



AJS FORUM

Vierteljährlicher Info-Dienst der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) Landesstelle Nordrhein-Westfalen e. V., Köln

NEWS

Legalisierung: Ein Drittel der jungen Europäer im Alter von 15 bis 24 Jahren befürwortet eine Legalisierung von Haschisch. Das geht aus einer aktuellen „Eurobarometer“-Umfrage im Auftrag der EU-Kommission hervor. In Deutschland sprechen sich rund 30 Prozent für die Legalisierung von Cannabis aus, in den Niederlanden und Tschechien sogar über die Hälfte.

Disco für Minderjährige: Ein neuer Trend schwappt aus England herüber: Discos für unter 18-Jährige. Damit soll verhindert werden, dass sich Minderjährige in die Discos der Großen schmuggeln. Alkohol soll es dort nicht geben. In Hamburg wurde jetzt der erste deutsche „Underage Club“ eröffnet.

Safer Internet: 55 Millionen Euro will die EU-Kommission für den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor sexuellen Belästigungen im Internet zur Verfügung stellen. Bis 2013 soll das Programm „Safer Internet“ dauern. Mit dem Programm sollen Kinder, Eltern und Pädagogen für das Problem des Missbrauchs im Netz sensibilisiert werden.

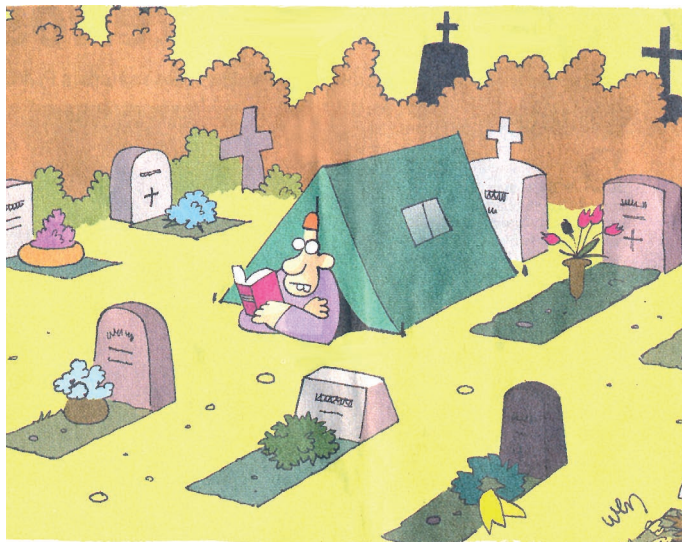
Schulpsychologen: In NRW gibt es in diesem Jahr mehr als 80 zusätzliche Stellen für Schulpsychologen. 50 dieser Stellen hat das Land bereitgestellt. 34 Stellen wurden bisher von den Kreisen und kreisfreien Städten eingerichtet. Damit gibt es in NRW insgesamt über 270 Stellen für die Schulpsychologie.

Computerspielsucht – Was ist das?

Beherrschen Computerspiele das Leben von immer mehr Jugendlichen? Diesen Eindruck könnte man gewinnen, wenn man die Berichte aus der Praxis liest. Was es mit der sogenannten Computerspielsucht auf sich hat, mit dem „Bezahlen von Lebenszeit“, wenn sich Jugendliche lange in virtuellen Welten aufhalten, untersucht *Horst Pohlmann* vom Institut Spielraum der Fachhochschule Köln. (Seite 4 ff.).

Onlinespiele als neue Jugend-Bewegung?

Immer mehr Jugendliche beteiligen sich an Onlinespielen. *Torben Kohring* vom Spieleratgeber NRW fragt, ob wir es dabei mit einer neuen „Jugend-Bewegung“ zu tun haben. Die herkömmlichen pädagogischen Ansätze können darauf kaum eine befriedigende Antwort geben. Wichtig für die Entwicklung von Jugendlichen ist, genügend Erfahrungen im realen Leben zu machen. (Seite 6 ff.)



ERSCHRECKEND: IMMER MEHR VOLLJÄHRIGE LEBEN NOCH BEI IHREN ELTERN.

Ein Klassiker im neuen Gewand!



Seit vielen Jahren ist der Elternratgeber fester Bestandteil der Präventionsliteratur gegen sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen. Vor allem Eltern, aber auch Fachkräfte wissen die Grundlageninformationen und Präventionshinweise zu schätzen. Vorbeugende Erziehung gegen sexuellen Missbrauch muss so selbstverständlich werden wie Verkehrserziehung – und dies in allen Bereichen, in denen sich Kinder bewegen. Der Elternratgeber will hierzu beitragen.

Die mittlerweile 10. Auflage wurde überarbeitet und aktualisiert, behält aber inhaltlich ihre bewährte Form.

Die Broschüre ist bei der AJS gegen eine Schutzgebühr von 2,00 Euro erhältlich. Rabatte ersehen Sie aus dem Bestellschein auf Seite 15.

AUS DEM INHALT

- Seite 8: Minister Laschet fordert besseren Schutz im Internet
- Seite 11: Das Projekt „Chance“ für straffällige Jugendliche
- Seite 12: Aufgaben der Jugendmedienarbeit

Das deutsche Internet ist amerikanisch

Total 36.089 (95,48%)		Tsd. Prozent	
1.	Google	30.097	79,63
2.	Microsoft	23.004	60,86
3.	eBay	20.692	54,75
4.	Deutsche Telekom	16.615	43,96
5.	United Internet	16.469	43,57
6.	Time Warner	14.101	37,31
7.	Wikimedia Foundation	12.892	34,11
8.	ProSiebenSat.1	12.260	32,44
9.	Bertelsmann	12.151	32,15
10.	Arcandor AG	11.850	31,35
11.	Verlagsgruppe Georg von Holtzbrinck	11.732	31,04
12.	Amazon	11.711	30,98
13.	Axel Springer AG	10.848	28,70
14.	Yahoo!	10.455	27,66
15.	Hubert Burda Media	10.340	27,36
16.	OTTO	9.996	26,45
17.	freenet AG	8.330	22,04
18.	Lycos Network Europe	7.890	20,87
19.	ARD	7.556	19,99
20.	RealNetworks, Inc.	7.460	19,74

www.ad-hoc-news.de

Die drei US-Giganten Google, Microsoft und eBay beherrschen das Web in Deutschlands Privathaushalten. Sie belegen im Online-Ranking im August 2008 unangefochten die ersten drei Plätze. Dies ergab die Untersuchung der „TOP 20 Parents“, mit denen der internationale Medien- und Marktforscher Nielsen Online darstellt, welche Konzerne mit ihren Webangeboten die meisten Nutzer ansprechen.

Google ist von 80 % der Surfer zuhause angeklickt worden (einschließlich des Videoportals YouTube u. a.). Die Webseiten des Zweitplatzierten Microsoft besuchten sechs von zehn Internet-Nutzern. Rund 55 % waren auf den

Webseiten des Dritten Unternehmens, eBay. Erst auf dem vierten Platz findet sich ein deutsches Unternehmen, die Deutsche Telekom. Hier waren knapp 17 Millionen zu verzeichnen; besonders beliebt die Seiten von T-Online und die von Scout24. Die weitere Reihenfolge: siehe Tabelle oben.

Insgesamt waren im August 2008 rund 36 Millionen Bundesbürger online, rund 750.000 mehr als noch im Mai 2008. Auch die Nutzungsdauer ist weiter gestiegen: um 20 Minuten auf durchschnittliche 15,5 Stunden pro Nutzer. Mit 33 Sitzungen pro Person wurde damit durchschnittlich mehr als einmal pro Tag der Computer zum Surfen hochgefahren.

Immer mehr Kinder und Jugendliche in Obhut von Jugendämtern

Die Jugendämter müssen immer mehr Kinder aus sie gefährdenden Situationen nehmen. Wie das Statistische Bundesamt (Destatis) berichtet, werden rein rechnerisch jeden Tag 77 Kinder und Jugendliche von Jugendämtern in Obhut genommen. 2007 waren dies in Deutschland 28.200 Kinder und Jugendliche, rund 2.200 (+ 8,4%) mehr als im Jahr 2006. 435 dieser Inobhutnahmen seien sogenannte Herausnahmen gewesen, das heißt, die Kinder wurden gegen den erklärten Willen der Sorgeberechtigten in Obhut genommen. Im Jahr 2006 hat es 151 Herausnahmen gegeben, so Destatis. Wie erläutert wurde, handelt es sich bei einer Inobhutnahme um eine kurzfristige Maßnahme der Jugendämter zum Schutz von Kindern und Jugendlichen, wenn sie sich in einer akuten, sie gefährdenden Situation befinden. Jugendämter nehmen Minderjährige dabei auf deren eigenen Wunsch oder auf Initiative anderer (etwa der Polizei oder Erzieher) in Obhut und bringen sie – meist für Stunden oder einige Tage – in einer geeigneten Einrichtung unter, etwa in einem Heim.

Das Statistische Bundesamt nannte für das vergangene Jahr folgende Zahlen:

- 7.000 Kinder und Jugendliche (25 %) wurden auf eigenen Wunsch in Obhut genommen, bei den Übrigen veranlassten andere Personen oder Stellen die Inobhutnahmen.
- 16.500 (58 %) der in Obhut genommenen Kinder und Ju-

gendlichen waren älter als 14 Jahre. Mit einem Anteil von 55 % (15.400) aller in Obhut Genommenen waren Mädchen wie in den Vorjahren in der Überzahl.

- An einem jugendgefährdenden Ort, zum Beispiel in Straßen mit Bordellbetrieb oder an Treffpunkten von Drogenhändlern, wurden rund 11 % (3.000) der in Obhut Genommenen aufgegriffen.
- Der mit Abstand meistgenannte Anlass für die Inobhutnahme war in 44 % der Fälle die Überforderung der Eltern. Bei 6.500 der Kinder und Jugendlichen (23 %) waren Vernachlässigung beziehungsweise Anzeichen der Misshandlung oder von sexuellem Missbrauch festgestellt worden.

Fernsehen macht Kleinkinder nervös

Fernsehen stört die Konzentration von Kindern im Alter von ein, zwei und drei Jahren auch dann, wenn die Kleinen gar nicht ausdrücklich auf die Mattscheibe achten. Das berichten Forscher um Daniel Anderson von der University of Massachusetts in Amherst im Journal Child Development (Bd. 79). Die Wissenschaftler beobachteten ihre jungen Probanden, während 30 Minuten lang eine Fernsehserie für Erwachsene lief. Dann wurde das Gerät für eine weitere halbe Stunde ausgeschaltet. Das Fernsehen unterbrach das Spiel aller Kinder, auch wenn sie nicht hinguckten. Wenn das Gerät lief, spielten sie deutlich kürzer mit ihrem Spielzeug und konzentrierten sich auch nicht so lange.

FR



Vor 25 Jahren AJS FORUM 5/1983

Fußball und Krawall war eines der aktuellen Themen im Heft 5 des Jahres 1983. In den 80er Jahren gab es auch Landesmittel an die Kommunen und an Freie Träger zur Förderung des Jugendschutzes. In dem abgedruckten sog. **Runderlass** der Obersten Landesjugendbehörde (Minister für Arbeit, Gesundheit und Soziales) konnte man nachlesen, wer und für was man Mittel beantragen konnte. Schließlich setzte sich ein Beitrag mit der immer wiederkehrenden Frage auseinander **Wer ist zuständig bei Jugendschutzkontrollen?**

Verbot von TV-Kanälen für Kinder unter drei Jahren

Frankreich hat die Ausstrahlung von Fernsehprogrammen für Kinder unter drei Jahren verboten. Der Stopp gilt von November an für alle französischen Sender und kommt einem Verbot von französischen Baby-TV Kanälen wie Piwi und Boomerang gleich. Für etwas ältere Kinder müssen Sender einen Warnhinweis senden.

Der Hinweis gilt vor allem den beiden britischen Kleinkindsendern BabyTV und BabyFirst, die in Frankreich zu empfangen sind. Deren Lizenzen in Frankreich aufheben zu wollen, hätte nach Expertenmeinung große rechtliche Schwierigkeiten mit sich gebracht. Die Rundfunkaufsicht entschied auch, Werbung für Kinder unter drei Jahren zu untersagen. Grund ist eine Studie des französischen Gesundheitsministeriums, wonach

Fernsehen schädlich für Kleinkinder sein könne. Passivität, späte Sprachentwicklung und Konzentrationsschwäche seien die Folge. Sharon Rechter, Mitgründerin von BabyFirst, hatte im vergangenen Jahr für ihren Kanal mit den Worten geworben, er sei ein Hilfsmittel zum spielerischen Lernen. Die Studie war eine Reaktion darauf.

Süddeutsche Zeitung

Verständnis für Schulschwänzer

Die meisten Deutschen haben nach einer Umfrage Verständnis für Eltern, die ihre Kinder vor Ferienbeginn die Schule schwänzen lassen. 58 % sind demnach gegen Strafen für Eltern. 41 % der Deutschen sind allerdings dafür, Eltern

Mädchen so kämpferisch wie Jungen – nur subtiler

Jungen, so die weitverbreitete Erfahrung von Eltern, sind häufig aggressiver als ihre Schwestern. Doch eine neue britische Studie belegt: Mädchen sind nicht friedlicher als Jungen, sie kämpfen nur mit subtileren Mitteln. Das hat ein Test mit 87 Vierjährigen in den USA gezeigt, über den dpa berichtete. Die Vorschulkinder wurden zu dritt in Mädchen- und

Jungengruppen eingeteilt und mussten sich um begehrte Tierpuppen streiten. Während Jungen dabei auf direkte Aggression setzten und etwa einem anderen die Puppe wegnahmen, verwendeten Mädchen die diskretere Taktik der sozialen Ausgrenzung. So flüsterten sie etwa zu zweit hinter dem Rücken der gegenwärtigen Puppenbesitzerin und versteckten sich sogar vor ihr.

