

Jugendliche Medienwelten - eine Herausforderung für Bildung und Erziehung

Ingrid Bounin

Projektleiterin medienpädagogische Projekte

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Jugendliche Medienwelten - eine Herausforderung für Schule und Erziehung

1. Always on – Jugendliche Medienwelten
2. Internet allgemein: pornografische und gewalthaltige Inhalte.
3. Social Communities , Schwerpunkt Chats
4. Mobile Geräte/Handys
5. Computerspiele
6. Unterrichtsmaterialien/Unterrichtsmodule

Zunehmende Konvergenz von
Medienarten und Formaten

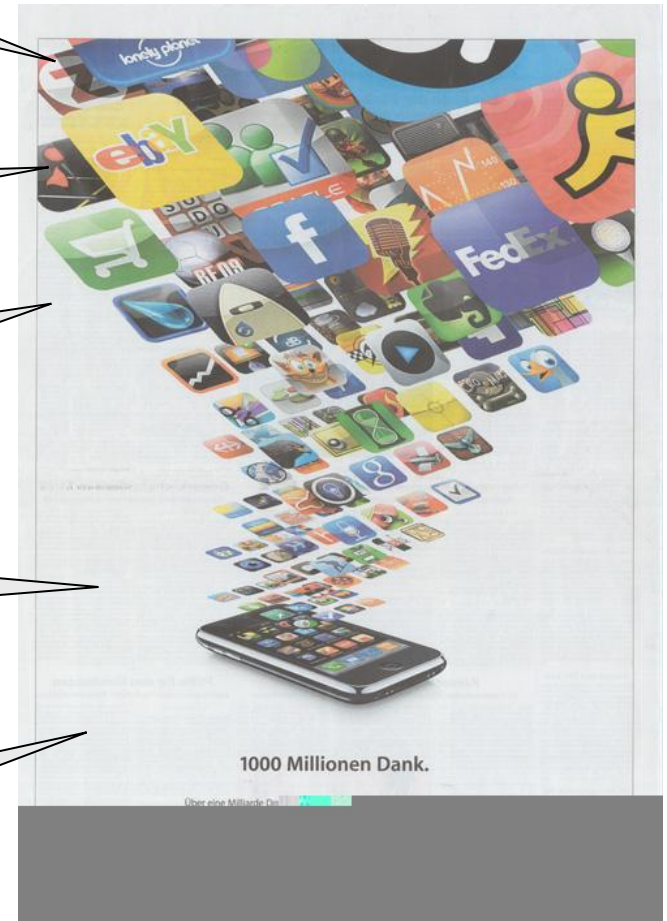
Always On – Internetverbindung ist/wird
zum Normalzustand

Mobile Geräte (Handy) als „soziale
Nabelschnur“ - Hauptziel:
Kommunikation

Immer mehr Menschen haben
Erfahrungen mit virtuellen
Umgebungen

Privatsphäre gefährdet: Grenzen
zwischen privat und öffentlich
fließend

Always on



Herausforderungen für Bildung und Erziehung



Das bedeutet: neue Herausforderungen für Bildung und Erziehung und damit auch für den Jugendmedienschutz.

Zwei Beispiele

Ungefilterter Internetzugang via Handy
Bewegungsprofile/Nutzerprofile ([aka-aki](#))

