

## **Exzessive Computerspielnutzung**

### **Wenn die Balance nicht mehr stimmt**

#### **Kurzbericht zur Fachtagung am 15. Juni 2016 in der Akademie des Sports Hannover**

Im Mittelpunkt der Tagung standen die Betrachtungen von Ursachen, Folgen und Handlungsmöglichkeiten bei exzessiver Computerspielnutzung.

Themenschwerpunkte waren:

- Die Faszination von Computerspielen und Computerspielwelten
- Daten und Fakten zu pathologischem Computerspielnutzungsverhalten
- Einblicke in die beratende und therapeutische Einzelfallarbeit bei exzessivem Computerspielnutzung
- Jungendliches Glücksspielverhalten im Zusammenhang mit Sucht und Migrationsgeschichte

Im Vortrag „Homo Ludens der spielende Mensch – Die Faszination von Computerspielwelten“ zeigte der Medienspielpädagoge Dirk Poerschke auf, dass das Spiel aus historischer Perspektive schon immer einen wichtigen Stellenwert in der menschlichen Entwicklung eingenommen hat. Anhand des Begriffs des Homo Ludens – der wesentlich vom Kulturhistoriker Johan Huizinga geprägt wurde – verdeutlicht Poerschke, dass die gegenwärtigen kulturellen Systeme ihren Ursprung in spielerischen Verhaltensweisen finden. Computerspiele seien für Kinder und Jugendliche u.a. faszinierend, da diese durch das Spielen nicht nur Selbstwirksamkeitserfahrungen erhalten, sondern durch das Spielen auch die Grenzen der realen Welt erweitern können. In der Diskussion stellte Poerschke heraus, dass präventive Maßnahmen bei exzessiver Computerspielnutzung stets umfassend angelegt sein sollten.

Nur wenige Jugendliche seien von einer pathologischen Computerspielnutzung betroffen, betonte Colette See von der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V. in ihrem Vortrag „Mediennutzung ohne Ende?! Daten und Fakten aus suchtpreventiver Sicht“. Da exzessive Computerspielnutzung nicht den Status einer anerkannten Suchterkrankung besitzt, gestalte sich die eindeutige Diagnose eines suchartigen Nutzungsverhaltens schwierig. Computerspiele würden jedoch – so See – verschiedene Risikofaktoren aufweisen, die in Kumulation ein suchartiges Verhalten bedingen können. So bilden u.a. die leichte Verfügbarkeit, die geringen Wartezeiten bis Spielbeginn und die stetige Belohnung und Bestätigung zentrale Suchtfaktoren von Computerspielen. Zur Vermeidung bzw. Vorbeugung eines suchartigen Computerspielnutzungsverhaltens bei Kindern und Jugendlichen sei es aus suchtpreventiver Perspektive wichtig – so See –, dass die suchtpreventive Arbeit lebensweltlich orientierte Hand-

lungsangebote offeriere, Erfolgserlebnisse außerhalb von Computerspielen aufzeige und die Medienkompetenz der Eltern fördere. In der Diskussion betonte die Referentin insbesondere die Wichtigkeit der elterlichen Vorbildfunktion beim Mediennutzungsverhalten.

Einblicke in die beratende und therapeutische Einzelfallarbeit bei exzessivem Computerspiel- und Internetnutzungsverhalten zeigte Niels Pruin in seinem Vortrag „Exzessive Mediennutzung – Hilfen in der realen Welt“ auf. Hilfsangebote bei einem problematischen Mediennutzungsverhalten würden primär von jungen Männern zwischen 25 und 35 Jahren beansprucht werden. Das Suchtpotential der Computerspiele ergäbe sich aus wichtigen Grundbedürfnissen von Kindern und Jugendlichen nach Orientierung und Kontrolle, dem Bedürfnis nach Selbstwerterhöhung und des Herbeiführens von lustvollen Erfahrungen, deren vermeintliche Erfüllung in der Computerspielnutzung gesehen werde. Da von einer problematischen bzw. exzessiven Mediennutzung nicht nur die jeweiligen Personen, sondern häufig das ganze Familiensystem betroffen sind, sei es in der pädagogischen Arbeit wichtig, alle Familienmitglieder in die therapeutische Arbeit einzubeziehen. Pruin zeigte anhand verschiedener praktischer Methoden auf, wie Therapiekonzepte in Beratungskontexte integriert werden können.

Über jugendliches Glücksspielverhalten im Zusammenhang mit Sucht und Migrationsgeschichte referierte Mete Tuncay vom Institut Glücksspiel und Abhängigkeit Mannheim in seinem Vortrag „Jugendliche – Glücksspiel – Migration“. Glücksspiele als Form des Spielens mit einem Geldeinsatz, bei dem Gewinn und Verlust ausschließlich oder überwiegend vom Zufall abhängig ist, kämen in allen Kulturen und Gesellschaftsformen vor. Anhand einer Sucht-Trias, die den Zusammenhang zwischen der Umwelt, der Person bzw. des Spielgasts und der Wirkung des Glücksspiels veranschaulicht, stellte Tuncay dar, dass insbesondere Personen mit Migrationsgeschichte Risikopotentiale für die Entstehung einer Glücksspielsucht besitzen – diese jedoch die Suchthilfesysteme häufig nicht in Anspruch nehmen würden. Tuncay führte aus, dass Zugangsbarrieren zu den Suchthilfesystemen u.a. durch den Abbau von Sprachbarrieren, die Auseinandersetzung der Fachkräfte mit der eigenen Kulturbezogenheit und der interkulturellen Öffnung abgebaut werden könnten. In der praktischen Arbeit mit Betroffenen einer Glücksspielsucht – so betonte Tuncay in der Diskussion – solle das Glücksspiel als solches nicht verurteilt und mit den Betroffenen stets akzeptanzorientiert gearbeitet werden.