

informationen

ANALYSEN | MATERIALIEN | ARBEITSHILFEN ZUM JUGENDSCHUTZ



Computerspiele

Christoph Klimmt

Computerspiele

Der lange Weg zum realistischen

**Umgang mit dem neuen Unterhaltungs-
medium Nummer eins**

Tanja Witting

Wie Computerspiele

beeinflussen

Christoph Klimmt

Computerspiele

Der lange Weg zum realistischen Umgang mit dem neuen Unterhaltungsmedium Nummer eins

Tanja Witting

Wie Computerspiele beeinflussen

Aus der Praxis für die Praxis

Verena Weigand

Computerspiele und Jugendschutz:
Herausforderung Onlinegames

Herbert Rosenstingl

Help: Game – Zur Strategie der Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen in Österreich

Eva Hanel, Tamara Weiß

„Zweimal wurde ich schon umgebracht, einmal habe ich selber getötet!“
LAN-Partys für Eltern – ein Projekt der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen

Christa Niemeier

Computersucht – Computerspielsucht – Internetsucht – Onlinesucht – pathologische Internet- und Mediennutzung – exzessiv belohnende Verhaltensweise mit suchartigem Charakter...?

Medien und Materialien

Termine

Aus der Arbeit der ajs

Impressum:

Herausgeber:
Präsidium der Aktion Jugendschutz
Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg
Marion von Wartenberg
Brigitte von Dungen
Christoph Renz
Angela Blonski
Bernd Hausmann

Redaktion:
Elke Sauerteig (verantw.)
Ursula Arbeiter

Unter Mitarbeit der Fachreferent/innen:
Bernhild Manske-Herlyn, Barbara Tilke,
Lothar Wegner

Die mit Namen versehenen Beiträge geben die Meinung des Autors/der Autorin wieder.

Alle Rechte sind vorbehalten,
Vervielfältigungen sind nur mit Genehmigung der Aktion Jugendschutz gestattet.

Konto: Bank für Sozialwirtschaft
(BLZ 601 205 00) Konto-Nr. 8 701 800

Bezugspreis: Einzelheft € 3,00, Abonnement € 7,50 jährlich inkl. MwSt. und Versand

Auflage: 8.500

Erscheinungsweise: 3 x jährlich

ISSN 0720-3551

Titelbild: Mike Schroeder/argus

Layout: Kreativ plus – Gesellschaft für Werbung und Kommunikation mbH
Haußmannstraße 6, 70188 Stuttgart
www.kreativplus.com

Druck: Offizin Chr. Scheufele GmbH & Co. KG
Tränkestraße 17, 70597 Stuttgart

Aktion Jugendschutz
Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg
Jahnstraße 12, 70597 Stuttgart-Degerloch
Tel. (07 11) 2 37 37-0
Fax (07 11) 2 37 37-30
info@ajs-bw.de, www.ajs-bw.de



Liebe Leserinnen und Leser,

Computerspiele bleiben in der Diskussion: als Kulturgut, als anspruchsvolle Freizeitbeschäftigung, die Kompetenzen wie Auge-Hand-Koordination oder das Durchdenken und Lösen

komplexer Probleme fördert, oder Computerspiele als E-Sport, der ernsthaft und manchmal organisiert wie im Sportverein betrieben wird – das sind die Aspekte auf der einen Seite. Auf der anderen Seite werden die problematischen Gesichtspunkte der Spiele angeführt: die Vorliebe, vor allem der Jungs, für Kampfspiele, verbunden mit der Frage, ob damit gewalttätiges Verhalten trainiert wird, Computerspiele als Zeitfresser und neuerdings die Gefahr einer möglichen Computerspielsucht. Die Auseinandersetzung um digitale Spiele wird dabei nach wie vor teilweise sehr aufgeregt und emotional geführt.

Kinder und Jugendliche zeigen sich davon meist unbeeindruckt. Sie lieben es, zu spielen, ob an der Spielkonsole, dem PC oder zunehmend auch auf mobilen Geräten. Laut der JIM-Studie 2009 des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest spielen zwei Drittel der 12- bis 19-jährigen Jungen mindestens mehrmals pro Woche, bei den Mädchen dagegen sind es nur ein Fünftel. Zunehmender Beliebtheit bei beiden Geschlechtern erfreuen sich – mit anderen oder alleine gespielt – die Onlinespiele. Viele Eltern und viele pädagogische Fachkräfte kommen mit der Spielleidenschaft der jungen Generation schwer zurecht und die Sorge um möglicherweise schädliche Einflüsse überwiegt.

Diese Ausgabe der ajs-Informationen widmet sich daher den derzeitigen Fragestellungen zu Computerspielen. Christoph Klimmt stellt dazu die Forschungsbereiche zu digitalen Spielen dar. Dabei geht er auch auf den aktuellen Diskussions- und Forschungsstand zum „exzessiven Spielen“ oder zur „Computerspielsucht“ ein. Seinem Streifzug durch die Forschungslandschaft schließt er Überlegungen an, wie eine realistische gesellschaftliche Perspektive auf Chancen und Risiken von Computerspielen aussehen könnte. Mit einem wesentlichen Aspekt aus der Wirkungsforschung beschäftigt sich im Anschluss Tanja Witting: Wie beeinflussen Computerspiele die Spielerinnen und Spieler? Werden Wahrnehmungen, Einstellungen oder Handlungen aus der digitalen Spielwelt in die reale Welt übertragen?

Bei der derzeitigen Novellierung des Jugendmedienschutz Staatsvertrages (JMStV) stellt sich u. a. die Frage nach dem Jugendschutz und einer Alterskennzeichnung bei Onlinespielen. Verena Weigand skizziert hier kurz den aktuellen Stand. Ein Blick über die Landesgrenzen hinaus in Richtung Österreich bietet Herbert Rosenstingl, der den österreichischen Ansatz einer Positivprädikatisierung vorstellt. Eltern eine Grundlage für die medienpädagogische Auseinandersetzung mit ihren Kindern zu bieten, ist das Anliegen der LAN-Partys für Eltern, die die Kolleginnen der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen veranstalten und hier vorstellen. Schließlich befasst sich Christa Niemeier mit dem Thema aus der Sicht der Suchtberatung.

Selbstverständlich finden Sie auch in dieser Ausgabe der ajs-Informationen Medientipps, Hinweise auf Veranstaltungen sowie Aktuelles aus unserer Arbeit. Wir wünschen Ihnen eine anregende und spannende Lektüre.

Ursula Arbeiter

Ursula Arbeiter
Fachreferentin, Redaktion ajs-Informationen

Computerspiele

Der lange Weg zum realistischen Umgang mit dem neuen Unterhaltungsmedium Nummer eins

■ **Dieser Beitrag versteht sich als Wegweiser in die Forschungsbereiche über digitale Spiele, die für Jugendmedienschutz und Jugendarbeit von zentralem Belang sind. Das sind nach Ansicht des Autors vier Gebiete: Spielspaß oder die Frage nach dem Warum, Lernen mit Computerspielen und die Frage nach dem Wie, die Wirkungen von Gewaltspielen und die Frage nach dem Ob und schließlich die neuerdings wichtiger werdende Frage des exzessiven Spielgebrauchs („Computerspielsucht“) und die Frage „Was tun?“. An diesen Streifzug durch die Forschungslandschaft schließt der Autor einige Überlegungen an, wie realistische gesellschaftliche Perspektiven auf die Risiken und Chancen des Mediums Computerspiel aussehen könnten.**

Computerspiele sind ein merkwürdiges Unterhaltungsmedium. Ihr enormer Erfolg wurde zunächst von der Wissenschaft kaum beachtet und auch in der gesellschaftlichen Debatte spielten sie keine große Rolle. Zu übermächtig war – seinerzeit – das Fernsehen, zu groß waren die Sorgen vor negativen Wirkungen der „Glötze“ gerade auf Kinder und Jugendliche. Erst seit ungefähr zehn Jahren ist die wissenschaftliche Beschäftigung mit Computerspielen ins Rollen gekommen. Dann aber richtig: Heute gibt es Versuche, „Game Studies“ als eigene Wissenschaftsdisziplin zu begründen, mit internationalen Fachverbänden und einer Unzahl akademischer Konferenzen, die allein den Computerspielen gewidmet sind. Und seit ziemlich genau zehn Jahren sind Computerspiele immer wieder Gegenstand sehr kontroverser Debatten, die sehr viel mit Jugendmedienschutz zu tun haben: 1999 gab es im Nachgang des Schulmassakers von Littleton (USA) Berichte, die beiden Täter hätten sich inten-

siv mit gewalthaltigen Computerspielen beschäftigt. Auch wenn die Kritik an Gewalt in Games schon damals nicht neu war, wurde sie durch dieses Schlüsselereignis, so scheint es, deutlich populärer. Seit Littleton lässt sich eine zyklische Wiederholung der Debatte, wie mit „Killerspielen“ umzugehen sei, bei ähnlichen Gewalttaten wie beispielsweise in Winnenden 2009 beobachten.

Spielspaßforschung

Die Frage nach dem Spielvergnügen beschäftigt die sozialwissenschaftliche Forschung überraschenderweise erst seit Kurzem. Ein Grund dafür ist die lange Zeit vernachlässigter Untersuchung unterhaltsamen Mediengebrauchs insgesamt; Studien zu Lese- und Fernsehvergnügen waren früher gegenüber Fragen der politischen Kommunikation und längerfristigen Medienwirkungen ebenfalls in der Minderheit. Heute sind zahlreiche Teams unterschiedlicher Disziplinen – von der Computer Science bis zur Medienpsychologie – damit befasst, die Ursachen für das enorme Faszinationspotenzial von Computerspielen zu entschlüsseln. Einen guten Überblick bietet der Band „Playing video games: Motives, responses, and consequences“, den Peter Vorderer und Jennings Bryant im Jahr 2006 herausgegeben haben.

Die zentrale Erkenntnis dieser Forschung ist, dass Computerspiele einen bunten Strauß von Spaßfaktoren anzu-bieten haben: Es gibt nicht den einen „Fun Factor“, sondern die Spielerinnen und Spieler können je nach Genre, eigener Spielweise und Spielsituation ganz unterschiedliche Varianten von Vergnügen erleben. Einige davon sind auch Nichtspielenden aus ihrer Unterhaltungsnutzung bekannt, beispielsweise das bei TV-Thrillern typische Spannungserleben. Hohe emotionale Eigenbeteiligung

und Ungewissheit, was als Nächstes passieren wird, sind die „Zutaten“, die beim Fernsehpublikum Spannung auslösen, und in solchen spannenden Situationen befinden sich auch Computerspieler und -spielerinnen sehr häufig. Wenn im Strategiespiel die feindlichen Horden gegen die eigenen Stadtmauern anrennen, wenn bei der Fußballsimulation der eigene Stürmer zum Elfmeter antritt, wenn im Adventure-Spiel das letzte große Rätsel kurz vor der Auflösung steht – das sind Momente, die Spielerinnen und Spieler mit Herzklopfen, wohliger Spannung und emotionaler Faszination erfahren.

Andere Spaßfaktoren ergeben sich aus der Möglichkeit, via Internet gemeinsam mit einigen oder vielen anderen Spielerinnen und Spielern zu handeln. „Counterstrike“ ist eine Art Mannschaftswettbewerb im virtuellen Häuserkampf, und die Mitglieder eines Teams koordinieren sich über Funk. Das Hochgefühl, zu einem „guten“ Team zu gehören, seine besten Freunde aus misslicher Lage „rauszuhauen“ oder gemeinsam unterzugehen – das gemeinsame Spiel stiftet Freude in Formen, die konventionelle Medienunterhaltung nicht zu bieten hat.

Die Liste der Spaßfaktoren lässt sich fortsetzen. Kompetenz, Sieg und Erfolg spielen eine große Rolle, ebenso die Faszination für komplexe, interaktive Geschichten und die Identifikation mit heldenhaften Spielfiguren. Diese und weitere Spaßfaktoren sind beim Computerspielen jeweils für sich und gemeinsam am Werk; sie können sich gegenseitig kompensieren, falls bestimmte Spaßquellen einmal nicht „funktionieren“, und sie schaffen wahre Glücksmomente, wenn viele Spaßfaktoren in einem Moment kulminieren. Stellen Sie sich einen Spieler vor, der nach vielen Tagen intensiver Bemühungen den Oberbösewicht antrifft und nun die Welt mit Geschick und Mut retten muss. Gewinnt er diesen „Bosskampf“, fließen Erleichterung (aufgelöste Spannung), Freude über den Erfolg, Stolz auf die eigene Leistung und Zufriedenheit mit dem Abschluss der Geschichte zusammen. Nach solchen Glücksmomenten suchen die Spieler und Spielerinnen – auf dem Weg dorthin wird es ihnen aber, wegen der Vielzahl von Spaßfaktoren, auch nicht langweilig.

Im Vergleich zu nicht interaktiver Unterhaltung faszinieren Computerspiele also durch die Vielfalt gleichzeitiger und miteinander verzahnter Spaßangebote. Die Möglichkeiten des Selbstmachens und Selbsteingreifens bedin-

gen handlungsinduziertes Vergnügen, das es beim Lesen oder Fernsehen nicht gibt (z. B. die Möglichkeit, sich als kompetent, mächtig und erfolgreich zu fühlen).

Lernen mit Computerspielen

Während die breite Öffentlichkeit oftmals skeptisch auf Computerspiele blickt, gibt es im Bereich der Medienpädagogik und des „Educational Computing“ seit einiger Zeit Versuche, das Motivationspotenzial und die multimediale Darstellungsleistung von Computerspielen für „ernsthafte“ Ziele nutzbar zu machen. Früher firmierten diese Bemühungen unter der Bezeichnung „Edutainment“, heute zirkuliert das Schlagwort der „Serious Games“. Ihr Grundgedanke ist zumeist, dass viele (junge) Menschen Computerspiele freiwillig und gern nutzen; gelingt es daher, Lerninhalte mit unterhaltsamen Games zu verbinden, sollte der in vielen formalen Lernsettings grassierenden Langeweile und Lernunlust begegnet werden können.

Computerspiele könnten genutzt werden, um jungen Menschen Lerninhalte zu vermitteln.

Heute existieren zahlreiche Pilotprojekte, von denen viele im schulischen Bereich oder aber im Feld öffentlicher Präventions- und Bildungsmaßnahmen angesiedelt sind. Ein gut dokumentiertes Beispiel ist „Re-Mission“ von der US-Firma HopeLab: In diesem futuristischen Shooter-Game kämpfen die Spielerinnen und Spieler mit Hightech-Waffen in menschlichen Körpern gegen Krebszellen. Gedacht ist das Spiel für krebskranke Kinder und Jugendliche, deren Wissen über ihre Krankheit und die Behandlungsmethoden auf diese Weise vergrößert werden soll. Ebenso wichtig ist den Initiatoren, dass der spielerische Kampf gegen die Krebszellen den Durchhaltewillen und die Motivation, aktiv an der eigenen Therapie mitzuwirken, steigern soll. In Deutschland ist das Serious Game „Genius: Im Zentrum der Macht“ ein gutes Beispiel: Die Bundeszentrale für politische Bildung versucht damit, grundlegendes Wissen über Demokratie, ihre Institutionen und Abläufe auf neuartige Weise zu kommunizieren.

Die Begleitforschung zu diesen und anderen Projekten belegt, dass Serious Games durchaus Bildungsleistungen erbringen können. Allerdings sollte man sich vor zu großer Euphorie hüten: Auch aufwendigste Lerncomputerspiele sind keine Wundermittel, mit denen die Schwie-

rigkeiten im Schulwesen oder der Erwachsenenbildung per Handstreich überwunden werden können. Einen guten Forschungsüberblick gibt der Band „Serious Games: Effects and Mechanisms“, den Ute Ritterfeld, Michael Cody und Peter Vorderer 2009 herausgegeben haben.

Gewalt in Computerspielen und die Wirkungsfrage

Machen Computerspiele Amokläufe? Auf diese Dreiwortfrage lässt sich so manche Debatte über Computerspiele reduzieren. Sie wird

Eine Zunahme von aggressiven Einstellungen lässt sich in vielen Studien als Folge des Konsums von Gewaltspielen nachweisen.

den Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, die sich mit der Wirkung gewalthaltiger Computerspiele befassen, regelmäßig ge-

stellt, vor allem in den Wochen nach einem sogenannten Amoklauf.

Dabei ist es mit sozialwissenschaftlichen Methoden nicht möglich, diese Verursachungsfrage eindeutig zu klären. Gewaltexzesse an Schulen sind die Werke von wenigen Einzelpersonen, und für Einzelfälle ist die Erklärungslogik der empirischen Wissenschaft nicht geeignet. Zweifelsohne findet sich in der Biografie mehrerer Amokschützen ein starkes Interesse an gewalthaltigen Computerspielen (jedoch längst nicht bei allen Tätern, wie der amerikanische Sozialpsychologe Ferguson kürzlich angemerkt hat). Jedoch ist nicht nur denkbar, dass der Gebrauch solcher Spiele diese Täter „trainiert“, „vorbereitet“ und/oder motiviert hat. Es ist genauso denkbar, dass die (z. B. aus Persönlichkeitsstörungen entstehenden) Gewaltfantasien der Täter auch das Interesse an gewalthaltigen Computerspielen geweckt haben – also genau der umgekehrte Wirkungszusammenhang. Mit den Werkzeugen der empirischen Sozialforschung lassen sich diese Zusammenhänge aber nur im Aggregat, also an der Gesamtheit der Spielerinnen und Spieler, nicht jedoch am Einzelfall eines Amokläufers, mit aussagekräftigen Ergebnissen untersuchen.

Die Wirkungsforschung über Gewaltspiele konzentriert sich daher nicht auf Amokläufer, sondern vielmehr auf die Frage nach dem Zusammenhang zwischen dem (intensiven) Gebrauch von Computerspielen mit Gewaltdarstellungen einerseits und der Auftretenswahrscheinlichkeit feindseliger Gedanken, Einstellungen, Gefühle und



Verhaltensweisen andererseits, wie wir sie im Alltag kennen: Macho-Normen (etwa: Befürwortung des Rechts des Stärkeren) und Reizbarkeit sind Beispiele für solche Gedanken und Gefühle; verbale Ausfälle, Drohungen gegenüber Mitschülern, Bullying und mangelnde Hilfsbereitschaft sind Beispiele für alltägliche antisoziale Verhaltensweisen. Sie sind für sich genommen natürlich „weniger schlimm“ als ein Amoklauf, aber in der Summe bedingen sie, wie feindselig die Gesamtatmosphäre auf einem Schulhof oder in der Gesellschaft insgesamt ist. Anhand von Laborstudien und Massendaten aus Umfragen lassen sich statistische Zusammenhänge zwischen dem Gebrauch von Gewaltspielen und solchen alltäglichen Formen von Aggressivität ermitteln. In Deutschland führend sind hier die Studien von Barbara Krahé und Ingrid Möller in Potsdam; in den USA haben unter anderem Craig Anderson, Brad Bushman und Michael Slater wichtige Untersuchungen veröffentlicht.

