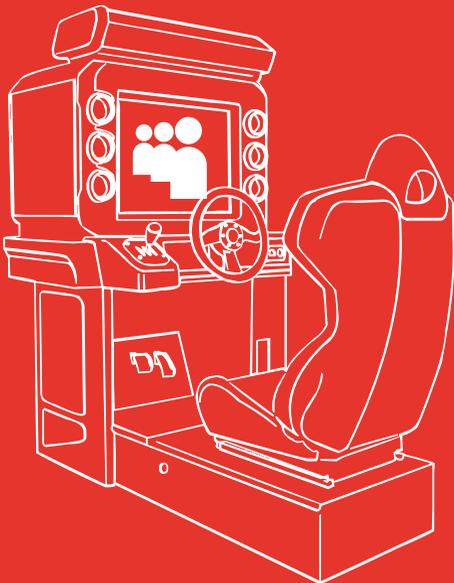
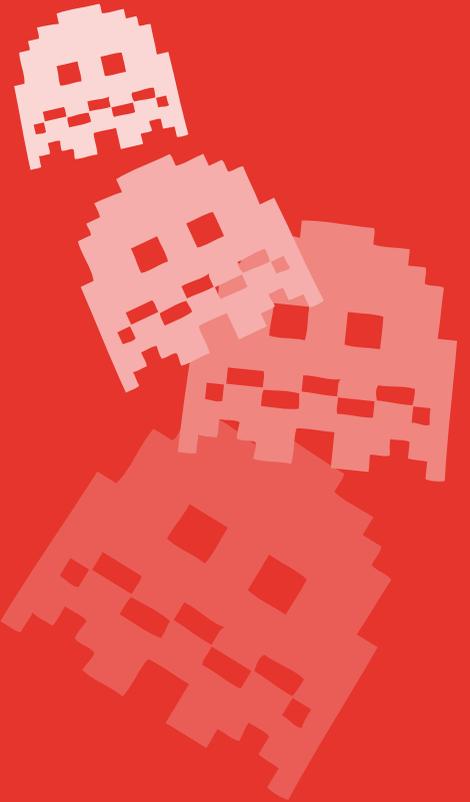


# wuzzop?

DAS JUGENDMAGAZIN DES KOJ WERDENBERG 06/2009





**Liebe Jugendliche, liebe Leserinnen und Leser**

Rauchzeichen und Schiefertafel als Kommunikations- und Informationsmittel – das ist eine Weile her. Während der 70er Jahre des letzten Jahrhunderts bestanden die Medien noch aus Tageszeitungen, Magazinen, Radio, TV, Telefon mit Wählscheibe, Schreibmaschine und Telex. Man schrieb Liebesbriefe von Hand und Geschäftsbriefe mit Kohlepapier-Durchschlägen. News von Kontinent zu Kontinent benötigten Tage und Wochen. Musik und Filme aus den USA schafften es nach Monaten auch in unsere Radios oder Kinos. Schallplatten waren ein halbes Jahr später zu kaufen und Musikdownloads gab's vom Radio auf Tonband mit dem Kassettenrecorder. Die Welt war gross und das Leben gemächlicher. Es gab Slow Dance anstatt Speed Dates. Man hatte weniger Freizeit und mehr Freiheiten. Mit der Entwicklung der Informationstechnologien, der Einführung von PCs, mit der Globalisierung und Individualisierung zu Beginn der 80er Jahre veränderte sich die Welt. Der Umbruch wirkte sich fundamental auf das öffentliche und private Leben und damit auf die Menschen selbst aus.

Kinder und Jugendliche von heute wachsen mit Hightech und schnellen Kommunikationsmitteln auf. Sie verfügen über hohe Fähigkeiten im Umgang damit. Doch die Begleiterscheinungen der neuen Medien bedeuten auch Druck und den Verlust von einem weiteren Stück Freiheit und Unbeschwertheit. Immer mehr Regeln, Kontrolle und Eigenverantwortung werden notwendig. Und täglich wird das junge Publikum mit neuen, von Erwachsenen kreierten Angeboten und Produkten umworben. Dies treibt nicht nur den Medienkonsum und die Reizspirale in die Höhe, sondern wirkt sich direkt auf die Entwicklung und die natürlichen Übergänge von Kindheit und Jugendalter aus.

Unsere Beiträge bieten sowohl Jugendlichen als auch Erwachsenen aus verschiedenen Perspektiven Einblick ins Thema mit dem Ziel, zu einem bewussten, kritischen Umgang mit den neuen Medien anzuregen. Ein Auszug aus der Befragung, welche das KOJ in allen Oberstufenklassen der Region Werdenberg und im 10. Schuljahr durchführte, liefert quantitative Ergebnisse zum Umgang mit Handy, Chat, Internet und PC-Games, mit Tipps für Jugendliche und Eltern, sowie auf das Selbstbild bezogene Erkenntnisse im Zusammenhang mit Jugendthemen. Ausserdem gibt es Mode, Seelenfutter, eine spannende Kurzgeschichte und eine Fotostory, die sich beide um das zeitlose Thema Liebe drehen.

Für die grafische Gestaltung dieser 6. Ausgabe des WUZZAP ist Marcel Kopp, ein junger Polygraf aus Grabs, verantwortlich. Er hat sich über Wochen während seiner knapp bemessenen Freizeit und während der RS eingesetzt für unser Jugendmagazin und eine tolle Arbeit geleistet.

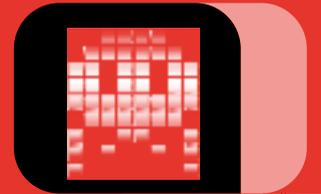
Danke für euer Interesse am Lesen und – zeigt das WUZZAP auch den Eltern. Viel Spass!

Euer Redaktionsteam

- 02 EDITORIAL
- 03 INHALTSVERZEICHNIS
- 04 NEUE MEDIEN  
EINFLUSS DER NEUEN MEDIEN
- 05 NEUE MEDIEN  
INTERNET
- 06 NEUE MEDIEN  
IDENTITÄTSFINDUNG PER INTERNET
- 07 NEUE MEDIEN  
DIE BROADCAST-YOURSELF-JUGEND
- 08 NEUE MEDIEN  
UMFRAGE MSN
- 09 NEUE MEDIEN  
MSN, FACEBOOK, MYSPACE, NETLOG
- 10 NEUE MEDIEN  
MEHR FACE-TO-FACE STATT FACEBOOK  
SCHULFACH MEDIENKOMPETENZ
- 11 NEUE MEDIEN  
NEUE REGELN FÜR FREIHEIT@UNENDLICH.WELT
- 12 NEUE MEDIEN  
GAMEN - FASZINATION EINER  
JUGENDKULTUR
- 14 NEUE MEDIEN  
GAMER = AMOKLÄUFER?
- 15 NEUE MEDIEN  
KOLLEGEN GEHEN VOR
- 16 NEUE MEDIEN  
GEFAHREN
- 17 NEUE MEDIEN  
VERTRÖDELTE ZEIT
- 18 NEUE MEDIEN  
HANDY
- 19 KOJ STUDIE  
LEBENSWELTEN UND BEFINDLICHKEIT  
DER JUGENDLICHEN  
DER REGION WERDENBERG
- 20 KOJ STUDIE  
NEUE MEDIEN
- 22 KOJ STUDIE  
SELBSTBILD
- 27 KOJ STUDIE  
ERKENNTNISSE
- 28 KURZGESCHICHTE  
MICH WERDET IHR NICHT  
SO LEICHT LOS
- 30 FOTOSTORY  
ALL YOU NEED IS LOVE
- 33 SEELENFUTTER  
MUSIKTIPPS
- 34 MODE  
METRO BOUTIQUE BUCHS
- 35 KOJ ANGEBOTE  
IMPRESSUM



mode



# EINFLUSS DER NEUEN MEDIEN

Seit der Erfindung von Telefon, Radio und Fernsehen hat kein Medium so schnell und so fundamental die Welt verändert wie das Internet. Es ist zum Paralleluniversum gewachsen. Sein Einfluss auf alle Kulturen, auf Wirtschaft, Politik und die ganze Gesellschaft ist drastisch. Die einst grosse Welt ist zum globalen Dorf geworden, vernetzt bis in den letzten Winkel. In Windeseile verbreiten sich Informationen über den Globus, der Datenaustausch passiert praktisch in Echtzeit und einmal ins Netz gestellt, kann nichts wieder zurück geholt werden. Jede und jeder kann sich der Welt nach Lust und Laune und auf Wunsch präsentieren. Vor allem Jugendliche nutzen die Plattform für ihre kreative Selbstdarstellung. Sind sie sich bewusst, wie sehr die neuen Medien ihr Leben bestimmen?

Handy, Mail und Internet sind als Kommunikationsmittel nicht mehr wegzudenken. Die technischen Innovationen bedeuten Fortschritt, Schnelligkeit und ständige Veränderung. Sie beeinflussen alle Kulturen mit neuen Werten und Normen und wirken sich auf das Zusammenleben, Verhalten, Denken und Handeln der Menschen aus. Auch unser Zeitempfinden verändert sich: Wer sein Leben schnell hinter sich bringen will, sitzt möglichst oft am PC und stellt jedes Mal wieder fest, wie der Computer drei Lebensstunden «gefressen» hat, obwohl die innere Uhr diese Zeit wie eine Stunde erscheinen liess.

Unabhängig von Zeit und Raum mit der ganzen Welt kommunizieren, sich mit Menschen aus anderen Kulturen unterhalten und

über sie lernen, mit Freunden und Familie weltweit den Kontakt pflegen – darin liegt ein grosser Gewinn. Für sehr schüchterne Menschen und Leute mit einer Behinderung ist diese Kommunikationsform ein Segen. Sie können von zu Hause aus am öffentlichen Leben teilnehmen und sich mitteilen. Die Möglichkeit, sich jede Information aus dem Internet holen und sich durch kompetentes Surfen und Dokus neue Wissensgebiete erschliessen zu können, gehört ebenfalls zu den wichtigen Errungenschaften. 1:1 von politischen, gesellschaftlichen und persönlichen Ereignissen oder auch von Natur-

katastrophen zu erfahren und sofort darauf reagieren zu können, ist ein grosser Vorteil. Das Internet erweitert den Blick für die Welt. Bringt das vernetzte, grössere Wissen und der Zugang zu bisher unbekanntem Gebieten, Kulturen und Traditionen auch mehr Menschlichkeit und Weisheit? Für einen kompetenten Umgang mit den neuen Medien ist die Auseinandersetzung mit Werten und Normen zentral. Eltern, Bezugspersonen und Lehrkräfte sind in ihrer Vorbildfunktion eine wichtige Orientierungshilfe für Kinder und Jugendliche.

KOJ



Auf [www.personalizemedia.com](http://www.personalizemedia.com) wird eindrucksvoll aufgezeigt, wie exzessiv die neuen Medien weltweit genutzt werden.

# INTERNET

## GESCHICHTE

Der Personal Computer, kurz PC genannt, wurde anfangs der 1980er Jahre auf dem Markt eingeführt, nachdem Grossrechner schon Jahrzehnte in Universitäten und Unternehmen im Einsatz standen. Damit begann ein eigentlicher Paradigmenwechsel für Technik, Wirtschaft und Gesellschaft. Heute ist es unvorstellbar, ohne Hightech zu existieren. In Firmen läuft nichts mehr ohne Computersysteme, ohne Outlook und Mailverkehr. Die Stromversorgung, der öffentliche Verkehr, die globale Wirtschaft, Wissenschaft, Politik und Unterhaltungsindustrie würden lahm gelegt. Alles ist wechselseitig voneinander abhängig und miteinander vernetzt.

Mit dem Service World Wide Web entwickelte sich zwischen 1980 und 1991 ein weltweites Informationsmedium zum Lesen und Schreiben über Computer, verbunden mit Internet. Das WWW ermöglichte den Zugriff über Links zu Informationen und den Austausch der Daten. Privat geführte Internet Provider entstanden ebenfalls anfangs 1980, der kommerzielle Gebrauch entwickelte sich in den 1990er Jahren. Der erste Browser Mosaic (1992) wurde 1994 zu Netscape bzw. zum Netscape Navigator. Nun mussten schon enorme Datenmengen organisiert werden, was eine Systematisierung und Archivierung erforderte. Web-Directories und Suchmaschinen von WebCrawler (1994) über Yahoo und Altavista (1995) bis Google (1998) halfen den Nutzern, sich im Netz zurechtzufinden.

Zwischen 1996 und 1998 wurde das WWW kommerzialisiert, zu Beginn vorwiegend für die Geschäftswelt (e-commerce). Internet-Firmen boomten, viele überlebten aber mangels Konzepten, Erfahrung und Finanzmanagement nur kurz: 2001 entstand ein grosser Crash mit Auswirkung auf die weltweiten Finanzmärkte. Bei den Telefonfirmen ergaben sich durch diesen Einbruch Überkapazitäten und gleichzeitig wurde in die lokale Mobile-Infrastruktur investiert. So konnten die Gebühren tief gehalten werden und immer mehr Private leisteten sich einen Internetzugang.

Der Chatroom MSN wurde 1995 von Microsoft gegründet und erwies sich zu Beginn als wenig erfolgreich. Über den Browser Internet-Explorer hielt MSN mit dem E-Mail-Dienst Hotmail jedoch bald auch auf dem europäischen Markt Einzug und entwickelte sich zum beliebtesten Chatroom für Jugendliche. Zwischen 1996 und 2004 stieg die Zahl der Internet Hosts weltweit von 50 Mio. auf 350 Mio. 2002 entstanden Internet-Grossunternehmen nach neuen, erfolg-

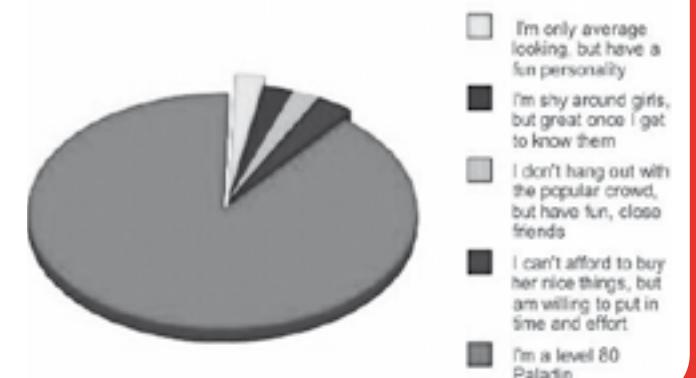
reichen Geschäftsmodellen wie eBay und Amazon, Online-Buchung-Sites und Soziale Netzwerke wie MySpace und Facebook, die zuerst kaum benutzt wurden, sich in Kürze jedoch zum Hauptbestandteil der Jugendkultur etablierten. Das Online-Lexikon Wikipedia bedeutete einen weiteren Meilenstein und 2005 entwickelten drei Ex-PayPal Angestellte eine Videoshow-Website YouTube. Damit war die sich am schnellsten verbreitete kommerzielle Website der Geschichte geboren. Sie wurde von Google aufgekauft. ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

Weitere Soziale Netzwerke, die an Bedeutung gewonnen haben, sind Weblogs, Communities, Foren und Fotoportale. Second Life ist ein Raum, in dem vorwiegend Erwachsene ihr virtuelles Leben führen. Das neueste, in den USA am schnellsten wachsende Phänomen im Internet ist Twitter (to twitter = zwitschern). Mit Kurztexten von max. 140 Buchstaben verbreiten Menschen ihre Gedanken und Erfahrungen aus dem Alltag unter [www.twitter.com](http://www.twitter.com) in der Absicht, andere Twitter über den Austausch solcher Alltagserlebnisse vertiefter kennenzulernen.

