

Net-Generation – Jugendliche auf der virtuellen Überholspur?!

Kerstin Jüngling

Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin

Net-Generation – Jugendliche auf der virtuellen Überholspur?!

Ottawa-Charta (21.11.1986)

„Die Art und Weise, wie eine Gesellschaft die Arbeit, Arbeitsbedingungen und die Freizeit organisiert, sollte eine Quelle der Gesundheit und nicht der Krankheit sein.

Gesundheitsförderung schafft sichere, anregende, befriedigende und angenehme Arbeits- und Lebensbedingungen.“

Berliner Kampagne
zur Prävention von Computer- und Internetmissbrauch
UPDATE

Kerstin Jüngling

FACHSTELLE FÜR
SUCHTPRÄVENTION
IM LAND BERLIN

Berliner Leitlinien zur Suchtprävention (2006)

- Suchtprävention verbessert die gesundheitliche und soziale Situation der Bevölkerung
- Suchtprävention ist eine Gemeinschaftsaufgabe
- Suchtprävention unterstützt Pädagog/innen, Eltern und andere Personen
- Suchtprävention ist kontinuierlich und langfristig und nimmt Einfluss auf das Verhalten und die Lebensbedingungen der Menschen
- Sucht beginnt im Alltag – Suchtprävention auch



Kerstin Jüngling



Gesellschaftliche Realität

- Beschleunigung in allen Bereichen
 - Turbo-Abitur
 - Bachelor – Master – Studiengänge, ECTS-Punkte
 - Projektitis – auch in der Prävention
 - Schnelle Erfolge sind oft nicht nur erwünscht sondern geradezu gefordert
- Anforderungen steigen?!



Bildquelle: www.schwarzsicht.at



Kerstin Jüngling



Gesellschaftliche Realität

- Berufliche Perspektivlosigkeit
 - 2009 fehlten bundesweit 124.922 betriebliche Ausbildungsplätze
 - 900.000 Menschen zwischen 15 und 24 Jahren sind auf staatliche Hilfe in Form von Hartz IV angewiesen
 - 300.000 Jugendliche bezogen Arbeitslosengeld I



Bildquelle: www.welt.de

Quelle: Ausbildungssitzsituation September 2009 DGB

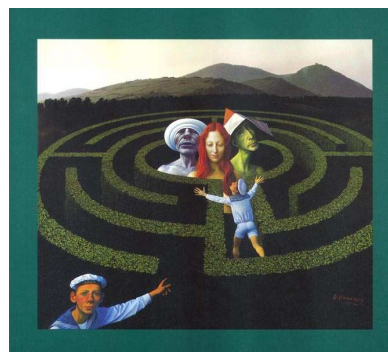


Kerstin Jüngling



Gesellschaftliche Realität

- Neue Unübersichtlichkeit
- vielfältige Wahlmöglichkeiten und Alternativen
- Mangel an Orientierung, Werten und klaren Regeln
- Überdosis an Reizen
- Konsum statt „Langeweile“
- Kampf um Anerkennung – was ist was wert?
- Spiritualität – eher in der virtuellen Welt



Bildquelle: www.austria-lexikon.at



Kerstin Jüngling



Zentrale Spielmotive für Computer- und Internetspiele

- 86% Mittel gegen Langeweile
 - Kaum Unterschiede nach Spielertyp, Geschlecht und Migrationshintergrund
- Sorgen und Probleme vergessen
 - 36% der regelmäßigen Spieler
 - 25% der gelegentlichen Spieler
- Stolz auf Leistungen
 - 27% der regelmäßigen Spieler
 - 13% der gelegentlichen Spieler

Quelle: Hamburger Schulbus Befragung 2009



Kerstin Jüngling



Spielen will gelernt sein!



Bildquelle: www.spielgeschenke.de



Bildquelle: www.mrgeiz.net



Bildquelle: www.upload.wikimedia.org



Kerstin Jüngling



Spielen will gelernt sein!

