

***„Web@Train: Konfrontative Medienpädagogik zu Chancen
und Gefahren bei den Neuen Medien“***

von

Damaris Freischlad

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages www.praeventionstag.de
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

Zur Zitation:

Damaris Freischlad: Web@Train: Konfrontative Medienpädagogik zu Chancen und Gefahren bei den Neuen Medien, in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen Präventionstages. Hannover 2011, www.praeventionstag.de/Dokumentation.cms/1353

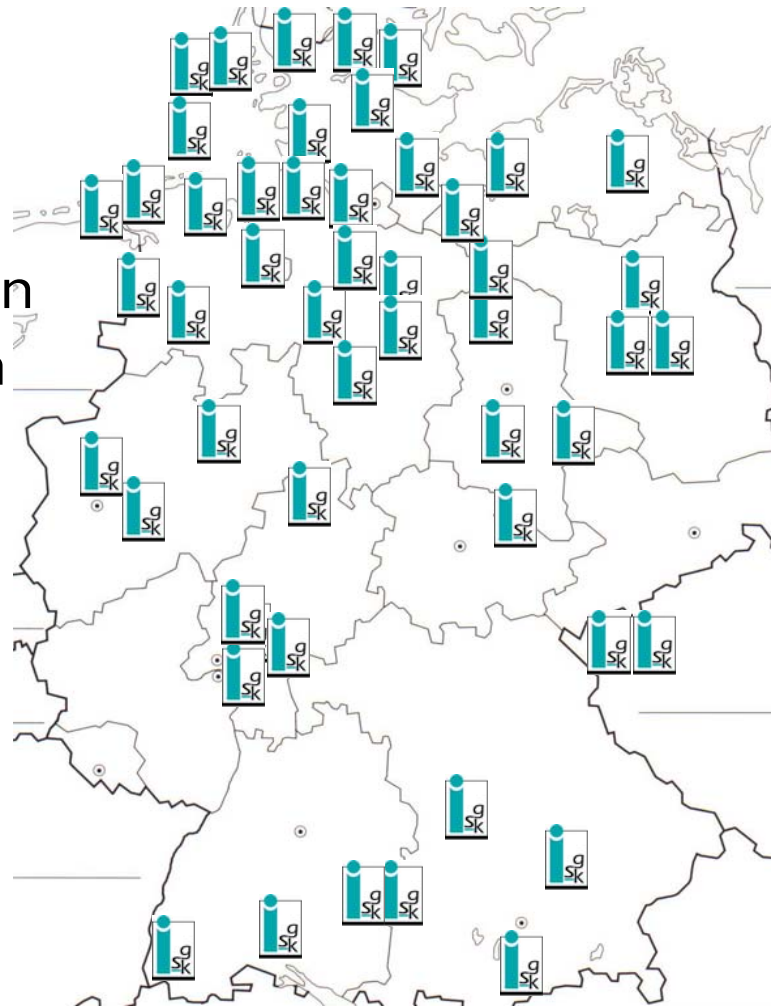
Medienkompetenz

„WEB@TRAIN“



I-GSK Landkarte

- 253 Kindergärten
- 263 Grundschulen
- 223 Weitere Schulformen
- 137 Bildungseinrichtungen
- 123 Weitere Institutionen
- 225 Soziale & staatliche Institutionen



„Vom Wissen zum Können“



Emotionen
& Verhalten



Ich-Stärkung



Konflikt-
kompetenz



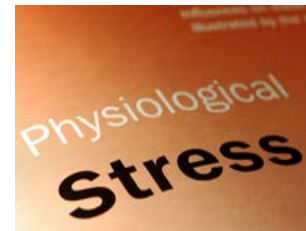
Medien-
kompetenz



Krisen-
Management



Verhaltens-
training



Vom Wissen zum Können

Merkfrage



Gibt es einen Bedarf an
Medienkompetenz?



Vom Wissen zum Können

Normal?



knuddles.de: Fragen nach
Treffen am Wochenende
zu zweit.

wir haben in 'knuddles' geschattet
und durch webcams hat einer
uns seinen penis gezeigt.

Normal?

Einer wurde beim File-sharing aufgedeckt und musste eine hohe Geldstrafe zahlen.



Normal?



Chatroulette.com :
Nackte, auch alte Männer zeigen
anderen ihr bestes Stück und
fordern andere auf, sich
auszuziehen.

Merkfrage

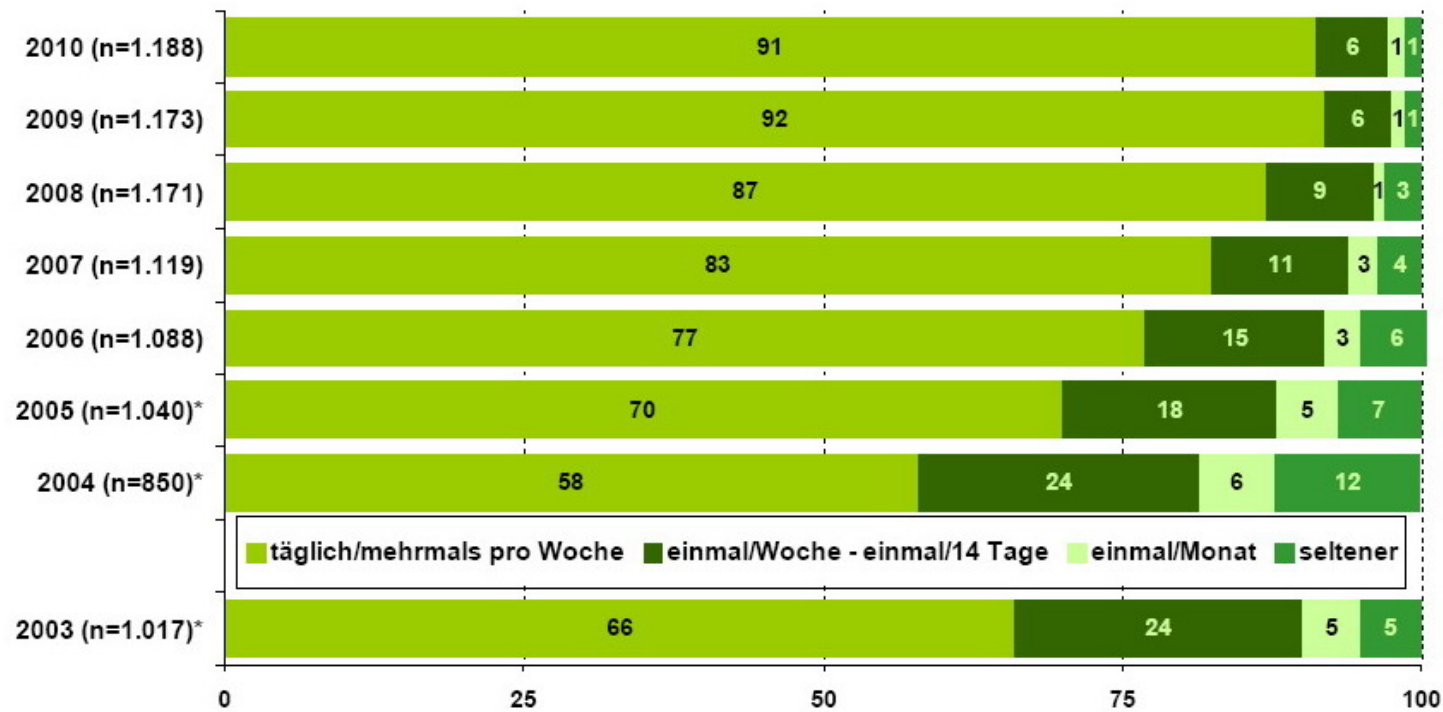
Wie nachhaltig werden Kinder
und Jugendliche durch die
Medien sozialisiert?



Bedarf an Medienkompetenz?