Die Anbieter von Online-Games, sogenannte «MMORPG's» (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) reiten ebenfalls auf der Erfolgswelle: Rund um den Globus spielen heute 11 Mio. Menschen das Rollenspiel World of Warcraft. Da ständig neue Erweiterungen auf den Markt kommen und die Suche nach Ausrüstungen und Gegenständen von Charakteren zwecks Erreichen eines höheren Levels weiter geht, bleiben viele Spieler daran «hängen».

KOJ

## Why I Don't Have a Girlfriend



# IDENTITÄTSFINDUNG PER INTERNET

## ORIENTIERUNG?

Die Frage nach dem Einfluss der neuen Medien auf die Entwicklung der Identität im Jugendalter ist von grosser Bedeutung. Der Aufbau eines persönlichen und eines sozialen Ichs wird für Jugendliche zunehmend schwieriger. Die schnellen Veränderungen der Umwelt mit immer mehr und neuen Spannungsfeldern erfordern einen stetig wachsenden Spagat zur Herstellung einer Balance. Die Alltagsbewältigung verlangt ständig neue Fähigkeiten und Neuorientierungen.

Leben mit den Unsicherheiten des schnellen Wandels, umgeben von Erwachsenen, die sich nicht immer als Vorbilder eignen und die sich selber auch neu orientieren müssen, um den täglichen Anforderungen gerecht zu werden, bedeutet eine grosse Herausforderung für alle Jugendlichen - und für viele eine Überforderung. Zudem ist die Gesellschaft sehr sensibilisiert und fokussiert auf ihr Verhalten. Jede Abweichung wird registriert, therapiert oder angezeigt und für eine Anzahl gesellschaftlicher und sozialer Probleme wird Jugendlichen gerne die Sündenbockrolle zugeschrieben. Die Jugendlichen von heute haben nicht das Privileg der Generationen zwischen 1960 und 1985, die ihre Identität in grösserer Stabilität, tra-

ditionelleren Strukturen, in einem einheitlicheren Wertesystem und mit breiteren Perspektiven, besonders aber ohne permanente Medien-Infiltration, ausbilden konnten. Dennoch verfügen die meisten Jugendlichen über sehr gute Ressourcen und finden zu sich und zu ihrer Rolle in der Gesellschaft.

## WER, WIE UND WIEVIELE BIN ICH?

Für die Ausbildung ihrer Identität übernehmen Jugendliche Eigenschaften und Verhaltensweisen, die ihnen für ihre eigene Persönlichkeit erstrebenswert erscheinen, aus ihrem sozialen Umfeld. Sie experimentieren mit ihrem Auftreten sowie mit ihrer Kommunikation und prüfen, wie sie auf andere wirken und ob es für sie selbst passen könnte. Wenn ja, wird etwas beibehalten, wenn nicht, wieder verworfen. Sie pendeln ständig. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe und die Abgrenzung von anderen sind dabei wichtig und erfordern viel Eigenleistung.

Mit dem Internet hat sich der Raum des sozialen Umfeldes erheblich erweitert. Über TV, Internet, Videos und Werbung, aus allen Kulturen und Branchen bieten sich den Jugendlichen laufend neue Identitätsmodelle zur Auswahl an. Für sie ist es ein Dilemma, «alle möglichen Ichs» auszupro-

bieren, von hier was abzuschauen und von dort etwas zu übernehmen und unter all den genialen bis destruktiven Persönlichkeitsvorgaben von Selbstdarstellern, aus Eindrücken und der kulturellen Vielfalt herauszufiltern, wie und wer man sein möchte – und daraus eine authentische Persönlichkeit mit gefestigten Werten zu entwickeln.

Kreativ, interessant und cool präsentieren sich Jugendliche auf Facebook, Netlog und MySpace. An der Veränderung ihrer Profile auf den Plattformen lässt sich der aktuelle «Identitätsstand» ablesen. Eigene Schwächen passen nicht zur Inszenierung. Dies kann dazu führen, dass Jugendliche sich selber – und auch andere – immer weniger gut wahrnehmen und wertschätzen können mit all ihren positiven und negativen Seiten.

Die globalisierte Welt verlangt eine flexible Anpassung an schnelle Veränderungen und wechselnde Anforderungen. Ob eine gefestigte Identität überhaupt noch gesellschaftskompatibel ist, darf hinterfragt werden. Vielleicht fahren die Jugendlichen mit «Patchwork-Identitäten», also einer Vielzahl verschiedener Ichs, die sie je nach Bedarf »einsetzen« können, besser. Die Zukunft wird es zeigen.

KOJ

# DIE BROADCAST-YOURSELF-JUGEND

Wer kennt sie nicht? «Achmed the dead terrorist», «Charlie the unicorn», «Harry Potter Puppet Pals» (Snape, Snape, Severus Snape,...) und Paul Potts? Immer wieder zitierte und nachgeahmte Spässe und Talente, die per Videoplattform an den Normalsterblichen gelangen; rasant verbreitet sich ein Clip durch das Web, 3-Minuten-Auftritte erreichen oft zu grosser Popularität, auch wenn dieselbe innert weniger Wochen genauso schnell wieder verpufft.

Der grösste und auch eher jüngste Feind des TVs hat einen Namen: YouTube. Wie Pornofilmchen können persönliche Videoaufnahmen anonym von jedermann/jederfrau, die über Internet verfügen, angesehen werden. Jede und jeder tut es und viele stellen genau deshalb Privatvideos oder wenigstens Slideshows mit Fotos vom letzten Urlaub auf Mallorca ins Netz. Die Motivation, sich selber darzustellen, sich der ganzen Welt präsentieren zu können, ist unglaublich gross. Warum auch nicht? Irgendwer am anderen Ende unseres Planeten möchte bestimmt hören UND sehen, wie gut Jaqueline Mannering «Stairway to heaven» auf der Gitarre spielen kann...

Nicht nur Amateure können per Mausclick beglötzt werden. Unzählige Trailer und Filmausschnitte machen den Weg ins Kino schon beinahe unnötig. Man braucht den Fernseher nicht einzuschalten, die Lieblingsserie kann in ganzen Episoden gesehen werden. Ob dies den Leuten gegenüber, die dafür hart arbeiten, fair ist, sei dahingestellt. Die bequemere Version gewinnt jedes Mal. Natürlich ist es auch praktisch, vor dem Kauf einer CD zu wissen, ob die Musik darauf das Geld wirklich wert ist, ohne dafür zu zahlen.

Man kann sich fragen, was das für eine Generation ist, die zu faul ist, sich vom Computer wegzubewegen, um sich visuell unterhalten zu lassen; wieso man alles gleichzeitig sehen, hören und «ersurfen» muss, obwohl man weiss, dass unser Hirn sowieso nicht alles gleichzeitig bewältigen kann, wenn es vom Internet geflutet wird. Doch

ist es auch lange her, seit sich eine Generation zuletzt so für die Welt interessiert hat – Globalisierung der Unterhaltung sozusagen.

Ich persönlich finde YouTube eine grossartige Lösung zur Bekämpfung von Langeweile und verbringe gerne Zeit damit, lustige 3-Minuten-Videoclips aus dem World Wide Web zu saugen und mir dabei zu überlegen, was für ein Mensch dahintersteckt, der mit sowas versucht, virtuelle Berühmtheit zu erlangen.

Isabelle Brown



# UMFRAGE MSN

**Jeder kennt es: MSN. Viele gebrauchen es und haben Spass am chatten. Manche sitzen nur noch vor dem Computer und schreiben sich die Finger blutig. Einige Jugendliche haben den persönlichen Kontakt schon fast vergessen. Auch wenn sie es sich nicht eingestehen wollen: Viele sind schon süchtig danach. Es ist für sie eine Qual, zwei Tage ohne MSN zu sein.**

Wir haben auf der Strasse eine Umfrage gemacht und bekamen von Jugendlichen (J), Kindern (K) und Erwachsenen (E) ganz unterschiedliche Antworten. Von den befragten Jugendlichen haben alle MSN. Bei Kindern ist es unterschiedlich, einige verfügen über MSN, andere nicht. Dasselbe gilt für Erwachsene. Wir stellten die Fragen an jene, die MSN nutzen.

#### **Wie findest du MSN?**

J: Cool.

K: Lustig.

E: Ziemlich gut.

#### **Ist dir MSN wichtig?**

J: Ja, eigentlich schon, weil man auch auf weite Entfernung Kontakt haben kann.

K: Ja, sehr, denn wenn mir langweilig ist, kann ich mit meinen Freunden chatten.

E: Es geht so... man kann miteinander kommunizieren, auch mit Personen, die man nicht so oft sieht. Natürlich ist der direkte Kontakt wichtiger.

#### **Nimmst du Kontakte an, die du nicht kennst?**

J: Manchmal nicht, manchmal schon. Wenn ich diese Person in der Adresse erkenne, dann schon.

K: Ja, eigentlich schon. Wenn ich diese Person nicht kenne, nehme ich sie an, und frage dann, ob ich sie kennen sollte...

E: Nein, nie. Ich habe MSN für meine Familie und meine Freunde, die nicht hier in der Nähe wohnen.

#### **Kennst du die Gefahren im Chatroom? Welche gibt es?**

J: Es könnten sich zum Beispiel fremde Personen als jemand ausgeben, der sie gar nicht sind.

K: Dass mich jemand verarscht oder so... xD

E: Es könnten sich ältere Personen für Jugendliche ausgeben und sich mit jemandem treffen wollen.

#### **Brauchst du spezielle Wörter oder Abkürzungen?**

J: Ja, sehr oft, z.B. hdl, gg, wms, byby.

K: Manchmal, z.B. gg oder wms.

E: Nein, eher nicht.

#### **Was für eine Sprache benützt du im MSN?**

J: Immer Schweizerdeutsch.

K: Schweizerdeutsch.

E: Manchmal Dialekt oder Schriftdeutsch.

#### **Würdest du dir selber eingestehen, dass du süchtig bist?**

J: Manchmal schon... kommt drauf an.

K: Nein, sicher nicht!

E: Nein, ich bin nicht so viel im MSN.

#### **Gibt es Regeln bei dir?**

J: Ja, wenn ich lange am PC war, dann kann es sein, dass ich mal eine Weile nicht ran darf.

K: Ja, ich darf nur eine gewisse Zeit an den PC.

E: Also für mich nicht!

#### **Hast du schon mal eine Person, die du im Chat kennengelernt hast, persönlich getroffen?**

J: Nein, will ich auch nicht!!

K: Nein, davor habe ich sogar Angst...

E: Auf keinen Fall. Das ist viel zu riskant.

#### **Was für Missverständnisse hast du schon erlebt?**

J: Wenn ich z.B. aus Spass sagte, dass diese Person doof ist und sie es ernst genommen hat.

K: Ich habe mal mit meinem Kollegen eine falsche Zeit abgemacht.

E: Ein paar, ja.

#### **Ab welchem Alter würden Sie Ihren Kindern MSN erlauben?**

E: So zwischen 8 – 13 Jahren.

Ramona und Geraldine

# MSN, FACEBOOK, MYSPACE, NETLOG



**Soziale Netzwerke wie Chatrooms bieten den idealen Nährboden für die Verbreitung von Gerüchten, für Erpressung und Mobbing. Pädophile missbrauchen die Plattformen für ihre Zwecke. Über 200 Mio. Menschen sind aktuell allein auf Facebook registriert und täglich kommen 600'000 dazu. Es kann nicht genug auf den vorsichtigen Umgang mit Daten hingewiesen werden.**

#### **Bei Mobbing, Erpressung, Pädophilie und sonstigem Verdacht auf Cybercrime:**

Unter <http://www.kobik.ch/> ein Meldeformular ausfüllen. KOBİK ist die Schweizerische Koordinationsstelle zur Bekämpfung von Internetkriminalität.

#### **Tipps:**

- Keine Angabe bzw. Veröffentlichung von Name, Adresse und Telefonnummer, auch nicht jene von Freunden.
- Keine persönlichen Treffen; hinter dem Chat-Partner steckt oft nicht die Person, für die sie sich ausgibt.
- Nicht auf Anmache von Fremden eingehen, sondern sofort «rauswerfen».
- Cam-to-cam nur im Freundeskreis verwenden.
- Keine freizügigen Fotos ins Netz stellen. Fotos können manipuliert und z.B. auf Pornoseiten wiederentdeckt werden.
- Wer Fotos mit Kollegen und Bekannten ohne deren Einwilligung auf seinem Profil veröffentlicht, macht sich strafbar.

## GEFAHREN

Das Internet ist längst nicht mehr kontrollierbar und birgt viele Gefahren allein schon beim Surfen im Netz. Bei Internet-Angeboten handelt es sich in den meisten Fällen um Produkte von Erwachsenen, die weder ethisch hinterfragt noch in eine altersgerechte Form gebracht werden. Meist ist es einzige Ziel, innert kurzer Zeit viel Geld zu verdienen. Attraktive Websites mit Lockangeboten, die ganz konkret auf ein junges Zielpublikum zugeschnitten sind, existieren in grosser Fülle. So gibt es ein Magersucht-Portal, welches Mädchen animiert, sich systematisch zu Tode zu hungern. Auf pornografische Seiten mit illegalen Inhalten können Kinder und Jugendliche problemlos zugreifen. Gegenwärtig existieren nach vorsichtigen Schätzungen 160 Mio. Pornoseiten im Netz. Das organisierte Verbrechen, Kinderpornoringe und Terrorgruppen operieren international über Internet und rassistische Vereinigungen nutzen es als Propaganda-Plattform. Im Cyberspace wird gezeigt, wie Bomben gebaut werden oder wie man leicht zu Waffen und Drogen kommt. Blitzschnell können Massenversammlungen organisiert werden. Bei 1,6 Mia. Internetnutzern weltweit sind den kreativsten und gleichzeitig destruktivsten Ideen rund um Angebot und Nachfrage keine Grenzen gesetzt.

