

DIE WOLLEN DOCH NUR SPIELEN!

Aber wenn Kinder gamen,
sollten Eltern die Spielregeln
festlegen.



scout

DAS MAGAZIN FÜR MEDIENERZIEHUNG

 **MA HSH**
Medienanstalt
Hamburg/Schleswig-Holstein

1 _ 2019

DIE WOLLEN DOCH NUR SPIELEN!

03 Infos und Fakten
Los gehts!
Wissenswertes rund
ums Spielen.

04-05 Einstieg
Was Schiller und scout über
das Spielen denken.

06-09 Reportage
Was beschäftigt Eltern, wenn
ihre Kinder spielen?

10-11 Durchblick
Was Sie schon immer
über Jugendschutz-Labels
wissen wollten.

12-14 Hört uns mal zu!
Drei Kinder erzählen, was, wie
und warum sie spielen. Und was
sie selbst problematisch finden.

Experteninterviews

15 Verbraucherschutz
Schon kleine Kinder werden
„appgezockt“, erzählt
Verbraucherschützerin
Katrin Rieger.

16-17 Spielpädagogik
Wer spielt, sehnt sich oft nach
Anerkennung, sagt Medien-
pädagogin Horst Pohlmann.

18-19 Computerspiel-Sucht
Nicht jeder, der viel spielt, hat
ein Suchtproblem, weiß
Suchtberaterin Anke Korfhage.

EDITORIAL



Liebe Leserin, lieber Leser, liebe Eltern,

auf dem Titel haben Sie es schon gelesen, das Wort „gamen“. Der Duden übersetzt es mit „ein Computerspiel spielen“ – und fügt hinzu: „schwaches Verb“. In der Tat ist mit „gamen“ nur schwach beschrieben, was in Familien stattfindet, wenn die Kinder digitale Spielwelten für sich entdecken. scout informiert mit diesem Heft darüber, was „Computerspielen“ aus Sicht von Kindern, Eltern und Experten alles bedeutet und wie Familien damit umgehen (sollten).

Eltern haben hier eine besondere Verantwortung: sinnvolle Grenzen setzen, nicht unbesehen alles erlauben. Das ist nun mal ihr Part im großen, ganz realen Familienspiel – und nur möglich, wenn auch sie sich zumindest ein bisschen in der digitalen Spielwelt auskennen. Auch dabei möchte scout helfen.

Herzlich, Ihr

Thomas Fuchs

Direktor Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH)
post@scout-magazin.de

PS: Zur besseren Lesbarkeit verwendet scout in diesem Heft meist den Begriff „Computerspiele“. Gemeint sind damit alle Formen von digitalen Spielen, zum Beispiel Konsolenspiele, Videospiele oder Mobile Games.

SPIEL STARTEN!

Infos und Fakten für Eltern



In Deutschland spielen
34 Millionen Menschen
digitale Spiele – das sind
rund 40 Prozent
der Bevölkerung.



18,2 Millionen:
Smartphone



17,3 Millionen:
PC



16 Millionen:
Konsole

Jederzeit und überall: Am meisten wird
über das Smartphone gespielt.



Der deutsche Markt für
Computerspiele boomt.
Insgesamt geben die
deutschen Gamer für
den Kauf von Spielen,
In-Game-Käufe und
Spiele-Abonnements pro
Person und Monat
21,52 Euro aus. Vor
allem In-Game-Käufe
für virtuelle Güter und
Zusatzinhalte treiben
die Umsätze an.

Das **Durchschnittsalter** der deutschen Gamer liegt bei 36 Jahren.

Bereits **jedes zweite**
sehr junge Kind im Alter von
ein bis zwei Jahren darf mit
dem Smartphone der Eltern
„herumspielen“.



70 Prozent
aller Sechs-
bis 13-Jährigen
spielen regel-
mäßig (mindestens
einmal in der
Woche) neben
Computer- oder
Konsolen- auch
Handspiele.

99 Prozent der
bei Kindern beliebten Spiele-
Apps sind hinsichtlich
ihres Umgangs mit
Kinder-, Daten-
und Verbraucher-
schutz kritisch zu
beurteilen.



LET'S PLAY: KENNEN SIE SICH AUS?

1. Das allererste Computerspiel war ...
2. Der Gameboy kam im Jahr ... auf den Markt.
3. Das meistverkaufte Computerspiel heißt ...
4. Die meisten Downloads aller Zeiten erreichte die Spiele-App ...
5. Die berühmteste Videospieldfigur der Welt ist ...
6. Der bekannteste Tanz aus „Fortnite“ heißt ...

LÖSUNGEN: 1. OXO, 2. 1989, 3. TETRIS, 4. CANDY CRUSH SAGA, 5. SUPER MARIO, 6. FLOSS

ANERKANNTES KULTURGUT

Seit 2008 sind Computerspiele vom
Deutschen Kulturrat als **Kulturgut**
anerkannt – neben Literatur, Musik,
darstellender Kunst, Schauspiel, Tanz,
Architektur und Film.
Die Begründung: Es seien viele Künstler-
wie zum Beispiel Grafiker, Komponisten
oder Drehbuchautoren – an den
Spieleproduktionen beteiligt.

Quellen: game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. | Iconkids & Youth für Mediaplus Strategic Insights 2018 |
Interessengemeinschaft Spieleverlage e. V. | jugendschutz.net | KIM-Studie 2016 | Kinder-Medien-Studie 2018

MEDIENKOMPETENZ VERNETZT!

Alles über Akteure und Projekte der
Medienkompetenzförderung in Hamburg
und Schleswig-Holstein auf
www.mediennetz-hamburg.de und
www.medienkompetenz-sh.de

Was Schiller meinte: Menschen sind erst dann frei, wenn sie ohne Zwang und ohne alleinige Steuerung durch den Verstand leben. Und genau beim Spielen sei der Mensch frei, „in der glücklichen Mitte zwischen Gesetz und Bedürfnis“. Über Sinn und Zweck des Spiels haben, wie der große Dichter, schon viele kluge Menschen nachgedacht. So wurde das zweckfreie Kinderspiel mal gelobt, dann wieder als „nutzlose Kinderei“ kritisiert. Spiele selbst waren immer auch ein Spiegel der Gesellschaft.

