



**Ein interaktives Spiel, das den Kindern zeigt, wie sie
sich vor den Gefahren des Internets schützen
können**

Eine Kampagne von



und



Stiftung Kinderschutz Schweiz
Fondation Suisse pour la Protection de l'Enfant
Fondazione Svizzera per la Protezione dell'Infanzia



Netcity.org : Prävention an der Quelle!

Jeden Tag sieht und hört man es in den Medien: Das Internet, ein fester Bestandteil im Leben und der Erziehung der Kinder und Jugendlichen, ist gleichzeitig häufig der Ursprung von Dramen, oder, etwas weniger tragisch, von echten Schwierigkeiten, denen sich Kinder und Jugendliche aussetzen. Die Kommunikationstechnologien entwickeln sich rasend schnell weiter, die Kinder entdecken sie immer früher und die Eltern sind sich oft nicht über die Praktiken ihrer Kinder und die damit verbundenen Gefahren klar. Deshalb kann man heute einen enormen Bedarf an Prävention bei Kindern feststellen, sobald sie das Internet entdecken.

Um ihnen beizubringen, wie sie am besten von diesem aussergewöhnlichen Werkzeug profitieren können und ihnen gleichzeitig zu helfen, es im Bewusstsein der damit verbundenen Gefahren sicher zu handhaben, scheint es uns am Erfolg versprechendsten, dass die Betroffenen selber das Ziel und den Sinn der zu beachtenden Regeln verstehen. Was würde sich dazu besser eignen, als das Werkzeug selber? Und das auf spielerische Art und Weise ! Das war die Idee, die am Ursprung des Online-Spiels Netcity.org stand.

Die Erfahrung, die Action Innocence und die Stiftung Kinderschutz Schweiz bei Tausenden von Kindern sammeln konnten, die Diskussionen mit den Eltern, die Gespräche mit den Lehrern und die Auswertung der bereits durchgeführten Präventionskampagnen ermöglichten, zwei Schlüsselemente für das Gelingen des Projekts zu identifizieren: Attraktivität und Interaktivität. Ein Spiel ist ein hervorragendes Mittel, die Aufmerksamkeit der Kinder zu wecken. Wenn das Kind auf netcity.org spielt, lernt es auf spielerische Art die Basisregeln, um sich gegen die Gefahren des Internets zu wappnen.

Das Spiel wurde für eine gemischte Zielgruppe - Knaben und Mädchen - von 9 bis 12 Jahren entwickelt und setzt sich aus verschiedenen Spielen zusammen. In jedem Spiel wird ein Risiko im

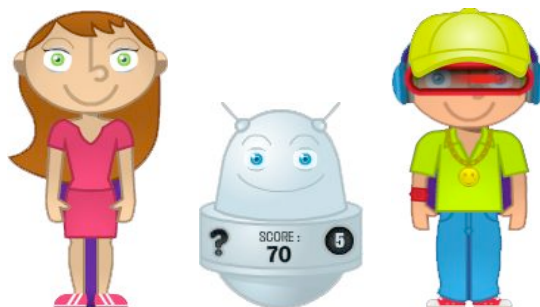


Zusammenhang mit den neuen Technologien angesprochen und eine Präventionsbotschaft übermittelt.

Das sowohl für den privaten als auch für den schulischen Gebrauch konzipierte Spiel wird in zwei Etappen ablaufen. Am 28. Januar wird es online geschaltet, mit einer Kommunikation, die sich in erster Linie an die Eltern richtet, um sie aufzufordern, zusammen mit ihren Kindern das Spiel zu spielen. Im Frühling 2010 lancieren die beiden Organisationen eine grosse, schweizweite Präventionskampagne, die sich vor allem an Kinder richtet. Ein mit Computern ausgerüsteter Bus, in dem man netcity spielen kann, wird während 400 Tagen die Schweiz durchqueren, bei zahlreichen Schulen halten und an wichtigen Veranstaltungen wie Messen, Ausstellungen usw. präsent sein.

« Komm spielen und trotze den Gefahren des Internet! », das ist das Ziel von Netcity.org, um den Kindern beizubringen, wie man sich gegen schlechte Erfahrungen wappnen kann, denen sie bei ihrer Entdeckungsreise der neuen Technologien begegnen könnten.

Das Programm netcity ist eine Produktion von Action Innocence, die in Zusammenarbeit mit der Stiftung Kinderschutz Schweiz und mit finanzieller Unterstützung der UBS Optimus Foundation realisiert wurde.



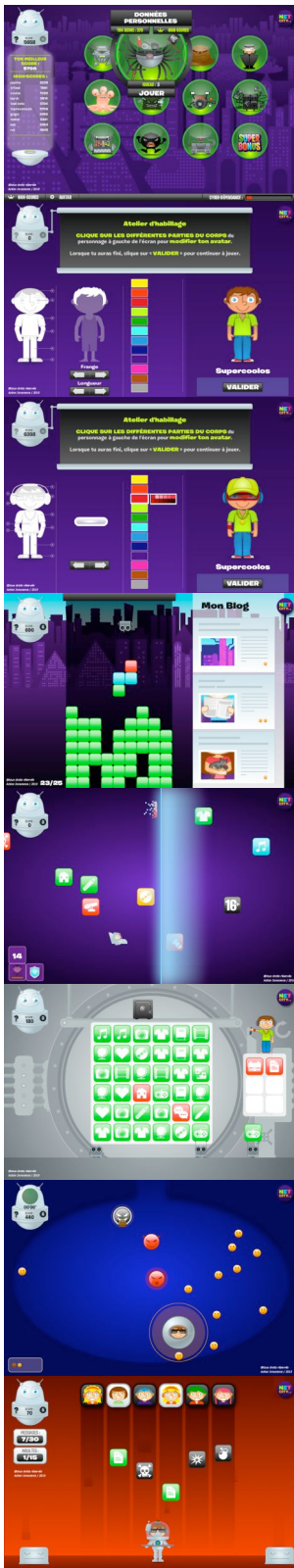


Das Spiel

Netcity.org erfüllt ein dreifaches Ziel: den Kindern beizubringen, sich vor den Gefahren des Internets zu schützen, den Dialog zwischen Eltern und Kindern zu fördern und den Lehrern ein pädagogisches Lehrmittel zum Thema Prävention zur Verfügung zu stellen.

