf“, „Teurer Spaß: Premium SMS“)

Dr. Surf vom Internet-ABC zum Thema teure SMS

www.pollyundfred.de

„Handy-Kurs mit Polly und Fred“, eine Lernsoftware der FWU in Kooperation mit Outermedia GmbH

www.handysektor.de

Informationsportal handysektor.de und Infolyer „Tipps to go“, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen und Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

www.handywissen.info

Informationsportal und Flyer der Landesstelle für Kinder und Jugendschutz Sachsen Anhalt e.V.

www.mekonet.de

(unter „Service & Downloads“, „Handreichungen“)

„Jugendliche und Handy auf einen Blick“, Handreichung von mekonet

www.merz-zeitschrift.de

merz – Zeitschrift für medienpädagogik, mobil kommunizieren, spielen und lernen (Heft 3/2007)

www.netzcheckers.de

(unter „Selber machen“, „Klingeltöne selber machen“)

Klingeltöne selbst erstellen mit dem Handysound-Designer

http://handywissen.at (unter „Download“)	ein insgesamt 114-seitiges Unterrichtspaket zum Thema Handy aus Österreich, von handywissen.at
www.schulprojekt-mobilfunk.de (unter „Download“)	Unterrichtsmaterialien zum Download (Broschüren)
www.learn-line.nrw.de/angebote/handy/	Unterrichtsreihe zum Thema Handy bei Learn-Line
http://lehrerfortbildung-bw.de/unterricht/ (unter „Lernpfade“, „Ethik/Deutsch: Handy“, „Unterrichtsmaterial“)	Unterrichtsreihe zum Thema Handy bei der Landesakademie für Fortbildung BW
www.lehrer-online.de/handy.php	Unterrichtseinheiten und Hintergrundinformationen bei Lehrer-Online

Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	2	2–3	3–4
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler kennen die unterschiedlichen Funktionen des Handys, erörtern Gründe für ein Handy und machen sich Gedanken über Handykosten.	Die Schülerinnen und Schüler lernen anhand von Beispielen und mit Hilfe verschiedener Methoden die problematischen Seiten der Handynutzung kennen.	Die Schülerinnen und Schüler lernen ihr Handy genauer kennen und erfahren durch Recherche im Internet, wie man bestimmte sicherheitsrelevante Einstellungen machen kann.
Methode/n	+/- Liste	Stufenleiter, Kalkulation, Zeitungsrecherche, SMS-Text	Wissenstest, Internetrecherche, Stufenleiter
Organisationsform/en	Einzel, Sitzkreis, Partner, Gruppendiskussion	Einzel, Experten	Einzel, Partner, Klassengespräch
Zugang Internet	nein	nicht zwingend	ja
Zugang PC	nein	nicht zwingend	ja

Kommentare zu den Arbeitsblättern



Mit dem Thema Handy könnte man ganze Unterrichtsreihen bestreiten. Hier soll nur ein kleiner Einstieg ermöglicht werden, der eigentlich drei Bereiche umfasst: das Handy als Multimediamaschine, Gründe für oder gegen ein Handy und die Kosten von Handys. Sie können das Thema aufgrund der inhaltlichen Fülle auch Dreiteilen.

In einem ersten Schritt sollen die Kinder darüber nachdenken, dass das Handy mehr ist als ein Telefonapparat und ihr eigenes Handy (sofern sie eines besitzen) besser kennen lernen. Die Gründe für oder gegen ein Handy werden in einem zweiten Schritt abgefragt. Darüber sollte sich eine



3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

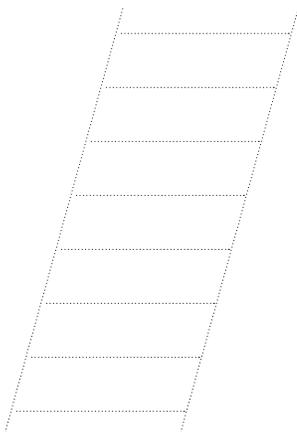
Diskussion im Klassenverband anschließen, warum ein Handy gut und wichtig sein kann, aber auch wann ein Handy teuer und gefährlich (Gefahr eines Diebstahls mit Überfall) sein kann.

Die Frage nach den Kosten verliert zwar durch billigere Tarife und Flatrates zunehmend an Bedeutung, ist aber gerade für Kinder (und die Eltern) wichtig. Hier sollen die Kinder recherchieren und lernen, wie teuer das Telefonieren mit dem Handy wirklich ist. Es ist klar, dass bei der vorhandenen Unübersichtlichkeit kein wirklicher Marktüberblick geschaffen werden kann. Diese Aufgabe ist anspruchsvoll und muss entsprechend dem Leistungsstand der Klasse evtl. vereinfacht werden. Als Hausaufgabe kann um Mithilfe der Eltern gebeten werden.

Die letzte Aufgabe kann vielleicht im Sinne der Binnendifferenzierung für die Schnellen durchgeführt werden.



Hier sollen die Schülerinnen und Schüler vor allem die problematischen Seiten des Handybesitzes kennen lernen. Zuerst sollen sie darüber nachdenken, ob und welche Abzockmethoden ihnen bekannt sind und anschließend mit den Informationstexten abgleichen. Die Stufenleiter könnte so aussehen:



Die Stufenleiter ermöglicht eine Sortierung nach einem bestimmten Kriterium: hier die „gefährlichste Abzockmethode“, wobei oben das Wichtigste stehen sollte. Die Schülerinnen und Schüler werden tagtäglich mit Werbung und Angeboten für das Handy konfrontiert und müssen lernen, damit bewusst umzugehen. Im dritten Arbeitsauftrag soll dazu die Möglichkeit geboten werden.

Hier ist sicherlich Hilfestellung nötig, um eine erfolgreiche Bearbeitung zu ermöglichen. Vielleicht gibt es „Spezialisten“, die es gut können? Sie sollten an die Seite der „Unerfahreneren“ gestellt werden.

Die Beispiele im Text und der Vergleich mit den eigenen Erfahrungen sollen einen Bezug auf den Alltag der Jugendlichen ermöglichen. Die eigentlich wichtige Erarbeitung geschieht erst mit dem vierten Arbeitsauftrag. Die Schülerinnen und Schüler sollen überlegen, wie sie sich davor schützen können. Hier auch wieder ein Vergleich mit den Tipps der Experten. Sie sollten darauf achten, dass die Schülerinnen und Schüler zunächst alleine nachdenken und erst danach nachschauen. Wenn sie wollen, könnten sie den letzten Arbeitsauftrag auch erst im Nachhinein stellen (beim Kopieren bitte abdecken).



Sicherlich kennen Jugendliche ihr Handy sehr genau. Aber wenn es um Fragen der Sicherheit geht (zum Beispiel das Problem Bluetooth), gehen sie doch sorglos damit um. Hier sollen sie ihr Handy genauer kennen lernen und erfahren, wie man bestimmte sicherheitsrelevante Einstellungen machen kann. Vielleicht bietet sich nach dieser eher technischen Erarbeitung auch eine Diskussion oder ein Gespräch zur Handynutzung an.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Für das Thema Handy gibt es 1000 und eine Möglichkeit der Fortschreibung im Unterricht. Vielleicht bietet sich eine Diskussion über das Thema „Handy in der Schule“ besonders an? Damit sind auch Bereiche des Umgangs miteinander und des „Respekts“ berührt. Vielleicht ließe sich die SV/Schülervertretung einbinden, um ein Projekt „Sauberes Handy“ zu starten. Es gibt zahlreiche Beispiele für Aktionen rund um Handys an Schulen. Exemplarisch sei ein herausragendes Projekt an der Alfred-Teves-Schule in Gifhorn genannt, wo dem Problem mit Gewaltvideos auf Handys umfassend begegnet wurde: © www.alfred-teves-schule.de



Arbeitsblatt vom

Name:

Handy, dein teurer Alleskönner?!



Vielleicht besitzt du selbst schon eines, aber bestimmt deine Eltern oder deine älteren Geschwister. Eine Untersuchung hat ergeben, dass fast alle Haushalte mit Kindern auch mindestens ein Handy besitzen. Und sicherlich weißt du schon, dass man damit noch viel mehr machen kann als nur telefonieren.

1. Arbeitsauftrag:

Schreibe doch bitte mal auf, was man mit einem Handy alles machen kann und stelle deine Ideen im Sitzkreis vor!

.....
.....
.....

Hast du eine verrückte Idee, welche Funktion das Handy der Zukunft haben könnte?

.....
.....
.....

Was würdest du mit einem Handy machen und warum? Oder wenn du eines besitzt, was machst du alles mit deinem Handy?

.....
.....
.....

2. Arbeitsauftrag:

Findet zu zweit Vor- und Nachteile für den Besitz eines Handys. Erstellt dazu eine +/- Liste. Nun sucht euch ein anderes Paar und vergleicht eure Ergebnisse. Wo seid ihr euch einig? Wo nicht?

Handy – das ist toll daran:

+

Handy – das ist nicht so gut:

-



Arbeitsblatt vom

Name:

3. Arbeitsauftrag (Hausaufgabe):

Du weißt bestimmt, dass das Telefonieren mit einem Handy teurer ist als mit einem anderen Telefon von zu Hause aus (auch als „Festnetz“ bezeichnet). Bitte frage zwei Handybesitzer, wie teuer folgende Telefonate sind, und schreibe die Antwort auf:

Kosten	1. Telefonat 1 Minute bei der Oma anrufen	2. Telefonat 30 Minuten mit der Freundin oder dem Freund quatschen
Handybesitzer 1		
Handybesitzer 2		
Festnetz (Handybesitzer 1 und 2)		

Die Rechnung ist leider nicht ganz vollständig, denn manchmal werden auch monatliche Kosten fällig, egal wie viel oder wie wenig man telefoniert.

Notiere noch die monatlichen Kosten und das „Netz“, also den Anbieter wie T-Mobile, Vodafone oder so:

	Monatliche Kosten	Netz
Handybesitzer 1		
Handybesitzer 2		
Festnetz (Handybesitzer 1 und 2)		

Zum Schluss noch eine kleine Rechenaufgabe für schlaue Köpfe.

Wie viel würdest du zahlen, wenn du soviel in einem Monat telefonieren würdest (denke an die monatlichen Kosten und die Minutenpreise):

in einem Monat	60 Minuten	90 Minuten	120 Minuten	240 Minuten
Handy 1				
Handy 2				
Festnetz				

4. Arbeitsauftrag:

Tragt eure Ergebnisse zusammen und findet heraus, welches der günstigste Netzanbieter ist.



Arbeitsblatt vom

Name:

Gefahrenzone Handy?



Das Handy. Schon längst sind die kleinen Dinger Multimediamaschinen mit zahlreichen Funktionen wie beispielsweise mp3-Player, Fotoapparat, Videokamera, Navigation und W-LAN, von Kleinigkeiten wie Spiele, Organizer, SMS und MMS usw. mal ganz abgesehen.

1. Arbeitsauftrag:

Notiere Abzocke-Methoden, die dir bekannt sind, und versuche diese mittels einer Stufenleiter auf der Rückseite dieses Arbeitsblattes zu sortieren: Die „gefährlichste Abzock-Methode“ steht ganz oben, die am wenigsten gefährliche ganz unten.

! Tipp: Wusstest du, ... dass bei der angerufenen Nummer ein Tonband angeschlossen sein kann, das ein Freizeichen sendet. Je länger der Anrufer es klingeln lässt, desto teurer wird das Gespräch, ohne dass je eines stattgefunden hat.

2. Arbeitsauftrag:

a) Lies den Text mit den Beispielen sorgfältig durch.

b) Schaue in eine Jugendzeitschrift oder auf die entsprechenden Seiten im Internet und finde Beispiele für Premium-SMS und Logo- oder Klingelton-Downloads. Lies die Angebote sehr genau und rechne aus, wie viel sie dich kosten würden (achte besonders auf Abos oder monatliche Kosten).

c) Wie kannst du dich davor schützen? Entwickle Ideen und schreibe Tipps in Form einer SMS (notiere auf einem Blatt die SMS mit maximal 160 Zeichen!). Du darfst sie „versenden“!

■ **A wie Abzocke:** Das alles ist ein Riesemarkt und Jugendliche (und ihre Eltern) geben viel Geld dafür aus. Kein Wunder, dass Geschäftemacher sich auch illegaler oder halblegaler Methoden bedienen, um dich abzuzocken. Kennst du Methoden, wie versucht wird, über das Handy Geld zu verdienen?

