



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg V A / 2014 – 2020



Program Advaita – Na internetu jako doma

Programm Advaita – Im Internet wie zu Hause

Název projektu: *společně a přeshraničně v oblasti primární prevence*

Projektitel: *gemeinsam und grenzüberschreitend im Bereich der primären Prävention*

ERN-0798-CZ-13.11.2018

Tento projekt je podpořen Evropskou unií z prostředků Evropského fondu pro regionální rozvoj z Programu na podporu přeshraniční spolupráce mezi Českou republikou a Svobodným státem Sasko 2014-2020 prostřednictvím Fondu malých projektů Euroregionu Nisa.

Das Projekt wurde von der Europäischen Union aus Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung mit dem Kooperationsprogramm zur Förderung der grenzübergreifenden Zusammenarbeit zwischen dem Freistaat Sachsen und der Tschechischen Republik 2014-2020 durch den Kleinprojektefond der Euroregion Neisse gefördert.

Inhalt der Präsentation

- Theorie der digitalen Einheimischen und Immigranten
- Diagramme zur Nutzung der Bildschirme bei Schülern
- Soziale Netzwerke
- Spiele
- Spielsucht und Internetabhängigkeit
- Netiquette

Welche der folgenden Aussagen trifft am ehesten auf Ihre Internetnutzung am Smartphone zu?



DIGITAL
NATIVES

Ich habe das Internet am Handy in vollem Umfang in mein tägliches Leben integriert, bin sozusagen mit dem Internet am Handy „groß geworden“. Ich kann mir ein Leben ohne Internet am Handy nicht mehr vorstellen.



DIGITAL
IMMIGRANTS

Ich nutze das Internet am Handy regelmäßig, jedoch sehr bewusst und selektiv. Entwicklungen, die meine Internetnutzung am Handy betreffen, betrachte ich dennoch mit Vorsicht, insbesondere wenn es um die Themen Sicherheit und Datenschutz geht und möchte mich von dieser Technologie nicht abhängig machen.



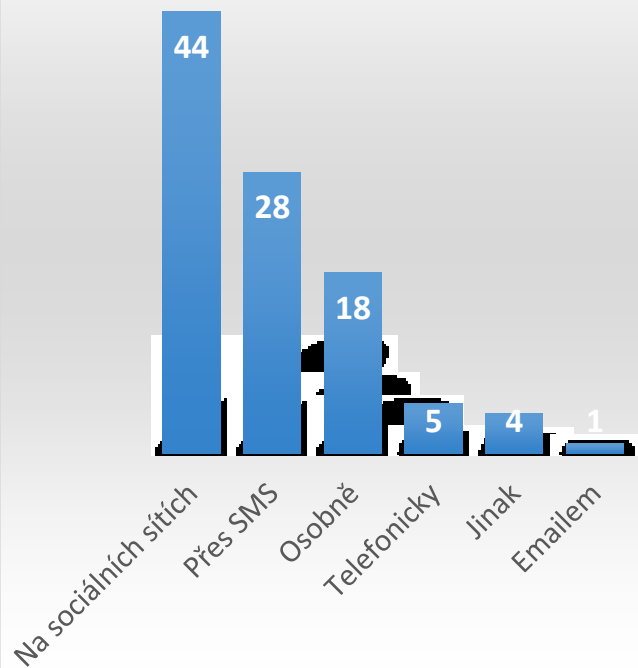
DIGITAL
OUTSIDERS

Ich nutze das Internet am Handy eher selten bzw. gar nicht und stehe der Internetnutzung über mein Handy eher skeptisch gegenüber.

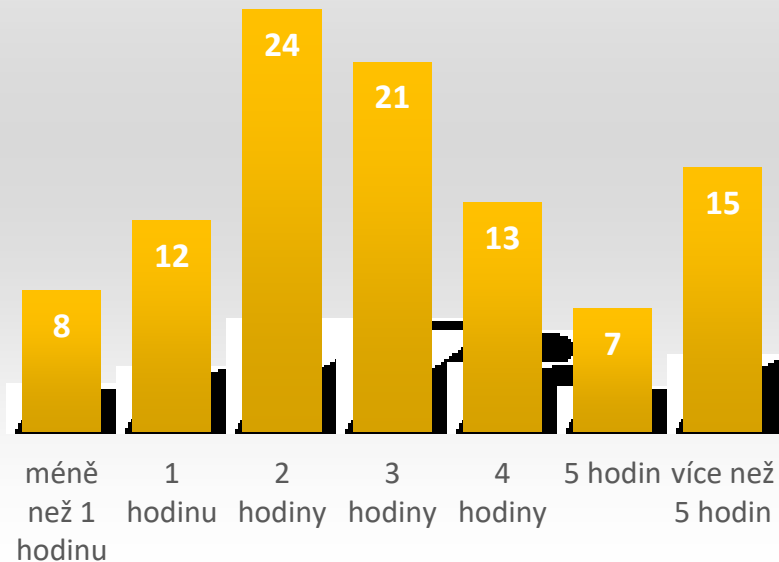
Volkszählung 2020, Tschechisches statistisches Amt

