

UPDATE - Zielgruppenspezifische Prävention von Computer – und Internetsucht

Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin



Berliner Leitlinien zur Suchtprävention (2006)

- Suchtprävention verbessert die gesundheitliche und soziale Situation der Bevölkerung
- Suchtprävention ist eine Gemeinschaftsaufgabe
- Suchtprävention unterstützt Pädagog/innen, Eltern und andere Personen
- Suchtprävention ist kontinuierlich und langfristig und nimmt Einfluss auf das Verhalten und die Lebensbedingungen der Menschen
- Sucht beginnt im Alltag – Suchtprävention auch

Gesellschaftliche Realität

- Beschleunigung in allen Bereichen
 - Turbo-Abitur
 - Bachelor – Master – Studiengänge, ECTS-Punkte
 - Projektitis – auch in der Prävention
 - Schnelle Erfolge sind oft nicht nur erwünscht sondern geradezu gefordert
- Anforderungen steigen?!



Bildquelle: www.schwarzlicht.at

Gesellschaftliche Realität

- Berufliche Perspektivlosigkeit
 - 2009 fehlten bundesweit 124.922 betriebliche Ausbildungsplätze
 - 900.000 Menschen zwischen 15 und 24 Jahren sind auf staatliche Hilfe in Form von Hartz IV angewiesen
 - 300.000 Jugendliche bezogen Arbeitslosengeld I

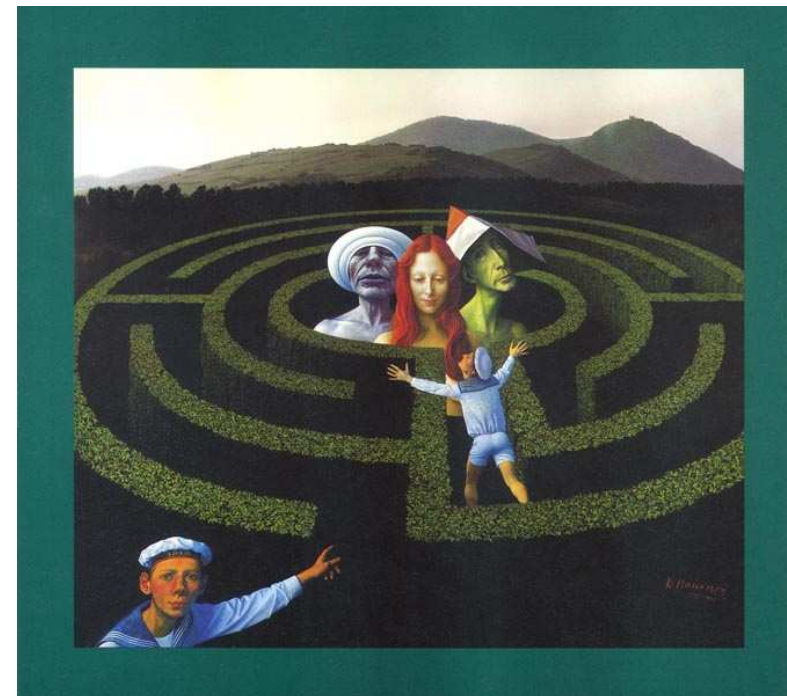
Quelle: Ausbildungsplatzsituation September 2009 DGB



Bildquelle: www.welt.de

Gesellschaftliche Realität

- Neue Unübersichtlichkeit
- vielfältige Wahlmöglichkeiten und Alternativen
- Mangel an Orientierung, Werten und klaren Regeln
- Überdosis an Reizen
- Konsum statt „Langeweile“
- Kampf um Anerkennung – was ist was wert?
- Spiritualität – eher in der virtuellen Welt



Bildquelle: www.austria-lexikon.at

Bildung - Online

■ Segen

- Vernetztes Denken
- E-Learning
- Unabhängigkeit

■ Fluch

- Fixierung
- Über-Information
- Abhängigkeit

- Angeleitete Computerlabore in Schulen
- Fernstudium
- Wahlmöglichkeit
- Computer in KITA und Supermarkt
- Try and error – wenig Fokus
- „ohne“ geht gar nichts

Spielen will gelernt sein!

