

Machen Medien Jugendliche süchtig?

Jugend, Sucht, Medien. Wenn Jugendliche den ganzen Tag vor dem Computer sitzen, das Internet und Online-Spiele zu ihrer Lebenswelt werden, fragen sich Eltern und Pädagog/innen: „Wo führt das hin? Macht das süchtig? Wann müssen wir einschreiten?“ Viele Fachleute suchten auf der Tagung der Aktion Jugendschutz (ajs) Anfang Juni nach Antworten.

Weitere Infos unter:
<http://www.ajs-bw.de/>

„Entspannen Sie sich doch bitte! Unseren Kindern geht es gut. Sie lernen, entwickeln sich und gedeihen in der digitalen Welt.“ Mit diesen Worten von Don Tapscott schloss Stefan Aufenanger, Professor für Erziehungswissenschaften seinen Vortrag auf der Tagung der ajs in Stuttgart. Das war ganz im

Schüler/innen nutzen den Computer drei bis fünf Stunden am Tag, 37 Prozent sind täglich oder mehrmals in der Woche in Computerspiele vertieft. Wobei wesentlich mehr Jungen (56 Prozent) als Mädchen (16 Prozent) davon fasziniert sind. Der Erziehungswissenschaftler bezeichnete die heutigen

le Welt nicht mehr trennen können, soziale Kontakte vernachlässigen, abstumpfen oder ihre Gewaltbereitschaft steigt. Wolfgang Bergmann, Leiter des Instituts für Kinderpsychologie und Lerntherapie in Hannover erklärte: „Die bedeutendste Prophylaxe ist eine verlässliche frühkindliche Bindung an das Mütterliche und Väterliche. Kinder, die sich geliebt fühlen und sich mit frohem Mut den Eigenarten der Welt zuwenden, sind später nicht ernsthaft gefährdet. In Gefahr sind seelisch beschädigte Kinder, besonders diejenigen, die bei Konflikten zu Depressionen neigen.“

Nur wenige werden süchtig

Während Bergmann offen seine eigene Meinung kundtat, führte der Suchtforscher Wölfling nur das aus, was er mit Studien belegen konnte. Mit Kollegen zusammen eröffnete er im März 2008 eine Spielsucht-Ambulanz am Klinikum in Mainz. „Wissenschaftliche Studien unserer Arbeitsgruppe deuten darauf hin, dass etwa 3 Prozent der untersuchten Jugendlichen, die regelmäßig am Computer spielen, die Kriterien einer Abhängigkeit erfüllen. Rund 6 bis 9 Prozent weisen ein missbräuchliches, problematisches Computerspielverhalten auf.“ Wirklich abhängig werden demnach nur ganz wenige Jugendliche. Warum fast ausschließlich Jungen betroffen sind, konnte und wollte Wölfling nicht erläutern. „Das nehmen wir so hin“, sagte der Suchtforscher. Wie Bergmann hält auch er depressive Menschen, die sozial ängstlich und unsicher sind, eher für gefährdet.

Was sind nun Kriterien, die eine Abhängigkeit definieren? Wölfling berichtete: „Die Sucht hängt nicht von der Spieldauer, sondern von



Volles Haus bei der Fachtagung der ajs. Wolfgang Wölfling referiert vor über 100 pädagogischen Fachkräften auf der Tagung der ajs.

Sinne der Tagung, die die aufgeregten Diskussionen in der Öffentlichkeit und der Fachwelt versachlichen wollte. Klaus Wölfling, Psychologe des Universitätsklinikums Mainz drückte sich so aus: „Wir bewegen uns zwischen Hysterie und Verharmlosung.“ Genauer hinzuschauen ist also gefragt. Über 100 Suchtbeauftragte, Jugendschutzfachkräfte und Medienpädagog/innen aus Schulen und Kommunen reisten aus ganz Baden-Württemberg zum fachlichen Austausch an.

Ahnungslose Erwachsene

Aufenanger nannte Zahlen: Durchschnittlich 25 Prozent aller

Kinder und Jugendlichen als „digitale Eingeborene“. Sie besitzen von klein auf gute Geräte und wachsen mit mobilen und vernetzten Medien auf. Die Eltern können oft nicht mithalten und verlieren an Einfluss. In einem Film fragte der Medienpädagoge Aufenanger eine Mutter, was die Tochter mit ihrer Spielkonsole von Nintendo alles tun könne. Die Mutter wusste nicht, dass ihre Tochter mit diesem Gerät einen Zugang zum Internet hat und chatten kann. Eltern und Erwachsene sind bei Aufenanger deshalb „digitale Emigranten“ – meist ahnungslos und oft ängstlich.

Die ältere Generation befürchtet, dass Jugendliche virtuelle und rea-

den Auswirkungen ab.“ Psychische Folgen sind ein unwiderstehliches Verlangen und verminderte Kontrollfähigkeit: spielen müssen anstatt spielen wollen. Freunde vernachlässigen oder aggressive Ausbrüche, in denen Jugendliche beispielsweise ihre Eltern schlagen, gehören zu den sozialen Auswüchsen. Körperliche Symptome sind Mangelernährung oder Übermüdung. Bergmann meinte, es sei alarmierend, wenn ein „Jugendlicher plötzlich stinkt wie ein Ziegenstall und vorher nur mit Markenklamotten herumließ“, oder wenn ein geliebtes Hobby aufgegeben oder nur noch Weißes wie Spaghetti und Pizza gegessen werde. Ob man das Verhalten „Sucht“ oder „pathologischen Internetgebrauch“ nenne, sei eher ein akademisches Problem, meinte der Leiter der Spielsucht-Ambulanz. „Wir müssen das Phänomen in ein gängiges Klassifizierungssystem einbauen, damit es als Krankheit anerkannt und die Behandlung bezahlt wird.“ Pathologisches Glücksspiel ist seit langem erforscht, Computerspielsucht muss erst noch als eigenständiges Störungsbild eingeführt werden.