Um diese drei Kategorien zu erreichen und gleichzeitig eine optimale Wirkung auf die Kinder zu haben, entspricht dieses Spiel folgenden Kriterien:

- **leichter Zugang:** funktioniert auf jedem Computer (PC/Mac) mit Internet-Anschluss
- **gebrauchsfertig** (« pick up and play »): benötigt keine Erklärungen und technischen Vorkenntnisse (keine Programm-Installierung oder Plug-in)
- **attraktiv:** entspricht den Erwartungen der Zielgruppe
- **spielerisch und interaktiv:** das Kind lernt auf spielerische Weise, sich zu schützen
- **pädagogisch und präventiv** : Präventionsbotschaften direkt ins Spiel integriert und Kompetenzaufbau
- **Nachhaltigkeit** : langfristige Aktion
- **leichte Aktualisierung:** Einführung von neuen Themen
- **mehrsprachig:** erste Ausgabe auf Französisch, Deutsch und Italienisch, englische Version folgt
- **Verwendung des Spiels im Unterricht:** maximale Flexibilität und minimale Vorbereitungszeit für die Lehrkräfte
- **Verwendung im Familienkreis**



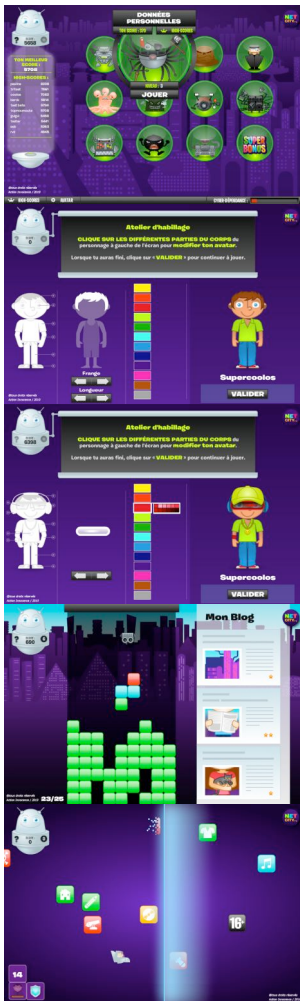


Spielprinzip

In jedem Spiel wird ein Risiko im Zusammenhang mit den neuen Technologien angesprochen und eine Präventionsbotschaft übermittelt. Damit der Präventionscharakter eine optimale Wirkung entfaltet, basiert das Spiel auf realen Situationen, wie ein Kind sie im Internet erlebt. Der erste Teil des Spiels, das Training, ermöglicht dem Kind, die Basiskenntnisse zu erwerben, die es braucht, um sich vor den Gefahren des Internets und der neuen Technologien zu schützen.

Der zweite Teil ermöglicht, die im Training erlernten Kenntnisse zu vertiefen und sich mit neuen auseinanderzusetzen.

Ausserdem werden während des ganzen Spiels regelmässig Zeitkontrollen vorgenommen, damit das Kind nicht zu lange spielt. Wenn der Internet-User länger als eineinhalb Stunden spielt, wird eine Botschaft eingeblendet, die ihn über den Begriff der Cyberabhängigkeit aufklärt und ihn einlädt, zu einer anderen Tätigkeit überzugehen.



Szenario

Einschreibung

Das Kind schreibt sich bei netcity ein und wählt einen Benutzernamen und ein Passwort. Wenn es bereits eingeschrieben ist und aufs Neue spielen will, muss es nur seinen Benutzernamen und sein Passwort eingeben, um seinen Avatar und seinen Score wieder zu finden.

INSCRIS-TOI !

Pour enregistrer tes points et tes parties, tu dois saisir un **PSEUDO**, un **MOT DE PASSE**, et un **INDICE**.
L'indice te permettra de retrouver ton mot de passe si tu l'oublies.
Fais bien attention aux **CONSEILS !**

PSEUDO
Supercoolos

MOT DE PASSE

INDICE

ATTENTION !
Personne ne doit pouvoir deviner ton mot de passe ! Saisie-le avec au moins 10 signes en mélangeant chiffres et lettres. Garde-le bien en mémoire et ne le confie à personne !

OK

IMPRIMER MON PSEUDO ET MON MOT DE PASSE



Kreation eines grafischen Avatars

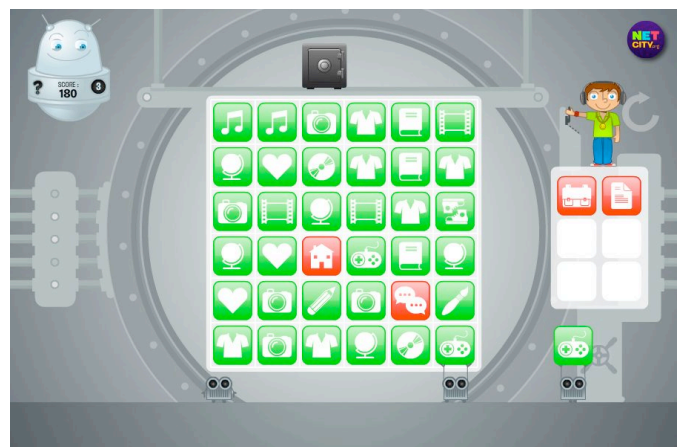
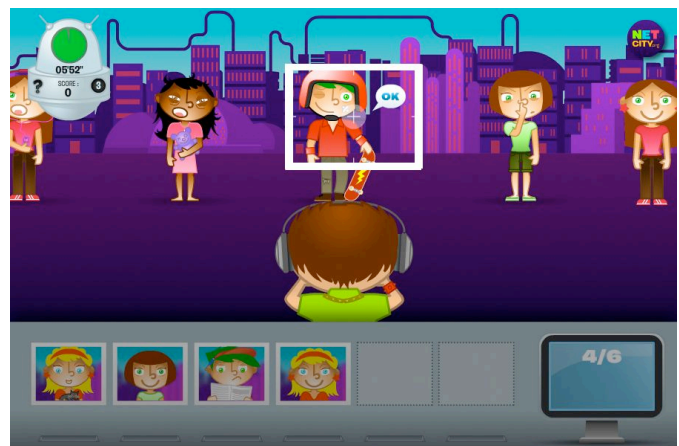
Um die Identifizierung zu erleichtern, kreiert jeder Spieler seine eigene Persönlichkeit (Avatar), wenn er das erste Mal die Spielplattform besucht. Er kann so das Geschlecht, die Hautfarbe, die Haare, die Kleider usw. seiner Persönlichkeit wählen. Er wird ihn in allen Spielen wieder finden und kann jederzeit sein Aussehen verändern.