#### **Tipps:**

- Keine Downloads von unbekanntem Anbietern und von Piraten-Portalen.
- Vorsicht bei Grusskartenangeboten, Texten, Gedichten und Spielen: Kinder und Jugendliche geraten unbemerkt über versteckte Vertragshinweise auf gebührenpflichtige Seiten und erhalten Rechnungen und Mahnungen von Anwälten, z.B. aus Deutschland. Nicht bezahlen. Nicht reagieren und wenn, nur mit eingeschriebenem Brief und den Hinweisen, dass die angeblichen Vertragsangaben widerrechtlich verdeckt angebracht und Verträge mit Minderjährigen ungültig sind.

KOJ

## Mehr face-to-face statt Facebook

**Das soziale Zusammenleben ist geprägt von der Kommunikation und im Zeitalter der neuen Medien wird das Gespräch von Angesicht zu Angesicht wichtiger als je zuvor. Es genügt nicht, auf Facebook 975 virtuelle Freunde zu haben.**

Facebook macht Spass und hat den Vorteil, dass man sich mit entfernten lebenden Freunden und Bekannten unterhalten kann. Freundschaften und Beziehungen allgemein leben jedoch vor allem vom zwischenmenschlichen Austausch und der direkten gegenseitigen Wahrnehmung. Während eines persönlichen Gesprächs wird das Gegenüber in seinen Bewegungen, Gestiken und Mimiken gesehen. Dies trägt bei zur Klarheit von Botschaften und zu einer schnellen Reaktion auf Gesagtes. Im Gegenüber erkennen wir uns selber wie in einem Spiegel. Auch wenn dies meist unbewusst abläuft, so ist es für Jugendliche zur Ausbildung ihres Gehirns und ihres Charakters von zentraler Bedeutung.

Im Chat kann man in der Anonymität verharren oder ein konstruiertes Persönlichkeitsbild vermitteln, das überhaupt nicht dem eigenen Selbst entsprechen muss. Es besteht auch die Gefahr, sich in falschen Realitäten zu verlieren, Überzeugungen und Identitäten anzunehmen, die irgendwelche Menschen aus irgendwelchen Gründen konstruieren und rund um den Globus verbreiten.

Der soziale Austausch mit hohem Unterhaltungswert unter vielen Jugendlichen sieht heute so aus: Miteinander abhängen und YouTube-Videos reinziehen oder Facebook-Einträge anschauen, sozusagen face-to-face mit Facebook...

KOJ

## SCHULFACH MEDIENKOMPETENZ

Die neuen Medien als Killer von Traditionen und Werten, als Verursacher einer gesellschaftlichen Verrohung – Fortschritt auch im Sinne eines Rückschritts – so nehmen viele Vertreter der älteren Generationen die Entwicklung wahr. Kinder und Jugendliche jedoch wachsen mit Internet, Handy und Co. auf; für sie ist es selbstverständlich und sie passen sich den ständig wechselnden Bedingungen mehr oder weniger gut an. Für einen gesunden Umgang mit den Medien benötigen sie aber laufend neue Fähigkeiten und Fertigkeiten.

Dabei ist technische Versiertheit eine Seite; hier sind die Jugendlichen Experten. Mindestens ebenso bedeutend ist das Wissen, wie die Datenflut selektioniert und qualitativ unterschieden werden kann, welche Gefahren im Netz lauern, wie man sich schützen und die körperliche und psychische Gesundheit bewahren kann. Die Voraussetzungen für einen verantwortungsvollen, kritischen Umgang mit den neuen Medien müssen geschaffen werden.

Eltern, Lehrkräfte und andere Bezugspersonen sind aufgerufen, Kinder und Jugendliche bei ihren Ausflügen im Internetdschun-

gel zu begleiten, Interesse zu zeigen und erwünschte Werte vorzuleben.

Zu einem geschützten Umgang gehören klare Regeln und die Auseinandersetzung mit zahlreichen Themen. Die neuen Medien werden von Erwachsenen gemacht. Die meisten Angebote sind nicht auf Kinder und Jugendliche in der Entwicklung ausgerichtet. Sie werden als Zielpublikum für eigene, meist materielle Zwecke missbraucht. Das Internet ist auch als Erziehungsinstanz ernst zu nehmen. An die rüden Umgangsformen, die Sprache und Werthaltungen, die im Internet herrschen, haben sich viele Jugendliche gewöhnt und transportieren sie in den Alltag. Vorbildfunktion übernehmen vermehrt unbekannte Menschen aus Videoclips und virtuelle Facebook-Freunde.

Aus der nötigen Distanz und mit kritischem Blick aus der Datenflut auszuwählen, sich der Gefahren bewusst zu sein und der Reizüberflutung und den Angeboten zu widerstehen, sind Lernfelder. Medienkompetenz und die vertiefte Auseinandersetzung mit den Informationstechnologien und der neuen Kommunikationskultur gehören deshalb in den Stundenplan. KOJ



## NEUE REGELN FÜR FREIHEIT@UNENDLICH.WELT

«Zwar ist das Internet die grösste Befreiung des Geistes seit der Erfindung der Buchdruckerkunst, aber zugleich ein Massenspeicher für alle Übel, die Menschen sich ausdenken, vom schlichten Schmutz bis zu den schlimmsten Auswüchsen der Phantasie. Es ist ein Beschleuniger für Innovationen, aber auch für kriminelle Energien. Während an der Oberfläche des digitalen Reichs tausend bunte Blumen blühen, wuchert im Wurzelwerk darunter ein Pilzgeflecht aus Intrigen, Täuschung und Terror.»

Im Spiegelartikel «Netz ohne Gesetz» vom 10.8.09 wird aufgezeigt, welche Herausforderung das Internet für die Regierungen aller Länder stellt in Bezug auf ein international anerkanntes Ordnungs- und Kontrollsystem und die Durchsetzung von Sanktionen. Auf die neu geschaffene Parallelwelt mit ihren eigenen Gesetzen, ihren neuen Organisationsformen, Kulturen, Einstellungen, Werten und Verhaltensweisen ist kein in der realen Welt existierendes Rechtssystem adaptierbar.

Das Dilemma liegt in der Berücksichtigung der demokratischen Grundlage der Meinungs- und Redefreiheit, die nicht überall gleich gewichtet wird und der Schaffung von international gültigen Gesetzen, die einen ausgewogenen Daten- und Userschutz bieten und gleichzeitig den Cybercrime wirksam verfolgen und bestrafen. Technisch ist die totale Zensur bereits möglich, wie das Beispiel China zeigt, wo das ganze Netz gekappt ist und an Informationen nur das hinein- bzw. hinausgeht, was von der Regierung gewünscht ist

– ein klarer Verstoß gegen die demokratische Rechtsordnung. In der westlichen Welt laufen in den meisten Ländern Überwachungsprotokolle bei Providern im Hintergrund mit. E-Mail-Inhalte, Registrationen wie z.B. bei Facebook, Einkäufe, Bankverkehr, der Handel bei eBay – alles wird in den «Datenschatzkammern» gesammelt und aufbewahrt. User-Adressen, Fotos, Profile



und anderes «brauchbares» Datenmaterial wird auch weiterverkauft. Anders als beim Atommüll mit Halbwertszeiten existieren im Internet weder Zeit noch Zerfall. Die Daten bleiben nach der vermeintlichen Löschung durch den User für immer im System.

Die hohe Bereitschaft der Nutzer, viele Informationen von sich preiszugeben, erstaunt

ebenso wie das mangelnde Verantwortungsgefühl bei Google in Bezug auf den Personenschutz mit Street View. Die Vision der totalen Überwachung von Aldous Huxley's «1984» (Big Brother is watching you) ist dank Internet perfekt realisierbar...

Der Datenklau im Netz ist enorm; es gibt kein wirksames Instrument zur Durchsetzung von Copyright; geistiges Eigentum eines Autors können alle für sich beanspruchen. Musik- und Filmindustrie sind eingebrochen aufgrund der Verluste durch die illegalen Downloads. Über Kontrollprogramme Nutzer zu identifizieren und rechtlich zu belangen, erweist sich wegen der unterschiedlichen Rechtsordnungen von involvierten Staaten als äusserst schwierig.

Gegenwärtig läuft international die Erarbeitung eines möglichen zukunftsweisenden Modells für ein «globales Netzregime», eine transnationale, moralische Instanz mit weitreichenden Befugnissen, die aufgrund von weltweit gültigen kulturellen und moralischen Grundsätzen entscheidet, gezielt den Cybercrime verfolgen und die Urheber rechtlich belangen kann.

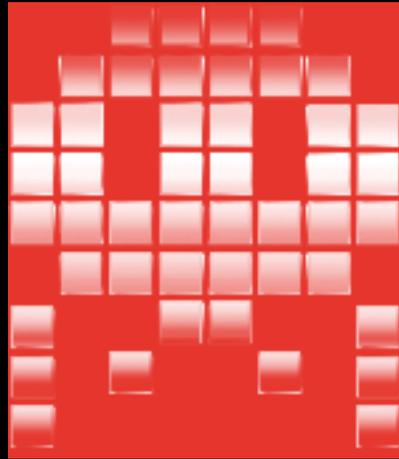
Eine wichtige Schlüsselfunktion käme dabei den Domänenverwaltern zu. Für User könnte eine Form von Ausweiskontrolle zur Anwendung gelangen. «Von allein funktioniert die Demokratie im Netz nicht. Es werden Moderatoren gebraucht, Organisatoren, Vermittler, Aufpasser, die erfahrensten Kräfte der Welt – der analogen.»

KOJ

(Quelle: Der Spiegel Nr. 33, 2009)

# GAMEN

## FASZINATION EINER JUGENDKULTUR



### WIR KLICKEN TAUSENFACH ZU TODE

Wir spielen auf Konsolen (Playstation, XBOX, Nintendo) oder am PC, alleine oder im Netz, aber auch mobil wie beispielsweise auf dem Handy oder auf einer Playstation Portable. Wir klicken tausendfach zu Tode, schicken virtuelle Menschen auf virtuelle Toiletten und retten mit schöner Regelmässigkeit die Welt. Wir tauchen in eine fiktive Welt ein und versuchen, Regeln und Mitspielern ein Schnippchen zu schlagen. Hinter der interaktiven Unterhaltung steckt eine enorme Industrie, die die gesamte Computerbranche vor sich her treibt, und eine Kulturgeschichte, die nur von Fans geschrieben wurde – bislang. Denn seit einigen Jahren widmen sich zunehmend Wissenschaftler der Erforschung der Gesetze, Genres und Gestaltung von Computerspielen.

Seit den Amokläufen von Littleton und Erfurt reisst der Streit um den Einfluss von Gewalt in Computerspielen nicht ab. Haben Egoshooter wie »Counterstrike« die Taten angeleitet? Aristoteles meinte noch, der Anblick von Terror und Schauder führe zur Reinigung von solchen Gemütszuständen. Die Medienwissenschaft hat Dutzende von Theorien über die Wirkung von Gewaltdarstellungen hervorgebracht: Gewöhnung, Stimmungsregulierung, Kultivierung, Angstlust – wirklich einig sind sich die Forscher bis heute nicht. Ihr vorsichtiges Fazit: Manche Arten von Mediengewalt haben für manche

Menschen unter manchen Bedingungen negative Folgen. Einen direkten Weg von der medialen zur realen Gewalt gibt es jedoch nicht. Aber warum faszinieren uns Gewaltbilder überhaupt? Was geht in uns vor, wenn wir spielen? Und wann nehmen wir etwas aus dem Spiel in die Wirklichkeit mit?

### GENUSS ODER GEWALT?

Nach medial vermittelter Gewalt zu fragen heisst auch, nach realer Gewalt zu fragen und dem Verhältnis der beiden zueinander. Der Artikel nimmt sich dieses Zusammenhangs an und stellt heraus, dass gilt, was bereits in der Diskussion über Fernsehgewalt erkannt worden war: Einfache Erklärungen nach Ursache und Wirkung funktionieren nicht. Auch konnte bislang nicht festgestellt werden, dass virtuelle Gewalt ihre Welt verlassen hätte, denn mediale Gewalt ist nicht das Modell für die Gesellschaft, sondern eher ihr Spiegel.

Die Beschäftigung mit Computerspielen hat ihren Grund oft in Langeweile, die der Spieler durch angenehm empfundene Anregung zu ersetzen trachtet. Virtuelle Gewalt verschafft dabei die Möglichkeit, ein solches Anregungsniveau aufrechtzuerhalten. Das ist nicht etwa problematisch, weil dadurch reale Gewalt ausgelöst werden könnte, wohl aber, weil die Entwicklung von Empathie gebremst wird und die angemessene

Auseinandersetzung mit gesellschaftlicher Gewalt behindert wird.

### VON DER REALEN ZUR VIRTUELLEN GEWALT

Schauen wir uns zunächst ein Spiel an, bei dem es um das zu gehen scheint, was wir virtuelle Gewalt nennen. Bei »Counterstrike« spielen so genannte Counterterroristen (Polizei) gegen Terroristen. Sofern man public (öffentlich im Internet) spielt, wählt jeder Spieler selbst aus, welcher Seite er angehört. Es gibt aber kein Gut und Böse in unserem Sinne. Counterterroristen haben je nach Map (Karte / Landschaft) die Aufgabe, Geiseln zu befreien oder die Bombe zu entschärfen. Die Terroristen müssen demnach entweder die Bombe im vorgegebenen Zielgebiet platzieren und zur Detonation bringen oder verhindern, dass Geiseln gerettet werden. Häufig werden auch so genannte »Clan-Wars« gespielt: In diesem Falle spielen fünf gegen fünf, welche sich normalerweise kennen und über ein Headset miteinander kommunizieren können. Ziel des Spiels ist es, alle Gegner zu besiegen oder die Aufgabe der Map zu lösen.

Ist diese Aktivität, die sich in der virtuellen Welt abspielt, gewaltvolles Handeln? Bereits beim Begriff »Gewalt« setzen die Probleme an: Gewalt wird unterschiedlich gedeutet und empfunden. Für die Einen beginnt sie erst bei massivem Zuschlagen oder gar

Töten, für Andere sind verbale Beleidigungen, Mobbing und Drohungen Gewaltakte, für Dritte gehören subtilere Formen wie Missachtung und Manipulation zu Gewalt oder gesellschaftliche Phänomene wie ungleiche Bildungschancen. Als Konsequenz dieser Vielfalt redet und denkt man aneinander vorbei, und ohne weitere Konkretisierung ist eine gemeinsame Ausgangslage nicht zu erreichen.