Online-Rollenspiele sind besonders verführerisch

Faszinierend für viele Jugendliche sind vor allem sogenannte Online-Rollenspiele. „World of Warcraft“ ist das bekannteste Online-Spiel mit weltweit zehn Millionen Nutzern. Für 13 Euro im Monat kann sich jeder im Internet mit selbst gewählten Charakteren in magischen Welten bewegen. Gespielt wird in Gruppen. Erfolgreich sind die Spieler nur im Team, was einen erheblichen Gruppenzwang hervorruft. Wolfgang Bergmann begründet das leidenschaftliche Spielen

so: „Hier betreten die Jugendlichen einen Raum mit unabsehbaren Herausforderungen und Begegnungen, feindlichen und freundlichen Figuren. Die digitale Welt ist eine offene Welt, die intellektuell und kreativ herausfordert, während unsere Bildungsinstitutionen immer genormter und langweiliger werden.“

Elisabeth Gropper, Geschäftsführerin der ajs betonte: „Abtauchen in virtuelle Welten ist verführerisch, weil die Jugendlichen darüber viel Anerkennung erfahren und positive Rückmeldungen bekommen, die sie in anderen Lebensbereichen vermissen.“ Die reale Welt müsse für die junge Generation attraktiver werden. Dafür sei auch die Politik verantwortlich. „Wir schaffen es nicht, die Ausbildungssituation oder die sozialen Missstände zu verbessern“, hob Gropper hervor. Eltern und Pädagogen unterstützen Kinder und Jugendliche am besten, wenn sie sich auf die Mediennutzung der Jugendlichen einlassen, sie begleiten und den Medienkonsum nicht verurteilen.

Keine vorschnellen Urteile

Die ajs förderte mit der Tagung den Austausch von Expert/innen verschiedener Disziplinen. In Arbeitsgruppen diskutierten Medienpädagog/innen mit Fachkräften der Suchtprävention wie sie vor Ort zusammenarbeiten können, wer welche Aufgaben übernimmt und welche Vernetzungsspuren schon da sind. Diskussionsstoff boten aber inhaltliche Fragen wie: Was prägt die digitale Lebenskultur Jugendlicher? Welche Bedeutung bekommen alte pädagogische Begriffe wie „Wertschätzung“ in einer neuen, für viele Pädagog/innen auch fremden Welt? Wichtig ist, dass ein nur zeitweilig exzessives Verhalten von Jugendlichen nicht vorschnell als süchtig disqualifiziert wird.

Maria Jeggle

Internet-Fallen für Kinder

Vorsicht beim unbeaufsichtigten Surfen im Netz:

Kinder, die ohne Aufsicht im Internet surfen, begegnen dort schnell moralisch zweifelhaften Inhalten, aber auch kostenpflichtigen Angeboten. Und das kann teuer werden, da für legale Dialer-Gebühren grundsätzlich der Inhaber des Anschlusses haftet. Deshalb ist es ratsam, solche Mehrwertnummern vorbeugend beim Telekommunikationsanbieter sperren zu lassen. Hat der Minderjährige bei einem scheinbar kostenlosen Webservice Adresse und Geburtsdatum angegeben und damit einem teuren Abovertrag zugestimmt, ist der Vertrag rechtlich unwirksam: Da Personen zwischen sieben und 18 Jahren nur beschränkt geschäftsfähig sind und die Zustimmung ihrer Eltern benötigen. Wurde der Seitenanbieter davon in Kenntnis gesetzt und zwar am besten per Einschreiben, braucht man sich von Mahnbescheiden und Strafanordnungen nicht einschüchtern lassen. Auch wenn Kinder im Netz etwas bestellen, kann man die Ware grundsätzlich binnen zwei Wochen nach Erhalt zurückschicken. Ist diese Frist verstrichen, muss man die Ware nur dann behalten, wenn der minderjährige Besteller mindestens sieben Jahre alt ist, sich der Warenwert im Taschengeldbereich bewegt und die Ware schon bezahlt wurde. Zum Schutz vor bedenklichen Netzinhalten gibt es Filterprogramme, die Seiten mit verhänglichen Stichwörtern unterdrücken sollen und teilweise auch die Surfdauer automatisch begrenzen. Pädagogisch und nachhaltig wirkungsvoller ist es aber, den Nachwuchs medienkompetent zu erziehen. Daher empfiehlt sich gemeinsames und gezieltes Surfen von Eltern und Kindern sowie das Vereinbaren von Sicherheitsregeln für das Verhalten im Netz. Weitere Informationen unter www.das-rechtsportal.de

Internetlinks:

www.medienpaed.fb02.uni-mainz.de/joomla/images/PDF/Aufenanger_Medien_Lebenswelten_Jugendlichen_0608.pdf
www.onlinesucht.de