

## **Computerspiele – Von der Faszination zum Exzess?**

### **„Wenn die Balance nicht mehr stimmt“ – LJS-Fachtagung am 15. Juni 2016**

Hannover, 07. 06. 2016. Kinder und Jugendliche können es stundenlang – wenn man sie lässt: Welten bauen, erobern, zerstören, Rennen fahren, Avatare erstellen. Wenn die Kinder wie gefesselt vor dem Bildschirm sitzen, reagieren viele Eltern mit Zeitbegrenzungen, weil sie eine suchtähnliche Nutzung und soziale Isolation befürchten. Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen (LJS) widmet sich auf ihrer Fachtagung am 15. Juni 2016 der Frage, ob exzessives Spielen auf ein beginnendes Suchtverhalten hinweist – und was Mädchen und Jungen an den Computerspielwelten fasziniert.

Wann der Zeitpunkt gekommen ist, an dem Eltern und Erziehende sich Sorgen machen müssen, soll im Rahmen der Tagung genauer beleuchtet werden. Eva Hanel, Referentin für Medien bei der LJS, hält fest: „Viele Erwachsene können nicht nachvollziehen, was Mädchen und Jungen stundenlang in den Bann zieht – sie halten das Spielen für Zeitverschwendung und befürchten eine soziale Vereinsamung.“ Dabei gibt es durchaus positive Effekte: Spielen macht Spaß und trägt zur kognitiven und motorischen Entwicklung bei. Doch diese Erkenntnis der Spieltheorie scheint für besorgte Eltern außer Kraft gesetzt, beobachtet der Medienpädagoge Dirk Poerschke.

Colette See vom Büro für Suchtprävention der Stadt Hamburg weiß: Fünf Prozent der Anrufe bei den Hamburger Anlaufstellen für Menschen mit Suchtproblemen drehen sich heutzutage ums Internet. Gerade interaktive Angebote und Rollenspiele faszinieren jugendliche Spieler. Doch nicht in jedem Fall könne man von Sucht sprechen, hält die Soziologin fest. Um ein Suchtverhalten auszulösen, spielen auch soziale Faktoren eine Rolle.

Der Mannheimer Sozialpädagoge und Therapeut Mete Tuncay berät seit dreizehn Jahren Migranten, die dem Glücksspiel verfallen sind – er hat festgestellt, dass sie überproportional häufig von Spielsucht betroffen sind.

Wohin geht die Reise? Zum Ende der Tagung vermittelt Prof. Dr. Linda Breitlauch von der Hochschule Trier einen Blick in die Zukunft von Computerspielen.

## **Über die LJS**

Die Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen ist ein Fachreferat der Landesarbeitsgemeinschaft der Freien Wohlfahrtspflege in Niedersachsen e.V. und arbeitet zu aktuellen Themen des Kinder- und Jugendschutzes. Die Tätigkeitsfelder sind Fortbildungen, Materialentwicklungen, Fachberatung, Projekte, Arbeitskreise und Gremien.

Gern laden wir Sie zur Tagung ein.

## **Tagungsprogram**

10.00 Begrüßung

Eva Hanel, Dominika Lachowicz, LJS

10.15 Homo Ludens: Der spielende Mensch

Die Faszination von Computerspielwelten

Dirk Poerschke, LVR-Zentrum für Medien und Bildung, Düsseldorf

11.15 Pause

11.30 Mediennutzung ohne Ende?! Daten und Fakten aus suchtpräventiver Sicht

Colette See, Hamburgische Landesstelle für Suchtfragen e.V.

12.30 Mittagspause

13.30 Exzessive Mediennutzung – Hilfen in der realen Welt

Nils Pruin, Hilfe bei Mediensucht, Augsburg

14.30 Pause

15.00 Jugendliche – Glücksspiel – Migration

Mete Tuncay, Institut Glücksspiel und Abhängigkeit, Mannheim

15.45 Die Entwicklung von Computerspielen – Ein Blick in die Zukunft

Prof. Dr. Linda Breitlauch, Hochschule Trier

Pressekontakt und Rückfragen: Ulrike Beckmann, Juni\*Kommunikation,  
Palmaille 55, 22767 Hamburg, [ub@junikommunikation.de](mailto:ub@junikommunikation.de), Tel. 040- 284714-83