



#jugend #medien #japan

Anlagen zur Ergebnisdokumentation
des Deutsch-Japanischen
Studienprogramms 2019



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Programm

Samstag, 25.05.

Abflug nach Tokio

Sonntag, 26.05.

Ankunft in Tokio

Nachmittags Begrüßung

Vortrag: Überblick über die Angebote der National Institution for Youth Education (NIYE)

Herr Tetsuya SATO, Referatsleiter

Internationale Angelegenheiten und Planung, Abteilung Fonds für Kinderträume

Einführung ins Programm

Montag, 27.05.

Vormittags Vortrag: Das aktuelle mediale Umfeld junger Menschen

Herr Jun TAKAHASHI, Associate Professor

Tokyo Gakugei University, Faculty of Education

Begrüßungsmittagessen

Vorstellung der Teilnehmenden auf Japanisch

Nachmittags Vortrag: STOPit Inc. – Prävention von Cybermobbing

Herr Ozaburo TANIYAMA, CEO

Dienstag 28.05.

Vormittags Grundschule Yushima - Schule zur Förderung der Programmierung

Tokyo

Herr KURIHARA, Direktor

Lehrer/-innen der Schule und Vertreter/-innen des Referats

Informationsbildung im Bunkyo-Bezirksamt

Nachmittags Besuch: Kaspersky Labs Japan Inc.

Herr Shoji YABUUCHI, CSR-Manager

Mittwoch, 29.05.

Vormittags Vortrag: Maßnahmen gegen Internetsucht in Zusammenarbeit mit

NIYE

Naoyuki KITAJIMA, Referatsleiter

Abteilung für pädagogische Programme

Nachmittags Besuch: Kurihama Medical and Addiction Center
Frau Satoko MIHARA, leitende Psychologin
Herr Susumu HIGUCHI, Direktor
Herr KITAYUGUCHI, Psychologe
Patienten

Donnerstag, 30.05.

Vormittags Transfer nach Kobe

Nachmittags Besuch: Hyogo Youth Services Administration
Herr KASAI, Herr MATSUMURA
Hyogo Präfektur, Planungsabteilung, Referat Jugend

Freitag, 31.05.

Vormittags Besuch: Kobe University Hospital
Professor Ichiro SORA
Fachbereich medizinische Forschung Schwerpunkt Psychiatrie

Nachmittags Transfer zum Awaji Center
Kennenlernen der Gastfamilien
Gastfamilienaufenthalt

Samstag, 01.06.

Gastfamilienaufenthalt

Sonntag, 02.06.

Mittags Abschiedsfeier zum Ende des Gastfamilienaufenthalts

Nachmittags Besprechung und Reflexion

Montag, 03.06.

Vormittags Besuch: Komitee zur Förderung von Smartphone- und Internetsicherheit der Stadt Minami-Awaji Stadt
Herr Miyauchi HIROSHI

Nachmittags Vortrag: Vorstellung der Aktivitäten des National Awaji Youth Friendship Center
Herr UMESU, stellvertretender Direktor

Dienstag, 04.06.

Vormittags Besuch: Kwansei Gakuin University
Herr Kensuke SUZUKI, Associate Professor
Institute for Advanced Social Research

Transfer nach Tokio

Abends Erstellung der Ergebnispräsentation

Mittwoch, 05.06.

Selbststudium

Donnerstag, 06.06.

- Vormittags Fachgespräch mit Experten:
Herr Jun TAKAHASHI, Associate Professor, Tokyo Gakugei University,
Faculty of Education
Frau Satoko MIHARA, leitende Psychologin, Kurihama Medical and
Addiction Center
- Nachmittags Besprechung der Dokumentation
Evaluation

Freitag, 07.06.

- Vormittags Ergebnispräsentationen
- Nachmittags Deutsch-Japanisches Fachkräfteseminar
- Abends Abschlussparty & Kampai
Darbietungen der deutschen Delegationen

Samstag, 08.06.

Abflug nach Deutschland

Vorträge und Einrichtungsbesuche

Das mediale Umfeld junger Menschen in Japan

- Altersstufen: Grundschüler 6-12 Jahre, Mittelschüler 13-15 Jahre, Oberschüler 16-18 Jahre
- 50% der 18-jährigen geht an die Universität (93% der Gymnasiasten).
- 94% der 20-jährigen benutzen ein Smartphone, mit zunehmendem Alter stärkere Nutzung von PC (>50%).
- Ampanam – Animationen für Kinder ist der populärste Inhalt für Kleinkinder.
- Im Kindergartenalter fast keinerlei Angebote zu Medienkompetenz, tendenziell ist ein bewahrpädagogischer Ansatz vertreten.
- Nutzung von Medien bei Oberschüler(inne)n vornehmlich für Hobbies (Spiele, Filme), deutlich geringere Nutzung von Chats mit Freunden und Familie.
- Laut einer Untersuchung von 2016 unter 15-jährigen Schülerinnen und Schülern nimmt die Schulleistung in Japanisch und Mathematik bei zunehmender Spieldauer (Online-Spiele) und Internetnutzung ab.
- LINE (ein Messengerdienst) ist das meistgenutzte Netzwerk mit ca. 70% Durchdringung.
- Anonymität ist für Jugendliche ein wichtiger Aspekt bei der Wahl sozialer Netzwerke.
- TicToc ist bei Jugendlichen populär, Twitter ist besonders beliebt bei den Oberschüler(inne)n.
- Relevanz von Onlinecommunities nimmt zu, auch in der Altersgruppe der über 60-jährigen.
- Politische Statements spielen in sozialen Netzwerken eine sehr geringe Rolle.
- Die vermehrte Nutzung von Smartphones durch Kinder und Jugendliche führt auch zu einem Anstieg der Kriminalität gegenüber dieser Zielgruppe. Im Jahr 2017 wurden knapp 1900 Fälle von Kriminalität gegen Kinder und Jugendliche in sozialen Netzwerken gezählt, darunter 702 Verstöße gegen den Jugendschutz, 570 Fälle von Kinderpornographie und 447 von Kinderprostitution.
- Zum Schutz vor Missbrauch wird sich in erster Linie auf elterliche Kontrolle und Filter von Smartphoneanbietern verlassen.
- Informations- und Beratungsangebote für Eltern gibt es seitens der Schule, durch das Bildungsministerium (MEXT) oder seitens privater Unternehmen (z.B. Handy-Provider) im Rahmen ihrer CSR-Aktivitäten.
- Wenig Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien in den Schulen.
- Schwache Ausbildung von Pädagog(inn)en im Bereich Medienpädagogik.
- In der Schule wird einmal pro Semester die „sichere Smartphonennutzung“ thematisiert, PC-Unterricht findet kaum statt. Die Mediennutzung selbst ist z.B. Thema im Japanischunterricht („kreatives Schreiben“), Verhaltensregeln für das Internet werden im Ethikunterricht aufgegriffen.
- NHK, die öffentlich-rechtliche Rundfunkgesellschaft Japans, produziert Sendungen für den medienpädagogischen Schulunterricht.