- **Internet: Nutzungsfrequenz 2003 - 2010**



* bis 2005: einmal pro Woche/mehrmals im Monat

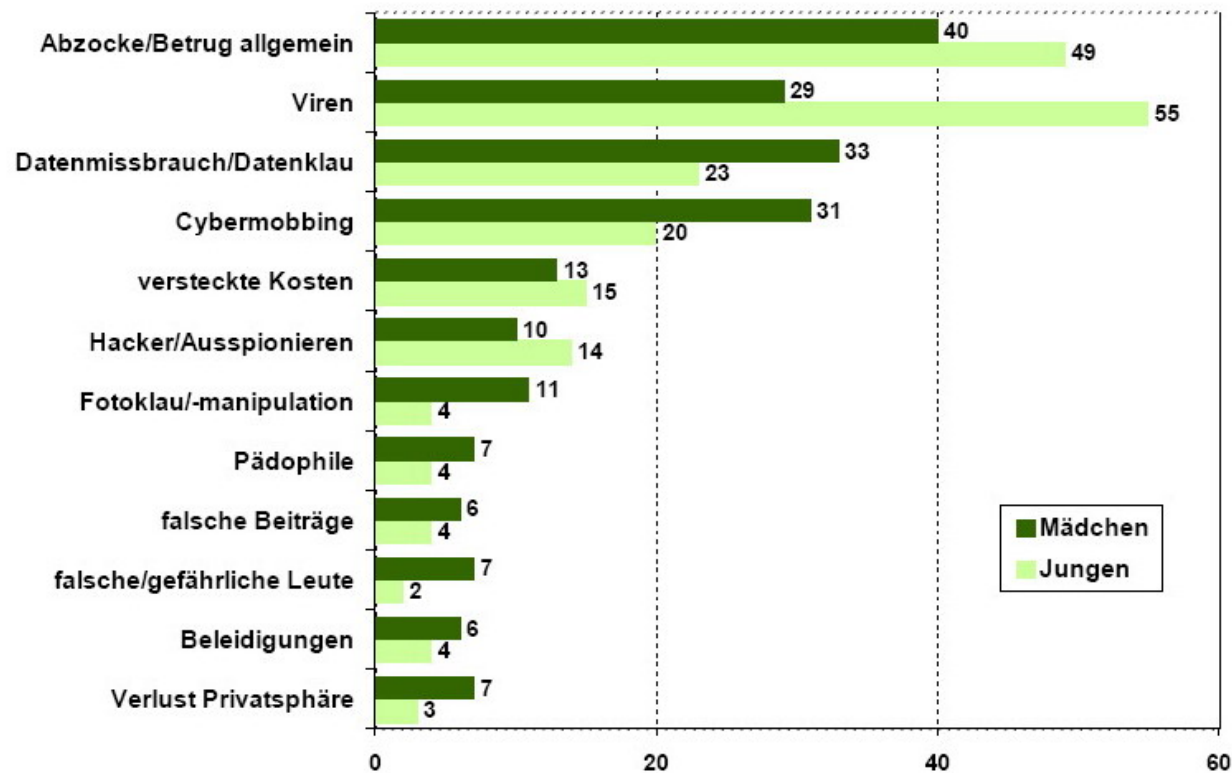
Basis: Internet-Nutzer

Quelle: JIM 2010 - JIM 2003, Angaben in Prozent

Gefahren im Internet



Gefahren im Internet
- bis zu drei Nennungen -



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5%

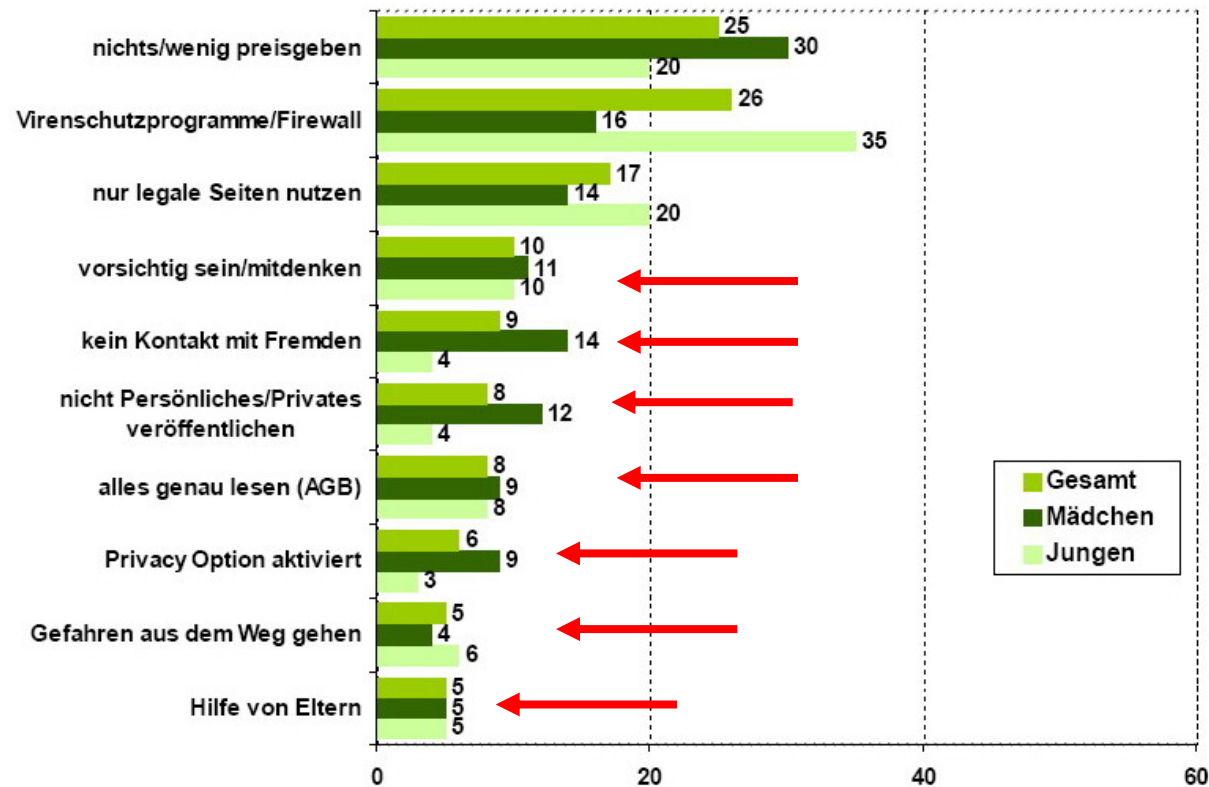
Basis: Internet-Nutzer, n=1.188

Vom Wissen zum Können

Gefahren im Internet



Schutz vor Gefahren im Internet



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 %

Basis: Internet-Nutzer, n=1.188

Vom Wissen zum Können

Merksatz

Die **pauschale** Verdammung
von Medien ist **kein**
Allheilmittel!



