

Pass auf Dich auf!

SPIELEN OHNE ENDE?

Digitales Spielen macht Spaß und nimmt manche Gamer_innen stark in Anspruch. Laut der aktuellen JIM-Studie 2020 spielen 68 % der Jugendlichen regelmäßig digitale Spiele. Jungen etwas mehr und vorwiegend am PC, Laptop und der Spielkonsole, während Mädchen hauptsächlich Smartphonespiele spielen. Die geschätzte Spieldauer liegt bei durchschnittlich 121 Minuten täglich, am Wochenende bei 145 Minuten. Jungen weisen höhere Spielzeiten (159 Minuten) auf als Mädchen (81 Minuten). Lieblingsspiele waren in 2020 Minecraft, Fortnite und Fifa: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf, S.55 ff.. Die als Egoshooter bekannten Titel Call of Duty und GTA folgen auf Rang vier. In der Familie stellt sich die Frage, wie Kinder und Jugendliche unterstützt werden können, um ihrem Hobby digital zu spielen nachzugehen, ohne ihr reales Leben zu verpassen?

AKTUELLES

Mit Tatort Rechts ist ein Open-Source-Projekt an den Start gegangen, das rechte Straftaten auf einer interaktiven Karte sichtbar macht. Die Daten stammen von zwölf bundesweit verteilten Opferschutzverbänden, Vereinen und gemeinnützigen Organisationen wie der LEUCHTLINIE“ aus Baden-Württemberg, der Brandenburger „Opferperspektive“ oder dem „RAA-Sachsen e. V.“. Die interaktive Karte des Projekts kann als Recherche-Tool genutzt werden, um Brennpunkte von rechter Gewalt sichtbar zu machen. Tatort Rechts will offenlegen, dass diese Gewalt überall passiert. <https://tatortrechts.de/>



GAMING DISORDER

Eltern und Fachkräfte sorgen sich im Zusammenhang mit der Mediennutzung von Jugendlichen um die Entwicklung einer Medienabhängigkeit. Aktuell existiert keine verbindliche Nomenklatur internetbezogener Störungen. In das ab 2022 in Deutschland gültige ICD -11 wurde „Gaming Disorder“ als Computerspielabhängigkeit aufgenommen. Abhängigkeitsentwicklungen im Bereich anderer Internetanwendungen bleiben damit unberücksichtigt. Gaming Disorder wird verstanden als „Spielverhaltensmuster, das sich durch einen Kontrollverlust hinsichtlich des Spielens, einer steigenden Priorisierung des Spielens gegenüber anderen Aktivitäten bis hin zu einer Vernachlässigung von Interessen und täglichen Aktivitäten

sowie Steigerung des Spielens trotz negativer Konsequenzen auszeichnet. Um eine Computerspielabhängigkeit zu diagnostizieren, muss das Verhaltensmuster in ausreichender Schwere periodisch oder anhaltend auftreten und zu signifikanten Einschränkungen im persönlichen, familiären, sozialen, schulischen oder Arbeitsumfeld führen und über einen Zeitraum von mindestens 12 Monaten bestehen.“ (Dtsch. Ärzteblatt Int 2021;118:14-22). Nach dem aktuellen Bericht der Drogenbeauftragten ist bei 8,4 % der 12- bis 17-Jährigen von einer computerspiel- bzw. internetbezogenen Störung auszugehen. Weibliche Jugendliche sind mit 8,6 % statistisch signifikant stärker betroffen (v.a. Soz. Netzwerke) als männliche Jugendliche mit 6,7 % (v.a. Online-Spiele).

THEMEN IN DIESER AUSGABE

- Spielen ohne Ende?
- Gaming Disorder
- Potentiale digitaler Spiele
- Suchtprävention

TERMINE

14. - 20. 02.2021
Aktionswoche für Kinder aus Suchtfamilien
<https://coa-aktionswoche.de/>



