

SchoolNetGuide

«Online bin ich Rebell_3000»

Jugendliche im Internet



Schulen ans Internet

Eine Initiative von

swisscom

Vorwort des Herausgebers



Liebe Leserinnen, liebe Leser

Wir schaffen uns eine virtuelle Identität, wenn wir im Internet spielen oder in Foren Meinungen austauschen, kurz: per Computer mit anderen kommunizieren. Diese Online-Persönlichkeit kann unserer Identität ausserhalb des Internets ähneln, gar mit ihr identisch sein oder aber ihr widersprechen.

Virtuelle Identitäten werden heiss diskutiert. So kritisieren manche Wissenschaftler, dass Personen im Netz ihre wirkliche Persönlichkeit hinter beliebig ausgedachten virtuellen Scheinidentitäten verbergen und der soziale Austausch so zur Maskerade verkommt. Andere loben, dass Menschen beim Erschaffen ihrer virtuellen Persönlichkeit biografisch wichtige Identitätsarbeit leisten: indem sie Aspekte ihres Selbst offenbaren und erkunden, die in vielen Situationen ausserhalb des Netzes ausgeblendet bleiben.

Die 10. Ausgabe des SchoolNetGuides stellt Chancen und Risiken virtueller Identitäten dar. Zudem zeigen wir Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, was die Online-Welt so faszinierend macht für Jugendliche. Wie gewohnt finden Sie im Ratgeber Tipps, wie Sie Ihre Kinder und Schüler unterstützen können im sicheren Umgang mit den grenzenlosen Angeboten im Internet.

Erstmals bieten wir Ihnen Hintergrundinformationen im SchoolNetGuide Online. In der Online-Ergänzung finden Sie auch Tipps und kommentierte Links. Denn in welchem Medium kann man virtuelle Identitäten besser recherchieren als im Internet selbst?

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen bei der Lektüre!

Herzlich
Swisscom AG

Marc Pfister
Leiter Schulen ans Internet

Inhalt

Einleitung

- 02 **✚✚** Vorwort des Herausgebers
- 04 **✚✚** Impressum
- 05 **✚✚** Grusswort Beat W. Zemp

Grundlagen

- 06 **✚✚** Jugendliche online
- 08 **✚✚** Kommunikationsformen
- 09 **✚✚** Was machen Jugendliche im Internet?

Jugendliche im Internet

- 10 **✚✚** Social-Networking-Portale
- 12 **✚✚** Online-Games: Spielen im Internet
- 15 **✚✚** Interview mit einem Gamer
- 16 **✚✚** Foto- und Videoportale
- 18 **✚✚** Chat und Instant-Messaging
- 20 **✚✚** Interview mit einer Chatterin
- 21 **✚✚** Online-Telefonie: Skype

Chancen und Risiken

- 22 **✚✚** Chancen des Internets
- 24 **✚✚** Risiken des Internets

Tipps

- 26 **✚✚** Tipps für Lehrer
- 28 **✚✚** Tipps für Eltern
- 29 **✚✚** Bestellkarte

SCHOOLNETGUIDE ONLINE

Alle in dieser Broschüre verzeichneten Links können Sie schnell und einfach aufrufen – mit so genannten Link-Codes:

1. Gehen Sie auf die Website www.schoolnetguide.ch
2. Tippen Sie den Link-Code, der neben jedem Link in dieser Broschüre aufgeführt ist, in das Eingabefeld ein, z.B. GAMES.
3. Sie werden automatisch auf die entsprechende Website weitergeleitet.

ONLINE-ERGÄNZUNG

Ergänzend zu diesem Ratgeber finden Sie auf www.swisscom.com/schoolnetguide weitere Informationen: Links auf Websites für Jugendliche, Merklisten zum Herunterladen und vieles mehr. Online können Sie auch weitere Exemplare dieses Ratgebers und ältere Ausgaben kostenlos bestellen oder den SchoolNetGuide abonnieren.

Grusswort



Liebe Lehrerinnen und Lehrer, liebe Eltern

Internetspiele wie «Second Life» sind gerade in aller Munde und schon verankert im Leben vieler Kinder und Jugendlicher. Immer mehr bewegen sich diese in der virtuellen Welt «Internet», erproben Verhaltensweisen online und entdecken so neue Facetten ihrer Persönlichkeit – eine tolle Chance. Das Internet kann aber auch ein Fluchtweg sein aus dem Alltag. Dem Alltag, wo gute Schulnoten zählen und man sich auch mal mit der besten Freundin streitet.

Lehrerinnen, Lehrer und Eltern können Jugendliche unterstützen, einen gesunden Umgang mit dem Internet zu entwickeln. Dabei müssen wir uns der Gefahren des Internets bewusst sein, z.B. Suchtpotenzial und Realitätsverlust – wir dürfen es aber nicht als Medium verurteilen. Wir sind gefragt, den Jugendlichen unsere eigenen Wertvorstellungen zu vermitteln und ihnen so eine Orientierungshilfe zu bieten. Der erste Schritt ist das offene Gespräch: Wie wäre es zum Beispiel mit einer Unterrichtslektion zum Thema Chat? Oder mit einer Schnupperstunde, in der Ihnen Ihr Kind sein Lieblingsspiel im Internet zeigt?

Beste Grüsse

Beat W. Zemp

Zentralpräsident Lehrerinnen und Lehrer Schweiz (LCH)

Impressum

Herausgeberin Swisscom AG, Schulen ans Internet

Redaktion und Gestaltung Maxomedia AG BSW, Bern

Copyright © 2007 by Swisscom AG, Schulen ans Internet, Bern

Ausgabe SchoolNetGuide Nr. 10 · Sommer 2007

Auflage 230'000 (d/f/i)

Druck Ziegler Druck- und Verlags AG, Winterthur

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form ohne Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Bei der Zusammenstellung der Texte und Abbildungen wurde mit grösster Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Websites ändern sich ständig.

Swisscom kann deshalb nicht für die Übereinstimmung der Zitate und Abbildungen mit den aktuellen Websites garantieren. Verlag und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Fast alle Hard- und Software sowie Firmennamen und Firmenlogos, die in diesem Werk erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im Wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

SPRACHLICHE GLEICHSTELLUNG

Werden Personenbezeichnungen im SchoolNetGuide in der maskulinen Form genannt, so schliessen diese auch die weibliche Form mit ein.

Jugendliche online

Die junge Generation kennt kein Leben ohne Internet. Während Erwachsene oft lernen müssen, wie man E-Mails schreibt, Online-Videos anschaut oder eine eigene Website betreut, ist dies für Jugendliche ein Kinderspiel: Sie sind mit dem Internet aufgewachsen.

Viele Jugendliche treffen sich nach der Schule im Internet: Sie tauschen in Chats Neuigkeiten aus, spielen online Poker, suchen auf so genannten Social-Networking-Portalen nach neuen Freunden aus der Region und googeln nebenher nach Lösungen für die Hausaufgaben. Jugendliche verbringen also einen Teil Ihres Lebens im Internet und erschaffen sich so eine virtuelle Identität.

Virtuelle Identität

Was bedeutet diese virtuelle Identität für Jugendliche? Als virtuelle Identität wird die menschliche Selbstdarstellung in der computervermittelten Kommunikation bezeichnet – also die Art und Weise, wie sich jemand im Internet präsentiert. Jugendliche können sich online so darstellen wie im täglichen Leben ausserhalb des Internets: mit ihrem richtigen Namen, Foto und Wohnort. Das Internet bietet aber auch die Möglichkeit, eine ganz andere Identität anzunehmen: online eine Rolle zu spielen, die wenig oder gar nichts mit der Realität zu tun hat. Denn im Internet ist jeder Nutzer weitgehend anonym und kann selbst bestimmen, wie er heisst, wie alt er ist oder wie er aussieht.

Zum Beispiel Reto

Eine virtuelle Identität erschaffen ist einfach: Reto, ein schüchterner 14-jähriger Sekundarschüler mit Zahnsperre und Akne, kann sich im Internet per Mausclick in den hübschen 19-jährigen Luca verwandeln. Ein schönes Foto und ein Profil auf einem Social-Networking-Portal genügen. Diese Täuschung



Kinder und Jugendliche lernen heute spielerisch den Umgang mit dem Internet.



Eine virtuelle Figur ist nur eine Möglichkeit, online in eine andere Rolle zu schlüpfen.

eröffnet Reto neue Möglichkeiten: Er kann etwa in einem Chat mit einem attraktiven Mädchen flirten, das er im Alltag nie ansprechen würde.

Dank dem Internet können Jugendliche eine oder mehrere virtuelle Identitäten annehmen, die nur einen losen Bezug zur Realität haben. Reto kann etwa in einem Chat Geheimnisse preisgeben, die er zu Hause nie erzählen würde. Andererseits muss im Internet auch niemand wissen, dass Reto Akne hat – er kann gewisse Informationen über seine Identität verschweigen.