Mehr als 200 Jahre nach Schiller steht das Spiel wieder im kritischen Fokus. Es geht dabei um digitale Spiele, die seit 2008 in Deutschland offiziell zum Kulturgut zählen. Und in letzter Zeit vor allem um ein Spiel: „Fortnite“. Das 2017 erschienene Game wurde im vergangenen Jahr in Rekordzeit zur Nummer eins bei Jugendlichen. Es bricht seither beständig weitere Rekorde. Weltweit sind mehr als 125 Millionen Menschen für diesen „Survival-Shooter“ online. Es ist also nicht überraschend, dass „Fortnite“ seit Monaten ein viel diskutiertes Thema auf Elternabenden in Schulen und sogar schon in Kitas ist.

Noch vor einigen Jahren wäre die Frage nach den Wirkungen der Gewaltdarstellungen zentral gewesen. Heute leiden Eltern vor allem unter der Spieldauer ihrer Kinder. Die Eltern fragen sich: Wie kann ich die endlosen Spielschleifen meines Kindes in den Griff bekommen? Es gibt doch auch noch Schulaufgaben, Fußball und Abendessen! Offen sind die Fragen, wie sie Computerspielen familienfreundlich gestalten und Spielsucht verhindern können.

Der rechtliche Jugendmedienschutz in Deutschland gilt als streng und vorbildlich. Doch bei Online-Games können Eltern sich nicht darauf verlassen. Der ursprüngliche „Fortnite“-Modus „Rette die Welt“ hat eine USK*-Freigabe ab zwölf Jahren – das Spiel darf also an Zwölfjährige verkauft

WÜRDE SCHILLER „FORTNITE“ SPIELEN?

„Der Mensch (...) ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“
Friedrich Schiller schrieb diesen Satz 1795 in den Briefen „über die ästhetische Erziehung“. War Schiller etwa ein „Gamer“?

Phänomen, dass Eltern und Jugendschützer auf erfolgreiche neue Medien erst einmal ablehnend und verständnislos reagieren.

Sicher ist: Digitale wie analoge Spiele machen Spaß, entspannen und unterhalten. Diese positiven Seiten verkehren sich aber ins Gegenteil, wenn es nicht gelingt, auch kritisch mit problematischen Nebenwirkungen solcher Spielprodukte umzugehen.

Wir brauchen, da hat Schiller recht, das Spiel. Aber bitte in Grenzen – und dafür sind in den Familien noch immer die Eltern zuständig! Auch mal „nein“ zu sagen und dabei zu bleiben ist nicht schlimm, sondern elterliche Aufgabe. •

* Mehr zu den Labels der USK und zum IARC-Verfahren auf den Seiten 10 und 11.

werden. Der „härtere“ und kostenlose Online-Spielmodus „Battle Royale“ hat jedoch keine Altersfreigabe, was wenig bekannt ist. Die USK sagt von sich selbst, sie sei bei Online-Spielen in Sachen Altersfreigaben nicht zuständig. Denn bei Online-Spielen vergibt die USK keine Altersfreigaben, sondern lediglich Altersempfehlungen nach dem internationalen IARC-Verfahren*. Hier besteht ein Regelungs-Vakuum.

Erleben wir nun aktuell, wie viel beschworen, die massenhafte Aufgabe elterlicher Medienerziehung (weil viele Eltern vor „Fortnite“ und Co. kapitulieren) und die Auflösung des rechtlichen Jugendmedienschutzes (weil der sich bei Online-Spielen nicht zuständig fühlt)? Möglicherweise wiederholt sich derzeit bei Computerspielen aber nur das



WIE ELTERN ÜBER COMPUTERSPIELE DENKEN

„ES IST EINE WELT, IN DIE ICH NICHT GEBOREN WURDE“

Was ihre Kinder mit Headset auf dem Kopf und Steuerung in der Hand treiben, ist vielen Eltern zutiefst fremd. scout hat sich bei einem Computerspiel-Infoabend umgehört, um zu erfahren, was sie am meisten bewegt.



SPIELENDES VERSTÄNDNIS

Der „GameTreff“ wird vom Offenen Kanal Schleswig-Holstein angeboten. Im Rahmen der kostenpflichtigen Veranstaltung können Eltern, Lehrkräfte und Erzieher aktuelle Computerspiele erleben, um das Spielinteresse ihrer Kinder zu verstehen. Der GameTreff hilft, Wirkungen der Games einzuschätzen:
www.gametreff-sh.de

Ein ähnliches Angebot gibt es auch in Hamburg, in der „Computerspielschule Hamburg“ der Initiative „Creative Gaming“:
www.csh.creative-gaming.eu

Das Gymnasium Heide-Ost hat sich in Nebel und Nieselregen gehüllt. Es liegt an diesem Winterabend da wie ein gestrandetes Raumschiff. Drinnen brennt Licht im Foyer und auf den langen Gängen, aber es ist niemand zu sehen. Aus dem nördlichen Trakt sind Geräusche zu hören, gedämpft durch die Holztür der Aula, je näher man kommt, umso schrecklicher klingen sie: Schüsse, Schreie, Getöse. Im Raum spielt sich ein Gemetzel ab, eine Schlacht mit Äxten, Messern, Schwertern und Schnellschussgewehren. Allerdings nur auf der Beamer-Leinwand. Dem projizierten Kampfgenosse folgen rund 30 Augenpaare von Erwachsenen, Eltern von Schülern der 5. bis 9. Klasse des Gymnasiums. Sie schauen sich die animierten Gewaltexzesse einer Runde „Fortnite“ an. Vorgestellt wird das bei Kindern und Jugendlichen momentan sehr populäre Online-Computerspiel vom „GameTreff“-Team des Offenen Kanals Schleswig-Holstein (OKSH). Der GameTreff wurde erfunden, um Eltern Einblick in die Welt der Computergames zu geben, in die sich ihrer – der Eltern – Meinung nach zu viele Kinder verlieren: Die Kinder sitzen zu Hause, im elterlichen Heim, und doch in einer fremden Welt. Die heißt dann „League of Legends“, „Minecraft“, „Counter Strike“, „Clash Royale“ oder eben „Fortnite“. Bunt, schillernd, spannend, zeitraubend.

