



SOS  
KINDERDORF

# MEDIEN PÄDAGOGIK

in der Kinder- und Jugendhilfe

Praxishandbuch und Leitfaden



## Herausgeber und für den Inhalt verantwortlich:

SOS-Kinderdorf  
Vivenotgasse 3, 1120 Wien  
willkommen@sos-kinderdorf.at

Ines Findenig & Katrin Grabner

## Mitwirkende und (Co-)Autor\*innen:

Barbara Buchegger, Marlena Koppendorfer, Katharina Maierl, Christoph Marte,  
Markus Meschik, Elke Prochazka, Laurent Straskraba, Katrin Trimmel, Wolfgang Pospischill

Trotz sorgfältiger Bearbeitung kann von SOS-Kinderdorf keine Gewähr für die Richtigkeit des Inhaltes übernommen werden. Eine Haftung wird daher ausgeschlossen.

Dieses Praxishandbuch können Sie auf [www.sos-kinderdorf.at/besafeonline](http://www.sos-kinderdorf.at/besafeonline) auch downloaden oder unter [willkommen@sos-kinderdorf.at](mailto:willkommen@sos-kinderdorf.at) bestellen. Die nicht-kommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist erlaubt unter der Angabe der Quelle SOS-Kinderdorf und der jeweiligen Kapitelautor\*innen.

Die Inhalte basieren auf einzelnen Webinar Modulen verschiedener Mitwirkender, welche im Zuge von *#besafeonline* – einem EU-finanzierten Kooperationsprojekt von SOS-Kinderdorf, **Rat auf Draht** und **saferinternet.at** – stattgefunden haben. Checklisten, Tipps, FAQs, Definitionen etc. basieren auf verschiedenen Broschüren und Quellen aller Kooperationspartner\*innen und Mitwirkenden.

The content of this manual represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

## Besonderer Dank

gilt dem *#besafeonline* Projektbeirat: Barbara Buchegger (ÖIAT saferinternet.at), Elke Prochazka (Rat auf Draht, s-talks), Roland Maurer-Aldrian, Vierthaler Claudia, Heidi Fuchs, Setara-Anna Lorenz, Teresa Windesperger & Wiebke Nicklisch (alle SOS-Kinderdorf), Susanne Haslinger (Volkshilfe Wien), Matthias Jax (ÖIAT saferinternet.at) und Angela Tillmann (TU Köln), sowie allen Feedbackleser\*innen und Fokusgruppenteilnehmer\*innen.

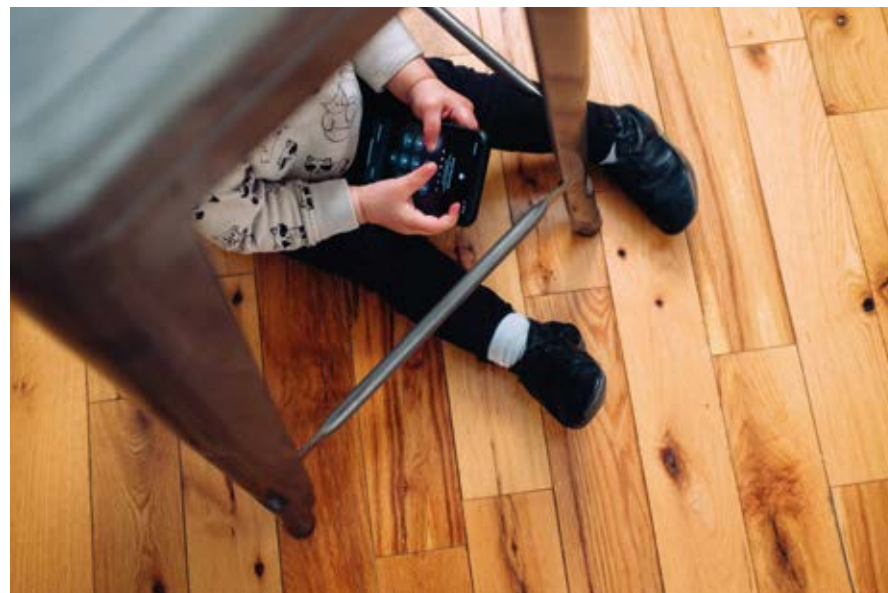
Wien, Jänner 2022

**Saferinternet.at**  
Das Internet sicher nutzen!



Co-funded by the Rights, Equality and Citizenship Programme of the European Union (2014-2020)

# Inhalt



**1** SEITE 3  
**MEIN DIGITALES ZUHAUSE: MEDIENPÄDAGOGIK IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE – EIN PLÄDOYER ZUR DIGITALEN VERKEHRSBILDUNG**

**2** SEITE 6  
**DIGITALE LEBENSWELTEN VON KINDERN UND JUGENDLICHEN: EIN BUNTER PRAXISBLICK**

- 18 Was tun bei Kettenbriefe und CO.?
- 20 Tipps für den pädagogischen Alltag
- 26 FAQs von pädgogischen Fachkräften
- 34 FAQs von Kindern und Jugendlichen

**3** SEITE 36  
**RECHT DIGITAL: AUFSICHTSPFLICHT IM INTERNET ZWISCHEN SCHUTZ UND SELBSTVERANTWORTUNG**

**4** SEITE 42  
**GAME OVER? DIGITALE SPIELE IN DER KINDER- UND JUGENDHILFE**

- 46 Rechtliche Hinweise für pädagogische Fachkräfte
- 46 Blitzlichter aus der Gaming-Beratung
- 48 Tipps für pädagogische Fachkräfte
- 51 FAQs von pädagogischen Fachkräften
- 53 Impulse für den pädagogischen Alltag

**5** SEITE 54  
**GEWALT UND GRENZÜBERSCHREITUNGEN IM NETZ**

- 58 Tipps für pädagogische Fachkräfte
- 59 Ist Gewalt im Netz strafbar?

**6** SEITE 62  
**SEXUALITÄT UND DIGITALE MEDIEN**

- 64 Rechtliche Informationen zu Sexualität und digitale Medien
- 66 Blitzlichter aus der Workshop-Praxis
- 67 Tipps für pädagogische Fachkräfte
- 71 Impulse für pädagogischen Alltag

**7** SEITE 72  
**MEDIENPÄDAGOGIK & ELTERNARBEIT – IMPULSE, OPTIONEN, ORIENTIERUNG UND ANREGUNGEN**

**8** SEITE 78  
**FALSCHMELDUNGEN, FAKE-NEWS, HOAXES: INFORMATIONSBEWERTUNG IM NETZ**

- 82 Beispiele und Tipps aus der Praxis
- 83 FAQ für pädagogische Fachkräfte
- 84 Impulse für pädagogischen Alltag

**9** SEITE 86  
**SELBSTWERT UND MEDIEN: KÖRPER, GEFÜHLE, SELBSTDARSTELLUNG**

- 90 Begrifflichkeiten zu Selbstwert und digitale Medien
- 92 Tipps für pädagogische Fachkräfte
- 95 Was ist schön? Blitzlichter aus einem Workshop
- 96 Impulse für den pädagogischen Alltag
- 101 Botschaften für Kinder und Jugendliche
- 103 FAQs von pädagogischen Fachkräften

**10** SEITE 104  
**QUELLEN, LINKS, MATERIALIEN UND ANLAUFSTELLEN**

# Mein digitales Zuhause: Medienpädagogik in der Kinder- und Jugendhilfe Ein Plädoyer zur digitalen Verkehrsbildung

1.

Autorinnen: Ines Findenig und Katrin Grabner



Medienpädagogik gestaltet sich vielfältig, macht viele Fragen auf, klingt erstmal sehr kompliziert, betrifft uns aber alle - und ganz besonders im pädagogischen Alltag. **Die Chancen überwiegen hier bei weitem die Gefahren!**

Ob Smartphone, Tablet, Laptop, soziale Medien, Homeschooling, etc.: digitale Medien und das Internet sind aus dem Alltag von Kindern, Jugendlichen, deren Familien und somit auch von dem der pädagogischen Mitarbeiter\*innen in der Kinder- und Jugendhilfe nicht mehr weg zu denken. Kinder und Jugendliche verbringen viel Zeit im virtuellen Raum, nutzen digitale Medien selbstverständlich für verschiedenste Zwecke, sind oft genauso profihaft unterwegs als auch verunsichert und werden dabei oft noch nicht ausreichend unterstützt.

Denn digitale Medien bringen für Erwachsene einen Auftrag mit sich: Kinder und Jugendliche auf den Umgang damit vorzubereiten und zu begleiten – ähnlich wie beim Erlernen des Fahrradfahrens, wenn auch als lebenslangen Prozess. Genauso wie die Aufklärung zum Verhalten im Straßenverkehr etwas Selbstverständliches darstellt, gilt es **Kinder und Jugendliche auch in der digitalen Welt aufzuklären, einzuüben, Möglichkeiten zu eröffnen sich auszuprobieren, positiv zu bestärken und auf Gefahren hinzuweisen wie auch konkrete Hilfestellungen bei "Unfällen" anzubieten.** Die digitale (Grund)Bildung geht alle etwas an. Gerade in der Kinder- und Jugendhilfe gilt es Adressat\*innen so gut wie möglich dabei zu unterstützen einerseits Freiräume zum Erwerb von Medienkompetenz zu lassen aber gleichzeitig auch Bildungsangebote zu machen. Besonders auch, da es sich hierbei um kinderrechtliche und soziale Teilhabeprozesse handelt und die Kinder- und Jugendhilfe dabei gar nicht herkommt und junge Menschen dabei unterstützen muss.<sup>1</sup>

Die digitale Welt lässt sich bei Kindern und Jugendlichen heutzutage nicht mehr abgetrennt von ihrer Lebenswelt abgrenzen, on- und offline verschwimmen und gehen ineinander über. Es geht dabei besonders auch um das Teilhaben an, in und durch Medien. Und die **präventive, professionelle und positive Begleitung der bunten Lebenswelten von den Kindern und Jugendlichen** ist genau eine der vielseitigen Kernkompetenzen von pädagogischen Mitarbeiter\*innen in der Kinder- und Jugendhilfe.

Es geht nicht darum IT-Expert\*in zu sein oder zu wissen, wo welche Einstellungen bei der App XY zu finden sind, oder bei welcher Plattform dies oder jenes gerade aktuell ist. Es geht darum, die **Kinder und Jugendlichen in ihrer Lebenswelt als Expert\*innen** abzuholen und Interesse für ihre Themen, Anliegen, Herausforderun-

<sup>1</sup> FICE Austria (Hg.)(2019): Qualitätsstandards für die stationäre Kinder- und Jugendhilfe. Verlag Plöchl. In: <https://www.fice.at/qualitaetsstandards>

gen zu zeigen sowie sich damit auseinander zu setzen und sich mit ihnen weiterzubilden. Kinder und Jugendliche müssen wissen, dass sie mit ihren Problemen zu euch kommen können und dass sich Erwachsene dafür interessieren, und dies nicht erst, wenn es brennt!

**Beziehungsarbeit steht bei Medienpädagogik im Vordergrund.** Es geht – ob on- oder offline – immer darum, wie Menschen miteinander agieren und wie dies professionell und sozialpädagogisch begleitet werden kann. Probleme und Herausforderungen gemeinsam zu bewältigen und Lösungen zu finden. Es ist im Grunde für die Arbeit mit jungen Menschen nebensächlich, ob beispielsweise Mobbing in der Schule oder auf WhatsApp stattfindet – ihr wisst was die Kinder und Jugendlichen in der Situation als Erstes brauchen. Weitere Schritte – da auch der digitale Raum kein straffreier Raum ist – finden sich hier im Praxishandbuch.

In Österreich haben Kinder und Jugendliche ein **ausgewiesenes Recht auf Bildung und soziale Teilhabe**. Dies kann aber – auch besonders in Zeiten einer Pandemie – nur durch die Gewährleistung eines guten, schnellen Internetzuganges also einer **digitalen Infrastruktur** funktionieren. Besonders auch dadurch, da Kinder und Jugendliche ihren Kontakt mit Peers und ihren Familien größtenteils virtuell gestalten. Aber auch darüber hinaus stellen gutes, schnelles Internet, das über den schulischen Bedarf hinausgeht, sowie eine up-to-date-Ausstattung mit Hardware und Software (z.B. Streamingportal-Zugang, aktuelle Softwareprogramme etc.) ein wesentliches Grundbedürfnis für junge Menschen dar, auch besonders darum, weil ihre Lebenswelten on- und offline verschwimmen. Es geht um die Förderung der sozialen Teilhabe an, in und durch digitale Medien.

**Medienpädagogik ist auch mehr als Regeln aufzustellen**, wie lange wer am Smartphone hängen kann, oder mit der Konsole spielen darf. Es ist wichtig zu fragen, gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen zu diskutieren und zu erkennen, dass sich Medienzeit sehr vielfältig gestalten kann. Denn viel Konsum bedeutet nicht gleich automatisch Sucht. Wofür werden z.B. die Medien eingesetzt? Lernt der Jugendliche für die Führerscheinprüfung oder schaut er sich möglicherweise entspannende und belanglose Dauerschleifenvideos auf YouTube an? Werden Hausaufgaben erledigt oder stundenlang mit Freund\*innen gechattet oder neue kreative Onlinespiele ausprobiert? Ist das Handy die einzige angstlösende Ablenkung vorm Einschlafen? Ein offenes darüber Reden kann schon mal auch die Argumentation, warum das Handy in der Nacht ausgeschaltet sein sollte, umkehren. Hier gilt es eine individuell passende **Balance zwischen Selbstbestimmung und Schutz** zu finden.

Hierzu spielen auch die **individuellen Medienkompetenzen der Kinder und Jugendlichen** einen wesentlicheren Faktor als beispielsweise das Alter. Nehmen wir wieder das Beispiel des Fahrradfahrens – manchen Kindern würden Sie es eher zutrauen alleine den Schulweg mit dem Fahrrad zu bewältigen als anderen. Ein Helm und Aufklärung über das Verhalten im Straßenverkehr sind dabei Grundvoraussetzung. Es geht also darum, sich passgenau auf die Lage des Kindes oder des/der Jugendlichen einzulassen und partizipativ zu handeln.

Für Kinder und Jugendliche ist es – wie auch von Angesicht zu Angesicht – aber besonders auch im digitalen Raum wichtig eigene Regeln und eigene Grenzen zu kennen, um auch Grenzen anderer wahrnehmen zu können. Diese gilt es gemeinsam partizipativ zu erarbeiten, besprechen und aufzuzeigen. Das **Sensibilisieren von Kindern und Jugendlichen für ungeeignete und überfordernde Inhalte und der Umgang damit** ist ein Kernteil vom medienpädagogischen Arbeiten. Ein Kind oder einE JugendlicheR sollte genauso offen und ohne Scheu von einem unerwarteten pornographischen Inhalt auf einer Website berichten können, wie von einem beobachteten Autounfall auf der Straße.

**Offene Prävention sollte immer im Vordergrund** und Sanktionen sowie Regulationen im Hintergrund stehen. Wenn ein Kind z.B. einen Fahrradunfall hat, wird ihm nicht das Fahrrad weggenommen, sondern gefragt wie es ihm/ihr geht und was passiert ist – dies gilt es auch auf den digitalen Raum zu übertragen – wenn ein Kind z.B. sexuell belästigt, gemobbt oder online erpresst wird gilt es zuzuhören, aufzuklären, begleiten, und notwendigerweise eine Anzeige zu erstatten und weniger das Kind dafür mit einer Handywegnahme oder dem Abschalten des W-Lans zu bestrafen. Auch wenn Kinder oder Jugendliche Grenzen überschreiten, sollte genau darauf geschaut werden, nicht in die **Falle der Täter\*in-Opfer-Umkehr** zu fallen. Z. B. bleibt Erpressung eine Straftat und es ist egal, ob ein\*e Jugendliche\*r vorab legal ein Nacktfoto von sich geschickt hat. Die Schuld und Verantwortung liegt bei den Erpresser\*innen. Auch ein für andere einzustehen ist in einem solchen Fall wichtig, und dies mit den Kindern und Jugendlichen offen zu besprechen ist wichtig – genauso wie die Aufklärung darüber, was strafbar ist und was nicht.

Für Kinder und Jugendliche ist es wichtig Spielräume zu haben, um sich auszuprobieren und begleitet die eigenen Grenzen kennen zu lernen. Wieso sollte der digitale Raum dabei eine Ausnahme darstellen?

## TIPPS FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE<sup>2</sup>

### 1. Keine Panik! Die Chancen überwiegen die Risiken.

Das Internet ist ein Ort des Wissens und der Kreativität und kann sowohl zum Lernen als auch in der Freizeit genutzt werden. Ermutige Kinder und Jugendliche, das Internet und soziale Medien bewusst und kritisch-reflektiert, kreativ und sozialverantwortlich zu nutzen.

### 2. Sichere Umgebung schaffen.

Und das nicht nur technisch, sondern vor allem pädagogisch. Denn der beste Schutz ist Information und eine vertrauensvolle Umgebung mit offenen, erwachsenen Ansprechpartner\*innen.

### 3. Digitale Medien gemeinsam entdecken.

Lasse dir von Kindern und Jugendlichen ihre Apps und Spiele zeigen und gehe gemeinsam mit ihnen auf Entdeckungstour. Das fördert das gegenseitige Vertrauen und das Gefühl „wir verstehen uns“.

### 4. Gemeinsam Regeln vereinbaren.

Definiert gemeinsam Regeln für die Internet- und Handynutzung, z.B. mit einem Mediennutzungsvertrag. Ab welchem Alter dürfen wir Internet und Handy verwenden? Wo möchten wir eine handyfreie Zone einrichten?

### 5. Am Ball bleiben.

Bleibe am Laufenden und informiere dich z.B. auf [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)  
Frage auch regelmäßig bei Kindern und Jugendlichen nach, was es Neues in den sozialen Netzwerken und Spielen gibt.

### 6. Vorbild sein.

Reflektiere deine eigene Mediennutzung. Junge Kinder wetteifern oft mit den technischen Geräten ihrer Bezugspersonen um Aufmerksamkeit. Gehe sensibel mit privaten Daten und Fotos um und stelle keine Fotos von Kindern und Jugendlichen ohne deren Erlaubnis online!

### 7. Privatsphäre und Datenschutz thematisieren.

Mach Kindern und Jugendlichen klar: Im Internet ist niemand wirklich anonym, wir alle hinterlassen Spuren. Sprecht über die Risiken einer leichtfertigen Datenweitergabe und welche Informationen besser nicht geteilt werden (Adresse, Telefonnummer, Passwörter, etc.).

### 8. Auf Dos & Don'ts aufmerksam machen.

Das Internet ist kein rechtsfreier Raum. Kindern und Jugendlichen gilt es verständlich zu machen, dass es auch im Internet und in sozialen Netzwerken Regeln und Gesetze gibt und, dass sie diese auch im Umgang miteinander beachten müssen.

### 9. Selbstwert und Respekt fördern.

Lass Kinder und Jugendliche darüber nachdenken, was ihnen selbst guttut und wie man online fair miteinander umgehen kann. Fördere zivilcouragiertes Handeln. Die „10 Gebote der digitalen Ethik“ sind ein guter Start, um ins Gespräch zu kommen (hier als Download verfügbar: [www.klicksafe.de/themen/medienethik/](http://www.klicksafe.de/themen/medienethik/))

### 10. Kritisches Denken und gesunde Skepsis beibringen.

Nicht alles, was im Internet steht, ist wahr. Und nicht jede Person ist die, die sie vorgibt zu sein. Fördere eine gesunde Skepsis bei Kindern und Jugendlichen und gib ihnen Tipps an die Hand, wie sie Fake News und Fake Profile erkennen können.

<sup>2</sup> Quelle SOS-Kinderdorf (2018): „Recht Digital: Sicher durch die Aufsichtspflicht im Internet“.  
[https://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/123fef25-f426-4858-9f58-00867954f847/2018-09-Digitale-Medien,-online-Version\\_1.pdf](https://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/123fef25-f426-4858-9f58-00867954f847/2018-09-Digitale-Medien,-online-Version_1.pdf)

# Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen: Ein bunter Praxisblick

2.

Autor: Wolfgang Pospischill



Pädagogische Fachkräfte kommen heutzutage nicht mehr an der digitalen Lebenswelt von Kinder- und Jugendlichen vorbei. Digitale Medien sind längst in unserem Alltag angekommen. Es geht nicht mehr darum, digitale Medien entfernen zu wollen, sondern darum, **wie man sicher und kreativ damit umgehen kann**. Die heutige junge Generation ist die erste Generation, für die das Internet in der heutigen Form ihr Leben lang schon immer vorhanden war. **Kinder und Jugendliche trennen heutzutage nicht mehr klar zwischen analoger und digitaler Lebenswelt.**

Hierbei fällt oft der Begriff „digital natives“, d.h., dass die Kinder quasi mit der Muttermilch ihre Medienkompetenz mitbekommen, was nicht der Fall ist. Es ist schon richtig, dass auch schon **jüngere Kinder** sehr intuitiv mit mobilen Geräten umgehen können (Apps installieren, auf YouTube die Werbung wegklicken, Games zocken, Musik hören, ...). Das heißt aber im Umkehrschluss nicht, dass sie deswegen nach pädagogischem Augenmaß medienkompetent sind. Das heißt, die Kinder und Jugendlichen wissen nicht, welche Bilder man online schicken kann und welche besser nicht, wo ihre Daten weltweit gespeichert sind oder, dass man sehr oft in einem Game reales Geld ausgeben muss, um im Spiel weiterzukommen oder überhaupt zu gewinnen. Ganz wichtig ist, dass **Kinder und Jugendliche erwachsene Bezugspersonen zur Seite haben, die sie kompetent beim Lernen ihrer persönlichen Medienkompetenz begleiten.**

Kinder und Jugendliche lernen das Medienhandeln im Umgang mit Medien, d.h. sie müssen Erfahrungen mit Bezug auf, mit und in Medien machen ("Fahrrad fahren") – und benötigen dafür eine anregende Lernumgebung. Es gibt vielfältige Ideen, wie sie pädagogisch darin unterstützt werden können und ihre Kompetenz weiter ausbauen und zur Entfaltung bringen können. Deswegen ist es überaus wichtig, dass sich pädagogische Fachkräfte mit der (digitalen) Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen auseinandersetzen, um die aktuellen Trends mitzubekommen und sie dementsprechend darin zu begleiten, wie man sicher im Internet und mit digitalen Medien unterwegs sein kann. Im Volksschulalter sind schon viele Themen wichtig wie z.B.: Smartphones, Gaming, Umgang mit persönlichen Daten, YouTube, TikTok und Regeln bzgl. digitaler Medien. Informationen dazu erhält man beispielsweise auf [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at). Man kann auch grob zwischen der **Mediennutzung** von Kindern im Volksschulalter bis hin zu zwölf Jahren und Jugendlichen ab ca. 13 Jahren unterscheiden. Die Interessen ändern sich mit dem Alter und dementsprechend werden unterschiedliche Apps, Social Media, Streamingportale oder Games benützt.

Bei der **Medienkompetenzbegleitung** ist es sehr wichtig, auf diesen Aspekt zu achten. Kinder im Volksschulalter benötigen oft die Internet-Basics (beispielsweise der Umgang mit Bildern und Daten). Bei Jugendlichen kommen dann Themen wie Sexting, Online-Shopping oder Selbstdarstellung und -wirkung hinzu. Dies sind allerdings auch oft schon Themen im Volksschulalter und dementsprechend müssen die Inhalte für jüngere Kinder anders gestaltet werden. Hier zwei Beispiele dazu: Safer Internet in der Volksschule versus Unterrichtsmaterial Selbstdarstellung.

Wichtig ist einen **Überblick über aktuelle Trends** zu haben und die wichtigsten Inhalte zu kennen. Es geht nicht darum, jedes digitale Gerät, jede Social Media-Plattform oder jedes Game auswendig benützen zu können. Für beide Aspekte gibt es Unterstützung von den verschiedensten Webseiten (siehe hierzu Infobox auf Seite 22).

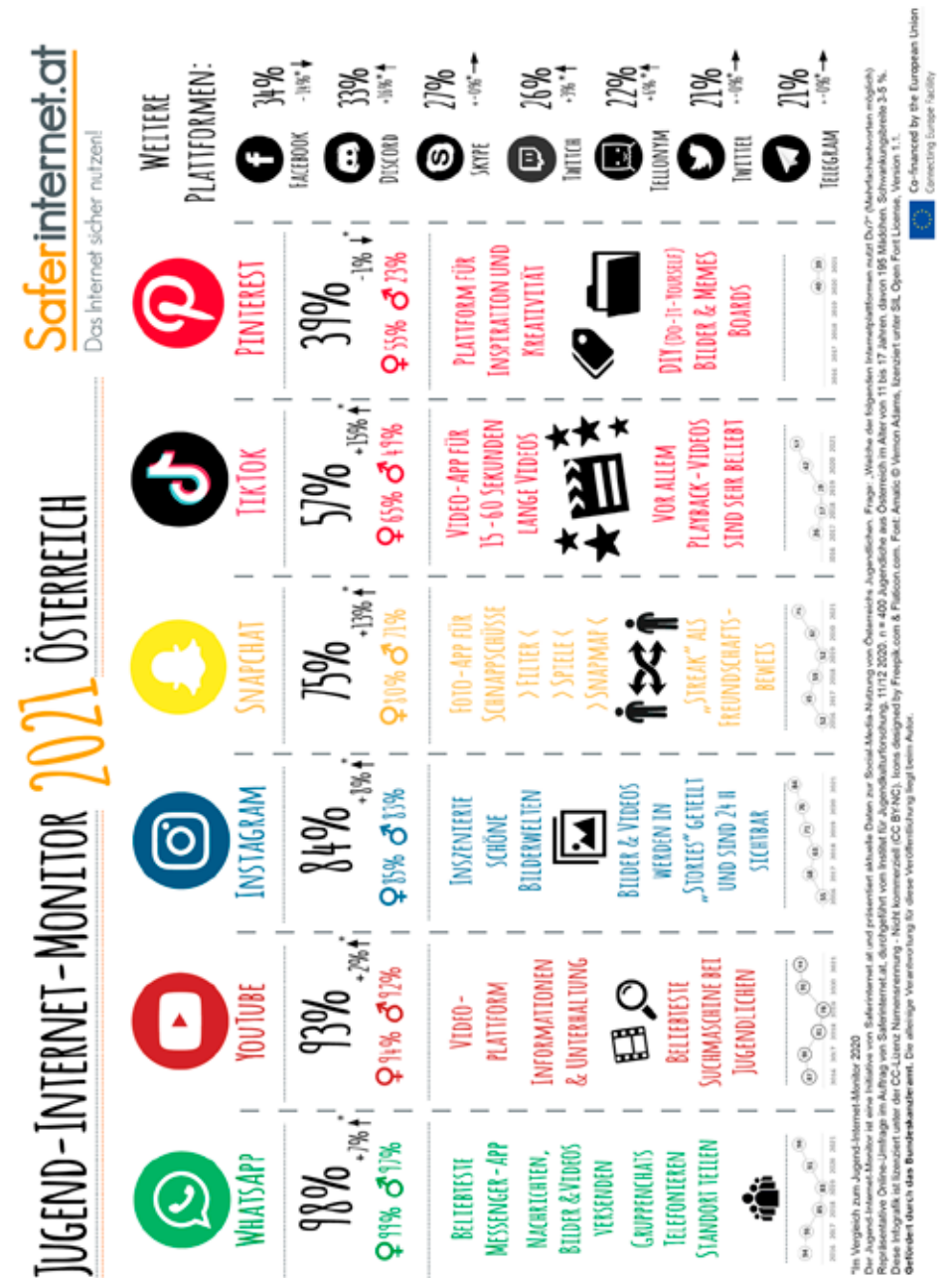
Die Basics rund um das Thema Internet, die man mit den Kindern und Jugendlichen thematisieren sollte, sind vielfältig, wie auch **der digitale Alltag der jungen Menschen bunt ist**. Beispielsweise dass man Daten, die man einer fremden Person auf der Straße nicht erzählen würde, auch nicht einer fremden Person im Internet weitergibt. Oft weiß man nämlich nicht, wer auf der anderen Seite der Social Media-Plattform dahintersteckt.

Wesentlich ist es, dass Kinder und Jugendliche dementsprechend von Anfang an **Medienkompetenzbegleitung durch erwachsene Bezugspersonen** benötigen, die mit ihnen gemeinsam Optionen, Regeln und Grenzen betreffend digitaler Medien besprechen und festlegen.

Immer wieder hört man von pädagogischen Fachkräften, Eltern und Lehrenden, wie ungesund es ist, zu lange vor dem Computer zu sitzen – angeblich kann man sogar richtig süchtig werden. **Sicher ist: Nur wenige Leute, die viel Zeit am Computer oder mit dem Handy verbringen, sind wirklich süchtig.**

### Wo und wie lange sind Kinder und Jugendliche online unterwegs?<sup>3</sup>

Beim Jugend-Internet-Monitor werden seit 2016 jedes Jahr 400 Jugendliche zwischen 11 und 17 Jahren befragt, **welche Social Media-Apps sie nützen und was sie dort machen**. Hier einige aktuelle Ergebnisse: Die großen Plattformen wie WhatsApp sind seit der ersten Befragung ein Dauerbrenner. Anfangs wurden Foto-Apps wie Instagram stärker von Mädchen als Jungs benützt. Dies hat sich allerdings inzwischen ausgeglichen. Interessant ist, dass seit 2020 das Gaming immer mehr in den Vordergrund tritt – dies sieht man an der verstärkten Nutzung der Apps Discord und Twitch.



<sup>3</sup> Quelle Grafik: <https://www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/>  
Icons: [www.freepik.com](http://www.freepik.com), [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)



### Folgende Kriterien helfen bei der (Selbst-)Einschätzung, ob es zu viel Zeit vorm Handy, PC und Co. ist:<sup>4</sup>

- **Nichts Anderes geht mehr:** Ich möchte tagein, tagaus nur mehr am Computer spielen oder mich mit meinem Handy beschäftigen. Wichtige Lebensbereiche, wie z. B. Schule, Arbeit, Freundschaften, Freizeitaktivitäten etc., kommen bereits zu kurz.
- **Kontrollverlust:** Ich kann mich nicht von Computer bzw. Handy lösen, auch wenn mir durchaus bewusst ist, dass es schon zu viel ist. Ich kann einfach nicht aufhören, auch wenn ich das eigentlich möchte.
- **Toleranzentwicklung:** Die „Dosis“ muss gesteigert werden, d. h. die Tätigkeit muss entweder ausgeweitet oder – wenn das nicht mehr möglich ist – intensiviert werden. Die Folge: Es wird immer länger und häufiger am Computer oder am Handy gespielt.
- **Entzugserscheinungen:** Ist einmal kein Zugang zum Computer oder Internet möglich, treten dauerhaft klassische Entzugserscheinungen wie Unruhe, Nervosität, Unzufriedenheit, Gereiztheit, Aggressivität und psychisches Verlangen auf.
- **Negative soziale Folgen:** Ich nehme in Kauf, dass es zu Konflikten mit Familie, Schule, Vorgesetzten etc. kommen kann.

Kinder und Jugendliche müssen sich in Zukunft mit dem Internet und digitalen Medien gut auskennen. Die Chancen überwiegen hier bei weitem die Gefahren. Auch besonders, weil es in Zukunft viele Jobs und Möglichkeiten geben wird, die auf digitalen Medien basieren werden. Medienkompetenz und technisches Know How sind mittlerweile in vielen Sparten Basics.