- 98% der Haushalte haben einen Internetzugang
- 90% nutzen das Internet regelmäßig
- Jugendliche mit höherem Bildungsniveau nutzen den PC häufiger
- 70% nutzen Online - Communities überwiegend 14 -15 Jährige
- 58% der Jungen spielen online

Quelle: JIM - Studie 2009 - Mediennutzung



Kerstin Jüngling



Online-Rollenspiele, z. B. „WoW“

- Monatliche Gebühr
- Ständige Verfügbarkeit
- nicht pausierbar, sonst „Punkteverlust“, Level sinkt
- Belohnungssystem
- „Patch“: ständige Aktualisierung der Aufgaben
- Soziale Bindungen innerhalb des Spieluniversums
- Verpflichtungen und Versäumnisängste

➡ hohe Spielbindung



Bildquelle: www.chip.de/bildergalerie

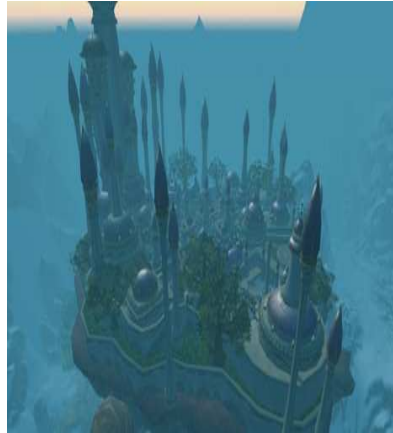


Kerstin Jüngling



Online-Rollenspiele, z. B. „WoW“

- Gilden lösen Aufgaben
“Gilden haben immer Vorrang“
 - Steigendes soziales Prestige durch Erfolge im Spiel
 - Erfolg für jeden erreichbar
 - Vertiefte soziale Beziehungen in der virtuellen Welt „Du lebst eigentlich ein zweites Leben da“
 - Eigene Sprache „Alianzer bei Horde questen?“
- ➡ Gaming Community fördert Spielbindung



Quelle: www.chip.de/bildergalerie

Berliner Kampagne
zur Prävention von Computer- und Internetmissbrauch
UPDATE

Kerstin Jüngling

FACHSTELLE FÜR
SUCHTPRÄVENTION
IM LAND BERLIN

Ego-Shooter, z. B. „Counter Strike“

- realitätsnahe und detailgetreue Szenarien
- Held sein und Macht haben
 - Verhindern von Geiselnbefreiungen
 - Legen und Verteidigen von Bomben
- in Konkurrenz zu Gegnern
- kann sowohl online als auch offline gespielt werden

➡ leichte Identifikation



Bildquelle: www.chip.de/bildergalerie

Berliner Kampagne
zur Prävention von Computer- und Internetmissbrauch
UPDATE

Kerstin Jüngling

FACHSTELLE FÜR
SUCHTPRÄVENTION
IM LAND BERLIN

Medien und Jugendgewalt

- **Zweijährige Deutsche Langzeitstudie**
 - Befragung von 653 bayrischen Hauptschüler/innen und drei Jahre später bei 314 Schüler/innen Wiederholungsmessung
 - Hauptergebnis: Je früher Mediengewalt konsumiert wurde, desto höher die Gewaltbereitschaft im Jugendalter
 - Gefühle, wie Hass, Überlegenheit, Rache werden aktiviert und gelernt
 - Weiteres wichtiges Ergebnis: ca. die Hälfte der Eltern setzen dem Medienkonsum ihrer Kinder keine Grenzen
- Quelle: „Media Violence and Youth Violence...“ (Hopf, Huber, Weiß)
- **Aber: Der Konsum von „Ballerspielen“ allein macht niemanden zum Täter, es ist ein Einflussfaktor**



Kerstin Jüngling



Virtuelle Welten versus Realität

Grenzenlos in Zeit, Raum und Möglichkeiten	Reglementierung des Alltags und Begrenztheit der Möglichkeiten
Schnelle Erfolge / Belohnungen	Perspektiv- und ggf. Erfolglosigkeit / Mangel an Wertschätzung
Macht	Ohnmacht
Große Intensität der Eindrücke und der beteiligten Emotionen	Langeweile
Hohe Wandelbarkeit von Identitäten und Welten	Veränderung nur bedingt möglich
Zugehörigkeit zu Gruppen	Individualisierung der Gesellschaft