Virtuelle Identität ist aber nicht gleichzusetzen mit Identitätstäuschung. Reto kann im Internet auch ganz ehrlich und er selbst sein – und sich dennoch anders verhalten als im Alltag: Er kann beim Chatting seine Schüchternheit gegenüber Mädchen ablegen oder sich in einem Forum über sein Hobby Glasritzen austauschen, über das er sonst mit niemandem spricht.

Chancen und Gefahren

Eine virtuelle Identität gibt Jugendlichen die Chance, im Internet auf Entdeckungsreise zu gehen und die Welt und sich selbst besser kennen zu lernen. Dies hat viele Vorteile: Jugendliche finden neue Freunde und lernen, ausserhalb ihres gewohnten Umfelds zu kommunizieren und sich in den Tiefen des Internets zurechtzufinden. Eine virtuelle Identität birgt aber auch Gefahren. Was, wenn sich ein Teenager zunehmend in der Internet-Welt verliert und sich vom Alltag abkapselt? Wenn ein Mädchen mehr Zeit in Chats verbringt als mit ihren Schulfreundinnen? Wenn ein Junge täglich bis Mitternacht Online-Games spielt und deswegen sogar aufs Fussballtraining verzichtet? Damit es nicht so weit kommt, ist es wichtig, Jugendlichen einen gesunden Umgang mit dem Medium Internet zu vermitteln. Herausforderung für alle Eltern und Lehrpersonen.

Was machen Jugendliche eigentlich online?

Zum Beispiel...

...lustige Videos anschauen...



...mit Schulkollegen chatten...



...oder neue Freunde kennen lernen.



Kommunikationsformen

Das Internet hat die zwischenmenschliche Kommunikation revolutioniert: Dank dem neuen Medium können wir Botschaften aus Text, Ton oder Bild in Echtzeit austauschen. Kommunikation im Internet erfolgt daher oft über mehrere Sinnesorgane gleichzeitig. In einem Chat mit PC-Kamera beispielsweise tippt man nicht nur Textnachrichten über die Tastatur, sondern kann einander auch zuwinken. So fordert und fördert das Internet die Multitasking-Fähigkeiten seiner Nutzer (engl. multitasking: gleichzeitiges Ausführen mehrerer Aufgaben).

Schreiben und Lesen

Der Austausch von Nachrichten in schriftlicher Form ist eine der wichtigsten Funktionen des Internets. Ob geschäftlich oder privat: Fast jeder Nutzer schreibt E-Mails.

Einen Schritt weiter gehen die Nutzer von Chats und Instant-Messaging-Programmen: Hier kommuniziert man in Echtzeit, der Empfänger liest eine Nachricht und schreibt sofort zurück, ähnlich einem Gespräch.

In vielen Online-Games sind die Spieler ebenfalls auf diese Art in Kontakt. Man kann den Spielfiguren anderer Nutzer wie in einem Chat Nachrichten zukommen lassen.

Auch in Social-Networking-Portalen wie MySpace oder Facebook schreiben sich die Nutzer. Je interessanter das eigene Profil ist, desto schneller erhält man Nachrichten anderer Nutzer, die Kontakte knüpfen möchten.

Hören

Das Internet war in seiner Anfangszeit primär ein visuelles Medium. Heute kann man im Internet nicht nur Musik herunterladen, sondern auch telefonieren. Mit so genannten Voice-over-IP-Programmen wie Skype, Bluewin Phone oder Voip-Stunt sprechen Nutzer weltweit über Kopfhörer

und Mikrofon von PC zu PC oder telefonieren vom PC ins Festnetz und ins Mobilfunknetz.



Musik hören und dabei chatten? Jugendliche tun online oft mehrere Dinge gleichzeitig.

Sehen

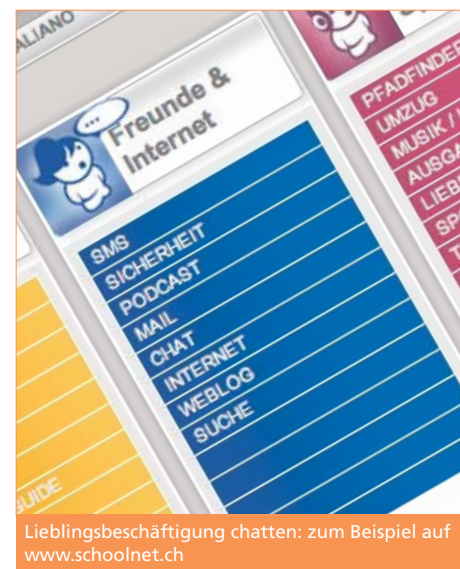
Nach Informationen suchen, Newsletters und E-Mails lesen, Online-Games spielen oder Videos anschauen: All diese Tätigkeiten basieren auf Visualität. Das Sehen ist jedoch oft in Kombination mit Hören oder Sprechen gefragt. Die meisten Online-Games und Videos im Internet sind mit Ton unterlegt. Eine Steigerung davon ist die Videotelefonie: Viele Instant-Messaging- und Voice-over-IP-Programme vereinen mittlerweile Hören, Sprechen und Sehen. Per PC-Kamera ist der Gesprächspartner auch sichtbar – und somit virtuell ganz nah.

Noch einen Schritt weiter gehen Video-Chats wie Stickam: Die PC-Kamera zu Hause übermittelt Live-Bilder des Video-Chatters direkt an stickam.com. So ist der Nutzer nicht nur sichtbar für einen individuellen Gesprächspartner, sondern für alle registrierten Mitglieder. Da nicht kontrollierbar ist, wer über den Video-Chat welche Inhalte sendet, ist diese Art der Kommunikation jedoch für Kinder und Jugendliche nicht geeignet.

LINK-CODE: STICKAMCHAT

Was machen Jugendliche im Internet?

SchoolNetGuide hat Jugendliche gefragt, wie sie mit dem Medium Internet umgehen. Die Online-Umfrage fand Anfang 2007 auf dem Jugendportal www.schoolnet.ch statt. Mitgemacht haben über 3700 Jugendliche aus der ganzen Schweiz. Das Ergebnis zeigt: Mehr als die Hälfte der Teenager surft jeden Tag im Internet, über 80 Prozent der Befragten gaben an, im Durchschnitt höchstens eine Stunde online zu sein.



Lieblingsbeschäftigung chatten: zum Beispiel auf www.schoolnet.ch

Mit Freunden chatten

Fast 50 Prozent der Befragten schreiben im Internet am liebsten E-Mails, ein Viertel der Jugendlichen chattet täglich. Geplaudert wird bevorzugt mit Bekannten: Die Hälfte der Befragten geht in Chats, um sich mit Freunden oder Schulkollegen auszutauschen.

Jugendliche knüpfen im Internet aber auch Freundschaften: 47 Prozent der Befragten haben online schon mal jemanden kennen gelernt. Beim Chatten mit Fremden tauchen auch Probleme auf: Ein

Viertel der Jugendlichen fühlte sich schon einmal von anderen Chattern belästigt, meist in einem sexuellen Kontext.

Gamen mit Mass

Auch Online-Games sind bei Jugendlichen beliebt: Über 30 Prozent der Befragten spielen im Internet, die meisten aber nicht stundenlang: Fast ein Viertel der Befragten gibt an, im Durchschnitt jeweils eine halbe Stunde zu spielen. Nur 2 Prozent spielen länger als zwei Stunden.

Warum spielen Jugendliche gerne Online-Games? Die Spiele werden als spannend empfunden (15 Prozent) und sind eine Möglichkeit, vom Alltag «abzuschalten» (11 Prozent). Einige Jugendliche spielen auch schlicht aus Langeweile (15 Prozent).

Alles anders im Internet?

60 Prozent der befragten Jugendlichen sind der Meinung, sie würden sich im Internet genauso verhalten wie im Alltag. 15 Prozent geben sich dagegen online bewusst anders: Einige sind offener und mutiger, andere eher zurückhaltend – etwa weil sie ihr Gegenüber nicht kennen oder weil sie das Internet generell als unsicher einschätzen.

Die Risiken des Internets scheinen den Jugendlichen durchaus bewusst zu sein: 57 Prozent der Befragten finden es nicht gut, wenn Kinder und Jugendliche zu viel Zeit online verbringen. Auch Gefahren wie Internetsucht, Bewegungsmangel und Realitätsverlust sind den Teenagern bekannt.

Social-Networking-Portale

MySpace: der virtuelle Freundeskreis

Ursprünglich als Plattform für Künstler gedacht, ist myspace.com mit über 100 Millionen registrierten Nutzern das grösste Social-Networking-Portal der Welt – und für viele ein Forum der Selbstdarstellung. Auf Social-Networking-Portalen vernetzen sich Nutzer, knüpfen Kontakte. Der Erfolg von MySpace lässt sich leicht erklären: Ohne technische Vorkenntnisse kann man sich kostenlos ein Profil erstellen, Fotos, Musik und Videos auf die eigene Seite laden, ein Online-Tagebuch (Blog) führen, Echtzeitnachrichten verschicken (Instant-Messaging) und unbegrenzt Freunde «sammeln».

