

Onlinegames und Web 2.0

... vom bewussten Umgang
mit dem interaktiven Internet

Alexander Haag
Stefan Wanner

29.04.2009

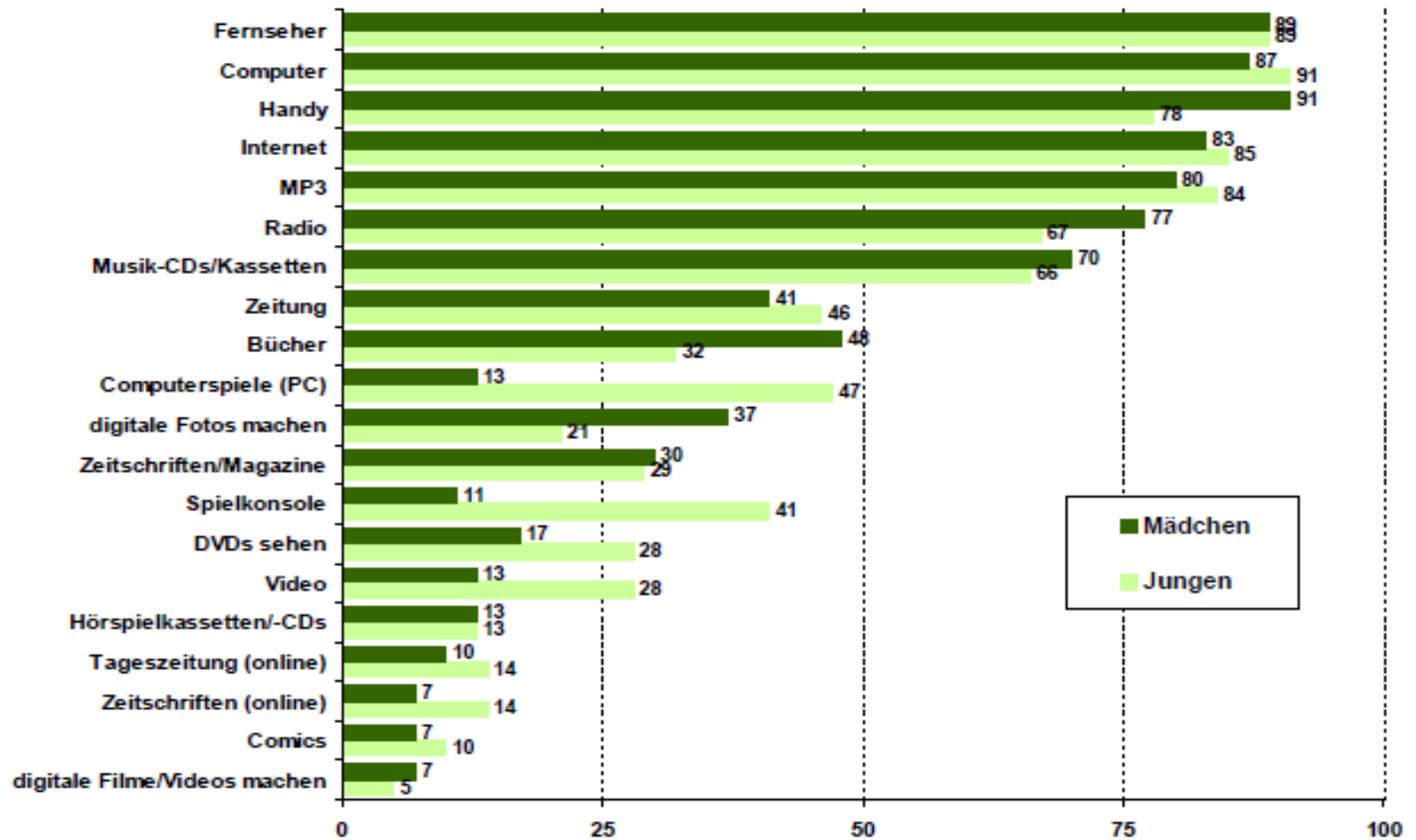
Inhalte und Ablauf

- aktuelle Situation
- Was ist Web 2.0 ?
- Chancen und Risiken des i. I.
- Computerspiele und Risiken
- Wenn der Computer süchtig macht



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2008

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

Zahlen, Daten, Fakten

② Internetnutzer in Deutschland 1997 bis 2008
Anteil in %

	1997 ¹⁾	2008 ¹⁾
Gesamt	6,5	65,8
männlich	10,0	72,4
weiblich	3,3	59,6
14-19 J.	6,3	97,2
20-29 J.	13,0	94,8
30-39 J.	12,4	87,9
40-49 J.	7,7	77,3
50-59 J.	3,0	65,7
ab 60 J.	0,2	26,4