1. Etappe : Training

Diese erste Etappe erlaubt dem Kind, sich an die Benutzeroberfläche des Spiels und an seinen Cyber-Kameraden zu gewöhnen, eine cybernetische Kreatur, die ihn berät und im Laufe des Spiels die Punkte des Kindes sammelt.

Der Spieler muss ein präzises Training von 7 verschiedenen Herausforderungen (7 Spiele) absolvieren, bevor er seinen Zugangscod für netcity erhält.

Für jede Herausforderung hat der Spieler die Wahl zwischen einem « Denkspiel » (Strategie, Verwendung der Maus) und einem « Aktionsspiel » (Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Benutzung der Tastatur).





2. Etappe: netcity

Mit dem beim Training erhaltenen Zugangscode hat der Spieler nun Zugang zu netcity und kann jetzt die erste Spielphase beginnen.

Im Gegensatz zum Training haben die Spiele verschiedene Schwierigkeitsniveaus. Je höher das Niveau, desto höher die zu erzielende Punktzahl. Wenn bezüglich der Spielresultate das Spielniveau zu hoch für den jeweiligen Spieler zu sein scheint, wird das Niveau automatisch herabgestuft. Wenn der Spieler die maximale Punktzahl erreicht hat, gelangt er auf ein höheres Niveau.



Das Kind kann so oft spielen, wie es will.



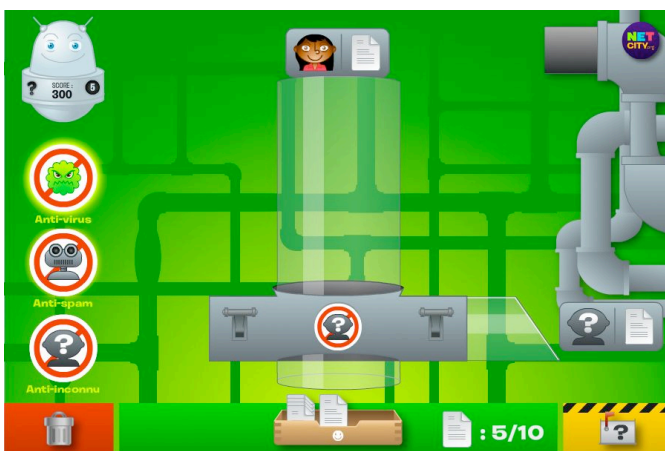
Die gewonnenen Punkte dienen dazu, den Avatar auszustatten, am Wettkampf mit den anderen Spielern teilzunehmen und auf die Liste der besten Spieler zu gelangen.

Eine Cyberabhängigkeits-Anzeige erscheint von Zeit zu Zeit auf der Spielplattform. Wenn der User länger als eineinhalb Stunden spielt, wird eine Botschaft eingeblendet, die ihn über den Begriff der Cyberabhängigkeit aufklärt und ihn einlädt, zu einer anderen Tätigkeit überzugehen.

Spiele

Botschaften (E-Mail)

Lernziel : Vorsicht bei per E-Mail erhaltenen Informationen (Spam, Virus, unbekannte Absender)

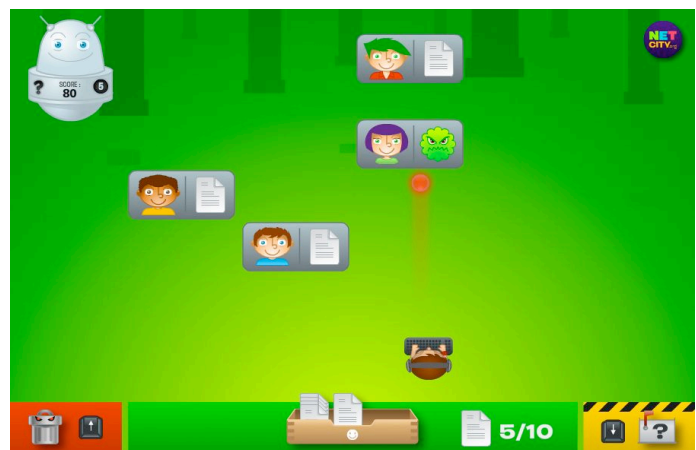


Denkspiel

Der Spieler muss seine Empfangsmaschine so einstellen, dass die Botschaften gefiltert werden und verfügt dazu über 3 Filter (Anti-Virus, Anti-Spam, Anti-Unbekannt), die er gemäss den erhaltenen Botschaften aktivieren muss.

