



Schlussbericht zu LOGIN

Faszination und Abhängigkeit im Internet, 12. April 2008



Verfasser:
Roger Zahner, Projektleiter LOGIN

Zürich, Juli 2008



Impressum

Herausgeberin

Stadt Zürich
Suchtpräventionsstelle
Röntgenstr. 44
8005 Zürich

Tel. 044 444 50 44
Fax 044 444 50 33
www.stadt-zuerich.ch/suchtpraevention
suchtpraevention@zuerich.ch

Verfasser

Roger Zahner, Projektleiter LOGIN
roger.zahner@zuerich.ch
044 444 50 38

Kapitel 4.3/4.4: Christa Berger

Inhalt

1	Zusammenfassung	4
2	Entstehung - Projektverlauf	5
2.1	Organisation	5
2.2	Entwicklung der Inhalte / des Programms	6
2.3	Methodisch-didaktisches Konzept	7
2.4	Kommunikation	7
2.5	Partizipation	8
2.6	VernetzungspartnerInnen	9
3	Ressourcen	9
3.1	Schlussrechnung	10
3.2	Personeller Aufwand	10
4	Evaluation der Veranstaltung	11
4.1	Zielsetzungen	11
4.2	Daten zu LOGIN	11
4.3	Evaluation im Projektteam	12
4.4	Evaluation bei Teilnehmenden	18
4.5	Medienarbeit	23
4.6	Broschüren/Infomaterial	25
4.7	Bewältigung von Unvorhergesehenem	25
5	Ausblick	26

1 Zusammenfassung

Nach einer rund einjährigen Vorbereitungszeit fand am 12. April 2008 im Papiersaal des Sihlcity die Veranstaltung LOGIN – Faszination und Abhängigkeit im Internet statt. Die Suchtpräventionsstelle organisierte diesen Event als Resultat ihres Jahreszieles 2007, welches sich an Suchttätigkeiten und der Rolle der Fachstelle dabei orientierte.

An der Veranstaltung nahmen rund 170 Teilnehmende aus Schule, Berufs- und Fachwelt teil und setzten sich theoretisch und praktisch mit Online-Spielen und Online-Kommunikation auseinander.

Die Veranstaltung war ein voller Erfolg, die Rückmeldungen der Teilnehmenden mehrheitlich sehr positiv.

Mit Online-Spielen und Online-Kommunikation hat die Suchtpräventionsstelle ein Thema aufgegriffen, welches ihre Zielgruppen im Alltag beschäftigt und betrifft. Wichtig daran war die Beteiligung von jugendlichen Userinnen und Usern, die Mischung von klassischen theoretischen Referaten mit praktischen Erlebnissen am Computer in der Online-Welt. Damit konnte sicher das Ziel erreicht werden, sowohl Faszination aber auch Risiken zu erleben resp. bekannt zu machen.



2 Entstehung - Projektverlauf

2.1 Organisation

Im Februar 2007 startete die Projektgruppe der Suchtpräventionsstelle für den Event zum Arbeitstitel „Chatten und Gamen“, offiziell ihre Arbeit und erhielt nach Diskussionen am Teamtag vom 5.3.07 auch einen offiziellen Auftrag der Stellenleiterin.

Auftrag vom 6.3.07

Der Event steht im Zusammenhang mit unserem Jahresziel 2007:

Unsere Zielgruppen werden bzgl. Tätigkeiten mit Suchtpotenzial, insbesondere Umgang mit elektronischen Medien, sensibilisiert und dazu angeregt, verantwortungsbewusst zu handeln.

Wir sind in der Phase der Beschaffung von Grundlagen für dieses Ziel. Am Ende dieser Auseinandersetzung soll klar sein, wo wir unsere Aufgabe haben in der Thematik der Online-Sucht, in welcher Rolle wir agieren und welche Botschaften wir an welche Zielgruppen kommunizieren wollen. Für unsere Arbeit ist es wichtig, zwischen Chancen und Risiken objektiv unterscheiden zu können. Das heisst, wir müssen wissen, worauf wir die Zielgruppen sensibilisieren müssen und was es bedeutet, im Zusammenhang mit der Computer- und Internetnutzung im Hinblick auf eine Suchtgefährdung verantwortungsbewusst zu handeln. Dafür organisieren wir uns verschiedene Veranstaltungen, besuchen Tagungen und konsultieren die bis jetzt eher dürftige Literatur. Dazu gehören sowohl der Workshop am Januar Teamtag und die Weiterbildung vom 27. März wie auch die Tagung des Fachverbandes und Lunchkino.

Der Event „Chatten und Gamen“ steht in diesem Zusammenhang und ist ein weiteres Puzzlesteinchen. Er soll uns helfen zu verstehen, welchen Stellenwert Computerspiele und Chatrooms im Leben von Jugendlichen haben und wo die Faszination liegt. Dafür sollen Jugendliche einbezogen werden.

Die Projektgruppe bestand aus Kurt von Arx, Petra Buchta, Eva Imhoof und Roger Zahner, wobei sie sich selber konstituierte. Im September stiess Ariana Garrote als Praktikantin (50%, 6 Monate) zur Projektgruppe dazu. Sie wurde vom Projektleiter betreut und arbeitete schergewichtig für das Projekt „LOGIN“.

Die Projektgruppe organisierte sich inhaltlich ab Herbst 2007 folgendermassen:

- Referenten und Podiumsdiskussion, Rahmenprogramm → Ariana, Eva
- Noob - Guides, Infrastruktur Workshops → Kurt
- Raumgestaltung, Verpflegung, Organisatorisches → Petra
- Finanzen, Sponsoring, Medien und Werbung, Projektleitung → Roger