■ **P wie Premium-SMS:** Hier ein typisches Beispiel für eine SMS-Abzocke: „Jemand, den du kennst, möchte dir etwas wichtiges sagen. Ruf' einfach an.“ Wer auf eine solche SMS leichtfertig mit einem Rückruf reagiert, wird bei der nächsten Telefonrechnung merken, dass er von Betrügern abgezockt wurde. Und das kann ganz schön ins Geld gehen. Dabei werden Betrüger immer geschickter. Teure SMS nennen sich auch gerne „Premium-SMS“, womit vorgegaukelt werden soll, dass es sich um etwas Besonderes handelt. Mit der Premium-SMS werden spezielle Dienste über die Handyrechnung abgerechnet. Das können Informationen, Klingeltöne oder Logos, aber auch Flirtlines oder Chaträume sein. Hier noch ein typisches Beispiel: „Hallo ich finde dich toll. Wenn du wissen willst, wer ich bin, schick eine SMS an: 88888“ oder „Hallo du, wir haben uns lange nicht gesehen. Schreib mir doch mal wieder. Hier meine Nummer: 99999“. Bei solchen SMS-Nachrichten ist Vorsicht geboten. Mit diesen üblen Tricks wird dem Handybesitzer nämlich über eine Sonder- oder Auslandsnummer oder durch die Umleitung auf teure Dienste, das Geld aus der Tasche gezogen.

■ **M wie Minutenpreise:** Logos, Klingeltöne und Spiele fürs Handy sind beliebt, da jeder sich nach seinem eigenen Geschmack das Handy gestalten kann. In vielen Zeitschriften und im Fernsehen werden die neuesten Angebote beworben und dazu angeregt, durch das Versenden einer SMS an eine Kurzwahlnummer die neuesten „Hits und Trends“ zu bestellen. Oft wird in der Werbung jedoch nur der Preis pro Minute oder pro SMS angegeben. Sobald das Herunterladen eines Klingeltons länger als eine Minute dauert, erhöhen sich die Kosten für den Klingelton. Außerdem wird in der Werbung selten deutlich darauf hingewiesen, dass man gleich mehrere Logos oder Klingeltöne abonniert oder eine monatliche Grundgebühr bezahlen muss. Und auch für Spiele gibt es Abos mit Pflichtabnahme.



Arbeitsblatt vom

Name:

Kennst du dein Handy?

Das Handy. Alles ist möglich, oder? Telefonieren, simsen, fotografieren oder filmen, im Internet surfen, Musik hören und vieles andere. Aber kennst du dich so richtig gut aus mit dem Handy? Und damit ist nicht nur die Technik gemeint. Hier ein kleiner Test:



Frage	Antwort
Wem solltest du deine Handynummer weitergeben?	
Wie kommst du an die Seriennummer (= IMEI-Nummer) deines Gerätes?	
Was machst du, wenn dein Handy gestohlen wurde?	
Wie solltest du mit PIN und privaten Daten umgehen?	
Darfst du Fotos von anderen machen?	
Darfst du im Unterricht – heimlich – filmen?	
Ist die Weitergabe von Gewaltvideos und Pornos über das Handy strafbar?	
Wie reagierst du auf „komische“ SMS von Unbekannten?	
Wie kommst du an preiswerte Klingeltöne oder Logos?	
Ist Bluetooth in deinem Handy ausgeschaltet?	
Wie funktioniert die Tastensperre an deinem Handy?	
Was tust du bei einer teuren Handyrechnung?	
Was ist ein SAR-Wert?	
Wie hoch ist der SAR-Wert deines Handys?	
Was kostet dich ein Telefonat aus dem Ausland?	
Gibt es Viren für Handys?	



Arbeitsblatt vom

Name:

1. Arbeitsauftrag:

Beantworte in der Tabelle die Fragen!

2. Arbeitsauftrag:

Vergleiche die Antworten in Partnerarbeit!



Tipp: Auf folgender Internetseite von handysektor.de findest du eine kleine Broschüre zum Ausdrucken, in der alle Fragen (außer die zum SAR-Wert von oben) beantwortet werden:

🌐 www.handysektor.de/download/tipps_to_go_a4texte.pdf

Alles Wissenswerte über SAR-Werte und eine lange Liste mit Handymodellen und ihren SAR-Werten findest du hier:

🌐 www.bfs.de/de/elektro/oekolabel.html

3. Arbeitsauftrag:

Vergleiche deine Antworten mit denen der der Internetseite.

Stelle in Form einer „Stufenleiter“ die Wichtigkeit der einzelnen Punkte dar:

A large dotted ladder shape consisting of two parallel diagonal lines connected by ten horizontal dotted lines, intended for ranking the importance of individual points.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Sachinformation**Virtuelle Welten**

Das Thema Computerspiele ist ein sehr umfangreiches. An dieser Stelle sollen einige Aspekte angesprochen und kurz erläutert werden. Im Anschluss finden sie eine umfangreiche Literaturliste mit weiterführenden Informationen. Zudem ist anzumerken, dass innerhalb dieses Themengebietes einzelne Aspekte weiterhin auch unter Experten kontrovers diskutiert werden. Unter dem Überbegriff der Computerspiele sind hier alle Videospiele eingeschlossen. Neben den PC-Spielen, ebenso Konsolen (z. B. X-Box, Playstation, Wii, Gamecube etc.) oder portable Geräte (z. B. Nintendo DS, Gameboy, Playstation Portable (PSP)) etc.

Massenphänomen

40 % der Teenager spielen intensiv, weitere 30 % zumindest gelegentlich, wie es der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest in der KIM-Studie 2006 belegt.

TIPP: Führen sie in ihren Schulklassen eine kleine Befragung zu diesem Thema durch und vergleichen sie die Ergebnisse mit denjenigen der oben genannten Studie.

Verbreitung

Laut der Zeit (2007: „Im Bann der Pixelwesen“) besitzen 60 % der Teenager einen eigenen Computer, rund 40 % verfügen über eine Spielkonsole von Sony, Microsoft oder Nintendo und 30 % über ein tragbares Gerät.

Markt

Der Markt für Computerspiele ist ein Milliardengeschäft. Weltweit werden rund 20 Milliarden Dollar umgesetzt, Deutschland ist mit über 1,3 Milliarden Euro Umsatz der zweitgrößte Markt in Europa (nach Großbritannien). Mit Computerspielen wird rund ein Drittel des gesamten Umsatzes bei Spielwaren in Deutschland erzielt. Es wird mehr Geld mit Computerspielen verdient als mit Kinofilmen.

Historie

Die Geschichte der Computerspiele beginnt in den 70er Jahren mit dem ersten weitverbreiteten Spiel Pong, und setzt sich über PacMan, Donkey-Kong und viele andere – mittlerweile als Klassiker bezeichnete – Spiele fort. Unter  www.computerspielmuseum.de können sie mehr darüber erfahren.

Genres

Computerspiel ist nicht gleich Computerspiel, auch wenn es sich in der öffentlichen Diskussion manchmal so anhört. Computerspiele sind in vielfältige „Genres“ unterteilbar, hierbei sind die Grenzen manchmal fließend.

Die wichtigsten Genres:

1. Action-Adventure: Steuerung einer Spielfigur in einer Abenteuergeschichte mit z. B. Zeitdruck, Kämpfen oder Geschicklichkeitsübungen
2. Adventure: ähnlich wie Action-Adventure, meist jedoch ohne Zeitdruck
3. Arcade: auch bekannt als „Spielhallen-Automaten“ mit meist einfachen Spielanforderungen, z. B. Prügelspiele, Autorennen etc.
4. Denkspiele: Knobel-, Rätsel-Spiele (z. B. Tetris)
5. Gesellschaftsspiele: Umsetzungen von Spielen wie beispielsweise Poker oder Quiz-Sendungen am Computer
6. Jump-and-Run-Spiele: eine Spielfigur muss über Hindernisse hinweg durch eine virtuelle Welt von Level zu Level geführt werden.
7. Management-Spiele: Mit Inhalten wie beispielsweise der Errichtung einer Stadt, der Leitung eines Zoos, einer Fußballmannschaft o. ä.
8. Rollenspiele: oft innerhalb von Fantasy- oder Mittelalterszenarien steuert der/die SpielerIn eine/n „Helden/In“
9. Shooter: Vorkommen oft in Version eines „Ego-Shooters“, aus der Ich-Perspektive müssen Gegner eliminiert werden
10. Simulationen: beispielsweise Fahr- und Flugsimulatoren, in denen ein Auto oder Flugzeug gesteuert wird
11. Sportspiele: die Umsetzung von Fußball oder Leichtathletik innerhalb eines Computerspieles
12. Strategie-Spiele: sind eng mit Management-Spielen verwandt, hier besteht der Schwerpunkt innerhalb des Taktierens, um z. B. Herrscher einer Welt zu werden
13. Edutainment-Angebote: dienen zu Lern- und Schulzwecken und haben einen spielerischen Charakter.

Übersicht Genres mit Beispielen

Action Adventure	■ Grand Theft Auto / Tomb Raider
Adventure	■ Myst / Ankh
Arcade	■ Pacman / Pong / Space Invaders
Denkspiele	■ Tetris / Minesweeper / Gehirnjogging
Gesellschaftsspiele	■ Solitär / Buzz / Singstar
Jump-and-Run	■ Donkey Kong / Super Mario / Prince of Persia
Management	■ Fußball-Manager / SimCity / Rollercoaster Tycoon
Rollenspiele	■ Diablo / Ultima / World of Warcraft
Shooter	■ Counter-Strike / Doom
Simulationen	■ Die Sims / Flugsimulator
Sportspiele	■ Fifa / Pro Evolution Soccer
Strategie	■ Age of Empires / Civilisation
Edutainment	■ Der Zahlenteufel u.v.a.

Stichwort „Killerspiele“

Der Begriff „Killerspiel“ ist eigentlich alt und wurde früher für Nicht-Computerspiele wie z. B. Paintball und Laserdrom benutzt. In Verbindung mit Computerspielen fand er medienwirksamen Eingang in den deutschen Sprachschatz. Der Begriff steht für das oben erwähnte Genre der „Shooter“-Computerspiele. Tatsächlich bekamen im Jahre 2006 nur 4 % aller Computerspiele eine Altersfreigabe ab 18 (s. u.) und sie haben insgesamt einen Marktanteil von rund 10 %. Das bekannte Spiel Counter-Strike, hat in Deutschland eine Freigabe ab 16 Jahren.

Altersfreigaben und Verbote

Das deutsche Jugendschutzgesetz wurde mit Wirkung ab dem 1.4.2003 geändert. Im Bereich der Computerspiele kam es im Zuge dessen zu einer verschärften Gesetzeslage. Während bis dahin lediglich eine Empfehlung zur Altersfreigabe von Computerspielen für den deutschen Markt durch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) ausgesprochen wurde, gilt diese Altersfreigabe nun als verbindlich.

Folgende Altersfreigaben werden unterschieden:

- ohne Altersbeschränkung
- ab 6 Jahren
- ab 12 Jahren
- ab 16 Jahren
- keine Jugendfreigabe

Kinder und Jugendliche dürfen keine Spiele kaufen oder in der Öffentlichkeit spielen, die nicht für ihre Altersstufe freigegeben sind. Daher hat z. B. die Kassiererin in einem Elektronikmarkt „im Zweifelsfall“ die Pflicht, von jugendlich erscheinenden Kunden das Vorzeigen eines Ausweises zu verlangen. Darüber hinaus gibt es in Deutschland die Möglichkeit, Spiele vom Markt weitgehend zu verdrängen, in dem sie wegen „Jugendgefährdung“ auf einen Index gesetzt werden. Die Indizierung nimmt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien vor. Sie hat weit reichende Rechtsfolgen und führt in der Regel dazu, dass entsprechend indizierte Spiele nur „unter der Ladentheke“ Erwachsenen ausgegeben werden oder im Internet allenfalls in „geschlossenen Benutzergruppen“ für Erwachsene angeboten werden können.

Schließlich können Spiele auch ganz verboten werden, vor allem wenn sie gegen Strafgesetze verstoßen. Insoweit spielt das oben erwähnte Strafverbot bestimmter grausamer oder unmenschlicher Gewaltdarstellungen eine praktische Rolle (siehe § 131 StGB). Immerhin wurden in der Vergangenheit bereits zwei brutale Computerspiele wegen des Verstoßes gegen das Strafverbot in bestimmten Versionen beschlagnahmt („Manhunt“ und „Dead Rising“).

Thema Gewalt

Es ist vor allen Dingen das Thema Gewalt, welches die kontrovers geführte gesellschaftliche Diskussion um Computerspiele beherrscht. Dahinter steht die Befürchtung, dass Handlungsbereitschaften, die in der virtuellen Welt aktiviert werden, nicht dort bleiben, sondern in die reale Welt transferiert werden.

