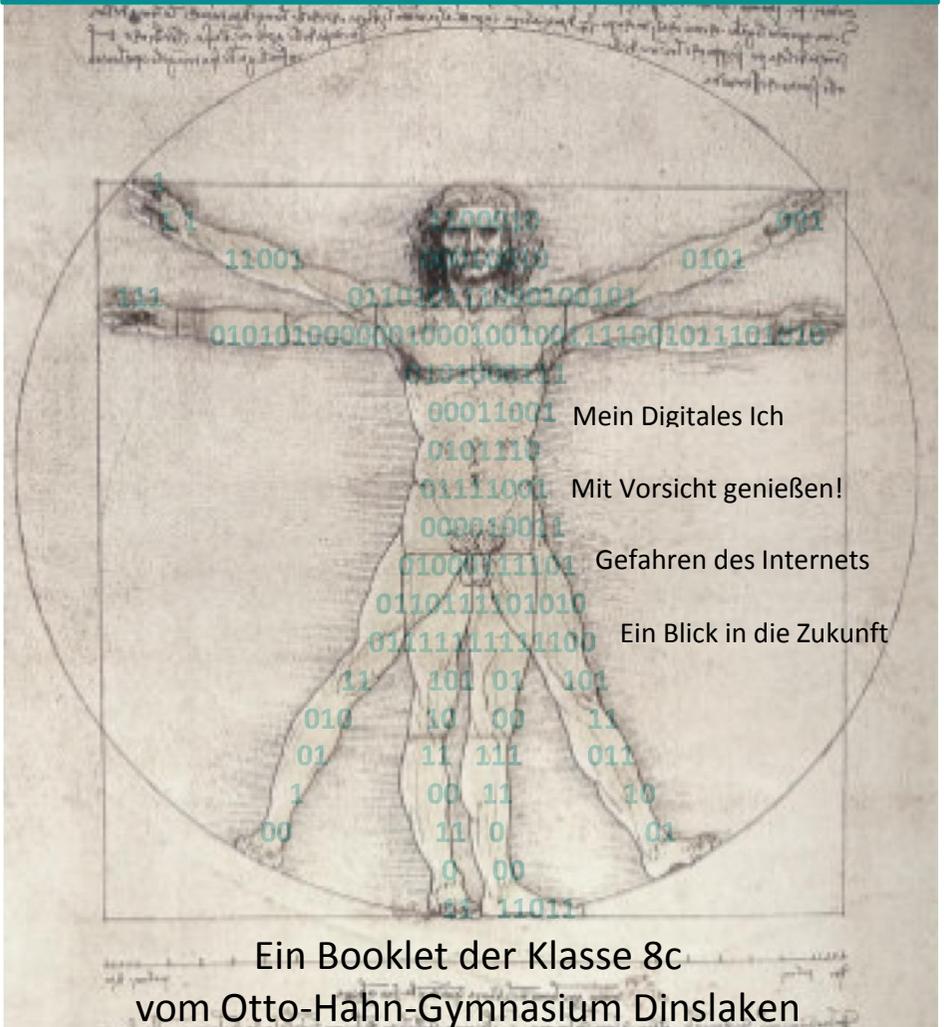


# HALLO, ICH BIN DEIN DIGITALES ICH!



Ein Booklet der Klasse 8c  
vom Otto-Hahn-Gymnasium Dinslaken

## VORWORT

### „Hallo, Ich bin dein digitales Ich“

Über einen Zeitraum von einigen Wochen hat sich unsere Klasse, die 8c vom Otto-Hahn-Gymnasium in Dinslaken, mit dem Thema „Hallo, Ich bin dein digitales Ich“ beschäftigt. In diesem Booklet wollen wir unsere Gedanken und Erfahrungen mit interessanten Experimenten zusammenfassen sowie auf damit verbundenen Vorteile und Gefahren hinweisen.

### **Doch warum ausgerechnet das Thema „Mein Digitales Ich“?**

Ganz einfach: digitale Medien bekommen eine immer wichtigere Rolle in unserem Alltag. So sollte man sich trotz der Vorteile, die wir gerne in unserer Freizeit und im Schul- oder Berufsleben nutzen, stets auch über die damit verbundenen Gefahren bewusst sein. Darüber hinaus haben wir uns damit beschäftigt, wie ein ideales digitales Ich aussehen könnte und wie wir den Gefahren der digitalen Welt begegnen können, ohne auf die Vorteile verzichten zu müssen. Denn Eines ist klar, auch in Zukunft werden die digitalen Medien einen immer größeren Stellenwert in unserem Leben einnehmen. Dies und mehr werden sie in dieser Broschüre erfahren.

