

## Weiter Informationen zur Pressemeldung [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) und **AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V.** Stand 03.12.2008

In Deutschland sind schätzungsweise 600.000 bis 700.000 Kinder und Jugendliche onlinesüchtig bzw. mediensüchtig und niemand schlägt Alarm. Insgesamt liegt die Zahl der Betroffenen in Deutschland bei ca. 1,5 bis 2 Millionen, Tendenz steigend. Beratungsstellen sprechen diesbezüglich übereinstimmend von einer deutlichen Zunahme von Anfragen Hilfesuchender bzw. Angehöriger.

Politiker und manche Fachleute fordern nach wie vor neue Zahlen und weitere Langzeitstudien, obwohl aufgrund der bereits vorhandenen Forschungsergebnisse längst klar geworden sein müsste, wie umfassend und flächendeckend das Problem der Mediensucht mittlerweile ist. Dennoch gibt es noch kaum Ansätze, das kontinuierliche Ansteigen der Zahl von Mediensüchtigen zu verhindern. Im Gegenteil: Mit dem Alibi-Wort Medienkompetenz werden Kinder z.T. bereits im Kindergarten mit dem Computer in Berührung gebracht, unter dem Vorwand, dass der frühzeitige Umgang mit Medien einer späteren Mediensucht präventiv entgegenwirke. Hier wird bereits die Einstiegsdroge verabreicht. Zum Glück blieb es uns erspart, dass Kindergartenkinder unter dem Stichwort Prophylaxe mit Alkohol in Berührung gebracht wurden! Unsere Beobachtung ist, dass die erheblichen Probleme in vielen Familien umso früher beginnen, je früher die Kinder mit den elektronischen Medien in Berührung kommen – und dann umso schwerer zu bearbeiten sind.

### **Renditen wichtiger als Kinder?**

Was renommierte Fachleute dazu sagen, ist einschlägig und eindrucksvoll nachvollziehbar mittlerweile überall nachzulesen (z.B. auch bei [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)). Sind Renditen wichtiger als unsere Kinder? Über Kinder lässt es sich immer gut verdienen und an dem Wert von Weihnachtsgeschenken für Kinder werden die Gewinne oder Verluste ganzer Industrien festgemacht. Auch dieses Jahr werden wieder unzählige Computer, elektronische Geräte und Videospiele auf dem Gabentisch liegen, die dann natürlich, einmal angeschafft, auch bespielt werden wollen. Das kostet Zeit. Die Kinderzimmer sind vielfach mit elektronischen Medien hochgerüstet, die jederzeit verfügbar sind. Wenn es dann in der Schule nicht mehr klappt, kommen die Hilferufe meist zu spät. In vielen Familien ist der Medienkonsum ein nahezu unlösbares Problem geworden und die Hilflosigkeit vieler Eltern ist groß. Häufig hat die Mediensucht bereits im Kleinkindalter ihren Ursprung: 7 % der Zweijährigen in Deutschland haben einen eigenen Fernseher im Kinderzimmer! (Nachzulesen auf der Seite „Wir fragen“ bei [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)).

### **Seit 08.05.2007: Elterninitiative [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)**

Diese Tatsachen, insbesondere aber persönliche Betroffenheit, hatten zunächst zur Gründung der Elterninitiative [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) geführt. Diese Initiative hat rasch gezeigt, wie erschreckend groß der Bedarf an Hilfestellung und Aufklärung ist. Bis heute gab es ca. 315.000 Zugriffe. Deshalb wurde im September 2008 der Verein **AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT e.V.** gegründet, um auch **Hilfe zur Selbsthilfe** anzubieten.

Viele – nicht von der Medienindustrie „unterstützte“ – Wissenschaftler zeigen seit Jahren auf, welche gravierenden negativen Veränderungen durch den Missbrauch der Mediennutzung entstehen, z.B. im Lern- und Sozialverhalten. Diese Zusammenhänge werden vielfach jedoch verachtend und diskreditierend von etlichen Medienpädagogen z.B. als „Argumente alter Männer“ abgetan, um die ohnehin stark verunsicherten Eltern zu beruhigen. Wer führt hier Regie? Wie bei [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) nachzulesen, sieht der Alltag in vielen Familien ganz anders aus. In vielen Fällen hängt die viel diskutierte Bildungsschwäche besonders mit der exzessiven Mediennutzung zusammen und Gymnasiasten fallen häufig aus den Statistiken, da sie über kurz oder lang die Schule wechseln müssen oder am Ende sogar ohne Hauptschulabschluss dastehen. Warum – wird gerne anderen Faktoren zugeschrieben.

## **Computerspiele und Gewalt**

Am Donnerstag, den 20.11.08, fand in München ein internationaler Kongress zum Thema "[Computerspiele und Gewalt](#)" statt. Auf dem Kongress wurde mehrfach ein generelles Verbot von Gewaltspielen gefordert. Dazu gab es bereits im Jahr 2000 (!) eine Forderung von US-Kinderärzten. Laut dem amerikanischen Medienforscher Douglas Gentile sind 91% der Computerspiele jugendgefährdend.

