



Motive Onlinenutzung

Ziele

Die Jugendlichen setzen sich mit Vor- und Nachteilen bzw. Faszinationen und Gefahren von Sozialen Netzwerken, Online-Spielen etc. auseinander und entwickeln Kriterien für eine verantwortungsvolle Nutzung.

Methodisches Vorgehen

Die Schüler/innen werden in mindestens vier Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält eines der folgenden Themen:

- Soziale Netzwerke (z.B. Facebook, WhatsApp, Instagram)
- Online-Rollenspiele (z.B. WoW) bzw. Mehrspieler-Online-Strategiespiele (z.B. «Clash of Clans»)
- Ego-Shooter (z.B. «Counter Strike», «Call of Duty»)
- Online-Glücksspiele (z.B. «Pokerstars») oder Online-Sportwetten

Aufgabe ist es, die Themen anhand folgender Leitfragen zu bearbeiten und die Ergebnisse auf Moderationskarten oder Flipcharts festzuhalten.

- Was fasziniert Jugendliche daran?
- Welche Risiken/Gefahren birgt das jeweilige Medium?
- Was sind Merkmale verantwortungsvoller Nutzung?

Im Anschluss präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum. Es besteht die Möglichkeit, fehlendes zu ergänzen.

Abschließend können die verschiedenen Themen/Ergebnisse verglichen werden: ähneln sich die Motive bzw. Gefahren oder sind sie unterschiedlich? Auch kann besprochen werden, welche Relevanz die jeweiligen Medien im Alltag der Schüler/innen haben.

Hinweise zur Auswertung

Als Risiken könnten z.B. benannt werden:

- Soziale Netzwerke: unkontrollierte Weiterverbreitung der hochgeladenen Inhalte, negative Kommentare, Mobbing, Stress durch Nachrichtenflut etc.
- Online-Rollenspiele: Gefahr der Vernachlässigung von Hobbies und Pflichten, Kosten durch kostenpflichtige Zusatzfunktionen, Verpflichtung zum Spielen auch zu ungünstigen Zeiten durch Einbindung in Spielergruppen, Konflikte im Familienalltag, sozialer Rückzug, Suchtgefahr etc.
- Ego-Shooter: Abstumpfen gegenüber Gewalt, Aktivierung negativer Gefühle etc.
- Glücksspiel/Sportwetten: hohe Geldverluste/Verschuldung, Straffälligkeit, um an Geld heranzukommen, Suchtgefahr etc.

Beispiele für Kriterien verantwortungsvoller Nutzung sind z.B.:

- Nicht zu viele Infos preisgeben
- Kein Hochladen von Bildern, die nicht jeder sehen soll
- Keine Verstöße gegen geltendes Recht (z.B. illegale Downloads, Verletzung von Bildrechten oder der Privatsphäre dritter, Altersfreigaben beachten)
- Informationen auf Wahrheitsgehalt prüfen (Stichwort Fake-News)
- Medienfreie Zeiten haben

- Geräte nachts ausschalten oder auf Flugmodus stellen (Strahlungen)
- Sich Zeitlimits setzen
- Kein Spiel, um negatives befinden auszugleichen, Langeweile zu verdrängen oder Probleme zu vergessen
- Echte soziale Kontakte und Hobbies nicht vernachlässigen
- Nicht direkt vor dem Einschlafen spielen (da helles Licht und Adrenalinausstoß wach machen)
- Etc.

Material

Stifte, Pinwand und Moderationskarten oder Flipcharts

Zeitraumen

Ca. 30 Minuten

Diese Methode ist der Methodensammlung [«Digitale Medien – Online-Glücksspiel»](#) der Berliner Fachstelle für Suchtprävention entnommen bzw. basiert auf der dort beschriebenen Methode «Motive für Onlinenutzung».