Die Befunde dieser Forschung zeigen, dass der intensive Gebrauch von Computerspielen mit Gewaltinhalten nicht spurlos an den Spielenden vorübergeht. Eine Zunahme vor allem aggressiver Gedanken und Einstellungen (und in geringerem Maße auch von aggressiven Gefühlen und Verhaltensweisen) lässt sich in vielen Studien als Folge des Konsums von Gewaltspielen nachweisen. Allerdings gilt es, zwei Dinge zu beachten. Zum einen ist der statistische Effekt nicht sehr stark: Das Ausmaß der Aggressivität eines Jugendlichen hängt demnach auch, aber längst nicht nur davon ab, wie viel Gewaltspiele er nutzt. Gelegentlich kommt in öffentlichen Debatten der Tenor auf, dass viele männliche Jugendliche lammfromm sein könnten, wenn sie bloß nicht so viel „Counterstrike“ spielen würden. Eine solche dominante Bedeutung des Gewaltspielkonsums für aggressives Denken, Fühlen und

Verhalten lässt sich aus den Forschungsergebnissen nicht ableiten. Das wäre auch angesichts der Komplexität menschlichen Verhaltens sehr überraschend gewesen. Zweitens sind nicht alle Spieler gleichermaßen von dieser aggressionsförderlichen Wirkung von Gewaltspielen betroffen. Vielmehr verbergen sich hinter dem relativ geringen Durchschnittseffekt Spielergruppen mit unterschiedlichem Risikopotenzial: „Counterstriker“, die wohlbehütet aufwachsen und aufgrund starker sozialer und emotionaler Unterstützung aus Familie und Umfeld über reichlich psychische Ressourcen verfügen, weisen mitunter überhaupt keine Spieleffekte auf. Diese Spieler fühlen sich, wie es in Mitteilungen vieler Spielerteams zu finden ist, mit gutem Grund in der Gewaltspiele-Debatte „zu Unrecht kriminalisiert“. Andererseits gibt es Jugendliche, bei denen viele Risikofaktoren für Aggressivität in Familie, Schule und Persönlichkeit zusammenkommen, und diese „Risiko-Kids“ haben sich in einer großen Längsschnittstudie von Michael Slater als besonders anfällig für aggressionsförderliche Wirkungen von Gewaltmedien gezeigt. Insofern gibt es nicht „die eine Wirkung“ von Gewalt in Computerspielen, sondern es ist – wie so oft – eine differenzierte Betrachtung nötig. Das ändert aber nichts daran, dass die vorhandene Evidenz ein Risikopotenzial durch die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele belegt. Der Jugendmedienschutz ist daher in Bezug auf Gewaltspiele in jedem Fall gefordert.

Exzessiver Spielgebrauch

Gelegentlich machen einzelne Computerspieler (seltener -spielerinnen) Schlagzeilen damit, dass sie buchstäblich bis zum Umfallen vor dem Bildschirm gezockt haben. An verschiedenen Kliniken werden Spieler (und praktisch keine Spielerinnen) ambulant oder sogar stationär wegen der Folgen exzessiven Spielgebrauchs behandelt. „Computerspielsucht“ wird als neues Krankheitsbild diskutiert, und möglicherweise wird sie in der nächsten Revision der Standardwerke zu psychischen Erkrankungen (DSM, ICD) als neues Phänomen enthalten sein. Während sich für Gewaltspiele neben der Kommunikationswissenschaft vor allem die Sozialpsychologie interessiert, sind an der thematischen Forschung über exzessiven Spielgebrauch also vor allem Mediziner, Psychiater und Psychologen beteiligt.

Umfragestudien haben ergeben, dass in der Tat ein nennenswerter Teil gerade männlicher Jugendlicher Proble-

me hat, den eigenen Spielgebrauch zu regulieren. Studien der Arbeitsgruppe von Sabine Grüsser-Sinopoli zeigen beispielsweise, dass zwischen fünf und zehn Prozent der Berliner Schüler einen Teil der Symptomliste für suchtartigen Computerspielgebrauch erfüllen. Dazu gehört etwa das unwiderstehliche Verlangen, ein Computerspiel zu nutzen, das Versäumen häuslicher oder schulischer Pflichten zugunsten der Fortsetzung des Gamings oder auch die Verheimlichung des wahren Computerspielgebrauchs vor Eltern und Freunden. Eine aktuelle Studie von Lemmens, Valkenburg und Peter aus den Niederlanden ergibt, dass etwa 1,5 Prozent der Computerspieler als Problemfälle im Sinne exzessiven Spielgebrauchs gelten sollten.

Zur Zeit weiß niemand, wieviel Prozent der 1,5 bis 5 % gefährdeten Spieler ein Problem haben, das sie ohne fremde Hilfe nicht bewältigen können.

Solche auf Selbstbeschreibungen beruhenden Untersuchungen weisen einige Probleme auf. Zum einen könnten sie die wahre Prävalenz exzessiven Computerspielens unterschätzen, weil viele Betroffene ihr Problem verschweigen. Sie könnten das Problem aber auch überschätzen, weil beispielsweise begeisterte Gamer ihrer Begeisterung dadurch Ausdruck verleihen, dass sie hohe Werte im Fragebogen ankreuzen. „Ich bin süchtig nach Computerspielen“ versteht sich dann als Ausdruck von Leidenschaft, nicht als Hilferuf. Wichtiger erscheint jedoch das Problem, dass noch keine längsschnittlichen Studien vorliegen, mit denen das Abgleiten von normaler Spielbegeisterung in dauerhaften Exzess beleuchtet wird. Zur Zeit weiß niemand, wieviel der 1,5 oder auch 5 Prozent der „gefährdeten“ Spieler tatsächlich ein dauerhaftes Problem haben, das sie ohne fremde Hilfe nicht bewältigen können. Gerade in der Jugendphase sind zeitweise Zentrierungen auf bestimmte Themen oder Aktivitäten (unter Vernachlässigung anderer Lebensbereiche) nicht selten. Oftmals regulieren sich solche Übertreibungen nach einer Weile aber „von selbst“ wieder zurück, ohne dass ein dauerhaftes (gar krankhaftes) Problem bleibt.

Der Forschungsstand zum exzessiven Spielgebrauch ist daher noch längst nicht befriedigend. Deutlich wird jedoch bereits, dass nur ein sehr kleiner Teil der Spielerschaft betroffen ist – exzessiver Spielgebrauch ist, anders als in manchen Medienberichten dargestellt, kein Massenphänomen. Deutlich ist auch, dass vor allem On-

linespiele das Potenzial haben, ihre Nutzer zu mehr Konsum zu motivieren, als ihnen guttut. Die Einbindung in soziale Settings in der Spielwelt und die leicht herstellbare Interaktion mit anderen Spielern scheinen ein wichtiges Moment zu sein, das die Zuwendungsmotivation nachhaltig aufrechterhält. Und drittens zeichnet sich

Das Medium Computerspiele sollte differenzierter betrachtet und behandelt werden, als es zahlreiche öffentliche Debatten derzeit leisten.

ab, dass exzessiver Spielgebrauch nur dann zu erwarten ist, wenn bestimmte Personeneigenschaften gegeben sind. Spieler mit einer geschwächten Selbstregulation sind demnach anfällig für

das vielfältige und nachhaltige Anreizpotenzial von Onlinespielen. So wurden bei praktisch allen Therapiefällen auch Vor- oder Begleiterkrankungen wie Depressionen oder Angststörungen beobachtet, die die Selbstregulation der Spieler untergraben. Wer Schwierigkeiten hat, sich einen Ruck zu geben („Für heute muss ich das Spielen sein lassen.“), ist den anhaltenden Verlockungen der Onlinespielwelten offenbar hilflos ausgeliefert. Aus dieser Warte wird auch erklärbar, warum relativ wenige Spieler betroffen sind: Es müssen ungünstige Personeneigenschaften hinzukommen, damit aus Spielbegeisterung eine „Spielsucht“ wird. Gleichwohl wird es noch mehr Forschung bedürfen, um die Erklärungsmodelle zu verbessern und vor allem effektive Präventionsmethoden zu entwickeln. Davon unabhängig stehen für akute Fälle Versorgungsangebote in verschiedenen Städten bereit, so an der Uniklinik Mainz, der Medizinischen Hochschule

Hannover, der Berliner Charité oder am Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters in Hamburg.

Schlussfolgerungen

Der kurze Rundgang durch vier für Jugendarbeit und Jugendmedienschutz wichtige Gebiete der Computerspiel-forschung sollte verdeutlichen, dass das Medium sehr viel differenzierter betrachtet und behandelt werden sollte, als es zahlreiche öffentliche Debatten derzeit leisten. Gerade die Polarisierung in vielen Diskussionen – hier die Verteufelung der „bösen Spiele“ z. B. durch wertkonservative Politiker, dort die Negation aller Probleme seitens der Spieler-Community – ist unangebracht. Wie auch jedes andere Medium und jede andere Freizeitbeschäftigung weisen Computerspiele Risikopotenziale auf, die erforscht und gesellschaftlich angegangen werden müssen. Diese Risiken sind jedoch nicht so dramatisch, dass drastische Maßnahmen wie etwa weitreichende Verbote ganzer Spielkategorien zu rechtfertigen wären. (Über den Aspekt der Medien- und Meinungsfreiheit wäre dabei natürlich auch nachzudenken.) Andererseits sollten eben auch die Freunde des Mediums zugestehen, dass es diese Probleme gibt oder geben kann: Vielfach finden sich beispielsweise in öffentlichen Diskussionen Aussagen, wonach die Forschung doch noch gar nicht wisse, ob Gewaltspiele aggressiv machen. Natürlich gibt es in den Sozialwissenschaften immer auch widersprüchliche Befunde. Aber es wäre unsinnig, ein Problempotenzial nur dann anzunehmen, wenn alle oder fast alle Studien eindeutige Effekte nachweisen. Es gibt in jedem Fall mehr als genug Studien, die negative Effekte aufzeigen. Die Forschung muss und wird weitergehen, aber die Spieleindustrie und die Spieler selbst sind jetzt schon gehalten, sich konstruktiv mit den Problempotenzialen zu beschäftigen. Die Wahrheit liegt also in der Mitte: Das Medium Computerspiel wird das Abendland nicht untergehen lassen. Es ist aber auch nicht per se ein harmloser Freizeitspaß, mit dem sich Gesellschaft und Politik nicht kritisch auseinandersetzen müssten.

Über der Debatte, wie mit den Risiken zu verfahren ist, sollte gerade die Jugendarbeit die Chancen des Mediums nicht vernachlässigen. Hier ist zunächst der Spielspaß, die Freude am Computerspielen, zu nennen. Das Vergnügen am Gaming stellt eine gesellschaftliche Chance dar, die wir allzu oft übersehen. Viele Kinder und Ju-

Der Autor



Christoph Klimmt, Dr. phil., Dipl.-Medienwissenschaftler, 2000 bis 2006 wissenschaftlicher Mitarbeiter in diversen Forschungsprojekten unter Leitung von Peter Vorderer am IJK Hannover. 2006 bis 2007 Vertretung einer C3-Professur für Medienwissenschaft am IJK, von 2006 bis 2009 Teamleiter im EU-Projekt „Fun of Gaming“ (FUGA). Seit 2007 Juniorprofessor am Institut für Publizistik der Universität Mainz. Hauptarbeitsgebiete: Unterhaltungsforschung, Computer- und Videospiele, Rezeptions- und Wirkungsforschung, Neue Medientechnologien.

Kontakt und weitere Informationen

klimmt@uni-mainz.de

gendliche sind in der modernen Gesellschaft wiederholt oder dauerhaft starkem Stress ausgeliefert – familiäre Konflikte, Schulleistungsdruck, schwierige Peer-Beziehungen sowie Identitätsmanagement sind einige Stichworte dazu. Das Vergnügen des Computerspielens bietet verlässliche und leicht zugängliche Erholung von solchen Stressoren. Was im bildungsbürgerlichen Diskurs als Zeitverschwendung und sinnlose Daddelei missachtet wird, kann genauso gut ein dringend benötigter Urlaub von den Widrigkeiten etwa einer ökonomisch und sozial unterprivilegierten Großstadtkindheit sein. Spielspaß leistet also einen „flächendeckenden“ Beitrag zum Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen, und diesen Beitrag sollte eine kinder- und jugendfreundliche Gesellschaft anerkennen.

Zudem bieten Computerspiele und die Begeisterung, die sie hervorrufen, viele praktische Chancen für Jugendarbeit und Jugendbildung. Dabei sollte es längst nicht immer um Serious Games gehen. Solche Spiele sind teuer in der Herstellung und in der Beschaffung, und oftmals können sie nicht mit den reinen Entertainment-Produkten konkurrieren, die viele Klienten der Jugendarbeit gewohnt sind. Vielmehr bietet es sich an, Computerspiele als motivierendes Element der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen aufzugreifen. Beim Gaming machen junge Menschen Erfahrungen mit Themen, die Jugendarbeit und -bildung traditionell stark interessieren: Moral, Männlichkeit, Wertmaßstäbe, Beziehungen zu anderen, Leistung, um nur ein paar zu nennen. Über Erfahrungen mit Computerspielen können wir daher mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch kommen, Reflexion stimulieren, Entwicklungsziele veranschaulichen und auch problematische Verhaltensweisen deutlich machen. Über Computerspiele zu reden kostet nichts und bietet die Chance, von der Begeisterungsfähigkeit vieler Kinder und Jugendlicher in der Jugendarbeit und -bildung zu profitieren. Um diese Chancen zu nutzen, bedarf es na-

türlich einer soliden Wissensbasis seitens der Akteure in Jugendschutz und Jugendarbeit. Welche Spiele sind beliebt, was bieten sie, wie laufen sie ab? Welche Themen lassen sich an „Counterstrike“ anknüpfen, was verbinden die Kids mit „Runescape“, „Metin 2“ und anderen kostenfreien Onlinerollenspielen? Handreichungen von Jugendschutzeinrichtungen und Medienpädagogen (etwa des Kölner Instituts „Spielraum“) bieten eine solche „Grundversorgung“ auch für Spielunerfahrene. Wiederum gilt die Devise, dass Computerspiele oder das Reden über Games kein Wundermittel sind. Aber sie können und sollten zu einem Werkzeug im Repertoire aller Akteure werden, die sich der Förderung von Kindern und Jugendlichen verschrieben haben, sei es in der Schule oder in der Jugendarbeit.

Derzeit muss man mit solchen konstruktiven Strategien des Umgangs mit Computerspielen gelegentlich fürchten, in Rechtfertigungsnot zu geraten: Weil das Image von Computerspielen ramponiert scheint, sehen manche Institutionen ihre Einbindung in Bildungs- und Förderungsmaßnahmen mit Skepsis oder gar Empörung. Dass einige Kommunen im Nachgang zum Amoklauf in Winnenden 2009 Computerspiel-Turniere (sogenannte LAN-Partys) unterbunden haben, ist ein Indikator dafür. Auch hier sei zur Gelassenheit geraten. Computerspiele lassen sich aus der Lebenswelt und Freizeitgestaltung der jungen Generation nicht mehr wegdenken und auch nicht wegverbieten. Es gibt keine Alternative dazu, sich mit der neuen Nummer eins unter den Unterhaltungsmedien offensiv, konstruktiv und kritisch auseinanderzusetzen. Und wenn die Gesellschaft in höherem Maße bereit ist, Kindern und Jugendlichen ihren Spaß mit dem Gaming zu lassen, wird sich auch manche Aufregung legen und sich manche unerkannte Chance plötzlich auftun.

Computerspiele lassen sich aus der Lebenswelt und Freizeitgestaltung der jungen Generation nicht mehr wegdenken und auch nicht wegverbieten.

Wie Computerspiele beeinflussen

■ **Die Autorin beschäftigte sich in einer wissenschaftlichen Untersuchung mit der Frage, wie Computerspiele beeinflussen. Dazu befragte sie Spieler und Spielerinnen nach den Spuren und Einflüssen, die Computerspiele nach ihrem subjektiven Erleben im Denken und Handeln in ihrem realen Alltag hinterlassen. Die möglichen und unterschiedlichen Transfers, die zwischen realer und virtueller Welt stattfinden können, und deren Bedingungen werden im folgenden Artikel zusammenfassend beschrieben.**

Obwohl die Nutzung von Bildschirmspielen mittlerweile auch die „Mitte der Gesellschaft“ erreicht hat und Games für immer mehr Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene eine fest etablierte Freizeitbeschäftigung darstellen, verläuft die öffentliche Diskussion um mögliche Auswirkungen des interaktiven Spielmediums nach wie vor oft sehr aufgeregt und uninformiert. Es herrscht die Sorge vor, dass das Handeln und Erleben in virtuellen Welten in risikobehafteter Art und in bedenklichem Ausmaß Einfluss nehmen könnte auf das Denken und Handeln der Spieler in der realen Welt. Offensichtlich besteht Klärungsbedarf hinsichtlich der Grenzen zwischen virtueller und realer Welt und möglichen grenzüberschreitenden Transfers.

Nicht über, sondern mit Gamern reden

Mithilfe von 80 leitfadenorientierten Interviews¹ mit Computerspielerinnen und -spielern² ab 16 Jahren wurden Voraussetzungen für und Qualitäten von Transfers³

in den Blick genommen. Dabei wurde bewusst ein Ansatz gewählt, der das subjektive Erleben der Spielenden in den Mittelpunkt stellt. In Kauf genommen wurde, dass lediglich bewusstseinsfähige Transfers im Gespräch geäußert werden und die Schilderungen zudem Effekten der sozialen Erwünschtheit unterliegen können. Die Selbstausskünfte der Spieler über individuell wahrgenommene Transfereffekte sollen die Selbstwahrnehmung und Reflexionsfähigkeit der Spielenden erkennbar machen und so Ansatzpunkte für die medienpädagogische Arbeit liefern.

Handeln wie im Computerspiel?

Eine Annahme, die im Zusammenhang mit virtuellen Spielwelten immer wieder geäußert wird, bezieht sich auf einen möglichen Transfer von Handlungsschemata vom Computerspiel in die reale Welt. Da virtuelle Welten ein aktives Eingreifen erlauben, könnten bestimmte Handlungsmuster trainiert werden, auf die die Spieler auch nach der Beendigung des Spiels zurückgreifen könnten. In erster Linie berichten die Spieler jedoch von Transfers innerhalb der virtuellen Spielwelt, zwischen Spielen ähnlichen Typs: Virtuelle Spielwelten erfordern genrespezifische Muster des Handelns, um in ihnen erfolgreich agieren zu können: In Shootern muss virtuell geschossen, in Adventurespielen müssen virtuelle Dinge eingesammelt und in Strategiespielen virtuelle Ressourcen verwaltet werden etc. Alle befragten Spielerinnen und Spieler berichten davon, Handlungsschemata zwischen Spielen desselben Genres zu transferieren. Sie weisen darauf hin, dass Spiele eines Genres eine Viel-

¹ Aufbau und alle Ergebnisse der Studie können nachgelesen werden in Witting, Tanja (2007): Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User. Kopaed, München.

² Im Folgenden Spieler genannt

³ Die theoretische Grundlage der Interviewstudie stellte das Transfermodell von Jürgen Fritz dar. Innerhalb dieses Modells wird die Lebenswelt der Menschen, basierend auf einem konstruktivistischen Verständnis, als in verschiedene Areale untergliedert beschrieben. In Hinblick auf mögliche Transfers im Zusammenhang mit der virtuellen Welt der Bildschirmspiele werden vor allem die reale Welt, die Traumwelt, die mentale Welt, die Spielwelt und die mediale Welt in den Blick genommen; vgl. Fritz, J. (2003): Alles nach Schema F? Über die Schemata von Spiel- und Wissensstrukturen. In: J. Fritz, W. Fehr (Hrsg.) (2003): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, auf beiliegender CD-ROM.

zahl an gemeinsamen Handlungsschemata besitzen, unabhängig von spielinternen Besonderheiten oder ihrer speziellen inhaltlichen Auskleidung. Diese Übereinstimmung der Spiele innerhalb grundlegender Handlungsschemata macht einen Transfer möglich und sinnvoll. Die Aussagen der Spielenden zeigen, dass User mit zunehmender Spielerfahrung einen gewissen Bestand an genretypischen Handlungsmustern entwickeln – als einen Bestandteil von Genrekompetenz –, auf den sie in der Auseinandersetzung mit neuen Spielen des gleichen Typs zurückgreifen, um schnell und sicher Erfolge verbuchen zu können.