Der Begriff »Gewalt« geht eng mit »stark sein« und »beherrschen« einher. Gewalt hat mit Machtausübung und Herrschaft zu tun; das heisst Macht, die sich auf Einzelne oder Gruppen negativ auswirkt. Diese Merkmale gelten ausschliesslich für die reale Welt: Es muss sich um reale Macht handeln, und die negativen Wirkungen müssen sich real an anderen Menschen zeigen.

»Counterstrike« spielt sich jedoch nicht in der realen, sondern in der virtuellen Welt ab. Die Ausübung von Macht, z.B. durch Erlernen und Anwenden von Tricks, verbleibt im Virtuellen. Und auch die Wirkungen im Rahmen des Spiels sind keinesfalls Elemente der realen Welt, sondern gehören einer anderen Welt an.

Die Probleme fangen dort an, wo in Computerspielen Formen der Gewalt erscheinen, die nicht in Ordnung sind, die nicht im Einklang stehen mit dem, was unsere gesellschaftlichen Normen und Werte ausmachen: besonders abstossende Formen von Gewalt, hemmungslose Vernichtungsorgien, Gewalt um ihrer selbst willen. Dies gilt verstärkt, wenn die Spielinhalte dem realen Handeln von Menschen allzu deutlich nachempfunden werden.

Die technologische Entwicklung der Computerspiele ermöglicht es, eine Bildqualität zu erreichen, die der von Film und Fernsehen vergleichbar ist. Wenn sich dann das Spielgeschehen aus der Sicht der subjektiven Kamera entfaltet, wird die sichtbare Distanz zur realen Welt geringer und es erfordert vom Spieler grössere gedankliche Anstrengungen, zwischen virtueller und realer Welt zu differenzieren.

Spätestens an dieser Stelle entsteht die Frage, ob nicht etwas, das seinen Ort im Virtuellen hat, in die reale Welt transferiert werden könnte. Mit anderen Worten: Mit der Annäherung der Computerspiele an die grafischen Standards von Film und Fernsehen wird die Frage nach den Wirkungen virtueller Welten dringlicher. Und damit verdichten sich auch Bedenken, ob durch Computerspiele und deren aggressiven Themen nicht Einfluss genommen wird auf Gewalt und Aggression in der realen Welt. Damit würde sich der Prozess der Psychisierung gesellschaftlicher Gewaltorganisation umkehren. Die in Medialität und Virtualität hineinsozialisierten, gewaltorientierten und aggressiven Impulse würden in verstärktem Masse in die reale Welt zurückkehren.

Gibt es Anzeichen dafür? Kann die Forschung Belege für diese Befürchtungen erbringen? Gibt es bestimmte Formen der Gewalt in Computerspielen, die diese Effekte in besonderer Weise hervorrufen?

Und was ist mit den TV-Medien, mit Gewaltdarstellungen in Filmen und Serien, in den Nachrichten? Sind solche Inhalte der Gewalt nicht schlimmer? Bestimmte Nachrichten und hohe Politiker haben uns doch in der Vergangenheit immer wieder gezeigt, dass wir böse Menschen (Terroristen) mit aller Gewalt bekämpfen müssen und dürfen. Dabei sollte Ethik und Moral jeden von solchen Gedanken und Taten abhalten. Da stellt sich doch die Frage: Wo brauchen wir die Zensur?

### PHÄNOMEN NETZWERKSPIELE

Die Geschichte des LAN-Gaming in Europa beginnt in den frühen 1990er Jahren, als Jugendliche erstmals Treffen arrangierten, um gemeinsam die damals neuartigen »Multi-Player-Games« an ihren Computern zu spielen. Mittlerweile gibt es kaum noch Computerspiele, die nicht netzwerkfähig sind und das vernetzte Spielen gehört zu den populärsten Freizeitbeschäftigungen junger Menschen. LAN-Gaming hat sich zu einem jugendkulturellen Trend entwickelt, der neben dem spielerischen Kick auch ein Gemeinschaftserlebnis bietet.

### SUCHTPOTENZIAL

Wer kennt das nicht? Da bin ich kurz davor, den letzten Level zu schaffen... und scheitere immer wieder. Ein kurzer Blick auf die Uhr verrät mir, dass schon etliche Stunden seit der letzten Mahlzeit vergangen sind und dass ich eigentlich bald mal ins Bett gehen müsste, aber genau genommen bin ich doch eben erst aufgestanden, oder? Egal, jetzt wird gekämpft. Schliesslich habe ich eine Mission zu erfüllen. Ganz ehrlich, so übertrieben ist diese Vorstellung gar nicht. Wer gerne Computer spielt und dessen Lebensumstände es erlauben, kennt den Zustand periodisch auftretender Spielbesessenheit. Aber machen Computerspiele wirklich süchtig? Ein gewisses Suchtpotential kann man Computerspielen nicht absprechen, schliesslich sind gerade Strategie- und Onlinespiele darauf ausgelegt, das Publikum zu fesseln und mit Erweiterungsversionen möglichst lange an das Produkt zu binden.

### SCHON IMMER PAZIFIST

Ich spiele selbst gerne Computergames und möchte folgendes dazu sagen: An mir selbst konnte ich über die Jahre keinerlei Veränderungen meines Gewaltpotenzials feststellen – ich war schon immer Pazifist. Klar ist aber, dass die Sozialkompetenz darunter leiden kann. Bei mir gab es eine Zeit, da war mein Freundeskreis auf Computerspieler beschränkt. Ob das wirklich nur schlecht ist, weiss ich jedoch auch nicht. Denn eines ist sicher: Nie habe ich eine friedlichere Gemeinschaft kennengelernt! Egal, ob in meiner Zeit als Skater, Kiffer oder Punk mit Irokesenschnitt – Ärger gab es definitiv mehr in diesen Kreisen als unter Gamern. Bei Computerspielern gibt es nicht links oder rechts, schwarz oder weiss – zumindest war dies meine Erfahrung.



Pascal Pahud

# GAMER = AMOKLÄUFER?

## MEINE PERSÖNLICHE MEINUNG

Amokläufer sind Jugendliche, die zurückhaltend und nahezu durchschnittlich wirken. Viele haben eine Partnerin und auch Freunde, doch das könnte eine Tarnung sein. Niemand fragt einen durchschnittlichen Menschen nach seinen Gedanken, da er ja durchschnittlich erscheint und die meisten meinen, er denke das Gleiche wie jeder andere. Doch in seinen Gedanken verborgen hat er Schmerzen und persönliche Probleme, mit denen ein Jugendlicher nicht konfrontiert werden darf.

Er zieht sich somit immer mehr zurück in eine Welt, die nur ihm gehört, in seine Gamer-Welt, wo er entscheidet, wie es

endet und wo er alles tun kann, ohne an Eltern, die sich scheiden lassen oder an Freunde, die sich selbst umbringen, denken zu müssen. Dies ist es, was Nicht-Gamer nicht wissen können: Die Gamer-Welt, die wir uns erbauen, ist ein Ort unserer Zuflucht, ohne jemanden, den wir kennen.

Nachdem sich ein Jugendlicher zurückgezogen hat, fängt er an zu zweifeln, an sich selbst und an seinen Taten. Selbstmord ist ein Fluchtweg, den nur wenige einschlagen. Die meisten fangen an zu rauchen oder zu trinken und werden zu einem menschlichen Wrack. Und dann gibt es jene, die in ihren alten Schulen, denen sie die Schuld für alles geben, Amok laufen und töten.

Selbst wenn Gamer nichts mit Amok zu tun haben, so werden sie trotzdem damit in Verbindung gebracht und verantwortlich gemacht.

Also warum sollte man etwas anderes tun als das, was von uns erwartet wird? Ca. 4% der Gamer verfügen gemäss Untersuchungen über ein erhöhtes Gewaltpotenzial. Gibt man uns allen die Schuld, weil niemand genau weiss, weshalb einige es gemacht haben und weil man die Schuld nicht in die Luft schreiben kann?

Yanick Göggel

## WUZZAP STELLTE EIN PAAR FRAGEN AN FABIAN HAGEDORN

### Wann hast du angefangen zu gamen?

Mit 9 Jahren.

### Welche Games spielst du?

Hauptsächlich Rollenspiele (Guild Wars), aber auch Shooter.

### Wie viele Stunden pro Woche verbringst du mit gamen?

In den Ferien manchmal 16 Stunden am Tag.

### Mit wem spielst du und wo?

Meistens übers Internet oder mit Freunden.

### Was bedeutet dir gamen? Was genau fasziniert dich daran?

Es ist wie mein Hobby. Es macht einfach Spass.

### Hast du keine Bedenken in Bezug auf einen Realitätsverlust?

Man kann immer zwischen Realität und Spiel unterscheiden, weil es zwei Welten sind.

### Wie fühlst du dich nach 8 Stunden spielen?

Ganz normal, eventuell etwas müde.

### Was willst du erreichen?

Ziele habe ich eigentlich keine, ein Gamer ist auch nur ein Mensch.

### Hast du Kollegen und Hobbys?

Ja, die stehen bei mir immer an erster Stelle.

### Ein Leben ohne Games - wäre das ein Verlust für dich?

Ich hätte nichts zu verlieren.

### Kannst du uns etwas über den Cyber-Slang sagen?

Lol = laughing out loud / laut lachen (wird für SMS, chatten und gamen benützt), bashen = angreifen, oom = out of mana / kein Geld mehr, gg = good game / gutes Spiel, rl = real life / wirkliches Leben, noob = unerfahrener Spieler, omg = oh my God gehören zum Gamervokabular. Für Nicht-Gamer ist die Sprache unverständlich. Und hier noch ein Insiderspruch: «Real Life ist für Leute, die zum Gamem keine Kollegen haben.»

### Wie erreichst du höhere Levels?

Trainieren und den Profis Techniken abschauen.

### Welche Fähigkeiten hast du durch Gamen erworben oder verbessert?

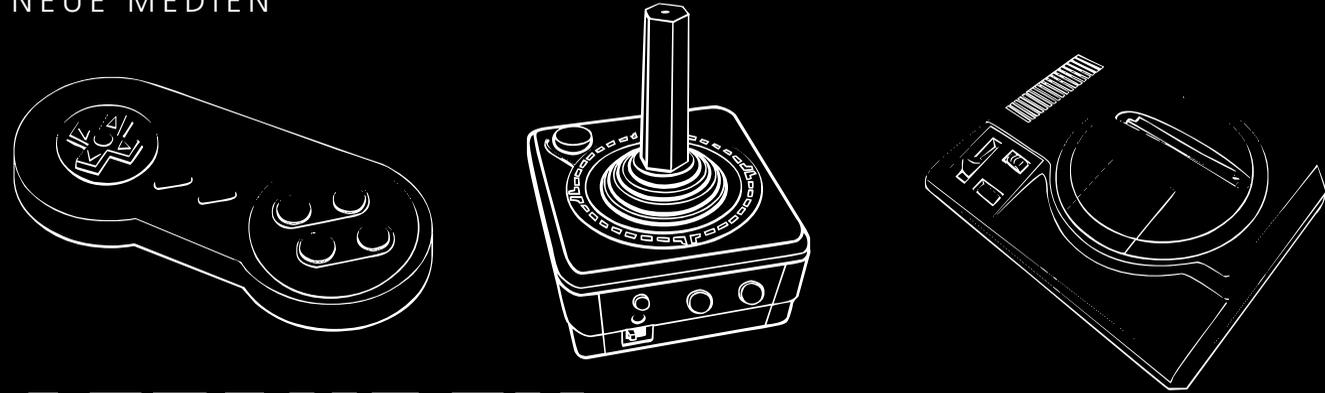
Verkürzte Reaktionszeit, Strategisches Wissen, sich auf mehrere Dinge gleichzeitig konzentrieren, das optische Feld (Blickfeld) erweitern – man sieht mit den Augen quasi rundum.

### Welchen Beruf willst du erlernen?

Ich habe vor, eine Lehre als Elektroinstallateur zu machen.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Computerspieler-Jargon>  
<http://abkuerzungen.woxikon.de/abkuerzung/>

KOLLEGEN GEHEN VOR



# GEFAHREN

## GEWALT UND GEFÜHLE

Jugendlichen Gamern wird oft eine hohe Gewaltbereitschaft unterstellt durch den Einfluss der virtuellen Gewalt auf ihre Persönlichkeit. Diese Ansicht wird aufgrund der Tatsache, dass bei gewaltdelinquenten Jugendlichen und bei Amokläufern Gewaltgames gefunden wurden, weiter gefördert. Die Einwirkung von Gewaltszenen lasse Gefühle abstumpfen und hemme die Fähigkeit, Einfühlungsvermögen zu entwickeln.

Die Angst gilt besonders Jugendlichen, die exzessiv Action- und Shootergames spielen. Noch sind die Auswirkungen der Bilder auf das Gehirn nicht vollständig erforscht. Ob jemand die virtuelle Gewalt in das reale Leben übernimmt, hängt von einer Vielzahl von Faktoren und deren Kombination ab: Eine Rolle spielen Alter, Persönlichkeitsstruktur, Umfeld, Bildung, Vernetzung, gesellschaftliche und politische Sichtweisen oder Erfahrungen u.a.m. Bisherige Untersuchungen zeigen, dass ein schwaches, negatives Selbstbild, Minderwertigkeits- und Rachegefühle, Impulsivität, Depression, emotionale Vernachlässigung, ein starres, gewaltverherrlichendes Männerbild, Ausgrenzung und die Verfügbarkeit von Waffen begünstigende Faktoren sind.

Wenn Kollegen, Familie und Lehrkräfte beobachten, dass Jugendliche sich zurückziehen, ihre Freizeit fast ausschliesslich mit Games verbringen, Freunde und Schule ver-

nachlässigen, sich ungewöhnlich intensiv mit Gewaltphantasien auseinandersetzen und solche auch äussern, sollte die Hilfe von Fachleuten in Anspruch genommen werden. Eine solche Entwicklung passiert nicht von heute auf morgen und umso wichtiger ist es, dass Eltern mit ihren Kindern im ständigen Dialog sind, auch Games und Inhalte mit ihnen diskutieren und selber mal mitspielen. Gemeinsam mit den Jugendlichen Regeln und Konsequenzen aushandeln empfiehlt sich sehr.

Für Gamer, die im Alltag keine Auffälligkeiten zeigen, sind die Spiele eine Ablenkung und ein Wettkampf, bei dem sie ihre Fähigkeiten trainieren und neue erwerben. Auf die Mehrheit der Jugendlichen wirkt gamen beruhigend, nicht zuletzt wegen der hohen Anforderung an Konzentration und Kreativität. Für sie ist die virtuelle Welt des Spiels oft der Ort, wo sie sich vom Alltag lösen und entspannen können. Das kontrollierte Ausleben von Aggressionen über das Spiel innerhalb fester Regeln ist ebenfalls möglich. Bei LAN-Partys des KOJ kann immer wieder festgestellt werden, wie friedlich solche Game-Anlässe sind; die Spannung läuft über das Spiel, nicht über Personen.

