



Landeshauptstadt
München
Sozialreferat
Stadtjugendamt

Im Labyrinth der neuen Medien



Impressum

Herausgegeben von	Landeshauptstadt München Sozialreferat Stadtjugendamt Abteilung Erziehungsangebote Pflege und Adoption Severinstraße 2 81541 München
Redaktion	Silvia Dunkel
Bildnachweis:	Titel: © NN – Fotolia.com S. 45: © Peter Gaymann
Satz und Gestaltung	dtp/layout, <i>agentur für grafik & design</i>
Druck	Stadtkanzlei Gedruckt auf 100 % Recycling-Papier

Nachdruck nur mit Genehmigung der Herausgeberin

Vorwort

Liebe Pflegeeltern, liebe Adoptiveltern,

laut neueren Statistiken verbringen über 90 Prozent der Jugendlichen in Deutschland täglich mehr als zwei Stunden mit exzessivem Spielen, Chatten und Surfen im Internet. Begrifflichkeiten wie twittern, bloggen, Call of Duty, Ego-Shooter etc. sind ihnen in der Regel weitaus geläufiger als uns Eltern. Die Kinder von heute kennen keine Welt mehr ohne Internet.

Über die Auswirkungen wird viel gestritten, es werden sehr unterschiedliche Ergebnisse einiger Studien von verschiedenen Hirnforschern und Neurobiologen diskutiert. Die Bandbreite reicht von Aussagen wie „Digitale Medien machen süchtig, sie schaden langfristig dem Körper und vor allem dem Geist“ bis hin zu Entwarnungen, die aufzeigen, dass eine ausreichende Förderung eines Kindes praktisch nicht mehr ohne digitale Medien möglich ist.

Wir möchten mit den im Heft befindlichen Artikeln einen Einstieg in das Thema ermöglichen und hoffen, dass einige Ihrer Fragen hier Beantwortung finden. Vielleicht ermöglicht es auch im Hinblick auf potentielle Weihnachtsgeschenke mit etwas mehr Sicherheit an die Auswahl ran gehen zu können.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Familien eine schöne „staade Zeit“; allen, die Weihnachten feiern schöne und friedliche Weihnachtstage ohne Familienstress und einen guten Rutsch in ein für Sie und Ihre Familien gutes Jahr 2013.

Herzliche Grüße



Silvia Dunkel
Sachgebietsleitung

Inhalt

Vorwort	1
Zwischen Faszination und Sucht	3
Computer und Co im Kinderzimmer	19
Muss es immer Mord und Totschlag sein?	28
Cyber-Mobbing	37
Der Umgang mit sozialen Netzwerken am Beispiel von Facebook	44
Wir haben online so viele Freunde, dass wir ein neues Wort für die echten brauchen	50
Pflegeeltern werben Pflegeeltern	53
Cirkus Krone	55
Themenreihe für Pflegeeltern	56
Neues Angebot in Kooperation mit der Kindertagespflege – Themenabende	58
Fortbildung Traumapädagogik – für Pflegeeltern	60
Sonderveranstaltung: „Computerspiele im Selbstversuch“	64
Einladung zum 6. Pflegefamiliennachmittag am 28.07.2013	65
Treffpunkt für Verwandtenpflegen	66
Gruppenangebote – Für wen gibt’s was?	67
Anlagen Veranstaltungskalender und Postkarte	

Zwischen Faszination und Sucht

Exzessives Computerspiel als Entwicklungsrisiko

Rita Berger

Der Einzug neuer Medien in den Alltag von Familien mit Kindern und Jugendlichen führte schon in der Vergangenheit zu kontrovers geführten Diskussionen. Erzieher und Eltern beschäftigten und beschäftigen sich mit der Frage, wie der Nachwuchs vor den negativen Auswirkungen geschützt werden kann. So machte man sich im 18. Jahrhundert über die zunehmende „Lesesucht“ von Frauen und Kindern Sorgen. Lesen galt als schädlich und Jugendkriminalität wurde auf das Lesen von Büchern zurückgeführt. Man fürchtete, dass Kinder durch falschen Lesestoff zu falschem Wissen kämen und durch das Lesen körperlichen Schaden nähmen. Bei den Frauen befürchtete man, dass sie über dem lustvollen Lesen von Romanen ihre Pflichten als Hausfrau, Mutter und Gattin vernachlässigen würden. Diese Sorge, man mag es kaum glauben, hielt bis in die 50er Jahre an (Köhler, 2008, S. 31 ff). Damals wie heute hatte man Sorge, dass Kinder mit den Darbietungen der neuen Medien in ihren emotionalen und kognitiven Fähigkeiten überfordert sind und in Folge dessen abweichendes Verhalten zeigen. Heute bestimmt der richtige Umgang mit Computern die medienpädagogische Debatte und dies sicherlich zu Recht. Der Einzug von Computern und Internet in nahezu alle Haushalte macht es notwendig sich zu fragen, welche Auswirkungen häufige Computernutzung auf kindliche Entwicklung haben kann, welche Risikofaktoren im weiteren Verlauf zu süchtigem Verhalten führen können und welche Möglichkeiten Eltern und Erzieher haben, Kinder zu einem verantwortungsvollen Umgang mit den neuen Medien zu erziehen.

Faszination Computerspiel

Dass Computer und Internet eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche ausüben, ist selbstverständlich, da diese neuen Medien im Alltag der Erwachsenen mittlerweile eine wichtige Rolle spielen. Der nachfolgende Artikel beschäftigt sich mit dem vergleichsweise neuen Erscheinungsbild der Computerspielsucht. Um zu verstehen, weshalb häufiges Computerspielen von Kindern und Jugendlichen zu einem Entwicklungsrisiko werden kann, soll zunächst erörtert werden, welche Bedeutung das herkömmliche Spiel für die Entwicklung der Kinder hat.

In einem zweiten Schritt wird auf die Besonderheit des Spielens am Computer und süchtiges Computerspielen eingegangen. Abschließend werden Anregungen zum Umgang mit dem „computerspielenden“ Kind gegeben, ohne dabei einen Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben.

Warum spielen Kinder?

- Das Spiel ist eine Form der kindlichen Auseinandersetzung mit den Anforderungen der Gesellschaft. Im Spiel mit Gleichaltrigen wird etwas gelernt über Rollenerwartungen und Handlungsabläufe zukünftiger Lebensaufgaben (z.B. Einkaufen gehen, Schule spielen). Da Kindern und Jugendlichen nur begrenzte Fähigkeiten zur Bewältigung von Aufgaben zur Verfügung stehen, ist das Spiel eine Technik mit der in einem geschützten Rahmen wichtige Verhaltensweisen eingeübt werden können. Erste Perspektivenübernahme ist typisch für die Rollenspiele von Kindern und ermöglicht es später Empathiefähigkeit zu entwickeln.
- Zudem bieten Spiele dem Kind die Möglichkeit den Erwachsenen im Hinblick auf Kraft, Geschicklichkeit und Arbeit nachzueifern. Da das Spiel aber trotzdem in der Realität stattfindet, erfährt das Kind gleichzeitig, dass es Begrenzungen und Reglementierung durch Spielpartner oder der Umwelt gibt.
- In Spielen spiegeln sich viele Hauptmerkmale einer Kultur wider. Spiele sind ein wesentlicher Bestandteil der Entwicklung, in ihnen zeigt sich das Regelwerk das innerhalb der jeweiligen Gesellschaft Gültigkeit hat. Das Kind lernt im Spiel auch, dass Regeln ausgehandelt werden können und erfährt somit, dass es Einfluss haben kann auf festgelegte Gebote und Verbote (vgl. Thalemann/Thalemann, 2010, S. 123ff).
- Im Spiel hat das Kind die Möglichkeit Zwänge der Wirklichkeit zu vergessen und auch tabuisierte Impulse und Regungen zu leben. Das kindliche Spiel gehorcht in weiten Teilen dem „Lustprinzip“. Es bietet die Möglichkeit auf symbolhaftem Weg schwierige Situationen der Realität nachzustellen. Im Spiel ist es möglich, Distanz zum eigentlichen Problem zu halten und sich trotzdem damit auseinanderzusetzen. Es

ist spielerisch möglich, sich mit Ängsten zu beschäftigen und Gefahren zu bestehen, die es im Leben in dieser Form vielleicht so gar nicht gibt (vgl. Köhler, S.111ff).

- Kinder spielen, weil es die beste Art und Weise ist, die sich entwickelnden Sinne zu schulen und die unterschiedlichen Wahrnehmungen der Sinneskanäle zu integrieren. Die Integration der verschiedenen Sinneswahrnehmungen, ist eine Voraussetzung für eine gesunde kindliche Entwicklung (vgl. Pflegeelternrundbrief I/2012).
- Lernen ohne Spiel wäre nur ein unflexibles Einüben von Fertigkeiten. Um wichtige Sozialisationsaufgaben zu bewältigen, scheint das kindliche Spiel der „Königsweg“ zu sein, da das Kind Grenzen erfahren kann. Dabei kann es innerhalb der jeweils eigenen emotionalen und kognitiven Fähigkeiten, das Spiel selbst gestalten (vgl. Thalemann/Thalemann2010, 123ff).

Besonderheiten des Computerspieles

Das Spiel am Computer weist einige Unterschiede zum herkömmlichen Spiel auf und birgt aus dieser Unterschiedlichkeit heraus Risiken. Besonders scheinen mir die Unterschiede hinsichtlich Kontrollierbarkeit des Spielgeschehens, die Aufhebung von Raum und Zeit und die sehr einseitige Auslastung der Sinneskanäle, was vermutlich Auswirkungen auf das sich entwickelnde Gehirn hat. Elektronische Spiele bringen es mit sich, dass viele Schranken, die die Umwelt dem herkömmlichen Spiel auferlegt, umgangen werden können. Bildschirmspiele ermöglichen es Kindern und Jugendlichen in einem anderen Maße, Grenzen des eigenen Handelns und der Umwelt zu verlassen und in virtuellen Welten dem Bedürfnis nach Autonomie und Anerkennung nachzukommen (Thalemann/Thalemann, 2010, 123ff). Beim Umgang mit dem Computer herrscht eine sehr einseitige Form des sozialen Austausches vor, der Spieler sitzt meist alleine vor dem Bildschirm. Die sinnlichen und körperlichen Erfahrungen beschränken sich vor allem auf den Bereich der visomotorischen Sinneskanäle. Die

Aufzählung der folgenden Besonderheiten soll nicht als Plädoyer für ein „Umgangsverzicht“ mit Computern durch Kinder und Jugendliche verstanden werden. Der nachfolgende Artikel soll dazu beigetragen, Eltern eine bewusste Entscheidung über die Art und Weise der Computernutzung ihrer Kinder zu ermöglichen.

Kontrollierbarkeit und Selbstwirksamkeit

Computerspiele bringen für den Spieler ein hohes Maß an Kontrollierbarkeit, darin besteht ein Teil des psychologischen Gewinns. Computerspiele stehen, sofern die technischen Voraussetzungen vorhanden sind, jederzeit zur Verfügung und sind somit eine naheliegende Lösung, Langeweile ohne Anstrengung, aufzulösen. Die Auswahl des Spiels und meist auch der Schwierigkeitsgrad können ohne sozialen Aushandlungsprozess ausgedacht werden. Damit kann der Spieler einerseits bestimmen, ob und wie sehr er sich anstrengen möchte, außerdem erspart er sich mögliche Zurückweisungen, wie sie in der Realität manchmal vorkommen.

Computerspiele sind in der Regel so programmiert, dass auf eine erfolgte „Eingabe“, eine sofortige Rückmeldung zu erwarten ist. Auf eine erfolgreich gelöste Aufgabe ist mit einer Belohnung (beispielsweise das Erreichen des nächsten Scores) zu rechnen. Das Bedürfnis nach Lustgewinn und Unlustvermeidung kann bei Computerspielen besser kontrolliert werden, als im herkömmlichen Spiel. Belohnungsaufschub und das Zurückstellen des Bedürfnisses nach Anerkennung kann auf diese Art und Weise nur eingeschränkt erworben werden, da derartig prompte Reaktionen auf gezeigtes Verhalten im realen Leben nicht zu erwarten sind (vgl. Wölfling, 2009, S. 291ff und Bergmann, Hüther, 2006, S. 47ff).

Der Computer reagiert entsprechend der Eingabe des Nutzers. Die Auswirkungen des eigenen Handelns sind durch dieses schnelle Reagieren eindeutig und sofort zu identifizieren. In sozialen Interaktionen ist dies eher selten, da sie in der Regel nicht vom einzelnen Individuum allein abhängen. Schnelle Rückmeldungen führen zu einem hohen Grad an Selbstwirk-

samkeiten, die in dieser Form in den herkömmlichen sozialen Beziehungen nicht gegeben sind und zu falschen Erwartungen in der Realität führen können.

Aufhebung von Raum und Zeit

Aufhebung von Raum und Zeit ist zunächst etwas, was jedem kindlichen Spiel immanent sein kann. Mit dem selbstgebauten Lego-Raumschiff können entfernte Galaxien bereist werden. Das Kinderzimmer kann in ein Schloss, einen Kaufladen oder in eine Eisbärenhöhle verwandelt werden. Im Computerspiel und im Internet ist aber vieles anders. Das Hineinbegeben, das Vergessen der Realität ist fast schon Pflicht bei der Aufnahme von Bildschirmspielen, zumindest um sie gut zu bewältigen. Computer und Internet sind symbolische und virtuelle Räume. Allerdings verschwindet aufgrund der immer realistischer werdender Bilder der symbolhafte Charakter. Im Computerspiel werden Räume betreten, sie werden nicht durch die eigene Fantasie im Spiel geschaffen. Spielräume, die durch die eigene Fantasie geschaffen wurden, reichen genauso weit, wie sie der Handlungsfähigkeit und der Vorstellungskraft des Kindes entsprechen. Die aktive Beteiligung und die Möglichkeit des Eingreifens in Handlungsabläufe über Maus und Joystick führen dazu, dass die Grenzen zwischen Realität und Fiktion noch mehr verschwimmen als dies beim Fernsehen der Fall ist. Je jünger die computerspielenden Kinder, um so mehr ist von einer derartigen Verwischung der Trennlinie zwischen Spiel und Wirklichkeit auszugehen.

Die virtuellen Welten von Computer und Internet bringen es mit sich, dass Zeit und Raum keine stabilen Komponenten mehr sind. Sie können ohne Probleme überwunden werden. Ausflüge in vergangene Zeiten oder in die Zukunft in wenigen Sekunden sind jederzeit möglich. Körperliche Beschränkungen werden in einer Art und Weise aufgehoben, wie herkömmliches Spiel dies nicht möglich machen konnte. Bilder können so verändert werden, bis das Gegenteil von dem ausgedrückt wird, von dem was ursprünglich damit erreicht werden sollte. Geht man davon aus, dass das

sich entwickelnde Gehirn bemüht ist, Struktur in die vielfältigen Reize der Umwelt zu bringen, sind Bedenken, die eine Überforderung der emotionalen und kognitiven Fähigkeiten des Kindes befürchten, nachvollziehbar (vgl. Bergmann, Hüther, 2006, S. 51ff).

Reduktion auf wenige Sinneskanäle

Computer und Computerspiele bieten vor allem Reize visueller und visomotorischer Art. Alle anderen Sinneskanäle und körperlichen Wahrnehmungen werden wenig oder kaum eingesetzt. Die gesamte Wahrnehmung wird fast ausschließlich durch eindrucksvolle Bilder gefüttert. Die Körperempfindungen bleiben weitgehend zurück. Dominiert wird der Umgang vom Gesichtssinn. Dem Sehsinn wird bei längerem Spiel am Monitor eine immens hohe Konzentrationsleistung abverlangt. Intensives Spiel verlangt eine hohe Aufmerksamkeit für das was über das Auge wahrgenommen wird. Visomotorisch ist eine blitzschnelle Steuerung der Hand über die Maus oder die Spielkonsole notwendig. Der hochkonzentrierte Spieler erreicht eine Art Überkonzentration, in dem körperliche Wahrnehmungen nicht wahrgenommen werden. Beim Computerspiel entsteht eine Anpassung auf rein visueller Ebene. Die Folge ist, dass Vielspieler häufig über eine gut entwickelte Auge-Hand-Koordination verfügen, wohingegen andere Sinnesempfindungen nur eingeschränkt verarbeitet werden können.

Die immer realistischer wirkenden Bilder lassen vergessen, dass die Welt begriffen werden muss, z.B. dass die Dinge kantig oder glatt, heiß oder kalt, schwer oder leicht sind. Aus körperlicher Erfahrung, wie sie im realen Spiel stattfindet, entsteht das eigene Gefühl für den Körper und daraus eine Erfahrung über sich selbst. Sinneserfahrungen, vor allem von Kindern, sind immer verbunden mit Selbsterfahrung (vgl. Pflegeelternrundbrief I/2012). Aus der Erfahrung des Sinnlichen und des Körperlichen ergibt sich ein Bewusstsein von sich selbst und der Welt. Diese Basis wird im virtuellen Raum verlassen. (vgl. Bergmann/Hüther 2006, S. 77ff und Schmitt, 2011, S. 94ff).

Neurobiologische Aspekte des Computerspiels

Nach Hütter funktioniert das menschliche Gehirn ähnlich wie ein neu eröffnetes Kaufhaus. Anfangs gibt es ein großes Spektrum an Waren. Das später vertriebene Warensortiment hängt davon ab, was tatsächlich gekauft wurde. Ähnlich ist es mit dem menschlichen Gehirn. In den Arealen, die häufig aktiviert werden, finden Verknüpfungen statt, während die nicht Benutzten brach liegen. Bedenklicher als das, was im Spiel trainiert wird, ist demzufolge, das was weniger aktiviert wird. Da, wie oben bereits erwähnt, fast ausschließlich über das Sehen aufgenommene Reize verarbeitet werden, kommt es zu weniger Verknüpfungen mit den Gehirnarealen, die für die Verarbeitung anderer Sinneskanäle zuständig sind. (vgl. Bergmann, Hütter S. 70ff).