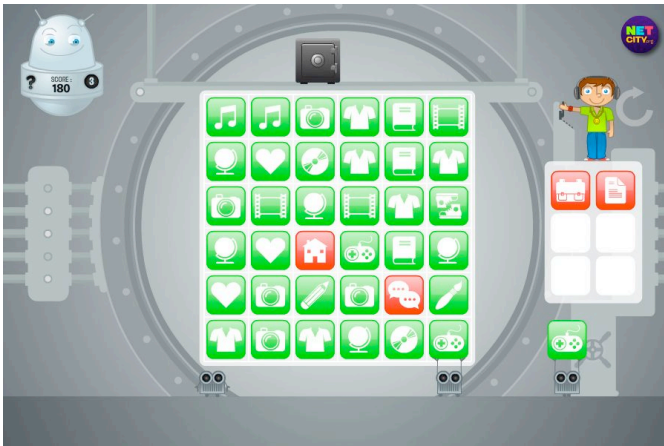
Aktionsspiel

Botschaften durchlaufen den Bildschirm von oben bis unten und der Spieler muss die guten akzeptieren und die schlechten zurückweisen.



Persönliche Daten

Lernziel: Seine persönlichen Daten schützen (Name, Vorname, Alter, Adresse, Telefonnummer...)

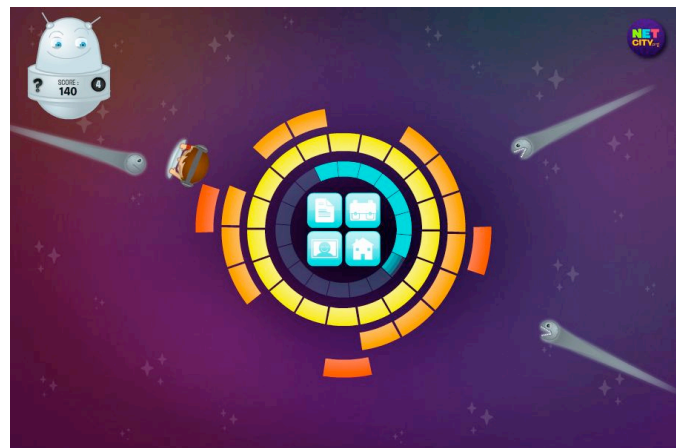


Denkspiel

Der Spieler muss ein Damebrett manipulieren, auf dem alle möglichen Daten aufscheinen, und er muss aufpassen, dass die persönlichen Informationen nicht von einem Datendieb gestohlen werden.

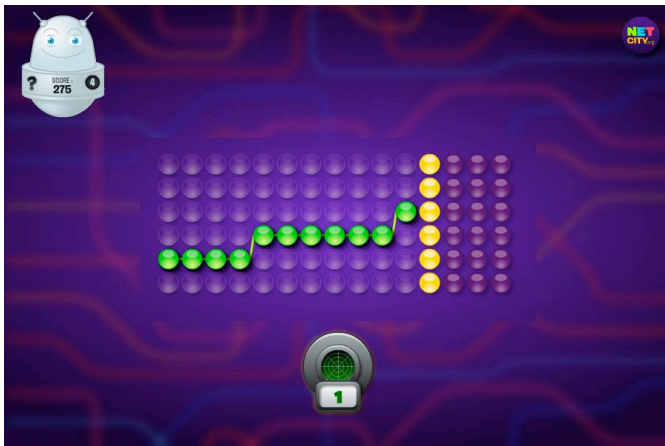
Aktionsspiel

Die persönlichen Daten des Spielers werden durch mehrere Mauern vor Dieben geschützt. Er muss die Angriffe der Datendiebe zurückschlagen.



Schockierende Inhalte

Lernziel : Wie bei schockierenden Inhalten reagieren

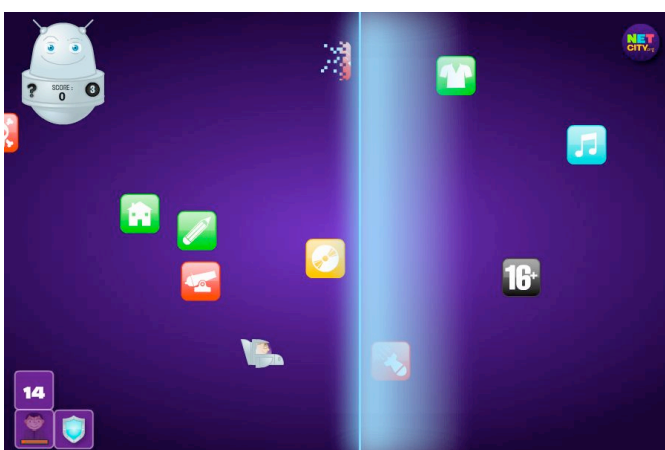
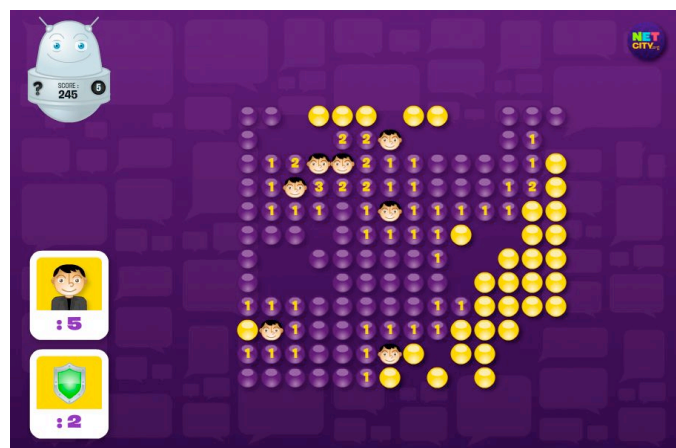


Denkspiel 1

Der Spieler muss von links nach rechts einen Parcours durchlaufen und die schockierenden Botschaften vermeiden. Dazu prägt er sich entweder die Standorte dieser Botschaften ein, oder er aktiviert einen Elternfilter, der ihm zur Verfügung steht.

Denkspiel 2

Gemäss dem klassischen « Schiffe versenken » muss der Spieler auf einer Tabelle die Felder mit den schockierenden Inhalten neutralisieren.