Aus MySpace sind schon Stars geboren: Die aus Nordengland stammende Band The Arctic Monkeys nutzte MySpace als Karrieresprungbrett und füllte in Grossbritannien bereits Stadien, bevor sie einen Plattenvertrag abgeschlossen hatte. Auch Berühmtheiten nutzen MySpace für ihre Zwecke: als Werbeplattform für ihre neuen CDs, Filme oder die nächste Konzerttournee. Sie verschicken Rundbriefe, Einladungen oder Videos an Tausende ihrer «Freunde».

Für viele MySpace-Nutzer ist es ein Statussymbol, möglichst viele Kontakte zu haben. Findige Dienstleister haben darin eine Marktlücke erkannt: Mittlerweile können sich Mitglieder von Social-Networking-Portalen gegen Gebühr attraktiv aussehende Freunde «mieten». Echte Stars und durch MySpace berühmt gewordene Sternchen erhalten dagegen mehrere hundert bis tausend Freundschaftsanfragen. Pro Tag!

In ihren Profilen schreiben die MySpace-Nutzer etwa über ihre Hobbys oder ihre musikalischen und filmischen Vorlieben. Manche führen online ein Tagebuch. Freunde hinterlassen Kommentare – manchmal verabredet man sich sogar über MySpace. Es ist möglich, das eigene Profil nur für eingeladene Freunde sichtbar zu machen.



Ein interessantes Profil ist wichtig auf MySpace.

MySpace ist nicht verantwortlich für die Inhalte, die Nutzer ins Netz stellen, behält sich aber vor, Profile zu löschen, die den Nutzungsbedingungen widersprechen. Grundsätzlich gilt: lieber weniger als zu viele Informationen preisgeben.

WISSENSWERTES ZU MYSPACE.COM

- **Empfohlene Zielgruppe: Jugendliche ab 16 Jahren**
- **Profile suchen: ohne Registrierung möglich**
- **Eigenes Profil erstellen: Registrierung nötig (kostenlos)**

Lerneffekt

- **Fördert die Sozialkompetenz**
- **Persönlichkeitsentfaltung**

Risiko

- **Unüberlegte Preisgabe persönlicher Informationen**
- **Kontakt mit pornografischem Inhalt möglich**

MeinBild: das Schweizer Fotoportal

meinbild.ch ist das grösste Schweizer Portal für Foto-Profile und ein Tummelplatz für Teenager. Die Nutzer können Fotos von sich und ihren Freunden auf ihr Profil hochladen, einen Profiltext erstellen und sich mit Freunden verlinken. Neben privat gemachten Aufnahmen fügen viele Nutzer ihrem Profil Fotos bei, die sie z.B. von öffentlichen Party-Websites heruntergeladen haben. Das Ziel: sehen und – vor allem – gesehen werden.



Ein Logo, das vielen Schweizer Jugendlichen etwas sagt: meinbild.ch.

Bei der Anmeldung werden die Nutzer auf Verbote aufmerksam gemacht, z.B. das Publizieren von Adress- und Handydaten, von pornografischen, illegalen, rassistischen oder anstössigen Inhalten. Zudem können verdächtige Profile gemeldet werden. Rund 40 «Agenten» überwachen im Auftrag des Betreibers die Profile, ein Wortfilter sondert die schlimmsten Ausfälligkeiten heraus – eine hundertprozentige Kontrolle ist aber nicht möglich. Vorsicht ist geboten: Ist ein Foto erst einmal auf das Profil geladen, ist es für jedermann sichtbar und damit auch nicht vor der Beurteilung anderer sicher.

Viele Jugendliche gehen auf meinbild.ch an die Grenzen des guten Geschmacks: Schon elfjährige Mädchen räkeln sich in lasziven Posen, in den Profiltextrn sind derbe Fluchworte keine Seltenheit. Viele Eltern wissen nicht, dass ihr Sohn oder ihre Tochter ein Profil auf meinbild.ch hat, und welche

Inhalte er oder sie dort veröffentlicht. Sollten Eltern nicht mit dem Profil ihres minderjährigen Kindes einverstanden sein, dürfen sie dessen Löschung verlangen.



Sich vernetzen und Freunde sammeln ist das Ziel der MeinBild-Nutzer.

WISSENSWERTES ZU MEINBILD.CH

- **Empfohlene Zielgruppe: Jugendliche ab 16 Jahren**
- **Profile suchen: ohne Registrierung möglich**
- **Eigenes Profil erstellen: Registrierung nötig (kostenlos)**
- **Mindestens ein Foto muss auf das Profil geladen werden**

Lerneffekt

- **Fördert die Sozialkompetenz**
- **Persönlichkeitsentfaltung**

Risiko

- **Unüberlegte Preisgabe persönlicher Informationen**
- **Abwertende Kommentare anderer Nutzer**

LINK-CODE: NETWORK

Online-Games: Spielen im Internet

Im Internet zu gamen ist eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen von Schweizer Jugendlichen: Laut der Komm-Tech-Studie 2006 spielen 20 Prozent der Teenager in der Schweiz regelmässig Online-Games. Vor allem männliche Jugendliche sind begeisterte Gamer. Online-Games kann man allein spielen, bei vielen Spielen ist man aber nur gemeinsam erfolgreich. Und dort liegt für viele der Reiz: Im Gegensatz zu Konsolenspielen wie z.B. auf der Playstation agiert man live in grossen Gruppen gegen Spieler aus aller Welt. Es lockt ein virtueller Gruppenwettkampf über Kontinente und Zeitzonen hinweg.

Jedem Spieler sein Lieblingsspiel

Es gibt verschiedene Genres von Online-Games:

- **Action/Adventure:** Viel Spannung und Action warten auf die Spieler, die meist eine abenteuerliche Aufgabe in einer Fantasiewelt lösen müssen, wie zum Beispiel Gegenstände finden oder Monster bekämpfen.
- **Casino- und Gesellschaftsspiele:** Roulette und Kartenspiele gibts auch als Online-Games. Im Moment besonders beliebt ist Poker.
- **Rollenspiele:** Der Spieler schlüpft in eine selbst gewählte Rolle und taucht ein in geheimnisvolle Welten, in denen es viele Aufgaben zu meistern gilt. Man spielt gemeinsam in so genannten Gilden oder Clans; die Mitspieler können in Echtzeit miteinander kommunizieren.
- **Shooter:** Das Spielkonzept ist gewaltlastig: Es geht darum, die eigene Spielfigur ans Ziel zu führen und

dabei Gegenspieler auszuschalten, sie also zu erschliessen (engl. to shoot: schiessen). Shooter können auch in Teams gespielt werden.

- **Sportspiele:** Die Realität der Sportwelt wird möglichst genau abgebildet. Wer will, kann z.B. in die Rolle eines Hockeyspielers oder Fussballmanagers schlüpfen: Es geht um Sportlichkeit und Fair Play.



Internetberuf: Yogalehrerin. In Second Life ist jeder Lebenstraum erfüllbar.

- **Strategiespiele:** Ob Städte bauen oder Kriege führen, bei Strategiespielen sind Planen und vorausschauendes Handeln gefragt.

Second Life: die Parallelwelt im WWW

In der virtuellen Welt secondlife.com bauen die Bewohner ständig an neuen Bestandteilen ihres dreidimensional dargestellten Umfelds und entwickeln dieses laufend weiter. Second Life wurde 2003 von der kalifornischen Firma Linden Lab kreiert. Derzeit zählt es ungefähr 3,6 Millionen Mitglieder, täglich melden sich 20000 neu an. Die Schweizer sind in der Second-Life-Bevölkerung überdurchschnittlich häufig vertreten und belegen im Nationenranking den 12. Platz.