Trotzdem gilt es einige Dinge zu beachten, die eventuell in Zukunft blöd ausgehen könnten. Beispielsweise kann ein sorglos verschicktes peinliches oder freizügiges Bild oder Video eines/r Jugendlichen dazu führen, dass er oder sie keine Lehrstelle bekommt, weil heutzutage alle Firmen und Personalabteilungen im Internet und in Social Media recherchieren, was sie von dem/der Bewerber\*in finden können. Das Thema Gender ist digital auch nicht ganz unwesentlich. Kurzgefasst spiegelt die Internet-Community 1:1 unsere leider noch immer sehr patriarchale Gesellschaft wider: Männer geben im Netz den Ton und die Diskussionen an, Frauen

<sup>4</sup> Quelle: Folder für Jugendliche „Süchtig nach Internet und Handy?“:

<https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/>

<sup>5</sup> UNI:VIEW (2017): Kein Internet ohne Gender. In: <https://mediportal.univie.ac.at/uniview/studium-lehre/detailsicht/artikel/kein-internet-ohne-gender/?cHash=4fa3ef18b3bb4fd8ef1cfadfd5ce403f> [05.09.2021].

ziehen sich auf die Themen Fashion, Kinder und Wellness zurück.<sup>5</sup> Vor einigen Jahren haben tatsächlich mehr Mädchen als Jungs Instagram benützt, heutzutage ist dieses Verhältnis relativ ausgeglichen. Grundsätzlich ist Social Media weiblich dominiert, aber es gibt auch hier weniger Sprecherinnen als Sprecher zu wichtigen Themen im Internet und das Gehalt von Influencerinnen/Content Creatorinnen spiegelt unsere Gesellschaft wider. Glücklicherweise gibt es aber auch bei diesem Thema (wie grundsätzlich bei allen Internet-Trends) die Gegentrends wie Netzfeinismus und feministische Podcasts, die von sehr engagierten Frauen betrieben werden. Siehe z.B.: [www.maedchenmannschaft.net](http://www.maedchenmannschaft.net)

### INFOBOX

#### Festivals die kritische und kreative Mediennutzung bei jungen Menschen fördern

- › [www.jugendfotopreis.de](http://www.jugendfotopreis.de)
- › [www.deutscher-jugendfilmpreis.de/home.html](http://www.deutscher-jugendfilmpreis.de/home.html)
- › [www.mb21.de](http://www.mb21.de)
- › [www.ars.electronica.art](http://www.ars.electronica.art)



## WAS TUN BEI KETTENBRIEFE UND CO.?<sup>6</sup>

### WhatsApp-Kettenbriefe in der Volksschule und SEK I

Gruselige Horror-Kettenbriefe, die man über WhatsApp erhält, sind immer noch ein großes Thema. Ein Beispiel ist der Kettenbrief mit der „bein- und fußlosen Samia“. Ein anderes Beispiel ist die Gruselfigur Momo, die ursprünglich einmal als Kettenbrief begonnen hat und sich zu einer riesigen Hysteriemaschine entwickelt. Doch kann man diese Todesdrohungen wirklich ernst nehmen, die man per Nachricht zugeschickt bekommt? Im Grunde sind solche einschüchternden Kettenbriefe immer auf die gleiche Weise aufgebaut:

So geht es zumeist um verstümmelte „Untote“, die einem selbst oder der Familie mit dem Tod drohen, wenn man diese Nachricht nicht an so und so viele Personen weiterschickt. Unterstützt werden solche Kettenbriefe mit erfundenen Zeugenaussagen, die bestätigen sollen, dass es sich um keinen Fake handelt. Mit solchen furchterregenden Texten jagt man aber nicht nur Kindern Angst ein, auch Eltern sorgen sich und viele junge Erwachsene denken auch bei sich: „lieber man hat, als man hätte“. Doch es gibt selbstverständlich keine Beweise, dass diese schlimmen Dinge wirklich eintreten, falls man die Nachricht nicht weiterschickt. Meistens erkennt man an der Rechtschreibung in den Kettenbrief-Nachrichten, dass diese von Kindern oder Jugendlichen ergänzt und weitergeschickt werden.

### INFOBOX

#### Was tun, wenn man einen Kettenbrief erhält?

Den Kettenbrief unterbrechen → einfach löschen **und NICHT weiterschicken**. Dies würde lediglich dazu beitragen, dass andere Empfänger\*innen sich ebenfalls unwohl fühlen, Angst haben, verunsichert werden und sich Sorgen machen. Und solche Kettenbriefe verursachen unnützen Datentransfer. Erhalten Kinder solche Nachrichten, ist dies oft mit Angst verbunden. Sie können solche Drohungen nicht als Scherz oder Kettenbrief einordnen und fühlen sich tatsächlich bedroht. Erwachsene Bezugspersonen sind angehalten, dem Kind zu erklären, dass es Menschen gibt, die es lustig finden, andere Menschen zu erschrecken. Nimmt man die Ängste der Kinder ernst, kann man ihnen vermitteln, dass diese im Zusammenhang mit dem Kettenbrief aber unbegründet sind.

Man kann auch dem **Saferinternet.at-Kettenbrief-Chatbot** unter der Nummer 0681 108 094 49 direkt den Kettenbrief auf WhatsApp weiterleiten und man bekommt dann eine beruhigende Antwort auf die Nachricht.

### Fremde schreiben Kinder an – wer steckt dahinter?

Kinder im Volksschulalter und in der SEK I berichten immer wieder, dass sie in Social Media oder Game-Chat von fremden Personen angeschrieben werden. Diese geben dann einen (Nick)Namen, das Alter und ein Profilfoto an und die Kinder sind sich oft nicht sicher, ob die Angaben dieser Person wirklich stimmen. Grundsätzlich kann jede Person im Internet mittels der Google-Suche fremde Bilder downloaden und diese als eigene Profilbilder ausgeben. Eine weitere Möglichkeit wäre, mittels künstlicher Intelligenz ein Bild von einer Person erstellen zu lassen, die tatsächlich nicht existiert (beispielsweise mittels <https://thispersondoesnotexist.com/>).

### Wie kann ich jetzt tatsächlich feststellen, ob die Person wirklich dahintersteckt?

Das ist gar nicht so leicht, weil man kann sehr viele Infos fälschen kann. Eine einzige Möglichkeit, die von einer Jugendlichen selbst stammt ist die folgende:

Sie hat mit ihrer Mama ausgemacht, dass sie Folgendes machen soll, wenn sie eine fremde Person im Internet oder auf Social Media kennenlernt: Sie verlangt von der anderen Person, dass diese ihr ein Bild, auf der man eine lustige Aktion sehen kann, innerhalb von 30 Sekunden schicken soll. Wichtig ist, dass die Aktion auf dem Bild von der einfordernden Person festgelegt wird (leg´ dir ein Buch auf den Kopf, halte eine Flasche in die Kamera, ...). Hier geht es darum, dass ich diese verlangten Bilder nicht in einer vorangehenden Google-Bildersuche vorbereiten kann. Noch dazu hat die andere Person den Zeitdruck. Falls innerhalb der 30 Sekunden das verlangte Bild geschickt wird, kann man davon ausgehen, dass die andere Person eine richtige Angabe gemacht hat. Folgt diese Bild erst sehr spät oder gar nicht, hat die andere Person gelogen.

Diese Methode funktioniert sehr gut, weil Kinder und Jugendliche immer wissen wollen, ob die andere Person vertrauenswürdig ist. Man kann weiterhin die Kids schulen, dass sie selbst ein verlangtes Bild schicken. Wichtig dabei ist, dass ganz sicher keine eventuell verlangten freizügigen Fotos geschickt werden, sondern wirklich nur Fotos, die eine lustige Aktion beinhalten sollen.

<sup>6</sup> Quellen (bei beiden Zugriffsdatum 06/09/2021): <https://www.mimikama.at/aktuelles/hallo-ich-bin-samia/>, und <https://www.mimikama.at/aktuelles/kettenbriefe-ueberblick/>

## TIPPS FÜR DEN PÄDAGOGISCHEN ALLTAG

### • Medienbiografie gemeinsam erarbeiten

Sie sollten die analoge und digitale Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen verstehen, um mit ihnen über diese Themen reden zu können. Um in diese Lebenswelt eintauchen zu können ist es wichtig, ein Verständnis über den eigenen Medienkonsum und die Medienheld\*innen als Kind und Jugendliche/r zu entwickeln. Hierbei bietet sich die Methode der Medienbiografie an. Eine Anleitung zur Durchführung der Medienbiografie finden Sie unter [www.digital-kompass.de/materialien/medienbiografie-eine-zeitreise-die-eigene-medienvergangenheit](http://www.digital-kompass.de/materialien/medienbiografie-eine-zeitreise-die-eigene-medienvergangenheit)

### • Internet-Basics (auch analog!) vermitteln

Wichtig ist, den Kindern und Jugendlichen die Basics rund um das Thema Internet beizubringen. Dabei gilt es zu beachten, dass junge Menschen oft noch kein Verständnis dafür haben, was das Internet überhaupt ist und wie es funktioniert. Dies kann man gut anhand der grauen bzw. blauen Häkchen bei WhatsApp-Nachrichten und einer Map am Beispiel Sender\*in in Wien – Empfänger\*in in Wien vermitteln:

Ein graues Häkchen: Die Nachricht wurde aus Wien verschickt und gratuliere, dein Nachricht ist in Kalifornien, USA am Server/im Rechenzentrum (via Großbritannien und Atlantik-Untersee-Glasfaserkabel) gelandet.

Zwei graue Häkchen: Die Nachricht wurde in Wien zugestellt.

Zwei blaue Häkchen: Der Chat wurde beim/bei der Empfänger\*in geöffnet. Zu den Basics gehört auch beispielsweise, dass man Daten, die man einer fremden Person auf der Straße nicht erzählen würde, auch nicht einer fremden Person im Internet erzählen sollte.

### • Regeln gemeinsam mit den jungen Menschen vereinbaren

Es ist wichtig gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen individuelle Regeln bzgl. digitaler Medien festzulegen und zu erklären, warum diese Regeln jetzt genau so festgelegt werden. Zur Hilfe kann man den bewährten Mediennutzungsvertrag unter [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de) gemeinsam online mit den jungen Menschen ausfüllen, erstellen, anpassen und auch ausdrucken. Hierbei wird auch zwischen 6-12 und 12+ Jährigen unterteilt.

### • Informationen einholen und Inhalte melden

Bitte informieren Sie sich laufend und suchen Sie das Gespräch mit jungen Menschen bzgl. aktueller Trends bei und im Umgang mit digitalen Medien u.a. auch mittels folgender Möglichkeiten:

- Auf [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at) finden Sie aktuelle News, Privatsphäre-Leitfäden für die beliebtesten Social Media-Apps und zielgruppenspezifische Tipps für den Umgang mit der digitalen Welt.
- **147 Rat auf Draht** ist die kostenlose Hotline für Kinder, Jugendliche und erwachsene Bezugspersonen. Rat auf Draht hat zusätzlich als first responder direkten Kontakt zu Social Media-Apps wie Instagram, Facebook, etc. D.h., falls jemand Bilder eines Kindes oder Jugendlichen für ein Fake-Profil verwendet hat, Sie es schon gemeldet haben oder versucht haben zu löschen und dies nicht funktioniert hat, dann kann Rat auf Draht diesen Fall schneller an z.B. Instagram übermitteln. Dies ist aber leider nicht die Garantie dafür, dass das Fake-Profil auch wirklich gelöscht wird.
- Bei der Stoptline [www.stoptline.at](http://www.stoptline.at) können Sie folgende illegale Inhalte im Internet anonym (roter Button) melden:
  - Sexuelle Missbrauchsdarstellungen Minderjähriger oder pornographische Darstellungen Minderjähriger sind gemäß § 207a Strafgesetzbuch (StGB) strafbar.
  - Nationalsozialistische Wiederbetätigungen (inkl. nationalsozialistische Symbole) sind gemäß § 1 Abzeichengesetz 1960 und gemäß § 3ff Verbotsgesetz 1947 strafbar.
- Der Verein **ZARA** - Zivilcourage und Anti-Rassismus-Arbeit unterstützt und berät berät kostenlos und auf Wunsch anonym bei Rassismus oder Hass im Netz (<https://zara.or.at/de/beratung>).
- Falls Sie rechtliche Hilfe und Informationen bzgl. Internet benötigen (Online-Shopping, Abo-Fallen, Datenschutz, Urheberrecht, Bilder im Netz, Fake-Profile), steht für Sie unbürokratisch und kostenlos die **Internet Ombudsstelle** ([www.ombudsstelle.at/](http://www.ombudsstelle.at/)) zur Verfügung. Diese hilft Ihnen bei Ihren rechtlichen Fragen zu und Problemen mit dem Internet unbürokratisch und kostenlos weiter.

- Falls Sie sich über die „dunkle Seite“ des Internets informieren wollen, holen Sie sich alle aktuellen Informationen dazu bei der **Watchlist Internet** ([www.watchlist-internet.at/](http://www.watchlist-internet.at/)) – online und als App für Android und iOS. Hier haben Sie sofort alle News zum Thema Internet-Betrug, Fallen und Fakes im Blick. Falls Sie selbst in eine Internet-Falle getappt sind, können Sie diese melden und diese Meldung wird dann nach Redaktionsentscheidung in den Index auf der Website aufgenommen, damit sich auch andere Personen darüber informieren können. Als Zusatzangebot gibt es eine Liste unseriöser Internetseiten, beispielsweise zu betrügerischen Online-Shops oder Immobilienagenturen.
- Beim YouTube-Vlog „**Frag Barbara! Elternratgeber für den Alltag im Internet**“ ([www.saferinternet.at/services/frag-barbara/](http://www.saferinternet.at/services/frag-barbara/)) gibt es Eltern-Tipps und -Infos zum Umgang mit Social Media-Apps und digitalen Medien, aufgeteilt in folgende Zielgruppen: Kinder von 0-5 Jahre, Kinder von 6-12 Jahre, Jugendliche von 13-18 Jahre
- Verschiedene Quizze zum Thema der sicheren Nutzung von Handy und Co. finden sich hier: [www.saferinternet.at/quiz/](http://www.saferinternet.at/quiz/)
- Weitere nützliche Materialien für verschiedene Zielgruppen finden sich hier: [www.saferinternet.at/zielgruppen/](http://www.saferinternet.at/zielgruppen/)

## INFOBOX

### Wo kann ich Informationen einholen und Inhalte melden?

- › [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)
- › [www.rataufdraht.at](http://www.rataufdraht.at)
- › <https://elternseite.at/de/home>
- › [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)
- › [www.stopline.at/de/home](http://www.stopline.at/de/home)
- › <https://zara.or.at/de/beratungsstellen>
- › [www.ombudsstelle.at](http://www.ombudsstelle.at)
- › [www.watchlist-internet.at](http://www.watchlist-internet.at)

## INFOBOX Hasskommentare & Zivilcourage

Es zeigt sich, dass online immer jüngere Kinder auch Opfer von Hasskommentaren werden. Aber sie sind oft nicht immer nur Opfer, sondern können auch Täter\*innen bzw. auch Nachahmer\*innen sein. Was kann man in dem Fall tun?

### Was kann ich oder ein junger Mensch tun...

#### ...wenn wir Hasskommentare sehen?

- › Machen Sie den jungen Menschen Mut, sich für andere einzusetzen und die Augen aufzumachen und nicht wegzuschauen! Hier gibt es eine saferinternet.at Broschüre für Jugendliche zum Thema Zivilcourage im Netz: [www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Flyer\\_Zivilcourage.pdf](http://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Flyer_Zivilcourage.pdf)

#### ...wenn ein junger Mensch Opfer von Hasskommentaren wird?

- › **Sammeln** Sie Beweise (z.B. Screenshots der Chats)
- › Stellen Sie **Hilfe** bereit und schauen sie sich gemeinsam an, z. B. ob die Kommentare bedenklich sind
- › **Melden** Sie Inhalte gegebenenfalls bei den passenden Stellen (siehe Infobox)
- › **Stärken** Sie das Selbstbewusstsein des Opfers mit den Botschaften: „es geht nicht um dich als Person“ und „Nicht mit gleichen Waffen bekämpfen“.
- › Wenn das Opfer den/die Täter\*in kennt z.B. wenn es an Schule passiert an Lehrer\*innen wenden
- › Unterstützer\*innen ansprechen: Wie können z.B. Freund\*innen helfen, indem sie auch online Stellung beziehen

#### ...wenn ein junger Mensch Täter\*in wird und selbst Hasskommentare schreibt?

- › **Sensibilisieren** Sie die Person dafür, was solche Kommentare mit der Person machen, auf die es abzielt
- › **Schaffen Sie Bewusstsein und Empathie:** „das was ich schreibe tut der anderen Person was – das kann richtig weh tun“ und stellen Sie **Fragen** wie z.B. Findest du das gut? Was fühlst du dabei?
- › Überlegen Sie, was für Gründe dahinterstehen können, möglicherweise ist es Nachahmung?
- › **Üben** Sie mit dem jungen Menschen alternative Handlungsoptionen ein und bestärken sie darin, dass das es nicht normal ist und das keine guten Umgangsformen sind. Es gibt auch andere Formen auf Sachen zu reagieren, bspw. ein „mir gefällt dein T-Shirt nicht“ anstatt ein „wie schiach bist denn du“

## AUFKOMMENE THEMEN BESPRECHEN:

### Z.B. ÜBER DAS GEWALTBAROMETER<sup>7</sup>

<b>ZIEL:</b>	Über Gewalt lernen und darüber reflektieren
<b>DAUER:</b>	30-50 Min.
<b>TEILNEHMER*INNENZAHL:</b>	10-20

**RAHMENBEDINGUNGEN:** Drinnen, eventuell eigene Räume für Gruppendiskussionen

**MATERIAL:** Blätter, auf denen Situationen von (potentieller) Gewalt abgebildet oder beschrieben werden (Sie könnten zwischen psychischer und physischer Gewalt unterscheiden). Außerdem einzelne Blätter mit Nummern darauf (jede Nummer steht für eine der beschriebenen Gewalt-Situationen). Mögliche Beispiele für solche Situationen finden Sie weiter unten. Suchen Sie Beispiele, die im Leben der Kinder auch wirklich eine Rolle spielen können.

#### Vorbereitung

Bereiten Sie verschiedene Bilder oder Fallbeispiele vor, die eine Situation von (potentieller) Gewalt darstellen oder beschreiben. Es ist wichtig, nicht zu eindeutige Situationen zu verwenden, damit noch Raum für Interpretation bleibt. Bereiten Sie einzelne Blätter, mit jeweils einer Nummer darauf vor (von 1-10, abhängig von der Anzahl der Beispiele, die Sie gewählt haben). Abhängig von der Anzahl der Teilnehmer\*innen teilen Sie Gruppen zu maximal je 10 Personen ein. Bereiten Sie sich darauf vor zu moderieren und eventuell ausufernde Diskussionen zu begrenzen.

#### Beschreibung

Jede Gruppe braucht etwas Platz im Raum. Legen Sie die Blätter mit den Zahlen in einer Reihe auf den Boden. Erklären Sie, dass jede dieser Zahlen für einen Wert auf dem „Gewaltbarometer“ steht – von 1 („nicht so schlimm“) bis 10 („rohe Gewalt“). Verteilen Sie die Fallblätter verkehrt herum und willkürlich rund um das Barometer.

Bitte Sie die Teilnehmer\*innen nacheinander ein Fallblatt aufzuheben und kurz zu erklären, was darauf zu sehen/zu lesen ist. Anschließend soll er/sie das Fallblatt einer Zahl zuordnen und danebenlegen. Erklären Sie, dass es kein Richtig und kein Falsch gibt, da es in dieser Übung um persönliche Wahrnehmung und Meinungen geht.

<sup>7</sup> www.peerbox.at | make-IT-safe 2.0 - Ein Peer2Peer Projekt von ECPAT Österreich / Creative-Commons-Lizenz: CC-BY-SA-NC-ND

Quelle: Markus Trenn, Landeskriminalamt, Polizei Wien & Samara – Verein zur Prävention von (sexualisierter) Gewalt, Wien

Nachdem jede\*r ein Blatt abgelegt hat, fragen Sie die Teilnehmer\*innen, ob sie mit der Reihung der Fallblätter zufrieden sind. Falls sie es nicht sind, bitten sie darum, die Fallblätter umzuordnen und zu erklären, warum sie diese Gewaltsituation schlimmer oder weniger schlimm bewerten. Die Diskussion wird zeigen, dass Menschen Gewalt ganz unterschiedlich wahrnehmen. Nur weil etwas keine große Sache für mich ist, bedeutet es noch lange nicht, dass es für alle anderen akzeptabel ist. Die eigene Einschätzung hängt auch von eigenen früheren Erfahrungen ab.

#### Mögliche Situationen für jüngere Kinder:

- Ein Kind stiehlt einen Stift von einem anderen Kind.
- Ein wirklich grausliches Video wird herumgezeigt und alle müssen es anschauen. (Mutprobe)
- Sich über ein Kind lustig machen, das sich nicht gerne duscht.
- Jemanden an den Haaren ziehen.
- Eltern fotografieren ihre Kinder, ohne dass diese das wollen.

#### Mögliche Situationen für Jugendliche:

- Ein Nacktfoto eines Mädchens wird aus Rache von ihrem Ex-Freund verbreitet.
- Ein Pädagoge folgt einer Jugendlichen auf Instagram, die viele freizügige Bilder postet.
- Ein 9-jähriges Kind, das zu Hause keine Computerspiele spielen darf, wird vehement zu GTA5 Gamer-Parties „eingeladen“.
- Eltern fotografieren ihre Kinder, ohne dass diese das wollen.

#### INFOBOX

##### Tipps und Tricks für den pädagogischen Alltag

- › [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)
- › Mediennutzungsvertrag gestalten [www.medienutzungsvertrag.de](http://www.medienutzungsvertrag.de)
- › Checkliste für das erste Smartphone: [www.klicksafe.de/fileadmin/downloads/Checkliste\\_Smartphone\\_german.pdf](http://www.klicksafe.de/fileadmin/downloads/Checkliste_Smartphone_german.pdf)
- › bunte Linkliste mit Tricks und Infos: <http://linkliste.pospischill.net/>
- › [www.schau-hin.info/](http://www.schau-hin.info/)
- › Methodenkoffer von Make IT safe 2.0: <https://peerbox.at/>

## FAQS VON PÄDAGOGISCHEN FACHKRÄFTEN<sup>8</sup>

### Wie stellen wir gemeinsame Regeln für Internet und Handy auf?

Gemeinsam vereinbarte Verhaltensregeln für die Internet- und Handynutzung stecken nicht nur den Handlungsspielraum für Kinder und Jugendliche ab, sondern geben auch den pädagogischen Fachkräften Sicherheit. Welche Themenbereiche dabei am wichtigsten sind und welche Regeln konkret formuliert werden, ist sehr unterschiedlich. Wichtig ist es, die Regeln **gemeinsam zu besprechen und festzuhalten** – am besten in einem schriftlichen Dokument, das von allen Beteiligten (z.B. Bezugsbetreuer\*in und Jugendlicher) unterschrieben wird. Gleichzeitig sollte man sich auch über mögliche Konsequenzen bei Nichteinhaltung einigen. Achtung: Einige der Regeln sollten auch für die pädagogischen Fachkräfte selbst gelten. Werden diese nicht beachtet, so ist es wichtig, dass sich die Erwachsenen nicht in Ausreden flüchten, sondern die Konsequenzen tragen. **Eine gute Vorbildrolle ist ganz entscheidend für das Verhalten der Kinder und Jugendlichen!** Eine ideale Diskussionsgrundlage zum Mediennutzungsverhalten bietet u.a. das *KAHOOT Safer Internet-Familienspiel* oder *Folge 16 von Frag Barbara "Regeln in der Familie"*.



<sup>8</sup> Saferinternet.at / Die Inhalte der folgenden FAQs sind unter der Creative Commons-Lizenz CC BY-NC 3.0 AT lizenziert

### THEMENBEREICHE, DIE SICH FÜR REGELN ANBIETEN SIND U.A.

- **Kosten:** Wer kommt für die monatlichen Handykosten auf? Was passiert, wenn zusätzliche Kosten (z. B. durch In-App-Käufe) anfallen? In welcher Form darf das Handy im Ausland genutzt werden?
- **Nutzungsdauer:** Wie viel Zeit darf täglich mit dem Handy bzw. am Bildschirm verbracht werden? Wie lange darf am Computer (bzw. Handy oder Konsole) gespielt werden? Welche Zeiten sind medienfrei (z. B. während des Essens)? Wer darf wann welche gemeinsamen Geräte (z. B. Handy, Tablet etc.) nutzen?
- **Apps:** Welche (Spiele-)Apps sind erlaubt, welche nicht? Wie werden neue Apps ausgesucht und installiert? Wo werden Apps heruntergeladen? Und: Dürfen diese alleine heruntergeladen werden?
- **Datenschutz:** Welche Inhalte sind okay, welche nicht? Welche Websites dürfen besucht werden, welche sind tabu? Mit welchen Suchmaschinen darf gesucht werden?
- **Inhalte:** Welche Informationen über die eigene Person dürfen im Internet geteilt werden, welche nicht? Hinweis: Persönliche Daten wie Handynummer, Adresse, besuchte Schule etc. oder Fotos gehen im Internet niemanden etwas an!
- **Verhalten im Internet:** Wie verhalten wir uns anderen gegenüber? Wie dürfen wir uns nicht verhalten? Was ist im Internet verboten und was ist erlaubt?
- **"Recht am eigenen Bild":** Fotos oder Videos nie ohne die Erlaubnis aller Abgebildeten hochladen!
- **Urheberrechte:** Wie wird mit Bildern, Videos und Texten aus dem Internet umgegangen? Was darf man, was nicht? Von welchen Websites/Plattformen darf man Musik aus dem Internet herunterladen, woher nicht? Welche Streaming-Dienste sind erlaubt?
- **Verhalten bei Problemen:** Kinder und Jugendliche dürfen und sollen sich jederzeit an die pädagogischen Fachkräfte wenden, falls ihnen im Internet etwas „komisch“ vorkommt oder sie von anderen belästigt bzw. beschimpft werden!
- **Quellenkritik:** Nicht alles, das im Internet steht, ist wahr! Im Zweifelsfall wird gemeinsam nachgeforscht.
- **Privatsphäre:** Handy, Tablet oder Laptop von anderen Menschen sind tabu und dürfen nur auf Nachfrage verwendet bzw. „durchstöbert“ werden.

### Wo finde ich empfehlenswerte Websites, Apps und Spiele für Kinder?-

Gute Startpunkte für die Entdeckungsreise von Kindern im Internet sind u.a.

- › [www.fragFINN.de](http://www.fragFINN.de) (Spiele, Rätsel, Lexikon u.v.m.)
- › <https://dossier.kinderrechte.de/>
- › [www.klicksafe.de/fuer-kinder](http://www.klicksafe.de/fuer-kinder) (Sammlung empfehlenswerter Websites)
- › [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de) (Sammlung von Kinderseiten zu verschiedenen Themen)
- › [www.wdrmaus.de/elefantenseite](http://www.wdrmaus.de/elefantenseite) (Spiele, Rätsel u.v.m. mit dem blauen Elefanten)
- › [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net) (Websites und Apps nach Themen geordnet)
- › [www.internauten.de](http://www.internauten.de) (Spiele und Tipps für Kinder rund um Computer und Internet)
- › [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) (Hausaufgabenhelfer, Surfschein, Online-Spiele, u.v.m.)
- › [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de) (Suchmaschine für Kinder)
- › [www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de) (Suchmaschine für Kinder)
- › [www.kidsweb.at](http://www.kidsweb.at) (Online-Lexikon, Rezepte, Spiele u.v.m.)
- › [www.knipsclub.de](http://www.knipsclub.de) (Foto-Community für Kinder)
- › [www.kindernetz.de](http://www.kindernetz.de) (Kinderseite des SWR)
- › [www.meine-startseite.de](http://www.meine-startseite.de) (kindgerechte Startseite anlegen)
- › [www.kidspods.de](http://www.kidspods.de) (Podcasts für Kinder)
- › [www.hamsterkiste.de](http://www.hamsterkiste.de) (Lernportal für die 1. bis 6. Klasse)
- › [www.kidsville.de](http://www.kidsville.de) (Plattform für eigene Geschichten oder Gedichte)
- › [www.tuxpaint.org](http://www.tuxpaint.org) (kostenloses Zeichenprogramm)



### Empfehlenswerte Apps und Spiele für Kinder

- › [www.bupp.at](http://www.bupp.at) (Spiele-Tipps der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsole-Spielen)
- › [www.digitale-spielwelten.de](http://www.digitale-spielwelten.de)
- › [www.androidpit.de/apps-fuer-kinder](http://www.androidpit.de/apps-fuer-kinder) (für Android)
- › [www.ene-mene-mobile.de](http://www.ene-mene-mobile.de) (Kinder-Apps zum Lesen, Lernen und Spielen für Android und iOS)
- › [www.besonderekinderapps.de](http://www.besonderekinderapps.de) (Spiel-, Lern- und Kreativ-Apps v.a. für iOS)
- › [www.familie.de/kind/apps-fuer-kinder-523182.html](http://www.familie.de/kind/apps-fuer-kinder-523182.html) (Spiel- und Kreativ-Apps)

### Wie rede ich mit Kindern vorbeugend über angstmachende Inhalte im Internet?

Vermeintlich harmlose Inhalte im Internet werden immer wieder mit Inhalten konfrontiert, die ihnen Angst machen können (z. B. Gewalt, Pornografie, Schockfotos und -videos). In der Regel suchen Kinder im Volksschulalter noch nicht gezielt nach solchen Inhalten, können aber jederzeit zufällig darüber stolpern, z. B. durch eine vermeintlich harmlose Suche mithilfe einer Suchmaschine. Immer wieder werden verstörende oder angst-machende Inhalte auch bewusst via WhatsApp & Co. an andere Kinder weitergeschickt (z. B. gruselige Kettenbriefe in WhatsApp). Solche Kettenbriefe werden von vielen jüngeren Kindern als sehr bedrohlich empfunden und als „reale“ Gefahr eingestuft.

### DAS KÖNNEN ERWACHSENE BEZUGSPERSONEN TUN:

- **Thematisieren.** Sprechen Sie das Thema von sich aus an, ohne dass es einen konkreten Anlassfall gibt. Damit bereiten sie die junge Person auf einen möglichen Kontakt mit angstmachenden Inhalten vor.
- **Nachfragen.** Fragen Sie bei den Kindern oder den Jugendlichen hin und wieder nach, ob es etwas im Internet gesehen haben, das ihnen Angst macht.
- **Unterstützen.** Signalisieren sie, dass der junge Mensch jederzeit zu Ihnen kommen kann, falls ihm/ihr ein Foto, ein Video, eine Nachricht etc. Angst macht oder schlaflose Nächte bereitet. Unterstützen Sie dabei, die Angst wieder abzubauen (immer wieder darüber reden, die Hintergründe erkunden, die Mechanismen verstehen etc.).

- **Erklären.** Machen Sie klar, dass man z.B. die in Kettenbriefen verbreiteten Horrorgeschichten nicht ernst nehmen muss – es droht keine echte Gefahr. Besprechen Sie auch, dass die Nachricht nicht weiterverbreitet werden soll, da sonst noch mehr Personen Angst bekommen.
- **Im Anlassfall:** Bleiben Sie ruhig! Reagieren Sie nicht mit Verboten, sonst könnte es sein, dass sich der junge Mensch beim nächsten Mal nicht wieder an sie wendet.

### Wie kann ich Kinder und Jugendliche vor unerwünschten und illegalen Inhalten schützen?

Auch wenn wir uns das oft wünschen würden: Eine hundertprozentige Garantie für sicheres Surfen kann und wird es leider nie geben. Deswegen auf Handy und Internet zu verzichten oder die Nutzung radikal einzuschränken, kann keine Lösung sein! Vergessen Sie nicht: **Die Vorteile und Chancen, die digitale Medien bieten, übertreffen die Risiken bei weitem!** Ermutigen sie junge Menschen, Handy und Internet verantwortungsbewusst zu nutzen und seien sie nicht zu kritisch bei den Online-Aktivitäten der Kinder und Jugendlichen. Unter Anleitung können die Risiken sehr gut eingeschränkt werden.