Prinzipiell ist es denkbar, dass diese in virtuellen Spielwelten erworbenen Handlungsmuster auch in anderen Welten Anwendung finden: Als tatsächlich ausgeführte Handlung in der realen Welt, als „nur gedachte“ Handlung in der mentalen Welt oder der Traumwelt oder als symbolische Handlung in der Spielwelt.

Dabei gilt es jedoch zu berücksichtigen, dass es grundsätzlich zwei verschiedene Arten von Handlungsschemata gibt, die bei der Nutzung von virtuellen Spielwelten von Bedeutung sind: Zum einen gibt es die Handlungsschemata, die der Spieler zwar initiiert, die in den konkreten Abläufen jedoch von virtuellen Spielfiguren ausgeführt werden: So ist es eben nicht der Spieler selbst,⁴ der einen tiefen Abgrund überwindet im Spiel Tomb Raider, sondern die Spielfigur Lara Croft; und nicht der Spieler rast mit einem gestohlenen Wagen durch die Straßen von San Andreas im Spiel GTA, sondern die Figur CJ.

Auch wenn also viele Handlungsmuster, die in Bildschirmspielen präsentiert werden, von den Spielern nicht im eigentlichen Sinne eingeübt, sondern nur am Bildschirm beobachtet werden, so werden sie von ihnen dennoch als verfügbare Handlungsmodelle aufgenommen. Die befragten Spieler und Spielerinnen berichten durchaus vom Transfer von Handlungsmustern aus der virtuellen Welt. Dabei ist es jedoch nicht nur die reale Welt – wie häufig besonders bezüglich aggressiver Handlungsmuster befürchtet wird –, auf die derartige Transferprozesse zielen, sondern auch die mentale, mediale sowie die Spiel- und Traumwelt.

Die geschilderten Transferprozesse im Zusammenhang mit Handlungsmustern, die ihren Ursprung in virtuellen Spielwelten haben, sind so vielfältig, wie es das Angebot an Spielen ist. Der Transfer von sozial schädlichen Verhaltensmustern aus virtuellen Spielwelten – wie er oft im Mittelpunkt von Diskussionen steht – stellt innerhalb der befragten Gruppe jedoch die Ausnahme dar. Zwar werden im Zusammenhang mit Shootern, um die es in den erwähnten Diskussionen hauptsächlich geht, vereinzelt Handlungstransfers in die reale Welt berichtet; dabei handelt es sich jedoch überwiegend um den Transfer von spieltypischen Bewegungsabläufen, wie z. B. dem Versuch, mit der Hilfe von Freunden eine hohe Mauer zu überwinden.

Ein Transfer von aggressiven Handlungsmustern wird jedoch von den Spielern mehrheitlich ausgeschlossen, wobei vor allem an diesem Punkt ihr Antwortverhalten durch Effekte der sozialen Erwünschtheit beeinflusst sein könnte. Es gilt allerdings bezüglich der Transferwahrscheinlichkeit in die reale Welt zu bedenken, dass es sich bei den aggressiven Handlungen in Shootergames besonders um das Schießen handelt. Da jedoch in der realen Welt die wenigsten Spieler eine Schusswaffe besitzen, ist das Ausbleiben eines oft befürchteten, reflexartigen Transfers durchaus einleuchtend.

Allerdings, so zeigen die Interviews, kommt es im Zusammenhang mit gewaltorientierten Handlungsmustern durchaus zu einer gedanklichen Auseinandersetzung in Form von Transfers von der virtuellen in die mentale Welt. In den Schilderungen der befragten Spieler und Spielerinnen sind vor allem solche Handlungsschemata Gegenstand des Transfers, die den Usern eine besondere Handlungsmacht verleihen und die auf die Beseitigung anderer ausgerichtet sind. Die aus Shootern bekannten Handlungsmuster des Vernichtens von Gegnern werden also weniger in die reale als vielmehr in die mentale Welt transferiert, in denen die gedachten Gewaltakte für die vorgestellten Opfer folgenlos bleiben. Während einige der Befragten deutlich machen, dass sie dabei lediglich vom Wunsch motiviert werden, bestimmte Stress-

Prinzipiell ist es denkbar, dass in virtuellen Spielwelten erworbene Handlungsmuster auch in anderen Welten Anwendung finden.

⁴ Hierbei wird sich ausschließlich auf die tatsächliche körperliche Ausführung der Handlung fokussiert. Prozesse der Identifikation und Immersion in das virtuelle Geschehen werden dadurch selbstverständlich nicht ausgeschlossen.

faktoren auszuschalten, scheinen andere durchaus von Gefühlen starker Ablehnung angetrieben zu werden. Ob die beschriebenen Transfers in die mentale Welt für die User tatsächlich die in den Gesprächen teilweise benannte befreiende Wirkung haben, kann an dieser Stelle nicht geklärt werden.

Rahmungskompetenz verhilft nicht nur dazu, die virtuelle von der realen Welt zu unterscheiden, sondern auch zu erkennen, welches Verhalten in welcher Welt angemessen ist.

In allen im Interview berichteten Fällen verhindert jedoch die Rahmungskompetenz der Spieler, dass es zu einer tatsächlichen Schädigung von Personen in der realen Welt kommt.

Rahmungskompetenz hilft

Unter Rahmungskompetenz wird die Fähigkeit verstanden, verschiedene Welten voneinander abzugrenzen, indem man erkennt, dass in den Welten andere Bedeutungszusammenhänge und Regeln vorherrschen und dass insbesondere Handlungen mit unterschiedlichen Konsequenzen verbunden sind. Rahmungskompetenz verhilft also nicht nur dazu, beispielsweise die virtuelle von der realen Welt zu unterscheiden, sondern auch zu erkennen, welches Verhalten in welcher Welt angemessen ist. So befähigt eine gut entwickelte Rahmungskompetenz weitgehend auch dazu, Transfers bewusst zu kontrollieren bzw. inadäquate Transfers zu verhindern.

In diesem Sinne verweisen die Spieler darauf, dass sie keine unangemessenen, risikobehafteten Transfers von gewaltorientierten Handlungsmustern in die reale Welt durchführen, sondern sich ausschließlich und bewusst auf Transfers in die mentale Welt⁵ beschränken, die nicht verbunden sind mit einem Risiko für Leib und Leben und zudem – gemäß der Aussagen der Spieler – eine positive, stimmungsregulierende Funktion für sie besitzen.

Es stellen sich im Hinblick auf die befragte Spielergruppe weniger die durch Shooter-Spiele angestoßenen Transferprozesse als problematisch dar, als vielmehr die durch realitätsnah gestaltete Fahrsimulationen angestoßenen Transferprozesse.

Neben den sogenannten Fun-Racern, in denen erfundene Wagen mit fantastischen Eigenschaften gesteuert werden können, gibt es zahlreiche Fahrsimulationen, die sich um größtmöglichen Realismus bemühen. In ihnen werden Autos und Motorräder dargestellt, die sich an realen Vorbildern orientieren, sowohl in Hinblick auf das Aussehen der Fahrzeuge als auch bezüglich der simulierten Fahreigenschaften. Diese virtuellen Gefährte können häufig nicht nur über die Tastatur gelenkt werden, sondern sind auch über spezielle Lenkräder, Schaltknüppel und Fußpedale steuerbar. Dadurch wird der Eindruck eines realen Fahrverhaltens bei den Usern weiter erhöht. Zudem nähern sich hier die Handlungsschemata zur Steuerung eines Fahrzeugs in der virtuellen Welt weitgehend den Mustern in der realen Welt an. Es werden also tatsächlich auch körperlich beim Spielen in der virtuellen Welt sehr ähnliche Handlungsschemata zur Fuß- und Handbewegung trainiert, wie sie beim realen Autofahren zum Einsatz kommen. Darüber hinaus ähnelt der Blick aus der Ego-Perspektive auf ein simuliertes Cockpit und durch eine virtuelle Windschutzscheibe auf eine virtuelle Fahrbahn sehr stark den Wahrnehmungsgewohnheiten des realen Autofahrens. Auch hier blickt der Fahrende über sein Cockpit hinweg durch eine Windschutzscheibe auf die Straße. Die Perspektive, aus der das Spiel erlebt wird, ähnelt sehr viel stärker der Realität, als dies beispielsweise bei anderen Sportspielen der Fall ist, die häufig nicht aus der Ego-Perspektive gesteuert werden können. All dies scheint das Zustandekommen von Transfers von Handlungsschemata aus Rennsimulationen in die reale Welt zu begünstigen und in Einzelfällen die Rahmungskompetenz der Befragten zu unterlaufen. Nach der Auseinandersetzung mit solchen Spielen berichten einige User von der Übernahme des für die Rennspiele typischen Fahrverhaltens in den realen Straßenverkehr. Dabei ist der Transfer oft nicht von den Usern intendiert und tritt ihnen erst in kritischen Situationen ins Bewusstsein und wird dann unterbunden.⁶

Ein weiteres Genre, das durch große Realitätsnähe auf der Ebene der Präsentation und des Inhalts gekennzeichnet ist, bilden virtuelle Sportsimulationen. Ähnlich wie die Rennsimulationen stellen auch sie für einige Spieler

⁵ An dieser Stelle ist die Aufführung des Transfers in die mentale Welt nicht als grundsätzliche Entwarnung zu verstehen: Die Beschäftigung mit den gewaltorientierten Inhalten in der mentalen Welt ist durchaus im Sinne von Priming-Effekten interpretierbar, die sich in der erhöhten Abrufbarkeit aggressiver Gedanken zeigen und zu einer erhöhten Gewaltbereitschaft führen können.

⁶ Eine von der Bundesanstalt für Straßenwesen in Auftrag gegebene Studie zum Einfluss von Computerrennsimulationen auf das Fahrverhalten junger Fahrer kommt zu ähnlichen Ergebnissen und bestätigt, dass es in Einzelfällen – v. a. nach intensivem Rennspielkonsum – zu unangemessenen Transfers kommen kann; vgl. http://www.bast.de/htdocs/aktuelles/presse/2006/presse_04_06.htm

die Basis für den Transfer von Handlungsmustern in die reale Welt dar. Dabei ist der Erfolg des Transfers jedoch in besonderem Maße abhängig von den sportlichen Fähigkeiten des Spielenden in der realen Welt: Ein Spielzug, der in der virtuellen Welt mithilfe weniger Klicks ausgeführt werden kann, bedarf in der realen Welt meist eines großen Maßes an Körperbeherrschung.

Am Beispiel der Sportspiele wird besonders gut deutlich, dass es eben in der Regel (mit Ausnahme der zuvor beschriebenen Fahrsimulationen) nicht die auf dem Bildschirm präsentierten Handlungsmuster sind, die trainiert werden. Vielmehr werden die Handlungsmuster eingeübt, die der Spieler zur Steuerung des Spiels tatsächlich selbst ausführt: Hier ist das Betätigen bestimmter Tastenkombinationen oder das Anklicken von Elementen mit der Maus auf dem Bildschirm gemeint. Während sich also die erste Gruppe von Handlungsschemata auf das Handeln im Spiel bezieht, dient die zweite Gruppe der Handlungsmuster dem Handling des Spiels. So berichten einige der Spieler auch von Transfererlebnissen auf der Ebene des Spielhandlings, die sich in dem spontanen Impuls äußern, auf Dinge und Abläufe des realen Lebens durch Anklicken oder Tastendrücken wie im Computerspiel einwirken zu wollen. Das Handlungsschema des Anklickens stellt für die User das wichtigste Verhaltensmuster bezüglich der Interaktion mit der virtuellen Spielwelt dar. Nach dem Ende einer intensiven Spielsitzung neigen einige Spieler dazu, auf dieses über Stunden trainierte und in der virtuellen Welt als effektiv erfahrene Handlungsschema wie automatisiert auch in der realen Welt zurückgreifen zu wollen. Der beschriebene Impuls stellt sich besonders häufig nach langen Spielzeiten ein und in Situationen der realen Welt, die im Erleben der Spielenden große Ähnlichkeit mit Computerspielsituationen aufweisen. In einigen Fällen wird der Transfer jedoch nicht durch solche Ähnlichkeitsmomente, sondern vom Wunsch der Spieler in Gang gesetzt, Geschehnisse der realen Welt wie im Spiel mit einem einfachen Klick beeinflussen zu können.

Insgesamt belegen die zahlreich geschilderten Transferprozesse, dass die Auseinandersetzung mit den interaktiven virtuellen Spielwelten vielfältige „Spuren“ im Handlungsrepertoire der User hinterlassen – und auch Auswirkungen haben auf die Art und Weise, wie die reale Welt nach der Nutzung von virtuellen Spielwelten wahrgenommen wird.

Informationen zu Computerspielen

Pädagogischer Ratgeber zu
Computer- und Konsolenspiele
<http://www.spieleratgeber-nrw.de>

Interaktive Plattform der Bundeszentrale für
politische Bildung zum Thema Computerspiele
<http://www.spielbar.de>

Spielraum, Institut zur Förderung
der Medienkompetenz
<http://www1.fh-koeln.de/spielraum>

Bundesstelle für die Positivprädikatisierung
von Computer- und Konsolenspielen in Österreich
<http://www.bupp.at>

Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle – USK
<http://www.usk.de>

SCHAU HIN!
Eine Initiative vom Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
<http://www.schau-hin.info/medienarten/games.html>

Wahrnehmen wie im Computerspiel?

So werden von den Spielern nicht nur Handlungsschemata transferiert, sondern auch Wahrnehmungsschemata. Diese wahrnehmungsorientierten Transfers können möglichen handlungsorientierten Transfers vorausgehen, diese begleiten oder sich auch unabhängig von diesen zeigen. Die Spieler bringen zum Ausdruck, dass sie bei der Beschäftigung mit Spielen eines bestimmten Typs für dieses Genre spezifische Wahrnehmungsschemata entwickeln, mit deren Hilfe ihre Aufmerksamkeit schnell und effektiv auf die wesentlichsten Aspekte und Abläufe des Spiels gelenkt werden kann. Neben der Übernahme dieser Wahrnehmungsschemata auf neue Spiele des gleichen Genres als Hilfe und Einstieg in das neue Spiel kann es auch zum Transfer spieltypischer Wahrnehmungsschemata auf die reale Welt kommen, sodass Alltagssituationen gemäß einer spieltypischen Wahrnehmungsstruktur „mit den Augen eines Spielers“ betrachtet werden. So können wahrnehmungsorientierte Trans-

fers von der virtuellen in die reale Welt dazu führen, dass geografische oder bauliche Besonderheiten der realen Welt wie spieltypische Muster wahrgenommen und bewertet werden und die Spieler sich die sie umgebende Umwelt als Spiellandschaft – als virtuelle Map – vorstellen. Dabei erfolgen diese wahrnehmungsorientierten Transfers in der Regel bewusst und willentlich gesteuert.

Die Spielregeln und -anforderungen von Computerspielen stehen häufig im Widerspruch zu den ethisch-moralischen Prinzipien der westlichen Kultur.

Häufig sind besondere Ähnlichkeitsmomente zwischen virtueller und realer Welt der Auslöser für wahrnehmungsorientierte Transfers, wie sie beispielsweise im Zusammen-

hang mit Fahrsimulationen auftreten können. Aber auch sehr lang andauernde Auseinandersetzungen mit der virtuellen Welt können das Entstehen derartiger Transfers allgemein begünstigen: So werden beispielsweise Wahrnehmungsschemata, die auf das genaue Beobachten und blitzschnelle Erfassen von Bewegungen ausgerichtet sind, nach langen Spielsitzungen noch kurze Zeit nach dem Spielende wie automatisiert auf die Wahrnehmung der realen Welt transferiert. Ergebnis dieses Transfers ist es, dass auch die reale Welt kurzfristig mit derselben Aufmerksamkeit und Anspannung betrachtet wird, wie dies beispielsweise für die Bewältigung von Shootern notwendig ist. Oft verspüren die Spieler im Zusammenhang mit solchen Transfers das Bedürfnis, auch die entsprechenden Handlungsmuster der

virtuellen Welt zu transferieren und sich, wie in einem Shooter, in Deckung zu bringen. Hierbei ist es von der Rahmungskompetenz des jeweiligen Users abhängig, ob ein intensiv erlebter wahrnehmungsorientierter Transfer einen handlungsorientierten Transfer nach sich zieht. Es ist auffällig, dass auch wahrnehmungsorientierte Transfers bei den hier beschriebenen Interviewpartnern und -partnerinnen anscheinend in starkem Ausmaß einer Prüfung unterzogen werden, ob sie zu den Rahmen passen. Zugleich werden sich spontan einstellende wahrnehmungsorientierte Transfers oftmals auch als Auslöser für eine striktere Rahmung beschrieben, die weitere Transfers mit möglicherweise weitgreifenderen Folgen unterbindet.

Bewerten wie im Computerspiel?

Des Weiteren wurden in den Interviews mögliche ethisch-moralische Transfers thematisiert. Auch hier werden in der aktuellen Wirkungsdebatte oft problematische Transfers unterstellt, die zur Übernahme sozial schädlicher Einstellungen führen könnten. Die befragten User betonen mehrheitlich, dass für sie in der virtuellen Welt nicht die Befolgung normativer Maßstäbe im Vordergrund steht, sondern die Unterordnung unter das jeweilige spielabhängige Regelwerk zur Erreichung des Spielzieles.

Dabei stehen die Spielregeln und -anforderungen häufig im Widerspruch zu ethisch-moralischen Prinzipien der westlichen Kultur. Besonders das Tötungsverbot⁷ wird in einer Vielzahl von Computerspielen oft weitgehend aufgehoben. Durch die Ausrichtung der meisten Bildschirmspiele an einem Erfolgsbegriff, der in aller Regel auf eine Durchsetzung und Überlegenheit des Spielers gegenüber realen oder virtuellen Gegenspielern zielt, stehen oft auch solche Spiele mit den ethisch-moralischen Wertmaßstäben der realen Welt in Konflikt, in denen die Ausübung von Gewalt keine spieldominierende Rolle einnimmt. Wie gehen Spieler damit um, dass die Handlungsanforderungen in Bildschirmspielen häufig von den ethisch-moralischen Prinzipien der realen Welt abweichen?