„Und was treibt Sie hierher?“, ruft Henning Fietze vom OKSH, der den Abend moderiert, in die Stuhlreihen hinein. Eine Mutter sagt: „Ich möchte einfach mal wissen, was das für Spiele sind, in die mein Kind abtaucht.“ Eine weitere sucht klare Ansagen: „Wie viel Zeit in welchem Alter ist okay?“ Sorgen werden vorgebracht: „Welche Spuren hinterlässt das?“ Eine Mutter berichtet: „Wenn meine Jungs spielen, können sie nachher keine Vokabeln mehr üben. Die sind dann megaschlecht gelaunt, fix und fertig, denn das Spielen strengt sie richtig an.“ Mehr als einmal wird das Bedenken geäußert, „das Soziale könnte leiden“. Oder es gäbe vielleicht „muskuläre Probleme vom vielen Sitzen“. Die größte Sorge aber ist: dass die Kinder „irgendwie süchtig werden könnten“. Eine Mutter trägt ein ganz anderes Problem vor: „Wir wurden in der Schule von einem Mitarbeiter

angesprochen, weil unser Sohn unter der Woche nicht spielen soll – es bestünde die Gefahr, dass er zum Außenseiter werde.“ Eine weitere Mutter fasst die geballte Ratlosigkeit im Saal zusammen: „Das ist eine Welt, in die ich nicht geboren wurde und die ich nicht verstehe.“ Die meisten eint also, dass sie eher Unbehagen und Ratlosigkeit als freundliches Interesse hierhergebracht haben. Henning Fietze betrachtet diese Reaktionen hingegen erst einmal sehr positiv: „Ich sehe Eltern, die sich kümmern. Sie erkennen ein Problem. Das bedeutet: Ihre Kinder sind Ihnen nicht egal!“ Er will den Eltern binnen drei Stunden per Crash-Kurs vermitteln, welche Spiele beliebt sind (und vor allem: warum) und wie sie funktionieren. Angereichert mit Fakten zu In-Game-Währungen, dem Sinn von Altersbegrenzungen und vielem weiteren Wissenswerten mehr. Der Kieler Medienpädagoge bietet den Eltern Einblicke in die fremde Welt ihrer Kinder: „Damit Sie am Ende des Abends fundiert den Kopf schütteln – oder eben auch nicken können!“

Vorgestellt und mitgespielt werden an diesem Abend diverse Games, im Zentrum aber steht der derzeitige Dauerbrenner „Fortnite“, bei dem im sogenannten „Battle Royale-Modus“ jeweils 100 Spieler gleichzeitig, von einem magischen fliegenden Bus abspringend, mit dem Fallschirm in einer Landschaft landen, deren Fläche sich kreisrund immer weiter verengt, während sich die Spieler gegenseitig im Waffenkampf ausschalten. Wer landet, muss sich schnell mit passenden Waffen und diversen Vorteilen ausstatten. Ein Gimmick: Wer Holz hackt, kann das im Kampf zu Abwehr-Barrikaden aufhäufen und so sein Überleben absichern. Die Eltern haben es in ihrem ureigenen Kampf um Zeit und Aufmerksamkeit mit einem mächtigen Gegner zu tun, das wird beim Spiel von „Fortnite“ schnell klar: Die Dramatik ist mitreißend, das Spiel wendungsreich und sehr spannend, es geht rasant auf den großen Showdown zu. Der GameTreff-Vorspieler ist nun Teil einer Gruppe von vier Kämpfern, der er sich in der „Lobby“ des Spiels angeschlossen hat, dem virtuellen Treffpunkt des Spiels, in dem Kämpfergruppen zufällig zusammengewürfelt werden. Über den „Team Speak“ – den Echtzeit-Funk der Kombattanten – muss er sich nun Spott für seine fehlenden Tötungs-Skills anhören: „Der trifft nicht“, sagt die Stimme eines Jungen, vielleicht elf bis zwölf Jahre alt. Einer Mutter

geht ein Licht auf: „Das könnte auch mein Sohn sein?“ Sie schaut in die Runde, viele müssen lachen angesichts dieser Erkenntnis. „GameTreff“ stirbt, der Vorspieler fragt: „Noch eine Runde?“ „Ja!“, rufen mehrere Eltern zurück. Und: „Wann tanzen wir endlich?“ Schließlich ist „Fortnite“ wegen der Siegetänze bekannt geworden, die man angesichts eines dahingestreckten Gegners aufführt. Die Frage zeigt aber, dass Eltern keinen Schimmer haben. Die Lizenz zum Tanzen muss man sich durch erfolgreiches Kämpfen erarbeiten, mühsam und langwierig. Der schnellere Weg: sie im Store des Herstellers kaufen, für die In-Game-Währung namens „V-Bucks“. Oder für echte Euro. So werden auf eBay Spieleridentitäten für gutes Geld versteigert, samt der sogenannten „Skins“, wie individuell zusammengestellte Figuren-Outfits heißen.

„Verstehe ich nicht“, sagt eine Mutter. „Naturgesetz!“, sagt Henning Fietze: „Eltern wissen nicht, was angesagt ist.“ Auf dem Schulhof würden tolle Skins heute genauso bewundert, wie in den 1980er-Jahren ein Stirnband“. Nicht gerade nützlich, dafür extrem cool.

Drei Stunden lang haben die Heider Eltern zugeschaut und zugehört. Haben selbst Virtual-Reality-Brillen aufgesetzt, mit „Minecraft“ Städte gebaut und als schwer bewaffnete Elitekräfte versucht, Geiseln aus Terroristenhand zu befreien. Dabei sind sie miteinander ins Gespräch gekommen. Ein Vater erzählt, ihn interessiere besonders, wie andere Eltern es mit der Medienerziehung halten, er selbst sei eher streng und klar in den Regeln: „Ich habe den Eindruck, die meisten anderen hier sind da nicht so strikt.“ Eine Mutter lacht und sagt: „Genau deshalb wollten meine Jungs auch nicht, dass ich hierherkomme – sie haben Angst, dass ich ihnen das Spielen stärker einschränke.“

Was nehmen die Eltern mit nach Hause? Eines wird an diesem Abend in Heide klar: Eltern wünschen sich von ganzem Herzen eine einfache Erziehungsformel mit konkreten Anweisungen für alle Altersklassen, um dem Faszinations-sog der Games etwas entgegenzusetzen zu können: „eine Marschrichtung“, „etwas, worauf wir uns berufen können“. Das aber funktioniert je früher, desto besser, weiß Henning Fietze: „Mein Tipp ist: Schon von Anfang etablieren, dass der Wecker irgendwann klingelt.“

„EIN NATURGESETZ: ELTERN WISSEN
NICHT, WAS ANGESAGT IST.“

HENNING FIETZE

WELCHES SPIEL FÜR WELCHES ALTER?

Kinder und Jugendliche sollten altersgeeignete Spiele spielen! Eine erste Orientierung sind die Alterskennzeichen der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK). Bei Spielen auf Trägermedien (Blu-Ray-Disc, DVD) sind die Labels rechtlich bindend. Kinder und Jugendliche dürfen also nur Spiele erwerben, die für ihre Altersgruppe freigegeben sind. Zu finden sind die Alterskennzeichen auf der Verpackung und auf dem Datenträger.