### Wie fördere ich kritischen und selbstbewussten Umgang mit problematischen Inhalten?

- **Medien gemeinsam entdecken.** Begleiten Sie die jungen Menschen bei Entdeckungsreisen im Netz. Gemeinsame Erfahrungen erleichtern es, über positive und negative Erlebnisse bei der Mediennutzung zu sprechen.
- **Problematische Inhalte besprechen.** Reden Sie offen über Ihre Einstellungen und Gefühle zu Themen wie Gewalt, Pornografie, Rassismus etc. Machen Sie deutlich, dass das Konsumieren extremer Inhalte kein Ausdruck von Erwachsensein ist und, dass es normal ist, dass das einen ganz schön durcheinanderbringen kann. Sehen Sie den Austausch als gegenseitige Chance, ohne dabei besserwisserisch rüberzukommen.
- **Regeln vereinbaren.** Legen Sie gemeinsam fest, was bei der Internet- und Handynutzung okay ist und was nicht. Regeln sind nur dann wirksam, wenn der junge Mensch diese versteht und akzeptiert.
- **Technische Filter als Ergänzung.** Bei jüngeren Kindern kann die Verwendung von Filterprogrammen am Computer oder am Handy sinnvoll sein. Je älter die

Kinder werden, desto eher finden sie Wege, Filter und Sperren zu umgehen und desto wichtiger wird das Darüber-Reden.

- **Nicht „ausflippen“.** Behalten Sie einen kühlen Kopf, wenn Kinder oder Jugendliche mit einem ungeeigneten Inhalt in Berührung gekommen ist. Drohen Sie nicht mit Strafen oder Verboten, sonst verlieren Sie Ihre Rolle als Ansprechperson.
- **Seien Sie Vorbild!** Reflektieren Sie auch Ihre eigene Mediennutzung kritisch. Leben Sie den Umgang mit Medien vor, den Sie sich von den Kindern und Jugendlichen wünschen.

### Kinderschutz-Apps & Co. – wie kann ich Smartphones & Tablets sicherer machen?

Viele pädagogische Fachkräfte fühlen sich bei dem Gedanken daran, dass ihre Adressat\*inne auf jegliche Inhalte im Internet zugreifen können, nicht wohl. Der Einsatz von Kinderschutz-Software scheint hilfreich, um den Zugriff der jungen Menschen zu regulieren. In der Praxis sieht es aber anders aus: Filter blockieren oft auch unbedenkliche Inhalte bzw. Bedenkliches wird nicht ausgefiltert. Deshalb ist es umso wichtiger, sich gemeinsam mit den jungen Menschen mit den Inhalten zu befassen und Medienkompetenzen zu fördern. Als ergänzende Maßnahme zur aktiven Auseinandersetzung mit dem Medienkonsum der jungen Menschen können Filter sinnvoll sein.

Technische Möglichkeiten für mobile Endgeräte sind direkt im Betriebssystem, über Apps von Drittanbietern oder direkt bei den Mobilfunk Anbietern möglich. Der Elternratgeber „Frag Barbara!“ bietet zu diesem Thema folgendes Video: *Folge 6 - Frag Barbara! - Smartphones kindersicher machen! Die Broschüre Technischer Kinderschutz im Internet von saferinternet.at* bietet weitere Informationen dazu.

### Wie vermeide ich, dass Apps zur Kostenfalle werden?

Apps (engl. Kurzform für „Applications“) sind spezielle Programme für Smartphones, die über App-Shops (Apple: „App Store“, Google/Android: „Play Store“) bezogen und direkt auf das Gerät installiert werden können. Es gibt kostenpflichtige wie kostenlose Angebote. Nachrichtendienste, Fahrplanauskünfte, Lexika, Wetterinfos, Spiele, soziale Netzwerke, Rezept-Datenbanken, Währungsrechner etc. – die Bandbreite der Anwendungen ist mittlerweile unüberschaubar. So nützlich Apps manchmal sein können, bergen sie auch Risiken wie etwa die Verletzung des Datenschutzes oder unerwartete Kosten. **Hier ein paar Tipps:**



- **In-App-Käufe deaktivieren:** Kostenlose Apps finanzieren sich oft über Werbeeinschaltungen oder so genannte „In-App-Verkäufe“. Diese ermöglichen es innerhalb der Anwendung z. B. Zusatzfunktionen oder Spielguthaben zu kaufen – die Anbieter bewerben das offensiv, weil sie Geld verdienen möchten. Viele Apps funktionieren aber auch tadellos ohne diese Zukäufe! Skeptisch sollten sie auch sein, wenn in Apps (v. a. Spielen) mit „Free Cash“ geworben wird. Oft passieren In-App-Käufe auch „unabsichtlich“, weil schnell irgendwo geklickt wird, ohne die Detailinformationen zu lesen. Auf der sicheren Seite sind Sie, wenn Sie In-App-Käufe von vornherein deaktivieren.
- **Datenpaket im Auge behalten:** Die meisten Apps verbinden sich mit dem Internet. Deshalb sollten Apps vor allem dann genutzt werden, wenn ein kostenloses WLAN-Netz zur Verfügung steht. Ein begrenztes Datenvolumen und Daten-Roaming im Ausland können hier schnell zu hohen Kosten führen.
- **Die richtige Finanzierungsquelle kennen:** Wenn Sie trotzdem einmal eine kostenpflichtige App kaufen wollen, müssen sie eine entsprechende Finanzierungsquelle ihrem Konto hinterlegen. Die gängigsten Zahlungsmethoden sind:
  - **Kreditkarte:** Die gängigste Form der Finanzierungsquelle ist eine Kreditkarte. Der größte Nachteil dabei ist, dass man relativ schnell den Überblick über aktuelle Kosten verlieren kann und es in der Regel auch nur sehr hohe Ausgabenlimits (oft mehrere 1000.- Euro) gibt.
  - **Prepaid-Kreditkarte:** Diese funktionieren gleich wie Kreditkarten, haben jedoch den Vorteil, dass sie mit einem bestimmten Betrag aufgeladen werden und nicht überziehen können.
  - **Guthabekarten:** Für die App-Stores gibt es entsprechende Guthabekarten, welche z. B. im Supermarkt gekauft werden kann. Dem Account wird dann der Betrag hinterlegt und kann nicht überzogen werden.
  - **Handyrechnung:** Achtung, es gibt seit neuesten auch die Möglichkeit in den jeweiligen App-Stores mit Handyrechnung zu bezahlen. Dabei müssen keine weiteren Daten eingegeben werden (wenn z. B. für den Einkauf kein Passwort festgelegt wurde). Auch hier gibt es keine Ausgabenlimits, welche festgelegt werden können. Diese Möglichkeit der Bezahlung kann direkt beim jeweiligen Anbieter deaktiviert werden.

## SCHUTZ DER PRIVATSPHÄRE IM INTERNET – WELCHE TIPPS KANN ICH KINDERN UND JUGENDLICHEN GEBEN?

- **Das Internet vergisst nicht.** Besprechen Sie mit dem jungen Menschen, dass einmal im Internet veröffentlichte Daten oft nicht mehr gelöscht werden können. Deshalb: Keine Fotos, Videos oder Texte veröffentlichen, die peinlich sein oder später einmal zum eigenen Nachteil verwendet werden könnten! Hilfreiche Regel: Daten nur hochladen, wenn man diese auch den Eltern oder Lehrer\*innen zeigen würde.
- **Persönliche Daten geheim halten.** Wohnadresse, Telefonnummer, Passwörter etc. gehen Fremde nichts an. Wo möglich, sollten anonymen Nicknames anstelle des richtigen Namens verwendet werden.
- **Was ist freizügig?** Vor allem bei der Veröffentlichung von Fotos kennen viele Jugendliche kaum Grenzen. Diskutieren Sie mit den Kindern und Jugendlichen, welche Selbstporträts veröffentlicht werden können und welche nicht.
- **Recht am eigenen Bild beachten.** Fotos oder Videos, die andere Personen nachteilig darstellen, dürfen nicht verbreitet werden. Die Abgebildeten sind daher vorher zu fragen, ob sie mit einer Veröffentlichung einverstanden sind.
- **Privatsphäre-Einstellungen aktivieren.** Wenn Kinder beginnen, soziale Netzwerke zu nutzen, gehen Sie gemeinsam die Privatsphäre-Einstellungen durch. Diese ändern sich häufig und sind standardmäßig nicht immer auf der sichersten Stufe eingestellt.
- **Unerwünschte Nutzer\*innen blockieren.** Wenn Kinder oder Jugendliche in einem sozialen Netzwerk oder per Messenger belästigt werden, kann er oder sie die Person auf die „Ignorier-Liste“ setzen oder an die Betreiber melden.
- **Verurteilen Sie Ihr Kind nicht,** wenn es fragwürdige Inhalte online stellt, sondern erklären Sie das Problem dabei! Besprechen Sie die Risiken der Internetnutzung.

## FAQS VON KINDERN UND JUGENDLICHEN

### Was muss ich beim Verschicken von Fotos, Videos oder Texten im Internet beachten?

Veröffentlichen keine Fotos, Videos oder Texte, die dir oder anderen unangenehm sein könnten. Wurden Inhalte einmal im Internet verbreiten, ist es fast unmöglich, sie wieder zu entfernen! Das Veröffentlichen oder Verschicken von Fotos oder Videos, die andere Personen lächerlich machen, ist gesetzlich gar nicht erlaubt (es gilt das Recht am eigenen Bild). Frag zur Sicherheit immer die Abgebildeten vor dem Posten, ob sie damit einverstanden sind.

### Die Lieblings-YouTuberin erzählt andauernd auf ihrem Kanal, dass sie um drei Uhr nachts von einer gruseligen Figur verfolgt wird. Kann das wahr sein?

Sei misstrauisch bei Behauptungen, die du im Netz findest! Vor allem besonders schockierende oder sensationelle Nachrichten sind oft gar nicht wahr. Manchmal werden absichtlich Gerüchte und falsche Geschichten verbreitet, um andere schlecht zu machen. Oft ist nicht klar, woher die Infos stammen und wer tatsächlich dahintersteckt. Überprüfe Infos daher besser mehrfach – vergleiche zum Beispiel mehrere Quellen oder checke fragwürdige Fotos mit der umgekehrten Bildersuche!

### Ich habe gestern auf einer Webseite gelesen, dass ich ein neues iPhone gewinnen kann. Damit ich mitmachen könnte, müsste ich all meine persönlichen Daten eingeben. Ist das seriös?

Auch im Internet ist selten etwas wirklich kostenlos. Sei bei „Gratis“- oder „Schnäppchen“-Angeboten stets misstrauisch, besonders, wenn du dich mit Namen und Adresse registrieren oder das Angebot mit deinen Freund\*innen teilen musst. Manchmal sind die Anbieter\*innen nur hinter deinen Daten her oder hinter dem „tollem“ Angebot versteckt sich Schadsoftware. Auch Online-Gewinnspiele sind manchmal unseriös – Vorsicht, wenn die Preise allzu verlockend sind!

### Ich bin gerade total verliebt und habe ein freizügiges Foto geschickt. Ist das gefährlich?

Sexting bedeutet, dass man von sich selbst erotische Fotos, Nacktaufnahmen oder freizügige Videos anfertigt, nachfragt ob die Person ein solches Foto von dir empfangen möchte, und diese dann auch verschickt. Das kann großen Spaß machen, aber auch unangenehme Folgen haben! Mit wenigen Klicks können deine Nacktbilder an sehr viele Leute weitergeleitet werden. Achte bei solchen Fotos

darauf, dass dein Gesicht nicht zu erkennen ist und überlege vor dem Versenden noch einmal, ob du dem/der anderen wirklich vertrauen kannst und frage die Person, ob sie so ein Foto von dir haben möchte. Vorsicht: Erotische Aufnahmen von unter 18-Jährigen gelten als Kinderpornografie! Schickst du sie an Dritte weiter, machst du dich strafbar. Ist ein Nacktbild einmal im Internet gelandet, kann es nur schwer wieder entfernt werden – kostenlose Hilfe bekommst du dann bei 147 Rat auf Draht oder bei der Internet Ombudsstelle. Frag deine\*n Betreuer\*in, die wissen Bescheid.

### Ich erhalte jede Woche mehrere Kettenbriefe über WhatsApp. Die nerven total! Wie soll ich damit umgehen?

Zehn Kettenbriefe pro Woche über WhatsApp und Co.? Normal! Besonders gruselige Nachrichten oder Kettenbriefe mit Todesdrohungen können große Angst machen – andere Nachrichten lösen wiederum sozialen Druck aus. Was alle Kettenbriefe gemeinsam haben: Sie sind in der Regel völlig frei erfunden! Schicke sie daher nicht weiter, sondern lösche sie. Klicke außerdem auf keine Links – diese können Schadsoftware enthalten oder zur Abzocke-Falle werden.



## Recht digital: Aufsichtspflicht im Internet zwischen Schutz und Selbstverantwortung

3.

Autorinnen: Katrin Grabner und Katrin Trimmel



Digitale Medien haben längst Einzug in die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen gefunden. Eltern und pädagogische Fachkräfte stellen sich dabei immer öfter auch rechtliche Fragen:

- Wie erfülle ich meine Aufsichtspflicht im Internet?
- Ab welchem Alter dürfen Kinder und Jugendliche soziale Medien nutzen?
- Darf oder muss ich kontrollieren, was ein Kind am Handy oder am Laptop macht?

Zahlreiche Gesetze spielen bei der Mediennutzung eine Rolle: vom Jugendschutz und Strafrecht über Datenschutzrecht bis zum Kaufvertrags- und Urheberrecht. Eltern und andere Erziehungsberechtigte trifft auch im Internet die Aufsichtspflicht. Oft bleibt es aber eine pädagogische Frage, wie mit Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche im Netz umgegangen werden kann.

Erziehung bedeutet Entwicklungsmöglichkeiten zu fördern (vgl. § 160 ABGB). Kinder und Jugendliche haben ein **Recht auf Förderung ihrer Entwicklung** und auf **Erziehung** zu einer **eigenverantwortlichen** und **gemeinschaftsfähigen** Persönlichkeit (§ 1 B-KJHG). Digitale Medien werden in Schule und Beruf immer wichtiger und spielen für die Chancengleichheit zunehmend eine Rolle. Das Erlernen eines kompetenten Umgangs mit diesen Medien ist daher Teil des Erziehungsauftrags.

In der Kinder- und Jugendhilfe Tätige sind zur Einhaltung der Kinderrechte verpflichtet (§ 3 B-KJHG). Daraus ergibt sich eine besondere Verantwortung, **Schutz- und Selbstbestimmungsrechte** von Kindern und Jugendlichen auch im Umgang mit digitalen Medien gegeneinander abzuwägen.

**Das Internet ist kein rechtsfreier Raum.** Was offline erlaubt oder verboten ist, ist auch online erlaubt oder verboten. Entsprechend trifft erziehungsberechtigte Personen auch im Internet die Aufsichtspflicht.

Die Aufsichtspflicht bezeichnet die Pflicht, Kinder und Jugendliche so zu betreuen und anzuleiten, dass weder sie selbst noch andere Schaden erleiden. Sie ist Teil der Pflege (§ 160 ABGB). Zudem haben Kinder ein **Recht auf Aufsicht!**

Die Aufsichtspflicht haben kraft Gesetz **jene Personen, die auch die Pflege und Erziehung** innehaben. Das trifft zumeist die Eltern als Obsorgeberechtigte. Aufsichtspflichtig sind auch jene Personen, denen diese übertragen wurde (z.B. Pädagog\*innen). Die Aufsichtspflicht kann freiwillig (z.B. Betreuungsvertrag), stillschweigend (durch eindeutige äußere Umstände) oder unfreiwillig (kraft Gesetz/

Gerichtsbeschluss) übertragen werden. **Übernimmt ein Träger der Kinder- und Jugendhilfe die Pflege und Erziehung für ein Kind, so umfasst dies auch in vollem Umfang die Aufsichtspflicht.**

Die Aufsichtspflicht steht stets in einem **Spannungsfeld zwischen Schutz und Selbstständigkeit**. Es liegt an den Erwachsenen, die Eigenverantwortung der Kinder und Jugendlichen zu fördern, dabei jedoch den Sicherheitsaspekt mitzudenken und bei Gefahren (pädagogische) Anleitungen zu geben. Durch Erziehungsaufgaben muss verhindert werden, dass Minderjährige oder andere Personen einen Schaden erleiden.

Die Aufsichtspflicht besteht **bis zur Volljährigkeit des Kindes**, ihr konkreter Umfang reduziert sich jedoch mit dem Alter und zunehmender Selbstständigkeit des Kindes. Bei entsprechender Selbstständigkeit der Minderjährigen kann die Aufsichtspflicht in **einzelnen Lebensbereichen** schon vor der Volljährigkeit enden.

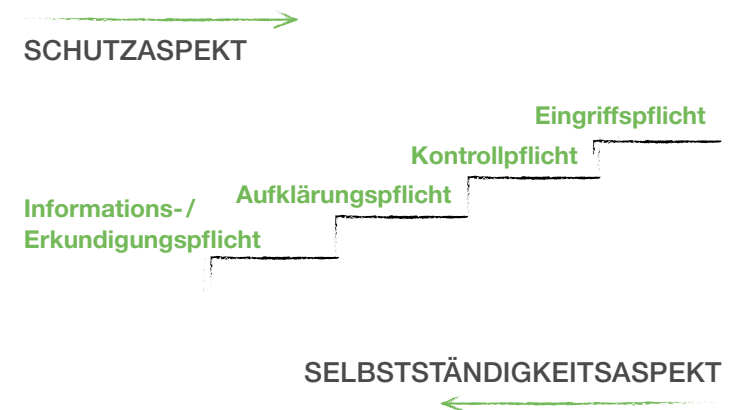
Das Gesetz beinhaltet keine genauen Vorgaben wie die Aufsichtspflicht auszuüben ist, sie ist stets ein **situationsbedingtes Verhalten**. Entscheidend für das Maß der Aufsichtspflicht sind immer der Einzelfall und die jeweiligen besonderen Verhältnisse. Eine allgemeingültige Einschätzung gibt es nicht!



Die Aufsichtspflicht orientiert sich an **verschiedene Kriterien** und muss stets der jeweiligen Situation angepasst werden:

- **Alter, Eigenart, Reife** und **Entwicklungsstand** der Kinder bzw. der Jugendlichen
- Qualität der **Gefahrenquelle**
- Örtliche **Umgebung**
- Eigenschaften der Aufsichtsperson (z.B. Erfahrung, Verhältnis zum Kind)
- Weitere relevante Rechtsvorschriften
- Was in der jeweiligen Situation vernünftigerweise vorhersehbar und für den/die Aufsichtspflichtige/n zumutbar ist

Minderjährige brauchen **Entwicklungsfreiräume** ohne ständige Kontrolle. Je älter und reifer sie werden, desto mehr gehen sie den Weg hin zur Eigenverantwortung. Die Stufen der Aufsichtspflicht helfen bei der Einschätzung des im Einzelfall geforderten Verhaltens. Abhängig von den genannten Kriterien muss der/die Aufsichtspflichtige durch vernünftige Maßnahmen einwirken. Pro Stufe verstärkt sich der **Schutzfaktor** und verringert sich der **Selbstständigkeitsaspekt**.



**Erkundigungspflicht:** Erziehungsberechtigte müssen mit digitalen Medien vertraut sein und sich auch über den Wissensstand der von ihnen betreuten Kinder und Jugendlichen informieren. Je offener mit ihnen über den digitalen Alltag gesprochen wird, desto höher ist die Chance, dass sich diese bei Problemen an pädagogische Fachkräfte oder andere Bezugspersonen wenden.

**Aufklärungspflicht (Anleitungs- und Warnpflicht):** Kinder und Jugendliche müssen über Rechte, Pflichten sowie Risiken und mögliche Rechtsverstöße informiert und aufgeklärt werden. Dies umfasst z.B. die Themenbereiche Privatsphäre, Umgang mit Fotos und Videos oder Gewalt im Netz.

**Kontrollpflicht:** Abhängig vom Alter und Entwicklungsstand kann auch eine Kontrolle der Internetnutzung notwendig sein. Diese kann persönlicher (z.B. durch Nachfragen, gemeinsames Surfen) oder technischer Natur (z.B. Filterprogramme) sein. Kontrollmaßnahmen sollten mit dem Kind abgesprochen werden und müssen notwendig und verhältnismäßig sein. Werden Regeln oder bestimmte Abmachungen nicht eingehalten, muss die aufsichtspflichtige Person in geeigneter Weise reagieren (z.B. Auflagen, strengere Kontrollen).

**Eingriffspflicht:** Bestehen konkrete Anhaltspunkte, dass ein/e Jugendliche/r einem Verbot zuwiderhandelt, strafbares Verhalten setzt oder sich oder andere gefährdet, muss der oder die Aufsichtspflichtige eingreifen. Verbotene Inhalte müssen von Datenträgern gelöscht, der Internetzugriff im Einzelfall beschränkt oder gesperrt und Grenzüberschreitungen mit pädagogischen Maßnahmen begegnet werden. Dazu kann es auch notwendig sein, das Handy abzunehmen.

Eingriffe müssen **immer verhältnismäßig** sein, es ist das **gelindeste Mittel** zu wählen. Es sollte jene (pädagogische) Konsequenz gewählt werden, die das Kind in der jeweiligen Entwicklung **fördert**. Bei Zweifeln kann Rücksprache mit dem Kinder- und Jugendhilfeträger gehalten werden, der als Auftraggeber auch ein bestimmtes Vorgehen vorschreiben kann.

Wichtig ist immer, die Ausübung der Aufsichtspflicht zu dokumentieren! Denn **pädagogisch begründetes Verhalten** schützt vor Aufsichtspflichtverletzungen. Wenn Schäden auch durch die Aufsichtspflicht nicht verhindert werden können, zählen diese zum allgemeinen (Lebens-) Risiko.

## INFOBOX

- › Die Aufsichtspflicht ist **Teil der Pflege** und verpflichtet die aufsichtspflichtigen Personen. Gemäß § 160 Abs 1 ABGB gilt, dass die Pflege eines minderjährigen Kindes die unmittelbare Aufsicht umfasst.
- › Jedes Kind hat ein **Recht auf Förderung** ihrer Entwicklung und auf **Erziehung** zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit (§ 1 Abs 1 der Kinder- und Jugendhilfegesetze).
- › Jedes Kind hat das **Recht auf Schutz** und die **Fürsorge**, die für sein Wohlergehen notwendig, auf **bestmögliche Entwicklung** und **Entfaltung** sowie auf die **Wahrung seiner Interessen** (Artikel 1 Bundesverfassungsgesetz über die Rechte von Kindern und Artikel 3 der UN-Kinderrechtskonvention).
- › Ein kompetenter Umgang mit digitalen Medien ist **Teil des Erziehungsauftrags**.
- › Weitere Broschüren von SOS-Kinderdorf finden sie hier:  
[www.sos-kinderdorf.at/kinderrechte/downloads](http://www.sos-kinderdorf.at/kinderrechte/downloads)

Alle Inhalte und weitere Details zu diesem Thema sowie häufig gestellte Fragen inkl. Antworten finden sich direkt in der SOS-Kinderdorf Broschüre „*Recht Digital: Sicher durch die Aufsichtspflicht im Internet*“



## Game over?

# Digitale Spiele in der Kinder- und Jugendhilfe

4.

Autor: Markus Meschik



Das Spielen digitaler Spiele stellt eine beliebte Freizeitaktivität bei vielen Kindern und Jugendlichen dar. Dabei bringt die Faszination, die das Medium auf Spielende ausübt, auch einige kritische Aspekte mit sich, die vor allem in der Erziehung besonderer Aufmerksamkeit bedürfen. Auch in der Kinder- und Jugendhilfe muss mit der Spielfreude von Adressat\*innen angemessen umgegangen werden, wobei besonderes Augenmerk auf **folgende Aspekte** gelegt werden muss:

### ALTERSANGEMESSENHEIT DER SPIELE

Der Verkauf digitaler Spiele in Österreich ist grundsätzlich an eine Bewertung durch eine Age Rating Coalition wie die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) oder die PEGI (Pan European Game Information) gebunden, deren Altersbeschränkungen entweder auf den Spielverpackungen oder beim Download des Spieles direkt sichtbar gemacht werden müssen.

Diese Altersbeschränkungen dienen als Richtwert und sind in den Bundesländern Salzburg und Wien auch im Jugendschutzgesetz/Jugendgesetz verankert. Sie besagen etwas über den Realitätsgrad der Gewaltdarstellungen im Spiel, nicht aber, ab welchem Alter ein Spiel sinnvoll spielbar ist. Auch kann in Spielen, die für jüngere Spielende freigegeben sind, Werbung geschaltet werden, die sich an erwachsene Spielende richten sollte (pornografische Spiele, Glücksspiele). Es ist darum empfehlenswert, vor allem kostenfrei spielbare Spiele auch selbst auszuprobieren.

**Ein kausaler Zusammenhang zwischen dem Spielen gewaltverherrlichender digitaler Spiele und gewalttätigem Verhalten der Spielenden konnte wissenschaftlich nicht belegt werden und ist sehr unwahrscheinlich.** Es gilt aber aufmerksam zu werden, wenn Kinder und Jugendliche eine eindeutige Präferenz für gewaltverherrlichende Spiele zeigen, auch unabhängig vom Spielgenre. Je nach Motiv für dieses Verhalten kann dies als Indikator für verschiedene Phänomene (gewaltbesetzte eigene Sozialisation, Traumata, ...) gelten und bedarf einer Aussprache.

### PROBLEMATISCHES SPIELVERHALTEN

Die große Menge an Zeit, die von vielen Spielenden in Spiele investiert wird, kann irritieren und Sorgen bezüglich einer möglichen Suchterkrankung verursachen. Pathologisches Spielverhalten oder Computerspielsucht ist als „Gaming Disorder“ im ICD-11 festgehalten und betrifft in Österreich aktuelleren Erhebungen zufolge zwischen 1 und 2% der Gesamtbevölkerung. Unter Adressat\*innen der Kinder- und Jugendhilfe ist es möglich, dass diese Zahl etwas höher anzusetzen ist. Suchtverhalten bei digitalen Spielen betrifft tendenziell eher männliche Jugend-

liche, vor allem bei Umbrüchen im Lebenslauf (Schulwechsel/-abbruch, Einstieg in die Berufswelt, Beginn eines Studiums, ...) und beginnt oft als fehlgeleitete Copingstrategie, bei der das Spiel zunehmend verwendet wird, um sich von negativen Gefühlen abzulenken. Bei Kindern unter 12 Jahren ist eine Verhaltenssucht als alleinige Diagnose unwahrscheinlich.

Noch bevor es zu einer solchen Diagnose kommen kann, fällt aber bereits vielen nahestehenden Personen das Spielverhalten der betreffenden Person auf und es besteht ein Leidensdruck bei der Person selbst oder den Nahestehenden (Familie, pädagogische Fachkräfte, Freund\*innen). Dabei vorschnell den Suchtbegriff zu benutzen ist oft nicht förderlich, da dieser zum einen stigmatisiert und zum anderen Verhalten rechtfertigt und Betroffene in die Passivität drängt („ich kann nicht anders, ich bin halt süchtig“). **Vielmehr gilt es, den konkreten Sinn des Spielverhaltens abzuklären: nicht, wieviel wird gespielt oder was wird gespielt, sondern: wozu wird gespielt?** Was ist die Funktion, die das Spielen für diese Person in dieser Situation erfüllt? So können funktionale Äquivalente geschaffen werden – **Handlungsalternativen**, die Bedürfnisse bedienen können und im besten Fall mit einem Beziehungsangebot gekoppelt angeboten werden können.

### FINANZIERUNGSMODELLE DIGITALER SPIELE

Während pathologisches Spielverhalten einen relativ kleinen Teil der Spielenden betrifft, sieht sich der Großteil der Spielenden Finanzierungsmodellen digitaler Spiele ausgesetzt, die aus Sicht des Jugendschutzes nicht unbedenklich sind.

Dabei sind vor allem kostenfrei spielbare Spiele gemeint, die über verschiedene Wege, allen voran Käufen, die innerhalb des Spiels getätigt werden können (In-Game Transaktionen) große Gewinne verbuchen. Sie bedienen sich dabei an Finanzierungsmodellen, die teils der Glücksspielindustrie entlehnt sind und dazu führen können, dass manche Kinder und Jugendliche große Mengen an Geld in Spiele investieren. Beträge von 10.000 Euro und mehr können so auch von 16-jährigen Jugendlichen investiert werden, wie es in der Beratungspraxis auch erlebt wird. So hohe Geldbeträge werden aber nur von sehr wenigen Spielenden ausgegeben, die oft auch nicht über die notwendigen finanziellen Mittel verfügen und sich in problematische Lagen bringen. Diese Finanzierungsmodelle werden deshalb auch als „predatory business models“ bezeichnet, weil sie, ähnlich wie ein Raubtier, vor allem die schwächsten Mitglieder einer Gemeinschaft zum Ziel haben. Möglich sind diese Käufe auch ohne Bankkonto und Kreditkarte über den Kauf von entsprechenden Wertkarten (Google Play, App Store, Paysafe Card,...) im Handel.

### DARSTELLUNG VON GENDER/SEXUALITÄT IN DIGITALEN SPIELEN

Dass digitale Spiele als männlich besetzte Domäne gelten und viele junge Frauen und Mädchen angeben, sich nicht für digitale Spiele zu interessieren, ist kein Zufall. Es ist das Resultat systematischer Ausgrenzung von Frauen aus dem Medium der Computerspiele. Merklich wird dies sowohl in den Geschichten, die in Spielen erzählt werden (siehe Super Mario, der regelmäßig Prinzessin Peach retten muss), als auch in der Darstellung der Spielcharaktere selbst. In den großen Spieliteln zeigen sich die selten vorkommenden weiblichen Protagonistinnen oft als sehr übersexualisiert, wurden meist von Männern designt und sprechen so auch eher ein Publikum an, das sich als männlich versteht.

Das Resultat: in vielen bei Jugendlichen beliebten Spielen zeigen sich Online-Communities als sehr stereotyp männlich dominiert und dienen als Echokammer für machoide Verhaltensweisen und Frauenfeindlichkeit. Besonders Online-Shooter wie Rainbow Six: Siege, Counterstrike: GO oder die Call of Duty Reihe zeichnen sich durch frauenfeindliche Tendenzen in den Communities aus.

Vor allem in Anbetracht der großen finanziellen und karrieristischen Möglichkeiten, die die Videospielindustrie bietet, findet so eine systematische Exklusion weiblicher Spielende aus relevanten Sphären der Gesellschaft statt. Dies kann und muss vor allem mit männlichen Jugendlichen, die erfahrungsgemäß oft dazu neigen, Frauenfeindlichkeit in Spielen zu normalisieren, besprochen werden.

### PÄDAGOGISCHE NUTZUNG DIGITALER SPIELE

Die Faszination, die digitale Spiele auf viele Spielende ausüben und die oft großen Mengen an Zeit, die diese scheinbar mühelos mit digitalen Spielen verbringen führte zum Wunsch, diese in didaktischen Settings auch pädagogisch zu nutzen. Die zahlreichen Lernspiele und Lernapps, die diesbezüglich verfügbar sind, leiden oft darunter, dass der Spielcharakter wenig stark ausgeprägt ist und das Spiel von den Spielenden schnell als ein pädagogisches Mittel entlarvt wird, was die Spiel-motivation hemmt.

Sinnvoller scheint hier die Nutzung der bereits in der WG, **in der Einrichtung verfügbaren oder von den Jugendlichen gerne gespielten Spiele und die Einbeziehung dieser in ein didaktisches Setting.** Ein Beispiel dafür ist das Soziale FIFA Turnier (siehe Übung S. 53). Als Mittel zum Kennenlernen, zum Generieren positiver Erfahrungen miteinander und zum Austausch zwischen Jugendlichen eignen sich digitale Spiele auch abseits didaktisch angeleiteter Lernprozesse.

