

Medienerziehung - MEDIENLISTE

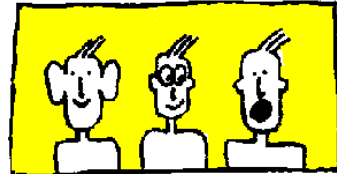
FILME ÜBER INTERNET u. DIGITALE WELTEN

MEDIENVERLEIH der Diözese Linz

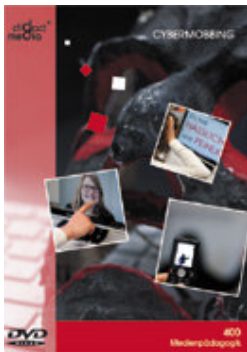
Kapuzinerstr.84, 4020 Linz, Telefon (0732) 7610-3883

Fax Nummer 7610-3819

www.dioezese-linz.at/medienverleih / E-mail medienverleih@dioezese-linz.at



April 2010



CYBERMOBBING / 060458

Anna Heister, Claudia Deutinger/ D 2010/ Dokumentation/ 13 Min. didaktische DVD/ ab 12

Von kurzen Begriffserklärungen zu Persönlichkeitsrechten, Cyberbullying und Cybermobbing kommt der Film "Cybermobbing" schnell zu praktischen Darstellungen aus der Alltagswelt von Jugendlichen mit Handy und in sozialen Netzwerken wie schülerVZ. Die DVD beleuchtet beispielsweise, weshalb man nicht heimlich aufgenommene Filmchen vom Handy ins Internet stellen darf und erläutert das Recht am eigenen Bild oder den Schutz der Intim- und Privatsphäre. Neben der Vermittlung sozialer Kompetenzen zeigt die DVD, dass mit modernen Kommunikationsmitteln gemobbte Personen auch in ihren vier Wänden belästigt werden und dass sich Inhalte im Netz rasend schnell verbreiten. So werden Tratsch, Klatsch und üble Gerüchte schnell öffentlich und sind meist dauerhaft abrufbar. Der Schaden ist oft beträchtlich – auch für die Psyche der Betroffenen. Der Film wirkt sowohl informierend als auch aufklärend und dient durch das Aufzeigen der Folgen für die Täter auch der Prävention. Cybermobbing ist nicht nur eine Frage des schlechten Stils, sondern in der Konsequenz auch zivil- und strafrechtlich von Belang. Den Opfern zeigt die DVD auf, wie sie sich wehren können: Insbesondere, dass sie bei Netzdiensten oder juristisch gegen anonyme Täter vorgehen können. Je nach Fall genügt es anzusprechen, was man nicht will oder auf Löschung der betreffenden Inhalte im Netz zu bestehen. Die DVD gibt weitere Hinweise zu Informations- und Beratungsmöglichkeiten bis hin zu rechtlichen Schritten gegen Cybermobbing.

Schlagwort: Jugend, Kommunikation, Internet, digitale Medien, Medienerziehung, Mobbing, Medienkompetenz

Play Live / 060400 Ein Film übers Computerspielen /

Medienprojekt Wuppertal/ D 2007/ Dokumentation/ 40 Min./ ab 12

Der Film porträtiert verschiedene Computerspieler im Alter von 15 bis 25 Jahren. Sie beschreiben was und wie häufig sie spielen und was sie motiviert: Von Egoshooter- über Onlinerollenspiele bis hin zum Partyspiel stellen sie die Games vor, mit denen sie sich beschäftigen. Im Vordergrund steht für sie der emotionale Kick, Spaß zu haben, Stress zu vergessen, abzuschalten. Bezüglich des Abtauchens in »andere« Welten werden die Zusammenhänge und Wirkungsfolgen zwischen der realen und der virtuellen Welt reflektiert und problematisiert. Die Jugendlichen beschreiben ihre unterschiedlichen Spiel-Settings auf LAN-Partys mit und gegen »reale« Freunde, in weltweiten Clans im Internet, beim Zocken im Internetcafe oder alleine zu Hause. Der Film problematisiert zwei entscheidende Fragen des Computerspielens: Wie steht die Computerspielsucht im Zusammenhang mit der Vernachlässigung des Sozialen. Spielen die Jugendlichen, weil sie wenig soziale Kontakte haben oder schafft das exzessive Spielen diese Vereinsamung erst? Zum anderen befragen sich die Jugendlichen zu gewaltimmanenten Computerspielen: zur Darstellung von Gewalt, zum Töten, zur eigenen Teilnahme daran. Sie erzählen, dass und wie diese Gewaltdarstellungen ihnen Spaß machen, weil sie nicht real sind. Für das Ausleben von Phantasien in virtuellen Welten sind das Schocken und der Kick durch Gewalt wichtige Spielmotivationen. Die Selbsteinschätzung der jugendlichen Spieler ist: Sie selber werden nicht aggressiv, wenn sie aggressive Spiele spielen. Die Altersfreigabe der Spiele erzeugt aus Sicht der Jugendlichen kaum Schutz, da jeder bekommt, was er will und »Verbotenes« erhöhte Spannung schafft. Neben den jugendlichen Spielern kommen auch Eltern zu Wort. Sie problematisieren die Vernachlässigung sozialer Kontakte und der schulischen Leistungen ihrer Kinder. In einem Interview mit dem Medienwissenschaftler Jürgen Sorg beschreibt dieser Computerspiele als kulturelles Repertoire: Als Kunst, als Filme, als Geschichten der Neuzeit mit der Möglichkeit zum Teilnehmen: Es handele sich um neue Medien, die nicht nur zum Konsum auffordern, in denen vielmehr das Mitmachen, das Gestalten, und interaktive Prozesse in realen oder virtuellen Gruppen mit realen oder virtuellen Gegnern zählen. Schlagwort: Computerspiele, Jugend, Gewalt, Medienerziehung, Sucht,