Ziele



Vom Wissen zum Können

- Informieren
- Sensibilisieren
- Aktivieren
- Kompetenz
- Haltung



Eltern & Pädagogen



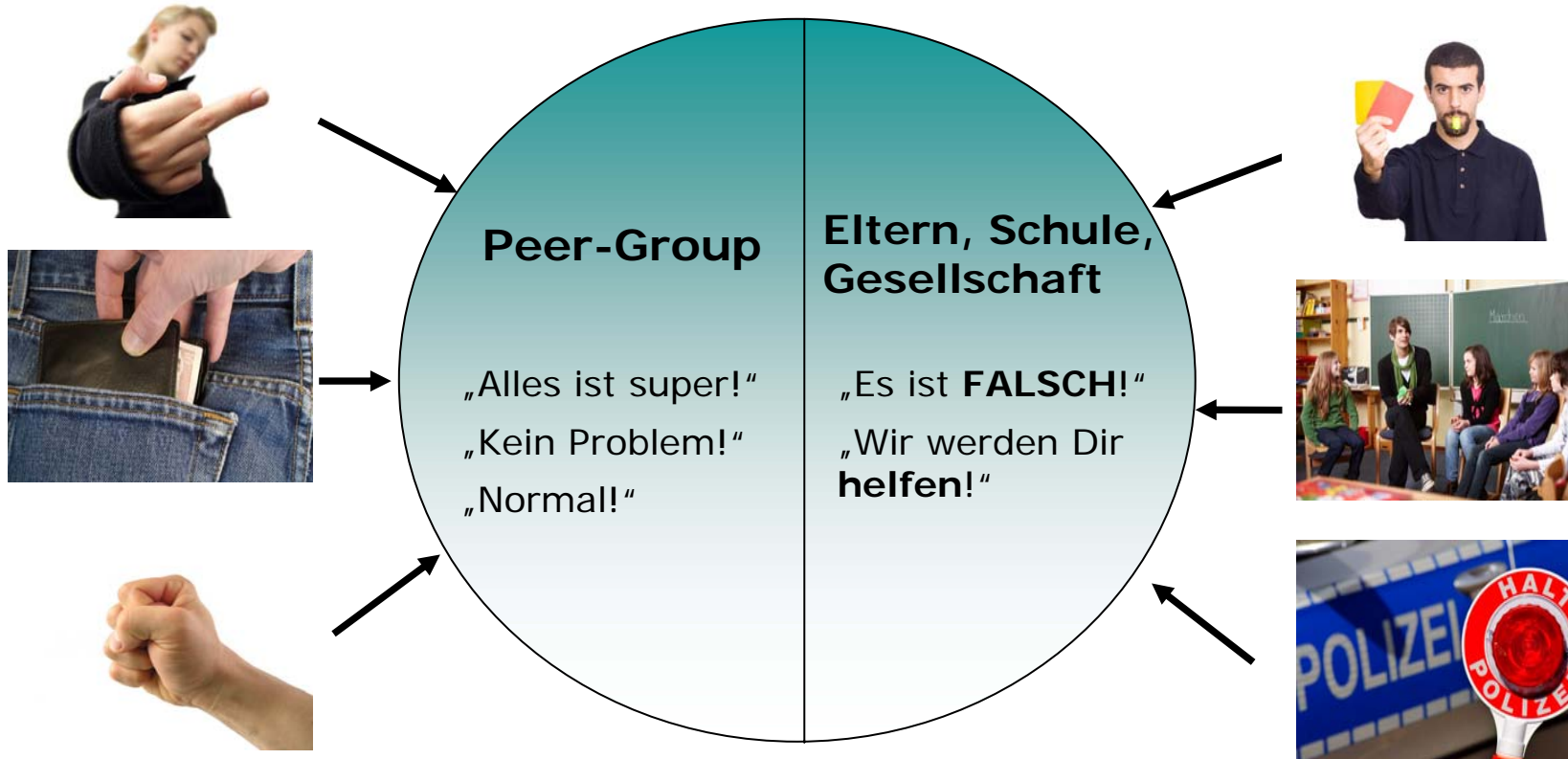
- Können Sie **sicher** sagen, ...
- **welche** Spiele Ihr Kind auf dem PC installiert hat?
 - **worum** es bei den Spielen geht?
 - **welche** Web-Seiten Ihr Kind aufsucht?
 - in **welchen** Chatrooms und Social-Communities Ihr Kind (unter **welchem** Nickname) aktiv ist?
 - ob Ihr Kind schon einmal virtuell **belästigt** oder **bedroht** wurde?
 - dass Ihr Kind **kein** Problem innerhalb der Neuen Medien hat?
 - dass **Sie** bei den Neuen Medien ein **Vorbild** sind?

Merkfrage

Kommen Sie bzgl. der Neuen
Medien Ihrem
Erziehungsauftrag nach?



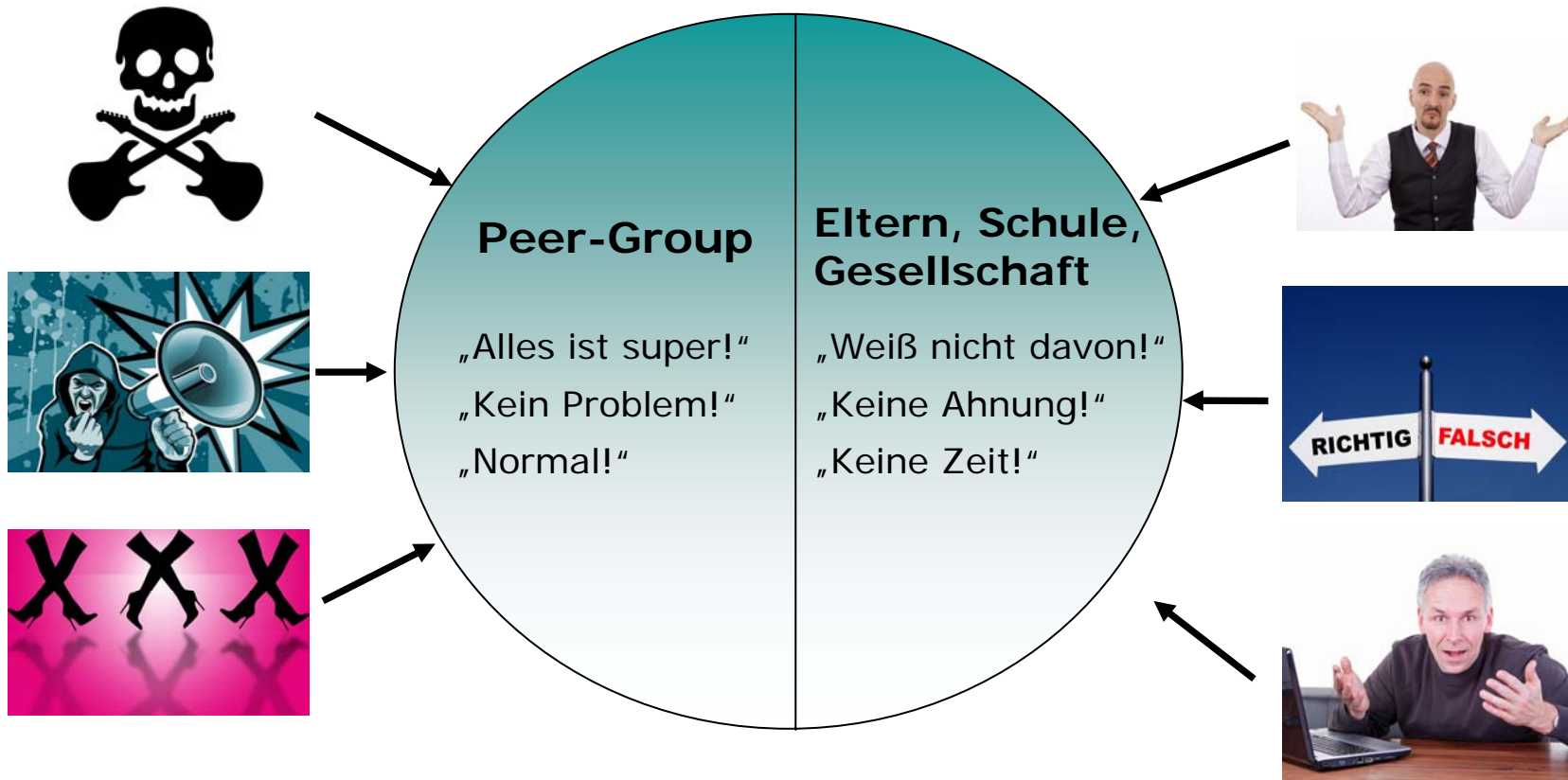
2-Seiten-Modell – „Kriminalität“



2-Seiten-Modell – „Medien“



Vom Wissen zum Können



Merksatz



Wir dürfen unsere Kinder
nicht im Stich lassen!