Diese „sozial aggressive“ Taktik könnte nach Meinung von Studienleiterin Joyve Benenson vom Bostoner Emmanuel-Colleg möglicherweise erklären, warum Mädchen in Freundschaften mit Geschlechtsgenossinnen eifersüchtiger sind als Jungen. Sie könnten versuchen, sich vor ausgrenzenden Koalitionen zu schützen, spekuliert Benenson.

- Anzeige -

Auf in den Schnäppchen-Winter!



Das Online-Vorzugsangebot für Klassenfahrten, Musikfreizeiten und Azubilehrgänge

Gültig vom 02.01. bis 28.02.2009

3 Tage: 2 Übernachtungen mit Vollpension

Kat. 2: **29,80 Euro** • Kat. 3: **31,80 Euro** • Kat. 4: **39,80 Euro**

5 Tage: 4 Übernachtungen mit Vollpension

Kat. 2: **59,60 Euro** • Kat. 3: **63,60 Euro** • Kat. 4: **79,60 Euro**

Preise pro Person, gültig für Teilnehmer bis 26 Jahre.

Alle Leistungen, die darüber hinausgehen, werden gemäß der aktuellen Preisliste berechnet.

3 Tage ab 29,80 Euro

5 Tage ab 59,60 Euro

Infos und Buchung nur über www.djh-wl.de



Exzessive Nutzung von Computerspielen

Wie stellt sich das Problem dar? Wo gibt es Hilfe? Von Horst Pohlmann

Virtuelle Spielwelten besitzen eine große Faszinationskraft: Fantastische Welten mit opulenter visueller Präsentation versprechen epische Abenteuer; Interaktivität und spannende Spielaufgaben sorgen immer wieder für neue Herausforderungen; der Spieler erhält fortlaufend neue Spielaufgaben, die ihn durch Flow-Erlebnisse die Umwelt vergessen lassen; Avatare – die virtuellen Stellvertreter der Spieler – bieten attraktive Identifikationsmöglichkeiten und verleihen dem Spieler das Gefühl, etwas Großes erreichen zu können.

Online-Spiele bieten zudem die Möglichkeit, zu jeder Tageszeit mit anderen gemeinsam etwas zu erleben und vermitteln so ein Gefühl von Teamgeist, Zusammengehörigkeit und Freundschaft. Unterschieden werden müssen hier Spiele, die lediglich eine kurze Spieldauer haben (z. B. Casual-Games, wie Denk- und Knobelspiele, Sportspiele oder Internetumsetzungen

von Brett- und Kartenspielen), und Spiele mit einer auf Dauer angelegten, virtuellen Welt. Letztgenannte besitzen in der Regel kein definiertes Spielende und sind so groß und komplex, dass sie dem Spieler theoretisch auf Jahre etwas zu tun und zu erforschen geben, bis sie jeden Ort besucht haben und jeder Spielfigur begegnet sind. Hinzu kommt, dass jede Handlung eines Spielers die Spielwelt verändert. Man könnte also etwas verpassen, wenn man einmal nicht nach dem Rechten schauen kann. Beispiele sind vor allem im Bereich der Online-Rollenspiele (MMORPG – Massively Multiplayer Online Role Playing Games) zu finden (z. B. World of Warcraft, Flyff, Herr der Ringe Online, Everquest).

Neuere Spielformen, wie die meist kostenlosen Browser-Games, die mit einem herkömmlichen Internet-Browser gespielt werden und die man nicht als Datenträger kaufen muss, setzen so die Nutzungsschwelle herab. Sie sind ohne zeitlichen Aufwand gestartet und entfalten recht schnell ihr Faszinationspotential. Szenarien gibt es für jede erdenkliche Zielgruppe (Themen wie Weltraum, Antike, aktuelle Wirtschaftsinhalte) und sie laufen in Echtzeit ab: Der Spieler schickt z. B. am Morgen seine Raumschifflotte zu einem Angriff los, überwacht am Mittag dessen Verlauf und wartet am Abend auf die Rückkehr seiner Schiffe und

die Beute. Das Spielen verbindet sich mit dem alltäglichen Tagesablauf. Sie zwingen dazu, zu bestimmten Uhrzeiten online zu sein, um nicht Gefahr zu laufen, etwas zu verlieren, wodurch oft Monate investierter Arbeit auf einen Schlag zunichte gemacht würden. Im Idealfall bestimmt der Spieler, wann er spielt, im schlimmsten Fall bestimmt das Spiel den Tagesablauf der Spieler. Der Trend geht dabei zu Browser-Spielen, die man auch von unterwegs

z. B. mit dem Handy weiterspielen kann und die es dem Spieler ermöglichen, permanent mit der Spielwelt in Kontakt zu treten. Dabei verschwimmt die Grenze zwischen virtueller und realer Welt zunehmend und der Begriff der Rahmungskompetenz, also die Fähigkeit die virtuelle von der realen Welt abgrenzen zu können, gewinnt immer mehr an Bedeutung.

Online-Spiele sind darauf angelegt, dass man im Team zusammen spielt. Einzelgän-

ger haben ab einem bestimmten Zeitpunkt keine Chance mehr zu gewinnen. Auch die Zusammensetzung eines Teams ist von spielentscheidender Bedeutung – jede Spielfigur hat eine festgelegte Aufgabe. Fehlt ein Spieler, ist die Gemeinschaft u. U. nicht mehr gewinnfähig. Dies kann dazu führen, dass ein sozialer Gruppendruck aufgebaut wird und man sich verpflichtet fühlt, zu bestimmten Zeiten online zu sein, um die anderen nicht im Stich zu lassen. Generell sind Computer- und Videospiele so aufgebaut, dass man in kleinen Schritten an die Komplexität der Bedienung und des Regelwerks herangeführt wird. Am Anfang stehen schnelle Spielerfolge, die aber zunehmend schwerer zu erreichen sind und immer mehr Zeit beanspruchen. Erfolge in Online-Spielen sind zwar einerseits an das Lösen festgelegter Aufgaben (Quests) geknüpft, andererseits gilt es aber vor allem auch selbstgesteckte Ziele zu erreichen, wie einen guten Tabellenplatz, der Ausbau der Fähigkeiten der Spielfigur oder das Erspielen von Gegenständen, die das Ansehen bei Mitspielern steigern.

Die schnellen Erfolge im Spiel, der soziale Druck unter Mitspielern, das klar definierte Regelwerk und das positiv erlebte strenge Konstrukt aus Zwängen, Verpflichtungen und Sanktionen sowie die auf Dauer angelegten Spielwelten sorgen für eine lange Verweildauer

in den Spielen. Eins ist gewiss: Der Spieler bezahlt mit Lebenszeit. Ganz gleich, welches Spiel gespielt wird, die Virtualität stiehlt der Realität neben Zeit auch Erfahrungsräume und verleitet dazu, Prioritäten zu verschieben. Manche befürchten, dass die Attraktivität der virtuellen Welten im Gegensatz zur harten Realität so groß werden kann, dass es förmlich zu einer Flucht in die virtuelle Welt kommt – einem „Exodus“ ins vermeintliche virtuelle Paradies.

Forschungen

Inzwischen gibt es einige Untersuchungen, die sich mit dem Nutzerverhalten in virtuellen Online-Spielen beschäftigt haben. Zu den Pionieren gehört Nick Yee von der Stanford-University in Palo-Alto, der seit über sechs Jahren eine fortdauernde Studie mit dem Titel „Daedalus-Project“ (www.nickyee.com) betreut. Er erhebt Daten und Aussagen von Online-Rollenspielern (z. B. Demographie, Motivation, Sozialaspekte innerhalb und außerhalb der Spielwelt, Spielzeiten, Lernaspekte u. v. m.). Olgierd Cypra hat sich im Rahmen einer Diplomarbeit 2005 an der Gutenberg-Universität in Mainz mit den deutschen Spielern beschäftigt (www.staff.uni-mainz.de/cyprao/). Mit über elftausend Befragten zählt diese Studie zu den größten, die bislang in Deutschland durchgeführt wurde. Beide Untersuchungen bieten einen guten Überblick über die unterschiedlichsten Themenbereiche zu Online-Spielen.

Das bekannteste und in Bezug auf die Spieleranzahl größte Online-Rollenspiel ist „World of Warcraft“ (WoW). Es wird z. Zt. von ca. 10 Mio. Spielern weltweit und ca. 2 Mio. in Deutschland gespielt. Zur wirtschaftlichen Dimension: Monatlich muss ein Spieler ca. 13 Euro zahlen, um spielen zu können – also durchaus ein lukratives Geschäft für die Betreiberfirma. Nach den beiden o.g. Erhebungen liegt das Gros der wöchentlichen Spielzeit in Online-Rollenspielen zwischen 9 und 29 Stunden, 5 % der Spieler spielen 60 Stunden und mehr. Nick Yee hat die Spieler nach ihrer Selbsteinschätzung befragt, ob sie sich als „abhängig“ bezeichnen würden. 60% der Spieler geben an, dass sie schon einmal 10 oder mehr Stunden dauerhaft gespielt haben, ohne es zu merken, 44% würden sich als abhängig bezeichnen, 13% geben an, dass sie aufhören wollten, es aber nicht geschafft haben und 5% sagen von sich, dass sie sich beim Spielen schuldig fühlen, sie finanzielle oder Beziehungs-Probleme erlitten haben, sie gereizt oder schnell wütend werden, wenn sie nicht spielen,



Horst Pohlmann
ist wissenschaftlicher
Mitarbeiter beim
Institut Spielraum/FH Köln

ihr Sozialleben darunter gelitten hat und/oder sie wegen des Spielens Streit zuhause hatten.

Das Hans-Bredow-Institut hat im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ein Arbeitspapier mit dem Titel „Spielen im Netz – Zur Systematisierung des Phänomens Online-Games“ erstellt (Juni 2008, als pdf-Dokument erhältlich: www.hans-bredow-institut.de). Hier werden Online-Spiele und ihre Merkmale vorgestellt, die wirtschaftlichen Aspekte des größten prognostizierten Wachstumssegments auf dem Spielmarkt beleuchtet, die Nutzungspräferenzen herausgestellt sowie mit Fokus auf den Jugendmedienschutz rechtliche Fragestellungen angesprochen.

Prof. Dr. Klaus Allerbeck hat 2008 an der Universität Frankfurt eine Studie „Mit dem Rücken zur Welt oder virtuelle Welten der Zukunft? – Onlinespieler und ihr Hobby“ vorgestellt (www.gesellschaftswissenschaften.uni-frankfurt.de/uploads/3637/1574/Abstract.pdf). Er unterscheidet in Bezug auf die Nutzungszeiten zwischen Wenigspielern (5 Std./Woche) mit rund 28%, Normalspielern (5-20 Std./Woche) mit rund 37% sowie Vielspielern (20+ Std./Woche) mit 34%. Erstaunlich

viele Spieler mit fast 4% geben mehr als 70 Stunden Spielzeit pro Woche an. Fast zwei Drittel der 13- bis 15-Jährigen spielen 4 Std. und mehr pro Tag. Gleich dahinter rangieren mit einem Drittel die 31- bis 35-Jährigen.

Nicht jeder Computerspieler läuft Gefahr, sich in den virtuellen Welten zu verlieren. Zur Faszination der Spielwelten gehört, auch einmal exzessiv zu spielen und Flow zu erleben, ohne dabei gleich die reale Welt zu vernachlässigen. Entscheidend ist, welchen weiteren Interessen und Aktivitäten nachgegangen wird und wie die sozialen Beziehungen gepflegt werden. Durch die multifunktionale Nutzung des Computers lässt sich exzessives Spielen jedoch auch sehr gut verbergen. Lange Nutzungszeiten werden von Kindern und Jugendlichen häufig mit der Recherche im Internet für Hausaufgaben oder auch von Erwachsenen zu Arbeitszwecken begründet. Eltern und Pädagogen sollten da-



aus: FR

her die Nutzung von Computer, Internet und Spielen der Kinder im Blick haben und ggf. steuernd eingreifen.

Eine klare Computerspielsucht-Definition festzulegen, fällt hingegen schwer. Die American Medical Association hat im letzten Jahr die Aufnahme von Computerspielsucht in den DSM-Katalog (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) abgelehnt, da noch nicht genügend Forschungsuntersuchungen vorliegen. In Anlehnung an diese Entscheidung ist auch keine Aufnahme in den für Deutschland geltenden ICD-10 erfolgt, so dass bei Diagnose dieser speziellen Impulskontrollstörung keine Übernahme der Behandlungskosten durch Krankenkassen gewährleistet ist. Dies bedeutet automatisch auch, dass verlässliche Patientenzahlen zur Zeit nicht ermittelt werden können.