- Insgesamt ist die Ausstattung der Schulen im Bereich Medien schlecht, auch viele Lehrer/-innen fühlen sich mit der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) überfordert.
- Trotzdem weist Japan überdurchschnittliche Erfolge in der OECD-Erhebung bei Mathematik und im geringeren Maße bei den IT-Kompetenzen auf.

STOPit Inc. Japan KK: Cybermobbing

Ausgangspunkt ist eine Zunahme der Fälle von Cybermobbing; in einer jüngsten Erhebung geht man von ca. 12.000 Cybermobbing-Fällen in Japan aus. Regelmäßig ist nach Ende der Sommerferien mit Schulbeginn ein Anstieg von Selbstmorden unter Jugendlichen zu verzeichnen. Gerade in ländlichen Gegenden kann auf Mobbing nicht mit Schulwechsel begegnet werden, da es zu wenige Schulen gibt.

Der Referent hat selbst als Kind Mobbing erlebt. Die Eltern wollte er nicht ansprechen, um sie nicht zu belasten, die Lehrer/-innen einzubeziehen war ebenfalls nicht möglich.

Die Idee von STOPit ist, Jugendliche für eine verantwortungsvolle Nutzung sozialer Netzwerke zu sensibilisieren: welche Bilder veröffentliche ich, was gebe ich preis? Die Schülerinnen und Schüler sollen für das Thema Mobbing sensibilisiert werden und es werden ihnen Handlungsmöglichkeiten aufgezeigt. Gleichzeitig sollen Lehrkräfte dabei unterstützt werden, ein gutes Klassenklima zu entwickeln und so Mobbing vorzubeugen. Schließlich bietet die App „STOPit“ Betroffenen, aber auch Dritten, die Möglichkeit anonym Hilfe und Beratung zu erhalten.

Im Rahmen von Workshops für Schulklassen, sollen insbesondere die sog. „Zuschauer“ oder „Wegschauer“ angesprochen werden. Einstieg ist ein zehnminütiges Video, in dem ein Kind in einem Gruppenchat gemobbt wird. Schließlich werden zwei Handlungsalternativen angeboten, die dann den Auftakt für die Diskussion in der Klasse bilden. Die begleitenden Unterrichtsmaterialien wurden gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern einer Oberschule entwickelt.

Für die Nutzung der App werden von der Schulverwaltung Codes je Schule und Jahrgangsstufe vergeben. Die soll Betroffenen auch signalisieren, dass sie professionell betreut werden. So können die Berater/-innen zwar sehen, welche Jahrgangsstufe und welche Schule betroffen ist, die ratsuchende Person bleibt anonym. Betroffene können Screenshots, Texte oder Videos einsenden. Die Berater/-innen sind beispielsweise klinische Psychologen oder auch ehemalige Schulleitungen. Beraten werden diese durch entsprechend qualifizierte Fachkräfte aus dem kommunalen Bildungs- und Erziehungsausschuss.

Die häufigsten Anliegen ratsuchender Jugendlicher beziehen sich auf Mobbing (ca. 30 % der Beratungsfälle), darüber hinaus spielen aber auch allgemeine Fragen zum Internet, Cyberkriminalität oder Schwierigkeiten im Umgang mit Lehrkräften eine Rolle.

Finanziert werden die Angebote über kommunale Mittel aus dem Bildungshaushalt. 2018 wurde das Programm in über 300 Schulklassen getestet. Es hatte gut anderthalb Jahre gedauert, bis sich erste Schulen fanden, die bereit waren, die App zu testen. Inzwischen wird sie in 274 Schulen in Japan eingesetzt und erreicht etwa 110.000 Schülerinnen und Schüler.

Grundschule Yushima - Schule zur Förderung der Programmierung

Tokyo

Die Yushima Grundschule ist eine der ältesten Schulen Japans (Gründungsjahr 1870). Sie führt die 1.- 6. Klasse und ist durchgängig mindestens zweizügig; insgesamt sind es 380 Schülerinnen und Schüler.

Die Einrichtung verfügt als Projektschule über 210 Computer mit Touchfunktion, was im Vergleich zu deutschen Grundschulen eine sehr beträchtliche Ausstattung ist. Außerdem sind alle Klassenzimmer mit Whiteboards ausgestattet. In Klasse 1-3 stehen etwa 40 Geräte zur Verfügung, danach kann jedes Kind einen Computer nutzen, ebenso die Schüler/-innen der Förderklasse. Die Wartung wird von einem Techniker des Stadtbezirks viermal im Monat übernommen. Diese Ausstattung ist allerdings nicht als japanischer Standard zu sehen, da immer wieder betont wurde, dass es sich bei der Schule um eine Modellschule handelt.

In den Klassen 1-3 werden soziale Netzwerke thematisiert. Anhand von Arbeitsblättern („SNS Tokyo Note“) erarbeiten die Schülerinnen und Schüler den sachgerechten Umgang mit sozialen Netzwerken. Dabei werden neben dem Erlernen von Regeln im Umgang mit sozialen Netzen, auch die Vorteile der gegenseitigen Unterstützung vorgestellt. So werden Projekte im sozialen Nahraum aufgesetzt, z.B. Unterstützung für das benachbarte Altenheim. Ergänzend gibt es Schulungsangebote für Eltern. Ziel ist eine sachgerechte Begleitung der sinnvollen Netznutzung der Kinder.

Da wir bereits die hohen Zahlen der frühen Netznutzung durch junge Kinder in Japan kennen, erscheint diese Vorgehensweise sehr sinnvoll. Der Unterricht und die Angebote werden über die Eltern evaluiert. Es scheint so, dass die Eltern die Schule auch besonders wegen dieser Angebote zur Mediennutzung wählen.

In den weiterführenden Klassen werden medienpädagogische Aspekte mit Inhalten der Informatik verbunden. Mit dem Bau kleiner Roboter erlernen die Schülerinnen und Schüler Grundzüge der Prinzipien von Programmierung. Die Aufgaben haben aber immer einen praktischen Hintergrund. Wir haben ein Beispiel gesehen, in dem sie ein praktisches und hilfreiches Gerät ebenfalls für die Senioren des benachbarten Altenheims erfinden sollten. Bei zwei Schülerinnen entstand so ein „Saugelephant“.