Ein zweiter neurobiologischer Aspekt ist die Art und Weise der Aktivierung der für Belohnung zuständigen Gehirnareale. Wenn ein Kind sich auf die Suche macht und etwas findet, freut es sich, genauso wie wir Erwachsenen. Solange das Kind auf der Suche ist, herrscht in seinem Gehirn eine gewisse Unruhe. Diese Spannung wird durch das Erfolgserlebnis aufgelöst. In diesem Augenblick, in dem aus der Unordnung Ordnung, aus der Unruhe Ruhe wird, entsteht ein Gefühl der Zufriedenheit. Das Belohnungszentrum im Zwischenhirn wird aktiviert und Botenstoffe werden ausgeschüttet, die zu neuronalen Bahnungen im Gehirn führen (vgl. Bergmann, Hütter, 2006, S. 70ff).

Computerspiele sind häufig so aufgebaut, dass es vergleichsweise häufig zu „Belohnungen“ kommt. Die Ereignisfrequenz ist vergleichsweise hoch, weil in recht kurzen Abständen beispielsweise 10 Monster gefangen werden müssen. Bei jedem Fang eines Monster wird das Belohnungssystem aktiviert und die neuronalen Bahnungen finden ihren Weg (vgl. Schmitt, 2011, S. 71). Wenn Kinder und Jugendliche mehrere Stunden vor ihrem Computer verbringen, verändern sich nicht nur ihre Wahrnehmungsempfindungen und ihr Raum- Zeitempfinden, es verändert sich auch ihr Gehirn.

Was ist Computersucht?

Studien weisen darauf hin, dass von den aktiven Computerspielern ungefähr 10 Prozent süchtiges Verhalten zeigen (vgl. Grüsser, 2009, S. 113). Das heißt nichts anderes, als dass jeder Zehnte, der als Freizeitaktivität Computerspiel benennt, dies in einem Ausmaß tut, dass es von Fachleuten als krank eingeordnet wird.

Da es sich um ein vergleichsweise neues Erscheinungsbild handelt, gibt es im ICD 10, dem internationalen Klassifikationssystem für psychische Störungen, noch kein eigenständig beschriebenes Krankheitsbild. Ähnlich wie bei den substanzbezogenen Süchten (z.B. die Abhängigkeit von Alkohol) wird auch bei der Computersucht davon ausgegangen, dass durch exzessives Computerspiel wichtige Entwicklungsaufgaben nicht vollzogen werden können. Die jungen Menschen haben Schwierigkeiten sich vom Elternhaus abzulösen oder sie schaffen die schulischen und beruflichen Aufgaben nicht.

Folgende Kriterien werden von Fachleuten aufgeführt, wenn versucht wird exzessives Computerspiel als Sucht einzuordnen.

- Es besteht ein unwiderstehliches Verlangen, Computer zu spielen. Es kommt zu einer ständigen gedanklichen Beschäftigung mit dem Internet. Kann gerade nicht gespielt werden, wird an vorherige Online-Aktivitäten gedacht oder zukünftige Computerspielhandlungen werden vorweggenommen, um die Zeit bis zum nächsten Spiel zu überbrücken.
- Es kommt zu einer verminderten Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspiels. Eine Ausdehnung der im Internet verbrachten Zeiten, um noch eine Befriedigung zu erlangen ist die Folge. Versuche, den Computerkonsum zu regulieren, sind erfolglos.
- Es kommt zu Entzugserscheinungen in Form von Nervosität, Unruhe und Schlafstörungen bei verhinderter Computerspielnutzung. Vor allem bei Verboten kann es zu Gereiztheit und Aggressivität kommen.

- Es kommt zu einer Steigerung der Häufigkeit, oder der Intensität und Dauer des Computerspielens (Toleranzentwicklung).
- Eine fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen und Interessen ist festzustellen, so werden z.B. Hobbies, die früher gerne ausgeübt wurden, vernachlässigt.
- Das exzessive Computerspielen wird trotz eindeutiger schädlicher Folgen fortgesetzt, z. B.: Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule (vgl. Grüsser, 2009, S.117).

Wenn Kinder und Jugendliche betroffen sind, ist der Leidensdruck der Eltern oder anderer wichtiger Bezugspersonen, häufig höher als beim Jugendlichen selbst. Das Ausmaß der Abhängigkeit wird häufig erst dann deutlich, wenn das Computerspiel untersagt wird oder Schritte in die Selbstständigkeit erfolgen sollen.

Welche Kinder und Jugendlichen sind gefährdet?

Aufgrund der vergleichsweise neuen Erscheinungsform des pathologischen Computerspiels steckt die Forschung zu diesem Thema noch in den Anfängen. Trotzdem lassen sich Kriterien beschreiben, die das Risiko für exzessives Computerspielen erhöhen.

Männliche Kinder und Jugendliche sind mehr gefährdet als Mädchen.

Für alle jene, die mit Kindern und Jugendlichen zu tun haben, überrascht die Tatsache sicherlich nicht, dass männliche Kinder und Jugendliche von Computerspielen mehr angezogen werden als Mädchen. Befragt man junge Menschen nach ihrem Medienverhalten zeigt sich schnell, dass Mädchen die neuen Medien vor allem zur Kommunikation nutzen. Sie verständigen sich gerne über SMS und unterhalten sich mit Freunden über Facebook. Computerspiele hingegen ziehen Jungen an. Diese

scheinen vor allem das eher jungentypische Bedürfnis nach Wettstreit zu befriedigen (Schmitt S.). So gibt ein Großteil der Jungs, neben dem Wettbewerbscharakter, Langeweile als Grund für das häufige Computerspielen an. Für Jungs ist das Spielen am Computer, Urlaub vom Alltag, eine gute Möglichkeit, sich vom Stress zu erholen (vgl. Grüsser, 2009, S. 112ff).

Pubertät als sensible Lebensphase

In der entwicklungspsychologischen Forschung konnte festgestellt werden, dass Suchtverhalten häufig in der frühen Adoleszenz beginnt. Eine Reihe an Entwicklungsaufgaben müssen in dieser Zeit bewältigt werden. Die Heranwachsenden wollen einen Platz in der Peergroup finden, die Ablösung vom Elternhaus beginnt und schulische und berufliche Weichen werden gestellt. Die Pubertät steht ganz im Zeichen der Identitätsfindung. Jugendliche müssen auf eine neue Art lernen Beziehungen und Freundschaften aufzubauen und zu unterhalten und das eigene Leben kreativ und zufrieden zu gestalten. In Situationen in denen sie dem Leistungsdruck nicht standhalten können, ist das Computerspiel im Sinne eines Rückgriffs in die kindliche Fantasiewelt, besonders verführerisch (Beranek, Cramer-Düncher, Baier, 2009, S. 68ff).

Untersuchungen haben gezeigt, dass jene Jugendliche in Belastungssituationen eher aufs Computerspielen zurückgreifen, die schon als Kinder viel Zeit vor dem Computer verbrachten (vgl. Grüsser, 2009, S. 112ff). Im neurobiologischen Verständnis greifen sie auf neuronale Bahnungen zurück, die bereits früher gelegt wurden und die im Gehirn die Erinnerung zurückgelassen haben, dass Computerspielen mit einem Gefühl des Wohlbefindens verbunden ist. Vermutlich haben sie hier schon erfahren, dass Computerspielen aufgrund der sehr prompten Belohnungsstruktur schnell zu positiven Gefühlen führt.

Jugendliche, die nach den Gründen für ihr exzessives Computerspiel befragt wurden, gaben an, dass sie aufgrund mangelnder Gleichaltrigenkontakte besonders gerne auf Computerspiele zurückgreifen und so

versuchen Langeweile zu vertreiben. Es müssen also nicht nur die von Ausgrenzung bedrohten Jugendliche sein, die Gefahr laufen von Computerspielen abhängig zu werden, sondern es scheint so, dass Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen mittlerweile so organisiert sind, dass ein einfaches Treffen mit Gleichaltrigen nicht mehr ohne weiteres möglich ist, da der Freund in der Nachbarschaft keine Selbstverständlichkeit mehr ist (Thalemann, Thalemann, 2010 S. 135ff).

Copingstrategien

Untersuchungen an jugendlichen Spielern mit süchtigem Spielverhalten zeigen, dass Jugendliche, die hinsichtlich ihres Computerspiels als problematisch eingestuft wurden, vergleichsweise geringere Fähigkeiten haben, negative Gefühlslagen auszudrücken und zu bewältigen als ihre Altersgenossen. Sie neigen verstärkt dazu, das Computerspielen als Reaktion auf Ärger- und Frustrationserlebnisse einzusetzen. Diese Jugendlichen haben gelernt, dass das Spiel am Bildschirm hilfreich ist, um negative Gefühle zu vermindern und Stress zu reduzieren. Jugendliche mit süchtigem Spielverhalten tendieren weniger dazu, Probleme mit Freunden oder Eltern zu besprechen. Sie versuchen das Problem zu verdrängen oder sich abzulenken. Aktivitäten am Computer sind dazu besonders gut geeignet (vgl. Grüsser 2009),

Copingstrategien, die auf Medienkonsum basieren, führen zwar kurzfristig zu emotionaler Entlastung, verhindern aber die grundlegende Erfahrung dass Stress im zwischenmenschlichen Kontakt bewältigt werden kann (Wölfling, 2009 S. 297 ff).

Kinder und Jugendliche mit Belastungen in der Vorgeschichte

Nicht alle Kinder und Jugendliche sind in gleichem Maße gefährdet in den Sog der virtuellen Medien zu geraten. Gefährdet sind eher Kinder und Jugendliche, die depressiv, ängstlich oder sozial zurückgezogen sind, ohne dass schon eine Erkrankung im psychiatrisch auffälligen Bereich vorliegen

muss. Es gibt Befunde, die dafür sprechen, dass von Computersucht Betroffene häufig früher unter einer Bindungsstörung litten. Auch Kinder mit ADHS in der Vorgeschichte scheinen ein höheres Risiko hinsichtlich Computersucht zu haben. (vgl. Hüther, 2006, S. 139ff).

Das Computerspiel, bzw. die Computersucht kann dann als eine Art Selbstmedikation angesehen werden. Computerspiel wird genutzt, um negative Gefühle zu regulieren. Gewinne und Erfolgserlebnisse beim „Computern“ vermitteln ein Gefühl des Wohlbefindens, Angst und Minderwertigkeitsgefühle werden vermindert. Das Abtauchen in die Welt der Computerphantasien hat beruhigende und selbstregulierende Wirkungen. Das im Computer geschaffene Ich hat dann eine besondere Bedeutung, wenn das reale Ich mit Depression und Versagensängsten zu kämpfen hat. Sich einen Charakter, einen sogenannten Avatar, als zweites Ich zu zulegen ist vermutlich für jene Jugendliche besonders anziehend, die oft enttäuscht oder gekränkt wurden. Für den kränklichen, empfindsamen und oft isolierten Menschen ist diese sehr ichbezogene Freiheit im Netz, wie ein Befreiungsschlag. Das Gefühl der Einsamkeit wird in Online Spielen durch die „Community“ aufgehoben. Sucht entsteht nach Hüther immer aus einem Gefühl des Ungenügens, wenn spürbar wird, dass etwas fehlt im Leben. Je schwerwiegender die Selbstwertproblematik, desto beruhigender und befreiender scheint das Spiel zu wirken (Hüther).

Einen etwas anderen Aspekt für süchtiges Computerspielen brachten neuere Studien mit exzessiven Computernutzern zu Tage. Süchtige Computerspieler scheinen eine überhöhte Ablehnung von Langeweile mit sich zu bringen. Sie haben eine Tendenz bevorzugt Verhaltensweisen auszuführen, die ein hohes Maß an Stimulation mit sich bringen. So berichteten Patienten in der Ambulanz für Spielsucht, dass sie immer wieder rasch an verschiedenen Betätigungen Gefallen finden, diese anfängliche Euphorie aber schnell einem Gefühl der Langeweile weicht (vgl. Grüsser). Für die betroffenen Jugendlichen erscheint Computerspiel als probates Mittel um dem Langeweilegefühl entgegenzuwirken. In der Fachsprache handelt es sich hier um Jugendliche, die besonders hohe Werte in der Skala „sensations seeking“ haben.

Medienkonsum

Untersuchungen zeigten, dass Jugendliche die später computersüchtig wurden, im Durchschnitt jünger waren als ihre Altersgenossen (im Durchschnitt fingen die Kinder oder Jugendlichen, um ca. eineinhalb bis zwei Jahre früher an, regelmäßig Computer zu spielen). Die Kinder mit süchtigem Verhalten sehen im Vergleich mehr fern, sie haben auch häufiger einen eigenen Fernseher im Kinderzimmer, als andere Gleichaltrige. Die Zunahme an Spielzeiten hat einen Zusammenhang damit, ob ein Computer im eigenen Zimmer steht.

Interaktivität

Gefährdung hinsichtlich Computersucht lässt sich nicht alleine aus vermindertem Selbstwert, mangelnden Copingstrategien und pubertätsbedingten Krisen erklären. Es scheint so, als besäßen Computerspiele, vor allem wenn sie Online gespielt werden können, ein eigenes Suchtpotential, das Jugendliche und Heranwachsende in ganz besonderer Weise anspricht.

Dabei scheint es weniger das Spiel an sich zu sein, das diese hohe Anziehungskraft ausübt, sondern die hohe Interaktivität die Spieler bindet und dazu bringt immer mehr Zeit am Bildschirm zu verbringen. Kinder und Heranwachsende suchen im Spiel mit Gleichaltrigen soziale Anerkennung, sie suchen nach der eigenen Identität und sie wollen Freundschaften schließen. Das Online-Computerspiel ermöglicht es, soziale Kontakte zu pflegen und sich gleichzeitig hinter einer zweiten Identität zu verbergen. Bei Computerspielen wie World of Warcraft steht ein weltumspannendes Netz zur Verfügung. Es bedarf keiner Vorbereitung und keiner Planung. Es reicht, den Computer einzuschalten und sich einzuloggen.

In höheren Levels steigt das Gefühl der Zugehörigkeit. Man ist auf andere Spieler angewiesen, um gesetzte Ziele und gemachte Pläne zu verwirklichen. Diese Beziehungsdimension birgt ein immenses Abhängigkeitspotential. Die Bindung besteht häufig nicht an ein bestimmtes Computerspiel,

sondern an die Community, an das virtuelle soziale Netz von Spielern. Eine Untersuchung der Universität Koblenz-Landau belegt, dass für Vielspieler und pathologische Computerspieler das Angebundensein an eine Spielergemeinschaft das Hauptargument für das häufige Spielen ist. Falls notwendig wird nachts der Wecker gestellt (die Müdigkeit am nächsten Tag wird in Kauf genommen) um mit den virtuellen Mitgliedern des Clans oder der Gilde, entscheidende Spielzüge zu tätigen (vgl. Bergmann, Hüther, 2006, S. 11ff).

Computer sind im Alltag nicht wegzudenken

Computerspiele haben sich mittlerweile gesellschaftlich etabliert. Ähnlich wie einen Fernseher zu besitzen, ist es mittlerweile normal und notwendig einen Computer und einen Internetanschluss zu haben. Für alltägliche Handlungen wie Hausaufgabenenerledigung, oder um Stundenplanänderungen zu erfahren ist Internet und Computer nicht mehr wegzudenken. Mittlerweile ist ein Leben ohne Fernseher leichter vorstellbar, als ein Leben ohne Computer oder Internet, da viele Dinge über dieses Medium geregelt werden müssen. Auch wenn man wollte, im Alltag kann der Umgang mit PC und Bildschirm nicht mehr umgangen werden. Dies ist zu bedenken, wenn mit Menschen gearbeitet wird, die bereits problematisches Computerspielverhalten zeigen. Im Rahmen einer Untersuchung wurde festgestellt, dass Personen, die computersüchtig sind, durch alle Reize die mit Bildschirm und PC zu tun haben, mehr erregt werden als „Normalspieler“. Abhängige Computerspieler werden also durch alles was mit diesem Medium zu tun hat, emotional intensiver angesprochen als andere Personen. Dies heißt aber auch, dass es für diese Personen deutlich anstrengender ist zu einem vernünftigen Gebrauch von Computern zu finden, als für unbelastete Computernutzer (vgl. Grüsser, 2009, S. 118).

Unsichere Eltern

Ein Großteil der Eltern ist besorgt, wenn die Zeiten vor den Computer immer mehr zu nehmen. Gleichzeitig wissen viele Eltern nicht, wie viel

und häufig darf ein Kind spielen oder was spielen die Kinder überhaupt. Vor allem von pubertierenden Jugendlichen wird die Nachfrage nach dem Computerspiel als grenzüberschreitende Einmischung erlebt. Bei manchen Eltern besteht eine große Unsicherheit darüber, wie viel Computerspiel ist normal, da doch alle anderen mindestens genau so viel spielen. Einschränkungen, die dem Kind, aufgrund übermäßigen Medienkonsums entstehen, werden manchmal übersehen. Die eingeschränkten Möglichkeiten den Computerkonsum zu überprüfen, erschweren Eltern ein gelungenes pädagogisches Vorgehen zusätzlich.