Bei der Weiterverfolgung der Frage, ob für die User die virtuelle Welt ein ethikfreier Raum ist, wurde jedoch deutlich, dass für die meisten der Spieler die Trennung

Die Autorin

Dr. Tanja Witting, Diplom Sozialpädagogin, 2000 bis 2007 wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“ an der Fachhochschule Köln unter der Leitung von Prof. Dr. Jürgen Fritz, 2007 Promotion an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg zum Thema „Transferprozesse beim Computerspiel“, seit 2007 Lehrkraft für besondere Aufgaben (Studienrätin) an der Fachhochschule Köln für das Fach Medienpädagogik, seit 2009 vom Land NRW benannte Gutachterin bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Kontakt und weitere Informationen

Kontakt: twitting@fh-koeln.de, www.fh-koeln.de/spielraum

⁷ Wenn im Folgenden im Zusammenhang mit virtuellen Spielwelten von „Töten“ die Rede ist, so ist damit das spielinterne Ausschalten virtueller Widersacher gemeint, das über die Simulation von Tötungsvorgängen visualisiert wird.

von realer und virtueller Welt auf der moralischen Ebene nicht so strikt verläuft, wie zunächst von ihnen angegeben. Vielmehr zeigt sich in den weiteren Ausführungen der Interviews, dass die Spielenden mehrheitlich durchaus ethisch-moralische Transfers von der realen in die virtuelle Welt durchführen und sich diese bereits auf die Spielauswahl auswirken. Das bedeutet, dass bestimmte aus der realen Welt transferierte Werte Ausschlusskriterien sind, die der Auseinandersetzung mit gewissen Bildschirmspielen entgegenstehen. Dabei ist jedoch bedeutsam, dass für die Spieler das Tötungsverbot in der virtuellen Welt weitgehend aufgehoben ist. Sie akzeptieren das generelle Spielprinzip des Ausschaltens von Gegnern visualisiert durch Tötungsvorgänge. Dem virtuellen Töten wird durch die User eine eigenständige, weltenspezifische Bedeutung zugewiesen, die das virtuelle Töten vom realen Töten abgrenzt. Virtuelles Töten scheint jedoch immer dann moralische Bedenken und rigide Transfers aus der realen in die virtuelle Welt auszulösen, wenn es aufgrund einer subjektiven Bedeutungszuschreibung für den Betrachtenden auf reale Kontexte verweist und diese Ähnlichkeitserlebnisse ethisch-moralische Transfers in Gang setzen. Dabei kann die im Spiel gewählte Darstellungsart oder die inhaltliche Einbettung des virtuellen Tötens als Auslöser individueller Ähnlichkeitserlebnisse eine bedeutende Rolle spielen. Noch stärker als spezifische Gewaltdarstellungen lösen ideologisch geprägte Inhalte in Bildschirmspielen ethisch-moralische Transfers bei den befragten Usern aus. Dabei ist der jeweils individuelle Eindruck der Spieler ausschlaggebend, dass durch das Bildschirmspiel eine bestimmte politische Haltung oder Ideologie vermittelt werden soll, die der eigenen, der realen Welt entstammenden politischen Einstellung und ihrem Wertesystem widerspricht.

Von ethisch-moralischen Transfers von der virtuellen in die reale Welt, die bisher oft im Mittelpunkt der Wirkungsdebatte standen, berichten dagegen nur wenige User⁸ und beziehen sich dabei überwiegend auf eine veränderte Wahrnehmung von kriegerischen Handlungen in der realen Welt. So berichtet ein Spieler sowohl von einem wahrnehmungsorientierten als auch von einem ethisch-moralischen Transfer von der virtuellen in die reale Welt: Der User transferiert die für Strategie-

spiele typischen Wahrnehmungsschemata in die reale Welt, mit deren Hilfe kriegerisches Geschehen gemäß taktischer Aspekte aufgeschlüsselt wird. Krieg wird von diesem Spieler nun nicht mehr allein unter ethisch-moralischen Aspekten betrachtet, sondern auch unter taktischen. Die mögliche moralische Empörung weicht einem strategisch orientierten Interesse an Kriegsführung. Drei andere User sprechen im Zusammenhang mit virtuellen Kriegsspielen von ethisch-moralischen Transfers von der virtuellen in die reale Welt, die sich in einer Gewöhnung an Kriegsbilder zeigt. Lediglich ein User, der gerne Ego-Shooter spielt, schildert eine Situation, bei der er seines Erachtens infolge eines ethisch-moralischen Transfers eine erhöhte Gewaltbereitschaft in der realen Welt gezeigt hat.

Es lässt sich zusammenfassen, dass die Barriere für mögliche ethisch-moralische Transferprozesse von der virtuellen in die reale Welt wesentlich höher erscheint als in die umgekehrte Richtung. So erweist sich die Rahmung virtueller Gewalt- oder Kriegsszenarien als eigenständiger Bedeutungszusammenhang einerseits nicht als stabil genug, um ethisch-moralischen Transfers aus der realen Welt standzuhalten, andererseits erscheint diese Rahmung jedoch hinreichend widerstandsfähig, um ethisch-moralische Transfers von der virtuellen in die reale Welt zu unterbinden. In Hinblick auf eine mögliche Beeinträchtigung durch ethisch-moralische Transfers von der virtuellen in die reale Welt, wie sie in der Wirkungsdebatte häufig unterstellt werden, kann festgehalten werden, dass Spielende kaum zu derartigen Transfers zu neigen scheinen, wenn sie bereits über eine stabile, den ethisch-moralischen Werten und Normen der sie umgebenden Gesellschaft entsprechende Einstellung verfügen.

Transferprozesse begünstigende und hemmende Faktoren

Die Interviews zeigten sich sehr aufschlussreich in Hinblick auf mögliche die Transferprozesse begünstigende und hemmende Faktoren:

In langen und intensiven Spielphasen erworbene Handlungs- und Wahrnehmungsschemata können direkt nach Beendigung des Spiels noch wie automatisch aufgerufen werden.

⁸ Auch hier muss jedoch noch einmal besonders auf ein mögliches Antwortverhalten gemäß sozialer Erwünschtheit verwiesen werden.

Als mögliche den Transfer begünstigende Aspekte wurden von den Spielern transferform- sowie genreübergreifend lange und intensive Spielphasen angegeben, die besonders direkt nach der Beendigung des Bildschirmspiels Transfers auslösen können.

Die Rahmungskompetenz von Usern verhindert Transfers nicht grundsätzlich, sie befähigt die Spieler zur verlässlichen Unterscheidung der verschiedenen Welten.

Hier zeigen sich die Transfers zum Teil als Phänomen, das den Übergang zwischen zwei Welten begleitet, wenn über Stunden trainierte Wahrnehmungs- und Handlungsschemata di-

rekt nach der Beendigung einer Spielphase noch wie automatisiert aufgerufen werden.

Die User sprechen zudem davon, dass es besonders dann zu Transferprozessen kommt, wenn sie „Ähnlichkeiten“ erleben zwischen den virtuellen Spielwelten und anderen Bereichen ihrer Lebenswelt. Dabei werden in einigen Fällen Ähnlichkeitserlebnisse als transferbegünstigend geschildert, die offensichtlich erscheinen und in besonderem Maße intersubjektiv nachvollziehbar sind. Diese stehen meist im Zusammenhang mit Simulationsspielen oder beziehen sich auf Aspekte virtueller Welten, die sich inhaltlich und/oder optisch stark an der realen Welt orientieren. Aber auch hier kommt es nur dann zum Transfer, wenn der jeweilige User diese Ähnlichkeiten als relevant und bedeutungsvoll erlebt. Objektiv erscheinende Kriterien, wie beispielsweise eine um fotorealistische Darstellung bemühte Oberfläche des Bildschirmspiels oder auch eine subjektive Perspektive, können nicht grundsätzlich als transferbegünstigend angesehen werden. So können allein anhand von Inhaltsanalysen keine Aussagen über Transferwahrscheinlichkeiten nach der Nutzung eines Bildschirmspiels getroffen werden.

In Hinblick auf mögliche den Transfer hemmende Aspekte wird von den Spielern stets ihre Rahmungskompetenz angeführt. Sie verweisen damit auf eine Beurteilung der virtuellen Welt als eigenständigen Sinnbereich, dessen Elemente in ihrer Bedeutung und Relevanz (angeblich) nicht über die spielinterne Funktion hinausweisen.

Medienpädagogische Schlussfolgerungen

Da es in der Untersuchungsgruppe keinen Spieler gab, der von keinerlei Transfererlebnissen zu berichten wusste, ist davon auszugehen, dass die Rahmung virtueller Spielwelten als in sich abgeschlossene, eigenständige Sinnwelten in den wenigsten Fällen ohne Brüche verläuft. Zwar verweisen alle Spieler wiederholt darauf, dass sie zwischen virtueller und realer Welt unterscheiden können, dies schließt jedoch nicht aus, dass gewissen Elementen virtueller Spielwelten eine Relevanz auch über die Grenzen dieser Welt zugewiesen wird. Die von den Usern angeführte Rahmungskompetenz verhindert Transfers deshalb nicht grundsätzlich, sondern befähigt die Spieler zunächst nur zur verlässlichen Unterscheidung der verschiedenen Welten.

Aus medienpädagogischer Sicht scheint jedoch eine Rahmungskompetenz, die ausschließlich durch die Befähigung zur Unterscheidung der Sinnwelten bestimmt wird, nicht ausreichend. Wenn sich Transfers bei Ähnlichkeitserleben einstellen können, ist die Entwicklung einer kritischen Reflexionsfähigkeit vonnöten, durch die die Schranken für die Welten übergreifenden Transfers verstärkt werden könnten. Erst ein solcher Reflexionshorizont ermöglicht eine normative Bewertung möglicher Transferneigungen und stellt eine wesentliche Kontrollinstanz für Transferprozesse dar.

Die Merkmale virtueller Spielwelten erschweren jedoch oft die Entwicklung der geforderten reflexiven Haltung, indem die interaktiven und oft zeitkritisch gestalteten Handlungsanforderungen in Bildschirmspielen vielmehr die ganze Aufmerksamkeit und das Eintauchen in die Spielwelt fordern, als dass sie reflexive Distanz ermöglichen. Dabei ist diese zunehmend von Wichtigkeit, wenn der „Realismusgehalt“ auf der Ebene der Darstellung der virtuellen Spielwelten mit der Verbesserung der technischen Möglichkeit weiter ansteigt. Medienpädagogische Arbeit ist in diesem Sinne muss vor allem die Reflexionsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit virtuellen Spielwelten fördern.



Aus der Praxis für die Praxis

Verena Weigand

Computerspiele und Jugendschutz

Herausforderung Onlinegames

Computerspiele ergänzen die traditionellen Spielwelten von Kindern und Jugendlichen immer stärker. Dieser Trend ergibt sich nicht zuletzt durch die allgemeine Verbreitung elektronischer Spielgeräte wie PCs oder Spielkonsolen. Vor allem die online-basierten virtuellen Spielwelten sind mittlerweile so stark ausdifferenziert, dass die jugendlichen Nutzer und Nutzerinnen viele Möglichkeiten haben, ihrem Hobby nachzugehen: von einfachen Browser-Games mit relativ statischer Grafik über sogenannte Massively Multiplayer Online Games, die komplexe persistente Spielwelten inklusive Kommunikationsfeatures darstellen, bis hin zu virtuellen Welten, die eher als Interaktions- und Kommunikationsräume zu verstehen sind.

Parallel zu dem starken Interesse jugendlicher Nutzer an Computerspielen ist das Interesse der Gesellschaft an dem Thema gewachsen: So wird die öffentliche Diskussion um Computerspiele derzeit von vielen Forschungsergebnissen, Meinungen oder gesellschaftspolitischen Positionen beeinflusst. In den meisten Fällen sind sie von bestimmten Interessen – etwa wirtschaftlicher Natur – geprägt: Schließlich ist die dynamische, ökonomisch sehr bedeutsame Computerspielbranche ein wichtiger Motor für den gesamten Technik- und Medienmarkt. Weltweit hat sie bereits die Filmindustrie als wirtschaftliche Kraft überholt und zieht langsam mit der Musikindustrie gleich. Parallel dazu kommt digitalen Spielen seit einiger Zeit ein höherer Stellenwert im Kultursystem zu: Computerspiele werden heute auch als Kulturgut definiert.

KJM für Aufsicht über Onlinespiele zuständig

Diese Entwicklung birgt Chancen – aber auch Risiken. An dem Punkt ist die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) im Rahmen ihrer Auf-

sichtstätigkeit über Telemedien gefordert. Sie ist laut Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – JMStV) für die Einhaltung seiner Regelungen und damit auch für die Aufsicht über die Onlinespiele zuständig. Online-Downloadmöglichkeiten und Trailer von Spielen werden ebenfalls vom JMStV erfasst. Aufgabe der KJM ist es unter anderem, die Jugendschutzproblematik dieser Medieninhalte aufgrund ihres Gefährdungspotenzials zu beurteilen und deren öffentliche Zugänglichkeit zu regeln.

Mit Inkrafttreten des JMStV wurde außerdem das System der regulierten Selbstregulierung etabliert, das auf die Eigenverantwortung der Anbieter setzt. Demnach können für Rundfunk und Telemedien Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle gebildet werden, die die KJM nach gesetzlich festgeschriebenen Kriterien anerkennt. Für den Bereich der Onlinespiele ist die von der KJM anerkannte Einrichtung Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V., kurz FSM, zuständig.

Zuständigkeiten nach dem JuSchG

Das deutsche Jugendmedienschutz-System ist weltweit führend. Das ist auch auf die strengen Anforderungen der deutschen Gesetze zurückzuführen. Die zwei wichtigsten Gesetzestexte sind das Jugendschutzgesetz (JuSchG) auf Bundesebene und der bereits genannte JMStV auf Länderebene.

Das JuSchG regelt unter anderem den Jugendschutz in Offlinemedien. Es legt die Verantwortlichkeiten und das Verfahren für die Alterskennzeichnung bei Trägermedien, etwa Computerspielen, und deren Handel auf dem Versandwege fest. Zuständige Aufsicht ist die jeweilige oberste Landesjugendbehörde. Als Organisation der Freiwilligen Selbstkontrolle ist die Unterhaltungssof-

ware-Selbstkontrolle (USK) für den Bereich der Offlinespiele zuständig. Das Indizierungsverfahren für Trägermedien und Telemedien obliegt der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) und ist ebenfalls im JuSchG geregelt.

Im Rahmen der Evaluation ist das JuSchG zum 1. Juli 2008 verschärft worden. Das hat auch Konsequenzen für den Jugendschutz bei Computerspielen: In Bezug auf die Darstellung von Gewalthandlungen wurden die Indizierungskriterien erweitert und präzisiert. Jugendgefährdend sind – neben rassistischen oder kriegsverherrlichenden Inhalten – nun beispielsweise auch Inhalte, in denen „Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden“. Es bleibt abzuwarten, wie sich diese neuen Regeln in der praktischen Anwendung bewähren.

Streitpunkt:

Alterskennzeichen für Onlinegames?

Im Zuge der gerade stattfindenden Novellierung des gesetzlichen Jugendmedienschutzes steht die Forderung der Politik und der Anbieter nach Alterskennzeichen für Onlinespiele im Raum. Als problematisch wird – nicht nur von der KJM – die grundsätzliche Kennzeichnungsfähigkeit von Onlinespielen eingestuft: Das Mittel der klassischen starren Kennzeichnung kann aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten der Interaktion und der grundsätzlich dynamischen Spielstrukturen im Internet nicht der richtige Ansatzpunkt sein. Bisher setzt das Gesetz bei Internetangeboten primär auf andere Mechanismen, um zu verhindern, dass entwicklungsbeeinträchtigende oder jugendgefährdende Inhalte frei zugänglich im Netz verfügbar sind, so z. B. technische oder sonstige Zugangskontrollen oder die Einrichtung von geschlossenen Benutzergruppen für Erwachsene. Bei Verstößen wird die KJM tätig. Daneben erscheinen andere Formen von Aufsicht und Kontrolle in Form von Mindestsicherheitsstandards praktikabel. Im Vor-

feld ist es außerdem sinnvoll – wie gesetzlich vorgesehen –, einen Jugendschutzbeauftragten zu bestellen. Darüber hinaus können Onlinespiele vorab freiwillig der FSM zur Bewertung vorgelegt werden.

Regulierungsmechanismen auf europäischer Ebene

Im Hinblick auf die Etablierung eines europaübergreifenden Systems im Bereich der Computerspiele ist zunächst auf die unterschiedlichen nationalstaatlichen gesetzlichen Regelungen zu verweisen. Hinzu kommt, dass jugendschutzrelevante Inhalte in den EU-Mitgliedstaaten teilweise unterschiedlich bewertet werden. Auch die Altersstufen divergieren. So stellt sich die Frage nach der verbindlichen und übergreifenden Durchsetzbarkeit und Akzeptanz eines einheitlichen Systems bei unterschiedlicher Systematik der einzelnen Länder.

Das PEGI-System (Pan European Game Information) ist ein europaweites – rein quantitatives – Kennzeichnungssystem für Computerspiele. Es nimmt über einen standardisierten Fragebogen Alterseinstufungen vor und findet seit 2003 in einer ganzen Reihe von europäischen Staaten verbindlich Anwendung. In Deutschland wird es für Computerspiele auf Trägermedien von der Industrie freiwillig eingesetzt.

Durch seine Anwendung in Deutschland kann PEGI bei den Endverbrauchern zu Missverständnissen führen. Denn durch die gesetzlich verbindliche Anwendung der USK-Kennzeichen und die freiwillige Anwendung der PEGI-Kennzeichen kommen zwei unterschiedliche Kennzeichnungssysteme im Bereich der Computerspiele zur Anwendung. So sind auf den Covers von Trägermedien oft unterschiedliche Aussagen zur Eignung zu finden, da die Bewertungen zum Teil erheblich voneinander abweichen. Auch die Weiterentwicklung PEGI Online ist bezüglich ihrer Möglichkeit einer Kennzeichnung aus den bereits genannten Gründen problematisch.

Es fragt sich, ob und wie PEGI jeweils an die nationalen Gegebenheiten und das jeweilige Rechts-

system angepasst werden könnte. Wünschenswert wäre auch eine Diskussion um die Schwerpunkte des Systems und um die Kriterienbildung. Ein Weiterdenken in Bezug auf die Alterseinstufung in Kombination mit technischen Zugangskontrollen ist sicherlich zielführend.

Verena Weigand ist Jugendschutzreferentin der BLM und Leiterin der KJM-Stabsstelle

Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)
c/o Bayerische Landeszentrale
für neue Medien (BLM)

Heinrich-Lübke-Straße 27, 81737 München
Tel. (0 89) 63 80 82 78, Fax (0 89) 63 80 82 90

Herbert Rosenstingl

Help: Game

*Zur Strategie der Positivprädikatisierung von
Computer- und Konsolenspielen in Österreich*

Computer- und Konsolenspiele haben im Alltag der meisten Jugendlichen einen festen Platz, sie gehören zu ihrem Freizeitmix selbstverständlich dazu. Die Auseinandersetzung mit dem Thema findet in der Öffentlichkeit und der Politik wie auch in der Pädagogik und der Jugendarbeit bislang jedoch nur selten oder sehr einseitig statt. Computer- und Konsolenspiele gelten vielen Erwachsenen, Pädagogen und Pädagoginnen als die unproduktive, unnütze, wenn nicht sogar problematischste Freizeitbeschäftigung schlechthin. Die positiven Aspekte und Potenziale der Spiele und des Spielens werden demgegenüber nur selten thematisiert. Politische Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger sehen sich demnach oft mit der Forderung nach „verschärften Regulierungen“ konfrontiert, vor allem unmittelbar nach medial breit diskutierten Anlässen wie beispielsweise die Amokläufe in Erfurt (2002), Emsdetten (2006) oder Winnenden (2009). Das österreichische Jugendministerium (Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend) hat die Entscheidung getroffen, eine differenzierte und auch herausfordernde Strategie zu verfolgen, und betreibt die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen, kurz: BuPP.

Ausgangslage

Die Wurzeln der BuPP reichen weit zurück: Im Frühjahr 1994 lud das österreichische Jugendministerium Expertinnen und Experten aus Forschung und Praxis zu einer Fachtagung „Jugend und Computer“ ein. Hinsichtlich der digitalen Spiele, die sich damals bereits einer großen Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen erfreuten, gab es die gemeinsame Auffassung, dass Maßnahmen der Politik und Pädagogik erforderlich seien. Hauptmotivation für diesen Aufruf zur Aktion war der Inhalt einiger Spiele, der zumindest als potenziell problematisch angesehen wurde. So hatte erst kurz zuvor, im Januar 1994, die in Deutschland ausgesprochene Beschlagnahme des Spiels „Wolfenstein 3D“ zu einer breiten Berichterstattung über das Thema in den Medien geführt. (id Software/Apogee Games, 1992. Das Spiel wurde durch das Amtsgericht in München am 25. Januar 1994 in Deutschland bundesweit beschlagnahmt.) Die Expertinnen und Experten der österreichischen Tagung „Jugend und Computer“ diskutierten daher eingehend die Konzepte der deutschen „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ (heute: „... jugendgefährdende Medien“) und der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) im Vergleich mit anderen vorstellbaren Strategien. Als Ergebnis dieser Auseinandersetzung wurde der Politik angeraten, den Fokus auf die Positivprädikatisierung und die Medienkompetenzförderung zu legen und diese systematisch weiterzuentwickeln.