Im Fachunterricht wird der Computer zur inneren Differenzierung genutzt. Die Schule ist mit dieser großen Computerausstattung eine Projektschule des Stadtbezirks und wird daher z.T. auch von Firmen unterstützt. Ab dem kommenden Jahr ist die fächerintegrative Nutzung des Computers in japanischen Grundschulen landesweit vorgesehen.

Die Konzeption der Yushima Grundschule überzeugt: nicht die Technik wird in den Vordergrund gestellt, sondern die kooperative Nutzung. Zugleich wird nicht mit einem erhobenen Zeigefinger gearbeitet und nur Gefahren des Netzes vorgestellt. Die Schule versucht zu vermitteln, dass vor allem soziale Netzwerke auch zur Kooperation genutzt werden können. Ein so umfangreicher Unterricht zu neuen Medien ist in Deutschland im Grundschulbereich nicht üblich. In dieser Form aber, die den Nutzen und Gefahren neuer Medien in den Mittelpunkt von Projektaufgaben stellen, erscheint er sinnvoll und wird auch von den Schülerinnen und Schülern geschätzt. Besonders da bereits junge Kinder hohe Zeiten der Internet- und Spielenutzung haben, ist eine frühzeitige

medienpädagogische Unterstützung wünschenswert. Im Vortrag wurde auch der Begriff der „Informationsethik“ genannt ohne ihn im Detail zu erläutern. Aber die oben genannten Beispiele wie die Nutzung der sozialen Medien oder auch Programmieraufgaben weisen den Weg einer selbstbestimmten Mediennutzung, die auch ethische Aspekte beinhaltet.

Kaspersky Labs Japan Inc.: Ein Beispiel für medienpädagogisches

Engagement von Unternehmen

Die Kaspersky Labs Japan Co Ltd. wurde 2004 als japanischer Ableger der Firma Kaspersky Lab ZAO gegründet, welche im Bereich Cybersecurity und Antiviren-Software inzwischen weltweit in 200 Ländern aktiv ist, insgesamt ca. 4000 Mitarbeiter beschäftigt und nach eigenen Angaben 400 Millionen Nutzer erreicht. Der japanische Standort befindet sich in Tokyo im Stadtteil Akihabara.

Der Bereich für Corporate Social Responsibility wurde 2014 von Kaspersky Labs Japan eingerichtet und verbindet soziale, meist präventive Projekte im Bereich Cybersecurity mit einem effektiven Marketing sowie Verbesserung der eigenen Reputation für das Unternehmen. Im Mai 2015 wurden in diesem Rahmen erste online verfügbare Aufklärungsangebote von Kaspersky entwickelt. Mit dem Fokus auf ethisch richtigem Verhalten im Internet wurde ein Test erstellt, an dem insgesamt 28.038 Schüler teilnahmen. Ebenfalls im Mai 2015 wurde in Kooperation mit Dr. Shiota von der Shizuoka Universität und der Non-Profit-Organisation e-lunch ein online abrufbarer Test zur Überprüfung von Kenntnissen Jugendlicher über sicherheitsrelevante und rechtliche Aspekte der Smartphone- und Internetnutzung entwickelt, an dem 15.985 Schüler mehrerer Grundschulen und Mittelschulen sowie 1441 Eltern teilnahmen (alle Zahlen aus einer Erhebung 10/2018). Nach erfolgreicher Absolvierung des Tests stellte Kaspersky das „Junior Smartphone Zertifikat“ aus, das als pdf-Datei heruntergeladen werden konnte. 2017 folgte zu diesem Thema noch eine Sicherheitsanleitung. Ebenfalls ein Kooperationsprojekt mit der Shizuoka Universität auf Initiative Kasperskys ist ein 2017 gestartetes Projekt, dass Jugendliche über Gefahren im Internet anhand visuell einprägsamer Lernkarten aufklärt und an Mittel- und Oberschulen in 50-minütigen Lerneinheiten im Rahmen des Schulunterrichts durchgeführt wurde.

Diese Lernkarten werden in abgewandelter Form seit Dezember 2019 auch in der Präventionsarbeit mit Senioren im Projekt „rakugo“ eingesetzt. Die Lernkarten für Kinder erhielten 2018 den Qualitätspreis „Consumer Education Teaching Material“. CSR-Manager Kasperskys aus anderen Ländern planen dieses Konzept zu übernehmen. In englischer Sprache werden die Karten derzeit bereits entwickelt. Zur Aufklärung von Eltern über den sicheren Umgang ihrer Kinder mit Smartphones und dem Internet bietet Kaspersky Labs Japan des Weiteren seit 2017 90-minütige Seminare an, die in Kindergärten und an Grundschulen durchgeführt werden. Im Zeitraum 11/2017-10/2018 fanden insgesamt 17 solcher Seminare mit 1109 Teilnehmern statt. Jüngste Daten zur Internetsicherheit besagen, dass die gesetzlich vorgeschriebenen Filter auf internetfähigen Geräten bislang nur von 40% der jungen Nutzer verwendet werden. Ab einem gewissen Alter sind sie zudem häufig in der Lage, die Filter zu umgehen oder gänzlich zu deinstallieren. Hier sind sie ihren Eltern im Wissen oft voraus, was für den Jugendschutz eine Herausforderung darstellt. Japanische Eltern setzen bislang in der

Regel auf eine strenge Kontrolle der Smartphone-Aktivitäten ihrer Kinder. Aber auch die technischen Filter werden nicht staatlich reguliert, sondern von den Firmen bereitgestellt. Laut Herrn Yabuuchi könnten künftig zunehmend Filter mit selbstlernender künstlicher Intelligenz zum Einsatz kommen.

Maßnahmen gegen Internetsucht in Zusammenarbeit mit der National Institution für Youth Education (NIYE)

Internetsucht wird in Japan als zunehmendes gesellschaftliches Problem wahrgenommen. Eine Studie des Innenministeriums (2017) besagt, dass insbesondere die Altersgruppe der 10- bis 19-Jährigen stark gefährdet ist. Hier liegt der Anteil der internetabhängigen Jugendlichen bei knapp über 20 Prozent. Jungen sind stärker gefährdet als Mädchen und tendieren eher zu Online-Spielsucht, während Mädchen eher zu sozialen Netzwerken tendieren. Nach einer Studie des Gesundheitsministeriums (2018) verdoppelte sich die Zahl der internetabhängigen Mittel- und Oberschüler/-innen innerhalb der letzten fünf Jahre; demnach sind 930.000 von ihnen internetabhängig.

Um diesem Problem sekundär- und tertiärpräventiv entgegenzuwirken hat NIYE in Zusammenarbeit mit dem Kurihama Medical Center (s.u.) ein fünfjähriges (2014-2018) Modellprojekt entwickelt, in dem der Internetsucht medizinisch und pädagogisch begegnet wird. Gemeinsam entstand die Idee eines „Selbstfindungs-Camps“, für internetabhängige junge Menschen.

