

Mediengefährdete Jugend oder Medienunkundige Erwachsene?

- Univ. Prof. Dr. med, Marguerite Dunitz-Scheer, Univ. Klinik für Kinder- und Jugendheilkunde Graz
- Psychotherapeutin
- GAIMH Präsidentin
- OAK PSY Dipl. I-III
- Dipl. NOS Managem.
- KJKulturprojekte



Welche/s Absicht/ Ziel wird in der Diskussion verfolgt?

- verteufeln
- dramatisieren
- „früher war alles besser“ und „es wird alles immer schlimmer“ - Argumentationslinie
- Negativwerbung
- Abschreckmethode
- Ist Zustand Analyse
- Wissenschaftl. US
- Mediengestützte Pro-Kampagne, Werbung
- Sog. Objektive Testverfahren
- Berufserfahrung
- Subjektiver Eindruck
- Evaluation JSGesetz

Aus welcher Perspektive wird das Thema betrachtet?

- Die Jugend selbst
- Die geförderte Jugend
- Die ungestützte Jugd.
- Die Eltern
- Die Lehrer
- Die Medienmacher
- Die Politiker
- Die Grosseltern



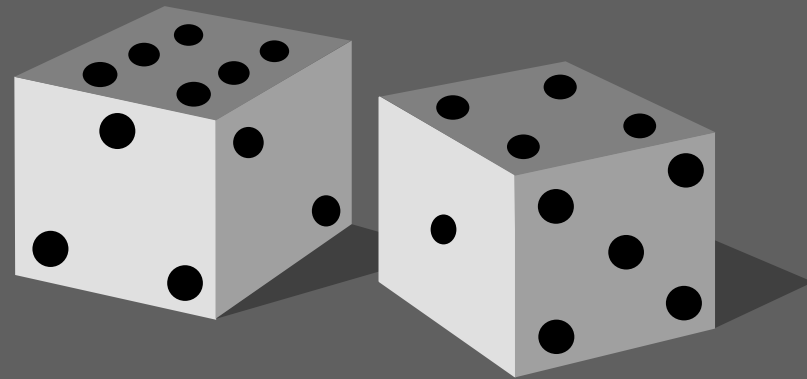
Vom Medium zum Suchtmittel



- Frage der Dosierung
- Frage der Wertung
- Frage des Selbstwerts, Persönlichkeit, Begabungsprofils, Alternativhobbies
- Frage des Interaktions/Kommunik.typs
- Frage des familiären Beziehungsrahmens
- Frage des erweiterten PS Umfeldes
- Unterschiedliche dir./ind. Nebenwirkungen

Spektrum der Alternativsuchtmittel

- Rumhängen, -ziehen
- Rauchen
- Alkohol
- Medikamente, Drogen
- Gesundheitssucht
- Musik, Mode, Marken
- Spielsalon, Casino
- Workoholism

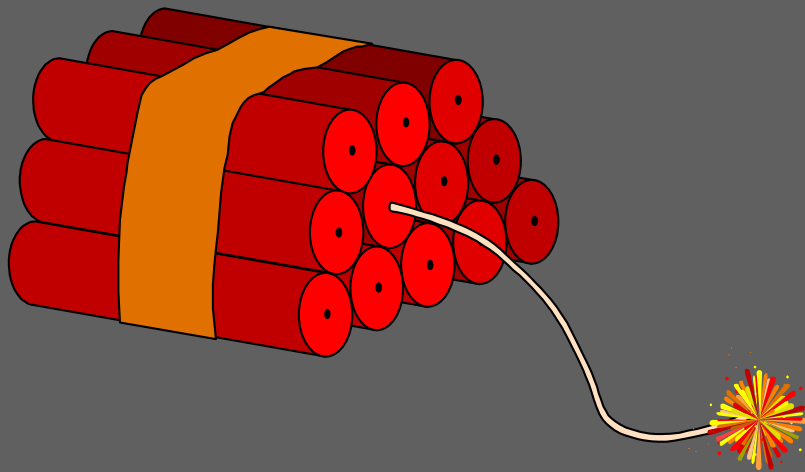


Versuch eines wertfreien Dialogs



- 6, 11, 13, 20 jährige Söhne
- 16, 22 jährige Töchter
- 10, 12 jährige Nachbarskinder
- Jugendliche auf der Psychosomat. Station
- Lehrer
- Kollegen, Mediziner (Augen, Orthopäden)
- Kollegen, Psychotherapeuten
- Jugendanimateure, Alternativanbieter

Die betroffene Jugend:



- „Ihr kennts Euch doch gar nicht aus!“
- „Ihr habts e schon eine negative Meinung!“
- „Du rauchst ja auch!“
- „Es ist einfach das Buch unserer Zeit“
- Puppenspielen ist doch auch Autostimulation!
„....und man checkt

Die betroffenen Erwachsenen: keine einheitliche Population!