Häufig hinken Eltern den rasanten Veränderungen in der Spielelandschaft hinterher, so dass Kinder ihre Eltern im Bereich neue Medien sozialisieren. Trotz und gerade wegen der schnellen Entwicklung sollten sich Eltern ihrer Verantwortung hinsichtlich des Mediengebrauchs ihrer Kinder bewusst sein, um ihnen auch im virtuellen Raum Grenzen und Orientierung geben zu können. Sie sollten sich interessieren für die Art der Computerspiele und wenn Online gespielt wird für die damit verbundenen Gilden und Clans, so ähnlich wie man sich auch interessiert für den Fußballverein, die Mannschaftskameraden und den Trainer. Mangelnde Kenntnisse darüber was und mit wem gespielt wird, führen schnell zu Missverständnissen und gegenseitigen Vorwürfen.

Bedeutsam scheint mir in diesem Zusammenhang, dass Kinder und Jugendliche mit seelischen Verletzungen in der Vorgeschichte, vermutlich ein noch höheres Maß an wohlwollender Führung und Begleitung brauchen, um sich in der virtuellen Welt nicht zu verlieren. Den Ausdruck von Gefühlen zu erlernen und selbstwertfördernde Aktivitäten zu erleben, hat sicherlich einen besonders hohen Stellenwert.

Die weiter oben aufgeführten Befunde zeigen, dass ein maßvoller Umgang mit Computerspielen in der Kindheit, sich in der Pubertät schützend auswirken kann. Dies kann bedacht werden, wenn mit dem Nachwuchs Computerspielzeiten ausgehandelt werden. Die Spielzeiten sollten altersentsprechend sein und für Ausgleich in Form von Bewegung und Kontakt mit „wirklichen“ Spielkameraden, sollte gesorgt werden.

Machen sich Eltern Sorgen hinsichtlich des Ausmaßes des Computerspiels, ist es hilfreich zu fragen, welche Funktion das exzessive Spielverhalten hat. Aussagen wie: „Da bin ich wer“, „Da passiert wenigstens etwas, da ist es nicht so langweilig“ oder „Da ist wenigstens jemand“, sind erste Hinweise, dass das Computerspiel dazu dient Gefühle des Unwohlseins auszugleichen (vgl. Grüsser, 2009, S.119). In der Regel ist es dann schwierig nur mit Verboten oder Reglementierungen eine dauerhafte Verhaltensänderung herbeizuführen. Die dahinter liegenden Themen wie Langeweile, fehlende Gleichaltrigenkontakte oder mangelndes Selbstwertgefühl müssen in das pädagogische Handeln mit einbezogen werden.

Literaturangabe:

- Beranek, Cramer-Düncher, Baier*, Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“, aus subjektiver Sicht junger Spieler, in: Hardt Jürgen, Cramer-Düncher Uta, Ochs Matthias, Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 2009;
- Bergmann Wolfgang, Hüther Gerald*, Computersüchtig, Kinder im Sog der modernen Medien, Patmos Verlag GmbH & Co. KG, 2006;
- Grüsser-Sinopoli Sabine M.*, Exzessive Computernutzung – Ergebnisse verschiedener Studien, Landeszentrale für Gesundheit in Bayern e. V., Berichte und Materialien 8, 2009;
- Köhler Esther*, Computerspiele und Gewalt, Eine psychologische Entwarnung, Springer Verlag, Heidelberg, 2008;
- Thalemann Carolin N., Thalemann Ralf*, Computerspielsucht in: Robertz, Wickenhäuser (Hrsg.), Orte der Wirklichkeit, Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher, Springer Medizin Verlag, Heidelberg 2010;
- Schmitt Christian*, Computerspiele Fluch oder Segen? Die Nutzer die Gefahren die Lernpotentiale, der Umgang, Diplomica Verlag GmbH, Hamburg 2011;
- Wöfling Klaus, Müller Kai*, Computerspielsucht in: Batthyány Dominik, Pritz Alfred, Rausch ohne Drogen, Springer Verlag, Wien, 2009

Computer und Co im Kinderzimmer? – Der Umgang mit den neuen Medien.

Tipps für Eltern von Kindern im Grundschulalter

Verfasserinnen und Verfasser dieses Artikels sind die Fachstelle Elternbriefe/Elterninformation und die Kolleginnen und Kollegen vom Jugendschutz im Stadtjugendamt München.

Liebe Eltern,

haben Sie manchmal den Eindruck den Anschluss an die rasante Entwicklung im Bereich der elektronischen Medien verpasst zu haben oder gehören Sie zu den technophilen Müttern und Vätern die immer auf dem neuesten Stand sind und von den Neuerungen persönlich profitieren? Unabhängig davon, welcher Gruppe Sie angehören, werden Sie sich fragen, welche Auswirkungen der Medienkonsum auf Ihr Kind hat? Muss mein Kind im Grundschulalter überhaupt schon vor dem Computer sitzen? Wie viel Zeit darf meine Tochter oder mein Sohn vor dem Bildschirm verbringen? Welche Gefahren birgt das Internet und wie kann ich mein Kind davor schützen? Welche Computerspiele sind für mein Kind geeignet?

Mit dieser Broschüre möchten wir Sie darin bestärken Ihr Kind zu begleiten und zu schützen und anzuregen Neues auszuprobieren ohne sein Tun dabei aus den Augen zu verlieren!

Begleiten Sie Ihr Kind von Anfang an

Ist Ihr Kind schon vertraut mit dem Medium Computer oder macht es nun in der Grundschule seine ersten Erfahrungen damit? Ihre Tochter oder Ihr Sohn werden begeistert sein von den Möglichkeiten am PC Spiele zu spielen oder Bilder und Filme anzusehen. Gehen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind die ersten Schritte in die neue aufregende virtuelle Welt. Machen Sie es stark und vermitteln Sie Medienkompetenz, denn „Wissen ist der beste Schutz“.

Dinge die neu sind, faszinieren ungemein und möglicherweise fällt es Ihrem Kind schwer den Computer wieder auszuschalten und sich anderen Dingen zuzuwenden. Nutzen Sie die Anfänge, um klare Vorgaben zu machen, wie viel Zeit Ihr Sohn/Ihre Tochter am PC verbringen darf.

Im Grundschulalter sollte das Kind nicht länger als 45 Minuten täglich vor einem Bildschirm sitzen. Hierzu zählen auch der Fernseher, Handspielgeräte (Nintendo, Game Boy) und Konsolen (Playstation, Wii)!

Je früher Sie damit beginnen, die Zeit die Ihr Kind vor dem Computer verbringen darf festzuschreiben, desto selbstverständlicher wird es für Ihr Kind sein, nicht über Stunden vor dem Bildschirm zu sitzen.

Erarbeiten Sie gemeinsam mit Ihrem Kind einen Plan, der ein Zeitraster beinhaltet und vorgibt wann und für welche Zwecke der Computer genutzt wird.

Achten Sie darauf, dass es auch einen medienfreien Tag in der Woche gibt, an dem bspw. die Familie miteinander etwas unternimmt oder Ihr Sohn/Ihre Tochter Freunde oder Freundinnen nach Hause einladen kann.

Fragen Sie sich wo der beste Platz für den Computer ist? Der Computer sollte nicht im Kinderzimmer stehen, sondern an einem, für alle Familienmitglieder zugänglichen Platz. So haben Sie Ihr Kind im Blick und können jederzeit die Fragen Ihrer Tochter oder Ihres Sohnes beantworten.

Mein Kind im Internet, gewusst wie

Fühlen Sie sich fit im Umgang mit dem „World wide web“? Nutzen Sie selbst das Internet als Informationsquelle? Gemeinsam mit Ihrem Kind können Sie sich testen. Unter www.internet-abc.de/kinder kann Ihre Tochter oder Ihr Sohn auf spielerische und kindgerechte Weise einen „Internetführerschein“ erwerben. Kindgerecht aufbereitet und informativ ist auch die Seite www.internauten.de.

Informieren Sie Ihr Kind darüber, dass es im Internet auf problematische Seiten stoßen kann, die Angst machen und verunsichern. Ermutigen Sie Ihren Sohn/Ihre Tochter dann mit Ihnen darüber zu sprechen! Jedoch sollten Sie Ihr Kind nicht alleine im Internet surfen lassen. Gerade jüngere Kinder brauchen einen besonderen Schutz. Sie sollten wissen auf welchen Seiten sich Ihre Tochter oder Ihr Sohn im Internet bewegen.

Zeigen Sie fortlaufend Interesse ...

Geteilte Freude ist die schönste Freude. Ist Ihr Kind stolz auf sich weil es knifflige Rätsel lösen kann oder Photos bearbeitet hat? Zeigen Sie Interesse, setzen Sie sich mit Ihrem Kind gemeinsam vor den Computer. Spielen Sie doch mal mit und lassen Sie sich entführen in phantastische Welten. So bekommen Sie auch gleich einen Eindruck darüber, was Ihr Kind macht.

Zeigen Sie Ihrem Sohn/Ihrer Tochter kindgerechte Suchmaschinen wie www.blinde-kuh.de, www.fragFINN.de oder www.helles-koepfchen.de, wenn es Informationen zu bestimmten Themen braucht, ein Referat für die Schule vorbereiten muss oder einfach wissen will was in der Welt so passiert.

Viel Wissenswertes und Veranstaltungstipps für Münchner Kinder finden Sie auch unter www.pomki.de, dem Kinderportal der Stadt München.

... und sorgen Sie für Sicherheit

Ihnen ist sicherlich daran gelegen, dass Ihr Kind ausreichend geschützt wird vor unliebsamen Überraschungen aus dem Internet. Oftmals gelangt man über „Popup“-Fenster und automatische Weiterleitungen oder auch durch Links und Bilder in „Spam“-Emails ungewollt auf Seiten, deren Inhalte nicht für Kinderaugen geeignet sind.

Wir möchten Sie ermutigen, über die Installation von Filterprogrammen nachzudenken, um Ihr Kind vor gewalthaltigen, pornographischen oder rassistischen Inhalten im Netz zu schützen!

Unter www.klicksafe.de können Sie sich unter der Rubrik „technische Schutzmaßnahmen“ über diverse (z.T. kostenfreie) Jugendschutzprogramme / Filterprogramme informieren.

An dieser Stelle sei bemerkt, dass auch Filter keinen hundertprozentigen Schutz ermöglichen und keine Begleitung Ihrerseits ersetzen können!

Sie können zusätzlich sogenannte „Positivlisten“ mit empfehlenswerten Kinderangeboten selbst zusammenstellen, indem Sie im Menü „Extra“ unter „Internetoptionen/Inhalte“ den „Inhaltsratgeber“ im Internet Explorer aktivieren und dort in der Registerkarte „Gebilligte Sites“ alle Adressen eintragen, die Ihr Kind besuchen darf.

Mit Passwörtern können Sie den Zugang zum PC sperren und mit einer Zeitschaltuhr ist es Ihnen möglich klare Vorgaben bzgl. der Verweildauer Ihres Kindes am PC zu machen. Dieses Vorgehen sollten Sie mit Ihrem Kind jedoch absprechen und vom Alter Ihrer Tochter/Ihres Sohnes abhängig machen. Bei jüngeren Kindern empfiehlt es sich auch mit den Eltern von Freundinnen und Freunden Absprachen zu treffen, für die Zeit die Ihr Kind dort zu Besuch ist.

Wichtig ist es, die getroffenen Vereinbarungen auf ihre Einhaltung hin zu überprüfen.

Schützen Sie nicht nur Ihr Kind, sondern auch Ihren Computer und Ihre persönlichen Daten!

Auf der Internetseite www.bsi-fuer-buerger.de, des Bundesamtes für Sicherheit in der Informationstechnik gibt es umfangreiche Tipps zur IT-Sicherheit!

Illegale Downloads

Das Internet ist voller Reize und Verlockungen. Nicht zuletzt wegen vermeintlich kostenfreier Inhalte wie Musik oder Filme, die beispielsweise über Filesharing-Dienste zum Download angeboten werden.

Nicht selten macht man sich durch den Download von urheberrechtlich geschützten Inhalten strafbar. Die Rechteinhaber verfolgen auch Einzelfälle und es entstehen oftmals sehr hohe Kosten bei einer Abmahnung.

Legale Downloads

Es gibt zahlreiche Download-Portale, auf denen Musik, Filme und Spiele legal heruntergeladen werden können. Diese Dienste sind in der Regel kostenpflichtig und verlangen je nach Inhalt ein entsprechendes Entgelt.

Computerspiele, was, wie, wo?

Kommt Ihr Sohn mit glänzenden Augen auf Sie zu, um Ihnen von einem super tollen PC-Spiel des Freundes zu berichten, welches er sich auch unbedingt zum Geburtstag wünscht?

Was tun? Informieren Sie sich! Welche Spiele sind pädagogisch wertvoll und für das Alter meines Kindes geeignet? Unter www.pädi.de, www.spielbar.de und www.feibel.de können Sie sich orientieren. Natürlich müssen Sie auf die Altersfreigabe der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK www.usk.de) achten, orientieren sollten Sie sich aber unbedingt auch an den pädagogischen Empfehlungen. Nicht jedes Spiel, das von der Altersfreigabe her passend ist, ist gut für Ihr Kind!

Hat Ihre Tochter schon einmal den Wunsch geäußert mit Ihnen gemeinsam am PC zu spielen und Sie haben sich darauf eingelassen? Toll, dass Sie auf dieses Angebot eingegangen sind, auch wenn Ihnen diese Art der Unterhaltung vielleicht nicht zusagt. So bekunden Sie Interesse am Tun Ihres Kindes und können sogleich erfahren was Ihrem Kind gefällt. Sollten Sie in Bezug auf die Inhalte Bedenken haben, können Sie sich auch darüber austauschen und Alternativen anbieten.

Sprechen Sie mit anderen Eltern und sensibilisieren Sie auch diese für die Inhalte der Spiele. Treffen Sie Absprachen bzgl. der Spielzeit Ihrer Kinder! Gerne verweilen die Jungen und Mädchen über zu lange Zeit vor dem Computer oder der Spielkonsole des Freundes oder der Freundin. Bieten Sie auch hier Alternativen an oder schicken Sie die Kinder einfach mal nach draußen auf den Spielplatz oder in den Hof, damit diese sich austoben können und bewegen.

Gerade nach dem konzentrierten Computerspiel sollte Bewegung zum Spannungsabbau beitragen.

Damit Ihr Kind abends zur Ruhe kommt, sollte es keine aufregenden und spannenden Computerspiele direkt vor dem Schlafen gehen mehr spielen! Gönnen Sie sich und ihrem Kind doch eine Kuscheleinheit und lesen Sie ihm eine Geschichte vor!

Chatten erlaubt, aber sicher!

Fühlt Ihre Tochter sich ausgeschlossen, da einige Freundinnen in einem Kinderchat vertreten sind und darüber kommunizieren? Wenn Sie einige wichtige Sicherheitsregeln berücksichtigen, spricht nichts dagegen, dass Ihre Tochter sich dem Trend anschließt.

Bei den Chats ist darauf zu achten, dass Ihre Kinder sich ausschließlich in sicheren Kinderchats bewegen! Dort gibt es Moderatorinnen und Moderatoren, die auf Umgang und Inhalte im Chat achten und sich bei Grenzverletzungen einschalten.

Sichere Chats für Kinder sind www.seitenstark.de, www.kindernetz.de oder www.tivi.de (empfohlen ab 8 Jahren) und www.toggo.de (ab 10 Jahren).

Sprechen Sie auch mit Ihrem Kind über mögliche Risiken, wenn persönliche Daten ins Netz gestellt werden. Name, Telefonnummer und Adresse dürfen nur in Absprache mit Ihnen weitergegeben werden! „Das Internet vergisst nichts!“, mehr Informationen erhalten Sie für sich und Ihre Kinder unter www.chatten-ohne-risiko.de.

Bei älteren Kindern und Jugendlichen, derzeit schon sehr beliebt, ist das sogenannte „Instant Messaging“, das heißt soviel wie „sofortige Nachrichtenübermittlung“. Dem Chatten ähnlich ermöglicht Instant Messaging, in Echtzeit Nachrichten auszutauschen. Um Instant Messenger Angebote zu nutzen, muss ein Programm auf den Rechner geladen werden. Am meisten genutzt werden bekannte Messenger wie ICQ oder MSN. Messenger unterliegen keiner Kontrolle und Moderation, weswegen sie nicht

für Kinder zu empfehlen sind. Über Messenger lassen sich neben Textnachrichten auch Daten wie Fotos oder Videos versenden und man kann Webcams anschließen, die die kommunizierenden Personen live zeigen. Somit könnten Kinder auch hier mit gewaltverherrlichenden oder pornografischen Bildern konfrontiert werden. Webcams gehören ebenfalls nicht in das Kinderzimmer!

Stärken Sie Ihr Kind um Sucht zu vermeiden

Sicher haben Sie in letzter Zeit häufig von der Gefahr des Medienkonsums und der Computersucht gehört. Jugendliche, die kaum mehr schlafen, nicht mehr zum Essen erscheinen und in der Schule abrutschen, da sie über viele Stunden vor der Tastatur sitzen. Ob alleine oder in Spielgemeinschaften, nichts scheint mehr wichtiger zu sein als das Spielen am Computer.

Können Sie Ihr Kind vor dieser Entwicklung schützen, werden Sie sich fragen? JA!

Interessieren Sie sich, lenken und beraten Sie Ihr Kind und zeigen Sie ihm was für Stärken und Fähigkeiten es auch in anderen Bereichen hat. Haben Sie ein musikalisches Kind hat es vielleicht Freude daran ein Musikinstrument zu spielen oder mit anderen Kindern im Chor zu singen. Ist es eher sportlich, lässt sich bestimmt eine Sportart finden, die Ihr Sohn oder Ihre Tochter im Sportverein ausüben kann. Neben der sportlichen Betätigung, bieten Vereine auch die Möglichkeit neue Freundschaften zu knüpfen. Dadurch fördern Sie Selbstvertrauen und bieten zeitgleich Alternativen für die Freizeitgestaltung des Kindes an. Geben Sie Ihrer Tochter oder Ihrem Sohn stets die Möglichkeit auch in einer realen Umgebung Erfahrungen machen zu können.