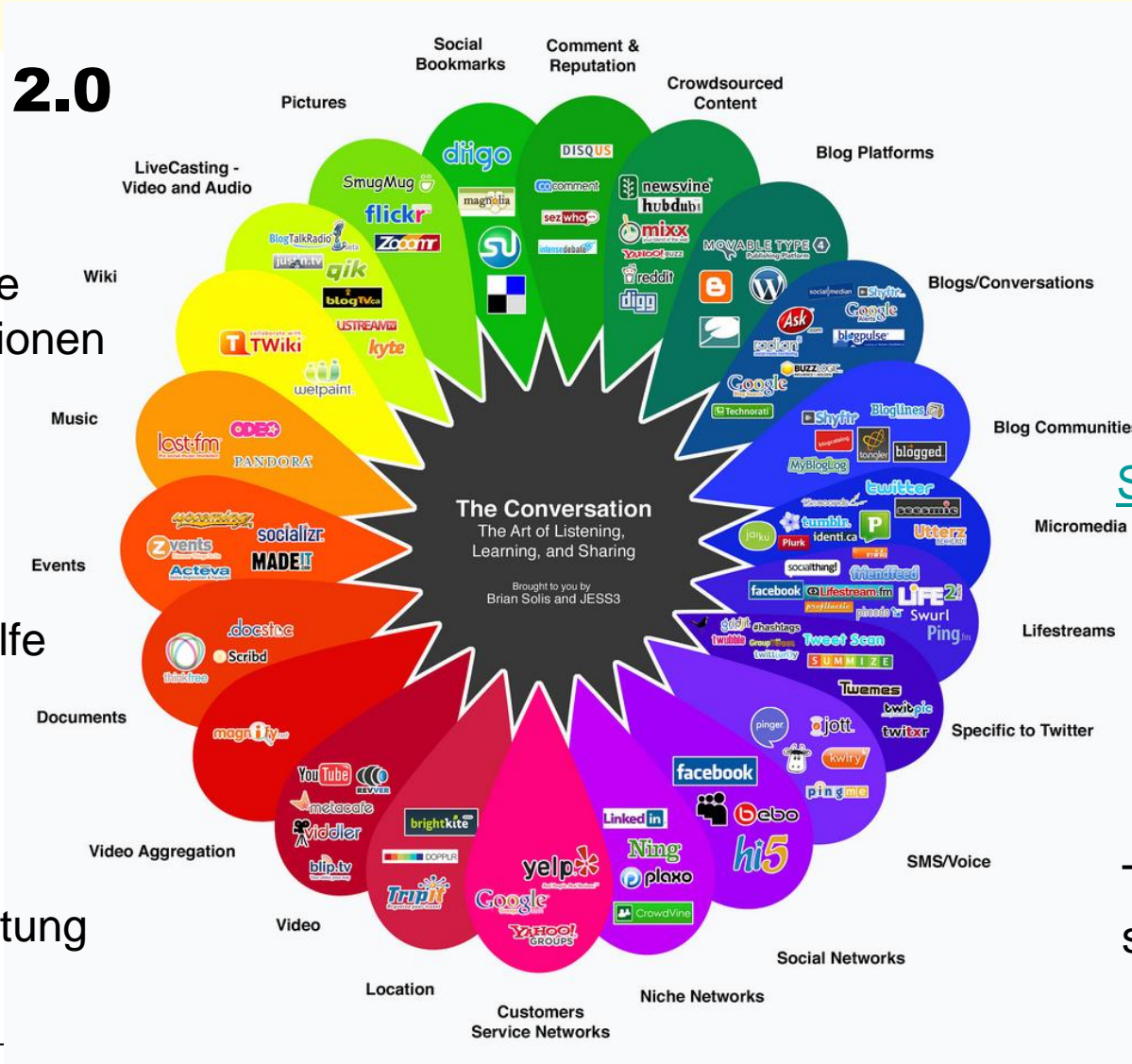
Browsersgames ohne jede Grenze:
[Quake live](#), [Pimps](#), [Dark Orbit](#)