Vom Wissen zum Können

Themen



Vom Wissen zum Können

Bildquellen: Fotolia (2010), www.fotolia.de

Bildquelle: Screenshot - Abgerufen am 15.11.2010 - <http://gamgea.com/wp-content/uploads/2009/09/wowlogo1.jpg>

Cyber-Mobbing



Vom Wissen zum Können

Cyber-Mobbing



- Noch nie in der Menschheit war es so **leicht** Medien zu erstellen, zu nutzen und zu veröffentlichen.
- Man braucht **keinen** Mut mehr, um einen Menschen zu demütigen und (medial) zu verletzen. Wer die Tränen seiner Opfer **nicht** miterlebt, kennt **kein Erbarmen**.
- Im Schutz der Anonymität des World Wide Web wird sogar der **Schwächste** aktiv.
- Wo früher das Zuhause Schutz vor Gewalt bot, endet Cyber-Mobbing dagegen **nicht** an der Wohnungstür.

Cyber-Mobbing



- Eine virtuelle öffentliche Diskreditierung wirkt weltweit und hat **Ewigkeitscharakter**.¹
- Vor solchen Formen der Demütigung kann der Betroffene sich **kaum** schützen bzw. die Folgen eindämmen.
- Ein **Viertel** der Jugendlichen von 12 bis 19 Jahren waren bereits in einem sozialen Netzwerk von Mobbing betroffen.
- **40%** der Jugendlichen gaben an, dass Fotos von ihnen ohne ihr Wissen online gestellt wurden!²

Textquelle1: Lütz, M. (2009) „Irre“ 2009, S. 43

Textquelle2: JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds (2009)

Merkfrage



Sind sich die Täter der
langfristigen Folgen bewusst?



Happy Slapping

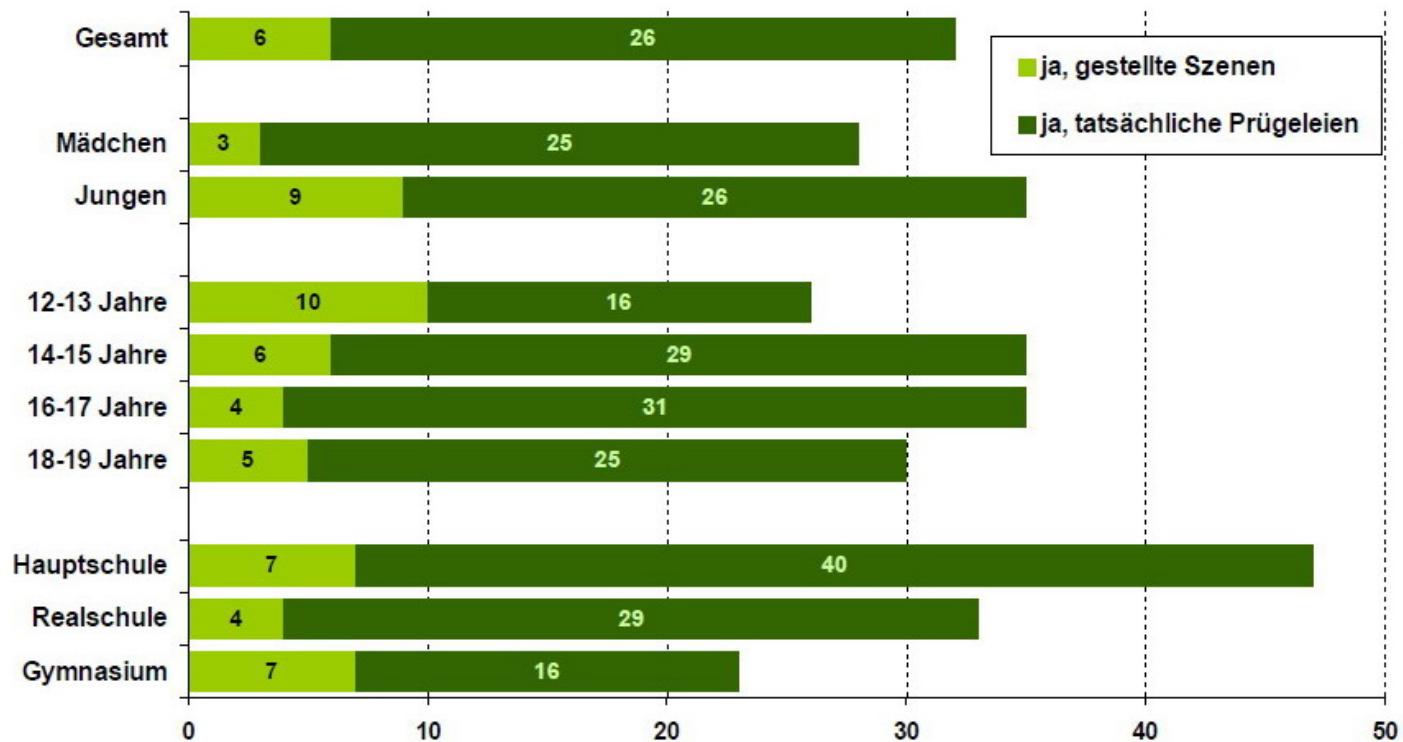


Vom Wissen zum Können

Happy Slapping



„Habe schon mal mitbekommen, dass eine Schlägerei mit dem Handy gefilmt wurde“



Quelle: JIM 2009, Angaben in Prozent

Basis: Handy-Besitzer, n=1.143

Happy Slapping



- Als Happy Slapping (engl. für „fröhliches Dreinschlagen“) wird ein **grundloser** Angriff auf unbekannte Passanten bezeichnet.
- Üblicherweise wird der Angriff von einem weiteren Beteiligten mit einer Handy- oder Videokamera gefilmt.
- Die Aufnahmen werden anschließend im Internet veröffentlicht oder per Mobiltelefon verbreitet.

Happy Slapping - Konsequenzen



- Wenn man jemanden beim „Happy Slapping“ beobachtet, **muss** man dies umgehend melden.
- Meldet man diese Straftat **nicht**, begeht man den:
- **Straftatbestand der unterlassenen Hilfestellung § 323c StGB und Strafvereitelung § 258 StGB**



Merksatz



Happy Slapping ist eine
Straftat!



Private Fotos im Internet



Vom Wissen zum Können

Private Fotos im Internet



- Private Bilder im Internet können sehr **schmerzliche** und **langwierige** private wie berufliche Folgen nach sich ziehen.