Welche Kriterien zum Erkennen von süchtigem Verhalten bei der Computerspielnutzung eine Rolle spielen, haben Dr. Sabine M. Grüsser-Sinopoli und Dipl.-Psych. Klaus Wölfling in Anlehnung an die Diagnose-Kriterien einer Verhaltenssucht an der Gutenberg-Universität in Mainz zusammen gestellt (vgl. Grüsser, S. M., Thalemann, R. [Hrsg.], *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe*, Bern: Verlag Hans Huber, 2006):

- das unwiderstehliche Verlangen, am Computer zu spielen
- die verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspielens
- Entzugserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei verhaltener Computerspielnutzung
- der Nachweis einer Toleranzentwicklung (Steigerung der Häufigkeit oder Intensität/Dauer des Computerspielens)
- fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder interessenanhaltendes exzessives Computerspielen trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen (z.B. Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule, auch Mangelernährung).

Tipps zum Medienalltag ...

bieten die Internetseiten Spieleratgeber-NRW in der Rubrik Service (www.spieleratgeber-nrw.de), die Broschüre „Computerspiele – Fragen und Antworten“ der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW (www.ajs.nrw.de/pdf/comspiel.pdf) oder „Computerspiele – 20 Fragen und Antworten zu gesetzlichen Regelungen und zur Medienerziehung“ in der Rubrik Publikationen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (www.bundespruefstelle.de).

In Deutschland gibt es bislang lediglich eine Handvoll Einrichtungen und Institutionen, die sich explizit mit Mediensucht befassen. Darüber hinaus bieten aber inzwischen auch zahlreiche lokale Familienberatungsstellen Hilfs- und Beratungsangebote. Auf folgenden Internetseiten erhalten Sie nähere Informationen und Kontaktmöglichkeiten:

- Mediensuchtberatung Schwerin, Evangelische Suchtkrankenhilfe Mecklenburg-Vorpommern (www.suchthilfe-mv.de)
- Beratungsstelle für Internet- und Computerspielsüchtige „Lost in Space“, Caritasverband Berlin, Cafe Beispiellos (www.dicvberlin.caritas.de/41701.html)
- Universität Mainz, Kompetenzzentrum Verhaltenssucht, Ambulanz für Spielsüchtige (www.klinik.uni-mainz.de/index.php?id=5391)
- Evangelisches Johannesstift, Jugendsuchthilfe-Einrichtung Konfetti, Hohen-Neuendorf, (www.evangelisches-johannesstift.de/de/public/jugendhilfe/jugendsuchthilfe/wohngruppe_konfetti/wohngruppe_konfetti.php)
- Selbsthilfegruppe Onlinesucht (www.onlinesucht.de)

Weitere Informationen bieten außerdem folgende Literatur und Internetsseiten:

- Farke, G. (Hrsg.), *OnlineSucht*, Stuttgart: Kreuz Verlag 2003
- Bergmann, W., Hüther, G. (Hrsg.), *Computersüchtig. Im Sog der modernen Medien*, Düsseldorf: Walter-Verlag (2006)
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. (Hrsg.), *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe*, Bern: Verlag Hans Huber (2006)
- Fachhochschule Köln, Institut Spielraum, podcasts der Vorträge auf der Medienpädagogischen Netzwerktagung Mai 2008 zum Thema Computerspielsucht (www1.fh-koeln.de/spielraum/start/downloads/)

Entsprechende Diagnose- bzw. Fragebögen sind auf der Internetseite der Forschungsgruppe (www.verhaltenssucht.de) als Download erhältlich. An der Universität existiert inzwischen die erste Ambulanz für Spielsucht, die neben einer Gruppentherapie für Patienten auch eine Beratung von Angehörigen anbietet.

Dr. Bert te Wildt von der Medizinischen Hochschule Hannover (www.mh-hannover.de/7055.html) ergänzt die Abhängigkeitskriterien der Mainzer um drei weitere:

- Aufs-Spiel-Setzen oder Riskieren einer engen Beziehung, einer Arbeitsstelle oder eines beruflichen Angebots
- Belügen von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen, um das Ausmaß und die Verstrickung zu verbergen
- Versuch, damit Problemen auszuweichen oder Stimmungen von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression zu vermeiden

(vgl. Te Wildt, B.: Pathological Internet Use. Abhängigkeit, Realitätsflucht und Identitätsverlust im Cyberspace, In: Lober A [Hrsg.] Virtuelle Welten werden real, Hannover: Heise 2006).

Informationen und Anlaufstellen

Entscheidend für die Arbeit mit pathologischen Computerspielern ist, nicht nur die Gefährdungspotentiale der virtuellen Welten in den Blick zu nehmen, sondern auch die persönlichen Faktoren und die soziale Bindung der Spieler. Auch bei stoffgebundenen oder Verhaltenssuchten existieren zumeist Gründe, warum jemand in eine Abhängigkeit verfällt. In Familie und Erziehung ist es zunächst entscheidend, Kinder und Jugendliche „dort abzuholen, wo sie stehen“, sich für ihr Hobby ernsthaft zu interessieren und sich mit den Spielgewohnheiten gemeinsam auseinander zu setzen. Ein wichtiger Lernschritt ist die Entwicklung von Rahmungskompetenz, also die Fähigkeit virtuelle und reale Welten voneinander trennen und unterscheiden zu können.

Ein pädagogisches Projekt mit Vielspielern des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“ (WoW) hat das Kölner Jugendamt zusammen mit dem ComputerProjekt Köln e.V. durchgeführt. Ausgangspunkt war die Hilfesuche von Eltern, die den Spielzeiten der jugendlichen Kinder nicht mehr Herr werden konnten. In Absprache mit den Eltern wurde eine Spielergruppe etabliert, die sich einmal in der Woche zum WoW-Spielen traf und innerhalb des Spiels als Team agierte. Das pädagogische Projekt wird im Internet auf dem Spielerratgeber-NRW unter Projekte ausführlich vorgestellt (www.spielerratgeber-nrw.de).

Stellen Eltern ein unliebsames Spielverhalten ihrer Kinder fest, müssen sie aber nicht gleich auf ein großes medienpädagogi-

sches Projekt zurückgreifen. Im familiären Miteinander sollten gemeinsame Aktivitäten im Vordergrund stehen und Alternativen zur Bildschirmnutzung angeboten werden. Ohne feste Regeln zu Spielzeiten, die Eltern aber nicht einfach bestimmen, sondern gemeinsam mit den Kindern unter Berücksichtigung der Spielforderungen und Faszinationsmomente festlegen sollten, geht es in der Regel nicht. Manche Online-Spiele (z. B. WoW) bieten die

Möglichkeit einer technischen Elternkontrolle, durch die bestimmte Spielzeiten festgelegt werden können.

Ein letzter Punkt, der oft vergessen wird: Eltern sind die wichtigsten Vorbilder für ihre Kinder. Der kritische Blick auf die eigenen Mediennutzungsgewohnheiten (Fernsehen, Internet) kann sicher nicht schaden.

Horst Pohlmann

www.fh-koeln.de/spielraum

Herausforderung „Leben im Netz“

Jugendliche verbringen ihre Freizeit mit Online-Rollenspielen. Von Torben Kohring

Komplexe virtuelle Welten, wie das Spiel World of Warcraft, nehmen in der Freizeitgestaltung von Jugendlichen einen immer größeren Raum ein. „Schließt euch 10 Millionen Spielern an!“ heißt es in der Werbung. In dieser Aussage schwingt natürlich das Versprechen nach erfüllender Gemeinschaft mit und lockt dadurch auch junge Menschen in zunehmendem Maße in diese virtuellen Welten. Doch wie „sozial“ sind diese Spiele wirklich? Was ist der Kitt, der die Spielergemeinschaften zusammenhält? Und warum fühlen sich gerade Jugendliche von diesen Spielen besonders angesprochen? Das Internet als sozialer Raum stellt besonders die Pädagogik vor vollkommen neue Probleme, denen es zu begegnen gilt.

Das Kommunikationsverhalten der Gesellschaft hat sich in den letzten zehn Jahren so schnell gewandelt wie noch nie zuvor. Ergänzen sich technische Erfindungen der Vergangenheit wie der Telegraf und das Telefon in ihren Funktionen und beherrschten für Jahre oder sogar Jahrzehnte die Kommunikation, so haben besonders das Internet und das Handy eine neue Dynamik in das Kommunikationsverhalten gebracht. Immer schneller entwickeln sich auch die bekannten Kommunikationsmöglichkeiten weiter, immer mehr Möglichkeiten bieten sich den Nutzern. Neben der beruflichen Nutzung sind es besonders die jugendlichen Mitglieder der Gesellschaft, die in diesem Bereich als Innovationsmotor gelten. Wie selbstverständlich nutzen sie die neuesten technischen Entwicklungen; selbst für Medienpädagogen ist es dabei schwer, mit dieser rasanten Entwicklung immer Schritt zu halten. Natürlich fühlen sich Jugendliche auch von den aktuellsten

Entwicklungen der Unterhaltungsindustrie angesprochen und besonders die männlichen Jugendlichen verbringen laut aktuellen Jugendstudien einen immer größeren Teil ihrer Freizeit in virtuellen Welten, den sogenannten Online-Rollenspielen. Diese bieten ihnen vielfältige

Kommunikationsmöglichkeiten und –wege. Der Marktführer in diesem Segment ist mit weltweit fast 11 Millionen Spielern „World of Warcraft“ (im Folgenden WoW genannt).

Online-Rollenspiele zu verstehen, wenn man sie nie selber gespielt hat, ist schwierig, da wir es hier nicht mit Computerspielen im herkömmlichen Sinne zu tun haben, sondern vielmehr mit einfachen Gesellschaftssimulationen, die von den Spielelementen zusammengehalten werden. Die Spieler selber sind Teil des

Spiels und tragen maßgeblich zum gelingenden oder misslingenden Spielerlebnis der anderen Spieler bei.

Zu Beginn funktioniert WoW fast wie ein herkömmliches Computerspiel. Man kann mit den anderen Spielern in der Spielwelt kommunizieren und gemeinsam spielen, muss es aber nicht. Bis zu 2000 andere Spieler sind dabei in der Spielwelt gleichzeitig anwesend. Die Spielwelt von WoW ist daher als Parallelwelt oder Abbild der Realität zu verstehen. Fast alles, was es in der realen Welt gibt, gibt es auch im Spiel: Die Spieler gehen einem Beruf nach und verdienen Geld, verbringen ihre Freizeit bei Hochzeiten, Trinkgelagen oder Tanzwettbewerben, messen sich mit anderen in Kämpfen, trainieren bestehende und erlernen ständig neue Fähigkeiten. Der Spieler investiert dabei im Laufe der Zeit eine Menge der eigenen realen Lebenszeit, um den Status und das Ansehen seiner virtuellen Spielfigur zu verbessern.



Torben Kohring
ist Projektleiter des
Spieleratgebers-NRW beim
Computerprojekt Köln e.V.

Je weiter der Spieler im Spiel voranschreitet, d.h. je weiter entwickelt die Spielfigur ist, desto mehr und häufiger ist er auf die Hilfe der anderen Spieler angewiesen, umso mehr muss er sich in bestehende Spielergemeinschaften einfügen. WoW fördert das gemeinschaftliche Spielen nicht nur, vielmehr zwingt es den Spieler auf lange Sicht, sich mit anderen Spielern zusammenzuschließen, um gemeinsam die vom Spiel gestellten Aufgaben zu lösen, zuerst in losen Spielgemeinschaften, die sich spontan finden, dann in Gruppen, die regelmäßig miteinander spielen und später in straff organisierten Gruppen, sogenannten Gilden. Wir müssen in virtuellen Welten also zwischen kurzfristigen und langfristigen sozialen Netzwerken unterscheiden.

Funktionierende Gilden verlangen von ihren Mitgliedern in den meisten Fällen ein hohes Maß an Zuverlässigkeit: die regelmäßige Teilnahme an gemeinsamen Aktionen, Anwesenheit im Sprachchat und darüber hinaus die intensive Pflege der eigenen Spielfigur. Um eine Gilde zu leiten, die oft aus 30 oder mehr Mitgliedern besteht, ist viel Organisationsgeschick und Führungspersönlichkeit notwendig. Es ist mitunter erstaunlich, dass Jugendliche, die in der Realität oft nicht in der Lage sind, ihr reales Leben zu organisieren, in Online-Rollenspielen die Aufgabenfülle eines Projektmanagers bewältigen. Hierzu ein passendes Zitat von Byron Reeves von der Stanford University:

„Wenn Sie wissen wollen, wie Führungskräfte von Unternehmen in drei bis fünf Jahren aussehen, schauen Sie sich an, was in Online-Spielen passiert.“

Wir haben es also mit hochkomplexen Zusammenschlüssen verschiedenster Personen zu tun, die sich in den meisten Fällen vor dem Beitritt zur Gilde nicht kannten. Natürlich gibt es auch den Fall, dass Freunde sich virtuell zum Spielen treffen, jedoch ist der erste Fall in Online-Rollenspielen wesentlich häufiger anzutreffen. Wir müssen hier also zwischen im Spiel entstehenden und auf das Spiel übergreifenden Beziehungen unterscheiden.

Wie funktioniert die Kommunikation in diesen virtuellen Gemeinschaften?