Viel Spaß beim Lesen!  
Ihre Klasse 8C



## INHALT

- Mein Digitales Ich S.3
- Die Welt digitaler Medien S.4
- Gefahren des Internets S.5
- Mediennutzung des Einzelnen S.6
- Weitere Gefahren – Wie schützt man sich? S.7
- Digitale Medien in der Schule S.8
- Das ideale Digitale Ich S.9
- Mein digitales Umfeld. Mit Vorsicht genießen! S.10
- Ein Blick in die Zukunft S.11
- Fazit, Impressum S.11

# Mein digitales Ich

## Das Digitale Ich – Was ist das eigentlich?

Heutzutage spielen die digitalen Medien bei vielen Jugendlichen für die Freizeitnutzung und für die Schule eine wichtige Rolle. Bei Erwachsenen werden digitale Medien auch für das Arbeitsleben benutzt. Das Digitale Ich, das man entwickelt, beinhaltet die Daten, die man im Internet über sich veröffentlicht. Dazu zählen Fotos, Videos, Name, Wohnort, Alter, Hobby oder Aufenthaltsort. Jeder ist dabei selbst dafür verantwortlich, was genau er im Internet freigibt.



Aber nicht nur die Daten, die man über sich selbst auf **Social Media** freigibt bestimmen das digitale Ich, sondern auch die Vorlieben eigener Mediennutzung. Jeder Mensch nutzt die Medien anders. Erwachsene nutzen sie meist für das Arbeitsleben und seltener für die Freizeitbeschäftigung. Jugendliche hingegen benutzen digitale Medien für die Schule und noch mehr in der Freizeit. Also entscheiden Häufigkeit und Art der Mediennutzung auch darüber, wie das Digitale Ich aussieht. Manche nutzen eher Computer, manche viel mehr das Handy. Andere schauen lieber fern oder hören Radio. Die Möglichkeiten sind sehr vielfältig. Allerdings steht die Nutzung auch im Zusammenhang mit den Möglichkeiten, die sich einem eröffnen, z.B. die finanzielle Lage, Wohnort, Vorlieben der Freunde etc.

Fazit: Das digitale Ich entspricht der eigenen Persönlichkeit im Internet.

Dieses ist bei jedem Menschen, je nach seinen Interessen und Möglichkeiten, individuell.

### INFO

#### **Social Media**

Übersetzt: Soziale Medien. Durch diese Medien können sich Menschen auch in Gruppen austauschen. Dazu gehören zum Beispiel Wikipedia, YouTube, Facebook, Twitter oder WhatsApp.

# Die Welt digitaler Medien

Die Bedeutung von digitalen Medien nimmt immer mehr zu. Im Leben der Jugendlichen nehmen sie einen großen Stellenwert ein. Sich austauschen, sich mitteilen, sich darstellen, recherchieren für die Schule oder spielen – all dies ist mit dem Handy oder dem Computer möglich.

Die Welt digitaler Medien besteht aus

- Sozialen Netzwerken
- **Chat und Messenger**
- Smartphone
- Internet- und Computerspielen
- Recherche für die Schule
- Einkauf im Netz

## Was uns noch beeinflusst: Das persönliche Umfeld:

Wir sind heute 24 Stunden am Tag und 7 Tage in der Woche mit Freunden über soziale und kommunikative „Apps“ verbunden. Die jeweilige und tatsächliche Mediennutzung hängt oftmals vom Gesellschaftsstand ab. So neigen Geringverdiener und Jugendliche tendenziell mehr dazu, im Mediensumpf zu „versinken“. Dies hat teils große

Auswirkungen auf die Entwicklung von Jugendlichen. Auch Gruppenzwang in Cliques ist ein wichtiger Faktor. Hat man nicht das neuste Handy oder die neuste App, wird man schnell zum Außenseiter. Vernachlässigte Freundschaften können per App wiederaufgenommen werden, da ferne Gebiete plötzlich ganz nah erscheinen. Auf der anderen Seite, kann es passieren, dass man durch zu starken Medienkonsum Freundschaften verliert, weil man keine Zeit mehr hat, sich mit Freunden zu treffen.