- Besorgt, irritiert, verzweifelt, hilflos, kennen sich nicht aus
- Interessiert, angeregt, fasziniert, geht mit, kennen sich besser aus
- Mehrheitlich voreingenommen aber unkundig



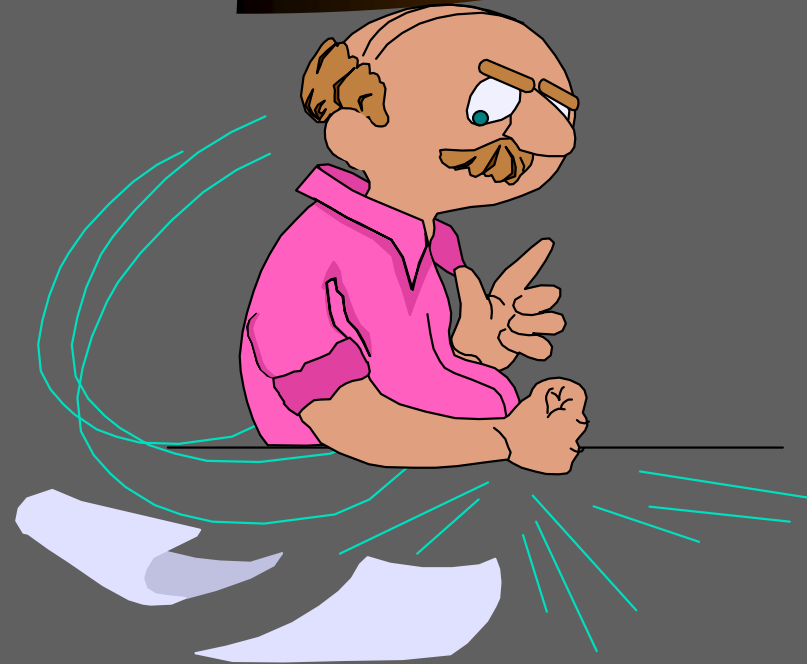
Welche Medien gibt es ??



- Die „Alten“: TV, Radio, Buch, Zeitschriften
- Die „Neuen“: Handy, PC, Internet:
 - Lern-/Infoprogramme: „You & me“ Sprachpg.
 - Spiele: Gameboy, Playstation, Jump&rungames
 - Aktionsspiele (Sport, Tempo, Geschicklichkeit)
 - Strategiespiele (Einfache Heldenidentifikation)
 - Mafiaspiele (Komplexe Heldenidentifikation)
 - Phantasie-, Kreativprogramme, -spiele
 - Internetchatrooms

Soziale Kommunikationschancen

- Alleine mit PC
- Interaktiv mit PC
- zu zweit miteinander
oder gegeneinander
- Netzwerke
- Teams, Matches
- Intenetrooms
- Internetchats