Über die möglichen Wirkungen medial rezipierter Gewalt herrscht in der Fachwelt allerdings noch Uneinigkeit. Die Medienwirkungsforschung ist ein sehr komplexes Forschungsfeld: bisherige Publikationen zur Medien- und Gewaltforschung untersuchen sehr unterschiedliche Teilaspekte und kommen zum Teil zu widersprüchlichen Ergebnissen.



Altersfreigabekennzeichen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

In der Übersichtsstudie „Medien und Gewalt“ (2005) des Familienministeriums werden die aktuellen Erkenntnisse der Wirkungsforschung zusammengefasst. Anzumerken ist, dass viele der früheren Forschungsergebnisse auf Grundlage von Videokonsum, nicht vom Konsum von Videospiele erhoben wurden. Trotzdem lassen sich – ganz vorsichtig – einige Tendenzen interpretieren: Tatsächliche Gewalt bei Kindern ist nicht monokausal, d. h., sie hat vielfältige Ursachen. Daraus folgt, dass nicht alleinig der Konsum von Computerspielen als Verursacher verantwortlich gemacht werden kann. Ein Geflecht von Ursachen und Wirkungsfolgen spielt eine Rolle. Erfahrungen, wie beispielsweise reale Gewalt im familiären Umfeld oder zwischen Peers beeinflussen das eigene spätere gewalttätige Verhalten. Entscheidend ist die Frage nach Ursache und Wirkung: wer spielt welche Spiele, was nicht zuletzt von den Bedürfnissen abhängt, die damit befriedigt werden sollen. Werden Spieler durch Shooter-Computerspiele aggressiv oder spielen potenziell aggressivere Kinder dieses Computerspiel-Genre lieber als andere Spiele? Dies wird in der Psychologie mit dem Begriff der „Aktivierung von Gewaltpotenzial“ bezeichnet.

Faszination

Computerspiele üben zweifelsohne eine große Faszination auf Kinder und Jugendliche aus, dies geschieht aus vielfältigen Gründen. Stichworte der Faszination sind:

- Interaktivität (aktive Teilhabe, Aktion und Reaktion, „Selbstaktualisierung“ und Effectance-Erfahrungen)
- Macht, Herrschaft, Kontrolle (die Steuerungsmacht, das Regelverständnis, grundlegende Handlungsmuster in realen und digitalen Welten)
- persönlicher Bezug (Anknüpfungen an Aufgaben oder Rollen, Interessen, Persönlichkeit, Lebenssituation oder auch die „kompensatorische“ Kopplung in Wünschen und Bedürfnissen)
- soziale Dimension (Mit- und gegeneinander spielen, sozialer Zusammenhalt, sozialer Druck in der Peer-group, bei Älteren, Jüngeren)

oder anders ausgedrückt:

Als Spielerin / Als Spieler:

- bin ich mittendrin statt nur dabei
- bin ich ein allmächtiger Spieler
- finde ich mich selbst im Spiel wieder
- bin ich nicht allein

Genannt seien hier nur vier Wissenschaftler, die zu diesem Thema forschen und zur Vertiefung empfohlen seien: Dr. Klimmt (Hannover), Prof. Dörner (Bamberg), Prof. Fritz und Prof. Kaminski (beide Köln).

Risiken und Gefahren

Kritiker innerhalb der Diskussion um Computerspiele und hohem Medienkonsum sind die beiden Forscher Prof. Pfeiffer (Hannover) und Prof. Spitzer (Ulm). Beide sprechen sich gegen den Medienkonsum von Kindern aus und versuchen innerhalb ihrer Publikationen Wirkungen auf schulische Leistungen und das Lernen nachzuweisen. Prof. Pfeiffer spricht zudem von „Medienverwahrlosung“. Unbestreitbar ist, dass Computerspielen Einfluss auf die schulischen Leistungen haben kann. Computerspiele erfordern viel Zeit, die nicht mehr für andere Aktivitäten zur Verfügung stehen, einschließlich der Vor- und Nachbereitung des Unterrichts.

Folgende bedenkliche Konsequenzen können des Weiteren angeführt werden:

- gerade bei Jüngeren kann es zu einer emotionalen Überforderung kommen: in der Realität der Kinderzimmer sind die Alterseinstufungen der Spiele oft unberücksichtigt
- Schlafmangel bei exzessiver Nutzung, wenn die Kontrolle der Nutzung durch die Eltern vernachlässigt wird
- ethische Desorientierung, womit auch die (Rollen-) Vorbilder gemeint sind, die in Computerspielen vermittelt werden: Stichwort Konfliktlösung, Wertevermittlung etc.
- hohes Abhängigkeitspotenzial, vor allem bei Online-Spielen (s. u.)

Die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele ist jedoch nicht sicher geklärt, insbesondere die erwähnte Verstärkung vorhandener Gewaltbereitschaft. Entscheidend ist, was Kinder in der Nutzung von Computerspielen suchen und welchen Stellenwert diese innerhalb des Gesamtgefüges ihres Gefühlsmanagements einnehmen. Es ist notwendig, im konkreten Einzelfall genau hinzusehen und mit den Kindern und Jugendlichen im Gespräch zu bleiben. So können Spielmotive, Nutzungsgewohnheiten und auftretende Verhaltensänderungen erkannt werden und Konsequenzen eingeleitet werden.

Pädagogische Konsequenzen

Tipps für den Umgang mit Schülern, die Computerspiele nutzen:

- sprechen sie mit den Schülern über Computerspiele
- machen Sie Gewalt in Spielen zum Thema
- „Reale“ Orientierung geben
- keine Vorurteile gegenüber Computerspielen haben
- selber „schlaumachen“
- auf die Altersfreigabe achten
- „Spielzeiten“ vereinbaren



TIPP: Veranstalten sie (an Wochenenden) „Mediennächte“ (LAN-Partys) an ihrer Schule, in diesem Rahmen können die Schülerinnen und Schüler mit- und gegeneinander Computerspiele spielen. Dies geschieht selbstverständlich unter Berücksichtigung der Altersfreigaben und mit pädagogischem Anspruch, sowie einer im Vorhinein durchgeführten Eltern-Information zu dem Thema Computerspiele.

3

📄 Links/Literatur

www.klicksafe.de	der klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht
www.mpfs.de	KIM-Studie
www.l.fh-koeln.de/spielraum	Onlineauftritt des Instituts „Spielraum“ der FH-Köln
www.spieleratgeber-nrw.de	Spieleratgeber NRW des Computerspielprojekts Köln e.V.
www.bmfsfj.de (unter „Forschungsnetz“, „Forschungsberichte“)	Studie „Gewalt und Medien“ (2005) des BMFSJ
www.usk.de	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
www.ajs.nrw.de	Homepage der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz
www.bpb.de	Bundeszentrale für politische Bildung
www.bpjm.bund.de	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
www.kfn.de (Pdf-Datei zum Download)	Studie: T. Mößle, M. Kleimann, F. Rehbein & C. Pfeiffer. (2006). „Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen“
„Killerspiele im Kinderzimmer – was wir über Computer und Gewalt wissen müssen“	Buch: T. Feibel. (2004) ISBN-13: 978-3530401660
„Clash of realities – Computerspiele und soziale Wirklichkeit“	Buch: W. Kaminski & M. Lorber (Hrsg.). (2006). ISBN-13: 978-3938028445
www.computerspielemuseum.de	Digitales Computerspiel-Museum
www.lehrer-online.de/killerspiel-verbot.php	„Killerspiele“: Ist die Rechtslage wirklich unzureichend?“ bei lo-recht
www.spielbar.de	die Plattform für Computerspiele der Bundeszentrale für politische Bildung

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	1–2	3–4	3–4
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über ihren eigenen Spielekonsum.	Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen kritisch ihren Computerspielkonsum, indem sie ihn wöchentlich tabellarisch dokumentieren und statistisch auswerten.	Die Schülerinnen und Schüler sollen anhand der „Killerspiel“-Debatte über das Thema Gewalt in Computerspielen nachdenken und verschiedene Positionen in einem Rollenspiel verdeutlichen.
Methode/n	+/- Liste, Opportunitätswahl	Tabelle, Auswertung (Diagramm), +/-Liste	Argumentation, Klassengespräch, Pro/Contra-Debatte
Organisationsform/en	Tafelanschrieb, Klassengespräch, Einzel, Partner	Einzel, Gruppe, Klassengespräch, (Podiums)diskussion (Talkrunde)	Pro/Contra-Debatte, Rollenspiel
Zugang Internet	nein	nein	nicht zwingend
Zugang PC	nein	ja	nicht zwingend

Kommentare zu den Arbeitsblättern

Wie beim Thema Handy sind die „Computerspiele“ ein Riesenthema und hier kann nur eine erste Annäherung erfolgen. Die Schülerinnen und Schüler sollen darüber nachdenken, warum sie Computerspiele gut finden und wenn nicht, warum nicht. Hierzu empfiehlt sich eine Plus/Minus-Liste an der Tafel. Vielleicht lassen sich in der Klasse Kategorien finden, die für alle gelten (z. B. Spaß, Langeweile, Action, Strategie, Stressabbau, Abschalten). Erfahrungsgemäß tauchen die wissenschaftlichen Motive der Nutzung (Macht, Herrschaft

und Kontrolle/soziale Interaktion/Eskapismus/klare Regeln/definierte Herausforderung/Zugehörigkeitsgefühle/Schaffung von „Selbstwirksamkeitserlebnissen“/konsequenzloses Ausprobieren von Rollen/Spaß/Flow-Erlebnisse u.v.m.) nicht auf. Vielleicht können sie im Gespräch noch den einen oder anderen Aspekt einbauen, wobei es in dieser Altersgruppe nicht um eine theoretische Erarbeitung des Massenphänomens Computerspiele geht.

Durch die Nennung der bisher gespielten Games und der Begründung, warum sie zu den Lieblingsspielen gehören, bekommen die Schüler einen noch persönlicheren Bezug zu dem Thema. In einem nächsten Schritt sollen die Alternativen aufgezeigt werden. Hier werden die Schülerinnen und Schüler vor die Wahl der „Opportunitätskosten“ gestellt. Was würdest du tun, wenn du nur eines zur Auswahl hättest. Symbolisiert werden soll es durch die Vorder- und Rückseite des Zettels. Im Gespräch mit einer Partnerin/einem Partner sollen sie erkennen, was sie/er tun würde. Hier bietet sich vielleicht eine sorgfältige Partnerzuteilung an, u. U. nach Geschlecht, also immer ein Junge und ein Mädchen?



Diese Erarbeitung erfordert etwas mehr Zeit, denn die Schülerinnen und Schüler sollen in Form eines Tagebuches ihren Medienkonsum bei Computerspielen über eine ganze Woche dokumentieren. Für Nicht-Computerspieler kann der Fernsehkonsum dokumentiert werden, muss aber getrennt ausgewertet werden.

Achten sie bitte darauf, die Datenerhebung wirklich anonym zu machen! Die Auswertung in Form einer Statistik kann auch über Software wie Excel oder Open-Office calc geschehen, besonders empfohlen sei hier das für Schulen kostenlose Statistik-Programm „Grafstat“ des Kollegen Uwe Diener  www.grafstat.de, was allerdings eine Einarbeitungszeit erfordert. Anleitungen mit Arbeitsblättern dazu finden sich im Internet. Eine Auswertung kann nach verschiedenen Gesichtspunkten erfolgen, so nach dem Gesamtkonsum, Konsum pro Schüler, pro Wochentag, Schwerpunkte der Uhrzeiten etc.

Die eigentlich spannende Frage folgt mit Arbeitsauftrag Nr. 4, wo darüber reflektiert werden soll, was dies denn nun bedeutet. Im Sinne kooperativen Lernens sollten die Schülerinnen und Schüler zunächst alleine Zeit haben, sich Gedanken zu machen, die sie in einer Plus-Minus-Tabelle (siehe auch Thema Chatten) festhalten könnten. In einem Stuhlkreis oder in Form einer Podiumsdiskussion können die Ergebnisse nun bewertet und diskutiert werden.