Es wurde davon gesprochen, dass es Wissenschaftler gibt, die mit finanzieller Unterstützung der Videospieleindustrie verharmlosende Gutachten erstellt haben. Ebenso dubios sei in diesem Zusammenhang die Rolle der Bundeszentrale für politische Bildung und des Deutschen Kulturrates. Sehr fragwürdig sei die Anerkennung von Videospiele als „Kulturgut“, die einschlägig bekannte Spiele-Befürworter initiiert haben.

Des Weiteren wurde aufgezeigt, dass das Jugendschutzgesetz bei einer ganzen Reihe von gewalthaltigen PC-Programmen – konsequenzenlos –systematisch umgangen wird. Statistiken zeigten, dass Kinder in der 5. Klasse bereits ausgiebig „Spiele“ ab 16 und 18 bespielen. Oftmals würden sie sogar von den Eltern oder Großeltern mit solchen Spielen versorgt.

Problematische Mediennutzung, häufig kombiniert mit ungehinderter Mediengewalt, oft bereits im Grundschulalter, fördere aggressives Verhalten und Gewaltbereitschaft, gleichzeitig sinke die Fähigkeit zum Mitleiden bzw. Mitfühlen überhaupt. Ebenso sei in vielen Fällen das Nachlassen von Schulleistungen zu beobachten. Erneut hieß es, dass eine Einflussnahme auf Jugendliche ab 12 Jahren kaum mehr möglich sei, wenn bereits im Grundschulalter Gewaltfilme in Kombination mit PC-Gewaltspielen konsumiert wurden.

## **Globaler Kinder- und Jugendschutz erforderlich**

Kinder- und Jugendschutz wird häufig mit dem Argument, dies könne international nicht durchgesetzt werden, abgetan. [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de) fragt: Warum sind internationale Einigungen in vielen Bereichen möglich und, wie sich bei der derzeitigen Finanzkrise zeigt, auch ziemlich schnell? Warum nicht auch im Zusammenhang mit dem Kinder- und Jugendschutz im Internet? Die PR-mäßige Umdeutung der Strategien der Spieleindustrie als Naturgewalt, die nicht zu beherrschen sei, ist ein durchschaubarer Trick!

## **Mit viel Mut sich mit diesem Thema auseinandersetzen**

Zuerst müssen jedoch die Familien, sprich die Eltern, flächendeckend in die Lage versetzt werden, ihre Kinder auch ausreichend zu schützen und mit Fremdhilfe die notwendige Oberhoheit über die PC's zu erhalten. Es darf nicht sein, dass Kinder in diesem rechtsfreien und schutzlosen Raum jeglichen Gefahren frei zugänglich ausgesetzt sind.

Es müssen zügig Möglichkeiten geschaffen werden, um Eltern technisch so weit zu schulen, dass sie die Kinder und Jugendlichen ausreichend geschützt dieser neuen Welt anvertrauen können. Ein Wissen um die technischen wie inhaltlichen Möglichkeiten der PC-Nutzung schützt vor Missbrauch und befähigt zur Weitergabe konstruktiver Tipps – hingegen verrät sich die Einschränkung des Begriffs „Medienkompetenz“ auf PC-Zugang und Spiele als Werbe-Gag für den Absatz von Computerspielen und LAN-Parties auch noch bei Eltern. Medienkompetenz ist bislang vielfach eine Elternschelte: Die Eltern seien technikfeindlich und konservativ und hätten von der neuen „Medienkultur“ keine Ahnung.

Wir als Elterninitiative wollen Eltern Mut machen, sich mit dem Gesamtthema selbstbewusster auseinander zu setzen. Wir denken, dass eine Veränderung nur durch aktive Eltern möglich ist. Die Veränderung beginnt im Bewusstsein. Hier möchte AKTIV

GEGEN MEDIENSUCHT e.V., der als gemeinnützig anerkannt ist, einen wichtigen Beitrag leisten.

Laut dem Schulpsychologen Dr. W. H. Hopf kümmern sich 50 % der Eltern nicht um den Medienkonsum der Kinder und regeln 60 % der Eltern deren TV-Konsum überhaupt nicht. 4 Millionen Kinder in Deutschland sind den sogenannten neuen Medien ohne Erziehung schutzlos ausgeliefert.

Der Leitsatz von AKTIV GEGEN MEDIENSUCHT ist:

**Der Missbrauch von elektronischen Medien soll so unpopulär wie Alkohol- und Drogenmissbrauch werden**

Nähere Informationen finden Sie unter [www.aktiv-gegen-mediensucht.de](http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de)

Spendenkonto:

Konto-Nr.70 30 60 BLZ 701 693 33 Raiffeisenbank Eurasburg-Beuerberg