2.2 Entwicklung der Inhalte / des Programms

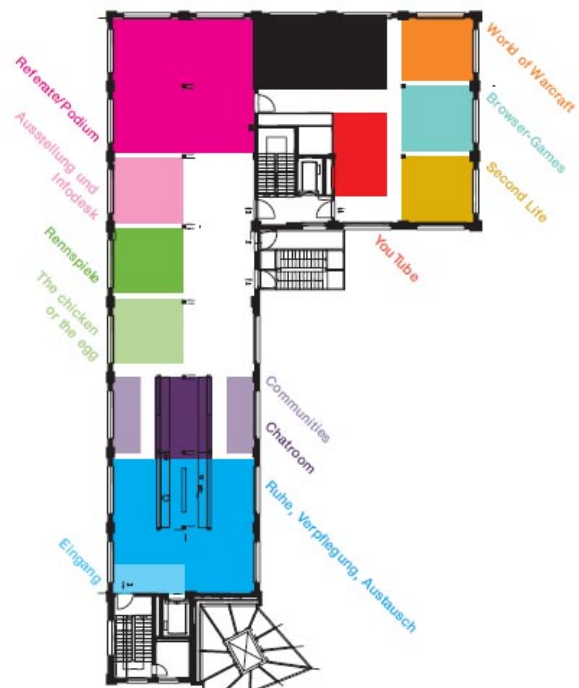
Innerhalb des Projektes waren zahlreiche Recherchen und Abklärungen nötig. Das Thema der elektronischen Medien mit Schwergewicht auf Online-Games und Online-Kommunikation erwies sich als sehr komplex und vielseitig und es war oft schwierig die Ziele nicht aus den Augen zu verlieren. Es gab im Vorfeld viele Gespräche mit unterschiedlichsten Fachleuten und auch möglichen Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Einige Zeit war deshalb nötig, bis die wesentlichen inhaltlichen Entscheidungen getroffen werden konnten und eine Fokussierung möglich wurde. Mit Second Life sei ein Beispiel erwähnt: Zu Beginn des Projektes trug sich die Suchtpräventionsstelle im Medien-Hype von Second Life mit dem Gedanken eine Fachstelle in der virtuellen Welt zu eröffnen. Nach der Beobachtung des Marktes und einer Beurteilung durch die Fachhochschule Luzern (Wirtschaft) wurde schliesslich entschieden, die Idee nicht weiter zu verfolgen. Erst in der letzten Konkretisierungsphase wurde Second Life für das Betreiben eines Workshops an LOGIN wieder aktuell, weil Second Life doch einen speziellen Einblick in virtuelle Welten vermitteln kann.

Parallel zum Projekt wurde an der Suchtpräventionsstelle einiges an Grundlagenarbeit geleistet, fand doch zum Thema im Frühling 2007 eine Teamweiterbildung statt und in einzelnen Fachbereichen wurde an konkreten Angeboten gearbeitet.



2.3 Methodisch-didaktisches Konzept

LOGIN sollte keine Fachtagung im gewohnten Sinn werden, sondern stark auch praktische Erlebnisse ermöglichen. Das Konzept war gleichzeitig herausfordernd aber auch ungewiss, war doch nicht im vornherein klar, wie die Teilnehmenden darauf ansprechen würden. Eine grosse Unsicherheit bestand darin, ob die praktischen Angebote für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer überhaupt genügend attraktiv und niederschwellig sein würden oder ob sie ihnen einen Platz bei den theoretischen Inputs / Referaten vorziehen würden. Hier wurde schliesslich ein Schwerpunkt auf die Begleitung/Betreuung der Online-Angebote durch jugendliche Guides gelegt. Sie sollten den Zugang so einfach wie möglich gestalten. Andere Anreizsysteme für die breite Nutzung des Angebots wurden im Vorfeld verworfen. Grafisch wurde zudem versucht, die räumliche Gestaltung und die Inhalte so klar wie möglich zu vermitteln.



2.4 Kommunikation

Ein wichtiges Element im Prozess zu LOGIN war die Beurteilung des gestalterischen Auftritts im Team der Stelle. Von der Grafikagentur kamen drei Vorschläge zur Beurteilung, wobei alle darauf ausgerichtet waren, dass der Auftritt auch für ein Grossplakat etwas hergab. Die Bildsprache zu LOGIN gab im Team einiges zu diskutieren, wobei sich das Team schliesslich mit grosser Mehrheit, aber einigen kritischen Stimmen, für das Bild vom Mädchen mit den „Passwort-gezeichneten Unterarmen“ entschied. Es bestand die Angst, dass damit zu stark nur die negativen Seiten des Online-Konsums angesprochen würden. Gleichzeitig forderte dieses Sujet den Betrachter/die Betrachterin aber am stärksten zum Nachdenken auf.

Vom Veranstaltungsflyer wurden 5000 Exemplare gedruckt, welche zum grössten Teil direkt an die Zielgruppen verteilt wurden. Zusätzlich hingen für zwei Wochen rund 150 F4-Plakate an VBZ-Haltestellen der Stadt (städtisches „Gratisfenster“). Die Plakate in der Stadt wurden gut wahrgenommen und führten zu Rückmeldungen von Fachkolleginnen und -kollegen anderer Suchtpräventionsstellen, zum Teil auch kritischen. Grundsätzlich wurden aber die anfänglichen Ängste durch den Auftritt nicht bestätigt.

2.5 Partizipation

2.5.1 Netz-Guides

Im Projekt waren rund 30 jungen Männer und Frauen als Netz-Guides im Einsatz. Sie wurden über persönliche Kontakte und Anschläge an Berufs- und Mittelschulen angeworben. In zwei Workshops wurden sie auf ihren Einsatz an der Veranstaltung vorbereitet und hatten auch die Möglichkeit ihre eigenen Interessen und Ideen mit einzubringen. Ihr Einsatz war für die Veranstaltung ganz wesentlich, weil dadurch Austausch und Brückenschlag zwischen den Generationen möglich wurden. Dieser Einbezug von jungen Netz-Guides war für alle Beteiligten (Projektgruppe, Teilnehmende, Netz-Guides) sehr positiv.



2.5.2 Expertinnen und Experten

Im November 2007 wurden rund 20 Expertinnen und Experten auf die Suchtpräventionsstelle zu einem Fachaustausch zum Projekt eingeladen. Ihre Ideen und kritischen Einwände waren zu diesem Zeitpunkt die Grundlage für einige wesentliche Fokussierungen innerhalb des Projektes (keine Spiele, in denen der Gewaltaspekt im Vordergrund steht, keine Konsolenbasierten Spiele, keine speziellen „Girl-Spiele“ etc.).

2.6 VernetzungspartnerInnen

Aufgrund der Komplexität des Themas und des aufwändigen methodisch-didaktischen Ansatzes war es wesentlich, sich in der Projektphase mit verschiedensten Fachleuten und Institutionen zu vernetzen.