Die Alterskennzeichen der USK legen für ein Spiel das Mindestalter fest: Sie besagen, dass das Spiel aus Jugendschutzsicht ab dieser Altersstufe unbedenklich ist. Die Alterskennzeichen geben aber keine Auskunft, ob das Spiel für Kinder schon beherrschbar oder verständlich ist: Sie sind daher keine pädagogischen Empfehlungen!

DIGITALE SPIELE: DAS SOLLTEN ELTERN WISSEN

Die Gaming-Welt ist extrem vielfältig und dynamisch – wer behält da schon den Überblick? Kinder wissen, was abgeht – und sind oftmals wahre Experten. Aber auch Eltern sollten sich auskennen: von rechtlich verbindlichen Alterskennzeichen bis hin zu geeigneten Spieleplattformen. scout hilft dabei!

DIE FÜNF USK-ALTERS- KENNZEICHEN ORIENTIEREN SICH AN DER KINDLICHEN ENTWICKLUNG:

0 Vorschulkind (4 bis 6 Jahre) können erste Erfahrungen mit Computerspielen machen. Sie verstehen schon bestimmte Handlungsabläufe, brauchen aber für die Einordnung des Erlebten Unterstützung. Darunter fallen Spiele ohne Gewaltdarstellungen, mit ruhigem Spielaufbau und einfachen Aufgaben:

- * Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele: Super Monkey Ball/Step & Roll, Sing Star
- * Sportspiele: Wii Fit
- * Jump 'n Runs: Donkey Kong Country, Findet Nemo

6 Kinder von 6 bis 11 Jahren sind in der Lage, dosiert Spannungsmomente und durch Pausen gemilderten Handlungsdruck zu verkraften. Die Spiele sind rasanter und wettkampfbetonter. Die Aufgaben sind bereits komplexer:

- * Rennspiele („Racer“): Cars 3, Forza Horizon 4
- * Simulationen: Die Sims 4
- * Klassische Adventures: Minecraft/Story Mode, Deponia Doomsday

12 12- bis 15-Jährigen wird die Fähigkeit zu distanzierter Wahrnehmung und zur Unterscheidung zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zugetraut. Die Spielszenarien sind oftmals in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt. Das bietet den Spielern ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten. Die Aufgaben sind komplex und erfordern abstraktes und logisches Denken:

- * Echtzeit-Strategiespiele: Warcraft 3, Dungeon Keeper
- * Rollenspiele: Dragon Quest XI, Der Herr der Ringe/ Das dritte Zeitalter

16 16- bis 17-Jährige verkraften länger anhaltende Spannung sowie höheren Handlungsdruck bei der Erfüllung der Spielaufgaben. Zwar enthalten die Spiele auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, die Auseinandersetzungen und Kämpfe sind aber für diese Altersgruppe als Spiel erkennbar. Der Spielerfolg erfordert maßgeblich strategisches und taktisches Denken sowie Teamplay:

- * Action Adventures: Shadow of the Tomb Raider, Splinter Cell/ Double Agent
- * Militärische Strategiespiele: Company of Heroes
- * Shooter: Star Wars Battlefront II, Counter Strike/Source

18 Diese Spiele thematisieren ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte und erzeugen häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre. Die Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens lässt eine Distanzierung zum Spiel nur schwer zu. Ein Grad an sozialer Reife und Distanz ist gefordert, der auch bei 16- bis 17-Jährigen noch nicht generell vorausgesetzt werden kann:

- * Ego-Shooter: Call of Duty, Far Cry 5

**ACHTUNG: ONLINE-
LABELS WERDEN
ANDERS VERGEBEN!**

Für reine Online-Spiele und Apps vergibt die USK die Alterskennzeichen innerhalb des internationalen IARC-Systems (International Age Rating Coalition). Mehr zu diesem Verfahren erzählt Marek Brunner von der USK auf www.scout-magazin.de.

GEEIGNETE SPIELE FÜR KINDER

Es gibt auch Preise und Auszeichnungen für pädagogisch wertvolle Spiele – inklusive verlässlicher Bewertungen. In die Juryentscheidung fließen auch die Beurteilungen von Kindern ein!

www.kindersoftwarepreis.de oder
www.pädagogischer-medienpreis.de

Eine Einschätzung, welche geistigen und motorischen Fähigkeiten ein Spiel fordert und fördert und wie viel Zeit es abverlangt, ist hilfreich. Hier finden Sie die passenden Infos:

www.internet-abc.de/eltern/spieletipps-lernsoftware
www.spieleratgeber-nrw.de
www.spielbar.de

Übrigens: Spiele-Apps auf Smartphone oder Tablet werden bei den Kids immer beliebter. Das Deutsche Jugendinstitut hat über 500 Apps in seine Datenbank „Apps für Kinder“ auf seiner Homepage www.dji.de aufgenommen. Im Fokus stehen Apps für Grundschul Kinder. Sie werden bewertet nach Spielspaß, pädagogischer Empfehlung, Sicherheit und Kosten sowie Bedienung und Technik.

WO WIRD GESPIELT?

Geräte und Plattformen fürs Gaming gibt es viele. Wichtig ist, dass Sie vor Anschaffung und Nutzung die Vor- und Nachteile abwägen. Am besten testen Sie selbst!

Egal, für was Sie sich entscheiden: Nutzen Sie die Jugendschutzeinstellungen! Denn der Online-Zugang ist bei den meisten Geräten Standard. Sperren Sie zum Beispiel altersungeeignete Inhalte, Einkaufs-Optionen oder Kommunikationsfunktionen.

Wichtig: Wählen Sie den Standort von Spielekonsole oder Computer sorgfältig aus und haben Sie gerade jüngere Kinder beim Spielen im Blick.



HIER SPIELEN DIE ANDEREN

Sie haben Ihrem Kind verboten, bestimmte Spiele zu spielen – es kennt sich aber trotzdem bestens aus?! „Let’s plays“ auf YouTube oder dem Live-Streaming-Portal Twitch könnten der Grund sein. Hier filmen sich Gamer beim Spielen und kommentieren das Spiel. Achtung: Auch Spiele ab 16 oder 18 Jahren sind dabei!



HÖRT
UNS MAL
ZU!