- 98% der Haushalte haben einen Internetzugang
- 90% nutzen das Internet regelmäßig
- Jugendliche mit höherem Bildungsniveau nutzen den PC häufiger
- 70% nutzen Online - Communities
überwiegend 14 -15 Jährige
- 58% der Jungen spielen online

Quelle: JIM - Studie 2009 - Mediennutzung

Zentrale Spielmotive für Computer- und Internetspiele

- 86% Mittel gegen Langeweile
 - Kaum Unterschiede nach Spielertyp, Geschlecht und Migrationshintergrund

- Sorgen und Probleme vergessen
 - 36% der regelmäßigen Spieler
 - 25% der gelegentlichen Spieler

- Stolz auf Leistungen
 - 27% der regelmäßigen Spieler
 - 13% der gelegentlichen Spieler

Quelle: Hamburger Schulbus Befragung 2009

Online-Rollenspiele, z. B. „WoW“

- Monatliche Gebühr
- Ständige Verfügbarkeit
- nicht pausierbar, sonst „Punkteverlust“, Level sinkt
- Belohnungssystem
- „Patch“: ständige Aktualisierung der Aufgaben
- Soziale Bindungen innerhalb des Spieluniversums
- Verpflichtungen und Versäumnisängste



hohe Spielbindung



Bildquelle: www.chip.de/bildergalerie

Online-Rollenspiele, z. B. „WoW“

- Gilden lösen Aufgaben
“Gilden haben immer Vorrang“
- Steigendes soziales Prestige durch Erfolge im Spiel
- Erfolg für jeden erreichbar
- Vertiefte soziale Beziehungen in der virtuellen Welt „Du lebst eigentlich ein zweites Leben da“
- Eigene Sprache „Alianzer bei Horde questen?“

➡ Gaming Community fördert Spielbindung



Quelle: www.chip.de/bildergalerie

Ego-Shooter, z. B. „Counter Strike“

- realitätsnahe und detailgetreue Szenarien
- Held sein und Macht haben
 - Verhindern von Geiselnbefreiungen
 - Legen und Verteidigen von Bomben
- in Konkurrenz zu Gegnern
- kann sowohl online als auch offline gespielt werden



leichte Identifikation



Bildquelle: www.chip.de/bildergalerie

Medien und Jugendgewalt

■ Zweijährige Deutsche Langzeitstudie

- Befragung von 653 bayrischen Hauptschüler/innen und drei Jahre später bei 314 Schüler/innen Wiederholungsmessung
- Hauptergebnis: Je früher Mediengewalt konsumiert wurde, desto höher die Gewaltbereitschaft im Jugendalter
- Gefühle, wie Hass, Überlegenheit, Rache werden aktiviert und gelernt
- Weiteres wichtiges Ergebnis: ca. die Hälfte der Eltern setzen dem Medienkonsum ihrer Kinder keine Grenzen

Quelle: „Media Violence and Youth Violence...“ (Hopf, Huber, Weiß)

■ Aber: Der Konsum von „Ballerspielen“ allein macht niemanden zum Täter, es ist **ein** Einflussfaktor

Social Communities - Auswahl

- SchülerVZ
 - 6,2 Mio. User
 - 6,1 Mrd. Klicks/Monat
- StudiVZ
 - knapp 6 Mio. User
- MeinVZ
 - 4,2 Mio. User
- Facebook
 - 3,5 Mio. User



Bildquelle: www.lpr-hessen.de

„ Freundschaftsmaschinen“, z. B. Facebook

- Weltweit das bekannteste und beliebteste Netzwerk
- 220 Mio. User
- Positives Feedback leicht gemacht: ein Klick „gefällt mir“
- Freunde leicht gemacht: ein Klick „als Freund/in hinzufügen“