Ziele dieses 9-tägigen Camps sind:

- „Ausstieg“ bzw. Interesse für andere Aktivitäten entwickeln
- Grundlegende Lebensgewohnheiten wiederaufbauen (z.B. Tag- Nacht-Rhythmus)
- Kommunikationsstruktur, Selbstreflexion und Gruppendynamik stärken

Besonderheiten des Programms:

- Einbindung von Mentor(inn)en, auch solchen, die früher ebenfalls abhängig waren (Betreuungsverhältnis 2:2)
- tägliche Supervision
- Langfristigkeit: Follow-up-Termine nach zwei Monaten und nach einem Jahr
- Kombination von kognitiver Verhaltenstherapie mit erlebnispädagogischen Angeboten
- Einbeziehung der Familien in Form von Fortbildungen

Das Camp wurde wissenschaftlich begleitet. Die durchschnittliche Internetnutzungsdauer der Teilnehmer/-innen nahm nach dem Camp ab, auch wenn kein bedeutsamer Unterschied erkennbar ist (davor: 8,8 Std./Tag, danach: 6,0 Std./Tag). Im Laufe des Modellprojektes wurde ein Manual entwickelt, das anderen Institutionen zur Verfügung gestellt wurde.

Kurihama Medical and Addiction Center: Ansätze zur Behandlung von Internet- und Online-Spielsucht

Das Kurihama Medical Center hat eine lange Tradition in der Behandlung von Suchterkrankungen und war 1963 die erste Fachstation für Alkoholsucht in Japan. In 2011 haben sie landesweit das erste Programm zur Behandlung von Internetsucht gestartet. Die Einrichtung bietet stationäre und ambulante kurz- und langzeittherapeutische Maßnahmen für internetabhängige junge Menschen an. Zudem bietet das Center auch Beratung (z.B. für Familienangehörige) an und führt zusammen mit NIYE „Selbstfindungs-Camps“ (s.o.) durch. Zentrale Säulen der Behandlung sind:

- Umfassende Anamnese (drei Termine) zur Festsetzung der Therapie- und Behandlungsziele
- Ambulante/stationäre Therapie nach dem New Identity Program (NIP), in Kombination mit weiteren Therapieangeboten (Ergotherapie, kognitive Verhaltenstherapie, gruppentherapeutische Settings, soziales Kompetenztraining, Psychoedukation)
- Einbeziehung der Eltern in Form von Schulungen

Der überwiegende Teil der Patient(inn)en ist männlich (215 von 269). Zum Zeitpunkt des Besuchs wurden neun männliche Jugendliche/junge Erwachsene im Alter von 15-22 Jahren stationär behandelt. 90 Prozent der Klient(inn)en leiden unter Online-Spielsucht (241 von 269). Alle drei Monate können sich neue Bewerber/-innen für Behandlungsplätze registrieren. Es gibt deutlich mehr Anfragen als verfügbare Plätze. Nach einem erfolgreichen Erstgespräch dauert es ca. einen Monat bis zur stationären Aufnahme der Klient(inn)en.

Internetsucht weist viele Parallelen zu anderen Suchterkrankungen (z.B. Alkoholsucht) auf. Sie wird gesellschaftlich oft nicht als Krankheit akzeptiert, sondern als ein Problem der Selbstregulation angesehen und nicht richtig ernst genommen (z.B. auch von Lehrkräften). Die Behandlung wird von der Krankenkasse bezahlt, aber die Patient(inn)en (bzw. deren Eltern) müssen eine Zuzahlung leisten. Da Spielsucht in Japan bislang nicht als Krankheit anerkannt war, mussten die Psycholog(inn)en oft auf andere Diagnose (z.B. Impulsivität) ausweichen, um die stationären Plätze mit den Krankenkassen abzurechnen.

Bislang gibt es keine nationale Untersuchung und keine einheitliche Definition zum Thema Spielsucht in Japan. Dadurch wird die Entwicklung angemessener Behandlungsmaßnahmen erschwert. Die Maßnahmen der Regierung gegen Internet- und Online-Spielsucht kommen spät. Die technische Entwicklung und deren Nutzungsausdehnung hatte in Japan lange Vorrang, während die Schattenseiten vernachlässigt wurden. Durch die Anerkennung als Krankheit muss sich der Staat bewegen. Die Aufnahme von „Gaming Disorder“ in die ICD 11 wird als Startpunkt betrachtet, damit die Regierung Verantwortung übernimmt und mehr in Prävention investiert. Einige Mitarbeiter/-innen des Centers gehörten zum Expertengremium der WHO.

Hyogo Youth Services Administration: Strategien zur Prävention

exzessiver Mediennutzung und zur sicheren Nutzung des Internets

Jugendliche in Japan sind gefährdet Medien exzessiv zu nutzen und eine Abhängigkeit zu entwickeln. Ziel der Präfektur Hyogo ist es, über diese Gefahr aufzuklären und die Erstellung und Befolgung von Richtlinien zur Internetnutzung zu fördern.

Es ist gesetzlich vorgeschrieben, dass internetfähige Geräte mit Filtern für Kinder und Jugendliche ausgestattet sind. Diese Verpflichtung betrifft sowohl die Eltern, als auch die Anbieter selbst, die entsprechende Filter anbieten und darauf hinweisen müssen, dass Kinder und Jugendliche potenziell Zugang zu gefährlichen Inhalten haben können und wie die Filter zu bedienen sind. Allerdings ist die Nutzung ohne Filter mit Angabe eines Grundes durch die Eltern möglich. Mögliche Gründe sind beispielsweise die Berufstätigkeit eines Jugendlichen die durch Filter beeinträchtigt wird oder wenn eine Behinderung vorliegt. In der Praxis werden die Filter von den Jugendlichen häufig deaktiviert bzw. direkt deinstalliert.

Im Jahr 2014 wurde beschlossen durch die Entwicklung von Richtlinien zur Internetnutzung die Situation zu verbessern. Sie wurden unter dem Vorsitz von Professor Takeuchi der Hyogo Universität gemeinsam mit Beteiligten von Jugendverbänden, Bürgern, Handyanbietern, der Presse, der Polizei, Lehrkräften, Eltern, Bildungseinrichtungen und der Verwaltung entwickelt. Die Zusammenarbeit mit Handyanbietern spielt eine zentrale Rolle; insbesondere soll die Nutzungsquote der Filter erhöht werden.