Web 2.0

Fundierte Informationen

Lebenshilfe

Unterhaltung



Blog im Unterricht

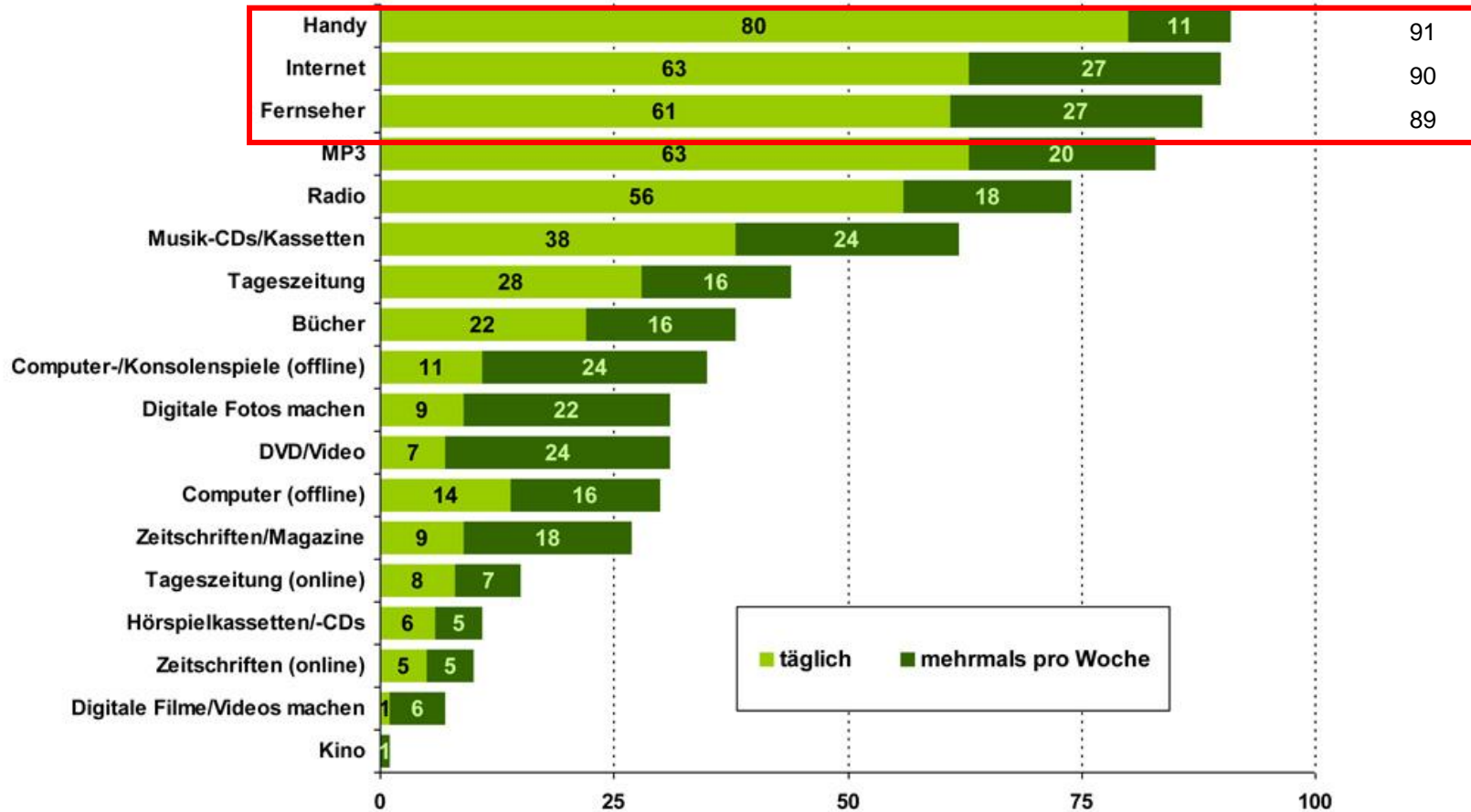
I-Phone - Klasse

SMEP bei Facebook

Verlässliche Netzwerke

Tipps aus dem sozialen Umfeld

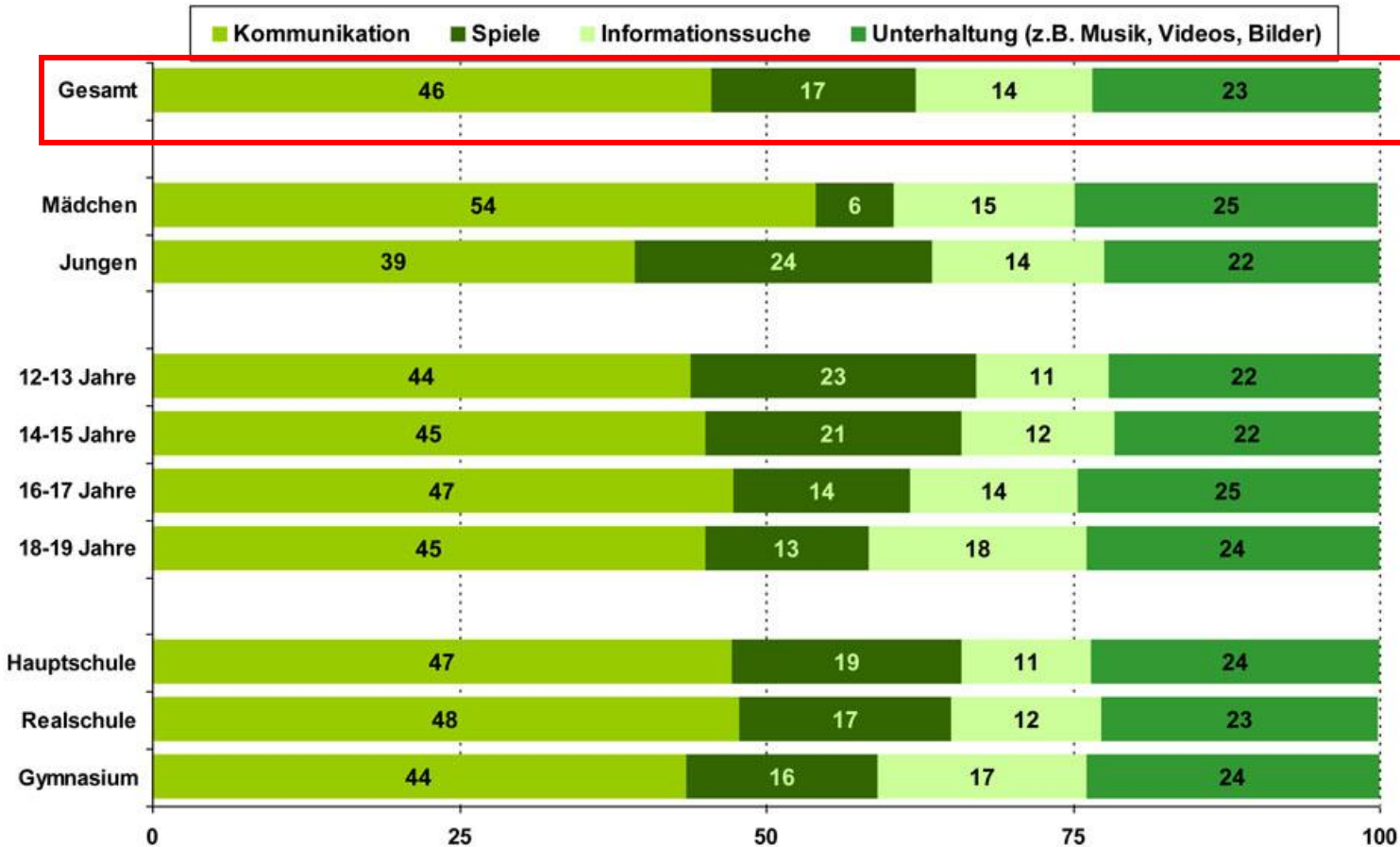
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2010



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208






Inhaltliche Verteilung der Internetnutzung



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.188

Neue Herausforderungen - Beispiele

Selbstoffenbarung		Privatsphäre
Kontrolle		Weiterverwertung von Daten
Produzieren		Konsumieren
kostenlos		Wirtschaftlichkeit
Masse		Relevanz
Eigenverantwortung		Anbieterverantwortung
Freie Inhalte		Urheberrecht

Haupt-Gefahren in konvergenten Medien

Inhalte: Pornografische Inhalte, z.B. sexuelle und/oder herabwürdigende Belästigung in Chats, Gewalt, Geschmacklosigkeiten, Rassismus

Verletzung von Datenschutz und Persönlichkeitsrechten

Werbung und Abzocke, beim Surfen, bei Online-Kauf und Online-Banking

Unangenehme Kontakte in Chats, Communities etc.

Sucht, z.B. bei Spielen, Sexseiten, etc.