Schüler (13-15 let)

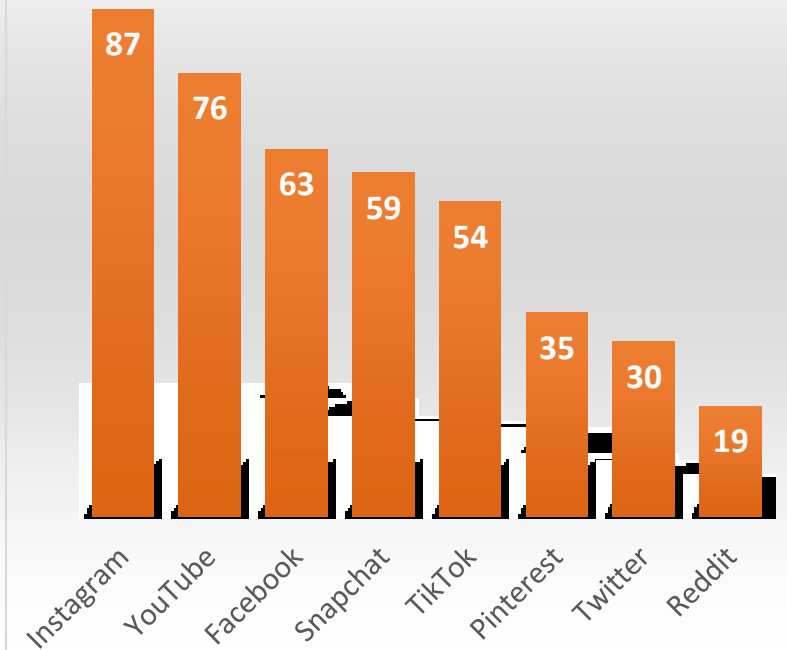
Wie kommunizierst Du meistens mit den Freunden?



Wieviel Zeit verbringst Du durchschnittlich täglich im Internet oder bei online-Spielen?



Im welchen sozialen Netzwerk hast Du Dein Konto?



Soziale Netzwerke

Motivation zur Nutzung sozialer Netzwerke

- Kommunikation mit Freunden
- Kreative Tätigkeit
- Identitätsbildung
- Sozialer Status
- Einbindung in eine Gruppe
- Erleben von Bedürfnissen
- Quelle der Informationen

Facebook



- Im Besitz der Facebook Inc.
- Mit 2.701 Millionen aktiven Nutzern ist es das meistgenutzte soziale Netzwerk der Welt.
- Der Inhalt ist sehr vielfältig.
- Beiträge - Fotos, Videos, Text, Links, Umfragen, Gefühle....
- Story - wie bei Stories bei INSTA
- Profil, Seite, Gruppe, Event, Watsch, Marketplace, Dating, Karriere...
- Reichweite der Beiträge
 - bei jedem Beitrag kann man separat eingestellt werden, wer den Inhalt sehen soll

YouTube



- Es ist im Besitz von Alphabet Inc. einer Tochtergesellschaft
- Sie haben 2 000 Millionen aktive Benutzer..
- Inhalte: Videos, Musik und Streams.
- Attraktiver Inhalt
 - Gameplay (Gameplay-Filmmaterial)
 - Vlogs (Videos aus dem Leben von Influencern)
 - Craft, Tipps und Anleitungen (wie man etwas macht/repariert)
 - Challenge
 - Herausforderungen, die Autoren nacheinander wiederholen.
 - Positive Herausforderungen fördern die Zusammenarbeit in der Klasse, Ökologie, Körperlichkeit. Sie versuchen, die Aufmerksamkeit auf ein Problem in der Gesellschaft zu lenken.
 - Es gibt aber auch sehr gefährliche Herausforderungen, bei denen Schüler einen Löffel Zimt ablecken, Waschcapseln kauen oder sich mit Teppichklebeband an die Wand kleben.
 - Witze und FunFacts