Sexuelle Nötigung im Internet

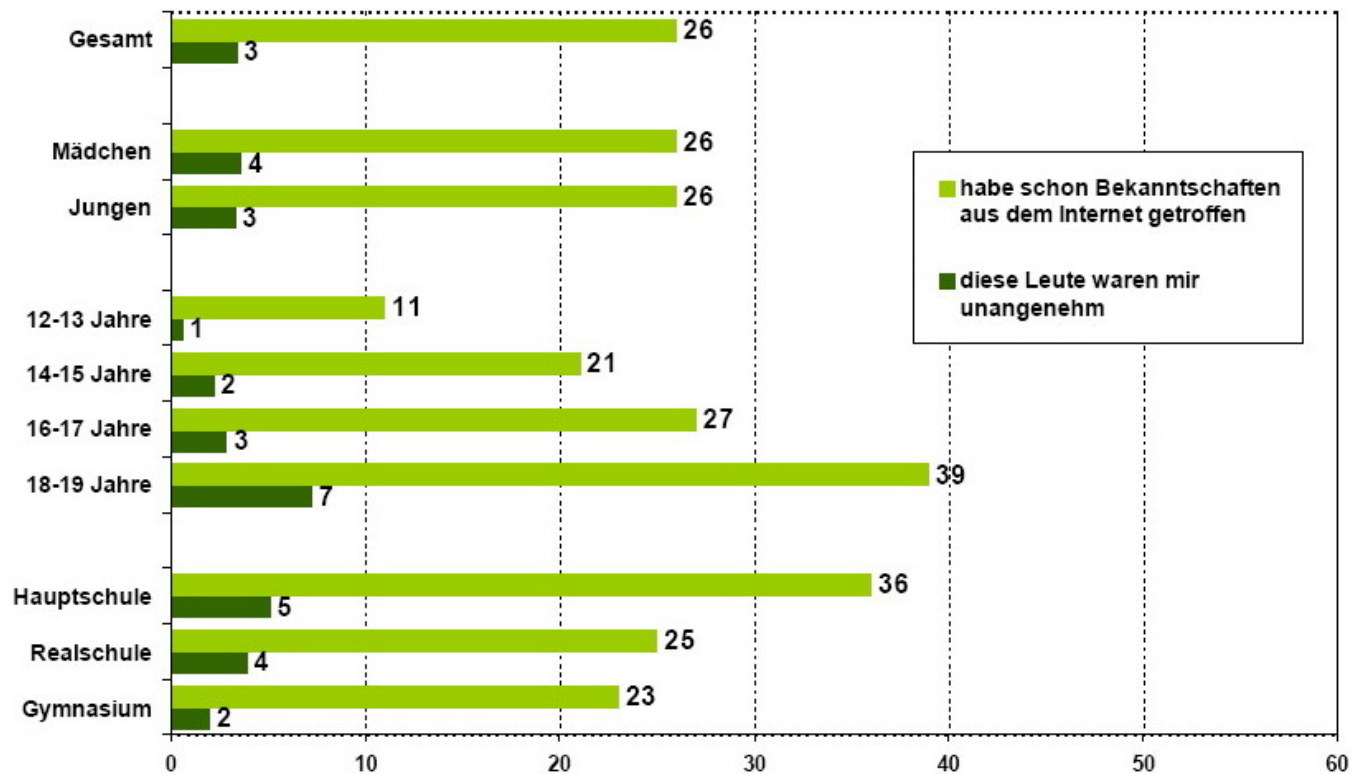


Vom Wissen zum Können

Kommunikation im Netz



Persönliche Treffen mit Bekanntschaften aus dem Internet



Quelle: JIM 2010, Angaben in Prozent

Basis: Internet-Nutzer, n=1.188

Social Community

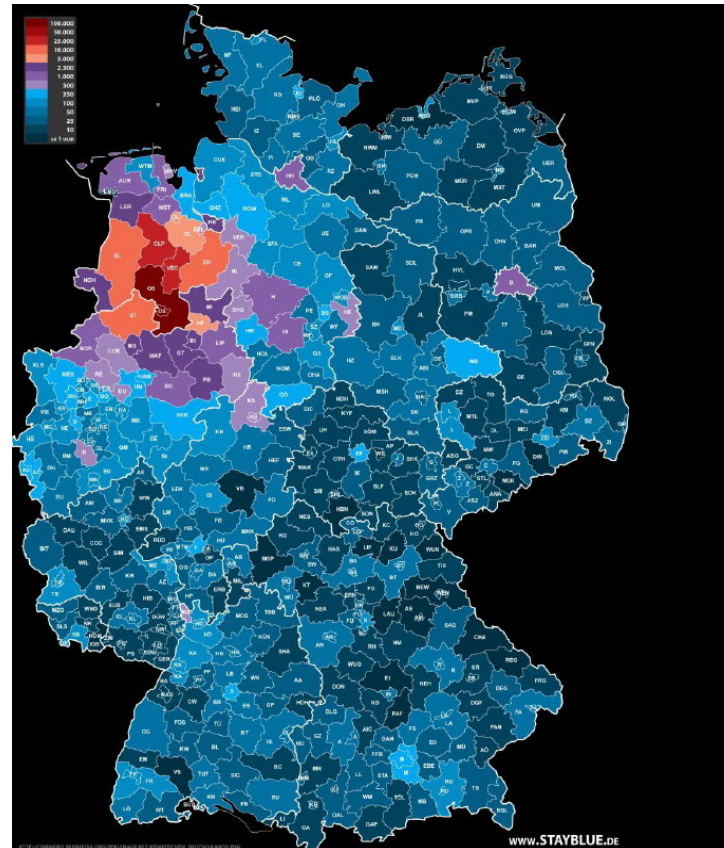


- **Ziele** des Web 2.0 bzw. „Mitmach-Web“:
 - Kommunikation
 - Vernetzung von Menschen
 - Neue Freunde und alte Bekannte finden
- **Spezialisierungen**, z.B. nach:
 - Tätigkeit
 - Region
 - Interessen

Social Community - Regional



- Im Gegensatz zu den großen VZ- Anbietern haben viele Provider einen starken **regionalen** Bezug.
- Hier am Beispiel der Fa. „**StayBlue**“ (OSCommunity) aus Osnabrück.



Vom Wissen zum Können

Sexuelle Nötigung im Internet



- Laut einer Untersuchung von Jugendschutz.net sind **sexuelle Übergriffe auf Minderjährige** in den meisten Chats an der **Tagesordnung!**
- In einer Online-Umfrage der Blinde-Kuh.de berichteten **160 von 200 Kindern** von sexuellen Belästigungen.
- Männer schreiben Kinder in Chaträumen an und fragen beispielweise nach **Nacktfotos**.
- Eine spezielle Vorschrift, die Erwachsenen einen Chat-Kontakt zu Minderjährigen verbietet, gibt es **nicht**.

Gefahren im Chat – Täter & Opfer



- **Täter-Opfer Beziehung**
- **76%** der Täter trafen ihre Opfer in **Chat-Rooms**.
- **61%** kommunizierten über **einen Monat** mit dem Opfer.
- **79%** **telefonierten** vorher mit den Opfern.
- **50%** machten **Geschenke** (Geld- oder Sachgeschenke) oder boten welche an.
- **75%** waren deutlich **älter** als die Opfer, aber:
- „Nur“ **4% logen** über ihr Alter („unter 17 Jahre“).
- „Nur“ **20-27%** logen über **sexuelle Motive** (Liebe, Romantik, Freundschaft etc.) oder über ihr Aussehen.

Merkfrage

Haben Sie sich schon einmal mit Ihrem Kind **ergebnisoffen** über seine Präsenz in der Community unterhalten?



Datenschutz im Internet



Vom Wissen zum Können

Spuren im Netz



- Es werden häufig bewusst oder unbewusst **personenbezogene** Daten im Internet hinterlassen.
- Dafür gibt es häufig einen guten Grund, manchmal ist es aber auch **Gedankenlosigkeit**.
- Die Entfernung von Daten ist häufig **schwierig** oder **sehr aufwendig**.
- Daher ist die **Vermeidung** der Beseitigung von Datenspuren vorzuziehen.
- Man weiß nie, ob **Kopien** der Daten gemacht wurden, über deren Verbreitung man **keine** Kontrolle mehr erlangen kann

Spuren im Netz

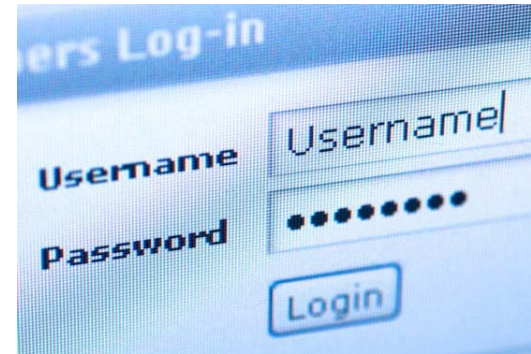


- Stehen die Daten offen im Netz, hat der Betroffene **keinen** Einfluss darauf, welcher Personenkreis seine Daten für welche Zwecke nutzt oder welche Rückschlüsse aus den Daten ggf. gezogen werden!
- Werden die zu einem Namen gefundenen Daten **zusammengetragen**, kann sich für den Auswertenden ggf. ein sehr umfassendes **(Persönlichkeits-) Bild** einer Person ergeben.
- Das zusammengesetzte Bild muss jedoch **nicht** unbedingt den Tatsachen entsprechen.
- Da die Auswertung und Zusammenführung in der Regel **ohne Kenntnis** und in **Abwesenheit** erfolgt, hat der Betroffene **keine** Möglichkeit korrigierend einzugreifen.