Das Thema Gewalt in Computerspielen wird erfahrungsgemäß von Jugendlichen ganz anders gesehen als von vielen Erwachsenen. Hier sollen sie anhand des provozierenden Ansatzes der „Killerspiel“-Debatte über das Thema Gewalt nachdenken. (Das Ergebnis ist wahrscheinlich eine Verharmlosung). In einem zweiten Schritt lernen sie Wissenschaftler-Meinungen kennen, die eine Essenz aus verschiedenen theoretischen Ansätzen sind und exemplarisch für die Debatte stehen sollen, die sehr kontrovers geführt wird. Sie kann und soll an dieser Stelle nicht geführt werden, einige Protagonisten finden sie unter den Literaturhinweisen. Diese empfehle ich auch für eine tiefer gehende Beschäftigung mit dem Thema „Mediengewalt“.

Nach einem kurzen Abgleich mit ihrer eigenen Meinung sollen ein Transfer und eine Übernahme verschiedener Positionen in Form eines Rollenspiels erfolgen. Die Rollen sollen eine „typische“ Situation zeigen (so auch durch die männlichen Spieler). Sie können sie selbstverständlich an ihre Bedürfnisse oder spezifische Situation in der Klasse anpassen.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Computerspiele bieten eine Fülle an Möglichkeiten zur Einbindung in den Unterricht, wobei meiner Meinung nach darauf geachtet werden muss, sie nicht zu dämonisieren oder als Negativbeispiele zu behandeln. Zur Information in diesem Sinne seien zwei Internet-Adressen empfohlen: das Institut Spielraum der FH Köln  www1.fh-koeln.de/spielraum und den Spieleratgeber NRW  www.spieleratgeber-nrw.de.



Arbeitsblatt vom

Name:

Computerspiele sind cool, oder?

Magst du Spiele am Computer? Als Computer gelten auch Gameboy, Nintendo DS, Playstation, PSP und andere Konsolen!

Falls ja, was findest du gut daran?

Falls nein, was findest du nicht gut daran?



Tipp: Schau dir doch auch mal den klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht an:

www.klicksafe.de

1. Arbeitsauftrag:

Schreibe deine Begründung an die Tafel in eine +/- Liste! Redet in der Klasse über das Tafelbild!

2. Arbeitsauftrag:

Schreibe nun bitte auf fünf Zettel, welche fünf Spiele du gerne am Computer spielst!

3. Arbeitsauftrag:

Schreibe hinter jedes Spiel, warum du es schön findest!

Nun kannst du ein kleines Spiel spielen:

4. Arbeitsauftrag:

Bitte schreibe auf die Rückseite der fünf Zettel Dinge, die du gerne tust, aber nicht am Computer (sondern z. B. Eis essen, Spazieren gehen mit den Eltern, Fußball spielen, mit der Freundin/dem Freund quatschen und so weiter).

5. Arbeitsauftrag:

Setze dich nun mit einem Partner/einer Partnerin zusammen und dreht immer abwechselnd einen eurer Zettel um. Erkläre dabei, was du lieber tun würdest und warum. Stelle dir vor, du hast nur Zeit für eine Sache, also entweder am Computer spielen oder nicht. Wofür würdest du dich entscheiden?



Arbeitsblatt vom

Name:

Wie viel spielst du am Computer?

Spielst du Computerspiele? Falls ja, dann bist du nicht alleine, denn in einer Studie (JIM-Studie) fand man heraus, dass über 70 % der Kinder und Jugendlichen heutzutage am Computer spielen, zu lesen unter www.mpfs.de.

Kein Wunder, dass es so viele tolle Angebote von Computerspielen gibt, oder?

Action Adventure	▪ Grand Theft Auto / Tomb Raider
Adventure	▪ Myst / Ankh
Arcade	▪ Pacman / Pong / Space Invaders
Denkspiele	▪ Tetris / Minesweeper / Gehirnjogging
Gesellschaftsspiele	▪ Solitär / Buzz / Singstar
Jump-and-Run	▪ Donkey Kong / Super Mario / Prince of Persia
Management	▪ Fußball-Manager / SimCity / Rollercoaster Tycoon
Rollenspiele	▪ Diablo / Ultima / World of Warcraft
Shooter	▪ Counter-Strike / Doom
Simulationen	▪ Die Sims / Flugsimulator
Sportspiele	▪ Fifa / Pro Evolution Soccer
Strategie	▪ Age of Empires / Civilisation
Edutainment	▪ Der Zahlenteufel u.v.a.

Weißt du auch, wie viel du am Computer spielst? Also wie lange und wann und was? Hier hast du die Möglichkeit dir einmal eine Woche lang zu notieren, wann du am Computer spielst. Bist du kein Computerspieler/keine Computerspielerin, dann darfst du dies mit Fernsehen ausfüllen.

1. Arbeitsauftrag/als Hausaufgabe:

a) Führe die Wochenstudie (nächstes Blatt) sorgfältig durch!

b) Werte sie aus:

Computerspielzeiten an den einzelnen Wochentagen und insgesamt.

Setze diese Werte in einer Grafik/einem Diagramm um! (Du darfst auch ein Tabellenkalkulationsprogramm z. B. MS Excel/OpenOffice Calc benutzen.)

2. Arbeitsauftrag:

Erstellt eine gemeinsame Auswertung für die ganze Klasse! Was sind die Ergebnisse? Fasst sie gemeinsam in wenigen Sätzen auf einem gemeinsamen Plakat und in einer Grafik/einem Diagramm zusammen!

Erstellt eine eigene Grafik/ein eigenes Diagramm auf einem Extrablatt!

3. Arbeitsauftrag:

Diskutiert über die Ergebnisse und auch über die Frage, ob es gut oder schlecht ist, viel oder wenig zu spielen! Welche Vor- und Nachteile kann es haben? Erstellt hierfür eine Plus-Minus-Tabelle.

Das ist toll am Spielen:

+

Das ist nicht so toll am Spielen:

-

4. Arbeitsauftrag:

Bereitet in 2 Gruppen (eine Pro/eine Contra) eine Diskussion wie in einer Talkrunde im Fernsehen für die nächste Stunde vor. Bestimmt 3 Mitschülerinnen/Mitschüler, die eure Meinung in der Runde vertreten. Schreibt auf einem Din A5 Zettel die wichtigsten Stichpunkte zusammen, sodass euer Vertreter in der Runde einen kleinen Spickzettel zur Hand hat. Bestimmt einen Talkmaster.



Arbeitsblatt vom

Name:

Computerspiele = Killerspiele?

Am 5.12.2006 stand in der Onlineausgabe der Zeitschrift „Der Spiegel“:

📄 www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,452419,00.html,
Link vom 21.9.2007

Beckstein prescht mit Killerspiel-Gesetzesplan vor

Von Sebastian Fischer, München

Der Amoklauf von Emsdetten hat die Debatte über Killerspiele neu entfacht – jetzt wird es konkret: Bayerns Innenminister Beckstein will Herstellung, Vertrieb und Kauf solcher Spiele mit bis zu einem Jahr Haft bestrafen.

Aber was genau sind „Killerspiele“? Versuche doch mal eine eigene Definition für „Killerspiele“ zu finden oder suche eine Definition aus einer (seriösen!) Quelle! Auf jeden Fall haben sie etwas mit Gewalt und Gewaltkonsum zu tun. Dahinter steckt die entscheidende Frage:

1. Arbeitsauftrag:

Glaubst du, dass gewalthaltige Spiele tatsächliches aggressives Verhalten fördern? Mache dir darüber Gedanken und notiere deine Meinung mit Argumenten schriftlich!

Hier findest du einige Thesen mit unterschiedlichen Meinungen, wie sie von Wissenschaftlern vertreten werden:

Fördern gewalthaltige Spiele tatsächliches aggressives Verhalten?

Pro

- sie erhöhen – kurzfristig – die feindseligen Gedanken!
- sie verursachen Ärger-Gefühle (auch beim Siegen)
- Vielspieler neigen dadurch in Konfliktsituationen zu Gewalt (sie unterstellen den anderen häufiger feindselige Absichten)
- und zu Aggressivität: Es besteht ein Zusammenhang zwischen ihnen und der Persönlichkeitseigenschaft (es ist aber unklar, was Ursache und wo Wirkung ist, wahrscheinlich ist beides möglich)
- Je länger im Leben diese Computerspiele gespielt werden, desto stabiler und stärker ist die Wirkung
- sie mindern das Empfinden von Mitleid
- sie verfügen über eine aggressionsfördernde Wirkung: es scheint ein (schwacher, aber wichtiger) Zusammenhang bewiesen
- sie sind nur ein Faktor von vielen, die aggressives Verhalten bedingen

Contra

- tatsächliches aggressives Verhalten hat nie nur einen Grund
- wichtig in diesem Zusammenhang ist z. B. die Persönlichkeit des Spielers
- die Persönlichkeit hat nicht nur kurzfristige Merkmale, sondern auch langfristige Merkmale (z. B. emotionale Stabilität)
- die Persönlichkeit eines Menschen entwickelt sich im Laufe der Zeit und unter vielen Einflüssen. Dazu gehören die gegenwärtige Lebenssituation in Elternhaus, Schule, Beruf und Freundeskreis, die ökonomischen und sozialen Verhältnisse und schließlich auch die Lebenserfahrungen und medialen Kompetenzen
- Spielerinnen und Spieler suchen sich Spiele aus, die zu ihrer Persönlichkeit passen
- Gewaltspiele machen gewalttätig – dies greift eindeutig zu kurz, es geht um ein komplexes Gefüge real erlebter und virtueller Gewalt – das gesamte Lebensumfeld muss deshalb im Blick bleiben
- negativ in Bezug auf Aggressivität wirken sich aus: Frust, Langeweile, wenig Erfolge, negative Lebensperspektiven und problematische Sozialkontakte
- die Spieler wählen lebensstypisch, ihre Kompetenzen, Neigungen, Erfahrungen und konkreten Lebensbedingungen bestimmen weitgehend, welche Spiele sie spielen



Arbeitsblatt vom

Name:

2. Arbeitsauftrag:

Lies die beiden (zugegebenermaßen vereinfachten) Thesen zu Pro und Contra.
Wie passen sie zu deiner eigenen Meinung?

3. Arbeitsauftrag:

Bereitet in der Klasse ein Rollenspiel dazu vor. Benutzt folgende Situation und Rollen:

Max saß wieder einmal den ganzen Tag vor dem Computer und hat gespielt. Seine Mutter ist besorgt und hat ihn gebeten, den Computer auszuschalten. Max hat „Nein“ geantwortet und die Mutter wartet nun auf ihren Mann, der – telefonisch informiert – seinen Arbeitskollegen mitbringt, der ein Experte für Computerspiele ist. Max holt per ICQ noch schnell seinen Freund zur Hilfe:

Rollen:

- **Mutter:** Du hast Sorgen um deinen Sohn und Angst, dass er durch das viele Computerspielen auf die schiefe Bahn gerät. Außerdem hat er sich letztes auf dem Schulhof geprügelt und ist morgens immer sehr müde.
- **Vater:** Eigentlich bist du der Meinung, dass Jungen sich auch mal raufen dürfen, aber das viele Computerspielen ist dir auch nicht recht. Wenn der Junge doch wenigstens am Computer lernen würde, seine Noten hätten es nötig!
- **Arbeitskollege:** Du kennst dich aus mit Computerspielen und weißt, dass sie in vielen Fällen harmloser sind als die Eltern glauben. Aber du weißt auch, dass zu viele und nicht altersgerechte Spiele nicht gut für Jugendliche sind.
- **Max:** Die ganze Aufregung um ein bisschen spielen ... Du hast das alles im Griff, obwohl du dich in letzter Zeit häufig müde fühlst.
- **Freund:** Du siehst das ganze wie Max, obwohl deine Eltern viel strenger sind und dir nur für zwei Stunden am Tag den Computer erlauben.



