

Mangelndes Bewusstsein und Verständnis für Computerspielstörungen bei Jugendlichen



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

HERAUSFORDERUNG(EN)

Mangelndes Bewusstsein und Verständnis: Viele Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen, Eltern und sogar Fachkräfte im Gesundheitswesen verfügen nicht über das nötige Bewusstsein und Verständnis für Spielstörungen bei Jugendlichen, was es schwierig macht, das Problem zu erkennen und effektiv anzugehen. Die Spielstörung wird in der Jugendarbeit meist als Unterthema behandelt und nicht als Schwerpunkt. Sie ist in der Regel Teil der Arbeit zur allgemeinen psychischen Gesundheit und zum psychischen Wohlbefinden.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN UND ALLGEMEINE EMPFEHLUNGEN

Unter einer Computerspielstörung bei Jugendlichen versteht man das problematische und exzessive Beschäftigen mit Gaming-Aktivitäten, das zu erheblichen Beeinträchtigungen in verschiedenen Aspekten und Bereichen des Lebens eines jungen Menschen führt. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat die Computerspielstörung in ihre Internationale Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) als psychische Störung aufgenommen. Auch die Europäische Union (EU) hat die Bedeutung der Behandlung von Computerspielstörungen anerkannt und die Notwendigkeit von Präventivmaßnahmen und Unterstützung für betroffene Personen betont. Trotz der Auswirkungen dieser Störung mangelt es vielen Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen, Eltern und sogar Fachkräften im Gesundheitswesen an Bewusstsein und Verständnis für diese Erkrankung. Die Spielstörung wird oft als Unterthema im breiteren Kontext der Jugendarbeit behandelt, anstatt dass ihr ein eigener Schwerpunkt gewidmet wird. Es ist von entscheidender Bedeutung, dieses Problem durch die Bereitstellung von Hintergrundinformationen und allgemeinen Empfehlungen anzugehen.

INTERESSENGRUPPEN UND ANSPRECHPARTNER

- Jugendarbeiter:innen und Pädagog:innen
- Eltern, Familien und Freund:innen
- Pflegekräfte und medizinisches Fachpersonal
- Entscheidungsträger:innen und Regierungsbehörden

BARRIEREN

- Begrenztes Wissen und Verständnis bezüglich Spielstörungen bei den Interessengruppen.
- Spielstörungen werden in der Jugendarbeit eher als Unterthema behandelt, anstatt ihr einen eigenen Schwerpunkt zu widmen.
- Stigmatisierung und falsche Vorstellungen im Zusammenhang mit Spielsucht.
- Mangel an Trainings und Ressourcen für Interessengruppen, um Spielsucht effektiv anzugehen.

KURZFRISTIGE ZIELE

1. Steigerung des Bewusstseins und des Wissens über Computerspielstörungen bei Jugendlichen seitens der Interessengruppen.
2. Verbesserung des Verständnisses für die Anzeichen, Symptome und Auswirkungen von Spielstörungen.
3. Förderung der Integration von Spielstörungen als Schwerpunkt in der Jugendarbeit und in Initiativen für psychische Gesundheit.

LANGFRISTIGE ZIELE

1. Festlegung umfassender Richtlinien und Protokolle für den regelmäßigen Umgang mit Spielstörungen in der Jugendarbeit.
2. Gewährleistung, dass Spielstörungen die gleiche Anerkennung und Aufmerksamkeit erhalten wie andere psychische Probleme.
3. Förderung eines unterstützenden und informierten Umfelds, das eine frühzeitige Erkennung und Intervention fördert.

KURZFRISTIGE MASSNAHMEN

- ✓ Entwicklung und Verteilung von Informationsmaterialien und -ressourcen zum Thema Computerspielstörung bei Jugendlichen.
- ✓ Durchführung von Workshops, Seminaren und Trainings, um das Verständnis der Interessengruppen für Spielstörungen zu verbessern.
- ✓ Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen, um das Bewusstsein für Spielstörungen in die Lehrpläne aufzunehmen.
- ✓ Organisation von Sensibilisierungskampagnen für Eltern, Pädagog:innen und Fachkräfte im Gesundheitswesen.