Kerstin Jüngling



Social Communities - Auswahl

- SchülerVZ
 - 6,2 Mio. User
 - 6,1 Mrd. Klicks/Monat
- StudiVZ
 - knapp 6 Mio. User
- MeinVZ
 - 4,2 Mio. User
- Facebook
 - 3,5 Mio. User



Bildquelle: www.lpr-hessen.de

„Freundschaftsmaschinen“, z. B. Facebook

- Weltweit das bekannteste und beliebteste Netzwerk
- 220 Mio. User
- Positives Feedback leicht gemacht: ein Klick „gefällt mir“
- Freunde leicht gemacht: ein Klick „als Freund/in hinzufügen“



Bildquelle: www.n24.de

Social Communities – Funktionen

- Selbstdarstellung, Anerkennung und Bestätigung, „neue pics, kommis pls“
- Reduktion von Bewertungsängsten, geringer Einfluss physischer Attribute, z. B. Attraktivität
- Möglichkeit und Bereitschaft, persönliche Geheimnisse zu enthüllen / Selbsterforschung
- Identitätsexperimente, Identität bewusst konstruieren
- Zugehörigkeitsgefühl zu (neuen) Gruppen
- Loslösung von Eltern und Familie, „unter sich sein“
- Verarbeiten von Frustrationen und Spannungen

Quelle: Misk-Schneider, Karla; Fachhochschule Köln



Kerstin Jüngling



Social Communities - Kommentare

Wir haben online so viele Freunde, dass wir ein neues Wort für die echten brauchen.

Sind wir reif für eine neue Zeitung?



Bildquelle: www.dnews.de

Austausch zum Ausstieg aus Social Communities, z. B. www.ausgestiegen.com

- F. Ausstieg aus StudiVZ: „...es eine unerträgliche selbstdarstellerische Bühne ist und soziales Leben auch ohne Internet möglich ist. Das beweisen Tausende von Jahren in der Menschheitsgeschichte.“
- M. Ausstieg aus Facebook: "ich möchte unabhängig bleiben.."
- "Freunde treffen statt Freunde *adden*"



Kerstin Jüngling



Computerkenntnisse der Jugendlichen?

- Spielen und Chatten: ja
- Textverarbeitung?
 - 46 % der rund 500.000 Lehrlinge im Handwerk kann nicht mit Tabellen- und Textverarbeitungsprogrammen arbeiten

Quelle: TNS-Infratest-Umfrage 2007

➔ Jugendliche Experten in Sachen neue Medien?



Bildquelle: www.rponline.de

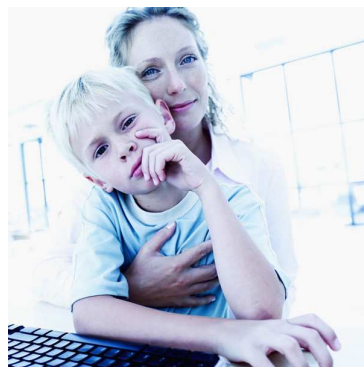


Kerstin Jüngling



Dilemma der Eltern und Pädagogen/innen

- Erwachsenen denken: JA!
- Sie selbst kennen „sich Online nicht so gut aus“, dies wird als Inkompetenz und Ohnmacht empfunden
- Gleichzeitig sind sie in der Verantwortung!



Bildquelle: www.elternwissen.com



Kerstin Jüngling



Die Folge:

- Erwachsene geben zu wenig klare Definitionen
- Sie sind unsicher im Vereinbaren von Regeln und Setzen von Grenzen
- Ergebnis: Rollenkonfusion!