Aktionsspiel

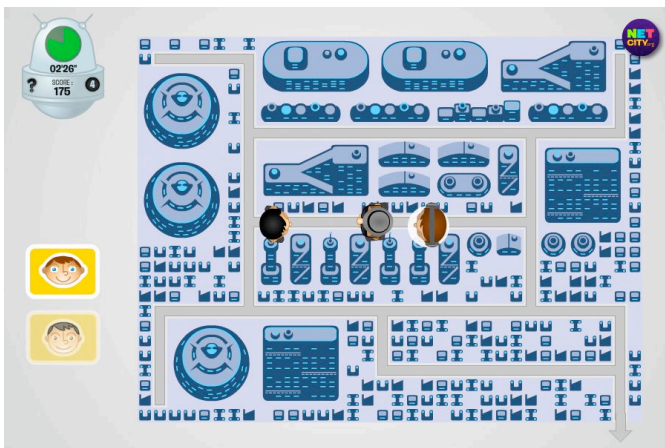
In einem Schiff sitzend muss der Spieler im Cyberspace navigieren, um Informationen zu sammeln und gleichzeitig zu versuchen, den unerwünschten Inhalten auszuweichen.

Treffen

Lernziel: Was zu tun ist, wenn ein Internet-Kontakt ein Treffen verabreden will

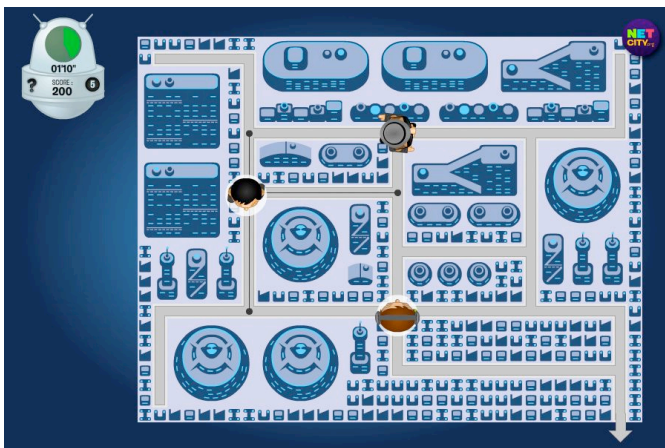
Wenn der Spieler das Treffen ablehnt, wird er beglückwünscht und erreicht das Etappenziel.

Wenn er entscheidet, in Begleitung zum Treffen zu gehen, beginnt ein Verfolgungsspiel.



Denkspiel / Aktionsspiel

Auf einem Plan des Wohnviertels muss ein von einem Erwachsenen begleiteter Spieler verhindern, dass die gefährliche Person entkommt.



Sexuelle Anfragen

Lernziel: Wie man bei sexuellen Anfragen reagiert

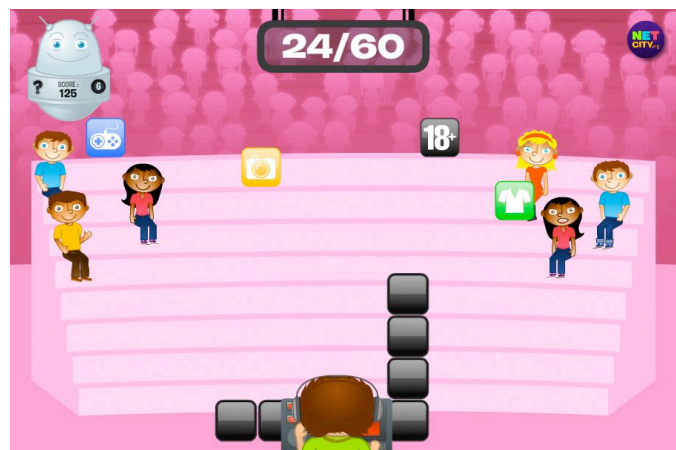


Denkspiel

Der Spieler übernimmt die Rolle eines « Chat »-Moderators. Auf einer Tabelle muss er die « Chatter » mit den gleichen Interessen zusammenbringen. Sexuelle Anfragen müssen vermieden oder blockiert werden.

Aktionsspiel

Der Spieler übernimmt die Rolle eines « Chat »-Moderators und muss die sexuellen Anfragen neutralisieren. Wenn sie nicht eliminiert werden können, generieren sie Ziegelsteine, die nach und nach einen Austausch verhindern.



Webcams

Lernziel: Eine Webcam nur mit Personen benützen, die man im wirklichen Leben kennt und kein schlechtes Verhalten vor der Webcam fördern



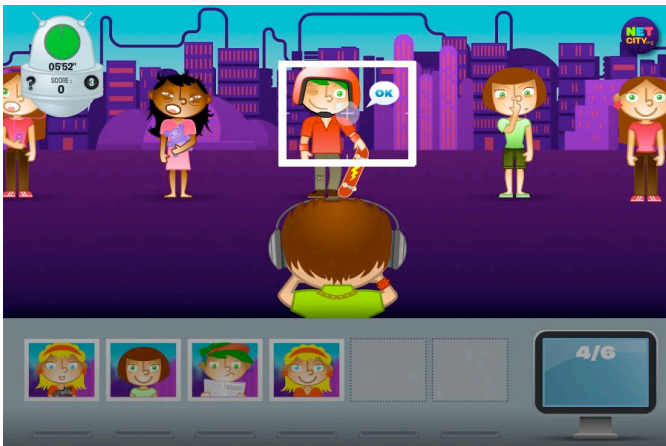
Denkspiel / Aktionsspiel

Der Spieler muss sicher kommunizieren, indem er aufpasst, dass er nur mit seinen Freunden kommuniziert. Ausserdem muss er darauf achten, dass die Unterhaltung nicht ausser Kontrolle gerät, denn auch seine Freunde können sich manchmal



Fotos

Lernziel: Respektieren, wenn eine Person nicht fotografiert oder gefilmt werden will, keine peinlichen Aufnahmen von anderen machen und keine Bilder ohne Genehmigung ins Netz stellen.