Bildquelle: www.n24.de

Social Communities – Funktionen

- Selbstdarstellung, Anerkennung und Bestätigung, „neue pics, kommis pls“
- Reduktion von Bewertungsängsten, geringer Einfluss physischer Attribute, z. B. Attraktivität
- Möglichkeit und Bereitschaft, persönliche Geheimnisse zu enthüllen / Selbsterforschung
- Identitätsexperimente, Identität bewusst konstruieren
- Zugehörigkeitsgefühl zu (neuen) Gruppen
- Loslösung von Eltern und Familie, „unter sich sein“
- Verarbeiten von Frustrationen und Spannungen

Quelle: Misek-Schneider, Karla; Fachhochschule Köln

Social Communities - Kommentare

Wir haben online so viele
Freunde, dass wir ein neues Wort
für die echten brauchen.

Sind wir reif für eine neue Zeitung?



Bildquelle: www.dnews.de

Austausch zum Ausstieg aus
Social Communities, z. B.

www.ausgestiegen.com

- F. Ausstieg aus StudiVZ:
„...es eine unerträgliche
selbstdarstellerische Bühne ist
und soziales Leben auch ohne
Internet möglich ist. Das
beweisen Tausende von
Jahren in der
Menschheitsgeschichte.“
- M. Ausstieg aus Facebook:
"ich möchte unabhängig
bleiben.,,"
- "Freunde treffen statt Freunde
adden"

Virtuelle Welten versus Realität

Grenzenlos in Zeit, Raum und Möglichkeiten	Reglementierung des Alltags und Begrenztheit der Möglichkeiten
Schnelle Erfolge / Belohnungen	Perspektiv- und ggf. Erfolglosigkeit / Mangel an Wertschätzung
Macht	Ohnmacht
Große Intensität der Eindrücke und der beteiligten Emotionen	Langeweile
Hohe Wandelbarkeit von Identitäten und Welten	Veränderung nur bedingt möglich
Zugehörigkeit zu Gruppen	Individualisierung der Gesellschaft

Prävention – aber wie?

- Identifizierung der relevanten Zielgruppen
 - Jugendliche
 - Eltern
 - Pädagoginnen und Pädagogen
- Identifizierung der settings und Schnittstellen
 - KITA
 - Schule
 - Jugendarbeit
 - Straffälligenhilfe etc.



Kommunikations- und soziale Kompetenzen

Computerkenntnisse der Jugendlichen?

- Spielen und Chatten: ja
- Textverarbeitung?
 - 46 % der rund 500.000 Lehrlinge im Handwerk kann nicht mit Tabellen- und Textverarbeitungsprogrammen arbeiten

Quelle: TNS-Infratest-Umfrage 2007

➡ Jugendliche Experten in Sachen neue Medien?



Bildquelle: www.rponline.de

Dilemma der Eltern und Pädagogen/innen

- Erwachsenen denken:
JA!
- Sie selbst kennen „sich Online nicht so gut aus“, dies wird als Inkompetenz und Ohnmacht empfunden
- Gleichzeitig sind sie in der Verantwortung!



Bildquelle: www.elternwissen.com

Die Folge:

- Erwachsene geben zu wenig klare Definitionen
- Sie sind unsicher im Vereinbaren von Regeln und Setzen von Grenzen
- Ergebnis: Rollenkonfusion!