LASSE K., 10
„WENN ELTERN ETWAS
IMMER VERBIETEN,
KRIEGT MAN NOCH
MEHR LUST DRAUF“



Lasse K. spielt gerne „Minecraft“. Games, bei denen es darum geht, andere abzuschießen, findet er „nicht so toll“.

Im Moment spiele ich meistens „Minecraft“ am Computer von meinem Vater oder meiner Mutter. Oder bei einem Freund. Manchmal spiele ich auch auf unserer Wii ein ganz altes „Super Mario“-Spiel oder „Subway Surfer“ auf dem Handy von meinem Vater. Da kommt auch Werbung vor, aber die überspringe ich immer oder lege das Handy solange weg. Ballerspiele wie „GTA“ oder „Fortnite“ sind nicht so meine Sache. Bei „Fortnite“ geht es ja darum, andere Leute abzuknallen – das ist nicht so schön.

Manche Kinder spielen ja auch Spiele wie „Fortnite“, obwohl sie dafür eigentlich noch zu jung sind. Die denken, dass sie dadurch so cool werden wie die älteren Jugendlichen.

„Minecraft“ mag ich gerne, weil man da nicht schießen muss und weil man da auch kreativ spielen kann. Man kann sich Häuser bauen und muss niemanden angreifen. Es geht darum, dass du in der Wildnis überleben kannst: Du wirst irgendwohin teleportiert, dann musst du versuchen zu überleben. Du kannst Hunde und Pferde zähmen. Und du musst Kühe töten, damit du Leder bekommst, mit dem

Leder kannst du dann Rüstungen machen. Das finde ich ziemlich nett.

Viele Computerspiele sind ja Suchtspiele, und die Eltern nervt es, dass die Kinder immer fragen: „Darf ich spielen? Darf ich spielen?“ Ich war lange Zeit richtig süchtig nach „Minecraft“, aber dann ist unser Computer abgestürzt, da war erst mal Ende Gelände. Zuerst war ich schon ein bisschen wütend. Aber eigentlich hat mir das ziemlich gutgetan.

Ich finde, Eltern sollten nicht gleich in Zorn ausbrechen, wenn ihre Kinder oft Computerspiele spielen. Sie sollten eine Regelung mit ihren Kindern verabreden, und sie sollten auch mal „Ja“ sagen, wenn die Kinder fragen, ob sie spielen dürfen. Denn wenn sie es immer verbieten, bekommt man noch mehr Lust darauf! Die Eltern sollten die Spiele auch kennen, die die Kinder spielen. Kinder lesen sich ja nicht immer durch, was hinten auf einem Spiel draufsteht. Oder auf der Hülle steht „Micky Maus“ – und dann ist da eine falsche CD drin, zum Beispiel von „GTA“. Die Eltern sollten das prüfen und fragen, worum es in dem Spiel geht. Bei Ballerspielen kommt es aber auch drauf an, wie hart das Spiel ist. „GTA“ tut kleineren Kindern nicht so gut, glaube ich. ●

CHARLOTTE, 12
„COMPUTER-
SPIELE KÖNNEN
GROSSE KRAFT
ÜBER EINEN
HABEN“



HÖRT
UNS MAL
ZU!

Zurzeit spiele ich am liebsten „Matchington Mansion“, weil mir das wirklich viel Spaß macht. Ich finde, das Spiel macht schon ein bisschen, na ja – süchtig, irgendwie. Bei dem Spiel muss man Häuser einrichten, das liebe ich! Erst musst du Steine in die richtige Reihenfolge bringen, dann bekommst du dafür Sterne. Die Sterne investierst du zum Beispiel in eine Badewanne oder ein neues Wohnzimmer. Deshalb brauchst du ganz viele Sterne. Und deshalb musst du spielen, spielen, spielen ...

Irgendwann ist mir aber aufgefallen: Oh, das wird zu viel! Wenn wir mit meiner Familie bei Freunden waren, musste ich die ganze Zeit an das Spiel denken. Deshalb hab ich es von der Startseite auf meinem Handy auf ein Fenster ganz nach hinten verschoben, sodass ich es nicht immer gleich als Erstes sehe, wenn ich das Handy anmache.

Meine Eltern geben mir viel Freiheit am Handy, weil sie wissen, ich würde mir keinen Quatsch runterladen. Das ist mir nur ein einziges Mal passiert, und da muss ich heute noch dran denken: Ich war neun, lag krank im Bett und durfte deshalb am Handy spielen. Da hab ich mir ein kostenloses Spiel runtergeladen, bei dem man aber Felder kaufen muss, und zwar mit echtem Geld. Ich hatte so eine Apple-Gutscheinkarte mit 15 Euro drauf und habe mir gedacht, dann probier ich das mal. Wenn ich jetzt darüber nachdenke: Dieses Spiel war eigentlich komplette Abzocke: Wenn man das Geld nicht ausgegeben hätte, dann hätte man gar nicht mehr weiterspielen können! Na ja,

und am Ende erschien dann auch plötzlich die Nachricht: „Ihre Karte ist leer.“ Da hab ich so einen Schreck bekommen und erst mal geheult. Wie sollte ich das meinen Eltern sagen? Sie hatten mir diese Karte gerade erst aufgeladen und ich habe an einem Tag 15 Euro komplett aufgebraucht – ohne zu fragen.

Meine Eltern waren zwar nicht sauer, aber ich glaub, sie haben gedacht: „Charlotte kommt doch wegen allem zu uns, warum hat sie es bei dieser Sache nicht gemacht?“ Man geht ja wegen jedem Schrott zu seinen Eltern, aber dieses eine Mal hab ich es nicht gemacht – und genau dann passiert das. Ein Computerspiel kann eine große Kraft über einen Menschen haben, das hab ich selbst erlebt. Von dieser Kraft merkst du selber gar nicht so viel, weil du deinen Kopf beim Spielen abschaltest. Und wenn du deinen Kopf wieder anschaltest, dann merkst du plötzlich: Dieses Spiel hat grade eine größere Macht als mein Kopf. ●

Charlotte ist einmal auf ein Abzocke-Spiel reingefallen, musste erst vor Schrecken heulen und hat sich dann schrecklich geärgert.

HÖRT UNS MAL ZU!

Ich spiele normalerweise so ein bis zwei Stunden am Tag „League of Legends“. Das ist eine große MOBA, also „Multi Player Online Battle Arena“, bei der man in Teams gegeneinander kämpft. Am Wochenende spiele ich aber auch mal dreieinhalb Stunden am Stück. Der Reiz an „League of Legends“ ist, dass ich mit der Zeit immer besser und irgendwann in eine höhere Liga eingestuft werde. Momentan bin ich noch „Eisen“. Das ist die schlechteste Liga – da versuche ich schon, „Gold“ oder „Diamant“ zu werden. Das Spiel ist ziemlich strategielastig, man muss mit allen Teamkameraden gut zusammenspielen. Das ist ja auch das Coole an Computerspielen, dass man mit sehr vielen Leuten zusammenspielen kann.