Bleiben Sie im Kontakt mit Ihrem Kind! Sprechen Sie miteinander, nutzen Sie gemeinsame Mahlzeiten um sich auszutauschen. Eine gute Beziehung zu den Eltern, ein wertschätzender Umgang und ein offenes Ohr für die Belange der Kinder, schaffen ein tragfähiges Netz, das Ihr Kind davor

schützt sich in einer Sucht zu verlieren. Eingebunden zu sein, in einen Freundeskreis ist ebenso wichtig, wie die Fähigkeit auch mal Leerlauf zuzulassen! So sollte der Fernseher oder der Computer nicht die Funktion eines „Babysitters“ haben und Ihr Sohn/Ihre Tochter kann ruhig auch mal über Langeweile klagen. Vielleicht wird Ihr Kind den Augenblick der Ruhe und des Nichttuns in unserer rastlosen Zeit auch manchmal genießen und Sie werden sehen, so mancher kreative Spielidee ist in diesen „Auszeiten“ schon entstanden.

Immer wieder der ganz normale „Wahnsinn“?

Kommt es bei Ihnen regelmäßig zu hitzigen Diskussionen wegen der Computernutzung? Ist Ihr Kind mit keinem Angebot vom Fernseher wegzulocken? Kann Ihre Tochter sich immer schlechter konzentrieren und der Sohn nicht mehr ruhig sitzen?

Dann wünschen Sie sich vielleicht jemanden der Sie stärkt und Ihnen bestätigt, dass Sie nicht die einzige Mutter oder der einzige Vater sind, die gelegentlich eine Verunsicherung in Ihrem erzieherischen Tun und Handeln erfahren.

Zögern Sie nicht sich bei Fragen an folgende Beratungsstellen zu wenden:

Allgemein:

Beratungsstelle für Eltern, Kinder und Jugendliche

Stadtjugendamt / Angebote der Jugendhilfe

Prielmayerstraße 1 / 4. Stock

80335 München

Tel.: 089 / 2 33 - 4 96 97

Mail: familienberatung.soz@muenchen.de

Regionalstellen der städtischen Beratungsstellen sind unter 089 / 2 33 - 4 96 97 zu erfragen

Medienpädagogik:

SIN-Studio im Netz e.V.

Haus der Medienbildung

Heiglhofstraße 1

81377 München

Tel.: 089 / 72 46 77 - 00

Mail: sin@sin.net.de

Jugendschutz:

Stadtjugendamt/Erziehungshilfen

Fachstelle Jugendschutz

Luitpoldstraße 3

80335 München

Tel.: 089 / 2 33 - 4 96 32

Mail: jugendmedienschutz.soz@muenchen.de

Medienkonsum:

Condrobs e.V.

Suchtprävention

Präventionsprojekt Inside

Tel.: 089 / 5 43 69 90

Mail: inside@condrobs.de

Weitere Beratungsstellen für Eltern, Kinder und Jugendliche finden Sie auf der Seite der „Bundeskonzferenz für Erziehungsberatung (bke)“ unter www.bke.de .

Darüber hinaus gibt es auch die Möglichkeit sich virtuell beraten zu lassen. So können Sie sich im Internet unter www.bke.de-Elternberatung.de Unterstützung holen.

Muss es immer Mord und Totschlag sein?

Eine Zusammenfassung über die Auswirkungen von Computerspielen¹⁾ auf Jugendliche und ein kleiner Überblick über die aktuelle Spiellandschaft

Helmut Baumann

Im Laufe der letzten Jahre wurde das Fernsehen als Leitmedium bei Jugendlichen von Computer, Handy und Spielkonsole abgelöst. In manchen Kinderzimmern findet man eine mediale Vollausrüstung. Einer Studie zu Folge verfügen männliche Jugendliche von 12 bis 19 Jahren 94% über ein eigenes Handy, 81% über einen eigenen Computer oder Laptop, 58% über eine eigene feste Spielkonsole und 50% über eine tragbare Spielkonsole. Bei Mädchen sehen die Zahlen ähnlich aus nur bei festen Spielkonsolen haben lediglich 31% der Mädchen eine Eigene. Vor allem die Computerspiele geraten immer wieder in den Blickpunkt der Öffentlichkeit und nach Vorfällen wie Erfurt wird der Ruf nach dem Verbot bestimmter Spiele laut. Vor allem so genannte Ego-Shooter geraten dabei aufgrund ihrer Spielinhalte und Darstellung immer wieder ins Kreuzfeuer der Kritik.

Zahlreiche Studien belegen, dass zwischen Computerspielen und Gewaltbereitschaft kein so vereinfachter Zusammenhang besteht. Tatsächliche Gewalt hat ein Geflecht von Verstärkern und Ursachenfolgen, sie ist nie monokausal nach dem Motto: „Er spielt brutale Computerspiele und wird automatisch im echten Leben gewalttätig“. Wichtig ist, so Prof. Jürgen Fritz von der FH Köln, einer der Experten für Computerspiele und virtuelle Welten, was ein Spieler erlebt, nicht was Erwachsene sehen. Dabei macht es einen großen Unterschied, ob Blut in Form roter Pixel auf dem Bildschirm fließt oder echtes Blut. Fast alle Computerspieler können sehr gut die reale und die virtuelle Welt auseinander halten, sie wissen um die problematischen Inhalte und verwehren sich vehement gegen die Herstellung von Zusammenhängen, mit z.B. Erfurt. Für sie steht der sportliche Wettstreit im Vordergrund des Spieles, das Sich-Messen mit Gleichaltrigen, der Spaß in der Gruppe und auch die Lust an der Beherrschung der Technik.

Das heißt aber nicht, dass Computerspiele generell als unbedenklich einzustufen sind. Sie bergen trotzdem Gefahren und können die Entwicklung

1) Die Bezeichnung Computerspiele ist in diesem Artikel stellvertretend für alle Spiele die auf einem Computer, auf Spielkonsolen egal von welchen Hersteller, auf mobilen Konsolen und Handys gespielt werden.

von Kindern und Jugendlichen negativ beeinflussen. So wirken sich gewalttätige Inhalte verstärkend aus, wenn sie in einem Umfeld zum Tragen kommen, in dem Gewalt als Problemlösungsstrategie akzeptiert und etabliert ist, vor allem im Elternhaus oder im engeren Freundeskreis. Die Empathiefähigkeit nimmt ab, der Tritt mit dem Fuß erscheint nicht mehr so schlimm oder es werden Kampftechniken nachgeahmt, deren Auswirkungen nicht eingeschätzt werden können.

Ein weiteres Risiko von Computerspielen ist der Suchtfaktor. Nimmt man die drei Hauptkriterien für abhängiges Verhalten (Kontrollverlust, Entzugserscheinungen und negative Konsequenzen) als Grundlage, so sind 5% der Spieler und Spielerinnen (9% Jungen, 1% Mädchen) als computerspielabhängig bzw. abhängigkeitsgefährdet einzustufen. Auch hier gilt, dass die Spiele an sich nicht süchtig machen, wobei so genannte Onlinerolespiele im Verdacht stehen ein besonders hohes Abhängigkeitspotential zu haben. Vielmehr steht die Abhängigkeit in Wechselwirkung mit der Persönlichkeit und dem sozialen Umfeld der Jugendlichen. Junge Menschen mit geringem Selbstwertgefühl geraten leichter in Abhängigkeit und flüchten sich in die virtuellen Welten. Exzessives Spielverhalten führt zur Vernachlässigung der Schule, die dadurch verstärkte Angst vor schulischem Versagen führt wiederum zur Kompensation durch die Erfolgserlebnisse beim Computerspiel. Als Folgen einer exzessiven Mediennutzung, die insbesondere durch eine einseitige Ausrichtung des Freizeitverhaltens gekennzeichnet ist, werden in der Forschung immer wieder körperliche Folgen, wie z.B. Schlafmangel oder auch Übergewicht berichtet.

Auch wenn die Spieler zwischen realer Welt und der Computerwelt unterscheiden können, werden dennoch politische und ideologische Inhalte mit den Spielen transportiert. Einigen Spielen wird nachgesagt, dass sie in Zusammenarbeit mit dem Militär entwickelt wurden, um Jugendliche für die Armee zu gewinnen. Diese Spiele haben ihre realen Gegenstücke hinsichtlich des militärischen Handelns, der Taktik, Bewaffnung und Bewegungsmöglichkeiten der Spielfiguren und Fahrzeuge. Zahlreiche Spiele spiegeln auch eine einseitige weltpolitische Sichtweise wieder. Sowohl hinsichtlich der Inhalte als auch bei der graphischen Darstellung werden aktuell gän-

gige Stereotypen bedient, z.B. Spezialeinheit muss eine Terroristenzelle eliminieren, die Terroristen tragen Turban und befinden sich in einem Wüstenstaat. Es sind auch Spiele im Umlauf, die eindeutig nationalsozialistisches Gedankengut verbreiten oder besonders Menschen verachtende Handlungen der Spieler verlangt, um zum Erfolg zu kommen. Es ist wichtig sich mit den Jugendlichen über die Inhalte der Spiele auseinanderzusetzen und die verbreitete Ideologie zu thematisieren.

Die Annahme, dass Computerspieler und Spielerinnen vereinsamen, wurde von der Forschung nicht bestätigt. Vielmehr pflegen fast alle Viel- und Exzessivspieler einen regen Kontakt zu anderen Spielern und Spielerinnen. Sie treffen sich zu LAN-Parties und tauschen sich über die Spiele, deren Tricks und besonderen Kniffe aus.

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass problematisches Spielverhalten ein Symptom für eine schwierige Lebenssituation von Jugendlichen ist und nicht die Ursache. Computerspiele dienen dann zur Kompensation von Problemen und bieten die Möglichkeit zur Flucht vor der Realität.

Computerspiele sind aus der Lebenswelt unserer Kinder nicht mehr weg zu denken. Verbote und das Verteufeln der Spiele bewirken wenig, dazu sind sie zu präsent und verfügbar. Versuchen Sie diese Welt der Jugendlichen zu verstehen und Regeln zu erarbeiten, die auch für die Jugendlichen akzeptabel sind. Bei vielen Spielen ist man erst erfolgreich, wenn man längere Zeit durchgehend spielt. Daher ist es für ältere Jugendliche besser eine wöchentliche Spielzeit zu vereinbaren. Es ist nicht schädlich, wenn am Wochenende eine LAN-Party besucht wird oder auch mal eine Nacht durchgespielt wird. Voraussetzung sollte sein, dass bestimmte Bedingungen erfüllt wurden. Zum Beispiel: wurden die schulischen Aufgaben erledigt, die Aufgaben im Haushalt erfüllt, einem anderen Hobby nachgegangen, Sport getrieben, Zeit mit Freunden verbracht, am Familienleben teilgenommen und Zeit an der frischen Luft verbracht. Wenn dies alles erfüllt ist und altersgemäße Spiele (USK Freigabe) gespielt werden, geht keine Gefahr von Computerspielen aus.

Setzen Sie sich ruhig mal einen Abend oder länger zusammen mit ihrem Sohn oder Tochter vor den Computer oder die Spielkonsole und „zocken“ zusammen. Sie werden besser verstehen wie die Spiele funktionieren, was die Kinder dabei sehen und empfinden, und wie sie zu den Inhalten stehen.

Spielgenres

Der milliardenschwere Computerspielemarkt wächst täglich um mehrere Spiele. Zur besseren Übersicht und Orientierung, möchte ich Ihnen noch die verschiedenen Genres an Spielen und deren bekannteste Vertreter vorstellen:

Shooter Spiele

Shooter Spiele sind die umsatzstärksten Spiele auf dem Markt und die Spiele, die am stärksten in der Kritik stehen. Spielperspektive, Aufgabenvielfalt und audiovisuelle Umsetzung des Kampfgeschehens sorgen dafür, dass auch die Altersfreigaben in diesem Genre variieren. Spiele für jüngere Kinder sind regelmäßig nicht darunter.

Im Vordergrund steht dabei gegnerische Spielfiguren auszuschalten, die eigene Spielfigur zu schützen und bestimmte Missionen zu erfüllen. Der Spieler leitet seine Spielfigur durch offenes Gelände, Katakomben, Lagerhallen oder Ähnliches, um Gegnerfiguren zu besiegen und die eigene Figur zum Ziel zu führen. Die Szenarien bedienen sich dabei häufig gängigen Klischees und stereotypen Spielcharakteren.

Die Untergenres Ego Shooter und 3rd Person Shooter unterscheiden sich nur anhand der Perspektive der Spielfiguren. Taktik Shooter sind von den Anforderungen her etwas anspruchsvoller und verlangen, wie der Name sagt, taktisches Verhalten, also differenziertere Entscheidungen über Angriff, Rückzug und Aufklärung. In diesem Genre werden oft Militär- und Kriegsszenarien nachgestellt. Bei Online-Shooter-Spielen bewegt man sich in einer vorgefertigten Landschaft und die Gegner sind nicht computergesteuerte Spielfiguren, sondern man misst sich mit anderen Onlinespie-

lern. Der Großteil dieser Spiele ist nicht für unter 18-Jährige freigegeben, manche entschärfte Versionen sind ab 16 Jahren.

Bekannteste Vertreter: Counter-Strike, Call of Duty, Battleship, Battlefield, Max Payne, Outbreak, Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier, Resident Evil, Splinter Cell.

Rollenspiele

Bei Rollenspielen übernimmt die Spielerin oder der Spieler eine bestimmte Rolle. Die Charaktere können oft ausgewählt werden und im Spielverlauf durch die Erfüllung von Aufgaben weiterentwickelt oder verbessert werden. Die Spielfiguren bewegen sich meist in einer mittelalterlichen Fantasiewelt. Vor allem bei Onlinerollenspielen kann man sich mit anderen Mitspielern zusammenschließen, Clans und Gilden bilden und somit mehr Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Bei Aktionsrollenspielen sind häufig Sequenzen aus anderen Genres eingearbeitet, man muss gegen Fabelwesen oder gegen andere Mitspieler im Sinne der Shooter Spiele kämpfen.

Diese Spiele gelten als besonders suchtgefährdend, da sie sehr zeitaufwändig sind. Die Anerkennung durch die Mitspieler und die Aufstiegsmöglichkeiten im eigenen Clan veranlassen die Spielerinnen und Spieler sehr viel Zeit aufzuwenden. Hinzu kommt, dass man sich zu einem Anführer eines Clans oder einer Gruppe hochspielen kann und in der Achtung steigt. Die Onlinewelten sind dabei fast unendlich und werden immer weiter entwickelt.

Bekannteste Vertreter: World of Warcraft, Guild Wars 2, The Incredible Adventures of Van Helsing, Of Orcs and Men, TERA, RaiderZ.

Adventure Spiele

Bei Adventure Spielen bewegt man seine Spielfigur durch eine Fantasiewelt von Rätsel zu Rätsel, muss dabei Informationen und Gegenstände sammeln, die später wieder benötigt werden um in eine höheres Level zu gelangen. Sie folgen meist einer komplexeren Geschichte und die Aufgaben sind ohne Zeitdruck zu lösen. Die klassischen Adventure Spiele kom-

men dabei ohne Gewalt aus und fordern Kombinationsgabe und logisches Denken. Action-Adventure Spiele haben oft zur Aufgabe, dass gegnerische Spielfiguren besiegt werden müssen. Es müssen vorher die geeigneten Waffen gefunden werden, um dann damit Fantasiekreaturen wie Drachen, Monster, Wehrwölfe zu bekämpfen.

Das im Wesentlichen gewaltlose Spielprinzip der klassischen Adventures legt selten eine Altersbeschränkung nahe. Aufgrund ihrer Hintergrundgeschichte und ihrer Komplexität sind jüngere Kinder allerdings nur selten die Zielgruppe. Ein weiteres Untergenre sind die Survival-Horror Spiele. Diese sind für Kinder ungeeignet, da sie sich in der Darstellung an den klassischen Horror und Splatterfilmen orientieren.

Bekannteste Vertreter: Grand Theft Auto, Tomb Raider, The Legend of Zelda (action), Herr der Ringe, Star War, Indiana Jones.

Beat `em up

Werden Spiele genannt, bei denen es um den Kampf – Gegner gegen Gegner – geht.

Die Spielfiguren treten in einer Arena gegeneinander an um zu kämpfen. Dabei werden meist asiatische Kampfsporttechniken angewandt. Die Spielfiguren verfügen über eine bestimmte Lebensenergie, die mit jedem Treffer sinkt, bis einer der beiden Kontrahenten verloren hat. Dabei können reale Sportereignisse wie Boxen, Karate o.Ä. als Vorlage dienen oder reine Fantasiegestalten mit übermenschlichen Fähigkeiten. Diese Spiele bergen die Gefahr, dass Kinder bei tätlichen Auseinandersetzungen die gesehenen Kampfsporttechniken nachahmen, ohne sich über deren Auswirkungen im Klaren zu sein.

Bekannteste Vertreter: Tekken, Mortal Kompat, Street Fighter, The Warriors, Karate Champ.

Simulationen

Bei diesem Spielgenre werden technische Abläufe oder Lebensabläufe simuliert. Durch den richtigen Einsatz von Ressourcen, dem Knüpfen von

Kontakten und geschicktem Haushalten entwickeln sich die Spielfiguren weiter oder es entstehen Städte, Fabriken, Maschinen. Dabei werden je nach Thema, möglichst realistische Kriterien über richtig oder falsch angesetzt. Dies umfasst vom Leben in der Stadt über den Ponyhof oder Tierheim, bis hin zur Eisenbahn sämtliche Lebensbereiche. Ein besonderes Genre sind dabei noch die Wirtschafts- und Managementsimulationen. Hierbei geht es vor allem darum den wirtschaftlichen Erfolg des bespielten Unternehmens auszubauen.