Internet-Spiele bieten in den meisten Fällen die Möglichkeit des Chats und der Sprachkommunikation. Der Chat dient zur oberflächlichen, schnellen Kommunikation mit Fremden, der Sprachchat per Mikrofon und Kopfhörer ist meist den Mitgliedern der eigenen Spielgemeinschaft vorbehalten. Geht der Spieler also online, loggt er sich auf einem Sprachchatserver ein und kann sich mit den bereits anwesenden Spielern unterhalten. Wir sehen hier einen der attraktivsten Vorzüge von Online-Rollenspie-

len: Es gibt rund um die Uhr Gesellschaft, man ist scheinbar nie allein. Die Spieler unterhalten sich und lösen dabei gemeinsam Spielaufgaben. Hierbei ist es wichtig festzuhalten, dass sich die Spieler in vielen Fällen einen Großteil der Zeit über private Dinge wie den Beruf, Schule oder ihre realen Partner unterhalten. Dies lässt die Spieler oft ein Gefühl der Vertrautheit füreinander empfinden, obwohl sie sich im realen Leben noch nie begegnet sind. Hierzu die Aussage eines Jugendlichen:

„Meine Eltern sagen immer, ich soll mich doch mit Freunden treffen. Aber sie verstehen einfach nicht, dass ich meine Freunde beim Computerspielen im Teamspeak treffe.“ Quelle: <http://www.jff.de>

Zusätzlich zu diesen Sprachchats unterhalten die Gilden in der Regel eine Homepage mit einem Forum, in dem über das Spiel, die Organisation oder auch spielfremde Inhalte diskutiert werden kann. So ist das Forum auch ein Anlaufpunkt für Außenstehende, die Kontakt mit der Gilde aufnehmen wollen. Homepage und Forum erfüllen also die Aufgaben eines klassischen Vereinsheims.

Die Gemeinschaften haben für die Teilnehmer den Vorteil, aber gleichzeitig auch den Nachteil, dass sich verschiedene Geschlechter, soziale Schichten, Religionen, politischer Ansichten unter einem Dach zusammenschließen und miteinander auskommen müssen. Anders als in klassischen Vereinen, in denen die Teilnehmer oft im selben Ort wohnen oder das gleiche Alter aufweisen, eint Gildemitglieder lediglich ihr Interesse am Spiel, andere verbindende Elemente müssen sich erst entwickeln. Viele Gemeinschaften haben gerade im Bezug auf das Alter klare Regeln, um wenigstens hier zu starke Differenzen von vornherein auszuschließen.

Jedoch erfordert die Unterschiedlichkeit der Mitglieder eine große Toleranz und Diskussionskultur innerhalb der Gruppe. Ohne Vereinbarungen zerbrecen die gerade zu Beginn sehr fragilen Spielgemeinschaften sehr schnell. Wer einmal erlebt hat, wie sich auch schwierige Jugendliche diesen oftmals strikten Regeln unterwerfen, wundert sich oftmals über die Disziplinprobleme der gleichen Jugendlichen in der realen Welt.

Stellen virtuelle Welten eine neue soziale Praxis dar?

Bevor man diese Frage beantworten kann, sollte man sich klarmachen, was das Wort sozial aussagt:

Das Wort sozial bezeichnet wechselseitige Bezüge als eine Grundbedingtheit des Zusammenlebens, insbesondere des Menschseins. Verschiedene Fachbereiche verwenden diesen Begriff dabei durchaus unterschiedlich. *Quelle: wikipedia*

Nach dieser Definition verhalten sich Spieler, die sich sehr viel in virtuellen Welten aufhalten, sehr wohl sozial. Sie treten mit anderen Menschen auf verschiedenen Arten in Verbindung, setzen sich mit diesen auseinander, bilden Gemeinschaften und verfolgen gemeinsame Ziele. Für Außenstehende schwer zu verstehen ist, dass sich diese Menschen in den meisten Fällen nie real treffen werden (was nicht heißt, dass es diese Fälle nicht gibt). Diese Gemeinschaften sind wie jeder herkömmlich Verein von einem Ziel geprägt, es gibt Regeln, an die die Mitglieder sich zu halten haben und es findet ein Austausch über den eigentlich Zweck des Vereins hinaus statt. Wir haben es hier also sehr wohl mit einer neuen Form sozialer Gemeinschaften zu tun, die viele



aus: Die Welt

herkömmliche Merkmale bekannter sozialer Verbindungen aufweisen, jedoch vor allem im kommunikativen Bereich vollkommen anders funktionieren und aussehen als bisher bekannte soziale Strukturen.

Was muss also die pädagogische Konsequenz aus diesen Schlussfolgerungen sein?

Wir haben es im Bereich der Onlinespiele mit einer Art neuen (Jugend)-Bewegung zu tun, durch die Vermischung verschiedener Altersgruppen, jedoch nicht mehr ausschließlich im bisherigen streng gefassten Sinn. Getragen wird diese Bewegung jedoch vornehmlich von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, was die Verwendung des Begriffs Jugendbewegung zumindest im Bereich der Gesamtmenge Computerspiele zulässig erscheinen lässt. Zudem weist diese Bewegung typische Merkmale herkömmlicher Jugendkulturen auf wie eine eigene Symbolik oder Sprache.

Viele Jugendliche, die als Hobby Computerspiele haben, treffen sich mit ihren Freunden entweder im kleinen privaten Rahmen oder auf LAN-Partys. Das reale Gemeinschaftserleben ist der Rahmen für das Eintauchen in virtuelle Welten. Hier finden wir eine Vermischung zwischen neuer und alter sozialer Praxis.

Anders sieht es bei den Teilnehmern von dauerhaften virtuellen Welten aus. Diese Welten sind auf die Separation ihrer Teilnehmer im realen Leben ausgelegt. Es ist hier durch die Spielmechanik und die technischen Voraussetzungen sehr viel komplizierter reale und virtuelle soziale Vorgänge miteinander zu verbinden.

Gerade die in der Entwicklung befindlichen Jugendlichen sind jedoch auf reale soziale Praxis angewiesen. Diese stellt ein Erfahrungsfeld dar, das von virtuellen Welten nicht ersetzt werden kann. Die Ausbildung von Empathie ist bloß in der Auseinandersetzung mit einem realen Gegenüber vollständig möglich. Virtuelle Welten und ihre Gemeinschaften mögen in vielen Bereichen komplex sein, jedoch stellen sie vor allem im sozialen Bereich eine Vereinfachung der realen Welt dar. Probleme und Streit sind in den meisten Fällen oberflächlich und ohne große Bedeutung, was es einfach macht, diese Konflikte beizulegen. Jedoch müssen gerade jugendliche Teilnehmer lernen, sich realen Konflikten mit realen Konsequenzen zu stellen. Eine Verbindlichkeit auch im realen Leben attraktiv zu machen und deren Wert zu verdeutlichen, stellt eine der Hauptaufgaben für die pädagogische Medienarbeit im Bereich der Online-Spiele dar.

Virtuelle Welten können andererseits jedoch auch sehr gut als Übungsfeld für soziales Verhalten dienen, wenn sie lediglich einen Teil,

also eine Ergänzung des sozialen Erlebens ausmachen. In den virtuellen Räumen erleben die Teilnehmer eine sich von der Realität abhebende soziale Einbettung, erhalten Aufmerksamkeit, Anerkennung und Widerspruch durch andere und erfahren sich dabei als kompetente und teilhabende Subjekte. Die mediale Identitätsarbeit ergänzt dabei die reale, kann sie bereichern oder fokussieren. Projekte, die dies verdeutlichen, wurden bereits vom Computer-Projekt Köln e.V. mit einem pädagogischen Projekt zu World of Warcraft (<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=904>) und dem Projekt „Vom Computerspiel in den Wald“ oder dem Projekt „Be your Gamemaster“ des Infoc@fés Neu-Isenburg (http://www.infocafe.neu-isenburg.de/infocafe/mediensucht/byg_index.html) in der praktischen Medienpädagogischen Arbeit umgesetzt.

Neue pädagogische Ansätze sind jedoch notwendig, um Jugendliche zu erreichen, deren soziales Leben nur noch und ausschließlich im virtuellen Raum stattfindet. Diese Jugendlichen müssen eingeladen und motiviert werden, an realen Veranstaltungen teilzunehmen, um die notwendigen sozialen Praktiken zu erlernen, die für eine gesunde Identitätsentwicklung und Teilnahme an gesellschaftlichen Abläufen notwendig sind. Hier muss man überlegen, ob die klassischen pädagogischen Handlungsansätze nicht überdacht und erweitert werden müssen.

Torben Kohring

Impulsvortrag auf der Medienpädagogischen Börse 2008 des jfc Medienzentrums in Köln (16. Oktober)
www.spieleratgeber-nrw.de

Minister Laschet: Internetindustrie muss Kinder und Jugendliche besser schützen

„Im Internet entdecken Kinder und Jugendliche viel Spannendes und Neues, aber nicht alles im Netz ist kind- und jugendgerecht. Internetbetreiber müssen darauf achten, Mindeststandards einzuhalten und Minderjährige besser vor Inhalten zu schützen, die sie überfordern oder ängstigen können“, sagte Jugendminister Armin Laschet kürzlich mit Blick auf den Jahresbericht des jugendschutz.net. Die von Nordrhein-Westfalen mitfinanzierte zentrale Kontrollstelle für den Jugendschutz im Internet fordert mehr Rücksicht auf Kinder und Jugendliche im Web 2.0.

Laschet: „Kinder und Jugendliche fasziniert das Mitmach-Internet. Sie können neue Kontakte über soziale Netzwerke wie SchülerVZ knüpfen und selbst gedrehte Filme auf Plattformen wie YouTube hochladen. Dabei dürfen wir Kinder und Jugendliche aber nicht sich selbst überlassen. Betreiber, Eltern und Pädagogen sind hier gefordert, Kindern und Jugendlichen einen verantwortungsvollen Umgang mit den neuen Medien zu zeigen.“ Das jugendschutz.net geht gegen kinder- und jugendgefährdende Inhalte im Internet vor.

Auf Videoplattformen konnte jugendschutz.net 2007 die Löschung von 700 Exekutions- und Nazi-Filmen erreichen, in Sozialen Netzwerken waren vor allem pornografische Beiträge und sexuelle Belästigungen zu beanstanden. Insgesamt ist die Kontrollstelle gegen 2.883 neu erfasste Verstöße (plus 10 %) vorgegangen. Dabei handelte es sich vor allem

um pornografische Seiten (52 %) und rechts-extreme Propaganda (14 %). Im Ausland stieß jugendschutz.net vermehrt auf Kinderpornografie (plus 25 %).

Drei von vier Verstößen wurden nach einem Hinweis von jugendschutz.net schnell beseitigt, ohne dass Aufsichtsbehörden eingreifen mussten. Dabei setzt die Stelle vor allem auf die Zusammenarbeit mit der Internetindustrie und Partnern in internationalen Netzwerken gegen Kinderpornografie (INHOPE) oder Hass im Netz (INACH). Erfolgreich sind die Aktivitäten auch bei ausländischen Angeboten, wenn Anbieter von Speicherplatz oder Betreiber von Suchdiensten, Plattformen und Communities über schwere Verstöße informiert werden.

Auf unzulässige Angebote stößt jugendschutz.net über Hinweise und gezielte eigene Recherchen. 2007 bearbeitete das Team 9.200 Beschwerden und Anfragen (plus 22 %), überprüfte 7.164 Websites auf Verstöße (plus 32 %), beobachtete regelmäßig die 65 wichtigsten Chats und Communities und wertete systematisch tausende Suchanfragen in Suchmaschinen und Plattformen aus.

Der komplette Bericht steht unter www.jugendschutz.net/pdf/bericht2007.pdf.

Weitere Beratung ist auch bei der Auskunftsstelle der NRW-Landesstelle Kinder- und Jugendschutz (AJS) unter der Hotline 0221/921392-33 oder im Internet unter www.ajs.nrw.de erhältlich.

www.mgffi.nrw.de

IDA-NRW berät Angehörige von rechtsextrem orientierten Jugendlichen

Immer häufiger wollen sich Eltern, Lehrer/innen und andere Bezugspersonen von rechtsextrem orientierten Jugendlichen beraten lassen. Sie suchen Informationen zum Themenfeld Rechtsextremismus und zum pädagogischen Umgang mit den Jugendlichen. Aufgrund dieser Anfragen hat IDA-NRW*) ein landesweites Netzwerk zur Beratung von Angehöriger und Bezugspersonen rechtsextrem orientierter Jugendlicher aufgebaut.

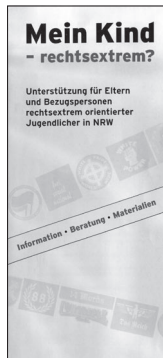
IDA-NRW dient im Rahmen des Netzwerkes als zentrale Anlaufstelle für Angehörige und Bezugspersonen rechtsextrem orientierter Jugendlicher und vermittelt die Kontakte zu den Beratenden vor Ort. Darüber hinaus bietet IDA-NRW Seminare und Tagungen an, um die Netzwerkteilnehmenden zu qualifizieren und zu vernetzen.

*) Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismuarbeit in NRW, Düsseldorf

Im Kampf gegen Rechtsextremismus waren hilfeschende Eltern und andere Bezugspersonen rechtsextrem orientierter Kinder und Jugendlicher lange Zeit überhaupt nicht als Zielgruppe pädagogischer/beraterischer Tätigkeit im Blick. Das in der Öffentlichkeit vorherrschende Bild zeigte vor allem Eltern, die ähnlich denken wie ihre Kinder oder deren Erziehungsstile für die menschenverachtende politische Einstellung der Jugendlichen mitverantwortlich gemacht wurden. Dass es auch viele Eltern gibt, die angesichts rechtsextremer Orientierungen ihrer Kinder verunsichert, enttäuscht und entsetzt sind und die dringend Hilfe benötigen, wurde erst im Rahmen der ab 2000 in verschiedenen Bundesländern initiierten Aussteigerprogramme deutlich: Bei den diversen Hotlines und Ansprechstellen meldeten sich weniger rechtsextreme Jugendliche oder Führungskader, die um Unterstützung für ihren Ausstieg nachfragten, als vielmehr ratsuchende Eltern, Angehörige und Bezugspersonen von rechtsextrem orientierten Kindern und Jugendlichen.

Bisherige Erfahrungen

In den vergangenen Jahren nahmen immer mehr Lehrpersonen, Erzieher, aber auch Eltern – vor allem Mütter – mit IDA-NRW Kontakt auf, um sich im pädagogischen Umgang mit rechtsextrem orientierten Kindern und Jugendlichen beraten zu lassen. Sie erhalten über die Serviceleistungen und Publikationen des IDA-NRW vielfältige Unterstützung (Zeitschrift „Überblick“, Publikationen und Website zum Thema Rechtsextremismus). Mit dem nun bestehenden Beratungsnetzwerk können nicht nur Informationen zum Thema Rechtsextremismus gegeben werden, vielmehr kann IDA-NRW Eltern, anderen Bezugspersonen und Multiplikatoren auch an kompetente Beraterinnen und Berater in den Kommunen vermitteln. Somit wird eine adäquate und ortsnahe Beratung und



Begleitung - wenn nötig auch über einen längeren Zeitraum - gewährleistet.

Der Flyer, der das Netzwerk landesweit bei Eltern und anderen Bezugspersonen bekannt machen soll, kann bei IDA-NRW auch in größerer Anzahl bestellt werden unter info@ida-nrw.de.

Der Aufbau des Netzwerkes wurde gefördert im Rahmen des Sonderprogramms „Beschäftigung, Bildung und Teilhabe vor Ort“ u. a. durch das Bundesarbeitsministerium sowie durch das Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes NRW.

Vermittlung von Beraterinnen und Beratern vor Ort und Informationen zum Thema Rechtsextremismus: 02 11 / 15 92 55 - 5

Die Zahl der Raucher wird überschätzt

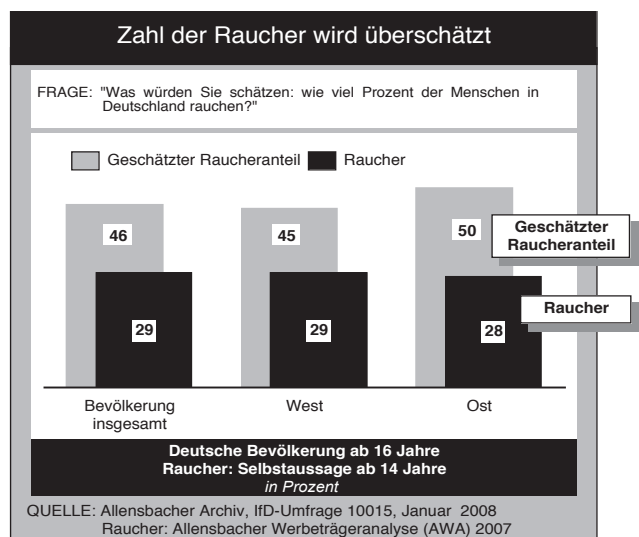
Bei der Diskussion über die Nichtraucherschutzgesetze erstaunt immer wieder, in welchem Ausmaß der Raucheranteil in der mehrheitlich nicht rauchenden Bevölkerung überschätzt wird. Nach einer Untersuchung des Instituts für Demoskopie in Allensbach (IfD) ist zwar die Zahl der Raucher seit Mitte der 90er Jahre trotz der von der EU verordneten Warnhinweise auf den Packungen und trotz drastischer Tabaksteuererhöhung kaum kleiner geworden, aber sie war schon damals und ist auch heute deutlich kleiner als die Bevölkerung annimmt. Die Bevölkerung schätzt, dass etwa 46 % der Bevölkerung rauchen. Der tatsächliche Raucheranteil ist dagegen mit 29 % inzwischen auf seinem niedrigsten Stand.

Die Abkehr vom Rauchen fand aber lange vor allen offiziellen Maßnahmen und Antiraucherkam-

pagnen in den 60er, 70er und 80er Jahren statt. Damals haben sich viele Männer, für die Rauchen in den 50er Jahren noch fast selbstverständlich war, das Rauchen erfolgreich abgewöhnt. Anfang der 50er Jahre haben noch 88 % der westdeutschen Männer geraucht, Mitte der 90er Jahre nur noch 39 %; zur Zeit rauchen noch 35 % der Männer und 24 % der Frauen.

Am größten ist der prozentuale Anteil an Rauchern in der Altersgruppe der 20-bis 29-Jährigen. In dieser Altersgruppe greift fast jeder Zweite (44 %) mehr oder weniger regelmäßig zur Zigarette. In der Altersgruppe zwischen Dreißig und Neunundvierzig spielen Tabak und Zigaretten ebenfalls eine überdurchschnittlich große Rolle. Erst ab dem 50. Lebensjahr aufwärts gewöhnen sich die Meisten das Rauchen ab.

www.ifd-allensbach.de



AJS FORUM ISSN 0174/4968

IMPRESSUM

Herausgeber:
 Arbeitsgemeinschaft
 Kinder- und Jugendschutz (AJS)
 Landesstelle Nordrhein-Westfalen e. V.
 Poststraße 15-23, 50676 Köln
 Tel.: (0221) 92 13 92-0,
 Fax: (0221) 92 13 92-20
 e-mail: info@mail.ajs-nrw.de
<http://www.ajs-nrw.de>

mit Förderung des Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration NRW

Vorsitzender: Jürgen Jentsch (Güterloh)

Stellvertreter(innen):

Prof. Dr. Karla Etschenberg (Einzelmitglied)
 Prof. Dr. Wilfried Ferchhoff
 (Ev. Arbeitskreis Kinder- u. Jugendschutz NRW)
 Wilhelm Müller (Landesjugendring)
 Prof. Dr. Joachim Faulde (Kath. Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- u. Jugendschutz NRW)
 Michael Schöttle (Arbeiterwohlfahrt)
 Gabriele Surek (Diakonisches Werk)
 Ulrike Werthmanns-Reppikus
 (Der Paritätische NRW)

Kooperiert in den Vorstand:

Vertreter(in) des Ministeriums für Generationen, Familie, Frauen und Integration NRW

Redaktion: Jan Lieven, Gf.: 92 13 92-19
Redaktionsmitarbeit: (Telefondurchwahl)
 Carmen Trenz (-18), Sebastian Gutknecht (-15),
 Gisele Braun (-17), Dr. Stefan Schlang (-12)
 Erscheinungsweise: vierteljährlich

Verlag/Anzeigenverwaltung/Herstellung:

DREI-W-VERLAG GmbH
 Postfach 1851 26, 45201 Essen
Anzeigen: Markus Kämpfer
 Tel.: (02054) 51 19, Fax: (02054) 37 40
 e-mail: info@drei-w-verlag.de
<http://www.drei-w-verlag.de>

Bezugspreis:

3 Euro pro Ausgabe, Jahresabonnement 12 Euro

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht immer die Meinung des Herausgebers wieder.

Das AJS FORUM wird vom Deutschen Zentralinstitut für soziale Fragen (dzi) regelmäßig dokumentiert und erscheint als Quellennachweis auf der Datenbank SoLit (CD-Rom)

25 Jahre Arbeitskreis Südwestfalen

Am 4. September 2008 trafen sich die Jugendschutzfachkräfte der Region Südwestfalen anlässlich des 25-jährigen Bestehens des Arbeitskreises Südwestfalen in Altenkirchen/Rheinland-Pfalz. Dem Arbeitskreis gehören die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen für den Kinder- und Jugendschutz der Kreise Siegen-Wittgenstein, Olpe, des Märkischen Kreises und der Stadt Siegen an. Im Jahre 1990 wurde die Runde erweitert um den Kollegen des Kreises Altenkirchen aus Rheinland-Pfalz.

Auf dem ersten Treffen im Herbst 1984 wurde vereinbart, sich einmal jährlich zu treffen. Die Zusammenkünfte dienen sowohl dem kollegialen Erfahrung- als auch dem Informationsaustausch über aktuelle Trends und Entwicklungen im erzieherischen und ordnungsrechtlichen Kinder- und Jugendschutz.

Der Bestand dieses Arbeitskreises über die langen Jahre hinweg macht deutlich, welcher bedeutenden

Stellenwert dem Kinder- und Jugendschutz in dieser Region von den Fachkräften beigemessen wird. Viele Anregungen, Ideen für die Praxis und die Erörterung von Präventionskonzepten, z. B. zur Sucht- und Gewaltprävention, zur Medienerziehung, tragen dazu bei, stets für einen zeitnahen und praxisorientierten Kinder- und Jugendschutz in den jeweiligen Kommunen und für einen fachlichen Austausch mit den Landesstellen Kinder- und Jugendschutz NRW zu sorgen.

Wenn es im Laufe der Jahre immer wieder zu personellen Veränderungen in einigen Kommunen kommt, so besteht doch bei den Mitgliedern die übereinstimmende Meinung, dass ein solcher Arbeitskreis und die damit verbundenen Kontakte eine wertvolle Bereicherung für die tägliche Arbeit im Kinder- und Jugendschutz darstellt, auf die auch in Zukunft nicht verzichtet werden soll.

Klaus-Jürgen Brüning
Jugendamt Kreis Olpe



Auf dem Foto sind die Mitglieder des Arbeitskreises „Jugendschutzfachkräfte Südwestfalen“ zu sehen: Obere Reihe v. l.: Esther Rohleder (Stadt Kirchen - Jugendpflege), Heiner Friesenhagen (Stadtjugendamt Siegen). Mittlere Reihe v. l.: Klaus-Jürgen Brüning (Kreisjugendamt Olpe), Horst Schneider (Kreisjugendamt Altenkirchen), Andrea Henze (Märkischer Kreis - Jugendamt), Claudia Wilke (Stadtjugendamt Siegen), Ralf Clemens (Stadtjugendamt Siegen). Untere Reihe v. l.: Anna Bakun und Manuela Bergmann (beide Kreisjugendamt Altenkirchen), Manfred Prass (Märkischer Kreis - Jugendamt), Felix Garcia Diaz (Stadt Kirchen - Jugendpflege), Anne Schwarzpaul, (Stadtjugendamt Siegen).

Foto: Copyright F. G. Diaz

Anfrage zur Medienkompetenz

Die SPD-Fraktion im NRW-Landtag wirft der Regierungskoalition vor, seit 2005 keine Initiativen zur Stärkung der Medienkompetenz ergriffen zu haben. Daran habe auch die gemeinsam von allen Fraktionen getragene „Initiative Kinder- und Jugendmedienschutz 2007“ nichts geändert (Drucksache 14/3987). Daher bedürfe es „der Analyse des Ist-Zustands und neuer Impulse für dieses wichtige ressortübergreifende Politikfeld“, fordert die SPD in ihrer Großen Anfrage 24 (Drucksache 14/7725).

Schutz in Medienproduktionen

Reicht das Jugendarbeitsschutzgesetz aus, um die „besonderen psychischen und physischen Belastungen von Kindern bei Medienproduktionen aufzufangen“, fragten die Landtagsabgeordneten Ursula Asch und Oliver Keymis (Grüne) die Landesregierung von NRW. Nach ihrer Kenntnis würden die Arbeitszeiten „regelmäßig“ überschritten und die Eltern der Kinder wenig über ihre Rechte aufgeklärt. Auch beklagen die Parlamentarier den geringen Einsatz von medienpädagogischen Fachkräften nach der im Jahre 2000 erlassenen Richtlinie - siehe <http://www.ajs.nrw.de/juschure/pdf/forum22000.pdf>. Die Landesregierung antwortet darauf, dass „grundsätzlich das Jugendarbeitsschutzgesetz (§ 6) ausreicht, um eine kindgerechte Gestaltung der Rahmenbedingungen bei der Mitwirkung in Medienproduktionen zu gewährleisten“ (Drucksache 14/7060).

Landtagsdrucksachen

- Wie gewährleistet die Landesregierung den Jugendschutz im Polizeigewahrsam? (Fraktion Grüne 14/7697)
- Gelderkürzungen bei Sektenerberatungsstellen? (CDU-Fraktion 14/7536)
- Einrichtung einer Enquete-kommission: Effektive Präventionspolitik (gemeinsamer Antrag aller Fraktionen 14/6965)

Pakt mit der Jugend NRW

Anfang Juni wurde der »Pakt mit der Jugend« geschlossen. Paktunterzeichner sind die Landesregierung in Gestalt von Ministerpräsident Dr. Rüttgers und Minister Laschet vom zuständigen



Fachministerium sowie die Spitzen von G 5 (d.h. die Vorsitzenden des Landesjugendrings, der LAG Offene Türen, die LAG Jugendsozialarbeit, der Landesstelle Kulturelle Jugendbildung und des Paritätischen Jugendwerks NRW). Diese haben in einem feierlichen Akt in der Staatskanzlei den Pakt unterschrieben und anschließend im ApolloTheater den »Jugendvertretungen« von G 5 auf der Bühne zugeschaut. Das Paritätische Jugendwerk NRW wurde durch KABAWIL Düsseldorf mit einem rasanten Musik- und Tanzstück vertreten.