Spuren im Netz



- **Wo** hinterlässt man Daten?
- Communitys oder Portale
- Bestellprozesse im Internet
- Bonus- und Rabattsysteme
- Online-Auktionen
- Online-Umfragen
- Online-Gewinnspiele
- Online-Verzeichnisse
- Ahnen- und Familienforschung, Namenforschung
- Durch das beim Surfen genutzte System
- Eigene Website



Beseitigung von Daten im Netz

- Wie kann ich meine Daten von einer Website aus dem Internet **entfernen** lassen?
- Recherchieren des Inhabers (Impressum)
- Bitte an den Website-Betreiber, die Daten zügig zu **entfernen**
- Sonst **nachdrückliches** Schreiben an den Betreiber mit der Aufforderung die Daten nach **§ 35 BSDG** zu entfernen
- http://www.surfer-haben-rechte.de/cps/rde/xbcr/ls_digitalerechte/Datenschutz_Loeschung_fin.pdf

Beseitigung von Daten im Netz



- **Unterstützung** beim Entfernen meiner Daten aus dem Internet:
- Eltern
- Schule
- Datenschutzbeauftragte (betriebliche DSB, Aufsichtsbehörden)
- Professionelle Dienste (Reputation Defender)
<http://www.reputation-defender.de>
<http://www.datenwachsenschutz.de>
- Rechtsanwälte

Urheberrecht



Vom Wissen zum Können

Urheberrecht vs. Copyright

- Das **Copyright** ist die **angloamerikanische Bezeichnung** für das Immaterialgüterrecht an geistigen Werken.
- Es ist dem deutschen Urheberrecht **ähnlich**, unterscheidet sich jedoch in wesentlichen Punkten.
- Während das deutsche Urheberrecht den Urheber als Schöpfer und seine ideelle Beziehung zum Werk in den Mittelpunkt stellt, betont das Copyright den **ökonomischen Aspekt**.
- Es dient vor allem dazu, wirtschaftliche Investitionen zu schützen. Daher kommen das angloamerikanische und das kontinentaleuropäische Recht in zahlreichen Rechtsfragen zu unterschiedlichen Ergebnissen.

Urheberrecht

- Bei der Nutzung des Internets besteht eine **reale Gefahr** mit dem Gesetz in **Konflikt** zu geraten.
- Besonders bei der Verletzung des Urheberrechts. Dies gilt sowohl für Kinder und Jugendliche, als auch für Erwachsene.
- Hinweise wie „All Free“ oder „Gratis“ sind häufig der Einstieg in eine **virtuelle Falle**.



Urheberrecht



- **§ 1** Die **Urheber** von Werken der Literatur, Wissenschaft und Kunst genießen für ihre Werke **Schutz** nach Maßgabe dieses Gesetzes.
- **§ 2 (1)** Zu den (wichtigsten) geschützten Werken der Literatur, Wissenschaft und Kunst gehören insbesondere:
- **Sprachwerke** wie Schriftwerke, Reden und Computerprogramme, sowie Werke der **Musik**.
- Darstellungen **wissenschaftlicher** oder **technischer** Art wie Zeichnungen, Pläne, Karten, Skizzen, Tabellen, etc.



Urheberrecht & Copyright



- Mögliche Folge ...



Vom Wissen zum Können

Raubkopien & Urheberrecht



Vom Wissen zum Können

Raubkopien & Urheberrecht

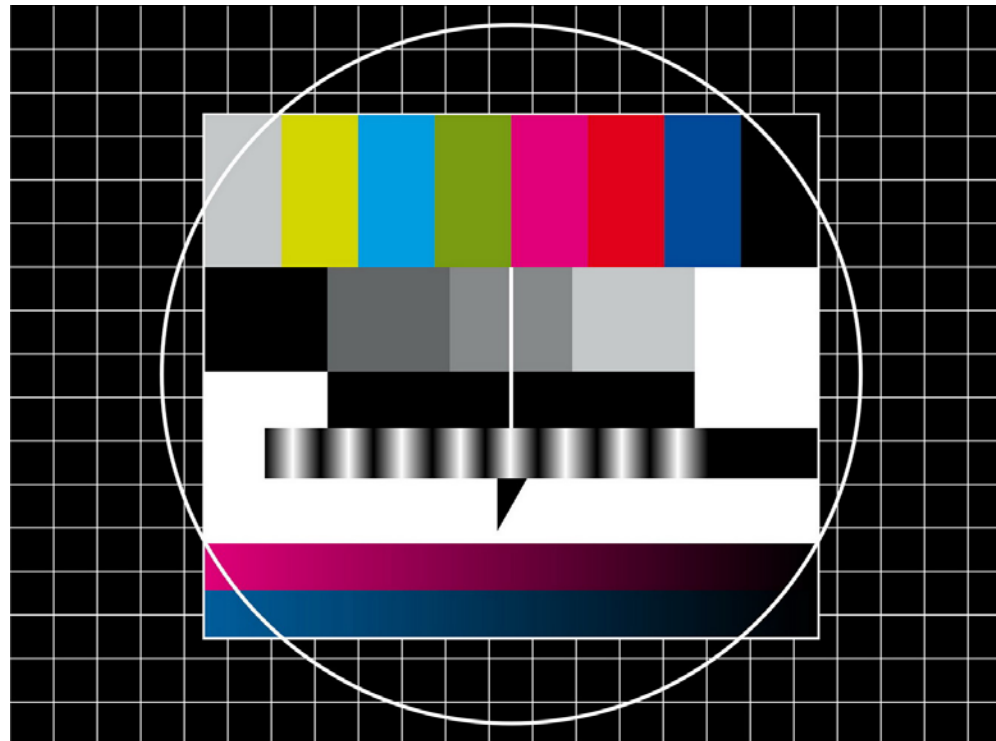
- Als Piraterie bezeichnet man zunächst **alle Kopien** von urheberrechtlich geschützter Ware. Dies können PC-Programme (**Raubkopien**), Musik (**MP3**) oder auch Waren (Plagiate) sein. **Die Herstellung und der Vertrieb ist strafbar.**
- Wer gewerblich entsprechende Produkte verkauft, wird besonders hart bestraft und muss mit erheblichen **Schadensersatzforderungen** rechnen.
- Man führt auch **Testkäufe** im Internet durch und erstattet Strafanzeige gegen den Vertreiber.
- Besonders **Raubkopien** von teurer Software und Plagiaten werden durch die Straftäter gerne im Internet bei den Auktionshäusern (EBay u.s.w.) vertrieben.

Merksatz

Urheberrechtsverletzung ist
eine (teure) **Straftat!**



Gewalt & Dummheit im TV



Vom Wissen zum Können

Merksatz

Egozentriker werden als Vorbilder dargestellt und ruinieren damit auf Dauer die sozialen Standards der Gesellschaft!



Gewaltindizierte Musik



Merkfrage

Muss man **alles** singen/rappen,
was man möchte?

Wo sind die **Grenzen**?



Frauenarzt – Text „Gruppenfick“



- ich sthe auf hardcoresex, **erzwinge** liebe mit nem **messer**.
- nennt es **nötigen** ihr NUTTEN, mir ist alles scheißegal, ich will keinen Blümchensex - ich fick **anal**.
- ...das arschloch, dass muss **bluten**, meine **faust** muss rein. wenn die xx klein genug ist, dann kriegt sie es auch
- sie wollen **gangbang**, meine freunde freut es sehr.
- hast du haare an der votze, lass den tanga lieber an - mein motto lautet“
- **„VOTZENFREI für jederman!“**

Frauenarzt – „Porno Party“



Uuuhhh, wir sind im Tittenparadies,
hammer Körper, in Bikinis, tanzen wild zu Reckless' Beats.
Heiße Mamasitas mit String-Tangas in der Rille.
Ich chill' mit vielen Fotzen und mit meiner Pornobrille.
Ai Caramba, dreh Dich um und zeig mir Deinen Tanga.
Ficken wie im Pornofilm: Hardcore auf der Veranda.
Nutten! Kommt mit! Wir machen einen Gruppenfick.
Wollt ihr Pornoparty haben:
dann seid ihr herzlich eingeladen!