Dazu gehörten:

Organisation und Information der Stadt Zürich (OIZ): Netzwerk, Support

Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH): Referate, Workshop Second Life

Zürcher Hochschule der Künste: Experten, Raumgestaltung

Hochschule Luzern Wirtschaft: Second Life - Beratung

Jugendinfo Bremen: Flyer Internet-Abhängigkeit

Richtman Pictures: Workshop YouTube

Patrick Schürmann: World of Warcraft

Referentinnen und Referenten

Diverse jugendliche Netz-Guides

Diverse Expertinnen und Experten

Tamedia AG: Berichterstattung, Digitalk

Careplay Luzern: Spielsucht Online

Lust und Frust: Sexsucht Online

Pro Juventute: Petition zum Kinder- und Jugendschutz bei Unterhaltungsmedien

PEGI – USK: Kontrollinstitutionen für Games

Papiersaal Sihlcity: Veranstaltungsraum

Verschiedene Stiftungen und Firmen bzgl. Unterstützung

Technische Berufsschule Zürich: Netz-Guides, Internetnutzung Jugendlicher

Suchtberatung St. Gallen: Ausstellungsgestaltung

Etc.



3 Ressourcen

Der Veranstaltung LOGIN lag ein Budget über einen Gesamtaufwand von CHF 77'000.-- zu Grunde, wobei nach Abzug von Unterstützungs- (CHF 27'000.--) und TeilnehmerInnen-Beiträgen (CHF 4'800.--) noch ein Nettoaufwand von CHF 45'200.-- für die Suchtpräventionsstelle veranschlagt wurde.

Natürlich war man sich zudem bewusst, dass eine solche Veranstaltung einiges an personellem Aufwand mit sich bringen würde. Schliesslich besteht bei der Suchtpräventionsstelle auch Erfahrung mit Projekten ähnlicher Dimension.

3.1 Schlussrechnung

Für die Veranstaltung LOGIN konnten Unterstützungsbeiträge von CHF 21'000.— generiert werden. Wofür den nachfolgenden Stiftungen und Firmen herzlich gedankt sei:

Jacobs Foundation
Pfirsichblütenstiftung
Migros Kulturprozent
Züricher Kantonalbank
Pro Juventute, Bezirk Zürich

Ein Dank geht auch an Organisation und Informatik der Stadt Zürich (OIZ), welche einen Teil des Netzwerk-Supports nicht in Rechnung stellte.

Zusätzlich konnten über die TeilnehmerInnen-Beiträge CHF 13'400.— generiert werden.

Der Totalaufwand von CHF 73'938.13 gliedert sich in folgende drei Bereiche:

Infrastruktur	CHF 35'205.68
Programm	CHF 33'909.30
Diverses	CHF 4'823.15

Der Totalaufwand liegt damit rund CHF 3'000.—unter dem Budget von CHF 77'000.--.

Damit belaufen sich die Aufwendungen für die Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich auf CHF 39'538.13.

3.2 Personeller Aufwand

Die Projektgruppe bestand aus fünf Leuten, wobei die Praktikantin erst ab September mit dabei war. Sie traf sich zu insgesamt 22 Projektsitzungen in der Vorbereitung von LOGIN. Dazu kamen diverse Absprachen und Sitzungen mit externen Vernetzungspartnern. Die Vorlaufzeit für die Veranstaltung war mit einem Jahr relativ lang.

Kurz vor, während und nach der Veranstaltung war zusätzlich das ganze Team der Suchtpräventionsstelle im Einsatz.

4 Evaluation der Veranstaltung

4.1 Zielsetzungen

Das Projekt verfolgte als inhaltlichen Fokus die Abhängigkeit von Aktivitäten am Internet. Folgende Ziele sollten damit erreicht werden:

- * Der Event verschafft den teilnehmenden Multiplikatorinnen und Multiplikatoren einen Einblick in die aktuelle Online-Szene, im Speziellen in die Bereiche Online-Games und Online-Kommunikation. Sie erweitern ihr Verständnis für Risiken und Chancen von Online-Games und Online-Kommunikation und werden motiviert, sich weiter mit dem Thema zu beschäftigen. Der Event stösst zudem eine Auseinandersetzung mit dem Thema im Einflussbereich der Teilnehmenden an.
- * Im Projekt werden jugendliche NutzerInnen aktiv beteiligt mit ihrem spezifischen Know-How. Im Vorfeld der Veranstaltung werden sie auf ihre Aufgabe als Guides vorbereitet. Sie lassen sich am Event bei ihren Aktivitäten „über die Schulter blicken“ und ermöglichen einen Live-Dialog mit den erwachsenen Teilnehmenden.
- * Innerhalb des Projektes werden vorhandene Informationsbroschüren, Handlungs- und Handlungsansätze im Umgang mit Internet für Eltern, Jugendliche oder Fachpersonen mit Verantwortung für Jugendliche gesichtet und bewertet. Mit dem Fokus auf Internet-Abhängigkeit soll für diese Zielgruppen bis zum Event spezifisches Informationsmaterial vorliegen. Dies ermöglicht bei den Zielgruppen einen nachhaltigen Effekt.

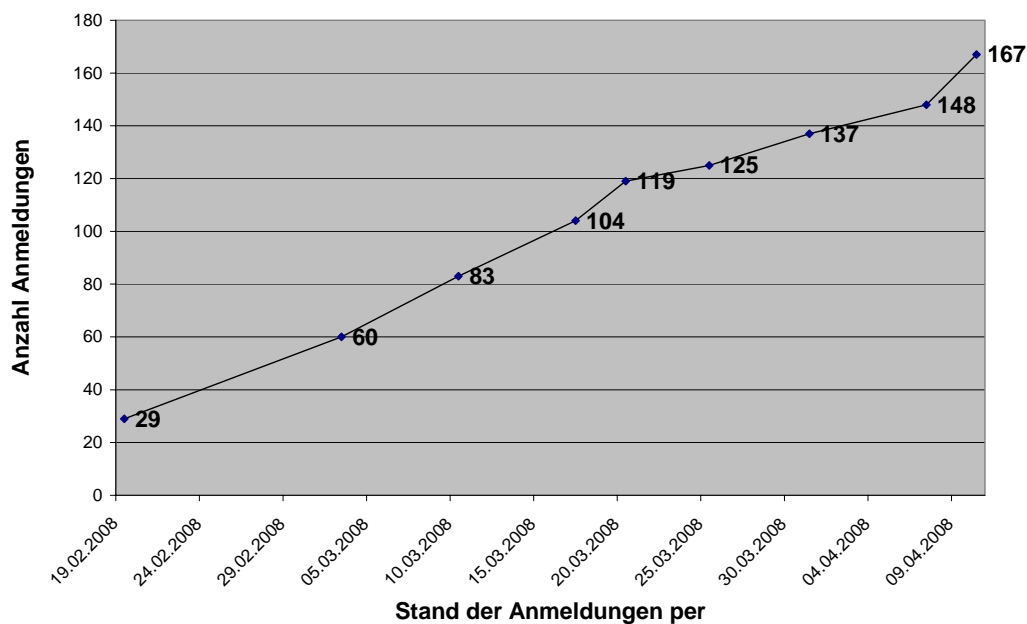
4.2 Daten zu LOGIN

Teilnehmende

An LOGIN waren am 12. April 2008 166 Teilnehmerinnen und Teilnehmer vor Ort mit dabei. Davon waren 66% Frauen und 34% Männer. 63% der Teilnehmenden wohnen/arbeiten in der Stadt Zürich.