Tipp: Schau dir doch auch mal den Klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht an:

www.klicksafe.de



TIPP: Für deine Pro-und-Contra-Debatte kannst du noch folgende Quellen benutzen:
Institut für Psychologie, Abteilung Sozialpsychologie der Universität Potsdam
www.psych.uni-potsdam.de/social/projects/files/ForschungThema-Mediengewalt.pdf

und
Institut Spielraum, Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften an der Fachhochschule Köln
www.1.fh-koeln.de/spielraum/level2/wirkungsfragen

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Sachinformationen

Browser-Games

Spiele, die im „Browser“, wie dem Internet-Explorer oder dem Mozilla Firefox, gespielt werden, sind eine recht neue Entwicklung. Diese Spiele werden in der Regel über das Internet gespielt, erfordern meist keine Installation über CD/DVD und sind über spezielle Internetseiten sofort verfügbar. Im Falle von größeren Spielen muss sich der Spieler auf diesen Internetseiten registrieren. Problematisch ist hierbei, dass sich diese Spiele aufgrund der Art des Zugangs den üblichen Mechanismen der Alterskennzeichnung oder Kontrolle entziehen. Meist handelt es sich hierbei um Aufbau- oder Strategiespiele, wobei die Spieler mit anderen Spielern interagieren, um z. B. Handel zu treiben oder Krieg zu führen. Während einige Vertreter dieses Genres mit einer fortlaufenden Spielzeit konzipiert sind, gibt es andere, die in bestimmten Intervallen von Tagen, Wochen oder Monaten mit einer neuen Spielrunde beginnen. „Browser-Games“ orientieren sich in ihren Inhalten häufig am Genre der klassischen Strategiespiele: So muss sich der Spieler neben dem Besiedeln von Land oder Planeten auch der Forschung, dem Aufbau von Infrastruktur und der Produktion von militärischen und zivilen Einheiten widmen. Das wohl bekannteste deutschsprachige Browser-Game ist „OGame“ © www.ogame.de. Die meisten Spiele werden in einer kostenlosen Variante mit Werbeeinblendungen und/oder Funktionseinschränkungen angeboten, sowie in einer kostenpflichtigen Version mit vollem Funktionsumfang. Der Zeitaufwand ist je nach Spiel und persönlicher Spielweise zwischen 10 Minuten und mehreren Stunden.

Online-Glücksspiele/Wettbüros/Kasinos

Inzwischen erfreut sich auch das Online-Glücksspiel steigender Beliebtheit, seit 2006 erleben wir bspw. einen Poker-Boom. Um an einem solchen Spiel teilnehmen zu können, muss der Spieler entweder online ein Benutzerkonto erstellen oder eine Software auf den PC herunterladen. Diese Software wird dann auf dem eigenen Computer installiert. Sie dient zum einen der Verwaltung des eigenen Benutzerkontos und zum anderen ermöglicht sie die Teilnahme an Pokerspielen.

Viele Online-Glücksspielseiten bieten einen Spielmodus mit virtuellem Geld an. Dieser Modus wird meist von Jugendlichen genutzt. Allerdings wird nicht immer ein Altersnachweis bei der Anmeldung für Spiele mit Geldeinsatz verlangt, obwohl dies durch das deutsche Jugendschutzrecht zwingend vorgeschrieben wird (siehe § 6 Abs. 2 JuSchG). Zudem ist die Veranstaltung von Glücksspielen mit Geldeinsatz (ohne behördliche Erlaubnis) bei Strafe untersagt (siehe § 284 StGB). Die Übungsräume beim Pokerspielen sind meist kostenlos, alle anderen, in denen mit echtem Geld gespielt wird, sind kostenpflichtig. Für das Spielen mit echtem Geld muss in jedem Fall ein eigenes Giro- oder Kreditkarten-Konto vorhanden sein, mit dem das Spielerkonto bestückt wird: Die Abwicklung der finanziellen Transaktionen kann auch über spezielle Anbieter, wie bspw. „Neteller“ © www.neteller.com geschehen.

Online-Spiele und Alterskennzeichnung

Bei den meisten der Spiele, die nur über das Internet gespielt werden, handelt es sich um frei zugängliche Spiele. Diese Spiele sind durch keine staatliche Institution im Hinblick auf vorhandene Beeinträchtigungen oder Gefährdungen überprüft worden, sodass hier durchaus die Möglichkeit besteht, dass Kinder und/oder Jugendliche auf Inhalte stoßen, die für sie nicht geeignet sind. Grundsätzlich gilt hier: Der Anbieter muss selbst bewerten, ob seine Angebote entwicklungsbeeinträchtigend sind und gegebenenfalls Vorkehrungen treffen (§ 5 JMStV). Zudem gilt allgemein: Wer jugendgefährdende oder entwicklungsbeeinträchtigende Internetinhalte anbietet, muss grundsätzlich einen Jugendschutzbeauftragten (nach § 7 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – JMStV) bestellen, der den Anbieter zur Vermeidung von Verstößen gegen die §§ 4 bis 6 des JMStV prüft. Schließlich ist noch darauf hinzuweisen, dass seit dem 1.1.2008 aufgrund des Glücksspiel-Staatsvertrages Glücksspiel im Internet generell verboten ist. Alle genannten Vorgaben und Beschränkungen gelten aber (nur) für Deutschland.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Probleme und Risiken

■ Abhängigkeit:

Besonders die Glücksspiele stehen immer wieder im Verdacht, Suchtstrukturen zu fördern und abhängig zu machen. Besonders problematisch ist, wie bei den anderen Online-Spielen auch, dass keine effiziente Alterskontrolle stattfindet. Der Fachverband Glücksspielsucht NRW hat einige Hilfen dazu:

📄 www.gluecksspielsucht.de

■ problematische Inhalte:

Aufgrund der fehlenden Alterskennzeichnung sind problematische Inhalte (gewalthaltig, pornografisch, rassistisch etc.) schlechter zu identifizieren. Daher ist es sinnvoll, jedes Spiel selbst anzuschauen, um einschätzen zu können, ob es für Kinder bzw. Jugendliche geeignet ist. Da keine Installation auf dem Computer notwendig ist, hilft auch eine Filter-Software nicht weiter, es sei denn, die bekannten Internet-Seiten werden gesperrt.

■ Viren, Würmer etc.:

„Aktive“ Spiele beinhalten immer aktive Software, die zwar nicht auf dem Computer installiert, aber ausgeführt wird. Und damit ist das Risiko, dass Viren, Würmer, Trojaner und Spyware ebenso ausgeführt werden, ebenso hoch. Dagegen hilft eine Antiviren-Schutz-Software.

■ teure Downloads:

Kostenpflichtige Dienste müssen darauf hinweisen und durch das Eintippen von OK in einem Formular bestätigt werden. Kinder und Jugendliche müssen daher darüber aufgeklärt werden, dass sie durch solch eine Bestätigung kostenpflichtige Dienste in Anspruch nehmen.

■ Datenschutz:

Oft ist eine Registrierung zum Spielen notwendig, persönliche Daten müssen innerhalb der Anmeldung preis gegeben werden. Dabei sollte bedacht werden, dass diese Angaben auch an Dritte weitergegeben werden können.

Fazit: Auch die harmlos wirkenden „Browser-Games oder Glücksspiele“ bergen Risiken. Kinder und Jugendliche müssen für diese besonders sensibilisiert werden.

Folgende Tipps können an sie weitergegeben werden:

■ Kontrolliere deine Spielzeit.

■ Klick sofort weg, wenn dich etwas stört. Sprich mit Erwachsenen darüber.

■ Ist das Spiel wirklich kostenlos? Gib nie dein OK bei einer Abfrage.

■ Gib keine persönlichen Daten weiter bei einer Anmeldung.

■ Schütze dich vor Viren.

📄 Links

www.klicksafe.de

das Thema Online-Spiele bei klicksafe.de

www1.fh-koeln.de/spielraum

das Online-Angebot des Instituts „Spielraum“ der FH Köln mit vielen Informationen rund um Computerspiele

www.spieleratgeber-nrw.de

der Spieleratgeber NRW mit einer pädagogischen Beurteilung von Spielen

www.usk.de

die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die die Altersfreigaben von Spielen erstellt

www.gluecksspielsucht.de

der Fachverband Glücksspielsucht NRW

www.official-linerider.com

das Browser-Game Line-Rider als Beispiel

www.speedgamez.com

Übersicht über Browser-Games

www.galaxy-news.de

Liste mit Online-Spielen

www.flashgames.de

Liste mit Online-Spielen, sog. „Flash-Games“

www.pegi.info/de/index

Pan European Game Information: ausführliche Informationen zu Alterseinstufungen von Spielen in 16 europäischen Ländern (Deutschland ist nicht Mitglied) sowie einer Spieledatenbank.

Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	2–3	2	3–4
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über Online-Spiele, indem sie selbst Browser-Games spielen.	Die Schülerinnen und Schüler werden sich mithilfe der klicksafe-Tipps und eines Perspektivenwechsels der problematischen Seiten von Online-Spielen bewusst.	Die Schülerinnen und Schüler können die recherchierten und gewonnenen Erkenntnisse zur Problematik von Online-Spielen anschaulich präsentieren.
Methode/n	Erwachsenenintegration, Experten	Perspektivenwechsel, Stufenleiter, Talking Chips	(Internet)-Recherche, Präsentation (PowerPoint), Plakat, Galeriegang/Expertenrunde
Organisationsform/en	Alleine oder in Gruppen am PC (je nach Ausstattung)	Einzel, Klassengespräch, Rollenspiel od. Diskussion	Gruppe, Präsentation vor der Klasse/Galeriegang/Expertenrunde
Zugang Internet	ja	nein	ja
Zugang PC	ja	nein	ja

3

Kommentare zu den Arbeitsblättern



Über Online-Spiele zu reden ohne sie zu spielen ist nicht wirklich sinnvoll. Diese Spiele kommen ohne Installation aus und sind über die normalen Browser spielbar, sodass sie auch in der Schule vorgeführt werden können. Mit dem Angebot des Westdeutschen Rundfunks (WDR) „Sendung mit der Maus“ sollen die Schülerinnen und Schüler spielen und darüber nachdenken, was ihnen an dieser Art der Spiele gefällt und was nicht. Im zweiten Schritt sollen sie sich untereinander darüber austauschen und! sich mit Erwachsenen austauschen. Diesen Schritt sollten sie vielleicht im

Vorfeld mit den Eltern kommunizieren (Bescheid geben, was auf die Eltern zukommt!). Kinder haben einen großen Spaß daran und genießen ihre Rolle als „Experten“, wenn sie Erwachsenen etwas am Computer vorführen können. Ich nehme an, dass viele der Reaktionen typisch sein werden. Diese Äußerungen können sie zum Anlass nehmen, darüber nachzudenken, welches Problem Erwachsene mit Computerspielen haben und warum. Kinder gehen sehr viel selbstverständlicher, unbefangener damit um, Eltern sehen oft vor allem die Risiken.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Hier eine Formulierungshilfe für einen Elternbrief:

*Liebe Eltern der Klasse x,
das Spielen am Computer gehört sicherlich auch für ihr Kind inzwischen zum Alltag. Wir wollen in der Schule dieses Phänomen thematisieren und darüber nachdenken, wann ein solches Spiel gut und wann es weniger gut ist. Dazu nehmen wir kleine Online-Spiele (so genannte Browser-Games) auf der Internetseite des Westdeutschen Rundfunks, der „Sendung mit der Maus“ (www.die-maus.de) als Beispiel. Diese Spiele sind speziell für jüngere Kinder geschaffen und für die Altersgruppe geeignet. In einem zweiten Schritt sollen die Schülerinnen und Schüler diese Spiele (zu Hause) mit Erwachsenen spielen und darüber sprechen. Wenn sie keinen Computer und/oder Internetzugang Zuhause haben, dann schließen sie sich doch mit anderen Eltern zusammen. Bitte unterstützen sie Ihr Kind dabei. Danke.*



Mit dem kleinen Fallbeispiel zum Einstieg sollen die Schülerinnen und Schüler die Tipps der Initiative Klicksafe zu dem Thema kennen lernen. Dabei sollen sie in die Rolle des Vaters schlüpfen und so einen Rollentausch erleben, was nicht so einfach ist. Mithilfe der „Stufenleiter“ (s. Kapitel: Handy und Internet) können die Kinder eine Bewertung der Tipps vornehmen, die – so meine bisherigen Erfahrungen – als wichtigstes Kriterium die Teilhabe (also Reden und Mitspielen) haben werden. Vielleicht können sie ihre Schülerinnen und Schüler anregen, dies auch zu Hause weiterzugeben.

Die letzte Phase, die Diskussion des Problems, könnte in Form eines Rollenspiels geschehen oder auch in einem Klassengespräch oder einer Podiumsdiskussion. Vielleicht bietet sich die Methode der „Talking Chips“ an, wo jede Schülerin/jeder Schüler zwei „Talking Chips“ erhält und für eine Meldung einsetzen muss. Sind alle Chips verbraucht, gibt es eventuell neue. Auf diese Weise erreichen sie, dass sich alle Schülerinnen und Schüler genau zweimal beteiligen (müssen).



Hier werden die Problembereiche Abhängigkeit, problematische Inhalte, Viren und Würmer, Kostenfallen und Datenschutz aufgezeigt. Es versteht sich von selbst, dass – gerade im Bereich der problematischen Inhalte – nicht mit Beispielen gearbeitet werden kann, sondern wir auf einer Meta-Ebene bleiben müssen. Die Schülerinnen und Schüler sollen jeweils einem Problembereich zuordnen (vielleicht nehmen sie die Zuordnung vor?) und eigenständig recherchieren. Die Fragestellungen dienen der Orientierung.