Bildquelle: www.wissen.de

UPDATE – für Eltern

- Unterstützung für Eltern und andere Familienangehörige
- Elternabende an verschiedenen Schulen und Klassenstufen
- Bestandteil des Pilotprojektes PEaS
- Eltern- Kurse
 - Hintergrundwissen vermitteln
 - konkrete Verhaltenstipps geben
 - Austausch der Eltern untereinander fördern

UPDATE – für Pädagog/innen

- Information, Tipps, Beratung für Pädagogen/innen und verwandte Berufsgruppen
- Seminare für Pädagogen/innen
- Fachforum in Zusammenarbeit mit ASH Berlin
- Fachkonferenz mit der Techniker KK
- Vorträge
- Fachveröffentlichungen

UPDATE – für junge Leute

- Aufklärung und Sensibilisierung
- Jugendgerechte Postkarten und E-Cards unter www.berlin-update-your-life.de



Erste Reaktionen

- „Natürlich kann man eine gute Freundschaft nicht mit einer Bekanntschaft aus einem Chat oder Online-Spiel vergleichen.“
- „Ganz einfach, weil das real life für Jungen auch viel weniger zu bieten hat...“
- „Überlegt mal, wie Ihr auf denjenigen reagiert, der Euch vom Computer abhält. Mal so 3 Tage verärgert?...“
- „Betrachtet mal den Aspekt "Reden können". In der Schriftsprache kann man schön überlegen, was man schreibt. Im RL muss erstmal gelernt sein, auch den noch so geringen Gegenargumenten entgegen zu können.“

Erste Reaktionen

- „Aber Realität ist wirklich besser - Auflösung höher, Blickwinkel besser, Töne um Längen realistischer, Framerate gefühlt unendlich hoch, Wahnsinn!!!“
- „Also in Berlin würde ich meine Kinder nicht auf der Straße spielen lassen. Da sind die virtuellen Welten wesentlich harmloser. Zumal ich meine Kiddies dann ganz einfach ohne Aufsicht vor der Glotze - oder dem PC- parken kann.“
- „Auch nach längerem Überlegen fallen mir kaum Dinge ein, die man heutzutage noch als Kind machen kann oder darf.“

Was können wir lernen?

- Die virtuelle Welt bietet Jungen mehr Anreize als RL
 - Eltern, Jugendarbeit, Schule, Sport sind gefordert
 - Wo haben Jugendliche Freiräume und die Möglichkeiten, zu gestalten?
- Die virtuelle Welt stärkt die Selbstwertgefühle Jugendlicher
 - Wie bekommen Kinder und Jugendliche wieder mehr Anerkennung – im RL?
 - Über Gefühle reden – auch mit Jungs
- Die virtuelle Welt ist aus Elternsicht sicher
 - Über Erziehung reden - Kinder sind keine Autos!
 - Eltern brauchen Wissen

Zukunft - was können wir tun?

- vernetzt denken
 - die Prävention dorthin bringen, wo auch die Computer sind - in den Alltag
 - neben Wissen braucht es eine differenzierte Haltung
 - Kinder und Jugendliche zur alternativen Freizeitgestaltung motivieren
 - gemeinsam überlegen, wie Anerkennung und Wertschätzung stärker im RL zu spüren sind
- ➡ schnelle technische Entwicklung braucht schnelle adäquate Handlungskompetenzen

Resümee

- Verbesserung von Lebens- und Bildungsperspektiven wirkt präventiv
- strukturelle Verankerung von Präventionskonzepten in den relevanten gesellschaftlichen Bereichen wie z. B. Schule ist notwendig
- Sensibilisierung und Fortbildung von Mitarbeiter/innen aus relevanten Einrichtungen hilft, Regeln zu vereinbaren und früher zu intervenieren
- Menschen mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen benötigen spezifische Ansprache bzw. Zugangswege
- Gender-Aspekte müssen berücksichtigt werden



www.kinderstrakmachen.de

Berliner Kampagne
zur Prävention von Computer- und Internetsucht
UPDATE

Gunhild Stoll
05.06.2010

FACHSTELLE FÜR
SUCHTPRÄVENTION
IM LAND BERLIN

Herzlichen Dank!

Gunhild Stoll

Fachstelle für Suchtprävention
im Land Berlin
pad e.V.
Mainzer Str. 23
10247 Berlin

www.berlin-suchtpraevention.de



Gunhild Stoll
05.06.2010

