



Sparkling Science >  
Wissenschaft ruft Schule  
Schule ruft Wissenschaft

STARTBERICHT 25. November 2008

Der Einfluss von neuen Medien und Technologien  
auf die Werte-Orientierung von Jugendlichen

**PROJEKTLITENDE EINRICHTUNG**

FH OÖ Forschungs & Entwicklungs GmbH

Projektleitung: Prof. (FH) Ing. Mag. Dr. Harald Kindermann

Kontakt: [harald.kindermann@fh-steyr.at](mailto:harald.kindermann@fh-steyr.at)

**WISSENSCHAFTLICHER KOOPERATIONSPARTNER**

OÖ Nachricher der Wimmer Medien GmbH & Co KG

**BETEILIGTE SCHULEN**

HAK und HASCH, Rohrbach

Berufsbildende Schulen, Kirchdorf

Europagymnasium, Auhof

Georg von Peuerbach-Gymnasium



BMWF<sup>a</sup>

[www.bmwf.gv.at](http://www.bmwf.gv.at)

Bundesministerium für Wissenschaft  
und Forschung

## MeTeOr - Der Einfluss von neuen Medien und Technologien auf die Werte-Orientierung von Jugendlichen

Schüler untersuchen gemeinsam mit Wissenschaftler der FH OÖ, Campus Steyr und Lehrern an höheren Schulen die Wirkung von Computerspielen, TV/Kino, Internet und mobiler Kommunikation auf gleichaltrige Jugendliche im Rahmen des Forschungsprogramms „Sparkling Science“ des BM.W\_F. Das Projektvolumen umfasst knapp Euro 200.000.- und dauert ca. 2 Jahre.

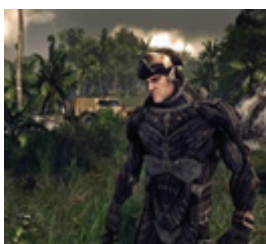
„Neuen Medien und Technologien“ haben sich im täglichen Leben als alltäglicher Begleiter längst etabliert und es ist naheliegend, dass die Auseinandersetzung mit diesen Jugendliche in vielfältiger Weise prägt - sowohl positiv als auch negativ. Die wissenschaftlichen Erkenntnisse sind dazu aber leider noch sehr uneinheitlich. Gerade die Frage nach einem Zusammenhang zwischen virtueller und realer Gewaltausübung beschäftigt die Gesellschaft sehr intensiv und ist von hoher Bedeutung: Kein Amoklauf, kein brutaler Raubüberfall, keine Prügelei mit jugendlichen Tätern, nach denen nicht die Frage nach Medien-Nutzung und dadurch möglicherweise erhöhter Gewaltbereitschaft gestellt würde.

Diese Wichtigkeit veranlasste die Wissenschaftler Prof. (FH) Dr. Andreas Auinger, Prof. (FH) Dr. Harald Kindermann und Mag. (FH) Andreas Greiner bei einer Ausschreibung des Bundesministeriums für Wissenschaft und Forschung teilzunehmen. Mit zwei Linzer Gymnasien (Georg von Peuerbach und Europagymnasium Auhof) und zwei berufsbildenden höheren Schulen (Kirchdorf/Krems und Rohrbach) konnten dazu ideale Partner für die Projektdurchführung gefunden werden. Obwohl der nationale Wettbewerb sehr stark war (ca. 166 Anträge, davon wurden lediglich 27 genehmigt), konnte sich der Antrag durchsetzen und wurde genehmigt.

Das Forschungsprojekt MeTeOr will dabei Jugendlichen an den vier Partnerschulen innerhalb eines Schuljahres das methodische Grundwissen dafür vermitteln, das Verhalten Ihrer Schulkollegen zu beobachten und und gemeinsam mit den Wissenschaftlern anhand elektro-physiologischer Messverfahren Experimente durchzuführen. Aus den Ergebnissen sollten in der Folge klare Hinweise für Art und Ausmaß der Beeinflussung abzuleiten sein.

### Statement der Wissenschaftler:

"Wir haben beide ebenfalls Kinder und erfahren dadurch praktisch täglich, welchen erheblichen Einfluss neue Medien und Technologien auf die Heranwachsenden haben. Als Eltern stehen wir dem oft machtlos gegenüber. Mit diesem Projekt besteht nun die Möglichkeit, einerseits von den Jugendlichen zu lernen und andererseits ihnen in der gemeinsamer Arbeit vor Augen zu führen, wie sie durch MeTes geprägt werden. Dadurch besteht die Chance, dass sie in Zukunft kritischer und reflektierter mit Medien und Technologien umgehen und zu Reifen Bürgern heranwachsen."



## Nutzen, Schaden oder ein wenig von beidem?

Jugendliche im Alter von 10 bis 18 Jahren nutzen elektronische Medien so selbstverständlich wie sie mit Messer und Gabel essen gelernt haben – aber oft ohne die implizite Beeinflussung zu reflektieren, der sie dadurch selbst ausgesetzt sind.

Gezielte Fragen und deren gemeinsame Erarbeitung sollen solche Einflüsse sichtbar und bewusst machen:

- Mit welchen optischen Schlüsselreizen sprechen etwa Computerspiele den Spieler gezielt an: Helden mit überbreiten Schultern, aggressiven Helmen, riesigen Waffen oder Heldinnen mit superschmalen Hüften, großen Augen, enormen Brüsten?
- Wie werden im Spiel Probleme gelöst: Durch Kommunikation und Teamarbeit oder durch „Draufhauen und Ballern“?
- Wie wirkt sich die „erfolgreiche“ Strategie im Spiel nach dem Medienkonsum auf Entscheidungen und Verhalten im „realen Leben“ aus?

Die Antworten auf diese Fragen sollen auch Anhaltspunkte dafür liefern, wie öffentliche Stellen zum Beispiel über die Altersfreigabe von Spielen regulierend eingreifen können, oder wann sie es tun sollten.

Die Konzeption der Messinstrumente und die Entwicklung der Experimente laufen in Abstimmung von Schülergruppen und FH-Forschern ab, um eine wissenschaftlich korrekte Methodik zu garantieren. Die Teilnahme am Gesamtprojekt kann auch in Matura-Projekte einfließen, in denen fächerübergreifend Fähigkeiten aus Mathematik, Informatik, Deutsch, Ethik und Psychologie angewendet werden.

### Statement der LehrerInnen:

Das Projekt MeTeOr ist für uns als Schule aus mehrerer Hinsicht interessant. Zum einen gibt es unseren Schülern die Möglichkeit bei einem wissenschaftlichen Forschungsprojekt aktiv mitzuwirken. Zum andern ist aber gerade die Thematik „Auswirkung neuer Medien und Technologien auf das Werteverhalten von Jugendlichen“ für uns als Schule und speziell als Lehrerebene von großem Interesse, da unsere Schüler im Unterricht aber auch in der Freizeit mit neuen Medien konfrontiert sind.“

### Statement der SchülerInnen:

„Der Inhalt des von Ihnen geleiteten Projekts „MeTeOr“ ist für uns besonders ansprechend, weil es uns und unseren Umgang mit Medien persönlich betrifft.“

„Ich bin schon sehr gespannt wie das Projekt ablaufen wird. Auf jeden Fall ist das Thema sehr interessant und aktuell.“

„Wir bedanken uns für die Möglichkeit dieser Zusammenarbeit!“





Sparkling Science >  
Wissenschaft ruft Schule  
Schule ruft Wissenschaft

BMWF<sup>a</sup>

[www.bmwf.gv.at](http://www.bmwf.gv.at)

Bundesministerium für Wissenschaft  
und Forschung