Von dem »Pakt mit der Jugend« versprechen sich die beteiligten Verbände eine erhöhte politische und gesellschaftliche Aufmerksamkeit für die Kinder- und Jugendarbeit. Sie begrüßen, dass in diesem Zusammenhang laut dem ersten Haushaltsentwurf der Landesregierung NRW für das Jahr 2009 das Sonderprogramm »Jugend und Soziale Brennpunkte« in die Projektförderung des Kinder- und Jugendförderplans integriert werden soll. Die Mitglieder der beteiligten Verbände sollen ihre Aktivitäten unter das Logo des »Pakt mit der Jugend« subsumieren. Mit der Beteiligung soll die Kinder- und Jugendarbeit gestärkt werden (siehe auch www.yougle.nrw.de).

Ulrike Werthmanns-Reppekus
in info03.2008 des
Paritätischen Jugendwerks NRW,
Wuppertal

„Hier konnte ich wieder Kind sein“

Eindrücke von einem Besuch im Modellprojekt „Chance“ für junge Straftäter

Zwei junge Männer, beide aus zugewanderten Familien, führten uns (Fachreferenten für Gewaltprävention aus mehreren Landesstellen Jugendschutz) durch das Gelände des ehemaligen Zisterzienserklosters Frauental. Das Kloster ist seit 2003 eine Jugendhilfeeinrichtung des Christlichen Jugenddorfwerks Deutschland e.V. (CJD), die fünfzehn verurteilten Mehrfachstraftätern zwischen 14 und 18 Jahren die



Carmen Trenz
ist Referentin bei der AJS
für Gewaltprävention/
Jugendkriminalität

Chance bietet, ihr Leben zu verändern – und dabei auf Mauern völlig verzichtet. Einer der beiden, ein junger Mann türkischer Herkunft (ich nenne ihn Mustafa), ist der derzeitige Sprecher des Jugenddorfrates und beeindruckte durch seine offene und ernsthafte Art. Anschaulich schilderte er das tägliche Zusammenleben der Jugendlichen, ihre Erfahrungen, Fortschritte, Rückschläge, Ängste, Hoffnungen und Erfolge.

Der andere junge Mann ist Marokkaner, nennen wir ihn „Ahmet“, und seit ein paar Monaten in die Freiheit entlassen. Ehemalige Projektler können hin und wieder ins Kloster kommen, um ihre Erfahrungen im Projekt „Chance“ für ein paar Tage aufzufrischen und um nochmals den Halt in der Gemeinschaft der Jugendlichen und Pädagogen zu spüren. Wie bedeutsam die Atmosphäre in dieser Gemeinschaft für die jungen Männer sein kann, wurde uns mit ein paar, fast beiläufig gesprochenen Worten von Ahmet begreifbar: „Hier kann ich wieder Kind sein.“ Auf unser Nachfragen, was er damit meint, sagte er: „Draußen muss man immer cool und abgebrüht sein, aber hier kann ich

wieder lachen wie ein Kind.“ Was für ein Anpassungsdruck muss in solchen Jugendcliquen herrschen, mit welch fatalen Folgen für die Betroffenen – Täter wie Opfer!

Wenn Ahmet nicht nach Creglingen gekommen wäre, hätte er seine Haftzeit in der JVA Adelheim abgesessen und dort die gleiche brutale Subkultur erlebt wie sie auf der Straße herrscht. Er hätte nicht erfahren können, wie gut es einem gehen kann, wenn man eine „positive Jugendkultur“ mit einer positiven Orientierung erlebt.

Eine „positive Jugendkultur“ will man im Projekt „Chance“ mit einem gruppenpädagogischen Ansatz erreichen. Bei diesem steht die Peer-Group und nicht wie sonst oft üblich die Beziehung zwischen dem Erzieher und dem Jugendlichen im Zentrum der pädagogischen Arbeit. Begründet wird dieser Ansatz damit, dass im Jugendalter die Gruppe der Gleichaltrigen den stärksten Sozialisierungseinfluss ausübt, bei devianten Jugendlichen leider meist im problematischen Sinn, die Gruppe sozusagen als Risikofaktor.

Im Projekt „Chance“ soll das umgedreht werden. Mit Unterstützung eines intensiven pädagogischen Trainingsprogramms dient die Gruppe als Übungsfeld dafür, dass die Jugendlichen lernen, zunehmend Verantwortung für ihr Handeln und später auch für die anderen zu übernehmen. Grundhaltungen sind Fairness und Gerechtigkeit. Es wurde ein klares Anreizsystem geschaffen, bei dem positive und problematische Handlungen mit Punkten bewertet und mit Vergünstigungen und Freiräumen, zum Beispiel Ausflügen,

belohnt werden. Bei Verfehlungen sind Rückstufungen vorgesehen. Als Verhaltensorientierung dient ein Regel- und Normensystem, das im Laufe der Jahre mit den Jugendlichen gemeinsam weiterentwickelt wurde und wird. Die Jugendlichen sollen sich gegenseitig beraten und unterstützen. Dazu gehört, die Jugendlichen mit ihrem nicht akzeptablen Verhalten zu konfrontieren und pro-soziales Verhalten zu verstärken. Regelmäßiges Feedback gibt es darüber hinaus in Form von Tagesbewertungen. Das pädagogische Training beinhaltet tägliche Gruppengespräche sowie zweimal täglich gruppenspezifische Trainings. Demokratische Gremien sind die „Vollversammlung der gerechten Gemeinschaft“ und das „Fairnesskomitee“. In der Vollversammlung werden Fragen der Organisation und der Alltagsgestaltung besprochen und jeder – Jugendliche wie Erwachsene – hat dort eine Stimme. Das „Fairnesskomitee“ (Sprecher des Jugenddorfrates, ein weiterer Jugendvertreter und der pädagogische Leiter) bearbeitet Beschwerden, Konflikte, Bitten etc.

Es gibt eine herausragende gemeinsame Aufgabe: den Umbau und die Instandsetzung des Klosters, also die Schaffung von attraktiven Wohn-, Ausbildungs- und Arbeitsräumen. Hier werden handwerkliche Kompetenzen und Arbeitstugenden gefördert. Das gemeinsame Projekt bietet außerdem die Möglichkeit zur Identifikation mit der Einrichtung. Der klar strukturierte Alltag besteht aus Sport, Schulunterricht, Putz- und Arbeitseinsätzen, Ausbildungen, künstlerischen Freizeitgruppen.

Uns hat der Besuch beim Projekt „Chance“ beeindruckt, nicht zuletzt aufgrund der Begegnungen mit den jungen Männern. Überzeugend waren aber auch die Eindrücke im Hinblick auf

das pädagogischen Personal, vor allem das Gespräch mit Angela von Manteuffel, die geduldig unsere Fragen beantwortete und uns durch ihre persönliche Ausstrahlung vermittelte, mit welch großem Engagement, fachlicher Kompetenz und nicht zuletzt Respekt den Jugendlichen gegenüber in Creglingen gearbeitet wird.

Zum Schluss möchte ich aber nicht verschweigen, dass mich gerade eine Pressemeldung erreicht hat, wonach Wissenschaftler dem Projekt „Chance“, das außer in Creglingen auch im Jugendhof Seehaus in Leonberg durchgeführt wird, eine „durchwachsene Bilanz“ bescheinigen (Frankfurter Rundschau vom 17.10.2008). Die mit der Evaluation beauftragten Kriminologen Dieter Dölling, Universität Heidelberg, und Hans-Jürgen Kerner, Universität Tübingen, sind zwar der Auffassung, dass im Projekt eine „außerordentlich intensive Erziehungsarbeit“ geleistet werde, aber es sei nicht damit zu rechnen, „dass eine grundsätzliche Umorientierung stattfindet“. Laut Kerner gingen 47 Prozent freiwillig in den Knast zurück, weil ihnen der Tagesablauf zu stressig sei. Positiv sei aber in jedem Fall, dass die jugendlichen Straftäter „keine Subkultur“ aufgebaut hätten. Außerdem ist die Rückfallquote mit 43 Prozent niedriger als im JVA Regelvollzug. Die Mitarbeiter des Vereins „Projekt Chance“ selbst sind davon überzeugt, dass ihr „Konzept sich bewährt habe, auch wenn es keine Wunder vollbringen könne“. www.cjd-creglingen.de

Carmen Trenz (AJS)



Die Broschüre kann bei der AJS bestellt werden (siehe Seite 15)

Jugend ist Multi-Media-Jugend

Was die Aufgaben, Ziele und Methoden der Jugendmedienarbeit in der Mediengesellschaft stellt sind, stellt Wilfried Ferchhoff dar

Man muss heute über „Jugenden“ statt über „die Jugend“ reden, unterschieden nach sozialen, regionalen, kulturellen, ethnischen, geschlechtsspezifischen Lebensmilieus. Dennoch bestehen gemeinsame, historisch gewachsene Trends im popkulturellen Sinne, die übergreifend gelten.

Kinder und Jugendliche wachsen heute in die globale Informations- und Mediengesellschaft – mit lokalen Bezugselementen – hinein. Medien aller Art sind ein lebensweltlich zentrales Element. Multimedia und Internet ermöglichen Transformationen, da Mediennutzung nicht einseitig ist, sondern interaktive Rückkoppelungen möglich sind, die den Rezipienten zum Nutzer machen, der aktive Rollen übernehmen kann. Kinder und Jugendliche erleben die multifunktionale Nutzung von Informationen auch im unterhaltenden Sinn („Infotainment“) als ständigen Erweiterungsprozess. Sie sind nicht nur ohnmächtige Rezipienten von Botschaften, sondern durchaus aktive und konkreative Mediennutzer. Medien haben

- persönliche, biographische und ich-bezogene Funktionen.

Dabei spielen Intensität (Musik ist das eigentliche Leitmedium), Betroffenheit, Erlebnisdichte, Affektivität und Ganzheit (Medien als produktive Kritik am ritualisierten Alltagsleben) eine wichtige Rolle; Faszination, Selbstdarstellungschancen, Exkursion in fremde Welten und Traumfluchten: Utopische Welterschließungen, virtuelle und direkte Interaktions- und Kommunikationsformen; Selbstbehauptung und Szenengestaltung, Identitätsentwicklung durch Vorbilder, Normen und Werte, virtuelle Erprobungen; Modell-Lösungen für persönliche und entwicklungsbezogene Themen; Einübung von Selbstvergewisserung, Selbst-Reflexivität und Selbstdarstellung.

- Situative Funktionen

Information, Unterhaltung, Vertreiben von Langeweile (Zeit füllen), Eskapismus, Habitualisierung (Zeitstrukturierung)

- Soziale Funktionen

Meinungsbildung, Gesprächsanlässe in Familien, Freundschaften und unter Gleichaltrigen, Entwicklung einer Gruppenidentität

Veränderte Wahrnehmung

Im Gegensatz zu vielen Älteren haben (vornehmlich männliche und zusehends auch weibliche) Jugendliche in der Regel keine Berührungängste mit den neuen Technologien und Medien. Man kann zweifelsohne von einer außerordentlich hohen Mediennutzungskompetenz bei vielen Jugendlichen sprechen.



Prof. Dr. Wilfried Ferchhoff lehrt Erziehungswissenschaft an der Ev. FH Rheinland-Westfalen in Bochum sowie an der Universität Bielefeld und ist Vorstandsmitglied der AJS NRW e.V.

Mit der Medialisierung des Alltags werden auch Wahrnehmungs- und Bewusstseinsstrukturen verändert. Situationsgebundene Ausdrucksformen wie Sehen, Hören und Sprechen sind auf dem Vormarsch. Während das Geschriebene wie das Geschriebene Wort dem Hörer bzw. Leser eigene, aktiv bilderzeugende Anstrengung abverlangt, taucht der Seher unvermittelter, mit bescheidener Eigenleistung, passiver und distanzloser in die Bildfolgen ein.

Die Allgegenwart der Medien veroberflächlicht die Wahrnehmungen, intensiviert die

Gegenwartsorientierung, kann Science-fictionhaftes, Fantastisches, Imaginationen und Fiktionen anbieten, die es in der vertrauten Erscheinungswelt so gar nicht gibt. Die Medien fügen in der sozialen Wirklichkeit Getrenntes und Widersprüchliches zusammen. Grenzüberschreitungen und Tabubrüche werden ermöglicht, Verdrängtes freigelegt.

Viele Jugendliche sind längst auf Multi-, aber auch auf Fast-Food-Sensualität eingestellt. Sie nutzen mehreres gleichzeitig und sind Virtuosen der simultanen Vernetzung verschiedener Beschäftigungen. Dieses hopping, mixing oder switching tritt der drohenden Langeweile entgegen. Schnelles Signalentziffern findet heute vornehmlich an der Oberfläche statt. So gesehen, scheint sich nichts Wesentliches mehr hinter dem Gezeigten zu verbergen. Ein komplexes Überangebot an Codes, Symbolen, Zeichen und Zeichenwelten kann zwar multimediale Faszinationskraft entwickeln, aber auch schnell in Langeweile und Überdross umschlagen.