Eine Reihe weiterer Maßnahmen auf Ebene der Präfektur schließt sich an die Entwicklung der Richtlinien an. So finden regelmäßig öffentliche Aufklärungsaktionen über die Risiken der Internetnutzung sowie Schulungen für Kinder, Jugendliche und Eltern statt. Im Rahmen von offenen Workshops, die sich an Schülerinnen und Schüler von der 5. Klasse Grundschule bis zur 3. Klasse der Oberschule richten, sollen Kinder und Jugendliche Gelegenheit erhalten, ihre Internetnutzung zu reflektieren und eigene Handlungsstrategien für einen sicheren und maßvollen Umgang zu entwickeln. Dabei entstanden (Aufklärungs-)Videoclips, in denen die Jugendlichen sich mit den Vor- und Nachteilen des Internets auseinandersetzen.

Mittelschulen werden dazu angehalten, Regeln zu erstellen und deren Einhalten zu unterstützen. Dafür erhalten sie finanzielle Unterstützung. Darüber hinaus werden auch Organisationen und Verbände dazu motiviert mit Kindern und Jugendlichen eigene Regeln zur Internetnutzung zu erarbeiten. Gute Beispiele werden dann beim Smartphone-Gipfeltreffen (s.u.) vorgestellt.

Darüber hinaus fand eine Befragung unter 4400 Schülerinnen und Schülern und 3000 Eltern statt, um genauere Zahlen zur Frage der quantitativen Internetnutzung durch Kinder und Jugendliche zu erhalten.

In 2019 fand das erste Offline-Camp statt. Beteiligt waren 20 Kinder und Jugendliche, bei denen von einer exzessiven Internetnutzung bzw. bei neun von einer Internetsucht ausgegangen wurde. Durchgeführt wurde das fünftägige Camp von Studierenden der Hyogo Universität im Ieshima Naturerlebniszentrum, das auf einer kleinen Insel gelegen ist. Internetzugang gibt es dort normalerweise nicht. Für das Camp wurde eigens ein Internetzugang eingerichtet, der eine Stunde am Tag in einem Zimmer genutzt werden

konnte. Im Zentrum standen natur- und erlebnisorientierte Aktivitäten, wie Kochen im Freien oder Kanufahren. Auch die eigene Internetnutzung und das Alltagsleben (Schule, Familie, Freunde) wurden reflektiert. Ziel war es, dass die Teilnehmenden sich während des Camps individuelle Ziele für ihren Alltag und die Internetnutzung setzen. Vor dem Camp gab es eine eintägige Einweisung und ca. drei Monate danach (Oktober 2019) ist ein Follow-up geplant.

Viele der Teilnehmenden berichteten von Problemen in der Schule und/oder der Familie und es konnte bei einigen ein geringes Selbstvertrauen festgestellt werden. Die Internetnutzung wurde nur sehr partiell in Anspruch genommen: vier Teilnehmende in den ersten beiden Tagen, drei am dritten Tag und am vierten Tag wurde das Internet nur noch von zwei Jugendlichen für kurze Zeit genutzt. Laut den Studierenden, die während des Camps auch als Mentor(inn)en der Jugendlichen fungierten, sind die Gründe für eine exzessive Internetnutzung bzw. -sucht Langeweile, das Gefühl nicht akzeptiert zu werden und Probleme in zwischenmenschlichen Beziehungen. Es wird davon ausgegangen, dass die Mentor(inn)en als Vorbild fungierten und dadurch einen positiven Einfluss auf die Jugendlichen hatten.

Im Dezember 2019 ist schließlich ein Smartphone-Gipfeltreffen mit 230 Teilnehmenden geplant.

Die Ergebnisse des Camps werden von den Teilnehmenden beim Smartphone-Gipfeltreffen vorgestellt. Diese Veranstaltung wird von Jugendlichen selbst vorbereitet und moderiert. Dort werden die Ergebnisse der Befragung, der Workshops und des Offline-Camps sowie beispielhafte Internetnutzungsregeln präsentiert. Schließlich soll der Tag dafür genutzt werden, dass Kinder- und Jugendliche diskutieren können. Am Ende soll ein „Hyogo Smartphone Manifest“ verabschiedet und veröffentlicht werden.

Komitee zur Förderung von Smartphone- und Internetsicherheit der

Stadt Minami-Awaji: Projekte auf kommunaler Ebene

Dreißig Prozent der Grundschüler/-innen und die Hälfte der Mittelschüler/-innen besitzen ein Handy – Zugang zum Netz haben noch mehr, vermutlich neunzig Prozent. Im Zuge dessen ergeben sich zahlreiche Probleme:

- Gefälschte oder überzogene Rechnungen, vor allem durch Spiele verursacht – gerne auf den Geräten der Eltern.
- Versenden von Bildern Dritter, Verleumdungen, Beschimpfungen bis hin zum Identitätsdiebstahl.

Einer subjektiven Einschätzung zu Folge hatten bereits zwei Drittel der Kinder und Jugendlichen Ärger mit der Mediennutzung. Regelmäßig wird darüber auch die Präfektorebene über ein Berichtswesen in Kenntnis gesetzt.

In der Konsequenz häufen sich die Sorgen der Eltern, bei Grundschüler(inne)n etwa Überforderungen durch brutale Videos und verstörende Informationen. Recherchiert wird nicht mehr in Wörterbüchern und die Sehstärke leidet, befürchten hier Eltern.

Mittelschüler/-innen nutzen vielfach heimlich das eigene oder das Handy der Eltern, um in sozialen Netzwerken (z.B. LINE) aktiv zu sein, während sie Hausaufgaben machen oder

lernen, und treffen dabei immer wieder auf Unbekannte (Erwachsene), die sie in manchen Fällen zu unüberlegtem Handeln anstiften (z.B. von zu Hause wegzulaufen).

Als Gegenmaßnahmen versuchen die Schulen „informationspädagogisch“ zu arbeiten, starten Aufklärungsmaßnahmen und unterstützen die Regelerstellung für den kontrollierten Umgang:

1. Informationspädagogik im Fach Technologie oder im Projektunterricht:
Anleitung zum sicheren Umgang
2. Aufklärungsmaßnahmen im Rahmen von Schulversammlungen und Elternabenden: Verteilung von Informationen
3. Unterstützung der Erstellung von Regeln: Zwar gibt es Regelwerke, die zu einem kontrollierten Umgang anleiten, aber hier geht die Kommune ihren eigenen Weg, der auf die Bedürfnisse vor Ort zugeschnitten ist.

Die Umsetzung in den Familien wird allerdings dadurch erschwert, dass Erziehungskompetenzen unterschiedlich verteilt sind und viele Eltern schlicht wenig zu Hause sind. Als größte Herausforderung werden allerdings mangelndes Bewusstsein und geringe Erziehungsverantwortung im Hinblick auf den kontrollierten Umgang mit Medien betrachtet.

