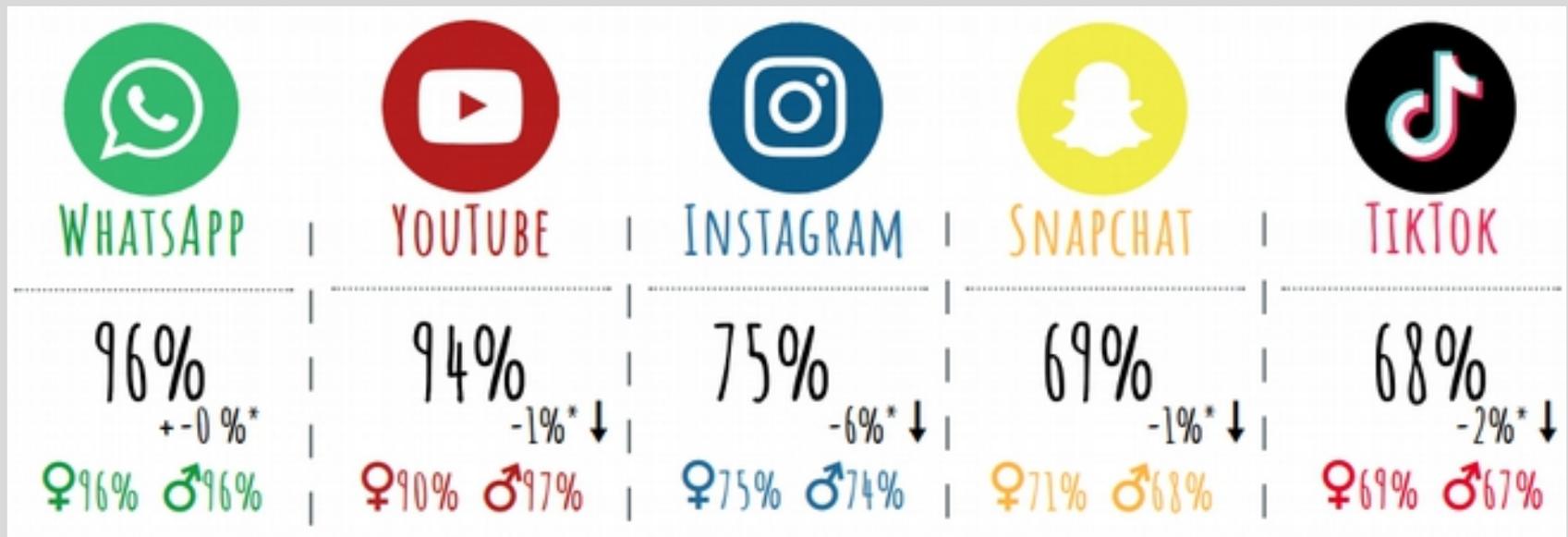


Gewalt im Netz - was Eltern tun können

TikTok, Instagram, WhatsApp und Co. - Fotos, Videos und Inhalte dieser Plattformen wirken auf Kinder und Jugendliche täglich ein. Wie gehen wir mit Kriegsvideos, Hasskommentaren und Cybermobbing um?

Herzlich Willkommen!