WISSENSWERTES ZU SECONDLIFE.COM

- **Empfohlene Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren**
- **13 bis 17 Jahre: Zutritt nur zum Jugendbereich, der geschützten Teen-Area, wo der Zugriff auf pornografische und jugendgefährdende Inhalte gesperrt ist**
- **Ab 18 Jahren: Zutritt zu allen Bereichen ausser der Teen-Area**
- **Kostenlose Mitgliedschaft**
- **Viele Aktivitäten sind kostenpflichtig, auch in der Teen-Area**
- **Abrechnung über Kreditkarte, Mobilfunkanbieter oder PayPal**

Lerneffekt

- **Persönlichkeitsentfaltung**
- **Kreativität und Geschäftssinn werden gefördert**

Risiko

- **Selbst in der Teen-Area keine vollständige Sicherheit vor dem Zutritt Unbefugter**
- **Ausserhalb der Teen-Area: für Jugendliche ungeeignete Inhalte**

Die Spieler erschaffen sich anfangs einen Avatar, ihre virtuelle Spielfigur. Die Faszination von Second Life besteht darin, dass diese virtuelle Welt der realen so ähnlich ist: Die Avatare gehen alltäglichen Beschäftigungen nach wie Essen, Einkaufen, oder Fernsehen. Der Clou dabei: Zwischen Second Life und der realen Welt besteht als Verbindungsglied das Geld. Für «Linden-Dollars» kann in Second Life nahezu alles beschafft werden. Zurzeit entspricht ein Franken ungefähr 325 Linden-Dollars. Immer mehr real existierende Unternehmen entdecken die Geschäftswelt von Second Life als attraktive Werbefläche oder für ihre virtuellen Dienstleistungen, zum Beispiel für den Verkauf von virtuellen Immobilien und Grundstücken, mit denen reale Gewinne erwirtschaftet werden. Auch die Musikindustrie nutzt Second Life für Promotionszwecke: Bands wie U2 oder Duran Duran gaben schon Konzerte in der virtuellen Welt.

World of Warcraft:

der Kampf zweier Fantasy-Welten

World of Warcraft ist das derzeit wohl beliebteste Online-Rollenspiel in der Schweiz.

Von der im Januar 2007 erschienenen Erweiterung «World of Warcraft: The Burning Crusade» wurden weltweit bereits über 4 Millionen Exemplare verkauft.

Zu Beginn des Spiels entscheidet sich der Spieler, für welche der beiden Seiten er Abenteuer bestreiten will: entweder für die so genannte orcische Horde oder für die Allianz. Danach kann er sich für ein Volk und eine Klasse entscheiden. Die Spielfigur muss nun so genannte Quests erfüllen (engl. quest: Mission): zum Beispiel Monster bekämpfen oder Trophäen sammeln. Als Belohnung für erfolgreiche Missionen erhält der Spieler Erfahrungspunkte oder Prämien und kann so seine Spielfigur laufend verbessern.

WISSENSWERTES ZU WORLDOWARWORLD.COM

- **Empfohlene Zielgruppe: für Jugendliche ab 12 Jahren**
- **Einstiegsversion: CHF 28.–**
- **Weitere Optionen kostenpflichtig**
- **Registrierung erforderlich**
- **Mithilfe der Funktion «Elterliche Freigabe» können Eltern die Spielzeit ihrer Kinder begrenzen: So können sich Jugendliche nur an bestimmten Tagen und zu genau festgelegten Zeiten ins Spiel einloggen.**

Lerneffekt

- **Strategisches Denken**
- **Fördert die Sozialkompetenz innerhalb des Spiels**

Risiko

- **Beträchtliche Suchtgefahr**
- **Im Extremfall: Realitätsverlust, Vernachlässigung von Hobbys, Schule und Freunden**

LINK-CODE: GAMES



Die Fantasiewelten von World of Warcraft ziehen Millionen von Spielern in ihren Bann.

Jeder Spieler kann mit den Spielern auf seiner Seite in Echtzeit kommunizieren und so auch im Leben ausserhalb des Spiels soziale Kontakte knüpfen. Eine Spielfigur ist zudem nur erfolgreich, wenn sie sich mit anderen Spielfiguren zu einer Gilde genannten Gruppe zusammenschliesst, um Aufgaben gemeinsam zu meistern.

Beträchtliche Suchtgefahr

Die Aufgaben gehen nie aus und die Spielfigur kann immer weiter verbessert werden – das Spiel ist unendlich. Dies birgt ein Risiko: Weil nur Spieler belohnt werden, die lange und intensiv spielen, ist die Suchtgefahr gross. Dazu kommt der Gruppendruck: Spieler verabreden sich, um gemeinsam eine Mission zu erfüllen. Wenn ein einziger Spieler aussteigt, scheitert die Mission. Im Extremfall planen Spieler ihre Freizeit um das Spiel herum.

Gamen – Chance oder Gefahr?

Gewaltlastige Internet-Spiele werden von den Medien oft als Auslöser dargestellt für die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen. Doch wie gefährlich sind die Spiele wirklich? Medienforscher Prof. Heinz Bonfadelli: «Die Forschung zeigt: Wer regelmässig Ego-Shooter spielt, stumpft ab in Bezug auf Gewaltdarstellungen. Teilweise nimmt auch die Bereitschaft zu, selbst Gewalt anzuwenden. Wie ein Spieler mit seinem Hobby umgeht, ist aber abhängig von vielen Faktoren: Das soziale Umfeld, die familiäre Situation und seine Persönlichkeit spielen eine entscheidende Rolle. Der Zusammenhang ist also nicht direkt.»

Gewaltspiele wie z.B. Shooter vermitteln Jugendlichen Werte, die meist im Widerspruch stehen zu den Werten ihrer Eltern: Konflikte werden nicht ausgetragen, Gegner einfach eliminiert. Wer zu viel spielt, flüchtet vielleicht vor Problemen in der Schule, kann süchtig werden, gar den Bezug zur Realität verlieren. Zudem bewegen sich Dauergamer oft zu wenig, ernähren sich ungesund und trinken nicht genug.

In Online-Games gibt es aber auch etwas zu lernen: Je nach Spiel werden etwa logisches und strategisches Denken trainiert, die Fantasie angeregt, die Sozialkompetenz beim Spielen in der Gruppe gefördert oder Multitasking-Fähigkeiten ausgebaut – zum Beispiel wenn Jugendliche gleichzeitig spielen und sich mit Mitspielern unterhalten.

TIPPS FÜR ELTERN

- Was können Eltern tun, wenn ihr Kind ein problematisches Spielverhalten aufweist? Erfahren Sie mehr online.

LINK-CODE: ELTERN TIPPS

«Wenn ich game, bin ich wach und schnell»

Fabrice Gindrat, 20, aus Lyss (BE) ist im ersten Jahr seiner Mediamatikerlehre bei Swisscom. Neben der Online-Welt und allem Technischen interessiert sich Fabrice für den Ausgang mit Freunden und Musik.

Fabrice spielt gerne Online-Games. Als 13-Jähriger war er nahe an der Spielsucht. Heute geht er ausgewogen mit seinem Hobby um.

Fabrice, welche Online-Games spielst du?

Hauptsächlich sind es Ego-Shooter-Spiele wie Unreal Tournament 2004. Ab und zu spiele ich auch Strategiespiele.

Was fasziniert dich am Spiel Unreal Tournament?

Ich muss sehr schnell und wach sein und mich mit guten Reaktionen behaupten ...

Fasziniert es dich, im Spiel auf andere zu schiessen?

Es geht mir nicht um den Kick, andere abzuschiesen. Mich interessieren mehr die verschiedenen Waffen und Möglichkeiten des Spiels. Es ist detailgetreu und echt gemacht. Das gefällt mir.

Geht es auch darum, in eine andere Rolle zu schlüpfen?

Auf jeden Fall.

Und wo liegt für dich generell der Reiz an Online-Games?

Dass ich mit Spielern aus aller Welt gemeinsam gamen kann. Es ist spannend, gegen andere zu spielen, ohne sie zu sehen. Ich weiss nicht, wie alt sie sind oder wie sie aussehen, manchmal auch nicht, in welchem Land sie sich befinden.

Gibt es keine Chatfunktion, mit der ihr euch austauschen könnt?

Doch, aber während des Spiels ist es zu gefährlich, sich sichtbar zu machen. Wenn ich ein Chatfenster öffne, bin ich in dieser Zeit «schutzlos». Deshalb chatten wir vor dem Spiel während einiger Minuten, bevor es losgeht.

Wie lange spielst du?

Manchmal mehrere Stunden am Stück, dann wieder eine Woche gar nicht. Früher habe ich aber auch mal ein ganzes Wochenende durchgespielt und bin nach dem Mittagessen gleich in mein Zimmer verschwunden, um weiterzuspielen.

Warst du damals süchtig nach Online-Games?

Vielleicht schon. Mit 13, 14 war ich sehr fasziniert vom Gamen und habe oft Nächte lang durchgespielt. Heute ist das anders.

Durch was hat die Anziehungskraft nachgelassen?

Ich bin älter geworden, meine Interessen haben sich verlagert. Heute gehe ich an Wochenenden gerne in den Ausgang und treffe mich mit meinen Freunden.

Wie gehst du mit den modernen Medien um?

Ich nutze mein Handy und MSN zum Austausch mit meinen Kollegen. Mich interessiert alles Technische, und es macht mir Freude, neue Möglichkeiten zu nutzen.



Foto- und Videoportale

TV aus, Computer an? Viele Jugendliche nutzen das Internet bereits wie einen Fernseher, denn online gibt es ein grosses Angebot an (audio)visuellen Unterhaltungsmöglichkeiten. Mit Angeboten wie YouTube ist das Internet dem Fernsehen sogar einen Schritt voraus: Der Nutzer kann aus Millionen von Filmen auswählen. Ein weiterer Vorteil: Jeder kann auch selbst produzierte Filme ins Internet stellen und so einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen.