⑤ Internetnutzer in Deutschland 2008 nach Geschlecht
gelegentliche Nutzung, in %

	Gesamt	14-29 J.	30-49 J.	ab 50 J.
Frauen	59,6	94,5	75,3	33,8
Männer	72,4	96,9	88,8	45,6

⑥ Häufigkeit und Dauer der Onlinenutzung 2008 nach Geschlecht

	Gesamt	Frauen	Männer
Häufigkeit der Onlinenutzung pro Woche (in Tagen)	5,1	4,8	5,4
„gestern“ genutzt (in %)	68	62	74
Verweildauer (in Min./Tag)	120	101	137

Basis: Onlinenutzer ab 14 Jahren in Deutschland (2008: n=1186).

Web 2.0 – Internet zum Mitmachen

„Natürlich halte ich 'Web 2.0' für einen Jargonausdruck, von dem niemand weiß, was er wirklich bedeutet.“ Tim Berners-Lee (Begründer d. Internets)

...veränderte
Wahrnehmung
des Internets

...veränderte und
vereinfachte
Nutzung
des Internets

..technologische
Entwicklung und
Innovation
des Internets

Einfachheit im Fokus
 Freude beim Nutzen
 Asynchrone Datenkommunikation
 Wikis
 Nutzerfreundlich
 Verschlagwortung durch Nutzer
 Empfehlungstools
 Soziale Netze
 Blogs
 Mitwirkung
 Partnerprogramme
 The Long Tail
 Wirtschaftlich
Netz2.0^{beta}
 Medienübergreifend
 Gestaltung
 Audio
 Video
 Mobilität
 Einfacher Datenaustausch
 Weiterverwendbar
 Offene Schnittstellen
 Datenzentriert
 Standardisierung
 Trennung von Form und Inhalt
 Web Standards
 Mikroformate

RELEASED UNDER CC 2.0 DE ATTRIBUTION SHARE A LIKE 11.11.05

Vom Abrufnetz zum Web 2.0

	herkömmliches Internet	interaktives Internet
Datenhaltung	zentral, große Anbieter dominieren die Inhalte	zunehmend dezentral, Daten von Privat
Anwendungen	lokal, Singleplayer	netzbasierend, Multiplayer
Rollenverteilung	strenge Rollenverteilung, Anbieter ↔ Konsument	Aufweichen der Rollenstrukturen
Dienste	getrennte Nutzung,	Verknüpfung der Dienste

Häufigst genutzte Formen

- Virtuelle Spielewelten
- Weblogs
- Wikis
- Soziale Netzwerke
- Social Bookmarks
- Video- und Musikcommunities

Internetnutzung birgt Chancen denn ...

- ... es fördert kognitive Fähigkeiten, selbständiges Lernen und Arbeiten*
- ... es fördert die Fähigkeit zur Teamarbeit, Kooperation und Kommunikation.*
- ... Internetkenntnisse erhöhen die individuellen Entwicklungschancen in Alltag, Schule und Beruf.*
- ... das Internet lässt etliche kreative Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten zu.*

Risiken im Umgang mit dem Internet



**technische
Risiken**

- Viren, Trojaner, Würmer
- Beschädigung der Hardware
- Missbrauch fremder Geräte für illegale Aktivitäten



- Dialer, Pay-Sites, Keylogger
- Phishing
- Missbrauch von Kreditkarten, Bankdaten
- Verletzung Rechte Dritter bzw. Urheberrechte



- Verletzung der persönlichen Ehre / Cybermobbing
- Verletzung des Rechts auf informationelle Selbstbestimmung
- Verletzung der Rechte am eigenen Bild und Wort
- Gefahr des sexuellen Missbrauchs
- Achtung: Karrierefalle !!!

Computerspiele

... Entspannung,
Ablenkung und
Unterhaltung

... ein Grundbedürfnis
bis ins hohe Alter

Spielen ist...

... Entwicklung und
Erlernen sozialer
und kognitiver
Fähigkeiten

... ist Psychohygiene
da versch. Aspekte der
Persönlichkeit ausgelebt
werden können.

Wissen was gespielt wird...