Denkspiel

Der mit einem Fotoapparat ausgerüstete Avatar des Spielers befindet sich vor einer Galerie von Personen, die er fotografieren kann, wenn sie einverstanden sind. Er kann anschliessend die Fotos ins Netz stellen, unter der Bedingung, dass man ihm erneut eine Genehmigung dafür gibt.

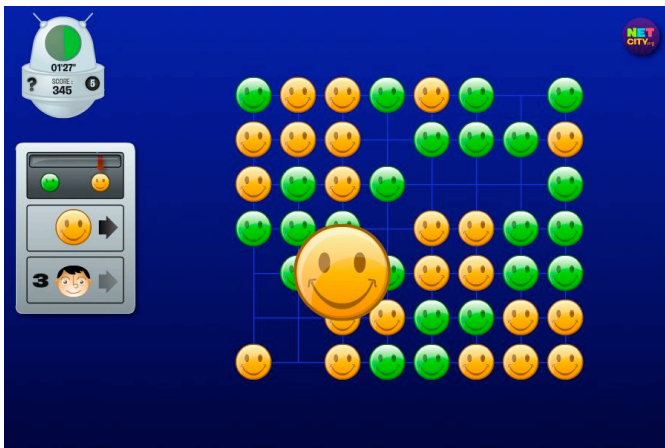
Aktionsspiel

Der mit einem Fotoapparat ausgerüstete Spieler befindet sich vor einer Galerie von Personen. Er bewegt sich hin und her, um die Personen, die einverstanden sind, zu fotografieren und kann sich jederzeit in den « Veröffentlichungsraum » begeben, um die Fotos – natürlich mit Genehmigung – ins Netz zu stellen.



Belästigung

Lernziel: Nicht belästigen und keine Belästigung oder Erpressung akzeptieren

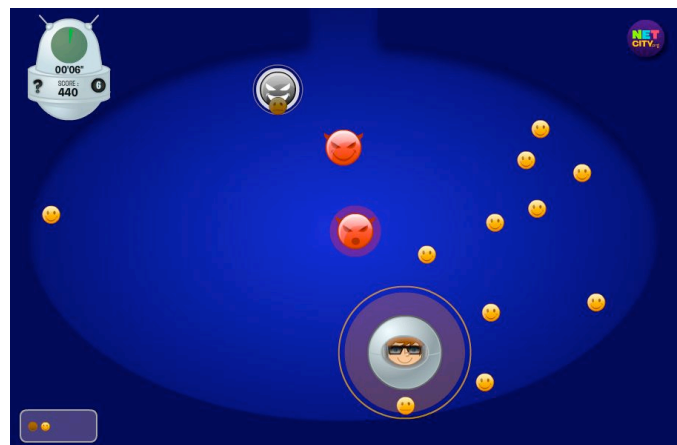


Denkspiel

Auf einem Spielbrett, das einen « Chat » symbolisiert, muss der Spieler Chips verteilen, die seine Freunde darstellen, und vermeiden, dass sie umringt werden oder andere « Chatter » umringen. Brenzlige Situationen kann er mit « Erwachsenen »-Chips entschärfen.

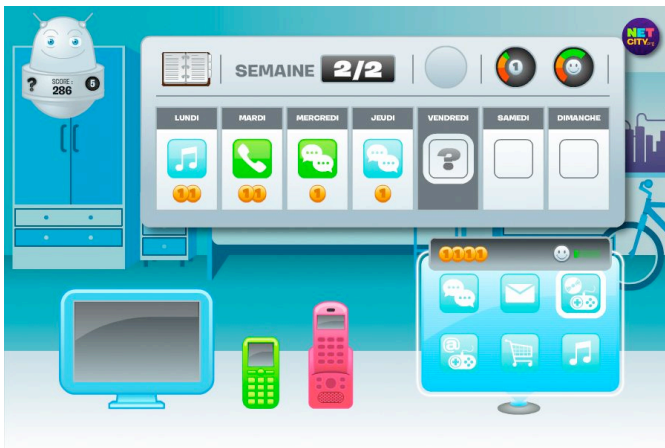
Aktionsspiel

Der Avatar des Spielers zirkuliert in einer Sphäre, wo harmlose « Chatter » belästigt werden. Als Moderator muss er die Angreifer abwehren, ohne jedoch selber zu einem Belästiger zu werden.



Budget

Lernziel: Die Kosten der verschiedenen Medien (Herunterladen von Musik und Spielen, SMS, Kosten eines Internet-Abonnements usw.) kontrollieren.



Spiel

Der Spieler muss jeden Tag unter verschiedenen Aktivitäten (Mailing, Spiele, Herunterladen von Musik usw.) und zwischen Computer, Handy oder Telefon mit Festnetzanschluss auswählen. Diese Aktivitäten sind mehr oder weniger teuer. Er muss sein Budget verwalten und darf nicht mehr ausgeben, als den Betrag, über den er verfügt.

Beleidigungen

Lernziel: Nicht auf Beleidigungen antworten und nicht beleidigen

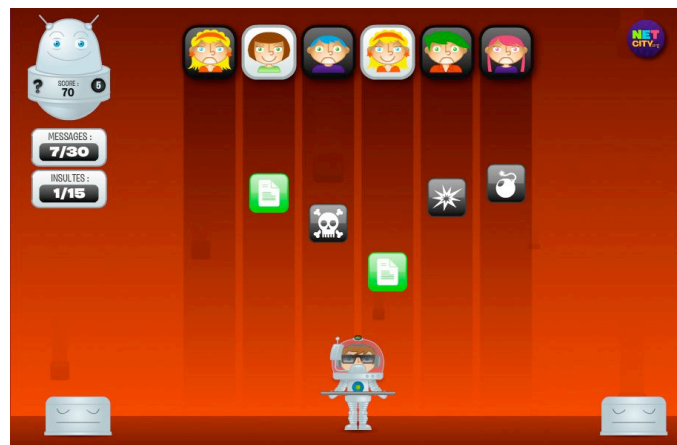


Denkspiel

Der Spieler übernimmt die Rolle eines « Chat »-Moderators » und muss die Botschaften der « Chatter » ordnen und