Pornoparty
Hier wird's intim!
(Pornoparty)
Alle Mädels sind gemeint!
(Pornoparty)
In Süd-Berlin!
(Pornoparty)
Da wo die Sonne immer scheint!
Pornoparty,Pornoparty, Pornoparty,Pornoparty,... (16x)

Ahhh, uns're Eier sind so dick,
denn überall sind Nutten,
Supergeil, sexy und schick.
Ich steh auf Tickenfick,
Deine Lippen sind der Hit.
Nutte mach den Mund weit auf,
für mein besten Kumpel Dick.
Pornoparty ist der Knaller,
ich hab Muschis und ich raller.
Und ich pumpe und ich wichse,
und ich spritze in die Ritze.
Yo, du geile Puppe.

Merkfrage

Haben Sie sich mit Ihrem Kind schon einmal **ergebnisoffen** über seinen Musikgebrauch unterhalten?



Was tun? Miteinander reden!

- **Informieren** Sie sich über den Musikstil und die Texte.
- **Austausch**, aber auch (sachbezogene) **Auseinandersetzungen** sind wichtig.
- Lassen Sie Ihr Kind mit seinen (Hör)-Erlebnissen **nicht allein**

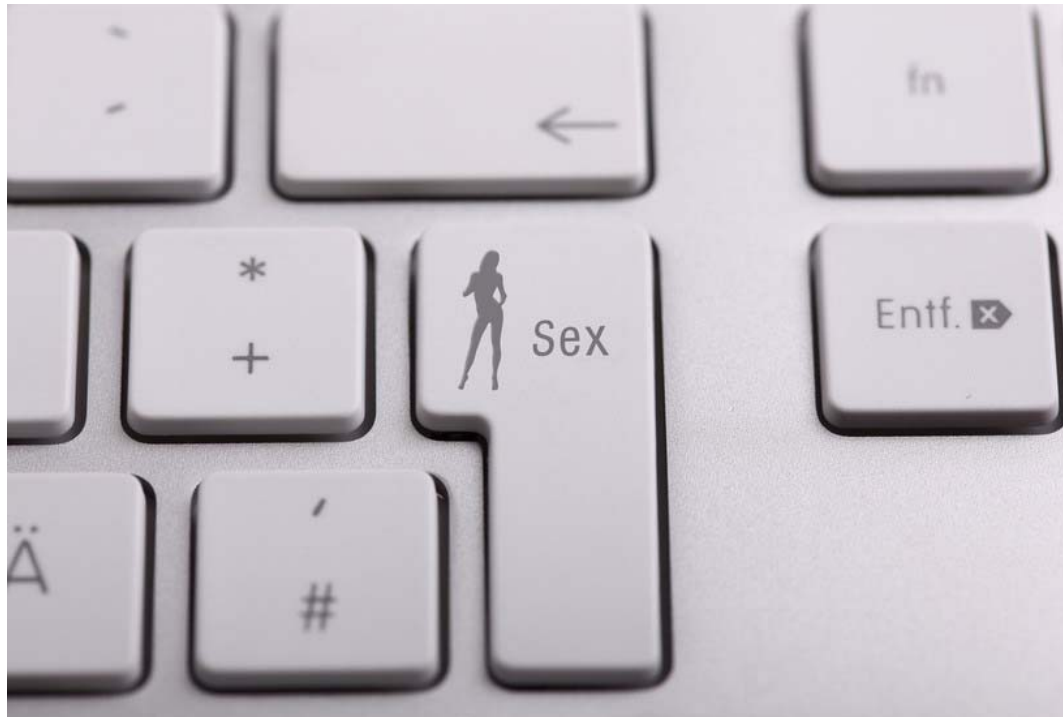


Merksatz

Reden statt (vorschnell)
zu verbieten!



Sexuelle Verwahrlosung



Vom Wissen zum Können

Merkfrage

„Das Bild der Jugendlichen von Sexualität ist geprägt von Pornografie!“

Richtig?



Generation Porno



- Jungen und Mädchen haben heute einen ganz **anderen** Zugang zu Bildern und Filmen.
- Sie bekommen bestimmte Körper vorgegaukelt und was **man alles tun kann** oder **muss** - aber ihnen fehlt noch die **emotionale Reife**. Sie sind damit total **überfordert**.
- Der Pornokonsum schafft ein **entpersonalisiertes** Bild von Sex.
- „Sie konsumieren alles, verarbeiten es aber **nicht**, weil in vielen Familien (und in pädagogischen Institutionen) **nicht** darüber gesprochen wird!“

Sexualdelinquenz



- Die Tatverdächtigenbelastungszahl (TVBZ) für Vergewaltigungen ist seit 1993 um **124% gestiegen**.¹
- 80 bis 90% der Täter bewegen sich im **sozialen Nahfeld** der Opfer.
- Etwa ein **Drittel** all dieser Delikte wird von **Kindern** und **Jugendlichen** Tätern verübt.
- Die TVBZ der Jugendlichen ist zwischen 1993 und 2004 um **119%**, die der Heranwachsenden um **40%** gestiegen.²
- Vergewaltigter weisen zu über 90% **keine** psychopathologischen Auffälligkeiten auf.²

Gewaltindizierte Spiele



Vom Wissen zum Können

Merkfrage

Haben Sie eine **differenzierte** Meinung von „Gewaltspielen“?



Gefährlich? – USK hilft?



ZINSSICKT

Vom Wissen zum Können

Indizierte Spiele



- Alpha Prime
(englische Version)
- Blood 2
- BloodRayne und
BloodRayne 2
(ungekürzte Versionen)
- Command & Conquer:
Generals (ungekürzte Version)
- Doom und Doom 2
(nicht GBA- Versionen)
- Doom 3: Resurrection of
Evil (ungekürzte Version)
- Duke Nukem 3D
- Far Cry (ungekürzte Version)
- F.E.A.R. (ungekürzte Version)
- Resident Evil 2
(sämtliche Versionen)
- Resident Evil 3: Nemesis
(englische Version)
- Resident Evil - Code:
Veronica (X) (ungekürzte Version)
- Cold Fear

Gefährlich? – USK hilft?



- Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist in Deutschland die **verantwortliche Stelle** für die **Altersfreigabe** von Computerspielen.

Gefährlich? – USK hilft?



- Seit Juni 2009 wird die Spieleindustrie angehalten, eine an die FSK angelehnte Version zu verwenden.



Gefährlich? – USK hilft?



- Die Alterskennzeichen von Computerspielen werden von Eltern oft als pädagogische Empfehlung **missverstanden**.
- Die Freigaben eines Spiels sagen aber **nichts** über die **Eignung** für eine bestimmte Altersgruppe aus.
- Sie bestimmen nur das **Mindestalter**, das Spieler haben sollten, um eine Gefährdung für sie ausschließen zu können.

Merksatz

Gewaltfördernde Medienwirkung
scheint dann wahrscheinlich,
wenn der Medienkonsum in eine
wenig unterstützende
Familienstruktur eingebettet ist!