Jugendliche Medienwelten

Welche Erfahrungen haben Sie
mit jugendlichen Internet-NutzerInnen?

Internet – Pornografie + Gewalt

YOUPOORN^{BETA}

WARNING: This website contains explicit adult material.

You may only enter this Website if you are at least 18 years of age, or at least the age of majority in the jurisdiction where you reside or from which you access this Website. If you do not meet these requirements, then you do not have permission to use the Website.

Enter

Leave

Please mail support@youporn.com if you are having problems with the site.
Cookies must be enabled.

King Orgasmus: Ich bin glücklich

King Orgasmus One ich scheiß auf Frauen die soft sind
Ich will einer den Arsch ficken, ohne zu reden
Ich bin unglücklich wenn ich Dich seh
Ich brauch 5 Gramm Koks, damit ich Dich überhaupt ertrage
Fotze, ich hasse Deine ganze Art
Du gehst mir auf den Sack, seid dem ersten Tag
Ich bin glücklich und brauche täglich mein Fick
Aber manche Frauen denken, es sei zuviel verlangt
Ich hab Geld und kann mir jede Nutte leisten
Also kack ich auch auf Dich beschissene Nutte scheißen (2x)
Verpiss Dich, hau endlich ab, ich kann Dich nicht mehr sehen, verpiss Dich
aus meinem Leben...
Blas bis ich komme, schluck meine Wichse
Schluck es runter und schau mir in die Augen
Tu es aus Liebe, geh bügeln
Putz das Klo, ich muß kacken