Plattformen



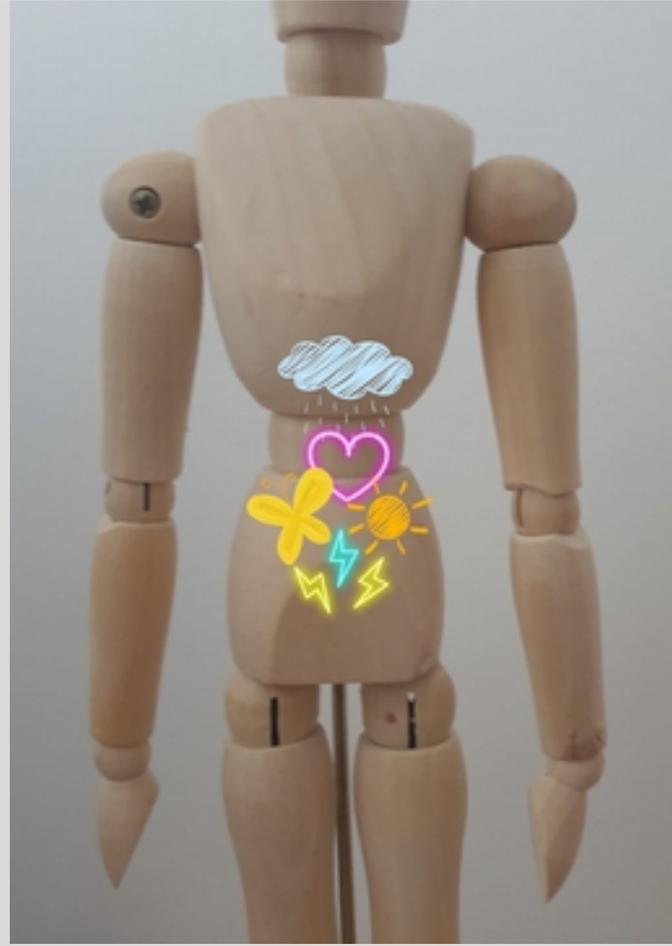
Quelle: https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Services/Jugend-Internet-Monitor/Infografik_Jugend-Internet-Monitor_2023.pdf

mentale Gesundheit

- Bezugspersonen
- Bauchgefühl (was tut mir gut - was möchte ich nicht)
- Kommunikation im Internet (Empathie)
- Interessen
- Wo können wir uns Hilfe holen



Bezugsperson - Bauchgefühl



Bilder: Sandra Dunda

Tipp: Probeanruf bei Rat auf Draht

potentielle Gefahren für Mediengewalt

Videospiele

Kettenbriefe (Gruselgeschichten) / WhatsApp-
(Audio-) Nachrichten, Todesdrohungen

Challenges

Videos (Krieg)
Musikvideos (Rap)

SEXTING – Sextortion

CYBER-MOBGING

Hasspostings

BILDER

GROOMING

Ausgrenzung

Gewalt gegen sich selbst

Selbstmordforen, Jugendliche „unterstützen“ einander in selbstgefährdendem Verhalten wie Anorexie, Bulimie oder Selbstmord.

Gewalt zwischen Personen gegen Bekannte/Freund:innen

Verbreitung gewalthaltiger Inhalte über Soziale Netzwerke, Handy, Mundpropaganda oder auch noch über E-Mail. Zum Beispiel:

„Smack Cam“ (auch „Happy Slapping“ oder „Slap Cam“ genannt)

Das Handy wird benutzt, um eine Szene zu filmen, in der Jugendliche z.B. zusammengeschlagen werden.

Rachepornos (Sextortion), Cyber-Mobbing, bedrohliche Kettenbriefe

Snuff-Videos (engl. to snuff = zerstören, töten, umbringen)

Snuff-Videos zeigen Morde in einer extrem brutalen Form und behaupten im Unterschied zu anderen extrem brutalen Filmen, dass den dargestellten Personen dezidiert für das Video Gewalt angetan wurde.

ist ja nur "lustig" gemeint...

„witzige“ Gewalt

Zeichentrickserien „für Ältere“ wie z. B. „**South Park**“ oder „**Jackass**“, bei denen den Darsteller/innen nichts passiert. Ob etwas als lustig wahrgenommen wird, hängt einerseits vom Entwicklungsstand und andererseits von den sozialen und moralischen Vorstellungen ab.

Je nach Genre können Kinder früher oder später zwischen Spaß und Wirklichkeit unterscheiden. Ab 6 bis 9 Jahren schon bei Zeichentrickfilmen - bei Actionserien ist sie aber noch schwierig...

Warum gilt Gewalt als "cool"?

- Neugierde: was steckt hinter dem Link
- Wunsch nach Unterhaltung
- Aufregung und Beendigung der Langeweile
- der Reiz des Außergewöhnlichen oder sogar Verbotenen
- das gemeinsame Auseinandersetzen mit der Peergroup (ich gehöre dazu)
- Die Angstlust

Wie Kinder auf Gewalt reagieren können

Katharsisthese

Gewaltdarstellungen in Medien können Spannungen abbauen und die Gewaltbereitschaft mindern.