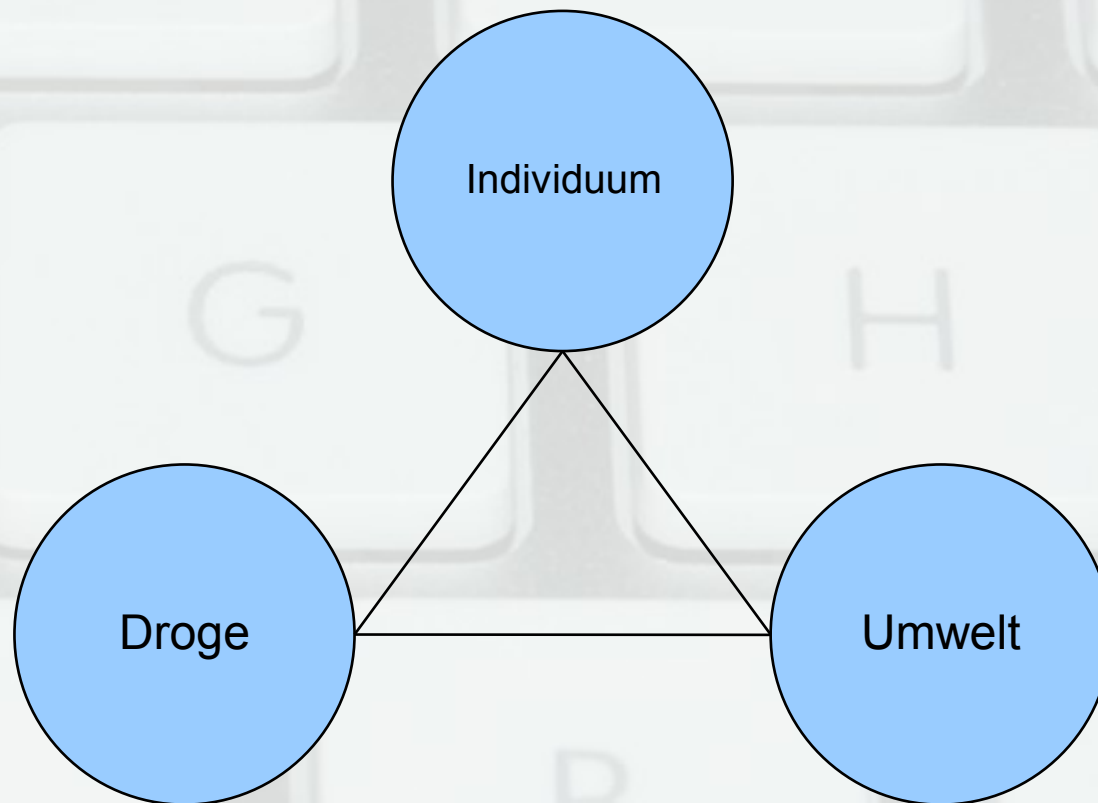
⑧ Onlineanwendungen 2008 nach Altersgruppen
 mindestens einmal wöchentlich genutzt, in %

	Gesamt	14-19 J.	20-29 J.	30-49 J.	ab 50 J.
Onlinespiele	16	37	27	11	8

Quellen: ARD-Onlinestudie 1997, ARD/ZDF-Onlinestudien 1998-2008.

Genre	ben.Fähigkeiten	Risiken	bek. Titel
Sportspiele u. Simulationen	Teampplay, Wille zur Verbesserung	hoher Anteil gewaltfreier Titel	FiFa2009, Need for Speed
Real-Time-Strategy	taktisches und Strategisches Denken	weniger direkte Gewalt	C&C, Anno
First-Person-Shooter	Reaktion, Teampplay	meist direkte Gewalt extreme Reizflut	Counter-Strike Battlefield 2
MMORPG	Ausdauer, Ehrgeiz Zielstrebigkeit	Zeitfresser, hohes Suchtpotenzial, Pay2Play	World of Warcraft, Guildwars

Wenn der Computer süchtig macht.



Beziehungsstörungen Eltern - Kind

1. Partnerschaftlichkeit

2. Projektion

3. Symbiose

Erlösungen:

- a) Kinder dürfen wieder Kinder sein**
- b) Rollenklarheit**
- c) Bewusstwerdung**

Bewahrpädagogik

versus

Lebensweltorientierung

Empowerment/Medienkompeten

Pädagogen und Eltern sollten:

- über Themen der Kinder Bescheid wissen
- eigene Positionen zu Inhalten finden
- möglichst in Unterricht / Alltag einbinden

Wie kann das
erreicht
werden ?

- Zeigen Sie Interesse
- Begleiten Sie Ihr Kind beim Surfen
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über das Internet und seine Gefahren
- Entwickeln Sie gemeinsam ein „Online-Abkommen“
- Sprechen Sie über Erlebnisse beim Chat, Surfen oder Online-Spielen