Werden die Teilnehmenden nach ihrem Berufsumfeld sortiert, so stammen rund **34% aus dem Volksschulbereich** (14.5% Lehrpersonen, 14.5% Schulsozialarbeitende und 5.5% Kontaktlehrpersonen). **29%** vertraten **diverse Institutionen** (Prävention, Beratung, Bildungsinstitute). **18%** der Teilnehmenden kommen aus der **Berufswelt** (6.5% AusbilderInnen und 11.5% Diverse). Knapp **8%** waren **Sozialpädagoginnen** aus diversen Arbeitsfeldern (Hort, Heim etc.). Die restlichen **11%** spalten sich auf in **Eltern/ElternbildnerInnen, Jugendarbeitende und Lehrpersonen von weiterführenden Schulen**.

Die Anmeldeentwicklung war mehr oder weniger gleichmässig. Der Versand der



Unterlagen erfolgte am 6.2.08. Theoretisch war der Anmeldeschluss auf 13.3.08 festgesetzt. Die Anmeldung blieb aber offen. Am Schluss war noch eine markante Steigerung zu beobachten, die auch dazu führte, das Anmeldefenster eine Woche vor der Veranstaltung vom Netz zu nehmen.

Helfende

An LOGIN waren zusätzlich 55 Helfende im Einsatz. Darunter 28 junge Netz-Guides, das Team der Suchtpräventionsstelle sowie externe Unterstützung im Bereich Netzwerk-Support, Chat, YouTube/digitale Filme und Second Life. Die Zusammenarbeit war sehr positiv und die einzelnen Aufträge wurden im Vorfeld zum Teil mit Workshops (Guides) oder Detailabsprachen festgelegt.

4.3 Evaluation im Projektteam

Grundlage für die folgenden Ausführungen war ein Gruppengespräch mit allen fünf Mitgliedern der Organisationsgruppe von LOGIN. Das Gespräch fand am 5. Mai 2008 in der Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich statt, dauerte eineinhalb Stunden und wurde von Christa Berger geleitet. Von ihr stammt auch die nachfolgende Auswertung.

4.3.1 Beurteilung der Veranstaltung

Messekonzept

Es bestand die grundlegende Absicht, mit Hilfe des Messe-Charakters (parallele Angebote nach freier Wahl) den Erlebniswert der Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu steigern. Diesem Ziel wurde nach Meinung aller Gesprächsteilnehmer entsprochen. Dafür waren unterschiedliche Gründe massgeblich: Der Papiersaal als Austragungsort trug entscheidend zur Erlebnisatmosphäre bei. Die ehemalige Fabrikhalle passte sehr gut zum Inhalt der Veranstaltung, wobei die wahrnehmbaren „Inseln“ im grossen Raum unterstützend wirkten. Die Installation „Chicken and the Egg“ kam bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmer gut an und ermöglichte auf besondere Art und Weise einen erlebnisorientierten Zugang zum Thema.



Des Weiteren wurde den Teilnehmerinnen und Teilnehmern mit dem Messekonzept ein aktives Erleben ermöglicht. Es handelte sich ja nicht um eine Tagung im klassischen Sinn. Es war vielmehr ein Event. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer waren gefordert, sich selber einzubringen. Die Partizipation vermochte dann den individuellen Erlebniswert zu steigern.

Und schliesslich faszinierten die verschiedenen Internetwelten, insbesondere die Spiele und Youtube, von sich aus. Es braucht nicht viel, diese Faszination und kindliche Neugier bei den Leuten zu wecken. Der Zugang zu den Internetbereichen war sehr niederschwellig.

Einbezug jugendlicher Guides

Ein zentrales inhaltlich-konzeptionelles Element von LOGIN war der Einsatz jugendlicher Guides im Rahmen der Internet-Workshops. Damit betrat die Suchtpräventionsstelle methodisches Neuland. Die Jugendlichen waren von Anfang an in die Planung von LOGIN mit einbezogen und entschieden unter anderem mit, welche Onlinespiele in den Workshops gezeigt werden sollen.

In der Beurteilung aller Organisationsmitglieder war der Einsatz der jugendlichen Guides ein voller Erfolg. Die Jugendlichen nahmen ihren Job sichtbar ernst und waren mit Begeisterung und Engagement bei der Sache. Als mitentscheidend für den Erfolg erwies sich die Offenheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, sich auf die Jugendlichen einzulassen, ihnen Fragen zu stellen und mit ihnen zu diskutieren. Wahrscheinlich bereitete die besondere Ausgangslage – für beide Seiten war es etwas Neues – den Boden für die gegenseitige Offenheit und das Interesse aneinander.



Die Organisationsmitglieder machen noch weitere Gründe für den Erfolg des Einbezugs der jugendlichen Guides geltend:

- Die Jugendlichen wurden bei einem Thema abgeholt, das sie begeistert und betrifft. Diese Begeisterung konnten sie authentisch mit einbringen, sie war elementar wichtig für das Gelingen von LOGIN.
- Die Jugendlichen fühlten sich ernst genommen und wert geschätzt. Man hat ihnen vertraut und ihnen vermittelt: Euer Wissen zählt, das brauchen wir und darauf bauen wir.
- Die Jugendlichen fühlten sich von der Ausschreibung angesprochen und den Anforderungen gewachsen.

- Die finanzielle Entschädigung motivierte die Jugendlichen zusätzlich, eine gute Leistung zu erbringen.
- Die Computer bildeten das zentrale raumgestalterische Element. Sie waren optisch omnipräsent. Dies machte die Bedeutung der Web-Guides deutlich, wertete ihre Rolle im Rahmen von LOGIN ungemein auf.