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg

0711-23737-0
info@ajs-bw.de

www.ajs-bw.de

Redaktion: Ursula Kluge

POTENTIALE DIGITALER SPIELE

Längst ist klar, dass digitale Spiele abseits ihrer unterhaltenden Funktion Förderungspotenzial beinhalten. Neben der schon lange bekannten Förderung der Auge-Hand-Koordination geben die für den Deutschen Computerspielpreis beschriebenen Bewertungskriterien zum künstlerisch-kulturellen und pädagogischen Potential eines Spiels einen guten Eindruck dessen, was digitale Spiele leisten können: Bezüge und Anknüpfungspunkte zur Lebenswelt der Zielgruppe herstellen, zu kritischer Reflexion anhalten und zu Empathie anregen, all-

gemeinverbindliche Werte, Umgangsformen, Fachwissen und/oder Sachkompetenz vermitteln, ebenso wie mögliche Lerneffekte hinsichtlich sensorischer, kognitiver, sozialer, persönlicher und/oder medialer Kompetenzen zu bieten. Sie ermöglichen die Erprobung neuer Rollenmuster und verhandeln ggf. Themen von gesellschaftlicher oder (populär-)kultureller Bedeutung. <https://deutscher-computerspielpreis.de/derpreis/kriterien/>. Ein Blick auf gute Spiele lohnt sich also.

„ELTERN MÜSSEN ERMUTIGT WERDEN, IN DER SPIELEWELT DER KINDER UND JUGENDLICHEN PRÄSENT ZU SEIN.“

SUCHTPRÄVENTION

Die digital mündige, verantwortungsvolle und medienkompetente Familie – sie ist das Wunschziel von Eltern und pädagogischen Fachkräften. Wie kann dies erreicht werden? Eltern brauchen Unterstützung, wenn sie die Mediennutzung ihrer Kinder wirkungsvoll begleiten sollen. Sie brauchen Informationen, um die Risiken exzessiver Mediennutzung, aber auch um gute Computerspiele zu erkennen. Dabei sollte nicht jeder Hinweis auf eine exzessive Mediennutzung pathologisiert werden. Eine empathische Eltern-Kind-Kommunikation und eine positive Beziehungsgestaltung sind wesentliche protektive Faktoren. Je jünger gefährdungsgeneigte Kinder sind, desto wichtiger sind Ursachenvermeidung und ein früher Ansatz präventiver Maßnahmen. Diese liegen in der Stärkung der Kinder durch Wertschätzung und interessierte, offene Gespräche über das Spielen, ergänzt durch Aufklärung und Anregung zur Reflexion. Eltern müssen ermutigt werden, in der Spielewelt der Kinder und Jugendlichen präsent zu sein. Dies wird durch gemeinsames Spielen und das Angebot vielfältiger Aktivitäten, denen Kinder on- und off-

line nachgehen können, erleichtert. Wichtig ist auch, Grenzen zu setzen, denn sie geben Kindern Sicherheit und einen geschützten Rahmen, in dem sie sich entwickeln können. Kinder sind eher bereit, mitzuarbeiten wenn Forderungen klar, unmissverständlich und mit fester Stimme vorgebracht werden. Eltern müssen darin bestärkt werden, eindeutig zu kommunizieren. Die Schweizer Webseite <https://www.mit-kindern-lernen.ch/lernen-kinder/motivieren/112-motivation-3-grenzen-setzen> gibt hilfreiche Tipps und Hinweise, wie in der Familie Grenzen gesetzt werden können, die sich auch auf den Umgang mit digitalem Spielen übertragen lassen. Die neue Kampagne „**Familie. Freunde. Follower**“ der Drogenbeauftragten will Eltern und pädagogische Fachkräfte unterstützen, die Medienkompetenz und den bewussten Umgang mit Medien zu stärken. Weitere Angebote zur Stärkung der Jugendlichen sind hier aufgelistet: <https://www.drogenbeauftragte.de/presse/detail/neue-bzga-studiendaten-zur-computerspiel-und-internetnutzung/>.

LINKS, TIPPS

- <https://dasnuf.de/podcasts/>
In ihren Podcasts „**Mit Kindern leben**“ und „**#nur30min – dann ist aber Schluss**“ spricht Patricia Cammarata über Kinder und digitale Medien. Es gibt auch ein Buch von ihr dazu: „**DreiBig Minuten, dann ist aber Schluss!: Mit Kindern tiefenentspannt durch den Medienschwung**“. Eichborn-Verlag: 2020.
- <https://tip.de/bzga-drogenbericht-internet> Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019
- <https://www.youtube.com/watch?v=oTEA8Vms950>
Quarks: Onlinesucht: Wenn Gaming krank macht (2019)

ANALOGES

- Puzzeln ist das Pandemie-Hobby geworden: Puzzle kaufen, leihen, tauschen oder selber machen: <https://www.youtube.com/watch?v=7d3YWdEYlgU>.