Letzteres mündete in die Verstärkung von Aktivitäten in der Elternarbeit, konkreter: die Gründung des Komitees zur Förderung von Smartphone- und Internetsicherheit der Stadt Minami-Awaji. Es erstellt Informationsflyer und Vorlagen für Mediennutzungsverträge, die mit den Kindern ausgehandelt werden sollen (als partizipativer Ansatz). Ergänzend werden Aufklärungsprogramme zur Förderung der Smartphone- und Internetsicherheit im lokalen Kabelprogramm der Stadt Minami-Awaji produziert und ausgestrahlt. Zukünftig sollen zusätzlich Jugendkonferenzen nach dem Vorbild der Stadt Kobe ausgerichtet werden.

Kobe University Hospital: Ursachen von Online-Spielsucht und

Behandlungsansätze

Das Kobe University Hospital wurde 1868 gegründet. Es versteht sich als medizinischer Leistungserbringer, ist für die Aus- und Weiterbildung von medizinischem Personal zuständig sowie im Bereich Forschung und Entwicklung tätig.

Japan hat bereits vor 10 Jahren die Internetsucht als Problem erkannt. Die WHO hat im Mai 2019 Online-Spielsucht offiziell als Krankheit kategorisiert.

Für die Diagnose sind folgenden Kriterien wichtig:

- Spielen ist nicht selbst kontrollierbar.
- Es besteht wenig Interesse an Offline-Aktivitäten.
- Online-Spiele haben den Vorrang.

Wenn dieser Zustand über 12 Monate dauert, kann man von Online-Spielsucht sprechen. Allerdings merkt Prof. Sora hierzu an, dass bei seinen Patienten der Zustand über einen weitaus längeren Zeitraum von mehreren Jahren besteht. Er sieht die Festlegung des Zeitraumes von 12 Monaten kritisch.

Das Hauptforschungsgebiet des Professors ist Drogenabhängigkeit. Abhängigkeit unterteilt sich in zwei Formen: Substanzabhängigkeit (z.B. Drogen) und Non-Substanzabhängigkeit, wie z.B. Internetsucht. Beiden Formen haben Gemeinsamkeiten wie die Aktivierung des Belohnungszentrums. Man kann jedoch nicht von einer hundertprozentigen Übereinstimmung sprechen, da der Abhängigkeitsmechanismus bei Online-Spielabhängigen nicht genau erforscht ist. Ein Drittel der Patient(inn)en, die bisher wegen Online-Spielsucht im Universitätskrankenhaus ambulant behandelt wurden, wurden während der Behandlung oder in der Vergangenheit auch mit ADHS diagnostiziert. Online-Spiele könnten für ADHS Patienten eine Art „Selbstmedikation“ in Form einer Sucht verursachenden Droge sein.

Erwachsene spielen meist Offline-Spiele mit der Spielkonsole, bei denen es immer ein Ende gibt. Online-Spiele hingegen kann man nahezu endlos spielen und es reicht ein Smartphone mit Internetzugang, um sie jederzeit und ortsunabhängig spielen zu können. Dies führt zu einem höheren Risiko. Vor allem bei sog. Ballerspielen und Online-Rollenspielen ist das Gefahr für eine Abhängigkeit sehr groß. In Japan sind u.a. „Final Fantasy“ und „Ultima“ sehr beliebt. Grundsätzlich wissen die Spielanbieter, wie Abhängigkeit entsteht und es ist davon auszugehen, dass die Entwicklung von Spielen auch darauf abzielt.

Zur Klärung, ob eine Abhängigkeit vorliegt, wird ein Test durchgeführt, der auch im Internet für alle zugänglich ist. Der Test besteht aus 20 Fragen. Es liegt ihm ein System von 100 Punkten zugrunde; erreicht man 70 oder mehr Punkte, geht man von einer Abhängigkeit aus. Professor Sora spricht von Abhängigkeit, wenn man über 30 Stunden in der Woche oder 4 Stunden am Tag Online-Spiele spielt. Über die Anzahl der Online-Spielabhängigen gibt es laut seiner Aussage keine genauen Zahlen. Jedoch gibt es in Japan 500.000 bis 1 Mio. Alkoholabhängige. Man geht davon aus, dass die Zahl der Spielabhängigen genauso hoch sein kann. Betroffen sind meist männliche Personen.

Internetabhängigkeit Test (IAT)

nie (1 Punkt)
selten (2 Punkte)
manchmal (3 Punkte)
häufig (4 Punkte)
sehr häufig (5 Punkte)

1. Surfen Sie im Internet länger als Sie gedacht haben?
2. Vernachlässigen Sie die Aufgabe in der Familie um mehr Zeit im Internet zu verbringen?
3. Ziehen Sie Internet vor als mit Familie, Partner und Freunden die Zeit zu verbringen?
4. Finden Sie neue Freunde im Internet ?
5. Haben sich andere Menschen schon mal beschwert, dass Sie zu viel Zeit online verbringen?
6. Wir die Schulleistung beeinträchtigt weil Sie zu viel Zeit im Internet verbringen?
7. Checken Sie Ihre Emails obwohl Sie was zu tun haben?
8. Waren die Arbeitseffizienz und die Ergebnisse wegen Internetnutzung gesunken?
9. Kam es vor Sie wollten es verteidigen oder verheimlichen, als Sie gefragt wurden, was Sie im Internet machen?
10. Nutzen Sie das Internet sich zu beruhigen um tägliche Sorgen zu entkommen?

11. Merken Sie, Sie denken darüber wenn Sie nächstes Mal das Internet nutzen?
12. Bekommen Sie Angst wenn Sie darüber denken, das Leben ohne Internet ist langweilig, leer und uninteressant?
13. Werden Sie unruhig, schlecht gelaunt oder schreien wenn während Sie das Internet nutzen von jemandem gestört werden?
14. Reduzieren Sie den Schlaf um bis spät in die Nacht zu surfen?
15. Denken Sie über das Internet oder träumen Sie vom Internet wenn Sie nicht online sind?
16. Merken Sie, Sie sagen „noch paar Minuten“ während Sie das Internet nutzen?
17. Haben Sie vorgenommen weniger Zeit online zu verbringen, dies aber nicht geschafft?
18. Verheimlichen Sie wie lange Sie Internet genutzt haben?
19. Ziehen Sie vor das Internet als mit jemandem aus zu gehen?
20. Kommt es vor auch wenn Sie unruhig oder trübe sind nicht online zu sein, munter werden wenn Sie wieder ins Internet gehen?

Der Präsentation von Professor Ichiro Sora, Kobe Universität, Fachbereich medizinische Forschung entnommen.

