

Zusammenfassung der Workshops der Tagung ENTER.CONTROL.EXIT

Gaming und Gambling. Konvergenzen, Dynamiken, Behandlung und Prävention (Dr. Michael Dreier, Ambulanz für Spielsucht, Universität Mainz)

Über die zunehmende Verschmelzung von Glücksspielelementen und Computerspielen ging es in dem Workshop von Michael Dreier. Der Einzug von Glücksspielelementen in Form von bspw. Lootboxen und Pay-2-Win-Elementen in Computerspiele ist heute keine Seltenheit mehr, sondern gehört zum Standardrepertoire von gängigen Computerspielen. Ähnlich zum klassischen Glücksspiel ist auch hier die Wahrscheinlichkeit, einen seltenen und begehrten Gegenstand im Spiel zu ergattern, äußerst undurchsichtig und gering. Von diesen Überschneidungen abgesehen, lassen sich die Bereiche aus suchtpreventiver Perspektive hinsichtlich ihrer diagnostischen Kriterien unterscheiden, weshalb sich Präventionsangebote vorwiegend auf den Bereich der Computer- bzw. Internetabhängigkeit beschränken, jedoch Glücksspielelemente als einen Bestandteil integrieren.

Von Haltung und Deutungshoheit – Einsatz Digitaler Medien in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (Maik Rauschke, Medienreferent/AWO Braunschweig)

Zentraler Bestandteil des Workshops war die Auseinandersetzung mit der Haltung zu digitalen Medien in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. „Mein Kanal entspricht nicht dem Kanal der Kinder und Jugendlichen“, so Maik Rauschke. Es geht stets um die Bedürfnisse der Jugendlichen. Demnach schränkt laut Maik Rauschke „Smartphone Entzug [...] Kinder unglaublich ein.“ Einige Kinder und Jugendliche haben riesigen Spaß beim Zocken. Fachkräfte sollten daher immer die eigene Deutungshoheit reflektieren.

Zugleich gibt es eine gesetzliche Grundlage, die Mediennutzung zu fördern. Um dies in der Offenen Kinder und Jugendarbeit umzusetzen, sind entsprechende Konzepte unter der Berücksichtigung aktueller Entwicklungen zu realisieren bzw. stetig anzupassen. Aufgrund möglicher Gefahren, wie z. B. Cyber-Sex oder Cyber-Mobbing, sind Präventionsprogramme, u. a. in Schulen, aber auch die „Thekengespräche“ in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit von besonderer Bedeutung. „Es gilt nicht alles zu verbieten, sondern sichere Wege zu schaffen“, so Maik Rauschke – die Offene Kinder und Jugendarbeit als „Save Space“.

Behandlung von Jugendlichen bei Computerspielsucht (Bettina Moll, Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf)

Junge Menschen, die ihre Computer- und Internetnutzung nicht mehr kontrollieren können, finden im Deutschen Zentrum für Suchtfragen im Kindes- und Jugendalter (DZSKJ) im Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf passgenaue Beratungs- und Behandlungsoptionen. Neben ambulanten und –teilstationären Angeboten, werden Jugendliche auch stationär therapiert. Die Behandlungsmöglichkeiten wurden von Frau ergänzt durch Praxisbeispiele differenziert vorgestellt.



Im weiteren Verlauf des Workshops wurden Mechanismen und Spiele diskutiert, die am häufigsten in Zusammenhang mit Suchtproblemen stehen. Dies sind unter anderem sogenannte wettkampforientierte Shooter. Probleme entstehen aber auch durch die sehr hohe Identifikation der Gamer*innen mit der Welt, die sie in den Spielen erleben und die Abgrenzung zur realen Welt.

Picture Perfect? Selbstdarstellung und Selbstwahrnehmung in Social Media (Julia Günster, Thumbs & Hearts Berlin)

Sich in Sozialen Medien auszudrücken, nach Trends und Anregungen zu suchen sowie sich austauschen, ist heute ein fester Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen. Insbesondere junge Frauen sind heute aktiv in Sozialen Medien unterwegs. Den geschlechtsspezifischen Nutzungsmustern und stereotypen Selbstdarstellungen ging Julia Günster in ihrem Workshop auf den Grund.