## RECHTLICHE HINWEISE FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

Erfahrungsgemäß stellen Altersbeschränkungen digitaler Spiele in der Kinder- und Jugendhilfe eine große Herausforderung dar, vor allem, wenn Jugendliche im Herkunftssystem keinerlei Regulierung erleben und altersinadäquate Spiele spielen, die in der Wohneinrichtung nicht erlaubt sind (und deshalb auch schwer diskutiert werden können) und wenn zu diesen Spielen pädagogisch gearbeitet werden soll. Im Gesetz wird nicht zwischen pädagogischer Nutzung und Nutzung in der Freizeit von Spieletiteln unterschieden, sondern zumeist von „Zugänglichmachen von jugendgefährdenden Medien“ gesprochen. Klar reguliert sind dabei wie gesagt nur die Bundesländer Wien und Salzburg, die sich nach der Altersfreigabe der PEGI bzw. USK richten. In anderen Bundesländern bleibt die Definition, was ein jugendgefährdendes Medium sei, schwammig und obliegt beispielsweise in der Steiermark der Einschätzung der Bezirkshauptmannschaften. Versuche unsererseits, eine solche Einschätzung für ein bestimmtes Spiel zu erlangen, verliefen erfolglos. Somit wird in vielen Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen betont vorsichtig vorgegangen und Spiele mit einer Altersfreigabe ab 12 werden vermieden, auch wenn Mitarbeiter\*innen bewusst ist, dass Jugendliche diese im Herkunftssystem spielen und eine pädagogische Bearbeitung angezeigt wäre.

## BLITZLICHTER AUS DER GAMING-BERATUNG

### Beispiel A

Martin, ein 15-jähriger Jugendlicher zieht sich vermehrt zurück und verbringt den Großteil seiner Zeit mit Computerspielen. Die Bezugsbetreuerin sorgt sich um seine Sozialkontakte, die er scheinbar vernachlässigt. Er selbst gibt an, keine physischen Freunde und keine Interessen zu haben und darunter auch zu leiden. Er leidet an depressiven Verstimmungen und seine Schulnoten sind positiv.

Es wird versucht, Martin punktuell Selbstwirksamkeitserlebnisse abseits digitaler Spiele zu ermöglichen. Ein Zugang dazu war, ihn mit anderen jungen Männern, von denen ihm nur wenige bekannt waren, eine Woche „Erlebnisurlaub“ in den Bergen über das Amt für Jugend und Familie zu ermöglichen (in pädagogisch und therapeutisch geschulter Begleitung). Martin lässt sich dazu überreden, mitzufahren, wenn er am Tag eine Stunde sein Smartphone haben darf, um mit Bezugspersonen zu kommunizieren. Diese Möglichkeit nutzt er nur in den ersten

Tagen. Er macht die Aktivitäten (Kajak fahren, wandern, gemeinsam Kochen, ...) für die Fachkraft scheinbar lustlos und notgedrungen mit. Er lernt einen anderen Jugendlichen kennen, und unterhält sich mit diesem hauptsächlich über Computerspiele. Zurück in der Wohneinrichtung spielt er weiterhin viel, erzählt kaum von den Aktivitäten, aber von dem besagten Jugendlichen. Mit diesem spielt Martin regelmäßig zusammen; sie wohnen in derselben Stadt. Martin hat hin und wieder Wünsche, neue Hobbies zu beginnen (z.B. Klettern), verwirft die Idee aber schnell nach anfänglichen Schwierigkeiten.

Auch wenn Martins Spielverhalten sich nicht grundlegend änderte, kann das Finden einer neuen Bezugsperson und das Erhalten einer stabilen Beziehung sowie das Aufflammen von neuen Interessen als positive Entwicklung und Erfolg der Intervention gewertet werden, auch wenn noch viel Begleitung notwendig sein wird.

### Beispiel B

Eine Mutter gibt an, ihr Kind spiele 8+ Stunden am Tag am Computer, welche Spiele genau, könne sie nicht sagen. Wir vereinbarten einen gemeinsamen Spielabend mit der Mutter und dem 9-jährigen Sohn, um die Spiele kennenzulernen, die Situation zu beobachten und ein Muster (Sohn spielt, Mutter beschwert sich halbherzig und bleibt ungehört) zu durchbrechen. Der 9-jährige freut sich über diese Idee.

In der Spielsituation zeigt sich die Mutter überfordert mit der Steuerung und den Spielmechaniken und geht in die Abwertung des Spiels (sinngemäß: „So ein Blödsinn, nein, eine Zeitverschwendung ist das“). Der Sohn stellt nach weniger als 5 Minuten den Computer ab und habe keine Lust mehr. Die Mutter freut sich über diese Entscheidung des Sohnes.

Hier zeigt sich, wieso das gemeinsame Spielen alles andere als banal ist und gut vorbereitet sein muss. Die Aufklärung von Erwachsenen, eine wertschätzende Haltung zu bewahren, obwohl Erlebnisse des Versagens gemacht werden, ist oft unabdinglich, um eine ertragreiche Spielsituation zu erzeugen. Dies gilt auch für pädagogische Fachkräfte, die wenig Kontakt mit dem Medium hatten: eigene Gefühle der Frustration dürfen zwar ihren Platz haben, die Abwertung des Mediums ist aber mit einer Abwertung des Jugendlichen selbst verknüpft, dem das Spielverhalten hilft, verschiedene Bedürfnisse zu befriedigen. Darum können zum gemeinsamen Spielen Spiele empfohlen werden, die leicht zugänglich und sowohl erfahrenen sowie unerfahrenen Spielenden Freude bereiten können.



## TIPPS FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

Wie bei allen medienbezogenen Themen gilt auch hier, auch bei keinem persönlichen Interesse am Medium **Interesse an der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen** zu zeigen, diese als Expert\*innen für ihr Medium wertzuschätzen und neugierig und akzeptierend den Dialog darüber zu suchen. Während die Erziehung keine exakte Wissenschaft ist, bei der allgemeingültige (Erfolgs-)Rezepte vermittelt werden können, können doch einige Richtlinien im Umgang mit digitalen Spielen vermittelt werden:

- **Ziele hinterfragen:** Was wollen wir eigentlich? Medienkompetenz bedeutet nicht nur bewahrpädagogisch darauf zu achten, dass Jugendliche nicht zu viel Zeit mit Medien verbringen. Es geht auch darum, die Bandbreite eines Mediums aufzuzeigen und ein Qualitätsempfinden zu entwickeln und zu verbalisieren. Das gemeinsame Ausprobieren und Diskutieren neuer Spiele kann ein Weg dazu sein.
- **Regeln aufstellen:** Eine möglichst klare Regelung in der Einrichtung ist notwendig und stellt für manche Jugendliche einen Gegenpol zur oft unregelmäßigen Medienzeit im Herkunftssystem dar. Da nicht alle Kinder gleich sind und manche Jugendliche bereits nach kurzen Spielzeiten sehr agitiert sein können, können individuelle Regelsetzungen sinnvoll sein. Diese zu verschriftlichen und klar ersichtlich auszuhängen erleichtert Diskussionen.
- **Gemeinsam spielen:** Das gemeinsame Spiel zwischen (auch wenig spielaffinen) pädagogischen Fachkräften hat viele positive Auswirkungen: es kann diesen die Faszination des Mediums zugänglich machen, signalisiert Wertschätzung für die Freizeitbeschäftigung der jungen Menschen, bietet einen Einblick in pädagogisch fragwürdige Spielsituationen und kann ein sonst oft konfliktbehaftetes Thema mit Freude und positiven Erlebnissen umwerten, das gemeinsame Spielen ist somit keinesfalls banal.
- **Über Spielinhalte sprechen:** Während Spielmechaniken sich oft komplex darstellen und für weniger spielaffine Kolleg\*innen schwer zu diskutieren sind, können Aspekte der Spiele einfach als Diskussionsgrundlage verwendet werden. Besonders dankbar, da offensichtlich, ist dabei als Thema die Darstellung von Männlichkeit und Weiblichkeit in digitalen Spielen.
- **Spiel-Communities:** In vielen Spielen ist der Umgangston unter Spielenden von Aggression und Feindlichkeit gegenüber Minderheiten geprägt. Auch hier gilt zu thematisieren, dass dies keinesfalls „normal“ ist. Viele Jugendliche sind dabei sehr offen und freuen sich, sich darüber auszu-

tauschen und Möglichkeiten des Umgangs mit diesen Phänomenen zu diskutieren.

- **Produzent\*in von Spielinhalten werden:** Für viele Kinder und Jugendliche ist die Erstellung und der Upload spielbezogener Videos selbstverständlicher Bestandteil ihrer Mediensozialisation. Bei der Veröffentlichung dieser Videos sowie ihrer Inhalte zeigen sich junge Menschen oft unbedacht. Hier können Fachkräfte den Kindern Rückmeldungen auf ihre Videos geben, Aussagen hinterfragen, bei der Produktion unterstützen und gemeinsam den Zweck und die Art der Veröffentlichung diskutieren. Dabei sind auch datenschutzrechtliche Aspekte relevant.
- **Bedürfnisse abklären:** Wenn Jugendliche exzessives Spielverhalten zeigen, erfüllt dies einen konkreten Zweck, beispielsweise der Ablenkung von negativen Gefühlen. Wenn dieses Verhalten geändert werden soll, müssen diese Bedürfnisse erkannt und benannt werden, um sinnvolle Handlungsalternativen finden zu können, die funktional äquivalent sind.
- **Wertschätzung des Spielverhaltens:** Auch exzessives Spielverhalten ist keinesfalls Zeitverschwendung, sondern bedient eben bestimmte Bedürfnisse. Wenn Jugendliche Wege gefunden haben, mit negativen Emotionen umzugehen, ist dies eine Leistung, die in erster Linie wertzuschätzen ist. Damit soll nicht die Notwendigkeit negiert werden, alternative Handlungsmöglichkeiten und Copingstrategien zu finden, dies soll aber ohne Abwertung der Eigenleistung der Jugendlichen geschehen.
- **Attraktive Handlungsalternativen:** Wenn Spielenden Handlungsalternativen angeboten werden, sind sie für diese möglichst attraktiv zu gestalten. Wenn Jugendliche beispielsweise eher zurückgezogen sind und die Unverbindlichkeit sozialer Kontakte in Spielen schätzen, stellt eine gemeinsame Wanderung ohne Rückzugsmöglichkeit für diese eine Herausforderung und keine Alternative dar. Hier kann beispielsweise durch Brettspiele Kontakt aufgebaut werden, wo das Spiel und nicht die soziale Interaktion im Vordergrund stehen. Grundsätzlich geht es darum, Jugendlichen möglichst positive Erlebnisse in Situationen ohne digitale Spiele zu ermöglichen und diese Erlebnisse nicht als gegeben hinzunehmen, sondern auch wieder zu besprechen.
- **Kleine Erfolge feiern:** Auch scheinbar banale Tätigkeiten und Ereignisse wie ein gemeinsamer Einkauf oder eine lustvolle Situation beim gemeinsamen (analogen) Spielen können für Jugendliche, deren primäre Co-

pingstrategie das Spielen digitaler Spiele ist, positiv besetzte Gegennarrative schaffen. Zugänge, die gemeinsame positive Erlebnisse wiederholt thematisieren und den Fokus auf das Wiederholen dieser legen sind einer tragfähigen Beziehung zuträglicher.

- **In-Game Transaktionen regeln:** Manche Plattformen (z.B. Playstation) bieten die Möglichkeit, In-Game Käufe in bestimmten Spielen zu sperren. V.a. bei Spielen wie FIFA oder Fortnite wird empfohlen, diese Option wahrzunehmen und sowohl in der Einrichtung zu aktivieren als auch die Herkunftssysteme diesbezüglich anzuregen. Die privaten Smartphones der Jugendlichen stellen dabei eine Herausforderung dar (Achtung der Privatsphäre und der Kinderrechte vs. Schutz der Kinder vor aggressiven Finanzierungsmodellen), für die die Kooperation mit dem Herkunftssystem hilfreich sein kann. **Achtung:** auch die Werbung, die in kostenfreispielbaren Mobile Games geschaltet wird, ist nicht immer jugendgerecht!
- **Kostenfreie Spiele:** Spiele zu spielen, ohne Geld dafür bezahlen zu müssen ist für viele Kinder attraktiv. Dabei ist wichtig klarzustellen, dass diese Spiele auf anderen Wegen sehr geschickt sind, zum Kauf aufzufordern. Viele Kinder sind sich dessen bewusst und verurteilen diese Mechaniken, nutzen sie aber dennoch. Hier gilt es, einer Normalisierung des Ausgebens großer Geldmengen vorzubeugen. Merksatz dabei: Wenn ein Spiel (eine App) kostenfrei ist, bist du nicht Nutzer\*in, du bist das Produkt.
- **Freundschaften in digitalen Spielen:** Viele Jugendliche, die über wenig soziale Ressourcen verfügen, schaffen es, Freundschaften zu anderen Spielenden online aufzubauen und diese über lange Zeiträume zu erhalten. Erfahrungsgemäß stehen viele pädagogische Fachkräfte Kontakten online kritisch gegenüber (aufgrund der Gefahren des Cybergroomings, Catfishings und Scams nachvollziehbar). Da Cybergrooming in Games ein Thema ist, gilt es vor allem vorsichtig zu sein und Kinder zu sensibilisieren, wenn beispielsweise viele sehr persönliche Fragen gestellt werden und der Kontakt außerhalb des Spiels gefordert wird. Die Onlinekontakte der Jugendlichen stellen für diese aber wichtige Bezugspartner\*innen dar, weshalb sich eine Abwertung dieser Kontakte (beispielsweise durch den wiederholten Vergleich mit physisch anwesenden Menschen) nicht empfiehlt. Aufbauend auf diesen Kontakten können jedoch in Gesprächen Qualitäten von Freundschaften besprochen werden oder möglichst unvoreingenommen Vor- und Nachteile dieser Form der Beziehungen besprochen werden.

## INFOBOX digitale Spiele

### Information:

- › Pädagogisch getestete Spiele oder als Inspiration, wenn neue Spiele ausprobiert werden wollen:  
[www.bupp.at](http://www.bupp.at) oder [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)
- › Zur Streitschlichtung bei medienbezogenen Themen und auch bei In-Game Käufen eine gute Anlaufstelle: [www.ombudsstelle.at](http://www.ombudsstelle.at)

### Beratung und Intervention:

- › Fachstelle Enter: kostenfreie Beratungsstelle für konkrete Anlassfälle  
[www.fachstelle-enter.at](http://www.fachstelle-enter.at)
- › Dialog: Suchthilfestelle in Wien: [www.dialog-on.at/](http://www.dialog-on.at/)
- › Anton Proksch Institut: Stationäre Behandlungsmöglichkeiten für Menschen ab 17 Jahren in Wiener Neustadt: <https://www.api.or.at/>
- › Sigmund Freud Privatuniversität: Ambulante Therapiemöglichkeit und Selbsthilfegruppe Mediensucht: [www.sfu.ac.at/de/](http://www.sfu.ac.at/de/)

### Übungen und Arbeitsblätter:

- › Digitale Spielwelten.de: Viele Übungen und didaktische Ideen rund um digitale Spiele, [www.digitale-spielewelten.de](http://www.digitale-spielewelten.de)
- › Buchtipps: Daniel Illy & Jakob Florack (2018): Ratgeber Videospiele- und Internetabhängigkeit - Hilfe für den Alltag. Ein gelungenes, leicht verständliches Buch mit Arbeitsblättern, die im Alltag angewandt werden können

## FAQs VON PÄDAGOGISCHEN FACHKRÄFTEN

### Wie viel Spielzeit soll ein\*e Jugendliche\*r zur Verfügung haben?

Dies ist altersgemäß und darüber hinaus individuell zu bestimmen. Es bestehen zwar verschiedenste Richtwerte, in der Praxis bewährt sich aber folgender Zugang: wenn nach Spielsessions über längere Zeit unruhiges, unkonzentriertes oder aggressives Verhalten bemerkbar ist, empfiehlt es sich, die erlaubte Spielzeit zu verkürzen oder ein anderes Spiel vorzuschlagen. Je nach Genre kann ein Spiel sehr aufreibend sein oder eher entspannend. Zu berücksichtigen sind auch produktive Tätigkeiten der Spielenden, wenn sie beispielsweise konkret Material für ein Video zu erstellen versuchen. Das Wie und das Warum sind also wichtiger als die reine Spielzeit. Vor allem bei jüngeren Kindern (bis 12 Jahre) empfiehlt sich als Richtwert eine tägliche Spielzeit unter 2 Stunden.

### Woran merke ich, dass ein Spielverhalten problematisch ist?

Auch hier gilt es, das Warum zu beachten. Werden Videospiele als primäre Copingstrategie eingesetzt, leiden oft andere Freizeitaktivitäten darunter, für die plötzlich keinerlei Interesse mehr aufgebracht wird. Auch Nervosität und körperliche Unruhe, wenn länger keine Spielmöglichkeiten bestehen deuten auf ein problematisches Spielverhalten hin (beispielsweise werden Reisen nicht angetreten, weil bewusst ist, dass es keine Spielmöglichkeiten geben wird). Dies sind Anzeichen dafür, dass eine erzieherische Intervention notwendig ist, nicht dafür, dass der/die Betroffene bereits suchtkrank ist. Obwohl Jugendliche den Suchtbegriff inflationär verwenden, achten wir in der pädagogischen Praxis auf eine bedachte Wortwahl, da der Begriff zum einen stigmatisiert, zum anderen Verhalten legitimieren kann.

### Welche Spiele/Spielkonsolen sollen wir für die Einrichtung kaufen?

Dies ist auch eine Budgetfrage, aber am besten: die, nach der es eine Nachfrage gibt. Wenn in guter Absicht eine Konsole gekauft wird, nach der kein Bedarf war, ist dies nicht nur aus wirtschaftlichen Gründen schade, es kann auch Jugendliche zum Spielen motivieren, obwohl ebenso sinnvolle Alternativen vorhanden sind. Die meisten Jugendlichen haben mit ihrem Smartphone bereits ein potentes Spielgerät zur Verfügung, das es zu regulieren gilt. Für gemeinsame Spielabende haben wir mit der Nintendo Switch gute Erfahrungen gemacht, da es für diese Konsole viele kindgerechte Spiele gibt, die auch für jugendlichere Spielende interessant sind.

### Was mache ich, wenn Jugendliche im Herkunftssystem andere Regeln haben?

Wenn sich in Familien bestimmte Muster etabliert haben, ist deren Änderung eine große, oft nicht schaffbare Leistung für pädagogische Fachkräfte. Darum müssen bereits kleine Änderungen und Versuche dazu positiv bestärkt werden. Vorwürfe sind die Kinder und Jugendlichen in der Regel gewohnt, sei es vom Umfeld oder von sich selbst, und bestärken sie in ihrer Kompetenz nicht. Umso wichtiger ist ein klares Regelsystem in der Kinder- und Jugendhilfeeinrichtung zu etablieren, um der Normalisierung des uneingeschränkten Medienkonsums durch Jugendliche entgegenzuwirken.

### Wie sind Spiele mit gewaltverherrlichenden Inhalten einzuschätzen?

Die Altersbeschränkungen stellen für Spielende oft mehr Anreiz als Verbot dar. Viele Spielende spielen Spiele wie z.B. GTA aber weniger aus Eigeninteresse, sondern mehr aus Gründen des sozialen Status, der damit verbunden ist. Dabei gilt herauszufinden, ob Spiele mit Gewaltinhalten eben aus sozialen Gründen gespielt werden, oder ob eine persönliche Präferenz für gewaltvolle Darstellungen besteht

und somit das Spiel nicht so gespielt wird, wie es intendiert ist. Dies kann ein Hinweis für dahinterliegende Themen wie Traumata sein. Auch die Reinszenierung gewaltvoller Spielszenen im Alltag deutet darauf hin, dass die erlebten Eindrücke nicht adäquat eingeordnet und verarbeitet werden können. Das muss in aller Klarheit auch dem Herkunftssystem vermittelt werden, auch mit dem Hinweis auf bestehende Jugend(schutz)gesetze.

## IMPULSE FÜR DEN PÄDAGOGISCHEN ALLTAG

### Spiele, die sich zum gemeinsamen Ausprobieren in der Einrichtung eignen:

- **Spaceteam:** kostenfreies Teamspiel, einfach über Smartphone und WLAN gemeinsam zu spielen
- **Escape Fake:** kostenfreies Augmented Reality Spiel mit pädagogischer Note; über Smartphones spielbar und für viele Spielende eine neue Erfahrung: <https://escapefake.org/>
- **Jackbox Games Reihe:** Über PC spielbar, einmaliger Kauf reicht, um mit bis zu 8 Personen auf einem Gerät zu spielen: [www.jackboxgames.com](http://www.jackboxgames.com)

### Geschlecht und Gaming Übung:

Jugendliche drucken ihre Lieblingsspielfiguren aus, so dass ca. 20 bis 30 verschiedene Figuren auf Seiten vorhanden sind. Danach wird ein Koordinatensystem auf einem Tisch aufgelegt, die x-Achse wird mit männlich-weiblich beschrieben, die y-Achse nach Belieben (z.B. gut-böse). Die Jugendlichen legen ihre Figuren auf und diskutieren, bis ein Konsens gefunden wird, wo bestimmte Figuren liegen. Danach wird nach Mustern gesucht: was fällt auf? Wie sieht die Farbgebung aus? Wer ist Schönheitsidealen nachempfunden, wer nicht? Es werden sich Muster finden!

### Soziales FIFA Turnier (auf [www.digitale-spielwelten.de](http://www.digitale-spielwelten.de)):

Ein FIFA Turnier, 2 gegen 2, wird organisiert, wobei angekündigt wird, dass veränderte Regeln gelten. Diese werden aber nicht klar kommuniziert. Die Mannschaften werden von den Mitarbeiter\*innen beobachtet, wobei Punkte für prosoziales Verhalten gegeben werden (die Gegner begrüßen, Komplimente machen, gute Verlierer\*innen zu sein, ...) und Punkte abgezogen werden für unerwünschtes Verhalten (Beleidigungen, unsportliches Verhalten, ...). Nach dem Spiel werden die Sieger\*innen informiert, unabhängig vom Ausgang des Spiels. Dies wird zuerst Irritation hervorrufen, bis die Regeln erkannt werden. Danach kann es sein, dass die Jugendlichen sich in Zuvorkommenheit selbst überbieten. Das Turnier kann gut und einfach nachbearbeitet werden.

# Gewalt und Grenzüberschreitungen im Netz

## 5.

Impulsgeber\*in und Co-Autor\*in: Marlena Koppendorfer



Zu Gewalt- und Grenzüberschreitende Erfahrungen im digitalen Raum zählen beispielsweise Cyber-Grooming, Cyber-Mobbing, (sexuelle) Belästigung, Stalking, Erpressung, Veröffentlichungen (Audio, Video, Fotos, private Informationen) ohne Zustimmung, Ungewolltes Zuschicken von Nacktfotos, Ausschluss aus Gruppen und Spielen, Gewaltvideos uvm.

Gerade in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ist es besonders relevant, **präventiv zu arbeiten und so für potenzielle Grenzüberschreitungen zu sensibilisieren**. Nicht selten übt gerade in der Pubertät das Experimentieren mit den eigenen und fremden Grenzen eine besondere Faszination aus. Daher ist es wichtig hier früh genug einzusteigen, um mögliche rechtliche Konsequenzen bzw. schwere persönliche Folgen abzuwenden. Besonders gut gelingt dies, wenn pädagogisches und psychosoziales Fachpersonal über genügend Fachwissen im digitalen Bereich verfügt, um die richtigen Fragen zu stellen und sich als vertrauensvolle Expert\*in vor den Kindern und Jugendlichen sichtbar zu machen. Wichtig ist hierbei der Hinweis, dass online Gewalt, Mobbing und Grooming bereits in der Volksschule vorkommen – beispielsweise am Handy der älteren Geschwister oder durch weitergeleitete Inhalte. Erschreckend ist zusätzlich die Tatsache, dass fast jeder oder jede Jugendliche jemanden kennt, der oder die von dem Thema betroffen ist. Eine Studie von SOS-Kinderdorf hat 2017 zusätzlich ergeben, dass 27% der 11-18 Jährigen schon einmal sexuelle Belästigung oder Gewalt online erlebt haben.<sup>9</sup>

Menschen mit besonderen Bedürfnissen gilt es im digitalen Raum ebenso besonders zu schützen, weil das Risiko von psychischer, emotionaler und sexualisierter Gewalt besonders bei Menschen mit intellektuellen Beeinträchtigungen um das drei- bis vierfache ansteigt.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Projekt #sicheronline:

<https://www.sos-kinderdorf.at/so-hilft-sos/einsatz-fur-kinderrechte/sicheronline/studie>

<sup>10</sup> Integration Tirol (o.J.): Wie häufig erleben Kinder und Jugendliche mit Behinderungen Gewalt? In:

<https://www.integration-tirol.at/wie-haeufig-erleben-kinder-und-jugendliche-mit-behinderungen-gewalt.html>

## INFOBOX

### Grenzüberschreitungen und Gewalt können online überall da stattfinden

- › wo eine **Kontaktaufnahme** möglich ist z. B. auf Gaming-Plattformen mit Chatfunktion, Snapchat, Instagram, Discord, tiktok etc.,
- › wo **Inhalt** zu finden ist z.B. Memes, Gewaltvideos, GIF-Selektion in Apps, Whatsapp-Gruppen, Instagram etc.,
- › wo **kommentiert** werden kann z. B. YouTube, Instagram, Snapchat, tiktok etc.

### Ausgewählte Erscheinungsformen sind u.a.

- › **Angstmachende Inhalte und deren Weiterverbreitung** z. B. Kettenbriefe, Gewaltvideos und Challenges,
- › **Bedrohliche Inhalte in Gruppen und Communities** z. B. Anleitung zu Suizid oder selbstverletzendes Verhalten
- › **Cyber-Mobbing** also online das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer
- › **Videos mit Gewaltinhalten** u.a. mit Schlagen, Verstümmelung, Gewaltpornografie, Unfälle, Mord/Selbstmord etc.
- › **Memes** mit strafrechtlich relevanten Inhalten z. B. Wiederbetätigung, Diskriminierung, Gewalt, Kinderpornografie etc.
- › **Grooming** also die digitale Kontakt-Anbahnung durch Erwachsene mit dem Ziel, Kinder und Jugendliche sexuell zu belästigen oder zu missbrauchen
- › **Sexting** also das gegenseitige Tauschen von freizügigen Fotos über das Handy
- › **Dick-pics, unerwartete Nacktfotos, sexuelle Angebote etc.**

## INFOBOX

- › **Cybergrooming:** Dabei „erschleichen sich (männliche) Erwachsene im Internet das Vertrauen von Kindern und Jugendlichen, um sie sexuell zu belästigen bzw. später sexuell zu missbrauchen. Schon Kinder im Volksschulalter erleben diese Art von Kontaktaufnahme“ Quelle und weitere Infos dazu: [www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/jugendarbeit/cyber-grooming](http://www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/jugendarbeit/cyber-grooming)
- › **Cybermobbing:** „Mit der Verbreitung von Internet und Handy findet das systematische Belästigen, Bloßstellen, Fertigmachen oder auch absichtliche Ausgrenzen zusätzlich im virtuellen Raum statt. Die Besonderheiten von Cyber-Mobbing: Es kann rund um die Uhr erfolgen, erreicht ein großes Publikum und die TäterInnen fühlen sich meist anonym“. Quelle und weitere Infos dazu: [www.saferinternet.at/themen/cyber-mobbing/](http://www.saferinternet.at/themen/cyber-mobbing/)
- › **Sexting:** „meint das Verschicken und Tauschen von eigenen Nacktbildern und erotischen Videos über digitale Medien“. Quelle und weitere Infos dazu: [www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/jugendarbeit/sexting/](http://www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/jugendarbeit/sexting/)



## TIPPS FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

### Was müssen pädagogische Mitarbeiter\*innen zu diesem Thema wissen?

- Eignen Sie sich einerseits **Fach- und Rechtsinformationen** zu Phänomenen wie Cybermobbing, Sexting oder Grooming an.
- Tappen Sie nicht in die Falle der Täter\*in-Opfer-Umkehr: **Jemand der von sexueller Belästigung betroffen ist, hat nie Schuld am grenzüberschreitenden Verhalten anderer! Das Vermitteln von Schuldgefühlen muss gestoppt werden, wenn wir wollen, dass sich Jugendliche Hilfe holen! Ein Handyverbot als Strafe für Opfer bringt nichts!**
- Sie können dabei helfen zu **vermitteln, wie sich eine Person bestmöglich schützen kann**, wo es lohnt stützig zu werden und dem eigenen Bauchgefühl zu vertrauen, welche Warnsignale es gibt und wann es wichtig ist, Hilfe zu holen. Sollten Sie sich dafür entscheiden, kann auch externe Expertise angefordert werden.
- **Sprechen Sie präventiv** über online Grenzüberschreitung, das Victim Blaming bzw. die Täter\*in-Oper-Umkehr, rechtliche Konsequenzen für Täter\*innen. Informieren und geben Sie die Inhalte spielerisch und altersadäquat weiter. Und lernen Sie die richtigen Fragen zu stellen – dafür braucht es ein wenig an digitales Fachwissen bspw. zu den Plattformen, Formen der Interaktion (Likes, Shares, Stories etc.).
- **Vermeiden Sie Aussagen** wie „Macht euch das untereinander aus“, „Das geht mich nichts an, das war außerhalb meiner Betreuungszeit“, „er/sie ist zu jung für diese Themen“ etc.
- **Sollte es zu einer Grenzüberschreitung online kommen:**
  - Beziehen Sie klar Position: Gewalt ist ein No-Go – der junge Mensch ist NICHT schuld!
  - Sichern Sie Beweise (Screenshots, Backups etc.),
  - Schalten Sie ggf. die Polizei ein und bieten sie Schutz.

## IST GEWALT IM NETZ STRAFBAR?

Kinder und Jugendliche können bei der Nutzung digitaler Medien neben den positiven Seiten auch Gewalt und Grenzerfahrungen ausgesetzt sein. Sie können auch selbst zu (Mit-)Täter\*innen oder Zuschauer\*innen werden, ab 14 Jahren können sie sich dabei auch strafbar machen. Hier ein paar rechtliche Grundinformationen und Begriffe (Quelle und siehe dazu auch nähere Details in der SOS-Kinderdorf Broschüre „*Recht Digital: Sicher durch die Aufsichtspflicht im Internet*“):

- Wird jemandem (online) mit Gewalt **gedroht** („Ich bring’ dich um!“) oder damit, Nacktfotos oder -videos weiterzuschicken, liegt eine Gefährliche Drohung vor (§ 107 StGB).
- Wird jemand durch eine solche Drohung oder mit Gewalt **zu einer Handlung gedrängt**, z.B. dazu Nacktaufnahmen von sich zu schicken oder zu anderen (sexuellen) Handlungen (per Webcam oder im realen Leben), liegt eine (schwere oder geschlechtliche) Nötigung vor (§§ 105, 106, 202 StGB).
- Eine über eine längere Zeit andauernde Belästigung über digitale Medien kann als Beharrliche Verfolgung (**„Stalking“**) strafbar sein (§ 107a StGB).
- Wird jemand online über eine längere Zeit vor vielen Menschen (z.B. in einem sozialen Netzwerk) beleidigt, beschimpft, belästigt oder bloßgestellt, ist das **Cyber-Mobbing** und ebenfalls strafbar (§ 107c StGB). Bei Verstoß ist mit einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit einer Geldstrafe bis zu 720 Tagsätzen zu rechnen. Bei Selbstmord(versuch) der verletzten Person drohen der Täterin / dem Täter bis zu 3 Jahre Freiheitsentzug.
- Bedrohliche, beleidigende oder unwahre Äußerungen, Fotos und Videos können (genau wie offline) auch als Beleidigung (§ 115 StGB), üble Nachrede (§ 111 StGB), Kreditschädigung (§ 152 StGB) oder Verleumdung (§ 297 StGB) strafbar sein.
- **Hasspostings** (egal ob Text, Foto oder Video), in denen Gruppen von Menschen aufgrund ihrer Religion, Herkunft, sexuellen Orientierung etc. angegriffen werden oder direkt zur Gewalt gegen eine solche Gruppe aufgerufen wird, sind als Verhetzung strafbar (§ 283 StGB).
- Auch das bloße Zuschicken von pornografischen Aufnahmen – **Sexting** – an ein Kind kann je nach Alter und Umständen strafbar sein (§§ 207a, 208, 218 StGB). Straffrei ist das einvernehmliche Versenden und einvernehmliche Anfertigen von Nacktbildern, wenn beide mindestens 14 Jahre alt sind.