YouTube: mit dem eigenen Video ein Star werden

Das im Jahr 2005 gegründete englischsprachige Videoportal youtube.com ist eine der grossen Internet-Erfolgsgeschichten der vergangenen Jahre. Auf YouTube können die Nutzer kostenlos Videofilme anschauen und hochladen. Täglich werden über 100 Millionen Videos angesehen und 65000 neue



Manch selbst gedrehtes Video geht dank YouTube um die Welt.

Filme registriert. Der Nutzer kann in Kategorien oder mit Schlagworten nach Videos suchen – auch auf Deutsch. YouTube bietet die Möglichkeit, eine persönliche Videoliste zu erstellen, Lieblingsvideos zu markieren und zu sammeln oder sich mit anderen Nutzern zu Interessengruppen zusammenschliessen. Und jeder registrierte Nutzer kann die Videos der anderen Nutzer kommentieren.

Tausendfach geklickt

Die Faszination von YouTube besteht darin, dass private Videos oft millionenfach angeschaut werden. Lynne und Tessa, zwei junge Frauen aus Deutschland, wurden schlagartig bekannt mit ihrer Version des Hits «Barbie Girl». Grup Tekkan landete mit «Wo bist du, mein Sonnenlicht» den ersten deutschsprachigen YouTube-Hit, der es bis auf vordere Ränge der deutschen Hitparade schaffte.

Ein wenig Vorsicht ist geboten

Jugendliche sollten selbst gedrehte Videos nicht zu leichtfertig veröffentlichen, denn vermeintlich lustige Szenen wirken später vielleicht peinlich. Oft bekommen Stars auf YouTube auch die negativen Folgen ihrer Berühmtheit zu spüren, denn die anderen Nutzer urteilen hart und sparen nicht mit Spott. Videos mit rassistischen, volksverhetzenden, pornografischen oder diskriminierenden Inhalten verstossen gegen die Nutzungsbedingungen von YouTube. In der Praxis gelangen jedoch immer wieder Filme mit fragwürdigen Inhalten auf die Seite – so auch Propagandamaterial von Terroristen oder Musikvideos rechtsradikaler Gruppen.

WISSENSWERTES ZU YOUTUBE.COM

- **Empfohlene Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren**
- **Videos betrachten: ohne Registrierung möglich**
- **Kostenlose Registrierung nötig für weitere Funktionen wie Videos hochladen oder Kommentare schreiben**

Lerneffekt

- **Bei selbst gedrehten Filmen: Umgang mit dem Medium Video**

Risiko

- **Blossstellende Videos können weltweit gesehen werden**
- **Einige Inhalte für Jugendliche nicht geeignet**
- **Verletzung von Urheberrechten**

LINK-CODE: FOTOVIDEO



Einfach einen Suchbegriff eingeben und schon liegen dem Flickr-Nutzer Fotos dazu vor.

Flickr: das Paradies für Fotofans

Für (Hobby-)Fotografen und Fotoliebhaber bietet das englischsprachige Fotoportal flickr.com nahezu unbegrenzte Möglichkeiten: suchen, sammeln, sortieren, tauschen. Die über 4 Millionen Flickr-Mitglieder laden eine schier unbegrenzte Auswahl an Fotos aus allen Bereichen auf die Flickr-Internetseiten und ordnen ihnen Schlagworte zu. Fotos suchen kann man mit diesen Schlagworten, die auch auf Deutsch sehr gute Ergebnisse liefern, und mit Suchparametern wie z.B. Aufnahmeort oder -datum. Registrierte Nutzer können zu jedem Foto Kommentare abgeben, daher erkennt man besonders gelungene Aufnahmen oft an der Vielzahl Kommentare. Jeder Fotograf bestimmt selbst, welche Fotos öffentlich sichtbar sein sollen und welche nur für eingeladene Gäste. Über 80 Prozent der Fotos auf Flickr sind von ihren Urhebern für den öffentlichen Bereich freigegeben. Fotos können auch via E-Mail oder Mobiltelefon auf die Flickr-Internetseiten geladen werden. Öffentlich sichtbar sind jeweils nur die 200 aktuellsten Fotos eines Nutzers.

Flickr droht Nutzern mit der Entfernung ihres Benutzerkontos, wenn sie im öffentlichen Bereich pornografische Fotos publizieren. Dies scheint gut zu funktionieren: Selbst wenn man Schlagworte wie «Pornografie» oder «Sex» eingibt, erscheinen nur relativ harmlose Bilder.

WISSENSWERTES ZU FLICKR.COM

- **Empfohlene Zielgruppe: Jugendliche ab zehn Jahren**
- **Fotos betrachten: ohne Registrierung möglich**
- **Kostenlose Registrierung nötig für weitere Funktionen wie Fotos hochladen oder Kommentare schreiben**
- **Maximales Uploadvolumen pro Monat: 100 MB**
- **Maximale Fotogrösse: 5 MB**

Lerneffekt

- **Umgang mit den Medien Foto, E-Mail und Handy**

Risiko

- **Gering: gute Filterung problematischer Inhalte durch Flickr**

LINK-CODE: FOTOVIDEO

Chat und Instant-Messaging



Chats und Instant-Messaging sind vor allem bei Mädchen sehr beliebt.

Skatergirl15 schreibt im Chat: «Hallo zäme, kommt jemand von euch aus dem Kanton Luzern?» El_Pablo antwortet: «Hey hallo Skatergirl, ich komme aus Emmenbrücke. Und du?» So einfach nehmen Jugendliche in öffentlichen Chats Kontakt auf. In einem Chat können sich interessante Gespräche entwickeln oder sogar E-Mail-Freundschaften. Allzu leicht geben viele Jugendliche aber persönliche Informationen preis, die unbekannte Chatter missbrauchen können – z.B. Alter, Name oder Wohnort.

LINK-CODE: ELTERNTIPPS

LINK-CODE: LEHRERTIPPS

Mehr Informationen und Tipps rund ums Chatten hat Swisscom im Chat Dossier für 11- bis 16-Jährige zusammengestellt.

LINK-CODE: CHATDOSSIER

Chat und Instant-Messaging: Wo liegt der Unterschied?

Chats (abgeleitet von engl.: plaudern, unterhalten) und Instant-Messenger (deutsch: sofortige Nachrichtenübermittlung) funktionieren nach einem ähnlichen Grundprinzip. Nutzer können mit beiden Medien online in Echtzeit mit anderen Nutzern kommunizieren. Der Unterschied: Chats sind

öffentliche Plattformen, auf denen man sich häufig mit Unbekannten unterhält. Vergleichbar mit einem Telefongespräch, handelt es sich beim Instant-Messaging dagegen um private Kommunikation von PC zu PC. Oft findet Instant-Messaging nur im Freundeskreis statt.

Bluewin teentalk: der Chat für Jugendliche

Chatten gehört zu den beliebtesten Online-Aktivitäten von Jugendlichen. Mehr als die Hälfte hält sich regelmässig in Chat-Räumen auf. Reizvoll am Chatten ist die relative Anonymität, denn es wird unter einem Pseudonym, dem «Nickname», kommuniziert. Jugendliche testen so ihre Grenzen aus, lernen neue Leute kennen, sprechen über ihre Lieblingsthemen und flirten. Bluewin bietet einen Chat speziell für Teenager an, den teentalk. Bei der Anmeldung wird der Nutzer auf die Chat-Regeln hingewiesen. Wer sich belästigt fühlt, kann sich an die Chat-Operatoren (erkennbar am @ vor dem «Nickname») wenden oder die Nachrichten des betreffenden Nutzers blockieren.

WISSENSWERTES ZUM BLUEWIN CHAT

- **Empfohlene Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren**
- **Kostenlose Registrierung des «Nicknames» nötig**

Windows Live Messenger: plaudern mit Freunden

Der Windows Live Messenger (früher: MSN Messenger) ist mit weltweit mehr als 200 Millionen Nutzern der beliebteste Instant-Messenger der Welt. Jugendliche chatten über den Windows Live Messenger hauptsächlich mit Freunden. Ebenfalls möglich sind Konferenzschaltungen mit PC-Kamera, der Austausch von Dateien oder Telefonieren über das Internet. Viele Jugendliche nutzen Instant-Messenger als Telefonersatz, um sich zu unterhalten oder zu verabreden – denn der Messen-

ger ist kostenlos, abgesehen von den Kosten für den Internetzugang.

Voraussetzungen für sicheres Instant-Messaging

- Sicherheitseinstellungen auf die höchste Stufe setzen.
- Unerwünscht zugesandte Nachrichten unterdrücken und Kontaktanfragen unbekannter Teilnehmer ablehnen.
- Den öffentlich sichtbaren Teil des Profils so anonym wie möglich halten.