Inhibitionsthese

Gewaltdarstellungen in Medien können Angst erzeugen und dadurch die Aggressionsbereitschaft hemmen.

Desensibilisierungsthese

Gewaltdarstellungen in Medien können abstumpfend wirken und zu Gewöhnungseffekten führen.

Stimulationsthese

Gewaltdarstellungen können die Aggressionsbereitschaft fördern.

Woran kann echte bzw. gestellte Gewalt erkannt werden? – Hilfreiche Fragestellungen

Im Sinne der Gewaltprävention ist es wichtig, zum Nachdenken anzuregen, woran echte und gestellte Gewalt erkannt werden kann. Folgende Fragen können dabei helfen:

- Ist das Verhalten der Personen im Video authentisch, vor allem für die gezeigte Situation?
- Wie sind die Begleitgeräusche? Sind sie übertrieben? Wirken sie nachträglich hinzugefügt?
- Wenn Blut zu sehen ist, wie sieht es aus? Macht es den Anschein von echtem Blut?
- Wer hat das Video erstellt? Eine Filmproduktionsfirma oder eine Privatperson?
- Wirkt das Video inszeniert? Gibt es unterschiedliche Kamera-Einstellungen und eine Choreografie? Wurde mehrfach geschnitten und Musik hinzugefügt?
- ist alles mit Bildbearbeitungsprogrammen möglich? Was könnte nachträglich bearbeitet worden sein? – Das Wissen über Möglichkeiten von Bildbearbeitungsprogrammen bzw. vor allem auch der eigene kompetente Umgang damit hilft, gestellte Gewalt zu erkennen.

Quelle: saferinternet.at

Kommunikation: analog VOR digital

Klassenchats so gut es geht vermeiden 

ab 16 Jahren 

Chat-Kontrolle 

üben in einer Familien-Gruppe 

analoge Kommunikation üben 

Gruppenregeln erarbeiten 

lila = Eltern blau = Lehrer/in



Erklärung analog vs. digital 

Lehrer:innen sind nicht verantwortlich für Klassen-Chats 

Bilder im Internet 

verstehe Emojis 

Bezugsperson 

Emojis verstehen / Gefühle benennen

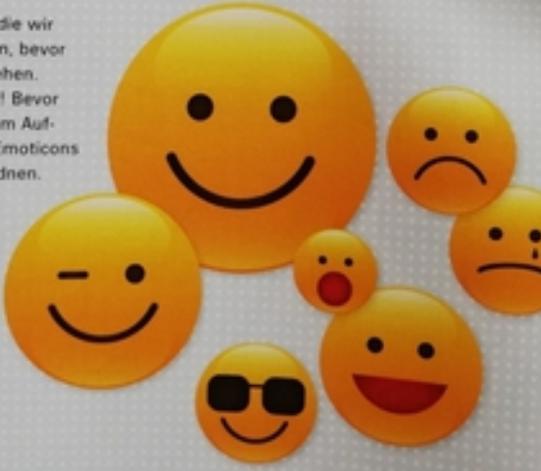
1.4 STRENG GEHEIM! Emoticons, Zeichen und Codes

Emoticons sind einzelne Satzzeichen, die zusammengesetzt einen Smiley ergeben und dadurch die aktuelle Stimmung ausdrücken.

Ein einfaches Emoticon besteht aus:
Doppelpunkt, Trennstrich und runder, schließender Klammer :-)
Sieht fast aus wie ein Geheimcode!

Alle Zeichen sind Codes, die wir erst entschlüsseln müssen, bevor wir ihre Bedeutung verstehen.
Erfinde eigene Emoticons! Bevor du beginnst, kannst du zum Aufwärmen noch jedem der Emoticons die richtige Nummer zuordnen.

:-) = LÄCHELN (1)
:-D = LACHEN (2)
:-(= TRAUERIG (3)
B-) = COOL (4)
;-) = ZWINKERN (5)
:-O = ÜBERRASCHT (6)
;-(= WEINEN (7)



Tipp:

- Emojis im WhatsApp besprechen



Bild: Free-Photos / pixabay

Cyber-Mobbing



Bild: Sanda Dunda

Was können wir machen

! Sei mutig, sprich darüber !