Umsetzung

Anstatt einer Verschärfung von Gesetzen oder dem Führen von „schwarzen Listen“ wurden vom österreichischen Jugendministerium daher zunächst Initiativen unterstützt, die Empfehlungslisten für digitale Spiele herausgaben. Ermutigt durch die positiven Erfahrungen mit dieser Strategie entschlossen sich die Verantwortlichen, an einem weiteren Ausbau und vor allem einer breiteren und wissenschaftlich fundierten Basis der Positivprädikatisierung zu arbeiten. Auf der Grundlage der Ergebnisse von dazu beauftragten Machbarkeitsstudien wurde Ende 2003 der zuständigen Fachabteilung der Dienstauftrag erteilt, die Ein-

richtung einer „Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen“ vorzubereiten. Ein Projektteam entwickelte ein „Manual“ für die Bewertung von Computerspielen, das aus drei Abschnitten besteht: einem kurzen Teil mit technischen Aspekten sowie den zwei Hauptteilen zu „Spielspaß“ (in dem im Wesentlichen diverse motivationale Faktoren, vergleichbar den Reviews in Games-Magazinen, abgefragt werden) und zur „Pädagogik“. Der letztgenannte Abschnitt berücksichtigt nicht nur „problematische“ Aspekte wie Gewalt, sondern legt einen besonderen Schwerpunkt auf das positive Potenzial von Computerspielen. Entsprechend den Ergebnissen von Gebel, Gurt und Wagner (2004) oder den Überlegungen von Gee (2003) u. a. versucht das Manual, mögliche Dimensionen der Kompetenzförderung abzubilden und deren konkrete Realisierungspotenziale im jeweiligen Spiel abzuschätzen.

Als zentrales Element des Prozesses der Spielebewertung wurde die wöchentliche Sitzung der „Bewertungskommission“ definiert, bei der jeweils die zwei Gutachtenden, die das zur Diskussion stehende Spiel im Detail analysiert haben, eine externe Expertin bzw. ein Experte, zwei Personen in Vertretung des Ministeriums sowie ein oder zwei Jugendliche zusammenarbeiten. Auf der Grundlage schriftlicher Berichte und einer Präsentation der Gutachtenden wird das Spiel ausführlich diskutiert und schließlich in einer Abstimmung eine Mehrheitsentscheidung über die Zuerkennung oder Ablehnung des Gütesiegels herbeigeführt.

Nach mehreren Testläufen startete die BuPP im November 2005 den offiziellen Betrieb. Seither wird die Liste empfehlenswerter Spiele nahezu wöchentlich erweitert und auf der Website www.bupp.at veröffentlicht. Ein generelles Abkommen mit Händlern über eigene „BuPP-Regale“ konnte bislang (Stand Dezember 2009) nicht erreicht werden, einzelne Unternehmen haben jedoch bereits die Initiative ergriffen und entsprechende Bereiche eingerichtet. Die Praxis dort zeigt eine sehr zufriedenstellende Annahme durch die Kunden.

Perspektiven

Mit der Liste empfehlenswerter Computer- und Konsolenspiele als primäre Aufgabe hat die BuPP im Weiteren begonnen, Hintergrundinformationen für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Jugendliche zu sammeln und aufzubereiten. Damit soll eine objektive und vor allem differenzierte Diskussion über Spiele ermöglicht werden, um letztlich die individuellen Rahmenbedingungen des Spielens der einzelnen Kinder und Jugendlichen ins Zentrum der Aufmerksamkeit und der pädagogischen Bemühungen zu rücken. Es ist das Anliegen der BuPP, einerseits Eltern zu motivieren, am Spielverhalten der Kinder Anteil zu nehmen, und andererseits Pädagoginnen und Pädagogen die Möglichkeit zu geben, Computerspiele als Freizeitbeschäftigung von Kindern zu akzeptieren und qualifiziert medienpädagogische Konzepte auch in diesem Bereich anzuwenden. Und auch Kinder und Jugendliche selbst sollen unterstützt und ermächtigt werden, Computerspiele als eine bereichernde Freizeitbeschäftigung nutzen und erleben zu können. Gleichzeitig unterstützt die BuPP das Bemühen um eine harmonisierte Regelung im Bereich des gesetzlichen Jugendschutzes, die derzeit in Österreich fehlt. Damit sollen eine minimale und niedrigschwellige Orientierung für Erziehungsverantwortliche sowie Rechtssicherheit für den Handel erreicht werden.

Herbert Rosenstingl leitet die im österreichischen Jugendministerium eingerichtete Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (www.bupp.at).

Eva Hanel, Tamara Weiß

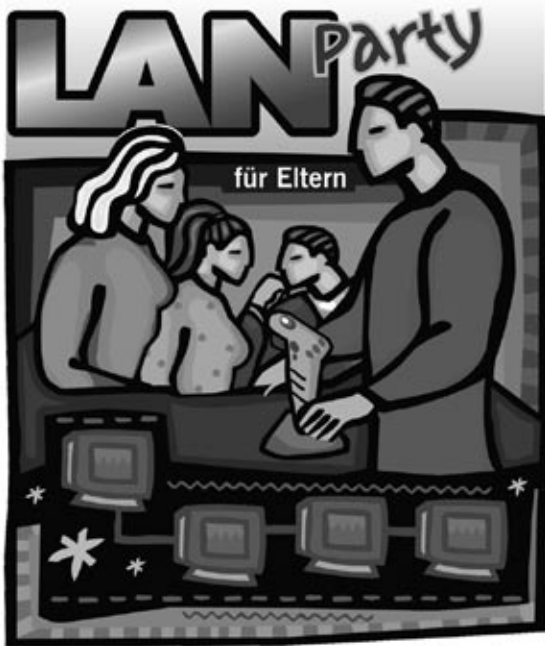
„Zweimal wurde ich schon umgebracht, einmal habe ich selber getötet!“

LAN-Partys für Eltern – ein Projekt der Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen

Eltern haben kaum Berührungspunkte mit der Computerspielwelt ihrer Kinder und reagieren häufig mit Ablehnung, wenn Explosionen, kriegerische Szenarien oder das Jagen von Gnomen in

fantastischen Welten auf den Bildschirmen ihrer Kinder zu sehen sind. Damit Eltern die Faszination und den Reiz, den diese Spiele für Kinder haben, besser verstehen können, veranstaltet die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen LAN-Partys für Eltern. Dort können Eltern und pädagogische Fachkräfte Spiele selbst ausprobieren, um eine Basis für die Auseinandersetzung mit ihren Kindern über Computerspiele und deren Wirkung zu haben.

Für eine LAN-Party werden Computer in einem Netzwerk (Local Area Network, LAN) verbunden. Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen messen sich in Spielen, bei denen Taktik, Strategie und Geschick gefordert werden. Bei diesen Eltern-LAN-Partys stehen Spiele verschiedener Altersfreigaben und verschiedener Genres zur Verfügung, um das breite Spielangebot, auf das Kinder und Jugendliche zugreifen können, abzubilden. „Eltern können aber auch sogenannte Ballerspiele, also Actionspiele wie „Counterstrike“ ausprobieren und sich selbst einen Einblick verschaffen, warum ihre Kinder das so faszinierend finden“, erläuterte Andrea Urban, Leiterin der Landesstelle Jugendschutz bei der ersten LAN-Party 2007 in Hannover. Die Eltern benötigen keine Vorkenntnisse, nur den Mut, sich an die Spiele heranzuwagen. Hilfestellung für das erste Erleben in den virtuellen Welten geben kleine Spielanleitungen, die neben den Rechnern liegen, mit den wichtigsten Befehlen bzw. Tastenkombinationen. Die gesamte Technik wird aufgebaut und betreut von den Mitarbeitern einer auf LAN-Partys spezialisierten Organisation: der Gamesession Hannover, die sich aus Computerfachleuten und spielerfahrenen jungen Erwachsenen zusammensetzt. Sie geben auch Erklärungen zu den Spielen und helfen weiter. Neben den vernetzten Rechnern stehen Spielkonsolen wie die Nintendo Wii und die Sony Playstation 2 zur Verfügung, weil damit erfahrungsgemäß sehr schnell erste Erfolgserlebnisse beim Spielen zu erzielen sind. So wird bei vielen Eltern die Hemmschwelle gegenüber Spielen abgebaut und sie trauen sich dann auch an die vernetzten Rechner heran, auf denen Spiele installiert sind, die in der Regel nur ihre Kinder verstehen und spielen können.



Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen

Es hat sich gezeigt, dass die Eltern dem Spielen gegenüber sehr aufgeschlossen sind. Häufig zeigen sie sich erleichtert, wenn sie feststellen, dass es eine Menge von attraktiven Spielen gibt, bei denen Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Koordinationsgabe gefragt sind. Aber auch die Auseinandersetzung mit problematischen Spielen und mit den Ängsten der Eltern, dass die Kinder durch das Spielen gewalthaltiger Inhalte selbst gewalttätig werden könnten, ist eine wichtige Aufgabe an einem solchen Abend.

Neben dem eigenen Erleben in den verschiedenen Spielwelten bekommen die Eltern weitere Informationen rund um das Medium Computerspiele. In Vorträgen werden ihnen verschiedene Aspekte der Jugendschutzarbeit nähergebracht: Die Altersfreigaben von Computerspielen, die Einrichtung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), Gefährdungspotenziale von Spieleinhalten und die Gefahren einer exzessiven Spielernutzung werden thematisiert. Besonders interessiert sind Eltern an der Diskussion über die Wirkung von Computerspielen. „Ich glaube nicht, dass man gleich zum Mörder wird, wenn man virtuelle Menschen abknallt.“ (Vater, 47 Jahre) Zudem erhalten Eltern

Der so gewonnene Einblick in die Computerspielwelt der Kinder soll Eltern ermutigen, sich mit den Themen ihrer Kinder auseinanderzusetzen und Verständnis für ihre Freizeitbeschäftigung zu entwickeln. Niedersachsens Sozialministerin Mechtild Ross-Luttmann erläuterte das Engagement des Landes bei diesem Projekt wie folgt: „Eltern müssen wissen, was im Kinderzimmer passiert. Es ist wichtig, nicht zu verteufeln, sondern argumentieren zu können.“ Bei den Veranstaltungen geht es nicht darum, Eltern von Computerspielen zu überzeugen, sondern ihnen Grundlagen für eine medienpädagogische Auseinandersetzung zu vermitteln. Nur so können sie sich positionieren und sich mit ihren Kindern austauschen. Vielfach ist den Eltern nicht bewusst, welche Kompetenzen ihre Kinder aufweisen, um in den Spielen gut zu sein. Gerade in Hinblick auf das Spiel „World of Warcraft“ sind Eltern häufig überrascht, wie komplex das Rollenspiel aufgebaut ist, und was man als Spieler oder Spielerin alles beachten muss. Bei den Action- oder Geschicklichkeitsspielen fehlt Eltern oft allein schon die Routine in der Koordination von Maus, Tastatur und dem Blick auf den Bildschirm. „Halt! Stopp! Ich muss erst noch die Waffe wechseln!“, so eine Teilnehmerin einer LAN-Party (Mutter, 44 Jahre).

Tipps für die Medienerziehung zu Hause und werden aufgefordert, aus ihrer eigenen Erziehungspraxis zu erzählen.

In den Jahren 2009/2010 liegt der inhaltliche Schwerpunkt der Eltern-LAN-Partys auf den Online-Rollenspielen. Dieses Genre bietet eine Vielzahl von spannenden Herausforderungen, die Mädchen und Jungen in der virtuellen Welt fesseln. Exemplarisch wird das Rollenspiel „World of Warcraft“ vorgestellt und daran thematisiert, für wen derartige Spiele eventuell problematisch werden können.

Die Eltern-LAN-Partys bieten einen Raum des Austausches. Eltern können untereinander von ihren Erfahrungen berichten, diskutieren und somit neue Ideen zum Umgang mit den Computerspielen sammeln. „Ich finde das total klasse, dass es solche Veranstaltungen für Eltern gibt, wo man Spiele auch ohne Anwesenheit der Kinder ausprobieren kann. Mit meinen heute gewonnenen Erfahrungen haben wir zu Hause eine andere Grundlage, um im Gespräch über die Computerspiele bleiben zu können.“ (Mutter, 47 Jahre)

Dank der finanziellen Unterstützung durch das Niedersächsische Ministerium für Soziales, Frauen, Familie und Gesundheit läuft das Projekt „LAN-Party für Eltern“ seit 2007. Auch für den Herbst 2010 ist eine Weiterführung geplant. Angeregt wurde das Projekt durch die Erfahrungen eines Kollegen im Jugendamt Celle, der im Jahr 2006 die erste LAN-Party für Eltern mit großem Erfolg veranstaltet hat.

Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen stellt ihr in drei Jahren gesammeltes Know-how gerne anderen interessierten Einrichtungen zur Verfügung, die LAN-Partys für Eltern veranstalten wollen.

Informationen finden sich auch unter:
www.jugendschutz-niedersachsen.de/LAN-Party.html

Christa Niemeier

Computersucht – Computerspiel-sucht – Internetsucht – Onlinesucht
Pathologische Internet- und Mediennutzung – exzessiv belohnende Verhaltensweise mit suchartigem Charakter ...?

Diese Überschrift macht auf den ersten Blick deutlich, dass bislang ein babylonischer Sprachgebrauch vorherrscht, wenn der Umgang mit Computer- und Internet(spiel)angeboten zum Problem wird. Die breite Fächerung¹ eines möglichen PC- und Inter-

¹ Es ist zu unterscheiden zwischen der Internetnutzung zum Kaufen, Surfen, Chatten, zu Sex- und Pornoangeboten, interaktive Spielformen und Glücksspielangeboten.

netmissbrauchs erschwert die Bildung von trennscharfen Kategorien. Die unterschiedlichen Professionen,² die mit der Problematik betraut sind, stehen einer einheitlichen Terminologie im Weg. Im Bezug auf Kinder und Jugendliche wird derzeit beim DZSKJ³ eine Bestandserhebung der konkreten Hilfsangebote erstellt. Das DZSKJ hat sich für den Begriff des „pathologischen Internetgebrauchs“ entschieden. In der Landesstelle für Suchtfragen sprechen wir zurzeit vom „problematischen PC-/Internetgebrauch“. Wenn hier die Rede von „pathologischer Internetnutzung“ ist, so sind damit in erster Linie die interaktiven Onlinespiele (Rollenspiele) und das Glücksspiel im Internet gemeint.

Die uneindeutige Begrifflichkeit liegt aber auch daran, dass es sich um ein neues, bisher nicht beschriebenes Störungsbild handelt, das zunächst in seiner ganzen Vielfalt der Symptomatik beobachtet werden muss, bevor man eine schlüssige Klassifikation und Zuordnung zu bekannten Störungsbildern vornehmen könnte oder eine neue Klassifikation definieren kann. Verfolgt man die Diskussion über geeignete Präventionsansätze, stellt man darüber hinaus eine große Verunsicherung fest, die ihre Gründe möglicherweise in einem Generationenkonflikt hat. Dieser zeigt sich in einer Kompetenzverschiebung zwischen den Generationen. Die nachwachsende Generation ist in der Anwendung der neuen Technologie der Erwachsenengeneration vermeintlich überlegen. Diese Umkehr hat Auswirkungen auf das Verhältnis zwischen den Generationen und wirkt z. T. verunsichernd. So entsteht in der Bewertung eine Gradwanderung zwischen jugendtypischen Verhaltensweisen, die in selbstverständlicher Art und Weise neue Technologien annehmen, und einem aus Erwachsenensicht selbst gefährdenden bis hin zu süchtigem Verhalten. Diese und andere Verunsicherungen lassen sich nicht durch formale Zuordnungen oder Definitionen beheben, sondern erfordern Information, Diskussion und Kompetenzentwicklung bei allen beteiligten Professionen.

Dennoch brauchen wir langfristig eine Diagnosestellung für pathologische Störungsbilder, um ein adäquates Hilfespektrum entwickeln zu können. Bisher lehnt man sich an bestehende Beschreibungen an. In der Fachliteratur werden nach dem ICD 10 (Diagnoseschlüssel) mehrere Störungsbilder herangezogen: Abhängigkeit (F 10), pathologisches Spielen (F 63.0), sonstige abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle (F 63.8) oder Zwangsspektrumsstörung (F 42). Diese unterschiedlichen Klassifizierungen erschweren Aussagen zu Fallzahlen. Die Angaben zu Prävalenzraten, bezogen auf Kinder und Jugendliche, variieren beispielsweise zwischen 3 und 13 Prozent.⁴ Außerdem führt eine unspezifische Problemlage dazu, dass sie auch von Betroffenen wenig kommuniziert wird. Lösungen werden eher im Privaten gesucht. Wird die Problemlage als behandlungsfähiges Störungsbild bekannt, kann dies sowohl enttabuisierend wirken wie auch eine Krankheitseinsicht fördern. Beispiele zu dieser Dynamik lassen sich im Bereich „pathologisches Glücksspiel“ finden.

Im Jahrbuch Sucht 2009 der DHS wird von ersten Fallzahlen aus der Suchthilfe berichtet. Es wurde eine Erhebung an 117 Drogen- und Suchtberatungsstellen⁵ durchgeführt. Mit pathologischem Internetgebrauch wurden 62 unter 18-Jährige und 78 Erwachsene gezählt. Das sind durchschnittlich 1,2 Beratungssuchende pro Monat. Bei den Jugendlichen lag das Durchschnittsalter bei 15,6 Jahren und mit 90,7 Prozent waren die meisten männlichen Geschlechts. Bei den Erwachsenen lag das Durchschnittsalter bei 26,7 Jahren, davon 92,5 Prozent Männer. Die allermeisten Jugendlichen (83,3 Prozent) wurden von den Eltern oder anderen Institutionen geschickt. Bei 72,1 Prozent der Ratsuchenden gaben die Fachkräfte die Einschätzung ab, dass es sich um ein süchtiges Spielverhalten handelt. Die Diagnose wurde überwiegend analog der Kriterien des ICD 10 bzw. DSM-IV ermittelt. In 18,8 Prozent der Einrich-

tungen wurden darüber hinaus spezielle Fragebogen eingesetzt und bei 4,2 Prozent wurden von den Ratsuchenden geführte Spielprotokolle ausgewertet. Als Problemfelder dieser Klientel zeigte sich folgende Gewichtung: 93,4 Prozent soziale Probleme, 77,9 Prozent psychische Probleme, 29,9 Prozent Probleme finanzieller Art und bei 23,4 Prozent wurden gesundheitliche Schwierigkeiten vermerkt. Bei 29,1 Prozent der Ratsuchenden lag zusätzlich eine substanzbezogene Suchtsymptomatik vor.

Von fast allen Beratungsstellen (97,3 Prozent) werden Betroffene oder Angehörige auch an andere Therapiestellen oder niedergelassene Therapeuten verwiesen. Dies kann ein Hinweis auf mehrere Notwendigkeiten sein. Zum einen könnte sich darin ein Qualifizierungsbedarf für Suchtfachkräfte zeigen, es könnte auch ein Hinweis auf dringend notwendige spezifischere Hilfsangebote sein oder auch ein Kapazitätsproblem andeuten. Die Fachkräfte selbst (71 Prozent) sehen vor allem einen Qualifizierungsbedarf im Bereich der Suchthilfe.