- Ist ein Kind unter 14 Jahre alt und will jemand es, um es sexuell zu belästigen, zu einem Treffen überreden oder dazu, pornografische Aufnahmen von sich zu schicken, ist bereits diese Kontaktaufnahme nach § 208a StGB strafbar. Dieses Phänomen nennt man **Cyber-Grooming**. Erwachsene oder ältere Jugendliche versuchen dabei, mit Kindern und Jugendlichen z.B. in sozialen Netzwerken, Chatrooms, Messengern oder Spielen in Kontakt zu kommen und sich ihr Vertrauen zu erschleichen.
- Auch die Drohung damit, Nacktaufnahmen zu veröffentlichen, sofern kein Geld bezahlt wird, weitere Aufnahmen geschickt werden oder man sich nicht mit der Person trifft, ist strafbar. Wird Geld gefordert, handelt es sich rechtlich um Erpressung (§ 144 StGB). Werden andere Handlungen, wie z.B. Nacktaufnahmen oder ein Treffen gefordert, ist das als Nötigung (§105 StGB oder §106 StGB) strafbar. Oft nehmen Unbekannte nur zum Zweck einer solchen Erpressung über das Internet Kontakt zu ihren Opfern auf und versuchen diese in einen Video-Sex-Chat zu locken. Umgangssprachlich wird das als **Sextortion** (Wortkombination aus „Sex“ und „Extortion“ = Erpressung) bezeichnet.
- Ist ein Kind unter 14 Jahre alt und jemand verleitet es dazu, sich vor der Webcam selbst zu befriedigen, handelt es sich um **sexuellen Missbrauch** (§ 206 StGB oder § 207 StGB). Auch wenn das Kind zwar über 14 Jahre alt ist, aber es jemand so einschüchtert, nötigt oder eine Zwangslage ausnützt, sodass sich das Kind vor der Webcam selbst befriedigt, ist das strafbar (§§ 202, 205, 205a StGB).
- Macht oder besitzt jemand pornografische Aufnahmen einer minderjährigen Person zwischen 14 und 18 Jahren ohne deren Einverständnis oder veröffentlicht oder schickt solche Aufnahmen (mit oder ohne ihr Einverständnis) weiter, gilt das als **Kinderpornografie** und ist nach § 207a StGB strafbar. Ist ein Kind unter 14 Jahre alt und jemand macht, besitzt, veröffentlicht oder schickt pornografische Aufnahmen von ihm oder ihr weiter, ist das immer als Kinderpornografie strafbar, egal ob das Kind zugestimmt hat oder nicht.
- Neu seit 2020: Das absichtliche, heimliche Filmen von Genitalien, Schamgegend, Gesäß, weiblicher Brust oder von der diese Körperstellen bedeckenden Unterwäsche ohne Einwilligung des/der Abgebildeten stellt eine "Unbefugte Bildaufnahme" nach §120a StGB - sog. **Upskirting** - dar (siehe dazu Details auf S. 64).

Anzeige kann bei jeder **Polizeiinspektion** erstattet werden. Hilfreich ist, Beweise wie z.B. Chatprotokolle mitzunehmen und sich das Gesetz zu notieren, das zutreffen könnte. Die Polizei ist verpflichtet, Anzeigen aufzunehmen. Wichtig: Betroffene sollten die Täter\*innen auch den Seitenbetreiber\*innen melden und diese nach der Meldung blockieren. Keinesfalls sollte man auf Erpressungsversuche eingehen!

## INFOBOX Sexting

### Klare Botschaften im Sinne der Rechtslage statt Vermitteln von Schuldgefühlen:

- › Z.B. dürfen Jugendliche ab 14 Nacktfotos / freizügige Videos von sich verschicken, wenn sie das selbst möchten. Sie haben selbstverständlich genauso das Recht, es nicht zu tun. Sie alleine bestimmen, ob sie es tun möchten oder nicht.
- › Wer dein Foto oder Video weiterleitet, macht sich strafbar!
- › Schuld und verantwortlich ist nicht die Person, die im Vertrauen ein Foto verschickt, sondern die Person, die es verbotenerweise weiterleitet!
- › Eine Forderung nach einem Nacktfoto unter Androhung von Konsequenzen ist Erpressung.

### Was tun, wenn ein Nacktfoto eines oder einer Minderjährigen online ist? Hier die Checkliste:

- › **Melden:** Das Bild an die Seitenbetreiber\*innen melden, da solche Inhalte als Kinderpornografie gewertet werden können.
- › **Anzeigen:** Beweise sichern und im Falle eines Straftatbestandes Anzeige bei der Polizei überlegen.
- › **Löschen:** Die Inhalte auf den eigenen Geräten löschen und auch andere Personen dazu auffordern, die die Bilder haben könnten.
- › **Ansprechen:** Das Thema in der Schule/Jugendorganisation/Wohngemeinschaft ansprechen, da sich die Bilder dort verbreiten.
- › **Unterstützen:** Bei schweren Fällen braucht das Kind bzw. der/die Jugendliche psychologische Hilfe, um zu lernen mit der Situation umzugehen. Das Bild könnte theoretisch immer wieder im Internet auftauchen, auch nach Jahren.
- › Einen Überblick findet ihr auch hier: [https://www.ombudsstelle.at/faq/hass-im-netz/was-kann-ich-tun-wenn-jemand-nacktaufnahmen-von-mir-veroeffentlicht/?sword\\_list%5B0%5D=upskirting&no\\_cache=1](https://www.ombudsstelle.at/faq/hass-im-netz/was-kann-ich-tun-wenn-jemand-nacktaufnahmen-von-mir-veroeffentlicht/?sword_list%5B0%5D=upskirting&no_cache=1)

## INFOBOX Tipps zur Grooming Prävention

### Kinder und Jugendliche informieren und über die folgenden Themen im Alltag präventiv besprechen:

- › wie Beziehungsanbahnung aussehen kann
- › wie sie auf ihr eigenes Gefühl vertrauen können
- › was alles im Bereich der sexuellen Gewalt online klar verboten ist
- › wie sie das Gesetz direkt auch beim Versenden von Nacktbildern einbringen können

# Sexualität und digitale Medien

## 6.

Autorin: Katharina Maierl



Stefan zeigt Elias einen Porno, den er gerade zugesandt bekommen hat.

Sara recherchiert in einer Suchmaschine zum Thema Oralverkehr.

Fatima schickt ihrem Freund ein Bild von sich in Unterwäsche.

Und Jonas chattet seit Wochen mit einem

Unbekannten aus einem Online Game.

Heranwachsende sind durch digitale Medien sehr früh mit sexuellen Darstellungen und Informationen – direkter und indirekter Weise – konfrontiert. Das Internet ist insbesondere beim Thema Sexualität zentrale Informationsquelle. Nach eigenen Angaben haben knapp 56% der Mädchen und 62% der Jungen ihr Wissen über Körper, Verhütung und Sexualität aus dem Internet.<sup>11</sup> Das weltweite Netz bringt Risiken und auch Chancen mit sich. Wenn Sexualität die intimste Kommunikation ist und wir online über z.B. Social Media kommunizieren und uns online informieren, dann ist es notwendig digitale Kompetenzen zu erlangen, um sich gesund, sicher und verantwortungsvoll sexuell weiterentwickeln zu können. Um Heranwachsende bei ihrer sexuellen Entwicklung zu unterstützen und zu begleiten sollten sich Bezugspersonen mit Phänomenen wie Sexting, Internetbekanntschaften und damit u.a. auch mit Cybergrooming/Sextortion und besonders auch Online-Pornografie auseinandersetzen.

Junge Menschen sind interessiert am Thema Sexualität und nutzen selbstverständlich digitale Medien zur Informationssuche. Daher ist es dringend notwendig ihre Informationskompetenzen zu schärfen, sowie seriöse sexuell-bildende Quellen zur Verfügung zu stellen. Keine seriösen Informationen finden sie in z. B. in kostenlosen (Mainstream)Pornos, auf die Heranwachsende schnell stoßen können. **Mainstreampornos sind keine Dokumentarfilme über Sexualität und haben kaum bis keinen „aufklärerischen“ Charakter.** Darum ist es wichtig, mit ihnen über Pornografie und über ihre Bedürfnisse zu sprechen und vor allem das Thema Konsens verstehen zu lernen. Es kommt auch vor, dass Heranwachsende von sich selbst pornografische Aufnahmen machen, um beispielsweise eine Liebesbeziehung aufrechtzuerhalten oder einfach um zu flirten - Stichwort einvernehmliches Sexting. Hierbei ist es wichtig den Kindern und Jugendlichen die Chancen (selbstbestimmte Sexualität) und Risiken (Cybergrooming/Sextortion) aufzuzeigen und vor allem die rechtlichen Grundlagen dazulegen. Weitere Themen zu Sexualität und digitale Medien: Dating-Apps, Zyklus-Apps, (smarte) Sex-toys (Thema Datenschutz/Privatsphäre), Plattformen wie OnlyFans („Selbstbestimmte“ Sexarbeit) etc.

<sup>11</sup> Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2020): Jugendsexualität 2020. In: <https://www.bzga.de/aktuelles/2020-12-03-erste-ergebnisse-der-neuen-befragungswelle-bzga-studie-jugendsexualitaet/>



**Eines muss klar sein:** Wir können sie nicht abschirmen, denn junge Menschen finden einen Weg (Internet-)Verbote zu umgehen. Daher ist es umso wichtiger als Bezugsperson offen und unaufgeregt mit ihnen über Sexualität und digitale Medien zu sprechen!

## RECHTLICHE INFORMATIONEN ZU SEXUALITÄT UND DIGITALE MEDIEN

### INFOBOX Sexting

#### § 207a StGB Pornographische Darstellungen Minderjähriger

Sexting = einvernehmlicher gegenseitiger Austausch von selbstgestellten Nacktaufnahmen in denen primäre Geschlechtsorgane (Penis, Vulva, Po-Öffnung usw.) oder geschlechtliche Handlungen ersichtlich (auch Selbstbefriedigung) sind. Ab 14 Jahren bis 17 Jahren ist Sexting als einvernehmlicher Austausch von Nacktaufnahmen in Österreich erlaubt; das Zeigen und Weiterleiten aber verboten (= strafbar). Der Besitz von fremden Bildern bei der die/der\* Abgebildete unter 14 Jahren ist bedeutet den Besitz von kinderpornografischer Darstellung! Im Detail:

[www.jusline.at/gesetz/stgb/paragraf/207a](http://www.jusline.at/gesetz/stgb/paragraf/207a)

### INFOBOX Upskirting-Verbot:<sup>12</sup>

#### § 120a Strafgesetzbuch „Unbefugte Bildaufnahmen“

Strafrechtliches Verbot gewisser absichtlicher Bildaufnahmen (ungenau: "Upskirting-Verbot")

- › Aufnahmen von Genitalien, Schamgegend, Gesäß, weiblicher Brust oder von der diese Körperstellen bedeckenden Unterwäsche
- › Die abgebildete Person schützt diese Körperstellen vor Anblick (z. B. mit Kleidung) oder befindet sich in einer Wohnung oder in einem gegen Einblick geschützten Raum (z. B. Umkleidekabine, öffentliches WC etc.).
- › Bildaufnahme wird ohne Einwilligung der abgebildeten Person angefertigt
- › Absichtlichkeit gefordert, d.h. dem/der Täter\*in muss es gerade darauf ankommen, eine solche heimliche Bildaufnahme zu machen (z. B. zufällige Aufnahme einer auf dem Brunnenrand sitzenden Person sind nicht erfasst)
  - › Auch NUR die Weitergabe und die Veröffentlichung solcher Aufnahmen ist verboten (Freiheitsstrafe von bis zu einem Jahr)
  - › Die Veröffentlichung von einvernehmlich gemachten Bildaufnahmen (Stichwort: „Revenge-Porn“) ist nicht erfasst!

<sup>12</sup> Quelle: §120a StGB sowie Bundeskanzleramt: Mit Gesetz gegen "Hass im Netz" kommt endlich neuer Straftatbestand "Upskirting"  
<https://www.bundeskanzleramt.gv.at/bundeskanzleramt/nachrichten-der-bundesregierung/2020/frauenministerin-raab-mit-gesetz-gegen-hass-im-netz-kommt-endlich-neuer-straftatbestand-upskirting-.html>  
[21.01.2022]

## INFOBOX Cybermobbing speziell zu Nacktaufnahmen

### Verschärfung des § 107c Strafgesetzbuch

- › Erfasste Handlungen: „strafbare Handlung gegen die Ehre“ (Beleidigungen usw.) und „Tatsache oder Bildaufnahme des höchstpersönlichen Lebensbereichs“ (Nacktfotos, intime Details usw.) über einen längeren Zeitraum für eine größere Anzahl von Menschen wahrnehmbar
- › Person muss in ihrer Lebensführung unzumutbar beeinträchtigt sein
- › Verletzungen müssen "für längere Zeit wahrnehmbar sein", **wobei auch einmalige Handlungen (z.B. einmaliger Upload eines Nacktfotos) nunmehr erfasst sind**
- › Höhere Strafe bis zu drei Jahre Freiheitsstrafe, wenn der/die Täter\*in die Handlung wiederholt begeht oder, wenn für mehr als ein Jahr wahrnehmbar



## BLITZLICHTER AUS DER WORKSHOP-PRAXIS

**Beispiel Perspektivenwechsel:** Bei einem Workshop mit weiblichen Jugendlichen zum Thema Sexting haben wir darüber diskutiert, dass man nach dem Versenden von Fotos keine Kontrolle mehr hat, was mit dem Bild passiert. Zu meinem Erstaunen meinten die Mädchen einstimmig: „Wir kennen uns Mädels alle nackt und das ist für uns normal. Wir sind sogar froh und stolz, dass es von uns so schöne Bilder in jungen Jahren gibt.“

**Junge in Workshop:** „Auch wenn ich regelmäßig Pornos schaue, weiß ich, dass Sex nicht wirklich so abläuft – wir kuscheln viel mehr – aber manchmal hilft es zum Einschlafen.“

**Mädchen in Workshop:** „Ich habe mich mit der Internetbekanntschaft getroffen und hab vorher meine beste Freundin als meine Mutter eingespeichert. Wir haben uns ausgemacht, dass sie mich während dem Treffen nach 10min anruft und kurz fragt wie es mir geht. Wenn ich das ausgemachte Code-Wort ‚Rakete‘ sage, kommt sie sofort vorbei und informiert gegebenenfalls die Polizei.“

**Weiteres Beispiel:** Kinder aus einer Volksschule verbinden sich heimlich mit dem Lehrpersonen PC und somit auch dem Beamer. Sie projizieren für alle Schüler\*innen ersichtlich einen Porno aus dem Internet.

**Worst-Case Beispiel:** Ein Jugendlicher ist begeistert vom gemeinsamen Sex-Video mit seiner Freundin und schickt es sorglos an seinen besten Freund. Sein bester Freund hat das Video gleich weitergeleitet und am Ende kannte das Video ihr ganzer Freundeskreis. Das Mädchen beendete die Beziehung und zeigte ihren Freund an (Weiterleiten verboten!). Er hat nun den Vermerk „Sexualstraftäter“ in seiner Akte.

## TIPPS FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE<sup>13</sup>

### Online „Aufklärung“

- › Wir sind von Geburt an sexuelle Wesen und haben daher auch Interesse an dem Thema Sexualität (wichtig ist hier die Unterscheidung zwischen kindlicher und erwachsener Sexualität)
- › Es ist natürlich, gesund und „normal“, dass Heranwachsende mehr über Sexualität wissen wollen und daher online nach Antworten suchen
- › Wir alle suchen nach Gesundheitsinformationen im Netz, daher ist es sehr wichtig seriöse Quellen anzubieten: z.B. auf <https://s-talks.at/> oder
- › Buchtipps finden sich z.B. hier: [www.facebook.com/VereinPIA](http://www.facebook.com/VereinPIA)
- › Suchverlauf und Cookies regelmäßig löschen, um Privatsphäre zu gewährleisten
- › Eventuell anderen Browser verwenden und/oder den Inkognito/Privat-Modus anwenden

### Pornos

Reflexion ist wichtig: Was ist meine eigene Haltung zu Pornografie und Sexualität? Welche pornografischen Angebote kenne ich? Was haben Pornos mit meiner Sexualität, meinen Wünschen/Bedürfnissen zu tun? WEIL eine „neutrale“ und offene Haltung gegenüber Kindern und Jugendlichen wichtig ist, damit sie überhaupt darüber sprechen wollen und eventuell auch bei Problemen die Hilfe von Bezugspersonen aufsuchen

- › Pornos gibt es schon immer (z.B. auf Höhlenmalereien oder in Pompeji)
- › Per Definition sind Pornos nichts Anderes als ein Versuch der direkten Darstellung von Sexualität. Porno kann auch Kunst sein oder die Fantasie einer anderen Person
- › Mainstreampornos sind mit Action- oder Horrorfilmen vergleichbar
  - › es geht viel um Körperflüssigkeiten und „action“
  - › sind meist einseitig und übertrieben – auch Gewalt kommt darin vor
- › Es gibt einen großen Unterschied zwischen Mainstreampornos und queer/feministischen Pornos
- › Jede Person hat andere Gefühle bei Pornos bzw. bei Gedanken an Pornos – das reicht von Erregung über Ekel, bis hin zu Spaß etc.
- › Pornos haben bei Jugendlichen gewissen Funktionen
  - › Ablösungsprozess: Die Informationen werden nicht mehr von den Eltern

<sup>13</sup> Quelle: Döring (2012): Erotischer Fotoaustausch unter Jugendlichen: Verbreitung, Funktionen und Folgen des Sexting. In: Zeitschrift für Sexualforschung, 25(01), S. 4-25.

eingeholt, sondern durch Peers oder Medien.

- › Anonymität: bedeutet für die Heranwachsenden Antworten auf Fragen zu bekommen, die sie sich nicht stellen trauen.
- › Soziale Funktionen: Dazugehören (nicht der/die einzige zu sein, der/die keine Pornos schaut) und Mutproben (je ekliger, abschreckender, brutaler, umso ‚besser‘) sind gerade im Jugendalter zentral.
- › Selbstfindung, sexuelle Erregung und Unterhaltung
- › Achtung: Kinder können auch zufällig auf Pornos stoßen.
- › Wichtiger Zusatzhinweis: Nicht jede und jeder Jugendliche haben schon mal einen Porno gesehen

### Botschaften zum Thema Sexting

Sexting gehört zu einer selbstbestimmten Sexualität und kann nach Döring (2012, S. 8f) vier Funktionen erfüllen:

1. Pflege einer bestehenden Paarbeziehung
2. Anbahnung einer neuen Paarbeziehung
3. unverbindliche Flirts
4. Austausch in der Freundesgruppe

den jungen Menschen soll klar sein und vermittelt werden: „einmal im Internet, immer im Internet“ -> „Nach dem Versenden habe ich keine Kontrolle mehr, was damit weiter passiert“

### Safer Sexting Tipps für junge Menschen:

- › Immer fragen, ob die Person überhaupt ein Foto will,
- › Das Foto ohne Gesicht oder besonderer Merkmale erstellen (z.B. ohne Tattoos),
- › weniger ist mehr,
- › besser: persönlich am Handybildschirm zeigen, anstatt das Bild/Video zu senden

**NO victim-blaming:** die Person, die das Bild im Vertrauen versendet hat, hat NIE Schuld wenn es verbreitet wird (immer nur die Person, die es verbreitet hat) -> Jugendliche nicht verurteilen, sondern unterstützen!

Achtung: **Die eigene Meinung/Haltung zu Sexting außen vorlassen, denn**

**Heranwachsende machen es so oder so.** Besser ist es

- › Heranwachsende über Risiko aufklären (Gesetz + keine Kontrolle),
- › Tipps geben und gegebenenfalls unterstützen (z.B. Anzeige bei Weiterleitung)
- › Gemeinsam oder alleine das Quiz zu Sexting machen und besprechen:  
<https://www.rataufdraht.at/themenubersicht/tests-quiz/sexting-kennst-du-die-rechtliche-lage>

### Internetbekanntschaft vs. Cybergrooming/Sextortion

Internetbekanntschaften sind etwas völlig Normales: Sie können sehr wichtig für Heranwachsende sein, wenn z.B. Schulkolleg\*innen oder Peers in der Umgebung nicht dieselben Interessen haben

Eine Gefahrenquelle ist jedoch Cybergrooming/Sextortion, was eine klare Straftat ist und somit eine Anzeige möglich ist. Wichtig ist es zu beachten:

- › Ob Anzeige oder nicht, entscheidet die betroffene Person und soll mit ihr besprochen werden
- › Achtung: Schuld hat niemals das Kind, sondern der oder die Täter\*in!

### Tipps für Internetbekanntschaften:

- › Bei Internetbekanntschaften ein „gesundes Misstrauen“ haben, denn die Person kann sich als andere Person ausgeben
- › ABER: natürlich haben Täter\*innen auch Vorgehen das man manchmal auch nicht erkennt
- › Heranwachsende sollen auf ihr Bauchgefühl hören
- › Häufige Merkmale zum Erkennen: viele Komplimente, Personen verlangen nach privaten Daten (Bilder/Videos), oft auch die Frage auf „bist du alleine?“, meist ist die Kamera kaputt etc.
- › Jungen Menschen fällt es manchmal schwer „Nein“ zu sagen und daher wäre es wichtig, dass Bezugspersonen Möglichkeiten zum „Nein“-Sagen darlegen z.B. „Lass mich in Ruhe, meine Mutter sitzt neben mir“
- › Privatsphäre schützen: Privatsphäreinstellungen (in sozialen Netzwerken) betätigen!
- › Überprüfung der Identität durch spezielle Aufgabe (Achtung: trotzdem keine Garantie) z.B. erstelle ein Foto von dir mit einer Milchpackung (Datum ersichtlich) in deiner rechten Hand und deiner linken Hand auf der Stirn (Zeitlimit: 2min).

Beim **physischen Treffen** mit Unbekannten kann folgende Eselsbrücke hilfreich sein: **die 3L-Regel = L(ärm), L(icht), L(eute)**

- › Der Treffpunkt sollte am besten im öffentlichen Raum am helllichten Tag stattfinden (z.B. Freitag früher Nachmittag in einem Einkaufszentrum)
- › Wichtig wäre auch, dass ein Erwachsener oder eine andere Bezugsperson (Freundin, große Schwester...) über dieses Treffen Bescheid weiß und eventuell eingreifen kann
- › Auch die Begleitung von einer guten Freundin oder einem guten Freund ist ratsam
- › „Flucht“ überlegen z.B. Freundin als Mutter einspeichern und Freundin macht Kontrollanruf

Wichtig ist die Prävention von Sextortion oder Cybergrooming, also junge Menschen darauf vorzubereiten: Wie reagierst du, wenn dir online jemand zu nahekommt – du ein komisches Gefühl bekommst? Welche Daten gibst du von dir Preis, welche nicht? Wie weißt du, ob es wirklich die Person ist? Wie schützt du deine Privatsphäre online? (Achtung: Auch wir Erwachsene müssen darauf Acht geben die Privatsphäre der Kinder online zu wahren!)

### Was kann ich tun, wenn ein Kind oder ein\*e Jugendliche\*r von Cybergrooming oder Sextortion betroffen ist?

- › NO victim-blaming: die betroffene Person hat als Opfer NIE Schuld -> Jugendliche nicht verurteilen, sondern unterstützen! Das Weiterleiten und/oder Erpressen ist strafbar.
- › Beweise sichern und eine Anzeige (wenn möglich) tätigen, weil dadurch andere geschützt werden können.
- › Bei der *Ombudsstelle.at* melden
- › Wenn möglich Täter\*in melden und blockieren – eventuell sogar Telefonnummer wechseln
- › Mit einer Vertrauensperson darüber sprechen (auch 147 Rat auf Draht möglich)



## IMPULSE FÜR PÄDAGOGISCHEN ALLTAG

### Gesprächsimpulse zum Thema Pornos

- Mainstreampornos sind keine seriösen Aufklärungsquellen
- Definition von Pornografie erklären oder gemeinsam erarbeiten
- Unterschied Porno versus realer Sexualität
- Jeder und jede fühlt bei Pornos etwas Anderes (Ekel, Erregung...)
- Mainstreampornos sind keine Dokumentarfilme und sind keine seriösen Quelle
- Porno Produzent\*innen wollen nicht aufklären, sondern Geld damit verdienen
- Man darf niemand zum Pornos schauen zwingen
- Pornos sind eigentlich erst ab 18 Jahren erlaubt -> Gründe diskutieren
- Das Thema Konsens/Einvernehmlichkeit besprechen und Bezug nehmen auf Gewalt in Pornos
- Mainstreampornos Genre mit Action- oder Horrorfilm vergleichen – viele Körperflüssigkeiten, „action“, einseitig, übertrieben etc.

### Reflexionsfragen zum Thema Cybergrooming:

- Stell dir vor, du flirtest gerade online: was würdest du von dir online preisgeben und was nicht?
- Welche Tipps würdest du deinem jüngeren Ich geben?

### Gemeinsame Übungsideen:

- Zwei Spalten auf Flipchart/Tafel zeichnen und gemeinsam zur Frage „Was benötige ich für Sex und was für einen Porno“ sammeln und diskutieren
- „Porno: Behind the Scenes“ – Video und pädagogisches Ergänzungsmaterial dazu: <https://imaginingdesires.at/coming-soon-begleitheft-fuer-paedagoginnen/>

# Medienpädagogik & Elternarbeit

## Impulse, Optionen, Orientierung und Anregungen

### 7.

Impulsgeber\*innen: Barbara Buchegger & Christoph Marte



Die Beschäftigung der Kinder und Jugendlichen mit digitalen Medien ist ein essenzieller Teil ihrer Lebenswelt, genauso wie auch ihre Herkunftssysteme. Eltern, das erweitertes Familiensystem, andere familiäre Beziehungen oder familiäre Bezugspersonen, Erziehungsberechtigte, Obsoerträger\*innen, familienähnliche Bezugspersonen etc. – alle haben Einfluss darauf wie, wie lange und wann junge Menschen im digitalen Raum unterwegs sind. Oftmals gehen jedoch die **Ansichten von pädagogischen Fachkräften und die der Herkunftssysteme auseinander, was den sicheren Umgang mit digitalen Medien angeht**. Auch spielen Themen wie Regeln, Vereinbarungen, Medienzeiten, Privatsphäre und auch unterschiedliche Medienkompetenzen etc. eine wichtige Rolle. Kinder und Jugendliche haben oftmals in der Kinder- und Jugendhilfe anderen Regeln und Rahmenbedingungen zu folgen, als es z. B. bei Kontaktbesuchen bei ihren Eltern der Fall ist – sehr oft ist das Bewusstsein bei den Systemen ein komplett anderes. Diese Unterschiede können zu Verunsicherungen bei den Kindern und Jugendlichen führen.

Deswegen gilt es **offen und transparent mit allen Beteiligten die Themen zu besprechen**, ob es dabei Diskrepanzen gibt, was das mit den jungen Menschen macht, wie sie bei Problemfeldern damit umgehen können etc. Das Thema an sich ist ein relativ neues, weil sich die Kommunikation der Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen mit den Herkunftssystemen in den letzten Jahren durch digitale Prozesse immens beschleunigt und verkompliziert hat. Es gibt einige Themen, Impulse, Diskussions-, Fragenbeispiele aus der Betreuungspraxis, auf die es auch tendenziell noch keine Antworten gibt. Fünf Bereiche stechen als wesentlich im Rahmen der Betreuung heraus.

- **Das Handy der Kinder und Jugendlichen:** Wem gehören sie und wer ist für was zuständig? (Kosten, Updates, Rechte etc.). Hier braucht es Begleitung und Empowerment
- **Spielekonsolen:** Welche Spiele sind geeignet? Wie lange darf gespielt werden? Welche Altersklassifizierung ist wichtig? Inwiefern spielen Eltern als Vorbild eine Rolle?
- **Soziale Netzwerke:** Wer begleitet beim Einrichten der Konten? Ab wann dürfen Kinder solche Konten haben?
- **Veröffentlichungen der Eltern:** z. B. in sozialen Netzwerken, über die Kinder, über die Einrichtung etc.
- **Kontaktstruktur zu Herkunftssystem:** Wann und welche Rahmenbedingungen braucht es hierzu?

Da die Rahmenbedingungen zum Thema digitale Medien und dem Herkunftssystem genauso heterogen und bunt sind wie die Kinder und Jugendlichen selbst, scheint dieser Bereich der Betreuungspraxis hoch komplex. **Es kann keine konkreten Vorgaben oder Rezepte dafür geben**, dennoch Impulse, Optionen und Handlungsspielräume für pädagogische Fachkräfte. Es gilt die Themen individuell mit den Bezugspersonen mit anderen Themen zu verknüpfen, auch wenn diese noch so banal scheinen.

Die große Herausforderung ist es, stets zwischen den beiden **Spannungsfeldern** „**Wir wollen alle beide Parteien das Beste für das Kind**“ und Vorgaben bzw. Regeln zum Schutz der Kinder und Jugendlichen zu pendeln. Es gibt hierzu eine Vielzahl an offenen Fragen und Themen:

- **Wer darf bestimmen, was das Kind darf?** Wie mit unterschiedlichen Ansichten umgehen? Wie mit Loyalitäten/Weg des geringsten Widerstandes der jungen Menschen umgehen? Beispielsatz „zu Hause darf ich aber mehr“.
- Wie geht man mit Inhalten, die **Eltern über das Kind** oder die Einrichtung **in sozialen Netzwerken** posten um?
- Wie können die **Medienkompetenzen aller Beteiligten gestärkt werden** – auch die des Herkunftssystems?



**Hier sind einige (Handlungs-)Optionen, Beispiele, Fragestellungen, Anregungen und Impulse, das Thema möglicherweise auch im Team zu diskutieren bzw. zu betrachten:**

Klare **Handyregeln und Medienzeiten**, die in der Wohngemeinschaft gelten, gibt es am Besuchskontaktwochenende bei den Eltern nicht.

- Mögliche Reflexion mit den Kindern, warum die Regeln in der Wohngemeinschaft so sind und warum das im Herkunftssystem anders ist. Beispiel: Darf das Handy am Mittagstisch dabei sein?
- Mit den Eltern bzw. dem Herkunftssystem ein kollektives Übereinkommen schaffen, was das Beste für das Kind ist.

Wann bekommt der junge Mensch ein neues Handy? Wer kauft dies?

- Wer richtet das Konto ein, z.B. Family Link in der Einrichtung, soziale Netzwerk-Konten miteinander einrichten, damit sie zum Wohl der Kinder gestaltet sind.

Wie gestalten sich gemeinsame **Medienfreie oder auch Zeiten, in denen Medien gemeinsam genutzt werden?**

- Je nach Alter/Entwicklungsstand und Interessen der Kinder individuell gestaltbar
- Kinder und Jugendliche in die Regelentwicklung unbedingt miteinbeziehen

Wie gestaltet sich der Austausch und der **Aushandlungsprozess zu Medien(freien)zeiten?**

- Je individuell nach dem jungen Menschen, seinen/ihren Medienkompetenzen und gemeinsam mit der Betreuungsperson?

