



Oö. Landeskorrespondenz
MedienInfo



PRESSEKONFERENZ

zum Vernetzungsprojekt „Gewalt – Schule – Medien“

mit

Mag.^a Christine Haberlander

LH-Stellvertreterin und Bildungslandesrätin

HR Mag. Dr. Alfred Klampfer, B. A.

Bildungsdirektor

Peter Eiselmair, MAS, MSc

Geschäftsführer Education Group GmbH

Dr. Harald Koberg

Experte für Digitalisierung und Gesellschaft

zum Thema

**Online Gaming & Cybermobbing
Digitale Spielräume zwischen Faszination, Gruppendruck und
pädagogischer Verantwortung**

am

Freitag, 20. März 2026

Schlossmuseum Linz, 9.00 Uhr

Rückfragen-Kontakt

- Roland Kornthner | Büro LH-Stv.in Haberlander | +43 732 77 20 171 24 | roland.kornthner@ooe.gv.at

Medieninhaber & Herausgeber

Amt der Oö. Landesregierung
Direktion Präsidium
Abteilung Kommunikation und Medien
Landhausplatz 1 | 4021 Linz
Tel.: (+43 732) 77 20-114 12
landeskorrespondenz@ooe.gv.at
www.land-oberoesterreich.gv.at

Vernetzungsprojekt „Gewalt – Schule – Medien“

Seit nunmehr fünfzehn Jahren verfolgt Oberösterreich konsequent einen klaren Kurs in Medienpädagogik und Gewaltprävention. Mit dem Vernetzungsprojekt „Gewalt – Schule – Medien“ wurde ein österreichweit einzigartiges Modell etabliert, das nachhaltig in den Schulen wirkt.

Digitale Medien prägen den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Mit ihnen wachsen Chancen – aber auch Risiken wie Cybermobbing und digitale Gewalt. Schulen stehen dabei an vorderster Front. Um Lehrkräfte nicht allein zu lassen, setzt Oberösterreich auf ein **systematisch aufgebautes Vernetzungsprojekt**.

Bereits 2010 startete das Land Oberösterreich das Projekt „**Gewalt – Schule – Medien**“. Ziel ist es, Pädagoginnen und Pädagogen gezielt für medienbezogene Herausforderungen zu sensibilisieren und sie zu befähigen, Schülerinnen und Schüler zu einem verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien anzuleiten. Konzipiert und umgesetzt wird das Projekt von der Education Group, der Bildungsagentur des Landes Oberösterreich.

Ein zentraler Entwicklungsschritt erfolgte im **Schuljahr 2014/2015** mit der Einführung eines regelmäßigen Vernetzungstreffens. Damit wurde aus punktueller Fortbildung ein dauerhaftes, tragfähiges Netzwerk. Oberösterreich nimmt mit diesem Ansatz **österreichweit eine Vorreiterrolle in Medienpädagogik und Gewaltprävention** ein.

Heute umfasst das Projekt **mehr als 500 speziell ausgebildete Pädagoginnen und Pädagogen** an **oö. Mittelschulen und Polytechnischen Schulen**. Sie fungieren als qualifizierte Anlaufstellen für Kolleginnen und Kollegen, Eltern sowie Schülerinnen und Schüler – direkt in den Schulen. Für den Volksschulbereich wurde das Konzept gezielt adaptiert: Unter dem Titel **„Medienfit in der Volksschule“** haben bereits **über 900 Volksschulpädagoginnen und -pädagogen** an praxisnahen Workshops teilgenommen. Die Fortbildungen greifen aktuelle mediale Fragestellungen auf und liefern konkrete Unterrichtsideen, mit denen Medienkompetenz altersgerecht vermittelt werden kann.

Getragen wird das Projekt von einem breiten Netzwerk ausgewiesener Expertinnen und Experten aus Medienpädagogik, Schulpsychologie und Gewaltprävention. Diese enge Zusammenarbeit stellt sicher, dass Lehrkräfte fachlich fundiert und gleichzeitig praxisorientiert ausgebildet werden – mit dem klaren Ziel, als **Multiplikatorinnen und Multiplikatoren direkt an den Schulen wirksam zu sein**.

Neben der Education Group begleiten folgende Institutionen das Projekt:

- Bildungsdirektion OÖ
- Saferinternet
- Landeskriminalamt OÖ
- Institut Suchtprävention, pro mente OÖ
- KiJA OÖ
- weitere Medienexpertinnen und -experten als Keynote Speaker

Gipfeltreffen der Medienpädagogik in Oberösterreich

Wenn es um aktuelle Entwicklungen, Herausforderungen und Best Practices in der digitalen Bildungswelt geht, ist das Vernetzungstreffen „Gewalt – Schule – Medien“ längst ein Fixpunkt im Schuljahr. Am 20. März 2026 ist Linz erneut Treffpunkt von rund 300 Lehrkräften aus ganz Oberösterreich sowie führenden Fachleuten aus Medienpädagogik, Schulpsychologie und Prävention.

Seit dem Schuljahr 2014/15 hat sich das Treffen als zentrales Forum etabliert – für fachlichen Austausch, praxisnahe Weiterbildung und strategische Weiterentwicklung der Medienpädagogik in Oberösterreich.

Gerade im Kontext von Online Gaming, Cybermobbing und digitaler Kommunikation gewinnt dieser persönliche Austausch weiter an Bedeutung: Pädagoginnen und Pädagogen erhalten hier nicht nur aktuelle wissenschaftliche Einordnungen und Expertisen, sondern auch wesentliche Impulse für den Schulalltag.

Hochkarätige Expertinnen und Experten liefern beim Vernetzungstreffen 2026 neue Perspektiven, wissenschaftliche Erkenntnisse und praxisnahe Lösungsansätze zu den drängendsten Themen. Wie verändern Games soziale Dynamiken? Wo liegen reale Risiken – und wo werden Spiele vorschnell zum Sündenbock? Wie können Schulen, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Eltern Kinder und Jugendliche wirksam begleiten? „Gewalt-Schule-Medien“ thematisiert diese Spannungsfelder offen und faktenbasiert.

Damit setzt Oberösterreich bundesweit Maßstäbe: Gewaltprävention wird nicht reaktiv, sondern präventiv, vernetzt und medienpädagogisch fundiert gedacht.

Das Vernetzungstreffen ist damit weit mehr als eine Tagung – es ist ein Fixpunkt für alle, die digitale Bildung verantwortungsvoll und wirksam gestalten wollen.

„Die digitale Welt steht nicht still, neue technologische Entwicklungen werden uns quasi täglich präsentiert und Online-Gaming sowie künstliche Intelligenz sind längst im Alltag junger Menschen fix verankert. Das bedeutet natürlich, dass auch wir nicht stillstehen dürfen, was die Bereitschaft zur Aus- und Weiterbildung betrifft. Wir müssen beweglich bleiben, flexibel und offen für alles Neue, was in der digitalen Welt noch auf uns zukommt. Bei den jährlichen Vernetzungstreffen ‚Gewalt-Schule-Medien‘ werden deshalb die neuesten Trends thematisiert – immer mit einem pädagogischen Hintergrund. Denn ein bewusster Umgang mit digitalen Lebenswelten wird immer wichtiger. Als Bildungsreferentin ist für mich daher klar, dass wir Jugendliche in Oberösterreich helfen müssen, dass sie einen verantwortungsvollen und reflektierten Umgang mit Medien und Gaming erlernen, um gut vorbereitet in die digitale Zukunft zu gehen. Dafür leistet das Vernetzungstreffen einen sehr wichtigen Beitrag“, betont **Bildungslandesrätin LH-Stellvertreterin Mag.^a Christine Haberland**.

„Das Vernetzungstreffen hat sich längst einen fixen Platz im oberösterreichischen Bildungskalender verdient. Digitale Medien verändern den Schulalltag. Daher ist es wichtiger, dass Lehrkräfte regelmäßig voneinander lernen und praxisnah unterstützt werden. Das Vernetzungstreffen bietet dafür den idealen Rahmen: Hier treffen schulische Erfahrung und wissenschaftliche Expertise aufeinander, und jedes Jahr gewinnen wir hochkarätige Referentinnen und Referenten, die aktuelle Entwicklungen fundiert einordnen können. Diese Mischung macht die besondere Qualität der Veranstaltung aus“, sagt **Bildungsdirektor Dr. Alfred Klampfer**.

„Die Tatsache, dass sich beim heurigen Vernetzungstreffen wiederum mehr als 300 Medienverantwortliche der oberösterreichischen Pflichtschulen austauschen, zeigt den hohen Stellenwert von Medienbildung an unseren Schulen. Medien, Künstliche Intelligenz und in zunehmendem Maße Online-Gaming prägen die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen heute stärker denn je. Gerade vor dem Hintergrund der aktuellen Diskussion über ein mögliches Social-Media-Verbot für Jugendliche braucht es mehr als einfache Antworten: Es braucht Orientierung, wirksamen Jugendschutz und zeitgemäße, pädagogisch fundierte Medienbildung. Der Education Group kommt im Bildungsland Oberösterreich dabei eine einzigartige und wesentliche Rolle zu – als Drehscheibe zwischen Bildung, Medienpädagogik und schulischer Praxis, als Impulsgeberin und als verlässliche Partnerin der Schulen. Unser Ziel ist es, gemeinsam mit den Pädagoginnen und Pädagogen Kinder und Jugendliche zu einem sicheren, kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu befähigen und die Schulen in dieser wichtigen Aufgabe bestmöglich zu unterstützen“, so **Peter Eiselmair, Geschäftsführer Education Group und Entwickler des Projekts**.

„Wer die Rolle von digitalen Spielen im Leben von Kindern und Jugendlichen verstehen will, muss das Medium ernst nehmen und in seiner Vielschichtigkeit betrachten. Videospiele sind interaktive Abenteuer. Sie sind aber auch Rückzugsorte. Sie sind Freiräume, die sonst oft fehlen und sie sind Versuchslabors für die individuelle Entfaltung. Um zu verstehen, warum sie im Leben vieler Menschen so wichtig sind, müssen wir einen Blick auf die Bedürfnisse werfen, die dort befriedigt werden. Wenn wir uns dann noch fragen, warum diese Bedürfnisse in digitalen Räumen ausgelebt werden, halten uns die Spiele als Gesellschaft einen Spiegel vor“, sagt Gaming Experte Dr. Harald Koberg.

Schwerpunkt 2026: Online Gaming & Cybermobbing

Digitale Spielräume zwischen Faszination, Gruppendruck und pädagogischer Verantwortung

Online Gaming ist heute eines der einflussreichsten Medienformate weltweit – und längst fester Bestandteil jugendlicher Lebenswelten. Die aktuelle **9. Oö. Jugend-Medien-Studie** zeigt die Dimension deutlich:

- 84 % der Jugendlichen spielen Online-Games.
- 75 % spielen täglich.
- Im Durchschnitt wird rund 1 Stunde 20 Minuten pro Tag gespielt.
- 44 % nutzen kostenpflichtige Spiele und geben durchschnittlich 20 Euro pro Monat aus.

Gaming ist damit längst mehr als Freizeitbeschäftigung. Es ist sozialer Treffpunkt, Kommunikationsort und für viele Kinder und Jugendliche ein zentraler Teil ihres Alltags. Hier entstehen Teams, Zugehörigkeit und Gemeinschaft – ebenso wie Konflikte, Ausgrenzung und psychischer Druck.

Die Studie macht auch sichtbar, wie stark diese Dynamiken greifen:

- 22 % spielen weiter, um das nächste Level zu erreichen.
- 16 % wollen mithalten und mitreden können.
- 14 % erachten es als wichtig, besonders gut zu sein.
- 13 % geben an, nicht aufhören zu können – ebenso viele spielen bis spät in die Nacht.

Was als Spaß und Gemeinschaft erlebt wird, kann in Druck, Überforderung oder Abhängigkeit kippen. Wer über Gewaltprävention im Jahr 2026 spricht, muss auch über digitale Spielräume sprechen. „Gewalt – Schule – Medien“ setzt daher 2026 einen klaren Schwerpunkt auf Online

Gaming und Cybermobbing – zwei Themen, die untrennbar miteinander verbunden sind.

Online-Games sind für viele junge Menschen Rückzugsort, soziales Netzwerk und Leistungsraum zugleich. Doch dort, wo Kommunikation rund um die Uhr stattfindet, können Konflikte eskalieren: Cybermobbing, Hate Speech, Gruppendruck oder psychische Krisen enden nicht mit dem Verlassen des Spiels, verschwinden nicht mit dem Ausschalten des Bildschirms.

Beratungspraxis, Schulpsychologie und Präventionsarbeit zeigen übereinstimmend: Konflikte aus Gaming-Communities sind zunehmend Thema im Klassenzimmer. Gruppendruck und Leistungsorientierung beeinflussen Selbstwert und psychisches Wohlbefinden. Gleichzeitig besteht das Risiko finanzieller Überforderung durch In-Game-Käufe oder – in problematischen Fällen – Gefahren wie Cyber-Grooming.

Genau hier setzt der Schwerpunkt 2026 an. Das Vernetzungstreffen nimmt die empirischen Grundlagen der Oö. Jugend-Medien-Studie auf und übersetzt diese Erkenntnisse in die pädagogische Praxis. Für diese Einordnung braucht es wissenschaftliche Perspektive und praktische Erfahrung gleichermaßen.

Mit **Dr. Harald Koberg** konnten wir einen der profiliertesten Kulturwissenschaftler im deutschsprachigen Raum gewinnen. Seine Perspektive ist für diesen Schwerpunkt zentral. Er betrachtet Games nicht isoliert als „Problemfeld“, sondern als kulturelles Phänomen mit gesellschaftlicher Relevanz.

Sein Zugang ist differenziert: Nicht jedes Problem entsteht durch Games – aber viele gesellschaftliche Dynamiken werden in Games sichtbar.

Wer Gaming verstehen will, muss soziale Mechanismen, ökonomische Strukturen und kulturelle Bedeutungen gemeinsam betrachten. Dr. Koberg zeigt,

- warum digitale Spiele für junge Menschen so attraktiv sind,
- wo reale Risiken liegen
- und warum pauschale Schuldzuweisungen weder Kindern noch Pädagoginnen und Pädagogen helfen.

Gemeinsam mit den weiteren Expertinnen und Experten des Vernetzungstreffens liefert er damit eine fundierte Einordnung des Themas – als Grundlage für eine sachliche, faktenbasierte Debatte und praxisnahe Präventionsarbeit jenseits von Alarmismus.

Programm 2026 – die Keynotes im Überblick

Das Programm 2026 macht deutlich: Online Gaming ist weder harmloser Zeitvertreib noch pauschales Problem. Es ist ein sozialer Raum mit Chancen und Risiken. Entscheidend ist, wie Erwachsene diesen Raum verstehen, einordnen und begleiten.

Mit der Verbindung aus Wissenschaft, Präventionsarbeit und Praxis zeigt Oberösterreich, dass Gewaltprävention im digitalen Kontext nur dann wirksam ist, wenn sie vernetzt, faktenbasiert und langfristig gedacht wird.

Dr. Harald Koberg

Philosoph, Kulturanthropologe, Pädagoge, Wissenschaftler, Journalist, Experte für Gaming-Kultur und digitale Gesellschaft, Lehrender u. a. an der Universität Graz (Spielpädagogik), Autor von „Streitpunkt Games“

„Von Zufluchtsort bis Zeitverschwendung: Games und ihre gesellschaftliche Bedeutung“

Dr. Harald Koberg gilt als eine der profiliertesten Stimmen im deutschsprachigen Raum, wenn es um die kulturelle und gesellschaftliche Einordnung von Games geht. Er verbindet wissenschaftliche Analyse mit pädagogischer Praxis und medialer Erfahrung.

In seinem Vortrag beleuchtet er:

- warum digitale Spiele heute das relevanteste Unterhaltungsmedium sind,
- woher Faszination und Ablehnung gleichermaßen rühren,
- welche Probleme real sind – und warum es oft zu kurz greift, Games pauschal verantwortlich zu machen.

Koberg kennt die Begeisterung ebenso wie die Kritik und plädiert für einen differenzierten Blick: Games als Kulturform, als sozialer Raum – und als pädagogische Herausforderung.

DI Barbara Buchegger

M.Ed, Pädagogische Leiterin saferinternet.at

„Aktuelle Herausforderungen aus Sicht von saferinternet.at“

Künstliche Intelligenz ist längst Teil der Lebenswelt junger Menschen – bereits 94 Prozent der Jugendlichen nutzen KI-Tools. Die Themen bleiben vertraut, doch die Werkzeuge verändern sich rasant.

Barbara Buchegger zeigt:

- wo Kinder und Jugendliche im Alltag auf KI treffen – von Games bis ChatGPT,

- welche Chancen KI bietet und wo Risiken wie Desinformation, Cybermobbing oder Betrug entstehen,
- wie Schule Orientierung geben und Medienkompetenz im Umgang mit KI stärken kann.

Ein praxisnaher Impuls, wie Pädagoginnen und Pädagogen Jugendliche in einer KI-geprägten Medienwelt kompetent begleiten können.

Christine Piriwe

Sozialpädagogin, Rat auf Draht

„Zwischen Spiel und Realität – Cybermobbing und Krisen im digitalen Raum“

Digitale Spielewelten sind soziale Räume. Wenn Kommunikation kippt, werden Konflikte real – emotional wie psychisch. Christine Piriwe bringt Erfahrungen aus der Beratungspraxis ein und zeigt:

- wie Cybermobbing in Gaming-Communities entsteht,
- wie Jugendliche auf Extremsituationen reagieren,
- welche Rolle Sprache, Gruppendynamik und Medien dabei spielen.

Ein praxisnaher Blick darauf, wie Pädagoginnen und Pädagogen Orientierung geben und Handlungssicherheit gewinnen können.

Golli Marboe

Journalist, Buchautor, Medienexperte, Gründer der Mental Health Days

„Jugend unter Druck – wie Mental Health gefördert und gestärkt werden kann“

Golli Marboe spricht über psychisches Wohlbefinden im schulischen Kontext – offen, klar und lösungsorientiert. Themen sind u. a.:

- Mobbing, Leistungsdruck, Ängste,
- Handysucht, Essstörungen, Depression,
- Suizidalität und Prävention.

Zentrale Botschaft: Reden hilft. Schule kann ein Ort sein, der stärkt – wenn mentale Gesundheit aktiv thematisiert wird.

Dr. Florian Lippuner

Kommunikationswissenschaftler, Medienpädagoge, Erwachsenenbildner

„Gaming: Chancen fördern, Kinder sicher begleiten“

Dr. Florian Lippuner zeigt praxisnah:

- welche Kompetenzen Kinder beim Gamen entwickeln,
- wo Risiken liegen (z. B. exzessives Spielen, In-App-Käufe, Cyberkriminalität),
- wie Eltern und Lehrkräfte Kinder kompetent begleiten können.

Ein Vortrag, der differenziert und alltagstauglich Orientierung bietet.

Zielsetzung des Vernetzungstreffens „Gewalt – Schule – Medien“

Das Vernetzungstreffen „Gewalt – Schule – Medien“ bietet Pädagoginnen und Pädagogen sowie Expertinnen und Experten eine strukturierte Plattform für fachlichen Austausch, praxisnahe Weiterbildung und strategische Weiterentwicklung der Medienpädagogik. Ziel ist es, Schulen in einer zunehmend digitalen Lebenswelt nachhaltig zu stärken und Orientierung zu geben.

Vier zentrale Ziele:

- **Wissens-Update:**

Im Fokus steht die Medienpädagogik: Die Vernetzungstreffen vermitteln neue Erkenntnisse, praxisnahe Ansätze und aktuelle Entwicklungen, um Pädagoginnen und Pädagogen in ihrer Arbeit bestmöglich zu unterstützen.

- **Neue Impulse:**

Fachliche Inputs eröffnen neue Perspektiven und geben wertvolle Anregungen für die Medienarbeit an Schulen.

- **Soziale Effekte:**

Die ausgebildeten Multiplikatorinnen und Multiplikatoren im Bereich Mediennutzung und Gewaltprävention treten beim Vernetzungstreffen in direkten Austausch. Voneinander und miteinander Lernen steht dabei im Vordergrund.

- **Nachhaltigkeit & Weiterentwicklung:**

Regelmäßige Treffen und inhaltliche Abstimmungen sichern die langfristige Wirksamkeit des Projekts. „Gewalt – Schule – Medien“ ist kein Einzelimpuls, sondern ein kontinuierlicher Entwicklungsprozess.

Das Vernetzungstreffen geht weit über eine Fachtagung hinaus. Es ist ein strukturiertes Netzwerk, das Medienbildung in Oberösterreich langfristig verankert und weiterentwickelt –

verantwortungsvoll, praxisnah und zukunftsorientiert.

Das Credo der Veranstaltung: Wissen zum Mitnehmen! Impressionen und Materialien zu den Vernetzungstreffen sind auf dem Portal der Education Group verfügbar:

<https://www.edugroup.at/medien/gewalt-schule-medien>