Das Digitale Ich von morgen ist bereits ein anderes als das Digitale Ich von heute.

## Globalisierung

Die digitalen Medien spielen zunehmend eine größere Rolle. Die Globalisierung beinhaltet auch die Verbreitung der digitalen Medien und deren Nutzung weltweit. Dabei sind besonders die Kommunikationstechnologien, also alle Medien, die wir Menschen zur Kommunikation nutzen, wie Handy oder Computer, besonders wichtig. Schnelle Entwicklungen und Veränderungen wirken sich auf uns und unsere Arbeit oder Freizeit aus. Dadurch ist das Digitale Ich von morgen bereits ein anderes als das Digitale Ich von heute.

### Apps

App ist die Abkürzung für Application (Programmiersprache) und ist eine Anwendungssoftware. Die meistgenutzten Apps sind Spiele und Messenger. (siehe Infobox rechts)

### Chat und Messenger

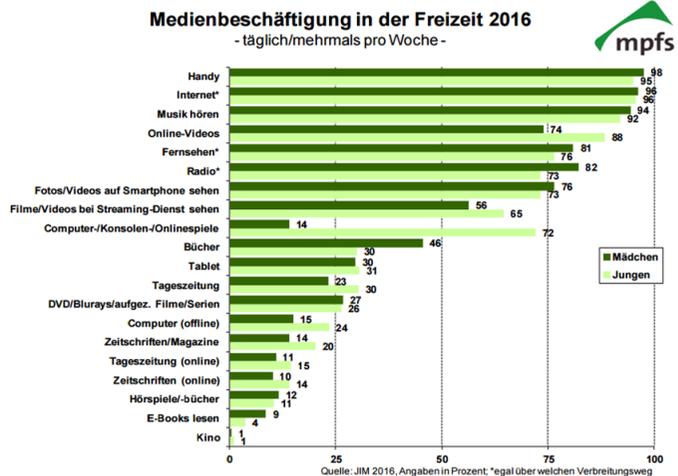
Sind Programme, in denen man mit anderen Personen schreiben oder Chatten kann. Die App Snapchat beinhaltet auch das Wort Chat. Der berühmteste Messenger ist WhatsApp.

# Mediennutzung des Einzelnen

Wie sieht nun die Mediennutzung jedes Einzelnen aus? In diesem Abschnitt stellen wir die durchschnittliche Mediennutzung Jugendlicher zwischen 12 und 19 Jahren vor.

Wo hinterlassen wir unsere Spuren im Internet? Mit welchen Medien gehen wir um? Bei einem Experiment unserer Klasse, in dem wir 24 Stunden dokumentiert haben, mit welchen digitalen Medien wir uns wie lange beschäftigt haben, hat sich gezeigt, dass die meisten Schüler das Handy täglich und reichlich nutzen. Fernseher, Radio und PC wurden eher weniger benutzt. Nur die wenigsten Mitschüler gingen gar nicht an ihr Handy. Nach einer Studie bevorzugen die Jugendlichen in ihrer Freizeit das Smartphone und das Internet.

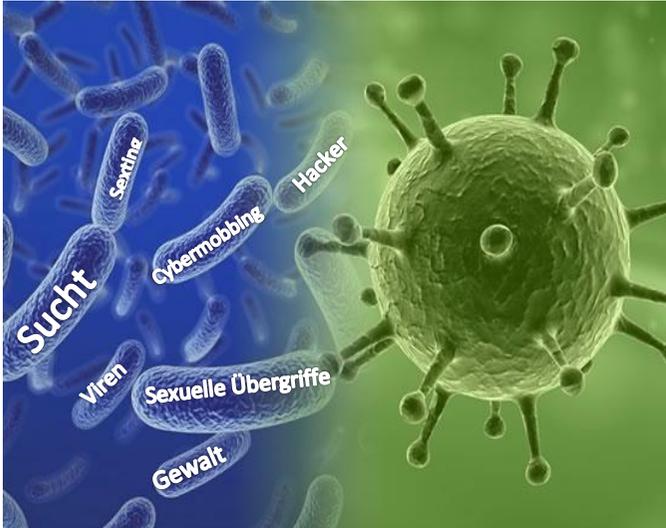
Der bedeutendste Unterschied zwischen Mädchen und Jungen liegt bei Videospielen. 72% der Jungen verbringen ihre Freizeit mit Videospielen, bei den Mädchen sind es verhältnismäßig schwache 14% (siehe Abbildung).