Unter den Simulationsspielen kam das Spiel *Second Life* in die Kritik, da befürchtet wurde, dass sich im Internet eine Parallelgesellschaft entwickelt und die Spielerinnen und Spieler nicht mehr am realen Leben teilnehmen. Auch gab es schon Spiele wie *KZ-Manager*, die NS-Propaganda verbreiteten.

Bekannteste Vertreter: Second Life, Die Sims, Tycoon Reihe, Bundesliga Manager.

Echtzeit-Strategie-Spiele

Im Vordergrund dieser Spiele steht der Aufbau und die Weiterentwicklung der eigenen Spielfigur oder der eigenen Gesellschaft und das wirtschaftliche, strategische und taktische Agieren gegen einen Gegner. Das Vorgehen militärischer Einheiten kann existieren, ihr Einsatz ist dann aber nur Teil des Ganzen, Diplomatie, Bündnisse und Handel sind immer mögliche Alternativen. Die Spielzüge werden gleichzeitig ausgeführt und es erfolgt eine direkte Reaktion auf das eigene Handeln in Echtzeit. Diese Spiele sind je nach Komplexität und Nachvollziehbarkeit der Handlungsauswirkungen auch für jüngere Spielerinnen und Spieler geeignet. Eine Unterart sind noch die militärischen Strategie-Spiele. Hier ist ein militärischer Konflikt Ausgangspunkt der Spielhandlung. Verschiedene Einheitentypen, Gebäude und Technologien müssen mit zunächst knappen Ressourcen aufgebaut werden, um zu siegen.

Dieses Spielgenre ist hinter den Shooter Spielen das zweit wichtigste Spielgenre, gemessen an den Verkaufszahlen.

Bekannteste Vertreter: Comman & Conquer, Anno, Age of Empire, Die Siedler, Dune, Knights of Honor, Star Trek, Herr der Ringe, Warcraft, Stronghold.

Sport Spiele

Hier werden die verschiedensten Sportarten nachgespielt. Die Spieler steuern ihre Athleten durch den Wettkampf und versuchen möglichst gute Leistungen zu erzielen. Diese Spiele erfahren in den letzten Jahren eine Renaissance durch die neuen Steuerungsmöglichkeiten der Konsolen. Die Spielerinnen und Spieler müssen vor der Konsole die Bewegungsabläufe nachahmen und sind dadurch körperlich viel aktiver. Dieses Spielgenre ist fast durchgehend auch für jünger Spielerinnen und Spieler geeignet und hat kaum Altersbeschränkungen.

Bekannteste Vertreter: FIFA Reihe, Wii Sports, PGA Tour, Tony Hawk Skateboard, Shaun White Snowboarding.

Jump ´n Run

Der Spieler steuert skurrile Figuren, um hüpfend, springend und rennend verschiedene Plattformen zu erklimmen und Hindernisse zu überwinden. Neuere Jump ,n´ Runs sind häufig mit Missionen, Adventure-Elementen und Waffen angereichert, mehr und mehr finden sie in 3D-Umgebungen statt. Dennoch bleiben sie im Kern ihres Spielangebots große fantasievolle, themenorientierte Welten mit viel Abwechslung bei der Erfüllung nicht kriegerischer Aufgaben. In diesem Genre finden sich sowohl reine Kinderspiele als auch Angebote, die aufgrund des großen Handlungsdrucks in actionreichen Abschnitten das Kennzeichen ab 6 Jahre erhalten.

Bekanntesten Vertreter: Super Mario, Donky Kong, Sonic.

Durch die immer rasantere Entwicklung in der Computertechnik haben Spieleentwickler kaum noch technische Grenzen, so dass immer mehr ein Genre Mix entsteht. Bei diesen Spielen sind Spielsequenzen aus den verschiedenen Genres enthalten und wechseln je nach Aufgabe oder Spielstand ab.

Muss es immer Mord und Totschlag sein?

Eine weitere Entwicklung auf dem Spielemarkt ist, das Spiel zum Film oder der Film zum Spiel. Manche erfolgreiche Filme dienen als Vorlage für Spiele (Star Wars, Star Trek, Herr der Ringe), in anderen Fällen waren erst die Spiele erfolgreich und es wurden nach den Spielinhalten Filme gedreht (Residente Evil, Mortal Kompat, Lara Croft Tomb Raider...).

Dies ermöglicht es der Filmindustrie und Spielindustrie sich gegenseitig zu unterstützen und durch Lizenzverkäufe und Werbung den Milliardenmarkt noch zu erweitern.

Quellenverzeichnis:

Thomas Mößle, Berlin Forum Gewaltprävention

Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen IZI,

Grunddaten Jugend und Medien 2011/2012

USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle www.usk.de

Wikipedia

Marco Fileccia, Lehrer Online

„Cyber-Mobbing“

Nur ein Ort eines Alltagsphänomens
bei Kindern und Jugendlichen

Frank Schallenberg

Was ist Mobbing unter Kindern und Jugendlichen?

Der Begriff „mobbing“ kommt ursprünglich aus dem Englischen und beschreibt die Umgangsform zwischen Personen. Grundsätzlich bedeutet er: jemanden bedrängen, belästigen, anpöbeln, schikanieren oder gar über ihn herfallen. Es handelt sich also um einen massiven, aggressiven Eingriff in das Leben und Handeln eines anderen Menschen. Bei Mobbing handelt es sich demnach eindeutig um eine Gewaltform unter Kindern und Jugendlichen. Mobbing kann bei den Opfern zu dauerhaften persönlichen Problemen in Verhalten und Entwicklung, sowie zu gravierenden gesundheitlichen Folgen führen. Im Gegensatz zu einem vereinzelt Übergriff unter Ausübung physischer und/oder psychischer Gewalt ist für das Phänomen Mobbing, wie wir es in Schule, Jugendarbeit und auch Freizeit (und hier im besonderen Maße auch im Internet) erleben, das systematische Vorgehen des Täters oder der Tätergruppe charakteristisch. Mobber handeln strategisch, zielgerichtet, in sich wiederholenden und sich steigenden Attacken. Der Täter sucht sich sein Opfer aus und nimmt eine oft nur minimale Andersartigkeit in dessen Eigenschaften zum Anlass, um es ins Visier zu nehmen und sich darauf „einzuschließen“. Andere Mitglieder einer Gruppe/Klasse werden als Mittäter „angeworben“ oder bilden zumindest das erwünschte „Publikum“.

Nachfolgende Mobbing-Übergriffe von Kindern und Jugendlichen gegenüber Gleichaltrigen treten am häufigsten auf:

- Auslachen, Unfreundlichkeit, verletzende Bemerkungen
- Erfinden von Gerüchten
- Hänkeln, Verspotten, Nachrufen von Schimpfnamen
- Ausgrenzen aus der (Klassen)Gemeinschaft, bei Spielen, bei Treffen
- Ungerechtfertigte Anschuldigungen
- Verstecken, Beschädigen, Stehlen von Kleidungsstücken
- Zerstören von z. B. im Unterricht erarbeiteten Materialien
- Zurückhalten wichtiger Informationen
- Unfares Verhalten beim Sport

- Sexuelle Belästigung
- Abpassen auf dem Schulweg bzw. im öffentlichen Raum, Verfolgen, Jagen, Knuffen, Stoßen, Verprügeln
- Erpressung mit Androhung von Gewalt

Mobbing lässt sich in den meisten Fällen nur von den Opfern selbst benennen und aufdecken. Behindert und gelähmt werden diese jedoch durch das eigene Gefühl des Beschämenseins, durch die Scham und die Angst, mit besonderen Makeln und Schwächen belegt zu werden.

Mobbing – Alltag in Schule, Jugendarbeit und Internet?!

In allen Lebensbereichen von Kindern und Jugendlichen wird das Thema Mobbing vielfach noch nicht in der Art und Weise wahrgenommen und bearbeitet die notwendig wäre, um hier eine dauerhafte, positive Veränderung für Kinder und Jugendliche zu erhalten. Durch die langjährige Beratungstätigkeit müssen wir erkennen, dass Mobbing unter Kindern und Jugendlichen ein weit verbreitetes, alters-, geschlechts- und milieuübergreifendes Thema darstellt.

In der alltäglichen Arbeit an den Schulen, sowie in der Jugend- und Familienhilfe wird Mobbing unter den Kindern und Jugendlichen allerdings meist aus einem ganz anderen Blickwinkel gesehen.

Es werden Vorfälle, egal ob es sich nun um einzelne Kinder bzw. Jugendliche oder um Gruppen handelt, in erster Linie mit den persönlichen Fähigkeiten, Eigenheiten und Verhaltensweisen der betreffenden Opfer erklärt. Rasch stellt man Kategorien für die Persönlichkeiten der einzelnen Betroffenen auf, die dann eine wirklich individuelle Betrachtung der Situation nicht zulassen. Zudem wird verkannt, dass der Auslöser der Mobbingssituation die Täterin bzw. der Täter ist, dass zudem die Mobbingprozesse durch mangelndes Handeln seitens der „umliegenden“ Gruppe/Klasse, getragen werden. Hier bedarf es in der Zukunft einer deutlich veränderten Wahrnehmung und Analyse der jeweiligen Vorkommnisse im Alltag.

Typische Merkmale von Mobbing unter Kindern und Jugendlichen

Es gibt eine Vielzahl von grundlegenden Feststellungen hierzu, die durch die jahrelange Beratungs- und Fortbildungspraxis seitens des Autors immer wieder bestätigt wurden. Die Merkmale sind, auch in Abgrenzung zu anderen Konflikt-, Gewalt- sowie Gruppenphänomenen im Alltag von Kindern und Jugendlichen, wie folgt zu beschreiben:

- Mobbing erfolgt in der Regel durch Einzeltäter/innen, welche sich Mit-helfer anwerben, um die eigene Rolle im Prozess verdecken zu können
- Opfer und Täter/in haben in fast allen Mobbingfällen das gleiche Geschlecht
- Mobbing zeichnet sich durch systematisches, strategisches Vorgehen aus
- Mobbing vollzieht sich regelmäßig über einen längeren Zeitraum
- Mobbing kann sowohl direkt wie auch indirekt (durch offene Aggression oder hinterhältige Intrige, physisch, wie auch psychisch) erfolgen
- Mobbing-Opfer fühlen sich unterlegen und sehen die Schuld oftmals bei sich
- Mobbing-Opfer fühlen sich diskriminiert und sozial isoliert
- Nicht-agieren der „umliegenden“ Gruppe/Klasse trägt negativ zum Mobbing bei

Wie geschieht Mobbing unter Kindern und Jugendlichen?

Wenn Sie diese grundlegenden Feststellungen zum Phänomen Mobbing auf einzelne Lebensbereiche von Kindern und Jugendlichen übertragen, dann lässt sich Folgendes sagen: Ein Kind bzw. Jugendlicher erleidet, wenn von anderen Kindern bzw. Jugendlichen gemobbt wird, eine zentrale Einschränkung seiner persönlichen Entwicklung. So wird durch die Handlungen der Mobber/innen die Entfaltung der eigenen Rechte, Freiheiten und Möglichkeiten behindert. Mobbing gestaltet sich in diesen Zusammenhängen sehr differenziert. Wenn es zwischen zwei einzelnen Kindern und Jugendlichen abläuft, dann ist es im Kontext der Schule fast nie festzumachen. Es ist ein einsames Duell, allerdings mit ungleichen Waffen und unter hoher Aufmerksamkeit der Gleichaltrigen-Gruppe!

Im Internet hingegen lässt es sich häufig sehr frühzeitig lokalisieren, doch auch hier „lebt“ der negative Prozess von der hohen Aufmerksamkeit anderer Internetnutzer. Der Umgang mit Cyber-Mobbing ist auch deshalb nochmals schwieriger, da die Geschwindigkeit der Handlungen und Entwicklungen innerhalb des Mobbing-Prozesses deutlich höher sind, als im Alltag von Schule und Jugendarbeit.

Ist der Vorgang des Mobbens und Gemobbtwerdens jedoch offen ersichtlich (und das ist in der Mehrzahl der Fälle so), dann ist es für das betroffene Kind bzw. den betroffenen Jugendlichen von besonderer Bedeutung, wie sich die Gruppe verhält. Meistens erleben wir, dass zunächst unbeteiligte Mädchen und Jungen in solchen Situationen völlig verunsichert und unentschlossen sind, wie sie sich verhalten sollen. Doch kann dies bereits entscheidende Bedeutung haben.

Es lassen sich grundsätzlich fünf Ebenen festlegen, auf denen die Handlungen des Täters bzw. der Täterin gegenüber dem Opfer vollzogen werden:

- Die Möglichkeiten des Opfers, sich mitzuteilen, werden beeinträchtigt
- Seine sozialen Kontakte werden beständig gestört
- Es erfolgt eine permanente Abwertung des sozialen Ansehens des Opfers
- Negative Beeinflussung der Lern- und Lebenssituation ist eine weitere Folge
- Eine erhebliche Beeinträchtigung der Gesundheit des Opfers ist ein deutliches äußeres Zeichen

Strafrechtliche Abgrenzung von Mobbing unter Kindern und Jugendlichen

Natürlich sind körperliche Bedrohungen und Übergriffe, Erpressung und sexuelle Übergriffe von strafrechtlicher Relevanz. Es muss uns aber bewusst sein, dass dies nur 6 bis 8% der gesamten Mobbing-Übergriffe unter Kindern und Jugendlichen betrifft.

Der absolut überwiegende Teil der Übergriffe bewegt sich im Bereich verbaler, psychischer Angriffe. Und die strafrechtliche Bewertung dieser

Angriffe gestaltet sich leider nicht so eindeutig. Beschimpfung, Verleumdung, Ausgrenzung und Einschüchterung können immer strafrechtliche Bestandteile in sich tragen, doch ist die Beweisführung und Dokumentation bei Vorfällen im Kontext Schule, ja sogar im Bereich von Internet und Telekommunikationsmedien ausgesprochen schwierig.

Eine zentrale Handlungsgrundlage kann hier das vom Opfer geführte Mobbingtagebuch sein, da so die Übergriffe dokumentiert werden und eine strafrechtliche Bewertung im Nachhinein leichter wird. Ob es in letzter Konsequenz dann aber zu einer strafrechtlichen Verfolgung kommt, ist nicht gesichert. Auf jeden Fall gibt es den betroffenen Schulen detaillierte Informationen, um die Sanktionen gegenüber den Täter/innen stichhaltig zu begründen. Grundsätzlich sollten massive Mobbing-Übergriffe immer zur Anzeige kommen, auch wenn es nicht zu einer weiteren Strafverfolgung kommt. Es geht hier um das deutliche Signal an Täter/innen, dass ihr Verhalten keinesfalls zu dulden ist bzw. als Bagatelle abgetan werden kann. Zudem hilft es den Opfern, sie aus ihrem „Eigenverschulden“ zu entlassen, welches ihnen von außen sehr häufig zugesprochen wird. Diese Signale sind natürlich auch dadurch schon zu erzielen, dass Pädagogen/innen sehr früh – und detailliert – das Fehlverhalten durch die Täter thematisieren, und Mobbing als nicht gewünschten Umgang in der Gruppe/Klasse skizzieren.

Signale zur Erkennung von Mobbing unter Kindern und Jugendlichen

Um noch weiter zu ermutigen und zu unterstützen, sind nachfolgend typische Signale zusammengefasst, durch die insbesondere Eltern, aber auch Pädagogen und Pädagoginnen auf Mobbing im Bezug zum Opfer aufmerksam werden:

- Opfer spricht verklausuliert über Vorkommnisse in der Schule
- Beobachtung der Veränderung wichtiger Wesensmerkmale
- Zunehmend weniger Kontakte des Opfers zu Gleichaltrigen
- Rapider Abfall des Notenspiegels
- Körperliche Verletzungen des Opfers
- Opfer erzählt nie/nicht mehr aus der Schule

Reaktion auf akute Mobbingsituationen

Die Wahrnehmung von Mobbing unter Kindern und Jugendlichen erfolgt durch die Eltern ebenfalls unter der Berücksichtigung der zuvor beschriebenen Signale, die in allen Lebensbereichen (Schule, Jugendarbeit, Internet) gleichermaßen auftreten.

Wesentlich ist, dass bei einem Verdacht, von Anfang an, eine geordnete und strukturierte Wahrnehmung der Vorkommnisse erfolgen muss.

- Das Verhalten und die Situation des – vermuteten – Opfers ist zu beobachten
- Das Handeln des Täters – und eventueller Helfer – ist zu dokumentieren
- Zudem gilt es das Verhalten der Gruppe/Klasse genau zu beobachten

Nach der Analyse – und Feststellung eines Mobbing-Vorfalles – kann die Reaktion dann nur wie folgt ausgestaltet werden:

- Zusage, Stützung und Schutz des Opfers
- Klares Aufzeigen und Benennen des Fehlverhaltens gegenüber Täter/in und Helfern
- Arbeit mit der gesamten Gruppe/Klasse über den sozialen Umgang miteinander (Gemeinschaftsverständnis, Verhalten, Verantwortung etc.) durch die Verantwortlichen im jeweiligen Lebensbereich (Lehrkräfte, PädagogInnen, Jugendleiter etc.)
- Bei Cyber-Mobbing ist es zudem wichtig, den jeweiligen Betreiber der Internet-Plattform über die Ereignisse zu informieren

Angaben zum Autor:

Der Autor ist langjährig tätig im Bereich der Kinder- und Jugendhilfe, aktuell Geschäftsführer beim Deutschen Kinderschutzbund – Ortsverband Bonn e.V.