Identitätsbildung

Identität kann man heute „immer weniger aus einem kulturellen Raum abrufen und übernehmen, sondern sie muss in einem selbst-

reflexiven Prozess gefunden, ausgehandelt und entwickelt werden“ (Keupp 2005,89). Neben der Kleidung sind es vornehmlich die Medien, die alte Lebensmilieubindungen transzendieren und den heutigen Individualisierungstendenzen entgegenkommen können. Computer, Internet, Handy und iPod sind zu konstitutiven Medienelementen (nicht nur) des Jugendlalltags geworden. Prinzipiell kann jeder Ort zum individuellen, ichbezogenen Medienort werden.

Im Zuge der Verbreitung der Medien verwischen sich und verschwinden auch die traditionellen Generationsgrenzen. An die Stelle ehemals klar getrennter Kinder- und Erwachsenenwelten, die ihre Geheimnisse, Faszinationen und Fremdheiten voreinander besaßen, hat vornehmlich bereits durch das Fernsehen eine früh einsetzende „Entzauberung der Erwachsenenwelt“ stattgefunden. Ebenso können auch die Sinnsetzungen des Lebens nicht mehr ohne weiteres als vertraute Übereinkunft erscheinen.

Im Licht einer veränderten Vorstellung von Individualität sowie der Neugewichtung des Identitätskonzepts wird das persönliche Ich vergänglicher, verletzlicher und zerstörbarer, aber auch eigenwilliger, segmentierter und widersprüchlicher. Das fragmentarisch-widersprüchliche Recherche-Ich oder das hochkomplexe Zufalls-Ich, das sich stets neu suchen und bestätigen muss, geht nicht mehr in einer fest gefügten, endgültigen und abgeschlossenen biographischen Struktur oder Ganzheit auf.

Identität besitzt keinen konsistenten und essenziellen Wesenskern mehr, sondern scheint heute vielmehr fragmentarische Teil-, Augenblicks-, Situations- oder Patchwork-Identität zu sein, die den Eindeutigkeitszwang transzendiert (Keupp 2005, 87).

Man kann durchaus den Eindruck gewinnen, dass viele Kinder und Jugendliche nicht immer nur durch Werbung und etwa durch Modemarken verführt und nur zu passiven, unkritischen Konsumenten erzogen werden, sondern (durch ihr verändertes Nutzungsverhalten) souverän, selektiv und individuell mit den „Angeboten“ umgehen und durchaus „werbekompetent“ sein können. Immerhin: Kinder werden nicht zuletzt durch die Werbung schon sehr früh positioniert und zu wandelnden Markenpionieren und Markenspeichern mit Trend setzendem und zugleich abgrenzendem Signalcharakter auch für andere Altersgruppen.

Bei großen Teilen von Jugendlichen entwickeln sich im experimentellen Umgang mit der

eigenen Biographie multiple Interpretationspraxen der Sinnsuche. Neben dem vorhandenen Wunsch nach verlässlichen Freundschaften, Bindungen und eindeutigen Identitäten gibt es eine Fülle von Variationen und Vermischungen verschiedener Stil- und Ausdruckselemente in einem eher künstlich orientierten und inszenierten Ganzen, in dem sich wechselbarer und vergänglicher Sinn konstituieren, der aber auch ironisch fruchtbar gemacht werden kann. So gesehen kann es heute bastelbiographisch, patchworkartig zu einem – unterschiedliche Teilidentitäten verknüpfenden – moderaten Wechsel von Identitätsmontagen kommen, die aber materieller, kommunikativer und sozialer Netzwerkressourcen und -abstützungen bedürfen.

Folgen für die Pädagogik

„Kein Elternhaus, keine Schule kann das beibringen, was soziales Lernen auch bedeuten kann – die oftmals geschmähten Unterhaltungsmedien können jenseits kalter Daten- und Informationsflut als emotionale Schemata im Stil von guten Erzählungen, von Geschwätz, Tratsch und Klatsch soziales Lernen ermöglichen.“

Zu einer flexibel gestalteten Rezeptions- und Bedienungskompetenz tritt zusehends auch eine Handlungskompetenz qua Medien. Dar-

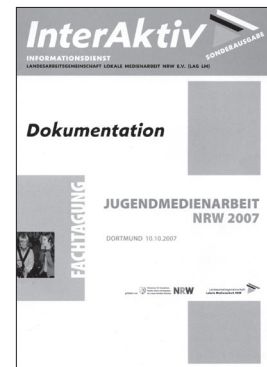
über hinaus scheint sich die bekannte Medienthese vom „Knowledge Gap“ zu bestätigen: Die neuen Medien werden gerade von denjenigen Jugendlichen handlungskompetent erschlossen und genutzt, die auch schon mit den alten gut zurechtkamen und für sich kulturelles Kapital (Bourdieu) erwerben konnten.

Diese vielfältigen Wahlmöglichkeiten heutiger Bilder und audiovisueller Räusche sind freilich das blanke Gegenprogramm zum geduldigen Abwartenkönnen, zur gelassenen Lebensplanung und zum analytisch tiefenstrukturellen Aufsuchen eines roten Fadens, sowie zur inneren Konzentrationsfähigkeit, verbunden mit der Diskursivität der Sprache, der Begriffsbildung und des Lesens, was zum unerlässlichen Kanon pädagogisch bearbeiteter kontinuierlicher und geduldiger, philologisch ausgerichteter Lern- und Bildungsprozesse gehört(e). Dieser mediale Informationsvorrat an jugendkulturellen Ressourcen, ironischen Zitaten und Bricolagen, Deutungsangeboten und Signalen steht uns als Pädagogen von Beruf mit unserem zuweilen gestörten Verhältnis zum vorgesetzten (nicht selbst erzeugten) Bild in aller Regel nicht zur Verfügung.

Deshalb können die schnellen Deutungsangebote auch nicht so leicht von uns entziffert

werden. An die Stelle der Tiefendeutung „tritt immer mehr das multimediale Signalentziffern“. Schnelles Signalentziffern findet heute vornehmlich symbolträchtig an der Oberfläche statt. So gesehen scheint sich nichts mehr oder nichts Wesentliches mehr hinter dem Gezeigten zu verbergen, das ehemals noch tiefenstrukturell im historischen Wissen und in der Überlieferung von Traditionen verankert war.

Prof. Dr. Wilfried Ferchhoff



Der Text ist der Dokumentation über die Fachtagung „Jugendmedienarbeit NRW“ entnommen; siehe Informationsdienst InterAktiv– Sonderausgabe der Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V., Duisburg www.medienarbeit-nrw.de Interaktiv

Fragen zum Jugendschutz?

Wann oder wie lange in die Disco?
Welche Computerspiele ab welchem Alter?
Welcher Film ab welchem Alter?

Telefon-Hotline:
0221 / 92 13 92-33

mo., di., mi. 9 – 17 Uhr
do. 9 – 19 Uhr
fr. 9 – 15 Uhr e-mail: auskunft@mail.ajs.nrw.de



Arbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz
Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.
Poststraße 15 - 23
50676 Köln
Telefax 0221/92 13 92-20
www.ajs.nrw.de

Die AJS wird gefördert vom Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen



AJS-Termine

26.11.2008
7. Fachforum Thema: Rechtsextremismus
gem. mit Landesjugendring NRW und IDA-NRW (Landesjugendring federführend)
Ort: Mercatorhalle Duisburg
Auskunft: Telefon 0221/921392-18

01.12.2008
11. Landeskonferenz mit kommunalen Jugendämtern
Ort: Düsseldorf, Landtag NRW
Auskunft: Telefon 0221/921392-19

20.11.2008
Padaborner Podium Familie, Staat, Medien – Wer erzieht unsere Kinder?
Heinz Nixdorf MuseumsForum www.hnf.de

AJS startet neues Projekt zum Jugendmedienschutz

Medienkompetenz – und hier vor allem Jugendmedienschutz – ist ein brandaktuelles Thema, das die Gemüter bewegt und manchmal auch die Geister scheidet. Die AJS greift die Thematik in einem neuen Projekt auf. Kollegen und Kolleginnen in der Jugendhilfe, den Schulen und Verbänden erhalten als Multiplikatoren Unterstützung und Hilfestellung im Bereich Elternbildungsarbeit.

Eltern sind in der Frage des Umgangs mit den neuen Medien sehr verunsichert. Ziel des Projektes ist, die Medienkompetenz von Eltern zu fördern und sie zu befähigen, Jugendmedienschutz in ihrem Erziehungsalltag aktiv wahrzunehmen. Erreicht werden soll dieses Ziel mit der Ausbildung von sog. „Medienkompetenzförderern“ vor Ort. Es wird ein kontinuierliches landesweites Fortbildungsangebot in den Kreisen und Kommunen für Multiplikatoren geben mit einem stetig abrufbaren Informationspool.

Darüber hinaus wird ein Netzwerk zur Medienkompetenzförderung angestrebt, um vorhandene und sich entwickelnde Ressourcen und Kompetenzen zu verbinden. Entscheidend ist eine nachhaltige Förderung, nicht punktuelle Einzelangebote. (GB/AJS)

Fernseherziehung in der Familie

Noch mehr Infos und Medientipps enthält die neuste Ausgabe von **FLIMMO**, der Programmberatung für Eltern. Neben den Orientierungshilfen für die Fernsehsendungen, was ist für Kinder geeignet und was nicht, enthält die Ausgabe 10/2008 bis 01/2009 auch Informationen und Basis-



wissen zum Thema „Kinder und Fernsehen“. Es werden zukünftig regelmäßig pädagogische Einschätzungen zu Medienprodukten rund um die Lieblingssendungen von Kindern gegeben - nicht nur zum Fernsehen, sondern auch zum Internet oder zu Computerspielen.

FLIMMO-Bestellung bei der Programmberatung für Eltern e.V., Postfach 600 319, 81203 München, Tel.: 089/45066-215, Fax: 089/45066-222, [@vetrieb@flimmo.tv](mailto:vetrieb@flimmo.tv)

Begleitung von suchtbelasteten Familien

Ein Fortbildungsangebot für Mitarbeiter/-innen der Jugendhilfe zum Thema „Kinder suchtkranker Eltern“ bietet der Sozialdienst Katholischer Männer - SKM Köln e.V. und die Landesstelle für Gesundheitsförderung Rheinland-Pfalz an. Das Konzept ist in der bisherigen zehnjährigen Arbeitsphase immer wieder evaluiert und weiterentwickelt worden. Ziel ist es u. a., Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe für die Arbeit mit suchtbelasteten Familien im jeweiligen Arbeitsfeld zu qualifizieren und zu eigenständigen Fortbildungsseminaren anzuregen. Hierzu wird die umfangreiche Materialsammlung „Curriculum zur Fachkräfteschulung im Themengebiet Kinder aus suchtbelasteten Familien“ zur Verfügung gestellt (DIN A 4 Ordner). Der Umfang der Schulung beträgt drei Tage. Auskunft erteilt Brigitte Münzel, Praxis für Fortbildung Supervision Coaching, Köln:

[@brigitte.muenzel@koeln.de](mailto:brigitte.muenzel@koeln.de), Tel. 0221/420 88 20.



- Anzeige -

Die Narrenzeit hat begonnen

Gerade in der Karnevalszeit ist es wichtig, die Jugendschutzbestimmungen zu vermitteln. Die bewährte **Broschüre „Karneval und Jugendschutz“**, 20 S., ist im Drei-W-Verlag nach der aktuellen Gesetzeslage in 4. Auflage neu erschienen.



Texte aus dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) und dem Jugendarbeitsschutzgesetz (JArbSchG) werden übersichtlich dargestellt und anhand von Alltagssituationen erläutert. Das Motto lautet „Feiern ja – aber der Jugendschutz gehört dazu.“

Bei der Abgabe von alkoholischen Getränken muss auf das Jugendschutzgesetz hingewiesen werden. Eine **Aushangtafel** oder ein **Plakat** sind durch ihre



grafische Gestaltung besonders auffällig und bringen die gesetzlichen Bestimmungen klar und positiv rüber.

Weitere Informationen
Telefon 02054/5119
www.drei-w-verlag.de

Was bewirken Sanktionen?