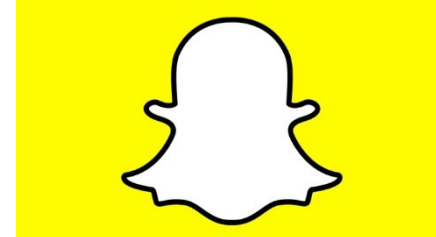


Instagram



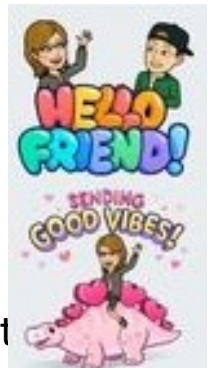
- Sie ist im Besitz der Facebook Inc.
- Sie haben 1 158 Millionen aktive Benutzer.
- Inhalt sind Fotos und Videos (können nicht vom PC hochgeladen werden)
 - Beitrag
 - Langfristig, er bleibt auf Ihrem Profil, bis er gelöscht wird
 - Man kann kommentieren und Herzen vergeben, Vernetzung mit FB
 - Story
 - Nur für 24 Stunden
 - Du kannst mit Emoj oder Nachricht reagieren, welche nur der Besitzer der Story sehen kann
 - Zusätzliche Funktionen (Filter, Musik, Umfrage, Frage, Bewertung, Countdown, Gifs.. ...)
 - Reels
 - Kurze Videos mit Effekten und hinzugefügter Musik
- Reichweite der Beiträge
 - Öffentliches Konto (für alle sichtbar)
 - Privates Konto (das können nur diejenigen sehen, denen die Erlaubnis gegeben wird, oder "enge Freunde,,)

Snapchat



Gehört zu Snap Inc.

- Sie haben 433 Millionen aktive Benutzer.
- Der Inhalt besteht hauptsächlich aus Chats und
- Fotos und Videos
 - Begrenzte Betrachtungszeit, Foto verschwindet nach der Betrachtung
 - Wenn der Benutzer ein Bildschirmfoto macht, wird eine Benachrichtigung angezeigt (kann ohne Screenshot-Option eingestellt werden)
 - Viele verschiedene Filter innerhalb der App.
- Chat
 - Nach 24 Stunden verschwindet der komplette Chatinhalt.
 - Bitmoji - angepasst an das Aussehen und die Einstellungen des Benutzers, unterschiedliche Interaktion zwischen den Teilnehmern
 - Flammensammlung - für eine kontinuierliche Serie von täglichen Beiträgen



TikTok



- Im Besitz von ByteDance..
- Sie haben 689 Millionen aktive Benutzer.
- Der Inhalt sind kurze Videos
 - Filter, Musik, Duette, maximale Länge 1 Minute
- Umfeld
 - For You – eine Seite, auf der Videos von Benutzern angezeigt werden, denen wir nicht folgen, die uns aber aufgrund unserer Präferenzen empfohlen werden
 - Following – Videos von Benutzern, denen ich folge
- Reichweite
 - Öffentliches Konto (für alle sichtbar)
 - Privates Konto (das können nur diejenigen sehen, denen die Erlaubnis gegeben wird)
- Sicherheit
 - Es kann eingestellt werden, wer Nachrichten senden, Videos ansehen, kommentieren, teilen und herunterladen kann
 - Familienkopplung - Eltern können die Zeitdauer festlegen, angezeigte Inhalte begrenzen, hochgeladene Inhalte begrenzen (Genehmigungseinstellungen), private/öffentliche Profileinstellungen
 - Digitale Wohlfahrt – eigene Zeit in der App einstellen, nach der sie sich abschaltet und ein Passwort verlangt
 - Eingeschränkter Modus - Blockieren von Inhalten basierend auf voreingestellten Themen

Andere soziale Netzwerke

- Twitter - ähnlich wie FB (wird mehr von Schülern genutzt, mehr ernste Themen)
- Pinterest – Teilen von Fotos, Bildern und Videos (Basteln, Interieur, -Fotos von Berühmtheiten, Fanart, Kunst, Ideen...)
- Reddit – Bilder und Videos mit Gaming- und Geek-Themen, Memes
- Twitch – Online-Streams (Gameplay, nur Plaudern, Kunst...)
- Omegle – Online-Telefonieren mit zufälligen Fremden
- Tellonym – anonyme Fragen und Antworten

6 grundlegende Dinge, an denen man mit Kindern arbeiten kann

- Helfen Sie Kindern beim Einrichten eines Profils und beim Einrichten von Sicherheit und Datenschutz.
 - Ein richtig eingerichtetes Konto bietet Kindern mehr Sicherheit.
- Sprechen Sie mit den Kindern darüber, was private Informationen und was öffentliche Informationen sind.
 - Dinge, die wir einmal ins Internet stellen, bleiben im Internet, auch wenn wir sie später löschen. Es ist wichtig, sich dessen bewusst zu sein und sich entsprechend zu verhalten.
- Bringen Sie Kindern bei, keine Fremden als Freunde hinzuzufügen.
 - Eine bessere Kontosicherheit ist sinnlos, wenn wir Fremde als Freunde hinzufügen.
- Helfen Sie Kindern, einen sicheren Ort zu schaffen, an den sie sich wenden können, wenn es ein Problem gibt.
 - Arbeiten Sie am Vertrauen. Kinder müssen wissen, wohin sie sich wenden können, wenn ihnen etwas Schlimmes zustößt.
- Im Internet musst Du nicht auf alles antworten.
 - Es wird oft vergessen, dass Sie ein soziales Netzwerk ausschalten können, wenn Sie die Unterhaltung nicht fortsetzen möchten.
- Bringen Sie den Kindern bei, dass es keine Schande ist, jemanden zu melden oder jemanden zu blockieren, der uns schreibt.
 - In der Online-Welt ist es viel einfacher, Menschen zu meiden, mit denen wir nicht in Kontakt sein wollen. Zögern Sie nicht, sie zu blockieren oder zu melden, wenn Ihnen ihr Verhalten nicht gefällt.