Die ambulanten Einrichtungen der Suchthilfe in Baden-Württemberg registrieren eindeutig eine zunehmende Nachfrage dieser Problematik. Es handelt sich dabei um sehr unterschiedliche Anliegen und je nach Schweregrad, Komorbidität, Alter, Geschlecht oder sonstiger sozialer Situation, sind die Ratsuchenden bei der Suchtberatung an der richtigen Stelle oder müssen adäquat vermittelt werden. Auch die Selbsthilfegruppen zum Thema Glücksspielsucht werden vermehrt bei „Internetproblematik“ aufgesucht. Vor allem Eltern und pädagogische Berufsgruppen suchen Rat bei Suchtberatungsstellen. Die pädagogischen Berufsgruppen sind in der Regel an spezifischen Präventionsmaßnahmen interessiert. Hier sehen sich die Suchtberatungsstellen vor allem für Frühinterventionsprogramme zuständig – ähnlich denen im Bereich der Alkohol- und Drogenfrühintervention.

² Pädagogen und Pädagoginnen, Erziehungsberater und -beraterinnen, Jugendarbeiter und -arbeiterinnen, Kinder- und Jugendpsychiater und -psychiaterinnen, Suchtberater und -beraterinnen, Psychotherapeuten und -therapeutinnen sowie Kinder- und Jugendärzte und -ärztinnen.

³ Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kinder- und Jugendalters, Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf, Zentrum für Psychosoziale Medizin, www.dzskj.de

⁴ Wessel, Müller, Wöfling; Computerspielsucht: Erste Fallzahlen aus der Suchtkrankenhilfe; In: DHS (Hrsg.), Jahrbuch Sucht 09, Geesthacht 2009.

⁵ Beratungsstellen mit Zugehörigkeit zum Gesamtverband Suchtkrankenhilfe des Diakonischen Werks der Evangelischen Kirche in Deutschland e. V. (GVSV); ein Drittel der Beratungsstellen des Diakonischen Werks wurden einbezogen.

Unabhängig davon, ob ICD-Kriterien für eine „pathologische Internetnutzung“ zu erwarten sind oder nicht, zeigt sich mit der Inanspruchnahme der Suchtberatungsstellen, dass dieser Hilfezugang gesucht wird und das Hilfesystem darauf reagieren muss. Die GVS-Erhebung (s.o.) bestätigt dies. Besonders die relativ hohe Rate einer Komorbidität hinsichtlich einer stofflichen Suchtproblematik (29,1 Prozent) definiert die Suchtberatung als zuständig. Da es sich bei den Betroffenen zum großen Teil um junge Erwachsene und Jugendliche handelt, fühlen sich die ausgewiesenen Jugend- und Drogenberatungsstellen auch für weitergehende Beratung und Behandlung zuständig. Suchtberatungsstellen mit einem deutlich anderen Klientelprofil fungieren zum Teil als Anlaufstelle mit Clearingcharakter und vermitteln nach Feststellung der Problemstruktur in geeignete Einrichtungen. Eine Weitervermittlung ist besonders dann angemessen, wenn zusätzliche Auffälligkeiten eine Rolle spielen. Neben Rückzugstendenzen und Leistungseinbußen, die sich auch

als Folgeerscheinung einer pathologischen Internetnutzung entwickeln können, stellt die GVS-Erhebung bei 29,9 Prozent eine depressive Verstimmtheit und bei 23,1 Prozent aggressive Verhaltenstendenzen fest.

Aus der Sicht der Suchthilfe ist prinzipiell beim Thema pathologische Internetnutzung eine reibungslose Kooperation mit weiteren lokalen Beratungs- und Therapieeinrichtungen besonders wichtig (Jugendhilfe, Jugendpsychiatrie, niedergelassene Therapiepraxen, Erziehungsberatungsstellen, allgemeine psychologische Beratungsstellen, Kinder- und Jugendschutzstellen u. Ä.). Die kommunalen Suchthilfenetzwerke in den Stadt- und Landkreisen bieten hierfür eine geeignete Plattform, um die Kooperationen zu initiieren und die Entwicklung bedarfsgerecht zu steuern. In der Praxis sind hier allerdings bisher nur vereinzelt Verbindlichkeiten entstanden. Speziell definierte Beratungsangebote in den einzelnen Stadt- und Landkreisen könnten aber wichtige

Signalwirkung entfalten und hätten einen größeren Aufforderungscharakter, rechtzeitig Hilfeangebote wahrzunehmen. Außerdem könnte sich so ein realistisches Bild des Hilfebedarfs abbilden. Einige Träger der ambulanten Suchthilfe in Baden-Württemberg haben auf die Nachfrage reagiert. So haben an manchen Standorten Suchtberatungsstellen bereits „Kompetenzzentren bei Mediensucht“ eingerichtet. Die Träger haben den fachlichen Qualifizierungsbedarf erkannt und umgesetzt, beispielsweise in Kooperation mit der ajs Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg und der „Sprechstunde Internetsucht“⁶ der Universitätsklinik Tübingen.

Kontakt und Information:

Christa Niemeier – Landesstelle für Suchtfragen der Liga der freien Wohlfahrtspflege in Baden-Württemberg e. V.
Stauffenbergstraße 3, 70173 Stuttgart
Tel. (07 11) 6 19 67-31, Fax (07 11) 6 19 67-67
www.suchtfragen.de, info@suchtfragen.de



Medien und Materialien

Ibrahim Evsan

Der Fixierungscode

Was wir über das Internet wissen müssen,
wenn wir überleben wollen

München 2009, 16,95 Euro

Der Untertitel des Buches klingt reichlich dramatisierend, umso mehr, wenn man weiß, dass Ibrahim Evsan, geboren 1975, bereits im Alter von 20 Jahren seine unternehmerische Karriere als Kreativberater und Technischer Direktor von Video-on-Demand-Projekten für verschiedene Media-Unternehmen begann, bevor er 2006 „sevenload“ gründete. Er freut sich über die vielfältigen Möglichkeiten, bloggt und twittert, er ist vernetzt und



organisiert sich nach eigenen Angaben vom Aufstehen bis zum Abend mit digitaler Technik. Unterwegs ist das Handy sein Tor zur Welt. Sein Mac ist sein täglicher Berater, ein Butler, ein persönlicher Assistent, seine Ideenschmiede, sein

Tagebuch, sein zweites, vom Vergessen befreites Gedächtnis – sein digitales Zuhause.

Nun will uns dieser absolut überzeugte Onliner zum Nachdenken über die damit einhergehende Fixierung anregen: PINs und Passwörter sind zu wichtigen Lebensdaten geworden, ohne Navigationsgerät finden wir kaum noch den Weg, durch Laptops und Handys ist der Zugang zu Informationen mobil geworden – es fällt uns immer schwerer, uns von diesen Geräten zu trennen. Dazu begeben wir uns immer mehr in die Hände von Monopolisten wie Google oder Online-Imperien wie Facebook oder Amazon. Die Informationsflut und ständige Vernetzung werden zum Stressfaktor. Und viele Kinder und Jugendlichen, die sog.

⁶ <http://www.mezizin.uni-tuebingen.de/ukpp/cgi-bin/contray/contray.cgi?DATA=&ID=000009004013&GROUP=010>

Digital Natives, kennen es gar nicht mehr anders. Natürlich sieht Evsan dies alles nicht nur kritisch. Er kritisiert ebenso die Innovationsfeindlichkeit in Deutschland auf diesem Gebiet, die seiner Meinung nach zu wirtschaftlichen Nachteilen führen würde. Evsan stellt fest, dass Offliner und Onliner zwar in der Realität zusammenleben, dabei aber in unterschiedlichen Kulturen, mit unterschiedlichen Ansprüchen, Zielen und Gefahrenpotenzialen.

Doch als überzeugter Onliner kommt Evsan auch ins Grübeln: Sind die Geräte für den Menschen da oder ist es mittlerweile umgekehrt? Sammelsucht (z. B. Informationen oder Musikdateien), Spielsucht und die Unauslöschlichkeit digitaler Spuren sieht er als Gefahren. Nun ist diese Problembeschreibung nicht gerade neu, ebenso wenig Evsans Vorschläge zu einem „gedanklichen Neustart“. Dennoch bietet das Buch einen gut zu lesenden Überblick über die aktuelle Online-Landschaft und Denkanstöße zu den Möglichkeiten, Gefahren und möglichen Lösungsansätzen – interessant, gerade aus der Feder eines überzeugten Onliners. Und selbstverständlich bietet der Autor als Onliner auf der Seite „www.fixierungscode.de“ ein weiteres Zusatzkapitel zur „spontanen digitalen Evolution“ und einen Blog zum Buch an.

Ursula Arbeiter

Helga Theunert (Hrsg.)

Jugend – Medien – Identität

*Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien
Schriftenreihe Interdisziplinäre Diskurse Band 4
München 2009, 16,80 Euro*

Die Digitalisierung der Medienwelt hat neue Erfahrungs- und Handlungsräume geschaffen. Vor allem Jugendliche wenden sich diesen begeistert zu: Sie pflegen virtuell ihre Beziehungen bzw. knüpfen neue, in der direkten Nachbarschaft oder auf anderen Kontinenten. Sie agieren in Communitys oder demonstrieren ihre Zugehörigkeit zu populären Medienszenen. Sie inszenieren sich selbst und präsentieren ihre Gedanken-, Gefühls- und Wunschwelten in mehr oder weniger begrenzten Öffentlichkeiten. In den virtuellen Räumen erleben sie soziale Einbettung, erhalten

Evangelisches Medienhaus GmbH

Spiel mit dem Tod – Spiel mit dem Zuschauer

Felix Müller, Deutschland 2005–2007. Fiktive Dokumentation, DVD, 29 Min., ab 14 Jahren

Von absurden Verhaltensweisen erzählt diese Dokumentation: Oleg, ein junger Russlanddeutscher, sucht den ultimativen Kick, das Spiel mit dem eigenen Leben. Irgendwo westlich von Wolgograd, in einer verlassenem Kaserne treffen sich ein paar Männer, um wie in einer Kriegssituation mit scharfen Waffen aufeinander zu schießen. Das Filmteam begleitet den Jungen in das Spielercamp. Ein Kommentar fasst das Geschehen zusammen, das immer wieder von Statements der „Mitspieler“ durchsetzt ist. Was man als Zuschauer erst einmal nicht ahnt: die Dokumentation stellt sich als Fake heraus, mit dem der Filmemacher Felix Müller bewusst machen will, dass Bilder nicht unbedingt die Wirklichkeit widerspiegeln. Denn sie werten immer in einer bestimmten Absicht. Davon – und wie leicht man Bilder manipulieren kann, – berichtet sehr konkret und anschaulich der zweite Teil „Spiel mit dem Zuschauer“. Die didaktische DVD enthält weiteres medienpädagogisches Material zu visuellen und akustischen Gestaltungsmitteln, Toneinspielungen, Standfotos, Bildergalerie, Hintergrundinformationen, Interviews mit Machern, Unterrichtsentwürfe, Arbeitsblätter und Einsatzempfehlungen.

Spielzone – Im Sog der virtuellen Welt

Heide Breitel, Deutschland 2008. Dokumentarfilm, DVD, 25 Min., ab 12 Jahren

Paul liebt Fantasy- und Rollenspiele. Seine Mutter muss ihn immer wieder aus dem Sog der virtuellen Welten herausziehen. Auch Jacob sitzt leidenschaftlich gerne am PC. Er findet allerdings, dass die Kinder seiner Klasse, die nur noch am Computer spielen, ein bisschen durch den Wind seien. Ein Mädchen erzählt, wie es über einen langen Zeitraum hinweg mit Freundinnen in ein Internetforum abgetaucht ist. Irgendwann stellte sie fest, dass ihre Eltern in der Jugend viel mehr erlebt haben als sie selbst bis jetzt. Inzwischen ist das Forum tabu, wenn sie sich mit ihren Freundinnen trifft. – Schöpferisch geht eine Schule mit der Computerleidenschaft der Kids um. In einem auf mehrere Jahre angelegten Projekt erarbeiten die Schüler selbst ein Computerspiel, vom Zeichnen der Charaktere und Entwickeln der Story bis hin zum Game-Design und zur Programmierung. Kreativität und Teamdenken lassen sich hier erleben. Die Regisseurin Heide Breitel zeigt die Interessen und Erfahrungen munterer Jugendlicher. Dabei wird weder verteufelt noch schöneredet, sondern ein mittlerweile alltägliches Phänomen im richtigen Zusammenhang erzählt, sodass es konstruktiv genutzt werden kann. DVD-komplett mit umfangreichem Zusatzmaterial. Auf der DVD-Videoebene z. B. Interviews zum Thema Computerspielsucht. Die DVD-ROM-Ebene beinhaltet einen Unterrichtsentwurf für die Mittelstufe sowie zwei Elternabendmodelle zum Thema. Außerdem gibt es zahlreiche Materialblätter, Bildergalerien und Medientipps.

Bezug/Ausleihe beider DVDs: Evangelisches Medienhaus GmbH, Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart, Tel. (07 11) 2 22 76-40, Fax (07 11) 2 22 76-43, www.evmedienhaus.de/medien-paedagogik.html

Aufmerksamkeit, Anerkennung, Widerspruch und erfahren sich als kompetente und teilhabende Subjekte. Die mediale Identitätsarbeit ergänzt die reale, kann sie bereichern oder engführen.

Wie sich das Agieren mit und in Medien in die Identitätsbildung einklinkt bzw. für diese gezielt

nutzbar gemacht wird, ist das Thema des vorliegenden vierten Bandes der Interdisziplinären Diskurse, der wieder von Helga Theunert herausgegeben wird. Sie betont in ihrem Vorwort die enge Verschränkung realer und medialer Handlungsräume, die für Jugendliche zum Alltag gehört und ihre Identitätsbildung maßgeblich beeinflusst.

Wer Jugendliche verstehen will, muss diesen Umstand berücksichtigen, egal von welcher sozialwissenschaftlichen Disziplin die Annäherung an die Jugendgeneration erfolgt. Im vorliegenden Buch wird Interdisziplinarität aus den Perspektiven von Jugendsoziologie, Psychologie, Medienwissenschaft und Medienpädagogik realisiert. Im ersten Teil stehen Lebensbedingungen und Lebensvollzüge Jugendlicher im Mittelpunkt. Aus der Perspektive der Medienpädagogik werden im zweiten Teil Orientierungs- und Identitätsarbeit Jugendlicher in medialen Räumen erläutert. Im letzten Teil werden zwei für die Identitätsarbeit relevante Angebote, nämlich „Netzchekers“ und „LizzyNet“, jeweils von der Macherseite und aus der Sicht der wissenschaftlichen Begleitung diskutiert.

Bezug:
kopaed Verlag München



Die aktuelle Ausgabe der proJugend widmet sich erzieherischen Grenzsituationen. Sie spannt einen weiten Bogen von den Werthaltungen junger Menschen gegenüber Grenzen und Regeln bis hin zu pädagogischen Alltagssituationen, bei denen es darum geht, aufgestellte Regeln zu verdeutlichen und deren Einhaltung einzufordern.

In den Praxisbeiträgen wird erzieherisches Handeln in drei verschiedenen Arbeitsfeldern vorgestellt, mit denen auf Regelverletzungen reagiert werden kann. Schule, Jugendhilfe und Straffälligenhilfe begegnen dem Problem auf verschiedenen Ebenen. Drei Arbeitsfelder inmitten spannungsgeladener Alltagssituationen und massiver Grenzüberschreitung – in Vermeidung und Vorbeugung von Gewaltsituationen.

Bezug zum Preis von 2,80 Euro (zzgl. Porto/Versand):
Aktion Jugendschutz,
Landesarbeitsstelle Bayern e. V.,
Fasaneriestraße 17, 80636 München,
Tel. (089) 12 15 73-11, Fax (089) 12 15 73-99
info@aj-bayern.de, www.bayern.jugendschutz.de

Aktion Jugendschutz,
Landesarbeitsstelle Bayern e. V.

Wenn Grenzen überschritten werden

Erzieherisches Handeln bei Regelverletzungen
proJugend 4/2009

Kinder und Jugendliche überschreiten Grenzen so lange, bis ihnen Einhalt geboten wird. Sie brauchen dies als Orientierung. Zwar geschieht Erziehung zuerst im Gemeinsamen, im Vertrauen und im Füreinander-da-Sein, doch den Rahmen hierfür bilden Grenzen und Regeln. Diese müssen ständig neu aufgestellt, erklärt, eingefordert und beizeiten ausgehandelt werden. An den Erwachsenen liegt es, klarzustellen, was geht und was nicht geht, sowie „als Reibungsfläche“ zur Verfügung zu stehen. Doch wie kann das gelingen? Wie können pädagogisch Verantwortliche vorgehen, wenn sie Regeln vermitteln wollen, und was ist zu tun, wenn diese Regeln überschritten werden?

Bundesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz (Hrsg.)

Internetsucht

KJug 1/2010, 16,00 Euro

Wie wirkt sich der exzessive Konsum von (Online-)Computerspielen auf die Entwicklung und das Sozialverhalten von Kindern und Jugendlichen aus? Medienoptimisten weisen auf die förderlichen Aspekte im Umgang mit Computerspielen hin. Medienkritiker hingegen betonen die schädlichen Konsequenzen eines übermäßigen Konsums.

Die Abhängigkeit von Medien, insbesondere dem Internet, wird in Wissenschaft und Praxis, aber auch in den Medien und der Öffentlichkeit heftig diskutiert. Begrifflichkeiten wie exzessives Spielen, Internetabhängigkeit, Internetsucht, Online-

sucht und pathologisches Computerspielen kursieren. Gemeint ist in den meisten Fällen die Abhängigkeit männlicher Jugendlicher von (Online-)Computerspielen. Doch woran erkennt man Computersucht, wer ist betroffen, wer gefährdet? Sind das Internet oder der PC verantwortlich oder liegen die Ursachen z. B. in der Persönlichkeitsstruktur des Einzelnen?

Die aktuelle Ausgabe von *Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis (KJug)* greift die Diskussion auf. Fachleute aus verschiedenen Bereichen kommen zu Wort. Gemeinsam ist allen Beiträgen, dass die Autorinnen und Autoren nicht in einem einzelnen Computerspiel die Ursache allen Übels sehen. Sie benennen den Handlungsbedarf, zeigen Präventionsmöglichkeiten auf und fordern weiter gehende Forschung zur Verbreitung, den Symptomen und den Ursachen dieser verhaltensbezogenen Sucht. Mit Blick auf den Kinder- und Jugendschutz sind sowohl die Suchtprävention als auch die Medienpädagogik gefragt.

Bezug:
Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz, Mühlendamm 3, 10178 Berlin,
Fax (030) 4 00 40-333, kjug@bag-jugendschutz.de

Katholische Landesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz NW e. V.

WEB 2.0 (Internet und Jugendschutz)

Elternwissen Nr. 12

Mit dem Internet – und speziell mit dem Web 2.0 – müssen sich Eltern und pädagogische Fachkräfte auseinandersetzen. Für Kinder und Jugendliche sind die Angebote des Web 2.0 eine riesige Spielwiese. Zugleich werden gerade auch in den sozialen Netzwerken (Communitys) Inhalte eingestellt, die für Jüngere nicht geeignet sind. Und in Chat-Räumen können neben den Kontakten zu aktuellen Freunden auch Beziehungen entstehen, die von Mädchen und Jungen nicht richtig eingeschätzt werden können. Hier müssen Eltern ihre Kinder begleiten und ihnen Regeln an die Hand geben, mit denen sie sich sicher im Internet bewegen können.