Im November hab ich die E-Sport-Weltmeisterschaft geguckt. Nachts um eins lief das Halbfinale und Finale von „League of Legends“. Das ist schon spektakulär, weil die teilweise größere Stadien füllen als beim Fußball!

Meine Eltern kennen zwar „League of Legends“, aber selber gespielt haben sie das noch nie, obwohl ich ihnen das schon öfter vorgeschlagen hab. Ich glaub, das ist ein bisschen zu kompliziert für die. Streit gab es noch nie bei uns wegen meiner Computerspiele. Außer dass ich manchmal schlecht gelaunt bin, wenn ich eine nicht so gute Runde hatte. Wenn man schon zehnmals gestorben ist und selbst noch keinen einzigen „Kill“ hatte – das frustriert einen schon. Im Spiel gibt es auch einen Chat, in dem Leute manchmal Beleidigungen oder Flüche oder so schreiben. Das nervt auch. Meistens merkt man dabei, aus welcher Region die Leute so kommen. In asiatischen und amerikanischen Ländern wird nicht so viel „geflamet“, also beleidigt. Auf den europäischen Servern beleidigen die sich viel mehr. Stumpfes Draufgeballer, bei dem man nicht strategisch vorgehen muss, ist mir zu langweilig. Aber ich glaub, dass Ballerspiele einen Reiz für Leute haben können, die einen schlechten Tag hatten oder bei denen es im Umfeld grad nicht so gut läuft. Die können sich dann einfach ausballern und



LASSE P., 13
**„ICH HABE ES
 VORGESCHLAGEN, ABER
 MEINE ELTERN WOLLTEN
 NICHT MITSPIELEN“**

Aggressionen abbauen. Ich kann verstehen, dass Computerspiele für manche wie Zeitverschwendung aussehen können. Aber vielleicht haben diese Leute auch nur einmal ein schlechtes Spiel gespielt und dann ihre Meinung auf alle anderen Spiele übertragen? Für mich ist Computerspielen einfach ein Hobby. Wer Spaß daran hat, der soll es halt machen, finde ich.

Lasse P. kann verstehen, dass andere Leute Games für Zeitverschwendung halten. Für ihn ist Spielen aber „einfach ein Hobby“.

VERBRAUCHERSCHUTZ VON „APPZOCKE“ UND „CLICKJACKING“

Katrin Rieger, Referentin für Verbraucherbildung bei der Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein in Kiel, über die hohen Haltungskosten von Katzen in Spiele-Apps für Kinder.



Was ist, aus Ihrer Sicht, problematisch an Computerspielen?
 Suchtgefahr und Datenabzocke machen Probleme. Die meisten Klagen hören wir aber von Eltern, deren Kinder beim Nutzen von Spiele-Apps auf dem Handy horrenden Rechnungen erzeugt haben. Wir nennen das „Appzocke“: Bei manchen Werbeeinblendungen in Spielen sind Schaltflächen anders hinterlegt, als es scheint. Beim Klick auf ein aufpoppendes Werbebanner, das man schließen möchte, erscheint dann der Hinweis auf ein abgeschlossenes Monats-Abo. „Clickjacking“ ist für Kinder schwerer zu erkennen als für Erwachsene! Abgebucht werden die Summen meist über die Handyrechnung oder die Kreditkarten der Eltern.

Wie kann das passieren?
 Weil Eltern auf ihrem oder dem Handy der Kinder Kreditkartendaten hinterlegt haben. Kinder spähen auch manchmal die Kennwörter für einen Zahlungsvorgang über die Schultern der Eltern aus ... Das Geld vom Anbieter zurückzubekommen, ist nicht einfach: Bei In-App-Käufen besteht zum Beispiel die große Schwierigkeit darin zu beweisen, dass das Kind – und nicht die Eltern – die Käufe getätigt hat. Und dass die Eltern nicht fahrlässig mit Kennwörtern umgegangen sind. Eltern sollten sich in solchen Fällen Rat bei den Verbraucherzentralen einholen!

Was finden Sie am bedenklichsten?
 Schlimm ist der Kaufdruck schon auf kleine Kinder wie zum Beispiel bei „Meine Talking Angela“, einer Spiele-App, in der die Spieler ein Katzenbaby aufziehen. Durch Bezahlung mit der In-Game-Währung – den „Diamanten“ – können die Nutzer das Kätzchen schneller wachsen lassen oder mit Accessoires ausrüsten. Da kommen oft Summen bis

100 Euro für die In-App-Käufe zusammen. Wenn ich „Nutzer“ sage, sind es Kinder von fünf bis sieben Jahren, die solche Summen nicht einschätzen können. Der Impuls, Diamanten zu kaufen, wird mitten im Spiel gesetzt: „Super-Rabatt! 70%! Nur jetzt!“ Dazu tickt eine Uhr – so etwas ist nicht zulässig. Auch bei „Fortnite“ gibt es im „Battle Royal“-Modus eine eigene Währung, die V-Bucks. Mit ihnen kann ich mir für viel Geld coole Ausrüstung oder besondere Fähigkeiten kaufen. Wir kennen Fälle von Kindern, die dafür ihr Essensgeld aufgespart und in der Schulpause gehungert haben!

Ihr Tipp an Eltern?
 Eltern denken: Das Spiel wurde gekauft, da treten keine weiteren Kosten auf. Das ist aber oft nur ein frommer Wunsch, auch bei „Free-to-play“-Spielen: Grundsätzliche Funktionen sind kostenlos, aber jedes Extra muss hinzugekauft werden. Eltern raten wir: Informieren Sie sich über solche möglichen Kostenfallen.



Unter www.app-geprüft.net bewertet jugendschutz.net bei Kindern besonders beliebte Apps und informiert über Risiken hinsichtlich Umgang mit Werbung, In-App-Käufen und Datenschutz.



Die „Appzocke“ von Kindern kritisiert Katrin Rieger besonders.



SPIELEPÄDAGOGIK

DAS GROSSE SPIEL UM ANERKENNUNG

Horst Pohlmann, Dozent für
Medienpädagogik an der Akademie
der Kulturellen Bildung in Remscheid,
über das große Bündel
von Gründen, das Computerspiele
so attraktiv macht.