Die aktuelle Jim-Studie von 2016, in der jährlich 1200 Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren befragt werden, besagt auch, dass die Jugendlichen mit einem sehr großen Angebot an verschiedenen digitalen Medien aufwachsen. Smartphones, Fernseher und Internetzugang gibt es praktisch in jedem Haushalt. Auch unser Experiment hat diese Ergebnisse bestätigt.

# Gefahren des Internets

Eine gesunde Zelle im Körper eines Menschen muss sich gegen viele Bakterien und Viren wehren. So ist es auch mit der Mediennutzung. Wer gesund bleiben möchte, muss sich schützen. Und im Internet warten wahrlich viele Gefahren.



## Viren

Sie sind eine große Gefahr. Man sollte immer überlegen, ob die Seiten, die man im Internet besucht, vertrauenswürdig sind oder nicht. Sonst können sich Viren auf dem Computer einnisten, die alle Dateien, Fotos oder Videos auf dem Computer zerstören.



## Cybermobbing

Viele Menschen stellen Videos oder Bilder ins Netz, die zu ihrem privaten Leben gehören. Aber ein Bild, ein Video oder ein Text, der einmal im Internet gelandet ist, bleibt für immer dort. Die Bilder oder Daten können dann für andere Zwecke missbraucht werden. So kommt es vor, dass Jugendliche nicht akzeptiert und ausgeschlossen werden, darüber hinaus im Internet auch noch beleidigt werden.

### INFO

#### Happy Slapping

Übersetzt: Lustiges Draufschlagen. Eine Person wird meist von mehreren Tätern geschlagen oder verletzt. Die Tat wird mit dem Handy gefilmt und in das Internet gestellt. Neben den körperlichen Schäden erleidet das Opfer die Demütigung der Verbreitung des Videos.



## Gewalt

Ein Viertel der Jugendlichen haben schon einmal Gewalt im Internet gesehen. Dies kann bei ihnen zu großer Angst führen. Es gibt verschiedene Arten von Gewalt im Netz. Zum Beispiel Videos von Prügeleien, Folter oder sogar Hinrichtungen. Ein Drittel der Jugendlichen haben bereits Erfahrungen mit diesen Angriffen gemacht. So ist neuerdings „**Happy Slapping**“ im Internet aufgetaucht. Dabei wird eine Person von mehreren Tätern geschlagen und gedemütigt, während die Tat mit dem Handy gefilmt wird. Das Einstellen des Filmes ins Internet bedeutet für das Opfer eine noch größere Demütigung. (Wikipedia)

## Weitere Gefahren - Wie schützt man sich?

### Sexuelle Übergriffe

Das Internet wird immer wieder genutzt, um mit Jugendlichen oder Kindern Kontakt aufzunehmen und sexuelle Gewalt gegen sie auszuüben. Viele Nutzer geben zu viel von sich im Internet preis und gehen damit eine große Gefahr ein, indem sie solchen Menschen die Kontaktaufnahme sehr leicht machen.

sonst treten Entzugserscheinungen wie Schweißausbrüche, Reizbarkeit oder Nervosität auf. Darunter leiden in Deutschland derzeit zwischen 0,5 bis 1,5 Millionen Menschen, auch viele Erwachsene. Für die Betroffenen bietet der virtuelle Raum eine Art Fluchtmöglichkeit vor der Realität. Beim Spiel von online-Rollenspielen können alltäglich Sorgen vergessen werden und man befindet sich sozusagen in einer anderen Welt. Beim Chatten kann man neue „Freundschaften“ knüpfen und erhält schnell Anerkennung. Dabei wird das soziale Leben mit Familie und Freunden vernachlässigt.

### Was kann man tun, um den Gefahren zu begegnen?

Viele Jugendliche machen sich gar keine Gedanken darüber, welche Daten sie in das Internet stellen. Sie sind dort auch oft unterwegs, ohne dass ihre Eltern wissen, was genau sie machen. Dabei wäre es gut, die Eltern oder Vertrauenspersonen einzubeziehen, wenn man zum Beispiel Gewaltvideos gesehen hat, oder sogar ein Happy Slapping-Video. Sieht man, dass ein solches Video gedreht wird, sollte man sofort die Polizei rufen. Für Opfer von Happy Slapping ist es wichtig, sich jemandem anzuvertrauen. Auch bei

### Sucht

Bei dieser Sucht handelt es sich um eine Abhängigkeit von einem digitalen Medium, wie zum Beispiel dem Computer oder dem Smartphone. Der oder die Betroffene kann es nicht längere Zeit ohne das entsprechende Medium aushalten.



