

7. Einseitige Zusammenfassung

Durch die immer stärker werdende Verfügbarkeit von Computern und Internetanschlüssen in Privathaushalten kommen Kinder und Jugendliche immer früher in Kontakt mit dem Internet. Oftmals entzieht sich die Nutzung des Internets der Kontrolle der Eltern, Kinder sind auf sich alleine gestellt und lernen von Gleichaltrigen, welche Dienste gerade „in“ sind. Dies wird zusätzlich noch durch die hohe Dichte von Smartphones in Kinderhänden unterstützt, welche die Nutzung des Internets immer und überall ermöglichen. Durch die fehlende elterliche Unterstützung und Kontrolle ergeben sich auf der einen Seite Defizite an Information darüber, was das Internet eigentlich ist, und wie es funktioniert, aber auf der anderen Seite auch Gefahrenmomente durch die ungefilterte Kommunikation mit Fremden, die Missbrauch und Cyber-Bullying ermöglichen.

Das Projekt *Play the net* entwickelte ein Lernspiel, welches Kindern die Funktionsweise und Gefahren des Internets vermittelt. Die Form „Computerspiel“ wurde gewählt, weil die meisten Kinder und Jugendliche heutzutage regelmäßig am Computer Spiele spielen und dies auch gerne tun. Die Hypothese von *Play the net* ist, dass Computerspiele leichter und direkter Lerninhalte vermitteln können und die Zielgruppe Kinder einfacher erreichen können als auf herkömmlichem Wege. Eine weitere Besonderheit ist es, dass im von uns entwickelten Spiel Inhalte nicht nur durch vorgefertigte Texte, sondern auch durch die Spielmechaniken selbst vermittelt werden sollen. Einfach ausgedrückt lernt das Kind durch das Spielen selbst Inhalte, und nicht nur durch das Lesen von Lerntexten.

Als Resultat des ersten Entwicklungsjahres liegt nun das Spiel *Internet Hero* Version 1.0 vor. Es ist ein Online-Spiel, welches über das Internet mittels Internet-Browser gespielt werden kann (URL: <http://www.internet-hero.at/>), die Anmeldung ist kostenlos. Der Source Code des Spieles kann dort auch kostenlos im Rahmen einer Creative Commons Lizenz heruntergeladen werden. Die Rahmenhandlung von *Internet Hero* ist die Bedrohung des Internets durch einen unbekanntem Angreifer. Die Verwalter des Internets holen sich aus der realen Welt einen Helfer – das spielende Kind – welches in diversen Mini-Games Angriffe abwehren und so das Internet retten soll. Als weitere Motivationsmaßnahme wird dem Kind ein Computer-Freund namens *Ping* zur Seite gestellt, der mithilft, die Abenteuer zu bestehen.

Derzeit sind Mini-Games für vier Themenbereiche implementiert. Im Mini-Game *E-Mail* gilt es einen Spamangriff auf eine Internet-Poststelle abzuwehren. Kinder sollen hier lernen, harmlose E-Mails von Spam und Phishing E-Mails zu unterscheiden. Im Mini-Game *Viren, Würmer, Trojaner* sollen Kinder mittels Firewalls und Virensclannern Schadsoftware entdecken und bekämpfen. Das Spiel *Fesbuk* ist dem sozialen Netzwerk Facebook nachempfunden. Hier sollen Kinder lernen, welche Meldungen an welche Zielgruppe gerichtet sein sollen. Im letzten Spiel *Netzwerk Routing* schließlich lernen sie, wie Datenpakete im Internet von einem Sender zum Ziel finden. Für 2014 ist eine wissenschaftliche Evaluation der Wissensvermittlung durch das Spiel geplant. Für die Version 2.0 werden derzeit noch weitere Themen aufbereitet. Internet Hero steht als Open-Source-Projekt jedem auf Anfrage zum Download zur Verfügung (siehe <http://www.playthenet.at/>).