LANGFRISTIGE MASSNAHMEN

- ✓ Eintreten für politische Veränderungen, um Spielstörungen in Strategien für psychische Gesundheit und in Rahmenkonzepte für Jugendarbeit aufzunehmen.
- ✓ Einführung spezialisierter Trainingsprogramme zu Spielstörungen für Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen und Fachkräfte im Gesundheitswesen.
- ✓ Förderung von Partnerschaften zwischen Organisationen für psychische Gesundheit, Interessengruppen der Gaming-Industrie und Organisationen für Jugendarbeit, um Bewusstsein und Unterstützung zu fördern.

BEISPIEL(E) FÜR BEWÄHRTE PRAKTIKEN

Österreich: Das österreichische Gesundheitsministerium hat die Initiative „Safer Internet Centre Austria“ ins Leben gerufen, die darauf abzielt, die sicherere und verantwortungsvolle Nutzung des Internets durch junge Menschen zu fördern. Das Programm umfasst Ressourcen, Aufklärungskampagnen und Workshops zu Computerspielabhängigkeit und Online-Risiken und bietet Unterstützung für Jugendliche, Eltern und Fachkräfte. Österreich hat außerdem die BuPP

(Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen) eingerichtet. Die BuPP stellt Informationen zu empfehlenswerten Computerspielen und Spielen für Konsolen und mobile Endgeräte (Smartphones, Tablets) bereit, um Eltern und Pädagog:innen bei der Auswahl eine Orientierungshilfe zu bieten. Hintergrundinformationen und Tipps sowie Serviceangebote zum Thema runden das Angebot der BuPP ab (www.bupp.at). Das vorrangige Ziel der BuPP ist es, Eltern und Pädagog:innen eine Orientierungshilfe in Bezug auf Computer- und Konsolenspiele zu bieten. Dies geschieht zum einen durch die Bereitstellung unabhängiger Informationen über empfehlenswerte Computerspiele und zum anderen durch ein Angebot an weiteren Informationen und Dienstleistungen. Ziel ist es, Eltern dabei zu unterstützen, sich aktiv mit der Freizeitgestaltung ihrer Kinder am Computer oder der Spielkonsole auseinanderzusetzen.

Vereinigtes Königreich: Die vom ehemaligen exzessiven Gamer Cam Adair gegründete Organisation „Game Quitters“ (www.gamequitters.com) bietet Ressourcen, Online-Support-Communities und Coaching-Dienste an, um Menschen bei der Überwindung ihrer Computerspielabhängigkeit zu helfen. Die Organisation bietet eine Reihe von Funktionen, darunter eine Online-Community, um mit anderen in Kontakt zu treten, ein Selbsthilfeprogramm namens Respawn, Coaching-Dienste und eine Fülle von Bildungsressourcen. Game Quitters hat es sich zum Ziel gesetzt, Menschen dabei zu unterstützen, ihre Spielsucht zu überwinden, die Kontrolle über ihr Leben zurückzugewinnen und gesündere Gewohnheiten zu entwickeln. Die Organisation gilt als führende Plattform in diesem Bereich und bietet eine sichere und unterstützende Umgebung für Menschen, die Hilfe und Anleitung auf ihrem Weg zur Reduzierung oder Aufgabe des exzessiven Gamings suchen. Es ist ihr auch gelungen, Verbindungen zu Behörden aufzubauen und Einfluss auf die Politikgestaltung zu nehmen. Als eine Plattform, die aus persönlicher Erfahrung und von einer Einzelperson ins Leben gerufen wurde, stellt diese Initiative eine bedeutende Bottom-up-Strategie dar, die in anderen Ländern auf der Grundlage der Kraft persönlicher Erfahrungen repliziert werden kann.