Ist indiziert

Aber... auf
youtube

Jugendliche und Pornografie

Handreichung gemeinsam mit Klicksafe in Arbeit

Themen in der Handreichung

Pubertät

Schönheitsideale

Pornografie im Internet

Sexualisierte Sprache

Communities

Knuddels.de, keine offizielle Altersbeschränkung

Ca. 5 Mio Nutzer/innen „Flirtcommunity“



Kwick.de, ab 14



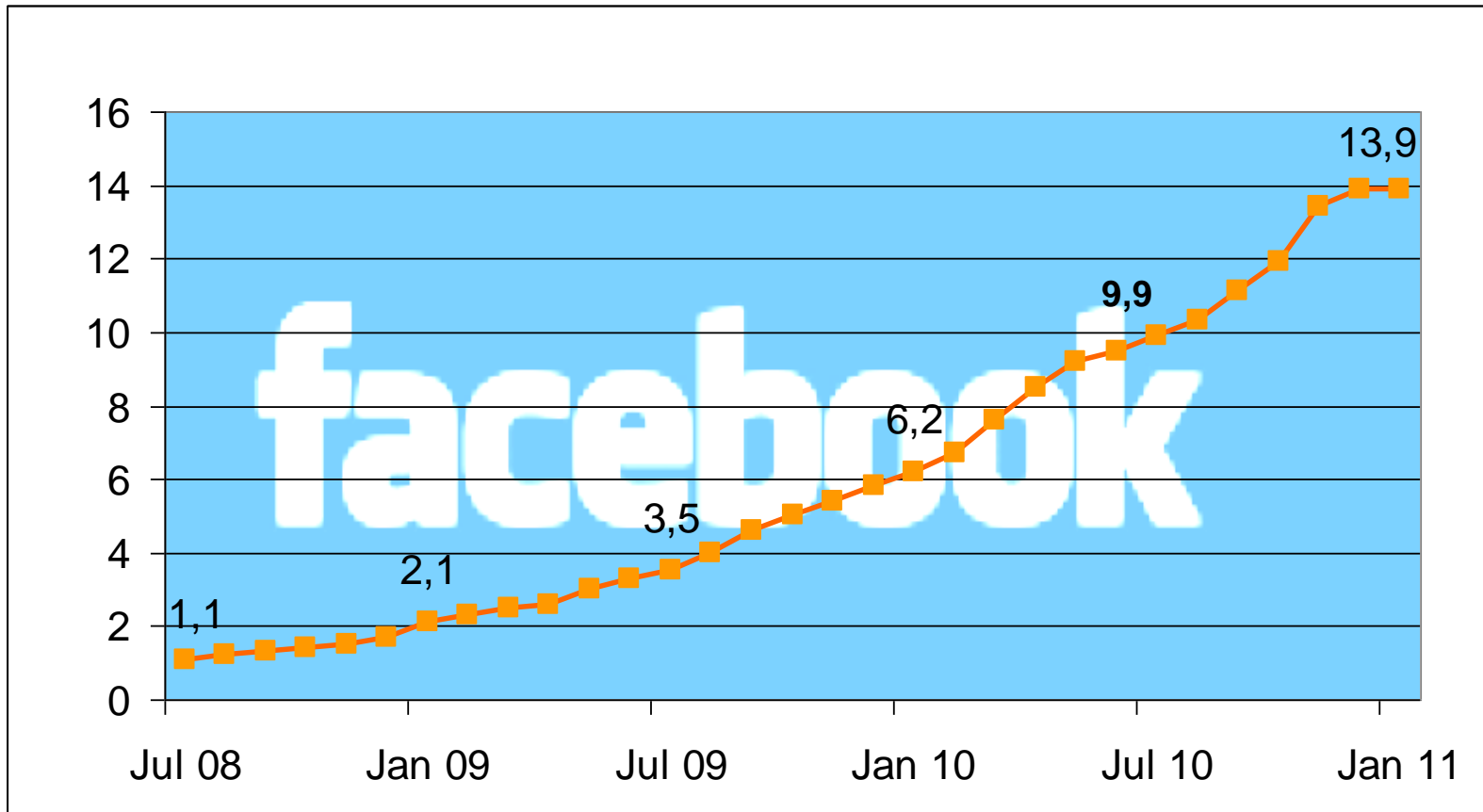
Instant Messenger, ICQ



SchülerVZ, ab 12 Jahren,
Über 5,5 Mio Schüler/innen sind drin



Facebook in Deutschland



Nutzer weltweit: 585 Millionen Menschen!

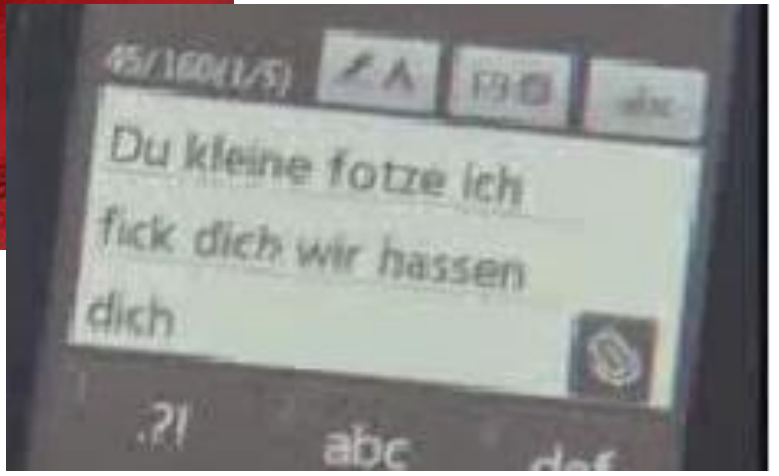
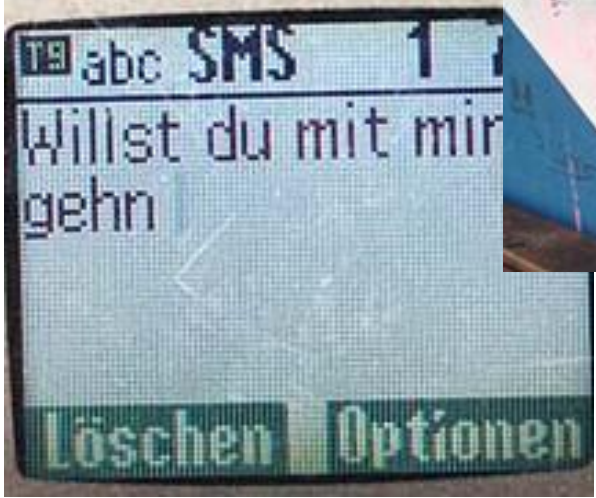
Faszination Chat