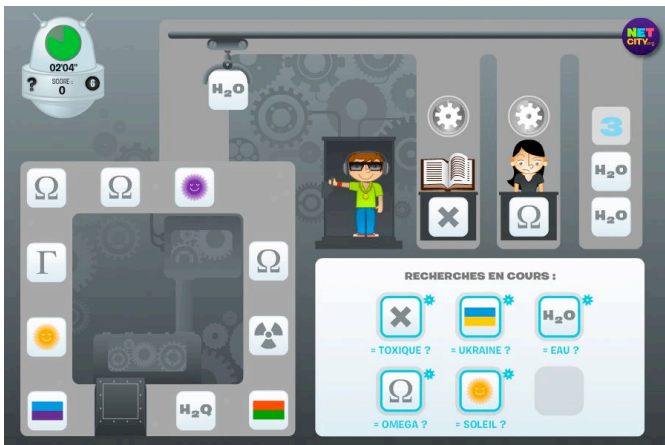
Aktionsspiel

Der Spieler übernimmt die Rolle eines « Chat »-Moderators und muss Beleidigungen verhindern. Falls nötig kann er einen « Chatter » ausschliessen.



Informationen

Lernziel: Nicht alles glauben, was im Internet steht und gefundene Informationen prüfen

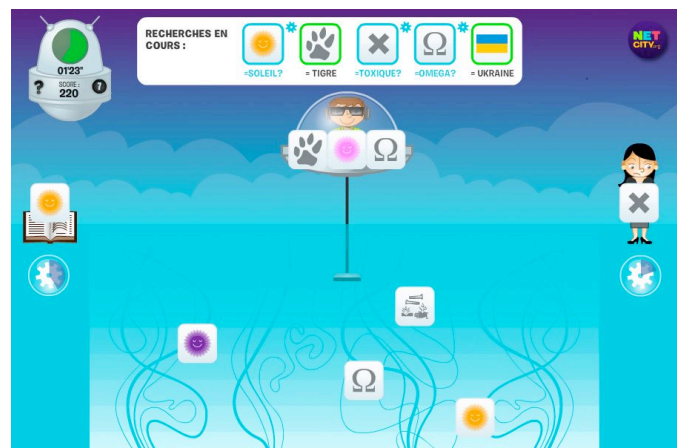


Denkspiel

Eine Liste von zu prüfenden Informationen wird dem Spieler vorgelegt. Richtige und falsche Informationen ziehen auf einem Laufband an ihm vorbei und er muss die richtigen Antworten finden. Zur Prüfung oder Bestätigung seiner Antworten kann er Erwachsene oder Bücher zu Hilfe nehmen.

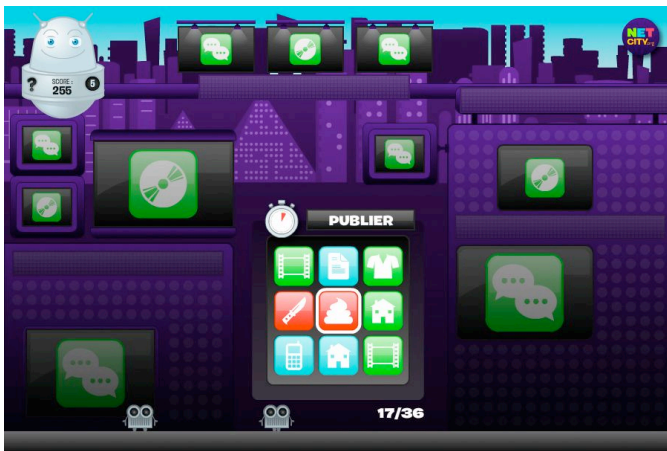
Aktionsspiel

Eine Liste von zu prüfenden Informationen wird dem Spieler vorgelegt. Er muss die richtigen Antworten aus einer Art See « fischen », wo richtige und falsche Antworten vermischt herumschwimmen.



Blog

Lernziel: Kontrolle über den Inhalt seines Blogs behalten



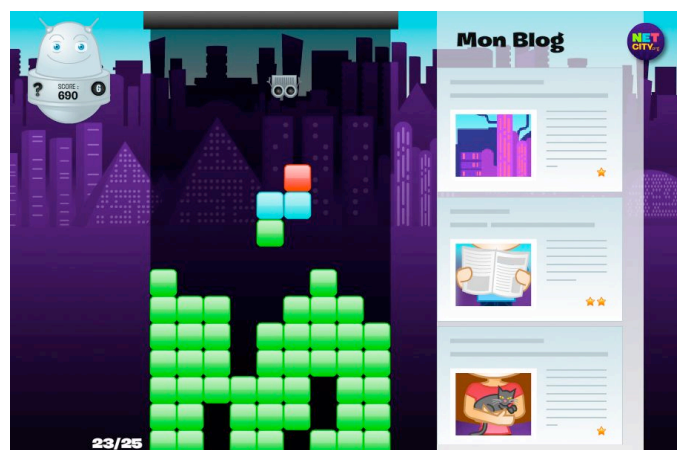
Denkspiel

Eine Benutzeroberfläche, die einem Blog ähnelt, wird dem Spieler vorgelegt. Bevor er einen Artikel ins Netz stellt, muss er den Inhalt (persönliche Angaben, Beleidigungen, schockierende Inhalte) überprüfen, dessen Elemente durch verschiedenfarbige Piktogramme dargestellt werden.

Gleichzeitig muss er gegen die « Datendiebe » vorgehen, die jederzeit auftauchen können.

Aktionsspiel

Wie beim « Tetris »-Spiel muss der Spieler Vierecke (die die Daten symbolisieren) einpassen, um einen Artikel für seinen Blog zusammenzustellen. Er muss die Vierecke, die persönliche Daten oder unerwünschte Inhalte darstellen, eliminieren.