Im Sinne eines Austausches soll danach eine Präsentation der Ergebnisse der Gruppen erfolgen. Dies können sie im klassischen Sinne als Referate durchführen oder vielleicht methodisch mit einem „Galeriegang“: Die ganze Klasse geht auf einen Spaziergang zu den einzelnen Stationen (=Gruppen), wo jeweils ein Experte der Gruppe die Ergebnisse präsentiert. Eine andere Möglichkeit ist, Expertenrunden zu bilden, in denen jeweils ein Mitglied jeder Gruppe zusammenkommt und sich der Reihe nach ihre Gruppenergebnisse präsentieren. Dies setzt eine gleichmäßige Schülerzahl in den Gruppen voraus.

Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Die Online-Spiele boomen und sind, auch wegen ihrer schlechten rechtlichen Fassbarkeit manchmal problematisch. Gerade die Bereiche „Datenschutz“ und „Kostenfallen“ bieten sich für eine Vertiefung an, evtl. auch das Problem „Spielsucht“ mit Blick auf die Online-Pokerrunden.



Arbeitsblatt vom

Name:

Was ist schön am Online-Spielen?

Annas Lieblingssendung ist die „Sendung mit der Maus“. Immer wenn es Anna zu Hause langweilig ist, dann macht sie den Computer an und ruft die Internetseite der „Sendung mit der Maus“ auf: www.die-maus.de. Dort finden sich tolle kleine Spiele. Diese Spiele nennt man „Online-Spiele“, weil sie keine CD haben und direkt über das Internet gespielt werden können. Nun darfst du selbst mal spielen:

1. Arbeitsauftrag:

Rufe folgende Seite auf:

🌐 www.wdrmaus.de/spielen/mausspiele

2. Arbeitsauftrag:

Suche dir eines der Spiele aus und spiele es zwei- oder dreimal!

3. Arbeitsauftrag:

Fülle danach diese Tabelle aus:

Dieses Spiel habe ich gespielt:

Das gefiel mir an dem Spiel gut:	Das gefiel mir an dem Spiel nicht so gut:
----------------------------------	---

Ich zeige dieses Spiel:

4. Arbeitsauftrag:

Nun darfst du dieses Spiel einem Erwachsenen zeigen! Lasse ihn unbedingt selbst spielen und frage ihn, was ihm an dem Spiel gefällt und was nicht!

5. Arbeitsauftrag:

Sprecht in der Klasse über eure Erfahrungen mit den Erwachsenen!

Annas Eltern finden es gar nicht so toll, wenn sie diese Spiele am Computer spielt. Kannst du verstehen warum? Findest du das auch? Redet in der Klasse darüber!



Arbeitsblatt vom

Name:

Online-Spiele – was hältst du von diesen Tipps?

Der Vater von Anna (14 Jahre) ist schier verzweifelt. Er weißt nicht mehr, was er tun soll, denn Anna sitzt jede freie Minute vor dem Computer und spielt. Der Vater hat ihr schon das Taschengeld gestrichen und alle Spiele-CDs weggenommen, aber Anna spielt jetzt Browser-Games. (Browser-Games sind eine spezielle Variante von Computerspielen, die zur Zeit (Stand 2008) boomen und meist ohne Installation über das Internet spielbar sind: Auf entsprechenden Seiten gibt es Tausende von Angeboten). Jetzt hat er überhaupt keinen Überblick mehr darüber, was Anna spielt und er steht kurz davor, ihr den Computer wegzunehmen.



Da stößt Annas Vater auf das Internetangebot von klicksafe.de und liest folgende Tipps:
(siehe nächste Seite)

1. Arbeitsauftrag:

Lies die Tipps sorgfältig und notiere kurz, was du von ihnen hältst!
(Denke daran, du bist in der Situation des Vaters!)

2. Arbeitsauftrag:

Welche der Tipps hältst du für wichtiger?
Sortiere die Tipps nach Wichtigkeit in einer „Stufenleiter“, den wichtigsten Tipp nach oben. Tausche dich mit deinen Klassenkameraden darüber aus und zeigt euch gegenseitig eure Einschätzungen.

3. Arbeitsauftrag:

Diskutiert mit der gesamten Klasse eine Lösung für Anna und ihren Vater!



Arbeitsblatt vom

Name:

Tipp	Erklärung	Das halte ich davon (in der Rolle des Vaters):
klicksafe.de-Tipp 1: Interessieren sie sich!	Informieren sie sich über die unterschiedlichen Spielarten (Genres) und die momentan angesagten Spiele. Sie können in Spielmagazinen (z. B. PC-Games) oder im Internet zu Inhalten und Altersfreigaben der gängigen Spiele recherchieren.	
klicksafe.de-Tipp 2: Sprechen sie mit ihrem Kind!	Interesse und Austausch sind sehr wichtig. Fragen sie nach den Inhalten und den Zielen der Spiele. Fragen sie, wie es sich für ihr Kind anfühlt zu spielen und zu ballern. Lassen sie es mit seinen Erlebnissen nicht alleine.	
klicksafe.de-Tipp 3: Spielen sie mit!	Überwinden sie sich und spielen sie mal ein Computerspiel mit. Sie werden feststellen, dass Computerspielen Spaß macht und sehr faszinierend sein kann. Und wenn es ihnen keinen Spaß gemacht hat, können sie zumindest mitreden.	
klicksafe.de-Tipp 4: Gemeinsam feste Regeln vereinbaren!	Erstellen sie mit Ihrem Kind gemeinsam verbindliche Regelungen zum Medienkonsum insgesamt. Zum Medienkonsum zählen neben der Nutzung des Computers selbstverständlich auch das Fernsehen und die Konsolenspiele.	
klicksafe.de-Tipp 5: Orientieren sie sich an Zeitvorgaben!	Zur groben Orientierung können folgende Zeitvorgaben hilfreich sein: 3–4-Jährige sollten nicht länger als zwanzig Minuten am Tag spielen. Bei 11–15-Jährigen kann sich die Spielzeit auf 1–2 Stunden erhöhen.	
klicksafe.de-Tipp 6: Achten sie unbedingt auf die Alterskenn- zeichnung!	Deutschland hat mit der Überarbeitung des Jugendschutzgesetzes auch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) gestärkt. Computerspiele müssen seit April 2003 eine Alterskennzeichnung haben. Ob das Spiel für ihr Kind geeignet ist, sollten sie sowohl von der Altersfreigabe als auch vom individuellen Entwicklungsstand abhängig machen	
klicksafe.de-Tipp 7: Beziehen sie Stellung!	Erklären sie ihrem Kind, weshalb es das Gesetz zum Jugendschutz und zum Urheberrecht gibt. Es wirkt nicht sonderlich glaubwürdig, wenn sie vor ihren Kindern raubkopierte Software und illegale Spiele installieren sowie Musik-CDs und Filme von Tauschbörsen herunterladen.	
klicksafe.de-Tipp 8: Bieten sie Alternativen!	Viele Kinder sitzen aus reiner Langeweile vor Fernseher und Computer. Bieten sie ihrem Kind zum Ausgleich gemeinsame Unternehmungen an. Vermeiden sie es, den Computer als „Babysitter“ einzusetzen.	
klicksafe.de-Tipp 9: Tauschen sie sich aus!	Fragen sie andere Eltern, wie sie mit dem Medienkonsum ihrer Kinder umgehen. Informieren und unterstützen sie sich gegenseitig. Das gibt Sicherheit und fördert die eigene Kompetenz.	
klicksafe.de-Tipp 10: Spiele nicht als erzie- herische Maßnahme einsetzen!	Computerspiele sollten weder zur Belohnung noch als Bestrafung eingesetzt werden. Dadurch erhalten sie einen zu hohen Stellenwert im Alltag ihrer Kinder. Halten sie lieber an einer verbindlichen Regelung fest: Zuerst die Hausaufgaben, dann eine Pause, dann eine Stunde Computerspielen.	



Arbeitsblatt vom

Name:

Harmlose Online-Spiele?

Online-Spiele wie Browser-Games oder digitale Pokerrunden sind ganz klar der Renner im Internet (Stand 2008). Doch ganz so harmlos wie sie auf den ersten Blick erscheinen sind sie nicht.

Experten warnen vor allem vor folgenden Problembereichen:

Abhängigkeit	Problematische Inhalte	Viren und Würmer	Kostenfallen	Datenschutz
Besonders bei Glücksspielen offenbar ein Problem.	Es gibt keine oder nur eine schlechte Alterskontrolle. Insbesondere Gewalt, Pornografie und Rassismus fallen hier drunter.	Aktive Inhalte auf dem Computer auszuführen birgt immer die Gefahr, ihn mit „Malware“ zu infizieren.	Vor allem teure Downloads: Obwohl Nutzer in Deutschland vorher ihr „OK“ eintippen müssen, ist dies eine leichte Falle.	Oft ist eine Registrierung mit persönlichen Daten notwendig.
A	I	V	K	D
Gibt es eine Internetspielsucht? Woran erkennt man sie? Wie schützt man sich davor? Wo bekommt man Hilfe?	Wie wird das Alter von Spielern kontrolliert? Wie können Kinder an problematische Inhalte gelangen? Worin liegt der Unterschied zu „normalen“ Spielen auf CD?	Welche Arten von Schadsoftware gibt es? Gibt es im Augenblick eine aktuelle Gefahr? Wie kann man sich infizieren? Wie kann man sich davor schützen?	Wie funktionieren die Kostenfallen im Internet? Wie kann man „hineintappen“? Wie kann man sich davor schützen?	Welche Daten muss ich bei einer Registrierung eingeben? Warum ist das problematisch? Warum sammelt der Anbieter meine Daten? Wie kann man effektiv Datenschutz betreiben?

Arbeitsauftrag:

a) Bildet 5 Gruppen, jeweils eine zu A, I, V, K oder D.

b) Informiert euch über die Problembereiche (in dem ihr z. B. im Internet recherchiert) und versucht Antworten auf die Fragen zu finden.

c) Bereitet eine Präsentation (mit einem Präsentationsprogramm oder einem Vortragsblatt) für die anderen Gruppen vor, wählt zwei Mitschülerinnen/Mitschüler aus eurer Gruppe, die sie vortragen!

d) Sammelt alle Erkenntnisse auf einem gemeinsamen Plakat!



Tipp: Schau dir doch auch mal den Klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht an:

www.klicksafe.de

- 3_1 Chatten
- 3_2 ICQ, Skype und Co.
- 3_3 Handy und Internet
- 3_4 Computerspiele
- 3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele
- 3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)**

Sachinformationen

Virtuelle Welten

Online-Spiele sind eine Variante der Computerspiele, deren Beliebtheit wächst, seitdem in Deutschland das Breitband-Netz mit schnellen Internet-Verbindungen zur Verfügung steht. Anders als bei klassischen Computerspielen, die man von CD/DVD auf seinen Computer kopiert, werden Online-Spiele – wie der Name sagt – über das Internet gespielt, wobei entweder die Software über das Internet benutzt wird, oder das Internet nur als Verbindung zwischen den Computern genutzt wird. Man kann unterscheiden zwischen:

- Browser-Games, die von sehr einfachen Spielen, wie Backgammon bis hin zu komplexen Simulationen/Strategie-Spielen, wie z. B. oGame reichen können und ohne Installation auf dem Computer im Browser (z. B. Mozilla Firefox oder Internet Explorer) gespielt werden. Ein sehr beliebtes Beispiel für ein einfaches Spiel ist Line Rider  www.official-linerider.com. Eine Übersicht bietet u. a.  www.speedgamez.com.
- Online-Spiele, die im Prinzip das normale Computerspiel über das Internet spielbar machen. Das berühmteste Beispiel ist Counter-Strike, das über ein spezielles System („Steam“ genannt) mit- und gegeneinander über das Internet gespielt werden kann.
- Online-Rollenspiele sind die bei Weitem verführerischste Spielart im Internet. Das Spiel Second Life (streng genommen ist Second Life kein Online-Spiel und gehört einer speziellen Kategorie an, der Übersichtlichkeit halber führe ich es hier als Online-Rollenspiel) bspw. hatte nach eigenen Angaben 2007 über 8 Millionen Spieler und täglich bis zu 50.000 aktive User. Während Second Life vor allem von jungen Erwachsenen gespielt wird, zählte im Jahre 2007 das Online-Spiel World of Warcraft (Abkürzung: WOW, sprich Weh-Ooh-Weh) zu den beliebtesten Spielen unter Jugendlichen.