## SUCHT UND STRESS

Vor einiger Zeit war es noch der übermässige Fernsehkonsum von Kindern und Jugendlichen, der Eltern beunruhigte.

Heute belastet der Internetkonsum den Alltag in vielen Familien. Aus unserer Umfrage 2007 an allen Oberstufenklassen der Region Werdenberg geht hervor, dass ein verhältnismässig hoher Anteil von Jungen und Mädchen ihre Suchtgefährdung beim Chatten und Gamen erkennt. Sie haben dafür ein Problembewusstsein entwickelt, obwohl – oder vielleicht gerade weil sie im digitalen Zeitalter aufwachsen. Für die meisten ist die Beschäftigung mit den neuen Medien ein Freizeitvergnügen neben Hobby, Sport und Freundeskreis. Sie sind sich bewusst, dass das reale Leben spannender ist als jede virtuelle Welt. Doch es gibt Jugendliche, die keine sinnvollen Alternativen zur Gestaltung ihrer Freizeit kennen, oder die aus Langeweile einen beträchtlichen Teil ihres Lebens online zubringen. Meist merken es Kollegen und Familie früher als die Betroffenen selbst und sprechen sie darauf an. Solche Appelle sollten Jugendliche ernst nehmen. (KOJ)

**Selbstbestimmt das eigene, echte Leben in der realen Welt leben, eigene Erfahrungen machen, eigene Gefühle wahrnehmen, sich öfters fragen, was einem wichtig ist und nur sehr bewusst und dosiert in die von Erwachsenen konstruierten virtuellen Welten des Cyberspace abdriften - dies ist ein Anliegen des KOJ an die Jugendlichen.**

## TIPPS FÜR DICH

Tipps zum eigenverantwortlichen Umgang mit den neuen Medien und zur Vermeidung von täglichem Stress mit den Eltern:

- Erledige alle Aufgaben immer zuerst.
- Chatte und surfe nicht parallel zum Lernen.
- Plane PC- und TV-Zeit ein und halte dich daran.
- Teile deinen Chat- oder Gamekollegen mit, wie lange du online bist.
- Den Wecker für die Dauer der Chat- oder Game-Zeit stellen. Wenn's schwierig ist, aufzuhören, gönne dir eine Belohnung.
- Baue dir medienfreie Tage ein, damit dein Körper und dein Gehirn sich erholen und von Elektromog und Handystrahlen entlasten können.
- Sei möglichst oft mit Kollegen und Freunden zusammen und unternimm etwas mit deiner Familie.
- Probiere eine neue Sportart oder ein Hobby aus.
- Gehe in die Natur, mach eine Velo- oder Töfflitour.
- Erlerne ein Musikinstrument, schreibe, zeichne, male, fotografiere – sei kreativ.
- Engagiere dich für etwas Sinnvolles.
- Schreibe eine Liste mit Aktivitäten, die dir Freude bereiten, und hefte sie an die Wand.
- Tue etwas, worauf du stolz sein kannst.
- Schalte dein «Kopfkino» ein und träume.
- Handle mit den Eltern gemeinsam Regeln aus.
- Zeige ihnen ein spannendes Strategie- oder Rollenspiel, Facebook oder MySpace.

## TIPPS FÜR ELTERN

Eltern sind aufgerufen, Interesse an den neuen Medien zu zeigen; sie sind ein wichtiger Teil der Lebenswelten ihrer Kinder. Games, Internet, Handy & Co. bieten viele Themen, die Jugendliche begeistern und über die sie sich gerne unterhalten. Daraus ergeben sich Gelegenheiten für gute Gespräche, welche die Eltern-Kind-Beziehung fördern. Kontrolle sollte stets im Sinne von Interesse und Wohlwollen ausgeübt und der eigene Umgang mit den neuen Medien hinterfragt werden. Dann kann eine Vertrauensbasis entstehen, auf die Jugendliche einsteigen und die es Eltern auch erlaubt, ihnen eine angemessene, altersgerechte Privatsphäre zuzubilligen. (KOJ)

### Infos für die Nutzung von Internet, Games, TV:

- [www.schauhin.info/medienerziehung/tipps](http://www.schauhin.info/medienerziehung/tipps)
- [www.stopp-kinderpornografie.ch/](http://www.stopp-kinderpornografie.ch/)
- [www.pctipp.ch/sicherheit/](http://www.pctipp.ch/sicherheit/)
- [www.security4kids.ch/de/](http://www.security4kids.ch/de/)
- [www.sfa-isp.ch](http://www.sfa-isp.ch)
- [www.elternnet.ch](http://www.elternnet.ch)

Das KOJ bietet Hilfestellung und Infoveranstaltungen über die neuen Medien für Schulen und Eltern.

# VERTRÖDELTE ZEIT

## HANDY

Praktisch jeder Jugendliche besitzt heute ein Mobiltelefon. Warum auch nicht? Es hilft uns in verschiedenen Bereichen wie schnelle Kontaktierung, ständige, ortsunabhängige Erreichbarkeit usw. Das kann z.B. bei einem Notruf Leben retten. Eine Studie besagt, dass 44% der Jugendlichen zwischen 6 und 12 Jahren und bei Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren 92% ein Handy besitzen (Stand 2007). Sind Handys so notwendig? Nein, viele Jugendliche sind sich der Suchtgefahr nicht bewusst. Daraus entstehen sowohl hohe Rechnungen als auch soziale Schäden. Anstatt mit Freunden raus an die Sonne zu gehen, bleiben viele zu Hause und schreiben ihren Freunden SMS.

## COMPUTER

Die Technik schreitet voran. Der Computer ist in den letzten Jahren zu einer Notwendigkeit in unserem System transformiert. Unsere ganze, globale Wirtschaft wäre ohne das Internet nichts. Es ist im Alltag sehr hilfreich und man kann Mengen von Informationen freigeben und erhalten. Wird dies richtig eingesetzt? Sind wir am sozialen Hoch- oder Tiefpunkt?

2008 haben im Vergleich zu 2006 wesentlich mehr jüngere Kinder erste Erfahrungen mit dem Internet gesammelt: 2006 waren noch 31% der 6- bis 7-Jährigen und 60% der 8- bis 9-Jährigen im Internet unterwegs. Im Jahr 2008 sind es bereits 40% bei den 6- bis 7-Jährigen und 68% bei den 8- bis 9-Jährigen. Der Höhepunkt ist ab der Altersstufe der 14-Jährigen erreicht: Nahezu alle Jugendlichen gehen ins Internet. Es lässt sich also ein Trend feststellen. Und auch hier sind sich viele Jugendliche der Suchtgefahr nicht bewusst. Dank vielen Kommunikationsunterhaltungen (MSN, ICQ usw.), Bilderwebsites (Netlog, Facebook etc.) und Onlinespielen (World Of Warcraft, Counter Strike usw.) verträdeln viele Jugendliche ihre wertvolle Freizeit. Bilderwebsites lassen Menschen nur noch optisch auftreten und bewerten. Nebenbei ist das Internet ein Zeitfresser.

Merke dir die Zeit und die vollbrachte Leistung des Aufenthalts im Internet! Diese irrealen Welt schadet der menschlichen Wahrnehmung und kann soziale Schäden verursachen. Meine Vorschläge: Nicht über eine Stunde am Tag ins Internet, nützliche Hobbys ausüben wie einem Sportverein beitreten oder an schönen Tagen mit Freunden an die frische Luft.

David Sprecher (Hef)



Eines der ersten Mobiltelefone (1973)



Apple iPhone 3G

# Handy

**Erste Generation 1983: Einführung für die kommerzielle Nutzung in den USA (Motorola). Zweite Generation 1991: Digitalisierung, Produktion kleinerer Modelle. (Erste SMS 1993 in Finnland). Dritte Generation 2001: Anbietervielfalt und Multimedia Services. (www.wikipedia.org)**

## WIE DAS HANDY UNSER LEBEN VERÄNDERTE

Früher lief die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht, per Brief oder per Festnetz-Telefon. Die Übermittlung von «bad news» erforderte Mut, das Warten auf Briefe Geduld und das nicht-ständig-Erreichbar-sein Vertrauen. In der Öffentlichkeit sah man keine Handys am Ohr und hörte keine Klingeltöne, man erhielt keine SMS und keine Kontrollanrufe und Eltern wussten nicht, wo sich ihre Jugendlichen gerade aufhielten. Das Telefonieren über Festnetz war teuer. Seit Mitte der 1990er Jahre hat sich die gesamte Kommunikationskultur massiv verändert. Viele positive und noch mehr negative Seiten können beobachtet werden mit der zunehmenden Abhängigkeit von immer raffinierteren Modellen, welche das

ursprüngliche Handtelefon zum Multimedia-Giganten mutieren liessen. Kinder und Jugendliche wachsen damit auf, sie kennen nichts anderes. Es lohnt sich, kurz die Augen zu schliessen und sich vorzustellen, wie das Leben ohne Handy aussähe...

### Positives:

- Schnelle Kommunikation
- Rasche Hilfe in Notfällen
- Ortung bei vermissten Personen
- Beweismittel
- Multimedia

### Negatives:

- Ständige Erreichbarkeit
- Stress beim Warten auf SMS und Anrufe. Ohne Antwort innerhalb von zwei Minuten beginnt sich die Gedankenspirale zu drehen: Weshalb meldet er/sie sich nicht? Bei Jugendlichen wird eine Zunahme körperlicher Symptome wie erhöhte Reizbarkeit und Konzentrationsschwäche festgestellt.

*Tipp: Gelassen bleiben. Das Handy zu Hause lassen, wenn es nicht unbedingt notwendig ist. Persönlich abmachen. Face-to-face-Gespräche.*

- Konflikte durch Missverständnisse bei SMS  
*Tipp: Bei der Wortwahl vorsichtig sein, damit die Botschaft beim Empfänger richtig ankommt. Wer sich nicht sicher ist über eine Aussage, soll beim Sender nachfragen, wie es gemeint ist.*

- Weniger Verantwortung und emotionale Beteiligung bei der Übermittlung von «bad news» per SMS, z.B. eine Freundschaft beenden.  
*Tipp: Sich in die Lage des Empfängers versetzen. Wie würden wir reagieren, wenn die Nachricht bei uns einginge?*

- Kontroll-Instrument Handy: z.B. der Eingriff in die Privatsphäre durch das Lesen von SMS anderer oder Stalking (permanente Anrufbelästigung).  
*Tipp: Klar mitteilen, dass sowas nicht geduldet wird oder Anzeige erstatten.*

- Grosse Gruppen können sich sehr schnell via Handy formieren; es ist ein wichtiges Instrument auch bei Gewalt, Sauforgien, Rechtsextremismus, Terrorismus etc.  
*Tipp: Selber nicht teilnehmen, oder sich zuerst genau informieren, um was für Aufrufe es sich handelt.*

- Hohe Kosten. Schuldenfalle.  
*Tipp: Budget erstellen, Prepaid-Angebote nutzen, Sperrfunktionen für 0900-Nummern, Schutzprogramme aktivieren, fixe non-Handy-Zeiten einplanen. ACHTUNG! Downloads, z.B. Spiele von PCs und Internetsurfen via Handy kann sehr teuer werden.*

KOJ

Strafbare Handlungen sind die Herstellung, Verbreitung und der Besitz illegaler Pornografie und von Filmen mit Gewaltdarstellungen (Happy Slapping). Das Jugendstrafgesetz kommt bei 10- bis 18-Jährigen zur Anwendung, d.h., auch 10-Jährige können gerichtlich zur Rechenschaft gezogen werden. Wer beim Auto fahren mit dem Handy am Ohr erwischt wird, zahlt Fr. 100.–.

# LEBENSWELTEN UND BEFINDLICHKEIT DER JUGENDLICHEN DER REGION WERDENBERG

Ende Juli 2007 führte das KOJ an den Oberstufen aller Gemeinden der Region Werdenberg sowie im 10. Schuljahr eine schriftliche Befragung zur Befindlichkeit und zu den Lebenswelten der Jugendlichen durch. Die 100 Fragen wurden während einer Klassenlektion von den Schülerinnen und Schülern anonym und unter Aufsicht von Jugendarbeitenden ausgefüllt. Insgesamt konnten 1259 Jugendliche im Alter zwischen 12 und 17 Jahren erfasst werden. Damit ist die Studie repräsentativ für unsere Region.



Ein Ziel der Umfrage war, herauszufinden, wie weit Jugendliche sich mit den Themen ihrer Lebenswelten auseinandersetzen, welche Gedanken sie sich dazu machen und wie weit gesellschaftliche Einflüsse und die neuen Medien sich auf ihre Gefühle, Vorstellungen und ihr Verhalten auswirken. Es war uns wichtig, die Jugendlichen selber zu Wort kommen zu lassen und ihre Sichtweisen kennenzulernen. Es freut uns ausserordentlich, wie ehrlich und reflektiert die Antworten ausgefallen sind, wie ernst die jungen Menschen die Umfrage nahmen und wie positiv sie sich dazu äusserten. Wir danken den Schüler/innen für ihre Offenheit und ihr Vertrauen. Ebenso gilt unser Dank den Lehrkräften für die wertvolle Unterstützung unserer Arbeit.

Diese regionalen Ergebnisse im WUZZAP beziehen sich auf die quantitativen Ergebnisse zum jetzigen Auswertungsstand. Zu allen Bereichen haben wir Vertiefungsfragen gestellt und Begründungen oder individuelle Meinungen eingeholt, die noch qualitativ ausgewertet werden. Um die Frage, wie es um die Befindlichkeit und den Umgang mit Themen aus den Lebenswelten der Jugendlichen in unserer Region steht, schlüssig beantworten zu können, ist die gesamte Auswertung unter Berücksichtigung von Unterscheidungen in Bezug auf Alter, Geschlecht, Staatsbürgerschaft etc. notwendig. Sie wird in einem Gesamtbericht veröffentlicht mit dem Ziel, die Ergebnisse in unsere Arbeit einfließen zu lassen. Tendenzen können jedoch bereits aus den vorliegenden Antworten der Bereiche Beziehungen, Gesundheit, Persönlichkeit und Umgang mit Konflikten und Unsicherheiten abgeleitet werden.