Was macht die Faszination von digitalen Spielen aus? Das ist doch alles „gar nicht echt“?

Autorennen zu fahren, ohne einen Führerschein zu haben: Das ist vielleicht nicht echt, aber trotzdem sehr reizvoll! Viele Computerspiele basieren auf Szenarien, die wir in der Realität nicht umsetzen können. Natürlich fasziniert uns das. Spiele unterhalten uns, ich stoße im Spiel auf ständig neue Herausforderungen, erklimme neue Level. Ich spüre Spannung, erhalte Anerkennung. Die Belohnungen in Games sind sehr wirkmächtig, weil sie unmittelbar erfolgen. Jetzt nehmen Sie dieses ganze Bündel und fragen sich: Aus welchem Grund sollte ich keine Games spielen?

Eltern sorgen sich – gerade weil es so verlockend ist!

Ganz grundsätzlich sollten sich Eltern entspannen: Bei den meisten, die über eine längere Zeitspanne exzessiv spielen, ist es eine Phase. Die vorbeigeht, wenn etwas Neues im Leben passiert: Ein neuer Freund, eine neue Freundin sind auf einmal viel spannender. Bei unserer Arbeit haben wir es oft mit jungen Erwachsenen zu tun, die zu Beginn ihres Studiums im Spiel versinken, weil das kontrollierende Umfeld nicht mehr da ist, sie sich fremd fühlen. Da wird das Gamen zur logischen Folge – bis eine Prüfung ansteht oder man neue Freunde gefunden hat. Natürlich: Es gibt auch noch diesen kleinen Prozentsatz derjenigen, die sich in eine regelrechte Sucht hineinverloren haben.

Was finden Kinder und Jugendliche im Spiel – und Eltern nicht?

Wer im Spiel gut ist, wird dadurch aufgewertet. Kinder und Jugendliche können als Spielfiguren so viel Macht und Einfluss wie ein General im echten Leben haben! Es gibt in jedem Spiel so viele verschiedene Kompetenzen, die man erlernen muss, um gut zu sein. Eltern sehen das meist nicht, erkennen das nicht an.

Es geht im Spiel um Anerkennung?

Ja, genau, die Anerkennung ist beim Gaming ein zentraler Anreiz. Das hat die Studie „Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern“ der Medienanstalt LfM in NRW erge-



Horst Pohlmann erschrickt manchmal darüber, wie wenig Eltern ihre Kinder kennen.

„AUS WELCHEM GRUND SOLLTE ICH KEINE GAMES SPIELEN?“

HORST POHLMANN

ben. Auf die Frage an Vielspieler, warum sie spielen, haben quasi alle geantwortet: „Es geht uns um Anerkennung und um soziale Kontakte.“ Mir als Pädagogen sagt das: Wenn ich bei jungen Leuten, die viel zu viel spielen, etwas erreichen will, muss ich der Anerkennung und der Gemeinschaft im Spiel etwas Gleichwertiges in der analogen Welt entgegensetzen.

Welche Rolle nehmen die Computerspiele in der Persönlichkeitsentwicklung ein?

Computerspiele fördern Jugendliche in vielen Aspekten. Bei Rollenspielen müssen sie mit anderen interagieren. Sie können ausprobieren: Was passiert, wenn ich meine Identität wechsle, mein Geschlecht, mein Alter? Das ist in der Pubertät sehr spannend.

Es heißt immer, Eltern sollten sich für den Medienkonsum der Kinder interessieren. Findet der Nachwuchs das nicht eher aufdringlich?

Wir haben Eltern hier, die sich bitter über das Computerspiel ihrer Kinder beklagen. Wenn ich aber mehr darüber erfahren will, bekomme ich nichts aus ihnen heraus: Sie wissen gar nicht, was ihre Kinder so treiben. Sie kennen ihre Kinder gar nicht, das finde ich erschütternd. Eltern sollten wissen, was ihre Kinder spielen. Das Interesse muss aber echt sein. Kinder spüren schnell, ob sich da einer nur einschleimen oder herumspionieren will. Wichtig ist, das Gamen nicht von vornherein abzuwerten: „Was daddelst du da die ganze Zeit?“ Eltern sollten gemeinsame Erlebnisse suchen, Alternativen schaffen: zusammen etwas spielen, heute ein Computerspiel, morgen ein Brettspiel. Wenn Familien regelmäßig mit Spaß Dinge gemeinsam machen, profitieren alle noch viele Jahre davon! ●



„E-Sport“ ist ein spannender Trend – aber nicht ohne Probleme in Sachen Jugendschutz:

www.scout-magazin.de

Was macht Spielen so faszinierend?
Das scout-Interview mit der Spielepädagogin
Susanne Endres unter:

www.scout-magazin.de

SUCHTBERATUNG „WIR BEERDIGEN AVATARE“

„Wenn ich die Faszination der Games nicht verstehe, komme ich auch nicht an die Kinder und Jugendlichen ran“, sagt Anke Korfhage von der Hamburger Jugend- und Suchthilfe Kö *schanze, die dort auch mit exzessiven Gamern arbeitet.

Ist wirklich jeder, der mehrere Stunden pro Tag spielt, von seinen Computerspielen abhängig, also im Sinne einer Sucht?
Wenn jemand sehr viel spielt, aber noch nicht sehr lange, und nebenbei alle anderen Formen des sozialen Lebens noch pflegt – wie Sport treiben und Freunde treffen –, dann klingeln bei mir nicht die Alarmglocken. Für den Moment müssen sich die Eltern keine Sorgen machen – das aber im Auge behalten.

Warum kommen Jugendliche zur Beratung?

Wer freiwillig kommt, leidet. Manche sagen: Mich macht nur noch das Spiel aus! Wenn ich mich total auf die Spiele fokussiere, gehe ich keinen anderen Interessen mehr nach – ich habe schlicht keine Zeit mehr, auch nicht für Hygiene oder Schlaf. Wir treffen hier Leute, die bis zu 20 Stunden pro Tag spielen! Und manche Kids gehen mit zwölf Jahren nicht mehr zur Schule, weil sie es vor lauter Spielen einfach nicht mehr schaffen.

Es gibt Computerspielsucht also wirklich?

Wir haben seit Neuestem eine Diagnose-Richtlinie der Weltgesundheitsorganisation zur „Gaming Disorder“, um eine Sucht von einer starken, aber unproblematischen Nutzung abzugrenzen.

Wer kommt zu Ihnen?