Spiele

Vorteile und Anreize zum Spielen

- Spaß, Vergnügen
- Entspannung (Dampf ablassen)
- Entspannung
- "eine bessere Welt"
- Raum zur Realisierung Ihrer Wünsche und Bedürfnisse
- Erleben eines Gefühls von Erfüllung, Erfolg, Akzeptanz
- leichter zum Erfolg zu kommen als im realen Leben
- Vergessen der Alltagsorgen
- aus der täglichen Routine heraustreten und etwas anderes erleben
- Aktivitäten aller Art durchführen
- Beitrag zur Identitätsbildung, zur sozialen Interaktion, zum sozialen Status (Gemeinschaft)
- Entwicklung verschiedener Fähigkeiten (Geduld, Beobachtung, strategisches Denken, finanzielle Kompetenz)

PEGI

ist ein europäisches Bewertungssystem für Computerspiele, das eingerichtet wurde, um Verbraucher über den Inhalt eines Spiels zu informieren und so eine bessere Auswahl zu ermöglichen. PEGI-Einstufungen werden als Aufkleber auf der Spielverpackung angezeigt. Die Zahlen geben das empfohlene Alter an und die schwarzen Kästen weisen auf bestimmte schädliche Inhalte hin.



Roblox (PEGI 7)

- **Roblox** ist eine Multiplayer-Free-to-Play-Online-Plattform, die es Spielern ermöglicht, ihre eigenen Spiele zu entwerfen (nur PC), sie mit anderen zu teilen und zu spielen.



Minecraft (PEGI 7)

- Das Spiel erlaubt es dem Spieler, praktisch alles in einer offenen Umgebung zu erschaffen. In der Tat besteht die Welt von Minecraft aus verschiedenen Materialien wie Sand, Stein, Gold und mehr, die abgebaut und zu verschiedenen Werkzeugen verarbeitet werden können. So können die Spieler Behausungen bauen, Pflanzen anbauen, Tiere züchten, Mineralien abbauen, Handel treiben und technische Geräte herstellen.



Fortnite (PEGI 12)

- Fortnite ist ein Free-to-Play-PvP-Spiel für 100 Spieler, das Elemente des Überlebens und des Aufbaus vermischt. Der letzte Spieler, der von allen 100 Spielern bleibt, gewinnt. Sie können das Spiel entweder alleine spielen oder sich Teams von Spielern anschließen.

Spiele mit einem ähnlichen Spielsystem:

- Apex legends (PEGI 16)
- Call of Duty: Warzone (PEGI 18)



Counter-Strike (PEGI 18)

- Counter-Strike ist ein typisches Online-Multiplayer-Shooter-Spiel. Es hat ein paar verschiedene Karten, aber meistens kämpfen zwei Teams (Terroristen und Spionageabwehr) mit unterschiedlichen Missionen gegeneinander.
- Ein ähnliches Spielsystem hat Valorant (PEGI 16), hat aber stilisierte Grafiken und die Charaktere haben spezielle Fähigkeiten.




League of Legends (PEGI 12)

- In League of Legends agiert der Spieler als Beschwörer, der einen einzelnen Champion mit einzigartigen Fähigkeiten steuert und zusammen mit seinem Team gegen das gegnerische Team auf einer Karte kämpft. Das Ziel des Spiels besteht normalerweise darin, den gegnerischen Nexus, eine Struktur, die sich am anderen Ende der Karte in der Nähe der Basis des anderen Teams befindet, zu zerstören.



- Rocket League (PEGI 3)
 - Fußball mit Autos
- FIFA (PEGI 3), NHL (PEGI 12), UFC (PEGI 16)
 - Sportspiele, die jedes Jahr neu veröffentlicht werden, basierend auf dem aktuellen Team in den Ligen
- Witcher (PEGI 18)
 - Mittelalterlicher Monstertöter, hochgelobtes Story-Spiel
- GTA (PEGI 18)
 - Leben eines Gangsters, Storyspiel





Spielsucht und Internetabhängigkeit

Persönlichkeit

Positive Faktoren

- Höheres Selbstwertgefühl
- Fähigkeit, Probleme zu lösen
- Gesunde Wahrnehmung des eigenen Körpers
- Selbstreflexion
- Optimistische und positive Lebenseinstellungen,
- Beziehungsfähigkeit
- Fähigkeiten zum kritischen Denken

Rizikové faktory

- Impulsivität
- Jüngeres Alter
- Mangel an Freizeitaktivitäten
- Geringes Selbstwertgefühl und Selbstwertgefühl
- Unzufriedenheit mit dem eigenen Leben
- Angstzustände, Depressionen
- ADHD