In der Reihe „Elternwissen“ der Kath. Landesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NW e.V. ist soeben eine neue Broschüre zum Thema „Sanktionen“ erschienen. Die Broschüre fasst kurz und prägnant die wichtigsten Ergebnisse der Sanktionsforschung zusammen und informiert darüber, welche Konsequenzen und Strafen geeignet sind, Fehlverhalten von Kindern und Jugendlichen zu korrigieren und welche im Gegenteil wirkungslos oder schädlich sind. Autorin ist die AJS Referentin Carmen Trenz. Das Heft (15 Seiten) richtet sich an Eltern (und pädagogische Fachkräfte) und kann bei der Kath. LAG Kinder- und Jugendschutz NW, Salzstr. 8, 48143 Münster, Tel.: 0251/54027, Fax: 0251/518609, [@thema-jugend@t-online.de](mailto:thema-jugend@t-online.de) angefordert werden (Staffelpreise, 10 Ex. kosten 3,00 Euro)



Deutscher Jugendvideopreis 2009

Über 50 000 junge Medienmacher haben bislang am jährlich ausgeschriebenen Jugendvideopreis teilgenommen. Für 2009 hat das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) den Preis wieder ausgeschrieben. Die Förderung erfolgt durch das Bundesfamilienministerium. Bis zum 15. Januar 2009 können Filme/DVD mit den dazugehörigen Angaben (Drehbuch, Darsteller etc.) an das KJF eingeschickt werden. Mitmachen kann, wer unter 26 Jahre ist und in Deutschland seinen Wohnsitz hat. Es sind Preise im Wert von 15 000 Euro ausgeschrieben. Anmeldung unter www.jugendvideopreis.de



Neue Bücher

Jürgen Lauffer, Renate Röllecke (Hg.)
Berühmt im Netz?
Neue Wege in der Jugendhilfe mit Web 2.0



Das Handbuch bietet Anregungen für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Bestellung an die GMK unter www.gmk-net.de, [@gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de), Tel.: 0521/67 788, Preis 10 Euro zzgl. 1,50 Versandkosten



















Rainer Fromm
Schwarze Geister, Neue Nazis
Jugendliche im Visier totalitärer Bewegungen
Olzog Verlag München 2008, 352 S., 24,90 Euro

Mustafa Jannan
Das Anti-Mobbing-Buch
Gewalt an der Schule – Vorbeugen, Erkennen, Handeln
Beltz Verlag Weinheim 2008, 187 S., 19,90 Euro

Wolfgang Kindler
Man muss kein Held sein – aber...!
Verhaltenstipps für Lehrer in Konfliktsituationen und bei Mobbing, Verlag an der Ruhr, 2006, 198 S., 17,80 Euro

Wolfgang Kindler
Dich machen wir fertig!
Taschenbuch Verlag an der Ruhr, 104 S., 5 Euro
(Jugendbuch 12 bis 16 Jahre)
dazu die K.L.A.R – Literatur-Kartei, 64 S., 19 Euro
(Arbeitsmaterialien für die Sek. I)

Bestellschein

Anzahl	Arbeitshilfe/Bezeichnung	Einzelgebühr €	Gesamtgebühr €
	 JU-INFO <i>AJS (Hg.)</i> Jugendschutz-Info Antworten auf die wichtigsten Fragen rund um das Jugendschutzgesetz und den Jugendmedienschutzstaatsvertrag, 32 S., (DIN A6 Postkartenformat) (Restexemplare)	0,10	
	 JuSchG Das Jugendschutzgesetz Gesetzestext (Stand 1.7.2008) mit Erläuterungen zu den Regelungsbereichen. Broschüre herausgegeben vom Drei-W-Verlag, Essen, 52 S. 19. Auflage	2,20	
	 DREH Drehscheibe: Rund um die Jugendschutzgesetze Komprimiertes Wissen auf „spielerische Art“ vermittelt. Alles Wichtige zum JuSchG, JArbSchG, KindArbSchV, FSK, USK, ASK. Herausgegeben vom Drei-W-Verlag, Essen	0,90	
	 FESTE <i>BAJ (Hg.)</i> Feste Feiern und Jugendschutz Tipps und rechtliche Grundlagen zur Planung und Durchführung von erfolgreichen Festen. 16 S. 4. Auflage	1,00	
	 Handys <i>AJS (Hg.)</i> Gewalt auf Handys Neue Phänomene bei der Handynutzung von Kindern und Jugendlichen, 16 S. 4. Auflage	1,00	
	 ComSpiel <i>AJS (Hg.)</i> Computerspiele – Fragen und Antworten Informationen für Eltern, 16 S.	0,50	
	 KiK <i>AJ Bayern (Hg.)</i> Kinder im Kino Eine Information für Eltern, Faltblatt, 12 S.	0,20	
	 MOB <i>AJS (Hg.)</i> Mobbing unter Kindern und Jugendlichen Das Arbeitsheft gibt Hinweise für den Umgang mit Mobbern und Mobbingopfern, 36 S. 4. Auflage	2,20	
	 GEWALT <i>AJS (Hg.)</i> Was hilft gegen Gewalt – Qualitätsmerkmale für Gewaltprävention und Übersicht über Programme – Informationen für Kindergarten, Schule, Jugendhilfe, Eltern, 52 S. Neu!	2,20	
	 DOC28 <i>AJS (Hg.)</i> Materialien zum Thema: Gewalt und Gewaltprävention Sammlung von Texten aus Wissenschaft, Praxis, Politik und Journalistik, 491 S., 2. Auflage	7,50	
	 SXM <i>AJS (Hg.)</i> Gegen sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen Ein Ratgeber für Mütter und Väter über Symptome, Ursachen und Vorbeugung der sexuellen Gewalt an Kindern. 52 S. 10. Auflage	2,00	
	 TÄT <i>AJS (Hg.)</i> An eine Frau hätte ich nie gedacht...! Frauen als Täterinnen bei sexueller Gewalt gegen Mädchen und Jungen, 24 S. 2. Auflage	1,90	
	 NETZ <i>AJS (Hg.)</i> Kinder sicher im Netz Gegen Pädosexuelle im Internet – Informationen für Eltern und Fachkräfte, 16 S. 2. Auflage	1,00	
	 SiSu <i>AJS (Hg.)</i> Sicher Surfen Sicherheitsregeln für Kinder gegen Pädosexuelle im Internet, Faltblatt, 6 S. 4. Auflage	+++ 0,30	
	 BtMG Betäubungsmittelgesetz und Hilfen Zusammenfassende Darstellung der wichtigsten §§ und ihre Anwendungen, sowie die Grundstrafatbestände und Strafbestimmungen. Gesetzliche Hilfsmöglichkeiten. 8 S.	0,60	
	 ECST Ecstasy-Faltblatt Eine Information für Eltern, Lehrer und Erzieher über Ausmaß, Wirkungen und Folgen der Party-Droge „E“, 8 S.	0,60	
	 IDRO Illegale Drogen Tabellarische Übersicht über Wirkungen und Gefahren, 8 S.	0,60	
	 BauSt <i>MFJFG (Hg.)</i> Bausteine für Jugendarbeit und Schule zum Thema „Sogenannte Sekten und Psychogruppen“ , 306 S.	10,00	
	Gesamt-exemplare	Folgende Rabatte werden auf die Gesamtmenge aller oben aufgeführten Titel gewährt: ab 10 Expl. 5 % • ab 25 Expl. 10 % • ab 50 Expl. 20 % • ab 100 Expl. 25 % • ab 500 Expl. 30 %	Zwischensumme - % Rabatt Zwischensumme
	Test it!	Faltblatt: - Problematische Sekten / Psychokulte, AJS / IDZ, 3. Aufl. 6 S.	—
	Test it!	Faltblatt: - Psychomarkt, AJS / IDZ 2002, 6 S.	—
	SST	Selbstsicherheitstrainings für Mädchen und Jungen – Ja! Aber richtig..., LKA/AJS (Hg.) 6 S.	—
Gebührensomme (Euro)			

Arbeitsgemeinschaft Kinder- u. Jugendschutz (AJS) Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V. Poststr. 15-23 • 50676 Köln • Tel. (0221)921392-0 • Fax (0221)921392-20

Bestellschein senden an:

Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

FÜR PRIVATPERSONEN:

Briefmarken beiliegend

Überweisung zeitgleich mit der Bestellung (Vermerk: „AJS-Materialien“) auf u. a. Konto

FÜR INSTITUTIONEN ETC.:

Die Gebührensomme wird nach Erhalt der Materialien innerhalb von 14 Tagen auf das **Konto 27 902 972, Sparkasse KölnBonn (BLZ 370 501 98)** überwiesen.

Versand- und Portokosten sind in der jeweiligen Schutzgebühr enthalten.

Absender: _____

Datum _____ Unterschrift / Stempel / Tel.: _____

„Wer rettet unsere Kinder vor der Kinderkommission?“

Frage der WELT über das erst ausgesprochene, später wieder zurückgenommene Verbot der Bundestagskommission von Überraschungseiern

„Niklas glaubt, der Dreisatz wäre eine olympische Disziplin. Latoya kennt drei skandinavische Länder: Schweden, Holland und Nordpol. Und Tamara-Michelle hält den Bundestag für einen Feiertag.“

Aus dem Werbetext des aktuellen Buches „Generation Doof“

„Wenn einer nix gescheit's isst, nix trinkt und auch nicht raucht und schnupft, fragen sich die Leut', was der am End' sonst noch alles nicht treibt.“

Hannes Burger, Buchautor

„Ich bin ein großer Freund der Polizei, sie setzt ihr Leben ein. Aber Sie schicken immer die Polizei vor, wenn es um die Kürzung der Pensionen geht. Gemeint ist aber der Beamte im Einwohnermeldeamt, dessen Gefahr darin besteht, dass er den Stempel, anstelle auf das Formular zu setzen, auf seinen linken Daumen schlägt.“

Roland Tichy, Chefredakteur der Wirtschaftswoche, in der „Münchener Runde“ am 26.08.2008 zum Thema „Sind die Beamtenpensionen zu hoch?“ (Bayerisches Fernsehen)

„In Unterhaltungssendungen bespuken Kinder ihre Eltern, und Buchhalter beschreiben ihre Gefühle, während sie sich bei laufender Kamera von einer Domina auspeitschen lassen. Die christliche Kirche ist auf die Frage reduziert, wie sie zu dem Gebrauch von Kondomen steht, und im Abendprogramm kann man sich vor dem Fettabsaugen an einer Schauspielerin grausen. Auf jeder Spielkonsole schlüpft man in die Haut eines Massenmörders und in Ausstellungen werden plastifizierte Leichen präsentiert. Nur über das Dritte Reich und den Holocaust gibt es keine Witze. Es ist das letzte Ernsthaftige, das letzte Tabu, das letzte Unantastbare in unserer Gesellschaft. Alle anderen Dinge wurden profan.“

Ferdinand von Schirach, Strafverteidiger und Enkel des Reichsjugendführers Baldur von Schirach, im Interview mit der Welt über die Attacke bei Madame Tussauds und die Frage, ob man Hitler den Kopf abreißen darf.

Lieber Bier und Pornographie als „GTA“?

Das amerikanische Online-Magazin „What They Play“ hat Eltern gefragt, was sie am meisten beunruhigen würden, wenn ihr Kind (unter 17 Jahre) bei einem Freund übernachtete. Auswählen konnten sie zwischen „Wenn sie Bier trinken“, „Marihuana rauchen“, „Pornos anschauen“ oder das „Computerspiel ‚Grand Theft Auto – GTA‘ spielen“. Im Online-Magazin WeGames konnte man die Ergebnisse jetzt nachlesen: Über 48% finden es „schlimm“, wenn ihre Kinder Marihuana rauchten. Die übrigen 52% liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen: 19% sähen es nicht gerne, wenn die Kinder „GFT“ spielten, 18% sind gegen Pornofilme und 15% beunruhigt es, wenn ihr Kind Bier tränke.

Wussten Sie eigentlich...

- dass es immer noch 3200 herkömmliche **Videotheken** in Deutschland gibt, über die fast 88% der DVD-Filme entliehen werden. Dies sagte kürzlich Jörg Weinrich vom Interessenverband des Video- und Medienfachhandels (IVD) dem presstext.schweiz. Dagegen sei die Bedeutung von sogenannten Videoverleihautomaten mit knapp 1000 Stück in Deutschland eher gering, im Gegensatz zu den USA. Über solche Verleihautomaten würden in Deutschland lediglich 5% der gesamten Verleihvorgänge abgewickelt...
- dass Bund und Länder immer weniger Geld aus der **Alkoholsteuer** einnehmen. Waren dies im Jahre 2005 insgesamt noch 3.338 Milliarden Euro, so sind es 2007 nur noch 3.116 Milliarden, konnte man im heute im bundestag (hib) lesen. Die Reduzierung bei der Einnahme aus der Alkopopsteuer betrug 7 Millionen Euro (2005 noch 10 Millionen gegenüber 3 Millionen 2007). Bei der Branntweinsteuer betrug der Rückgang fast 150 Millionen Euro (2,1 Milliarden 2005; 1,959 in 2007)...
- dass nach Informationen des Handelsblattes die islamisch-konservative türkische Regierungspartei AKP nach Protesten ihren **Gesetzentwurf zum Jugendschutz** zurückgezogen hat, der u.a. die Registrierung der Personalien von Käufern pornographischer Medien bei der türkischen Behörde für Jugend und Sport vorsah. Auf Unverständnis stieß bei den Kritikern vor allem der Hinweis aus der AKP, dass sich die geplanten Vorschriften an dem deutschen Jugendschutzgesetz orientierten und Teil der EU-Harmonisierung seien...
- dass aufgrund des **Rauchverbotes an Schulen** und anderen öffentlichen Einrichtungen Schüler nach einer aktuellen Studie der TU Chemnitz weniger anfällig für den Tabakkonsum werden. Das Rauchverbot senke das Risiko, dass Schüler mit dem Rauchen anfangen. Den Jugendlichen werde klar, dass Rauchen nicht erwünscht sei und es auch keinerlei Ausnahmen gebe. Die größte Vorbildfunktion hätten allerdings nach wie vor Freunde.