WOW - Spielsucht



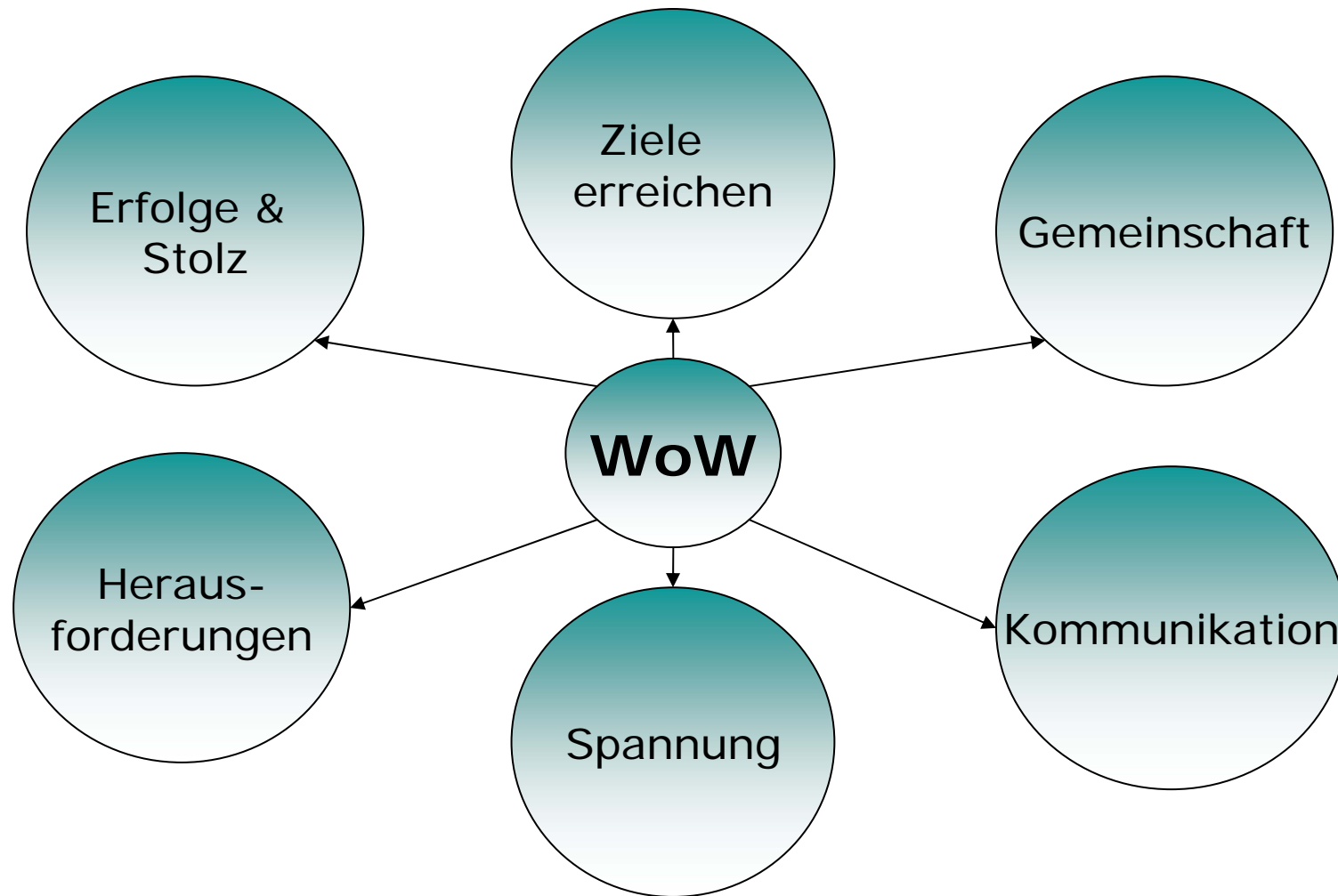
Vom Wissen zum Können

WoW - Spielsucht



- **Kinder sind Suchende...**
- auf der Suche nach der Welt der Erwachsenen.
- auf der Suche nach Kommunikation und Interaktion.
- auf der Suche nach Aufmerksamkeit & Anerkennung
- auf der Suche nach Sinn und ihrer eigenen Identität
- auf der Suche nach Abgrenzung von Erwachsenen
- **Kinder sind oft alleine**
- Vernachlässigung, Wunsch nach Aufmerksamkeit
- Unklare Erziehungsstrukturen
- Soziale Ängste (Angst vor Ablehnung, Scham)
- Niedriges Selbstbewusstsein
- Familiäre Probleme
- Langeweile und Einsamkeit

WOW - Spielsucht



WoW - Spielsucht



- Ein Faszinationsmoment von WoW besteht darin, "dass es **nie** aufhört".
- Ältere Spiele orientierten sich an einer konkreten Textvorlage bzw. einem **linearen** Spielverlauf.
- Die Struktur und Handlung neuerer Spiele sind deutlich komplexer und werden maßgeblich durch die **Beteiligung** der verschiedenen Spieler bestimmt.
- Zusätzlich können die Spiele durch Updates, Add-ons oder Patches ergänzt werden.

WOW & Gehirn



- In den virtuellen Welten finden sich „Dauer-Gamer“ mit ihrem angepassten Gehirn **hervorragend** zurecht.
- Die aktivierten Nervenzellverschaltungen werden bei jedem Gebrauch **stärker** gebahnt und stabilisiert.
- Es entwickelt sich eine auf diese Computerspiele **spezialisierte**, enorm reaktionsschnelle und abstrahierende **Intelligenz** - auf Kosten anderer, seltener aktivierter Verschaltungen.
- Ergebnis: Sehr viel **Anerkennung** (im Spiel)!

WOW & Gehirn



- Der Computer **belohnt** praktisch ständig in Form von Punkten, besiegten Gegnern und gemeisterten Levels.
- Der User bekommt eine richtige Dopamin-Dusche gegen vergleichsweise **geringen** Aufwand.
- Die **positiven Erfahrungen** führen zu einer stärkeren Sensibilisierung des Anreizsystems, das schließlich auf immer geringere Reize zu reagieren beginnt.
- Die Reaktion des Belohnungssystems fällt durch die dauernde Beanspruchung und Gewöhnung immer **geringer** aus, so dass die Dosierung **gesteigert** wird.
- So nimmt dieser Kreislauf auch an Intensität laufend **zu**.

Merksatz

Entscheidend ist:
Wer, was, wo, wie lange und
mit welcher Intention spielt!



Medienabhängigkeit



Vom Wissen zum Können

Medienabhängigkeit



- **Medienabhängigkeit** bzw. **Onlinespielsucht** ist der **Sammelbegriff** für die Abhängigkeit von Medien.
- Es ist eine „umstrittene“ Sucht.
- Bisher ist sie noch **nicht** offiziell als eigenständige Verhaltenssucht in das Klassifikationssystem Psychischer Störungen (DSM IV) aufgenommen, sondern wird unter den so genannten **substanzunabhängigen Süchten** geführt.

Medienabhängigkeit



- Oft werden Kinder und Jugendliche schwerpunktmäßig mit dem Thema in Verbindung gebracht. Diese Altersgruppe macht aber „**nur**“ **20%** der Onlinesüchtigen aus.
- Die große Mehrheit sind onlinespiel-, onlinechat- und onlinesexsüchtige **Erwachsene!**



Medienabhängigkeit



- Es besteht eine Notwendigkeit, zwischen „exzessivem Onlinespiel“ und „Onlinespielsucht“ zu **differenzieren**.
- Es wurden in einer Studie des KFN Hannover **10%** exzessiv spielende Jugendliche, aber „nur“ **1,5 % abhängige** Jugendliche ermittelt.
- Nur ein **Bruchteil** derer, die ein zeitlich intensives Nutzungsverhalten aufweisen, erfüllt die **klinischen Merkmale** einer Abhängigkeit.

WEB@TRAIN© -Seminare



WEB@Train-School©	= Kinder & Jugendliche
WEB@Train-Community©	= Sichere Profile im Netz
WEB@Train-Girls©	= Nur Mädchen
WEB@Train-Boys©	= Nur Jungen
WEB@Train-Family©	= Familien
WEB@Train-Game©	= Spiele-Kompetenz
WEB@TRAIN-Teacher©	= Lehrer & Pädagogen
WEB@Train-Info©	= Vorträge & Workshops

Kontakt

Weitere Informationen erhalten Sie auf der Homepage
www.i-gsk.de

Bei Rückfragen stehe ich Ihnen selbstverständlich
auch nach der Veranstaltung zur Verfügung.

Ich danke Ihnen für die Aufmerksamkeit!