Ansichtsexemplare des praxisnahen und gut verständlichen Themenhefts sind kostenfrei, ansonsten gibt es Staffelpreise: 10 Expl. zum Preis von 3,00 Euro, 25 Expl. zu 6,00 Euro ,etc. (jeweils zzgl. Versandkosten).

Bezug: *Katholische Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NW e. V.*
Salzstraße 8, 48143 Münster, Tel. (0251) 54027,
Fax (0251) 518609, thema-jugend@t-online.de

Jan Schmidt

Das neue Netz – Merkmale, Praktiken und Folgen des Web 2.0

Konstanz 2009, 29,00 Euro

Das Buch bündelt Erkenntnisse aus einer Reihe von Forschungsprojekten, die der Autor in den vergangenen Jahren bearbeitet hat. Jan Schmidt ist mittlerweile wissenschaftlicher Referent für digitale interaktive Medien beim Hans-Bredow-Institut für Medienforschung in Hamburg. In diesem Buch setzt er sich auseinander mit den Merkmalen, den Praktiken und den Konsequenzen des gegenwärtigen Internets. Er beschreibt dazu die wichtigsten Bereiche bzw. Anwendungen des Web 2.0 oder des Social Webs – nach Schmidt der bessere Begriff – und dessen Nutzung und Verbreitung.

Von besonderem Interesse für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen sind die Auseinandersetzungen mit den Komponenten von Social-Web-Praktiken: Identitätsmanagement, Beziehungsmanagement und Informationsmanagement. Identität wird inzwischen als lebenslanger Prozess gedacht, als lebenslange Arbeit am eigenen Selbst. Im Social Web findet Identitätsmanagement beispielsweise beim Ausfüllen von Profilseiten auf Netzwerkplattformen, durch die Themenwahl eines Webblog-Eintrags oder die Veröffentlichung eines selbst gedrehten Videos auf einer einschlägigen Plattform statt. Dazu wird die Preisgabe persönlicher Informationen von Kommunikationspartnern erwartet und ebenso, dass die Nutzerinnen und Nutzer mit ihrer realweltlichen Identität vertreten sind: Authentizität wird zum neuen

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)

Gut hinsehen und zuhören!

Elternratgeber und Broschüre für Fachkräfte

Die BZgA hat einen neuen Elternratgeber für den bewussten Umgang mit Medien in der Familie entwickelt. Der Ratgeber enthält zahlreiche Tipps für Eltern, um Medien sinnvoll in das Familienleben zu integrieren. Darüber hinaus wird erklärt, wie Medienangebote bei Kindern unterschiedlichen Alters wirken und wie sie bewusst genutzt werden können.

Neben dem Elternratgeber hat die BZgA eine gleichnamige Broschüre für pädagogische Fachkräfte in der schulischen und außerschulischen Jugendarbeit entwickelt. Sie enthält praxisnahe Handlungsvorschläge für die medienbezogene Arbeit mit Eltern und Familien.

Bezug: *BZgA, 51101 Köln, Fax: 0221-8992257, order@bzga.de, www.bzga.de*

Leitbild – was unter Jugend- und Verbraucherschutzaspekten nicht unproblematisch ist.

Medien spielen auch zum Knüpfen oder Pflegen von sozialen Beziehungen eine wichtige Rolle, und das muss eingeübt werden: Das „Networken“ ist heute eine wichtige berufliche Anforderung geworden. Eine zunehmend wichtige Fähigkeit ist es, mit der Daten- und Informationsfülle fertig zu werden, bzw. sinnvoll damit umgehen zu können. Diese Komponenten haben Folgen für die Privatsphäre: Durch die Präsentation im Netz entstehen „persönliche Öffentlichkeiten“, die Veränderungen für das gesellschaftliche Verständnis von Privatsphäre mit sich bringen. Die Kontrolle über die eigenen Öffentlichkeiten und sich damit Privatsphäre zu erhalten, ist eine schwierige Herausforderung nicht nur an jugendliche Nutzerinnen und Nutzer.

Natürlich gibt es einen Blog zum Buch „dasneue-netz.de“, auf dem das Entstehen, Erscheinen und Reaktionen auf das Buch dokumentiert sind.

Ursula Arbeiter

Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ)

Testkäufe mit Minderjährigen

*Kontrolle und Vollzug des Jugendschutzgesetzes
Dossier 1/2010*

Testkäufe mit Minderjährigen sind immer wieder in der Diskussion. Präventive Maßnahmen wie Information und Aufklärung von Eltern als auch von

Gewerbetreibenden sind ein zentrales Mittel für einen wirksamen Jugendschutz. Damit die Regelungen des Jugendschutzgesetzes aber wirken, müssen die vorgesehenen gesetzlichen Sanktionen bei eindeutigen Verstößen effektiv greifen. Eine immer wieder diskutierte und auch schon praktizierte Möglichkeit zur Feststellung eines Verstoßes gegen die Altersgrenzen des Jugendschutzgesetzes bei der Abgabe von Alkohol, Tabakwaren oder altersgekennzeichneten Bildträgern an Kinder und Jugendliche ist der Einsatz von jugendlichen Testkäufern.

In einem aktuellen Dossier werden die rechtlichen und pädagogischen Aspekte sowie die derzeitige Praxis der Testkäufe dargestellt und bewertet. Die Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (BAJ) hat sich aus rechtlichen und pädagogischen Gründen stets mit großer Zurückhaltung zu den Testkäufen geäußert. Der Einsatz von minderjährigen Testkäufern darf nicht als alltägliche Maßnahme angesehen werden und soll – wenn überhaupt – nur als letztes Mittel angewandt werden. Aus diesem Grund hat die BAJ enge Kriterien für die Durchführung von Testkäufen entwickelt, die von den Ordnungsbehörden vor Ort als Maßstäbe angelegt werden sollten.

Bezug (kostenlos auch in höherer Stückzahl):
*Bundesarbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz,
Mühlendamm 3, 10178 Berlin,
Fax (030) 4 00 40-333, info@bag-jugendschutz.de
Download unter www.bag-jugendschutz.de*



Termine

33. Stuttgarter Tage der Medienpädagogik

Wissen ist (Ohn-)Macht?

Wissenskultur im digitalen Zeitalter

21. April 2010, Stuttgart-Hohenheim

Wissen ist die zentrale Ressource des 21. Jahrhunderts. Der Einzelne verfügt durch die digitale Vernetzung des Wissens über unendliche Vielfalt, sich zu informieren und zu kommunizieren: Wikis, Moodles, Social Communities, interaktive Lernsoftware, Bildungsserver, E-Learning und Lernplattformen. Der Schulunterricht, der betriebliche und außerschulischer Unterricht passen ihre Didaktik diesen neuen Stilen an.

Doch wohin führt das Ganze? Wird damit eine neue Lern- und Wissensqualität erreicht? Gibt es jenseits modern anmutender, multimedialer, interaktiver Präsentationsformen des Wissens übergeordnete Qualitätskriterien für Wissen? Was passiert, wenn die Wissensvermittlung immer weiter kommerzialisiert wird? Ist nicht das kritische Nachdenken über die Welt gewinnbringender, als in den unüberschaubaren Wissensbeständen des Internets zu navigieren? Während sich immer mehr Menschen über das Internet informieren, erleben wir, wie gleichzeitig im Zuge der Sicherheitsdebatte immer mehr Bürger- und Kommunikationsrechte eingeschränkt werden. E-Democracy und Partizipation sind dagegen andere Visionen einer Netzgesellschaft. Wie muss eine Wissenskultur aussehen, damit solche Ideen Wirklichkeit werden? Welche Kompetenzen werden vom Einzelnen verlangt, um für die neuen Formen der Erzeugung von Wissen und der Wissensaneignung gerüstet zu sein?

Diskutieren Sie diese Fragen mit Fachleuten bei den 33. Stuttgarter Tagen der Medienpädagogik.

Information:

www.stuttgarter-tage.de

Kinderschutzkongress 2010

Status und Ausblicke zum Kinderschutz in Baden-Württemberg

7. Mai 2010, Karlsruhe



Fälle von Kindesmisshandlung und -missbrauch werden in der Öffentlichkeit mit großer Sensibilität wahrgenommen. Neben Forderungen nach frühzeitiger und wirksamer Unterstützung von Familien in schwierigen Situationen wurde auch Kritik an

den Hilfesystemen laut. Der Kinderschutzkongress 2010 soll einen Beitrag dazu leisten, den Wissensstand und Wissenstransfer in der Praxis weiter zu verbessern, die Vernetzung der Akteure im Kinderschutz und in den Frühen Hilfen zu intensivieren und neue Impulse im Kinderschutz zu setzen.

Die Stiftung Hänsel + Gretel und das Ministerium für Arbeit und Soziales Baden-Württemberg wollen als Veranstalter mit einem innovativen Kongresskonzept ermöglichen, dass die Vernetzung der unterschiedlichen Disziplinen im Kinderschutz schon während des Kongresses stattfindet. Am Ende des Kongresses sollen konkrete Handlungsempfehlungen für eine verbesserte Vernetzung erarbeitet sein.

www.kinderschutzkongress.de

Institut für Sexualpädagogik (isp)

„Was ist denn hier los?“

Die Dynamik in Gruppen, wenn es um das Thema Sexualität geht

7. bis 8. Juni 2010, Bensheim

Viele Fachkräfte, die sexualpädagogisch arbeiten, kennen das: Sie arbeiten allein oder im Team mit einer Gruppe an sexualpädagogischen Themen. Spannende Themen, gut vorbereitet, aber plötzlich gibt es Unruhe, einzelne Teilnehmer ziehen sich zurück, andere argumentieren gegen das Vorgeschlagene. Was in einer anderen Gruppe so gut geklappt hat, scheint hier überhaupt nicht zu funktionieren. Was ist hier bloß los, fragt man sich.

Supervisionstage Sexualpädagogik

27. bis 28. Juni 2010, Seminarzentrum ZIST, Penzberg

Das Angebot richtet sich an praktisch tätige Sexualpädagoginnen und -pädagogen mit einer sexualpädagogischen Grundausbildung. Supervision bietet Raum, um fachliche, institutionelle und persönliche Fragen in einer Gruppe von Fachpersonen zu besprechen und die Tiefenstruktur dieser Fragen sowie ihren Zusammenhang mit dem Umfeld und der eigenen Persönlichkeit zu untersuchen.

Informationen und Anmeldung für beide Angebote:

Institut für Sexualpädagogik, Huckarder Straße 12, 44147 Dortmund

Tel. (02 31) 14 44 22, Fax (02 31) 16 11 10, mail@isp-dortmund.de, www.isp-dortmund.de

Evangelisches Medienhaus GmbH

Videowettbewerb Goldene Gans

12. Juni 2010, Ludwigsburg

Gem-Einsamkeit wird 2010 beim Videowettbewerb großgeschrieben: Das Motto lautet „gemeinsam-einsam“. Unter diesem Thema können Filmbeiträge eingereicht werden. Den Ideen sind wie immer keine Grenzen gesetzt: Ob Community, Freunde, Familie oder Clique – es geht um die ganz eigene, aber gemeinsame Sicht. Insgesamt sollen die Produktionen nicht länger als sieben Minuten sein. Filme, die an der Goldenen Gans teilnehmen, können auch beim Bundesfestival Video 2011 eingereicht werden. Das Bundesfestival Video 2010 findet in Ludwigsburg vom 11. bis 13. Juni 2010 statt.

Wettbewerbsunterlagen,
Information und Beratung:
Evangelisches Medienhaus GmbH
Roland Kohm, Tel. (07 11) 2 22 76-40/-38,
roland.kohm@evmedienhaus.de
Download der Unterlagen
www.evmedienhaus.de

Stadtjugendring Stuttgart e.V.

Rechtsextremismus

Stammtischparolen und wie wir ihnen begegnen
8. Mai 2010, Stuttgart



Das Erscheinungsbild der rechten Szene hat sich in den letzten Jahren stark gewandelt. Die Rechtsextremisten versuchen heute, durch ein bürgerliches Erscheinungsbild und die Gründungen von

Bürgerinitiativen den Eindruck zu vermitteln, dem Allgemeinwohl zu dienen. Bei allen Veränderungen der rechten Szene sind die populistischen, stumpfsinnigen Parolen jedoch vielfach die gleichen geblieben. Diese Parolen begegnen uns öfter, als uns lieb ist, auch bei Vereinsfeiern oder am Rande von Sportfesten und Wettkämpfen. Oft stehen wir ihnen leider völlig sprachlos gegenüber. Wir wissen zwar, dass der Wahrheitsgehalt der Parolen gleich null ist, sind aber so fassungslos, dass uns die entsprechenden Gegenargumente nicht immer direkt auf der Zunge liegen. Mit dieser Fortbildung werden wir dieser „Sprachlosigkeit“ abhelfen. Unter anderem werden die Redefähigkeit und die eigenen politischen Argumentationsstrategien verbessert.

Information: Alexander Schell, Referent für
Jugendpolitik und Pressearbeit im SJR
Stadtjugendring Stuttgart e.V.,
Tel. (07 11) 2 37 26 31,
alexander.schell@sjr-stuttgart.de



Akademie der Jugendarbeit
Baden-Württemberg e. V.

Fresh Practise Mädchenarbeit

28. April 2010, Stuttgart

Der Fachtag wendet sich an alle Teilnehmerinnen der Fachtage „Best Practices – Methoden für die alltägliche Mädchenarbeit“ 2007 – 2009,

- die eine weitere, zeitgemäße Methode der Mädchenarbeit kennenlernen und
- die beim Fachtag erlernten Methoden, ihre Variationen und Weiterentwicklungen gemeinsam in Form von kollegialer Beratung besprechen und auswerten wollen.

Evangelische Akademie Bad Boll
Gesellschaftspolitische Jugendbildung

Döner und Demokratie

Jugendbildung in der
multikulturellen Gesellschaft
10. bis 12. Juni 2010, Bad Boll

Die „Mehrheitsgesellschaft“ ist Vergangenheit. Welche Methoden und Inhalte politischer Jugendbildung sind unter den veränderten Bedingungen brauchbar und wünschenswert? Welches politische Wissen können wir voraussetzen und welches müssen wir vermitteln? Wie können junge Menschen mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen zu mündigen Bürgerinnen und Bürgern erzogen werden?

Jungs, wohin?

Positive Bilder des Männlichen
für Jungen und die Jungenpädagogik
2. bis 3. Juli 2010, Bad Boll

In Medien und Politik kommen Jungen vor allem vor, weil sie Probleme machen oder haben. Aber wohin sollen sich Jungen und Männer entwickeln? Ohne Ziele keine Entwicklung, keine passende Pädagogik. Wo sind die Zukunftsbilder des Männlichen, die wir brauchen?

Informationen zu beiden
Veranstaltungen im Tagungssekretariat:
Andrea Titzman, Tel. (0 71 64) 79-307,
andrea.titzmann@ev-akademie-boll.de

Inhalte:

- neue Entwicklungen mit Blick auf die Praxis
- neue Methode im Praxistest kennenlernen mit Auswertung
- Erfahrungen, Variationen, Weiterentwicklungen

Information: Akademie der Jugendarbeit
Baden-Württemberg e. V., Simone Liedtke,
Siemensstraße 11, 70469 Stuttgart
Tel. (07 11) 89 69 15 54, Fax (07 11) 89 69 15 88,
simone.liedtke@jugendakademie-bw.de
www.jugendakademie-bw.de



Aus der Arbeit der ajs

Neue Geschäftsführung der Aktion Jugendschutz (ajs)



Seit 1. Februar 2010 ist Elke Sauerteig neue Geschäftsführerin der Aktion Jugendschutz. Die Diplompädagogin arbeitet seit zehn Jahren bei der ajs im Fachreferat Medien und hat das LandesNetzWerk für medienpädagogische Elternarbeit aufgebaut. Elke Sauerteig ist seit Langem verantwortlich für die Zeitschrift ajs-informationen und den Internetauftritt der ajs, zwei wichtige Kommunikationsinstrumente für die Aktion Jugendschutz.

Die gute Vernetzung der ajs mit den örtlichen Multiplikatoren ist für Elke Sauerteig ein wichtiges Standbein in der Arbeit: „Als Fachstelle brauchen wir die Kommunikation und die Kooperation mit den Expertinnen und Experten, um deren Themen in unseren Angeboten aufzugreifen und um Impulse nach außen geben zu können.“ Ebenso wichtig ist ihr das Engagement in politischen Gremien und Arbeitskreisen, um die Belange des Kinder- und Jugendschutzes auch politisch zu vertreten.

Mobbing

*Schikane unter Kindern und Jugendlichen
Strategien zur Prävention und Intervention
20. Mai 2010, Ulm*

Mobbing – das systematisch wiederholte Schikanierten von Einzelnen über einen längeren Zeitraum – tritt vor allem in Gemeinschaften auf, aus denen Kinder und Jugendliche nicht so einfach

„fliehen“ können. Dazu gehören auch pädagogische Arbeitsfelder wie Ausbildungseinrichtungen, Heime, Horte und Schulen. Das Phänomen ist nicht neu. Neu sind Erkenntnisse zu Ausmaß, Folgen und Interventionsmöglichkeiten. Die Tagung stellt aktuelle Ergebnisse der Mobbing-Forschung dar und gibt Einblicke in unterschiedliche Präventions- und Interventionskonzepte. Sie wird in Kooperation mit der AGJ, Fachverband für Prävention und Rehabilitation in der Erzdiözese Freiburg e. V., durchgeführt.

Information: Lothar Wegner,
Tel. (07 11) 2 37 37 14 und unter www.ajs-bw.de

LandesNetzWerk für medienpädagogische Elternarbeit „BEN X“

*Ein Film für die pädagogische
Auseinandersetzung mit Jugendlichen*

Hauptdarsteller Ben leidet am Asperger-Syndrom, einer autistischen Erkrankung. Anhand dieser Erkrankung werden in diesem Film aktuelle jugendrelevante Themen wie Identität, Entfremdung, Außenseitertum, Gruppenzwang und Gruppendruck, Selbstmord, vor allem jedoch Mobbing und die Flucht in virtuelle Welten angesprochen. Ben X bedeutet übersetzt so viel wie „Ich bin nichts“. Ben wird von einigen Mitschülern gemobbt und von seinen Lehrern, Mitschülern und seiner Familie missverstanden. Er findet als BEN X seine Welt im Online-Rollenspiel Archlord, einem im Jahr 2006 von Codemasters veröffentlichten Fantasy-Spiel. Hier ist sein Avatar BEN X stark und hoch geachtet. Mit der Zeit verschwimmen für ihn jedoch das Spiel bzw. Realität und Fiktion immer stärker.

Die (medien-)pädagogischen Möglichkeiten

Die BASTA-Gruppe, B A S T A – Nein zur Gewalt!, der Gaildorfer Schulen, bestehend aus Schüler-

sprechern, Verbindungslehrern und Elternbeiratsvorsitzenden, hatte sich 2008 intensiv mit dem Thema „Online-, Gewaltspiele und Chatten im Internet – eine Gefahr für Kinder und Jugendliche?“ beschäftigt. Die Fragestellung bei den ersten Treffen mit einem Mitarbeiter aus der Suchtberatung und dem Referenten für Jugendarbeit im Landkreis Schwäbisch Hall, der auch im LandesNetzWerk für medienpädagogische Elternarbeit der ajs mitarbeitet, lautete deshalb: Wie kann eine Sensibilisierung innerhalb der Schülerschaft und der Eltern zu diesem Themenfeld geschaffen werden, ohne gleich moralisierend zu werden und somit das Interesse der Zielgruppe an diesen Fragen zu verlieren? Die Frage war, mit welchem Medium man sich dieser Thematik nähern könnte, das Jugendliche anspricht, sie interessiert und begeistert. Nach einer Filmsichtung war die BASTA-Gruppe von BEN X sichtlich beeindruckt und verständigte sich darauf, mit diesem Film zu arbeiten. Raus aus der Schule – das Kino sollte zum Klassenzimmer werden.