Umfeld

Positive Faktoren

- Stabiler familiärer Hintergrund
- Konstruktive Kommunikation innerhalb der Familie
- Akzeptanz, Unterstützung und Respekt im Bildungs-/Arbeitsumfeld
- Stabile und zuverlässige Bezugspersonen
- Abwesenheit der Abhängigkeit von den Eltern
- Gemeinsame Freizeitaktivitäten
- Interesse der Betreuungsperson

Negative Faktoren

- Positive Wahrnehmung des Spiels in der Nachbarschaft
- Gruppendruck
- Negatives elterliches Rollenmodell bei Suchtverhalten
- Konflikte in der Familie
- Mangel an Zeit und Interesse der Eltern
- Große Mengen an ungenutzter Zeit

Spiel

Positive Faktoren

- Negatives Image in der Gesellschaft
- Verlauf des Spiels, der einen Anfang und ein Ende hat
- Geringe Abhängigkeit von anderen Spielern

Negative Faktoren

- Schnelle Spielfolge (frühes Erfolgserlebnis)
- Farb-, Ton- und Lichteffekte
- Spielgrafik (Stilisierung)
- Hohe Zugänglichkeit (technischer Schwierigkeitsgrad, Free-to-Play)
- Identifikation mit dem Zeichen
- Unendlichkeit des Spiels (regelmäßig neue Inhalte)
- Belohnungssystem

Risiken im Zusammenhang mit übermäßiger Nutzung von Bildschirmen

- physikalische:
 - Muskuloskelettsystem
 - visuelles System
 - Kopfschmerzen
 - Fettleibigkeit - Diabetes - Kardio
- psychologische und soziale:
 - Essunregelmäßigkeit
 - Schlafmangel
 - Verschlechterung der Beziehungen
 - Verschlechterung der schulischen/beruflichen Leistungen
 - höheres Risiko für Suchtverhalten
 - Verstärkung der bestehenden Probleme
 - Rückgang von sozialen Kompetenzen

Spielsucht und Internetabhängigkeit

- Die Bildschirmnutzung ist unterteilt in:
 - problemloses Spielen - Problemspielen – Sucht
- Wie erkennt man eine Sucht?
 - Prominenz (Spielen ist zur wichtigsten Aktivität geworden)
 - Stimmungsänderungen im Zusammenhang mit dem Spielen
 - Toleranz (Verlängerung der Spielzeit, um die gleiche Intensität der Erfahrung zu erreichen)
 - Entzugserscheinungen (Unruhe, Aggressivität, Ängstlichkeit, diese verschwinden, sobald das Spiel beginnt)
 - spielbezogene Konflikte (entweder intern oder zwischenmenschlich)
 - relaps (das Kind kann nicht ohne Spielen auskommen, kehrt zum Spielen zurück, auch wenn es sich vorgenommen hat, nicht mehr zu spielen)

Vorbeugung von Sucht

- Kommunikation mit dem Kind
- Interesse an seinem virtuellen Leben
- Psychologische Unterstützung für das Kind
- Zeitlimit
- Förderung von einer Vielzahl von Aktivitäten
- Kinder in etwas brillieren lassen
- Ihre Stärken entwickeln
- Klare Grenzen setzen und einhalten (wann darf man spielen und wann nicht)
- Seien Sie ein Vorbild für Kinder in Bezug auf die Bildschirmnutzung
- Ein Problem erkennen können
- Tools zur Kontrolle von Eltern



Cybermobbing

Was ist Cybermobbing

- Mobbing ist jedes vorsätzliche und wiederholte Verhalten, das darauf abzielt, eine andere Person oder eine Gruppe von Personen zu verletzen, zu bedrohen, einzuschüchtern oder zu demütigen.
- Cybermobbing ist Mobbing, das in einer Online-Umgebung stattfindet, was es noch viel wirkungsvoller macht.
- Der Angriff kann von überall und zu jeder Zeit kommen, und es gibt kein Entkommen: Ein Kind ist nicht einmal zu Hause sicher.
- Das Risiko bleibt bestehen – was einmal im Internet ist, geht nicht mehr weg.

Rollen bei Cybermobbing

- Opfer - Aggressor/Aggressoren – Zeugen
- Sie kennen sich vielleicht nicht - weder die Zeugen noch der Aggressor können die Auswirkungen des Angriffs auf das Opfer sehen.

EU Kids online 2020: 19 Länder, Alter: 9-16 Jahre

- 12 % der befragten Kinder gaben an, dass sie online und offline jemanden verletzt haben
- 25 % der Kinder gaben an, Opfer einer Verletzung gewesen zu sein
- Opfer: 24 % Jungen, 26 % Mädchen, Anzahl der Opfer steigt mit dem Alter
- Aggressoren: 15 % Jungen, 9 % Mädchen, die Anzahl der Aggressoren steigt ebenfalls mit dem Alter
- Meistens handelt es sich um sporadische Angriffe, etwa 1/10 Kinder berichten von regelmäßigen Angriffen (mindestens einmal im Monat)

Warum mobben Kinder im Internet?