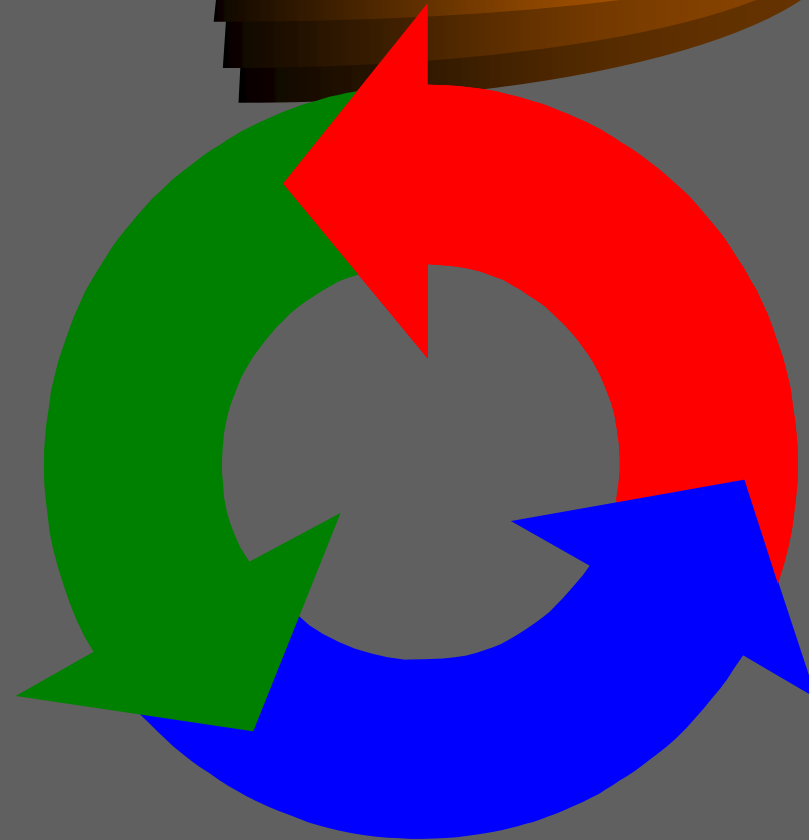


Möglichkeiten der „hochwertigen“ PC Spiele, z.b. SIMs:

- Simulation einer komplexen Realsituation, wie Stadt (SIMCity) oder Familie (SIMs)
- Aktive Mitgestaltungsangebote
- Stimulation persönlicher und altersspezifischer Lösungsstrategien
- Bildung, z.b. Geschichtliche Informationen
- Kontinuität, Zeit als Spieldimension
- Förderungs von spezifischer Management- und Führungskraftetools

Grenzen der hochwertigen Medienangebote, z.b. Spiele

- Interaktive Variabilität fehlt: PC checkt seinen Partner nicht
- letztlich vorhersehbar
- kosten viel Zeit, Geld!
- Konsumwettbewerb
- Virtuelle Fertigkeiten überwiegen reale Bezieh. kompetenzen

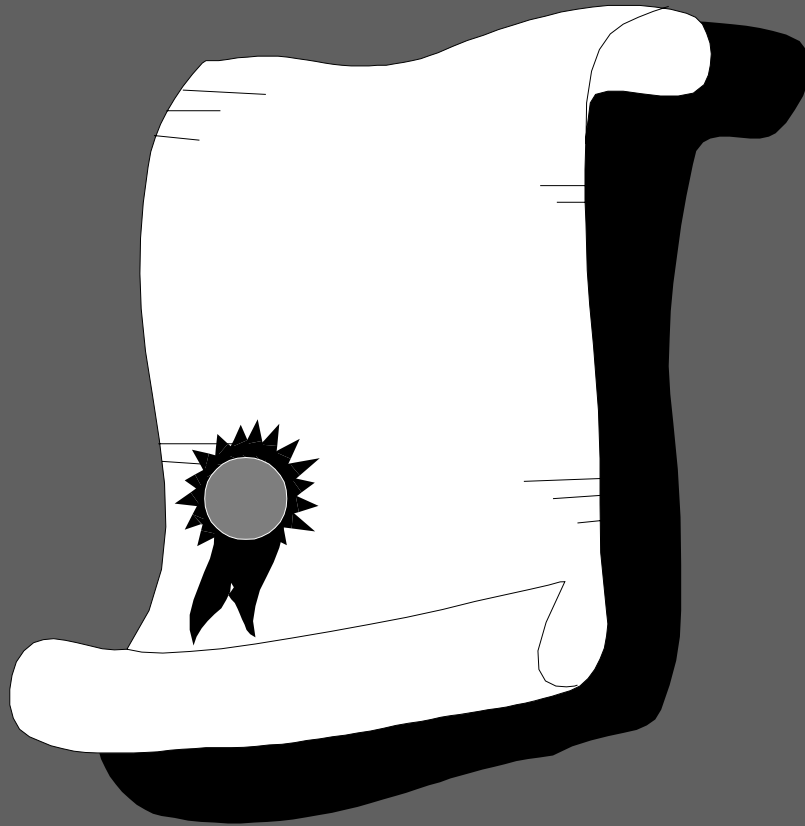


Beispiele relativ hochwertiger Spielmedien:



- z.b. WM-, Agassi 02
- Tony Hawk2: Skatersp
- Siedler, Völker
- ANNO 1503, 1602
- Black & White
- Future 2000
- SIMCity, SIMs
- GTA2/3, Grandtheftaut