Im Zusammenhang mit den neuen Medien, dem Schwerpunktthema dieser Ausgabe, ist die Wahrnehmung der eigenen Persönlichkeit,

das Vorhandensein von Ressourcen und die Art, wie Jugendliche von Umfeld und Gesellschaft wahrgenommen werden, zentral. Wir haben zusätzlich zu den quantitativen Auswertungen zum Umgang mit den neuen Medien Faktoren beigezogen, die sich auf Selbstbild und Selbstkonzept sowie auf die Bewältigungsstrategien der Jugendlichen auswirken.

Wir verzichten im Jugendmagazin WUZZAP aus Platzgründen auf die methodisch abgefasste Darstellung des gesamten Auswertungsprozesses. Ergebnisse und Erkenntnisse werden zum Teil mit entwicklungspsychologischen Theorieansätzen und mit Beobachtungen aus der Jugendarbeitspraxis verknüpft. Da ein Teil der Datenauswertung noch pendent ist, wird zurückhaltend interpretiert. Die Leerantworten betragen im Schnitt 2 – 4% und machen die Differenz aus. Fragen mit Mehrfachnennung sind gekennzeichnet.



# SELBSTBILD



**Um sich wohl zu fühlen inmitten der Anforderungen, welche die Gesellschaft an die Jugendlichen stellt, müssen sie ein positives Selbstbild und Selbstkonzept entwickeln können. Dies setzt voraus, dass sie die eigene Persönlichkeit als OK erleben und sich von anderen Menschen ernst genommen und angenommen fühlen. Für den kompetenten Umgang mit den neuen Medien ist Selbstsicherheit, Kritikfähigkeit und die Auseinandersetzung mit Werten und Grenzen von Bedeutung.**

## **Fühlst du dich von deinen Eltern/Bezugspersonen ernst genommen?**

sehr	605	(48.0%)
genug	446	(35.5%)
es geht so	160	(12.7%)
gar nicht	20	(1.6%)
Frage beantwortet:	1231	

## **Fühlst du dich von den Lehrpersonen ernst genommen?**

sehr	298	(23.7%)
genug	594	(47.2%)
es geht so	259	(20.6%)
gar nicht	69	(5.5%)
Frage beantwortet:	1220	

## **Fühlst du dich von deinen Mitschüler/innen und Kolleg/innen ernst genommen?**

sehr	618	(49.1%)
genug	489	(38.9%)
es geht so	104	(8.3%)
gar nicht	24	(1.9%)
Frage beantwortet:	1235	

- 83.5% fühlen sich von den Eltern sehr bis genügend ernst genommen, 71% von Lehrpersonen und 88% von Klassenkameraden und Kollegen. Die Zahlen weisen darauf hin, dass die grosse Mehrheit der Jugendlichen ein gesundes, starkes Selbstbild und eine gute Beziehungsfähigkeit entwickeln kann.

- Knapp 13% der Jugendlichen fühlen sich von den Eltern begrenzt ernst genommen. Jugendliche in der Pubertät stecken im Ablösungsprozess und in konfliktreicher Beziehung zu ihren Eltern. Oft fühlen sie sich in ihren Bedürfnissen zu wenig wahrge-

nommen. Die Gratwanderung zwischen alters- und persönlichkeitsangepasstem Freiraum zugestehen und Kontrolle ausüben bzw. Grenzen setzen fällt Eltern oft schwer. Auch ständige Nörgeleien können die Ansicht festigen: «Ich bin nicht OK.»

- Ein Fünftel der Jugendlichen erlebt sich von Lehrpersonen begrenzt ernst genommen. Jugendliche verbringen viel Zeit in der Schule und beziehen einen grossen Anteil ihres Selbstwerts aus einer förderlichen Beziehung mit und der Motivation durch Lehrpersonen sowie aus dem Erfolg schulischer Leistungen. Schülern mit einer unterdurchschnittlichen oder schlechten Leistungsbilanz bleibt diese Möglichkeit der Anerkennung verwehrt. Versagensängste und fehlende Motivation blockieren und können das Selbstkonzept beeinträchtigen, sodass Ressourcen, Stärken und positive Seiten verkümmern, unentdeckt bleiben oder sich gar nicht erst ausbilden können. Autoritäts- und Anpassungsprobleme seitens der Schüler spielen hier ebenfalls eine Rolle.

- 8% fühlen sich von Klassenkameraden oder Kollegen nur begrenzt ernst genommen. Sozialverhalten wird in der Gleichaltrigengruppe erlernt. Dazugehören und integriert sein ist für die Entwicklung eines positiven Selbstkonzeptes wichtig. Jugendliche, die sich wenig akzeptiert oder gar ausgeschlossen fühlen, können mit Verhaltensauffälligkeiten, Rückzug oder nach aussen und innen gerichteter Aggression reagieren.

- 1.5% der Jugendlichen fühlen sich von Eltern, 5.5% von Lehrpersonen und knapp 2% von Klassenkameraden nicht ernst genommen. Es kann davon ausgegangen werden, dass einige dieser Jugendlichen in allen drei Kategorien vertreten sind. Die Gründe dafür sind vielschichtig und ebenso die Auswirkungen auf ihr Selbstbild.

## **An wen wendest du dich bei Problemen und Krisen?**

Eltern, Geschwister	1120	(89.0%)
Freunde	854	(67.9%)
Kollegen	692	(55.0%)
muss alleine damit fertig werden	206	(16.4%)
Verwandte	155	(12.3%)
Lehrpersonen, Fachleute	147	(11.7%)
Mehrfachnennung	3174	

Zum Aufbau von Selbstsicherheit und dem Erlernen von Bewältigungsstrategien benötigen Jugendliche Ansprechpersonen, an die sie sich bei Problemen und in Krisen wenden können.

16% der Schüler sind der Meinung, ihre Probleme selber bewältigen zu müssen. Die Arbeit mit den Jugendlichen zeigt, wie widerstandsfähig und mit guten Ressourcen ausgestattet die meisten von ihnen sind und wie sie selbst schwierige Probleme eigenverantwortlich lösen. Andere Beobachtungen zeigen, dass Jugendliche im Oberstufenalter sich für ihre Probleme schämen. In diesem Alter ist vieles peinlich; Hilfe von aussen zu holen gehört dazu. Je älter Jugendliche werden, desto eher wenden sie sich an Freunde oder Kollegen. Diese ticken ähnlich, und von ihnen erwarten sie sich Verständnis und Rat. Die 89% der Jugendlichen, die sich an Eltern oder Geschwister wenden, lassen auf ein gutes Vertrauensverhältnis schliessen.

## **In welchem Umfeld verbringst du deine Freizeit?**

in einem Verein, Sportclub	660	(52.4%)
in einer festen Clique oder Gruppe	477	(37.9%)
in einer Jugendszene (Skater, HipHopper, etc.)	206	(16.4%)
in wechselnden Kollegenkreisen	144	(11.4%)
Mehrfachnennung	1487	

Die Zugehörigkeit zu einem Verein oder einer Gruppe und die Anerkennung, welche über die Ausübung eines Hobbys oder über gemeinsame Interessen erlangt wird, stärken das Selbstbild. Jugendliche lernen, ihre Freizeit sinnvoll zu gestalten, sind mit Regeln konfrontiert wie beim Teamsport und mit Erwachsenen in Kontakt, die eine wichtige Vorbildfunktion einnehmen können.

## **Fühlst du dich psychisch und körperlich gesund?**

ja	827	(65.7%)
meistens	345	(27.4%)
selten	43	(3.4%)
nein	24	(1.9%)
Frage beantwortet:	1239	

Das körperliche und psychische Wohlbefinden steht im direkten Bezug zu unserer Fragestellung und mit den Anforderungen der Gesellschaft, dem Leistungsdruck, dem Umfeld und dem Medien Einfluss. In unserer Region scheinen sich die negativen Auswirkungen in Grenzen zu halten, wie die 93% zeigen. Hinter den 5.3%, die sich unwohl fühlen oder die an einer Krankheit leiden, können sich sowohl pubertäre Stimmungsschwankungen als auch handfeste Depressionen und chronische Beschwerden verbergen.

## **Bist du über Sexualität, Verhütung, HIV/Aids informiert?**

ja, gut	741	(58.9%)
recht gut	415	(33.0%)
eher wenig	63	(5.0%)
nein	21	(1.7%)
Frage beantwortet:	1240	

Eine wichtige Entwicklungsaufgabe im Jugendalter ist die Auseinandersetzung mit dem anderen Geschlecht und mit der eigenen sexuellen Orientierung. Dazu gehört das Wissen um Sexualität, Verhütung und sexuell übertragbare Krankheiten wie Aids. Nach unserer Erfahrung mit den Jugendlichen sind die Kenntnisse oft oberflächlich und von den Medien beeinflusst. In bestimmten Kulturkreisen ist die Pubertät ein Tabuthema zu Hause. Entsprechend wichtig ist die Informationsvermittlung an den Schulen.

Total ausgefüllte Fragebogen 1259 (100%)



**Kannst du dich persönlich so entwickeln und entfalten, wie du es für richtig empfindest?**

ja	582	(46.2%)
allgemein ja	563	(44.7%)
eher nicht	49	(3.9%)
nein	13	(1.0%)
Frage beantwortet:	1207	

Die Möglichkeit, sich wunschgemäss entwickeln und entfalten zu können, ist eine Grundvoraussetzung für das Wohlbefinden und für die Ausbildung positiver Bewältigungsstrategien. Die 91% weisen auf eine recht hohe Zufriedenheit bei den Jugendlichen hin. 5% können sich dieser Meinung aus unterschiedlichen Gründen, die später in der qualitativen Auswertung erfasst werden, nicht anschliessen, und 4% haben die Frage nicht beantwortet.

**Magst du dich als Person gern?**

ja	610	(48.5%)
meistens	553	(44.0%)
selten	65	(5.2%)
nein	18	(1.4%)
Frage beantwortet:	1246	

Die Pubertät mit ihren Hormonschwankungen, inneren Konflikten und Unsicherheiten, die zur Identitätsfindung gehören, bietet nicht den idealen Boden dafür, sich als Person mit allen Stärken und Schwächen zu mögen. Trotzdem ist die Selbstakzeptanz bei 92% der Jugendlichen der Region sehr gut, bei 7% ist sie noch nicht ausgeprägt.

**Wer setzt dir Grenzen?**

Eltern	732	(58.1%)
ich selber	409	(32.5%)
Lehrperson	45	(3.6%)
niemand	32	(2.5%)
Geschwister, Verwandte, Freund/in	22	(1.8%)
Frage beantwortet:	1240	

Jugendliche sind mit Grenzen konfrontiert, die sowohl Kontrolle als auch Schutz und Halt bedeuten. Im Jugendalter ist das Risikoverhalten ausgeprägt und nach den Erkenntnissen der Hirnforschung sind die Bereiche des Frontallappens, die für Kontrolle, Vernunft, Pla-

nung und Abschätzung von Konsequenzen zuständig sind, erst mit anfangs 20 ausgereift. Deshalb macht es Sinn, dass Eltern dem Alter und der Persönlichkeit des Kindes angemessen quasi die Funktion des Frontallappens übernehmen, Grenzen setzen, Position beziehen. Die Dosierung von Kontrolle und Freiraum ist anspruchsvoll und jedes Kind hat seine individuellen Bedürfnisse und Fähigkeiten im Umgang mit Grenzen und Freiheit. Mit zunehmenden Freiräumen wird der Anspruch an die Eigenverantwortung grösser.

**Kannst du gut »Nein« sagen?**

ja	567	(45%)
meistens	489	(38.9%)
selten	151	(12.0%)
nein	40	(3.2%)
Frage beantwortet:	1247	

Widerstandskraft, Kritikfähigkeit sowie seelischer und körperlicher Selbstschutz setzt die Fähigkeit zum »Nein« sagen voraus. In den Antworten spiegeln sich normale, entwicklungsbedingte Unterschiede. Aber auch geschlechterspezifische Merkmale sowie der Widerspruch, sich gegen die Erwachsenenwelt abgrenzen und trotzdem angepasst den Erwartungen des Umfelds gerecht werden zu müssen, finden sich darin.

**Findest du Lernen wichtig für dein Leben?**

ja	714	(56.7%)
ja, sehr	414	(32.9%)
eher weniger	87	(7.0%)
nein	21	(1.7%)
Frage beantwortet:	1236	

**Fällt es dir einfach, negative Erlebnisse oder Gefühle zu überwinden?**

meistens	601	(47.8%)
eher weniger	346	(27.5%)
ja	211	(16.8%)
nein	74	(5.9%)
Frage beantwortet:	1232	

Das Leben ist eine Mischung aus positiven und negativen Erlebnissen und Emotionen. Im Jugendalter herrscht eine grosse Gefühlsdiffusion. Für Jugendliche ist es schwierig, eigene und fremde Gefühle differenziert wahrzunehmen und einzuordnen. Die Ausbildung von positiven Bewältigungsstrategien, die bei der Überwindung negativer Erlebnisse helfen, findet verstärkt im Jugendalter statt und verläuft prozesshaft. Jede gut gemeisterte Situation stärkt das Vertrauen, auch zukünftige negative Erlebnisse gut zu bewältigen und Gefühle, die mit Schmerz, Trauer oder Frust einhergehen, zuzulassen, zu verarbeiten und daran zu wachsen.

**Hast du den Mut, deine Meinung zu sagen und zu Fehlern zu stehen?**

ja, meistens	557	(44.2%)
ja	498	(39.6%)
nur wenn ich abschätzen kann, was die Folgen sind	81	(6.4%)
eher nicht	68	(5.4%)
überhaupt nicht	16	(1.3%)
Frage beantwortet:	1220	

Ein positives Selbstbild bedeutet nicht, dass man keine Ecken und Kanten haben oder Fehler machen darf. Die Fehlertoleranz in unserer Gesellschaft ist zwar klein und die Unsicherheiten im Jugendalter sind gross. Wer sich jedoch von Anfang an als Person wertgeschätzt und gebunden fühlt, wird früher mutig und selbstbewusst auftreten und angstfrei seine Meinung ausdrücken oder zu Fehlern stehen können.

**Denkst du, du hast ein Suchtproblem mit**

chatten	129	(10.2%)
Nikotin	97	(7.7%)
gamen	89	(7.1%)
andere	75	(6.0%)
(TV, Internet, SMS, Fussball, Mofa, reiten, shoppen, Süssigkeiten, Piercings, Magersucht, schwimmen, Bulimie, ritzen, Frauen, Jungs, Geld)		
Alkohol	25	(2.0%)
anderen Drogen	18	(1.4%)
Frage beantwortet:	433	

Das Erkennen von eigenen Grenzen ist ein wichtiges Lernfeld und bedeutet auch Schutz vor Sucht und anderen Gefahren. Jugendliche, die ein Bewusstsein für ihr Suchtpotenzial entwickeln, sind eher in der Lage, ihr Verhalten zu steuern oder zu ändern und den Mut aufzubringen, sich Hilfe zu holen.