Folgende Punkte müssen besonders beachtet werden, wenn Jugendliche bei einem Projektvorhaben wie LOGIN mit einbezogen werden:

- Die Jugendlichen müssen gut begleitet und seriös vorbereitet werden. Dies erfordert genügend Zeit.
- Die Jugendlichen brauchen genügend Gestaltungsraum. Das heisst, es braucht nicht alles im vorneherein zu hundert Prozent durchdacht zu sein. Rohkonzepte geben ihnen eher Spielraum, sich kreativ einzulassen und fördern die Partizipation.
- Jugendliche denken eher kurzfristig. Sie lassen sich nicht gerne zu früh ein. Vor allem, was die zeitliche Planung betrifft, braucht es eine gewisse Flexibilität auf Seiten der Projektverantwortlichen. Man muss damit umgehen können, dass sich Jugendliche oft spontan und ungeplant eingeben.
- Für die Rekrutierung von jugendlichen Guides muss man genügend Zeit einrechnen. Sie gelingt nicht immer auf Anhieb und man muss verschiedene Kanäle und Kommunikationsformen nutzen.

Zusammenarbeit mit Externen

Die Zusammenarbeit mit den externen Akteuren erwies sich als zeitintensiv, verlief aber mit wenigen Ausnahmen sehr gut. Bei einer solchen Gross-Veranstaltung mit verschiedenen Beteiligten ist es normal, dass es gelegentlich zu Schwierigkeiten und Missverständnissen kommt.

Die beteiligten Akteure waren sehr motiviert und neugierig auf die Veranstaltung. Dies erwies sich als förderlich für die Zusammenarbeit.

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Papiersaals nahmen sich immer Zeit für die Anliegen der Organisationsgruppe. Zu Beginn gaben sie sich noch etwas zurückhaltend, im Verlauf der Planung haben sie sich dann immer mehr engagiert und haben die Organisationsgruppe in jeglicher Hinsicht zuverlässig unterstützt. Auch mit den Partnern vom OIZ funktionierte die Zusammenarbeit gut. Mit den übrigen, externen Hardware-Lieferanten wurden die Absprachen stets verlässlich eingehalten.

Einschätzung der Wirkung von LOGIN

LOGIN musste von Grund auf neu entwickelt und erarbeitet werden. Dies erforderte zum einen viel Grundlagenarbeit, zum anderen beanspruchte der Event ein zeitintensives Networking. Und schliesslich erforderte die Veranstaltung eine gut funktionierende Infrastruktur, deren Planung sehr zeitintensiv war.

Die effektiven Projektkosten entsprachen den Budgetvorgaben. Eine einfache Kosten-Nutzen-Rechnung greift im Falle von LOGIN allerdings zu kurz. Ohne Zweifel: es flossen sehr viele Arbeitsstunden der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Suchtpräventionsstelle über längere Zeit in das Projekt. Es ist allerdings da-

von auszugehen, dass eine Wiederholung des Events mit deutlich weniger Arbeitsaufwand verbunden wäre. Die Wirkung von LOGIN zeigt sich unter anderem gerade darin, dass es sich um eine neuartige Form der Weiterbildungsveranstaltung handelte. Die Mitglieder der Organisationsgruppe haben dabei viel gelernt, was zukünftigen Projekten sicherlich zugute kommen wird.

Die wichtige Rolle, welche den jugendlichen Guides im Rahmen von LOGIN zugestanden wurde, hat deren Selbstbewusstsein gestärkt. Sie konnten aus einer Position der Stärke agieren, weil sie als Experten eingesetzt wurden.

Und nicht zuletzt ebnete das Projekt LOGIN den Weg für eine weitere Zusammenarbeit mit anderen Partnerinnen und Partner, die sich beruflich mit dem Thema „Chancen und Risiken der Internetnutzung“ befassen. So hat beispielsweise die Pädagogische Hochschule diesbezüglich bereits ihr Interesse bekundet.



4.3.2 Rückblick auf den Projektverlauf

Die Mitglieder der Organisationsgruppe beurteilen die Projektzeit LOGIN rückblickend übereinstimmend als sehr intensiv, gleichzeitig aber auch als sehr gewinnbringend und bereichernd. Und obwohl das Projekt auch schwierigere Phasen durchmachte und von den Beteiligten viel Substanz forderte, auch in emotionaler Hinsicht, fiel die Schlussbilanz durchwegs positiv aus. Die Mitglieder der Organisationsgruppe schafften es immer wieder, auch nach zähen Sitzungen und langwierigen Grundsatzdebatten die wesentlichen Entscheidungen zu fällen und sich gegenseitig zu motivieren.

Phasenweise fühlten sich nicht alle gleich stark in das Projekt mit einbezogen. Mit zunehmender Projektdauer verteilten sich die Arbeiten jedoch gleichmässiger auf die Mitglieder der Organisationsgruppe. Die Gruppe musste sich wiederkehrend von bestimmten Vorhaben verabschieden und ihre Ansprüche laufend redimensionieren. Dies wurde als Herausforderung wahrgenommen, der die Gruppe aber gewachsen war.

Das Organisationsteam profitierte von den vielseitigen Stärken der Mitglieder. Bereichernd war auch, dass eine Vertreterin der jungen Generation in der Projektgruppe präsent war. Sie ging sehr unbefangen mit dem Thema um und konnte den „Älteren“ in der Gruppe einen authentischen Zugang zu den Internetwelten der Jugendlichen und jungen Erwachsenen verschaffen.

Die erfolgreiche Entwicklung von LOGIN führen die Mitglieder unter anderem auf die gut funktionierende Arbeitsteilung innerhalb der Organisationsgruppe zurück. Man hat die anderen dabei stets als unterstützend und als sehr verlässlich erlebt. Dabei gab es auch Raum für Unmutsäusserungen und Kritik.

Viel Lob erhielt auch der Projektleiter. Er bewahrte während der gesamten Projektphase stets den Überblick, begleitete und leitete das Projekt hervorragend und agierte immer wieder als bedeutsamer Motivator.

4.3.3 Fazit und Ausblick

Bezogen auf ihre persönlichen Erwartungen zeigen sich die Mitglieder der Organisationsgruppe sehr zufrieden. Dabei werden verschiedene Gründe geltend gemacht:

- Die jugendlichen Guides haben die Internetwelten sehr gut vermitteln können, für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer war es ein echtes Erlebnis.
- Jugendliche und Erwachsene sind in einen echten Dialog betreffend Nutzung des Internets eingestiegen und konnten voneinander profitieren.
- Es ist gelungen, Jugendliche als gleichwertige Partner einzubinden und nicht bloss als „Alibi“-Jugendliche in Erscheinung treten zu lassen.
- Die eingehenden Anmeldungen überstiegen die eigenen Erwartungen. Die Veranstaltung ist über Zürich hinaus auf grosses Interesse gestossen.
- Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben sich vorbehaltlos auf das Konzept von LOGIN eingelassen und waren engagiert bei der Sache.
- Die Suchtpräventionsstelle hat mit einer gelungenen Tagung wieder einmal auf sich aufmerksam machen können.
- Beeindruckend war nicht zuletzt die gesamte Teamleistung, inklusive Aufbau und Abbau. Alles lief wie geschmiert, der Umgang untereinander war unterstützend und motivierend.



