

Jugendamt Neukölln, Fachsteuerung 1,
Jugendarbeit / -sozialarbeit
Außenstelle Britzer Damm
Jug FS 11, Außerschulische Familien-, Jugend- / Medienbildung, Freiwilligenpass
E-Mail: team@neukoelln-jugend.de ; Tel: 030-6809 2363

Input zum Thema Mediensucht für die Medien-AG Neukölln 15 Juni 10 und die Kiez-AG Schillerpromenade am 27.6.2010

Einstieg:

Frage 1: Wann haben Sie das letzte Mal einen Tag ohne Mobiltelefon und Computer verbracht?

Was ist gute Mediensuchtprävention?

Aufklärung, Elternarbeit, denn fast ausschließlich Eltern melden bei Therapeuten

Kindern Erfolgserlebnisse vermitteln / Lebenskompetenzen stärken / Äußere Probleme bekämpfen bekämpfen, wie z.B. Verschuldung

Was bringt uns die Medienzukunft - Welche Chancen? Welche Probleme?

Siehe unten und auf : www.neukoelln-jugend.de - dann auf **Medienbildung** klicken und dann auf **Web 2.0**

Linkliste: Positionspapier Neukölln Web 2.0, Aufsatz von der Medienjournalistin Ulrike Langer / Köln; Web 2.0 Counter usw.

Direktlink: http://www.neukoelln-jugend.de/redsyst/index.php?option=com_content&view=article&id=113&Itemid=195

Was macht Berlin?

Kampagne Update seit 2008 (siehe Linkliste Mediensuchtadressen in der Anlage)

Was sagt die Statistik ?

Medienschucht betrifft zwischen 3 und 7 % der Bevölkerung, je nach Land

Was sagt Google ?

Am 27.6.2010: 121.000 Ergebnisse zum Thema Medienschucht

Suchtkriterien- nicht stoffliche Süchte / Impulsstörung oder Sucht

Die Experten sind sich nicht einig, inwieweit man von Medienschucht sprechen kann. Es gibt aber auf jeden Fall höchst problematische Verhaltensweisen und mehr Fälle in Suchtambulanzen und Beratungsstellen, die von Eltern für süchtig gehalten werden oder sich selbst melden. (5 % der Klienten in Suchtberatungsstellen)

Mögliche Suchtkriterien

- Eine kontinuierliche Entwicklung, vom Gebrauch, erhöhtem Gebrauch, schädlichem Gebrauch bis hin zur Sucht (pathologischer Gebrauch!).
- Es gibt verschiedene „(Glücks-)Spieler“, z.B. normale, riskante, problematische, pathologische oder professionelle. (Ds gibt es nicht bei Impulsstörungen!)
- „Magischen Denken“: Beispiel Spielsucht: Der Spielsüchtige „glaubt“ nicht, dass er gewinnt, sondern er „weiß“ es; Typische Patientenäußerung: „Wenn ich dann nicht spiele, weiß ich auch, dass ich verloren habe“!
- Eine andere Parallele zur Sucht ist eine hohe Komorbidität zu anderen Suchterkrankungen, aber auch zu affektiven Störungen, Angststörungen und Persönlichkeitsstörungen : „Eine Spielsucht kommt praktisch nie alleine“, sagt der Suchtforscher, was für den Therapieansatz ganz entscheidend sei.
- Alte Kontakte werden abgebrochen
- Dinge, die vorher Spaß gemacht haben, machen keinen Spaß mehr
- Schulische Leistungen sinken / Arbeitsleistungen sinken
- Tag-Nacht-Rhythmus gerät aus dem „Ruder“
- Träumen vom Spiel
- Körperliche Symptome werden bemerkbar
- Zusammenhang mit anderen Süchten (z.B. Spielen mit Zigarette, Bier und Pizza oder literweise COLA, denn Alkohol senkt die Reaktionsgeschwindigkeit)
- Kontrollverlust: Jugendlicher sagt, um 5 Uhr ist er fertig, um 7 Uhr sitzt er immer noch vor dem Computer
- Konzentrationsstörungen
- Spielzeiten explodieren
- Familienkonflikte
- Depression
- Ängste
- Starke Aggressionen, wenn dem Spielen oder Surfen mit „Gewalt“ ein Ende gesetzt wird, z.B. „Stromstecker rausziehen usw.)

Genderaspekte:

Jungs: Online-Rollenspielsucht , insbesondere World of Warcraft“ (93 % der Fälle männlich) ---
Frauen / Glücksspiele online und Communities (7 % der Fälle)

Altersaspekte:

Auch Berufstätige sind betroffen, aber anders

Milieuaspekte: (Sinus-Milieus)

Wer ist betroffen: Konsummaterialisten / Experimentalisten / Moderne Performer /
Berufsgruppen wie Journalisten / EDV Branche

Suchtpotential von bestimmten Medien / Bedenkliches:

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG), Phantasie-Rollenspiel (Escapismus), Never Ending (Monster wird nie besiegt, immer neue Spielszenarien) , Online-Verhalten wird belohnt durch Kraftzuwachs, Echte Menschen / Teams brauchen Einsatz(Druckkulisse), Monatsgebühren verleiten zum Vielspielen („Das muß sich lohnen!“)

Nicht vergessen!

Nicht jeder Vielspieler ist Suchtkrank! Medien haben viele positive Potentiale. (Z.B. Freunde finden durch Online-Spiele, Motivation zum Schreiben, Organisation lernen, sich auf den Beruf vorbereiten, sich in der Informationsgesellschaft zurecht finden usw.)

Ausstieg / Motivation zum Aufsuchen von Hilfe:

In der Regel durch Eltern, durch negative Konsequenzen (Jobgefährdung, Freundin läuft weg usw.)