- Sie wollen Rache
- Sie denken "das Opfer hat es verdient"
- Aus Langeweile
- Sie beugen sich dem Gruppendruck
- Sie denken, alle anderen tun es
- Sie wollen sich selbst befähigen
- Sie glauben, dass niemand sie fangen wird
- Sie haben nicht genug Einfühlungsvermögen
- Ein Witz, der außer Kontrolle gerät

Vorbeugung von Cybermobbing

- Unspezifisch: Einfühlungsvermögen, Grenzen - kennen und verteidigen können, Problemlösung, um Hilfe bitten können, Vertrauen, kritisches Denken fördern
- Spezifisch: Sicherheit und sicheres Online- und Mobilverhalten, Kenntnisse der Netiquette
- Erwachsene - Weiterbildung, Erstellung keines digitalen Fußabdrucks für das Kind, sollen ein Vorbild in ethischem und sicherem Online-Verhalten

Wie man mit dem Kind über Cybermobbing spricht

- Atmosphäre der Sicherheit und des Vertrauens
- Die Welt des Kindes auf Einladung betreten - dem Kind Raum und Kontrolle über die Situation geben, nicht zum Aggressor werden
- Ratschläge geben, Hilfe anbieten
- Technologien nicht hervorheben

Wie erkennt man, ob ein Kind cybermobbt wird

- Änderungen im Verhalten und Erleben
- Verschlechterung der Noten, Schulschwänzen,
- Veränderung des Aussehens,
- Ängstlichkeit, Depression, Beklemmung
- Abschottung der Welt, traurige Stimmung
- Einschlafschwierigkeiten, Alpträume,
- Wiederkehrende Kopf- und Magenschmerzen,
- Änderung der Essgewohnheiten...

Was ist zu tun, wenn mein Kind...

...EIN OPFER VON CYBERMOBBING IST:

- Verarbeiten Sie Ihren eigenen Schock, bleiben Sie ruhig
- Schätzen Sie das Kind, wenn es sich anvertraut; disziplinieren Sie es nicht, wenn es Anlass dazu gegeben hat
- Versichern Sie das Kind, dass Sie es ernst nehmen und sich damit befassen werden
- das Ausmaß des Angriffs abbilden, Beweise speichern
- erst dann den Angreifer blockieren
- Kontakt mit der Schule/Polizei aufnehmen, um den Fall zu untersuchen
- suchen Sie ggf. psychologische Hilfe auf
- (die Schule bitten, den Fall weiterzuverfolgen (Arbeit mit der Klasse))

Was ist zu tun, wenn mein Kind...

... DER ZEUGE IST:

- Das Kind für seine Tapferkeit schätzen
- darüber sprechen, wie es die Situation wahrnimmt (Normen bewahren)
- die Beweise sichern
- Kontakt mit der Schule/Polizei aufnehmen

... DER ANGREIFER IST:

- eigenen Schock verarbeiten, zugeben, dass mein Kind etwas böses machte
- Das Vorgehen hängt davon ab, wie Sie von dem Cybermobbing erfahren haben. Manchmal reicht es aus, zu reden und die Regeln festzulegen, manchmal müssen andere Institutionen eingreifen (Schule, Polizei, Gericht).
- Kooperieren Sie bei der Untersuchung
- "Ich lehne das Verhalten, nicht die Person ab."

Was die Schule tun kann

- Regelmäßige Prävention
- Stoppen von Witzen und Beleidigungen
- Klare Regeln und kompetente Personen
- Die Schule geht nur auf Cybermobbing ein, wenn es sich auf die Schule und den Unterricht bezieht
- Verstecken Sie sich nicht vor dem Problem

Netiquette

Wie verhält man sich im Internet höflich?

Netiquette, Virginia Shea (1994)

1. denken Sie daran, dass sich auf der anderen Seite der Online-Kommunikation ein Mensch befindet.

- Die Grundlage der Netiquette, wie wir sie kennen, ist in erster Linie das Verständnis, dass wir mit lebenden Menschen in einer Online-Umgebung kommunizieren. Die Essenz dieser Regel ist vor allem die These: Behandle andere so, wie du von ihnen behandelt werden möchtest. Tun Sie ihnen nicht weh! Seien Sie sich bewusst, dass Sie bei der Online-Kommunikation sehr oft nicht das Gesicht der Personen sehen, mit denen Sie kommunizieren, Sie sehen nicht deren Mimik, Gestik, Reaktionen, Gefühle. Bei der Online-Kommunikation kann es sehr oft vorkommen, dass wir falsch interpretieren, was andere Benutzer uns geschrieben haben und welche Wirkung unsere Nachrichten oder Kommentare auf sie hatten.
- Ein weiteres Problem ist, dass das, was wir einer anderen Person in einer Online-Umgebung (z. B. per E-Mail, Instant Messenger oder sozialem Netzwerk) schreiben, leicht gespeichert und missbraucht werden kann, auch wenn wir es zum Zeitpunkt der Kommunikation nicht so gemeint haben, z. B. weil wir müde oder genervt waren. Während in der Face-to-Face-Kommunikation unsere Kommunikationsübertretung schnell verschwindet, ist dies in der Online-Umgebung nicht der Fall. Lassen Sie uns darüber nachdenken!