Seit dem Schuljahr 2002/2003 führt er die Mobbing-Beratung für Kinder- und Jugendliche im Jugendinformationszentrum München durch. Zudem veröffentlichte er zum Themenkomplex bereits zwei Fachratgeber und gestaltet Elternabende sowie Fort- und Weiterbildungen für Lehrkräfte und Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe.

Kontakt:

Frank Schallenberg

Marienstraße 91

42105 Wuppertal

Telefon 0202 / 87 00 76 62

e-Mail mail@frank-schallenberg.de

Internet www.frank-schallenberg.de

Der Umgang mit sozialen Netzwerken am Beispiel von Facebook

Peter Hantl

Facebook stellt mit ca. 955 Mio. weltweiten Benutzern (ca. 24 Mio. in Deutschland, Quelle: Juli 2012, beyond-print.de) das größte soziale Netzwerk dar, das es jemals auf der Welt gegeben hat. Andere soziale Netzwerke wie „Stayfriends“, „Lokalisten“, „Wer-Kennt-Wen“ gab es zwar schon früher, fristen aber seit dem Facebook Boom ein eher beschauliches Dasein.

Auch wenn die Altersverteilung bei Facebook im Durchschnitt bei ca. 38 Jahren liegt, sind die jugendlichen Benutzer (ca. 4 Mio. in Deutschland, 13 bis 17 Jahre, Quelle: Juli 2012, www.allfacebook.de) eine ebenso wichtige Gruppe. An Facebook kommen unsere Kinder ab einem bestimmten Alter, so scheint es, nicht mehr vorbei. Worin liegt die Faszination von Facebook, welche Gefahren enthält es, was sollten unsere Kinder unbedingt beachten, und was ist von uns Eltern gefordert? Antworten auf diese Fragen soll dieser Artikel geben.

Warum ist Facebook so cool?

Facebook ist eine integrative Plattform verschiedenster Dienste. Kommunikation verläuft damit nicht mehr nur in eine Richtung. Als Nutzer erfahre ich was meine Freunde gerade unternehmen, kann aber selbst auch mitteilen, wo ich gerade bin und was ich gerade mache.

Ich kann mitteilen, was ich toll finde („Gefällt mir“) und kann auf Informationen verweisen („Teilen“), von denen ich annehme, dass sie auch für andere interessant sein könnten.

Und wenn ich möchte, dann kann ich auch in Echtzeit mit meinen Freunden kommunizieren. Dazu gibt es eine eingebaute Chat-Funktion.

Zusätzlich bietet Facebook noch den „klassischen“ Weg des Schreibens von persönlichen Nachrichten (als Ersatz zum gängigen E-Mail) an. Das klassische E-Mail hat bei Jugendlichen, die Facebook Nutzer sind, nicht mehr den Stellenwert, den es für uns Erwachsene hat. Denn Facebook liefert alle Möglichkeiten der Informationsübermittlung in einer einzigen Plattform. Warum also noch extra ein E-Mail Programm starten. Dies ist überflüssig.

Facebook erfährt einen zusätzlichen Reiz aber auch dadurch, dass es nicht nur auf Worte beschränkt ist.

Bilder sagen mehr als tausend Worte

Der Einsatz von Bildern wird in unglaublichem Ausmaß genutzt. Facebook Benutzer posten weltweit ca. 300 Millionen Fotos pro Tag! (Quelle: Juli 2012, www.telekom-presse.at). Das sind die Schnappschüsse von der Party, auf der ich gerade bin (das Smartphone macht es möglich) oder die Bilder vom letzten Urlaub. Alles kann ohne tiefere Computerkenntnisse einfach auf Facebook hochgeladen und dadurch Anderen zur Verfügung gestellt werden. Das Gleiche gilt übrigens auch für Videos oder Musik. Hierin liegt aber auch eine Gefahr.



Wenn es Bilder sind, auf denen nur ich zu sehen bin, sollte ich genau wissen, wer diese Bilder sehen kann. Habe ich die Rechte in Facebook zum Anschauen von Bildern eingeschränkt oder habe ich z.B. auch „Freunde von Freunden“ zugelassen? Damit ist dann der Schneeballeffekt sehr schnell gegeben und die unkontrollierte Ausbreitung der Bilder ist nicht mehr zu stoppen.

Sind auf den Bildern noch andere Personen eindeutig erkennbar, muss ich als „Hochladender“ berücksichtigen, dass diese Personen ein Recht am eigenen Bild besitzen (§ 22, Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie). Dieses Recht gilt übrigens auch für Kinder und Jugendliche. Die beliebten Klassenfotos, die ein Lehrer eventuell als „Service“ für die Eltern ins Web stellt, sind daher auch nur rechtens, wenn die Kinder/Jugendlichen bzw. deren Eltern vorab ihre Einwilligung gegeben haben.

Bilder, die andere in unvorteilhaften Situationen zeigen, sollten auf gar keinen Fall hochgeladen werden und müssen auf Verlangen auch wieder entfernt werden.

Wir Eltern müssen dafür sorgen, dass dieses Recht auf das eigene Bild unserer Kinder auch von uns selbst beachtet wird. Das bedeutet, dass auch wir uns genau überlegen sollten, wann und welche Bilder wir von unseren Kindern ins Netz stellen. Denn viele Erwachsene unterscheiden sich beim Veröffentlichen von Bildern nicht von den eigenen Kindern. Wir müssen uns die gleiche Frage stellen, die wir auch unseren Kindern stellen: Was zeige ich und wer kann die Bilder sehen? Pädophile suchen häufig gerade in sozialen Netzwerken nach Opfern. Ein Bild kann dabei äußerst hilfreich sein. Bei möglichen Kontaktaufnahmen weiß der Täter dann bereits, wie das Kind aussieht.

Mehr dazu auch bei <http://www.e-recht24.de>

Wussten Sie zum Beispiel, dass in Amerika, einem Süddeutsche Zeitung Artikel vom 3.7.2012 zu Folge, schon jeder vierte Teenager im doch eher prüden Texas, Nacktfotos von sich über E-Mail oder MMS versendet hat.

Deutsche Jugendliche dürften im ähnlichen Maße aktiv sein, wenn es um die Veröffentlichung derartiger Inhalte geht. Gerade in Bezug auf Videos und Musik, müssen die Urheberrechte besonders geachtet werden (Tauschbörsen!). Da schützt auch Unwissenheit nicht vor einer strafrechtlichen Verfolgung.

Wer kann eigentlich meine Mitteilungen und Bilder sehen?

Über die Einstellungen der Privatsphäre wird bei Facebook definiert, wer die einzelnen Bilder und Mitteilungen sehen kann. Hier gilt, je restriktiver die Einstellungen gewählt werden, umso weniger Ausbreitung ist die Folge. Unachtsam gewählte Einstellungen ermöglichen unter Umständen einen riesigen Empfängerkreis. Man denke hier nur an die Einladungen mancher Jugendlicher zur eigenen Geburtstagsfeier. Die falsche Einstellung bei Facebook und schon können Zigtausende die Einladung sehen. 10.000 Zusagen sind dann das Ergebnis. Polizei, Sicherheitskräfte und die dafür zahlenden Eltern sind sicherlich nicht begeistert. Und alles wegen einem falsch gesetzten Haken im Einstellungsprofil von Facebook.

Innerhalb von Facebook können diese wichtigen Einstellungen über die „Privatsphäre-Einstellungen“ vorgenommen werden. Dort kann jeder die „Reichweite seiner Kommunikation“ festlegen und die Standardeinstellungen seiner Privatsphäre definieren. Darüber hinaus kann man aber (und sollte man auch) eine große Anzahl an Detaileinstellungen festlegen. So z.B. bestimmen, wie man sich mit anderen Personen, die man kennt, verbindet. Man kann festlegen, was passieren soll, wenn man von Freunden „getaggt“ (markiert) wird oder wenn eigene Beiträge oder Fotos von Anderen geteilt werden. Wichtig sind auch die Einstellungen, die festlegen wie mit Werbeanzeigen, Anwendungen, Spielen und Webseiten verfahren werden soll. Ebenfalls können hier Blockierungen von Personen verwaltet werden. Blockieren kann man Personen übrigens sehr einfach. Möchte ich, dass einer meiner Kontakte zukünftig nicht mehr erfahren soll, was ich veröffentlicht habe, genügt ein Klick auf den Namen. Dadurch gelangt man auf die Personenseite des Freundes und kann dort die Freundschaft

komplett löschen. Der gelöschte Freund erfährt davon nichts. Wundert sich allenfalls, warum er statt 200 nur noch 199 Freunde hat.

Eine der wichtigsten Regeln, die Jugendliche beachten sollten, ist: „Ich akzeptiere nur Freundschaftsanfragen von Personen, die ich auch wirklich kenne!“ Fremde und auch die Freunde meiner Freunde, die ich nicht kenne, sind also tabu. Wer weiß schon wer sich wirklich dahinter versteckt. Es gibt keinen Wettbewerb, wer die meisten Freunde hat!

Wir Eltern sind gefordert

Unsere Kinder sind die „digital Natives“, d.h. sie wachsen mit Internet und PC auf. Für sie ist diese Technologie so selbstverständlich wie für uns Eltern im Jugendalter es das Telefon und der Fernseher waren. Und wenn wir ehrlich sind, sind uns unsere Kinder wissenmäßig häufig bzgl. der neuen Technologien und Medien voraus. Wir müssen diese „digitale Kluft“ zwischen uns und unseren Kindern verkleinern“. Darin besteht unsere Herausforderung.

Nur dann können wir uns auf „Augenhöhe“ mit unseren Kindern austauschen und werden zum wertvollen Berater für unsere Kinder, um Online-technologien sicher und verantwortungsvoll einzusetzen.

Es ist keine Option, Facebook & Co zu verdammen oder gar zu verbieten. Bringen wir unsere Kinder auf unseren Wissenstand oder unseren auf den unserer Kinder! Dazu müssen wir aber auch selbst lernbereit sein. Eine kritische Auseinandersetzung mit den Inhalten und das richtige Verständnis wie es funktioniert ist dazu unabdingbar.

Facebook ist nicht alles

Es gibt noch viele andere Stellen im Internet, bei denen Kinder gefährdet sind. Z.B. unmittelbarer Zugriff auf anstößige Materialien wie Onlinepornographie oder Hass-Seiten, radikale politische Seiten oder Cyber-Mobbing, um nur einige zu nennen.

Deshalb zum Abschluss noch einige Tipps zur Onlinesicherheit von Kindern:

- Nehmen Sie aktiv an der Online-Erfahrung Ihrer Kinder teil
- Stellen Sie sicher, dass Sie und Ihre Kinder jede Person in den Freundeslisten persönlich kennen. Fremde sind nicht erlaubt!
- Informieren Sie sich direkt: Registrieren Sie sich für die Webseiten, bei denen Ihr Kind Mitglied ist
- Machen Sie Ihren Kindern klar: Persönliche Informationen bleiben privat
- Versuchen Sie Ihren Kindern zu erklären, dass sie fragen sollen, wenn sie sich nicht sicher sind und dass das keine „uncoole“ Kontrolle ist
- Zeigen Sie, dass Ihre Wertvorstellungen nicht nur offline, sondern auch online gelten. Versprechen Sie Ihren Kindern, dass Sie nicht böse werden, wenn etwas passieren sollte
- Vermeiden Sie es, das Augenmerk zu sehr auf seltene oder hypothetische Gefahren zu legen
- Fördern Sie andere Interessen Ihrer Kinder

Zum Autor:

Peter Hantl ist seit dem Schuljahr 2008/2009 Mitglied des Elternbeirates des Käthe-Kollwitz Gymnasiums in München. Er arbeitet seit 15 Jahren bei IBM Deutschland als Marketing Manager in verschiedenen Themenbereichen. Zurzeit bilden die Bereiche Social Business, Smarter Analytics und Smarter Commerce den Schwerpunkt seiner Marketingverantwortung. Im Rahmen des sogenannten "IBM On Demand Community Programms" unterstützt IBM weltweit, z.B. durch Freistellung während der Arbeitszeit, das ehrenamtliche Engagement ihrer Mitarbeiter. Innerhalb dieses Programms führt Peter Hantl seit ca. 2 Jahren an verschiedenen Münchner Schulen und dem Viscardi Gymnasium in Fürstfeldbruck den "Datenschutz geht zur Schule" Workshop in unterschiedlichen (6., 7. und 8.) Klassen durch. Ebenfalls referiert er auf Eltern-/Lehrerabende zum Thema „Sicherheit im Internet für junge Menschen.

Kontakt über: kontakt@peterhantl.de

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

Tovja Wunsch

So oder so ähnlich hat die Süddeutsche Zeitung eine Zeitlang geworben und gibt man auf ihrer Homepage den Begriff „Facebook“ ein, kommen Schlagzeilen wie: „Facebook-Party läuft aus dem Ruder“, „Facebook gleicht Nutzerdaten mit Werbekunden ab“ und „Fanclub-Vorsitzender soll Hetzkampagne gestartet haben“.

Nicht gerade positive Schlagzeilen über ein Thema, das immer mehr diskutiert wird.

Warum sind so viele Menschen Mitglied bei diesem sozialen Netzwerk? Was bewegt gerade junge Leute dazu ihr Leben zu teilen, Fotos hochzuladen, den Aufenthaltsort zu veröffentlichen und so weiter und so fort?

Nun, ich möchte aus meiner Sicht mal von vorne beginnen: Zuerst wird meine Generation schon als „Digital Natives“ bezeichnet (nach 1990 geboren), d.h. wir sind mit den digitalen Medien, wie Computer, Handys und Internet aufgewachsen. Dementsprechend haben wir einen anderen emotionalen Zugang zu diesen Mitteln als „Digital Immigrants“ (wie der Name schon sagt, diejenigen die digitale Medien erst im Erwachsenenalter kennengelernt haben).

Wo noch 1987 die Volkszählung eine riesige Welle an Protest ausgelöst hat, scheinen heute die Jugendlichen ganz freiwillig ihre Privatsphäre nach außen zu tragen. Unser Durst nach Information und Sensation scheint größer zu sein, denn je. Es reicht uns nicht mehr nur bei Autobahnunfällen langsamer zu fahren und zu gaffen, wir wollen wissen was unsere Freunde tun, mit wem sie sich treffen, wohin sie gehen und was dabei passiert. Wir erfahren dank Facebook, Twitter und Co. alles über jene mit denen wir befreundet sind und die uns interessieren, egal ob das unsere alten Schulfreunde sind, die Kollegen aus dem Büro oder eine berühmte Persönlichkeit. Dabei können wir ganz nebenbei unseren Selbstdarstellungszwang befriedigen.

Ziemlich ungeniert geben wir an was sonst nur unsere engsten Freunde und Familie wussten: „Sabrina ist jetzt in einer Beziehung mit Markus“, „Steffen hat seinen Beziehungsstatus von verheiratet auf Single geän-

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

dert“, „Peter hat angegeben, dass er an Männern interessiert ist“, „Vanessa hat angegeben, dass sie hier ist – Flughafen München“, „Katrin möchte mit dir befreundet sein.“, „Ich möchte aber nicht mit Katrin befreundet sein, ich möchte auch nicht, dass Katrin weiß, dass ich nicht mit ihr befreundet sein will.“ Facebook überschwemmt uns mit einer Masse an ungefilterten Informationen, die wir bei bestem Willen nicht ansatzweise überblicken können.

Aktuell habe ich 457 Leute in meiner „Freundes-Liste“, wobei ganz nebenbei das Wort „Freund“ – medial und real zwei komplett unterschiedliche Bedeutungen hat. Wie soll man da noch einen Überblick behalten? „Sarah kocht“ – „4 Leuten gefällt – schmeckt das“ – „2 kochen selbst“. Interessiert mich das wirklich? Brauch ich diese Information? Wohl eher nicht.

So wird in der Öffentlichkeit von Facebook-Feinden argumentiert und ich gebe diesen Leuten auch vollkommen Recht. Aber wie bei allen Dingen im Leben, ist das nur die eine Seite der Medaille! Die Social Networks und das Web 2.0 sind in erster Linie Instrumente in der Hand eines jeden Benutzer, jeder User kann, soll und muss entscheiden wie er damit umgeht. Herzlich willkommen im 21. Jahrhundert.

Natürlich interessiert es mich was meine Freunde unternehmen und da ich von Natur aus ein neugieriger Mensch bin, finde ich es toll an deren Leben intensiver Teil haben zu können, als es sonst möglich wäre. Auch wenn diese Teilhabe nicht wie in der Realität auf Gegenseitigkeit beruht, sondern sehr einseitig ist. Daher macht das einen wirklich realen sozialen Kontakt nicht weniger notwendig oder langweiliger! Es ist schön zu wissen wie es einer guten Freundin geht, die für ein Jahr nach Bangladesch gegangen ist. Ich freue mich für einen Freund, der sein Examen bestanden hat und natürlich schau ich mir gerne Bilder von der letzten Party an, auf der ich leider nicht sein konnte. Dabei geht es selbstredend um Maß und Abschätzung: was kann ich posten und mitteilen und was sollte weiterhin nicht öffentlich gemacht werden. Das zu lernen liegt unbestritten an unserer Erziehung in Schule und Familie, regelt sich aber auch etwas

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

selbst durch unsere Peergroups (altersnahe Menschen, an denen man sich orientiert), die uns durch ihre Meinungen sehr beeinflussen und unpassende Posts in der Regel rügen.