**Gelingt es dir, Konflikte fair zu lösen?**

meistens	750	(60.0%)
ja	282	(22.4%)
selten	111	(8.8%)
nein	31	(2.5%)
Frage beantwortet:	1174	

Konflikte müssen nicht bedrohlich und negativ sein, sondern beinhalten Chancen. Konflikte fair und konstruktiv lösen zu können ist eine Fähigkeit, die sich direkt auf die Lebensqualität auswirkt und die Selbstvertrauen voraussetzt. Konfliktverhalten wird von früher Kindheit an erlernt und richtet sich auch nach den persönlichen Bewältigungsstrategien. Wenn der Selbstwert niedrig ist und die Anerkennung ausbleibt, kann ein destruktives Konfliktverhalten gefördert werden.

Total ausgefüllte Fragebogen	1259	(100%)
------------------------------	------	--------



**Wie streitest du?**

mit Argumenten/Worten	670	(53.2%)
werde laut	201	(16%)
schlage manchmal	199	(16%)
ziehe mich zurück	103	(8.2%)
schlage oft	49	(3.9%)
andere	30	(2.4%)
(ignoriere, kontrolliere mich, verletze verbal, warte ab, humorvoll)		
<b>Frage beantwortet:</b>	1252	

**Ab welchem Punkt beginnt für dich Gewalt?**

Beleidigungen/verbale Verletzungen	336	(26.7%)
Drohungen/Erpressungen	327	(26%)
Schläge	242	(19.2%)
Schimpfworte	103	(8.2%)
Sticheleien	78	(6.2%)
Nötigung/Zwang	70	(5.6%)
abfällige Blicke	36	(2.9%)
<b>Frage beantwortet:</b>	1192	

Jugendliche stehen oft in den Schlagzeilen im Zusammenhang mit Gewalt. Die Formen der Gewalt sind massiver geworden. Viele männliche Jugendliche fühlen sich sehr schnell provoziert, reagieren sofort und meist unverhältnismässig. Oft stecken Missverständnisse kultureller Art oder das Gefühl von Ablehnung und Beschämung dahinter. Gewalt definiert jede und jeder für sich unterschiedlich und agiert oder reagiert individuell.

**Hat schon jemand körperliche Gewalt gegen dich ausgeübt?**

nie	550	(43.7%)
selten	443	(35.2%)
ja, einige Male	195	(15.5%)
ja, oft	33	(2.6%)
<b>Frage beantwortet:</b>	1221	

Die Zahl jugendlicher Opfer von körperlicher Gewalt ist auch in anderen Statistiken steigend. Hinter unseren Zahlen lassen sich sowohl kleinere, tätliche Auseinandersetzungen als auch massive Gewalteinwirkungen vermuten, die von anderen Jugendlichen oder von der Familie ausgehen können.

**Bist du der Meinung, man kann sich mit körperlicher Gewalt Respekt verschaffen?**

nein	854	(67.8%)
ja	342	(27.2%)
<b>Frage beantwortet:</b>	1196	

Die Erwartung, sich durch Gewalt Respekt verschaffen zu können, ist in den Köpfen vieler männlicher (und zunehmend auch weiblicher) Jugendlicher vorhanden. Respekt ist sowohl mit Anerkennung als auch mit Angst besetzt. Gewalt in unserer Kultur wird als Schwäche gedeutet, körperlicher Kontrollverlust geht mit Ohnmachtsgefühlen einher. Wenn keine Worte gefunden werden, kann es zum Körpereinsatz kommen. In einigen Kulturen ist das Männerbild von Körperstärke und Dominanz geprägt. Wenn keine anderen Formen der Anerkennung das Selbstbild stärken und die Kultur Gewalt als legitimes Mittel der Konfliktbewältigung und Ehrverteidigung betrachtet, erlangt die Einstellung, sich Respekt durch Gewalt verschaffen zu können, grosse Bedeutung. Es entstehen auch Nachahmungseffekte: Jugendliche beobachten, wie gewalttätige Kollegen von anderen respektvoll bis zur Unterwürfigkeit behandelt werden und finden diese »Anerkennung« für sich auch erstrebenswert. Macht durch Gewalt, kein «Loser» sein in den Augen der Kollegen - eine Fehleinschätzung mit Konsequenzen.

**Warst du schon bei Sachbeschädigungen an öffentlichen Anlagen beteiligt?**

nein	910	(72.3%)
ja	258	(20.5%)
<b>Frage beantwortet:</b>	1168	

Total ausgefüllte Fragebogen 1259 (100%)

# ERKENNTNISSE

**Aufgrund der Ergebnisse der einbezogenen Faktoren Beziehungen, Gesundheit, Persönlichkeit sowie Umgang mit Konflikten und Unsicherheiten, können folgende Erkenntnisse gewonnen werden:**

## BEFINDLICHKEIT

- Die allgemeine Befindlichkeit unter den Jugendlichen der Region Werdenberg ist gut:
- 93% fühlen sich körperlich und psychisch gesund
  - 91% können sich wunschgemäss entwickeln und entfalten
  - 93% mögen sich als Person
  - 84% können zu ihrer Meinung und zu Fehlern stehen
  - 90% gehören einem Verein oder einer festen Clique an
  - 90% finden Lernen wichtig bis sehr wichtig
  - 35% verfügen über ein Problembewusstsein in Bezug auf ihr Suchtpotenzial
  - 32% setzen sich selber Grenzen

## ENTWICKLUNG

- Es gibt spezifische Bereiche, die den entwicklungsbedingten Prozessen stärker unterworfen sind und wo sichtbar wird, dass die Jugendlichen von Unsicherheiten begleitet werden. Ein Umstand, der während der Identitätsfindung völlig normal ist und vor allem die Wirkung der eigenen Person auf andere, das Gefühlsleben, die Abgrenzung und die Ausbildung von Bewältigungsstrategien betrifft.
- 13% fühlen sich von Eltern, 21% von Lehrpersonen und 8% von Kollegen nur begrenzt ernst genommen
  - 35% fällt es schwer, negative Erlebnisse und Gefühle zu überwinden
  - 15% bekunden Mühe damit, «Nein» zu sagen
  - 11% sind kaum bis gar nicht in der Lage, Konflikte fair zu lösen

Bei 95% der Jugendlichen sind die spezifischen Probleme des Jugendalters von tendenziell kurzfristiger Natur. Sie verfügen über das Potenzial zur Entwicklung einer starken, positiven Persönlichkeit.

## PROBLEMSTELLUNGEN

- Folgende Zahlen erfordern unsere besondere Aufmerksamkeit:
- 5.3% fühlen sich körperlich und/bzw. psychisch nicht gesund
  - 1.6% fühlen sich von Eltern
  - 5.5% von Lehrpersonen und
  - 2% von Kollegen nicht ernst genommen
  - 6% schlagen manchmal
  - 4% schlagen oft
  - 15.5% sind einige Male und
  - 2.6% oft Opfer körperlicher Gewalt gewesen
  - 27% glauben, man könne sich mit körperlicher Gewalt Respekt verschaffen
  - 6.7% sind wenig bis gar nicht informiert über Sexualität, Verhütung und Aids

Nach unserer Einschätzung sind 3–5% der Jugendlichen in unserer Region mit schwierigen Situationen und teilweise mehrfachen Problemstellungen konfrontiert, was auf ihre Befindlichkeit, ihr Verhalten und wie sie mit Themen ihrer Lebenswelt umgehen, Einfluss haben kann. Wie weit sich daraus vorübergehende Phasen oder längerfristige Entwicklungen ergeben, hängt stark von der Förderung und Unterstützung, vom Handlungsspielraum und von den Perspektiven ab. Viele Jugendliche verfügen über eine hohe Resilienz, d.h., eine Widerstandskraft, die sie inmitten negativer Umstände hohe Kompetenzen und ein positives Selbstkonzept entwickeln lässt.

## Wie kann man leben ohne Liebe?

Ohne Liebe ist das Leben nichts.

Man braucht sie.

Sie ist erst das wirkliche Gefühl von Glück, von Geborgenheit.

Ohne Liebe würde die Menschheit untergehen.

Man muss sie annehmen,

egal, wie sehr man verletzt wurde!

Für jeden ist die Liebe da.

Jeder hat seine andere Hälfte!

Sie ist irgendwo,

auch wenn man sie zum Teil noch nicht gefunden hat.

Irgenwann findet jeder die Liebe.

Man muss nur auch daran glauben!



«Nein, Laura, hör doch auf!», sagte Eliza ängstlich. «Lass uns gehen, das darf man nicht, komm!» Laura entgegnete: «Lass mich doch meinen Spass haben, sei keine Spielverderberin, Eliza. Geh doch, wenn du Angst hast, dass man uns erwischt.» Eliza dachte nach: Wenn sie jetzt ginge, würde man schlecht über sie sprechen und das wollte sie nicht. Sie wusste, dass es falsch war. Sie wusste, dass man nicht in die Schule einbrechen durfte, aber sie tat es doch. Sie beruhigte ihre mahrende, innere Stimme: «Es wird schon nichts passieren, wir gehen ja gleich wieder raus!» Aber sie wollte nicht bleiben, sie lief aus dem Schulhaus raus. Sie dachte: «Einfach nur noch raus hier.» Sie konnte nicht mehr. Draussen setzte sie sich auf eine Bank. Sie konnte nicht mehr klar denken. Was hatte sie nur gemacht? Als Laura aus dem Schulhaus trat, schämte sich Eliza. Es würden alle über sie sprechen und sagen, wie feige sie doch sei. «Mann, meinst du, ich habe Bock, die Sache alleine durchzuziehen?» Eliza spürte Laura's Wut. Sie wollte die Sache wieder gut machen, aber wie?

Laura wollte zum Kiesfang. Dies war ein kleiner See, wo die meisten Jugendlichen «abhängen». Eliza mochte den Ort nicht. Ihr gefiel die Natur, aber die Jugendlichen dort hatten nur Augen für etwas Bestimmtes aus der Natur: Sie rauchten und kifften. Manchmal war sogar Alkohol im Spiel. Laura erzählte ihr, dass sie auch schon beim Kokain schnupfen dabei gewesen sei. Eliza fand das einfach widerlich. Aber sie konnte die Einstellung der anderen Jugendlich nicht ändern. Eliza wusste, was beim Kiesfang auf sie zukommen würde. Sie war nicht gerade beliebt bei den Gangs, welche Macht über das Dorf hatten. Sie hatte keine Lust auf Stress. Aber sie ging trotzdem mit in der Hoffnung, sich an die Gang anschließen zu können.

Dies mislang aber. Sie wurde mit einem lauten: «Hey Arschloch!» begrüsst. Eliza tat so, als hätte sie es nicht gehört. Ihr Freund Lucien, mit dem sie schon seit einem halben Jahr zusammen war, stand von einer roten Bank auf und küsste Eliza zur Begrüssung.

«Hey Schatz», flüsterte er ihr sanft ins Ohr, «mach dir nichts draus.» Eliza war froh, ihn zu sehen. Er war die einzige Person, die sie verstanden hatte in der schwierigen Zeit, als ihr Bruder starb.

Ihr Bruder weilte schon seit einem halben Jahr nicht mehr unter ihnen. Er war Opfer eines illegalen Autorennens geworden, ohne selbst am Rennen beteiligt gewesen zu sein. Eliza hasste die Leute, die am Tod von Patrick beteiligt gewesen waren. Sie konnte es ihnen nie verzeihen! Eliza war oft alleine zu Hause und niemand hatte Zeit für sie. Ihre Eltern, sehr erfolgreiche Geschäftsunternehmer, waren sehr selten da und wenn, dann hatten sie keine Zeit für Eliza. Nach Patricks Tod wurde sie zwangsweise in eine psychiatrische Klinik eingewiesen. Sie konnte den Verlust nicht ertragen und fügte sich Schmerzen zu: Sie ritzte sich. Und dann wurde sie schwer untergewichtig. Aber dank des Psychiatrieaufenthaltes wurde sie wieder gesund. Lucien gab ihr Halt in der Zeit, er war immer für sie da.

An diesem Abend war nichts Besonderes los. Sie gingen noch ein bisschen feiern und dann begab Eliza sich ins Bett. Am nächsten Morgen wachte sie mit starken Kopfschmerzen auf. Ihr Schädel brummte. Sie hatte am Vorabend viel zu viel Alkohol getrunken. Sie wusste nicht, was sie dagegen tun sollte. Es tat so weh. Sie ignorierte es und nahm ein Bad. Nachher waren die Kopfschmerzen weg.

Die Schule besuchte sie schon einer Ewigkeit nicht mehr. Ihre Zukunft war ihr egal. Obwohl sie eine gute Schülerin gewesen war, hatte sie eines Tages beschlossen, nicht mehr hinzugehen. Ihr war dort langweilig. Ihre Freunde hatten alle die Schule abgebrochen. Eliza sah keinen Grund mehr, dahin zu gehen, wenn ihre Kollegen zu Hause blieben.

Sie zog sich an und spazierte zu Lucien. Er wohnte nicht weit weg von ihr. Als sie klingelte, musste sie sehr lange warten, bis jemand die Türe öffnete. Eine ältere Frau fragte: «Willst wohl zum Lucien, was? «Sie

# MICH WERDET IHR NICHT SO LEICHT LOS!

liess Eliza gar nicht antworten und sprach weiter. «Der Kleine ist zu seiner Freundin gegangen. Er müsste aber jeden Augenblick zurück sein. Willst du reinkommen?» Eliza stutzte: Was hatte die alte Frau gesagt? Er müsste jeden Augenblick von seiner Freundin kommen?

«Entschuldigen Sie, was haben Sie gesagt? Zu seiner Freundin?» fragte Eliza. Sie war doch seine Freundin, betrog er sie etwa? Sie war geschockt. «Ja, Kindchen, hörst du denn nicht zu, wenn man mit dir spricht? Willst du jetzt rein kommen oder wartest du draussen? Soll ich ihm was ausrichten?» fragte die Alte genervt. «Danke, aber...», Eliza stockte. «Ich warte draussen.» Eliza wusste nicht, wie ihr geschah. Sie fragte vorsichtig: «Also, ich bin Eliza, Lucien's Freundin. Er ist zu seiner Freundin gegangen?» Die alte Frau stockte. «Du bist die Freundin? Da haben wir aber ein Problem.» Eliza nickte. In diesem Moment bekam Eliza eine sms.