Second Life und World of Warcraft

In Second Life erstellt der Nutzer/die Nutzerin eine (menschliche) Figur und kann – ähnlich wie im wahren Leben – in einer animierten Welt agieren und diese mitgestalten. Die Figur, auch Avatar genannt, ist jedoch mit erweiterten Funktionen ausgestattet. So kann der Avatar beispielsweise fliegen, sein Äußeres ändern, aber

eben auch mit anderen kommunizieren, einkaufen usw. World of Warcraft ist die Online-Fortführung des Spiels Warcraft III. Die Spielerin/der Spieler führt in einer mittelalterlichen Fantasiewelt den Helden durch eine Reihe von Abenteuern und muss – gemeinsam mit anderen Spielern (der Spielerverbund wird hier „Clan“ genannt) Aufträge erfüllen, wie beispielsweise andere Mitspieler zu besiegen und Schätze einzusammeln.

Tradition alter Mythen

Das Erleben von Abenteuern in Computerspielen ist keine moderne Erfindung. Der Homer-Forscher Joachim Latacz machte in einem Interview angesichts des aktuellen Hypes um Harry Potter folgende Aussage: „Auch in ihren Geschichten [Tolkien und Rowling, Anm. d. Verf.] bricht sich eine uralte Sehnsucht des Menschen Bahn. Es ist die Sehnsucht nach einem großen Ziel, das uns aus dem banalen Alltag, dem sterblichen Geschick heraustreten lässt. Weil wir uns selbst nicht so hervortun können, projizieren wir unsere Wünsche auf einen Helden, der die Reise zum Ruhm für uns übernimmt.“ (Focus 29/2007, S. 51). Diese Feststellung ist sicherlich auf den Bereich der Online-Rollenspiele auszuweiten.

Geschäftsmodell Online-Spiel

Das Geschäftsmodell der Online-Rollenspiele ist so einfach wie erfolgreich: Der Spieler zahlt eine Monatsgebühr, beispielsweise für die Nutzung des Onlineangebotes World of Warcraft (2007 beliefen sich die Kosten auf rund 14 Euro pro Monat). Oder am Beispiel des Spieles Second Life, innerhalb dessen Basisfunktionen zwar kostenlos sind, Zusatzfunktionen, wie körperliche Ausgestaltungen des Avatars oder die Nutzung von Land müssen jedoch mit einer Monatsgebühr beglichen werden. Second Life integriert ein vollständiges Wirtschaftssystem: Reales Geld kann in die Second Life-Währung Linden-Dollar umgetauscht werden. Es besteht die Möglichkeit, innerhalb des „Spieles“ durch Angebote bzw. Dienstleistungen reales Geld zu verdienen.

Unterschiede der MMORPGs

Diese Spiele werden auch Massive(ly)-Multiplayer-Online-Role-Games genannt, kurz MMORPGs und unterscheiden sich von klassischen Computerspielen dadurch, dass:

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

- sie eine lange Spieldauer (nicht levelbasiert) haben
- die Spielewelten nach Abschalten weiterexistieren
- es ein Vorankommen durch Organisation innerhalb von Spiele-Gemeinschaften gibt und
- sie eine (zunächst) risikolose Wahl von Persönlichkeits- und Verhaltenseigenschaften ermöglichen: Jugendliche können sich ausprobieren, in Rollen schlüpfen. Erst wenn die Verknüpfung zwischen realer und digitaler Welt zu stark wird, keine Trennung mehr stattfindet, kann es gefährlich werden.

Risiken und Gefahren

Klassische Computerspiele funktionieren so, dass die virtuelle Welt bzw. der virtuelle Held sich nur während des Spielens weiterentwickelt. Das Online-Rollenspiel hingegen existiert und entwickelt sich weiter – auch wenn man nicht spielt, also nicht daran teilnimmt. Um als Spieler auf dem aktuellen Stand zu sein, ist man im Grunde dazu „gezwungen“ immer online zu sein. Das Risiko, hier in eine Abhängigkeitsstruktur zu geraten, ist daher groß. Es ist leicht vorstellbar, wie verführerisch das Leben in einer alternativen Welt sein kann: In Second Life kann man als Nutzer entscheiden, wie man aussehen möchte: sieht man sich die Avatare innerhalb des Spieles an, so fällt auf, dass besonders viele überbetont männlich oder weiblich aussehen. Man kann des Weiteren in Luxus schwelgen, ist niemals krank und kann sich innerhalb des Spieles so geben, wie man gerne sein möchte: gesellschaftliche Konventionen, Geldmangel, Schüchternheit, Übergewicht beispielsweise spielen keine Rolle. Klassische Computerspiele sind so angelegt, dass der Spieler sich von einer Spielstufe zur nächsten spielt: in dem jeweiligen Szenario müssen Aufgaben erfüllt werden. Die Spielzeiten von Online-Rollenspielen sind im Prinzip endlos. Die Online-Rollenspiele haben i. d. R. kein solch definiertes Ende bzw. stellen eine nicht endende Folge von Herausforderungen an den Spieler. Der Faktor Zeit spielt bei der Nutzung von Online-Rollenspielen daher eine sehr wichtige Rolle.

Es stellt keine Seltenheit dar, dass jugendliche Spieler des Online-Rollenspiels World of Warcraft beispielsweise (Freizeit-) Termine oder auch den 2-wöchigen Urlaub mit den Eltern ausfallen lassen, aus Angst, die im Spiel gewonnenen „Freunde“ zu verlieren, da sich diese bzw. ihre Avatare währenddessen weiterentwickeln könnten.

Abhängigkeit

Die Definition für „Abhängigkeit“ umfasst verschiedene Aspekte:

(vereinfacht und gekürzt nach H. Dilling, W. Mombour & M. H. Schmidt. (2004). Internationale Klassifikation von Krankheiten. Kapitel 5, ICD 10, V)

- Zwang zum Konsum
- Kontrollverlust über den Konsum
- Entzugssyndrom bei fehlendem Konsum
- Toleranzentwicklung: eine stärkere „Dosis“ wird notwendig
- Einengung auf den Konsum, Vernachlässigung anderer Dinge
- Anhaltender Konsum, trotz offensichtlich schädlicher Folgen

Wie reagieren?

Es gelten dieselben „Sofortmaßnahmen“ wie bei den klassischen Computerspielen (s. unter Computerspiele). Zusätzlich sollte man jedwede Persönlichkeitsveränderung (im Verhalten, z. B. Sprache oder Kleidung) sorgfältig beobachten. Abhängigkeit kann anhand konkreter Kriterien bestimmt werden. „Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) definierte den Begriff der „Sucht“ folgendermaßen (1957):

„Sucht“ ist „ein Zustand periodischer oder chronischer Vergiftung, hervorgerufen durch den wiederholten Gebrauch einer natürlichen oder synthetischen Droge und gekennzeichnet durch vier Kriterien:

- *ein unbezwingbares Verlangen zur Einnahme und Beschaffung des Mittels*
- *eine Tendenz zur Dosissteigerung (Toleranzerhöhung)*
- *die psychische und meist auch physische Abhängigkeit von der Wirkung der Droge,*
- *die Schädlichkeit für den einzelnen und/oder die Gesellschaft.“*

(zitiert nach: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen, s. u.) Besteht der Verdacht, dass bei einem/er Schüler/In eine Abhängigkeit vorliegt, ist es sinnvoll, das Gespräch mit den Eltern bzw. Erziehungsberechtigten zu suchen und den Rat eines (Schul-) Psychologen zu erfragen. Während es in den Niederlanden bereits eine auf Computerspielsucht spezialisierte (private) Klinik gibt, bietet in Deutschland vor allem die Evangelische Suchthilfe Mecklenburg-Vorpommern ein Beratungs-Telefon zu dieser Problematik.

🌐 Links

www.secondlife.com	das Onlineangebot Second Life
www.klicksafe.de	klicksafe-TV-Spot zu dem Thema Computerspielsucht („Wo lebst du?“)
http://wowsource.4players.de	Fan-Seite zum Online-Rollenspiel World of Warcraft
www.dhs.de	die Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen: hier finden Sie die Definition für „Abhängigkeit“
www.suchthilfe-mv.de	Evangelische Suchthilfe Mecklenburg-Vorpommern
www.smithandjones.nl	Klinik für Computerspielsüchtige in Amsterdam: Smith & Jones Addiction Consultants



Methodisch-didaktische Hinweise

Arbeitsblatt			
Zeitangabe (Unterrichtsstunden)	2	3–4	3
Ziele	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über In-eine-Rolle-Schlüpfen.	Die Schülerinnen und Schüler werden sich durch die Übernahme von typischen Rollen der Probleme rund um die Online-Rollenspiele bewusst.	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über die Suchtpotenziale, die Online-Rollenspiele beinhalten und denken über ihren eigenen Bezug dazu nach.
Methode/n	Fishbone, Erwachsenenintegration (bei Hausaufgabe)	Experte(n), Elternintegration (Spielplan-kalender)	Experten/Fachleute (Schulpsychologe, Beratungsstelle), Diskussion, Umfrage
Organisationsform/en	Einzel, Partner, Tafelanschrieb, U-Gespräch	Expertenvortrag, Diskussion, Partner	Experten/Fachleute, Einzel, Partner
Zugang Internet	nein	ja	nein
Zugang PC	nein	ja	nein

Kommentare zu den Arbeitsblättern



Viele Erwachsene haben einen träumerischen Blick, wenn Kinder Winnetou oder Pippi Langstrumpf oder andere Protagonistinnen oder Protagonisten ihrer eigenen Jugend spielen.

Mithilfe des Arbeitsblattes sollen die Schülerinnen und Schüler die Frage beantworten, mit wem sie einen Tag tauschen würden. Denn nichts anderes passiert in Online-Rollenspielen: man darf in eine Rolle schlüpfen.

3_1 Chatten

3_2 ICQ, Skype und Co.

3_3 Handy und Internet

3_4 Computerspiele

3_5 Online-Spiele: Browser Games und Glücksspiele

3_6 Online-Spiele: Counter Strike und World of Warcraft (WOW)

Der zweite Schritt ist zugegebenermaßen schwierig, aber ich habe damit schon gute Ergebnisse erzielt. Kinder wissen sehr wohl, warum dieses In-eine-Rolle-schlüpfen so spannend sein kann. Die Methode „Fishbone“ oder „Fischgräte“ soll eine Hilfe in Form einer Visualisierung darstellen. Die Wirkung steht dabei im Kopf, die Ursachen können auf die Fischgräten geschrieben werden. Ganz schwierig und sicherlich nicht ohne Unterstützung ist der letzte Punkt zu bewältigen. Vielleicht kann dies auch eine Hausaufgabe sein, die Eltern dazu zu befragen. Kindern ist die Problematik oft nicht bewusst. Spannend wäre hier die Frage, ob die Eltern diese Gefahren nur bei Computerspielen sehen oder auch bei Nicht-Computerspielen (was wäre mit dem Jungen, der jeden Tag mehrere Stunden Winnetou spielt?).



Dieses Arbeitsblatt setzt voraus, dass das Spiel „World of Warcraft“ bekannt ist. Ist es nicht allen bekannt, sollten sie vielleicht eine Information durch Experten voranschicken (Arbeitsauftrag 1). Bitte begrenzen sie unbedingt die Zeit für eine solche Informationsveranstaltung, richtige WoW-Spieler können mehrere Stunden darüber referieren und dies leider oft unreflektiert und mit messianischem Eifer ;-). Alternativ können sie auch ein anderes aktuelles Online-Rollenspiel als Beispiel nehmen. Die beiden Fragen im 2. Arbeitsauftrag dienen der Problemfindung, die – wie oben erwähnt – bei Kindern und Jugendlichen nicht sehr ausgeprägt ist. Dabei sind hier im Sinne einer Vereinfachung nur zwei Problem-bereiche angesprochen: Zeit und Geld.

Das System der elterlichen Freigabe (3. Arbeitsauftrag) werden die Kinder sicherlich nicht freiwillig weitergeben. Sie sollten den Eltern diese Einflussmöglichkeit der Spieldauer aufzeigen. Eltern können einen „Spielplan-kalender“ in Stundenblöcken einrichten, d. h., die Kinder dürfen nur noch zu bestimmten Zeiten spielen! Das System ist hier erläutert:  www.wow-europe.com/de/info/faq/parentalcontrols.html. Den Kindern soll klar werden, dass Eltern sehr wohl Einflussmöglichkeiten haben, sehr massive sogar.