WISSENSWERTES ZU MSN.COM

- **Empfohlene Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren**
- **Kostenloser Download des Programms**
- **Einmalige Registrierung nötig**

LINK-CODE: CHAT

«Im Chat fühle ich mich verstanden»

Jennifer Hobi, 15, aus Reinach (BL) besucht die dritte Klasse des Progymnasiums. Zu Hause teilt sie sich einen Computer mit den Eltern und der jüngeren Schwester.



Am liebsten chattet Jennifer auf MSN mit Freunden und Schulkolleginnen. Nach einer halben Stunde räumt sie aber meistens den Platz für ihre Schwester.

Jennifer, Du hast eine Webcam. Ist die beim Chatten immer eingeschaltet?

Nein. Aber wenn man im Internet jemanden kennen gelernt hat und sich gut versteht, wird man nach einer Weile schon neugierig, wie diese Person aussieht. In solchen Situationen schalte ich die Webcam ein. Ich mache das jedoch nur in einem Privatchat, also wenn keine anderen Leute anwesend sind.

Worüber redest du im Chat?

Wir diskutieren Themen, die gerade in den Medien aktuell sind, oder reden über Musik. Auch Kummer und Sorgen werden besprochen.

Ist ein Chat geeignet, um persönliche Probleme zu besprechen?

Ich finde schon. Im Chat bespricht man andere Dinge als sonst. Wenn einem jemand gegenübersteht, traut man sich vielleicht nicht, ein Thema anzusprechen. Im Chat geht das leichter.

Gibt es bei dir zu Hause Regeln betreffend Internet?

Ja. Wenn mein Vater am Computer arbeitet, muss ich warten, bis ich an der Reihe bin. Und nach einer

halben Stunde kommt meine Schwester dran. Ich darf auch nicht zu jeder Uhrzeit ins Internet. Ausserdem sage ich meinen Eltern Bescheid, wenn ich zum Beispiel ein Foto von mir ins Internet stelle.

Hast du dich in einem Chat schon mal belästigt gefühlt?

Ja, das kommt vor. Manche Chatter stellen unangenehme Fragen oder sind aufdringlich.

Wie reagierst du auf

solche Belästigungen?

Ich kann mich sehr gut schützen. Zuerst beachte ich die Person einfach nicht. Zudem habe ich die Möglichkeit, im Chat den Befehl «ignorieren» zu wählen. Dann kommen die Nachrichten dieser Person gar nicht mehr zu mir, sondern werden abgefangen.

Hast du auch schon länger als eine halbe Stunde gechattet?

Ja, das kommt auch vor, aber nur in den Ferien. Das längste war bisher fünf Stunden am Stück.

Findest du es problematisch, wenn Jugendliche viel Zeit im Internet verbringen?

Ja. Ich finde es gefährlich, wenn sich jemand nicht mehr auf die Schule konzentrieren kann, weil er oder sie jeden Tag bis spät in die Nacht chattet. In meinem Kollegenkreis kommt das zum Glück nicht vor.

Online-Telefonie: Skype

Mit skype.com telefoniert man kostenlos von PC zu PC – per Headset, also mit Kopfhörer und Mikrofon als «Kopfset». Ebenfalls gebührenfrei sind weitere Dienste wie Instant-Messenger, Gruppenchats, Videotelefonie und Datenübertragung. Seit der Gründung im Jahr 2003 haben sich weltweit rund 35 Millionen Menschen bei Skype registriert, ungefähr 5,5 Millionen davon nutzen den Service tatsächlich.

Anrufe ins Festnetz oder aufs Mobiltelefon sind kostenpflichtig, diese Funktion wird SkypeOut genannt. Auch der Dienst Skypeln ist gebührenpflichtig: Er befähigt den Skype-Nutzer, Anrufe aus dem Telefonnetz zu empfangen.



Online-Telefonie vereinfacht die Kontaktpflege rund um den Globus.

Die Installation von Skype ist einfach. Für eine hohe Sprachqualität ist ein Breitbandanschluss zu empfehlen, prinzipiell ist es jedoch auch möglich, mit Modem- oder ISDN-Anschluss zu telefonieren.

Gleichzeitig chatten, telefonieren, zuschauen

Ob sprechen, zuhören, zusehen, lesen oder schreiben: Skype ermöglicht all diese Tätigkeiten – sogar

gleichzeitig. Weltweit kostenlos mit Familie, Freunden und Bekannten telefonieren: Darin liegt der grosse Reiz von Skype. Kommuniziert wird per Headset und bei der Online-Videotelefonie mit einer am PC installierten Kamera (Webcam). Per Konferenzschaltung können bis zu zehn Nutzer gleichzeitig miteinander sprechen. Viele Jugendliche chatten mit anderen Skype-Nutzern, während sie per Headset telefonieren, oder sie tauschen Fotos, Filme oder Links aus. Via Skype kann man auch die nächsten Spielschritte bei einem Online-Game mit seinen Mitspielern absprechen.

Der Nutzer bestimmt

Jeder Skype-Nutzer entscheidet selbst, mit wem er wann in Kontakt treten will. Um eine unerwünschte Kontaktaufnahme zu vermeiden, kann man den Skype-Me-Modus deaktivieren und wird so unsichtbar für Skype-Nutzer, die nicht zum Freundeskreis gehören.

WISSENSWERTES ZU SKYPE.COM

- **Empfohlene Zielgruppe: Jugendliche ab 10 Jahren**
- **Kostenloser Download**
- **Einmalige Registrierung**
- **Zusatzdienste (z.B. SkypeOut, Skypeln) kostenpflichtig**

Technische Voraussetzungen:

- **Am besten Breitbandanschluss**
- **Headset (Mikrofon und Kopfhörer)**

Lerneffekt

- **Fördert Multitasking-Fähigkeiten**
- **Ausbau sozialer Kompetenzen**

Risiko

- **Gering, sofern der Skype-Me-Modus deaktiviert ist**

LINK-CODE: TELEFON

Chancen des Internets

Was man früher von den USA behauptete, kann man heute vom Internet sagen: Es ist das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Man kann die ganze Welt entdecken, per Mausklick mit anderen Menschen in Kontakt treten oder sich selbst den anderen Nutzern präsentieren. Auch Kindern und Jugendlichen hat das Internet viel zu bieten.

Erweiterung des Freundeskreises

Häufig treffen sich in Chats, Foren oder Social-Networking-Portalen immer wieder dieselben Nutzer. Schnell kommt man miteinander ins Gespräch, denn die Hemmungen, einen Unbekannten anzusprechen, sind geringer als im täglichen Leben. Manchmal entwickelt sich aus einem belanglosen Chat eine ernsthafte Diskussion – und daraus eine Freundschaft. Mit E-Mails, Instant-Messaging-Programmen und Online-Telefonie kann man Kontakte in der ganzen Welt pflegen.

Handicaps bleiben unsichtbar

Ob gross oder klein, dick oder dünn, attraktiv oder nicht: Im Internet ist das Nebensache. Identität und äusseres Erscheinungsbild sind hier nicht aneinandergebunden. In Chats, Foren, Nutzerprofilen oder Online-Games kann man in eine andere Rolle schlüpfen, seinen Charakter den Umständen anpassen und soziale Grenzen durchbrechen. Äussert sich ein Nutzer in einem Forum etwa mehrfach in qualifizierter Weise, so verschafft er sich Respekt – unabhängig von Alter oder Bildungsstand.

Förderung der Sozialkompetenz

Per Instant-Messenger Geheimnisse austauschen, in Foren neue Leute kennen lernen oder in Chats flirten: Jugendliche erproben online Verhaltensweisen und lernen fürs Leben. Sie erfahren, dass es auch im Internet Anstandsregeln und Verhaltens-

kodizes gibt: Wer etwa in einem Chat andere Nutzer beleidigt, wird ignoriert oder von anderen zurechtgewiesen. Wer dagegen nett und hilfsbereit ist, erhält Bestätigung.

Entfaltung der Persönlichkeit

Virtuelle Identitäten unterstützen Jugendliche auf der Suche nach ihrem eigenen Selbst. Das Internet macht es möglich, Teile der eigenen Identität auszuleben, die im Alltag zu kurz kommen. Jugendliche können online neue Verhaltensweisen ausprobieren und – falls sie sich bewähren – im Alltag umsetzen. Die relative Anonymität im Internet baut Hemmungen und Ängste ab: Die zwischenmenschliche Kommunikation ist einfacher. Positive Reaktionen anderer Nutzer stärken zudem das Selbstbewusstsein.

Förderung von Kreativität

Im Internet können Jugendliche ihre Kreativität ausleben. Foto- und Videoportale ermutigen dazu, selbst zu fotografieren oder zu filmen. In vielen Online-Games sind aussergewöhnliche Ansätze zur Lösung von Aufgaben und Missionen gefragt. Und viele Nutzer sind sehr originell, wenn sie eine eigene Homepage oder ein Profil auf MySpace erstellen.