Rechtsextremismus im Internet / 060044 DVD EDUCATIV /

Rainer Fromm, Barbara Kernbach/ D 2001/ Dokumentation/ 15 Min./ ab 14

MP3-Dateien mit Neonazi-Musik aus dem Internet, Techno und HipHop im Dienst des Neonazismus. Verfassungsschützer sprechen von einer neuen Qualität der Aufbereitung und warnen vor der Okkupation von Jugendsubkulturen durch Neonazis. Die Filmemacher Barbara Kernbach und Rainer Fromm zeigen unter anderem, wie die entsprechenden Zielgruppen-Angebote an Jugendliche durch Lernangebote pseudodidaktischer Computerprogramme gestützt werden, die über amerikanische Anbieter abrufbar sind. Eine zweite Linie zielt auf die Verfälschung der Geschichte, die immer professioneller wird. Revisionisten haben vor allem Jugendliche im Visier, die das Internet als Informationsmedium nutzen. Michel Friedman, stellvertretender Vorsitzender des Zentralrats der Juden in Deutschland: "Man merkt erstens, dass es mehr wird, und man merkt auch, dass es besser im Sinne der Propaganda-Wirkung wird. Es ist nicht flach, es ist nicht mehr dummlich, es ist nicht mehr sofort erkennbar, was der Hintergrund der Absender ist. ... und wenn sie dann anfangen zu lesen, dann lesen sie letztendlich den Stürmer in modernster Version, das ist unerträglich". Schlagwort: Rechtsextremismus, Faschismus, Internet, Revisionismus

Spielzone / 060381 Im Sog der virtuellen Welt /

Heide Breitel/ D 2008/ Dokumentation/ 25 Min./ ab 12

Paul liebt Fantasy- und Rollenspiele. Seine Mutter muss ihn immer wieder aus dem Sog der virtuellen Welten herausziehen. Auch Jacob sitzt leidenschaftlich gerne am PC. Er findet allerdings, dass die Kinder seiner Klasse, die nur noch am Computer spielen, ein bisschen durch den Wind seien. Ein Mädchen erzählt, wie es über einen langen Zeitraum hinweg mit Freundinnen in ein Internetforum abgetaucht ist. Irgendwann stellte sie fest, dass ihre Eltern in der Jugend viel mehr erlebt haben als sie selbst bis jetzt. Inzwischen ist das Forum tabu, wenn sie sich mit ihren Freundinnen trifft. Schöpferisch geht eine Schule mit der Computerleidenschaft der Kids um. In einem auf mehrere Jahre angelegten Projekt erarbeiten die Schüler selbst ein Computerspiel, vom Zeichnen der Charaktere und Entwickeln der Story bis hin zum Game-Design und zur Programmierung. Kreativität und Teamdenken lassen sich hier erleben. Heide Breitel zeigt die Interessen und Erfahrungen munterer Jugendlicher. Dabei wird weder verteufelt noch schön geredet, sondern ein mittlerweile alltägliches Phänomen im richtigen Zusammenhang erzählt, so dass es konstruktiv genutzt werden kann. Die DVD enthält umfangreiches Zusatzmaterial. Auf der DVD-Videoebene etwa den Zusatzfilm „Interviews zum Thema Computerspielsucht“. Die DVD-ROM-Ebene beinhaltet einen Unterrichtsentwurf für die Mittelstufe sowie zwei Elternabendmodelle zum Thema. Außerdem gibt es zahlreiche Materialblätter, Bildergalerien und Medientipps. Schlagwort: Computerspiele, Internet, Sucht, Jugend, Medien, Erziehung

schülerVZ, Facebook & Co.KG / 060457

Helga Sandl, Jürgen Weber/ D 2009/ Dokumentation/ 13 Min. didaktische DVD/ ab 12

Innerhalb von nur zwei Jahren hat sich das soziale Netzwerk "Schülerverzeichnis" zu der Online-Plattform für Jugendliche in entwickelt. Hier werden Freundschaften geknüpft, Nachrichten ausgetauscht, miteinander gechattet, sich verabredet, geflirtet oder "gegruschelt". Es werden oft bedenkenlos Fotos ins Netz gestellt und miteinander verlinkt. Neben den Chancen und der Faszination der Vernetzung fragt sich kaum ein Jugendlicher nach Risiken und Schutz der Persönlichkeit und Privatsphäre. Die DVD "schülerVZ, Facebook & Co. KG" verteufelt soziale Netzwerke nicht, klärt aber darüber auf. An nachvollziehbaren Beispielen zeigt der Film eindrücklich, wie der sorglose Umgang mit den eigenen Daten schaden kann, z. B. durch das Aushängen der Profile im Klassenverbund oder den freien Zugang der Fotoalben, auch für einen potenziellen Arbeitgeber oder Ausbilder. Würdest du einem Fremden, der sich für dich interessiert, freimütig auf die Nase binden wie alt du bist, welche Vorlieben und Neigungen du hast, was und wen du gut leiden kannst und wann dein Training im Verein beendet ist? Die DVD gibt praktische Hinweise und Hilfen wie sich Jugendliche vor Missbrauch in sozialen Netzwerken schützen können und wie durch Einstellungsänderungen der Zugriff auf persönliche Daten bei schülerVZ geschützt werden kann.

Schlagwort: Jugend, Kommunikation, Internet, Medienerziehung, Soziale Netzwerke, Medienkompetenz