2. Halten Sie bei der Kommunikation in der Online-Welt die gleichen Regeln wie im realen Leben

- Diese Regel schließt sich nahtlos an die vorherige Empfehlung an und basiert auf dem Prinzip, dass in der realen Welt die meisten Menschen auch versuchen, Gesetze und Regeln zu befolgen, entweder aus Prinzip, weil sie diese für sinnvoll halten, oder aus der Sorge heraus, dass sie beim Brechen der Regeln (Gesetze) erwischt werden. In der Cyberwelt sind die Chancen, erwischt und bestraft zu werden, jedoch sehr gering (wir sehen dies z. B. an der Anzahl der Personen, die für z. B. Hass und Hassrede in der Online-Umgebung strafrechtlich verfolgt werden), was dazu führen kann, dass Internetnutzer sich nicht um die Einhaltung von Kommunikationsstandards bemühen und sich schlechter verhalten als in der nicht-virtuellen Welt. Der Autor weist darauf hin, dass dies ein großer Fehler ist und die Verhaltensstandards in der Online-Umgebung nicht niedriger sein dürfen als in der regulären nicht-virtuellen Welt. Und auf keinen Fall sollten wir in der Online-Welt gegen das Gesetz verstoßen!

3. unterscheiden Sie, wo Sie sich in der Cyberwelt befinden

- Bei der Erstellung dieser Regel ging die Autorin von dem Grundsatz aus, dass wir in der Online-Umgebung je nachdem, wo wir uns befinden, in welchem virtuellen Raum, in welcher Gruppe oder auf welcher Website wir kommunizieren, kommunizieren sollten. Zum Beispiel sollten wir in Diskussionsgruppen von öffentlichen Institutionen keine Gerüchte oder Unwahrheiten verbreiten, wir sollten nicht übermäßig beleidigend sein, und wir sollten sorgfältig darüber nachdenken, was wir schreiben.
- Leider hat die Zeit gezeigt, dass diese Regel bei öffentlichen Kommunikationskanälen oft nicht funktioniert und scheitert, da die Benutzer ihren Kommunikationsstil in der Regel nicht ändern, je nachdem auf welcher Seite/Profil sie sich gerade befinden (die Ausnahme sind moderierte Diskussionen mit strengen Regeln und Eingriffen des Moderators).

4. Respektieren Sie die zeitlichen Möglichkeiten der anderen Benutzer, aber auch die Kapazität des Netzwerks

- In dieser Regel weist die Autorin auf ein Problem hin, das in der Vergangenheit mit der Kapazität des Internet-Netzwerks, aber auch mit den zeitlichen Möglichkeiten der einzelnen Benutzer zusammenhing. Die Grundlage dieser Regel war, dass wir, wenn wir Nachrichten an andere senden, Folgendes tun sollten: Inhalte so an andere senden, dass die Zeit, die sie mit dem Lesen verbringen werden, nicht verschwendet wird, nicht denselben Inhalt (oder nutzlose Inhalte) wiederholt senden, da wir die Kapazität des Netzwerks unnötig belasten.
- Wenn wir z. B. dieselbe Nachricht fünfmal in einer Gruppe posten, belasten wir das Netzwerk zu einem bestimmten Zeitpunkt fünfmal mehr, aber wir verschwenden auch mehr Zeit der Leser, die diese Nachricht lesen.
- Diese Regel ist sicherlich sinnvoll und logisch, basierend auf der Realität von vor 20 Jahren, als die Kapazität des Internet-Netzwerks wirklich begrenzt war, die Kommunikation sehr oft über langsame Modems erfolgte und die Zeit selbst ein Problem war (jemand kann sich sicherlich erinnern, wie lange es dauerte, ein einfaches Bild im Anhang einer E-Mail zu öffnen).

5. Bauen Sie Ihren Ruf online auf

- Ausgangspunkt für diese Regel ist die Botschaft, dass wir in der Online-Welt den Vorteil nutzen können, dass uns niemand sehen kann und wir daher nicht nach unserer Hautfarbe, unserem Gewicht, unserem Alter oder unserer Kleidung beurteilt werden, sondern vor allem danach, wie wir online kommunizieren, wie wir uns ausdrücken, was wir teilen usw. Die Qualität unserer Sprache (einschließlich Rechtschreibung und Grammatik) ist dann entscheidend.
- Die Autorin weist darauf hin, dass wir auf unsere Sprache (Texte) achten sollen, sinnvolle und sachlich korrekte Inhalte schreiben, angenehm und höflich sein und andere nicht beleidigen sollen. Es spricht auch das Thema Fluchen an - wenn Benutzer es wirklich für nötig halten zu fluchen, sollten sie weniger harte Varianten der Profanität wählen (wählen Sie Euphemismen oder Platzhalter, z.B. **** statt des vollen Schimpfworts).
- Der Aufbau einer guten Online-Identität ist sicherlich ein Teil des Lehrplans, der den Schülern in der Grundschule, die aktiv in der Online-Welt kommunizieren, vermittelt werden muss. Derzeit steht der Aufbau von virtuellen Identitäten innerhalb von Soznetzen, verschiedenen Arten von sozialen Netzwerken und Plattformen im Vordergrund.