Grafisches und sonores Universum

Die grafische und sonore Charta wurde mit dem Ziel konzipiert, ein fröhliches und spielerisches Universum wie in « Cartoons » und Spielkonsolen zu schaffen. Die Gefahren des Internets wurden durch phantastische 2D-Animationen verkörpert, die cybernetischen Kreaturen oder Mutanten ähneln.



Der Cyber-Kamerad, der den Spieler durch alle Spiele begleitet, ist ein kleiner, metallisch aussehender Roboter, der erröten und grün werden kann. Seine Mimik gibt ihm einen « menschlichen » Charakter.

Passend dazu gleicht auch die Tonstruktur des Spiels den cybernetischen oder « Cartoon »-Sonoritäten.



Der Avatar des Spielers wurde nach dem Beispiel der Personen der Spielkonsolen konzipiert, damit er in jeder Grösse und jeder Stellung erkennbar ist. Seine Proportionen sind aber realistisch, damit sich der Spieler mit ihm identifizieren kann. Zahlreiche Parameter (Mädchen, Knabe, Haare, Haut, Kleidung etc.) erlauben dem Spieler, seiner Fantasie freien Lauf zu lassen.

Ein piktografisches Vokabular wurde erarbeitet, um eine Textüberladung zu vermeiden.

Flash Format

Die Wahl des Flash Formats war unvermeidlich, da es von der Mehrheit der Internauten verwendet wird. Ausserdem ist es die Referenz für interaktive und attraktive Inhalte. Das Flash Format ist übrigens bestens mit Datenbasen vom Typ MySQL kompatibel, die notwendig sind, um die Scores und die Partien der Spieler zu speichern.



Das Wichtigste über Action Innocence (www.actioninnocence.org):

Action Innocence hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Würde und Integrität von Kindern im Internet zu wahren. Hierbei verfolgt die Organisation drei Ziele: Öffentlichkeit, Eltern und Kinder über die Gefahren im Internet informieren und sensibilisieren; einen sicheren Umgang mit dem Internet fördern; gegen Kinderpornografie im Internet vorgehen. Die Organisation führt unterschiedliche Studienprojekte (Verhaltensstudien, Risikoanalysen ...) und Präventionsprojekte (Informationskampagnen, Erstellung und Verteilung von Präventionsmaterial, Sensibilisierung in Schulen ...) durch und entwickelt innovative und leistungsfähige Lösungen, um in enger Zusammenarbeit mit dem Bundesamt für Polizei (FEDPOL) und den europäischen Polizeidiensten effektiver gegen den Handel mit kinderpornografischen Dateien vorzugehen. Action Innocence wurde 1999 von Valérie Wertheimer gegründet und beschäftigt elf Mitarbeiter, darunter sechs Psychologen und zwei Anwendungsentwickler. Action Innocence ist eine Nicht-Regierungsorganisation (NGO), die vom Kanton Genf als gemeinnützige Organisation anerkannt ist.

Das Wichtigste über die Stiftung Kinderschutz Schweiz (www.kinderschutz.ch):

Als nationale Stiftung macht sich Kinderschutz Schweiz dafür stark, dass alle Kinder in unserer Gesellschaft in Würde und ohne die Verletzung ihrer Integrität aufwachsen. Die Stiftung Kinderschutz Schweiz setzt sich deshalb seit Jahren erfolgreich für die Rechte von Kindern und gegen jede Form von Gewalt an Kindern ein. Nicht nur mittels verschiedener Präventionsprojekte wie beispielsweise dem Kinderparcours für Primarschulen „Mein Körper gehört mir!“ gegen sexuelle Gewalt, sondern auch durch gezielte politische Lobbyarbeit, Beratung, Netzwerk- und Öffentlichkeitsarbeit. Mit ihrer Fachstelle ECPAT Switzerland (End Child Prostitution, Child Pornography and Trafficking of Children for Sexual Purposes) engagiert sich die Stiftung darüber hinaus in der internationalen Präventionsarbeit gegen Kinderprostitution, Kinderpornografie und Kinderhandel. ECPAT Switzerland arbeitet dabei eng mit Behörden sowie staatlichen und nicht-staatlichen Institutionen zusammen.

Das Wichtigste über UBS Optimus Foundation (www.ubs.com/optimus) :

Die vor zehn Jahren von UBS gegründete UBS Optimus Foundation ist eine gemeinnützige Stiftung, die es den Kundinnen und Kunden der Bank ermöglicht, sich humanitär zu engagieren. Die Stiftung unterstützt weltweit rund 90 Projekte und zwei Initiativen in über 45 Ländern in den Themenbereichen "Bildung & Kinderschutz" und "Globale Gesundheitsforschung". Die UBS Optimus Foundation engagiert sich seit Jahren für den Schutz der Kinder. In der Schweiz unterstützte sie bereits die Ausstellung "Mein Körper gehört mir!". Mit netcity.org wird dieses Engagement fortgesetzt.

Das Wichtigste über Trois Fois Plus (www.3xplus):

1996 gegründet, ist Trois Fois Plus eine Produktionsfirma für TV und Multimedia. Die Komplementarität der TV- und Multimedia-Inhalte, die ludo-edukativen Anwendungen und die Strukturierung der Communities sind die Anliegen dieses Unternehmens.



Beilagen

- « Nutzen und Schaden der neuen Technologien», Umfrage der Präventionsabteilung von Action Innocence bei Genfer Schulen in Zusammenarbeit mit dem Service de Santé de la Jeunesse (SSJ) - 2008
- « Die Vorgehensweise bei Cyberpädophilie », eine Studie der Präventionsabteilung von Action Innocence – 2008
- Referenzen von 3xplus

Visuals

Sie finden Bilder in druckfertiger Qualität und zum freien Gebrauch in der Beilage dieser Pressemitteilung. Weitere Bilder können Sie auf Anfrage erhalten.

Pressekontakt

IDAgency für Action Innocence und die Stiftung Kinderschutz Schweiz

Nicole Pomezny

Tel. : 022 732 62 89

E-Mail : nicole.pomezny@idagency.ch