Es kommen Kinder ab neun Jahren und junge Erwachsene bis 21 Jahren, um unser anonymes und kostenloses Beratungsangebot zu Suchtgefährdungen oder unsere Erziehungsberatung zu nutzen. Wir sprechen aber auch oft mit Angehörigen: Eltern, Großeltern oder Freunde, die sich Sorgen machen. Manchmal kommen Jugendliche auch selbst vorbei, weil sie sich besorgt fragen: Bin ich krank? Daneben werden Jugendliche auch vom Jugendamt, von der Schule oder einer Erziehungsberatung geschickt. Die Eltern sehen das Problem nicht immer selbst, verharmlosen es oft. Mit der neuen Diagnose ist uns in solchen Fällen sehr geholfen. Dann lasse ich die Jugendlichen einen Test machen, so wird die Störung „offiziell“. Es ist der „CIUS“-Test, der leichte von schwereren Störungen zu unterscheiden hilft.



Anke Korfhage sagt: „Nimm niemandem etwas, wenn du nichts anderes anbieten kannst. Das gilt auch fürs Computerspiel.“

Sehen Sie einen Anstieg der Fälle von „Gaming Disorder“?

Die Computersucht nimmt in unserer Statistik seit Jahren zu. Sie kommt – nach Cannabis und Alkohol – auf Platz drei, vor Partydrogen wie Ecstasy oder Kokain. In der täglichen Beratung macht es aber keinen Unterschied, ob ich jemanden vor mir sitzen habe, der computerspielsüchtig oder von Cannabis abhängig ist – sie leiden fast alle unter sozialem Rückzug. Dass die Zahlen bei uns steigen, liegt vielleicht daran, dass wir einen Schwerpunkt für Computersucht aufgebaut haben und sich das herumspricht. Es sind konkret etwa 80 bis 90 Fälle pro Jahr. Die meisten widmen sich einer Form von Computer-Rollenspiel. Nur etwa jede siebte Beratung ist mit einem Mädchen.

Was sind häufige Ursachen?

Ich treffe oft sehr unsichere junge Menschen, die im Spielen eine Form von Sicherheit finden. Schülerinnen und Schüler mit Lernschwierigkeiten oder solche, die schon mit anderen sozialen Störungen aufgefallen sind. Andersherum entstehen aus der Abhängigkeit neue Störungen und Konflikte. Sicherlich gibt es häufiger unterliegende Krankheitsbilder wie Depressionen, die wir aber nicht behandeln. Uns geht es vor allem darum, Wege und Strategien zu finden, den Spielkonsum in den Griff zu bekommen.

Und wie bekommen ihre Klienten das dann hin?

Wir beerdigen die Avatare, um uns symbolisch vom Spiel abzugrenzen. Besonders wichtig ist es zu lernen, regulierter zu spielen. Ganz aufhören, das ist bei digitalen Medien im Gegensatz zu echten Drogen nicht realistisch, weil sie uns ständig umgeben.

Wie sieht so eine Beratung bei Ihnen aus?

Wir treffen uns in der Regel wöchentlich, wobei die Dauer von ein Mal bis 30 Mal reichen kann, je nach „Schwere“ des Falls. Ein roter Faden ist, die Motivation zur Veränderung aufrecht zu erhalten. Ich frage: „Was wäre in drei Jahren, wenn du so weitermachen würdest?“ Wir suchen gemeinsam nach sinnvollen alternativen Aktivitäten, nach Personen, die unterstützend wir-

ken können. Der Wandel ist schwierig: Wir feiern Fortschritte, akzeptieren aber auch Rückschläge. Die gehören dazu.

Was machen die Spiele, dass sie uns so stark binden?

Die Faszination ist in der Arbeit mit den Jugendlichen ein großes Thema. Ich muss anerkennen, dass Spiele sie total begeistern. Dass es das ist, was sie innig lieben. Nur so kann ich Kontakt aufbauen. Viele Eltern wissen gar nicht, welches Ansehen sich ihre Kinder in der Spielwelt erworben haben: Da gehört der Sohn heimlich zu den Top 100 „World-of-Warcraft“-Kämpfern des Landes, und sie haben keinen Schimmer davon. Natürlich kann er damit nicht einfach aufhören, nur weil das Mittagessen kalt wird!

Helfen Gespräche noch bei einer richtig starken Spielsucht?

Wer seit drei Monaten massiv durchspielt, kann mit einer ambulanten Therapie dagegen angehen. Wer aber seit Jahren acht Stunden und mehr am Tag spielt, muss in eine stationäre Therapie. Das geht nicht mehr an dem Ort, an dem man lebt.

Was können speziell die Eltern tun?

Das Handy aus der Hand zu reißen ist ein No-Go! Stattdessen muss ich Klarheit zeigen, Präsenz. Und: Ich muss Vorbild sein. Also nicht sagen: „Leg dein Handy weg!“ Und dann gleich hinterher selbst zum Handy greifen. Oft höre ich von Eltern: „Wir haben doch schon so vieles ausprobiert, und nichts hat geklappt!“ In diesen Fällen ist den Kindern schlichtweg nicht mehr klar, welche Haltung die Eltern vertreten. Wichtig ist nämlich, dass diese Haltung konsequent vertreten wird – dann darf sie auch entspannt sein.

Wie sind die „Heilungschancen“?

Die sind gut, wo Leidensdruck herrscht und wo man sich ändern will. Ein wichtiger Grundsatz ist: Nimm niemandem etwas weg, wenn du ihm nichts anderes anbieten kannst! Wer aufhört zu spielen, muss alte Hobbys ausgraben oder neue, andere Interessen finden. Gibt es alte Träume, die weitergesponnen werden können? Wo ist ein „gesunder Rausch“ zu finden? Das versuchen wir herauszuarbeiten. Gemeinsam übrigens mit den Eltern. Manche wollen die Kinder hier nur „abgeben“, aber so funktioniert das nicht: Eltern sind Teil der Beratung, des Gesprächs, der Suche nach neuen spannenden Themen im Leben ihrer Kinder. ●



Stellen Sie schon früh klare Regeln über Medienzeiten auf!
Ein gemeinsamer Vertrag hilft:
www.mediennutzungsvertrag.de

BERATUNGSSTELLEN IN HAMBURG UND
SCHLESWIG-HOLSTEIN:

* SUCHT.HAMBURG: Landesweite Fachstelle für Suchtfragen:
www.sucht-hamburg.de

* stadt.mission.mensch: Suchtberatungs- und
Behandlungsstelle Kiel: www.stadtmission-mensch.de