Das Kobe University Hospital hat in 2018 begonnen, ambulante Therapien anzubieten. Zwar wird diese Art von Abhängigkeit als chronisch betrachtet. Je nach Grad der Abhängigkeit, ist ein ambulanter Ansatz aber möglich. Die häufigsten Probleme Online-Spielsüchtiger sind u.a. Schulverweigerung, häusliche Gewalt (ausgehend vom Betroffenen), Diebstahl und abweichendes Sexualverhalten.

Ziel der Therapie ist es nicht, dass die Klient(inn)en die Mediennutzung einstellen, sondern sie soll reduziert werden. Das Internet ist aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. In der Therapie ist es wichtiger, dass die Behandlung fortgeführt wird, als das Online-Spielen aufzugeben.

Aktivitäten des National Awaji Youth Friendship Center: Förderung von Natur- und Gruppenerlebnissen

Die Aktivitäten des Centers haben keinen medienpädagogischen Bezug. Vielmehr ist Ziel der Angebote, bewusst Natur- und Gruppenerlebnisse für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene (bis 30 Jahre) zu schaffen. Vorrangig richten sich die Angebote an Schulklassen. Es gibt insgesamt 27 National Youth Center in Japan. Sieben dieser Bildungsstätten liegen am Meer und nutzen dies für ihre Angebote. Viele Pädagogikstudierende arbeiten ehrenamtlich im Center und unterstützen das hauptamtliche Team bestehend aus 14 Vollzeit- und 7 Teilzeitkräften.

Kindergarten am Meer

Dadurch, dass Eltern wegen ihrer Berufstätigkeit immer weniger Zeit haben, um mit ihren Kindern ans Meer zu fahren, wurde das Angebot „Kindergarten am Meer“ geschaffen. Dabei werden Meerestiere gezeigt, Informationen zu ihnen gegeben, selber nach Tieren gesucht und diese näher beobachtet. Das Feedback der Erzieher/-innen zum Programm war, dass der Forscherdrang geweckt, das Mitgefühl mit Lebewesen stärker und das Miteinander in der Gruppe besser wurde.

Wanderung rund um Awaji

Kinder ab der 5. Klasse können an diesem offenen Angebot in den Sommerferien teilnehmen. Dabei wird in einer Gruppe von 16 Personen in einer Woche in Etappen einmal rund um Awaji gewandert (Gesamtstrecke 154 km). Am Ende wird in einer Abschlusspräsentation von den persönlichen Erlebnissen berichtet und alle Teilnehmer erhalten ein Zertifikat. Die pädagogischen Ziele umfassen eine bessere Artikulation von Meinungen und Gefühlen, ein gestärktes Selbstbewusstsein, eine Verbesserung der Sozialkompetenzen sowie eine bessere Kommunikation und ein stärkerer Zusammenhalt in der Gruppe.

Die Finanzierung der Angebote für Schulklassen erfolgt u.a. durch Teilnehmerbeiträge. Ob es ein Smartphone-Verbot gibt, hängt von der jeweiligen Schule ab. Ein pauschales Verbot im Center gibt es nicht. Wenn Klassen das Center besuchen, findet neben den Freizeitangeboten auch Unterricht in den Seminarräumen statt.

Kwansei Gakuin University, Institute for Advanced Social Research: Der

Einfluss von Mediennutzung auf zwischenmenschliche Beziehungen

Entgegen ersten Forschungsergebnissen zu Einfluss von Mediennutzung auf zwischenmenschliche Beziehungen, werden Beziehungen zu anderen Menschen mit Zunahme der eigenen Mediennutzung nicht generell weniger oder schwächer. Laut aktuellen Erkenntnissen der Soziologie ist vielmehr davon auszugehen, dass man bei zunehmender Urbanisierung des eigenen Umfeldes tendenziell von einer monistischen Egostruktur zu einer pluralistischen Egostruktur wechselt und abgesehen von Familie und sehr guten Freunden vermehrt partielle menschliche Beziehungen vorzieht. Das heißt, dass bestimmte Themen lieber mit Personen des Freundes- und Bekanntenkreises besprochen werden, denen man sich bei diesem Thema verbunden fühlt. Durch die Nutzung moderner Medien können dies auch Personen sein, zu denen größere räumliche Distanz besteht oder die sogar in einer anderen Zeitzone leben.

Gemeinsames Wissen von Personen schafft Vertrautheit, deren Maß sich laut einer Erhebung u.a. auf die Wahl des Kommunikationsmediums auswirkt. So wird bei großer Vertrautheit öfter ein Telefongespräch geführt, bei nicht so großer Vertrautheit hingegen eher auf Textnachrichten zurückgegriffen. Bekannte mit sehr geringer Vertrautheit werden schließlich nur noch über Funktionen ungerichteter Massenkommunikation wie Weblogs oder öffentliche Postings in sozialen Netzwerken (SNS) kontaktiert. Worauf sich hochfrequente Mediennutzung jedoch auswirkt, ist das Gefühl von Einsamkeit bzw. die Angst vor der eigenen Isolation, die bei vielen Menschen heutzutage schneller entsteht, wenn sie nicht dauerhaft erreichbar sind und nicht sofort auf Nachrichten reagieren können. Obwohl die mediale Kommunikation heutzutage meist schon auf Flatrate-Tarifen basiert, muss den jungen Menschen jedoch auch verdeutlicht werden, dass eine gesteigerte mediale Kommunikation oft auch mit höheren Werbeeinnahmen für den Anbieter einhergeht und daher durch diesen teilweise forciert wird.

Ergebnispräsentation

Deutsch-Japanisches Studienprogramm für Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe 2019

日独青少年指導者セミナー2019

Ergebnispräsentation der Fachgruppe A1 -
Das mediale Umfeld junger Menschen:
Herausforderungen und Lösungsansätze

第A1の最終プレゼンテーション
グループ別テーマ「若者を取り巻くメディア環境
—課題と解決に向けた取り組み」

ijAB Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.



Gefördert vom

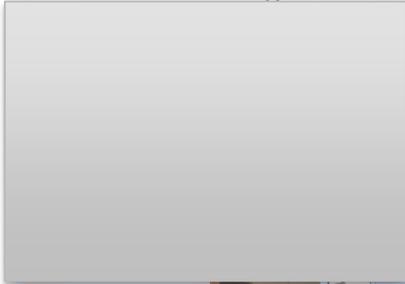
 Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Gliederung



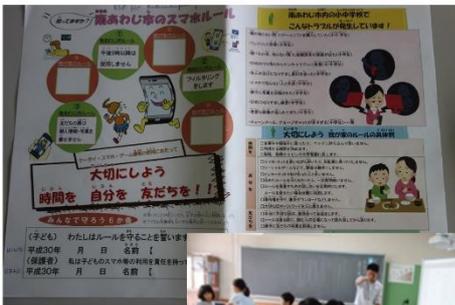
- Medienbildung in Deutschland und Japan
- Handlungsfelder und konkrete Ansätze
- Welche Erkenntnisse und Impulse (wie bspw. Ideen, Ansätze oder Projektbeispiele) nehmen wir für die eigene Arbeit bzw. für die Praxis der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland mit?