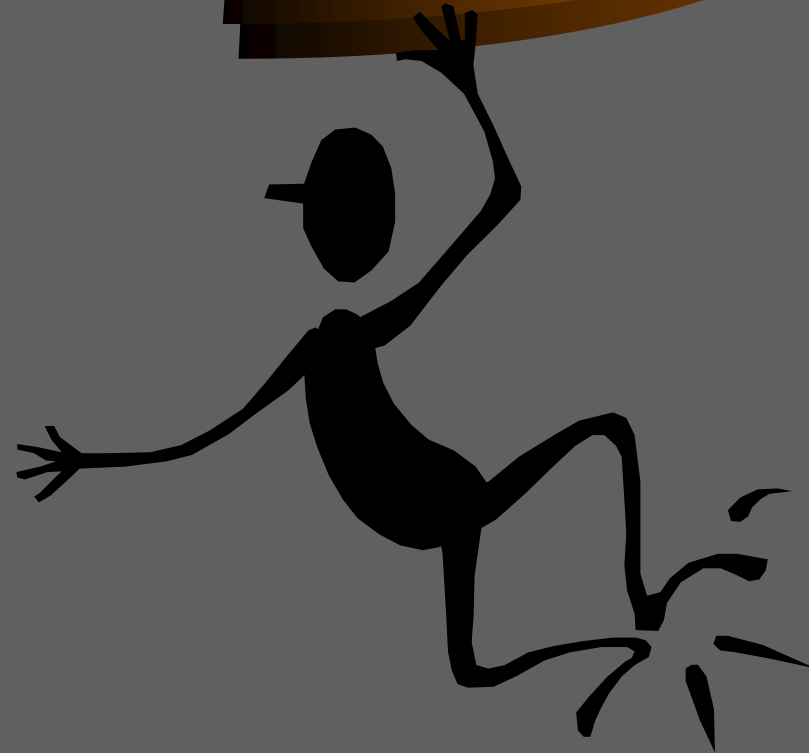
Prämierte Spiele:



- Deus Ex
- Command & Conquer
- Civilization
- Monkey Island
- Baldurs Gate
- Indiana Jones
- Eden
- Lost Heaven

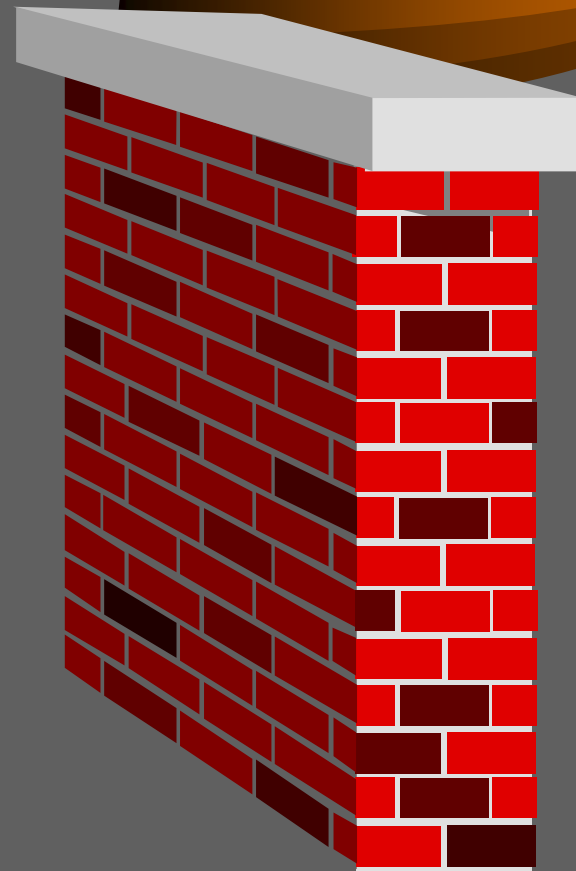
Motive der Jugend Pro Medien

- Einfach In/Dabeisein
- Informationsquelle
- Spass / „Verarschen“
- Kommunikationslust
- Kupplungslust
- Freude an virtuellen Kontakten