Bildquelle: www.wissen.de

Berliner Kampagne
zur Prävention von Computer- und Internetmissbrauch
UPDATE

Kerstin Jüngling

FACHSTELLE FÜR
SUCHTPRÄVENTION
IM LAND BERLIN

UPDATE – für Eltern

- Unterstützung für Eltern und andere Familienangehörige
- Elternabende an verschiedenen Schulen und Klassenstufen
- Bestandteil des Pilotprojektes PEaS
- Eltern- Kurse
 - Hintergrundwissen vermitteln
 - konkrete Verhaltenstipps geben
 - Austausch der Eltern untereinander fördern

Berliner Kampagne
zur Prävention von Computer- und Internetmissbrauch
UPDATE

Kerstin Jüngling

FACHSTELLE FÜR
SUCHTPRÄVENTION
IM LAND BERLIN

UPDATE – für Pädagog/innen

- Information, Tipps, Beratung für Pädagogen/innen und verwandte Berufsgruppen
- Seminare für Pädagogen/innen
- Fachforum in Zusammenarbeit mit ASH Berlin
- Kooperationsveranstaltung mit der TK: heutige Fachkonferenz
- Vorträge
- Fachveröffentlichungen



Kerstin Jüngling



UPDATE – für junge Leute

- Aufklärung und Sensibilisierung
- Jugendgerechte Postkarten und E-Cards unter www.berlin-update-your-life.de



Kerstin Jüngling



Erste Reaktionen

- „Natürlich kann man eine gute Freundschaft nicht mit einer Bekanntschaft aus einem Chat oder Online-Spiel vergleichen.“
- „Ganz einfach, weil das real life für Jungen auch viel weniger zu bieten hat...“
- „Überlegt mal, wie Ihr auf denjenigen reagiert, der Euch vom Computer abhält. Mal so 3 Tage verärgert?...“
- „Betrachtet mal den Aspekt "Reden können". In der Schrift-Sprache kann man schön überlegen, was man schreibt. Im RL muss erstmal gelernt sein, auch den noch so geringen Gegenargumenten entgegen zu können.“



Kerstin Jüngling



Erste Reaktionen

- „Aber Realität ist wirklich besser - Auflösung höher, Blickwinkel besser, Töne um Längen realistischer, Framerate gefühlt unendlich hoch, Wahnsinn!!!!“
- „Also in Berlin würde ich meine Kinder nicht auf der Straße spielen lassen. Da sind die virtuellen Welten wesentlich harmloser. Zumal ich meine Kiddies dann ganz einfach ohne Aufsicht vor der Glotze - oder dem PC- parken kann.“
- „Auch nach längerem Überlegen fallen mir kaum Dinge ein, die man heutzutage noch als Kind machen kann oder darf.“



Kerstin Jüngling



Was können wir lernen?

- Die virtuelle Welt bietet Jungen mehr Anreize als RL
 - Eltern, Jugendarbeit, Schule, Sport sind gefordert
 - Wo haben Jugendliche Freiräume und die Möglichkeiten, zu gestalten?
- Die virtuelle Welt stärkt die Selbstwertgefühle Jugendlicher
 - Wie bekommen Kinder und Jugendliche wieder mehr Anerkennung – im RL?
 - Über Gefühle reden – auch mit Jungs
- Die virtuelle Welt ist aus Elternsicht sicher
 - Über Erziehung reden - Kinder sind keine Autos!
 - Eltern brauchen Wissen



Kerstin Jüngling



Mediennutzung – wie lang?

- Kindergartenalter: 3 – 5 Jahre
 - max. 30 min.
- Grundschulalter: 6 – 10 Jahre
 - max. 45 min.
- Schulwechsel: 11 – 13 Jahre
 - max. 60 – 90 min.
- Jugendalter: ab 14 Jahre
 - Wochenzeitbudget, z. B. 8 Std. / Woche

Quelle: BZgA



Kerstin Jüngling



Was können wir tun?

- vernetzt denken
- die Prävention dorthin bringen, wo auch die Computer sind - in den Alltag
- neben Wissen braucht es eine differenzierte Haltung
 - zwischen Verharmlosung und Dramatisierung
 - virtuelle Welten als Ergänzung zum RL
 - Computer: „Ein Ding“ unter vielen
- Kinder und Jugendliche zur alternativen Freizeitgestaltung motivieren
- gemeinsam überlegen, wie Anerkennung und Wertschätzung stärker im RL zu spüren sind



www.kinderstarkmachen.de

Herzlichen Dank!

Kerstin Jüngling

Fachstelle für Suchtprävention
im Land Berlin
pad e.V.
Mainzer Str. 23
10247 Berlin

www.berlin-suchtpraevention.de



Kerstin Jüngling