Therapie:

Verhaltenstherapie / Unterstützung bei der Problemregelung / Interesse an Outdoor-Aktivitäten wecken

Methode Ampelspiel zur Elternbeteiligung, auch zur Jugendbeteiligung bei Suchtworkshops / Diskussion

Zutaten: Rote, Gelbe und grüne Karten mit der Bedeutung: Zustimmung, Ablehnung, Weiß nicht
Fragen entwickeln, die Meinung sichtbar machen. Anhänger unterschiedlicher Positionen, Beispiele:

Fragen für Eltern / Pädagogen:

- Es gibt keine Mediensucht, nur ein Generationenproblem.
- Bei der sogenannten Computerspielsucht handelt es sich um eine Phase exzessiven Verhaltens, die für die Pubertät typisch ist.
- Mein Sohn ist 17 Jahre. Seit zwei Jahren sitzt er fast jeden Tag 4 Stunden vor dem Computer. Er ist computersüchtig.

Fragen für Jugendliche:

- Ist es o.k. während eines Dates mit anderen zu telefonieren?
- Ist es o.k. beim Sex / Knutschen ans Handy zu gehen?
- Dein Kumpel hat ein Problem, aber Deine Mannschaft braucht dich in einer entscheidenden Onlineschlacht. Du verträgst Deinen Kumpel auf morgen? Ist das o.k.?

Anlagen:

1. Links zur WEB 2.0 Diskussion auf neukoelln-jugend.de
Was bringt die Zukunft? – Positionspapier der Medien AG Neukölln, interessante Links
2. Beratungsstellen für potentielle Mediensucht

Links zur WEB 2.0 Diskussion auf neukoelln-jugend.de

- ---- Was bringt die Zukunft? – Positionspapier der Medien AG Neukölln, interessante Links

- Jugendamt Neukölln
- Stichwörter von A-Z
- Die Regionalen Dienste

Startseite

Kinder

Jugend

Eltern & Nachbarn

Fachkräfte

Ferienangebote

Spielplätze

Wir über uns

Regionalinfo

Kooperation Schule - Jugend

Jugendberufshilfe

Medienbildung

Protokolle

Web 2.0

Kinderbüro

Jugend- und Familieninfobüro

AG Jungen- und Väterarbeit

Projekte der Jugendarbeit

Jugendverbände

Jugendsport

Ehrenamt

Praktika / Honorarjobs

Downloads

Web 2.0 - Diskussionen, Berichte und Vorträge

- Positionspapier der Medien AG-Neukölln zum Thema Web 2.0.
Das Positionspapier ist im Wiki der Schulsozialarbeit als „Gastdokument“ unter neukoelln-jugend.de eingestellt und kann dort überarbeitet werden - eine Anmeldung ist erforderlich
www.neukoelln-jugend.de/ag78
- Medialdigital.de / Chancen und Risiken des Echtzeitwebs
Blog von Ulrike Langer, freie Medien- und Marketingjournalistin in Köln. Neues, Interessantes und Seltsames aus der digitalen Medienszene und vom digitalen Medienwandel.
medialdigital.de
- Vortrag von Ulrike Langer auf der Mediensuchtkonferenz in Berlin
medialdigital.de/2010/06/09/immer-und-ueberall-online---chancen-und-risiken-des-echtzeitwebs-2
- Gary Hayes' Social Media Count
So schön ist web 2.0! Was passiert gerade aktuell?
Welche Herausforderungen ergeben sich hieraus für die Jugendarbeit / Jugendsozialarbeit!
personalizemedia.com/garys-social-media-count



- Information is Beautiful!
Pyramide über die Hierarchie Digitaler Ablenkungen durch web 2.0
www.informationisbeautiful.net
- Web 2.0 Diät
Vorschlag von Ibrahim Evsan zu einer Mediendiät für Leute, die zuviel Online sind
www.ibrahimevsan.de

www.neukoelln-jugend.de – dann auf -> **Medienbildung** -> und dann auf **Web 2.0** klicken

Beratungsstellen für potentielle Mediensucht

Medienschucht (Adressen)

Regional

Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin

Berliner Kampagne UPDATE seit 2008

www.berlin-suchtpraevention.de

E-Mail: fachstelle.suchtpraevention@padev.de

(Träger: padev.de)

Fachverband Medienabhängigkeit

www.fv-medienabhaengigkeit.de

info@fv-medienabhaengigkeit.de

(seit 2008)

Überregional

Aktiv gegen Medienschucht e.V.

www.aktiv-gegen-medienschucht.de

E-Mail: info@agmev.de

Fantastische Medienwelten

(Schwerin)

→ auch online Beratung
Videokonferenzen / Chats
Abenteuer erlebnispark

E-Mail: medienschuchtberatung@suchthilfe-mv.de

Zum Glück gibt es die Evangelische Suchthilfe

Gesamtverband für Suchtkrankenhilfe im Diakonischen Werk der EV. Kirche in Deutschland e.V.

www.sucht.org

E-Mail: gsv@sucht.org

Selbsthilfe wird öffentlich

www.vitaminbe.info

LOGOUT Wege aus der Online -Sucht

(Drogenhilfe Köln)

www.websucht.info

www.spielfrei.info

E-Mail: kontakt@websucht.info

Medienpädagogik

Gesellschaft für Medienpädagogik + Kommunikationskultur

Thema: ? Kreativ + Risikant ?

www.gmk-net.de

Web 2.0 - Informationsgesellschaft: www.neukoelln-jugend.de
dannat → Medienbildung → Web 2.0

Kostenfreie Fortbildungen Medienpädagogik www.bits21.de