- Anonyme Kommunikation
Täuschen ist möglich (Alter, Geschlecht, Aussehen).
- Kommunikation in reduzierten Kanälen
Zentral ist die Schrift. Emotionen können darüber hinaus durch Emoticons ausgedrückt werden.
- Kommunikation ist jederzeit abbrechbar
- Man ist danach nicht mehr auffindbar, wenn man will.
- Kommunikation zwischen privat und öffentlich
- Einerseits selbstbezogen vor dem PC – andererseits Interaktion/gemeinsame soziale Wirklichkeit
- Prekäre Selbstaspekte lassen sich leichter präsentieren
- Neu Chat-Roulette mit Webcam

Mobile Geräte/Handys

Gemeinsam Schule machen – mit Medien.

Multimediale Alleskönner



Bluetooth (nach d. Wikingerkönig Blauzahn benannt)



Schnell hin und her

- Verursacht **keine zusätzlichen Kosten**
- Übertragung von Daten im Bereich von **ca. 10 Metern**
- Einsatzbereich: z.B. Datenübertragung im Verwaltungsbereich, Austausch von Filmen auf dem Pausenhof)
- Muss freigeschaltet sein
- **Gefahr der** unkontrollierten Datenübertragung

Snuff-Videos

To snuff: auslöschen, töten

Reale, aber auch am Computer nachbereitete
Aufnahmen von

- Enthauptungen,
- Tötungen (Snuff),
- Folter
- Vergewaltigungen.



Bild: www.alexanderjason.com/videoanalysis.htm

Oft aus Kriegsgebieten und über das Internet verbreitet

Happy Slapping „Fröhliches Schlagen“

Aufnahmen von:

- Gestellten und echten Prügeleien
- Gewalttaten wie Quälereien
- Demütigungen
- Vergewaltigungen



Veröffentlichen und Weitergeben

- Fotos/Videos ohne Einverständnis veröffentlichen
- Weitergeben von grausamen Gewaltdarstellungen
- Pornobilder oder -filme an Jugendliche unter 18 Jahren weitergeben

Verboten! z.B. §22 KUG „Recht am eigenen Bild“

Verboten! §131 Strafgesetzbuch
z.B. Freiheitsstrafe bis 1 Jahr

Verboten! §184 Strafgesetzbuch
z.B. Freiheitsstrafe bis 1 Jahr

Aufnahmen und Gewalt ausüben

- Bilder/Videos vom „höchstpersönlichen Lebensbereich“
- z.B. Nötigung
- z.B. Einfache und gefährliche Körperverletzung