Die Mitglieder der Organisationsgruppe sind der Meinung, dass solche Veranstaltungen regelmässig organisiert werden sollten, auch zu anderen Themen. Dadurch könnte sich eine Routine etablieren, was den Arbeitsaufwand vermindern würde und man müsste bei der Durchführung von solchen Gross-Veranstaltungen nicht mehr immer bei „Null“ beginnen.

Man möchte auch in Zukunft, bei entsprechenden Projektvorhaben Jugendliche mit einbeziehen. Diese Form der Partizipation ist richtungweisend und sollte verstärkt propagiert werden, insbesondere auch gegen aussen.

Das Thema „Chancen und Risiken der Internetnutzung“ wird ein wichtiges Thema für die Volksschule bleiben. Es geht deshalb darum, im Dialog mit den Lehrkräften weitere adäquate Angebote für die Schule zu entwickeln. Ein weiterer wichtiger Partner in diesem Zusammenhang ist auch die Pädagogische Hochschule. Die mit LOGIN initiierte Vernetzung sollte auf jeden Fall aufrechterhalten und weiter gepflegt werden.

4.4 Evaluation bei Teilnehmenden

4.4.1 Zur Befragung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Im Vorfeld der Veranstaltung wurden 30 Frauen und 20 Männer, die sich für LOGIN angemeldet haben, per Email gebeten, die folgenden drei Fragen schriftlich zu beantworten:

1. Welche Gründe waren für Sie ausschlaggebend, sich für die Veranstaltung LOGIN anzumelden?
2. Bei LOGIN geht es unter anderem um das Thema „Internetabhängigkeit“. Sind Sie mit diesem Thema bereits vertraut oder ist es etwas Neues für Sie?

3. Welche Erwartungen haben Sie an die Veranstaltung LOGIN?

23 Frauen und 7 Männer haben die Fragen beantwortet, Es handelt sich dabei um 16 Fachleute aus den Bereichen Suchtprävention, Sozialarbeit, Jugendarbeit, Schulärztlicher Dienst und Beratung, 8 Lehrpersonen, 3 Personalverantwortliche und 3 Mütter.

Diese 30 Teilnehmerinnen und Teilnehmer wurden fünf Tage nach der Veranstaltung nochmals mit der Bitte um Beantwortung von drei Evaluationsfragen angeschrieben. 20 Personen haben schliesslich die folgenden Fragen beantwortet:

1. Haben sich Ihre Erwartungen an die Veranstaltung LOGIN erfüllt (Kurze Begründung)?
2. Was haben Sie persönlich von der Veranstaltung mit nach Hause genommen (z.B. Botschaft, neue Kontakte, Erkenntnis...)?
3. Haben Sie kritische Anmerkungen zu LOGIN?

4.4.2 Auswertung

Voraussetzungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Die Fachpersonen verfügten teilweise bereits über ein Basiswissen zum Thema „Internetabhängigkeit“. Man hat in der Regel schon einmal etwas darüber gelesen oder gehört. Für die meisten Lehrkräfte war das Thema hingegen neu, vereinzelt wurde man allenfalls mit exzessiv spielenden Schülern konfrontiert. Auch Personalverantwortliche kennen konkrete Fälle aus ihrer Berufspraxis.

Die Gründe, weshalb sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer für LOGIN angemeldet haben, sind vielseitig:

Bei allen Teilnehmer/innen stand das Interesse am Thema im Vordergrund. Die Problematik „Internetabhängigkeit“ wurde als aktuelle und relevante Herausforderung gesehen. Die Teilnehmer/innen machten dabei einen grundsätzlichen Informationsbedarf geltend, unter anderem auch deshalb, weil es zu diesem Thema noch wenig Weiterbildungsangebote gibt.

Bei den Fachleuten überwog das Bedürfnis, sich auf den neusten Wissensstand zu bringen und sich mit anderen Fachleuten zu vernetzen. Man war auch neugierig zu erfahren, wie andere Suchtpräventionsstellen die Thematik aufgreifen und was sie dazu anbieten.

Daneben veranlasste die Konfrontation mit den eigenen exzessiv spielenden Kindern oder mit Schüler/innen und Lernenden, die sehr viel Zeit im Internet verbringen, einige Teilnehmer/innen zu einer Anmeldung.

Und schliesslich war die attraktive Tagungsausschreibung ausschlaggebend für eine Anmeldung für LOGIN. Insbesondere die Ankündigung, verschiedene Internetwelten kennen zu lernen und auszuprobieren, wurde als einladend empfunden.

Erwartungen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Je nach fachlichem Hintergrund bzw. persönlicher Situation fallen die Erwartungen an die Veranstaltung LOGIN anders aus.

Den Fachleuten ging es vor allem darum, ihr Vorwissen zu erweitern oder zu vertiefen. Sie wünschten sich von der Tagung eine Differenzierung zwischen einem exzessiven und einem abhängigen Internetnutzungsverhalten oder anders ausgedrückt eine Antwort auf die Frage: ab wann handelt es sich um eine Sucht? Darüber hinaus wollten sie über die aktuellen Trends und Entwicklungen im Internet informiert werden sowie einen Überblick über relevante Anlauf- und Beratungsstellen erhalten.



Auch die Lehrpersonen äusserten den Wunsch, ihr Wissen zu erweitern. Sie wollten Einblick erhalten in die Internetwelt und dabei Neues erfahren. Konkret wollten sie Informationen erhalten, welche Spiele kindgerecht sind und welche nicht und wie man die Thematik angemessen im Unterricht vermittelt. Einzelne Lehrpersonen wünschten sich Anregungen, wie man eine Internetabhängigkeit verhindern könne und was man tun soll, wenn ein Schüler bzw. eine Schülerin ein Suchtverhalten zeigt.

Bei den Personalverantwortlichen stand das Bedürfnis im Vordergrund, Tipps und Anleitungen für das konkrete Handeln zu erhalten mit dem Ziel, zu einer höheren Handlungssicherheit in der beruflichen Praxis zu gelangen. Sie wollten erfahren, wie man einen süchtigen Internetnutzer oder eine süchtige Internetnutzerin im Betrieb anspricht und wie man mit ihnen umgehen soll. Und schliesslich wollten sie wissen, wodurch sich eine sinnvolle Internetnutzung auszeichnet.