Cybermobbing sollte man sich Hilfe bei den Eltern oder erwachsenen Personen holen. Am besten ist es jedoch, sich bereits im Voraus zu schützen, indem man besonders sorgsam mit den eigenen Daten, aber auch mit den Daten anderer umgeht und genau überlegt, ob man den Seiten, die man im Internet besucht auch vertrauen kann. Auch sollte man anderen keinen Zugriff zu seinen persönlichen Daten und Passwörtern erlauben. Die Zeit, die man mit den digitalen Medien verbringt sollte zeitlich begrenzt sein. Vor allem aber sollte man sich über mögliche Gefahren gut informieren.

# Digitale Medien in der Schule

Viele Jugendliche benutzen Handys, Laptops usw. Aber ist es eine gute Idee, digitale Medien auch in den Schulen zu benutzen? Die Meinungen dazu sind sehr gespalten. Manche sagen, dass es eine gute Idee sei, doch andere wiederum behaupten das Gegenteil. Wir haben Vor- und Nachteile einmal in einer Tabelle zusammengefasst.



Es gibt bereits Schulen, in denen die Handynutzung erlaubt ist. In den Niederlanden, in Nijkerk, befindet sich eine solche Schule, das Corlaer College. Jeder Schüler besitzt einen kleinen Laptop und darf sein Handy jederzeit benutzen. Vor allem werden sie aber genutzt, um damit effektiv zu lernen. Aber schreiben die Schüler auch noch von Hand?

Ja, das machen sie! Ob es Schulen mit Handynutzung und Laptops bald vielleicht auch in Deutschland geben sollte, darüber lässt sich streiten. (Quelle: [medienprojekt2012.blogspot.de](http://medienprojekt2012.blogspot.de))

Pro	Contra
Höhere Lernmotivation	Größere Ablenkung, das kann sich negativ auf die Noten auswirken
Kinder werden früh an Medien gewöhnt	Lehrer kennen sich zu wenig aus
Für jedes Fach ein gutes Lernprogramm	Handys auf dem Schulhof verhindern, dass Kinder miteinander reden und spielen.
Selbständiges Lernen	Kinder mit keinen oder qualitativ schlechteren Handys können ausgegrenzt werden
Ordentliche Tafelbilder durch Whiteboards	Schummeln mit Handys vermeiden

# Das ideale digitale Ich!

Gibt es ein ideales Digitales Ich? Diese Frage haben wir uns gestellt.

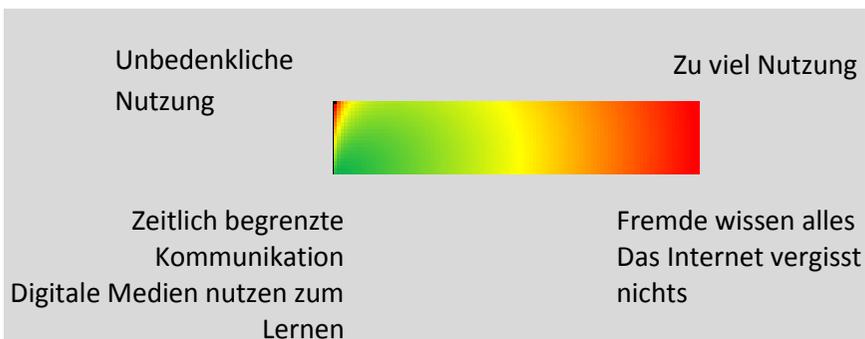
Mit dem idealen Digitalen Ich ist gemeint, wie man im digitalen Bereich unterwegs sein sollte. Welche persönlichen Daten sollte man zum Beispiel preisgeben, welche nicht? Meine Adresse und meine Handynummer sollte ich nicht weitergeben. Kann ich aber angeben, was ich für ein Hobby habe oder was ich meiner Freizeit mache? Oder ist auch das schon zu viel?