Das Rollenspiel ist der eigentliche Kern des Arbeitsblattes. Durch die Übernahme von typischen Rollen sollen die Schülerinnen und Schüler sich der Probleme rund um die Online-Rollenspiele bewusst werden. Eine kleine Vor-lage zur Durchführung von Rollenspielen finden sie hier:  www.goodschool.de (SoWi).



Die Frage nach der Möglichkeit von Abhängigkeit kann in der Schule – leider – nur oberflächlich behandelt werden. Aber vielleicht haben sie ja einen Schulpsycho-logen oder den Kontakt zu einer Beratungsstelle, die als Fachleute für ein Gespräch zur Verfügung stehen. Leider ist die Beratung zum Problem der (Computer-) Spielsucht in Deutschland noch nicht sehr ausgeprägt, aber das ändert sich sicherlich in den nächsten Jahren. Die hier aufgezeigten Informationen stellen einen populärwissenschaftlichen Ansatz dar, der auf den Er-kenntnissen der Berliner Humboldt-Universität beruht. Der dritte Arbeitsauftrag bringt oft erstaunliche Ergeb-nisse: Schülerinnen und Schüler ab Klasse 9 oder 10 können sehr wohl die Risiken benennen und sind sich bewusst darüber, wann ihr Medienkonsum problematisch ist. Sie wissen, dass es nicht gut sein kann, bis 2 Uhr morgen zu zocken und morgens müde zur Schule zu kommen. Von diesem Bewusstsein zu einem ver-änderten Verhalten ist aber ein weiter Weg, an dem die Eltern beteiligt werden müssen.

TIPP: Uns ist bewusst, dass insbesondere die letzte Abfrage nicht mehr sein kann als ein Nachdenken über das Problem. Echte und wahre Hilfe finden sie z. B. hier bei der Suchthilfe Mecklenburg-Vorpommern:

 www.suchthilfe-mv.de

Möglichkeiten zur Weiterarbeit „Lust auf mehr“

Die Online-Rollenspiele arbeiten oft mit sehr typischen Rollen (z. B. Held, Mentor, Torwächter, Bote), die man auch in erfolgreichen Romanen, Sagen, Mythen und Märchen wieder findet. Vielleicht ist hier ein Vergleich eines Spiels mit „Harry Potter“ oder „Herr der Ringe“ interessant. Eine wunderbare Unterrichts-einheit dazu bietet die Bundeszentrale für politische Bildung (BpB) kostenlos an unter:  <http://snp.bpb.de/download/u1.pdf>.



Arbeitsblatt vom

Name:

(Helden-) Rollen?

In vielen Computerspielen kannst du in eine Rolle hineinschlüpfen und Abenteuer bestehen, so wie in spannenden Büchern, bei denen du mit dem Helden oder der Heldin mitfieberst.

Bestimmt kennst du viele Heldenfiguren aus Büchern, aus dem Fernsehen oder aus Computerspielen.

Mit wem würdest du gerne für einen Tag tauschen?



Tipp: Schau dir doch auch mal den Klicksafe-TV-Spot „Wo lebst du?“ zum Thema Computerspielsucht an:

www.klicksafe.de

1. Arbeitsauftrag:

Suche dir eine männliche oder eine weibliche Heldenfigur aus.

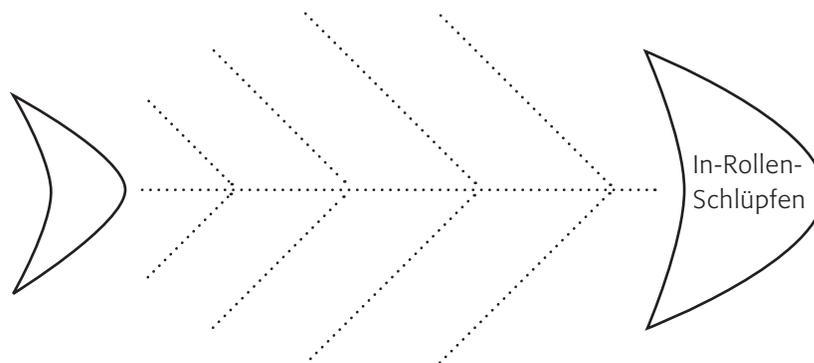
Schreibe auf, warum du mit ihr/ihm einen Tag lang gerne tauschen würdest!

Es gibt viele Computerspiele, die deshalb so beliebt sind, weil sie wie ein „Rollenspiel“ funktionieren. Und anders als beim Buch oder beim Fernsehen kannst du selbst bestimmen, was deine Heldin/dein Held tun soll.

2. Arbeitsauftrag:

Was glaubst du, warum Kinder (aber eigentlich alle Menschen) so gerne in andere Rollen schlüpfen? Überlege zunächst alleine und bespreche dich dann mit deiner Nachbarin/deinem Nachbarn.

Du darfst die Gründe auf die Gräten des Fisches schreiben:



Einige Erwachsene glauben, dass es auch Probleme geben kann, wenn jemand zu viel und zu lange in fremde Rollen schlüpft.

Kannst du dir denken, warum?

3. Arbeitsauftrag:

Schreibe drei Gründe auf. Sammelt alle Gründe an der Tafel und besprecht sie!



Arbeitsblatt vom

Name:

WOW – was sagen die Eltern?

Gibt es unter euch Spieler/Spielerinnen von WoW oder einem anderen Onlinerollenspiel?



World of Warcraft (englisch für: „Welt der Kriegskunst“), unter Spielern nur mit „Weh-Ooh-Weh“ bezeichnet, ist ein so genanntes „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“, kurz MMORPG. In MMORPGs können viele Spieler (oft Tausende) gleichzeitig zusammen über das Internet spielen. Die Firma Blizzard hat das Spiel WoW 2004 auf den Markt gebracht, als Fortsetzung des „normalen“ Computerspiels „Warcraft III – The Frozen Throne“. Nach eigenen Angaben hatte das Spiel im Juli 2007 über neun Millionen Abonnenten (Quelle: © www.blizzard.de/press/070724.shtml), denn für dieses Spiel muss man monatlich bezahlen!

1. Arbeitsauftrag:

Sprecht euch ab, wer in der Klasse WoW oder ein anderes Onlinerollenspiel der Klasse vorstellt. (Mindestens 1, höchstens 10 Mitschülerinnen/ Mitschüler). Gibt es unter euch keine Spielerin/keinen Spieler, dann informiert euch bitte im Internet über WoW.

2. Arbeitsauftrag:

Diskutiert über zwei Probleme, die beim Onlinerollenspiel wie WoW auftauchen können. Notiere dir in folgender Tabelle zunächst je zwei Fragen zu diesen Problemen:

Zeit/Dauer des Spiels	Geld/Kosten des Spiels
.....
.....
.....

Viele Eltern finden das zeitintensive Spielen von WoW nicht gut. Auch die Firma Blizzard hat das erkannt und so müssen zum Beispiel Spieler in China nach drei Stunden in Kauf nehmen, dass ihre Erfahrungspunkte, Geld und Gegenstände sinken: Nach fünf Stunden schrumpfen diese sogar auf ein Minimum. Erst nach fünf Stunden Spielpause steigen sie wieder. Außerdem bietet die Firma Blizzard eine „Elternfreigabe“.

3. Arbeitsauftrag:

a) Schaut euch das System der elterlichen Freigabe genau an:

© www.wow-europe.com/de/inf/faq/parentcontrols.html

b) Erklärt eurer Nachbarin/eurem Nachbarn, wie es funktioniert!

4. Arbeitsauftrag:

Führt nun bitte ein (reales!) Rollenspiel durch mit folgenden Rollen:

- Moritz: Du möchtest gerne WoW spielen, so wie deine Freundin Hannah, aber dazu brauchst du 1. das Einverständnis und 2. das Geld deiner Eltern.
- Vater: Du weißt gar nicht so recht, worum es genau geht. Du hast WOW schon einmal gehört, aber du musst dich unbedingt informieren!
- Hannah: Du bist die Freundin von Moritz und eine erfahrene WoW-Spielerin (Moritz ist ein bisschen neidisch). Aber du bist auch eine gute Schülerin und spielst nie mehr als 2 Stunden am Tag.
- Mutter: Du hast dich mit vielen anderen Eltern von Spielern unterhalten. Und wie alle anderen findest du es ganz furchtbar, dass die Kinder so lange vor dem Computer sitzen, statt andere Dinge zu tun. Außerdem sind die Noten von Moritz auch nicht besonders gut.



Arbeitsblatt vom

Name:

WOW = Spielsucht?

Internet(spiel)sucht – gibt es so etwas?

Ab wann von einer Sucht gesprochen werden kann, darüber ist man sich in der Wissenschaft nicht einig. Allein der Begriff „Internetsucht“ wird von einigen Forschern bestritten: Nicht die Störung muss ihrer Meinung nach gesehen werden, sondern die dahinter liegenden persönlichen Probleme des Süchtigen. Unter anderem haben sich Forscher der Berliner Humboldt-Universität mit vielen Studien zur Internetsucht beschäftigt. Daraus lassen sich folgende Suchtmerkmale bestimmen:

- Einengung des Verhaltensraums, z. B. spielt größten Teil des Tages oder bastelt am Computer
- Kontrollverlust, z. B. Versuche, die Spielzeit zu reduzieren, bleiben erfolglos, trotz daraus entstehender Probleme wie Ärger mit Freunden
- Toleranzentwicklung, z. B. die Nutzung wird gesteigert, damit ein konstantes positives Gefühl erhalten bleibt
- Entzugserscheinungen, z. B. Nervosität, Unruhe, Gereiztheit oder Aggressivität

Die Berliner Untersuchung schätzt, dass ca. 3 % der deutschen Internetnutzer und -nutzerinnen süchtig sind. Vor allem männliche Jugendliche sind gefährdet, zu viel Zeit z. B. mit Spielen am Computer zu verbringen. Computerspielen wird dann gefährlich, wenn Kinder und Jugendliche versuchen, über das Spiel ihren Frust, ihre Unsicherheiten und Ängste zu bewältigen, anstatt andere Möglichkeiten der Bewältigung zu entwickeln. Dabei sind die Internetbereiche mit Suchtpotenzial vor allem bei den Onlinespielen oder bei Kommunikationssystemen wie Chats, Foren oder Newsgroups zu finden.



72 % der Jungen und 68 % der Mädchen nutzen mehrmals die Woche das Internet, um zu surfen und zu kommunizieren. Dabei nehmen Computerspiele und Onlinespiele über alle Altersgruppen hinweg stetig an Bedeutung zu. Vor allem männliche Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren, die viel im Netz unterwegs sind, spielen auch die so genannten Online-Games (Quelle: JIM-Studie 2005).

Internetsucht – was muss beachtet werden?

Unbestritten ist auf jeden Fall, dass gerade Online-spieler sich oft sehr lange im Netz aufhalten, auch weil sich kurze Zeitspannen zum Spielen nicht lohnen. Das macht die Einschätzung, ob jemand gefährdet oder gar internetsüchtig ist, sehr schwierig. Laut den Forschern der Berliner Charité zeigen allerdings 90 % der Kinder kein außergewöhnliches Computerspielverhalten. Inwieweit die zeitintensive Nutzung des Internets von Heranwachsenden als bedenklich einzustufen ist, muss deshalb bei jedem Kind oder Jugendlichen einzeln geprüft werden. Dabei sollte nach dem Wie, dem Warum, dem Wann, dem Wie oft und dem Wie lange des Internetnutzens gefragt werden. Neben diesen äußeren Umständen spielt immer auch der individuelle Entwicklungsstand eine Rolle.

Arbeitsauftrag:

- a) Lies den Text zur Spielsucht (Experten reden lieber über „Abhängigkeit“) genau!
- b) Würdest du ihm zustimmen? Notiere bitte fünf Punkte des Textes denen du zustimmst oder denen du nicht zustimmst – mit kurzer Begründung!
- c) Diskutiert in der Klasse folgende Frage: „Wann ist Computerspielen schlecht für mich?“
- d) Beantworte bitte folgende Fragen, anonym, aber ehrlich und nur für dich alleine:

Frage	Ja	Nein
Ich denke auch in der Schule an das Onlinespiel		
Meine Spielzeit hat sich im letzten halben Jahr verlängert		
Manchmal spiele ich, auch wenn ich gar nicht spielen wollte		
Oft spiele ich länger, als ich eigentlich wollte		
Der Gedanke, eine Woche nicht spielen zu können, beunruhigt mich		
Wenn ich spiele, fühle ich mich besser und ich vergesse z. B. Schulprobleme		
Ich habe meine Eltern schon einmal angelogen auf die Frage, was ich am Computer mache		