6. Teilen Sie das Fachwissen

- Eine sehr wichtige Regel, die auf den Prinzipien beruht, auf denen das Internet (früher Arpanet) gegründet wurde. In der Tat wurde das Internet in erster Linie geschaffen, um Wissen unter Wissenschaftlern auszutauschen. Die Essenz dieser Netiquette-Regel ist es, anderen Nutzern Ihr Wissen, Ihre Fähigkeiten, Ihre Erfahrung, Ihre guten Praktiken und sinnvolle Inhalte anzubieten. Und das ist die Stärke des heutigen Internets - das Internet bietet eine unendliche Wissensquelle, die für jeden Interessierten zugänglich ist.
- Heute gibt es zum Beispiel Tausende von Online-Gruppen, die sich mit Wissenschaft, Bildung oder Kunst beschäftigen; das Internet ist ein endloser Brunnen des Wissens und der menschlichen Verständigung. Leider besteht ein großer Teil des Internets auch aus Müll, Fehlinformationen, minderwertigen Informationen und Meinungsplattformen, die von der Dummheit der Leser und ihrem mangelnden Interesse an der Verifizierung der ihnen präsentierten Informationen profitieren. Dies ist eine der größten Herausforderungen des 21. Jahrhunderts - zu lernen, kritisch mit Informationen umzugehen, in der Lage zu sein, Originalquellen zu finden und zu beurteilen, welche Inhalte glaubwürdig sind und welche nicht

7. Gießen Sie in der Online-Kommunikation kein "Öl ins Feuer", unterstützen Sie keine Hasstiraden und Flame Wars

- Zu Beginn ist es wichtig, darauf hinzuweisen, dass die Netiquette selbst uns nicht verbietet, online unter dem Einfluss von Emotionen zu kommunizieren und so genannte Flame Wars (Flaming) zu starten oder zu hassen. Die Netiquette zielt darauf ab, Flame Wars so schnell wie möglich zu beenden, damit sie die Kommunikation anderer Benutzer nicht zerstören. Die Netiquette ist der Meinung, dass Flame-Wars bis zu einem gewissen Grad unterhaltsam sein können, aber sie dürfen die Diskussion nicht überlagern und dürfen nicht weiter geduldet werden.

8. respektieren Sie die Privatsphäre anderer

- Dieser Punkt definiert die Grundlagen der Regeln in Bezug auf die Privatsphäre der Benutzer - die Netiquette verbietet es Benutzern, ohne Erlaubnis in die E-Mail-Postfächer anderer Personen oder in andere Benutzerprofile einzudringen. Diese Regel wurde in das Rechtssystem übernommen und die Privatsphäre wird durch mehrere Gesetze geschützt.

9. Missbrauchen Sie Ihre Kraft nicht

- Dieser Punkt ist für diejenigen, die online mehr Privilegien und Rechte haben als andere Internetnutzer. Dazu gehören Moderatoren, Gruppenadministratoren, Administratoren, Serveradministratoren, aber auch z.B. Hacker. Sie sollten ihre Macht niemals missbrauchen, gemäß der Netiquette - mehr Macht (und Benutzerrechte) zu haben, gibt ihnen nicht das Recht, sie zu missbrauchen.
- Leider missbrauchen viele Administratoren von Diskussionsgruppen (z.B. in sozialen Netzwerken) ihre Macht, z.B. um unangemessene Kommentare zu entfernen (auch wenn sie höflich geschrieben sind und die Netiquette respektieren) oder um Benutzer direkt zu sperren (Ban).

10. Verzeihen Sie anderen ihre Fehler

- Die Schlussregel weist darauf hin, dass wir anderen Internetnutzern gegenüber tolerant sein und nicht auf Fehler hinweisen sollten, die sie bei der Online-Kommunikation machen. Die Netiquette spricht z. B. Rechtschreibfehler direkt an, die oft ein Vorwand sind, um Nutzer zu entmenschlichen. Wenn wir einen Benutzer auf seinen Fehler aufmerksam machen wollen, sollten wir z. B. eine private Nachricht verwenden, nicht eine öffentliche Demütigung.

Centrum primární prevence, ADVAITA z. ú.



prevence.advaitaliberec.cz



primarniprevence@advaitaliberec.cz



Prevence Advaita



[prevenceadvaita](https://www.instagram.com/prevenceadvaita)