Auf gar keinen Fall sollte man schlimme Bilder oder Videos posten, z.B. pornografische Sachen oder Videos, auf denen man betrunken ist. Es ist bekannt, dass Chefs nach dir googeln, bevor sie dich einstellen. So kann ein Foto, auf dem man betrunken erscheint, schlimme Folgen haben.

Auf der anderen Seite sollte man digitale Medien doch nutzen können. Ohne sie wäre der Kontakt zu Freunden etwas schwieriger. Mit ihnen kann man sich informieren, was in der Welt so passiert. Das Lernen in der Schule kann so leichter werden.

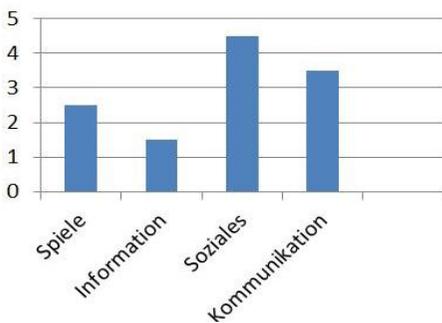


Aber wie sollte denn nun das ideale digitale Ich aussehen? Auf keinen Fall sollte man persönliche Daten wie seine Adresse angeben. Auch sollte man nicht zu viel Zeit mit digitalen Medien verbringen und darüber alle seine persönlichen Freundschaften vernachlässigen. Aber im Endeffekt gibt nicht für alle DAS perfekte Digitale Ich, da man selbst Verantwortung übernehmen muss und entscheiden sollte, was gut für einen ist oder nicht.



# Mein digitales Umfeld. Mit Vorsicht genießen!

Über das Digitale Ich, über Vor- und Nachteile der Nutzung digitaler Medien haben wir nun bereits einiges erfahren. Doch wie kann man den besten Nutzen erzielen und den Gefahren dennoch trotzen? Um dies zu klären, sollten wir uns das Ergebnis eines Experimentes anschauen, welches verdeutlicht, welche digitalen Medien wir genau nutzen und worin das größte Gefahrenpotenzial liegt.



In einem Experiment hat unsere gesamte Klasse für 24 Stunden die Nutzung digitaler Medien dokumentiert. Besonders haben sich soziale und kommunikative Apps hervorgetan (siehe Grafik). Zusammen haben über 75 % der Schüler (30 Schüler in unserer Klasse) vor allem ihre Handys genutzt um zu chatten. Knapp 25 % der Schüler

beschäftigten sich vornehmlich mit Computer- und Internetspielen. Zur Informationssuche nutzten 13 % der Schüler digitale Medien.

Eine besondere Herausforderung war das zweite Experiment, in dem wir 24 Stunden digital gefastet haben und keine digitalen Medien genutzt haben. Dabei konnte man realisieren, was uns am meisten fehlt. Den Schülerinnen und Schülern unserer Klasse fiel es schwer auf digitale Medien zu verzichten, da diese in der heutigen Zeit eine sehr wichtige Rolle eingenommen haben. Besonders schwer fiel es den meisten, auf das Handy zu verzichten, genauso aber auf den Fernseher am Abend oder das Radio im Auto.

Anwendungen im sozialen Bereich und die Kommunikation erfreuen sich großer Beliebtheit. Doch worin liegt das größte Gefahrenpotenzial?

## Wir raten:

- Gehe bewusst und kritisch mit digitalen Medien um.
- Vorsicht bei sozialen Medien! Prüfe was du von dir preisgibst.
- Versuche deinen Medienkonsum auf das Nötigste zu begrenzen.
- Die größte Verantwortung für dein Digitales Ich trägst du selbst, also denke erst darüber nach, was von dir im Internet landen sollte und hilf mit, den Effekt eines „Gläsernen Menschen“ zu vermeiden.

# Ein Blick in die Zukunft!

Wie sieht das Digitale Ich in 20, 50 oder 100 Jahren aus? Das Internet und die digitalen Medien befinden sich in starkem Wachstum. So waren im Jahr 2000 nur ca. 360 Millionen Menschen online, also ca. 6%. Heute sind es 80 % der Weltbevölkerung. Diesen enormen Anstieg kann man im folgenden Diagramm gut erkennen.