Anhand von Studien und Beispielen von Instagram illustrierte Günster die Posen von jungen Männern und Frauen, anhand derer spezifisch weibliche und männliche Charaktereigenschaften über Bildsprache vermittelt werden. Ein Schwerpunkt des Workshops waren die vermittelten Schönheitsideale und Körperbilder, die über die Sozialen Medien an die Zielgruppe herangetragen werden und häufig zu einem gestörten Essverhalten und verzerrter Körperwahrnehmung führen können.

Es gibt aber auch Hoffnung: der Trend zur Body Positivity, das unbearbeitete und ungefilterte Zurschaustellen von Körpern, nimmt in den Sozialen Medien immer mehr Raum ein und regt zum Nachdenken und der Kritik an der Fotobearbeitung ein.

Zocken, chatten, posten: Jugendliche auf dem Weg in die Medienmündigkeit begleiten (Steffi Görriß, SuchtPräventionsZentrum, Hamburg)

Welche niedrigschwelligen und präventiven Ansätze gibt es, um mit Jugendlichen über das Thema Medienkonsum ins Gespräch zu kommen? Eine Möglichkeit ist das Lernarrangement „Digitale Medien: Chancen und Risiken“ des Landesinstituts für Lehrerbildung und Schulentwicklung. Es wurde speziell für den Einsatz an Schule entwickelt, ist aber auch für andere Bereiche anwendbar.

In dem Workshop konnten die Teilnehmenden selber Methoden des Lernarrangements kennenlernen und ausprobieren. Die Inhalte reichen von der Auseinandersetzung mit Tätigkeits- und Medienbegriffen, über die Chancen und Risiken von Medien, bis hin zur Suchtentwicklung. Hervorzuheben ist, dass für die Workshop-Teilnehmer*innen oftmals die Chancen der Mediennutzung, zugleich Risiken für die Nutzer*innen darstellten, wie z. B. Informationen vs. Fake News, Verfügbarkeit vs. Realitätsverlust.

Bei der Einordnung von Karten bzw. Begriffen, die die Suchtentwicklung am Beispiel von digitalen Medien widerspiegeln sollte, kam es zu anregenden Diskussionen. Was ist mit dem Spaß-Faktor? Ab wann kann man von einer Abhängigkeit bzw. Sucht sprechen?



Exploring other worlds: Einblicke in aktuelle Gaming-Trends (Benjamin Heinemann, Initiative Creative Gaming e.V.)

Im Rahmen des Workshops standen aktuelle Gaming Trends und suchtfördernde Mechaniken von digitalen Spielen im Mittelpunkt. Es wurde sehr deutlich, dass Games schon lange nicht mehr nur für wenige vor allem junge Menschen interessant sind. Über 37 Millionen Menschen in Deutschland spielen regelmäßig oder wenigstens ab und zu Games. Gespielt wird an der Konsole, dem PC und auch dem Smartphone.

Spielen mit anderen steht für die meisten Gamer*innen dabei im Fokus. Knapp 9 von 10 Gamer*innen (87 Prozent) spielen zusammen mit anderen, 43 Prozent sogar regelmäßig. Zwei Drittel (67 Prozent) spielen Games im Freundeskreis, mit der Familie oder anderen Bekannten privat zu Hause. 58 Prozent spielen mit anderen Menschen im Netz. D.h. Gaming heißt für viele auch, dass man miteinander in Kontakt steht und in Beziehung mit anderen Menschen kommt.

Spiele haben jedoch auch Schattenseiten. Neben suchtfördernden Mechanismen stehen wirtschaftliche Interessen und die damit zusammenhängenden Begleiterscheinungen auch im Fokus von Diskussionen von Gamer*innen, die die Kommerzialisierung und „Abzocke mittels in App-Käufen, Loot-Boxen und ähnlichem stark kritisieren. Der Wirtschaftsfaktor Games hat weltweit die größten Unternehmen aktiviert, so dass zu befürchten ist, dass diese negative Entwicklung noch nicht zu Ende ist.