Verboten! §201a StGB
z.B. Freiheitsstrafe bis 1 Jahr

Verboten! z.B. §240 StGB
z.B. Freiheitsstrafe bis 3 Jahre

Verboten! §§ 223+224 StGB
z.B. Freiheitsstrafe bis 10 Jahre

Bildschirmspiele



Bildschirm-Spiele

Ca. 21 Mio Spieler in Dtl.
25 % der über 14-Jährigen
70 % der 14 – 29-Jährigen



Mehr Abiturienten als Hauptschüler

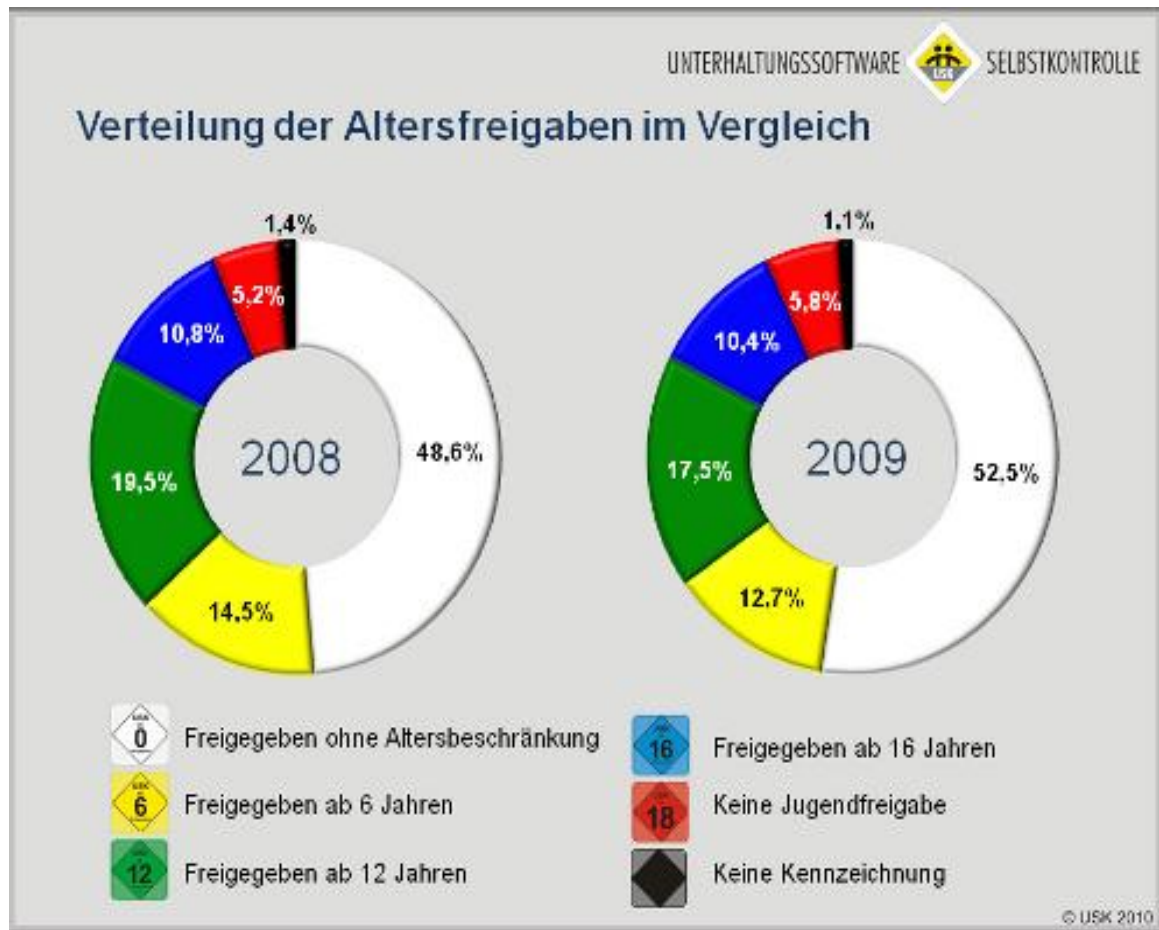
(Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien, Juli 2009)

33 Prozent der Spieler sind weiblich, Tendenz steigend

Was fasziniert an Computer- und Onlinespielen

1. dem Alltag entfliehen (Eskapismus),
2. eigene Unzulänglichkeiten "überspielen" (Kompensation),
3. Macht ausüben, Erfahrung der eigenen Wirksamkeit, Herausforderungen bestehen
4. Erfolgreich sein, Anerkennung durch andere
5. Kontrolle über eigene Handlungen
6. Geselligkeit und Austausch durch gemeinsames Spiel im „Clan“, in der „Gilde“, (Chat, Teamspeak etc.)
7. Experimentieren mit Rollen und Handlungsmustern
8. Stress- und Aggressionsabbau, Flow-Erlebnisse
9. Abgrenzung von den Erwachsenen

USK - Alle Spiele werden geprüft: 3.100 in 2009



Unterrichtsmodule und Projekte

Beispiele:

- Pornografie und [Menschenwürde](#)
- [Chat](#) (Unterrichtsmodule-bw.de)
- [Gewalt – nicht auf meinem Handy](#)
- [Kostenfalle Handy](#)
- [Ego-Shooter einmal anders](#) - Unterrichtsmodule

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt

Ingrid Bounin

www.mediaculture-online.de

www.unterrichtsmodule-bw.de

bounin@lmz-bw.de

0711-2850-799

Beratungstelefon: 0711- 2850-777