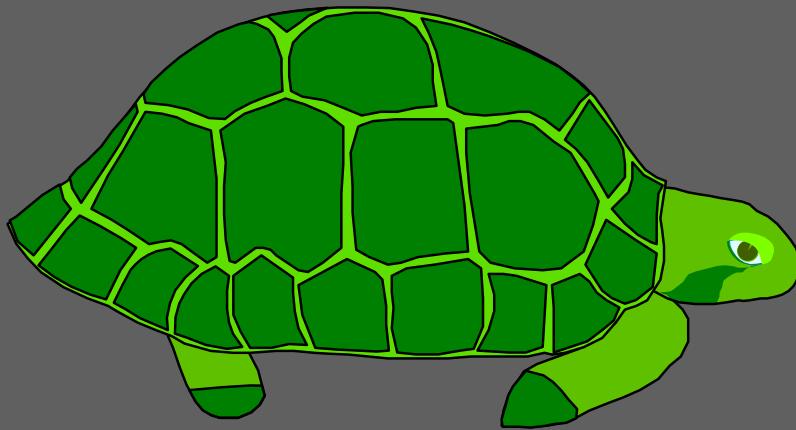


Kurzfristige Folgen des Medienkonsums

- Ablenkung
- Entspannung
- Kompetenz wächst
- Gewöhnung
- „In/ Dabei sein“
- Beziehungskonkurrenz
- Sozialer Rückzug
- Reduktion des realen „Life“-Lebens



Längerfristige Folgen:



- Erhöhte, erweiterte Medienkompetenz
- Kommunikationsselektion
- Soziale Isolation
- Körperliche Schäden
- Psychische Störungen
- Suchtkreislauf

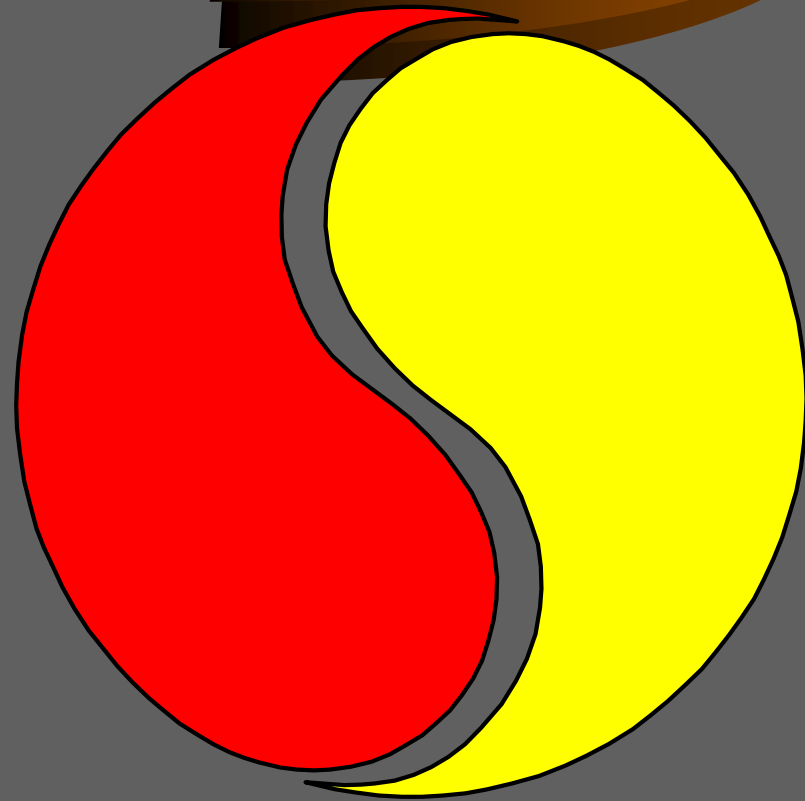
Medien & Jugendschutzgesetz?



- Strengere Beachtung der Altersgrenzen
- „wertfreie“ Informationskampagne
- Dialog forcieren!
 - Beispiel Medienverkäufer - Eltern - Jugend
 - Intensivmediziner-Wirte: Alkohol
 - Exuser-User
 - Pädagogen-Medienhersteller-Konsumenten

Empfehlungen an die Politik

- Minimieren populistischer Medienkampagnen
- Anbieten attraktiver Alternativen: „After school programs“
- Gesetz kann realer Beziehungsdefizite nicht beeinflussen



Empfehlungen/Wünsche der Jugend selbst



- Bitte mehr Zeit mit uns!!
- Spielen im Urlaub: max.4 Stunden
- Spielen in Schulzeit: nach Aufgaben
- Spielen in Schulstresszeiten: als Belohnung
- Freunde einladen dürfen
- Eltern sollen sich auskennen bevor sie mitreden/mitbestimmen anfangen