Wie gestalten sich diese für andere junge Menschen z. B. in der Wohngemeinschaft? Sind diese für die gesamte Einrichtung gleich?

Ist das Handy beim **Besuchskontakt** mit dabei? Welche Bedeutung hat das Handy? Konsolen und Handys dienen bei manchen Besuchskontakten als Beschäftigungsprogramm – quasi als die elektronische Großmutter. Eine offene Reflexion mit den jungen Menschen darüber, was sie sonst machen könnten, scheint wichtig. Planung der Besuche.

**Bei Besuchskontakten vorm Handy abgestellt zu werden ist nicht für alle Kinder so toll.**

- Wie kann man Eltern/Omas/Opas locken was Anderes zu machen – Kinder hätten gerne **Alternativen** und haben auch tolle Ideen.
- Eltern dafür sensibilisieren und mit ihnen gemeinsam reflektieren – z. B. mit dem Fahrrad-Vergleich: Würden Sie ihr Kind alleine ohne Straßenverkehr-Infos, Reflektoren und Schutzhelm in der Nacht Fahrradfahren lassen?

Eltern machen **Fotos** von Kindern und Jugendlichen und stellen diese ohne zu fragen online.

- Sind Vorgaben möglich oder wird es nur zu mehr Postings führen?
- Am gemeinsamen Strang ziehen – das Beste für die Kinder wollen. Ihnen für ihre Zukunft nicht schaden.

**Kontakt mit dem Herkunftssystem** passgenau und niederschwellig gestalten, dass sie mit im Boot sitzen, z.B., wenn sie kein Signal haben ein anderes Medium z. B. Whatsapp wählen.

**Monatliche Gespräche und Vereinbarungen mit dem Herkunftssystem** z.B. anhand von Chat-Verläufen als Besprechungsimpulse. Wie intensiv tauschen sich Kinder und Jugendliche mit ihrem Herkunftssystem aus? Wie viele Nachrichten werden da über Messengers/Social Media ausgetauscht?

- Reflexion gemeinsam mit den Kindern dazu ist wichtig: Was macht das mit ihnen? Wie kann man sie dabei stützen? Welche Bedeutung und Wertigkeit haben diese?

Wie intensiv gestaltet sich der **Austausch über Social Media zwischen den pädagogischen Fachkräften und den Herkunftssystemen?** Ein Foto aus dem Urlaub oder jeden Tag ein Update?

- Abklären, was beide Seiten brauchen und auch einhalten und machen können, also gemeinsam auf einen grünen Zweig kommen oder Vorgabe machen.
- Wie geht man mit unterschiedlichen Messenger um? Z.B. wenn die Wohngemeinschaft auf Signal kommuniziert und die Eltern diese App nicht haben? Wo braucht es Kompromisse, welche Möglichkeiten gibt es, auf einander zuzugehen? Gemeinsames Kindeswohl muss im Fokus stehen.

**Medienkompetenzen** stärken und **Aufklärungsarbeit** brauchen Zeit und Platz.

Mit Eltern gemeinsames Ziel finden – und vor Augen führen z.B. mit Medienzeiten/ Bildschirmzeiten – Kompromisse sind dann leichter zu finden und einzuhalten.

**Entwicklungsziele und Betreuungsplanung** mitbedenken – wieso hat z.B. ein 10-Jähriger noch kein Handy? Stichwort **soziale Teilhabe** – wichtig auch Privatsphäre und DSGVO mitdenken, da z. B. bei einigen Social Media Plattformen ohne Zustimmung des/der Erziehungsberechtigten unter 14-jährigen keine Anmeldung möglich ist.

**Spannungsfeld** Kontrolle versus Autonomie.

Videochats und -konferenzen sind eine gute Ergänzung – auch für Auslandsaufenthalte von Herkunftssystemen. Welche Regeln gelten? Wer ist (auch im Hintergrund) dabei? Aufzeichnungen untersagen?



# Falschmeldungen, Fake-News, Hoaxes: Informationsbewertung im Netz

8.

Autor: Laurent Straskraba



Was wir aktuell erleben ist eine Veränderung der Deutungshoheit und von zentralen Prinzipien der öffentlichen Kommunikation. Wo bislang Redaktionen, Agenturen und Journalist\*innen sowohl in der Ausbildung als auch im Ethos des Alltags nach dem Grundsatz „Check, Re-Check, Double-Check“ arbeiteten (zumindest die qualitätsorientierten) kommt es heutzutage durch die rasche und ungeprüfte Verbreitung von Inhalten – insbesondere über sogenannte Social Media Plattformen – regelmäßig zu Irrtümern, Irreführungen, absichtlicher Falschdarstellung bis hin zur finanziellen oder politischen Ausbeutung einer großen Zahl von Menschen.

Davon ist aufgrund der gegenwärtigen Verbreitung und Nutzung von digitalen Medien auch eine große Zahl von Kindern und Jugendlichen betroffen. Seien es nun Gerüchte, Legenden oder einfach Lügen, stellt sich die Frage, wie die Betroffenen erstens damit umgehen und zweitens überhaupt erkennen können, ob es sich nun um tatsächliche Inhalte handelt oder nicht.

Nimmt man nur einmal die statistischen Erhebungen zur Internet-Nutzung in Österreich, so sind das rund 7,92 Millionen Menschen und 90% der Haushalte mit einem Internet-Zugang. Wobei hier insbesondere die mobilen Geräte genutzt werden (88% der Anwender\*innen) und zwar v.a. über die Funktion von Suchmaschinen (93%). Weiter aufgegliedert zeigt sich z.B. bei den 16- bis 24-jährigen lt. Statistik Austria in Bezug auf die Internet-Nutzung ein Anteil von 100% (damit ist hauptsächlich das sichtbare Web gemeint), etwa 84% nutzen Internet-Telefonie, 73% kostenpflichtige und 94% kostenfreie Streaming-Dienste sowie 52% TV-Programme über Stream und 73% kaufen über Online-Shopping ein.<sup>14</sup>

Ebenfalls bemerkenswert ist der Anteil der Kinder zwischen 6 und 10 Jahren, die Streaming-Dienste nutzen. Dieser ist lt. Statista von 7% im Jahr 2018 auf 18% im Jahr 2020 gestiegen. YouTube steht dabei an erster Stelle der Aktivitäten mit einem Anteil von 55% in dieser Altersgruppe. Zusätzlich wird der Messenger-Dienst WhatsApp in diesem Alter von 36% genutzt (Vergleich: 83% bei 11- bis 17-jährigen: SaferInternet Jugend-Internet-Monitor). Anzumerken ist auch, dass z.B. Kettenbriefe mit Erpressungen hier eine große Rolle spielen.<sup>15</sup>

Wenn man sich die Entwicklung des Internets in Erinnerung ruft, so war es die Idee über dezentrale Verbindungsstellen eine Kommunikation untereinander aufrecht

<sup>14</sup> [https://www.statistik.at/web\\_de/statistiken/energie\\_umwelt\\_innovation\\_mobilitaet/informationsgesellschaft/ikt-einsatz\\_in\\_haushalten/index.html](https://www.statistik.at/web_de/statistiken/energie_umwelt_innovation_mobilitaet/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html)

<sup>15</sup> <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/754063/umfrage/online-aktivitaeten-von-kindern-in-oesterreich/>



zu erhalten und v.a. wissenschaftliche Inhalte in der akademischen Community zu teilen und zu diskutieren. Inhalte sind heutzutage nun grafisch aufbereitet weltweit verfügbar geworden. Wissensbestände aber auch Unterhaltungsmedien, Online-Spiele, Audio und Videos aller Art sind heute in Sekundenschnelle von fast überall für fast Jede\*n verfügbar.

Damit einhergehend, aber im Vergleich wenig beachtet, bedingen diese Möglichkeiten auch neue Fragen nach Sicherheit, Verantwortung, Redlichkeit und schlussendlich nach Ethik und Vernunft. Kurz gesagt werden **durch die Nutzung von digitalen Geräten und Inhalten ganz viele bislang für selbstverständlich gehaltene – da kulturell verankerte und gelernte – Verhaltensregeln neu herausgefordert** und verlangen eine Antwort, die sich insbesondere mit der Frage beschäftigt: „Was kann ich eigentlich glauben? – Und woher weiß ich das?“

Ist es nun so, dass das was im online- oder offline-Umfeld einer bestimmten Person gesagt wird, richtig ist? Ist eine Sache „wahr“ weil Behauptungen dazu von vielen auf unterschiedlichen Kanälen geteilt werden, mit denen ich verbunden bin? Und was ist mit den Dingen, die nicht kommuniziert, nicht weitergeleitet werden?

Woher weiß ich, über welchen Algorithmus entschieden wurde, mir – oder gerade mir nicht – diese Inhalte anzuzeigen?

Wenn selbst viele Erwachsene, z.B. auch in ihrer Rolle als pädagogische Fachkraft selbst keine Erfahrung mit diesen Fragen haben, wie sollen sie dann dieses notwendige Orientierungswissen an andere, insbesondere Kinder und Jugendliche, die mit digitalen Medien aufwachsen, weitergeben können? Hier braucht es die notwendigen Hilfestellungen, damit der Nutzen dieser vielfältigen Möglichkeiten auch tatsächlich die Schwierigkeiten und Verzweiflung ob der teilweise überfordernden Veränderungen überwiegt.

So wurde z.B. 2017 von saferinternet.at in einer Befragung von 400 Jugendlichen im Alter von 14 bis 18 Jahren einerseits erhoben, dass Social Media Kanäle zu 59% zur wichtigsten Informationsquelle geworden sind, während gleichzeitig nur 10% der Jugendlichen diese auch als glaubwürdig einschätzten und 60% angaben, Nachrichten zu aktuellen Themen hier für unwahr zu halten: „Daran erkennt man das Dilemma der Jugendlichen. Obwohl sie sozialen Netzwerken [Anmerkung: richtiger wäre Nutzer\*innen- oder Gemeinschafts-Netzwerke] nur eine geringe Glaubwürdigkeit zugestehen, sind sie für Jugendliche die wichtigste In-

formationsquelle zu aktuellen Themen. Jugendliche sind sich dieser Widersprüchlichkeit durchaus bewusst, wissen aber oft nicht, wie sie damit umgehen sollen“. Die erwähnte Befragung gibt eine weitere, verbreitete Schwierigkeit wieder: 86% sind bei der Beurteilung der Information unsicher, bei 38% ist das sogar „oft“ oder „sehr oft“ der Fall und 61% der Jugendlichen beurteilt die Informationsbewertung im Internet als große Herausforderung.

**Zusammengefasst kommt dieser Informations- und Medienkompetenz ein immer bedeutender werdender Stellenwert zu**, nicht nur für einen selbst sondern auch für das gesellschaftliche Zusammenleben.<sup>16</sup>

Am Beginn jedes (sozial-)pädagogischen Handelns sollte stets das Zuhören, das Beobachten und das Verstehenwollen der tatsächlichen Situation stehen. Das kann mit den Erzählungen der Beteiligten übereinstimmen oder auch etwas anders gelagert sein. **Wesentlich jedoch ist, dass man den Behauptungen nachgeht um herauszufinden, ob und was dahinterstecken könnte.**

Falschnachrichten, Fake-News & Co werden oft aus dem Bedürfnis heraus verbreitet, die eigene Bedeutung zu spüren, teilweise aus Schadenfreude und leider auch oft als (unreflektierte) Nachahmung von selbst Erlebtem. Nicht zu vergessen ist auch das Motiv über Sammlungen von erschreckenden, alarmistischen, verstörenden, absurden und lähmenden Nachrichten Abhängigkeiten zu erzeugen und/oder über angezeigte Werbung Geld zu verdienen.



<sup>16</sup> <https://www.saferinternet.at/news-detail/aktuelle-studie-zum-thema-geruechte-im-netz-jugendliche-verunsichert-durch-fake-news/>

## BEISPIELE UND TIPPS AUS DER PRAXIS

### Beispiel Fake-News

Seit den Präsidentschaftswahlen in den USA und der Betonung der fakten-orientierten Medien als „Fake News“ durch Donald Trump ist der Begriff zwar in aller Munde aber oft auch falsch verstanden oder absichtlich als Propaganda-Mittel gebraucht. Viele Kinder und Jugendliche übernehmen diese von diversen Medien, Video-Kanälen, Plattformen und anderen Quellen ihrer Umgebung (z.B. auch von Erwachsenen) und sind dadurch oft sehr verunsichert bzw. übertreiben in der Art, dass sie gar nichts mehr für wahr halten oder hinter jeder Kritik oder Richtigstellung eine „Verschwörung“ vermuten.

Dies kommt z.B. immer wieder auch in Workshops mit Schulklassen oder in der Jugendarbeit vor. Mit einer klaren Haltung aber auch Erfahrung in diesem Bereich gelingt es dann aber meist auch wieder rasch, den Fokus auf bisherige Wege des sicheren Wissenserwerbs zu lenken. Wesentlich dabei ist, dass man nicht versucht zu belehren und mit Dogmen zu argumentieren wie „das ist einfach so“, sondern sich zumindest zwei- bis dreimal die Zeit nimmt, den Weg der Überprüfung des Sachverhalts gemeinsam zu beschreiten. Dazu zählt die Reflexion über den eigenen Medienkonsum ebenso wie die Klarheit darüber, dass es bei Erkenntnissen immer nur um Wahrscheinlichkeiten und nicht um absolute „Wahrheiten“ geht. So nimmt man die womöglich aufgeladene Emotion aus der Situation, zeigt Bereitschaft sich mit dem Anliegen bzw. Thema zu beschäftigen und gibt Begleitung auf dem Weg selbst herauszufinden wie man sich den Tatsachen nähern kann. Dabei spielt die Suche nach Primärquellen wie auch nach dem eigenen „digitalen Fußabdruck“ (was zeigt das Netz über mich) eine wichtige Rolle und sollte zumindest 2 x im Jahr ganz bewusst durchgeführt werden.

### Beispiel: Verschwörungstheorien

Als Beispiel ist hier die Geschichte von „Chemtrails“ zu erwähnen, bei der behauptet wird, die sichtbaren Luftverwirbelungen durch Flugzeugtriebwerke wären Botenstoffe, die auf die Menschen oder die Gegend darunter abgeworfen werden, um die Gesundheit zu beeinträchtigen, das Wetter bzw. Klima zu verändern oder irgendein anderes verpönte Motiv.

Die ganze Sache ist allerdings nicht neu, nur die Mittel ändern sich immer wieder, wenn zu viele Menschen über die Tatsachen zu der Geschichte Bescheid wissen. So ist z.B. in den 1950er Jahren in der DDR die Mär vom abgeworfenen „Ami-

Käfer“ verbreitet worden, der angeblich von den USA abgeworfene Schädling Kartoffelkäfer, um einen Grund außerhalb der eigenen Verantwortung zu nennen, weshalb die Ernten so schlecht waren (Quelle: <https://www.mdr.de/zeitreise/kartoffelkaefer-verschwörung-ddr-usa-100.html>).

## FAQs FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

### Was soll man machen, wenn Kinder immer wieder unwahre Geschichten (weiter) erzählen, z.B. auch in Bezug auf CoVid?

Das kommt darauf an wie emotionalisiert die Situation gerade ist. Bei einer aufgeheizten Stimmung wird Vernunft eher abgelehnt. Daher sagte etwa auch Jesper Juul, dass man das Eisen schmieden sollte, wenn es kalt ist. Also, dass konfliktträchtige Themen am besten dann angesprochen werden, wenn sich die Erregung wieder gelegt hat. Dann kann man sich Schritt für Schritt an die Behauptung herantasten und schauen was sich dazu so finden lässt, z.B. auf der Website von mimikama.at – eine andere Methode wäre z. B., dass man anhand einer selbst ausgedachten Geschichte den Ball zurückgibt und fragt, wie denn das Gegenüber nun herausfinden würde, ob die Erzählung stimmt oder nicht.

### Wann hat das mit den „Fake News“ eigentlich angefangen?

In der heutigen Form und in diesem Ausmaß als Versuch, unliebsame Fragen oder allzu genaues Hinschauen zu diskreditieren wohl so richtig rund um 2015/16 mit den Behauptungen von Donald Trump. Aber Falschnachrichten, Fälschungen, Betrügereien, Verleumdungen, Gerüchte, Irreführung und Vorurteile gibt es quasi schon immer. Nur das Ausmaß, in dem es den Alltag von so vielen Menschen beeinflusst ist durch das Ausnutzen von Mitteln der direkten und ungeprüften Kommunikation heute ein viel Größeres als noch in früheren Zeiten.

### Welchen Medien kann man eigentlich noch vertrauen?

Denen, die mit ihrem Namen geradestehen müssen und sich zumindest zu Mindeststandards in ihrer täglichen Arbeit bekennen. Der britische Medienexperte Denis McQuail formulierte das in folgenden Bereichen: Freiheit, Vielfalt, Objektivität und Ordnung. Dabei geht es also um Orientierungspunkte eines Qualitäts-Journalismus, der natürlich die Voraussetzung für die Wahrscheinlichkeit (nicht Sicherheit!) einer vertrauenswürdigen Medienkommunikation bildet.

## IMPULSE FÜR PÄDAGOGISCHEN ALLTAG

- Ein Quiz, das hilft die eigene Wahrnehmung zu schärfen und zu reflektieren ist hier zu finden: [app.involve.me/siat/fakenews-onlinehate-quiz](https://app.involve.me/siat/fakenews-onlinehate-quiz)
- Ein niederschwelliges Spiel, um die Mechanismen und Motive bei der Verbreitung von Fake News zu verstehen: [www.getbadnews.de](http://www.getbadnews.de)
- Ein weiteres kurzweiliges Spiel zum Thema Falschnachrichten und Gerüchte: [www.fakeittomakeit.de](http://www.fakeittomakeit.de)
- Und ganz aktuell zu Covid-19, entwickelt von der Cambridge University: [www.goviralgame.com/de](http://www.goviralgame.com/de)

### Praktische Übung: Faktenchecker\*in

Hast du schon mal selbst versucht Faktenchecker\*in zu sein? Nimm dir doch mal eine Nachricht, die dir jemand geschickt hat oder die dir über den Newsfeed angezeigt wird und überprüfe folgende Punkte:

- Auf welcher Seite bzw. in welchem Medium wurde diese Nachricht veröffentlicht? Was ist das Interesse dieses Mediums?
- Gibt es zumindest ein paar andere, vertrauenswürdige Quellen, die das berichtete Ereignis gleich oder ähnlich beschreiben?
- Was sind für dich Kriterien, um ein Medium als vertrauenswürdig zu bezeichnen? Weißt du was eine Redaktion ist?
- Welche Person hat den Artikel, das Video, usw. verfasst? Gibt es diese Person überhaupt und könnte man diese auch kontaktieren, wenn man z.B. zu Details nachfragen möchte?
- Weißt du, dass Seiten, die regelmäßig Nachrichten veröffentlichen, in Österreich ein Impressum haben müssen, in dem sie darstellen, wer die Seite betreibt und wie sie erreichbar sind. Was sagt es dir, wenn so ein Impressum nicht vorhanden ist?
- Wie sind die weiteren Artikel dort gestaltet? Versucht da jemand viel Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und Werbung zu platzieren oder wird auf Überprüfbarkeit und sachliche Berichterstattung Wert gelegt?
- Wenn du dir zu einem bestimmten Thema einen Überblick verschaffen willst ob das schon mal auf Fakten überprüft worden ist, kannst du dieses hier in das Suchfeld eingeben – und wenn dir etwas als Falschnachricht vorkommt, kannst man das auch hier mitteilen: [www.mimikama.at](http://www.mimikama.at)



## Selbstwert und Medien: Körper, Gefühle, Selbstdarstellung

9.

Autorin: Elke Prochazka



Jugendliche verbringen viel Zeit in und mit sozialen Medien. Es ist für sie ein Teil ihrer Lebensrealität. Nicht nur für sie, auch für viele Erwachsene. Wie wir aus Studien wissen, **beeinflusst alleine die Zeit, die Jugendliche in sozialen Medien verbringen, wie sie sich selbst fühlen.** Und das unabhängig davon, was sie dort erleben. Jugendliche fühlen sich umso imperfekter, je mehr Zeit sie in sozialen Medien verbringen. Das gilt für alle Geschlechter. Dieses Gefühl haben früher vor allem Werbungen erzeugt. Nicht umsonst gibt es das Body Image Marketing, bei dem viel Geld investiert wird, damit Menschen sich nicht gut genug fühlen, um dann bereit zu sein, ein bestimmtes Produkt zu kaufen. Wichtig ist es darauf zu achten, wie man dieses Thema mit Jugendlichen diskutieren kann und wie man sie auf ihrem Weg zu einer Selbstakzeptanz unterstützen kann.

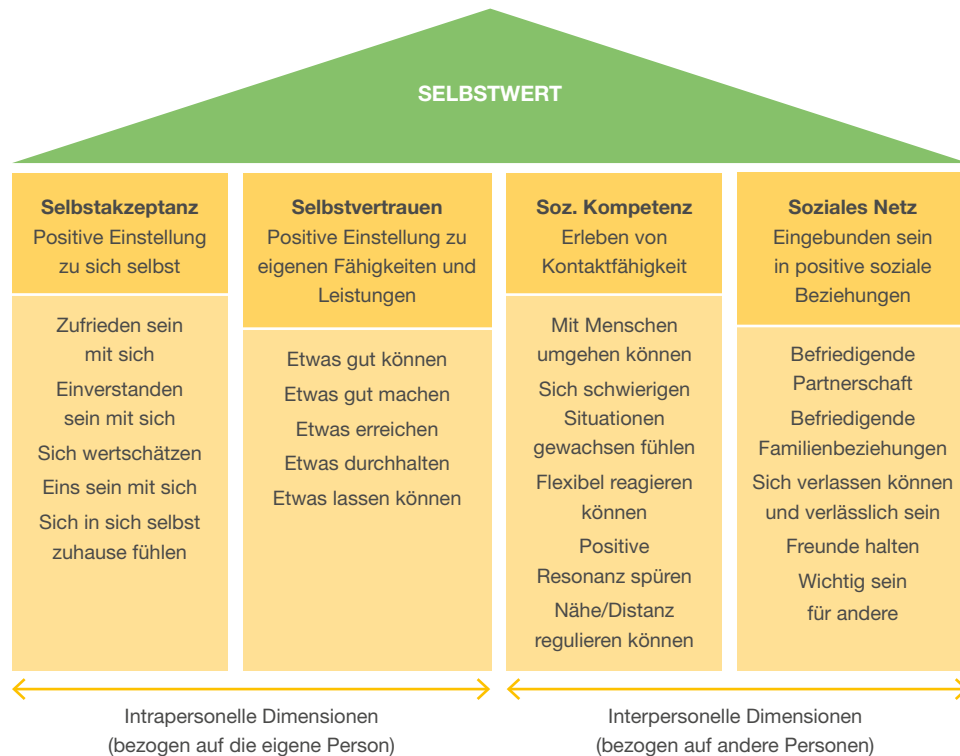
Eine gesunde Entwicklung fußt auch auf der Entwicklung eines gesunden Selbstwerts. Die Entwicklung beginnt schon in der Kindheit und kann daher auch hier schon positiv gestärkt werden, um gerade dann im Jugendalter weiter zu unterstützen. Durch das tägliche Zusammensein, die eigene Person, Rückmeldungen und vieles mehr beeinflussen pädagogische Fachkräfte stetig den Selbstwert von Kindern und Jugendlichen. Umso wichtiger ist es, sich dessen bewusst zu sein und auch zu reflektieren, was hier bereits sehr gut passt und was vielleicht noch adaptiert werden kann. **Die Stabilität des Selbstwerts beeinflusst, inwiefern Jugendliche durch soziale Medien darin erschüttert werden können.**

Aus Studien ist bekannt, dass es keinen Unterschied auf die Auswirkungen auf den Selbstwert macht, ob Jugendliche wissen, dass in sozialen Medien, wie etwa Instagram vieles durch etwa Filter künstlich verschönert ist. Das alleinige informieren über diese Tatsache oder auch Informationen über das Body Image Marketing können zwar ein Reflektieren anregen, nicht aber gänzlich die negativen Auswirkungen verringern helfen.

Die Beeinflussung durch die digitalen Medien können wir zwar nicht verhindern. Was wir aber können, ist Kinder und Jugendliche stärken, damit sie sich der Beeinflussung bewusstwerden und etwas haben, was sie dann entgegensetzen können. **Die Wunderwaffe dabei ist ihr Selbstwert.** Wenn Kinder und Jugendliche lernen, was es bedeutet, sich selbst akzeptieren zu können, kann dies helfen. Gerade auch im Bereich der Selbstdarstellung ist es für junge Menschen mit einem gefestigten Selbstwert einfacher, unabhängiger von den Likes und Kommentaren der anderen zu sein. Es ist etwas einfacher stärke zu agieren, wenn man sich klarmacht, auf welchen Säulen der Selbstwert fußt. In der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

kann es hilfreich sein, sich zu überlegen, welche Bereiche bei dem/der spezifischen Jugendlichen gestärkt werden sollten. Der Selbstwert fußt laut Friederike Potreck-Rose und Gitta Jakob (2007, siehe Grafik) auf vier Säulen. Zwei davon sind auf die eigene Person bezogen, zwei auf andere Personen. Ist einer der vier Bereiche nur schwach ausgebildet, dann gerät der Selbstwert ins Wanken.

**Hierzu ein Beispiel:** Eine Person hat nur eine geringe Selbstakzeptanz sich selbst gegenüber. Findet sich hässlich, nicht gut genug, nicht liebenswert. Auch das Selbstvertrauen ist erschüttert: „Ich kann das sowieso nicht.“ „Das bringt eh nix.“ „Ich werde nie so wie die.“ Das schwächt meist auch direkt die erlebte Soziale Kompetenz. „Die anderen wollen sowieso nichts mit mir zu tun haben, oder nur, wenn sie mich brauchen.“ So wird der Selbstwert schnell komplett instabil.



nach Friederike Potreck-Rose/Gitta Jacob (2007): Selbstzuwendung, Selbstakzeptanz, Selbstvertrauen. Psychotherapeutische Interventionen zum Aufbau von Selbstwertgefühl, 4. Auflage 7 (Klett-Cotta Verlag)

## INFOBOX

**Der Selbstwert von Kindern wird dadurch gestärkt, dass sie Folgendes erleben:**

- Ich bin anderen wichtig
- Ich werde mit Fehlern und Schwächen angenommen. Ich werde auch gemocht, wenn ich mal Blödsinn mache.
- Ich als Mensch bin wichtig, nicht nur das, was ich kann.
- Ich werde angenommen, so wie ich bin. Ich bekomme die Möglichkeit, mich zu verändern.
- Ich bin wichtig für andere. Ich trage z.B. etwas zum Wohlbefinden aller in der WG bei.
- Ich kann mitbestimmen, meine Meinung zählt. Wo können Kinder bereits Verantwortung übernehmen, selbst gestalten?

**Das gute ist aber, dass man direkt daran arbeiten kann – besonders als pädagogische Fachkraft,** vieles dabei auch nebenher. Zusätzlich passiert im pädagogischen Alltag ohnehin schon bzw. kann schon ein wenig Adaption viel dazu beitragen, den Selbstwert von Kindern und Jugendlichen zu festigen. Eine gefestigte Säule kann durch soziale Medien zwar erschüttert werden, wird aber weniger verletzt, als eine ohnehin schon sehr fragile, schwache Säule. Konkrete Beispiele, wie das gelingen kann, finden sich im Bereich Tipps und Handlungsanweisungen für Pädagog\*innen.

Kinder bzw. die Jüngeren betrifft dieses Thema ebenso. Sie sind durch soziale Medien zwar meist noch nicht direkt betroffen, ein Aufbau ihres Selbstwertgefühls, ist aber auch in diesem Alter schon möglich und ein Schutzfaktor für die spätere Mediennutzung und deren generelle, gesunde Entwicklung. Sie werden allerdings auch schon klar in ihrem Gefühl mit ihrem Körper beeinflusst, durch Abbildungen in Büchern, Rückmeldungen aus ihrem Umfeld, Puppen, Spielfiguren etc. Durch die Einbindung von Kindern bei der Gestaltung und auch durch Rückmeldungen zwischendurch, lässt sich der Selbstwert auf vielfältige Art und Weise aufbauen und stärken.

## BEGRIFFLICHKEITEN ZU SELBSTWERT UND DIGITALE MEDIEN

**Body Positivity** bedeutet, jedem Körper mit Respekt zu begegnen. Body Positivity steht dafür, dass alle Körper gleich wertvoll sind. Dabei geht es auch nicht nur um schlanke oder übergewichtige Körper, sondern Körper aller Hautfarben, aller Geschlechter, aller Altersstufen, aller Körperformen, mit verschiedensten körperlichen Behinderungen, aller Kulturen. Es bedeutet auch, dass der Körper eines Menschen und dessen Wert nicht miteinander verbunden sind. BP bedeutet definitiv nicht, dass man sich oder auch andere Körper lieben und schön finden muss. Auch wenn das in der Werbung oder auch in sozialen Medien leider immer wieder falsch verwendet wird.

Was heißt das für mich, für Kinder und Jugendliche? – Dass man freundlicher und bedürfnisorientierter mit dem eigenen Körper umgeht. Man akzeptiert ihn, wie er gerade ist. Es geht nicht darum, ihn zu lieben und toll zu finden.

Die konkreten Forderungen nach Selbstliebe überfordern manche junge Menschen aber. Sie machen ihnen Druck, es ist kein Konzept, das von ihnen als hilfreich erlebt wird. Aber Body Positivity richtig erklärt, kann sie in einer gesunden Entwicklung unterstützen.

**Body Neutrality** bedeutet, dass der Körper neutral, ohne negative Gefühle betrachtet werden kann. Es kann ein Zwischenschritt zu Body Positivity sein.

**Body Shaming** bedeutet, dass jemand für seinen Körper „beschämt“ wird, also aufgrund des Aussehens abgewertet wird. Von BS sind ganz unterschiedliche Körper betroffen. Body Shaming gegen übergewichtige Menschen wird auch als **Fat Shaming** bezeichnet, gegenüber sehr schlanken Personen **Skinny Shaming**.

**Selbstdarstellung** kann man<sup>17</sup> beschreiben als den Versuch, sich als Mensch zu präsentieren. Einerseits wie wir sind oder andererseits auch, wie wir wollen, dass andere Menschen glauben, wie wir sind. Im Internet erfolgt die Selbstdarstellung u.a. durch Fotos, Videos, das Angeben von Hobbys oder persönlichen Eigenschaften, das Liken von bestimmten Seiten, das Teilen bestimmter Informationen etc. Man präsentiert also sich selbst nach außen, unter Zuhilfenahme verschiedenster Werkzeuge, etwa auch Filter. Ein wesentliches Ziel der Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken ist die Bestätigung durch die Peers. Gemessen wird diese durch Kommentare oder Likes. Sie bestätigen nicht nur die geposteten Inhalte,

sondern tragen auch zu einer Stärkung des eigenen Selbstwerts bei bzw. auch umgekehrt zu einer Schwächung dessen.

Auch wenn durch Werbung und Medien vermittelte Bilder und deren Botschaften nicht als alleinige Auslöser für negative bzw. verzerrte Körperwahrnehmungen oder auch für Essstörungen betrachtet werden können, so zeigen Studien, dass die perfektionierte Darstellung von Körpern in der Werbung und in digitalen Medien ein negatives Selbstbild begünstigen kann. Auch in diesem Bereich gilt es einige Begriffe zu erklären:

- **Orthorexie** meint ein auffälliges Essverhalten, bei dem sich betroffene Menschen zwanghaft mit dem Thema Ernährung beschäftigen, aus Sorge, um die eigene Gesundheit. Merkmale: Fixierung auf die Unterscheidung von gesundem und ungesundem Essen, das Essverhalten anderer wird abgewertet, man fühlt sich überlegen, die Nicht-Einhaltung führt zu Schuldgefühlen, die Gedanken sind auf das Essen fixiert.
- **Biggerexie**, auch Muskelsucht oder Muskeldysmorphie bezeichnet: Betroffene empfinden ihren Körper als zu wenig muskulös. Merkmale: Fixierung darauf, zu wenig muskulös zu sein, Versuche immer muskulöser zu werden, wird immer weiter verstärkt, Körperwahrnehmungsstörung. Der Körper wird wie bei einer Magersucht anders wahrgenommen, als er tatsächlich ist.
- **Snapchat Dysmorphie** beschreibt, die übermäßige Beschäftigung mit einem wahrgenommenen Schönheitsfehler.