Medienkompetenz

Medienkompetenz ist in der heutigen Gesellschaft eine Schlüsselqualifikation. Jugendliche sollten begleitet, aber möglichst selbstständig im Internet auf Entdeckungsreise gehen dürfen, um ihre eigenen Erfahrungen zu sammeln. Eltern und Lehrer sind gefragt, wenn es um das Vermitteln eines verantwortungsvollen und kritischen Umgangs mit dem Medium geht. Das Lernziel heisst: eigenverantwortlich umgehen mit den Verlockungen und Risiken des Internets.



Kinder sind neugierig und entdecken schon früh die grosse, unbekannte Welt «Internet».

Risiken des Internets

Problem Internetsucht: Wo fängt sie an?

Professor und Medienforscher Heinz Bonfadelli beschäftigt sich nicht nur beruflich mit den Risiken von Online-Games und übermässigem Internetkonsum – auch seine Söhne sind begeisterte Gamer. Der folgende Auszug aus einem Chat Heinz Bonfadelli mit Gamern zeigt, wo die Risiken liegen.

Marcus B.: Wie schätzen Sie es ein, dass so viele Jugendliche ihre Freizeit vor und mit dem Computer verbringen?

Prof. Heinz Bonfadelli: Die heutigen Kinder und Jugendlichen sind mit zahlreichen Medien aufgewachsen. Ein Teil davon sieht jetzt weniger fern und schätzt die neue interaktive Form von Chats oder Computerspielen. Aber die meisten haben daneben noch vielfältige Hobbys. Zum Problem wird das Internet erst, wenn deshalb soziale Kontakte vernachlässigt werden.

Edith H.: Wie erkennt man, ob jemand süchtig nach Computerspielen ist?

Neben der zeitlichen Beanspruchung (z.B. mehr als drei Stunden pro Tag) spielen auch subjektive Kriterien eine wichtige Rolle: nicht aufhören können, die Zeit vergessen, Sozialkontakte vernachlässigen, Entzugserscheinungen.

Edith H.: Sind denn die virtuellen Kontakte auch soziale Kontakte?

In der Wissenschaft reden wir von parasozialer Interaktion. Das klingt jetzt etwas abstrakt, meint aber vereinfachend: sowohl als auch. Die virtuelle Kommunikation hat Ähnlichkeiten zur Alltagskommunikation, z.B. indem zu Figuren aus dem Spiel auch positive oder negativ gefärbte Haltungen entstehen können.

Gamer29: Wie steht es jetzt genau mit der Forschung? Machen Gewaltgames aggressiv oder nicht?

In der Forschung ist die Frage umstritten, weil es Studien mit positiven Befunden, aber auch solche mit Nullbefunden gibt. Allerdings ergibt die Zusammenschau vieler Studien tatsächlich, dass zwischen dem gewohnheitsmässigen Spielen von aggressiven Games und der Alltagsgewalt ein Zusammenhang besteht. Dieser ist aber vermittelt durch das soziale Umfeld und die Persönlichkeit. Der Zusammenhang ist also nicht direkt. Niemand wird einfach so aggressiv.

Edith H.: Ist es nicht eine Verarmung, wenn man nur noch mit Personen in Kontakt ist, die man nicht sieht und wahrscheinlich auch nie persönlich kennen lernen wird?

Wenn Sie die Betonung auf «nur» legen, pflichte ich Ihnen bei. Aber auch beim Lesen von Büchern interagieren wir mit Romanhelden, und das kann unsere Erfahrung bereichern. Zudem gibt es auch den Fall, dass befreundete Gamer in Gruppenspielen via Skype miteinander verbunden sind und somit ihr Gegenüber kennen.

Mario S.: Was sind unerwünschte Begleiterscheinungen der Online-Spiele?

Einerseits ist es klar die Sucht. Sucht heisst auch, dass Jugendliche einseitig werden, ihre Wahrnehmung primär auf den Computer und das nächste Spiel richten. Begleiterscheinungen dazu sind, dass anderes zu wenig Platz hat, z.B. die Schule, Freunde oder Tätigkeiten ausserhalb der virtuellen Welt.

André: In Amerika gibt es ja schon Gameentzugs-Camps. Wird das auch in der Schweiz kommen?

Wenn es eine Nachfrage dafür gibt, sicher ...

Man erfährt aus Mails von «abhängigen» Spielern – laut Studien sind etwa 5 Prozent der Gamer süchtig – dass eine starke Abhängigkeit tatsächlich zu gravierenden Schulproblemen oder zu sozialer Isolation führen kann.

Dario S.: Ist es nicht die Aufgabe der Eltern, eine solche «Abhängigkeit» gar nicht erst entstehen zu lassen? Ob es jetzt Computer- oder TV-Konsum ist – keines der beiden Medien nimmt die Erziehungspflicht ab. Dieses Problem wird mir persönlich zu selten behandelt ...

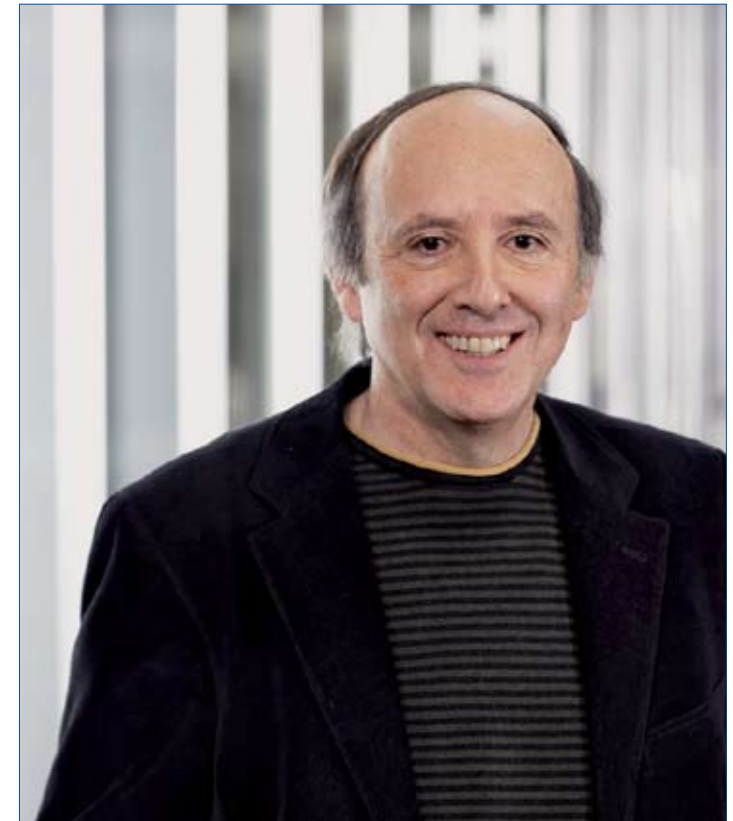
Ja, das stimmt. Nur: Wie macht man das? Früher dachte man, dass Verbote das geeignete Mittel sind. Heute hat man erkannt, dass Kinder lernen müssen, mit der Medienvielfalt umzugehen, ähnlich wie mit einem reichhaltigen Buffet: Auch hier muss man aufhören können, bevor einem schlecht wird ...

LINK-CODE: ELTERNTIPPS

LINK-CODE: GAMES

PROF. HEINZ BONFADELLI

Prof. Heinz Bonfadelli, Jahrgang 1949, studierte Sozialpsychologie, Soziologie und Publizistikwissenschaft. 1992 habilitierte er über die Wissenskluft-Forschung. Seitdem lehrt er an der Universität Zürich. Prof. Bonfadelli ist Verfasser zahlreicher Publikationen: Zur Mediennutzung und -wirkung – insbesondere von Kindern und Jugendlichen, zur Online-Kommunikation sowie zur Wissenschafts-, Umwelt- und Risikokommunikation.



Medienforscher Prof. Heinz Bonfadelli lehrt Publizistikwissenschaft an der Universität Zürich: «Laut Studien sind etwa 5 Prozent der Gamer süchtig.»

Tipps für Lehrer

Wie können Lehrkräfte ihren Schülern einen verantwortungsvollen und risikoarmen Umgang mit dem Internet vermitteln? Welche Regeln gilt es zu beachten? Wichtig ist, den Schülern darzulegen, dass gewisse Verhaltensweisen und Grundsätze nicht nur in der Schule, sondern auch für die private Internetnutzung gelten.