Gehen wir weiter in Richtung Datenschutz, ist allen hoffentlich bewusst, dass Facebook bedenklich ist, doch wer soll diese Massen an Informationen verarbeiten? Außerdem haben wir zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit, die Möglichkeit so etwas wie einen kollektiven Schatz an Wissen, Nachrichten und Informationen zu schaffen. Wir sind in der Lage wahre Demokratie zu leben! Der Arabische Frühling ist so ein Beispiel, denn dieser organisierte sich über das Netz. Auch hier zu nennen: die Occupy Bewegung, Kony 2012, Anti-GEMA Demonstrationen. Mittlerweile können wir uns in ungekannter Geschwindigkeit weltweit austauschen und sind damit in der Lage, Unrecht und Verfolgung zu stoppen, oder zumindestens aufzudecken.

Mit dem richtigen Umgang kann – meiner Meinung nach – das gesamte Web 2.0 ein Segen für meine Generation sein, der es so schwer fällt eine Aufgabe, ein Ziel zu finden. Alle anderen hatten ein Problem zu lösen, mussten sich einer Herausforderung stellen: seien es nun die Nachkriegskinder, die ein ganzes Land neu aufbauen mussten, die 68er, die eine Vergangenheit aufarbeiteten und die Gesellschaft umkrempelten oder die Generation der deutschen Einheit, die ein deutsch-deutsches Wunder vollbrachten!

Unsere Zukunft ist jetzt und auch wir wollen die Welt verändern. Vielleicht ist das Internet unsere Berufung, unsere Aufgabe und unsere Lösung? Denn uns bewegt mehr als man uns zugestehen möchte!

Der Verfasser dieses Artikels ist einer unserer jungen Erwachsenen, die als Honorarmitarbeiter in den Kindergruppen mitarbeiten. Als er mitbekam, dass der nächste Rundbrief Informationen rund ums Thema „neue Medien“ geben soll, meinte er spontan: „Da muss aber unbedingt ein Artikel von jemanden aus meiner Generation rein, weil eure Generation versteht das eh nicht“. Wir sind diesem Angebot spontan gefolgt, wir hoffen auch dieser Artikel trägt zur kontroversen Diskussion über das Thema bei.

Pflegeeltern werben Pflegeeltern

In Ihrer Familie haben ein oder mehrere Kinder vorübergehend oder langfristig ein Zuhause gefunden. Sie haben ein Kind in Ihr Familienleben integriert, haben wertvolle Erfahrungen gesammelt und wissen, worauf es bei der Aufnahme eines Kindes in Pflege ankommt. Vielleicht kennen Sie Menschen und Familien, die auch Interesse an dieser Aufgabe haben könnten.

Bitte sprechen Sie diese Menschen an und machen Sie sie auf diese Möglichkeit aufmerksam!

Wir suchen Eltern für Kinder – für einen Zeitabschnitt oder auf Dauer!

Vollzeitpflege auf Dauer – eine Ergänzungsfamilie

Kinder, deren Eltern aufgrund einer schwierigen persönlichen Situation nicht in der Lage sind für sie zu sorgen, werden nach einer Abklärungsphase in eine Pflegefamilie vermittelt.

Können die Eltern in einem für das Kind vertretbaren Zeitrahmen die Erziehungsverantwortung nicht mehr übernehmen, wächst dieses Kind in der Pflegefamilie auf und wird dort zu einem festen Familienmitglied.

Die Bereitschaft für eine gute Zusammenarbeit mit den leiblichen Eltern und dem Jugendamt gilt als Voraussetzung für ein Pflegeverhältnis (Besuchskontakte, Informationsaustausch, Begleitung).

Besonders für Kinder, die aufgrund ihrer Geschichte deutliche Verhaltensauffälligkeiten und Entwicklungsdefizite bzw. -verzögerungen zeigen, suchen wir liebevolle Eltern mit einem besonderen Maß an Einfühlungsvermögen und Geduld.

Unsere Adresse:

Stadtjugendamt München
Pflege und Adoptionen
Severinstraße 2
81541 München

Außerdem suchen wir Pflegeeltern für:

● **Kurzzeitpflege**

ist die vorübergehende Aufnahme eines Kindes/Jugendlichen in eine Pflegefamilie. Gründe für eine Kurzzeitpflege sind z.B., wenn Eltern durch Krankheit, Krankenhaus bzw. Kuraufenthalt vorübergehend nicht selbst für ihr Kind sorgen können. Die Kinder kehren anschließend wieder in ihre Familien/zu ihrem Elternteil zurück.

Es gibt Eltern in München, die für kurze Zeit Unterstützung in der Betreuung ihrer Kinder benötigen.

● **Bereitschaftspflege**

ist die vorübergehende Aufnahme von Kindern in Krisensituationen.

Das Kind wird für eine begrenzte Zeit der Abklärung bei einer Bereitschaftspflegefamilie untergebracht, bis geklärt ist, ob es nach Hause zurückkehren kann oder in eine Dauerpflege bzw. in ein Heim vermittelt werden muss.

Häufig sind die Kinder in Bereitschaftspflege „in Obhut“ genommen worden, weil eine Kindeswohlgefährdung in der Herkunftsfamilie vorlag. Die Ausübung der Bereitschaftspflege erfordert eine Qualifikation im pädagogischen Bereich (Erzieher/in, Heilpädagog(e)/in, Dipl. Sozialpädagog(e)/in), sowie eine hohe Bereitschaft mit dem Jugendamt und den Eltern zusammenzuarbeiten.

Besonders möchten wir pädagogische Fachkräfte ansprechen, die derzeit keiner beruflichen Tätigkeit nachgehen, finanziell unabhängig sind, gerne ein oder ein weiteres Kind in ihrer Familie betreuen und dabei gemäß ihrer Qualifikation eine finanzielle Vergütung für ihre Erziehungs- und Pflegeleistung in Form von Tagessätzen erhalten möchten (z.B. Fachkraft mit einem eigenen Kind ab mind. 3 Jahren).

Für die Betreuung eines Pflegekindes erhalten Pflegeeltern monatlich Pflegegeld. Die Höhe des Pflegegeldes richtet sich nach dem Alter des Kindes.

Bei Interesse, erhalten Sie Informationen über unser Vorzimmer:

Tel.: 089 / 2 33 - 2 00 01

Hereinspaziert

Und wie jedes Jahr heißt es wieder: Manage frei für ...

Liebe Pflegefamilien,

der Geruch von Sägespänen, Popcorn und Tieren in der Luft – Aufregung bei Groß und Klein, Stimmengewirr und die bange Frage: „Hoffentlich finden wir noch einen guten Platz?

Wir laden Sie und Ihre Kinder herzlich ein zur Vorstellung im „Circus Krone“ am:

Donnerstag, den 21. Februar 2013
um 14.30 Uhr
(Einlass bereits ab 13.45 Uhr)



Da es wie immer sehr aufregend werden wird, sollen Ihre Kinder mindestens 3 Jahre alt sein wenn sie mitkommen, um Tiere und andere Sensationen gut verkraften zu können.

Sollten Sie einen Platz für Rollstuhlfahrer / Rollstuhlfahrerinnen benötigen, bitten wir um Voranmeldung unter Tel.-Nr. 2 33 - 2 00 01, da diese Plätze nur in begrenztem Maße vorhanden sind.

Die Veranstaltung wird zur Hälfte vom „Circus Krone“ und zur Hälfte vom Stadtjugendamt München finanziert.
Die Einladungen und Karten werden Mitte Januar 2013 zugesandt werden.

Wir wünschen schon jetzt allen Kindern und Erwachsenen einen vergnügten und spannenden Nachmittag.



Themenreihe für Pflegeeltern

Die Themenreihe umfasst unterschiedliche pädagogische Themen, die unserer Erfahrung nach Pflegeeltern immer wieder beschäftigen.

Die Abende finden donnerstags in der Zeit von 16.00 Uhr bis 18.00 Uhr in den Räumen des Stadtjugendamts der Severinstraße 2 statt.

Parallel zur Veranstaltung wird eine Kinderbetreuung angeboten. Bitte geben Sie bei Ihrer Anmeldung unbedingt an, ob Sie diese benötigen.

Anmelden können Sie sich mit der im Veranstaltungskalender beiliegenden Postkarte oder telefonisch im Vorzimmer des Sachgebietes unter:

Tel.: 089 / 2 33 - 2 00 01

oder Frau Dunkel

Tel.: 089 / 2 33 - 2 00 00.

„Rund um den Hilfeplan“

14.03.2013

StJA Severinstraße 2, 1. Stock, Zimmer 122

ggf. Kinderbetreuung

Das Hilfeplanverfahren ist ein dynamischer Prozess und es entstehen immer wieder neue Fragen. Gerade zu Beginn macht man sich viele Gedanken wie z.B.: „Welche Rolle haben wir als Pflegeeltern?“, „Welche Ziele können formuliert werden?“, „Wer ist denn für was verantwortlich?“ und vieles mehr.

An diesem Nachmittag möchten wir gemeinsam Ihre Fragen „Rund um den Hilfeplan“ klären und Ihnen die Möglichkeit bieten sich mit anderen Pflegeeltern auszutauschen.

„Sicherheit im Internet für junge Menschen“

16.05.2013

StJA Severinstraße 2, 1. Stock, Zimmer 122
ggf. Kinderbetreuung

Teenager und Jugendliche wachsen ganz selbstverständlich in der Welt mit den für uns „neuen Medien“ auf. So selbstverständlich wie für die Elterngeneration das Telefon war, so selbstverständlich ist für die heutige Generation der Umgang mit dem Handy und die Nutzung des Internets und dessen Foren wie z.B. Facebook. Ein wichtiger Aspekt ist dabei die Sicherheit im Umgang mit dem Internet, aber wie gehe ich als Mutter und Vater damit um und wie kann ich mein Kind vor evtl. Gefahren schützen.

An diesem Themennachmittag haben wir für Sie einen Referenten zum Thema „Sicherheit im Internet für junge Menschen“ eingeladen. Herr Peter Hantl ist Marketing Manager bei IBM Deutschland und Mitglied des Elternbeirates des Käthe-Kollwitz Gymnasiums. Im Rahmen seiner ehrenamtlichen Tätigkeit hat Herr Hantl schon viele Vorträge zu diesem Thema in Schulen, für Eltern, Schüler und Lehrer durchgeführt.

Neues Angebot in Kooperation mit der Kindertagespflege

Themenabende

Liebe Pflegeeltern,

wir können Ihnen zusätzlich zu unseren Seminar- und Gruppenangeboten in diesem Halbjahr in Kooperation mit der Kindertagespflege eine Teilnahme an einigen der Qualifizierungsveranstaltungen für Tagesbetreuerpersonen anbieten. Diese Veranstaltungen sind mit unseren Themennachmittagen vergleichbar, allerdings gibt es wegen der späten Uhrzeit keine Kinderbetreuung. Unten folgend finden Sie den Originalausschreibungstext vor, der logischerweise auf die Kindertagespflege abzielt, dies gilt aber natürlich für Ihre Pflegekinder ebenso.

Die Modalitäten der Anmeldung sind für die folgenden Veranstaltungen alle die gleichen. Die Kindertagespflege reserviert für interessierte Pflegeeltern jeweils 5 Plätze, die Anmeldung erfolgt hier über die Gruppenarbeit und wird zentral an die Kindertagespflege weitergegeben.

Die Anmeldungen müssen hier spätestens 4 Wochen vor der Veranstaltung vorliegen, da nicht in Anspruch genommene für uns reservierte Plätze zu diesem Zeitpunkt zurück gegeben werden.

Anmeldungen wie immer über die Postkarte oder telefonisch über das Vorzimmer 2 33 / 2 00 01. Pro Veranstaltung wird direkt am Abend ein Unkostenbeitrag von 10,- Euro erhoben.

- **Alltagssituationen kreativ nutzen – wie kleine Kinder schlau werden**

Gerade in der Kindertagespflege bieten sich Alltagssituationen optimal für die Kleinen als Lernfeld an. Kleine Kinder wollen lernen und ihre Umwelt forschend entdecken.

Wir sammeln konkrete Ideen, wie Sie den Alltag als Lernfeld gestalten können und welche Lernpotenziale in den einzelnen Angeboten stecken.

Termin: **29.01.2013**
19.00 Uhr bis 22.00 Uhr

Ort: Severinstraße 2

Referentin: Marfa John, Bildungs- und Erziehungsmanagerin,
Supervisorin, Erzieherin

- **Partizipation – Wie lassen sich Kinder wo beteiligen? Und wo vielleicht besser nicht?**

Die Beteiligung von Kindern ist ein Grundrecht. Aber was heißt das, wenn Erwachsene Kinder tatsächlich beteiligen lassen und welche Voraussetzungen braucht es dazu?

Wie offen kann ich den Tagesablauf gestalten und wann ist es wichtig Vorgaben zu machen?

Wir wollen uns an diesem Abend damit beschäftigen, welche Spielräume für Beteiligung es in der Kindertagespflege gibt.

Termin: **14.05.2013**

19.00 bis 22.00 Uhr

Ort: Severinstraße 2

Referentin: Frau Pittig, Dipl. Psychologin, Familientherapeutin

- **Forschergeist in Windeln – Entwicklung von Kleinstkindern begleiten**

Wie entwickeln sich die Wahrnehmung und das Denken bei Kindern, wie Bewegung und Sprache? Was wissen wir über die Entwicklung des Gehirns?

Die Veranstaltung möchte Tagesbetreuungspersonen einen Überblick über entwicklungspsychologische Grundlagen aufzeigen und vor allem viele praktische Anregungen und Angebote für die Förderung der Kinder im konkreten Alltag der Tagespflegestelle geben.

Termin: **11.06.2013**

19.00 bis 22.00 Uhr

Ort: Severinstraße 2

Referentin: Petra Loderer, Dipl. Psychologin

Fortbildung Traumapädagogik – für Pflegeeltern

„Ich bin dort zuhause, wo ich verstanden werde“

Der Einfluss früher traumatischer Erlebnisse auf die Gehirnentwicklung, auf das Verhalten und auf die emotionale Entwicklung von Kindern ist wissenschaftlich inzwischen unumstritten. Dachte man früher, Kinder seien sehr robust und unverletzlich, weiß man heute, dass das Gegenteil der Fall ist. In der Folge von traumatischen Ereignissen entwickeln die Kinder unterschiedlichste Verhaltensweisen, die ihrem Überleben dienen sollen. Sie reagieren normal auf nicht normale Geschehnisse.

Das Leben mit traumatisierten Kindern ist äußerst belastend für Pflegeeltern und kann sie an die Grenzen ihrer Möglichkeiten bringen. Traumapädagogik hat zum Ziel, die Handlungsfähigkeit der Erwachsenen wieder herzustellen und die Lebensqualität betroffener Kinder zu verbessern.

Ein hoher Prozentsatz der Pflegekinder hat traumatisierende Lebensumstände erfahren.

Gerade in den ersten Lebensmonaten und Jahren ist das Kind traumatischen Situationen hilflos ausgeliefert. Ohnmachtserfahrungen sind Bestandteil eines jeden Traumas. Bei Kindern kommt hinzu, dass die Bindungsperson das Kind nicht schützen konnte, oder die traumatische Erfahrungen sogar verantworten muss. Dies führt zu einer Bindungstraumatisierung des Kindes, die dem Kind jede weitere Beziehung, als potentiell gefährlich erscheinen lässt. Das Kind hat die unbewusste „Wahrheit“ abgespeichert: „Beziehung ist gefährlich“ und „Niemand kann mich schützen“.

Einerseits hat das Kind das Bedürfnis nach Nähe, andererseits erscheint gerade diese Nähe für das Kind (lebens-) gefährlich. Die Folge ist, dass wohlgemeinte Beziehungsangebote von Pflegeeltern zum Scheitern verurteilt sind. Das Kind kann diese, aufgrund seiner Erfahrungen nur bedingt oder nicht annehmen. Die Pflegeeltern erfahren teilweise massive Zurückweisungen. Manche lernen an sich selbst Seiten und Impulse kennen, die sie nicht für möglich gehalten haben, oder haben das Gefühl „im falschen Film zu sein“. Ein Teufelskreis aus Mitgefühl, Hilflosigkeit, Wut und Verzweiflung kann entstehen. Die Familie ist gefangen in den Folgen des

Traumas. Heilsame Beziehungserfahrungen sind für das Kind nicht mehr möglich, wenn nicht die Erwachsenen ihre Wahrnehmung und Handlungen verändern.

Die Überlebensstrategien der Kinder sind so unterschiedlich wie die Kinder selbst und können auch nur situativ auftreten: Innere oder äußere Flucht („sich ausklinken“, weglaufen), aggressives Verhalten, Blockaden, Vermeidung bestimmter Situationen, Schwierigkeiten soziale Kontakte zu gestalten, Kontrollverlust oder Überanpassung und anderes können Hinweise auf eine Traumafolgestörung sein.

Kinder haben aber auch ein enormes Entwicklungspotential und Ressourcen. Ein stützender und schützender Rahmen, feinfühlig, zuverlässige und geduldige Pflegeeltern, können dem Lebensweg der Kinder eine andere Richtung geben. Wir kennen viele Pflegeeltern die bewusst oder intuitiv „richtig“ für ihr Kind handeln und gemeinsam viele gute Schritte gehen.

Unabhängig davon, ob Sie sicher sind, dass ihr Kind an einer Traumafolgestörung leidet oder nicht, können sie in dieser Fortbildung an einer traumasensiblen Haltung arbeiten, die zu verändertem Verhalten in problematischen Alltagssituationen führt. Eine traumasensible Haltung schadet keinem Kind, auch wenn ihm traumatische Ereignisse erspart blieben. Sie führt immer zu einer Verbesserung der Beziehung, da es um ein vertieftes Verstehen des Kindes geht.

In der Fortbildung soll die Traumapädagogik gemeinsam weiterentwickelt werden, unter fachlicher Anleitung und auf der Grundlage ihrer guten oder schlechten Erfahrungen.