Abb.: Internetnutzung 2016 ([http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Onlinestudie\\_2016/Kern-Ergebnisse\\_ARDZDF-Onlinestudie\\_2016.pdf](http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Onlinestudie_2016/Kern-Ergebnisse_ARDZDF-Onlinestudie_2016.pdf))

Wenn man diese Werte sieht, fragt man sich bestimmt: „Wie sieht mein digitales Ich der Zukunft aus?“ Dazu haben wir einige Menschen unterschiedlichen Alters befragt. Die Vorstellungen dazu waren bei allen recht ähnlich:

Ein Leben, in dem alles vernetzt ist. Ein Leben, in dem der Spiegel uns scannt und alle wichtigen Infos bereithält, der uns sagt, was heute in unserem Terminkalender steht, und der uns sagt, was wir heute dazu passend anziehen sollen. Ein Leben, in dem jeder einen Chip im Gehirn hat, der alle Informationen, ob passende Gesichter zu unseren Kontakten oder auch

Kochrezepte für das Essen am Abend speichert und bereithält.

Die meisten verbinden die digitale Zukunft mit Robotern, die sogar nahezu jeden Beruf, egal ob Arzt oder Bäcker, ersetzen werden. Wir können die Roboter über das Handy steuern und er macht genau das, was wir ihm sagen. Und soweit ist das alles vielleicht gar

nicht entfernt. Es gibt bereits selbstfahrende Autos, die von hochintelligenten Computern gesteuert werden. Man selbst entspannt und das Auto erledigt den Rest. Wenn man

möchte verbindet man einfach sein Smartphone und kann Musik hören oder Geschäfte erledigen.

Aber wie unser digitales Ich wirklich in der Zukunft aussieht, werden wir erst wissen, wenn es soweit ist.



Abb.: Autonome (selbstfahrende) Autos ([http://www.sk11.org/files/art/previewImages/19\\_autokom1\\_1330517.gif](http://www.sk11.org/files/art/previewImages/19_autokom1_1330517.gif)) 016.pdf

## Fazit

Im Rahmen des Wettbewerbs haben wir uns mit dem Thema „Hallo, ich bin dein Digitales Ich“ beschäftigt. So stellte sich für uns die Aufgabe, uns bewusst mit unserem persönlichen Digitalen Ich auseinanderzusetzen. Zunächst haben wir überlegt, wie unser digitales Ich überhaupt aussieht. Um uns einmal bewusst darüber zu werden, welche digitalen Spuren wir täglich hinterlassen, haben wir für 24 Stunden dokumentiert, welche digitalen Medien wir wie lange benutzt haben. Anschließend haben wir digital gefastet. 24 Stunden haben wir komplett auf digitale Medien verzichtet. Wir haben sozusagen unseren Mediengebrauch einmal „auf null gestellt“. Dabei ergab sich, dass digitale Medien für uns immer unverzichtbarer und wichtiger werden. Es fiel uns zum Teil sehr schwer, auf die digitalen Medien zu verzichten. Sie sind für uns bereits selbstverständlich, und die Digitalisierung steigt stetig und wird immer wichtiger.

Aber wir mussten auch feststellen, dass es nicht ganz ungefährlich ist, zu sorglos mit digitalen Medien umzugehen. Man sollte immer darauf achten, was man von sich preisgibt. Wichtig ist ein kritischer und überlegter Umgang in der richtigen Dosierung mit den digitalen Medien. Man sollte seine persönlichen Daten schützen. Um die Vorteile digitaler Medien, sei es Privat, für die Schule oder für die Arbeit nutzen zu können, sollte man auf jeden Fall verantwortungsvoll für sich selbst und andere damit umgehen und sich unbedingt bewusst mit dem Thema auseinandersetzen.

---

**IMPRESSUM** - An diesem Booklet haben gearbeitet:

Daniel Berndt, Constantin Bienen, Nele Biermann, Marisa Böge, Franziska Fuchs, Lina Häde, Aaron Hermanns, Rebecca Jacob, Tanja Joisten, Fynn Kindermann, Marie-Sophia Klar, Jannik Köffer, Loukas Kordos, Gina Koziol, Thorben Krause, Jana Matejka, Timo Melcher, Paul Neisius, Milane Nerstheimer, Hannah Oetelshoven, Jana Scherf, Jaron Schulz, Maximilian Schwentick, Louisa Schwick, Timo Spiwoкс, Dascha Stebichow, Nico Traut, Alec von Schwerin, Florian Weiß, Marcel Winkler

**TITELBILD**

Leonardo da Vinci (1490) – der vitruvianische Mensch. (Der wohlgeformte Mensch)