Vertrauensperson, Rat auf Draht 147

! Sichere Beweise !

Screenshots, Nachrichten
speichern, ausdrucken

! Bleib ruhig !

Lass dich nicht provozieren,
schreibe nicht zurück

! Melde !

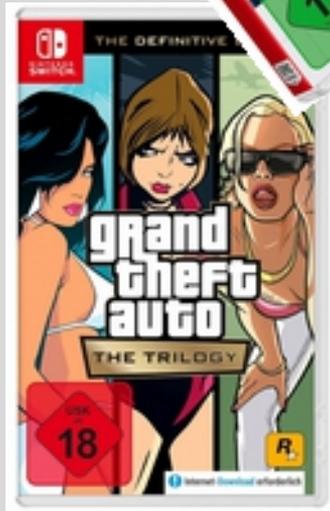
Betreiber, Behörden, Schule,
Eltern

Was können Eltern machen:

- ! Aktives Zuhören
- ! genaues Beobachten
- ! Kinder ernst nehmen
- ! Schulpsychologin/e, Direktion od. Vertrauenlehrer/in hinzuziehen
- ! **Prävention...**

**... Resilienz – Selbstvertrauen -
Selbstwirksamkeit – Zivilcourage**

FSK = freiwillige Selbstkontrolle



Google Play-Hilfe

aus?

Altersfreigaben und Beschreibung

Mithilfe von Altersfreigaben wird das Mindestalter angegeben, für das der Inhalt einer App geeignet ist. Die Altersfreigaben sagen jedoch nichts darüber aus, ob eine App speziell für Nutzer einer bestimmten Altersgruppe entwickelt wurde.

Bei Altersfreigaben werden in der Regel eine Reihe von Faktoren wie sexuelle Inhalte, Gewalt, Drogen, Glücksspiel und vulgäre Sprache berücksichtigt.

Wenn Sie mehr darüber erfahren möchten, warum eine App die jeweilige Altersfreigabe erhalten hat, tippen Sie auf der Detailseite der App auf das Symbol für **Weitere Informationen**.



https://www.oesterreich.gv.at/themen/onlinesicherheit_internet_und_neue_medien/internet_und_handy___sicher_durch_die_digitale_welt/4/Seite.1720600.html

Tipp: www.bupp.at



Bild: Anastasia Shuraeva / Pexels

Medienbegleitung

- **Internet gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken.**
- **Vereinbaren Sie Regeln**
- **Medienfreie Mahlzeiten**
- **Jugendschutzeinstellungen und Filter**

Es muss nicht immer Goggle sein

www.blinde-kuh.de (6- bis 12 Jahre)
www.helles-koepfchen.de (8- bis 12 Jahre)
www.qwantjunior.com (7-12 Jahre)
www.seitenstark.de (6- bis 12 Jahre)
<https://luxdigi.at/> (ab 6 Jahren)

Zusammengefasst:

- Regeln abmachen
- kommunizieren
- aktives Zuhören
- genaues Hinschauen
- Reflexion
- Handykontrollen
- im Bedarfsfall Beweise sichern
- Schulen informieren
- eigene Kompetenzen erweitern
- Kompetenzen der Kinder fördern (erst denken, dann klicken)
- mit Schulen zusammenarbeiten (Prävention)

<https://www.ombudsstelle.at/>

<https://www.stopline.at/de/home>

<https://www.bmj.gv.at/themen/Fokusthemen/gewalt-im-netz/Strafrechtlicher-Schutz/Welche-Straftatbest%C3%A4nde-k%C3%B6nnen-bei-Hass-im-Netz-erf%C3%BCllt-sein-.html>

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme!

Sandra Dunda
Dipl. Gesundheitspädagogin für Kinder u. Jugendliche
Dipl. Mobbing- u. Gewaltpräventionstrainerin

+43 660 65 69 226
happysunny01day@gmail.com