Wie Sie Jugendliche im Internet begleiten

- Ermutigen Sie die Eltern, Interesse für den Internetkonsum ihrer Kinder zu zeigen und ihn falls nötig einzuschränken.
- Machen Sie die Schüler darauf aufmerksam, dass...
 - ... persönliche Daten im Internet nicht sicher sind.
 - ... sie im Internet unter keinen Umständen Passwörter und persönliche Daten weitergeben dürfen (Name, Adresse, Alter, Name der Schule).
 - ... sie beim Chatten Nicknames verwenden sollen, die keine Rückschlüsse auf Name und Alter zulassen.
 - ... im Internet nie sicher ist, wer das Gegenüber wirklich ist.
 - ... sie ihre E-Mail-Adresse nur sehr zurückhaltend weitergeben sollen.

Praxistipps für Lehrer

1. Sprechen Sie im Lehrerkollegium über die mögliche Installation von Inhaltsfilterprogrammen (z.B. Cyberpatrol, NetNanny).
2. Beschriften Sie aus Sicherheitsgründen Klassenfotos und Bilder von schulischen Aktivitäten im Internet nicht mit Namen der Schüler.
3. Ist in Ihrer Schule das Chatten grundsätzlich erlaubt, sollte immer eine Aufsichtsperson anwesend sein.
4. Je besser alle Computermonitore für Sie einsehbar sind, desto leichter fällt die Aufsicht.

5. Falls die Schüler Inhalte publizieren sollen, überprüfen Sie diese: Kinder und Jugendliche können zu Tätern werden, z.B. mit rassistischen Äußerungen, Beleidigungen.

Praxistipps im Umgang mit den Schülern

1. Vereinbaren Sie mit Schülern (und Eltern) Richtlinien für das Internet in Form einer Nutzungsvereinbarung.
2. Klären Sie Ihre Schüler altersgerecht auf über verbotene Internetinhalte.
3. Sollten Ihre Schüler beim Surfen auf ungeeignete Inhalte stoßen...
 - ... thematisieren Sie diese, so helfen Sie, mögliche Irritationen im Gespräch zu verarbeiten;
 - ... ermutigen Sie Ihre Schüler, Ihnen gefundene illegale Inhalte zu zeigen;
 - ... zögern Sie nicht, illegale Inhalte bei der Polizei anzuzeigen.
4. Informieren Sie die Schüler, dass es illegal ist, nach verbotenen Inhalten zu suchen, z.B. Pornografie, rechts- oder linksextreme Seiten.
5. Machen Sie mit Ihren Schülern ein Internet-Sicherheitsquiz.

MEHR INFOS ONLINE

- [Lektion zum Thema virtuelle Identität als PDF zum Downloaden](#)
- [Internet-Nutzungsvereinbarung als PDF zum Downloaden](#)
- [Meldeformular der Koordinationsstelle zur Bekämpfung von Internetkriminalität bei Verdacht auf illegale Inhalte](#)
- [Link zum Internet-Sicherheitsquiz für Jugendliche](#)

LINK-CODE: LEHRERTIPPS



Schülerinnen und Schüler, die kritisch mit dem Internet umgehen, sind im Vorteil.

Tipps für Eltern



Gemeinsam das Internet erforschen: Eltern können ihren Kindern unterstützend zur Seite stehen.

Jugendliche sind geübte Internetnutzer: Sie schreiben fast täglich E-Mails, chatten mit Freunden oder suchen nach Informationen für die Schule. Doch das ist nicht alles: Teenager sind neugierig, wollen ihre Grenzen austesten, neue Erfahrungen sammeln – auch online. So suchen manche etwa gezielt nach pornografischen Inhalten oder täuschen in Chats eine andere Identität vor. Wie reagieren Eltern richtig?

Die Rolle der Eltern

Die Angebote im Internet sind schier grenzenlos. Kinder und Jugendliche müssen lernen, diese Möglichkeiten überlegt und sicher zu nutzen. Eltern können dabei die Rolle eines Moderators übernehmen: Sprechen Sie mit Ihrem Kind über seine Nutzungsgewohnheiten. Falls Sie kein geübter Internet-Nutzer sind: Lassen Sie sich Programme und Anwendungen von Ihrem Kind erklären.



Bestellkarte

Die zehn Ausgaben des SchoolNetGuides können Sie kostenlos bestellen (solange Vorrat reicht):



Ex.

«Online bin ich Rebell_3000: Jugendliche im Internet»
(Nr. 10; 2007)



Ex.

«Jeder Leser auch ein Autor: Blogs und Wikis»
(Nr. 9; 2006)



Ex.

«Mein Kind und ich online»
(Nr. 6; 2003)

Ex.

«Internet im Unterricht»
(Nr. 5; 2003)



Ex.

«Sicherheit und Privatsphäre im Internet»
(Nr. 7; 2004)

Ex.

«Familie und Internet»
(Nr. 4; 2003, 2. Auflage 2005)

Ex.

«Infrastruktur»
(Nr. 2; 2002, 2. Auflage 2004)

Die zwei Ausgaben «E-Learning» (Nr. 3; 2002) und «Internet» (Nr. 1; 2000) sind auf Deutsch verfügbar, können aber auf Französisch und Italienisch bestellt werden.

6. Erklären Sie Jugendlichen, dass im Internet nicht immer die Wahrheit geschrieben und gesagt wird.
7. Auch im Internet sollte ein respektvoller Umgangston herrschen: Kinder und Jugendliche haben diesen genauso zu befolgen wie Erwachsene.
8. Verboten Sie Jugendlichen, sich ohne Begleitung eines Erwachsenen mit Bekanntschaften aus dem Internet zu treffen.
9. Erklären Sie Jugendlichen, was das Urheberrecht ist und dass das Kopieren von geschützten Inhalten wie z.B. Musik illegal ist.

Unter www.kidsamcompi.ch finden Sie weitere Tipps und Informationen.

MEHR INFOS ONLINE

- Für Kinder und Jugendliche geeignete Chats
- Kinderfreundliche Webseiten
- Familienabkommen zum Online-Schutz von Kindern und Jugendlichen

LINK-CODE: ELTERN TIPPS

Vertrauen muss sein

Sie können die Internetaktivitäten Ihres Kindes nicht vollständig überwachen. Das sollen Sie auch nicht: Vertrauen Sie Ihrem Kind und bieten Sie ihm Unterstützung an, dieses Medium zu entdecken und zu nutzen. Ihr Kind wird viel lernen und auch später von seinen Kenntnissen profitieren, z.B. bei der Lehrstellensuche und im Berufsleben. Wichtig ist, dass Jugendliche lernen, die Risiken des Internets richtig einzuschätzen und mit ihnen verantwortungsvoll umzugehen.

Ein erster Schritt kann z.B. eine Vereinbarung sein, in der gemeinsam festgelegt wird, wie lange Ihr Kind täglich im Internet surfen darf. Übrigens: Wenn der Computer in einem gemeinsam genutzten Raum wie dem Wohnzimmer steht, können Sie sich einfacher informieren über die Internetaktivitäten Ihres Kindes.

«Kids am Compi»: Internettipps für Eltern

«Kids am Compi» ist ein pädagogisches Projekt, das sich mit den Auswirkungen von Informations- und Kommunikationsmitteln auf unseren Alltag beschäftigt. «SchoolNetGuide» hat für Sie einige Tipps von «Kids am Compi» zusammengestellt.

1. Internet ist sinnvoll und macht Spass. Lernen Sie die guten Seiten des Internets mit Ihrem Kind gemeinsam kennen.
2. Geben Sie Ihre eigenen Moral- und Wertvorstellungen bekannt und setzen Sie sie durch.
3. Ermutigen Sie Jugendliche, gute und schlechte Interneterfahrungen mit Ihnen zu teilen.
4. Begleiten Sie Jugendliche bei der Auswahl von Internetangeboten. Entscheiden Sie gemeinsam, bei welchen Internetangeboten eine Registrierung sinnvoll ist.
5. Verboten Sie Jugendlichen, persönliche Daten ohne Ihre Zustimmung preiszugeben.

SchoolNetGuide

Bitte senden Sie meine Bestellung an folgende Adresse:

Herr Frau

Vorname _____

Name _____

Adresse _____

E-Mail _____

Ja, ich abonniere den SchoolNetGuide und erhalte jede neue Ausgabe automatisch und kostenlos.

Senden Sie diese Bestellkarte einfach in einem frankierten Kuvert an:

Swisscom AG
Schulen ans Internet
Redaktion Schulservice
3050 Bern



Miteinander verbunden. Durch unser Engagement «Schulen ans Internet».

Das Beste, was wir der nächsten Generation mit auf den Weg in die Zukunft geben können, ist eine gute Bildung. Darum unterstützen wir von Swisscom die Schüler und Lehrkräfte aller 5000 Schweizer Schulen mit kostenlosen Internetanschlüssen. Zum Kommunizieren, Lernen und Recherchieren in der Welt der Geschichte und Kulturen, der Natur und Technik, der Medien und Zeitungsarchive. Gestern, heute und morgen. www.swisscom.com/schule

Swisscom – Einfach verbunden.