Ziel

- Ermutigung im Umgang mit traumatisierten Kindern und Jugendlichen
- Entwicklung einer traumasensiblen Haltung
- Wissen um Traumafolgestörungen
- Konzept der Selbstbemächtigung (nach Wilma Weiss)
- Selbstfürsorge

Die Theorie soll für jede Teilnehmerin / jeden Teilnehmer unmittelbar anwendbar werden, indem wir uns auf die Geschichte der einzelnen Kinder gemeinsam einlassen und individuelle Lösungsansätze suchen.

Bausteine der Fortbildung

- Einführung in die Traumapädagogik und Begriffe der Traumaforschung
- Spezifische Belastung im Zusammenleben mit traumatisierten Kindern und Jugendlichen
- Selbstfürsorge
- Akute und chronische Folgen von Traumatisierung
- Lebensweg des Kindes – unter Trauma spezifischen Blickwinkel
- Ressourcen des Kindes
- Umgang mit Übertragung und Gegenreaktion: „In welchem Film bin ich eigentlich?“
- Unterschiedliche Bindungserfahrungen und Folgen für die Beziehungsgestaltung
- Konzept der Selbstbemächtigung
 - Psychoeducation
 - Stabilisierung / Sicherheit schaffen
 - Hilfen bei der Emotionssteuerung / Affektregulation
- Pädagogische Wege und Methoden im Umgang mit den Kindern

Je nach Wunsch und Bedarf der Teilnehmer und Teilnehmerinnen, können die Schwerpunkte verändert und ergänzt werden.

Methoden

- Schriftliche Unterlagen zu wichtigen Theorieinhalten
- Literaturempfehlungen
- Kleingruppenarbeit
- andere Methoden der Gruppenarbeit
- Selbstreflexion, gemeinsame Reflexion
- Hausaufgaben (z.B. Beobachtung bestimmter Situationen)

Zeitraumen

10 Treffen, jeweils 3 Stunden, donnerstags von 9.00 Uhr bis 12.00 Uhr, Severinstraße 2.

Regelmäßige Teilnahme wird erwartet.

Termine

Februar 07.02.2013, 21.02.2013

März 07.03.2013, 21.03.2013

April 18.04.2013

Mai 02.05.2013, 16.05.2013

Juni 06.06.2013, 20.6.2013

Juli 04.07.2013

Leitung

Team der Gruppenarbeit – Pflege: Viola Gruber, Dipl. Soz. Päd (FH), systemische Familientherapie, Ausbildung in Traumapädagogik (ZTP, Zentrum für Traumapädagogik, Hanau)

Anmeldung und sonstiges

Per Telefon: 2 33 / 2 00 18

oder E-Mail: viola.gruber@muenchen.de
bis 15.01.2013.

Alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen, wie auch die Leitung der Gruppe unterliegen der Schweigepflicht.

Wenn Sie gerne teilnehmen würden, aber am Donnerstag keine Zeit haben, können Sie mich gerne trotzdem anrufen. Adressen werden gesammelt und je nach Nachfrage, eine zweite Gruppe zu einem anderen Zeitpunkt gebildet.

Wenn sie unsicher sind, ob die Fortbildung für Sie passt, können wir dies gerne in einem persönlichen Gespräch klären.

Die Gruppenstärke ist auf 10 Teilnehmer und Teilnehmerinnen begrenzt, Mindestteilnehmerzahl ist 5.

Sonderveranstaltung

„Computerspiele im Selbstversuch“

18.04.2013

16:00 Uhr bis 19:00 Uhr

bei SIN - Studio im Netz e.V.

Die Sonderveranstaltung wird in Zusammenarbeit mit SIN – Studio im Netz e.V. durchgeführt.

SIN ist eine seit 1997 bundesweit agierende, medienpädagogische Fach-einrichtung. Als anerkannter Träger der freien Jugendhilfe setzt es den Schwerpunkt seiner Aktivitäten auf den Bereich „Kinder, Jugendliche und Multimedia“ und führt in diesem Rahmen u.a. Informationsveranstaltungen für Eltern durch.

An diesem Nachmittag haben Sie die Gelegenheit verschiedene Computerspiele kennenzulernen und sich über Gefahren, sowie die Prävention und Begleitung Ihres Kindes/Jugendlichen zu informieren.

Für die Veranstaltung wird ein Unkostenbeitrag von 10,- Euro erhoben.

Wo?

SIN – Studio im Netz e.V.

Haus der Medienbildung

Heighofstraße 1

81377 München

Verkehrsanbindung

U6 Richtung Klinikum Großhadern, Haltestelle Großhadern

Anmeldung

Für die Sonderveranstaltung können Sie sich telefonisch unter:

089 / 2 33 - 2 00 13 oder per E-Mail: beate.engelbrecht@muenchen.de, direkt bei Frau Engelbrecht anmelden.

Anmeldeschluss

22.03.2013

Einladung zum 6. Pflegefamilien-Nachmittag

am Sonntag, 28.07.2013

Der Nachmittag soll Ihnen die Gelegenheit geben:

- andere Pflegefamilien in lockerer Atmosphäre kennen zu lernen, sich auszutauschen
- bekannte Gesichter wiederzusehen
- Ihrem Kind den Kontakt mit anderen Pflegekindern zu ermöglichen.

Wenn Sie daran Interesse haben, würden wir uns freuen, Sie beim offenen Pflegefamilien-Nachmittag im Münchner Kindl Heim zu sehen. Im Münchner Kindl Heim sind wir vom Wetter unabhängig und können den Nachmittag mit oder ohne Sonne zusammen verbringen. Sitzgelegenheiten gibt es ausreichend. Für die Kinder gibt es einen tollen Spielplatz zu erkunden. Darüber hinaus werden Spiel- und Bastelangebote für die Kinder angeboten.

Wasser, Tee und Kaffee werden wir vorbereiten. Teller und Besteck sind vorhanden. Es wäre sehr schön, wenn jede Familie etwas fürs Kuchenbuffet (gerne aber auch Salziges) mitbringen könnte.

Datum: **28.07.2013**

Wo: Münchner Kindl Heim
Oberbiburger Straße 45
Mit der U-Bahn: U1 Endhaltestelle Mangfallplatz aussteigen,
ca. 5 Minuten zu Fuß, Ausgang „Oberbiburger Straße“

Wann: 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr, bei jedem Wetter

Wer: Pflegeeltern, Pflegekinder, Pflegegroßeltern und andere Verwandte

Wenn Sie schon wissen, ob Sie kommen, bitten wir Sie um eine telefonische Rückmeldung – dies erleichtert uns die Organisation.

Telefonische Rückmeldung an:

Frau Gruber, Tel.: 2 33 / 2 00 18 oder
per E-Mail: viola.gruber@muenchen.de

Auf Ihr Kommen freut sich das Team der Gruppenarbeit!

Treffpunkt für Verwandtenpflegen

Liebe Omas, Opas, Tanten, Onkels und andere Verwandte!

Zum Treffpunkt für Verwandtenpflegen sind alle Familien eingeladen, die ein Kind aus der Verwandtschaft bei sich aufgenommen haben. Da gibt es erfahrungsgemäß viele gemeinsame Themen. Bei Kaffee, Tee und etwas Süßem sollen Sie die Möglichkeit haben, alte Bekannte wiederzutreffen oder sich mit Gleichgesinnten auszutauschen.

Termine

- Freitag, 15.3.2013
15.30 Uhr bis 17.30 Uhr
Severinstraße 2, II Stock, Zimmer 222
- Freitag, 28.6.2013
15.30 Uhr bis 17.30 Uhr
Severinstraße 2, II Stock, Zimmer 222

Bitte melden Sie sich kurz per beiliegender lila Postkarte, per Mail: viola.gruber@muenchen.de oder telefonisch unter 2 33 / 2 00 18 an, wenn Sie kommen möchten.

Auf Ihr Kommen freut sich das Team der Gruppenarbeit.

Gruppen- und Seminarangebote

für das I. Halbjahr 2013

Silvia Dunkel

Für welche Pflegeform gibt es welche Angebote?

1. Unbefristete Vollpflege / Fremdpflegen

- **Wochenendseminare in Teisendorf**

22.02. bis 24.02.2013

03.05. bis 05.05.2013

14.06. bis 16.06.2013

- **Themenspezifisches Seminare**

„Pubertät – Chaos oder neue Chance?“

08.03. bis 10.03.2013

- **Regelmäßige Gesprächsgruppen**

„Pubertät“

dienstags: 08.01.13; 05.02.13; 12.03.13; 16.04.13;
14.05.13; 11.06.13

„Alltag mit Pflegekindern“

dienstags: 15.01.13; 19.02.13; 19.03.13; 16.04.13;
14.05.13; 18.06.13

„Mal Regen und mal Sonnenschein – Alltag in Pflegefamilien“

donnerstags: 17.01.13; 21.02.13; 14.03.13; 18.04.13;
16.05.13; 20.06.13

Mutter-Vater-Kind-Gruppe

dienstags: 15.01.13; 29.01.13; 19.02.13; 05.03.13;
19.03.13; 09.04.13; 23.04.13; 07.05.13;
14.05.13; 04.06.13; 18.06.13

Mutter-Vater-Kind-Gruppe

donnerstags: 10.01.13; 24.01.13; 07.02.13; 21.02.13;
07.03.13; 21.03.13; 11.04.13; 25.04.13;
16.05.13; 06.06.13; 20.06.13

- **Themenreihe**

donnerstags, 16.00 Uhr bis 18.00 Uhr
Anmeldung ist für einzelne Nachmittage möglich

„Rund um den Hilfeplan“
am 14.03.2013 (ggf. mit Kinderbetreuung)

„Sicherheit im Internet für junge Menschen“
am 16.05.2013 (ggf. mit Kinderbetreuung)

- **Themenabende in Kooperation mit der Tagespflege**

Achtung! Anmeldefrist bis zu 4 Wochen vor dem Termin.
Jeweils von 19.00 Uhr bis 22.00 Uhr

- 29.01.2013
Alltagssituationen kreativ nutzen – wie kleine Kinder schlau werden
- 14.05.2013
Partizipation – Wie lassen sich Kinder wo beteiligen? Und wo vielleicht besser nicht?
- 11.06.2013
Forschergeist in Windeln – Entwicklung von Kleinstkindern begleiten

- **Offener Familiennachmittag**

Sonntag 28.07.2013, 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
im Münchner Kindl Heim, Oberbiburger Straße 45, 81547 München

2. Unbefristete Vollpflege bei Verwandten

- **Wochenendseminar in Teisendorf**

12.04. bis 14.04.2013

- **Themenspezifisches Seminare**

„Pubertät – Chaos oder neue Chance?“
08.03. bis 10.03.2013

- **Regelmäßige Gesprächsgruppen**

„Pubertät“

dienstags: 08.01.13; 05.02.13; 12.03.13; 16.04.13;
14.05.13; 11.06.13

„Alltag mit Pflegekindern“

dienstags: 15.01.13; 19.02.13; 19.03.13; 16.04.13;
14.05.13; 18.06.13

„Mal Regen und mal Sonnenschein – Alltag in Pflegefamilien“

donnerstags: 17.01.13; 21.02.13; 14.03.13; 18.04.13;
16.05.13; 20.06.13

- **Themenreihe**

donnerstags, 16.00 Uhr bis 18.00 Uhr

Anmeldung ist für einzelne Abende möglich

„Rund um den Hilfeplan“

am 14.03.2013 (ggf. mit Kinderbetreuung)

„Sicherheit im Internet für junge Menschen“

am 16.05.2013 (ggf. mit Kinderbetreuung)

- **Themenabende in Kooperation mit der Tagespflege**

Achtung! Anmeldefrist bis zu 4 Wochen vor dem Termin.

Jeweils von 19.00 Uhr bis 22.00 Uhr

- 29.01.2013

Alltagssituationen kreativ nutzen – wie kleine Kinder schlau werden

- 14.05.2013

Partizipation – Wie lassen sich Kinder wo beteiligen? Und wo vielleicht besser nicht?

- 11.06.2013

Forschergeist in Windeln – Entwicklung von Kleinstkindern begleiten

- **Offener Familiennachmittag**
Sonntag 28.07.2013, 14.00 Uhr bis 17 Uhr
im Münchner Kindl Heim, Oberbiburger Straße 45, 81547 München
- **Verwandtenpflegenachmittage**
am 15.03.2013 und 28.06.2013, 15.30 Uhr bis 17.30 Uhr

3. Vollpflege mit Mehrbedarf

- **Wochenend- bzw. Wochenseminare in Teisendorf**
25.01. bis 27.01.2013
26.05. bis 01.06.2013 Mehrbedarfswochen
- **Themenspezifische Seminare**
„Pubertät – Chaos oder neue Chance?“
08.03. bis 10.03.2013
- **Gesprächsgruppen und Themenreihe /Themenabende**
siehe unter 1. Unbefristete Vollpflege / Fremdpflegen

4. Bereitschaftspflege

- **Themenzentrierte Gruppenabende**
nach Absprache mit den Fachkräften (persönliche Einladung)
- **Supervision**
(vierwöchig nach Absprache mit der Supervisorin)
- **Themenreihe / Themenabende**
siehe unter 1. Unbefristete Vollpflege / Fremdpflegen

5. Zeitlich befristete Vollpflege

- **Themenzentrierte Veranstaltungen**
nach Absprache mit den Fachkräften (persönliche Einladung)
- **Themenreihe / Themenabende**
siehe unter 1. Unbefristete Vollpflege / Fremdpflegen

6. Kurzzeitpflege

- **Gesprächsgruppen und Themenreihe / Themenabende**
siehe unter 1. Unbefristete Vollpflege / Fremdpflegen

Liebe Pflegeeltern,

wie einige von Ihnen inzwischen ja aus Erfahrung wissen, ist es äußerst ratsam die beiliegende Anmeldepostkarte möglichst rasch an uns zu schicken. Die Gruppen und Seminare erfreuen sich großer Beliebtheit und sind relativ schnell nach Erscheinen des Pflegeelternrundbriefes ausgebucht. Die Anmeldungen werden in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt, dies bedeutet, dass nach der Anmeldung von acht Familien in der Regel ein Seminar ausgebucht ist.

Wie Sie im Einzelfall bereits selbst erfahren haben, versuchen wir immer Lösungen zu finden, aber Sie selbst können etwas dazu tun, damit es funktioniert: Wenn Sie zu einem der Gruppen- oder Seminarangebote kommen wollen, dann schicken Sie Ihre Anmeldekarte möglichst zeitnah ab.

Herzliche Grüße

Ihr Team der Gruppenarbeit

Sozialbürgerhäuser

Zusammenfassung aller bestehenden Sozialbürgerhäuser



SBH Berg am Laim/Trudering-Riem

Stadtbezirke 14 und 15
Streitfeldstraße 23
81673 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 08

SBH Feldmoching/Hasenbergl

Stadtbezirk 24
Knorrstraße 101-103
80807 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 03

SBH Giesing/Harlaching

Stadtbezirke 17 und 18
Streitfeldstraße 23
81673 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 07

SBH Laim/Schwanthalerhöhe

Stadtbezirke 8 und 25
Dillwächterstraße 7
80686 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 01

SBH Mitte

Stadtbezirke 1, 2, und 3
Schwanthalerstraße 62
80336 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 05

SBH Sendling/Westpark

Stadtbezirke 6 und 7
Meindlstraße 20
81373 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 09

SBH Ramersdorf/Perlach

Stadtbezirk 16
Thomas-Dehler-Straße 16
81737 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 12

SBH Neuhausen/Moosach

Stadtbezirke 9 und 10
Ehrenbreitsteiner Straße 24
80993 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 02

SBH Milbertshofen/Am Hart

Stadtbezirk 11
Knorrstraße 101-103
80807 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 10

SBH Orleansplatz

Stadtbezirke 5 und 13
Orleansplatz 11
81667 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 06

SBH Pasing

Stadtbezirke 21, 22 und 23
Landsberger Straße 486
81241 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 04

SBH Plinganserstraße

Stadtbezirke 19 und 20
Plinganserstraße 150
81369 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 00

SBH Schwabing-Freimann

Stadtbezirke 4 und 12
Tanusstraße 29
80807 München
Infothek Soziales: 2 33 - 9 68 11

Liebe Pflegeeltern,

immer wieder suchen wir für Kinder in Not geeignete Pflegeeltern. Vielleicht kennen Sie Menschen, die Interesse an dieser Aufgabe haben und können unser Anliegen weitergeben. Wir freuen uns über Anfragen!

Herzlichen Dank für Ihre Mithilfe.



Werden Sie Pflegeeltern

Sie geben: Ihr Herz. Ihren Verstand. Ihre Offenheit.
Ihre Geduld. Ihre Ausdauer.

Sie finden: Eine sinnvolle Aufgabe. Eine Herausforderung.
Eine Bereicherung.

Wir bieten: Vorbereitung. Unterstützung. Beratung.

Anna ...

ist ein sehr fröhliches und interessiertes Kind, das weiß was es will. Sie liebt die Natur und tollt gerne im Freien herum. Sie findet es spannend, die Welt zu erobern. Den Mittagsschlaf findet sie dagegen langweilig. Im grob- und feinmotorischen Bereich ist sie noch nicht ganz altersgemäß entwickelt, eine Sprachverzögerung sollte logopädisch behandelt werden. Es kann sein, dass Anna durch das erlebte Chaos in den nächsten Jahren die eine oder andere „originelle Verhaltensweise“ entwickelt und es wird vielleicht einige Zeit dauern, bis sie in der Pflegefamilie innerlich Wurzeln schlägt ...

Gesucht werden ...

liebevoller Pflegeeltern im Großraum München. Die Pflegeeltern brauchen auch Gelassenheit im Umgang mit der impulsiven jungen Mutter, die sich das Beste für Anna wünscht und gerne Kontakt halten will.

Interesse?

Info über: 089/233 - 2 00 01