Jugendarbeit

Im Juni 2009 wurden die Projektwochen mit BEN X gestartet. Den Klassen 8, 9 und 10 des Schulzentrums (Förder-, Haupt-, Realschulklassen und Gymnasium) wurde während der regulären Schulzeit an vier Tagen in Gruppen von ca. 120 Schülerinnen und Schülern vormittags die Gelegenheit gegeben, im Kino den Film BEN X zu sehen und anschließend darüber zu diskutieren. Die Lehrkräfte bekamen vorab das Filmheft der Bundeszentrale für politische Bildung.

Die sichtliche Betroffenheit über das Gesehene, über Mobbing, über das Internet, über Spielsucht – für manche war das eine Diskussion über ihren Alltag. Bens Persönlichkeit erscheint durch das Asperger-Syndrom zwar „extrem“, die Art und Weise aber, wie seine Mitschüler mit ihm umgehen, unterscheidet sich – nach den Schilderungen der Schülerinnen und Schüler – nicht von den Situati-

onen, die sie auch erleben oder wahrnehmen. Vieles kam in den Gesprächen zur Sprache, Erzählungen von eigenen Erlebnissen und Beobachtungen: dass, wer auffällt, gefährdet ist, dass Intervention riskant sein kann und, einige nachdenkliche Minuten später, dass Intervention möglicherweise das einzige Mittel ist, die Täter zu stoppen und dem Opfer zu helfen. Sucht, Amok, Suizid, das sind die Auswege, wenn niemand eingreift, wenn niemand versteht, was geschieht.

Elternarbeit

Den Abschluss dieser Filmprojektwochen bildeten zwei Elternabende mit Informationen zu einer möglichen Spielsucht, die sowohl einen Vortrag mit anschließender Diskussion wie auch praktische Erlebnisse und aktives Tun beinhalteten. Es gab ein Angebot der Schülerinnen und Schüler für die Eltern: In zwei Workshops konnten sie mehr über die jugendliche Faszination von Online-Rollenspielen und Ego-Shooter erfahren oder sich informieren, welche möglichen Gefahren in Chatrooms für „Frischlinge“ existieren. Die Schülersprecher der Realschule hielten mithilfe einiger Freiwilligen den Workshop „Ego-Shooter“ ab. Die Schülersprecher des Gymnasiums übernahmen in den Workshops, die beide Schülergruppen eigenständig gestalteten, das Thema „Chatrooms – ICQ, Facebook, kwik ...“.

Aussicht

Die Eltern schlugen als Projektidee vor, einen Internet-Führerschein für die 5. und 6. Klasse am Schulzentrum zu konzipieren. An der Umsetzung, die im Frühjahr durch die Schülerinnen und Schüler selbst erfolgen soll, wird gerade gearbeitet. Schüler bilden und informieren Schüler – eine gerade zu optimale Schulung.

Eine ausführlichere Version des Beitrags finden Sie unter www.ajs-bw.de.

Trailer: www.benx.kinowelt.de,

Filmheft: www.bpb.de

Informationen: Dietmar Winter, Referent für Jugendarbeit, Landratsamt Schwäbisch Hall, Tel. (07 91) 755 - 75 68, d.winter@landkreis-schwaebisch-hall.de

Bernhild Manske-Herlyn

30 Jahre Fachreferat Sexualpädagogik



Bernhild Manske-Herlyn feierte am 1. Februar 2010 ihr 30-jähriges Dienstjubiläum bei der Aktion Jugendschutz. In dieser Zeit war sie für die Fachwelt eine wichtige Ansprechpartnerin im Bereich der Sexualpädagogik und der Prävention von sexueller Gewalt. Sexualpädagogik war für sie immer schon mehr als nur Aufklärung über biologische Vorgänge, sondern sie umfasst und berücksichtigt Beziehungsaspekte, Lebensstile, Lebenssituationen und Werthaltungen. Sie steht somit in ständiger Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Veränderungen. Das war Bernhild Manske-Herlyn in ihren Fortbildungen für Fachkräfte aus Jugendhilfe und Schule ein wichtiges Anliegen. Veranstaltungen wie die sexualpädagogische Werkstatt, zu Kindern und häusliche Gewalt und die Fortbildung zur interkulturellen Sexualerziehung greifen das auf.

Im Bereich der Prävention von sexueller Gewalt sind die Tagungsreihe „Strategien gegen Kinderpornografie“ zu nennen und die jährliche Kontakt- und Ideenbörse zur präventiven Arbeit mit sexuell übergreifigen Kindern und Jugendlichen. Letztere hat wesentlich zur Vernetzung der Fachkräfte der örtlichen Anlauf- und Beratungsstellen gegen sexuelle Gewalt beigetragen.

Bernhild Manske-Herlyn hat in ihrer Arbeit gern über den Tellerrand geschaut, nicht nur in der Zusammenarbeit mit den anderen Fachreferaten der ajs, sondern z.B. auch in der Kooperation mit Ecpat, der Arbeitsgemeinschaft zum Schutz der Kinder vor sexueller Ausbeutung.

Kontakt: Bernhild Manske-Herlyn, Tel. (07 11) 2 37 37 13, manske-herlyn@ajs-bw.de

Achtung Terminänderung

Kontakt und Ideenbörse E.R.N.S.T. machen

Sexuelle Gewalt unter Jugendlichen verhindern
23. und 24. April 2010 in Esslingen

Ein Drittel aller Delikte gegen die sexuelle Selbstbestimmung von Mädchen und Jungen wird von jugendlichen Tätern begangen! Das Fortbildungskonzept *E.R.N.S.T. machen. Sexuelle Gewalt unter Jugendlichen verhindern* entstand aufgrund der großen Nachfrage aus der Praxis für die Praxis. Es erörtert das derzeitige Fachwissen und baut darauf Schlussfolgerungen für die Prävention und Intervention auf. Grundlage ist das Fachbuch „E.R.N.S.T. machen. Sexuelle Gewalt unter Jugendlichen verhindern. Ein pädagogisches Handbuch“, herausgegeben von Power-Child e. V.

Informationen: Bernhild Manske-Herlyn, Tel. (07 11) 2 37 37 13, manske-herlyn@ajs-bw.de

Interkulturelle Kompetenz in Jugendhilfe und Schule

Praxistraining, 24. bis 25. Juni 2010, Gültstein

Pädagoginnen und Pädagogen stehen in ihrem Arbeitsalltag zunehmend in Kontakt mit Jugendlichen aus unterschiedlichen Ländern und Lebenslagen. Der „Umgang mit Differenz“ ist in vielen Facetten präsent und stellt sie immer wieder vor neue Anforderungen. Rezepte gibt es nicht. Interkulturelle Kompetenz bedeutet, sich auf jede Situation mit Neugier und Bereitschaft zur Unsicherheit einzulassen.

Das Praxistraining gibt Impulse, neue Wege der Verständigung auszuprobieren. Ein selbstverständlicher Umgang mit Unsicherheit und Verschiedenartigkeit verbessert sowohl die eigene Arbeitssituation als auch die Integration der Jugendlichen. Das Praxistraining wird in Kooperation mit dem Kommunalverband Jugend und Soziales (KVJS) angeboten.

Informationen: Lothar Wegner, Tel. (07 11) 2 37 37 14, wegner@ajs-bw.de

Vorschau auf die ajs-Informationen II/2010

Aktuelle Anforderungen an Familien

Betrachtung von Risiken und Ressourcen sowie praktische Ansätze zur Resilienzförderung für Kinder

Familien werden durch viele Faktoren herausgefordert sich neu und flexibler zu organisieren. Das eröffnet durchaus Chancen, jedoch erfordert es auch mehr öffentliche Unterstützung und flexiblere Betreuungsangebote. Kinder profitieren sehr von einer resilienzfördernden Pädagogik, die den Bindungsaspekt in Betreuungsangeboten und soziales Verhalten untereinander stärker als bisher fördert. In diesen ajs-Informationen werden wichtige Ausschnitte aus aktuellen Forschungen vorgestellt und durch Praxisberichte ergänzt.

Evaluation der Weiterbildung in Buchen

„Interkulturell denken – lokal handeln“

Von Oktober 2008 bis Juli 2009 fand in Buchen (Neckar-Odenwald-Kreis) die o.g. Weiterbildung statt. Teilgenommen haben Fachkräfte aus den Arbeitsfeldern Kirchengemeinde, Jugendhaus, Gemeindeverwaltung, allgemeinbildende Schulen, Berufsschulen, Polizei, Weiterbildung (in Kooperation mit dem Arbeitsamt) sowie Ehrenamtliche des türkischen Elternvereins DITIB. Die insgesamt 19 Teilnehmerinnen und Teilnehmer trafen sich zu sechs Modulen mit je zwei Tagen unter der pädagogischen Leitung von Andreas Foitzik.

Im September 2009 begann die Evaluation durch Petra Hellstern mit der schriftlichen Befragung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, der Leitungskräfte aus den jeweiligen Einrichtungen und von „Externen“ (Kolleginnen und Kollegen, die mit den gleichen Jugendlichen zu tun haben, aber nicht an der Weiterbildung teilnahmen) sowie durch ein Interview mit dem Leiter der Weiterbildung. Die Ergebnisse dieser Befragung wurden im Januar 2010 in Buchen mit 13 Teilnehmerinnen und Teilnehmern diskutiert.

Grob skizziert zeigen die Ergebnisse folgende Erkenntnisse:

- Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben ihre interkulturelle Kompetenz deutlich gesteigert: „Nicht jedes Problem, das eine Migrantin hat, hat kulturelle Hintergründe.“ „Ich gleiche grundlegende Voraussetzungen ab, damit Verständigung besser gelingt.“
- Die Reflexionskompetenz hat zugenommen: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lassen sich zunehmend „produktiv verunsichern“, ohne dabei ihre Handlungsfähigkeit einzubüßen.
- Die Kontakte sind erweitert worden und haben sich sehr verbessert, was die Kooperation im Alltag („kurze Wege zu Vertrauten“) erleichtert und die Angebote für Migrantinnen und Migranten zielgenauer macht.
- Die Entwicklung der beteiligten Einrichtungen („interkulturelle Öffnung“) ist unterschiedlich stark ausgeprägt. Einige Einrichtungen brauchen offenbar mehr Zeit. Durch die Weiterbildung wurden eigene Haltungen verändert, zusammen mit neuen guten Argumenten gibt das eine gute Basis, für das Thema in der eigenen Einrichtung zu kämpfen.
- Das neu entstandene „Netzwerk“ ist personengebunden und (noch) nicht strukturell verankert.

Um die nachhaltigen Wirkungen der Weiterbildung zu überprüfen, wird im Sommer eine Nachbefragung erfolgen. Wir werden Sie an dieser Stelle auf dem Laufenden halten. Den detaillierten Bericht inklusive des Fragebogens finden Sie Ende April auf unserer Website.

Lothar Wegner

Achtung Terminänderung Rangeln und Raufen

*Faires Kämpfen in Jugendarbeit und Schule
Seminar vom 10. bis 11. Mai 2010
Landessportschule Albstadt-Tailfingen*

Mit Kindern und Jugendlichen zu rangeln oder zu raufen, löst häufig große Begeisterung aus, bei Erwachsenen wie bei den Kindern selbst. Sie können dabei Kompetenzen zeigen, die sie sonst nur selten anwenden können oder dürfen. Sie spüren ihren Körper, entwickeln Kraft, erleben Selbstwirksamkeit. Entwicklungspsychologisch ist dies be-

Noch Fragen?

- **Elke Sauerteig**
Geschäftsführerin, Kinder- und Jugendschutzrecht, LandesNetzWerk für medienpädagogische Elternarbeit,
Tel. (07 11) 237 37 11, sauerteig@ajs-bw.de
- **Ursula Arbeiter**
Jugendmedienschutz,
Medienpädagogik, ajs-Informationen
Tel. (07 11) 237 37 15, arbeiter@ajs-bw.de
- **Bernhild Manske-Herlyn**
Sexualpädagogik, Kinderschutz,
Prävention von sexueller Gewalt
Tel. (07 11) 237 37 13
manske-herlyn@ajs-bw.de
- **Barbara Tilke**
Suchtprävention, Gesundheitsförderung
Tel. (07 11) 237 37 19, tilke@ajs-bw.de
- **Lothar Wegner**
Gewaltprävention, Interkulturelle Pädagogik
Tel. (07 11) 237 37 14, wegner@ajs-bw.de

deutsam, denn sozialer Kontakt bedeutet für Kinder neben Sprache ganz wesentlich Berührung!

Im Seminar wird der erzieherische Sinn und Wert von einfachem, geregelterm Kämpfen erläutert. Neben Körperkontakt geht es zusätzlich um das „Sich-Messen“. Was kann ausgelebt werden, wenn jemand spielerisch „aufs Kreuz gelegt“ oder „in die Knie gezwungen“ wird? Zu diskutieren wird vor allem sein, worin das gewaltpräventive Potenzial dieses bewegungs- und kraftorientierten Ansatzes liegt – bei Jungen wie bei Mädchen. Welcher Rahmen muss dafür geschaffen werden?

Das Seminar ist eine Kooperationsveranstaltung von Aktion Jugendschutz, dem Landessportverband und dem Kommunalverband für Jugend und Soziales Baden-Württemberg – Landesjugendamt (KVJS). Ein Angebot für Pädagoginnen und Pädagogen in Jugendhilfe und Schule.

Information: Lothar Wegner,
Tel. (07 11) 237 37 14 und unter www.ajs-bw.de

ajs Jahrestagung am 8. Juli 2010

Blick über den Tellerrand Kinder- und Jugendschutz in Europa

In der Europäischen Union leben derzeit 96 Millionen Menschen zwischen 15 und 29 Jahren. Die Zahl der Studierenden ist gestiegen. Zugleich sind mehr als ein Drittel der jungen Menschen als NEETs zu bezeichnen: „Not in education, employment or training“.

Mit der aktuellen EU-Jugendstrategie „Investitionen und Empowerment“ wollen die 27 EU-Mitgliedstaaten in den kommenden Jahren die soziale und berufliche Eingliederung Jugendlicher, ihre persönlichen Entfaltung und ihr gesellschaftliches Engagement fördern. Ein wichtiges Ziel ist die soziale Integration benachteiligter junger Menschen. Neben der Förderung spezieller Initiativen im Jugendbereich soll dies durch eine konsequente Berücksichtigung von Jugendbelangen in anderen Politikfeldern wie Bildung, Beschäftigung, Integration und Gesundheit erreicht werden.

Offen ist, wie die pädagogischen Fachkräfte in Jugendhilfe, Jugendarbeit und Schule ihre Arbeit in Bezug zu den europäischen Beschlüssen setzen können und welche politischen Vorgaben sie dafür brauchen. Denn während sich die Problemlagen der Kinder und Jugendlichen in den verschiedenen EU-Ländern oft ähneln, unterscheiden sich die Modelle nationaler Jugendpolitiken ebenso wie die Verfahren und die Strategien sozialer Unterstützungsleistungen.

Kinder- und Jugendhilfe selbst kann die Chance ergreifen und sich dem Querschnittsthema „Europa“ öffnen. Denn die lokalen Probleme, mit denen sie zu tun hat, sind immer auch Ausdruck globaler Veränderungen ökonomischer und politischer Verhältnisse. Gerade der Blick über den Tellerrand hilft also, das lokale Geschehen zu verstehen und angemessen zu handeln.

Mit dieser Jahrestagung wollen wir über verschiedene Modelle nationaler Jugendpolitiken und ihre Begründungszusammenhänge informieren. Neben der politischen Perspektive ist der Blick auf den Alltag in Jugendarbeit und Jugendhilfe wichtig. Die Praxis im europäischen Ausland bietet Anregungen und Reflexionsmöglichkeiten für die eigene Arbeit. Dazu möchten auch wir mit unserer Jahrestagung beitragen.

Vorträge am Vormittag:

- **Was tut die Politik für die Jugend in Europa?**
Prof. Dr. René Bendit, München
- **Von anderen lernen? – Integration von benachteiligten Jugendlichen im europäischen Vergleich**
Dr. Seddik Bibouche, Tübinger Forschungsgruppe für Migration, Integration, Jugend und Verbände

Diskussionsforen am Nachmittag:

- **Alkohol – Genuss ohne Grenzen?**
Europäische Strategien als Impuls für lokales Handeln im Jugendschutz
- **Jugendmedienschutz in Europa**
Wie machen es die anderen? Präventionsprojekte, Aufklärungskampagnen und länderübergreifende Initiativen gegen illegale Netzinhalte.
- **Mittendrin statt toleriert**
Ist eine Integrationspädagogik auf Augenhöhe mit den Betroffenen möglich? Anregungen aus der Fremde
- **„Herzklopfen“**
Ein europäisches Kooperationsprojekt zur Prävention von Gewalt in jungen Partnerschaften

Informationen zum Programm finden Sie unter www.ajs-bw.de

Ein Programmheft kann ab Ende April angefordert werden bei: Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg, Jahnstr. 12, 70597 Stuttgart, Tel. (07 11) 2 37 37-0, info@ajs-bw.de

Auszug aus dem ajs-Publikationsverzeichnis

Titel	Bestellnr.	Einzelpreis
<p>Melahat Altan/Andreas Foitzik/Jutta Goltz Eine Frage der Haltung – Eltern(bildungs)arbeit in der Migrationsgesellschaft Eine praxisorientierte Reflexionshilfe, ca. 244 S., Stuttgart 2009</p> <p>Gelingende Elternarbeit in der Einwanderungsgesellschaft ist nicht in erster Linie eine Frage der richtigen Methode, sondern eine Frage der Haltung. Diese muss in den Blick genommen und verstanden werden vor dem Hintergrund der jeweiligen institutionellen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen. Davon ausgehend unterzieht das Autorenteam gemeinsam mit den Fachkräften vor Ort deren alltägliche Praxis in Bildungs- und Jugendhilfeeinrichtungen einer selbstkritischen Reflexion und beschreibt Gelungenes wie auch Situationen des Scheiterns. In fünf Kapiteln werden so die Grundlagen dafür gelegt, die eigene Praxis weiter zu entwickeln und zu reflektieren.</p>	209	15,00 Euro zuzüglich Versandkosten
<p>Sich fetzen – aber richtig! Bausteine für Elternabende zur Konfliktlösung und Gewaltprävention, 213 S., Stuttgart 2005</p> <p>Konflikte gehören zum Leben. Der Umgang mit ihnen wird allerdings von vielen als unangenehm, schwierig und zuweilen verunsichernd erlebt. Der konstruktive Umgang mit Konflikten ist Übungssache. Das in Bausteine gegliederte Methoden-Handbuch enthält Vorlagen für Elternabende, bei denen Schritte zur Prävention von und Intervention bei Gewalt erarbeitet werden.</p>	402	9,00 Euro

Bestellungen sind auch telefonisch, per Fax oder im Internet möglich!

 (07 11) 237 37-0  (07 11) 237 37 30 www.ajs-bw.de

Menge	Titel/Autor	Bestellnummer	Einzelpreis	Gesamtpreis
Summe				

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

E-Mail

Zahlungsbedingungen:
Die Lieferung erfolgt auf Rechnung.

Bestellcoupon