Die Mütter wünschten sich Erziehungshilfen im Alltag für die Auseinandersetzung mit ihren Internet nutzenden Kindern. Sie wollten mehr Informationen über die einzelnen Spiele erhalten, um diese besser bewerten zu können und um die Faszination ihrer Kinder für solche Spiele besser nachvollziehen zu können. Sie besuchten die Tagung auch in der Erwartung, hinterher besser gerüstet zu sein für

die Auseinandersetzung und Diskussion mit den eigenen Kindern bezüglich Internetnutzung.

In der Nachbefragung gaben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer durchgängig an, die Erwartungen seien erfüllt oder sogar übertroffen worden. Dafür machten sie folgende Gründe geltend:

- Das abwechslungsreiche und vielseitige, gut durchdachte Programm sowie die Möglichkeit, die Angebote individuell auswählen zu können.
- Die gelungene Mischung von theoretischen Inputs und praktischer Übung. Die inhaltlich gut aufeinander abgestimmten Referate.
- Kompetente Referentinnen und Referenten. Die Botschaften wurden verständlich und nachvollziehbar vorgebracht.
- Der gelungene Praxisbezug dank der Workshops, die sehr gut betreut waren und einen guten Einblick in die verschiedenen Internetbereiche ermöglichten.
- Die Offenheit der jugendlichen Guides und die spannenden Diskussionen mit ihnen.
- Die hervorragende Organisation der Tagung und die dafür passend ausgewählte Örtlichkeit.

Persönliches Fazit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer gingen mit unterschiedlichen Kernbotschaften bzw. Erkenntnissen nach Hause.

Den Fachleuten zeigte sich unter anderem aufgrund des feststellbaren „Generationen-Gap“ die Notwendigkeit, Eltern verstärkt in Bezug auf das Internet zu informieren und auch praktisch zu schulen. Andererseits wurde deutlich, dass auch Jugendliche Medienkompetenz erwerben müssen. Die technisch versierte Handhabung der neuen Medien garantiert noch keine Medienkompetenz.

Eine Fachperson ging mit der Bestätigung nach Hause, dass es unabdingbar ist, Interesse zu zeigen und sich auf die Spielwelten der Kinder und Jugendlichen wirklich einzulassen. Nur so sei es möglich, den Kindern und Jugendlichen nachvollziehbare Grenzen zu setzen, die diese auch zu akzeptieren bereit sind.

Die inhaltliche Unterscheidung zwischen komplementärer und kompensatorischer Nutzung des Internets entsprach einer erhellenden Erkenntnis in Bezug auf die Frage, ab wann man sinnvollerweise von einem Suchtverhalten sprechen kann.

Einige Lehrpersonen gaben an, ihre Schülerinnen und Schüler inhaltlich nun besser zu verstehen als vorher. Das Referat des Neuropsychologen Lutz Jäncke vermittelte ein grundlegendes Verständnis für den besonderen Entwicklungsstand des jugendlichen Gehirns und seine Auswirkungen auf das jugendliche Verhalten, das es vermehrt zu berücksichtigen gilt.

Den Lehrkräften ist klar, dass sie weiter „am Ball bleiben“ und sich noch stärker mit dem Thema befassen müssen. Ein Lehrer möchte in Zukunft öfter als bisher mit seinen Schülerinnen und Schülern in deren Internetwelten eintauchen, um auf dem Laufenden zu bleiben.

Die Mütter gaben an, dem Thema „Internetnutzung“ in Zukunft mit mehr Gelassenheit zu begegnen. Die Faszination der Kinder sei nun nachvollziehbarer. Gleichzeitig wurde deutlich, dass Kinder nicht am Computer allein gelassen werden sollten.



Sie gingen auch mit der Erkenntnis nach Hause, dass man auch noch als Erwachsener lernen könne, sich im Internet zurechtzufinden, vorausgesetzt, man lässt sich darauf ein.

Eine Personalverantwortliche meinte, sie stimme es nachdenklich, wenn man sich den hohen Anteil an suchtgefährdeten Kindern und Jugendlichen vergegenwärtige. In diesem Zusammenhang sei auch die Politik stärker in die Pflicht zu nehmen als bisher.

Kritik und Anregungen

Die Veranstaltung LOGIN ist bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern sehr gut angekommen. Die Veranstaltung überzeugte sowohl in inhaltlicher als auch in organisatorischer Hinsicht.

Nichtsdestotrotz wurden auch ein paar kritische Punkte rückgemeldet. So wurde beispielsweise der Referatsraum als zu eng empfunden. Zudem war es aufgrund der ungenügenden räumlichen Abtrennung zum übrigen Geschehen während der Referate oft zu laut.

In den Workshops wurde der Anspruch der Guides manchmal als höher empfunden als der eigene.

Diese Diskrepanz wurde unter anderem beim Workshop „Youtube“ deutlich. Hier fand man sich als Teilnehmerin bald nur noch in der Zuschauerrolle, an den Arbeiten am Computer nach der Aufnahme war man nicht mehr beteiligt. Wahrscheinlich wäre hierfür ein Vorwissen hilfreich gewesen, um noch mehr profitieren zu können.

Eine Fachperson war der Ansicht, dass die Internetabhängigkeit zu wenig in ihrer klinischen Erscheinung dargelegt wurde.

Eine Personalverantwortliche vermisste die Vermittlung von Tipps im Umgang mit gefährdeten Jugendlichen. Ihrer Meinung nach kamen konkrete Lösungsansätze an der Veranstaltung zu kurz.

Eine Lehrperson hätte gerne Informationen über elektronische Spiele für Primarschulkinder (u.a. auch Playstation) erhalten. Spiele für dieses Alter wurden an der Veranstaltung nicht oder zu wenig thematisiert.

Die meisten antwortenden Teilnehmerinnen und Teilnehmer wünschen eine Fortsetzung bzw. Wiederholung von LOGIN. Sie sind der Meinung, dass es mehr solche Weiterbildungsveranstaltungen braucht, insbesondere für Erziehungsverantwortliche.

4.5 Medienarbeit

Im Dezember 2007 fand der erste Kontakt zum Marketing bei der Tamedia AG statt, zur Abklärung einer möglichen Medienpartnerschaft. Nach anfänglich sehr positivem Feedback entstand doch keine wirkliche Partnerschaft. Die Gründe wurden nicht im Detail geklärt.

Im Februar fand der erste Kontakt mit Redaktoren aus dem Bereich Digital/Leben beim Tages-Anzeiger statt. Woraus sich der Digitalk vom 4.4.08 zum Thema „Wenn das Web zur Sucht wird“ ergab.