Unser Wahrnehmungssystem kann nicht zwischen unbearbeiteten und retuschierten Fotos unterscheiden und verarbeitet jedes Bild. Dadurch wird unser Prototyp einer schönen Person zunehmend mit Merkmalen gespeist, die nichts mit der Wirklichkeit zu tun haben. Hat man sich bereits so einen Prototypen gebildet, werden alle möglichen Störungen des Selbst und Körperbildes wahrscheinlicher (Essstörungen, Depression, Neid, Minderwertigkeitsgefühle).

<sup>17</sup> angelehnt an Aronson, Elliot/Wilson, Timothy/Akert, Robert (2014): Sozialpsychologie. 8. Auflage, Pearson Studium Verlag.

## TIPPS FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

- **Prozess:** Ein Stolperstein bei diesem Thema liegt sicher darin, das Thema als eine einmalige Info aufzugreifen. Es ist ein Thema, das als Prozess in der Begleitung von Kindern und Jugendlichen jeglichen Alters aufgegriffen werden muss.
- **Früh den Selbstwert stärken:** Die Chancen liegen klar darin, dass Jugendliche früher daran arbeiten, sich selbst akzeptieren zu können. Schon sie darüber zum Nachdenken zu bringen, ist ein großer Erfolg und ein wesentlicher erster Schritt, in Richtung eines gesunden Selbstwertes. Und im nächsten Schritt ein Schutz vor der Beeinflussung des Internets auf das eigene Wohlbefinden und die Abhängigkeit von Likes im Bereich der eigenen Selbstdarstellung.
- **Authentisch sein:** Schwierig kann es hier als pädagogische Fachkraft sein, auch ein Stück sich selbst zu zeigen. Je authentischer es für einen möglich ist, über eigene Gefühle und Zweifel an sich selbst zu sprechen und die Auswirkungen von Social Media auf das eigene Wohlbefinden zu thematisieren, umso glaubwürdiger wird das Thema von Jugendlichen angenommen. Das ist aber oft für einen selbst auch schwierig. Im Team kann überlegt werden, für wen das eher und für wen es weniger passend ist. Nicht alle müssen sich mit den gleichen Themen wohl fühlen. Gerade Kinder und Jugendliche haben ohnehin ein starkes Gespür dafür, welche Themen bei wem am besten aufgehoben sind.
- **Keine fixen Lösungen:** Ein Stolperstein in diesem Bereich ist, fixe Lösungen zu präsentieren. Sich selbst zu akzeptieren ist ein lebenslanger Prozess. Jugendliche erleben oft, dass sich Erwachsene drüber stellen und das Gefühl vermitteln, dass das irgendwann komplett vorbei ist.
- **Reflektieren:** Gerade das gemeinsame Reflektieren ist bei diesem Thema eine große Chance. „Wir sind alle von diesen Beeinflussungen und Angriffen auf unser Wohlbefinden betroffen...“
- **Chancen erkennen:** Die Selbstdarstellung online wird oft generell negativ bewertet. Sie bietet aber auch viele Chancen. Gerade Jugendliche mit körperlichen Beeinträchtigungen etwa, berichten oft davon, dass sie im Netz diese auch nicht zeigen können, wenn sie das gerade nicht möchten. Personen, die mit Geschlechtsmerkmalen geboren wurden, die nicht zu dem passen, was sie empfinden, können im Internet oft noch viel früher

sie selbst sein. Die Selbstdarstellungsmöglichkeiten haben also auch viele Möglichkeiten selbstwertstärkend zu wirken. Das Thema ist durchaus differenziert zu sehen. Beispielsweise können Profile von „Influencer\*innen“ – Menschen die sich aktiv für Inklusion einsetzen – Jugendlichen viele Möglichkeiten aufzeigen. Das Internet kann hier sehr selbstwertstärkend wirken.

- **Niederschwellige Beratungschance:** Dies ist auch im Bereich der sexuellen Orientierung und der Geschlechtsidentität durch Studien nachgewiesen. Jugendliche haben unabhängig von ihrem Umfeld, Zugang zu Informationen. Sie können selbstständig im Internet herausfinden, dass es Wörter für das gibt, was sie empfinden. Dass viele Menschen so empfinden, wie sie. Sie können etwa in YouTube Videos die Entwicklung anderer mitverfolgen oder auch direkt Fragen stellen. Das ist viel niederschwelliger möglich, als es z.B. durch den Kontakt mit einer Beratungsstelle möglich ist. Gleichzeitig sind nicht heterosexuelle und nicht cis-geschlechtliche Jugendliche noch mehr von Online Gewalt betroffen. So werden 88% beschimpft und diskriminiert, wenn sie im Internet posten. Das zeigt eine Studie zur Queeren Freizeit. Umso wichtiger, dass sie in dem Umfeld, in dem sie aufwachsen, in ihrem Selbstwert gestärkt werden.
- **Megathema in der Pubertät:** Gerade in der Zeit der Pubertät, in der sich Jugendliche an einen völlig neuen Körper gewöhnen müssen und eine eigene Identität ausbilden, beeinflussen Ideale. Diese sind sehr kontrovers: Jungen gelten beispielsweise nur dann als attraktiv, wenn sie glattrasiert und muskulös sind, Mädchen, wenn sie androgyne, schlanke Körper aufweisen. Dies ist besonders problematisch, da sich der Körper der Mädchen in der Pubertät von einem androgynen Körper in einen weiblichen ändert, der dann allerdings immer weniger dem vermeintlichen Ideal entspricht. Bei Burschen entwickelt sich der Körper in Richtung des gängigen Schönheitsideals, da sie an Muskelmasse zunehmen. Trotz alledem geraten auch sie immer mehr unter Druck.
- **Nicht nur ein Thema von Mädchen:** Das Thema spielt auch für queere Jugendliche bzw. für die LGBTQI Community eine wesentliche Rolle. Als Beispiel hier die Reaktion von Burschen\*: Sie brauchen bei Workshops oft länger, um sich auf das Thema einlassen zu können. Alleine beim Reflektieren, was schön/attraktiv ist, beschreiben sie oftmals zuerst Personen, die sie als weiblich wahrnehmen. Burschen\* bringen Körperthemen kaum direkt ein. Sie sprechen eher von Stärke, Muskelaufbau, Fitness, Ernäh-

rung. Gerade auch Angst vor „geschlechtsabweichenden Verhalten“ wird durch ihre Aussagen deutlich. „Bin ich schwul, wenn ich etwas an einem anderen Mann attraktiv finde?“, ist etwa eine häufig gestellte Frage. Es ist ein Trugschluss, dass das Thema Burschen\* nicht beschäftigt. Aus Studien ist bekannt, dass sie ebenso unter Druck stehen, perfekt aussehen zu müssen. Auch Essstörungen nehmen bei Burschen\* zu. Es braucht auch in der Burschen\*arbeit Body Positivity.

- **Schubladendenken aufbrechen:** Wenn es um Selbstdarstellung geht oder auch Rollenvorbilder, sowohl das Geschlecht, aber auch Religionen und Kulturen betreffend, dann bildet das Internet auch viele Klischees ab. Je nachdem in welcher Internet Blase sich Jugendliche bewegen, kann das Internet selbstwertstärkend oder eben selbstwertschwächend wirken. Eine Selbstwertstärkung muss auch nicht ausschließlich positiv sein. Fühlt sich ein Jugendlicher nirgends aufgehoben, kann das von unterschiedlichen Gruppierungen genützt werden, um diesem eine Zugehörigkeit zu vermitteln.
- **Achtsam sein & Prävention:** Jugendliche die besonders auf der Suche nach Anerkennung sind, haben ein größeres Risiko, Opfer von etwa Cyber-Grooming zu werden. Wenn sie zum ersten Mal erleben, dass jemand Interesse an ihrer Person zeigt, ist es für sie noch einmal schwieriger, hier auf mögliche Gefahren zu achten.



## WAS IST SCHÖN? BLITZLICHTER AUS EINEM WORKSHOP

In der Arbeit mit einer Gruppe von Mädchen\* haben wir gerade darüber gesprochen, was sie als schön empfinden. Die Antworten waren gesellschaftlich erwartet gefärbt. „Schön ist, wer einen guten Charakter hat.“ Währenddessen kam eine Gruppe Schüler\*innen in den Pausenhof, der von der Klasse einsichtig war. Die Gruppe begann einen Tanz zu üben, einigen Burschen\* rutschte das T-Shirt hoch, viele der Mädchen\* riefen los „oh hast du die Bauchmuskeln gesehen, oh die blauen Augen, er ist einfach so hübsch...“ Als es wieder ruhiger wurde, habe ich gesagt „Okay, lasst uns darüber reden. Was ist für euch schön...“ Darüber zu reflektieren, ist deshalb wichtig, weil den Jugendlichen klarer wird, wodurch sie bis zu diesem Zeitpunkt in ihrem Schönheitsbegriff geprägt wurden. Das können Puppen, Menschen in ihrem Umfeld, Influencer\*innen, Werbung, Geschwister, etc. gewesen sein. Vor allem macht es auch Sinn, zu zeigen, wie sich der Schönheitsbegriff im Laufe der Zeit verändert hat und es ein wenig auch Zufall ist, was hier jetzt gerade als schön angesehen wird, in dem Umfeld, in dem sie aufwachsen. In der Arbeit zum Unterschied von Selbst- und Fremdbild ist immer der Moment beeindruckend, wenn Jugendliche merken, dass nahezu alle kritisch mit sich umgehen. Auch diejenigen, die von der Gruppe als besonders attraktiv angesehen werden. Dass auch sie an sich zweifeln und sich selbst nicht akzeptieren können, macht betroffen. Genau in diesem Moment ist es möglich, über den Umgang mit sich selbst zu sprechen. Da die Jugendlichen fühlen, dass es ein Thema aller ist.

**Ein sehr häufiges Feedback aus der Arbeit mit Mädchen\* zum Thema Körper, Medien & Gefühle:** „Ich hätte mir nicht gedacht, dass wir alle uns so hässlich fühlen. Ich habe heute gemerkt, wie schirch ich mit mir umgehe. Und dass andere mich ehrlich anders sehen. Das bringt mich zum Nachdenken. Ich möchte das so nicht mehr.“



### Selbstwert konkret stärken – aber wie?

- **Mutiges, reflektiertes Vorbild sein:** Gerade bei dem Thema gilt es Mut zu machen. Denn vieles zu dem Thema passiert ohnehin ganz nebenbei, in dem alle so sind, wie sie sind. Das macht es gleichsam einfach und auch schwierig zu gleich. Denn je reflektierter man hier auf sich selbst blickt, welche Sätze einem oft über die Lippen kommen, was man selbst als Person ausstrahlt, welches Vorbild man ist, prägt auch die anvertrauten Kinder und Jugendlichen. Was meldet man zurück, wenn sich ein Bursch\* einen Rock anzieht, wenn Burschen\* viel trainieren, wenn jemand ab- oder zugenommen hat, wenn man merkt, jemand ist verliebt, oder wenn sich jemand zum Weggehen besonders sexy hergerichtet hat...? Wie tritt man selbst auf? Traut man sich, auch Schwächen zu zeigen? Darüber zu sprechen, dass man sich auch nicht immer wohl fühlt? Wie man damit umgeht? All das sind Bereiche, in denen man ansetzen kann. Kinder und Jugendliche können davon lernen. Es ist wichtig Körper nicht zu bewerten, egal in welche Richtung.
- **Greifen Sie auf, wenn Sie hören, wie Jugendliche selbst abschätzig über sich sprechen.** „Ich schau aus wie ein fettes Walross.“ Antworten sie beispielsweise: „Es tut mir weh, wenn ich hör, wie du über dich sprichst. Würdest du das auch deinem\*deiner Freund\*in so sagen? Ich kenne das auch von mir. Ich habe angefangen, mich zu stoppen, wenn ich mich selbst so angehe. Das hat mir geholfen, mich mehr zu mir stehen zu trauen. Ich fühl mich auch nicht immer attraktiv/stark/wohl. Aber ich denke mir dann, dass ich trotzdem okay bin, so wie ich bin. Vielleicht hab ich das Essen gerade einfach gebraucht, weil ich den Stress/Liebeskummer/Streit sonst nicht ausgehalten hätte.“
- **Stärken aktiv besprechen:** In pädagogischen Gesprächen mit Jugendlichen kann es eine unglaubliche Ressource sein, wenn aktiv darüber gesprochen wird, was sie besonders gut können, was sie für die Gruppe beitragen oder auch, was besonders toll an ihrer Persönlichkeit ist. Wenn Kinder ihre Stärken kennen, vertrauen sie eher darauf, dass sie in ihrem Leben etwas erreichen können. Wenn sie erfahren, dass andere sie schätzen, fühlen sie sich als Teil einer Gesellschaft, die sie trägt.
- **Emotionen hinter Aussagen verstehen und bearbeiten:** Hier ein Beispiel: Sie kommen in eine Situation, in der sich ein Kind abwertet. „Mich mag eh niemand.“ „Es will eh keiner mit mir spielen.“ Wie wird oft reagiert? Oft versucht man eine andere Sichtweise zu vermitteln. Man möchte dem Kind die Sicht-

weise, die es gerade hat, direkt ausreden. Dies funktioniert oft aber genau nicht und birgt auch die Gefahr, dass sich die negative Sichtweise sogar verstärkt. Was kann man also tun? Lassen Sie zuerst das Kind erzählen und hören sie zu. Gehen Sie dann zuerst auf die Gefühle ein. Z. B. durch: „Ich spüre, dass du dich gerade völlig überfordert fühlst. Das kann ich verstehen. Was ist denn passiert, ich höre dir zu“. Das Kind erzählt, dass es bei einem Spiel ausgeschlossen wurde. „Verstehe, dass du enttäuscht bist. Du bist nicht allein mit diesem Gefühl. Ich kann das verstehen. Ich kenne das Gefühl.“ Für das Kind ist es unglaublich hilfreich, zu merken, dass es damit nicht alleine ist. Erst wenn sich das Kind verstanden fühlt, können Lösungsmöglichkeiten als hilfreich erlebt werden.

- **Wertschätzung entgegenbringen:** Was tun, um Jugendliche bei der Entwicklung eines guten Körpergefühls zu unterstützen? Bringen Sie Jugendlichen Wertschätzung entgegen, unabhängig von deren Aussehen und auch unabhängig von deren Selbstdarstellung on- als auch offline. Jugendliche dürfen selbst bestimmen, wie sie sich anziehen wollen, wie sie sich zeigen wollen. Es kommt leider immer noch zu Aussagen, wie „Wenn du dich so zeigst, dann ....“ Egal ob damit ein Foto gemeint ist, das Jugendliche hochladen, versenden oder wie sie sich für ein Offline Treffen herrichten. Diese Aussage vermittelt Jugendlichen eine Mitschuld, sollten sie Opfer von z.B. Mobbing, Hasskommentaren, sexueller Gewalt etc. werden. Das wären Aussagen im Bereich einer Täter\*innen-Opfer-Umkehr. Die Botschaft an Jugendliche muss aber sein: „Egal, wie du dich zeigst, nichts rechtfertigt eine Abwertung deiner Person. Es ist wichtig, dass du dich wohl fühlst.“ Greifen sie auch ein, wenn andere bewertet werden. Zum Beispiel: „Boah hast du gesehen, was die heute anhat?“ „Ja, habe ich gesehen. Sie hat wohl etwas an, worin sie sich heute gut fühlt. Das ist das einzige, was zählt.“
- **Rollenklischees nicht verstärken:** Ja eh, denken Sie sich jetzt vielleicht. Wir alle sind unterschiedlich aufgewachsen, oft mit ganz schön viel Klischee. Ehrlicherweise braucht es ein unglaubliches Maß an Selbstreflexion, um nicht doch auch das eine oder andere Mal Aussagen zu treffen, die ein Klischee treffen.
- **Bildbearbeitung ansprechen:** Welche Filter/Programme nützen die Jugendlichen, mit denen sie arbeiten? Warum? Was ist ihnen bei Fotos, die sie hochladen wichtig? Was denken Sie müssen diese Bilder haben? Welche Filter verwenden die Personen im Netz, denen sie gerne folgen? Probieren Sie diese gemeinsam aus. Auch das Experiment von Rankin kann hier helfen das Thema anzusprechen.

- **Influencer\*innen, die gut tun:** Hinterfragen Sie, wie sich Jugendliche fühlen, wenn sie Beiträge ihrer Lieblings Internet Stars schauen. Machen Sie Mut, dass sich Jugendliche dabei beobachten. Regen Sie an, dass Profilen, die sie immer schlecht fühlen lassen, mal zumindest für einige Zeit entfolgt werden kann.
- **In die Lebenswelt eintauchen:** Hilfreich können wir immer dann sein, wenn wir die Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen betreten, wenn wir zuhören, um wirklich zu verstehen, anstatt zu werten oder mit Lösungen zu kontern. Sobald es gelingt, dass Kinder oder Jugendliche sich ehrlich verstanden fühlen, ist auch die Möglichkeit eröffnet, zu unterstützen. Lassen Sie sich zeigen, welche Personen Jugendliche im Netz begeistern, versuchen Sie zu verstehen, was sie daran fasziniert. Es kann ein Hinweis darauf sein, was die spezifische Person gerade vermisst.
- **Up-to-date bleiben:** Machen Sie sich ein Bild davon, was im Internet gerade so alles passiert. Seiten wie Saferinternet.at, Rat auf Draht, Mimikama.at helfen dabei. Es ist klar, dass sie nicht über alles direkt informiert sein können. Das schafft niemand und das braucht es auch nicht. Aber gerade über aktuelle Vorkommnisse können Themen oft einfacher angesprochen werden.

### Übungsideen

- Der bekannte Fotograf Rankin hat Jugendliche in seinem **Fotoprojekt** „selfie harm“ fotografiert und ihnen danach die Möglichkeit gegeben, diese noch zu bearbeiten, bevor er sie auf sein Social Media Profil lädt. Die Ergebnisse können Sie sich gemeinsam mit den Jugendlichen hier ansehen:  
<https://ze.tt/so-drastisch-verfaelschen-jungen-menschen-ihr-aussehen-um-mehr-likes-zu-bekommen/>
  - Was denkt ihr über die veränderten Gesichter?
  - Was haben Sie gemeinsam?
  - Was wurde verändert?
  - Was denkt ihr, warum sich Jugendliche so verändert haben?
  - Auch Snapchat Dysmorphie kann hier besprochen werden.
- Eine Möglichkeit ist auch Filter, die Influencer\*innen, denen die Jugendlichen gerne folgen, verwenden, auszuprobieren. Z.B. Fotos mit und ohne Filter zu machen, diese zu vergleichen.
- Auch das Profil von Enisa Bukvic (viele Jugendliche kennen sie aufgrund ihrer Teilnahme bei Germanys Next oder weil sie ihr oder ihrem Freund Simon Desue

folgen) kann gemeinsam durchgesehen werden. Dann können die Jugendlichen die Aufgabe bekommen, ein Foto von ihr zu finden, über dem kein Filter liegt. Ihre Aussage bei GNTM kann mit den Jugendlichen diskutiert werden. Enisa Bukvic: „Ich habe Angst, wie mich die Leute sehen werden, weil sie mich jetzt zum ersten Mal so sehen, wie ich wirklich bin.“

### INFOBOX Hilfreiche Videos, um das Thema aufzugreifen

- › Dieses Video vermittelt ein Gefühl, dass bei jedem einzelnen Workshop durchgekommen ist. Es eignet sich auch gut, um das Thema mit Mädchen zu besprechen: [www.meintestgelaende.de/2018/11/koerper-sein/](http://www.meintestgelaende.de/2018/11/koerper-sein/)
- › Poetry Slam zum Thema Schönheit von einem jungen Mann: [www.meintestgelaende.de/2016/03/schoenheit-eine-zugabe/](http://www.meintestgelaende.de/2016/03/schoenheit-eine-zugabe/)
- › Video zum Thema: Kleidung, Aussehen sagt nichts über deine Sexualität, Text von Abdul: [www.meintestgelaende.de/2020/08/bomber-pluesch-jacke-mit-kunstfell/](http://www.meintestgelaende.de/2020/08/bomber-pluesch-jacke-mit-kunstfell/)
- › Videos für Pädagog\*innen zum Thema Selbstwert stärken bei Kindern: <http://biber-blog.com/filmserie-selbstvertrauen-selbstwertgefuehl/>
- › Videos mit denen das Thema Selbstwert mit Jugendlichen aufgegriffen werden kann:
  - › Selbstbild vs. Fremdbild  
[www.youtube.com/watch?v=gk1y3wxPChs](http://www.youtube.com/watch?v=gk1y3wxPChs)
  - › Wie reagieren Personen, denen gesagt wird, dass sie schön sind? Dieses Video berührt Jugendliche meist sehr. Man kann danach darüber diskutieren, warum es so schwierig ist, sich selbst als schön anzunehmen. Warum sind wir es gar nicht gewohnt, als schön bezeichnet zu werden?  
[www.youtube.com/watch?v=aW8BDgLPzKl](http://www.youtube.com/watch?v=aW8BDgLPzKl)
- › Videos aus der Dove Kampagne
  - › [www.youtube.com/watch?v=-\\_I17cK1ItY](http://www.youtube.com/watch?v=-_I17cK1ItY)
  - › [www.youtube.com/watch?v=wpM499XhMJQ](http://www.youtube.com/watch?v=wpM499XhMJQ)
- › #Nichtschön  
[www.facebook.com/mariemeimbergofficial/videos/721192354632939/](https://www.facebook.com/mariemeimbergofficial/videos/721192354632939/)
- › Unterrichtsmaterial von Saferinternet.at zum Thema Selbstdarstellung, hier finden sich viele Übungen, die sehr einfach umgesetzt werden können:  
[www.saferinternet.at/news-detail/neu-unterrichtsmaterial-selbstdarstellung-von-maedchen-und-jungs-im-internet/](http://www.saferinternet.at/news-detail/neu-unterrichtsmaterial-selbstdarstellung-von-maedchen-und-jungs-im-internet/)
- › Webseite des Unterwäsche Labels von Rihanna #Body Positivity:  
[www.savagex.de/products/men](http://www.savagex.de/products/men)

### INFOBOX Selbstwertstärkende Influencer\*innen

- › @rebeccachelbea
- › @hellopippa
- › @chibirdart
- › @patjabbbers
- › @mind.corner

### INFOBOX Inklusiver\*innen

Influencer\*innen, die sich für Inklusion, also die Einbindung aller Menschen in die Gesellschaft einsetzen

- › @leeroyamatata
- › @queer\_handicap
- › @natalie.dedreux
- › @carbon-ela
- › @benjamin\_piwko
- › @plane.spoken
- › @sittinbullde
- › @fragments\_of\_living



### BOTSCHAFTEN FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

- Du bist etwas wert, egal, was du leistest, wie du aussiehst, was du kannst. Einfach weil du du bist.
- So, wie du dich mit deinem Körper fühlst, ist von vielen Dingen beeinflusst. Es gibt einen eigenen Bereich im Marketing, der nur daran forscht, wie man es schaffen kann, dass Menschen sich unwohl fühlen. Denn dann sind sie leichter beeinflussbar, etwas zu kaufen, um sich wieder besser zu fühlen. Das nennt sich Body Image Marketing. 60 % unseres Empfindens wird von Marketing beeinflusst.
- Wenn du es schaffst, mit dir selbst, so umzugehen, wie mit deinen besten Freund\*innen, also quasi durch einen Freundschaftsfilter, dann bist du einen großen Schritt weiter, dich so zu akzeptieren, wie du bist.
- Es geht nicht darum, dich jederzeit super toll finden zu sollen. **Viel eher geht es darum, dich okay zu finden.** Ein Beispiel: Du schaust dich in den Spiegel und hast mehrere Pickel. Überlege, was kommt normalerweise an Gedanken in dir hoch dazu? Viele heißen sich dann die schlimmsten Sachen, wie hässlich sie seien ... Vielleicht könnte dein Zugang sein, okay, heute ist kein guter Tag meiner Haut, aber ohne das Essen der letzten Tage, hätte ich den Stress nicht ausgehalten. Ich finds nicht schön, aber es ist okay, dass es jetzt so ist. Ich versuche meiner Haut jetzt einfach mal Gutes zu tun. Denn wem hilft es, wenn du dich ständig runter machst - also super schirch mit dir umgehst? Überlege, was du engsten Freund\*innen sagen würdest, wenn sie so mit sich reden würden, wie deine Gedanken über dich formuliert sind. Jeder einzelne Moment, in dem es dir gelingt, dich okay zu finden, ist wie ein kleines Geschenk an dich selbst.
- Je länger wir uns in sozialen Netzwerken bewegen, umso schlechter fühlen wir uns mit uns selbst. Das zeigen Studien. Das bedeutet nicht, dass wir alle nie wieder soziale Netzwerke nutzen sollen. Was es aber bringt, ist, darauf zu achten, welche Profile, dich zum Lachen bringen, dich unterhalten, dir Neues zeigen und bei welchen du dich einfach immer klein und schlecht fühlst. **Traue dich und miste sie aus.** Gerade an Tagen, an denen es dir eh schon nicht besonders geht.
- Achte mal darauf, welche Filter die Profile verwenden, die du magst. Zu wissen, dass Filter verwendet werden, hilft zwar nicht, um dadurch nicht auch beeinflusst zu werden. Trotzdem ist es ein Schritt, mal selbst den Filter auszuprobieren, um zu sehen, wie sehr Gesichter dadurch verzerrt oder das Hautbild verbessert wird. Es ist der Filter, der die Personen „perfekt“ aussehen lässt.

- Kennst du den Fotografen Rankin aus London? Er hat Jugendliche fotografiert und ihnen dann kurz Zeit gelassen, um ihre Bilder noch zu bearbeiten, bevor er sie hoch lädt. Schaumal, wie sie ihre Bilder verändert haben:  
<https://ze.tt/so-drastisch-verfaelschen-jungen-menschen-ihr-aussehen-um-mehr-likes-zu-bekommen/>
- Je nachdem in welchem Umfeld man aufwächst, bekommt man eine Idee, was stark sein bedeutet. Es lohnt sich, hier mal hinzufühlen, was das für dich ist. Manchmal setzt die Idee, stark sein zu müssen, ziemlich unter Druck. Gerade dann, wenn es nur eine sehr enge Definition dazu gibt. Etwa Stärke bedeutet Muskeln zu haben. Doch ist das wirklich stark? Was ist, wenn jemand so stark ist, dass er\*sie sich einfach weinen traut, wenn ihm\*ihr danach ist. Ohne sich dafür zu verurteilen. Weil Gefühle normal sind und es okay ist, sie raus zu lassen.
- Welche Vorbilder hast du? Was macht sie aus? Gibt es Möglichkeiten bei ihnen ein wenig hinter die Kulissen zu blicken? Was könnte jemand an dir besonders toll finden?
- Überlege für dich, in welchen Situationen oder auch mit welchen Menschen du dich einfach du selbst sein traust. Schau, dass diese Menschen und Situationen mehr werden können.
- Was denkst du, was erwarten andere von dir? Rat auf Draht hat einmal eine Umfrage gemacht zum Thema „Wie soll mein\*e Partner\*in sein“. Die Antworten waren für viele super überraschend. Die am häufigsten geäußerten Wünsche waren: „Möglichst natürlich.“ „Möglichst normale Figur, nicht so viele Muskeln und nicht so dünn.“ „Er\*Sie soll normal essen.“ Hättest du das gedacht? Wenn dich jemand mag, dann genauso wie du bist und auch eben weil du so bist, wie du bist. Wenn du aber immer versuchst, anders zu sein, als du bist, dann fehlt dieser Teil.
- Auch wir, deine Pädagog\*innen fühlen uns mal schlecht, nachdem wir in Social Media unterwegs waren oder Werbung gesehen haben, shoppen waren und nichts gefunden haben, was gepasst hat.
- Manchmal wird versucht vorzugeben, wie Burschen\* oder Mädchen\* sein sollen. Das macht vielen Druck. **Doch du alleine, ob oder egal welchem Geschlecht du dich zuordnest, bestimmst, wie du sein möchtest.** Es ist die größte Stärke, wenn du es schaffst, so zu sein, wie es sich für dich richtig anfühlt.

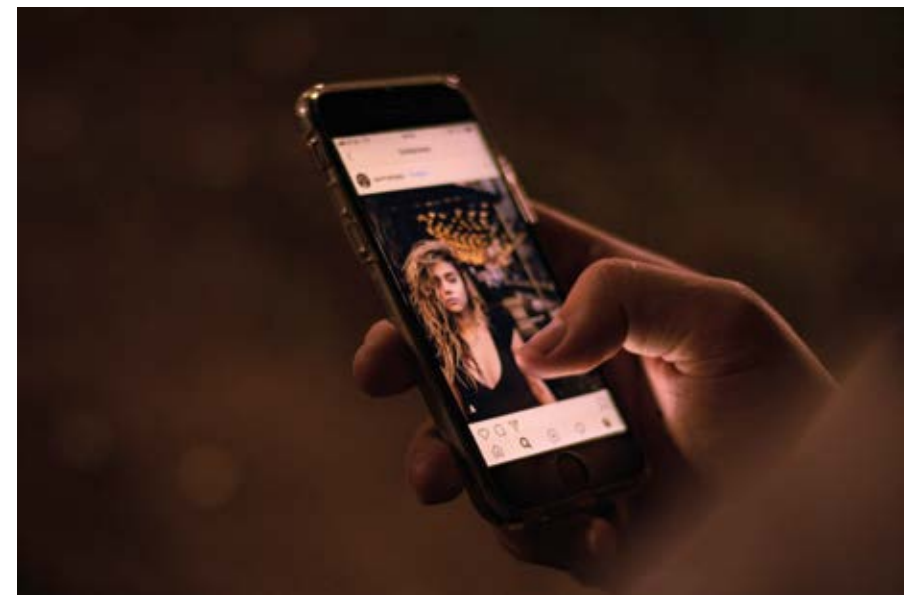
## FAQs VON PÄDAGOGISCHEN FACHKRÄFTEN

**Soziale Medien sind also eine Gefahr für das Selbstbild, dann sollten Jugendliche doch einfach weniger Zeit in sozialen Netzwerken verbringen, oder?**

Dies scheint oft die einfachste Lösung zu sein. Allerdings ist es unsere Aufgabe, Jugendlichen einen möglichst unschädigenden Umgang mit sozialen Medien zu lernen. Sie dabei zu stärken. Soziale Medien und das Internet sind auch nur ein Teil der vielen Bereiche, die uns in unserem Selbstwert beeinflussen. Überlegen Sie, was Sie in Ihrer Jugend stark beeinflusst hat. Auch ohne das Internet ist diese Arbeit unerlässlich für eine gesunde Entwicklung.

**Wie sollen pädagogische Fachkräfte das auch noch nebenbei hinbekommen?**

Sie machen das bereits. Den Selbstwert von Jugendlichen nicht zu beeinflussen, ist in Ihrer Arbeit gar nicht möglich. Jetzt können Sie hier bewusster agieren.