Medienbildung in Deutschland



- ijAB**
- Ausgangspunkt ist die individuelle Entwicklung
 - Ziel ist der kompetente und selbstkritische Umgang mit Medien
 - Präventiv, partizipativ und produktiv

Medienbildung in Japan



- ijAB**
- Präventiv, problemorientiert und partizipativ
 - Anleitung zum kontrollierten Umgang mit Medien in Elternhaus und Schule
 - Informationsethik

Exzessive Mediennutzung

- Phänomene sind in beiden Ländern ähnlich; in Japan ggf. intensiver diskutiert
- ICD-11 „Gaming Disorder“

Japan	Deutschland
Als pathologische Sucht betrachtet	„Problematisches Medienverhalten“; aber auch Sucht
Therapeutisch	Pädagogisch
Stationen/Kliniken speziell für Mediensucht und Off-Line-Camps	Stationäre Therapie für Mediensucht oft im Rahmen allgemeiner Suchttherapie

- Ziel ist das Gleiche:
→ Selbstreflexion + Selbstregulation der Betroffenen fördern



ijAB

Jugendmedienschutz



Beratung



Prävention



Schutzfunktion



Durchsetzung



Cyber-Mobbing



- In beiden Ländern ähnliche Probleme
- Workshops zur Aufklärung und Sensibilisierung von Schülern und Eltern
- Anonyme Beratung durch Telefon und Chat, Online-Infos, Mobbing melden
- Japan: Beratungslehrer, Unternehmen
- Deutschland: Beratungslehrer, Schulsozialarbeiter, Streitschlichter
- Zuschauer im Fokus (J); No blame approach (D)



Demokratische Mediennutzung



Zivilgesellschaftliche, demokratische Bildung als Ansatz der Medienpädagogik (Mündigkeit, Empowerment benachteiligter Gruppen)

Kernthemen:



Digitale Beteiligung



Menschenrechtsbildung im digitalen Raum



CC-BY-SA mediale Pfade

Informationskompetenz

Produktive Medienarbeit



Verstehen eines Mediums durch den eigenen, praktischen, kreativen Prozess

Grundansätze:



Emanzipatorisch



Offen



Medien-positiv

Übergeordnete Themen



Fortbildungen

Sowohl in Deutschland als auch in Japan ist die flächendeckende Aus- und Weiterbildung der Fachkräfte eine Herausforderung



Ausstattung

Es gibt bereits in beiden Ländern gut ausgestattete Einrichtungen, viele Schulen verfügen aber noch nicht über ausreichende Ausstattung



Gender

Beide Länder stehen vor der Herausforderung Forschung und praktische Arbeit gendersensibel und divers zu gestalten.

Welche Impulse nehmen wir mit?



- Differenzierter Blick auf Internetabhängigkeit und Online-Spielsucht
- Überlegen inwieweit der Begriff der Medienbildung um den Begriff der Informationsethik erweitert werden soll
- Überlegen wie mehr Ehrenamtliche in die Medienarbeit eingebunden werden können.



Welche Impulse nehmen wir mit?



- Wir wollen uns in Deutschland mit den Ansätzen der frühen Medienbildung nochmals befassen und sie mit japanischen Konzepten abgleichen
- Wir wollen die schulische und außerschulische Medienbildung besser verzahnen



**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!**



IJAB Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Teilnehmende

Name	Organisation/Institution	Funktion
Armin Bahl	Jugendförderung des Werra-Meißner-Kreis	Jugendbildungsreferent
Martin Fischer	Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V.	Referent für digitale Spiele in der Jugendarbeit
Lars Gräßer	Grimme Institut - Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH	Wiss. Mitarbeiter, Pressesprecher
Nicolai Paasch	Arbeitsgemeinschaft für Wohngruppen und Sozialpädagogische Hilfen Hannover d. V.	Eltern-Medien-Trainer, Familienhelfer (SGB VIII, §31)
Dr. Susanne Pacher	DJH-Landesverband Baden-Württemberg e.V.	Vorsitzende des DJH-Landesverband Baden-Württemberg
Julian Sieß	Interchange e.V.	Projektleiter internationale Jugendbegegnungen, Förderung Medienkompetenz
Özcan Ülger	BAG EJSa e.V. Servicebüro Jugendmigrationsdienste	Projektleitung Onlineberatung der Jugendmigrationsdienste
Barbara Westhof	ServiceBureau Jugendinformation / Jugendbildungsstätte LidiceHaus	Bildungsreferentin
Claudia Mierzowski	IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.	Referentin für Internationale jugendpolitische Zusammenarbeit / Delegationsleitung A1

Impressum

Die Texte zu den Vorträgen und Einrichtungsbesuchen wurden auf Basis der Mitschriften der Teilnehmenden zusammengestellt von:

IJAB –

Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Godesberger Allee 142-148

53175 Bonn

Telefon: 0228 9506-0

Fax: 0228 9506-199

E-Mail: info@ijab.de

Internet: <http://www.ijab.de>

Stand: Oktober 2019

Verantwortlich: Marie-Luise Dreber

Redaktion und Ansprechpartnerin: Claudia Mierzowski (mierzowski@ijab.de)

Bildnachweis: S. 18: Grimme-Institut; Dr. Susanne Pacher; Dr. Susanne Pacher; S. 19: Pixabay, Demokratielabore (Open Knowledge Foundation Deutschland) [CC-BY](#), Pixabay, Pixabay, Pixabay; Pixabay; Dr. Susanne Pacher; Dr. Susanne Pacher, Wikimedia [CC-0](#), Dr. Susanne Pacher, mediale Pfade [CC-BY-SA](#); S. 20: Dr. Susanne Pacher, Scratch, Barbara Westhof; Pixabay, Pixabay, Barbara Westhof, Dr. Susanne Pacher; S. 21: Dr. Susanne Pacher, Pixabay

Bei Fragen zur Zusammenarbeit mit Japan wenden Sie sich bitte an:

Claudia Mierzowski (mierzowski@ijab.de)

Vorlagengestaltung: <http://www.blickpunkt.de>, Köln

Im Internet nachzulesen unter: <http://www.ijab.de/japan>

Dieses Werk bzw. Inhalt steht unter einer [Creative Commons Namensnennung-Nicht-kommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz](#).

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend