

Informationsdienst zur Suchtprävention

*Ausgabe
Nr. 22*

SUCHTVORBEUGUNG

E
S
U
N
D
H
E
I
T
S
F
Ö
R
D
E
R
U
N
G

MEDIENABHÄNGIGKEIT

***NEUE MEDIEN
NEUE GEFAHREN***

*Eine Handreichung
für die Lehrerinnen und Lehrer
für Informationen zur Suchtprävention
in Baden-Württemberg*



Baden-Württemberg

REGIERUNGSPRÄSIDIUM STUTT GART

IMPRESSUM

HERAUSGEBER	REGIERUNGSPRÄSIDIUM STUTTGART SCHULE UND BILDUNG BREITSCHIEDSTR. 42 70176 STUTTGART
REDAKTION	ROLF SCHNEIDER REGIERUNGSPRÄSIDIUM STUTTGART SCHULE UND BILDUNG BREITSCHIEDSTR. 42 70176 STUTTGART ☎ 0711 / 90440- 435 FAX: 0711 / 90440- 103 E-MAIL: rolf.schneider@rps.bwl.de http://www.suchtvorbeugung-bw.de
LAYOUT	ROLF SCHNEIDER REGIERUNGSPRÄSIDIUM STUTTGART SCHULE UND BILDUNG BREITSCHIEDSTR. 42 70176 STUTTGART
DRUCK	E. KURZ & CO., Druck und Medientechnik GmbH KERNERSTR. 5 70182 STUTTGART
© COPYRIGHT	REGIERUNGSPRÄSIDIUM STUTTGART SCHULE UND BILDUNG BREITSCHIEDSTR. 42 70176 STUTTGART

STUTTGART 2009

Inhaltsübersicht

	Seite
1. Vorworte	
1.1 Vorwort Regierungspräsident Johannes Schmalzl, Regierungspräsidium Stuttgart	1
1.2 Hinweis der Redaktion	3
2. Medien - Sucht und Gewalt	5
<i>Fachtag Prävention 2009 im Hohenlohekreis</i>	
2.1 Dr. Thomas Mößle, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen	9
2.2 Florian Rehbein, Moritz Borchers, Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, Süchtig nach virtuellen Welten? Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit in der Jugend	11
2.3 Alexander Groppler, Kompetenzzentrum Mediensucht Schwerin, Mediensucht, verloren(?)in virtuellen Welten	21
2.4 Dr. Ulrich Wehrmann, Kommunaler Suchtbeauftragter Rhein-Neckar-Kreis, ...wer hat Angst vor Web 2.0? Schule im Spannungsfeld zwischen Tradition und „Digitaler Moderne“ – Orientierungsversuche	33
2.5 Ingrid Bounin, Landesmedienzentrum, Computer-, Online- und Videospiele	41
2.6 Simone Mühlbeyer-Kniel, Medienreferentin, Handy - eine Festplatte für die Hosentasche	51
2.7 Manfred Kunz, Kriminalhauptkommissar Landeskriminalamt Baden-Württemberg „Kids online“: Neue Medien - neue Gefahren	55
2.8 Thomas Burk, Polizeioberkommissar PD Künzelsau, Gefahren des Internets	57
3. Mediensucht: Zum Stand und Ausmaß der Dinge	59
<i>Eine Veranstaltung der Evangelischen Gesellschaft und Release Stuttgart e. V.</i>	
3.1 Gabriele Farke, Autorin und Vorsitzende des HSO e. V., Onlinesucht und jetzt? Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht	61
3.2 Dr. Peter Peukert, Psychologischer Leiter der Ambulanz für Internet- und Computersucht an der Universitätsklinik Tübingen, Nicht-stoffgebundene Abhängigkeit: Internet- und Computerspielsucht	73
4. World of Warcraft - WoW	77
4.1 Regine Pfeiffer, Freie Mitarbeiterin im Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen, Warum World of Warcraft süchtig machen kann	77
4.2 Prof. Dr. Christian Pfeiffer, e. a., Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, Computerspielabhängigkeit und „World of Warcraft“ - Fünf Thesen zu politischen Folgerungen aus aktuellen Forschungsbefunden des KFN	81
5. Verschiedenes	85
5.1 Martin Tertelmann, Projektbüro ONE WEEK. NO MEDIA ONE WEEK. NO MEDIA - Aktion gegen übermäßigen Medienkonsum	85
5.2 Ausgewählte Internetadressen zum Thema	93
6. Anschriften und Rufnummern	95
6.1 Regionale Suchtbeauftragte der Regierungspräsidien in Baden-Württemberg	95
6.2 Kommunale Suchtbeauftragte / Beauftragte für Suchtprophylaxe	100
6.3 Überregionale Ansprechpartner	103

1.

Vorworte

1.1

Vorwort des Regierungspräsidiums Stuttgart

Die neuen Medien sind aus unserem täglichen Leben nicht mehr wegzudenken und bieten vielfältige faszinierende Möglichkeiten. Die Nutzung von E-Mail, Internet und Handy ist in allen Bereichen weltweit Standard geworden und der Umgang damit wird bereits im Kindesalter erlernt.

Aber die neuen Medien beinhalten auch neue Gefahren, mit denen sich Eltern und Schule auseinandersetzen müssen.

Eine dieser Gefahren ist es, in eine Medienabhängigkeit zu geraten. Ein Onlinesüchtiger integriert das Internet nicht in sein Leben, sondern er integriert sein Leben ins Internet.

Studien beziffern 3-5 % der gesamten Internetnutzer als Internetabhängige. Bei 60 Millionen Internetnutzern bewegen wir uns in einer Größenordnung von rund zwei Millionen Betroffenen allein in Deutschland.

Wenn wir von Mediensucht hören, denken wir häufig zunächst an übermäßiges Computerspielen und richten unseren Blick auf die Kinder und Jugendlichen. Aber wie bei anderen Abhängigkeiten und Süchten auch - beim Rauchen oder dem Alkoholkonsum zum Beispiel - ist Mediensucht statistisch betrachtet ein Problem der Erwachsenenwelt und damit der gesamten Gesellschaft. Kinder und Jugendliche machen bei der Onlinesucht „nur“ etwa 20% aus.

Die Befunde neuerer Untersuchungen bestätigen aber ein bedeutsames Abhängigkeitspotenzial von Video- und Computerspielen. So weisen 4,3 Prozent der Mädchen und 15,8 Prozent der Jungen nach Studien des kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung auf. Dabei entwickeln 3% ein abhängiges Verhalten und weitere 4,7% können als gefährdet diagnostiziert werden. Die Eltern, die Schule und der Jugendschutz sind aufgerufen hier gegenzusteuern und präventiv tätig zu werden.

Über die Gefahren des Rauchens oder des Alkoholkonsums stehen seit Jahren eine Vielzahl von Informationen zur Verfügung. Auch die Ausgaben 17 und 19 des Informationsdienstes zur Suchtprävention befassen sich mit den Themen Rauchen und Alkoholkonsum von Kindern und Jugendlichen.

Der vorliegende Infodienst stellt nun Informationen zum Thema Medienabhängigkeit bereit. Es ist unbestritten, dass mit der Vorbeugung gegen die Suchtgefahren möglichst früh begonnen werden muss und auch die Medienerziehung beginnt bereits in frühen Kinderjahren in der Familie, wird in den Kindergärten und später in der Grundschule fortgeführt.



*Johannes Schmalzl
Regierungspräsident*

Wie bei anderen gesellschaftlichen Problemen auch kommt der Schule in der Frage der Prävention von Medienabhängigkeit besondere Bedeutung zu, allein durch die Tatsache, dass die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen dort so gut erreichbar ist wie nirgendwo sonst.

Deshalb sind die Schulen gefordert, neue präventive Konzepte zu entwickeln und verstärkt Medienerziehung zu betreiben.

Zur Verhaltensprävention muss aber auch die Verhältnisprävention treten. Es gilt einen wirksameren Jugendmedienschutz voranzubringen. Die Altersfreigabe von Computer- und Online-spielen mit hohem Abhängigkeitspotenzial - wie World of Warcraft beispielsweise - bedarf dringend einer Korrektur.

Ich danke den Expertinnen und Experten, die zu dieser Ausgabe des Informationsdienstes zur Suchtprävention beigetragen haben und wünsche den vielen Lehrerinnen und Lehrern, denen die Suchtvorbeugung im Rahmen ihrer erzieherischen Arbeit ein wichtiges Anliegen ist, viel Erfolg bei ihrer Arbeit.

Stuttgart, im Juni 2009



Johannes Schmalz
Regierungspräsident des
Regierungsbezirks Stuttgart

1.2

Hinweis der Redaktion

Im Regierungsbezirk Stuttgart fanden Ende März 2009 zwei interessante Fachtagungen zu den Themen Mediensucht, Onlinesucht, Computerspielsucht statt.

Der *Fachtag Prävention* des Hohenlohekreises widmete sich dem Problem **Medien - Sucht und Gewalt** und thematisierte unter diesem Titel sowohl die Gefahr in eine Medienabhängigkeit zu geraten, als auch die Gewaltproblematik im Zusammenhang mit den neuen Medien. Als Stichworte sind hier zu nennen: Killerspiele, Cybermobbing, „Snuff“-Videos, etc.

In Stuttgart veranstalteten die Evangelische Gesellschaft und Release Stuttgart e. V. eine Tagung mit dem Titel **„Mediensucht: Zum Stand und Ausmaß der Dinge“**. Der Untertitel der Veranstaltung lautete: „Einblicke in die Lebenswirklichkeiten von medien süchtigen Menschen - Zwei Experten berichten aus ihrer täglichen Praxis“.

Der Informationsdienst zur Suchtprävention bildet in der vorliegenden Ausgabe Nr. 22 die Inhalte der genannten Tagungen ab und stellt die Informationen der Tagungen den Suchtpräventionslehrerinnen und -lehrern zur Verfügung.

Da der Informationsdienst stärker ein Medium der Suchtvorbeugung als der Gewaltprävention ist, liegt bei der Auswahl der Themen der Vorträge und Workshops der Schwerpunkt auf dem Aspekt der **Mediensucht**. Die Gefahr bei exzessiver Mediennutzung in eine Abhängigkeit zu geraten, steht im Mittelpunkt dieses Heftes.

An vielen Schulen wird mit Schülerinnen und Schülern und auch mit Eltern bereits über Themen wie exzessives Computerspielen, Killerspiele, Umgang mit dem Handy und vieles andere mehr gesprochen und gearbeitet. Die in der hier vorgelegten Ausgabe des Suchtinfos bereitgestellten Informationen sollen die Lehrerkollegien dazu anregen, sich im Kollegenkreis, in den Klassen und auf Elternabenden mit dem Thema **Umgang mit den neuen Medien** weiterhin und verstärkt zu befassen.

Auf beiden Tagungen waren prominente Fachleute als Referenten zum Thema zu hören. Die Referenten der Tagungen treten im neuen Suchtinfo als Autoren auf. Die Redaktion dankt an dieser Stelle den Autoren herzlich, dass sie ihre Vorträge den Leserinnen und Lesern des Informationsdienstes zur Suchtprävention zur Verfügung gestellt haben oder eigens Beiträge für den Infodienst konzipiert haben.

*Rolf Schneider
Regierungspräsidium Stuttgart
Schule und Bildung
Informationsdienst zur Suchtprävention
Telefon: 0711 904-40435
Telefax: 0711 904-40109
E-Mail: Rolf.Schneider@rps.bwl.de*

***Ein Onlinesüchtiger
integriert das Internet
nicht in sein Leben,
sondern er integriert
sein Leben ins Internet!***

Gabriele Farke

2.

Medien - Sucht und Gewalt

Fachtag Prävention 2009 im Hohenlohekreis

Am 26. und 27. März 2009 fand in Krautheim der Fachtag Prävention des Hohenlohekreises statt. Das Gesundheitsamt des Hohenlohekreises mit dem Beauftragten für Suchtprophylaxe Joachim Gallinat und der Fachgruppe Prävention organisierte eine umfangreiche Tagung mit dem Titel und Thema **Medien - Sucht und Gewalt**.

<div style="text-align: center;"> <p>FACHTAG PRÄVENTION 2009</p>  <p>Medien Sucht und Gewalt</p> <p>Donnerstag, 26. März 2009 Freitag, 27. März 2009</p> <p>Bildungszentrum Hohenlohe-Franken Krautheim/Jagst</p> <p>Schirmherr: Landrat Helmut M. Jahn</p> <p> Fachgruppe Prävention im Hohenlohekreis</p> </div>	<p>Tagungsprogramm:</p> <p>Donnerstag, 26.03.2009</p> <p>19:00 Arno und die Ameisenbände Auszüge aus dem Musical der Lorenz-Fries-Schule, Bad Mergentheim</p> <p>19:30 Die wunderbare Welt der Generation@ Zwischen Medienlust und Mediensucht? Orientierungshilfen zum Thema Medienerziehung Dr. Ulrich Wehrmann Kommunaler Suchtbeauftragter des Rhein- Neckar-Kreises Ein Vortrag nicht nur für Eltern</p> <p>Freitag, 27.03.2009</p> <p>08:00 Ankommen, Ausgabe der Tagungsunterlagen</p> <p>08:45 Eröffnung und Grußworte</p> <p>09:15 Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen Dr. Thomas Möble Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen</p> <p>11:00 Mediensucht, verloren (?) in virtuellen Weiten Alexander Goppler Kompetenzzentrum Mediensucht Schwerin</p> <p>12:30 Mittagspause</p> <p>14:00 Workshops Block A 15:45 Workshops Block B</p> <p>17:00 Tagungsabschluss</p>
---	---

Eltern, Erzieher und Lehrkräfte konnten bei der Fachtagung grundlegende Informationen zum Thema für ihre erzieherische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen erhalten.

Die Themen und Kurzbeschreibungen der Workshops sind umseitig abgedruckt.

Workshops

Block A: Freitag 27.03.2009 14:00 - 15.15

A1 Prävention - zwischen „Vermittlung der Faszination“ und „Warnung vor Gefahren“

In diesem Workshop sollen Möglichkeiten einer kritischen aber nicht einseitigen Diskussion über Gefahren einer exzessiven Mediennutzung erarbeitet werden. Gerade bei Eltern ist primär der Aufbau von Medienkompetenz dringend erforderlich. Nur so können sie in die Lage versetzt werden einen kritischen Dialog mit ihren Kindern zu führen. Bei Kindern und Jugendlichen dagegen ist der alltägliche Umgang mit den elektronischen Medien verinnerlicht. Wie kann man auf diese Zielgruppen einwirken ohne den pädagogischen Zeigefinger zu stark zu erheben?

Referent: Alexander Groppler, Dipl.-Psychologe, Kompetenzzentrum für Mediensucht, Schwerin

A2 Computer-, Online- und Videospiele

Computer-, Online- und Videospiele gehören zum Kulturgut in unserer Gesellschaft. Sie beeinflussen Filme, Comics und den Alltag der Menschen, sie verfügen über beachtliches wirtschaftliches Potenzial und sind Teil einer Massensport-Bewegung (e-Sport). Zum anderen werden schockierende Ereignisse wie Amokläufen unmittelbar mit Computerspielen in Verbindung gebracht. Und nicht zu letzt die Sorge um das Suchtpotenzial fordert pädagogisches Handeln. Hier werden Handlungsmöglichkeiten und Informationen aufgezeigt.

Referentin: Ingrid Bounin, Landesmedienzentrum

A3 MOVE

Motivierende Kurzintervention bei riskantkonsumierenden Jugendlichen

Move ist ein neuer Ansatz in der pädagogischen Arbeit mit Suchtmittel konsumierenden Jugendlichen. Das innovative Konzept der Frühintervention auf der Grundlage der "Motivierenden Gesprächsführung" und des "Transtheoretischen Modells der Veränderung" ist evaluiert und erprobt. In diesem Workshops wird das Konzept vorgestellt und die Inhalte von 3-tägigen Schulungen für Pädagogen dargestellt.

Referent: Herbert Obermann, Suchtprophylaxe Landkreis Schwäbisch

A4 "Chatten" / Online-Kommunikationsdienste

Der Workshop hat das Ziel Erwachsene über die Faszination der Online-Kommunikation aufzuklären und hinsichtlich folgender Gefahren zu sensibilisieren: Gewalt- und Erscheinungsformen, Sexualdelikte, Persönliche Daten im Netz. Außerdem wird über Erfahrungen aus Workshops mit Schülern der Klassenstufen 6 und 7 berichtet. (Workshop B1 und A4 entsprechen sich inhaltlich)

Referent: Manfred Kunz, Kriminalhauptkommissar, Landeskriminalamt

A5 Lions Quest - Erwachsen werden

...Ist ein primäres Sucht- und Gewaltpräventionsprogramm für Jugendliche von 11- 15 Jahren. Es dient der individuellen und sozialen Persönlichkeitsentwicklung, fördert kommunikative Kompetenzen und erweitert die Handlungskompetenz in kritischen Situationen. Zielgruppe: Klassen: 5-10, Berufsschule, Jugendarbeit

Referentinnen: Irmgard Gottmann, Praxisbegleiterin LQ ; Ulrike Schuhmacher GHS Künzelsau

Workshops

Block B: Freitag 27.03.2009 15:45- 17:00

B1 Gefahren des Internets

Der Chat: harmlose Plauderei oder jugendgefährdend? Gewalt im Netz: Ego-Shooter und Snuff-Videos - was ist das? Handy und Internet, die Verbindungen Urheberrecht Download von Musik und Filmen. Betrug im Netz, die Fallstricke beim Surfen. Sicherheitstipps... und einiges mehr. Ziel des Workshops ist es, Eltern die notwendige Medienkompetenz zu vermitteln, damit Sie ihre Kinder im Internet begleiten können und Lehrer über Risiken im Umgang mit dem Internet zu informieren.(entspricht A4)

Referent: Thomas Burk, Polizeioberkommissar PD Künzelsau

B2 Mobbing - Was tun?

In diesen Workshop soll über die Erscheinungsweise von Mobbing gesprochen werden, aber auch über mögliche, sinnvolle Verhaltensmöglichkeiten. Es werden verschiedene Präventions- und Interventionsmöglichkeiten vorgestellt. Nachfragen und Diskussion sind erwünscht.

Referentin: Cornelia Christiansen, Gewaltpräventionsbeauftragte Regierungspräsidium Stuttgart

B3 „Mädchen SUCHT Junge“

ist ein interaktives Lernprojekt für geschlechterspezifische Suchtprävention mit der Zielgruppe Mädchen und Jungen der 7./8. Klassen (12-15 jährige). Das besondere an diesem Projekt ist die Verbindung von aktueller Information und selbstreflexiven Erfahrungen innerhalb eines Workshops, u.a. zu den Themenbereichen Rauchen, Alkohol, Haschisch, Essstörungen.

Referentin: Miriam Köhnlein, Dipl. Sozialpädagogin Gesundheitsförderung Hohenlohekreis

B4 Trickfilmwerkstatt

Aktive Medienarbeit macht nicht nur Spaß, sondern sie vermittelt auch einen Blick hinter die Kulissen und kann so helfen, den Unterschied zwischen Realität und Fiktion deutlicher zu erkennen. Im Workshop wird unter anderem die Trickbox des Kreismedienzentrums vorgestellt und eine einfache Animationen „in Szene“ gesetzt. Die Projektausstattung für die Trickfilmwerkstatt kann beim Kreismedienzentrum entliehen werden.

Referent: Alexander Kranich, Kreismedienzentrum Künzelsau

B5 Abenteuermobil / Erlebnispädagogik

Kooperative können positive Alternativen zu Medienkonsum darstellen. „Stark machen statt Abschrecken“ ist ein Motto des Abenteuer-Mobils. Dieser Anhänger und seine Möglichkeiten für die Arbeit mit Gruppen werden vorgestellt und einzelne Angebote daraus werden ausprobiert. Das Mobil kann entliehen werden.

Referent: Christian König, Kreismedienzentrum Künzelsau

B6 Klasse 2000 Gesundheitsförderung, Gewalt- und Suchtprävention in der Grundschule

Klasse 2000 ist das bundesweit größte Programm zur Gesundheitsförderung, Gewalt- und Suchtvorbeugung im Grundschulalter. Es beginnt frühzeitig und begleitet die Kinder kontinuierlich vom 1. bis 4. Schuljahr. Im Klasse 2000 Unterricht vermitteln Lehrkräfte und externe Klasse-2000-Gesundheitsförderer den Kindern Lebens- und Sozialkompetenz, Gesundheits- und Körperwissen sowie eine positive Einstellung zur Gesundheit

Referentin: Anke Sellner, Koordination Klasse2000 B- Wü Nord-Ost

A6 Klasse 2000 Gesundheitsförderung, Gewalt- und Suchtprävention in der Grundschule

Klasse 2000 ist das bundesweit größte Programm zur Gesundheitsförderung, Gewalt- und Suchtvorbeugung im Grundschulalter. Es beginnt frühzeitig und begleitet die Kinder kontinuierlich vom 1. bis 4. Schuljahr.

Referentin: Anke Sellner, Koordination Klasse2000 B- Wü Nord-Ost

A7 Handy eine Festplatte für die Hosentasche?!

Surfen, mailen, chatten, bloggen, simsen neue Medien wie das Handy ermöglichen Kommunikation und Informationsaustausch in bisher ungewohntem Ausmaß. Zeitgleich verlieren verbindliche Absprachen an Bedeutung. Die Möglichkeit der Konfliktausweitung durch Internet und Handy („Cyberbullying“), Gewaltvideos auf Handys sowie eine zunehmende Pornographisierung sorgen ebenso wie das Thema „Kostenfalle Handy“ zunehmend für Diskussionsstoff. Der Workshop bietet Informationen zur Bedeutung des Handys für Jugendliche und gibt praktische Handlungsansätze für die inhaltliche Arbeit mit jungen Menschen.

Referentin Simone Mühlbeyer-Kniehl, Medienreferentin im Landesnetzwerk der Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg

A8 RESPEKT durch Kampfkunst

Ein Projekt für Brennpunktklassen ab der Jahrgangstufe 5 bis zum BVJ. Die Schüler erwerben Sozial- und Handlungskompetenz durch die japanische Kampfkunst „Ju-Jitsu“ mit dem wichtigen Element "Siegen durch Nachgeben", verbunden mit einem klaren Regelwerk, „Tai-Chi“, eine chinesische Kampfkunst zur Ruhe und Entspannung und das Element „Erlebnispädagogik“ zum kennen lernen und Teamentwicklung .

Referent: Egon Keim, Bereitschaftspolizei

A9 SCHATK - SuCHTprävention An der Realschule Künzelsau

Seit mehreren Jahren veranstaltet die Georg-Wagner-Realschule mehrer Tage zur Suchtprävention, an denen Experten von außen und Lehrkräfte der Schule Workshops zur Information und zum Erleben anbietet. Die Inhalte werden parallel im Unterricht behandelt und an Elternabende thematisiert. Das Konzept hat sich inzwischen für viele Schularten bewährt.

Referentin: Annette Volpp, Georg-Wagner-Realschule Künzelsau

A10 Jugendamt und Schule

Oft ist die Entscheidung für einen Lehrer oder Lehrerin sich ans Jugendamt zu wenden nicht ganz einfach! Wann dürfen oder müssen Mitarbeiter der Schule sich ans Jugendamt wenden? Wie arbeitet der ASD? Welche Möglichkeiten der Zusammenarbeit gibt es? Antworten im Workshop.

Referent: Werner Fritz, ASD des Jugendamtes Hohenlohekreis

A11 Fiktion und Wirklichkeit in den Medien / „Spiel mit dem Tod“

Führt falscher Medienkonsum zur Verrohung? Reicht irgendwann die fiktive Gewalt in den Medien nicht mehr aus? Im Workshop werden anhand von Filmbeispielen Thesen zur Diskussion gestellt und Möglichkeiten aufgezeigt, wie man mit Jugendlichen über das Thema ins Gespräch kommen kann.

Referent: Christian König, Kreismedienzentrum Künzelsau

B7 Lions Quest Erwachsen werden

...Ist ein primäres Sucht- und Gewaltpräventionsprogramm für Jugendliche von 11- 15 Jahren. Es dient der individuellen und sozialen Persönlichkeitsentwicklung, fördert kommunikative Kompetenzen und erweitert die Handlungskompetenz in kritischen Situationen. Zielgruppe: Klassen: 5-10, Berufsschule, Jugendarbeit

Referentinnen: Irmgard Gottmann, Praxisbegleiterin LQ ; Ulrike Schuhmacher GHS Künzelsau

B8 RESPEKT durch Kampfkunst

Ein Projekt für Brennpunktklassen ab der Jahrgangstufe 5 bis zum BVJ. Die Schüler erwerben Sozial- und Handlungskompetenz durch die japanische Kampfkunst „Ju-Jitsu“ mit dem wichtigen Element "Siegen durch Nachgeben", verbunden mit einem klaren Regelwerk, „Tai-Chi“, eine chinesische Kampfkunst zur Ruhe und Entspannung und das Element „Erlebnispädagogik“ zum kennen lernen und Teamentwicklung .

Referent: Egon Keim, Bereitschaftspolizei

B9 Handy - eine Festplatte für die Hosentasche?!

Surfen, mailen, chatten, bloggen, simsen neue Medien wie das Handy ermöglichen Kommunikation und Informationsaustausch in bisher ungewohntem Ausmaß. Zeitgleich verlieren verbindliche Absprachen an Bedeutung. Die Möglichkeit der Konfliktausweitung durch Internet und Handy („Cyberbullying“), Gewaltvideos auf Handys sowie eine zunehmende Pornographisierung sorgen ebenso wie das Thema „Kostenfalle Handy“ zunehmend für Diskussionsstoff. Der Workshop bietet Informationen zur Bedeutung des Handys für Jugendliche und gibt praktische Handlungsansätze für die inhaltliche Arbeit mit jungen Menschen.

Referentin: Simone Mühlbeyer-Kniehl, Medienreferentin, Aktion Jugendschutz

B10 Computer-, Online- und Videospiele

Computer-, Online- und Videospiele gehören zum Kulturgut in unserer Gesellschaft. Sie beeinflussen Filme, Comics und den Alltag der Menschen, sie verfügen über beachtliches wirtschaftliches Potenzial und sind Teil einer Massensport-Bewegung (e-Sport). Zum anderen werden schockierende Ereignisse wie Amokläufen unmittelbar mit Computerspielen in Verbindung gebracht . Und nicht zu letzt die Sorge um das Suchtpotenzial fordert pädagogisches Handeln. Hier werden Handlungsmöglichkeiten und Informationen aufgezeigt.

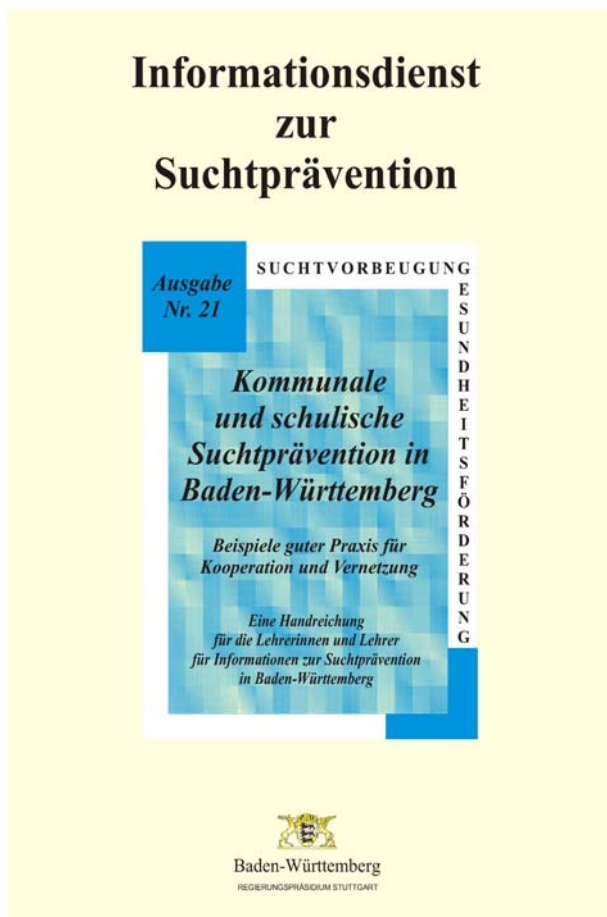
Referentin: Ingrid Bounin, Landesmedienzentrum

Hinweis:

Weiterhin erhältlich: Informationsdienst zur Suchtprävention Nr. 21, auch auf dem Landesbildungsserver Baden-Württemberg als PDF-Dokument unter <http://www.suchtvorbeugung-bw.de> verfügbar:

**Informationsdienst zur Suchtprävention Nr. 21:
Kommunale und schulische Suchtprävention in Baden-Württemberg -
Beispiele guter Praxis für Kooperation und Vernetzung**

Der Informationsdienst Nr. 21 hat als Schwerpunktthema die Kooperation der wichtigsten Träger der Suchtprävention in Baden-Württemberg mit den Schulen im Land und er stellt die baden-württembergischen Preisträger im Bundeswettbewerb kommunale Suchtprävention zum Thema Alkoholprävention vor.



aus dem Inhalt:

**SCHWERPUNKTTHEMA:
SUCHTPRÄVENTION IN BADEN-WÜRTTEMBERG
UND DIE KOOPERATION MIT DEN SCHULEN**

- Rolf Schneider / Berthold Weiß, Kommunale Suchtprävention und Schule
- Elke Böhme / Peter Heinrich, Suchtprävention an der Schnittstelle Schule und Jugendarbeit - ein Plädoyer für stärkere Vernetzung
- Christa Niemeier, Suchtprävention als Unterstützungskultur an Schulen
- Barbara Tilke, Suchtprävention der Aktion Jugendschutz
- Barbara Leykamm / Katja Schnell, Suchtprävention und Gesundheitsförderung des Landesgesundheitsamts für Schulen
- Kathrin Köhler / Eduard Ruml, Angebote der Polizei zum Thema Drogenprävention

**ALKOHOHLPRÄVENTION: DIE PREISTRÄGER
IM BUNDESWETTBEWERB KOMMUNALE SUCHTPRÄVENTION**

- Elke Klös / Christiane Heinze, „Setting Schule“ - ein Baustein im Gesamtkonzept der Suchtprophylaxe - Alkoholprävention vor Ort im Landkreis Esslingen
- Johannes Fuchs, „b.free“: vom Gesundheits- und Jugendprojekt zum kommunal(politisch)en Programm - Alkoholprävention im Landkreis Konstanz
- Berthold Weiss, Jugendschutz geht alle an - Die Ostalbkindergarten sind's uns wert! -Alkoholprävention im Ostalbkreis

AUS DEN LANDKREISEN - FÜR DIE SCHULEN

WICHTIGE ANSCHRIFTEN UND RUFNUMMERN

2.1

*Dr. Thomas Mößle***Computerspielabhängigkeit unter Jugendlichen:
Ergebnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung**

In den Jahren 2007 und 2008 haben 44.610 Schülerinnen und Schüler neunter Klassen an einer vom Bundesinnenministerium geförderten, bundesweit repräsentativen Schülerbefragung des KFN teilgenommen. Jedem dritten Befragungsteilnehmer (N = 15.168) wurde dabei ein umfassendes Zusatzmodul zur Internet- und Computerspielnutzung vorgelegt. 4,3 Prozent der Mädchen und 15,8 Prozent der Jungen weisen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung auf. Die Befunde der Untersuchung bestätigen zudem ein bedeutsames Abhängigkeitspotenzial von Video- und Computerspielen. Basierend auf einer neu entwickelten Computerspielabhängigkeitsskala (KFN-CSAS-II), die sich eng an die Klassifikation des ICD-10 anlehnt, werden 3 Prozent der Jungen und 0,3 Prozent der Mädchen als computerspielabhängig und weitere 4,7 Prozent der Jungen und 0,5 Prozent der Mädchen als gefährdet diagnostiziert.

Multivariate Analysen zu den Entstehungsbedingungen von Computerspielabhängigkeit belegen, dass diese aus einer Wechselwirkung von Merkmalen auf Seiten des Spielers und Merkmalen auf Seiten des genutzten Computerspiels entsteht. Im Hinblick auf den Spieler haben sich spielmotivationale Aspekte, realweltliche Selbstwirksamkeitserfahrungen, Persönlichkeitseigenschaften und zurückliegende Traumatisierungserlebnisse als relevante Belastungsfaktoren erwiesen. Zum Spiel zeigt sich, dass die Intensität des Abhängigkeit erzeugenden Potenzi als mit der Art der Spielstruktur und der Vergabe virtueller Belohnungen sowie der Einbettung in eine soziale und persistente Spielumgebung variiert, und dass der Art des genutzten Spiels damit eine eigenständige Erklärungskraft für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit zukommt. Hierbei zeigt sich, dass *World of Warcraft* mit deutlichem Abstand das größte Abhängigkeitspotenzial entfaltet. Die tägliche Spieldauer beträgt bei 15-jährigen männlichen Nutzern dieses Spiels im Schnitt nahezu vier Stunden. 36 Prozent spielen mehr als 4,5 Stunden am Tag. Jeder Fünfte ist entweder als abhängigkeitsgefährdet (11,6 %) oder als abhängig (8,5 %) einzustufen. Diese Befunde werden durch Ergebnisse unseres *Berliner Längsschnitt Medien* bestätigt, einer Kohortenstudie an 1.156 Berliner Grundschulern. Auch hier zeigt sich, dass bestimmte Computerspielmerkmale bereits im Kindesalter ein problematisches bzw. abhängiges Spielverhalten verursachen oder verstärken können.

Aus diesen Erkenntnissen leiten sich neben einem großen Bedarf an weiterer Forschung verschiedene gesundheitspolitische und jugendschutzrechtliche Folgerungen ab. Hierunter fällt, dass der Jugendmedienschutz in Hinblick auf Computerspiele künftig Merkmale zum Gegenstand des Prüfverfahrens machen muss, die auf ein erhöhtes Abhängigkeitspotenzial schließen lassen. Spiele, für die ein erhöhtes Abhängigkeitspotenzial empirisch belegt wurde, sollten nur für Erwachsene freigegeben werden.

Referenz (enthält das vollständige Screeninginstrument KFN-CSAS-II):

REHBEIN, F., KLEIMANN, M. & MÖSSLE, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter : Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale (KFN-Forschungsbericht; Nr.: 108). Hannover: KFN.

Kostenloses PDF unter:

<http://www.kfn.de/Publikationen/KFN-Forschungsberichte.htm>

Autor:

Dr. Thomas Mößle
Kriminologisches Forschungsinstitut
Niedersachsen
Lützerodestraße 9
30161 Hannover
E-Mail: moessle@kfn.uni-hannover.de

Im nachfolgenden Beitrag von Florian Rehbein und Moritz Borchers vom Kriminologischen Forschungsinstitut in Hannover werden Prävalenz, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit näher beschrieben.

Die Inhalte des folgenden Artikels wurden auch von Dr. Thomas Mößle bei seinem Vortrag auf dem Fachtag Prävention 2009 im Hohenlohekreis ausgeführt.

2.2

Florian Rehbein / Moritz Borchers Süchtig nach virtuellen Welten? Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit in der Jugend

Hintergrund

Computerspiele zählen seit Jahren zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen im Kindes- und Jugendalter und scheinen immer noch an Bedeutung zu gewinnen [13]. Allein im Zeitraum 2002 – 2006 ist der Markt für Computerspiele um über 40 % gewachsen. Berichten des Bundesverbandes interaktiver Unterhaltungssoftware (BIU) zufolge konnte im Vergleich der ersten Halbjahre 2007 und 2008 abermals eine Umsatzsteigerung von 16 % verzeichnet werden. Personen im Altersbereich bis 19 Jahre stellen dabei nach wie vor die stärkste Nutzergruppe für Computerspiele [3].

Mit der steigenden Verbreitung der Spiele ist in den letzten Jahren auch ein neuer Bereich der Medienwirkungsforschung entstanden, der sich mit der Frage beschäftigt, ob bestimmte Computerspielnutzungsmuster nosologisch stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen gleichzustellen sind. Moderne Computerspiele imponieren durch eine Reihe psychostruktureller Merkmale, die sie von anderen klassischen medialen Unterhaltungsangeboten hinsichtlich ihres Abhängigkeitsrisikos unterscheiden könnten. So weisen Kunczik und Zipfel [8] darauf hin, dass Computerspiele eine Vielzahl individualpsychologischer Bedürfnisse erfüllen und ein umfassendes Belohnungserleben beim Nutzer hervorrufen können. Gerade in komplexen Computerspielen sind die Belohnungen für den Spieler besonders **vielgestaltig**. Hier werden dem Spieler unter anderem Belohnungen in Form von *Punkten*, *Ranglistenplatzierungen*, einem *Voranschreiten in der Spielgeschichte*, *Bonusgegenständen* und *neuen Fähigkeiten* bzw. *Gestaltungsmöglichkeiten* der Spielfigur angeboten.

Belohnende Wirkung komplexer Spiele am Beispiel World Of Warcraft (WOW)

Im Spiel *World Of Warcraft* werden fortgeschrittene Spieler mit komplexen, mehrstündigen Aufgaben (Quests) konfrontiert, die nur gemeinsam mit einer großen Zahl von Mitspielern (der Gilde) zu bewältigen sind. Am Ende solcher Quests lässt in der Regel ein besiegter Endgegner zufällig einen von mehreren

möglichen und besonders wertvollen Gegenständen fallen (die Spieler können sich in Foren oder Ratgeberbüchern vorab darüber informieren, welche das sein können). Für den Spieler ist der weitere Verlauf eines solchen Spielabschnitts – die Frage ob und wenn ja, wann eine Belohnung erfolgt – in der Regel nicht

vorhersehbar: Werde ich zusammen mit meinen Mitspielern die Aufgabe erfolgreich bestehen? Wenn ja, wird als Belohnung der von mir begehrte Gegenstand X fallen gelassen? Wenn ja, werde ich es sein, der diesen Gegenstand zugesprochen bekommt, oder bekommt diesen ein anderes Mitglied der Gilde?



Abb. 1: Gilde In WOW: The Burning Crusade.

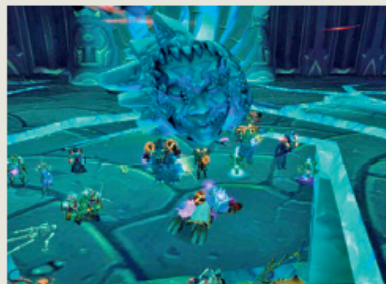


Abb. 2: Gilde Im Kampf gegen „Mother Shahrz“.



Abb. 3: Aufteilung der erworbenen Items.

© Blizzard Entertainment

Unter bestimmten Bedingungen können diese vielfältigen spielinhärenten Belohnungen zudem eine **erhöhte subjektive Relevanz** für den Spieler einnehmen. Dies wird insbesondere durch Onlinespiele begünstigt, welche im Internet mit anderen menschlichen Spielern ausgetragen werden. Hier erfahren die im Spiel erzielten Erfolge mitunter eine realweltliche Bedeutung, indem sie zu Prestigeobjekten in einer sozialen Gemeinschaft werden, die einen maßgeblichen Teil ihrer Freizeit mit dem Spielen verbringt.

Gleichzeitig erfolgt die Darbietung von Belohnungen in Computerspielen häufig in Form einer **intermittierenden Verstärkung**. Dies bedeutet, dass nicht jede Spielhandlung, sondern nur einige Spielhandlungen belohnt werden. Für den Spieler ist dabei der Zeitpunkt der Belohnungsausschüttung nicht vorhersehbar und erfolgt teilweise sogar zufällig (vgl. Kasten). Für die intermittierende Verstärkung konnte in lernpsychologischen Untersuchungen gezeigt werden, dass sie ein lang anhaltendes und hoch frequentes Verhalten begünstigt.

Strukturell betrachtet weisen Computerspiele damit hinsichtlich ihrer Belohnungsvergabe eine große konzeptionelle Ähnlichkeit zu Glücksspielen auf [9], weshalb ihnen ein vergleichbares psychotropes Potenzial unterstellt werden könnte. Damit ergibt sich die Frage, ob Computerspiele ähnlich wie Glücksspiele eine pathologische Nutzung begünstigen.

Tatsächlich kann zunächst gezeigt werden, dass das Spielverhalten einiger Nutzer zeitlich stark ausufert und damit exzessiv betrieben wird. Im Zuge der vom KFN im Frühjahr 2005 durchgeführten Befragung ermittelten wir, dass etwa 10 % der Jugendlichen täglich mehr als 4,8 Stunden spielen und damit der Gruppe exzessiver Computerspieler zuzurechnen sind [10]. Bei den Jungen gehören rund 15 % dieser Gruppe an, bei den Mädchen hingegen nur 4 %.

Diese Daten können als Hinweise darauf verstanden werden, dass ein nennenswerter Anteil der Jugendlichen, insbesondere der Jungen, Computerspielen im Sinne eines exzessiv belohnenden Verhaltens einsetzt. Es stellt sich jedoch nach wie vor die Frage, ob Computerspiele damit auch im Sinne einer pathologischen Nutzung abhängig machen können.

Einordnung des Störungsbildes „Computerspielabhängigkeit“

Im Gegensatz zum pathologischen Glücksspiel kann Computerspielabhängigkeit in den gebräuchlichen Klassifikationssystemen noch nicht im Sinne einer eigenständigen Diagnose verschlüsselt werden. Gegenwärtig wird jedoch von der American Medical Association (AMA) geprüft, ob und in welcher Form das abhängigkeitsnahe Computerspielen bei der nächsten Revision des DSM im Jahr 2012 berücksichtigt werden kann [1]. Um eine klinisch bedeutsame Aussage darüber treffen zu können, ob dem Spielverhalten eine psychische Abhängigkeit zugrunde liegt, kann gegenwärtig nur auf die Kriterien stoffgebundener Abhängigkeiten oder des pathologischen Glücksspiels zurückgegriffen werden. Wenngleich das pathologische Glücksspiel in den aktuellen Klassifikationssystemen als Impulskontrollstörung kategorisiert wird, stützt sich die Definition maßgeblich auf ein Suchtmodell, welches in vergleichbarer Weise auch für stoffgebundene Abhängigkeiten Anwendungen findet [9]. Tabelle 1 auf der folgenden Seite fasst die klassischen Kennzeichen einer Abhängigkeit nach ICD-10 zusammen.



Tab. 1: Klassische Kriterien einer stoffgebundenen Abhängigkeit nach ICD-10

Kriterium	Bedeutung
Starkes Verlangen	Starker Wunsch oder empfundener Zwang, die Substanz einnehmen zu wollen/ müssen
Kontrollverlust	Schwierigkeiten, die Einnahme der Substanz hinsichtlich Zeitpunkt, Beendigung und Dosis zu kontrollieren
Entzugserscheinungen	Vegetative Begleitsymptome bei Verzicht auf das Suchtmittel wie Händezittern, Nervosität oder Gereiztheit
Toleranzentwicklung	Zunehmende Dosissteigerung ist erforderlich, um die erwünschte Wirkung zu erzielen
Einengung des Handlungsspielraums	Zunehmendes Desinteresse an alternativen Tätigkeiten. Erhöhte zeitliche Beschäftigung mit Beschaffung und Einnahme der Substanz
Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen	Fortsetzung des Konsums trotz offensichtlich schädlicher Folgen

Prävalenz von Computerspielabhängigkeit

Die bislang vorhandenen Untersuchungen zur Computerspielabhängigkeit greifen in unterschiedlicher Weise auf die klassischen Abhängigkeitsmerkmale der gängigen Klassifikationssysteme zurück, weshalb die vorliegenden geschätzten Anteile an abhängigen Spielern noch sehr uneinheitlich ausfallen. Zum Teil werden diese Abhängigkeitskriterien nicht nur unterschiedlich gewichtet, sondern zusätzlich auch weitere Merkmale hinzugezogen, die nicht Bestandteil der klassischen Abhängigkeitsmerkmale sind, wie dysfunktionale Stressregulation [4] oder rein spielzeitbezogene Merkmale [11]. Häufig werden zudem Personengruppen untersucht, die sich in Alter oder Computerspielnutzungsstatus deutlich unterscheiden.

Legt man die vorhandenen Untersuchungen zugrunde, kann derzeit von einer Prävalenzrate zwischen 5 und 15 % ausgegangen werden [4, 6, 11, 12]. Die hohe Schwankungsbreite und insbesondere die vereinzelt hohen Prävalenzwerte deuten dabei jedoch auf mögliche Mängel in der Diagnostik hin. So liegt im Vergleich zur Computerspielabhängigkeit die Prävalenz beim pathologischen Glücksspiel verschiedenen europäischen Untersuchungen zufolge „nur“ zwischen 0,15 und 1,5 % [9].

In der KFN-Schülerbefragung 2005 haben auch wir erstmals ein Screening von Computerspielabhängigkeit vorgenommen. Dabei haben wir uns zunächst auf drei klassische Abhängigkeitskriterien beschränkt:

- **Aufrechterhaltung des Spielkonsums trotz negativer Konsequenzen**
- **Kontrollverlust**
- **Entzugserscheinungen**

Die Konstruktion des Erhebungsinstrumentes erfolgte in Anlehnung an eine Skala zur Erfassung von Internetabhängigkeit von Hahn und Jerusalem [5], die sich ebenfalls auf die klassischen Merkmale stoffgebundener Abhängigkeiten stützt. Eine erste Validitätsprüfung ergab, dass dieses Vorgehen bereits in zufriedenstellender Weise zwischen pathologischen und nichtpathologischen Spielern trennen konnte [2]. In Tabelle 2 werden die einzelnen Items und ausgewählte statistische Kennwerte dargestellt.

Zur Bestimmung der verschiedenen Gruppen computerspielender Jugendlicher wurden in Anlehnung an den Vorschlag von Hahn und Jerusalem [5] jene Jugendlichen, die durchschnittlich mindestens „3 – stimmt eher“ angekreuzt haben, als abhängig bezeichnet (Rohpunktwert = 33 bis 44). Jugendliche mit einem Durchschnittswert von 2,5 bis unter 3,0 gelten als gefährdet (Rohpunktwert = 28 bis 32). Die restlichen Schüler wurden als unauffällig bezeichnet (Rohpunktwert = 11 bis 27). Auf Basis dieser Daten ermittelten wir einen **Anteil von 3,5 % abhängigkeitsgefährdeter** und einen **Anteil von 1,5 % abhängiger Personen** [2, 10].

Die Abgrenzung des exzessiven vom abhängigkeitsnahen Spielen erweist sich damit als unabdingbar: Es wurden 10 % exzessiv spielende Jugendliche, aber „nur“ 1,5 % abhängige Jugendliche ermittelt [10]. Das bedeutet: Nur ein Bruchteil derer, die ein zeitlich intensives Nutzungsverhalten aufweisen, erfüllt die klinischen Merkmale einer Abhängigkeit. Dies erscheint insofern wichtig, als die Begriffe „exzessives Spielverhalten“ und „Computerspielabhängigkeit“ im wissenschaftlichen Diskurs immer wieder synonym gebraucht werden.

Tab. 2: Die Computerspielabhängigkeitsskala der Schülerbefragung 2005

Dimensionen und Items	Mittelwert	Standardabweichung	Trennschärfe
Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen			
Ich bin so häufig und intensiv mit Computer- und Videospiele beschäftigt, dass ich manchmal Probleme in der Schule bekomme.	1,35	0,68	,68
Meine Leistungen in der Schule leiden unter meinen Spielgewohnheiten.	1,32	0,67	,66
Mir wichtige Menschen beschwerten sich, dass ich zu viel Zeit mit Spielen verbringe.	1,47	0,70	,65
Weil ich so viel spiele, unternehme ich weniger mit anderen.	1,37	0,70	,63
Kontrollverlust			
Beim Computer- und Videospiele ertappe ich mich häufig dabei, dass ich sage: „Nur noch ein paar Minuten“, und dann kann ich doch nicht aufhören.	1,84	0,99	,50
Ich verbringe oft mehr Zeit mit Computer- und Videospiele, als ich mir vorgenommen habe.	1,70	0,91	,68
Ich habe schon häufiger vergeblich versucht, meine Spielzeit zu reduzieren.	1,37	0,72	,54
Entzugserscheinungen			
Ich beschäftige mich auch während der Zeit, in der ich nicht Computer- und Videospiele spiele, gedanklich sehr viel mit Spielen.	1,56	0,81	,64
Wenn ich nicht spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden.	1,32	0,67	,67
Meine Gedanken kreisen ständig ums Computer- und Videospiele, auch wenn ich gar nicht spiele.	1,32	0,66	,69
Wenn ich längere Zeit nicht spiele, werde ich unruhig und nervös.	1,21	0,57	,61
Cronbachs Alpha = ,90			
<small>Vierstufiges Antwortformat: stimmt nicht (1), stimmt kaum (2), stimmt eher (3), stimmt genau (4). Die Mittelwerte wurden berechnet aus der durchschnittlichen Beantwortung der Items durch jene Jugendlichen, die alle 11 Items beantwortet haben (n = 15.395). Die niedrigen Mittelwerte verdeutlichen insgesamt, dass die Aussagen von einem großen Teil der Jugendlichen abgelehnt wurden (hohe Itemschwierigkeit). Die Trennschärfe entspricht hier der Produkt-Moment-Korrelation eines Items mit allen anderen Items der Skala (Eigen-trennschärfe, korrigierte Item-Skala-Korrelation). Sie kann insgesamt als Maß dafür verstanden werden, wie gut ein Item das gesamte Messinstrument repräsentiert. Trennschärfen über ,5 gelten gemeinhin als akzeptabel, dies trifft auf alle Items der Skala zu. Das Cronbachs Alpha stellt heute die Standardmethode zur Schätzung der inneren Konsistenz eines Tests dar. Dieses Maß gibt unter Einbezug der Itemanzahl den mittleren Itemzusammenhang an. Das Cronbachs Alpha ist mit ,9 als sehr hoch einzuschätzen.</small>			

Weiterentwicklung eines diagnostischen Standards „Computerspielabhängigkeit“

Es sollte bedacht werden, dass auch bei einer Übertragung etablierter Abhängigkeitsmerkmale des ICD-10 auf das Computerspielen Risiken bestehen. So könnten bestimmte Kriterien, die sich in der Diagnostik stoffgebundener Abhängigkeitserkrankungen bewährt haben, möglicherweise nicht zuverlässig zwischen pathologischen und nichtpathologischen Computerspielern trennen. Dies könnte in der Folge zu Fehldiagnosen und einer Fehleinschätzung der Verbreitung von Computerspielabhängigkeit führen. Im Folgenden sollen daher die klassischen Abhängigkeitskriterien noch einmal im Hinblick auf das abhängigkeitsnahe Spielen erläutert und hinsichtlich ihrer diagnostischen Bedeutsamkeit für diesen Untersuchungsgegenstand diskutiert werden. Damit soll ein Ausblick darauf gegeben werden, wie durch eine Weiterentwicklung der Instrumente die Diagnosestellung in der klinischen Praxis zukünftig noch weiter verbessert werden könnte.

Aufrechterhaltung des Spielkonsums trotz negativer Konsequenzen (Kernkriterium)

Eine Besonderheit im Erleben und Verhalten eines abhängigen Spielers gegenüber einem Exzessivspieler sollte darin bestehen, dass durch die starke zeitliche Beschäftigung drohende oder bereits bestehende Nachteile in alltäglichen Verpflichtungskontexten (z. B. Leistungseinbrüchen in der Schule, Gefährdung der Erwerbssituation, Haushaltsführung), realweltlichen Sozialbeziehungen (z. B. Konflikte mit Eltern oder Freunden, soziale Isolation) oder hinsichtlich der eigenen Gesundheit (z. B. Schlafmangel, Fehlernährung, Bewegungsmangel) zugunsten einer Aufrechterhaltung des Spielens billigend in Kauf genommen werden. Dieses Kriterium kann daher für eine Computerspielabhängigkeitsdiagnose als zentral gelten.

Kontrollverlust (Kernkriterium)

Bei einer computerspielabhängigen Person sollte subjektiv eine stark eingeschränkte Kontrolle über das eigene „Einnahmeverhalten“ bestehen, indem die Person kaum mehr in der Lage wäre, Frequenz und Dauer des Spielens zu begrenzen und in Einklang mit anderen Beschäftigungsmöglichkeiten dosiert zu nutzen. Auch diesem Kriterium kann hinsichtlich Computerspielabhängigkeit eine hohe diagnostische Bedeutsamkeit unterstellt werden.

Einengung des Handlungsspielraums (Kernkriterium)

Ähnlich wie bei stoffgebundenen Abhängigkeiten die Beschaffung und Einnahme der Substanz das alltägliche Handeln dominiert, sollte sich auch der Aktionsraum eines von Computerspielabhängigkeit Betroffenen stark auf die Beschäftigung mit Computerspielen konzentrieren. Dies wäre beispielsweise dann gegeben, wenn dem Computerspielen situationsübergreifend und anhaltend Priorität gegenüber vormals geschätzten Beschäftigungsformen eingeräumt wird und sich die Alltagsgestaltung einer Person nahezu ausschließlich darauf ausrichtet, möglichst oft und lange spielen zu können. Auch in Hinblick auf die Tatsache, dass dieses Kriterium als Basismerkmal der ICD-10-Klassifikation gelten kann, sollte es zukünftig auch als ein Kernkriterium der Computerspielabhängigkeit gewertet werden.

Toleranzentwicklung, Entzugserscheinungen und starkes Verlangen (Nebenkriterien)

Hinsichtlich dieser Merkmale besteht noch weiterer Klärungsbedarf. Das Vorliegen einer Toleranzentwicklung bei Computerspielabhängigkeit gilt als umstritten. Es sollte empirisch überprüft werden, ob Computerspielabhängigkeitsbiografien regelmäßig mit einer signifikanten Spielzeiterhöhung (Dosissteigerung) einhergehen und wenn ja, ob deren diagnostische Erfassung die Zuverlässigkeit der Diagnose erhöhen kann. Auch bei den Entzugserscheinungen ist noch zu ermitteln, ob das phasenweise Aussetzen vom abhängigen Spielen prototypisch mit Entzugserscheinungen wie z. B. vegetativer Unruhe, Nervosität oder erhöhter Reizbarkeit einhergeht.

Wesentliches für die Praxis ...

Was wir schon wissen

- Computerspielen kann ein besonderes psychotropes Potenzial unterstellt werden.
- 10% der von uns befragten Neuntklässler weisen ein zeitlich exzessives Spielverhalten auf (> 4,8 Stunden/Tag).
- Unter Anwendung von Diagnosekriterien einer Abhängigkeit sind 3,5% der Jugendlichen als gefährdet und 1,5% als abhängig einzustufen.
- Ein zeitlich exzessives Computerspielen darf nicht mit Abhängigkeit gleichgesetzt werden! Für die Diagnostik einer Computerspielabhängigkeit müssen Kriterien stoffgebundener Abhängigkeiten (ICD-10) herangezogen werden.
- Jungen weisen ein erhöhtes Computerspielabhängigkeitsrisiko auf.
- Spieler bestimmter Spiele weisen ein erhöhtes Computerspielabhängigkeitsrisiko auf.
- Computerspielabhängige Jugendliche sind durch psychosoziale Stressoren stärker belastet.

Aufgaben für Forschung und Praxis

- Entwicklung eines diagnostischen Standards unter Berücksichtigung der differenziellen Bedeutung von Kern- und Nebenkriterien.
- Klärung von Ätiologie, Verlauf und Therapie der Computerspielabhängigkeit.

Wenngleich dieses Merkmal voraussichtlich, ähnlich wie beim pathologischen Glücksspiel [9], nicht in die Kerndiagnostik der Computerspielabhängigkeit eingehen wird, könnte es die Diagnosestellung als fakultatives Merkmal ergänzen. Ein starkes Verlangen erscheint als Diagnosekennzeichen einer Computerspielabhängigkeit problematisch. Gerade hinsichtlich der Nutzung eines Unterhaltungsmediums wie des Computerspiels besteht die Gefahr, dass ein leidenschaftliches Spielverhalten im Sinne eines „Engagements“ als starkes Verlangen mit diagnostischer Relevanz fehlgedeutet wird. Neben der fragwürdigen Trennschärfe dieses Merkmals ist darauf hinzuweisen, dass ein starkes Verlangen nicht kontinuierlich bei einem abhängigen Menschen bestehen muss, sondern vermehrt bei Konsumbeginn, in der Entzugssituation sowie bei psychischer Belastung auftritt [9].

Im Zuge dieser Überlegungen wird am KFN gegenwärtig an einem standardisierten Diagnoseinstrument zur Computerspielabhängigkeit gearbeitet. Dieses soll in Weiterentwicklung des Befragungsinstrumentes der Schülerbefragung 2005 neben *Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen* und *Kontrollverlust* auch eine *Einengung des Handlungsspielraumes* erfassen. Dabei soll auch geprüft werden, ob die oben genannten Nebenkriterien die Zuverlässigkeit der Diagnosestellung erhöhen. Das Instrument wird im Laufe des Jahres 2009 veröffentlicht werden.

In der folgenden Tabelle werden die diskutierten Diagnosekriterien noch einmal zusammenfassend dargestellt (vgl. auch Tabelle 1).

Tab. 3: Mögliche diagnostische Kriterien einer Computerspielabhängigkeit	
Kernkriterien	Nebenkriterien (mit fakultativer Relevanz)
Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen (sozial, leistungs- oder gesundheitsbezogen)	Toleranzentwicklung (Steigerung der Spieldosis)
Kontrollverlust (Unfähigkeit, Spielzeit einzuschränken)	Entzugerscheinungen (z. B. Unruhe, Nervosität, Gereiztheit)
Einengung des Handlungsspielraumes (zunehmende Vernachlässigung vormals geschätzter Tätigkeiten)	Starkes Verlangen (stark ausgeprägter Wunsch oder empfundener Zwang, spielen zu wollen/müssen)

Wer ist besonders gefährdet?

Eine valide Bestimmung kausal wirksamer Risikofaktoren ist derzeit nicht möglich, da es an den hierfür nötigen Längsschnittdaten mangelt. Es können jedoch Risikokorrelate identifiziert werden, die Hinweise darauf geben, welche Personen besonders gefährdet sein könnten, eine Computerspielabhängigkeit zu entwickeln: Ein solches Korrelat ist zunächst das Geschlecht. Es zeigt sich, dass von den Mädchen 0,3 %, von den Jungen jedoch 2,7 % als computerspielabhängig einzustufen sind. Dies resultiert jedoch nicht nur daraus, dass Jungen mehr Zeit mit Computerspielen verbringen: Betrachtet man exzessiv spielende Jugendliche im Geschlechtervergleich, so sind von den Mädchen etwa 2,3 %, von den Jungen hingegen 9 % als auffällig einzustufen. Jungen weisen damit auch unabhängig von ihrer erhöhten Spielzeit eine erhöhte Abhängigkeitsneigung beim Computerspielen auf. Interessanterweise ist inzwischen ein geschlechtsspezifischer Unterschied in der durch Computerspiele ausgelösten Aktivität in belohnungsrelevanten Hirnsystemen dokumentiert [7]: Bei männlichen Spielern konnte während des Computerspielens eine stärkere mesokortikolimbische Aktivität beobachtet werden als bei Spielerinnen. Ein solcher Befund kann als ein neurobiologisches Korrelat des erhöhten Abhängigkeitsrisikos männlicher Spieler verstanden werden.

Auch die Präferenz für bestimmte Spielgenres kovariert mit Abhängigkeitsmerkmalen: Wir konnten in einer Analyse genretypischer Spiele zeigen, dass unter den Exzessivspielern des Autorennspiels *Need For Speed* im Schnitt weitaus weniger Personen die Merkmale einer Abhängigkeit erfüllten als etwa unter Exzessivspielern des Multiplayer Action Shooters *Counterstrike*.

Ein noch größerer Anteil von Abhängigkeitsgefährdeten findet sich in der Gruppe exzessiver *World of Warcraft*-Spieler (vgl. Abbildung 4)

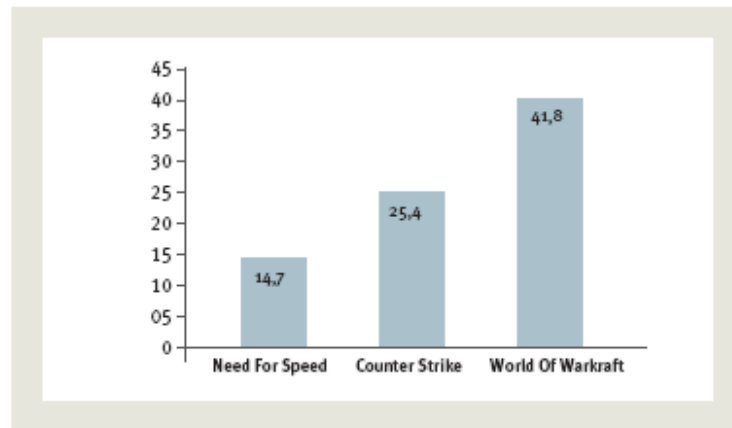


Abb. 4: Anteil Computerspielabhängiger und -gefährdeter in der Gruppe exzessiv spielender Jugendlicher nach Spielepräferenz (In Prozent). Exzessivspieler > 90. Perzentil (ab 4,8 Stunden tägliche Nutzung, MW Mädchen = 07:38, MW Jungen = 07:01).

Diese Befunde deuten darauf hin, dass sich Computerspiele tatsächlich – aufgrund divergierender Konstruktionsmerkmale – hinsichtlich ihres psychotropen Risikos unterscheiden können. Spieler bestimmter Spiele könnten damit einem erhöhten Abhängigkeitsrisiko ausgesetzt sein.

Darüber hinaus konnte ein Zusammenhang zwischen Computerspielabhängigkeit und der Aufmerksamkeitsdefizit-/ Hyperaktivitätsstörung (ADHS) gefunden werden: Männliche Spieler, die höhere Werte für Computerspielabhängigkeit erzielten, gaben fast dreimal häufiger an, dass bei ihnen schon einmal eine ADHS-Diagnose gestellt worden war [10]. In der Schülerbefragung des KFN zeigte sich ferner, dass computerspielabhängige männliche Jugendliche eine erhöhte Schulangst und geringere Schulleistungen aufweisen, sie häufiger die Schule schwänzen, sich weniger stark an die Schule bzw. Klasse gebunden fühlen und auch häufiger als Gewalt- bzw. Mobbingopfer in Erscheinung treten [2]. Derzeit ist unklar, ob es sich hierbei um Folgen oder Dispositionen einer Computerspielabhängigkeit handelt. Es erscheint plausibel, dass beides zutrifft: Personen, die stärker psychosozial belastet sind, finden im Computerspielen möglicherweise eine einfache – aber auf lange Sicht dysfunktionale – Möglichkeit, Stress und negative Gefühle zu regulieren. Mit dem ansteigenden Konsum wächst dann wiederum auch die Gefahr für realweltliche Konflikte – z. B. durch schulische Leistungseinbußen – und damit verbunden eine Potenzierung möglicher Stressoren.

Therapie

Ungeachtet der noch andauernden Diskussion um die nosologische und diagnostische Erfassung der Computerspielabhängigkeit, werden inzwischen auch in Deutschland erste Behandlungsangebote an Betroffene gemacht. Neben einer zunehmenden Anzahl von Selbsthilfegruppen und Beratungsstellen gibt es bereits eine Suchtambulanz am Klinikum der Universität Mainz, in der Betroffene im Rahmen eines Modellprojektes behandelt werden. Solange jedoch kein diagnostischer Standard existiert, gestaltet sich die Entwicklung störungsspezifischer Behandlungsangebote und die Erfassung etwaiger Therapieerfolge als schwierig. Auch dies unterstreicht erneut die Dringlichkeit weiterer Forschung und zuverlässiger und valider Diagnosekriterien.

Literatur

1. AMA (2007) CSAPH Report 12-A-07: Report of the Council on Science and Public Health. Emotional and Behavioral Effects, Including Addictive Potential, of Video Games: American Medical Association
2. Baier D, Rehbein F (2008) Computerspielabhängigkeit im Jugendalter. In: Tuly CJ (Hrsg.) Virtuelle Raumüberwindung. Juventa, Weinheim
3. BIU (2008) Marktzahlen 2008 Computer- und Videospiele: 1. Halbjahr. Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) e.V., Berlin
4. Grüsser SM, Thalemann R, Albrecht U, Thalemann CN (2005) Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. Wiener Klinische Wochenschrift 117 (5–6): 188–195
5. Hahn A, Jerusalem M (2001) Internetsucht: Validierung eines Instruments und explorative Hinweise auf personale Bedingungen. In: Theobald A, Dreyer M, Starsetzki T (Hrsg.) Handbuch zur Online-Marktforschung. Beiträge aus Wissenschaft und Praxis. Gabler, Wiesbaden, S. 213–233
6. Hauge MR, Gentile DA (2003) Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression. In: Society for Research in Child Development Conference, April 2003, Tampa, FL
7. Hoefft F, Watson CL, Kesler SR, Bettinger KE, Reiss AL (2008) Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. J Psychiatric Research 42 (4): 253–258
8. Kunczik M, Zipfel A (2004) Medien und Gewalt. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Osnabrück
9. Meyer G, Bachmann M (2005) Spielsucht: Ursachen und Therapie. Springer, Heidelberg
10. Mößle T, Kleimann M, Rehbein FO (2007) Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Nomos, Baden-Baden
11. Wöllfling K, Grüsser SM (2008) Computerspielsucht – Leben lernen ohne Joystick. MMW Fortschr Med 150 (11): 35–36
12. Yang CK (2001) Sociopsychiatric characteristics of adolescents who use computers to excess. Acta Psychiatrica Scandinavica 104: 217–222
13. Zeh C (2007) Games Markt Deutschland, Zwischen Euphorie und Ablehnung. In: medien-netzwerk-münchen (Hrsg.) Bayerische Landeszentrale für Neue Medien, Cluster audiovisuelle Medien (CAM), gotoBavari. Bayerische Landeszentrale für Neue Medien, München

Korrespondenzadresse:
 Florian Rehbein
 Kriminologisches Forschungsinstitut
 Niedersachsen
 Lützerodestraße 9
 30161 Hannover
 Tel.: 05 11/348 36 19
 Fax: 05 11/348 36 10
 E-Mail: frehbein@kfn.uni-hannover.de

Der Artikel erschien in der Zeitschrift *Kinderärztliche Praxis* Nr. 1/2009, S. 42 – 49.
 (www.kinderaerztliche-praxis.de)

Der Nachdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung der VERLAG KIRCHHEIM + CO GMBH
 Kaiserstraße 41
 55116 Mainz
www.kirchheim-verlag.de

Hinweis:

Auf dem Landesbildungsserver Baden-Württemberg als PDF-Dokument unter <http://www.suchtvorbeugung-bw.de> verfügbar:

Informationsdienst

Handreichung für die Lehrerinnen und Lehrer für Informationen zur Suchtprävention in Baden-Württemberg

[Ecstasy \(XTC\) \(Info 10\)](#)

[Grundlagen \(Info11\)](#)

[Essstörungen \(Info12\)](#)

[Arbeit mit Jungen \(Info13\)](#)

[Berufliche Schulen \(Info14\)](#)

[Lebenskompetenzmodelle \(Info15\)](#)

[Schulische Suchtvorbeugung \(Info16\)](#)

[Rauchfreie Schule \(Info17\)](#)

[Gesundheitsförderung \(Info18\)](#)

[Alkoholkonsum \(Info19\)](#)

[Basiswissen \(Info20\)](#)

[Grundschule \(Sonderheft\)](#)

[Kommunale und schulische Suchtprävention \(Info 21\)](#)

“Suchtvorbeugung geht also weit über die Wissensvermittlung in den einschlägigen Unterrichtsfächern hinaus. Suchtvorbeugend ist jede Erziehung, die darauf ausgerichtet ist, lebensbejahende, selbstbewusste, selbstständige und belastbare junge Menschen heranzubilden und ihnen über positive Grundeinstellungen den Weg in die Zukunft zu bahnen.

Suchtvorbeugung ist somit eine Aufgabe für jeden Lehrer.

Das Kultusministerium bemüht sich deshalb im Zusammenwirken mit anderen verantwortlichen Stellen, den Schulen für die dringend gebotenen Präventionsaufgaben und insbesondere ihre pädagogischen Möglichkeiten Hilfen zu geben.”

(aus: Verwaltungsvorschrift vom 1. Dezember 2000 des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg)

Für Fragen und Anregungen zur Suchtvorbeugung an Schulen wenden Sie sich bitte an den

Informationsdienst zur Suchtprävention

Rolf Schneider

Regierungspräsidium Stuttgart

Schule und Bildung

Referat 77

Breitscheidstraße 42

70176 Stuttgart

E-Mail: mail@suchtvorbeugung-bw.de

Tel.: 0711 / 904-40435

2.3

Alexander Groppler **Mediensucht** verloren(?) in virtuellen Welten

Der nachfolgende Beitrag von Alexander Groppler, Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit in Schwerin, wurde als Vortrag auf dem Fachtag Prävention 2009 im Hohenlohekreis am 27.03.2009 in Krautheim gehalten.

Thema und Titel des Fachtages war „Medien, Sucht und Gewalt“. Die Folien der Powerpoint-Präsentation von Alexander Groppler zum Vortrag finden Sie im Folgenden **kursiv** gedruckt.

Warum verlieren sich immer mehr Menschen in virtuellen Welten?

Ein wesentlicher Grund hierfür liegt sicherlich darin, dass viele Menschen immer unangenehmere Lebenswelten erfahren. Diese Lebenswelten sind häufig von folgenden Faktoren geprägt:

- *(Langzeit)Arbeitslosigkeit*
- *Armut/Kinderarmut*
- *fehlende Freizeitangebote / keine Abenteuer mehr*
- *immer weniger soziale Bindungen*
- *schnelle Veränderungen von Werten*
- *Werteverlust*
- *Verunsicherung ...*

Dagegen werden die virtuellen Lebenswelten immer „schöner“. Die Videos der Onlinespiele „**Silkroad**“ oder „**World of Warcraft**“ zum Beispiel werden immer perfekter. Die Spieler bewegen nicht mehr wie früher grob-gepixelte Spielfiguren langsam über den Bildschirm. Die Bildschirmdarstellung hat oft nahezu Filmqualität. Dadurch fällt es leicht sich in die Spielwelten hineinzubegeben und in die virtuelle Welt richtig einzutauchen.

Was ist „Spielen“?

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“

(Huizinga: 1938/1991, S. 37)

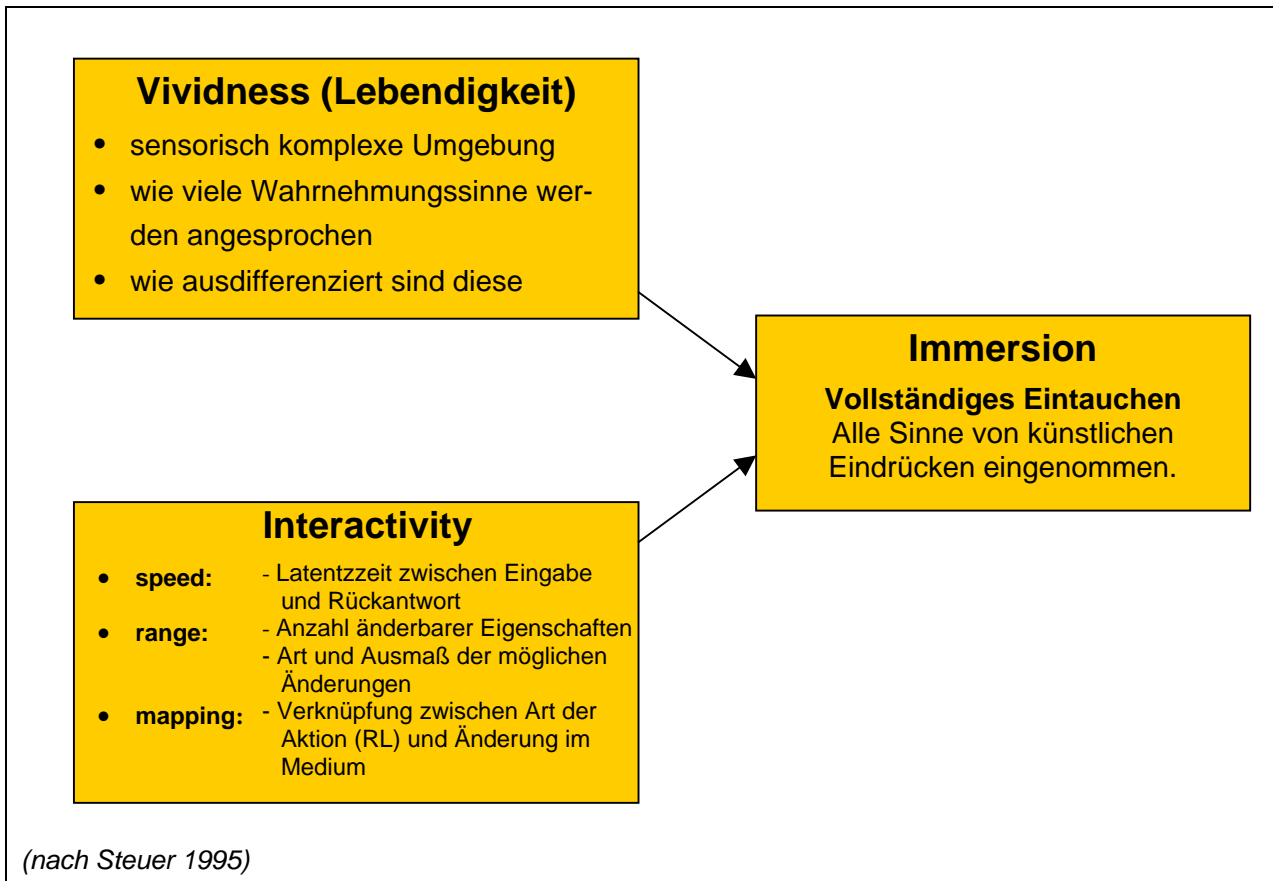
Obenstehende Definition stammt aus dem Jahr 1938 aus der Studie des niederländischen Pädagogen und Historikers Johan Huizinga, der mit seinem „Homo ludens“ eine kulturanthropologische Spieltheorie begründete und in die wissenschaftliche Diskussion einführte.

Gerades dieses „Gefühl der Freude und Spannung“ und das „Bewusstsein des Anderssein als das gewöhnliche Leben“ können als Motive ausgemacht werden, die viele (junge) Menschen in die Welt der Onlinespiele entführt.

Was bieten virtuelle Welten heute?

Moderne Onlinespiele sind außerordentlich lebendig und komplex. Sie sprechen mehrere Sinne an und ermöglichen ein vollständiges Eintauchen in die virtuelle Welt. Die Anzahl, die Art und das Ausmaß änderbarer Eigenschaften ist sehr groß, sodass sich für den Spieler immer wieder Neuerungen und Varianten ergeben. So bleiben Spannung und Neugier erhalten.

Schematisch lässt sich dieser Sachverhalt folgendermaßen darstellen:



Moderne Spiele als virtuelle Welten

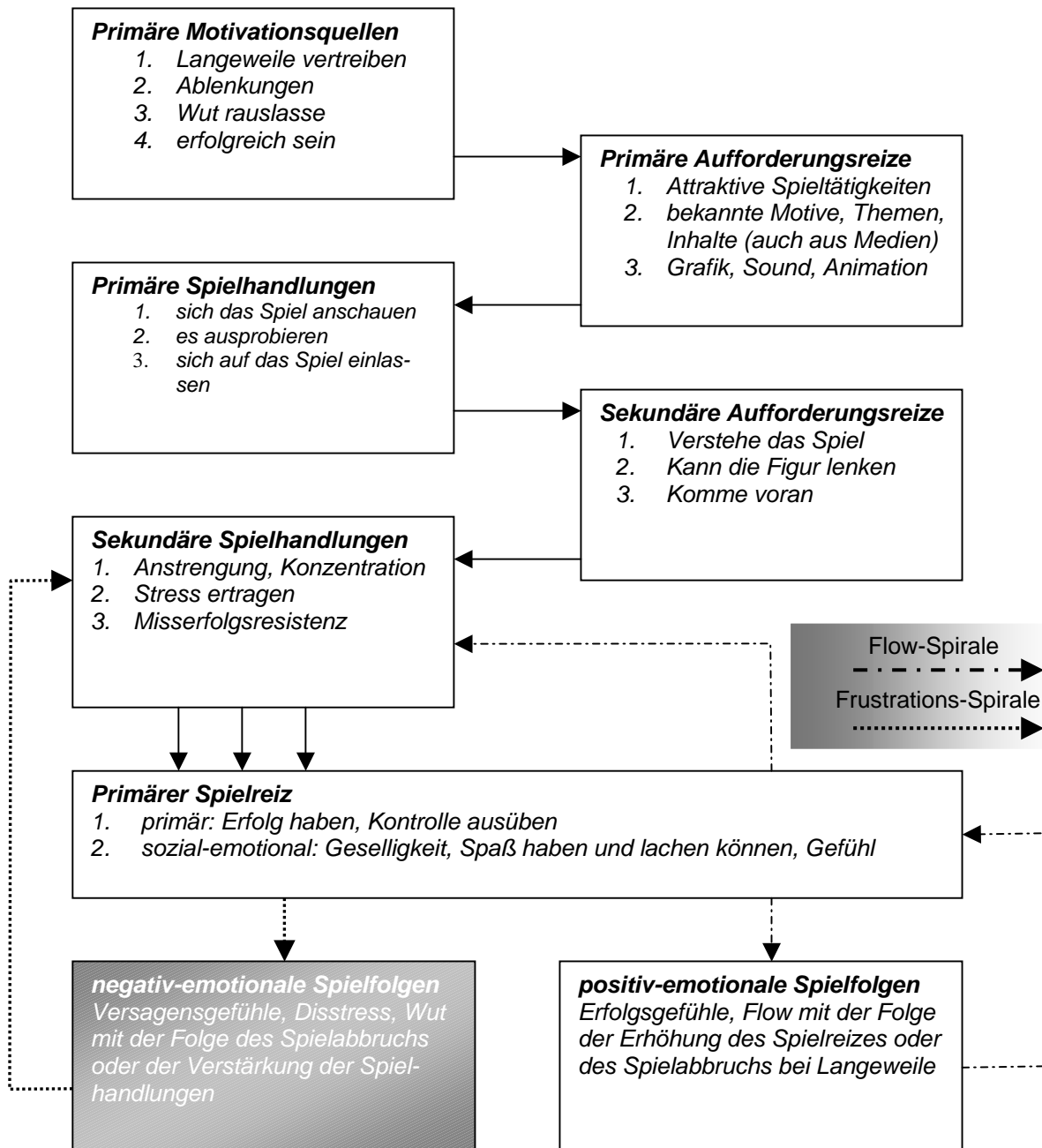
Software und Hardware haben sich in den letzten Jahren massiv weiterentwickelt und dies sowohl bezüglich der Darstellung, der Eingabe, der Ausgabe und auf der Angebotsebene.

Fotorealismus ist heute möglich. Die Spielwelten haben Filmqualität und es gibt neue Arten von Spielen, z. B. Sandbox-Games (nicht-lineare Spiele mit offenem Ende, die dem Spieler große Gestaltungsfreiheit bieten) oder **MMORPGs** wie World of Warcraft (**M**assively **M**ultiplayer **O**nline **R**ole-**P**laying **G**ames, wörtlich: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiele, die ausschließlich über das Internet spielbar sind, bei denen gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine persistente virtuelle Welt bevölkern können. Die eigentliche Spielwelt und die Avatar genannten Spielfiguren der Spieler werden auf Servern verwaltet.)

Viele moderne Spiele sind durch Persistenz gekennzeichnet. Eine persistente Spielwelt ist eine virtuelle Welt, die teilweise an die reale Welt angelehnt ist und dauerhaft, zu jeder Zeit für den Spieler zugänglich ist. Die wohl wichtigste Eigenschaft ist, dass Ereignisse auch geschehen, wenn sich der Spieler nicht aktiv am Geschehen beteiligt. Das Spiel kann nicht angehalten oder der Spielstand abgespeichert werden.

Motivationsquellen für das Spielen, Spielreiz und Spielfolgen

Im Folgenden wird schematisch dargestellt wie ein Computerspiel den Spieler in eine Spirale von Frustrations- oder „Flow“- Erlebnissen hineinführen kann.

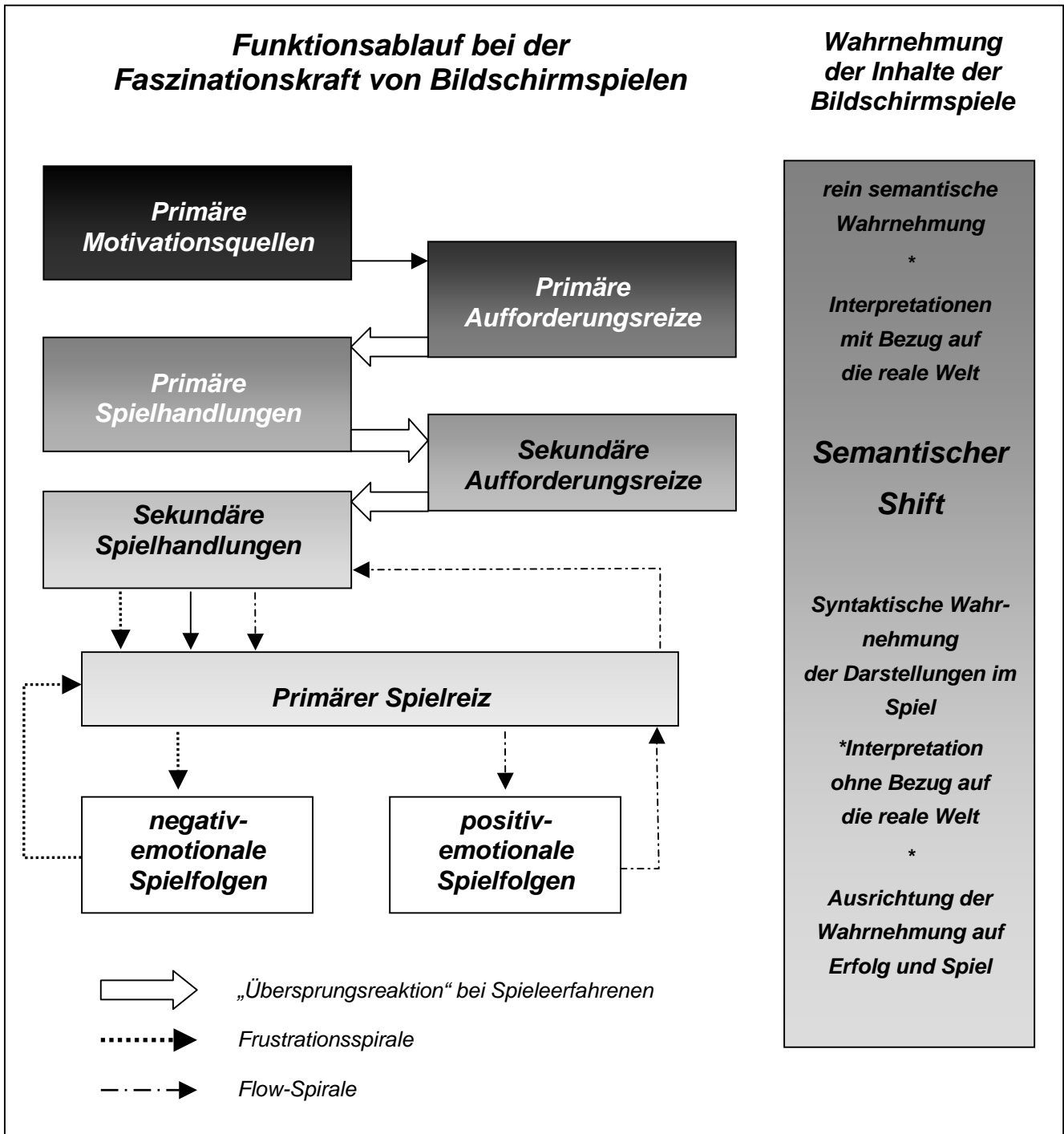


Groppler 2002, S. 29, nach Fritz und Misek-Schneider 1995

Funktionsablauf bei der Faszinationskraft von Bildschirmspielen

Mit zunehmenden Spielerfahrungen werden die virtuellen Inhalte der Spiele anders interpretiert, es tritt ein „semantischer Shift“ ein. Bei einer Bewertung des Spiels treten Vergleiche mit der realen Welt in den Hintergrund und Interpretationen erfolgen oft ohne Bezug auf die reale Welt.

Das Agieren im Spiel verselbstständigt sich. Hier lässt sich auch die Erklärung dafür finden, dass bei süchtigem Spielverhalten die „reale Welt“ in der „virtuellen Welt“ einen immer mächtigeren Gegenspieler findet. Schematisch lässt sich dieser Sachverhalt folgendermaßen darstellen:



Groppler 2002, S. 60, nach Fritz und Misek-Schneider 1995

Strukturelemente eines Computerspiels

Präsentation

Inhalt

Regeln

Dynamik

Das Computerspiel ist zunächst durch drei Strukturelemente gekennzeichnet:

1. **Präsentation** (Erscheinungsbild der Spiele in Hinblick auf Grafik, Sound, Animation)
2. **Inhalt** (Spielgeschichte, Spielfiguren, inhaltliche Elemente) und
3. **Regeln** (Regelbestand, Regelwerk).

„Aufgespannt“ durch diese drei Elemente erwächst als **Dynamik** des Spiels die durch das Spiel vermittelbaren Anregungspotentiale (Spaß, Spannung, Handlungsmöglichkeiten, Abwechslungsreichtum usw.).

Dynamik in Hinblick auf das Computerspiel meint also die dem Spiel eigenen und vermittelbaren Antriebskräfte, um das im Spiel enthaltene Potential zu entfalten.

Präsentation

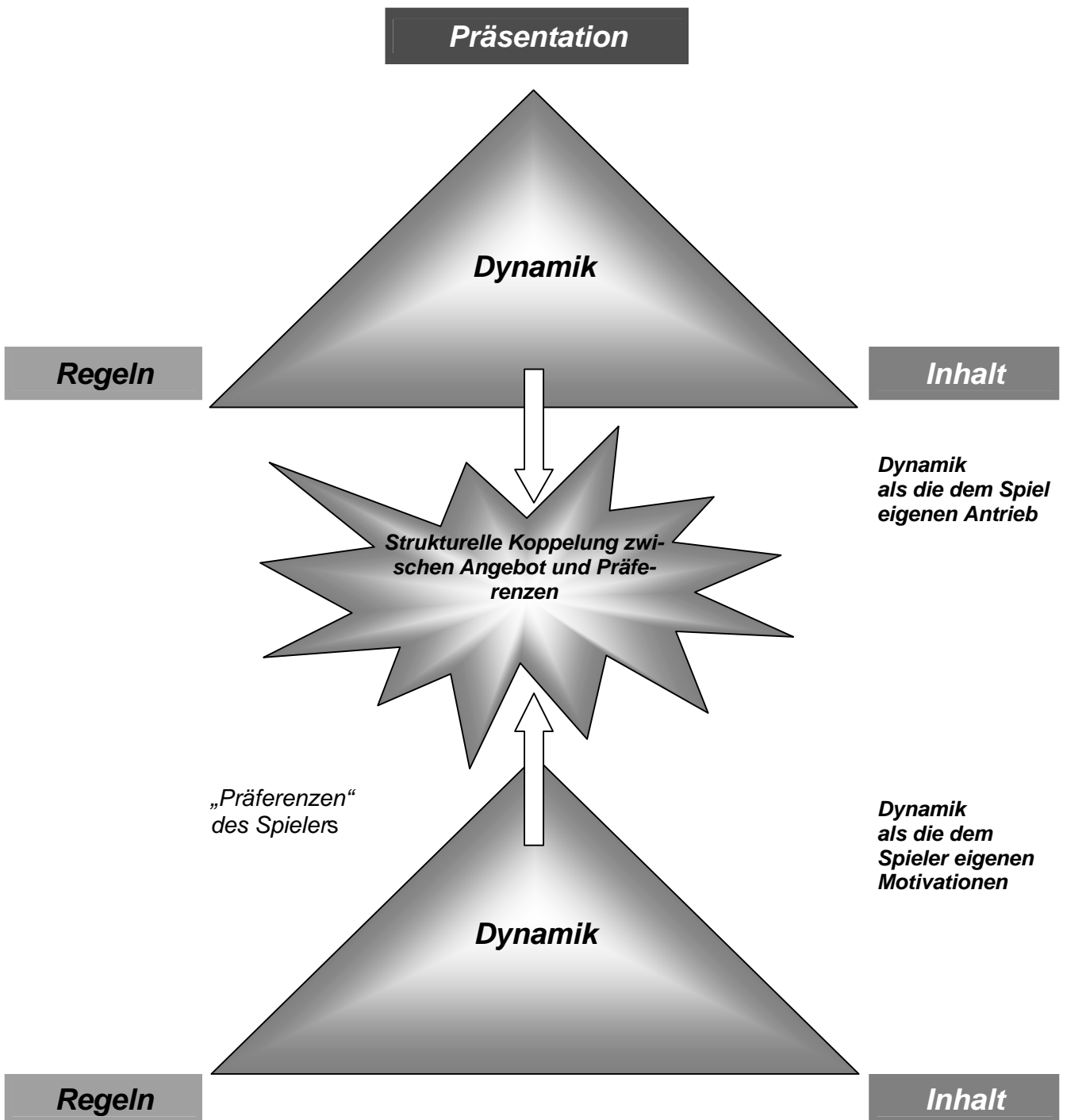
Dynamik

Regeln

Inhalt

Fritz und Fehr 1997, S. 6

Strukturelle Koppelung zwischen der „Angebotspalette“ des Computerspiels und den „Präferenzen“ des Spielers



Fritz und Fehr 1997, S. 10

Gründe für die Flucht ins Medium

- *Angst vor Versagen in realem Leben*
- *Soziale Ängste (Angst vor Ablehnung, Scham)*
- *Niedriges Selbstbewusstsein*
- *Ablenkung von Problemen*
- *Langeweile und Einsamkeit*
- *Unerfüllte Wünsche, Gefühl von Vernachlässigung*

Faszination von virtuellen Welten

Die Faszination der virtuellen Welten in den Computerspielen, besonders bei den **MMORPGs** wie World of Warcraft, den Multiplayer Online Role-Playing Games, liegt darin, dass sie

- *interaktiv sind*
- *Flow – Erlebnisse ermöglichen*
- *zum Stimmungs-Management eingesetzt werden können*
- *einen Identitätswechsel möglich machen (Aus einem kleingewachsenen, unsportlichen jungen Mann wird die gutaussehende, langbeinige Blondine.)*
- *Soziale Kontakte mit sich bringen, da man im „Clan“ oder in der Gruppe mit vielen anderen in Kontakt ist und sich auch über das Spiel hinaus austauschen kann.*
- *den Spielenden andere Welten erleben lässt.*

Diese Faktoren tragen zur *Bedürfnisbefriedigung* bei und sind besonders *interessant für Personen mit einem „real-life Defizit“*.

Komplementäre und kompensatorische Mediennutzung

Angesichts der Tatsache, dass 4,3 Prozent der Mädchen und 15,8 Prozent der Jungen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung aufweisen, ist es wichtig zu unterscheiden, ob im Einzelfall eine *komplementäre Mediennutzung*, also *ergänzend zu anderen Aktivitäten und Interessen*, vorliegt oder eine *kompensatorische Mediennutzung zum Ausgleich von Defiziten* betrieben wird.

Wenn von den 15,8% der männlichen Jugendlichen, die exzessiv Computer spielen, 3% ein abhängiges Verhalten entwickeln und weitere 4,7% als gefährdet diagnostiziert werden können, bleibt ein Prozentsatz von 8,1%, die zwar exzessiv spielen, aber weder als abhängig noch als gefährdet anzusehen sind. Die Hypothese, dass diese Jugendlichen keine kompensatorische Mediennutzung betreiben, sondern über Schutzfaktoren verfügen, die sie nicht - oder noch nicht - in eine Medienabhängigkeit geführt haben, wird durch weitere Untersuchungen zu überprüfen sein.

Fazit

Die „reale Welt“ hat einen mächtigen Gegenspieler bekommen.

Um ihm effektiv begegnen zu können, sollte man diesen einschätzen und (be)werten können.

Auch für uns (als Berater/Behandler) ist ein Mindestmaß an Medienkompetenz notwendig.

Für viele Eltern, Lehrkräfte und Erzieher sind die virtuellen Welten, in denen sich die Kinder und Jugendlichen bewegen, ein völlig fremdes Gebiet. Deshalb können sie auch nicht einschätzen, worin die Faszination dieser Welten besteht und was dazu führt, dass Kinder und Jugendliche häufig viele Stunden am Computer verbringen.

Ebenso ist es unabdingbar notwendig, dass Therapeuten, die mit Medienabhängigen arbeiten, über genauere Kenntnisse von Computer- und Onlinespielen verfügen. Es besteht sonst die Gefahr, dass beim Klienten / bei der Klientin der Eindruck entsteht, der Therapeut spricht wie der Blinde von der Farbe, was sich sicherlich nicht förderlich auf die therapeutische Beziehung auswirkt.

Entwickelt sich aus der exzessiven Computernutzung ein Abhängigkeitsverhalten entsteht beim Betroffenen ein

Leidensdruck durch

- *drohenden Schulverweis oder Lehrstellen-/ Arbeitsplatzverlust*
- *soziale Isolation*
- *psychische Dekompensation bei Entzug*
- *körperliche Folgeschäden*
- *zunehmende Konflikte in der Familie*

Sucht ist Sucht?!

„Im Gegensatz zum pathologischen Glücksspiel kann Computerspielabhängigkeit in den gebräuchlichen Klassifikationssystemen noch nicht im Sinne einer eigenständigen Diagnose verschlüsselt werden. Gegenwärtig wird jedoch von der American Medical Association (AMA) geprüft, ob und in welcher Form das abhängigkeitsnahe Computerspielen bei der nächsten Revision des DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders [Diagnostisches und Statistisches Handbuch Psychischer Störungen]*) Klassifikationssystem der American Psychiatric Association [*Amerikanische Psychiatrische Vereinigung*] im Jahr 2012 berücksichtigt werden kann. Um eine klinisch bedeutsame Aussage darüber treffen zu können, ob dem Spielverhalten eine psychische Abhängigkeit zugrunde liegt, kann gegenwärtig nur auf die Kriterien stoffgebundener Abhängigkeiten oder des pathologischen Glücksspiels zurückgegriffen werden. Wenngleich das pathologische Glücksspiel in den aktuellen Klassifikationssystemen als Impulskontrollstörung kategorisiert wird, stützt sich die Definition maßgeblich auf ein Suchtmodell, welches in vergleichbarer Weise auch für stoffgebundene Abhängigkeiten Anwendungen findet.“ (siehe F. Rebein, M. Borchers im Kapitel 2.2 des vorliegenden Heftes)

Auch andere Gesichtspunkte in der Arbeit mit Suchtkranken sind bei der Medienabhängigkeit vergleichbar. So erweisen sich die therapeutischen Ansätze aus der Suchtarbeit auch bei Medienabhängigkeit als anwendbar, Gruppenarbeit erweist sich als förderlich und co-abhängiges Verhalten von Angehörigen ist zu beobachten.

Sucht ist Sucht?!

- *Phänomenologische Übereinstimmungen: Diagnostik anhand der Kriterien stoffgebundener Abhängigkeitserkrankungen*
- *Entstehung und Aufrechterhaltung der Medienabhängigkeit liegen vergleichbare Mechanismen zugrunde*
- *Therapeutische Ansätze aus der Suchtarbeit auch bei Medienabhängigkeit anwendbar*
- *Gruppenarbeit erweist sich als förderlich*
- *Co-Abhängigkeit bei Angehörigen*

Sammelbegriff „Medienabhängigkeit“

Wir sprechen von Medienabhängigkeit - nicht von Computerspielsucht- , weil es verschiedene Möglichkeiten gibt im Umgang mit neuen Medien in eine Abhängigkeitsentwicklung zu geraten. Suchtartiges Verhalten ist nicht nur im Zusammenhang mit Computer- oder Onlinespielen möglich.

Sammelbegriff „Medienabhängigkeit“, warum dieser Begriff?

Möglichkeiten der Medien:

- *Kommunikation: Emails, Chatten, SMSen und Telefonieren, Foren besuchen*
- *Spiele: Handy-, Video-, Computer- und Onlinespiele*
- *Online einkaufen und ersteigern*
- *Online-Sex*
- *Fernsehen, Videos und DVD`s ansehen*
- *Vielfältige Nutzungsmöglichkeiten*
- *In Praxis oft parallele Nutzung unterschiedlicher Angebote*
- *Sehr schnelle (Weiter)Entwicklung der Angebote*
- *In aktuellen Computerspielen sind Möglichkeiten am weitesten umgesetzt*

Kriterien für Medienabhängigkeit nach ICD-10 (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems)

Wie oben beschrieben wird die Medienabhängigkeit ebenso diagnostiziert wie es bei stoffgebundenen Abhängigkeitserkrankungen der Fall ist.

Kriterien für Medienabhängigkeit:

nach ICD-10 Abhängigkeitssyndrom:

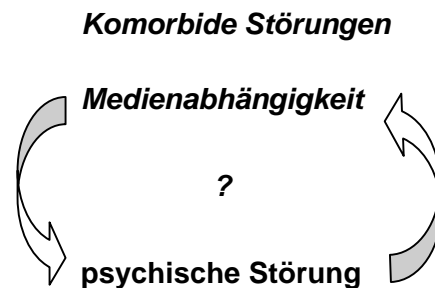
- *Verlangen*
- *Kontrollverlust*
- *Entzugserscheinungen*
- *Toleranzentwicklung*
- *anhaltend exzessiver Konsum trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen*
- *fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen*
- *„Abhängigkeit“ bei Vorhandensein von 3 Kriterien*

Besonderheiten der Medienabhängigkeit

- *Sehr geringe Krankheitseinsicht*
- *Kein Veränderungswunsch*
- *Befragung zum Inhalt des Medienkonsums Basis für Intervention*
- *Abstinenz ist nicht primäres Behandlungsziel*
- *Kontaktaufnahme durch Eltern/Angehörige*
- *Arbeit mit der gesamten Familie*
- *Beratung oft überregional*
- *Komorbidität* (Als Komorbidität wird in der Medizin ein zusätzlich zu einer Grunderkrankung vorliegendes, diagnostisch abgrenzbares Krankheits- oder Störungsbild bezeichnet. Komorbiditäten können, müssen aber nicht – im Sinne einer Folgeerkrankung – ursächlich mit der Grunderkrankung zusammenhängen.), wobei sich die Frage stellt, ist die Medienabhängigkeit Ausdruck und Folge einer psychischen Störung oder umgekehrt.

Komorbid Störungen

- *Angsterkrankungen*
- *Depression*
- *Persönlichkeitsstörungen*
- *ADHS*
- *Essstörungen*
- *Stoffgebundene Abhängigkeitserkrankungen*



Positive Aspekte von virtuellen Welten

In den vorausgehenden Artikel wurde berichtet, dass multivariate Analysen zu den Entstehungsbedingungen von Computerspielabhängigkeit belegen, dass diese aus einer Wechselwirkung von Merkmalen auf Seiten des Spielers und Merkmalen auf Seiten des genutzten Computerspiels entsteht. Im Hinblick auf den Spieler haben sich spielmotivationale Aspekte, realweltliche Selbstwirksamkeitserfahrungen, Persönlichkeitseigenschaften und zurückliegende Traumatisierungserlebnisse als relevante Belastungsfaktoren erwiesen. Zum Spiel zeigt sich, dass die Intensität des Abhängigkeit erzeugenden Potenzials mit der Art der Spielstruktur und der Vergabe virtueller Belohnungen sowie der Einbettung in eine soziale und persistente Spielumgebung variiert, und dass der Art des genutzten Spiels damit eine eigenständige Erklärungskraft für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit zukommt.

Die Zahlen zur exzessiven Spielverhalten und zur Medienabhängigkeit sind alarmierend und die Befunde der vorliegenden Untersuchungen bestätigen ein bedeutsames Abhängigkeitspotenzial von Video- und Computerspielen.

Aber andererseits kann man auch feststellen, dass die neuen Medien vielfältige positive Möglichkeiten bieten. Virtuelle Welten können bei Psychotherapien, beim E-Learning, beim Training komplexer Problemlösungsstrategien u.v.a.m. genutzt werden. Sie bieten perfekt gestaltete erweiterte Erlebnisräume und Lernmöglichkeiten mit einem „optimalen“ Lehrer und sind für Millionen von Nutzern eine Quelle für Spaß und Unterhaltung.

Positive Aspekte von virtuellen Welten

Die alarmierenden Zahlen über die Prävalenzen exzessiven Computerspielens sollten aber nicht dazu führen, dass Eltern und Lehrkräfte zu einer pauschalen Ablehnung der Beschäftigung mit den virtuellen Welten kommen. Die virtuelle Realität ist nicht nur ein Teil unserer modernen Mediengesellschaft geworden, sondern sie bietet auch vielfältige neue Möglichkeiten und Chancen.

Positive Aspekte von virtuellen Welten

- *Therapeutischer Einsatz*
 - *Expositionsübungen,*
z. B. bei der *verhaltenstherapeutischen Intervention gegen Höhenangst*
 - *Hilfe bei Schwerstkranken*
- *E-Learning*
- *Training von Vigilanz und Aufmerksamkeit*
- *Erlernen teilweise komplexer Problemlösestrategien,..... **...und natürlich Spaß!!!***

Was bieten virtuelle Welten?

- *Perfekt gestaltete oder erweiterte Erlebnisräume*
- *Vielfältige Bedürfnisbefriedigung*
- *Persistenz*
- *Für (fast) jeden ein geeignetes Szenario*
- *Lernmöglichkeiten mit einem „optimalen Lehrer“*
 - *oft hohe Komplexität, die aber schrittweise vermittelt wird*
 - *adaptiver Schwierigkeitsgrad*
 - *intermittierende Verstärkung*

... und was bereits im Abschnitt über die Faszination, die die virtuelle Welt nicht nur auf Kinder und Jugendliche ausübt, beschrieben wurde: Gerade bei den Onlinespielen bieten sich neue Formen des sozialen Kontakts. Dies ist ein Gesichtspunkt der von leidenschaftlichen Onlinespielern immer wieder ins Feld geführt wird: „Ich vereinsame doch nicht vor meinem PC. Ich habe durch die Spiele viele neue Freunde gefunden.“

Autor:

Alexander Groppler
Kompetenzzentrum und Beratungsstelle
für exzessive Mediennutzung und Medien-
abhängigkeit
Ferdinand-Schultz-Str. 12
19055 Schwerin
Tel.: 0385-5213141
mediensuchtberatung@suchthilfe-mv.de
<http://www.suchthilfe-mv.de>

Alexander Groppler arbeitet mittlerweile bei
HELIOS Kliniken Schwerin
Carl-Friedrich-Flemming-Klinik
Klinik für Abhängigkeitserkrankungen
Wismarsche Str. 393-397
19055 Schwerin
alexander.groppler@helios-kliniken.de
<http://www.helios-kliniken.de/klinik/schwerin.html>

Literatur:

GROPPLER, Alexander: Experimentelle *Untersuchung zur Wahrnehmung von Gewalt in Computerspielen*. Greifswald, 2002.

FRITZ, Jürgen: *Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen*. Aus: Fritz, Jürgen (Hrsg.): *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an die Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Weinheim, München (Juventa) 1995.

Fritz, Jürgen & Fehr, Wolfgang: *Wie sich Spielwelten und Lebenswelten verschränken - Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen*. 1997, http://snp.bpb.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/fritz_fehr_strukturelle_kopplung.pdf [Download am 27.03.2009].

FRITZ, Jürgen; MISEK-SCHNEIDER, Karla: *Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen*. Aus: Fritz, Jürgen (Hrsg.): *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an die Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*. Weinheim, München (Juventa) 1995. S. 86-125.

STEUER, Jonathan: *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*. Aus: Biocca, Frank; Levy, Mark R. (Hrsg.): *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale, Hove (Lawrence Erlbaum Associates) 1995. S. 33-56.

2.4

Dr. Ulrich Wehrmann
...wer hat Angst vor Web 2.0?
Schule im Spannungsfeld zwischen Tradition und
„Digitaler Moderne“ – Orientierungsversuche

Prolog

„Die Spatzen pfeifen es von den Dächern.“ Diese Metapher drückt aus, dass etwas längst kein Geheimnis mehr ist und wird auch benutzt, wenn es darum geht, sich über etwas das „Maul“ zu zerreißen, Gerüchteküchen zum brodeln zu bringen, phantasievoll Vermutungen zu kreieren, „halbe Wahrheiten“ zu formulieren.

Im Internet nennt sich das inzwischen „Twittern“ (zwitschern) und ist auf max. 140 Zeichen begrenzt. Die „Twittercommunity“ zwitschert den lieben langen Tag vor sich hin...was sie gerade so macht, denkt, kocht.... US-Rockstar John Mayer befragte seine Fangemeinde unlängst via Twitter, wie sie seine Beziehung zu Jennifer Aniston einschätze? Das Ergebnis war verheerend, wahrscheinlich waren es vor allem die weiblichen Fans, die ihm rieten, so schnell wie möglich das Weite zu suchen.

Auch Barack Obama twitterte sich heftig durch den Wahlkampf. 13 Mio. Amerikaner waren kontinuierlich über „Schnipselbotschaften“ in seinen Wahlkampf eingebunden. Stellen sie sich doch mal vor, nahezu täglich eine Botschaft von Frau Merkel oder Herrn Steinmeier zu erhalten – Zukunftsmusik? Warten wir ab - momentan twittern ca. 6 Mio. und täglich werden es mehr.

Ach so, sie kannten Twitter noch gar nicht? Dann sind sie mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ein „Digital Immigrant“. Noch ein kurzer Ergänzungstest: Kennen sie Kiro oder Aka-aki? Nein? Ich kann sie beruhigen, sie haben keine Figuren bei ihrem letzten Qui Gong-Kurs in der VHS verpasst, das sind Soziale Netzwerke mit Dating-Matching-Funktionen für Handys. Was das heißt? Angenommen sie wären Nutzer dieser GPS-Mapping Funktionen und würden am Samstag gemütlich auf dem Markt einkaufen: Plötzlich piept es (ähnlich wie beim Eintreffen einer SMS) und Aka-aki weist sie auf die Anwesenheit ihres Freundes XY, der sich im Umkreis von 10 Metern zu ihnen aufhält und mittels Bluetooth geortet wurde, hin.

Für „Digital Natives“ nichts Besonderes – für „Digital Immigrants“ nur schwer vorstellbar.

Noch nie konnte eine Generation so schnell den technischen Vorsprung ihrer Eltern wett machen wie im Moment.

Gerade noch regt man sich über die totale Digitalisierung des Seins auf - im nächsten Moment ist man auf die Hilfe seines Nachwuchses bei der Einführung in die Funktionen seines neuen Handys angewiesen.

1. Medienschelke - Unreflektierter Kulturpessimismus?

Zugegeben, schon immer bestanden Vorbehalte gegen „neue Medien“. Bereits 1768 postulierte Thümmel (zitiert nach Harten, 1991) die Lesesucht: „...insbesondere Frauen und Angehörige niederer Schichten könnten dieser Sucht zunehmend anheim fallen.“ Ca. 100 Jahre später beklagte die Zeitschrift „The Hour“: „Millionen junger Frauen und Hunderttausende junger Männer

werden durch Romane in die absolute Verdummung getrieben. Romanleser sind wie Opiumraucher: „Je mehr sie davon haben, desto mehr wollen sie davon...“

Schließlich war es Neil Postman, der Ende der 1980er Jahre in seinem bemerkenswerten Buch mit dem Titel „Wir amüsieren uns zu Tode“ die suggestive und manipulative Macht der Bilder geißelte.

Wie würde sein Titel heute, 17 Jahre nach Einführung des World Wide Web wohl lauten? Der „Digitale „Vermüllungsgrad“ hat seitdem beängstigende Ausmaße angenommen und so mach einer bereit zwischenzeitlich seinen unbedachten Umgang mit persönlichen Daten.

2. Das Netz vergisst nichts

Das Internet stellt eine nicht zu kontrollierende Öffentlichkeit her - jeder Klick hinterlässt Daten-spuren, die sich sammeln und auswerten lassen. Nicht zuletzt der beängstigende Umgang mit Daten bei deutschen Topunternehmen wie Telekom, Deutsche Bahn AG und jüngst auch der Deutschen Bank zeigen, wie schwer Datensicherheit zu gewährleisten ist. Ein Großteil der ca. 12. Mio. Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die in StudieVz und SchülerVz registriert sind, verfügen häufig nur über mangelhafte Kenntnisse darüber, welche fatale Auswirkungen die Veröffentlichung umfangreicher Profile oder Aktivitäten haben können. Es besteht oftmals die naive Vorstellung, sich in einem privaten Raum („...wir sind unter uns“), einer Art „digitalem Zuhause“ zu befinden. Bei allen Onlineaktivitäten ist aber stets folgender Grundsatz zu beachten: Kann ich das, was über mich im Netz zu finden ist, meinem künftigen Chef gegenüber vertreten? Denn – schon längst ist der Blick ins Netz für „Personaler“ obligatorisch. Und - sollten da Bilder von meinem letzten „Alkoholabsturz“ auf „Malle“ zu finden sein, brauche ich mich nicht zu wundern, dass auch meine 30. Bewerbung erfolglos blieb. Jugendliche müssen ein Verständnis dafür entwickeln, dass nichts so wenig privat ist wie das Internet.

Mittels „Reputation Defender“ Dienstleistungen kann man seine „alten Sünden“ zwar nicht löschen aber zumindest seriöse Seiten bei Google so listen, dass „alte“ auf die hinteren Plätze verwiesen werden. Das kostet Geld – kann aber den „guten Ruf“ zumindest unterstützen.

Es bleibt aus Medienpädagogischer Sicht allerdings die Frage, woher die bezwingende Macht der „Freundesnetze“ kommt und welche Konsequenzen und Herausforderungen dies für die medienpädagogische Praxis und den schulischen Alltag bedeutet? Ich möchte hier den Begriff „Digitalsozialisation“ einführen, um der herausragenden Bedeutung des „Digitalen Seins“ im pädagogischen Diskurs einen angemessenen Stellenwert zu geben.

Es soll dabei allerdings nicht der Eindruck entstehen, dass ausschließlich Jugendliche und junge Erwachsene vom „Phänomen“ einer zunehmenden „Digitalisierung des Seins“ betroffen sind. Gerade der Siegeszug des „Volksnetzes“ „Wer kennt wen?“ macht dies deutlich. Mittlerweile ca. 5 Mio. Deutsche tummeln sich in diesem, unlängst durch RTL für 10. Mio Euro erworbenen „Freundesnetz“. Was, RTL steckt jetzt dahinter werden einige Communitymitglieder sich fragen? Tja, das Internet ist nicht nur eine große „Sozialmaschine“, sondern auch eine große Werbemaschine. Es geht um Konsumentenprofile und die Vorbereitung einer völlig neuen Dimension von Fernsehen. Sie werden künftig nicht einfach eine Küche kaufen – nein, sie werden eine Küche kaufen, die so vernetzt und mit Webcams bestückt ist, dass sie von zu Hause aus direkt mit Herrn Lafer kochen können, interaktives Fernsehen ist das Schlagwort der Zukunft

– sie sind dann Teil der Kochcommunity und können vor Millionen Zuschauern ihre Künste direkt präsentieren, garniert mit Kommentaren von Herrn Lafer, Sarah Wiener oder wem auch immer.

3. Macht Google doof?

Ich kann mich noch genau erinnern, als mein Sohn im zarten Alter von neun Jahren nach Hause kam und seine damalige Lehrerin die Aufgabe erteilt hatte, etwas zu Franz von Assisi zu recherchieren. Mit großen Augen teilte er mir mit, dass seine Lehrerin empfohlen habe, mal im Internet zu schauen. Er sprach das so ehrfürchtig aus, als ob wir auf eine Schatzinsel fahren, sozusagen eine Abenteuerreise unternehmen sollten, um der Aufgabe gerecht zu werden.

Ich erläuterte ihm damals, dass es Menschen gibt, die sich bereits die Mühe gemacht hätten und alles Wichtige (die Schätze) aus dem Internet in ein paar Bücher zusammengefasst hätten. Somit war es ein willkommener Anlass, meinen Sohn in die Handhabung der Lexika einzuführen.

Nicht, dass sie mir jetzt das Etikett TECHNIKFEINDLICH zuschreiben – nein, beileibe nicht – nur, so geht es nicht, obwohl noch häufig gängige Praxis.

Sollte Schule beabsichtigen, das Internet als Recherchemöglichkeit einzuführen, hat zunächst einmal eine medienpädagogisch durchdachte, angemessene Einführung in die Handhabung desselbigen zu erfolgen. Dabei sind folgende Prämissen (kein Anspruch auf Vollständigkeit) zu berücksichtigen:

- 90% im Netz ist Schrott – nur wer über Bildung und entsprechende sprachliche Kompetenzen verfügt, kommt an die 10% Perlen ran - ansonsten verkommen Informationen zu einem strukturlosen, indifferenten Konfettiregen
- Es muss stets die Unterscheidung Meinungswissen/Expertenwissen deutlich gemacht werden
- Das Netz bietet Informationen, keine Erkenntnisse
- Die Einführung des Internets als „Lernfeld“ muss mit den Eltern kommuniziert werden – Eltern benötigen in diesem Bereich (möglichst frühzeitig), qualifizierte Unterstützung/Orientierungshilfen
- Es sollten vor der Einführung des Internets andere, alternative Recherchewege aufgezeigt und deren Nutzung vermittelt werden
- Die Aussage „...schaut mal im Internet“ sollte an keiner Schule mehr getroffen werden – besser: „...ich habe vorrecherchiert und euch ein paar, m. E. nach hilfreiche/seriöse Links zum Thema zusammengestellt, in denen ihr zusätzlich recherchieren könnt“
- Um mit Schülerinnen und Schülern Sachverhalte wie Communities, WoW, Egoshooter Spiele etc. kritisch reflektieren zu können, ist es notwendig über ein Mindestmaß an Kenntnissen zu den verschiedenen Bereichen zu verfügen
- Netzsicherheit, Verhalten bei etwaigen Übergriffen in der Online -Community (Mobbing etc.), Verhalten/Selbstreflexion beim willentlichen oder zufälligen Aufruf problematischer Seiten sollten offensiv thematisiert werden

Kurzer Exkurs

Da mir der letzte Punkt erläuterungsbedürftig erscheint, hierzu noch ein paar Anmerkungen. Ich beziehe mich hierbei auf das, von Gerhad Koller eingeführte Konzept der Risikoreflexion, dessen zentrales Anliegen darin besteht, die Kompetenz Jugendlicher oder junger Erwachsener dahingehend zu fördern, dass sie vor der Entscheidung für oder gegen ein problematisches Verhalten (Konsum illegaler Substanzen, Aufruf einer pornographischen Seite im Internet, Beteiligung an einer „Hasscommunity“ etc.) in eine Phase der „Abwägung“ eintreten, die von folgenden Aspekten gekennzeichnet ist.

- Wenn ich mich für dieses Verhalten entscheide, mit welchen Folgen für mich muss ich rechnen?
- Was ist die Motivation für mein beabsichtigtes Verhalten etc..
- Das gleiche Reflexionsszenario gilt auch, wenn eine gegenteilige Entscheidung gefällt wird wie etwa: „...nein, diese Seite mit pornographischen Darstellungen rufe ich nicht auf“ oder „...nein, ich beteilige mich heute Abend nicht am Komasaufen“

Der besondere Charme dieses Ansatzes, der sich besonders auch im Kontext von Programmen wie FrED (Frühintervention von erstauffälligen Jugendlichen) bewährt hat, liegt darin, dass man dem „Entscheider“ seine Entscheidungsmöglichkeiten lässt und dadurch Ambivalenzen fördert, von denen man spätestens nach dem Siegeszug der „Motivierenden Gesprächsführung“ nach Miller und Rollnick weiß, dass sie die Matrix für die Entwicklung einer Veränderungsmotivation darstellen.

Um es an einem kurzen Beispiel zu erläutern: Kürzlich traf ich einen Lehrer, der mir folgende, m. E., nach sehr bemerkenswerte Geschichte erzählte: Im Kontext seines Unterrichts führte die Klasse im Computerraum der Schule eine Recherche durch. Nachdem er kurz die Klasse verlassen musste, fand er nach Rückkehr via Beamer eine Pornographische Darstellung projiziert auf der Leinwand vor. Dem Impuls, die Veranstaltung, wie dies normalerweise gehandhabt wird, abubrechen widerstand er und begann das Thema offensiv anzusprechen.

- Was könnten Gründe sein, sich für das Aufrufen einer solchen Seite zu entscheiden?
- Was für ein Frauen- / Männerbild wird in solchen Darstellungen vermittelt?
- Welche Auswirkungen kann das auf meine Bedürfnisse haben?
- Hat das etwas mit Liebe zu tun?
- Was würde sich verändern, wenn ich solche Darstellungen nicht mehr aufrufe?

Es entstand eine bemerkenswerte Diskussion über Liebe, Pornographie, Träume, Bedürfnisse etc.. Durch die lebensweltliche Bezugnahme dieser pädagogischen Intervention wurde die Reflexionskompetenz der Schülerinnen und Schüler gefördert/angeregt – weitere einer möglichen Entscheidung zugrunde liegenden Optionen erarbeitet. Durch erweiterte Optionen entsteht ein neues „Inneres Abwägen“ und fördert die Wahrscheinlichkeit sich auch gegen den Aufruf pornographischer Seiten zu entscheiden.

Es bleibt zu fragen, ob Schulen bis zur Klassenstufe 5 (und da nur in begrenztem Umfang) nicht „Denkschutzgebiete“ sein sollten, in denen neben der Wissensvermittlung vor allem die

Förderung moralischer und ethischer Werte in einer motivationsfördernden Atmosphäre im Vordergrund stehen sollten.

Begründung: Die größte Herausforderung an Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer wird künftig neben der ständigen Anpassung an neue Herausforderungen des Arbeitslebens, ihre Kompetenz im Bereich der Emotionsregulation sein! Gerade unlängst veröffentlichte Befunde (DHS, 2009) zeigten, dass ca. 2 Mio. Deutsche Befindlichkeitsregulierende Substanzen zu sich nehmen, um den Anforderungen des Arbeitslebens gegenüber überhaupt noch gewachsen zu sein.

Dieses auch als „Neuroenhancement“ bezeichnete Phänomen gewinnt im wissenschaftlichen Diskurs immer mehr an Bedeutung und spiegelt eine zunehmende Bereitschaft von Beschäftigten wieder, sich mittels sog. „Neurobooster“ sowohl kognitiv sie auch emotional und motivational in eine „gute Verfassung“ zu dopen.

Ein durchschnittlicher Amerikaner, der heute auf den Arbeitsmarkt kommt, wird in seinen durchschnittlich 40 vor ihm liegenden Berufsjahren ca. 11 mal den Job wechseln und 3 mal seine Kenntnisbasis komplett austauschen müssen (R. Sennet, 2009).

Daneben wird er höchstwahrscheinlich noch weitere, emotional herausfordernde Anpassungsleistungen erbringen müssen (Scheidung, Vaterrolle etc.), die eine gute Emotionsregulation erfordern.

Insofern muss (insbesondere in Zeiten der PISA-Testeritis), neben einer guten Ausstattung der Schülerinnen und Schüler mit einer vernünftigen Wissensbasis besonders der Förderung einer kreativen Emotionsregulation verstärkt Aufmerksamkeit geschenkt werden.

4. „die fantastischen 2“ – Wertschätzung und Motivation

„Jeder trägt die Anlage zu einem Idealen in sich“, so Friedrich Schiller in seiner pädagogischen Anthropologie „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“. Schiller beschreibt mit dieser Aussage eine, gewissermaßen idealtypische pädagogische Haltung, die gewissermaßen als Maxime, unser pädagogisches Handeln leiten sollte.

Es ist eine, von tiefer Wertschätzung durchdrungene Haltung, die in pädagogischer Praxis gelebt, auch nach heutigem Kenntnisstand in der Hirnforschung, die beste Voraussetzung bietet, Schülerinnen und Schüler auf herausfordernde Lebensbedingungen vorzubereiten und ihre Emotionsregulationskompetenz zu fördern.

Wie eine moderne, sozusagen Computertomographiegestützte Variante der Schillerschen Anthropologie, ließt sich in diesem Zusammenhang das wunderbare Buch von Joachim Bauer „Ein Lob der Schule“. Ohne einem eher verengenden Dualismus á la Bueb (Ein Lob der Disziplin) zu verfallen, überzeugt der Neurobiologe Bauer mit einem Denkmodell, dass sich vor allem darin auszeichnet, dass es beschreibt und anhand von Befunden aus der Hirnforschung belegt, wie Motivation auf der Matrix Wertschätzung gedeiht und somit langfristig beste Voraussetzung für ein nachhaltig effektives Emotionsmanagement bietet.

5. Eltern sein dagegen sehr

Unlängst sprach mich „meine Zeitungsfrau“ an, ob ich nicht einen Tipp für sie hätte? Ihr Sohn würde völlig in WoW (World of Warcraft), einem sogenannten Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) versinken. Sie höre nur schreckliche Geräusche aus seinem Zim-

mer und müsste sich manchmal schon die Bettdecke über den Kopf ziehen, um ein wenig Ruhe zu finden!

Als Systemiker stellte ich ihr natürlich die Frage, was denn ein guter Rat für sie sei und sie erwiderte spontan: „...mal reingehen, abschalten und reden“.

„Keine schlechte Idee“ erwiderte ich spiegelnd– „abschalten und mal darüber ins Gespräch kommen – was noch?“

Sie: „Klare Regeln für die Zukunft aufstellen...“

Nun, dieses kleine Beispiel zeigt, dass Eltern häufig überfordert zu sein scheinen, ihren Kindern eine angemessene Medienerziehung zuteil werden zu lassen.

Zunächst gilt festzuhalten, dass Eltern bereits im Rahmen der Erziehungspartnerschaft zwischen Kindergarten und Elternhaus, Orientierungshilfen zum Thema Medienerziehung erhalten sollten. Eine Untersuchung der Stanford University zeigte, dass es notwendig ist, die Eltern in diesem Zusammenhang vor Vollendung des 11. Lebensjahrs ihrer Kinder zu erreichen – danach sei es ungleich schwieriger, die Medienkultur in der Familie zu verändern.

Hier greift eine der wesentlichen, bereits seit Anfang der 1990er Jahre beschriebenen Prämissen, dass präventive Bemühungen und dies scheint auch für „Medienverwahrlosungsprävention“ zu gelten, frühzeitig einsetzen müssen, um langfristig effektiv zu sein.

Des Weiteren wären aus meiner Sicht folgende Gesichtspunkte in Bezug auf Eltern zu berücksichtigen:

Exzessives, medienverwahrlosendes Verhalten stellt oftmals ein, in der Pubertät auftretendes, grenzverletzendes Verhalten dar. Die Besonderheit liegt darin, dass dieses Verhalten meist im häuslichen und somit direkten familiären Umfeld stattfindet und in der Regel zu massiven Störungen in der Familienkultur führt. Damit soll dieses, in den überwiegenden Fällen, episodisch auftretende Verhalten, in keiner Weise bagatellisiert werden – es scheint allerdings wichtig, auf diese Besonderheit hinzuweisen, da sich grenzverletzendes Verhalten während der Pubertät in der Regel außerhalb der „familiären Kontrollzone“ abspielt und somit ganz andere Auswirkungen auf die Familienkultur hat.

Um es an einem Beispiel zu verdeutlichen: Hätte ich mit meinem illegal erworbenen Moped, zudem noch ohne Führerschein, täglich einige Runden bei uns im Hof gedreht, wären die Auswirkungen auf unser Familienleben wesentlich drastischer gewesen. Mein Vater nahm meine diesbezügliche Beichte dreißig Jahre später eher gelassen lächelnd hin und verwies dabei auf seine diesbezüglichen Jugendsünden.

In diesem Bereich besteht m. E. nach eher aus einer salutogenetischen Perspektive Forschungsbedarf:

Zum einen sollte der Frage nachgegangen werden, über welche Kompetenzen Nutzerinnen und Nutzer verfügen, die einen „bestimmungsgerechten“, nicht exzessiven Gebrauch von Medien tätigen.

Zum anderen sollte geklärt werden, bei wie vielen Jugendlichen es sich um ein vorübergehendes Phänomen handelt und was diese Gruppe von denen unterscheidet, die langfristig exzessives Missbrauchsverhalten zeigen.

Meine Hypothese wäre, dass wir hier auf ganz ähnliche Befunde wie in der sonstigen Suchtforschung stoßen. Der Entwicklung eines langfristigen, exzessiven Medienverhaltens liegt eine mangelnde Selbstwirksamkeitserwartung zugrunde. Wobei auch hier, wie in allen anderen Mo-

dellen, ein monokausaler Erklärungszusammenhang mit Sicherheit zu kurz greift – in der Regel wirken weitere Co-Faktoren mit – wir sprechen in diesem Zusammenhang von einem sogenannten multifaktoriellen Bedingungsgefüge.

Eltern - was tun?

Zunächst sollten Eltern Ruhe bewahren und nüchtern die aktuelle Situation beurteilen. Weitere wichtige Aspekte für eine gelingende Arbeit mit Familien sind:

- Ca. 30% der 6-jährigen Kinder in Deutschland verfügen über einen eigenen Fernsehapparat im Zimmer – die haben da nichts zu suchen. Forschungsbefunde, u.a. von Pfeiffer (Mößle et. al., 2007) zeigen, dass die Nutzungszeiten sich durch freie Verfügbarkeit sowohl von TV wie auch Spielkonsole extrem ausweiten. Außerdem steigt die Tendenz, sich nicht altergerechte Inhalte anzuschauen.
- Fernsehapparat u. Computer sollten möglichst lange ausschließlich im „Familienraum“ zugänglich sein – sie bieten so zusätzlich die wunderbare Möglichkeit innerfamiliäre, demokratische Prozesse zu fördern.
- Mediengebrauchszeiten von Kindern und Jugendlichen sollten klar und altersgemäß geregelt sein. Hier bietet ein über Medienzeiten geführtes Wochenprotokoll gute Möglichkeiten, den tatsächlichen Mediengebrauch zu reflektieren und gegebenenfalls neue Absprachen zu treffen.
- Innerfamiliär sollten, wie das auch schon in vielen Schulen üblich ist, Medienfreie / Medienreduzierte Tage definiert werden. Es sollte Erleben dafür geschaffen werden, wie es ist auf die geliebte Soap oder ein Fußballspiel zu verzichten?
- Eltern sollten sich pro Tag Zeit für mindestens ein entschleunigtes Gespräch nehmen. Befunde der PISA-Begleitforschung zeigten, dass in Deutschland unterdurchschnittlich mit dem Nachwuchs kommuniziert wird. Insbesondere Gespräche über kulturelle und persönliche sowie schulische Belange würden zu selten geführt.
- Sollten Eltern ihren Kindern selbstkontrollierten Mediengebrauch im eigenen Zimmer einräumen, sollten hierfür klare und realistische Regeln aufgestellt werden, die auch regelmäßig überprüft werden.
- Eltern sollten ihre Kinder bei Einrichtung beispielsweise eines Profils in SchülerVz begleiten – ihnen bei Mobbing (Cyberbulling) via Netz (jeder 4 Nutzer berichtet über derartige Vorfälle) als Ansprechpartner zur Verfügung stehen oder Kenntnisse darüber haben, an wen man sich wenden kann, sofern man Opfer solcher Übergriffe wird.
- Besonders in Bezug auf Kinder und Jugendliche ist Eltern zu empfehlen, dass sie, sofern es ihnen zeitig möglich ist, gemeinsam mit ihren Kindern geeignete Suchmaschinen oder Chatrooms besuchen. Sie sollten sich mit ICQ (Instant Messenger) etc. einigermassen auskennen und diese Bereiche auch immer wieder thematisieren.
- Sollten Eltern ihren Kindern die Nutzung sog Massive Multiplayer Online Role Playing Games, kurz MMORPG´s genannt, wie beispielsweise WoW (World of Warcraft) erlauben, ist darauf hinzuweisen, dass diese Spiele nach heutigem Erkenntnisstand insbesondere durch ihre intermittierende Belohnungsstruktur, suchtähnliche Verhaltenswei-

sen auslösen können. Es ist also ratsam die Nutzung so klar wie möglich zu regeln und bei zunehmenden Irritationen (Vernachlässigung wichtiger Entwicklungsaufgaben, Reduzierung sozialer Resonanz etc.) dies umgehend zu thematisieren.

- Egoshooter-Spiele wie Couterstrike, Quake4 etc. sind abzulehnen. Die öffentliche Diskussion über die Wirkung wird zwar nach wie vor heftig geführt – zahlreiche Befunde, insbesondere des Amerikaners Craig Anderson (Anderson, 2006) legen aber die Vermutung nahe, dass häufiger Gebrauch derartiger Spiele Auswirkungen auf das Sozialverhalten haben.
- Eltern sollten frühzeitig, schon im Kindergarten, darauf hingewiesen werden, an welche Beratungsstelle sie sich wenden können, falls sie den Eindruck haben, dass sie der Situation nicht mehr gewachsen sind. Idealerweise sollten Beratungsangebote der zuständigen Beratungsstellen in der Schule angeboten werden.

Für weitere Infos:

- www.sicher-im-netz.de
- www.klicksafe.de
- www.jugendschutznetz.net
- www.chatten-aber-sicher.de
- www.spieleratgeber-nrw.de
- www.time4teen.de
- <http://jugendinfo.de/themen/ST72BG.OComputerspiele.htm>

Literatur

- Bauer, Joachim, 2008: *Ein Lob der Schule, Hoffmann und Campe*
- Postman, Neil, 1985: *Wir amüsieren uns zu Tode, Fischer*
- Rittelmayer, Christian, 2005: „Über die ästhetische Erziehung des Menschen“ – eine Einführung in Friedrich Schillers pädagogische Anthropologie, Juventa
- Andeson, Craig, 2006: *Violent Video Game Effects on Children and Adolescent, Oxford University press*
- Mößle T., Kleinmann M., Rehbein Fo, 2007: *Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen, Nomos*
- Weißbaum, Joseph, 2000: *Wer erfindet die Computermymthen? Der Fortschritt in den großen Irrtum, Herder*
- Koller, Gerhard, 2006: *Risflecting, Handbuch zur Handlungskompetenz in der Rausch- und Risikopädagogik*

Autor:

Dr. Ulrich Wehrmann
 Kommunaler Suchtbeauftragter des Rhein-Neckar-Kreises
 Landratsamt Rhein-Neckar-Kreis
 Kurfürstenanlage 40
 69115 Heidelberg
Ulrich.Wehrmann@Rhein-Neckar-Kreis.de

2.5

Ingrid Bounin
Computer- Online- und Videospiele

Bei der Expertenrunde anlässlich des Präventionstages des Hohenlohekreises am 27. März 09 wurde ich gefragt, ob „Killerspiele“ nicht verboten werden sollten. Um es gleich vorweg zu sagen: Ich tue mich schwer mit diesem Begriff. Ich persönlich finde, dass wir Spiele, bei denen es nur ums Töten geht, nicht brauchen, aber die Killerspiel-Debatte führt uns zumindest pädagogisch nicht weiter. Sie stellt deren Nutzer nämlich ins Abseits und verdeckt auch, dass wir in unserer Gesellschaft sehr viel Gewalt haben – und zwar in durchaus akzeptierten Formen. In Nachrichten, in Theaterstücken, auf Schulhöfen, in Familien. Von daher spiegeln Computer- und Onlinespiele vermutlich nur ein Stück unserer Realität wieder. Ich halte es für fatal, wenn in der Öffentlichkeit weiter ein einfacher Ursache-Wirkungs-Zusammenhang verbreitet würde, nach dem Motto: wer gewalthaltige Spiele spielt, läuft irgendwann Amok. Die Ursachen von Gewalt sind viel zu komplex, als dass sie auf Computerspiele reduziert werden könnten. Der Begriff „Killerspiele“ verstellt uns auch den Blick auf gesellschaftliche Entwicklungen, die Computer-, Konsolen- und Onlinespiele zum Kulturgut in unserer Gesellschaft haben werden lassen und darauf, warum gerade auch Jugendliche sie so gerne spielen. Die Forderung von einem Verbot von Killerspielen suggeriert schließlich auch, es gäbe einfach, kostengünstige und rasch wirksame Lösungen. Gerade weil wir es hier mit einem komplexen gesellschaftlichen Phänomen zu tun haben, sind einfache Lösungen leider nicht zu haben. In meinem Workshop habe ich deshalb versucht, die Bandbreite von Computer-, Konsolen- und Onlinespielen aufzuzeigen und verschiedene Phänomene genauer zu beleuchten.

Kinder sind Suchende

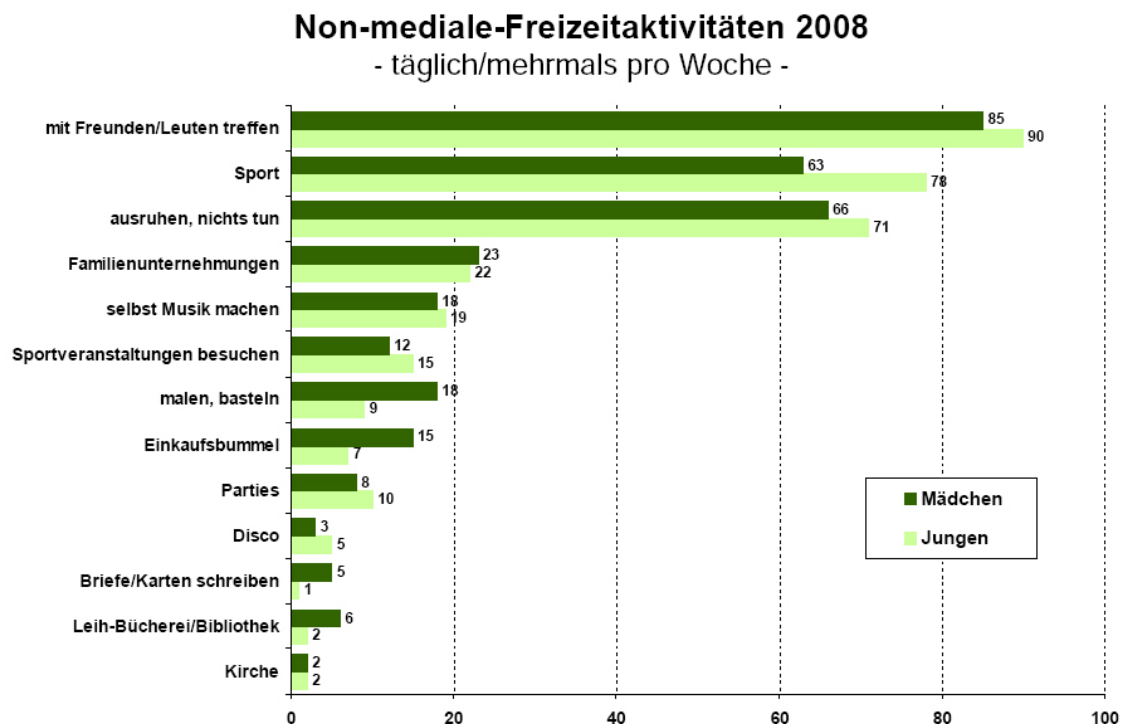
Zu Beginn jeder Veranstaltung lade ich meine Zuhörerinnen und Zuhörer ein, sich kurz nochmals vor Augen zu führen, welche Bedürfnisse und auch Entwicklungsaufgaben Kinder und vor allem Jugendliche haben. Da wir ihnen alle medialen Möglichkeiten mit Handy und Internet förmlich zu Füßen gelegt haben, nutzen sie natürlich auch diese medialen Kanäle, um ihre Bedürfnisse und Anliegen zu befrieden.

Kinder und Jugendlichen sind:

- Auf der Suche nach der Welt der Erwachsenen.
- Auf der Suche nach Kommunikation und Interaktion.
Sie nutzen dafür alle medialen Kanäle.
- Auf der Suche nach Aufmerksamkeit und Anerkennung, die sie sich auch über Netz, Handy etc. (Fotos) holen.
- Auf der Suche nach Sinn und ihrer eigenen Identität.
- Auf der Suche nach Abgrenzung von Erwachsenen

Mediennutzung von Jugendlichen

Wie die Abbildung aus der aktuellen JIM-Studie 2008 vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (MPFS) zeigt, sind es noch immer die non-medialen Freizeitbeschäftigungen, die bei Jugendlichen hoch im Kurs stehen. Das Bild des blassen Jungen, der mit rotgeränderten Augen einsam und verlassen vor einem Computerbildschirm sitzt und keinen Kontakt mit anderen innerhalb oder außerhalb der Familie pflegt, stundenlang nur zockt oder surft, ist ein Klischee, das der Realität der hochgradig vernetzten und vielfältig kommunizierenden Jugendlichen nicht entspricht.

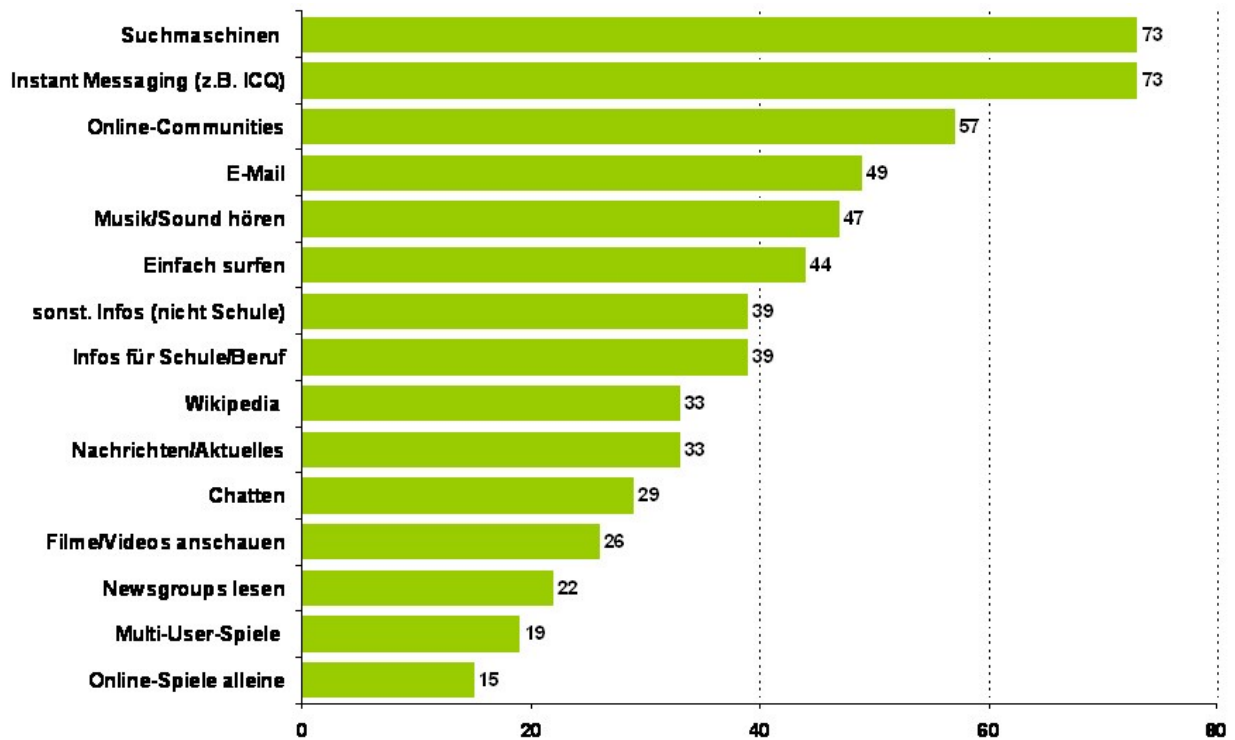


Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: alle Befragten, n=1.208

Auch eine weitere Abbildung des Medienpädagogischen Forschungsverbundes (siehe nächste Seite) mag verdeutlichen, dass die Aktivitäten von Jugendlichen im Internet vielfältig sind und die Kommunikation dabei im Vordergrund steht. Wie heißt es doch so schön: Jugendliche sind „digital natives“ also Eingeborene der digitalen Welt, zumindest was deren Nutzung angeht. Häufig fehlt jedoch die nötige Reflexion über das eigene Tun.

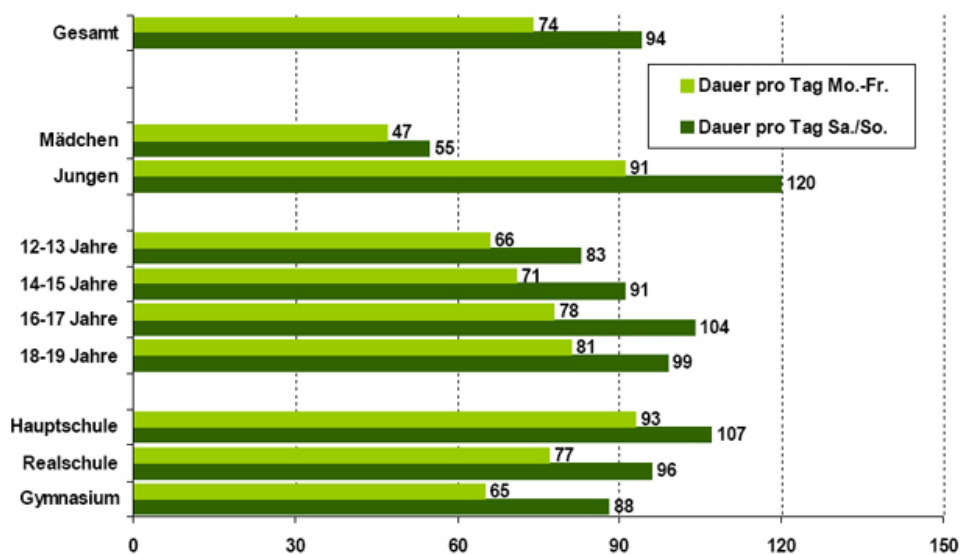
Internet-Aktivitäten täglich/mehrmals pro Woche



Quelle: JIM-Studie 2008, Angaben in Prozent

Vor allem für Jungs sind allerdings auch Computerspiele wichtig, denen sie doch einen beträchtlichen Teil ihrer Zeit widmen.

Computer-/Konsolenspiele: - Nutzungsdauer der Spieler -



Quelle: JIM 2008, Angaben in Minuten

Basis: Nutzer von PC-/Konsolen-Spielen, n=948

Die Game-Branche boomt

Doch auch bei Erwachsenen sind alle Genres von Computerspielen beliebt, wie eine Studie von Electronic Arts aus dem Jahr 2006 zeigt. Bei ihnen liegen Wissens-, Geschicklichkeits-, Adventure- und Jump n'-Run-Spiele in der Gunst ganz vorn. „Dr. Kawashimas Gehirn Jogging“ ist für den tragbaren Nintendo DS einer der meistverkauften Titel.

Nicht zuletzt der Erfolg der Wii (Nintendo) zeigt, dass sich zunehmend Familien gemeinsam vor – in diesem Fall – der Spielkonsole versammeln. Spiele für Konsolen und Konsolen selbst verzeichneten 2008 den größten Zuwachs in der digitalen Spielebranche.

Digitale Spiele und entsprechendes Zubehör verfügen über erhebliches wirtschaftliches Potenzial. Seit Jahren verzeichnet die Spielebranche kontinuierliche Zuwachsraten. Der Umsatz 2008 lag bei 1,56 Mrd. Euro.

Faszination durch Wirksamkeit und Macht

Im Zusammenhang mit Computer-, Konsolen- und Onlinespielen gilt es, sich immer wieder klar zu machen, warum sie gerade auf Jugendliche eine solch große Faszination ausüben. Drei wesentliche Merkmale sind es aus meiner Sicht:

1. Die Erfahrung eigener Macht und Wirksamkeit.
2. Der Erfolg, der sich bei Ausdauer einstellt.
3. Das Gemeinschaftsgefühl, die Geselligkeit, Austausch besonders bei Online-Spielen.

Zugegeben überspitzt könnte man fragen: Wo sonst können Jugendliche heute so verlässlich Erfolgserlebnisse erleben, ohne dass es eine Rolle spielt, ob sie Pickel im Gesicht haben, den Satz des Pythagoras kennen oder übergewichtig sind.

Weitere Aspekte, die die Faszination von Computerspielen ausmachen sind:

1. dem Alltag entfliehen (Eskapismus),
2. eigene Unzulänglichkeiten "überspielen" (Kompensation),
3. Anerkennung durch andere
4. Kontrolle über eigene Handlungen
5. Experimentieren mit Rollen und Handlungsmustern
6. Stress- und Aggressionsabbau oder
7. Flow-Erlebnisse
8. Abgrenzung von den Erwachsenen

Zu diesem Bereich – Faszination von Computerspielen – gibt es eine – wie ich finde – sehr gute Unterrichtseinheit der FH Köln, die zur Gesamthematik „Computer- und Onlinespiele“ das vielleicht umfassendste Informationsangebot in der Bundesrepublik machen.

<http://www1.fh-koeln.de/spielraum/>

Unterrichtseinheit:

http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/faszination/ue_faszination.pdf

Strategien der Spieleindustrie

Angesichts der vielen verschiedenen Spielgenres kann es hilfreich sein, sich die zwei wesentlichen Strategien der Spiele-Industrie vor Augen zu führen:

1. Kurze schnell spielbare Games für Zwischendurch. Spiele enden meist nach kurzer Dauer und/oder die Spielstände sind speicherbar und man kann das Spiel nach einer beliebigen Pause dort fortsetzen, wo es unterbrochen/beendet wurde.
2. Spiele – vor allem online – die Tag und Nacht fortgesetzt werden, auch wenn man selbst zeitweise nicht dabei sein kann. Spielstände sind teilweise nicht speicherbar. Vor allem die Tatsache, dass man nur gemeinsam mit anderen erfolgreich ist, führt zu einem hohen Gruppendruck. Vielfach gekoppelt mit einem Belohnungssystem, das wiederum häufiges und langes Spielen erforderlich macht. Hier ist die Suchtgefährdung nicht von der Hand zu weisen.

Einige Spielgenres

Ego-Shooter	Counter Strike, Quake, Doom...
Simulation	Kriegs-, Flugsimulation, Sims
Strategie	Age of Empires, Warcraft III,
Rollenspiele	World of Warcraft
Action-Adventure	Tomb Raider, Myst, Grand Theft Auto
Geschichte	Nazi-Doom, Sudden Strike, Blitzkrieg
Sport	Fifa, Golf
Jump n Run	Super Mario
Rennspiele	Need for speed
Kampfspiele	Tekken
Karten-, Quiz-, Wissens-, Lernspiele	Sudoku, Solitär, Deal or no Deal...

Welch bemerkenswertes Massenphänomen Computer-, Konsolen- und Onlinespiele inzwischen schon geworden sind, zeigen auch die Strukturen, die die Spieler-Community – freilich gefördert von der Spiele-Industrie – sich geschaffen hat.

E-Sport – die Profispieler

So gibt es inzwischen eine wachsende E-Sport (electronic Sport)- Gemeinde, in der in Deutschland bereits 2 Millionen Spieler registriert und etwa 900 000 Spieler aktiv dabei sind. Organisiert in Ligen werden meist im Mehrspielermodus zum Beispiel Wettkämpfe in Counter Strike, Warcraft (Strategie), Fifa (Fußball) oder auch World of Warcraft (Online-Rollenspiel) ausgetragen.

Die Preisgelder, die bei internationalen Wettkämpfen ausgeschrieben werden, können sich sehen lassen und lagen beispielsweise bei der Championship Gaming Series 2007 bei einer Million Dollar. (Elektronik Sport Liga: <http://www.esl.eu/de/>)

Einer der erfolgreichsten Clans in Deutschland ist Alternate:

<http://www.alternate-attax.de/?s=news>

Alterskennzeichnung

In der Bundesrepublik Deutschland gibt es ein erprobtes und in großen Teilen auch funktionierendes Verfahren der Spielebeurteilung und Alterskennzeichnung. Alle Spiele, die hier auf den Markt kommen wollen, müssen durch die Prüfung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Auch wenn dieses Instrumentarium in letzter Zeit vor allem durch Professor Christian Pfeiffer in der Kritik stand, so ist die Alterskennzeichnung der USK doch ein guter Anhaltspunkt dafür, welche Spiele für welche Altersgruppe geeignet sind. Vermutlich wäre es wichtig, dieser Kennzeichnung noch mehr Geltung zu verschaffen, zum Beispiel dadurch, dass der Handel verstärkt darauf achtet, z.B. Spiele ab 16 Jahren nicht an Jüngere zu verkaufen. Über 50 Prozent der Spiele erhält jedenfalls eine USK-Freigabe ab 6 Jahren. Nur ein sehr kleiner Teil der Spiele ist nicht jugendfrei, sprich nicht an Personen unter 18 Jahren abzugeben.



Prüfergebnisse in Prozent, alle Verfahren

	2007	2008
Freigegeben ohne Altersbeschränkung	44,0%	48,6%
Freigegeben ab 6 Jahren	16,1%	14,5%
Freigegeben ab 12 Jahren	20,5%	19,5%
Freigegeben ab 16 Jahren	12,6%	10,8%
Freigegeben Keine Jugendfreigabe	5,3%	5,2%
Freigegeben Keine Kennzeichnung	1,5%	1,4%

Counter Strike

Kaum ein Spiel ist hierzulande so in der Diskussion wie Counterstrike. Es gilt als das Paradebeispiel für ein Killerspiel. Um dies zu belegen nutzen Medien häufig auch skandalisierende Darstellungen des Spiels, die – zumindest vom Großteil der Counter Strike- Spieler – gar nicht gespielt werden. So geschehen nach dem Amoklauf von Winnenden als Spielszenen in Nachrichten-Sendungen über den Bildschirm flimmerten, die aus der so genannten „Bloodline“ stammten, in der besonders Wert auf blutige Darstellung gelegt wird, die aber von den allermeisten so nicht gespielt wird.

Keine Frage, in dem Spiel geht es ausschließlich darum Terrorist zu sein oder eben Kämpfer gegen die Terroristen und sich jeweils wechselseitig „umzulegen“. Für viele Spieler steht aber nicht das Töten im Mittelpunkt, sondern die geforderte Reaktionsschnelligkeit, das taktische Vorgehen und vor allem die Gemeinschaft.

Wir haben beispielsweise einige Spieler befragt, warum sie das Spiel gerne spielen und es kamen folgende Aussagen: „Spaß“, „koordiniertes Vorgehen“, „Vielseitigkeit“, „leicht zu erlernen“, „riesige community“, „schießen, springen, fertig“.

World of Warcraft

Auch World of Warcraft ist inzwischen stark umstritten, vor allem wegen seiner möglichen suchterzeugenden Wirkung. Sein Belohnungssystem, das dem der Glücksspiele gleicht, und die Tatsache, dass man nur in der Gilde (also in einer Gruppe) wirklich erfolgreich sein kann, stehen in der Kritik. Die Gruppe übt Druck aus, dass man an bestimmten Kämpfen und Aufgaben teilnimmt. Wer dazu nicht bereit ist, wird gerne auch mal ausgeschlossen.



Bei World of Warcraft handelt es sich um ein sogenanntes „Massive Multiplayer Online Roleplaying Game“ also ein Online-Rollenspiel, das von vielen Spieler/innen gleichzeitig gespielt werden kann. Man schafft sich eine virtuelle Spielfigur, einen Charakter, der im Folgenden in Horden oder Gilden Quests (Aufgaben) zu erledigen hat.

Für seine Produzenten ist es durch monatliche Gebühren der Spieler/innen (etwa 13 Euro) sowie eine Grundgebühr für das Spiel ein wahrer Dukatenesel. Bei 11 Millionen Spielern weltweit kommt monatlich locker eine Summe von über 130 Millionen Euro zusammen. Ohne dass die zusätzlichen Ausgaben für Ausstattung und Kampfeskraft sowie Technik schon einberechnet wären.

Obwohl ab 12 Jahren freigegeben, tun Eltern und Erwachsene insgesamt gut daran, dieses Spiel möglichst lange vom heimischen PC oder dem der Kinder und Jugendlichen fernzuhalten, weil das es die Spieler massiv in seinen Bann zieht und nicht los lässt. Es verfügt zwar über eine Elternfreigabe, mit der beispielsweise auch die Spielzeit begrenzt werden kann – der Spieler wird nach Ende des Kontingents automatisch ausgeloggt – diese Elternfreigabe erscheint angesichts des Spielkonzepts aber wenig sinnvoll. Es macht tatsächlich keinen Sinn, World of Warcraft nur ein-zwei Stunden zu spielen, wenn eben bestimmte Quests ein längeres Spielen erfordern.

An World of Warcraft lässt sich andererseits zeigen, dass das Bild des dumpf vor sich hin starrenden, völlig isolierten, leicht verblödeten Spielers so ganz und gar nicht der Realität entspricht. Die Abbildung auf der nächsten Seite zeigt den Bildschirm eines „Hexenmeisters“, der bereits ein beachtliches Spielniveau erreicht hat. All die eingerahmten Kästchen auf dem Bild sind Anzeigen, die während eines Kampfes gleichzeitig beachtet werden müssen und die sich ständig verändern. Das bedeutet, dass mindestens ein hohes Maß an Konzentration, an Multi-tasking-Fähigkeit und rasche Auffassungsgabe zur Interpretation der jeweiligen Anzeigen erforderlich sind.



Das gesamte Spielgeschehen und letztlich der Erfolg ist von gelungener Kommunikation innerhalb der Gilde abhängig.

Bei all dem darf natürlich nicht vergessen werden, dass Spiele wie World of Warcraft auch Gefahren bergen. Auf diese gilt es Jugendliche hinzuweisen und sie darin zu bestärken, genau zu überlegen, welche Spiele sie spielen und welche nicht – aus gutem Grund.

Die Nachdenklichkeit und das Problembewusstsein bei Jugendlichen zu fördern, gelingt vermutlich dann am besten, wenn man ihre Bedürfnisse ernst nimmt und sich für ihre Aktivitäten und Beweggründe interessiert und sie nicht von vorne herein ablehnt.

Gefahren sind vor allem:

- Verlieren in Spielwelten – Verlust des Realitätsbezugs
- Suchtverhalten (etwa 10 Prozent der Internetnutzer gefährdet), das ergibt eine Zahl von etwa 2 Millionen. Anfang 2009 hat Prof. Christian Pfeiffer in einer Studie von 3 Prozent süchtigen Neuntklässlern gesprochen, die computerspielabhängig sind.
- Darüber hinaus gibt es die These, dass bestimmte Spiele Aggressivität und Gewalttätigkeit fördern. Dafür gibt es allerdings lediglich solche wissenschaftlichen Belege, die Wert darauf legen, dass das Phänomen differenziert betrachtet werden muss und es einen einfachen Ursache-Wirkungszusammenhang zwischen Computerspiel und tatsächlicher eigener Gewalttätigkeit nicht gibt.
- Und schließlich hat ebenfalls Prof. Pfeiffer in verschiedenen Studien darauf hingewiesen, dass bei exzessivem Computerspiel sich Schulleistungen verschlechtern.

Hinsichtlich der Gewalthaltigkeit von Computerspielen plädieren wir für eine differenzierte Sichtweise, wie sie etwa auch Thomas Feibel, Verfasser wichtiger Ratgeber für Eltern und Pädagogen zu Computerspielen und Medien insgesamt vertritt. In seinem Buch „Killerspiele im Kinderzimmer“ macht er beispielsweise darauf aufmerksam, wie oft und heftig Gewalt und Gewaltdarstellungen allenthalben in der Gesellschaft zu finden sind. Gewalt ist daher kein jugendspezifisches Problem, sondern eines in unserer Gesellschaft insgesamt. Als solches sollte es differenziert diskutiert werden, durchaus auch mit der Frage: wie viel Gewalt wollen wir in Computerspielen (oder Nachrichten, oder Filmen etc) sehen bzw. zulassen?

Was können wir tun?

Wenn wir uns fragen, was wir tun können, um Kinder und Jugendliche vor problematischem Mediennutzungsverhalten zu bewahren, so landen wir rasch bei bewährten pädagogischen Grundprinzipien. Verlässliche Beziehungen, klare Regeln, echtes Interesse sind wirksame Elemente eines präventiven Jugendmedienschutzes und:

- Sich interessieren, selbst einmal spielen
- Im Gespräch bleiben, Spiel-Regeln vereinbaren
- Im Unterricht thematisieren, über Werte diskutieren
- Altersfreigaben beachten und durchsetzen: [USK](http://www.usk.de/) <http://www.usk.de/>
- Eltern, PädagogInnen informieren
- Alternativen bieten
- Gemeinsame Qualitätskriterien für Spiele entwickeln
- Bei Problemen Hilfe anbieten – Suchtberatung, Psychologische Beratungsstellen.

Ein letztes Zitat

„Einig sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können“. (*Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN), Prof. Christian Pfeiffer, 2007 im Fazit zu seiner USK-Studie*)

Autorin:

Ingrid Bounin
 Projektleiterin von „Medien – aber sicher“, einem
 Projekt zum präventiven Jugendmedienschutz
 des Landesmedienzentrums Baden-
 Württemberg.
www.mediaculture-online.de
bounin@lmz-bw.de
 Landesmedienzentrum Baden-Württemberg
 Standort Stuttgart
 Rotenbergstraße 111
 70190 Stuttgart
 Tel.: 0711-2850-799

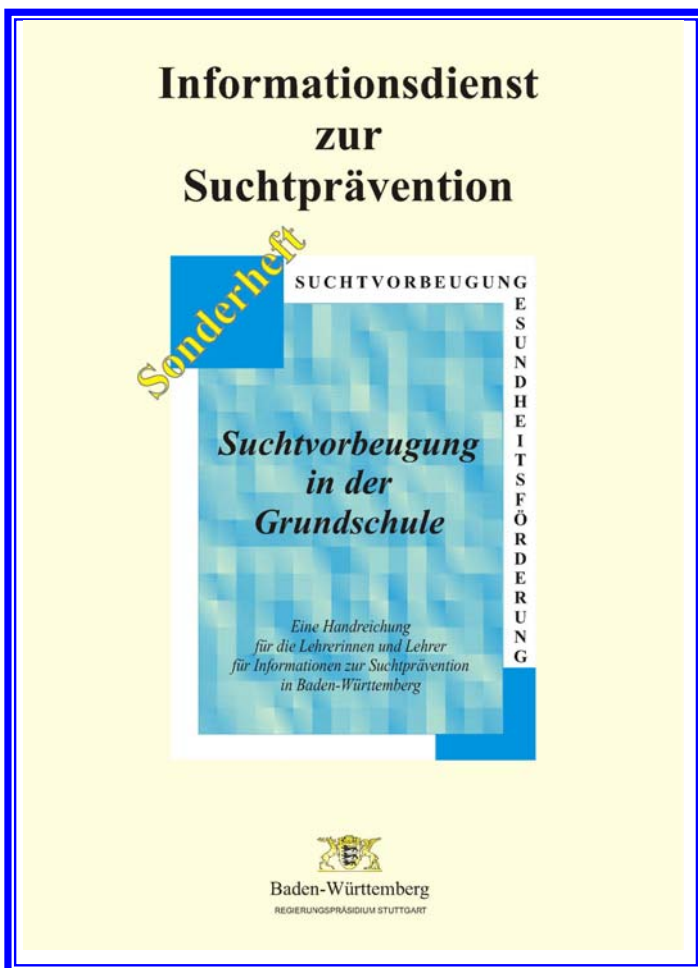
Hinweis:

Auf dem Landesbildungsserver Baden-Württemberg als PDF-Dokument unter <http://www.suchtvorbeugung-bw.de> verfügbar:

**Informationsdienst zur Suchtprävention Sonderheft 2007
Suchtprävention in der Grundschule**

Das Sonderheft 2007 des Informationsdienstes zur Suchtprävention gibt Anregungen für die Suchtvorbeugung in der Grundschule. Bei der Suchtprävention im Kindesalter ist nicht von Drogen die Rede, sondern es geht im Wesentlichen um die Entwicklung von Lebenskompetenzen, die die Gefahren einer späteren Suchterkrankung vermindern, das "seelische Immunsystem" der Kinder stärken.

Die Veröffentlichung enthält auch eine Darstellung bekannter Lebenskompetenzprogramme für Grundschulkindern und zahlreiche Hinweise auf Literatur und Materialien für die Grundschule.



aus dem Inhalt:

**SUCHTVORBEUGUNG IN DER GRUNDSCHULE
GRUNDGEDANKEN UND LEITLINIEN**

- Warum Suchtvorbeugung schon im Kindesalter?
- Was heißt Suchtvorbeugung?
- Was bedeutet Suchtvorbeugung in der Grundschule?
- Worin unterscheidet sich Suchtvorbeugung für Mädchen und Jungen?

**ANSÄTZE UND ANREGUNGEN FÜR DIE
SUCHT-VORBEUGUNG IN DER GRUNDSCHULE**

- Ansätze im Bildungsplan der Grundschule
- Kooperation im Kollegium
- Kooperation mit Eltern

**LEBENS-KOMPETENZPROGRAMME FÜR DIE
GRUNDSCHULE**

- Klasse 2000
- Fit und stark fürs Leben
- Eigenständig werden

LITERATUR- UND MATERIALHINWEISE

WICHTIGE ANSCHRIFTEN UND RUFNUMMERN

2.6

Simone Mühlbeyer-Kniehl **Handy – Eine Festplatte für die Hosentasche?!**

Die Fakten:

Mit einer Besitzrate von 94 % unter den 12- bis 19- Jährigen (Jim-Studie 2007) ist das Handy das am weitesten verbreitete Medium bei Jugendlichen und aus der heutigen Jugendkultur nicht mehr wegzudenken.

Ihr erstes Handy erhalten Kinder in Deutschland im Schnitt schon vor dem zehnten Geburtstag. 2,2 Millionen Kinder zwischen 6 und 13 Jahren sind mobil über ihr Handy erreichbar.

Surfen, mailen, chatten, bloggen, simsens – neue Medien wie das Internet oder Handy ermöglichen Kommunikation und Information in bisher ungewohntem Ausmaß. Die kleinen Geräte sind längst zu Multimedia-Maschinen mutiert. Ein modernes Handy ist längst nicht mehr nur ein Telefon, sondern ein mobiler PC. Es ist

- Kommunikationsmedium mit Multimedia-Anwendungen
- Tauschmedium (Datenübertragung über offene Schnittstellen, Infrarot, Bluetooth)
- mobiler Internetzugang
- Organisationstool mit Mini-PC
- Einkaufsplattform mit digitalem Ausweis

Durch die Mobilität des Handys können Heranwachsende leicht, egal wo sie sich gerade aufhalten, mit ungeeigneten Inhalten, Belästigungen oder gar mit Übergriffen konfrontiert werden. Die Möglichkeit der Konfliktausweitung durch Internet und Handy - Stichwort „Cyberbullying“, Gewaltvideos auf Handys sowie eine zunehmende Pornographisierung der Medien sorgen ebenso wie das Thema „Kostenfalle Handy“ zunehmend für Diskussionsstoff, denn im Durchschnitt geben jugendliche Handybesitzer 300 Euro im Jahr für das Handyvergnügen aus. 13- bis 17-Jährige sind sogar mit durchschnittlich 370 Euro verschuldet.

Diese Gefahren sind vor allem jungen Menschen wenig bewusst.

Für Eltern wird es zunehmend schwieriger, den Überblick über die Handynutzung ihrer Kinder und Jugendlichen zu behalten. Verbindliche Absprachen verlieren an Bedeutung, permanente Erreichbarkeit einerseits und neue Möglichkeiten der Kontrolle andererseits bestimmen das Alltagshandeln.

Ebenso skizziert die Verlagerung des Berufslebens in den Privatbereich einen Teil der Veränderungen, für die neue Medien verantwortlich gemacht werden.

Um die Rolle von Medien in der Alltagskommunikation von Jugendlichen verstehen zu können, bedarf es einer umfassenden Auseinandersetzung mit deren Nutzungsmotiven und Nutzungsgewohnheiten.

Einer Sensibilisierung für eine bewusste Mediennutzung geht eine Reflexionsphase der Jugendlichen zum eigenen Nutzungsverhalten als Einstieg voraus.

Risiken im Überblick:

Contact = Risiken durch problematische Kontakte

- sexuelle Belästigungen in Handy-Chats
- Mobbing ("Cyberbullying") und Belästigung über SMS und Internet
- Belästigungsrisiko über mobile Instant Messenger
- Datenübertragung über offene Schnittstellen, Zugriff Dritter auf persönliche Daten

Commerce= Finanzielle Risiken

- teure Sonderrufnummern
- Televoting
- Premium-SMS
- Abonnements
- "Branding" (Einschränkungen durch Netzbetreiber)
- betrügerische Lockanrufe, SPAM, Free-SMS-Angebote
- Handypayment

Content = Risiken durch Inhalte

- Problematische Inhalte übertragen durch WAP und Internet (Sex, Pornographie)
- gewalthaltige und sexistische Handyspiele
- Download und Verbreitung von Gewaltdarstellungen, "Tasteless-Angeboten" und "Snuff-Videos", Gewalt- und Tierpornographie
- Rechtsradikalismus, Extremismus
- Eigenproduktion von Inhalten - "Happy Slapping"
- Übertragungsweg: File Transfer – Bluetooth / Infrarot/ PC-Handy

Einige ausgewählte Bücher & Broschüren zum Thema Handy:

- **Handy ohne Risiko? - Mit Sicherheit mobil- ein Ratgeber für Eltern.** Ein kostenloser Ratgeber des Bundesministeriums für Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), Download möglich unter <http://www.bmfsfj.de>
- Sebastian Gutknecht, **Gewalt auf Handys**
Hrsg.: Aktion Jugendschutz Nordrhein-Westfalen e.V. - Bestellung unter www.ajs.nrw.de
- **Handy in Kinderhand- Informationen und Tipps für Eltern,**
Hrsg.: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V. oder über die Internetseite <http://www.handy-in-kinderhand.de>
- **Handy – Eine Herausforderung für die Pädagogik**
Hrsg.: Anfang, Demmler, Ertelt, Schmidt, kopaed – Verlag 2006
- **Schulprojekt Mobilfunk**
Informationszentrum Mobilfunk aktuelle Unterrichtshefte und Materialien
Bestellung unter: www.schulprojekt-mobilfunk.de
- **Unterrichtsmaterial Mobilfunk - Handyführerschein für Einsteiger**
Bundesamt für Strahlenschutz - Bestellung unter www.bfs.de
- **Das Handy-Spielebuch** – Arnfried Böker, docupoint Verlag Magdeburg

Hinweise auf Unterrichtseinheiten und Informationsmaterialien im Internet

Es gibt bereits eine Vielzahl an guten Unterrichtsmodulen und kostenfreien Infomaterialien rund ums Thema Handy. Im Folgenden finden Sie eine kurze Zusammenstellung:

www.klicksafe.de, www.mediaculture-online.de und www.handywissen.at bieten Unterrichtsmodule zur bewussten Nutzung von elektronischen Medien oder zu Ursachen einer exzessiven Mediennutzung

Der Einsatz von kurzen Videosequenzen erleichtert den Zugang zu den jeweiligen Themen im Unterricht. Geeignete Videoclips können kostenlos auf folgenden Seiten herunter geladen werden:

www.politische-bildung.nrw.de: Video-Podcasts - Moritz und die digitale Welt

www.digizen.org: Videoclip „Let`s fight it together“- Cyberbullying

www.jugend-medien.net: Videoclips zu: Abzocke, Medienkritik, Internetnutzung, Handy

Auf www.handysektor.de findet man Antworten von A-Z zu technischen und rechtlichen Fragestellungen rund um`s Handy. Hier können auch Flyer für den Einstieg mit Jugendlichen kostenfrei bestellt werden.

Die Betreiber von www.netzcheckers.de liefern ein breites Angebot für die kreative Medienarbeit, z. B. ringtonmaker, handylogodesigner.

Auf der Seite www.familien-medien.de finden Sie Methodenmaterialien, u.a. das Rollenspiel zur Handynutzung: „Wer ist schuld?“ (<http://www.familien-medien.de/weristschuld.pdf>), sowie „Klicktipps“- Hinweise auf nützliche Internetseiten - (<http://www.familien-medien.de/klicktipps.pdf>)

Simone Mühlbeyer-Kniehl
Diplom-Sozialpädagogin (BA)
Medienreferentin
Im Möhriger Feld 27
D-74613 Öhringen
Telefon: 0 79 41 / 39 90 43
Mobil: 0162 / 8 73 66 96
E-Mail: info@familien-medien.de
<http://www.familien-medien.de>

Die Powerpoint Präsentation von Frau Mühlbeyer-Kniehl beim Fachtag Prävention in Krautheim am 27.03.2009 ist unter den Downloads auf der Seite <http://www.familien-medien.de> eingestellt

Merkblatt für Eltern

Informationen zum sinnvollen Umgang mit dem Handy

Handys sind ein wichtiger Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Gerade das Handy ist für die Mehrheit unserer Gesellschaft ein unverzichtbarer Bestandteil der Kommunikationskultur und für Kinder und Jugendliche ein praktisches und in vielen Fällen nützliches Gerät. Neben vielen unbestrittenen Vorteilen birgt die Nutzung der neuen Medien aber auch Gefahren.

- **Handy als Ablenkung:** Die vielfältigen Möglichkeiten zur Beschäftigung stellen eine ständige Versuchung dar, sich mit dem Handy statt mit alltäglichen Aufgaben zu beschäftigen.
- **Handy als Schuldenfalle:** Die Anschaffungs- und Verbindungskosten sowie die Nutzung von kostenpflichtigen Klingeltönen, Logos oder Spielen summieren sich rasch zu grossen Beträgen. Die Kosten sind oft wenig transparent und nur schwer zu kontrollieren.
- **Handy als Suchtmittel:** Durch die ausgeprägte emotionale Bedeutung für Kinder und Jugendliche haben Handys ein gewisses Potential abhängig zu machen. Symptome gleichen denen anderer Süchte: Veränderung von Persönlichkeit und Lebenswandel, Fixierung auf das Suchtmittel, Entzugserscheinungen, Negierung der Abhängigkeit.
- **Handys als Werkzeuge für Belästigung und Gewalt:** Texte, Bilder und Videos, die andere Personen beleidigen, bedrohen und verletzen, lassen sich mit Handys einfach erstellen und rasch verbreiten. Sie bieten den Jugendlichen einen privaten Raum, der von den Erwachsenen kaum eingesehen wird. Ein spezielles Phänomen stellt das „Happy Slapping“ dar, bei dem gewalttätige Übergriffe mit dem Handy gefilmt und die Videoclips anschliessend als Trophäe herumgezeigt und versandt werden.
- **Handys als Medium für jugendgefährdende oder illegale Bilder und Videos:** Die relativ einfache Verfügbarkeit verleitet Jugendliche dazu, Bilder und Videoclips mit sogenannten „fastless“ Angeboten, harter Pornografie und extremen Gewaltdarstellungen („Snuff-videos“) auf ihr Handy zu laden, herumzuzeigen und weiterzuleiten. Schlimmstenfalls handelt es dabei um illegale Inhalte.
- **Handys als Aufklärungsmedium:** Problematische, entwicklungspsychologische Veränderungen können durch frühzeitigen Kontakt mit sexualisierten Inhalten auftreten. Eine Übernahme einseitiger, falscher Rollenbilder kann die Folge sein.

Was können Sie als Eltern tun?

Interessieren Sie sich für die elektronischen Medien ihres Kindes/ Jugendlichen. Stellen Sie gezielt Fragen zur praktischen Nutzung. Starten Sie Gespräche z.B. so:

- Kannst du mir mal erklären wie man auf deinem Handy fotografiert, einen Klingelton herstellt, Video aufnimmt, Musik anhört, etc.?
- Was ist eine Flirt-SMS?
- Sollten Handys an Schulen verboten werden?
- Hast du schon mal was Ekliges auf einem Handy gesehen? Wenn ja, was hast du empfunden?

Treffen Sie klare Abmachungen über erlaubte und nicht erlaubte Funktionen und Inhalte des Handys; z.B. keine fremde SMS beantworten und auch keine unbekanntem Telefonnummern zurückrufen. Deaktivieren Sie die Bluetoothschnittstelle und erklären Sie ihrem Kind, dass darüber ungewollte Zugriffe von Außen möglich sind. Angstausslösende Fotos und Videos könnten sich hinter harmlosen Dateinamen verbergen. Viren können das Handy schädigen, gespeicherte Dateien können ausspioniert und unvorhersehbare Kosten hervorgerufen werden.

Machen Sie Ihrem Kind klar, dass der Besitz und die Weitergabe von Bildern und Videos mit Gewaltdarstellungen strafrechtliche Konsequenzen nach sich ziehen. Auch das heimliche Filmen von MitschülerInnen bzw. LehrerInnen und die anschließende Weiterverbreitung des Filmmaterials im Internet oder auf anderen Handys verletzen die Persönlichkeitsrechte der betroffenen Personen. Dies hat strafrechtliche Konsequenzen.

Faszination Handy – Simone Mühlbeyer-Kniehl © 09 – www.familien-medien.de

2.7

Manfred Kunz

„Kids online“: Neue Medien – Neue Gefahren !

Im Workshop "Chatten" / Online-Kommunikationsdienste beim Fachtag Prävention 2009 im Hohenlohekreis ging es darum, Erwachsene über die Faszination der Online-Kommunikation (Web-Chat, Communities, Messenger) aufzuklären und hinsichtlich folgender Gefahren zu sensibilisieren:

- Gewalt- und Erscheinungsformen (z.B. Cybermobbing / Cyberbullying / Leaking)
- Sexualdelikte (Pädosexuelle und Pornografie)
- Persönliche Daten im Netz (z.B. Profil, Gästebuch, Blog, Foren und Gruppen)

Unsere Kinder wachsen in eine multimediale Welt hinein, nutzen „Neue Medien“ (insbesondere Internet, PC und Handy) bereits sehr intensiv und konsumieren teilweise völlig unkritisch auch strafrechtlich relevante Formen und Inhalte.

Leider kennen die Kinder und Jugendlichen nicht nur die positiven, sondern auch die negativen Seiten.

Erfahrungen zeigen, dass viele Eltern kaum noch wissen, was ihre Kinder im Internet machen, zumal Einschränkungen zuhause unwirksam werden, wenn bei Freunden ein ungehinderter Internetzugang möglich ist. Gleiches gilt für das Handy, dessen Multimediaeigenschaften auch außerhalb des Elternhauses genutzt, aber auch missbraucht werden können.

Durch den **Vortrag „Kids online“** sollen Erwachsene, insbesondere Eltern und Pädagogen, über potenzielle Gefahren und Kriminalitätsformen im Bereich der Nutzung „Neuer Medien“ sensibilisiert und aufgeklärt werden um ihre „Medienkompetenz“ zu stärken und zu verhindern, dass Kinder und Jugendliche Opfer von Straftaten oder gar zu Tätern werden.

Unter dem vorrangigen Aspekt der **Gewaltprävention** werden im Vortrag Problemfelder, Faszination, Gefahren und Erscheinungsformen folgender Themenbereiche vorgestellt:

- Online-Kommunikation mit Chats / Messenger und Communities
 - Gewalt- und Erscheinungsformen („Cybermobbing“ / „Cyberbullying“ / „Leaking“...)
 - Sexualdelikte (Pornografie, Pädosexuelle und sexueller Missbrauch von Kindern...)
 - Persönliche Daten von Minderjährigen im Internet (Profil, Gästebuch, Blog, Foren und Gruppen...)
- Handy
 - Filme und Bilder auf Handys (Abspiel- und Aufzeichnungsgeräten)
 - Gewalt-, Tötungshandlungen auf Schülerhandys „Happy Slapping“ / „Snuff“-Videos
 - Problematische Funktionen (Bluetooth...)
 - „Kostenfallen“

- Betrug
 - „Jugendliche tappen oft in Kosten- und Abo-Fallen“

- Urheberrecht
 - „Raubkopierer“
 - Filesharing-Systeme / Musik-Tauschbörsen...
 - Urheberrecht und Kopien / Urheberrecht und Download

- Computerspiele
 - Alterskennzeichnungen
 - Gewalt- und Suchtproblematik

- Überblick über weitere Phänomene und Kriminalitätsformen

Autor:

Manfred Kunz
5. Bereitschaftspolizeiabteilung Böblingen
- Polizeischule -
71034 Böblingen
Wolfgang-Brumme-Allee 52
Manfred.Kunz@bp.bwl.de

Kriminalhauptkommissar Manfred Kunz war vor seinem Wechsel in die Polizeischule Böblingen beim Landeskriminalamt in der Zentralstelle Prävention und Jugendsachen tätig. Daher auf der nachfolgenden Seite eine nützliche Linksammlung des Landeskriminalamts zum Thema. Die Redaktion

2.8

Thomas Burk Tipps für sicheres Chatten

Beim Fachtag Prävention 2009 im Hohenlohekreis wurden im Workshop „Gefahren des Internets“ vom Referenten Thomas Burk, Polizeioberkommissar PD Künzelsau, u. a. zwei Informationsblätter verteilt, die wir den Leserinnen und Lesern des Informationsdienstes zu Suchtprävention an dieser Stelle gern zur Verfügung stellen möchten. In der Beschreibung des Workshops heißt es:

*„Der Chat: harmlose Plauderei oder jugendgefährdend?
Gewalt im Netz: Ego-Shooter und Snuff-Videos - was ist das?
Handy und Internet, die Verbindungen Urheberrecht Download von Musik und Filmen. Betrug im Netz, die Fallstricke beim Surfen. Sicherheitstipps... und einiges mehr. Ziel des Workshops ist es, Eltern die notwendige Medienkompetenz zu vermitteln, damit Sie ihre Kinder im Internet begleiten können und Lehrer über Risiken im Umgang mit dem Internet zu informieren.“*

Referent: Thomas Burk
Polizeidirektion Künzelsau
Führungs- und Einsatzstab
-Kriminalitätsbekämpfung-
Schillerstraße 11
74653 Künzelsau
Thomas.Burk@polizei.bwl.de

Für Eltern:

- **Machen Sie sich selbst ein Bild über das Internet!**
- **Zeigen Sie Interesse!**
- **Begleiten sie Ihr Kind beim Chatten – zumindest am Anfang und später gelegentlich!**
- **Sprechen Sie mit Ihrem Kind über dessen Online-Erlebnisse!**
- **Legen Sie Wert auf Verbindlichkeiten und Grenzen!**
- **Beschränken Sie die Chat-Zeiten Ihrer Kinder**

Für Kinder und Jugendliche:

- **Chatte am Anfang nicht alleine!**
- **Denk' Dir einen guten „Nickname“ aus!**
- **Verrate nie zuviel über Dich!** Nie die richtige Adresse, Telefon- oder Handynummer, ICQ-Nummer, etc. herausgeben.
- **Sei freundlich, aber vorsichtig!** Du kannst nicht wissen wer dir schreibt und jeder kann Dinge behaupten, die nicht der Wahrheit entsprechen
- **Sage NEIN, wenn du im Gespräch in Themen verwickelt wirst, die dir seltsam vorkommen!**
- **Schicke niemanden ein Bild von dir oder deinen Freunden!** Du weißt nicht, was damit im Internet geschieht. Einmal eingestellt, bleibt es dort für immer!
- **Belästigt, beleidigt oder bedroht dich jemand, dann gehe aus dem Chat, und suche Dir Hilfe (Eltern, Polizei, etc.)**
- **Treffe dich als Kind nie mit Leuten aus dem Chat!**
- **Jugendliche sollten nie alleine zu einem Treffen gehen!** Sage deinen Eltern wo du bist und bitte sie, dich zu begleiten. Nimm zumindest eine Freundin / einen Freund mit! „Echte“ Chat-Freunde haben Verständnis dafür!

in Anlehnung an: "Chatten ohne Risiko" in www.Jugendschutz.net

Eine kleine Linksammlung für Kids / Teens, Eltern und Pädagogen

Allgemeine Seiten:	
www.ajs-bw.de	Seite der Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg
www.blinde-kuh.de	Ideale Suchmaschine für Kinder
www.bsi-fuer-buerger.de	Sicherheitsinfos der Bundesregierung für Internetbenutzer
www.checked4you.de	„Coole“ Seite für Jugendliche mit guten Downloads
www.internauten.de	Gute Seiten für Internet-Anfänger, Eltern und Pädagogen
www.internet-abc.de	Alles alphabetisch sortiert
www.kindersache.de	ebenfalls eine der besonders guten Seiten (s.o.)
www.klicksafe.de	Sehr gute Informationsseite (empfehlenswert)
www.mediengewalt.de	Elternseite
www.multikids.de	Gute Linksammlung für Kinder / Jugendliche
www.netzcheckers.de	Alles was Jugendliche interessiert
www.schau-hin.info	Hinweise auf Gefahren im Netz
www.sicher-im-netz.de	Informationen der Bundesregierung
www.wissen-und-wachsen.deetwas zum Lernen für Kids/Teen und Oldies
www.zappen-klicken-surfen.degute Seite mit umfassenden Informationen / Gute Links
Chatten:	
www.cyberslang.de	Erklärung der Chat- und Handysprache
www.kindernetz.de	Einfach nur zu Empfehlen, optimaler Einstieg für Kinder ins Netz (Spielen / Chatten / Homepages erstellen / gute Linksammlung)
www.seitenstark.de	Empfehlungen zu guten Seiten / Chatrooms
Spiele / Filme:	
www.usk.de	Unterhaltungssoftwarekontrolle (Altersfreigabe für Spiele)
www.fsk-online.de	Seite der freiwilligen Selbstkontrolle (Filme, etc.)
www.bundespruefstelle.de	Informationen zum Jugendmedienschutz
Polizei:	
www.polizei-bw.de	Internetwache/ Mitteilungen, Hinweise, Anzeigen
www.polizei-beratung.de	Themen zur Kriminalprävention
www.time4teen.de	Präventionshinweise speziell für Kids und Jugendliche

Die kleine Auswahl erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit.

Thomas Burk
 Polizeidirektion Künzelsau
 Thomas.Burk@polizei.bwl.de

3.

Mediensucht: Zum Stand und Ausmaß der Dinge
*Eine Veranstaltung der Evangelischen Gesellschaft
 und Release Stuttgart e. V.*

Am 24.03 fand in Stuttgart eine Veranstaltung der Evangelischen Gesellschaft und Release Stuttgart e. V. mit dem Titel „**Mediensucht: Zum Stand und Ausmaß der Dinge**“ statt. Der Untertitel der Tagung lautete: „Einblicke in die Lebenswirklichkeiten von medien süchtigen Menschen - Zwei Experten berichten aus ihrer täglichen Praxis“.

Als Referenten waren Frau Gabriele Farke und Herr Dr. Peter Peukert eingeladen.

„Frau Farke ist Autorin und psychologische Beraterin, Initiatorin und Vorsitzende des HSO e.V. (Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht) und sie ist verantwortlich für die Online-Selbsthilfegruppe www.onlinesucht.de.

Dr. Peter Peukert ist Psychologischer Psychotherapeut und psychologischer Leiter der Ambulanz für Computerspiel- und Internetabhängigkeit an der Universitätsklinik in Tübingen

Zu den Referenten heißt es in der Veranstaltungsankündigung:

„Vor 13 Jahren äußerte Gabriele Farke erstmals ihre Sorge, sie könne vom neuen Medium Internet abhängig geworden sein. Als sie die Frage nach dem Krankheitswert stellte, wurde sie nur ausgelacht. Einer ihrer damaligen Chat-Partner schrieb: „Sag mal, lebst du hier im Internet?“ Gabriele Farke nennt es heute Onlinesucht, wovon sie sich selbst mühsam befreite. 1998 gründete sie den Verein „Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige“ und berät heute Menschen, die jeden Tag 14 bis 18 Stunden am Computer sitzen. Online-Beratung für Online-Sucht ist für Gabriele Farke kein Widerspruch, sondern unverzichtbar. Die Betroffenen sitzen im Netz und dort werden sie in der Beratung abgeholt. Die Internetplattform www.onlinesucht.de hat monatlich bis zu 150 000 Zugriffe von Angehörigen und Betroffenen.

Dr. Peter Peukert berichtet aus dem Alltag der Tübinger Ambulanz und seine Erfahrungen in der Spezialsprechstunde für computerspiel- und onlineabhängige Patienten. Die exzessive Nutzung des Computers und des Internets kann verschiedene Ursachen haben: In den meisten Fällen geht es um Online-Rollenspiele; aber auch Chatten oder das unkontrollierte Surfen im Internet können Merkmale eines süchtigen Verhaltens aufweisen. Die Betroffenen vernachlässigen andere wichtige Aktivitäten zugunsten der Nutzung dieses Mediums, spüren ein zwanghaftes Verlangen nach dieser Betätigung, können die Computernutzung zeitlich kaum noch kontrollieren und nehmen auch soziale oder gesundheitliche Nachteile in Kauf, um das Internet oder den Computer exzessiv nutzen zu können. Manchmal entstehen infolge dieser „Verhaltenssucht“ zusätzliche psychische Probleme.“

Mediensucht: Zum Stand und Ausmaß der Dinge



Einblicke in die Lebenswirklichkeiten
von medien süchtigen Menschen

Zwei Experten berichten aus Ihrer
täglichen Praxis

Am 24. März 2009 18-20 Uhr

Die Fachstelle Glücksspiel
und problematischer Medienkonsum
ist ein Angebot der Evangelischen Gesellschaft.



aus dem Programm zur Tagung:

Von der Lust zur Sucht

Immer mehr Menschen können die Dauer ihres Aufenthaltes in virtuellen Welten nicht mehr selbst kontrollieren. Sie leiden unter Entzugserscheinungen, wenn sie ihre Mediennutzung reduzieren oder aufgeben. Sie stehen unter dem unwiderstehlichen Drang, sich in die virtuelle Welt zu flüchten und vernachlässigen dabei ihre täglichen Aufgaben und sozialen Kontakte. Für sie ist die virtuelle Welt attraktiver als die reale Welt. Die Grenze zwischen Lust und Sucht bei der Mediennutzung ist ähnlich fließend wie z.B. beim Alkohol, auch wenn es hier keinen „Stoff“ gibt, von dem man abhängig werden kann.

Die Selbsthilfeorganisation www.onlinesucht.de verzeichnet monatlich bis zu 150.000 ratsuchende Betroffene auf ihrer Onlineplattform. In Berlin, Mainz, Tübingen und anderen Orten sind Ambulanzen für medien süchtige Menschen entstanden. Auch stationäre Einrichtungen haben sich mittlerweile mit Angeboten auf die steigende Zahl von Menschen eingestellt, die sich über das normale Maß hinaus in virtuellen Welten aufhalten.

Die Evangelische Gesellschaft und Release Stuttgart e.V. wollen mit dem Präventionsprojekt ONE WEEK. NO MEDIA! den Dialog zum Thema „problematischer Medienkonsum“ fördern.

In der Veranstaltung „Mediensucht: Zum Stand und Ausmaß der Dinge“ werden zwei ausgewiesene Experten einen Einblick in ihre tägliche Arbeit mit medien süchtigen Menschen geben. Gabriele Farke und Dr. Peter Peukert beraten, helfen und behandeln Menschen, die ohne fremde Hilfe ihren exzessiven Medienkonsum nicht kontrollieren können. Sie geben uns einen Einblick in die Lebenswirklichkeit von medien süchtigen Menschen, die bis zu 14 Stunden täglich und länger vor dem Computer sitzen. Sie beschreiben das tatsächliche Ausmaß der neuen Sucht nach virtuellen Welten.

3.1

Gabriele Farke
Onlinesucht und jetzt?
Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht

Was ist Onlinesucht und wie wird man süchtig?

*Ein Onlinesüchtiger integriert das Internet nicht in sein Leben,
sondern er integriert sein Leben ins Internet!*

Wir unterscheiden im HSO e.V. (Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht) 3 Bereiche innerhalb der Onlinesucht:

- Online-Kommunikationssucht (Chats, Foren, unablässiges Checken von Mails)
- Online-Spielsucht
- Online-Sexsucht

Aus der Beratungspraxis kann ich sagen, dass im Bereich **Kommunikationssucht** vor allem Frauen mittleren Alters betroffen sind. Kaum sind die Kinder aus dem Haus, loggt Mutter sich ein und ... vergisst alles andere. Im Bereich der **Online-Spielsucht** zeichnet sich ab, dass wir es zu etwa 70 % mit Kindern und Jugendlichen zu tun haben. Aber auch hier gilt: Ausnahmen bestätigen die Regel.

Wer nun aber glaubt, dass wir es im Bereich **Online-Sexsucht** mit Männern um die 50 zu tun hätten, der irrt gewaltig. Gut zwei Drittel aller Betroffenen sind männliche Studenten um die 25 Jahre.

Einige Therapeuten und Wissenschaftler sind der Meinung, dass Onlinesucht keine eigenständige Krankheit sei, sondern nur die Folge von Depressionen, Essstörungen, einem labilen Charakter sowie eines ganz anderen (ursächlichen) Problems. Dem kann ich insofern nicht folgen, da dies bei JEDER anderen (anerkannten!) Sucht auch der Fall ist. Ein Alkoholiker hat immer ein Grundproblem, sonst würde er nicht zur Flasche greifen. Eine Sucht ist immer eine Flucht vor anderen Problemen.

Von der Faszination bis zur Onlinesucht ist ein fließender Übergang, wenn der Anwender gewisse Suchtanlagen in sich hat. Von Onlinesucht sprechen die Wissenschaftler, wenn jemand mehr als 35 Stunden in der Woche für PRIVATE Zwecke online ist. Aus der Praxis kann ich aber sagen, dass heute 12 – 14 Stunden am Tag durchaus keine Seltenheit mehr sind, das kommt dann schon einer 100-Stunden-Woche nah. Meist spüren die Angehörigen zuerst, dass etwas nicht stimmt. Der Betroffene nimmt nicht mehr am Familienleben teil, vernachlässigt seinen Beruf und seine Freunde. Er verliert durch die Onlinesucht schließlich sein gesamtes soziales Umfeld. Kündigung des Arbeitsplatzes, Verweigerung zur Schule zu gehen, Auseinandersetzungen und letztlich die Trennung in der Partnerschaft und von den Kindern sind die Folge.

Meine These ist: Je mehr Kommunikationsmittel wir haben, desto weniger Kommunikation findet statt.

Das Ausmaß des Problems

Inzwischen werden laut neuester Studien 3-5 % der gesamten Internetnutzer als betroffene Internetabhängige bezeichnet. Bei 60 Millionen Internetnutzern bewegen wir uns in einer Größenordnung von ca. **2 Millionen Betroffenen allein in Deutschland** (die jeweiligen Studien sind hier einzusehen: www.onlinesucht.de unter „Studien“). Das neue Zeitalter stellt uns alle vor neue Herausforderungen und verlangt von uns, verantwortungsvoll zu handeln und zu agieren, die schon viel zitierte „Medienkompetenz“ zu erwerben.

Oft wird das Thema Onlinesucht schwerpunktmäßig auf Kinder und Jugendliche fokussiert, aber entgegen vieler Medienberichte macht diese Altersgruppe „nur“ ganze 20 % der gesamten Onlinesüchtigen ausmacht. Die große Mehrheit sind onlinespiel-, onlinechat- und onlinesex-süchtige Erwachsene!

In der Beratungspraxis stellen wir fest, dass

- 60 % OnlineSEXsüchtig sind.
davon 95 % Männer
davon 80 % Studenten – 29 J.
davon 15 % erwachsene Männer
- 30 % OnlineSPIELsüchtig sind.
davon 80 % Jungen, 12 - 24 J.
- 10 % OnlineCHATsüchtig sind.
davon 90 % Frauen (29 – 56 J.)

OnlineSPIELsucht

Was fasziniert Onlinespielsüchtige und was erleben sie im Netz?

Im Überblick kann man folgende Punkte ausmachen:

- Rollenspiele ohne Ende (WoW)
- Anerkennung, Aufgaben, Ziele
- Gemeinschaft (Gilden)
- Gruppenzwang
- Macht, Vorbild, Freunde ...

OnlineSEXsucht

Was ist so „schlimm“ an Onlinesexsucht? Wie bei anderen Süchten auch, braucht der Abhängige eine Dosissteigerung und es entwickeln sich problematische Verhaltensweisen.

Im Überblick:

- Man braucht immer mehr, um denselben Kick zu erhalten
- Eskalation des Verhaltens hinsichtlich
 - Zeit
 - Partnerschaft
 - Sexuelle Probleme, Gefühllosigkeit
 - Lügen
 - Bizarre und riskante Aktivitäten
 - Übergang zum „realen“ Sex

Angehörige von Onlinesexsüchtigen berichten von

- Verlust des Vertrauens, Misstrauen, Angst, Wut, Verrat, Kontrollzwang, Einsamkeit
- Verlust von Intimität, Sex und in hohem Maße des Selbstwertgefühls
- Das Gefühl sexuellen Missbrauchs, sexueller „Unfähigkeit“ und Unattraktivität, als Objekt betrachtet und prostituiert zu werden

Die **Folgen** sind: **Depression, häufig Trennung und Suizidgefahr**

OnlineCHATsucht

Bei Onlinechatsüchtigen stellen sich häufig folgende negative Konsequenzen ein:

- Vernachlässigung der Familie
- Flucht in eine Traumwelt
- Verlust des sozialen Umfeldes, des Arbeitsplatzes, der Familie
- Verlust des Selbstvertrauens
- verzerrtes Männerbild

Folgen von Onlinesucht?

Onlinesüchtige brauchen Hilfe – wie ein Alkoholiker oder Drogenjunkie, denn die Folgen der Sucht sind meistens gravierend. Als Folgen sind bei den Erwachsenen häufig festzustellen:

- Verlust des sozialen Umfeldes
- Verwahrlosung des Haushaltes
- Vernachlässigung der Kinder/ des Partners
- gesundheitliche Störungen
- Realitätsverlust (Zeit, Fakten, Traumwelt)
- Verlust des Arbeitsplatzes
- Trennung vom Partner/ der Familie
- Hirnschädigungen (Prof. Hüther)
- endgültige Flucht in die Scheinwelt

Vergessen wir die deutsche Wirtschaft nicht. Bereits im Jahr 2000 wurde festgestellt, dass 104 Milliarden DM (52 Milliarden Euro) der deutschen Wirtschaft jährlich durch die private Internet-Nutzung am Arbeitsplatz verloren gehen. Dieses Ergebnis fördert eine Studie im Auftrag des Düsseldorfer Softwarehauses [Sterling Commerce](#) zu Tage. Mehr als 60 Prozent aller Arbeitnehmer mit Netzzugang nutzen selbigen mindestens einmal täglich für Privatangelegenheiten. Um den Aktienkurs der Firma zu checken, an der er beteiligt ist, um Bestellungen zu erledigen, für die nach der Arbeit keine Zeit mehr sind - oder um das neueste Update eines Programms usw. herunterzuladen. Allein dafür, so die Studie, würden Kosten von 135 Millionen DM (67,5 Mio Euro) zu Buche schlagen. Pro Mitarbeiter kämen so durchschnittlich 17 Tage Arbeitsausfall zusammen.

Onlinesüchtig - und was nun?

Im Forum von www.onlinesucht.de häufen sich die Anfragen, und die Arbeit ist schon lange nicht mehr ehrenamtlich zu leisten, denn sie fordert den ganzen Einsatz. So ein Forum muss betreut und moderiert werden, tägliche Änderungen auf der Homepage, Referate, Tagungen, Informationsbeschaffung und -erstellung, Beratungen, Interviews, das alles macht man nicht mal eben so nebenbei. Der HSO 2007 e.V. setzt die jahrelange Arbeit fort, hofft auf entsprechende Förderung und hat große Ziele.

In unserem Manuskript mit dem Arbeitstitel „Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht“ liegt der Fokus vor allem auf den **Behandlungsmöglichkeiten bei Onlinesucht**. Uns stellt sich nämlich gar nicht mehr die Frage, ob es Onlinesucht gibt, sondern wir sind durch unsere Praxisarbeit schon einen ganzen Schritt weiter.

Allein mit dem Verbot der sogenannten Killerspielen ist es nicht getan! Ein Spiel ist nicht der Suchtfaktor, sondern es ist das (Fehl-)Verhalten (die Suchtanlagen) des Einzelnen. Viel zu einfach wäre es, mit dem Finger aufs Internet zu zeigen, nur weil ein Schuldiger her muss und die Benennung des Elternhauses Wählerstimmen kosten könnte.

Internet ist keine Droge, ein „Killerspiel“ sicherlich auch nicht. Zweifelsohne sind aber auch wir der Meinung, dass die Altersempfehlung der USK neu überdacht werden sollte, denn längst nicht jedes Spiel mit Freigabe ab 12 Jahre eignet sich für einen Zwölfjährigen, das ist ein schlechter Witz, wenn Sie die brutalen Inhalte dieser Spiele sehen! Viele von ihnen sind wirklich überflüssig und sollten durchaus vom Markt genommen werden.

Kontrollinstanzen müssen her! Wir würden es uns mit dem Verbot der Killerspiele allein wieder einmal viel zu einfach machen, denn das Kernproblem (die Onlinesucht durch den exzessiven Gebrauch) schaffen wir damit nicht aus der Welt!

Der HSO 2007 e.V. hat Lösungskonzepte entwickelt, die sich bereits bewährt haben. Auffallend ist, dass ein Onlinesüchtiger, der aus der Sucht aussteigen will, (vielleicht noch unbewusst) nach einer Kontrollinstanz sucht. Die bieten wir ihm. Glasklar und ohne Pardon. Ein Onlinesüchtiger, der von uns beraten wird (wobei ich betonen möchte, dass wir keine Therapien anbieten) beginnt mit der Erstellung eines Wochenplans, den er uns wöchentlich per Post zuzuschicken hat. Wir raten zu neuen Hobbys und/oder zum Sport. In Einzelfällen kommt auch ein temporärer Verzicht auf das Internet in Frage.

Wir motivieren den Betroffenen, sich eine **Ersatzbefriedigung für die Ersatzbefriedigung** zu suchen. Wir arbeiten mit Bestrafungen und Belohnungen.

Mit Eltern und Kindern führen wir einen Familierrat durch, bei dem mit interessanten Fragebögen gearbeitet wird. Wir wollen das Gespräch, das gegenseitige Verständnis und Vertrauen in der Familie wieder herstellen und fördern.

Und in Einzelfällen empfehlen wir dann auch durchaus eine Therapie oder einen stationären Aufenthalt in einer Klinik.

Erst-Hilfe-Maßnahmen bei Onlinesucht

- SCHUTZPROGRAMM!
(Sicherungsprogramme bei www.salfeld.de, Sonderkonditionen für HSO-Feunde)
- Informationen sammeln (www.onlinesucht.de)
- Gegenseitiger Austausch im FORUM von www.onlinesucht.de
- Hilfsangebote, Therapeuten/ Aerzte suchen und in Anspruch nehmen
- Studieren der Bekennerschreiben
- Fachliteratur
- Online-Beratung ...

aber auch...

- Computer aus dem Wohnbereich entfernen!
- Bildschirm drehen!
- Tages- und Wochenplan für Onlinezeiten erstellen!
- Das Suchtproblem offen ansprechen!
- Onlinezeiten evtl. ohne völligen Verzicht einschränken
(Wecker)
- Neues Hobby suchen, bzw. auffrischen (Sport)
- Hinterfragen, was ich im Internet (angeblich) finde, das ich real nicht habe!
- Eigene Suchtgeschichte und Verhaltensweisen aufschreiben!
- Verabredungen OFFLINE treffen, nicht online!
- Arbeitgeber um allgemein nutzbaren oder sichtbaren Internetarbeitsplatz bitten!

Online-Beratung

Die Vorteile der Online-Beratung liegen auf der Hand:

- Erreichbarkeit der Betroffenen
- Anonymität
- kein Schamgefühl
- absolute Diskretion
- keine Wartezeiten
- Erreichbarkeit der Berater per Mail
- schnelle Antwort
- keine Fragebögen

Im Selbsthilfeforum von www.onlinesucht.de sind mehr als 1.600 aktive Mitglieder und es werden monatlich zwischen 35.000 und 38.000 Zugriffe auf die Homepage registriert.

Pro Monat führt der HSO e.V. 60 – 80 Einzelberatungen pro Berater/in per E-Mail durch!

Wie spüren Angehörige, dass Sohn oder Tochter onlinesüchtig sein könnten?

- Ihr Kind nimmt nicht mehr an Freizeitaktivitäten teil, die nichts mit einem PC zu tun haben.
- Ihr Kind vertröstet Sie ständig, wenn es um das Erledigen auferlegter Aufgaben geht und löst sich nicht von seinem Rechner.

- Ihr Kind nimmt nicht mehr an gemeinsamen Essenszeiten teil und isst lieber „nebenbei“ am PC.
- Ihr Kind zeigt immer häufiger deutliche Müdigkeit und Lustlosigkeit.
- Die schulischen Leistungen Ihres Kindes nehmen plötzlich ab.
- Ihr Kind ist öfter krank und meidet den Schulbesuch.
- Die Hygiene Ihres Kindes und des Kinderzimmers lässt deutlich zu wünschen übrig.
- Es erscheinen keine Freunde mehr.
- Vereinsleben wird nicht mehr wahrgenommen.
- Kein Sport wird mehr ausgeübt, keine Hobbys wahrgenommen.
- An Familienfeiern wird nur noch widerwillig und mit massivem Druck teilgenommen.
- Sie finden keinerlei Zugang mehr zu Ihrem Kind.
- Aggressives Verhalten beim Stören (oder gar Abschalten) der Onlineaktivitäten ist auffällig.

Was können Angehörige - auch präventiv – tun?

Eltern sollten sehr bewusst auf das Verhalten ihres Kindes in der Anwendung der Neuen Medien achten! Das beginnt schon im Kinderzimmer, denn in jedem zweiten Kinderzimmer steht heutzutage ein Fernseher und/oder PC. 80% der Kinder sitzen jeden oder fast jeden Tag vor dem Fernseher oder vor dem Monitor (Quelle: <http://www.kinderarzt-online.org/de/ratgeber/Fernsehen.php>).

"Einen Fernseher sollten nur Kinder bekommen, die fest verankert sind im Leben, die Interessen und Freunde haben, die oft rausgehen und die den verantwortlichen Umgang mit dem Medium gelernt haben" meint Prof. Christian Pfeiffer, Leiter des KFN, Hannover.

Wesentlich für eine verantwortungsvolle Mediennutzung sind klare zeitliche und inhaltliche Absprachen für die Nutzung des PCs, deren Einhaltung unbedingt auch kontrolliert werden sollte! Hier liegt oft der Knackpunkt, denn Kinder haben keinen Anhaltspunkt, wenn die Eltern ihnen keine Vorgaben machen und keine Grenzen aufzeigen. Viele Erziehungsberechtigte schauen heute lieber weg und reden sich ein, dass sich das Computerverhalten ihres Sprösslings „schon normalisieren wird“. Dahinter steckt oft eine große Unwissenheit, aber auch Hilflosigkeit. Häufig sitzt das Kind dann nämlich schon in der Suchtfalle, aus der es ohne klare Ansagen nicht herausfindet. Wann freilich die übermäßige Handhabung eines Computers (von „Nutzung“ kann man dann schon nicht mehr sprechen) professionelle Hilfe von außen erfordert - etwa die eines Psychologen oder Therapeuten -, ist individuell unterschiedlich. Auch hier sind zunächst die Eltern gefordert, denn sie erkennen in der Regel Online- oder Computerspielsucht eher als die betroffenen Kids selbst. Leider wird immer noch nicht früh genug reagiert, wenn sich erste Warnzeichen zeigen.

Kinder gehören an den Computer. Sie spielen und verbessern dabei ihre Fähig- und Fertigkeiten. Sie lernen. Sie führen Brieffreundschaften. Und sie schlagen im Internet Fakten für die Hausaufgaben nach. Das ist gut so. Leider müssen die Kinder auch vor dem Computer geschützt werden. Weil sie vor dem Bildschirm jedes Zeitgefühl verlieren und am Ende nur noch spielen, anstatt sich mit den Freunden zu treffen. Und weil im Internet auch Gefahren auf sie warten. Verantwortungsvolle Eltern installieren aus diesem Grund die Kindersicherung auf jedem PC, der für die Kinder zugänglich ist.

Zeit - Taschengeld für den Nachwuchs

Die Kindersicherung 2008 legt fest, wie lange der Computer pro Tag von den Kindern genutzt werden darf. Ist die Zeit aufgebraucht, fährt der Computer automatisch herunter und lässt sich nicht mehr starten. Das kapiert jedes Kind. Unsere Beobachtung: Während es bei den Eltern immer wieder Widerworte und Diskussionen gibt, wenn der Rechner auszuschalten ist, wird die klare Zeitvorgabe durch die Kindersicherung 2008 ohne Murren akzeptiert. "Das Programm spendiert Zeittaschengeld, das sich die Kinder frei einteilen können."

Allen Eltern, deren Kinder dem Rollenspiel WOW (World of Warcraft) verfallen sind, kann der HSO e.V. zu folgenden Schritten raten:

- Mittels Accountdaten (Name des Spielers, Passwort) die Kindersperre aktivieren. Somit kommt der Sprössling nicht ins Spiel, außer die Sperre erlaubt es
- World of Warcraft kostet Geld, zur Zeit 12,99 Euro im Monat bei monatlicher Zahlung. Nun kann man das über eine Kreditkarte, Bankeinzug, T-Online-Rechnung, Paypal machen. All dies kann man als Erziehungsberechtigte überwachen und unterbinden
- Sofern man sich mit PC etc. auskennt, das Spiel GEMEINSAM mit dem Kind von der Festplatte löschen und anschließend die CDs wegnehmen oder auch Maus, Tastatur, Netzstecker etc. einziehen, wenn die vereinbarte Zeit abgelaufen ist
- Sicherlich haben schon viele mit den Kindern/Jugendlichen gesprochen. Auch die schriftliche Darstellung der Online-Zeiten bringt oft den gewünschten Erfolg. Arbeiten Sie mit Soll- und Ist-Zeiten und beziehen Sie auch gleich mögliche Belohnungen oder Konsequenzen mit ein. Viele Spieler verlieren jegliches Zeitgefühl, da beim Spielen die Zeit subjektiv viel schneller vorbei geht, so dass die schriftlichen Aufzeichnungen durchaus Sinn machen.
- Nehmen Sie evtl. therapeutische Hilfe in Anspruch

Dennoch immer wieder auch der Hinweis: Ein Kind, das mal länger am PC sitzt als normal, ist noch lange nicht onlinesüchtig. Wird die stundenlange Computersitzung für den privaten Gebrauch (!) jedoch zur übermäßigen Anwendung, und die Gedanken beginnen auch in der computerfreien Zeit, sich ständig um das Computerspiel zu kreisen, ist Vorsicht geboten. Gewohnheit und Sucht liegen nahe beieinander. Eltern sollten mit ihren Kindern absprechen, wie viel Zeit am **PC** (nicht nur im Internet, sondern generell) verbracht werden darf. Dabei sollte jeweils auch nach dem Zweck der Nutzung differenziert werden. Ein Beispiel: eine halbe Stunde für E-Mails, eine Stunde für Hausaufgaben-Recherchen, Hausaufgaben offline nach Bedarf, eine bis drei Stunden spielen. Ein PC sollte nur im Kinderzimmer stehen, wenn die Eltern sicher sein können, dass die Absprachen eingehalten werden und nicht etwa nachts gespielt wird, während die schlafenden Eltern ihr Kind in den schönsten Träumen wägen. Die Ahnungslosigkeit der Eltern wird schnell ausgenutzt und ist leider keine gute Ausrede, wenn Sie dann gemeinsam beim Suchttherapeuten sitzen.

Konsequenz ist hier wichtig. Kinder brauchen Regeln!

Was können Eltern tun?

Besinnen wir uns auf die „alten Werte“. Erinnern wir uns an das „Miteinander“ und seien wir nicht so schrecklich egoistisch. Natürlich ist es leichter und bequemer, wenn unsere Kinder uns nicht „nerven“, an ihrem Rechner hocken und nicht auf der Straße rumlaufen (denn sie sind ja unter unserer scheinbaren Aufsicht?). Aber dürfen Kinder uns so egal sein, dass wir sie einfach nur „ruhigstellen“ und sie in virtuelle Welten eintauchen lassen, aus denen sie nicht mehr herausfinden? Schauen Sie also hin, was Ihre Kinder machen, womit sie sich wirklich beschäftigen. Überzeugen Sie sich und überraschen Sie Ihre Kinder auch mal. Wüssten manche Eltern, was ihre minderjährigen Mädchen manchmal in den Chats erleben, sie würden mit dem Hammer Kleinholz aus dem PC machen. Diese Mädels haben aber niemanden, mit dem sie darüber reden können, wenn SIE kein Interesse zeigen und gar nicht wissen, was sich im Leben unserer Kinder abspielt.

Setzen Sie klare Grenzen. Auch ein erwachsener Jugendlicher hat solange nach Regeln in Ihrem Haus zu leben, solange er von Ihnen abhängig ist. Erinnern Sie sich noch? „So lange du die Füße unter meinen Tisch stellst“. Nein, keine Rückkehr zur totalen Autorität, aber Regeln. Klare Regeln. Sie werden es vielleicht nicht glauben, aber gerade Regeln fesseln Ihre Kinder u.a. an das Rollenspiel. So überflüssig können sie also nicht sein. Begrenzen Sie also auch die Fernseh- und Computerzeiten!

Des Weiteren ist es unsere Pflicht, den Kindern und Jugendlichen Aufgaben zu geben. Heute vermisst unser Nachwuchs den Sinn des Lebens. Wenn Kinder das Gefühl haben, nicht mehr gebraucht zu werden, warum sollten sie sich dann aus dem spannenden Computerspiel lösen, wo sie für erledigte Aufgaben auch noch belohnt werden? Welche Aufgaben hat IHR Kind? Sprechen Sie doch einmal gemeinsam darüber und suchen Sie nach solchen echten Aufgaben (die nicht gerade aus Müll wegbringen bestehen sollten). Auch hier zählt: Konsequenz bleiben. Wenn Kinder keine Ziele haben, auf die sie hinarbeiten können, werden sie niemals eine Notwendigkeit erkennen, sich Regeln und Aufgaben zu unterwerfen.

Was uns in der Vereinsarbeit aber immer wieder angetragen wird, ist die vermisste Gemeinschaft innerhalb der Familie. Wo findet heute noch „Familie“ statt? Immer wieder wird beklagt, dass Vater oder Mutter keine Zeit haben, das Kind empfindet sich als Mitläufer und letztlich als „notwendiges Übel“. Keine guten Voraussetzungen, ein verantwortungsbewusster und selbstbewusster Mensch zu werden, nicht wahr? Der Weg in eine Traumwelt ist damit geebnet, und glauben Sie mir, der betroffene Gamer fühlt sich in dieser Welt, in der er auch rundherum Menschen findet, die real keine Aufgaben und Pflichten zu erfüllen haben, mehr als wohl. Hier wird er verstanden, anerkannt, belohnt, findet Fürsprache und kann sich Beachtung, Kraft und Macht erarbeiten, indem er verschiedene Aufgaben löst und erfüllt. Solche PC-Rollenspiele haben übrigens niemals ein Ende, so wie es bei jedem anderen uns bekannten Spiel der Fall ist. Zeigen Sie Ihrem Kind, was „Familie“ bedeutet und integrieren Sie es wieder in Ihren Kreis. Nehmen Sie Ihre Kinder ernst, aber bewahren Sie sich die Vorbildfunktion und „das letzte Wort“. Häufig werden Kinder und Jugendliche schon in den frühesten Jahren als gleichwertige Partner gesehen und mit ihnen ausdiskutiert, was wohl das Beste für sie sei. Erziehung bedeutet aber eben auch, Anhaltspunkte zu geben und dem Kind das Gefühl zu geben, dessen Eltern zu sein, nicht nur Kumpels.

Wenn Sie gar keinen Zugang mehr zu Ihren Kindern finden, legen Sie ihnen einen Zettel auf die Tastatur mit der Internet-Adresse: www.onlinesucht.de, und hoffen wir gemeinsam, dass derjenige aufmerksam und neugierig wird, wenn er (oder sie) im Forum von den anderen Gamern liest und sich wiedererkennt.

Was Eltern tun können im Überblick

- Familienrat einberufen und ein Konzept gemeinsam mit den Kindern entwerfen
- Psychologische Hilfe in Anspruch nehmen
- Mit Vertrauenslehrer/in sprechen
(Projektwochen anregen)

Wochenplan/ To-Do-Liste

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Soll-Zeiten - E-Mails - Surfen - Hausaufgaben - Chatten - Spielen | <ul style="list-style-type: none"> • Ist-Zeiten - - - |
|--|---|

Schränken Sie jeweils ½ Std. ein!

Direkt neuen Termin für die nächste Familienzusammenkunft vereinbaren!

Eine Woche Internet-Entzug, wenn das Kind nicht kommt!

Was können andere Gruppen tun?

➤ Lehrerschaft

- Eruieren Sie den Handlungsbedarf in den Klassen mit anonymen Fragebögen
- Führen Sie Projektwochen und Workshops zum Thema „Onlinesucht“ durch
- Laden Sie Referenten zum Thema ein
- Arbeiten Sie eng mit den Eltern zusammen und fragen Sie auch mal nach der Freizeitbeschäftigung Ihrer SchülerInnen
- Geben Sie den Schülern Informationsmaterial mit nach Hause und lassen Sie den Empfang durch die Eltern bestätigen! Darin sollten auch Tipps und Anleitungen zur Installation von Sicherungsprogrammen enthalten sein
- Könnten Sie sich vorstellen, Kurse zur Installation von Sicherungsprogrammen für die Eltern anzubieten oder diese zu empfehlen?

➤ Fachpersonal

- Informationen verteilen
- Sicherungsprogramme vorstellen und Betroffene sowie Angehörige zur Installation ermutigen
- Beratungen/ Therapien anbieten
- Spezielle Kliniken mit Onlinesucht-Therapieerfahrung empfehlen

- Fachtagungen durchführen
- Zur Gründung von Selbsthilfegruppen ermutigen
- Angehörigen-Betreuung anbieten
- Richten Sie ein Forum im Internet auf Ihrer HP ein, wo Betroffene auch anonym bleiben dürfen
- Denken Sie mal über Telefonberatung nach

➤ Politik

- Anerkennung der Onlinesucht als Krankheit (ICD-10)
- Bundesweit Fachstellen für Onlinesucht anbieten
- Fördergelder für Planstellen bereitstellen
- Pornoseiten vor dem Zugriff durch Kinder und Jugendliche schützen
- Provider und Spielehersteller verpflichten, Hinweise auf Onlinesucht offen zu deklarieren (siehe „Glückspielsucht“: Glücksspiel kann süchtig machen)

➤ Gesellschaft

- Hinschauen und sich auch um die Mitmenschen kümmern
- Hilfe anbieten, wenn sie Onlinesucht bei einem anderen vermuten
- Informationen streuen
- Tabus brechen und über diese Krankheit sprechen

Sollte Onlinesucht als eigenständige Krankheit anerkannt werden?

Bei den Millionen von Onlinesüchtigen dürfte sich die Frage, ob Onlinesucht als eigenständige Krankheit anerkannt wird, gar nicht mehr stellen. Seit 10 Jahren rechnen Therapeuten ihre Behandlung über eine Störung der Impulskontrolle, über Depressionen oder psychosomatische Störungen ab, obwohl die Diagnose Onlinesucht klar ist. In den letzten Monaten hören wir aber vermehrt, dass einige Therapeuten mutiger geworden sind und wirklich „Onlinesucht“ als Diagnose stellen. Und siehe da: die Krankenkassen zahlen! Vermutete Probleme stellen sich gar nicht. Auch stationäre Behandlung bei Onlinesucht wird im Einzelfall durchaus übernommen. Aber natürlich wollen wir auch weitere Therapeuten finden, die Onlinesucht behandeln. Wir wollen stationäre Angebote finden und weitergeben. Wir wollen die Anerkennung der Onlinesucht als Krankheit nach dem Diagnoseschlüssel ICD 10 und wir wollen bundesweit Informationen zum Thema verteilen. Der Vorteil der Anerkennung dieser Sucht als Krankheit hätte zur Folge, dass endlich Betroffene und Angehörigen Hilfe finden, denn die Beratungen könnten kostenlos stattfinden.

Wer bezahlt eigentlich die Therapie und Behandlungskosten?

Jetzt wird es ein bisschen kompliziert, denn von keinem Laien kann man erwarten, dass ihm diese Interna bekannt sind. Nehmen Sie diese Info also gern mit zu Ihrem Hausarzt, zum Therapeuten oder in die Klinik, wenn Ihr Kind sich einer therapeutischen Behandlung unterziehen möchte. Noch kennen sich nicht alle Fachleute mit dieser Abrechnungsmöglichkeit aus.

Bisher war es so, dass die meisten Therapeuten Onlinesucht über deren Begleiterscheinungen wie Depressionen, Haltungsschäden und psychosomatische Störungen mit den Kassen abgerechnet haben. Heute allerdings häufen sich die Kostenübernahmen von Krankenkassen und Rentenversicherungsträgern, wenn Sie als Arzt oder Therapeut folgende „Kleinigkeiten“ bei der Antragstellung auf Kostenübernahme beachten:

Unter **F63** (Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle) ist die Glücksspielsucht unter **F63.0** gefasst. Für Onlinesucht bietet sich **F63.8** (andere abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle) oder **F63.9** (nicht näher bezeichnete abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle) an. Nach den Ziffern würde dann die entsprechende Onlinesuchtbezeichnung (Onlinespielsucht, Onlinechatsucht, Onlinesexsucht) folgen.

Dies löst aber nicht immer das Problem.

Hintergrund ist unser zweigeteiltes Gesundheitssystem. Für akute Krankenhausbehandlung sind die Krankenkassen zuständig, für Reha-Maßnahmen die jeweiligen Rentenversicherungsträger. Bei der Krankenhausbehandlung geht es um Besserung und Gesundung, bei Reha-Maßnahmen in erster Linie um Besserung bzw. Wiederherstellung der Arbeitsfähigkeit.

Für eine Krankenhauseinweisung reicht die Einweisung eines Hausarztes, die Rentenversicherer verlangen einen Antrag mit umfangreichen Sozialdaten. Dieser Antrag muss zusammen mit einer Suchtberatungsstelle erstellt werden. Es muss also im Antrag immer auf **die Gefährdung bzw. Verlust des Arbeitsplatzes hingewiesen werden.**

Es gibt aber auch die Möglichkeit, Onlinesucht als Diagnose direkt anzugeben. Fast immer ist es auch eine Frage der Absprache mit den jeweiligen Sachbearbeitern der Krankenkassen bzw. Rentenversicherungsträgern. Die Grundstimmung bei den Kostenträgern ist jedenfalls eher positiv ausgerichtet.

Eine dritte diagnostische Möglichkeit besteht über die Diagnose psychischer Störungen und Onlinesucht wird als zweite Diagnose genommen, so wie es bisher auch gehandhabt wurde. Noch einmal der Hinweis, dass Sie sich an Fachkräfte der Suchtberatungsstellen vor Ort wenden und dort Hilfe erwarten können! Auch die karitativen Einrichtungen beschäftigen teilweise schon kompetente Experten, die Ihnen helfen können. Weitere erfahrene Therapeuten, Ärzte und Kliniken finden Sie unter www.onlinesucht.de/hilfsangebote-2008.html.

Für eine Bundesberatungsstelle Onlinesucht

Diese ganzen Verpflichtungen, denen wir uns stellen müssen, wären gut in einer **Bundesberatungsstelle für Onlinesucht** zu bündeln. Momentan entstehen in vereinzelt Ländern (die anscheinend noch Geld übrig haben) sogenannte Kompetenzzentren für Mediensucht. Es ist gut, dass überhaupt Hilfe angeboten wird, aber ich sehe darin in der jetzigen Form ein Problem.

Nicht nur, dass die meisten sich den Kindern und Jugendlichen widmen, ich weiß gar nicht so recht, warum das so ist. Sind denn Fördergelder nur noch für Kinder da? Kinder sind wichtig, sie sind unsere Zukunft, zweifellos. Aber zählt denn der Erwachsene gar nichts mehr? Unsere Betroffenen sind von 12 – 62 Jahre alt, die ganze Bandbreite ist abgedeckt. Davon mal abgesehen, in jedem Kompetenzzentrum fängt der einzelne Mitarbeiter bei Null an. Allenfalls bezieht er sich noch unserer Informationen, die auf www.onlinesucht.de veröffentlicht sind.

Es sollte eine zentrale Stelle geben, an die sich die neu entstehenden Kompetenzzentren der

einzelnen Länder, aber auch und vor allem die bereits existierenden Suchtberatungsstellen wenden können. Die einzelnen Stellen sind überfordert damit, auch noch eigene Recherchen zum Thema Onlinesucht durchzuführen. Und wieso sollte das Rad zweimal erfunden werden? Von der Bundesberatungsstelle aus fließen Informationen in die einzelnen Beratungsstellen und von hier aus werden alle miteinander vernetzt, so dass der Zugriff auf die gemeinsam gesammelten Informationen jederzeit für alle möglich ist. Ich denke, so könnte viel Geld gespart und ein sinnvolles und vorbildliches Hilfsangebot geschaffen werden!

Autorin:

Gabriele Farke

FarkeGabriele@aol.com

<http://www.onlinesucht.de>

HSO 2007 e.V.

Hilfe zur Selbsthilfe für Onlinesüchtige

Kottmeierstr. 12

21614 Buxtehude

E-Mail: HSO2007eV@aol.com

*Auf der Seite www.onlinesucht.de ist in der Rubrik „[OnlineSpielsucht](#)“ ein nützlicher Fragebogen für Eltern mit dem Titel „**Ist mein Kind onlinesüchtig?**“ eingestellt. Der Fragebogen ist kein überprüftes psychologisches Testverfahren, sondern gibt grobe Hinweise, ob der Rat von Experten gesucht werden sollte.*

3.2

Dr. Peter Peukert
**Nicht-stoffgebundene Abhängigkeit:
 Internet- und Computerspielsucht**

Einleitung

Die exzessive Nutzung des Internets und von Computerspielen, die zum Teil über das Internet spielbar sind, erscheint in der klinischen Versorgung in den letzten Jahren als wachsendes Problemfeld. In der Zwischenzeit existieren im deutschen Sprachraum erste Untersuchungen, die darauf hinweisen, dass gerade moderne interaktive Medien wie Online-Rollenspiele von Kindern und Jugendlichen aber auch Erwachsenen im Rahmen eines „süchtigen Verhaltens“ genutzt werden. Für die Online – Rollenspiele können die wesentlichen Gründe darin gesehen werden, dass die Spiele leicht und ständig zugänglich sind und gleichzeitig ein hohes Maß an Spielbindung (durch die virtuelle Spielgemeinschaft in Gruppen, sog. „Gilden“) mit sich bringen. In einer Überblicksstudie über verschiedene internationale Erhebungen hinweg kommen Eichenberg et al. (2003) bzgl. der Frage der Prävalenzraten einer Internetabhängigkeit zu dem Ergebnis, dass mit Schätzwerten zwischen 3 und 13 % eine erhebliche Schwankungsbreite vorliegt. Da in den Studien zunächst keine ausreichend klare Differenzierung bzgl. der genutzten Inhalte (Online – Rollenspiele, Kaufen, Internet, Sex etc.) vorgenommen wurde, erscheint es notwendig, die genannten Bereiche nicht nur getrennt voneinander zu erfassen, sondern ggf. auch differenzierte Behandlungsangebote bereit zu stellen. Grüsser et al. (2005) kommen zu dem Schluss, dass ein Teil der Computer spielenden Jugendlichen Charakteristika eines abhängigen Verhaltens nach ICD – 10 bzw. DSM – IV aufweisen. Andere internationale Studien (Niemz et al., 2005; Griffith et al., 2004) bestätigen auch bei erwachsenen Spielern nicht unerhebliche Anteile von Abhängigkeitsentwicklungen.

In einer ersten Bedarfserhebung in insgesamt 117 Jugend-, Drogen- und Suchtberatungsstellen des Gesamtverbandes Suchtkrankenhilfe des Diakonischen Werkes der Ev. Kirche Deutschland e. V. in Kooperation mit der Ambulanz für Spielsucht der Johannes – Gutenberg – Universität Mainz konnte Wessel, Müller & Wölfling, 2009 zeigen, dass Beratungsbedarf besteht. Durchschnittlich stellten sich 1.2 Computerspielsüchtige pro Monat (was insgesamt 62 beratungssuchende Personen ausmachte) in den Ambulanzen vor. Unter diesen hatten nach Einschätzung der Beratungsfachkräfte 72.1 % ein ernst zu nehmendes Problem wobei der Frage der Computerspielabhängigkeit mittels der adaptierten Abhängigkeitskriterien nach ICD – 10 bzw. DSM – IV nachgegangen wurde. Darüber hinaus wurden 109 Angehörige von exzessiven Computerspielern beraten. Die Betroffenen selbst berichteten starke soziale Rückzugstendenzen (56.4 %), Leistungseinbußen im schulisch – beruflichen Bereich (47.0 %) depressive Symptome und substanzbezogene Schwierigkeiten (je ~ 29 %) sowie aggressive Verhaltenstendenzen (23 %). Die Ergebnisse dieser Untersuchung decken sich somit im Wesentlichen mit den Befunden früherer Studien die zeigen, dass für die Gruppe der Patienten mit exzessiver oder abhängiger Computerspielnutzung häufig zusätzlich psychiatrische Symptome wie depressiver Rückzug, vermehrte Ängstlichkeit, selbstunsichere Persönlichkeitsakzentuierungen

sowie ein vermehrtes Auftreten von ADHS zu verzeichnen ist. Somit bringen auch diese Zahlen die wachsende Beratungs- und Behandlungsnotwendigkeit dieser Gruppe zum Ausdruck. Für den Bereich der ambulanten Beratungsstellen gaben in der Untersuchung von Wessel, Müller und Wölfling (2009) 71 % der dort Tätigen an, dass sie in ihrer Einrichtung einen Qualifizierungsbedarf hinsichtlich der Beratung und Behandlung von Computerspielsüchtigen sehen (Wessel, Müller & Wölfling, 2009, Jahrbuch Sucht 2009).

Aktuell bestehende Behandlungsangebote

In Deutschland wurde an der Universitätsklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie unter der Leitung von Prof. Grüsser – Sinopoli ein Kompetenzzentrum für Verhaltenssucht gegründet. Die dortige Ambulanz bietet erstmals als Pilotprojekt für Computerspiel- und Internetabhängige ein verhaltenstherapeutisch – orientiertes Gruppentherapieprogramm an. In Anlehnung an das Angebot in Mainz existiert seit 07 / 2008 an der Universitätsklinik für Psychiatrie und Psychotherapie Tübingen in Zusammenarbeit mit der Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie im Kindes- und Jugendalter ein vergleichbares Angebot für die Zielgruppe der exzessiven bzw. abhängigen Computerspiel- und Internetnutzer.

Zusätzlich zu den hier erwähnten Spezialambulanzen kann über die Internetseite <http://www.onlinesucht.de/hilfsangebote-2008.pdf> eine Zusammenfassung der in Deutschland zur Verfügung stehenden Beratungsangebote abgerufen werden.

Zusammenfassung und Ausblick

Zusammenfassend wird anhand der genannten Zahlen deutlich, dass gerade im Bereich der Online – Rollenspiele ein wachsender Beratungs- und Behandlungsbedarf besteht. Neben präventiven Maßnahmen und dem Aufbau von Behandlungsangeboten scheint es daher zusätzlich notwendig, alle im Suchthilfesystem beratend tätigen Personen für den Bereich der Computerspiel- und Internetabhängigkeit zu qualifizieren. Darüber hinaus sollte neben der Beratung und Behandlung der Betroffenen selbst auch die Betreuung und Beratung von Angehörigen weitere Beachtung finden.

Literatur :

Eichenberg C, Klemme A, Theimann T (2003). Internetsucht. Ein neues Störungsbild?. Ein Überblick zu neueren Befunden, 2, 100 – 104.

Griffiths MD, Hunt N (1998). Dependence on computer games by adolescents. In: Psychological Reports, 82 (2), 475 – 480.

Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D (2004). Online – computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. In : Journal of Adolescence, 27 (1), 87 – 96.

Grüsser SM, Thalemann R, Griffith MD (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression?. In : CyberPsychology & Behavior, 10, No. 2, 290 – 92.

Grüsser SM, Thalemann R (2006). *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe für Eltern*. Bern: Hans Huber Verlag.

Grüsser SM, Thalemann CN (2006). *Verhaltenssucht - Diagnostik, Therapie, Forschung* Verlag Hans Huber, 2006

Niemz K, Griffiths M, Banyard P. (2005). *Prevalence of pathological internet use among university students and correlations with self – esteem, the General Health Questionnaire (GHQ) and disinhibition*. In : *CyberPsychology & Behavior* 4 (3), 373 – 376.

Wessel T, Müller KW, Wölfling K (2009). *Erste Fallzahlen aus der Suchtkrankenhilfe*. *Jahrbuch Sucht. DHS*, S. 153-158.

Kontakt:

Dr. Dipl. Psych. P. Peukert
(Psychologischer Psychotherapeut)
Universitätsklinik für Psychiatrie und Psychotherapie
Osianderstrasse 24
D – 72076 Tübingen
E-Mail: peter.peukert@med.uni-tuebingen.de

Für eine Anmeldung zu einem Vorgesprächstermin in der **Sprechstunde Internet-Sucht** der Suchtambulanz der Universitätsklinik für Psychiatrie und Psychotherapie Tübingen wenden Sie sich bitte an das Ambulanzsekretariat Frau D. Huthmacher, Tel.: 07071/ 29-8 61 40.

Die Redaktion

Nicht – stoffgebundene Abhängigkeit: Internet- und Computerspielsucht

Mediensucht, Evangelische Gesellschaft Stuttgart und Release e. V.
24. März 2009

Dr. Dipl. – Psych. P. Peukert
(Psychologisch - psychotherapeutischer Leiter der
Suchtambulanz)

**Universitätsklinik für Psychiatrie und
Psychotherapie Tübingen**



4.

World of Warcraft (WoW)

4.1

Regine Pfeiffer

Warum World of Warcraft süchtig machen kann

Die folgende Darstellung der Suchtmechanismen von World of Warcraft ist ein Ergebnis meiner inzwischen vierjährigen Beschäftigung mit dem Spiel. Als „teilnehmende Beobachterin“ konnte ich bisher drei verschiedene Spieler - mit Avataren diverser Rassen/Klassen Kombinationen - in allen relevanten Spielformen begleiten. Dabei wurden Spielsequenzen extensiv mitgeschnitten, die Videoclips wurden nachträglich in präsentable Formen gewandelt und analysiert. Die Materialien betreffen WoW Classic, und die beiden Erweiterungen The Burning Crusade und Wrath of the Lich King.

Warum World of Warcraft süchtig machen kann

Die Sucht-Dynamik von World-of-Warcraft geht vor allem von seiner spezifischen Belohnungsstruktur aus. Der Spieler wird zunächst mit einem **stetigen Flow von Belohnungen** - Erfahrungspunkten, Geld und nützlichen Gegenständen (Items) - motiviert, einen Quest-Auftrag nach dem anderen auszuführen und damit in höhere Level aufzusteigen. Die Items werden ihm dabei vor Annahme des Quests angekündigt und er hat **die Garantie, dass auf die Arbeit dann auch der Lohn folgt**. In späteren, repetitiven Spielformen (vor allem **Instanzen und Raids**) gibt es diese Garantie auf schnelle Erfolge nicht mehr. Hier kämpft der Spieler mit anderen zusammen gegen Monster: mit Mitgliedern seiner Gilde oder auch in ad-hoc zusammen gerufenen „Random-Gruppen“. Dies geschieht in einer Form von **Arbeitsteilung**, die aufs Diffizilste geplant, durchgeführt und nachbereitet wird.

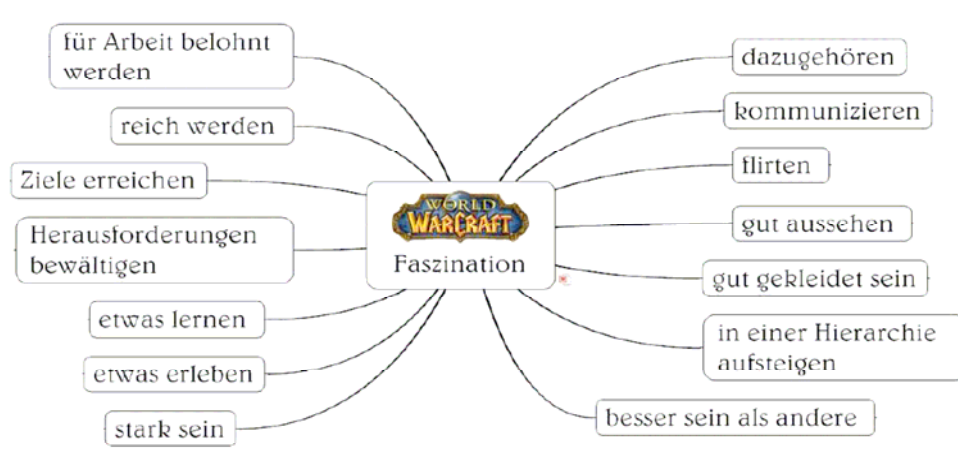
Wenn die Monster erlegt sind, lassen sie bestimmte Items fallen. Je kostbarer diese nun sind, umso seltener werden sie gedroppt. Das sehnsüchtige Warten auf diese unvorhersehbaren Glücksfälle ist das Kern-Element beim Entstehen der Sucht. Immer wieder, manchmal wochenlang, wiederholen Spieler Instanzen, um den Drop eines bestimmten Items zu erleben. Sie haben sich zwar auf eine der riesigen spiel-externen Datenbanken (z. B. Thottbot oder Wowhead) vorher informiert, wie hoch die Drop-Rate ihres Wunschitems bei dem jeweiligen End-Boss ist, aber eine Chance bleibt eben eine Chance, und die Zufalls-Geschichten unter den Gamern sind so vielfältig wie entsprechende Geschichten im wirklichen Leben. Jedenfalls gilt: World of Warcraft funktioniert nach den **Prinzipien von Glückspielautomaten**, es entfaltet seine Sog-Kraft vor allem dadurch, dass es den Spieler in einen Dauerzustand von erregter Glücks-Erwartung versetzt.

Die Lerntheorie weiß: **Intermittierend verstärktes Verhalten ist löschungs-resistenter als kontinuierlich verstärktes; je unregelmäßiger die intermittierende Verstärkung, desto löschungs-resistenter das Verhalten.**

Auch lange Pechsträhnen halten den Spieler nicht davon ab, es immer wieder neu zu versuchen. Im Gegenteil, das Gefühl, dass die investierte Zeit sich doch endlich lohnen muss - so wie beim Automaten das eingeworfene Geld - ist als Verstärker ebenso wirksam, wie ein schneller Glücks-FALL.

Mit dem Dropen des Items ist das Glück des Spielers aber noch nicht garantiert. Jetzt kommt die zweite Phase der Unsicherheit, die der Loot-Verteilung. Um der Gerechtigkeit willen sind die Gilden gezwungen, Regeln aufzustellen, die verhindern, dass weniger aktive Mitglieder im gleichen Maße belohnt werden wie immer präsente. Hier wird nach unterschiedlichen Prinzipien verfahren: Es wird entweder (mit einem Zahlengenerator) **gewürfelt** - das heißt, ein zweites Mal spielt der Zufall eine Rolle -, oder die Beute wird versteigert. In diesem Falle wird überwiegend mit „Dragon-Killing-Points“ (DKP-Punkten) bezahlt. Diese setzen sich zusammen aus investierter Spielzeit (es gibt eine vorher vereinbarte Punktzahl pro Stunde), Pünktlichkeit und dem Beitrag des Spielers beim Monster-Töten. Das heißt: **Lange Spielzeiten werden nicht nur durch eine höhere Wahrscheinlichkeit honoriert, dass der Spieler bei seinem Wunsch-Drop anwesend ist, sondern bringen zusätzliche Vorteile bei der gruppeninternen Verteilung der Beute.** Da die Versteigerung in den meisten Gilden „blind“ abläuft und keiner weiß, was der Konkurrent bietet, ist auch hier ein Glücksspiel-Element wirksam. Die Belohnungs-Items in dieser magischen WoW Welt haben nun eine ganz besondere Qualität, und zwar sowohl die simplen Gegenstände, die der Spieler beim Questen erhält, als auch die Teile von Rüstungssets und andere Items, für die er dann in den Instanzen und Raids kämpft. Sie erhöhen bei Gebrauch die Fähigkeiten seines Avatars in mathematisch genau festgelegten Dimensionen, allerdings manche nur für Sekunden: die so genannte Intelligenz, seine offensiven und defensiven Kampffähigkeiten, seine Ausdauer, seine Zaubermacht und mit allem zusammen seinen Status in der realen Spielergruppe. Das heißt, für den Spieler bedeutet **Mehr-Haben** immer auch **Besser-Sein**; darin besteht das Geheimnis der entstehenden Kampf und Sammelleidenschaft. Das Ganze nun spielt sich **nicht nur in einer Instanz ab, sondern in vielen verschiedenen**, und immer wieder fügt Blizzard neue hinzu, mit neuem Ambiente und neuen Gegnern. 6500 verschiedene Monster gab es bis zum November letzten Jahres, weitere sind mit dem Lich-King Add-on hinzugekommen, und natürlich damit auch wieder neue Items, die die riesige Warenwelt dieses Spiels noch einmal vergrößert haben.

Eine zusätzliche Ausdehnung des Aktionsradius für den Spieler besteht darin, dass er mit einem Account zehn verschiedene Charaktere „hochleveln“ und dann (allerdings nicht gleichzeitig) in den Kampf um magische Items schicken kann. Diese Elemente - und viele zusätzliche, die hier nicht beschrieben werden können, verleihen World of Warcraft den **Charakter von erlebter Unendlichkeit**. Spieler können sich zeitlich und emotional so darin verlieren, dass sie ihre Alltagswelt immer mehr als eng und eingegrenzt wahrnehmen und die Bewältigung vorhandener oder durch das Spielen verstärkter Probleme nicht mehr leisten können.



Die Glückspiel-Elemente in World of Warcraft sind zusätzlich eingebettet in ein Spiel-Erleben, das auf vielfache Weise **emotionale Grundbedürfnisse des Spielers** befriedigt. Das obige MindMap zeigt diese und verweist damit indirekt auf die Defizite des wirklichen Lebens, die im Spiel kompensiert werden können.

Der Spieler bewegt sich in einer mythischen Welt, die pausenlos Unterhaltendes und Überraschendes für ihn bereit hält und die es ihm gleichzeitig ermöglicht, **mit seinen Mit-Spielern über Voice-Chat zu kommunizieren**. Während sein Alter-Ego schöner, stärker, reicher, schneller und zaubermächtiger wird, kann er sich mit einem der realen Mitspieler oder Mitspielerinnen über Persönliches und Privates unterhalten. Diese **Kombination von spielerischer und kommunikativer Vernetzung** trägt entscheidend zur Attraktivität und gleichzeitig zum Suchtpotential von World of Warcraft bei. Angehörige WoW-süchtiger Spieler hören immer wieder den Satz: „Ich kann doch meine Gilde nicht im Stich lassen“. Die enge Bindung entsteht eben nicht nur durch die erwähnten Kooperationsformen und das Gefühl von Unentbehrlichkeit, das sie erzeugen, sondern durch die zusätzliche **Chat-Room Erfahrung**, die ja, wie wir wissen, in sich selbst ein Suchtpotential entfalten kann. Und: der Spieler chattet hier nicht mit einem Fremden, sondern mit jemandem, der ihn auch als Helden und Kämpfer wahrgenommen hat. Alles in allem ein komplexes Gemenge, das einen Jugendlichen, der sich im realen Leben langweilt, einen Jugendlichen mit Problemen oder auch nur in vorübergehenden Krisen - und auch einen Erwachsenen - dazu verführen kann, länger und länger in dieser Welt zu verweilen, so dass er schließlich **im Erleben der paradoxen Gleichzeitigkeit von virtueller Aufwärts- und realer Abwärtsbewegung** dem Sog des Spiels erliegen und in Abhängigkeit geraten kann.

Autorin:

Regine Pfeiffer
 freie Mitarbeiterin im kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen
<http://www.regine-pfeiffer.de>
mail@regine-pfeiffer.de
pfeifferr@gmx.de

Regine Pfeiffer ist eine ausgewiesene Kennerin des Spiels World of Warcraft.

Auf der Internetseite des kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (<http://www.kfn.de>) findet sich ihr Beitrag „Als Spionin in World of Warcraft“.

„Unter der Überschrift World of Bullshit polemisierte Arno Frank am 17. März 2009 in der taz gegen eine Studie des KFN, die für das Online Rollenspiel World of Warcraft ein besonders hohes Suchtpotential nachgewiesen hatte. Er verteidigte das Spiel auch gegen den Vorwurf besonderer Gewalthaltigkeit, in der irrigen Annahme, in der Nähe der Katastrophe von Winnenden wäre ein solcher Vorwurf Thema jeder kritischen Publikation über Computerspiele. In beiden Punkten jedoch waren Arno Franks Freisprüche voreilig, seine Bestandsaufnahmen oberflächlich.“

(<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/wowspionin.pdf>)

Regine Pfeiffer setzt sich mit der Position der Apologeten des Spieles World of Warcraft in ihrem Artikel auseinander.

Die Beiträge in ihrem Blog <http://www.regine-pfeiffer.de> machen einen Besuch ihrer Seite für Lehrkräfte informativ und lohnend. (Die Redaktion)

The screenshot shows the homepage of the Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN). At the top, there are language options for 'english' and 'deutsch', and navigation links for 'Home', 'Sitemap', 'Kontakt', and 'Impressum'. The main header features the KFN logo and a search bar. The left sidebar contains a navigation menu with items like 'Home', 'Über das KFN', 'MitarbeiterInnen', 'Forschungsbereiche und Projekte', 'Publikationen', 'Stellen/Praktika', 'Service', and 'Sitemap'. The main content area is titled 'Willkommen auf den Seiten des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V.' and includes a brief description of the institute. Below this, there is a section for 'Aktuelle Projekte' with two entries: 'Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt: Erster Forschungsbericht zum gemeinsamen Forschungsprojekt des Bundesministeriums des Innern und des KFN' and 'Berliner Längsschnitt Medien'. The right sidebar is titled 'KFN News' and lists several news items, including 'Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt', 'Neue KFN-Studie: Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter', 'World of Warcraft' 5 Thesen zu politischen Folgerungen, 'Warum "WoW" süchtig machen kann', and 'Ein schlechtes Buch und ein massiver Plagiatsvorwurf'.

4.2

Prof. Dr. Christian Pfeiffer, e. a.
Computerspielabhängigkeit und „World of Warcraft“
*Fünf Thesen zu politischen Folgerungen aus
aktuellen Forschungsbefunden des KFN*

Gestützt auf Drittmittel des Bundesinnenministeriums konnte das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen in den Jahren 2007/2008 in 61 Städten und Landkreisen Deutschlands mit ca. 45.000 Schülerinnen und Schülern neunter Klassen eine Repräsentativbefragung zu verschiedenen thematischen Schwerpunkten durchführen. Jeder Dritte der Befragten hat dabei ein besonderes Modul zur Internet- und Computerspielnutzung ausgefüllt. Die Auswertung zu diesen ca. 15.000 Personen erbrachte, dass 4,3 Prozent der Mädchen und 15,8 Prozent der Jungen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielzeit aufweisen. 3 Prozent der Jungen und 0,3 Prozent der Mädchen wurden als computerspielabhängig und weitere 4,7 Prozent der Jungen und 0,5 Prozent der Mädchen in diesem Sinne als gefährdet diagnostiziert. Der beigefügte Forschungsbericht informiert Sie über das methodische Vorgehen und die Ergebnisse der Untersuchung.

Ein Schwerpunkt der Untersuchung betraf die Frage, inwieweit die Nutzung bestimmter Spiele das Risiko für eine Computerspielabhängigkeit in besonderer Weise erhöht. Hierbei ergaben sich insbesondere für Spieler des Onlinerollenspiels "World of Warcraft" (WoW) auffällig erhöhte Werte. Die tägliche Spieldauer bei den 14- bis 16jährigen männlichen Nutzern liegt im Durchschnitt bei 3,9 Stunden. Jeder Fünfte der WoW-Spieler ist entweder als abhängig (8,5 %) oder in diesem Sinne als gefährdet (11,6 %) einzustufen. Auch insoweit erreicht WoW hier die mit Abstand höchste Quote aller Spiele.

Die Untersuchung zu den die Computerspielabhängigkeit fördernden Faktoren hat gezeigt, dass hier vor allem solche Jugendliche gefährdet sind, die in Schule und Freizeit wenig Erfolgserlebnisse, Besonderheiten in der Spielmotivation sowie weitere Verhaltensauffälligkeiten aufweisen. Gleichzeitig wird aber auch deutlich, dass spezifische Merkmale der Spiele die Gefahr erheblich erhöhen, in Computerspielabhängigkeit zu geraten. Besonders gilt das für „World of Warcraft“, das durch ein spezifisches Belohnungssystem der „intermittierenden Verstärkung“ geprägt wird und so Glücksspielelemente in das Spiel einbringt. Hinzu kommt eine Spielstruktur, die es den Spielergruppen nahelegt, Bonuspunkte für jede Stunde gemeinsam verbrachter Spielzeit zu vergeben, die dann bei Versteigerungen der Beute als Zahlungsmittel eingesetzt werden. Je mehr Zeit man also im Dienst seiner Spielgruppe investiert, umso höher steigen die Chancen, die angestrebten Belohnungen zu erreichen. Auch diese in der Spielanlage von WoW begründete Dynamik trägt nach unserer Einschätzung dazu bei, dass sich für dieses Spiel die mit Abstand höchste Nutzungsdauer ergibt. Aus den in dem Forschungsbericht ausführlich dargestellten Erkenntnissen leiten wir die nachfolgenden fünf Thesen ab:

1. Mit der für das Online-Spiel „World of Warcraft“ (WoW) geltenden Alterseinstufung „ab 12“ verbreitet der Staat gegenwärtig an die Eltern von 12- bis 18-Jährigen eine Botschaft, die aus unserer Sicht nicht mehr verantwortbar ist. Allein die Tatsache, dass 15jährige männliche WoW-Spieler mit diesem Spiel im Durchschnitt pro Tag 3,9 Stunden verbringen und damit hoch gerechnet pro Jahr mehr Zeit in WoW investieren als in ihren gesamten Schulunterricht, ist völlig unakzeptabel. Hinzu kommt das von uns aufgezeigte Risiko, eine Abhängigkeit von WoW zu entwickeln. Die Eltern müssen deshalb über die Medien und die Schulen erfahren, welche Konsequenzen es hat, wenn sie im Vertrauen auf die bisherige Alterseinstufung ihrem Kind dieses Spiel schenken oder ihm erlauben, dass es die Nutzung des Spiels mit eigenem Taschengeld finanziert.
2. Die Jugendministerkonferenz ist aufgefordert, im Regelwerk zur Alterseinstufung von Computerspielen der wissenschaftlichen Erkenntnis Rechnung zu tragen, dass bestimmte Spiele durch ihre Struktur und ihr Belohnungssystem das Risiko für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit deutlich erhöhen.
3. Die zunächst regelgerecht erfolgte Alterseinstufung von WoW und anderen Online-Spielen mit hohem Abhängigkeitspotential ist für die Zukunft nicht mehr haltbar. Im Hinblick auf WoW plädieren wir dafür, dass dieses Spiel in Zukunft nur noch für Erwachsene freigegeben wird. Die Frage, ob diese Korrektur der Alterseinstufung bereits vor der oben angesprochenen Änderung des Regelwerkes der USK durchgeführt werden kann, sollte durch ein Rechtsgutachten geklärt werden.
4. Gegenwärtig befinden sich Eltern und Therapeuten oft in einer schwierigen Lage, wenn sie für ihren in Computerspielabhängigkeit geratenen Sohn (oder vergleichsweise selten) ihre Tochter eine Therapie ermöglichen möchten. Anders als etwa die Glücksspielsucht ist die Computerspielabhängigkeit noch nicht in die Liste der psychischen Erkrankungen aufgenommen worden, deren Therapiekosten von Krankenkassen übernommen werden. Eltern und Therapeuten behelfen sich bisher damit, dass dem betroffenen jungen Menschen eine andere Erkrankung zugeschrieben wird wie etwa eine behandelbare Depression. Streng genommen wird hier dann aber häufig ein Versicherungsbetrug begangen. Die zuständigen politischen Gremien sind deshalb aufgefordert, die Computerspielabhängigkeit in den Katalog der psychischen Erkrankungen aufzunehmen, deren Behandlung von den Krankenkassen übernommen wird.
5. Nach wie vor gibt es zum Problem der Computerspielabhängigkeit eine Fülle ungeklärter Fragen, die im Zuge interdisziplinärer Forschung untersucht werden müssten. Dies beginnt bei den Verlaufsformen des abhängigen Spielens (Einstiegswege, Risikomerkmale der betroffenen Personen, Dauer, Ausstiegsszenarien, Bedeutung von Selbsthilfegruppen usw.), der Häufigkeit, mit der neben den Jugendlichen andere Altersgruppen in Computerspielabhängigkeit geraten und endet bei der Frage, welche Therapien sich als wirksam erweisen und welche nicht. Das KFN und die Medizinische Hochschule

Hannover beabsichtigen deshalb, gemeinsam einen interdisziplinären Forschungsverbund einzurichten, in dem diese Fragen systematisch geklärt und Wege zur Prävention und erfolgreichen Behandlung von Computerspielabhängigkeit aufgezeigt werden.

Die Autoren:

Prof. Dr. Christian Pfeiffer,
Dr. Thomas Mößle,
Matthias Kleimann,
Florian Rehbein
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.
Lützerodestr. 9
30161 Hannover
Tel: (0511) 348 360
Fax (0511) 348 36 10
kfn@kfn.uni-hannover.de
<http://www.kfn.de>

Der Artikel „Computerspielabhängigkeit und „World of Warcraft“ - Fünf Thesen zu politischen Folgerungen aus aktuellen Forschungsbefunden des KFN“ ist auf der Internetseite des KFN (<http://www.kfn.de>) als PDF-Datei verfügbar.

Der Nachdruck des Artikels erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen.

Hinweis:

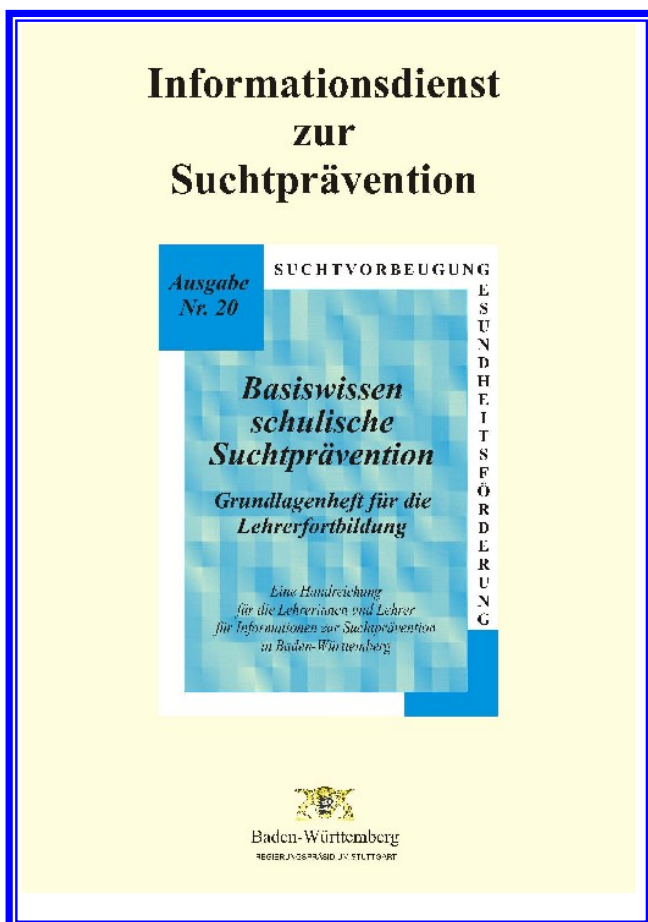
Auf dem Landesbildungsserver Baden-Württemberg als PDF-Dokument unter <http://www.suchtvorbeugung-bw.de> verfügbar:

Informationsdienst zur Suchtprävention Nr. 20:

Basiswissen schulische Suchtprävention - Grundlagenheft für die Lehrerfortbildung

Der Informationsdienst Nr. 20 "**Basiswissen schulische Suchtprävention - Grundlagenheft für die Lehrerfortbildung**" ist eine Aktualisierung des Heftes Nr. 11 "Grundlagen der schulischen Suchtvorbeugung".

Der Infodienst Nr. 20 stellt das System der schulischen Suchtprävention in Baden-Württemberg dar, gibt einen Überblick über wichtige Begriffe aus dem Bereich **Sucht** und **Suchtmittel**, erläutert, was moderne **Prävention** ausmacht, führt die **Kooperationspartner** der Schule bei Präventionsmaßnahmen auf und enthält einen ausführlichen **Adressteil**.



aus dem Inhalt:

DAS SYSTEM DER SCHULISCHEN SUCHTVORBEUGUNG IN BADEN-WÜRTTEMBERG

- Verwaltungsvorschrift
- Organisation
- Informationsdienst zur Suchtprävention

SUCHT UND SUCHTMITTEL

- Wichtige Begriffe im Überblick
- Suchtursachen
- Neurobiologische Faktoren des Suchtverhaltens
- Suchtmittel und Abhängigkeiten
- Sucht in der Schule

SUCHTPRÄVENTION UND GESUNDHEITSFÖRDERUNG

- Primär-, Sekundär-, Tertiärprävention
- Ziele und Aufgaben schulischer Suchtprävention
- Suchtprävention und Kompetenzerwerb
- Bildungsplan und Gesundheitsförderung
- Geschlechtsspezifische Suchtvorbeugung

SUCHTPRÄVENTION AN DER GRENZE ZU BERATUNG UND THERAPIE

- Suchtgefährdete Kinder
- Suchtgefährdete Jugendliche
- Stufenmodell zum Umgang mit Suchtgefährdung

VERNETZUNG MIT AUSSERSCHULISCHEN PARTNERN

WICHTIGE ANSCHRIFTEN UND RUFNUMMERN

5.

Verschiedenes

5.1

Martin Tertelmann

ONE WEEK. NO MEDIA.

Aktion gegen übermäßigen Medienkonsum

*Eine Woche ohne Fernsehen, Computer,
Spielekonsole, Handy und MP3 Player*

„Alle Kinder mussten ihre wertvollsten Schätze hergeben. Es sind Handys, MP-3 und PSP.“ Der Satz von Julian, Schüler der Jahn-Realschule, ist bezeichnend für die heutige Einstellung der meisten Kinder und Jugendlichen. Ein Leben ohne Fernseher und Handy – undenkbar. Doch genau das passiert beim Projekt „One week. No media!“, das die Suchtberatung der Evangelischen Gesellschaft (eva) zusammen mit der Drogenberatung Release ins Leben gerufen hat. Eine Woche lang verzichten Schüler, Eltern und Lehrer auf sämtliche audiovisuellen Medien. Nach dem guten Erfolg in einem Pilotprojekt an der Jahn Realschule in Stuttgart Bad-Cannstatt stellten im Sommer 2008 34 Schulklassen und Gruppen mit Ihren Eltern alle audiovisuellen Medien auf Stand by.

Die zeitweilige Abstinenz soll Medien nicht grundsätzlich verteufeln. Vielmehr ist es das Ziel, die Projektbeteiligten vom passiven Medienkonsum zum kreativen Handeln zu bewegen. Ohne Fernseher, Spielkonsole und Co hat man plötzlich ganz schön viel Zeit. Zeit, die sich nutzen lässt mit spielen, reden, basteln oder toben. Entscheidend ist, selbst aktiv zu sein. Denn ein übermäßiger Medienkonsum birgt viele Risiken: Leistungsstörungen, Suchtverhalten, Vereinsamung, Übergewicht. In der medienfreien Woche sollen die Teilnehmer selbst kulturelle, sportliche und soziale Alternativen zur Medienzeit entwickeln.

Die Projektinitiatoren unterstützen die Teilnehmer mit attraktiven Angeboten, z. B: Rap-Workshop, Videowerkstatt, Schreibwerkstatt, Trommelworkshops oder einer Expedition in die Gustav-Jakob-Höhle.

Die medienfreie Woche soll allerdings nicht mit Aktionen und Events überfrachtet werden. Die Teilnehmer sollen die entstehende Langeweile wahrnehmen und kreativ in erfüllte Zeit umwandeln.



release

STUTTGART



ONE WEEK NO MEDIA ist eine Initiative der Evangelischen Gesellschaft und Release. Sie steht unter der Schirmherrschaft von Frau Bürgermeisterin Dr. Susanne Eisenmann, Referat für Kultur, Bildung und Sport, der Landeshauptstadt Stuttgart. Gefördert durch die Jugendstiftung Baden-Württemberg und dem Projektmittelfonds „Zukunft der Jugend“ Landeshauptstadt Stuttgart.

Folgende Partner unterstützen die Projektinitiative ONE WEEK. NO MEDIA

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg
 Kunstschule Filderstadt
 Jahn-Realschule Stuttgart
 Zentrale Schuldnerberatung Stuttgart
 Chaplin Records, Stuttgart, Bad-Cannstatt
 Prof. Christian Pfeiffer, kfn Niedersachsen
 Heike Raff- Lichtenberger, Stuttgart
www.jugendnetz.de
 Stadtbücherei Stuttgart
 Stuttgarter Musikschule
 Deutscher Alpenverein, Sektion Schwaben
 Sportamt der Landeshauptstadt Stuttgart
 TRUMPF GmbH + Co. KG



Initiative

Die Projektinitiative der Evangelischen Gesellschaft und von Release richtet sich gegen übermäßigen und unkontrollierten Medienkonsum. Sie will Medienkompetenz und einen gesunden Umgang mit audiovisuellen Medien vermitteln.

Ausgangspunkt sind die besorgniserregenden Studien und Veröffentlichungen Christian Pfeiffers, des Ulmer Hirnforschers Manfred Spitzer und anderer Medienforscher. Diese weisen auf den direkten Zusammenhang von übermäßigem Medienkonsum einerseits und gesundheitlichen Störungen andererseits hin. Zu diesen Störungen gehören Übergewicht, Bewegungsarmut, Verschlechterung der Schulleistungen, Verarmung der sozialen Existenz/ Kompetenz, Zunahme der Gewalt- und Aggressionsbereitschaft und die Ausbildung von Suchtverhalten. Das Projekt reagiert auch darauf, dass im Spielerprojekt der Evangelischen Gesellschaft zunehmend Computer-/Mediensüchtige Klienten anzutreffen sind. Kinder, Jugendliche, deren Eltern, Erziehungsberechtigte und Lehrer / Pädagogen sollen durch eine Medienfreie Woche den eigenen Medienkonsum bewusster wahrnehmen und Alternativen dazu erleben. Die zeitweilige Abstinenz soll Medien nicht verteufeln. Ihr übermäßiger Gebrauch und das daraus folgende Risiko einer Spielsucht sollen jedoch verringert werden. Statt passivem Medienkonsum fördert die Initiative die Eigenaktivität und das Miteinander der Teilnehmenden. Diese werden kulturell, sportlich und spielerisch aktiviert.

Lust auf eigenes aktives Leben



Im Juli 2007 haben 28 Schüler der Klasse 6a der Jahn-Realschule Stuttgart eine Woche lang auf audiovisuelle Medien verzichtet. Im Juni / Juli haben 34 Schulklassen und Gruppen die medienfreie Woche durchgeführt. Verzichtet haben auch ihre Lehrer, Eltern und teilweise auch ihre Geschwister. Die Teilnehmer verfügten mit einem Mal über jede Menge Zeit. Sie haben berichtet, wie sie die freigewordene Zeit gefüllt haben: Sie haben gemeinsam gespielt, beispielsweise Tischtennis, haben gelesen, miteinander geredet, Gedichte und Rapsongs geschrieben, sind geschwommen, haben gechillt, Gänsehautbücher gelesen oder einfach geschlafen und ausgeruht.

Die medienfreie Woche ist auch über diese Zeit hinaus wirksam: Eine Mutter hat sich danach entschlossen, den Fernseher aus dem Kinderzimmer ihres Sohnes zu entfernen. Mit Erschrecken hat sie während der einwöchigen

Abwesenheit von Fernsehen, Computer, Playstation und Handy gemerkt, was an aktiver Freizeitgestaltung möglich war. Über die Wiederentdeckung von Sport, Spiel, Kunst, Kultur und sozialem Miteinander wird die Lust auf eigenes aktives Leben geweckt. Durch den zeitweiligen Verzicht können attraktive Alternativen zum übermäßigen Medienkonsum wieder in den Blick kommen. Sie erhalten so die Chance, dauerhaft an die Stelle des passiven Konsums zu treten.

Aktiv statt passiv

ONE WEEK. NO MEDIA! ist kein Antimedienkonzept. Ziel ist es, die Projektbeteiligten vom passiven Medienkonsum zum aktiven und kreativen Handeln zu bewegen. Das kann mit und ohne Medien geschehen.

Statt passivem Musikkonsum –
aktiv eigene Musik und Texte entwickeln.

Statt passivem Konsum von Filmen und Bildern –
aktiv und kreativ eigene Bilder produzieren.

Statt anderen Menschen bei Abenteuern zuzuschauen –
eigene Abenteuer erleben.

Statt anderen Menschen beim Leben zuzuschauen –
selber leben.

Statt sich in virtuellen Welten zu bewegen –
in der realen Welt handeln.



Vorbereitung einer medienfreien Woche

Die Projektteilnehmer organisieren und gestalten ihre medienfreie Woche selbst. Die Woche soll an ihren konkreten Stärken, Neigungen und vorhandenen Ressourcen anknüpfen.

Um eine medienfreie Woche vorzubereiten und durchzuführen bietet das Projektbüro ONE WEEK. NO MEDIA! Schulung, Information, Hilfestellung und in begrenztem Umfang auch Angebote und personelle Ressourcen an.

Eltern, Kinder, Jugendliche und Lehrer sollen gemeinsam eine Woche auf Medien verzichten. Das ist eine wichtige Voraussetzung, damit sich beim einzelnen Teilnehmer und im Netzwerk der jeweiligen sozialen Beziehungen tatsächlich etwas verändert.

- Thematisieren Sie den Umgang mit Medien zu Projektbeginn.
- Lassen Sie ein Medienprotokoll über die Mediennutzung führen.
- Machen Sie z.B. eine Umfrage zum Umgang mit Medien an der eigenen Schule.
- Veranstalten Sie im Vorfeld einen Dialogabend mit Eltern, Kindern, Jugendlichen und lassen Sie sich deren Computerspiele und virtuelle Welten vorführen.
- Führen Sie bereits im Vorfeld medienfreie Tage durch, um hier schon einmal zu üben.
- Informieren Sie über die negativen Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und zeigen Sie Alternativen dazu auf.
- Entwickeln Sie mit Kindern, Jugendlichen und Eltern gemeinsam das Alternativprogramm.
- Knüpfen Sie an Ihre bestehenden Stärken, Neigungen und Ressourcen an (Schreibwerkstatt, Theater AG, Musik AG, Film AG, Debattierclub etc.).
- Binden Sie Eltern und ehemalige Schüler mit ihren Talenten ein.
- Nutzen Sie Kulturtechniken wie Theater, Kunst, Literatur, Musik oder Film für aktives Selbstmachen.
- Greifen Sie auf bestehende Angebote in unmittelbarer Umgebung zurück (Stadtbücherei, Vereine etc.).

Durchführung einer medienfreien Woche

Jede medienfreie Woche hat ihr eigenes kreatives Programm. Hier erfahren Sie grundsätzlich Wichtiges, um diese durchzuführen.

Praxisbeispiel der medienfreien Woche in der Jahn Realschule Juli 2007:

- Setzen Sie einen konkreten Termin mit Uhrzeit für Anfang und Ende.
- Sammeln Sie z. B. als äußeres Zeichen am Montagmorgen alle Handys und MP3 Player ein.
- Erschweren Sie zu Hause den Zugang zu den Medien, kennzeichnen Sie Fernseher und Computer mit einem Zettel, auf dem z. B. steht: „Diese Woche mache ich Pause.“
- Lassen Sie die Teilnehmer über ihre Erlebnisse und Erfahrungen ein „Tagebuch“ führen und sprechen Sie täglich darüber.
- Überfrachten Sie die Woche nicht übermäßig mit alternativen Programmpunkten.

- Beschließen Sie die medienfreie Woche mit einem Fest, auf dem alle in der Woche entstandenen Arbeiten und kreativen Ergebnisse präsentiert werden.
- Dokumentieren Sie die medienfreie Woche in einer Kulturtechnik ihrer Wahl (Reportage, Film, Bericht etc.).
- Evaluieren Sie mit einem einfachen Fragebogen bei Eltern, Kindern und Jugendlichen die Einstellung zum Medienkonsum vor und nach der Aktion. (Fragebogen)

Zitate zur medienfreien Woche an der Jahn-Realschule

...die Schülerinnen und Schüler

Alle Kinder mussten ihre wertvollsten Schätze hergeben. Es sind Handys, MP-3 und PSP.

Julian

Es ist komisch ohne TV und PC, stattdessen lese ich ein Buch.

Silvio

Wir reden seit 2 Tagen wieder mehr miteinander. Man erfährt so etwas vom Anderen, was am Tag war und so. Sonst bin ich nach der Schule nach Haus gekommen und habe gleich den Fernseher eingeschaltet, meine Geschwister die Computer. Und meine Mutter hat uns dann das Essen gebracht.

Sven

Meine Playstation, meine Seele fehlt mir. Hoffentlich ist es bald vorbei.

Julian

Zuhause habe ich mit meinem Bruder ein Piratenspiel gespielt, das er zum Geburtstag bekam. Ich habe noch gelesen und mich gelangweilt.

Kai

Ich bin um 20 Uhr Zuhause gewesen, bin in die Badewanne und danach sofort ins Bett (Ich glaube No Media macht müde).

Nick

Meine Gedanken und meine Gefühle zu dieser Woche: Ich habe mich ohne den Fernseher und Playstation komisch gefühlt und hab gedacht, hoffentlich ist die Woche bald vorbei. Anstatt Fernseher und Playstation musste ich überlegen, was ich jetzt in der Freizeit mache. Ich habe dann Brettspiele gespielt, Buch gelesen und was mit Freunden ausgemacht.

Julian

Heute ist der Tag aller Tage, den wir schon lange erwarten. Heute war es wie Weihnachten. Aber bis wir zu diesem Augenblick kamen, wo wir unsere Handys und MP3-Player bekommen, dauerte es noch eine Weile. Es war ein sehr tolles Gefühl, wieder mein Handy und MP3-Player in den Händen zu halten. Eins noch zum Schluss. Diese Woche war sehr toll und aufregend, ich glaube, diese Zeit werde ich nicht so schnell wieder vergessen.

Stefani

Zu Hause habe ich mich mehr als gelangweilt. Aber ich konnte mich öfters mit Freunden treffen. Schließlich war ich froh, dass diese „Horror-Woche“ zu Ende war.

Silvio

Ne, im Ernst, die Woche war große Klasse. Ach so, da fällt mir noch was ein. Zu Haus ging´s mir richtig gut, da ich begriffen habe, dass der Fernseher nicht alles ist. Das war noch ein kleines Fazit der Woche. Bis dann.

Sven

...der Lehrer

Wir haben den Schülern für eine Woche ihre Kindheit wieder zurückgegeben.

Rüdiger Schillinger (Lehrer)

...der Rapper

Wer hätte das gedacht, dass in einer Zeit wie der unseren, in der man statt Freunde zu besuchen einfach ein gefühlloses und knappes „HDL“ sendet und das Treffen absagt, um am Computer das letzte Level des Lieblingsspiels zu beenden, 28 tapfere Sechstklässer einer Realschule in Stuttgart Bad Cannstatt eine ganze Woche freiwillig ihre Handys, Konsolen, Fernseher, MPEG-3 Player und Telefone auf Stand-by stellen. Dass sie mit enormem Engagement und Spaß am „ONE WEEK. NO MEDIA!“ Projekt teilnehmen würden. Wer hätte gedacht, dass man sich dadurch wieder an die realen Dinge im Leben erinnern kann. Wer hätte gedacht, dass plötzlich verborgene Talente aufblühen können. Wer hätte gedacht, dass es so ein Riesenerfolg werden würde...

William Ponzetta

...die Eltern

Der Montag war sehr schwer, muss ich jetzt ehrlich sagen, ohne Fernsehen und ohne Computer. War schon sehr anstrengend. Aber nur der Montag war anstrengend, ansonsten ging es eigentlich. Man kann auch ohne solche Sachen leben, ohne Medien. Mein Sohn hat viel draußen mit Freunden gespielt, sonst hängt er immer vorm Fernseher oder will Computer spielen. Er hat mehr mit seiner Schwester gespielt und mal ein Puzzle gemacht mit 1000 Teilen. Ich habe im Kinderzimmer immer einen Fernseher gehabt, den möchte ich jetzt eigentlich komplett wegtun.

Mutter von Bilal

Mir ist bewusst geworden, wie einsam ich am Abend eigentlich bin.

Mutter aus der Klasse 6 a

Ich finde das Projekt ganz große Klasse. Es ist insgesamt ruhiger geworden in der Familie. Man kann die Gespräche zu Ende führen, ohne an die nächste Fernsehsendung oder das Spiel an der Playstation zu denken. Wir werden auch künftig eine Woche ohne Medien einschieben.

Vater von Pana

Texte des Musikvideos One week. No media!

Mit Freude und Schmerz haben wir es vernommen
es ist soweit, nun ist der Tag endlich gekommen.
Die Handys sind weg, der Fernseher aus
nun nichts wie raus aus diesem langweiligen Haus.
Uns fehlen die Medien, doch jetzt gehen wir wandern
wir gehen raus und treiben Sport, alle miteinander.
Unser Leben verändert sich durch dieses Projekt.
Wir haben neue Seiten an uns entdeckt.
Endlich habe ich Zeit und mache Sport
ich meine es ernst, darauf gebe ich mein Wort.
Klasse 6 a, Jahn-Realschule Stuttgart

Augen auf, aufgewacht, ne Woche ohne Media.
Aufgepasst, TV aus, das Ding ist für jedermann.
Es geht um ne Klasse die mehr aus ihrer Freizeit macht.
Geräte aus und merken, dass jeder trotzdem Spaß dabei hat.
Aktivieren ihre Phantasie, entwickeln Talente
Ideen, die man umsetzt in einzigartige Momente.
Sie fühlen sich glücklich so, nix tun ist zu bequem,
merken, es gibt draußen mehr zu sehn statt fern zu sehn.
Und es ist schön, wenn man ihnen beim Lachen zusieht.
Sie nehmen Drumsticks, Bongos, Mics und machen Musik.
Sie entdecken sich, leben wieder auf,
sie nehmen etwas mit davon und geben es nicht mehr auf.
Sie finden Zeit für ihre Eltern, Zeit für Hausaufgaben,
Zeit für ihre Sachen, Zeit für Freunde, die schon draußen warten.
Zeit, die man schwer findet heutzutage.
Zeit, die sie nicht hatten, weil sie ständig vor der Glotze saßen.
Text William Ponzetta

Weitere Infos unter www.one-week-no-media.de

Kontakt:

Evangelische Gesellschaft Stuttgart
Projektbüro ONE WEEK. NO MEDIA.
Dienste für Prävention, Beratung und Behandlung
Martin Tertelmann
Büchsenstraße 34/36
70174 Stuttgart
mtertelmann@one-week-no-media.de
Martin.Tertelmann@tertelmann.de
<http://www.one-week-no-media.de>

one week **NO MEDIA**



AKTION GEGEN ÜBERMÄßIGEN MEDIENKONSUM

Eine Woche ohne Fernsehen, Computer, Spielekonsole, Handy und MP3 Player

5.2

Ausgewählte Internetadressen zum Thema➔ <http://www.onlinesucht.de/>

ist eine Seite des Vereins **HSO 2007 e. V.**, der Hilfe zur Selbsthilfe für Online-Süchtige und deren Angehörige bietet.

Unter Onlinesucht wird der exzessive Gebrauch des Mediums Internet verstanden, wobei der Betroffene nicht das Internet in sein Leben integriert, sondern sein Leben ins Internet.

Die Internetseite informiert und bietet Hilfe zu den Bereichen Online-Chat-Sucht, Online-Sex-Sucht und Online-Spiel-Sucht.

➔ <http://www.kfn.de/home.htm>

Auf der Seite des **Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen** sind eine Reihe lezenswerter Beiträge und Forschungsberichte zum Thema eingestellt.

➔ <http://www.regine-pfeiffer.de>

Regine Pfeiffer ist freie Mitarbeiterin im Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen, das ihr Bruder Prof. Dr. Christian Pfeiffer leitet. Regine Pfeiffer beschäftigt sich intensiv mit Computerspielen, besonders mit World of Warcraft.

➔ <http://www.mediaculture-online.de>

MediaCulture-Online ist ein Internetportal, das Informationen rund um die Themen Medienbildung, Medienpraxis und Medienkultur für den schulischen und außerschulischen Bereich zur Verfügung stellt. Das Angebot gibt Lehrerinnen, Lehrern, Eltern, Studierenden sowie pädagogischen Multiplikatoren Anleitungen und Literatur für die eigene Medienproduktion, Medienanalyse und Mediennutzung an die Hand.

MediaCulture-Online wird im Auftrag des **Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg** vom **Landesmedienzentrum Baden-Württemberg** redaktionell betreut und von der **Landesanstalt für Kommunikation** gefördert.

➔ <http://www.polizei-beratung.de/>

Auf den Seiten der polizeilichen Kriminalprävention des Bundes und der Länder findet sich die Initiative **Kinder sicher im Netz** (<http://www.polizei-beratung.de/vorbeugung/medienkompetenz/internet/>)

Eine gemeinsame Aktion der Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes (ProPK), der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia (FSM) und der Deutschen Telekom AG zur Förderung der Internetkompetenz von Eltern.

Unter der Rubrik **Vorbeugung** finden sich im Menüpunkt **Medienkompetenz** nützliche Tipps für Eltern, Lehrer und Kinder.

Im Menüpunkt **Gefahren im Internet** erfährt man wie man sich gegen Viren und Trojaner, Phishing und Dialer schützen kann.

➔ <http://www.time4teen.de>

Time4teen ist ein Internetangebot der Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes gefördert durch die Landesstiftung Baden-Württemberg für Jugendliche.

Hier gibt es Tipps, Rat und Hilfe in Fragen von Recht, Sicherheit und Kriminalität für jugendliche Internetnutzer.

➔ <http://www.bsi-fuer-buerger.de>

Das **Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI)** wurde am 1. Januar 1991 gegründet und gehört zum Geschäftsbereich des Bundesministerium des Innern. Das BSI ist eine unabhängige und neutrale Stelle für Fragen zur IT-Sicherheit in der Informationsgesellschaft. Derzeit sind dort über 450 Informatiker, Physiker, Mathematiker und andere Mitarbeiter beschäftigt. Seinen Sitz hat das BSI in Bonn.

Das BSI untersucht Sicherheitsrisiken bei der Anwendung der Informationstechnik und entwickelt Sicherheitsvorkehrungen. Es informiert also über Risiken, Gefahren und Befürchtungen beim Einsatz der Informationstechnik und versucht Lösungen dafür zu finden.

➔ <http://www.internet-beschwerdestelle.de/index.htm>

Die **Internet-Beschwerdestelle** wurde in die Initiative **Deutschland sicher im Netz** aufgenommen. Oftmals fehlt es für eine Strafverfolgung an Hinweisen auf die Fundstellen illegaler Inhalte. Die Internet-Beschwerdestelle arbeitet mit Strafverfolgungsbehörden, den Internet Service Providern und weltweiten Partnern zusammen, damit derartige Inhalte aus dem Netz verschwinden und Täter überführt werden können. Jeder kann mithelfen, damit das Internet sicherer wird. Zu wenige Nutzer wissen aber von der Möglichkeit, Hinweise vertraulich an die Beschwerdestelle zu geben.

Die Seite der Internet-Beschwerdestelle enthält auch einen umfangreichen Ratgeber für Internetnutzer, besonders für Eltern finden sich hier nützliche Informationen.

➔ <https://www.klicksafe.de/>

klicksafe ist eine Initiative für mehr Sicherheit im Netz. Seit 2004 setzt klicksafe in Deutschland den Auftrag der Europäischen Kommission um, Internetnutzern die kompetente und kritische Nutzung von Internet und Neuen Medien zu vermitteln und ein Bewusstsein für problematische Bereiche dieser Angebote zu schaffen. Dies geschieht, neben der Information über **Themen** sowie durch **Materialien** und **Schulungen z. B. für Lehrer**, auch über die Zusammenarbeit mit **Netzwerkpartnern in Deutschland** und auf **europäischer Ebene**, über eine breit angelegte **öffentliche Kampagne** sowie durch die Beteiligung am jährlich stattfindenden internationalen **Safer Internet Day**.

➔ <http://www.usk.de>

Die **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)** ist zuständig für die Alterskennzeichnung von Computerspielen in Deutschland. Die USK informiert über Kennzeichnungen für Computerspiele und enthält eine Prüfdatenbank, in der sich Eltern z. B. Informationen darüber verschaffen können, welche Computerspiele ihr Kind spielt und ob diese Spiele für das jeweilige Alter geeignet sind.

5.

Anschriften und Rufnummern

6.1 Die Kommunalen Suchtbeauftragten / Beauftragten für Suchtprophylaxe in Baden-Württemberg

a) im Regierungsbezirk Stuttgart

Landkreis / Stadtkreis	Name und Anschrift
Landeshauptstadt Stuttgart	Elisabeth Dongus Susanne Keefer Landeshauptstadt Stuttgart Städtisches Gesundheitsamt Bismarckstr. 3 70176 Stuttgart 0711/216-7474 0711/216-5540 elisabeth.dongus@stuttgart.de susanne.keefer@stuttgart.de
Landeshauptstadt Stuttgart Suchthilfekoordinator	Hans Gros Landeshauptstadt Stuttgart Städt. Gesundheitsamt Bismarckstr. 3 70176 Stuttgart 0711/216-7128 hans.gros@stuttgart.de
Landkreis Böblingen	Jörg Litzenburger Landratsamt Böblingen Postfach 1640 71006 Böblingen Tel.: 07031-663-1538 j.litzenburger@lrabb.de
Landkreis Esslingen	Elke Klös Landratsamt Esslingen Postfach 145 73702 Esslingen Tel.: 0711-3902-2571 kloes.elke@landkreis-esslingen.de
Landkreis Esslingen	Christiane Heinze Koordination Suchtprophylaxe Landkreis Esslingen Jugend- und Drogenberatung Marktstr. 48 73230 Kirchheim unter Teck Tel. 07021-9704328 heinze@drogenberatung-kirchheim.de
Landkreis Göppingen	Uschi Saur Landratsamt Göppingen Postfach 809 73008 Göppingen Tel.: 07161-202-652, u.saur@landkreis-goepingen.de

Landkreis Heidenheim	<p>Harald Wirth Landratsamt Heidenheim Sozialplanung und Prävention Felsenstr. 36 89518 Heidenheim Tel.: 07321-321-317 H.Wirth@Landkreis-Heidenheim.de</p>
Landkreis Heilbronn	<p>Bernhard Kocka Suchtkoordinator des Landkreises Heilbronn Landratsamt Heilbronn Lerchenstr. 40 74064 Heilbronn Tel.: 07131/994-1196 Bernhard.Kocka@Landratsamt-Heilbronn.de</p>
Stadt Heilbronn	<p>Achim Bocher Amt für Familie, Jugend und Senioren Gymnasiumstr. 44 74072 Heilbronn Tel.: 07131/562132 achim.bocher@stadt-heilbronn.de</p>
Landkreis Hohenlohe	<p>Hans-Joachim Gallinat Landratsamt Hohenlohekreis Landratsamt, Schulstr. 12, 74653 Künzelsau Tel.: 07940-18593 joachim.gallinat@hohenlohekreis.de</p>
Landkreis Ludwigsburg	<p>Brigitte Bartenstein Landratsamt Ludwigsburg, Hindenburgstr. 40 71638 Ludwigsburg Tel.: 07141-144-2784 Brigitte.Bartenstein@landkreis-ludwigsburg.de</p>
Main-Tauber-Kreis	<p>Sandra Hügel Landratsamt Main-Tauber-Kreis Albert-Schweitzer-Str. 31 97941 Tauberbischofsheim Tel.: 09341-82-5573 sandra.huegel@main-tauber-kreis.de</p>
Landkreis Schwäbisch Hall	<p>Herbert Obermann Kreisjugendamt Jugend-Sucht-Beratung Johanniter Str. 55 74523 Schwäbisch Hall Tel.: 0791-856573-11 h.obermann@landkreis-schwaebisch-hall.de</p>
Ostalbkreis	<p>Berthold Weiss Landratsamt Ostalbkreis Stuttgarter Str.41 73430 Aalen Tel.: 07361-503-293, Berthold.Weiss@ostalbkreis.de</p>

b) im Regierungsbezirk Karlsruhe

Landkreis	Name und Anschrift
Enzkreis und Stadt Pforzheim	Gudrun Pelzer Martina Usländer Netzwerk looping Beauftragte für Suchtprävention Kronprinzenstr. 9 75177 Pforzheim Tel.: 07231-308-215 Tel.: 07231-308-75 (Sekretariat) gudrun.pelzer@enzkreis.de Martina.Uslaender@enzkreis.de
Landkreis Karlsruhe	Matthias Haug Landratsamt Karlsruhe Beiertheimer Allee 2 76133 Karlsruhe Tel.: 0721-936-7716 Suchtbeauftragter@Landratsamt-Karlsruhe.de
Stadt Karlsruhe	Dieter Moser Initiative Drogenprophylaxe Kaiserstr. 64 76133 Karlsruhe Tel.: 0721-133-5395 Dieter.Moser@sjb.karlsruhe.de
Rhein-Neckar-Kreis	Ulrich Wehrmann Landratsamt Rhein-Neckar-Kreis Kurfürstenanlage 40 69115 Heidelberg Tel.: 06221-522-1513 Ulrich.Wehrmann@Rhein-Neckar-Kreis.de
Stadt Heidelberg	Jürgen Höing Stadt Heidelberg Städt. Kinder- und Jugendamt Plöck 2 a 69117 Heidelberg Tel.: 06221-58-31750 Juergen.Hoeing@heidelberg.de
Stadt Baden-Baden	Karin Marek-Koßmann Stadt Baden-Baden Gewerbepark Cité 10 76534 Baden-Baden Tel.: 07221-93-1445 karin.marek-kossmann@baden-baden.de
Stadt Mannheim	Dr. Ursula Szillis Stadt Mannheim Dezernat III, R 1 12 68161 Mannheim Tel.: 0621-293-9339 ursula.szillis@mannheim.de
Stadt Mannheim	Kathrin Heinrich Stadt Mannheim Dezernat III, R1 12 68161 Mannheim Tel.: 0621-293-9392 kathrin.heinrich@mannheim.de

c) im Regierungsbezirk Freiburg

Landkreis	Name und Anschrift
Stadt Freiburg	Uwe Müller-Herzog Stadt Freiburg i. Br. Sozial- und Jugendamt 79095 Freiburg i.Br. Tel.: 0761-201-3754 Uwe.Mueller-Herzog@stadt.freiburg.de http://www.freiburg.de/suchtbeauftragter
Landkreis Breisgau-Hochschwarzwald	Gabriele Ruck Landratsamt Breisgau-Hochschwarzwald Stadtstr. 2 79104 Freiburg Tel.: 0761-2187-2513 Gabriele.Ruck@breisgau-hochschwarzwald.de
Landkreis Konstanz	Johannes Fuchs Landratsamt Konstanz Benediktinerplatz 1 78467 Konstanz Tel.: 07531-800-1782 johannes.fuchs@landkreis-konstanz.de
Landkreis Lörrach	Brigitte Baumgartner Landratsamt Lörrach Palmstr. 3 79539 Lörrach Tel.: 07621-410-5020 Brigitte.Baumgartner@loerrach-landkreis.de
Ortenaukreis	Thomas Schön-Blum Landratsamt Ortenaukreis Badstr. 20 77652 Offenburg Tel.: 0781-805-1376 Thomas.Schoen-Blum@ortenaukreis.de
Landkreis Rottweil	Volker Weber Landratsamt Rottweil Dezernat Soziales, Jugend und Versorgung Olgastr. 6 78628 Rottweil Tel.: 0741-244-255 Volker.Weber@landkreis-rottweil.de
Landkreis Tuttlingen	Jürgen Zinsmayer Landratsamt Tuttlingen Bahnhofstr. 100 78532 Tuttlingen Tel.: 07467-926-9145 j.zinsmayer@landkreis-tuttlingen.de
Landkreis Waldshut	Wilfried Könnecker Landratsamt Waldshut Postfach 16 42 79744 Waldshut Tel.: 07751-86-4344 Wilfried.Koennecker@landkreis-waldshut.de

d) im Regierungsbezirk Tübingen

Landkreis	Name und Anschrift
Alb-Donau-Kreis und Stadt Ulm	Thalia Junginger Landratsamt Alb-Donau-Kreis Postfach 28 20 89070 Ulm Tel.: 0731-185-4341 Thalia.Junginger@alb-donau-kreis.de
Bodenseekreis	Annabel Eisele Landratsamt Bodenseekreis Albrechtstr. 75 88041 Friedrichshafen Tel.: 07541-204-5121 annabel.eisele@bodenseekreis.de
Landkreis Biberach	Isabel Felder Landratsamt Biberach Rollinstr. 9 88400 Biberach Tel.: 07351 52-6326 isabel.felder@biberach.de
Landkreis Ravensburg	Elke Hofer Landratsamt Ravensburg Außenstelle Wangen Liebigstr. 1 88239 Wangen Tel.: 07522-996-3790 elke.hofer@landkreis-ravensburg.de
Landkreis Reutlingen	Uwe Köppen Landratsamt Reutlingen Bismarckstr. 14 72764 Reutlingen Tel.: 07121-480-4012 Uwe.Koeppen@Kreis-Reutlingen.de
Landkreis Sigmaringen	Janine Stark Landratsamt Sigmaringen Kinder- und Jugendagentur Antonstr. 20 72488 Sigmaringen Tel.: 07571-645337 SGA@ju-max.de
Landkreis Tübingen	Gabi Huber Landratsamt Tübingen Wilhelm-Keil-Str. 50 72072 Tübingen 07071-207-2013 Huber@kreis-tuebingen.de
Landkreis Zollernalb	Josef Huber Landratsamt Zollernalbkreis Hirschbergstr. 29 72336 Balingen Tel.: 07433-921-564 Josef.Huber@zollernalbkreis.de

6.2 Die Regionalen Suchtbeauftragten der Regierungspräsidien in Baden-Württemberg

a) im Regierungsbezirk Stuttgart

Name	Schuladresse	zuständig für Landkreis
Brenner, Horst brenner.horst@t-online.de	Mönchseegymnasium Karlstr. 44 74072 Heilbronn Tel.: 07131/562452	Heilbronn
Flattich, Katharina Katharina.Flattich@web.de	Eichwald-Realschule Sachsenheim Oberriexinger Str. 35 74343 Sachsenheim Tel.: 07147/9604200	Ludwigsburg
Frick, Gerd gerd.frick@gmx.de	Gymnasium Gerabronn Jahnstr 5-7 74582 Gerabronn Tel.: 07952/966011	Schwäbisch Hall
Jung, Ursula uschi_jung11@hotmail.com	Grund- und Hauptschule mit Werkrealschule Weikersheim Humboldtstr. 5 97990 Weikersheim Tel.: 07934/9107-17	Main-Tauber-Kreis Hohenlohe
Jurich, Bettina suchtpraevention@jurich.net	Königin-Charlotte-Gymnasium Sigmaringer Str. 85 70567 Stuttgart Tel.: 0711/216 2152	Stadt Stuttgart
Mayerle, Bettina bettina.mayerle@nbsberglen.de	Nachbarschaftsschule Oppelsbohm Stockwiesen 1 73663 Berglen Tel.: 07195/9748-0	Rems-Murr-Kreis
N. N.	Bei Anfragen bitte an die Redaktion wenden. (siehe Impressum)	Ostalbkreis Heidenheim
Schröder, Magdalene magda.schroeder@web.de	Schurwaldschule Ebene 16 73098 Rechberghausen Tel.: 07161/946990-0	Göppingen
Dr. Tech, Michael praeventionbw@aol.com	Max-Planck-Gymnasium Steinenbergstr. 17 72622 Nürtingen Tel.: 07022/927-10	Esslingen
Wagner, Margit thmwagner@t-online.de	Gottlieb-Daimler-Schule II Böblinger Str. 73 71065 Sindelfingen Tel.: 07031/6117-0	Böblingen

b) im Regierungsbezirk Freiburg

Name	Schuladresse	zuständig für Landkreis
Braig, Isolde isoldebraig@online.de	Kaufmännische Schulen 79539 Lörrach Wintersbuckstr.5 Tel.: 07621/95668-0	Lörrach
Duelli-Messmer, Simone duelli-messmer@t-online.de	Gymnasium am Hoptbühl Villingen Stationenweg 2 78048 VS-Villingen Tel. 07721/821692	Schwarzwald-Baar-Kreis
Franzmann, Barbara suchtpraev-franzmann@gmx.de	Konrad-Witz-Schule Kastellstr. 18 78628 Rottweil Tel.: 0741/18202	Rottweil
Gerking-Dönhardt, Barbara barbara.gerking@gmx.de	Humboldt-Gymnasium 78462 Konstanz Schottenplatz 2 Tel.: 07531/9050-0	Konstanz
Heß, Barbara barbara.hess@t-online.de	HWRS March Konrad-Stürtzel-Str. 23 79232 March-Buchheim Tel.: 07665/9471394	Breisgau-Hochschwarzwald
Rothländer, Ina ina.rothlaender@web.de	Luisengrundschule 77933 Lahr Neuwerkhof 6 Tel.: 07821/983520	Ortenaukreis
Öhler, Inge ingeoehler@web.de	Walter-Eucken-Gymnasium Glümerstr. 4 79102 Freiburg Tel.: 0761/201 7812 oder -7813	Freiburg
Schwarz, Hanspeter schwarz.hanspeter@web.de	Realschule Trossingen Hangenstr. 54 78647 Trossingen Tel.: 07425/253-60	Tuttlingen

c) im Regierungsbezirk Tübingen

Name	Schuladresse	zuständig für Landkreis
Wägele, Martin martinwaegele@web.de	Dietrich-Bonhoeffer-Gymnasium Oeschweg 21 72555 Metzingen Tel.: 07123 / 2048-0	alle übrigen Landkreise im Regierungsbezirk Tübingen

In Kürze wird eine weitere Lehrkraft im Regierungsbezirk Tübingen als Regionale Suchtbeauftragte benannt werden. Bei Anfragen wenden Sie sich bitte an Herrn Martin Wägele (siehe oben). Herr Wägele wird Anfragen dann ggf. weiterleiten.

d) im Regierungsbezirk Karlsruhe

Name	Schuladresse	zuständig für Landkreis
Diebold, Marianne Diebold@gsd.ka.schule-bw.de	Gewerbeschule Durlach Grötzing Str. 83 76227 Karlsruhe Tel.: 0721/94980	Stadtkreis Karlsruhe Rastatt-Nord
Gad, Angelika angelika.gad@gmx.de	Realschule Obrigheim Schubertstr. 2 74847 Obrigheim Tel.: 06261/670800	Neckar-Odenwald-Kreis
Gröger, Kurt kgroeger@aol.com	Ludwig-Erhard-Schule Englerstr. 12 76131 Karlsruhe Tel.: 0721/133-4915	Stadt- und Landkreis Pforzheim
Härdt, Bärbel bp.haerd@t-online.de	Edith-Stein-Gymnasium Breitenbachweg 15 75015 Bretten Tel.: 07252/9518-0	Landkreis Karlsruhe
Heitz-Buttendorf, Monika monika.heitz-buttendorf@ass-sinsheim.de	Albert-Schweizer-Schule Alte Daisbacher Straße 7a 74889 Sinsheim Tel.: 07261/946-300	Rhein-Neckar-Kreis Süd: Wiesloch Sinsheim
Herzog, Wilfried wilfried.herzog@gmx.de	Realschule Bühl Vilafranca 3 77815 Bühl Tel.: 07223/94228-0	Landkreis Rastatt-Süd Stadtkreis Baden-Baden
Kuß, Thorsten Thorsten-Kuss@web.de	Geschw.-Scholl-Schule Warnemünder Weg 2 68309 Mannheim Tel.: 0621/ 293-8257	Mannheim-Stadt
Schäffer-Hornbach, Elvira schaefferhornbach@t-online.de	Ludwig-Haap-Schule / Kinderheim Rodt 72290 Loßburg Tel.: 07446/18420	Landkreis Freudenstadt
Schaffner, Volker volker.schaffner@gmx.de	Martin-Stöhr-GHS Johann-Sebastian-Bach-Str. 7-9 69493 Hirschberg a.d.B. Tel.:06201/59511	Rhein-Neckar-Kreis Nord Heidelberg Stadt
Siaud, Manuel ManuelSiaud@web.de	GHS Heumaden Breite Heerstraße 45 73365 Calw Tel.: 07051/9332-30	Landkreis Calw

6.3 Überregionale Ansprechpartner

<p>Baden-Württembergischer Landesverband für Prävention und Rehabilitation e. V. (bwlv) gGmbH Referentin für Prävention und Öffentlichkeitsarbeit: Elke Böhme (Tel.: 07843-949-165) elke.boehme@bw-lv.de</p>	<p>Postfach 11 63, 77867 Renchen Tel.: 07843-949-141 Fax: 07843-949-168 info@bw-lv.de http://www.bw-lv.de</p>
<p>Landesstelle für Suchtfragen in Baden-Württemberg Referentin für Suchtprävention: Christa Niemeier niemeier@suchtfragen.de</p>	<p>Augustenstraße 63, 70178 Stuttgart Tel.: 0711-6196731/32 Fax: 0711-619 6768 info@suchtfragen.de http://www.suchtfragen.de</p>
<p>Regierungspräsidium Stuttgart Landesgesundheitsamt</p>	<p>Nordbahnhofstraße 135, 70191 Stuttgart Tel.: 0711-904-39410 Fax: 0711/904-37305 barbara.leykamm@rps.bwl.de</p>
<p>Aktion Jugendschutz (ajs), Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg. Referentin für Suchtprävention: Barbara Tilke (Tel.: 0711-23737-19) tilke@ajs-bw.de</p>	<p>Jahnstr. 12, 70597 Stuttgart Tel.: 0711-23737-0 Fax: 0711-23737-30 info@ajs-bw.de http://www.ajs-bw.de</p>
<p>Landeskriminalamt Baden-Württemberg Mobile Prävention / Rauschgiftaufklärungsgruppe Dezernat 423</p>	<p>Taubenheimstr. 85, 70372 Stuttgart Tel.: 0711-5401-0 Fax: 0711-5401-3475 dezernat423@lka.bwl.de</p>
<p>Sozialministerium Baden-Württemberg</p>	<p>Postfach 10 34 43 70029 Stuttgart Tel.: 0711-123-0, Fax: 0711-123-3997</p>
<p>Fachstelle Gesunde Schule Baden-Württemberg</p>	<p>Fachstelle Gesunde Schule Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg Postfach 10 34 42 70029 Stuttgart Frau Bouwhuis-Fiedler Tel.: 0711 - 279 - 25 66 Fax: 0711 - 279 - 28 79 Email: gesunde-schule@km.kv.bwl.de Homepage: www.gesunde-schule-bw.de</p>
<p>Netzwerk g'sund und g'scheid</p>	<p>Geschäftsstelle: Landeshauptstadt Stuttgart Gesundheitsamt Heinz-Peter Ohm Bismarckstr. 3 70176 Stuttgart Tel.: 0711-216-5517 E-Mail: heinz-peter.ohm@stuttgart.de</p>

<p>Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren</p>	<p>Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (DHS) e.V. Westenwall 4, 59065 Hamm Telefon: 02381/9015-0 Telefax: 02381/901530 E-Mail: info@dhs.de http://www.dhs.de</p>
<p>Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)</p>	<p>Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung Ostmerheimer Str. 220 51109 Köln oder Postfach 910152 51071 Köln nur für schriftliche Medienbestellungen: 51101 Köln (ohne Strasse, ohne Postfach) Tel.: 0221-8992-0 Fax: 0221-8992-300 E-Mail: order@bzga.de (für Bestellungen) oder E-Mail: poststelle@bzga.de (für andere Anfragen/Mitteilungen) http://www.bzga.de</p>



Baden-Württemberg

Regierungspräsidium Stuttgart · Abteilung Schule und Bildung · Breitscheidstraße 42 · 70179 Stuttgart
Telefon 0711 90440-700 · Telefax 0711 90440-444