Am 4. Februar wurde eine erste Medienmitteilung zum Start der Ausschreibung von LOGIN versendet. Darauf hin ergab sich auch ein Kontakt mit der Redaktion von Puls (SFTV), welche Ende Februar einen grösseren Beitrag zum Thema Online-Spiel-Abhängigkeit (allerdings ohne direkten Einbezug der Suchtpräventionsstelle) ausstrahlte. Am 14. April wurde eine Medienmitteilung als Berichterstattung über die Veranstaltung versendet. Diese wurde nicht in den Medien aufgenommen.

Berichterstattungen

23.4.08 im Quartierecho (Titelseite): „Eltern mit neuen Sorgen“

14.4.08 Tages-Anzeiger Regionalausgabe Zürich: „Die vielseitigen Gefahren im Netz“

12.4.08 Radio Top: „Präventionsveranstaltung zum Thema Internet-Sucht“

4.4.08 Digitalk mit Urs Rohr: „Wenn das Web zur Sucht wird“

3.4.08 Zürich West: „Internet-Abhängigkeit: Tagung in der Sihlcity“

März 2008: Infoblatt

März 2008: laut&leise: „Veranstaltung: Eintauchen in Online-Welten“

2/2008: Schulblatt des Kantons Zürich: „Abhängigkeit im Internet – Veranstaltung zu Online-Games und Online-Kommunikation“

www.Informatica08.ch, Jahr der Informatik: Vorschau zu LOGIN

www.infoset.ch: Newsletter mit Veranstaltungshinweis

Zusätzlich waren auch ein Fotograf und ein Redaktor vom Blick an der Veranstaltung anwesend. Daraus hat sich aber bislang kein Artikel ergeben.



Medienarbeit ist immer auch von äusseren Umständen abhängig, die wenig beeinflussbar sind. Das Thema Online-/Internet-Abhängigkeit ist schon über längere Zeit in den Medien präsent, die Grundinformationen dazu sind bereits transportiert. Deshalb war es wohl schwierig, mit einer Veranstaltung dazu ein grosses Medienecho auszulösen.

4.6 Broschüren/Infomaterial

In der Tagungsmappe wurde allen Teilnehmenden ein Stellenflyer der Suchtpräventionsstelle und das aktuellste Infoblatt März 2008 mitgegeben.

Beim Infodesk lag zusätzlich sehr viel Informationsmaterial zur freien Verfügung auf. Davon wurde rege Gebrauch gemacht. Vor allem von den speziell angefertigten Flyern zu LOGIN (Linkliste, Alterseinstufung von Spielen, Internet-Glossar, Musikdownload und Filesharing und Akronyme) gingen je mehr als 100 Stück weg. Von folgenden Materialien gingen mehr als 50 Stück weg:

Zappen und Gamen, DFI / Surfen-gamen-chatten, Flyer für EA / Stop-Postkarte / Leporello Jugendberatung / Flyer OTZ Selbsthilfezentrum / Pro Juventute - Petitionsbogen / Pro Juventute Flyer zur Petition / Mediensucht Tascheninfo

Zahlreiche Materialien gingen noch in Mengen bis 50 Exemplare an Interessierte.

4.7 Bewältigung von Unvorhergesehenem

Neben all den Hürden, die ein Projekt in dieser Dimension mit sich bringt, gab es einige erwähnenswerte Zwischenfälle wie folgt:

Ausfall Referentin

11 Tage vor LOGIN erhielten wir die Nachricht, dass eine der Referentinnen krankheitshalber ausfällt. Innerhalb von wenigen Tagen konnte schliesslich ein Ersatz gefunden werden, welcher diese Aufgabe sehr gut abdecken konnte.

Sperrung der WoW-Konti

Nach dem Einrichten am Freitag 11.4.08 wurde festgestellt, dass Blizzard Entertainment uns die Hälfte der acht World of Warcraft – Konti gesperrt hatte, aus der Überlegung heraus, dass hier mit Charakterenverkauf unerlaubter Handel getrieben werden könnte. Alle Versuche, die Sache mit Blizzard klar zu stellen, scheiterten schliesslich daran, dass in der Schweiz keine Helpline existiert und dass auch der Desk in Deutschland gerade die Wochenendpause startete.

Schliesslich konnten noch alte Konti von Guides reaktiviert und die Charaktere teilweise über Nacht auf das erforderliche Niveau gespielt werden.

Live-Film-Mitschnitt der Referate

Ohne Einwilligung des Veranstalters und auch der Referentinnen und Referenten filmte ein Teilnehmer alle Referate mit der Idee, Ausschnitte daraus in seinen persönlichen Schulungen weiter zu verwenden. Nach einiger Hektik konnte mit ihm schriftlich vereinbart werden, dass er die Daten nur durch Einverständnis der Betroffenen verwenden dürfe. Einverständnisse der Referenten holte er schliesslich ein. Bei der Veranstalterin selber hat er bis heute nicht nachgefragt.

Verspätung eines Referenten

Zehn Minuten vor dem letzten Referat wurde festgestellt, dass der Referent noch nicht vor Ort war. Vorerst wurde das Referat zeitlich verschoben, um die Gründe

für sein Ausbleiben ausfindig machen zu können. Nach mehrmaligen Versuchen konnte der Referent schliesslich zu Hause erreicht werden. Er hatte den Termin nicht richtig in seiner Agenda eingetragen und versprach, sich gleich auf den Weg zu machen (von Uster her). Zwischenzeitlich konnte die Podiumsdiskussion vorgezogen werden. Mit knapp zwei Stunden Verspätung fand das Referat schliesslich statt und wurde von den Teilnehmenden trotzdem mit viel Interesse mitverfolgt.



5 Ausblick

Das Thema „Medien und der Umgang damit“ wird für die Suchtpräventionsstelle in der täglichen Arbeit weiterhin aktuell bleiben. In einzelnen Fachbereichen bestehen dazu konkrete Angebote. Der Event LOGIN hat bei einigen Teilnehmenden sicher auch einen nachhaltigen Effekt, so dass sie sich in ihrem Einflussbereich weiterhin mit dem Thema beschäftigen werden.

Zudem hat das Team der Suchtpräventionsstelle auch bekräftigt, dass Veranstaltungen dieser Art und Grössenordnung zu verschiedenen Themen auch weiterhin im Rhythmus von 2-3 Jahren durchgeführt werden sollten. Finanziell gesehen ist dies nur möglich durch zusätzliche externe Unterstützung.