## Quellen, Links, Materialien und Anlaufstellen

# 10.



### VERWENDETE QUELLEN

- › Aronson, Elliot/Wilson, Timothy/Akert, Robert (2014): Sozialpsychologie. 8.Auflage, Pearson Studium Verlag.
- › Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2020): Jugendsexualität 2020. In: <https://www.bzga.de/presse/pressemitteilungen/2020-12-03-erste-ergebnisse-der-neuen-befragungswelle-bzga-studie-jugendsexualitaet/> [20.10.2021].
- › Döring (2012): Erotischer Fotoaustausch unter Jugendlichen: Verbreitung, Funktionen und Folgen des Sexting. In: Zeitschrift für Sexualforschung, 25(01), S. 4-25.
- › FICE Austria (Hg.)(2019): Qualitätsstandards für die stationäre Kinder- und Jugendhilfe. Verlag Plöchl. In: [https://fgoe.org/sites/fgoe.org/files/project-attachments/FICE%20Austria\\_Qualit%C3%A4tsstandards%20f%C3%BCr%20die%20station%C3%A4re%20KJH\\_Onlineversion%20END.pdf](https://fgoe.org/sites/fgoe.org/files/project-attachments/FICE%20Austria_Qualit%C3%A4tsstandards%20f%C3%BCr%20die%20station%C3%A4re%20KJH_Onlineversion%20END.pdf) [20.09.2021].
- › Integration Tirol (o.J.): Wie häufig erleben Kinder und Jugendliche mit Behinderungen Gewalt? In: <https://www.integration-tirol.at/wie-haeufig-erleben-kinder-und-jugendliche-mit-behinderungen-gewalt.html> [20.09.2021].
- › Make IT safe 2.0 (o.J.): [www.peerbox.at](http://www.peerbox.at) | make-IT-safe 2.0 - Ein Peer2Peer Projekt von ECPAT Österreich / Creative-Commons-Lizenz: CC-BY-SA-NC-ND.
- › Mimikama (o.J.) Kettenbriefe. In: <https://www.mimikama.at/aktuelles/hallo-ich-bin-samial> <https://www.mimikama.at/aktuelles/kettenbriefe-ueberblick/> [beide 06.09.2021].
- › Potreck-Rose, Friederike/Jakob, Gitta (2007): Selbstzuwendung, Selbstakzeptanz, Selbstvertrauen. Psychotherapeutische Interventionen zum Aufbau von Selbstwertgefühl. 4. Auflage, Stuttgart, Klett-Cotta Verlag.
- › Saferinternet.at (o.J.): FAQs - sind unter der Creative Commons-Lizenz CC BY-NC 3.0 AT lizenziert.
- › SOS-Kinderdorf (2018): Sicheronline. Ergebnisse der Umfrage. In: <https://www.sos-kinderdorf.at/so-hilft-sos/einsatz-fur-kinderrechte/sicheronline/studie> [01.08.2021].
- › UNI:VIEW (2017): Kein Internet ohne Gender. In: <https://medienportal.univie.ac.at/uniview/studium-lehre/detailansicht/artikel/kein-internet-ohne-gender/?cHash=4fa3ef18b3bb4fd8ef1cfadfd5ce403f> [05.09.2021].
- › Upskirting-Verbot + Verschärfung des § 107c Strafgesetzbuch: Neue Rechtslage zu „Hass im Netz“ [www.bundeskanzleramt.gv.at/bundeskanzleramt/nachrichten-der-bundesregierung/2020/frauenministerin-raab-mit-gesetz-gegen-hass-im-netz-kommt-endlich-neuer-strafbestand-upskirting-.html](http://www.bundeskanzleramt.gv.at/bundeskanzleramt/nachrichten-der-bundesregierung/2020/frauenministerin-raab-mit-gesetz-gegen-hass-im-netz-kommt-endlich-neuer-strafbestand-upskirting-.html)

## ZUM WEITERLESEN

- › Datenbank Medienkompetenz: <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/medienkompetenz-datenbank/>
- › Fachstelle für Medienkultur (2021): Digitaler Wandel in den Hilfen zur Erziehung. In: [https://www.paritaet-nrw.org/fileadmin/user\\_upload/Bilder/05\\_Rat\\_und\\_Tat/03-Veroeffentlichungen/Broschueren/Digitaler-Wandel-Erz-Hilfen-2021.pdf](https://www.paritaet-nrw.org/fileadmin/user_upload/Bilder/05_Rat_und_Tat/03-Veroeffentlichungen/Broschueren/Digitaler-Wandel-Erz-Hilfen-2021.pdf) [19.01.2021].
- › Helmes, Luisa/Struck, Ronja/Wanasuka, Yanti (2018): Barrierefreiheit in der Mediennutzung: Digitale Teilhabe für alle? In: <https://www.jugendhilfeportal.de/fokus/digitalisierung-und-medien/artikel/barrierefreiheit-in-der-mediennutzung-digitale-teilhabe-fuer-alle/> [20.08.2021].

## Infos, Tipps, Tricks, Materialien, Newsletter, Methoden etc.

- › <https://www.schau-hin.info/> und <https://www.mekis.ch/>
- › Institut für Jugendkulturforschung (2021): Medienfreizeit in der Pandemie Kurzepertise von Dr.in Beate Großegger. In: [https://jugendkultur.at/wp-content/uploads/Kurzepertise-Medienfreizeit-in-der-Pandemie\\_Beate\\_Gro%C3%9Fegger\\_2021.pdf](https://jugendkultur.at/wp-content/uploads/Kurzepertise-Medienfreizeit-in-der-Pandemie_Beate_Gro%C3%9Fegger_2021.pdf) [11.11.2021].
- › JFF – Institut für Medienpädagogik <https://www.jff.de/>
- › **Medienkompetenz Materialsammlung** <https://mekomat.de/>
- › Projekt zum Thema Digitalisierung in Heimen und Internaten: <https://digipaed24-7.de/>
- › Projekt zu Social Media Kompetenzen junger Menschen: <https://ekokiss.phst.at/>
- › Tillmann, Angela/Weßel, André (2021): **Digitalisierung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe.** Zur Relevanz von digitalen Medien und Medienbildung in einem vernachlässigten Bildungskontext. In: Wunder, Maik [Hrsg.]: Digitalisierung und Soziale Arbeit. Transformationen und Herausforderungen. Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt, S. 229-239 und [https://www.pedocs.de/volltexte/2021/23172/pdf/Tillmann\\_Wessel\\_2021\\_Digitalisierung\\_in\\_der.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2021/23172/pdf/Tillmann_Wessel_2021_Digitalisierung_in_der.pdf) [10.11.2021].
- › Broschüre "Recht digital" Sicher durch die Aufsichtspflicht: [https://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/9a0ce7da-911f-4a70-a513-8a0e555f900e/2018-09-Digitale-Medien,-online-Version\\_1.pdf](https://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/9a0ce7da-911f-4a70-a513-8a0e555f900e/2018-09-Digitale-Medien,-online-Version_1.pdf)

## LINKS, MATERIALEN UND ANLAUFSTELLEN

### Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen

- › Linkliste von Wolfgang Pospischill – saferinternet.at Trainer: <http://linkliste.pospischill.net/>
- › verschiedenste hilfreiche Broschüren:

<https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/>

- › Kettenbrief-Chatbot von saferinternet.at: <https://www.saferinternet.at/projekte/der-kettenbrief-chatbot/>
- › Beratung für Eltern und Pädagog\*innen: die Elternseite.at: <https://elternseite.at/de/home>
- › verschiedenste Quizze und Kahoot-Spiele: <https://www.saferinternet.at/quiz/>
- › Videoserie und Elternratgeber "Frag Barbara" zum Medienpädagogischen Alltag: <https://www.saferinternet.at/services/frag-barbara/>
- › Hilfe bei Stress im Netz für Jugendliche <https://www.jugend.support/>
- › Beratung und Infos für Jugendliche <https://www.feel-ok.at/> und <https://www.rataufdraht.at/> und <https://www.jugendportal.at/>
- › Materialiensammlung BOJA: Digitale Offene Jugendarbeit: <https://www.boja.at/materialiensammlung-digitale-offene-jugendarbeit>
- › Weitere Infos und Materialien: <https://www.sos-kinderdorf.at/so-hilft-sos/einsatz-fur-kinderrechte/besafeonline>

## STARTPUNKTE FÜR DIE ENTDECKUNGSREISE VON KINDERN IM INTERNET

- › [www.fragFINN.de](http://www.fragFINN.de) (Spiele, Rätsel, Lexikon u.v.m.)
- › <https://dossier.kinderrechte.de/>
- › [www.klicksafe.de/fuer-kinder](http://www.klicksafe.de/fuer-kinder) (Sammlung empfehlenswerter Websites)
- › [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de) (Sammlung von Kinderseiten zu verschiedenen Themen)
- › [www.wdrmaus.de/elefantenseite](http://www.wdrmaus.de/elefantenseite) (Spiele, Rätsel u.v.m mit dem blauen Elefanten)
- › [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net) (Websites und Apps nach Themen geordnet)
- › [www.internauten.de](http://www.internauten.de) (Spiele und Tipps für Kinder rund um Computer und Internet)
- › [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) (Hausaufgabenhelfer, Surfschein, Online-Spiele, u.v.m.)
- › [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de) (Suchmaschine für Kinder)
- › [www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de) (Suchmaschine für Kinder)
- › [www.kidsweb.at](http://www.kidsweb.at) (Online-Lexikon, Rezepte, Spiele u.v.m.)
- › [www.knipsclub.de](http://www.knipsclub.de) (Foto-Community für Kinder)
- › [www.kindernetz.de](http://www.kindernetz.de) (Kinderseite des SWR)
- › [www.meine-startseite.de](http://www.meine-startseite.de) (kindgerechte Startseite anlegen)
- › [www.kidspods.de](http://www.kidspods.de) (Podcasts für Kinder)
- › [www.hamsterkiste.de](http://www.hamsterkiste.de) (Lernportal für die 1. bis 6. Klasse)
- › [www.kidsville.de](http://www.kidsville.de) (Plattform für eigene Geschichten oder Gedichte)
- › [www.tuxpaint.org](http://www.tuxpaint.org) (kostenloses Zeichenprogramm)
- › <https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/>

## EMPFEHLENSWERTE APPS UND SPIELE FÜR KINDER

- › [www.bupp.at](http://www.bupp.at) (Spiele-Tipps der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen)
- › [www.digitale-spielwelten.de](http://www.digitale-spielwelten.de)
- › [www.androidpit.de/apps-fuer-kinder](http://www.androidpit.de/apps-fuer-kinder) (für Android)
- › [www.ene-mene-mobile.de](http://www.ene-mene-mobile.de) (Kinder-Apps zum Lesen, Lernen und Spielen für Android und iOS)
- › [www.besonderekinderapps.de](http://www.besonderekinderapps.de) (Spiel-, Lern- und Kreativ-Apps v.a. für iOS)
- › [www.familie.de/kind/apps-fuer-kinder-523182.html](http://www.familie.de/kind/apps-fuer-kinder-523182.html) (Spiel- und Kreativ-Apps)
- › Pädagogischer Medienpreis <http://xn--pdagogischer-medienpreis-qbc.de/>

## PODCASTS ZU MEDIENPÄDAGOGIK

- › <https://www.medienzirkus.at/>
- › Schluß! <https://nur30min.de/>

## INFORMATIONEN EINHOLEN UND INHALTE MELDEN

- › <https://www.saferinternet.at/>
- › <https://www.rataufdraht.at/>
- › <https://elternseite.at/de/home>
- › <https://www.schau-hin.info/>
- › <https://www.stopline.at/de/home>
- › <https://zara.or.at/de/beratungsstellen>
- › <https://www.ombudsstelle.at/>
- › <https://www.watchlist-internet.at/>

## TIPPS UND TRICKS FÜR DEN PÄDAGOGISCHEN ALLTAG

- › Mediennutzung gemeinsam gestalten: <https://www.mediennutzungsvertrag.de/>
- › Checkliste für das erste Smartphone:  
[https://www.klicksafe.de/fileadmin/downloads/Checkliste\\_Smartphone\\_german.pdf](https://www.klicksafe.de/fileadmin/downloads/Checkliste_Smartphone_german.pdf)
- › **verschiedenste hilfreiche Broschüren und Materialien:**  
<https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/>  
<https://www.saferinternet.at/zielgruppen/eltern/>  
<https://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/>  
<https://www.saferinternet.at/zielgruppen/jugendarbeit/>  
<https://www.schau-hin.info/> und  
<https://www.mekis.ch/>
- › Infobroschüre "#sicheronline. Schütz dich vor falschen Freunden" für Kinder und Jugendliche: [https://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/f5554760-1188-4bbd-](https://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/f5554760-1188-4bbd-9b6f-e788fb88020a/sicheronline1_2)

[9b6f-e788fb88020a/sicheronline1\\_2](https://www.sos-kinderdorf.at/getmedia/f5554760-1188-4bbd-9b6f-e788fb88020a/sicheronline1_2)

- › **Methodenkoffer** von Make IT safe 2.0: <https://peerbox.at/>
- › Broschüre und Plakat vom Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend „Online dabei – aber sicher“ <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/online-dabei-aber-sicher--163354>
- › Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW – Broschüre Digitaler Wandel in den Hilfen zur Erziehung – Eine Arbeitshilfe für die Praxis: In: [https://www.paritaet-nrw.org/fileadmin/user\\_upload/Bilder/05\\_Rat\\_und\\_Tat/03-Veroeffentlichungen/Broschueren/Digitaler-Wandel-Erz-Hilfen-2021.pdf](https://www.paritaet-nrw.org/fileadmin/user_upload/Bilder/05_Rat_und_Tat/03-Veroeffentlichungen/Broschueren/Digitaler-Wandel-Erz-Hilfen-2021.pdf)
- › Methoden, Praxisbeispiele und Arbeitsmaterialien für
  - › **3-6 Jährige** [https://www.medienfuehrerschein.bayern/mediabase/pdf/MedienAlltag\\_modul\\_128.pdf](https://www.medienfuehrerschein.bayern/mediabase/pdf/MedienAlltag_modul_128.pdf)
  - › **für die Volksschule:** [https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Safer\\_Internet\\_in\\_der\\_Volksschule.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Safer_Internet_in_der_Volksschule.pdf)
- › Methode Medienbiografie [https://www.digital-kompass.de/sites/default/files/material/files/KommiIT-Lerneinheit1\\_Medienbiografie%281%29.pdf](https://www.digital-kompass.de/sites/default/files/material/files/KommiIT-Lerneinheit1_Medienbiografie%281%29.pdf)
- › Abgemacht, das Kartenlegespil für junge Menschen zur Medienkompetenz <https://www.schutzraum-medienkompetenz.de/index.php/abgemacht-das-spiel-2/>
- › **Buchtip** -> Wilkening, Nina (o.J.): 30 x digitale Medien für 45 Minuten - Klasse 1-4. Ausgearbeitete Stunden zur Medienerziehung. Verlag an der Ruhr GmbH.
- › **Verschiedene Quizze** <https://www.saferinternet.at/quiz/>
- › Europäische Leitlinien zur digitalen Jugendarbeit [https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische\\_Leitlinie\\_fuer\\_digitale\\_Jugendarbeit.pdf](https://www.digitalyouthwork.eu/wp-content/uploads/2019/11/Europaeische_Leitlinie_fuer_digitale_Jugendarbeit.pdf)
- › **Vlog** Ratgeberin für den Alltag im Internet <https://www.saferinternet.at/services/frag-barbara/>
- › Fachkräfte Informationsservice zum Thema Jugendschutz im Netz <https://www.jugendschutz.net/>
- › Werkzeugkasten – Lernen mit Apps [http://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien\\_in\\_die\\_Schule-Werkzeugkasten\\_Apps.pdf](http://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien_in_die_Schule-Werkzeugkasten_Apps.pdf)
- › **Buchtip** -> Roboom, Susanne (2016): Mit Medien kompetent und kreativ umgehen. Basiswissen & Praxisideen. Beltz Verlag.
- › Handbuch zum digitalen Gestalten mit Kindern und Jugendlichen [http://www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making\\_handbuch\\_online\\_final.pdf](http://www.bimsev.de/n/userfiles/downloads/making_handbuch_online_final.pdf)
- › Inklusives Programmieren mit dem TurtleCoder für 9-12 Jährige <https://www.aktion-mensch.de/inklusion/bildung/impulse/inklusion-material/turtlecoder>

## DATENSCHUTZ UND PRIVATSPHÄRE

- › Kurzfilm Socializer von beteiligung.st:  
<https://www.youtube.com/watch?v=EgTyXqrta7Y>
- › Passwort-Sicherheit-Check: Wie sicher ist mein Passwort?  
<https://checkdeinpasswort.de/>
- › Broschüren zu Sicherheitseinstellungen  
<https://www.ispa.at/wissenspool/broschueren/>
- › Kampagne zum Recht am eigenen Bild <https://deinkindauchnicht.org/>
- › **Jugendschutzeinstellungen**
  - › bei Apple iOS [www.support.apple.com/de-at/HT201304](http://www.support.apple.com/de-at/HT201304)
  - › bei Google Android [www.support.google.com/googleplay/answer/1075738](http://www.support.google.com/googleplay/answer/1075738)
  - › Über Apps von Drittanbietern, Tests und Empfehlungen [www.sipbench.eu](http://www.sipbench.eu)
  - › Via Family Link: Nutzungsverhalten + Tageslimits, App-Downloads blockieren, etc. aber Achtung: Family Link blockiert und filtert keine unangemessenen Inhalte und ersetzt nicht Medienkompetenzen sowie Gespräche über einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien!
  - › Direkt bei den Mobilfunkanbietern: oft unter dem Begriff „Jugendschutzsperrre“ einfach online oder direkt im Shop.
- › Folge 7 - Frag Barbara! - Smartphones kindersicher machen!  
<https://www.youtube.com/watch?v=mVl1cgoyLCM>
- › Broschüre "Online dabei, aber sicher!" vom BMFSFJ: <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/online-dabei-aber-sicher--163354>
- › Nutzungsbedingungen Kurzform: <https://tosdr.org/>

## GEWALT ONLINE & BERATUNGSSTELLEN

- › Fake News checken: [www.mimikama.at](http://www.mimikama.at)
- › [https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Medien\\_und\\_Gewalt.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Medien_und_Gewalt.pdf)
- › [www.makeitsafe.at](http://www.makeitsafe.at) (Peerbox mit vielen Übungen)
- › [www.schnellerkonter.at](http://www.schnellerkonter.at) oder Kompetent kontern Broschüre:  
<https://www.sicher-im-netz.de/file/12700/download?token=S6ECMb-g>
- › <https://www.rataufdraht.at/>
- › <https://www.ombudsstelle.at/>
- › Kinder- und Jugendanwaltschaften <https://www.kija.at/kija>
- › Übersicht zu Netzberatungsstellen  
<https://www.bundeskanzleramt.gv.at/agenda/netzberatung.html>
- › Flyer für Jugendliche zu Hass im Netz Zivilcourage:

<https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=4530>

- › Informationen und Materialien zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor sexualisierter Gewalt im digitalen Raum  
<https://www.xn--wissen-hilft-schtzen-4ec.de/>
- › Kampagne #keinplatzfürhate  
<https://www.xn--kein-platz-fr-hate-x6b.steiermark.at/>
- › Buchtipps -> Vobbe, Frederic/Kärgel, Katharina (2022): Sexualisierte Gewalt und digitale Medien. Reflexive Handlungsempfehlungen für die Fachpraxis. Springer Verlag. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/52402>

## CYBER-MOBGING

- › Kurzfilm: Let's Fight It Together (+ Deutsche Untertitel):  
<https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ>
- › Flyer für Jugendliche [https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Flyer\\_Cybermobbing.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Flyer_Cybermobbing.pdf)
- › Schulpsychologische Beratung <http://www.schulpsychologie.at/>
- › Informationen zu Cyber-Mobbing  
<https://www.saferinternet.at/themen/cyber-mobbing/>
- › Hilfe zu Cyber-Mobbing <https://www.rataufdraht.at/themenubersicht/handy-internet/was-tun-gegen-cyber-mobbing>
- › Informationen zu Cyber-Mobbing <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/>
- › Artikel über Cyber-Mobbing  
<https://www.zeit.de/2014/26/cybermobbing-pubertaet-erotikvideo>
- › Online Beratung für Betroffene <https://www.cybermobbing-hilfe.de/>
- › Digitale Held\*innen, Mentor\*innenprogramm für Gruppen  
<https://digitale-helden.de/angebote/mentorenprogramm/>

## SEXTING

- › Rat auf Draht Video: Wann darf ich Nacktbilder senden?  
<https://www.youtube.com/watch?v=PfnUZi4Vw4>
- › Infos zu Sexting  
<https://www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/jugendarbeit/sexting/>
- › Infos zu online Beziehungen <https://thatsnotcool.com/>
- › Sheeplive zum Thema Sexting <https://www.youtube.com/watch?v=tVY5X1-cbVo>
- › Sexting Quiz <https://www.rataufdraht.at/themenubersicht/tests-quiz/sexting-kennst-du-die-konsequenzen-20771> -
- › Sexting-Erklärvideo <https://www.youtube.com/watch?v=DHMgtkF2rXI&list=UUL6oE8QejmRrxGNDj5sXS8g-Saferinternet.at>



## CYBER-GROOMING

- › Informationen und Cyber-Grooming Quiz  
<https://www.rataufdraht.at/themenubersicht/handy-internet/cyber-grooming>
- › Infos und Hilfe zu Cyber-Grooming  
<https://www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/jugendarbeit/cyber-grooming/>

## SERIÖSE AUFKLÄRUNGSSEITEN UND LINKS FÜR KINDER UND JUGENDLICHE

- › Workshops, Beratung und Informationen [s-talks.at](https://www.s-talks.at)
- › Beratung und Infos [rataufdraht.at](https://www.rataufdraht.at)
- › Onlineberatung <https://profamilia.sextra.de/>
- › Informationen zu sexueller und reproduktiver Gesundheit in 13 Sprachen  
<http://zanzu.de/>
- › Web- und Video-Enzyklopädie <https://ausgesprochen.jetzt/>
- › Infos für Menschen mit Beeinträchtigung <https://klarundeinfach.ch/>
- › Podcast sexOlogisch: <https://www.sexologisch.com/>
- › YouTube-Channel: aufklo: <https://www.youtube.com/c/aufklo/videos>
- › Video „Porno: Behind the Scenes“ – inklusive pädagogisches Ergänzungsmaterial: <https://imaginingdesires.at/coming-soon-begleitheft-fuer-paedagoginnen/>
- › Buchtipps -> Staffelmeier, Flo/Schönborn-Hotter, Katharina/Sonnberger, Lisa/Horak, Anna (2021): Lina, die Entdeckerin. Achse Verlag GmbH.

## SEXUALITÄT UND DIGITALE MEDIEN

- › Hilfe bei ungefragtem Erhalt eines Dickpics <https://dickstinction.com/>
- › Let's talk about porno  
<https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/pornografienutzung/>
- › <https://elternseite.at/de/themen/aufklaerung-von-anfang-an-reden-ueber-sexualitaet-reden-mit-kleinen-kindern>
- › <https://elternseite.at/de/themen/aufklaerung-volksschulkinder>
- › Verein PIA - Prävention, Beratung und Therapie bei sexueller Gewalt  
<https://www.pia-linz.at/>

## DIGITALE SPIELE UND GAMING

- › Elternratgeber „Computerspiele“ [www.saferinternet.at/services/broschuerenservice](https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice)
- › Online-Elternratgeber Kinder und Videospiele des Europäischen Verbraucherschutzzentrum Deutschland: [https://www.jugendhilfeportal.de/fileadmin/user\\_upload/Gaming-kinder-jugendliche-elternratgeber.pdf](https://www.jugendhilfeportal.de/fileadmin/user_upload/Gaming-kinder-jugendliche-elternratgeber.pdf)
- › Gute Handyspiele <https://www.derstandard.at/story/2000108535517/wie-finde->

*ich-gute-handyspiele-fuer-meinen-neffen*

- › PEGI - Pan European Game Information: <https://pegi.info/de>
- › USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: <https://usk.de/>
- › BuPP | Information zu digitalen Spielen für verschiedene Altersstufen:  
<https://bupp.at/>
- › Spieleratgeber NRW: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/>
- › Bei In-Game Käufen unterstützend: Internet Ombudsstelle  
<https://www.ombudsstelle.at/>
- › Kostenfreie didaktische Ideen, Projekte, Methoden und Materialien  
<https://digitale-spielewelten.de/>
- › Broschüre Digitale Spiele zu ethischen Fragen  
[https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/digitale\\_spiele\\_in\\_der\\_jugendarbeit\\_-\\_beispiele\\_aus\\_dem\\_projekt\\_\\_ethik\\_und\\_games\\_.pdf](https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/digitale_spiele_in_der_jugendarbeit_-_beispiele_aus_dem_projekt__ethik_und_games_.pdf)
- › Videoserie #gamesverstehen <https://www.youtube.com/playlist?list=PLX9dX8A0c-wG1TBtmv79nbJmY6LOlfo>

## BERATUNG UND INTERVENTION ZU DIGITALEN SPIELEN

- › Fachstelle Enter: kostenfreie Beratungsstelle für konkrete Anlassfälle [www.fachstelle-enter.at](http://www.fachstelle-enter.at)
- › Dialog: Suchthilfestelle in Wien: <https://www.dialog-on.at/>
- › Anton Proksch Institut: Stationäre Behandlungsmöglichkeiten für Menschen ab 17 Jahren in Wiener Neustadt: <https://www.api.or.at/>
- › Sigmund Freud Privatuniversität: Ambulante Therapiemöglichkeit und Selbsthilfegruppe Mediensucht: <https://www.sfu.ac.at/de/>
- › Buchtipps -> Illy, Daniel/Florack, Jakob (2018): Ratgeber Videospiele- und Internetabhängigkeit. Hilfe für den Alltag. Urban & Fischer Verlag.

## FAKE NEWS

- › Zentrale Fake-Meldestelle und Faktencheck-Plattform in Österreich Mimikama  
<https://www.mimikama.at/>
- › TU-Berlin \* Hoax-Info Service: <https://hoaxinfo.de/hoax/>
- › SWR Fakefinder: <https://www.swrfakefinder.de/>
- › SWR Fakefinder Kids: <https://kids.swrfakefinder.de/>
- › MaiLab Youtubechannel  
<https://www.youtube.com/channel/UCyHDQ5C6z1NDmJ4g6SerW8g>
- › Sich systematisch mit Fake News auseinandersetzen auf  
<https://firstdraftnews.org/>
- › Quiz zu Fake News <https://app.involve.me/siat/fakenews-onlinehate-quiz>
- › Spiele um Fake News zu verstehen

[www.getbadnews.de](http://www.getbadnews.de)  
<https://fakeittomakeit.de/>  
<https://www.goviralgame.com/de>

- › Kampagne Jugendinfo  
<https://www.jugendinfo.at/publikationen/fakten-gegen-fake-news-klimawandel/>
- › Buchtipp -> Brodnig, Ingrid (2021): Einspruch! Verschwörungsmymen und Fake News kontern - in der Familie, im Freundeskreis und online. Brandstätter Verlag.

### SELBSTDARSTELLUNG ONLINE UND SELBSTWERT

- › Materialien zur Selbstdarstellung online  
[https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Unterrichtsmaterial\\_Selbstdarstellung.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Unterrichtsmaterial_Selbstdarstellung.pdf)
- › Video zum Thema Körper <https://www.meintestgelaende.de/2018/11/koerper-sein/>
- › Poetry Slam zum Thema Schönheit von einem jungen Mann:  
<https://www.meintestgelaende.de/2016/03/schoenheit-eine-zugabe/>
- › Video & Text Kleidung & Aussehen sagt nichts über deine Sexualität  
<https://www.meintestgelaende.de/2020/08/bomber-pluesch-jacke-mit-kunstfell/>
- › Videos Selbstwert stärken bei Kindern:  
<http://biber-blog.com/filmserie-selbstvertrauen-selbstwertgefuehl/>
- › Videos mit denen Selbstwert & Jugendliche aufgegriffen werden kann:
  - › Selbstbild vs. Fremdbild <https://www.youtube.com/watch?v=gk1y3wxPChs>
  - › Wie reagieren Personen, denen gesagt wird, dass sie schön sind?  
<https://www.youtube.com/watch?v=aW8BDgLPzkl>
  - › Videos aus der Dove Kampagne  
[https://www.youtube.com/watch?v=-\\_J17cK1ItY](https://www.youtube.com/watch?v=-_J17cK1ItY)  
<https://www.youtube.com/watch?v=wpM499XhMJQ>
- › #Nichtschön  
<https://www.facebook.com/mariemeimbergofficial/videos/721192354632939/>
- › Unterwäsche Label Rihanna #BodyPositivity:  
<https://www.savagex.de/products/men>

### SELBSTWERTSTÄRKENDE INFLUENCER\*INNEN UND INKLUENCER\*INNEN (Menschen, die sich für Inklusion, also die Einbindung aller Menschen in die Gesellschaft einsetzen)

@rebeccachelbea, @hellopippa, @chibirdart, @patjabbers, @mind.corner,  
@leeroymatata, @queer\_handicap, @natalie.dedreux, @carbon-ela,  
@benjamin\_piwo, @plane.spoken, @sittinbullde, @fragments\_of\_living

### LEITFÄDEN IN VEREINFACHTER SPRACHE ZU VERSCHIEDENEN THEMEN

- › Einfach online <https://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/214271/einfach-online>
- › Einfach Internet <https://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/214422/einfach-internet>
- › Einfach facebook <https://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/224373/einfach-facebook>
- › Einfach youtube <https://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/224810/einfach-youtube>
- › Einfach WhatsApp <https://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/238192/einfach-whatsapp>
- › Einfach Twitter <https://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/287443/einfach-twitter>
- › Einfach Instagram <https://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/291433/einfach-instagram>
- › Einfach Snapchat <https://www.bpb.de/lernen/projekte/inklusiv-politisch-bilden/300487/einfach-snapchat>
- › Digitale Spiele - leichte Sprache <https://www.padigi-medienkompetenz.de/wp-content/uploads/2020/02/Digital-Spiele-leichte-Sprache.pdf>
- › Jugendmedienschutz in leichter Sprache <https://www.padigi-medienkompetenz.de/wp-content/uploads/2020/02/Jugendmedienschutz-in-leichter-Sprache-1.pdf>
- › Online kommunizieren - leichte Sprache <https://www.padigi-medienkompetenz.de/wp-content/uploads/2020/02/Online-kommunizieren-leichte-Sprache.pdf>
- › Online-Shopping leichte Sprache <https://www.padigi-medienkompetenz.de/wp-content/uploads/2020/02/Online-Shopping-leichte-Sprache-1.pdf>
- › Spam-Mails leichte Sprache <https://www.padigi-medienkompetenz.de/wp-content/uploads/2020/02/Spam-Mails-leichte-Sprache-1.pdf>
- › Umgang mit schlechten Kontakten <https://www.padigi-medienkompetenz.de/wp-content/uploads/2020/02/Umgang-mit-schlechten-Kontakten-1.pdf>
- › Wahr oder gelogen? Fake News erkennen  
<https://www.padigi-medienkompetenz.de/wp-content/uploads/2020/02/Wahr-oder-gelogen.-Fake-News-erkennen-1.pdf>
- › Das Internet richtig und sicher nutzen <https://www.padigi-medienkompetenz.de/wp-content/uploads/2020/02/Das-Internet-richtig-und-sicher-nutzen-1.pdf>
- › Erklär-Heft Pornos <https://www.liebelle-mainz.de/files/downloads/handreichung-online-pornografie-.pdf>
- › RECHTsexy: Sexualität! Meine Rechte. Broschüre für Jugendliche  
[https://www.hazissa.at/files/8115/8038/7030/Recht\\_Sexy-2019.pdf](https://www.hazissa.at/files/8115/8038/7030/Recht_Sexy-2019.pdf)

SOS-Kinderdorf · 6020 Innsbruck · Stafflerstraße 10a · [www.sos-kinderdorf.at](http://www.sos-kinderdorf.at)

 [willkommen@sos-kinderdorf.at](mailto:willkommen@sos-kinderdorf.at)  [/soskinderdorf](https://www.facebook.com/soskinderdorf)  0512 580101