Es war Lucien, der an sie gedacht hatte. Sie öffnete die sms. Er schrieb: «Hey Eliza, ich mache Schluss. Das mit uns, das hat nicht geklappt. Ich habe eine Neue gefunden. Brauchst heute nicht zu mir zu kommen. Bin nicht zu Hause. Bin sicher, du wirst einen Neuen finden. Weissst du, ich kann nicht mit einer zusammen sein, die meine Freunde nicht gern haben. Wir können aber Freunde bleiben, oder? Liebe Grüsse, Lucien»

Sie fing an zu weinen und lief nach Hause. Sie konnte es nicht fassen! Lucien ist immer für sie da gewesen und jetzt will er Schluss machen!?! Sie hatte sich doch in ihm getäuscht. Jetzt wusste sie auch, wieso er gestern Abend so komisch zu ihr gewesen ist.

Sie stand nun vor der Haustüre. Sie riss sie auf und lief in ihr Zimmer, verkroch sich unter der Bettdecke. Sie wusste nicht, was sie mit sich anfangen sollte. Ihr war so übel. Sie hätte sich am liebsten umgebracht vor Wut und Enttäuschung. Sie las die SMS immer wieder durch, sie konnte es nicht glauben. SCHLUSS. Sie lief ins Badezimmer. Sie setzte sich vor die Toilette. Sie fühlte sich so nutzlos. Niemand hatte sie gern. Niemand. Was brachte ihr das Leben denn noch, wenn sie niemanden hatte, der sie unterstützte? Ihr wurde bewusst, dass sie einen riesigen Fehler gemacht hat. All das, was sie getan hatte, war ein riesiger Fehler! Die Gangs, ihre grossen Freunde, Lucien, die Schule - alles grosse Fehler. Sie hätte die Schule nie abbrechen dürfen. Sie hatte falsche Freunde.

Sie schob sich den Finger in den Mund und wollte erbrechen. Sie hielt inne. «Nein, nein, das werde ich nicht tun, ich kämpfe weiter», schrie sie weinend. «Diesen Fehler werde ich nicht machen!» Sie erwischte sich dabei, wie das Selbstmitleid in ihr hochkroch. Fünf Minuten später packte sie ihre Schulsachen zusammen und radelte mit dem Fahrrad in die Schule.

Als sie das Klassenzimmer betrat, richteten sich alle Blicke auf sie. Sie wollte gerade wieder gehen, als plötzlich die Lehrerin zu ihr sagte: «Nah, bist du wieder fit? Hast eine Menge Stoff verpasst.» Sie lachte: «Setz dich doch hin.»

Katja winkte ihr zu; neben ihr war noch ein Platz frei. Eliza setzte sich und packte ihre Sachen aus dem Schulthek. Sie drückte ihre ehemalige – und zukünftig – beste Freundin Katja fest und flüsterte ihr ins Ohr: «Mich werdet ihr nie wieder los. Ich habe dich so vermisst, aber jetzt haben wir alles nachzuholen!» In der Pause wollten ihre richtigen Freunde wissen, was sie getan hatte und wo sie all die Zeit gewesen war. Eliza erzählte ihnen jedes kleine Detail und es war ihr richtig wohl in der Gruppe, die sie mochte. Sie hat aus ihren Fehlern gelernt. Und heute ist sie eine erfolgreiche Wissenschaftlerin.

Melissa Dekanovic

Letzte Nacht hatte ich einen heissen Feger!

Oh mon Dieu, die reden ja nur über Mädchen!!

Ich hätte auch gern eine Freundin, - und ich wüsste auch schon wen...

Ich hab ja eine Freundin...



ALL YOU NEED IS LOVE

Man, ich will auch einen Freund!

Ich liebe dich, Flurin!



Schau, ist das nicht Laura?

Oh nein, sie kauft Drogen!

Hier, dein Stoff



Es macht doch alles keinen Sinn mehr!



Bald seid ihr mich los!

NEIN, NICHT SPRINGEN!



Das sagst du so einfach!

Kopf hoch, jemand lässt sich sicher finden, der dich liebt!



Es wird schon alles wieder gut.

Genau, er hat Recht.

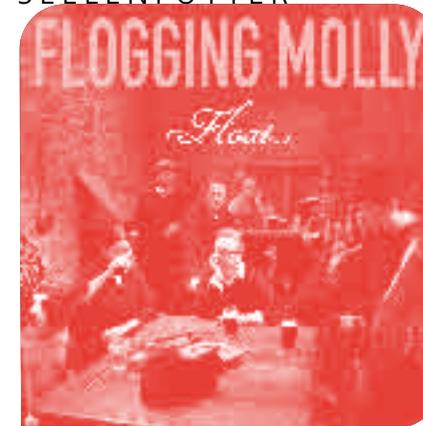
Hoffentlich...



## FOTOSTORY



## SEELENFUTTER



### FLOGGING MOLLY

#### Float

Mischung von Punkrock, Irish Folk, Rock und Hardcore Punk

«Der Folk-Punk ist ein sehr spezieller Musikstil, da sich nicht gerade typische Instrumente für die heutige Musikepoche in der Standardausrüstung befinden, wie z.B. die Tin Whistle, der Dudelsack, das Akkordeon und das Banjo. Bei manchen Bands sieht man auch noch eine Mandoline, die Geige oder auch das Bodhrán. Selbstverständlich kommen das Schlagzeug, die E-Gitarre oder auch die akustische Gitarre sowie der Bass nicht zu kurz. Die erste Irish Folk Band waren die 1981 gegründeten «The Pogues». Die wohl berühmtesten Lieder stammen von den «Dropkick Murphys» und «Flogging Molly»; gewisse Songs von den «Street Dogs», deren Sänger der Ex-Frontmann der «Dropkick Murphys» ist. Die restlichen Musikanten kennen die wenigsten. Zu ihnen gehören die «Fiddlers Green», «The Levellers» und «Across the Border». Die Songs sind meist Geselligkeitslieder, aber es gibt auch sehr viele aggressiv-schnelle Songs, die bei den Konzerten im Mittelpunkt stehen.

Dieser Musikstil gefällt mir, weil er einzigartig und ein Stimmungsheber ist und mich einfach anspricht. Die erste Folk-Punk/Irish Folk Band, die ich gehört habe und dann live im Volkshaus Zürich miterlebte, waren «Flogging Molly». Wenn ihr euch diesen Musikstil mal anhören wollt, wird euch YouTube weiterhelfen..»

Fabian Hagedorn



### MIKA

#### The Boy who knew too much

Pop

«Sein Name verspricht bereits gute Laune und vor allem Erfolgs-hits! Mika, der Engländer mit den verwagene Wurzeln, die bis in den Libanon zurückführen. Auf seinem Zweitling geht es nicht mehr ganz so kindisch und zuckersüß zu und her wie auf dem ersten Album. Zwar immer noch Mika-like, aber mit etwas mehr tiefgründigen Themen. Wir lassen uns gern vom Herrn mit der wilden Lockenmähne überraschen!

Mein Tipp: Die neue Single «We are golden» – ein fettes Grinsen auf dem Gesicht garantiert!»

Isabelle Brown

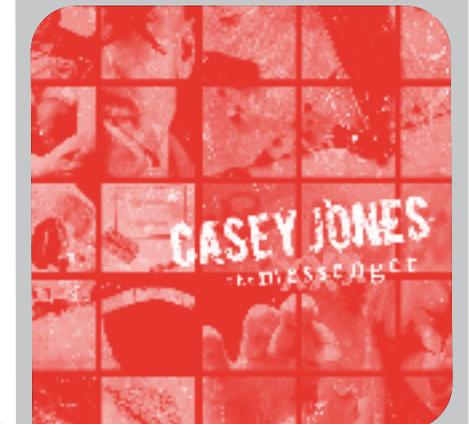
## MUSIKTIPPS VON MARCEL KOPP



### UNVEIL

#### Destruction wherever i go

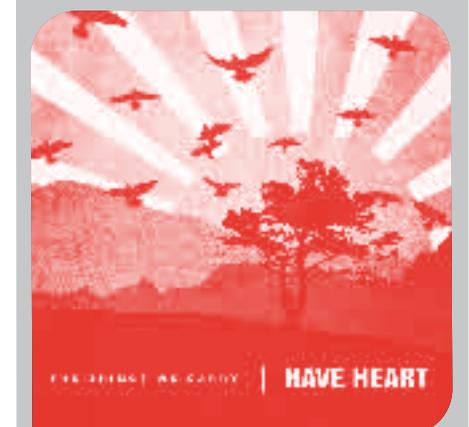
90er Hardcore aus Grabs / Werdenberg



### CASEY JONES

#### The Messenger

Hardcore



### HAVE HEART

#### The things we carry on

Hardcore



mode

Fotos von Alexander Berger

Joao, King of Rap, ganz légèr im Karo-Hemd mit Cap.



Petra und Caroline – very charming in den farbenfrohen Print-T-Shirts.

Flurin (not for sale) und Luljeta im coolen HipHop-Outfit.



Caroline - sehr trendy im roten Karo-Jupe, in der schwarzen Emily-the-Strange-Jacke mit Top und Leggings.



Wohin willst du gehen? Petra im eleganten Karo-Kleid und Joao im coolen Freizeitlook.

Never let the ladies wait when they want to go dancing! Ladina, im lila Top zur Hose und Melissa im roten Punktekleid.



Mit freundlicher Unterstützung von



in Buchs

ANGEBOTE KOJ

Läuft nichts? Langeweile? Wie wärs mit einem Jugend-Projekt?

Wir beraten und begleiten euch bei der Durchführung von Projekten und Aktivitäten (Sport, Kurse, Partys etc.) Wir stellen euch die Infrastruktur zur Verfügung und sind bei der Finanzierung behilflich.

Meldet euch!  
KOJ Werdenberg, Fichtenweg 10, 9470 Buchs, Telefon 079 745 20 45

BERATUNG / INFO

Wir beantworten eure Fragen zu euren Themen und finden mit euch zusammen Lösungen bei Problemen und in Krisen.

Das KOJ unterstützt euch mit fachlicher Beratung.

E-Mail: mail@koj.ch  
SMS und Telefon: 079 746 20 45

KONFLIKTE FAIR LÖSEN

Wollt ihr lernen, Konflikte fair und eigenverantwortlich zu lösen?

Das KOJ bietet euch die Möglichkeit in einem Mediations-Kurs für Jugendliche. Mediation ist ein Konfliktlösungsverfahren, in welchem es keine Verlierer, sondern nur Gewinner gibt. Ihr übt im Training, wie ihr bei Streitigkeiten unter Gleichaltrigen als neutrale Vermittler die Parteien zur Lösung ihres Konfliktes führt. Für euch persönlich erlernt ihr wichtige Fähigkeiten, die euch helfen, mit Konflikten positiv und kreativ umzugehen.

Das Training beinhaltet unter anderem:

- Kommunikationsmethoden
- Konfliktodynamik
- Konfliktverhalten
- Mediationsverfahren

Weitere Auskünfte und Anmeldung unter:

KOJ Werdenberg,  
Telefon: 079 746 20 45  
Mail: m.schwendener@koj.ch

IMPRESSUM

**Herausgeber:**  
Soziale Dienste Werdenberg  
Abteilung KOJ Kompetenzzentrum Jugend

Die namentlich gekennzeichneten Artikel müssen nicht mit der Meinung des Herausgebers übereinstimmen.

**Redaktionsleitung:**  
Monika Schwendener

**Gestaltungskonzept:**  
Studio A, Adrian Scherrer, Buchs

**Grafische Gestaltung:**  
Marcel Kopp, Grabs

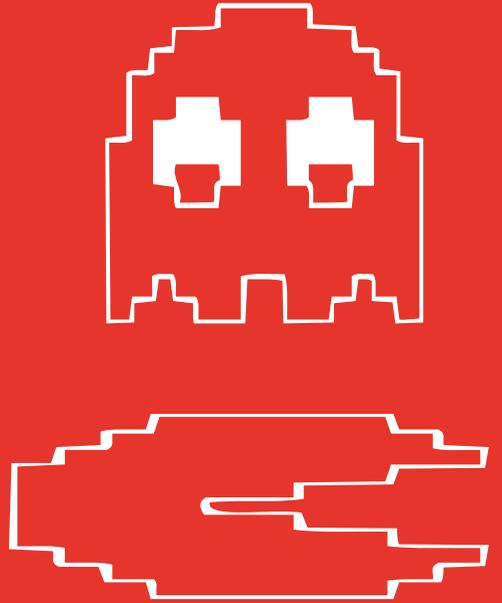
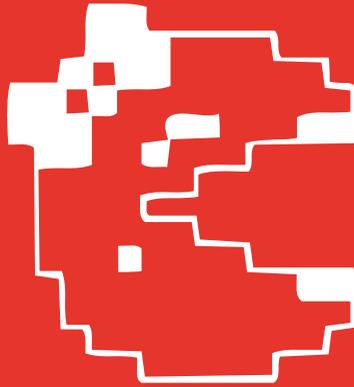
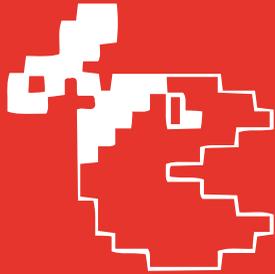
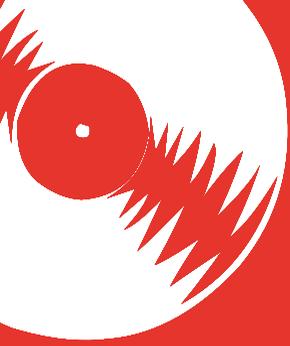
**Redaktorinnen, Redaktoren, Mitwirkende:**  
Isabelle, Yanick, Ramona, Geraldine, Buchs  
Pascal, Melissa, Fabian, Nina, David, Grabs  
Darsteller Fotostory: Laura, David, Saskia, Inanc, Flurin, Jérémy, Grabs  
Mitarbeit Statistik: Sali Cana, Buchs  
Texte KOJ und Studie: Monika Schwendener  
Modeshooting: METRO Boutique Buchs  
Fotograf: Alexander Berger, Grabs  
Models: Petra, Caroline, Ladina, Luljeta, Melissa, Flurin, Joao, Grabs

**Literatur und Quellen:**  
- Hamley, Katherine (2001).  
Media Use in Identity Construction.  
- Der Spiegel Nr. 33, 10.8.2009.  
Netz ohne Gesetz.  
- [http://en.wikipedia.org/History\\_of\\_the\\_Internet](http://en.wikipedia.org/History_of_the_Internet)  
- <http://www.bpb.de/themen>  
- <http://www.mediensprache.net/de>

**Herstellung:**  
Druckerei Gutenberg, Schaan  
Auflage vorliegende Ausgabe: 2'000  
Zu beziehen beim KOJ Werdenberg,  
Fichtenweg 10, 9470 Buchs

**Sponsoring:**  
Wir danken dem Amt für Soziales des Kantons St. Gallen (Jugendkoordination-Jugendförderung) für die finanzielle Unterstützung.





**BANG**

