



## Pressemitteilung

Nr. 55

München, 26.10.2009

**Bayerischer Lehrer- und  
Lehrerinnenverband e. V.**

**Pressereferat**

Bavariaring 37  
80336 München  
Postfach 15 02 09

Tel. 089/721001-29  
Fax 089/721001-55  
presse@bllv.de  
www.bllv.de

Pressereferentin  
Andrea Schwarz M.A.

### **Erste Hilfe bei drohender Computerspielsucht**

BLLV startet Informations-Initiative / BLLV-Präsident Wenzel und Kriminologe Prof. Christian Pfeiffer: „Das Thema muss aus der Grauzone geholt werden“

**München - Der Bayerische Lehrer- und Lehrerinnenverband (BLLV) startet im November eine Informations-Initiative zum Thema Computerspielsucht. Sie beinhaltet neben einer umfangreichen Broschüre ein neues Seminarangebot, das sich an alle richtet, die einer Computerspielsucht vorbeugen oder einer bestehenden Sucht begegnen wollen. Die wissenschaftliche Begleitung erfolgt vom Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN), Prof. Dr. Christian Pfeiffer. „Viele Erwachsene stehen dem Phänomen hilflos gegenüber oder bemerken die Anzeichen einer möglichen Abhängigkeit erst, wenn ihr Kind aufgrund von Interesselosigkeit, sozialer Isolation oder schlechter Schulleistungen auffällt“, erklärte BLLV-Präsident Klaus Wenzel heute in München. „Wir wollen keine Panik schüren, sondern aufklären.“ Ziel sei es, das Problem aus der „Grauzone“ herauszuholen. Er bezeichnete Computerspielsucht als „relativ neue, sich extrem schnell ausbreitende Gefahr, die mit der rasanten Entwicklung im Bereich der Computerspiele-Industrie einhergehe. „Computerspiele bieten verlockende und abenteuerliche Gegenwelten an, die sich der Vorstellungskraft vieler Erwachsener entziehen. „Die jungen Spieler aber identifizierten sich mehr und mehr mit den Figuren dieser fiktiven Welten und entfernten sich so von der Realität. Besonders gefährdet sind aus Sicht Pfeiffers männliche Jugendliche. Das Seminar richtet sich an Lehrer und Eltern ab der dritten Jahrgangsstufe der Grundschule bis zur Oberstufe aller Schularten. Anmeldungen nimmt der BLLV ab sofort entgegen. Zusätzlich angefordert werden kann die begleitende Broschüre „Verloren - wie Computerspiele unsere Kinder verführen.“ Weitere Infos unter [www.computersucht.bllv.de](http://www.computersucht.bllv.de).**

„Das KFN wird das Projekt evaluieren und sicherstellen, dass die Teilnehmer nach einem bestimmten Zeitabstand telefonisch befragt werden. Wir wollen wissen, was das Angebot gebracht hat, schließlich betreten wir Neuland“, sagte Pfeiffer. Er betonte, dass das Seminar nur ein Baustein von vielen sein könne - „bei fortgeschrittenem Suchtverhalten müssen andere Maßnahmen greifen.“

Nach Untersuchungen des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen sind in Deutschland 2,7 % der 15Jährigen computersüchtig und über 3 % gefährdet. Die meisten davon Jungen. Im Durchschnitt verbringen Jugendliche 140 Minuten täglich mit Computerspielen. Pfeiffer: „Computersüchtige Kinder vernachlässigen die Schule, verlieren die Lust an Freizeitaktivitäten mit der Fami-

lie, treffen sich mit ihren Freunden zum PC-Spielen und spielen oft bis tief in die Nacht - meistens ohne Wissen der Eltern.“ Die Gründe sieht der Wissenschaftler in dem steigenden Wunsch, der Realität zu entfliehen: „Computerspiele ermöglichen es, in selbst gestalteten Welten Wunschidentitäten anzunehmen. Das Faszinierende daran sei, dass zehntausende junger Menschen gleichzeitig spielen und sich einloggen könnten. „Es entstehen spannende Gegenwelten mit allen nur denkbaren virtuellen Abwechslungen.“ Die Entwicklung sei nicht mehr aufzuhalten, so der Experte. „Umso mehr sind Eltern und Lehrer aufgefordert, sich mit dieser Problematik auseinander zu setzen.“

In dem vom BLLV angebotenen Seminar werden Computerspiele vorgestellt, Erfahrungen können ausgetauscht werden. Die Teilnehmer/innen erhalten Einblicke in „fremde Welten“. Sie erfahren, wo die Gefahren liegen und wie ihnen effektiv begegnet werden kann. Schließlich werden Wege aus der Sucht aufgezeigt. „Ziel ist es, die Teilnehmer sachlich über die Spiele, ihren Aufbau, ihre Regeln und Strukturen zu informieren - ohne erhobenen Zeigefinger“, betonte Wenzel und rät Eltern, das Spielverhalten ihrer Kinder zu beobachten und gemeinsame Regeln zur Spieldauer und Spielzeit festzulegen. „Je früher sie sich mit dem Thema auseinander setzen, umso besser.“ Unterstützt wurde der BLLV von Claudio von Wiese. Der 26-Jährige war selbst einmal spielsüchtig. Er hat seine Erfahrungen ungeschminkt in das Seminar eingebracht, dafür sind wir ihm sehr dankbar.“

Pfeiffer lobte das Vorhaben: „Eltern und Lehrer müssen wissen, wie sie sich bei einem ersten Verdacht verhalten sollen und welche Schritte eingeleitet werden müssen.“ Die Expertise professioneller Fachkräfte sei dabei unverzichtbar, denn die Konfrontation junger Menschen mit ihrer Sucht könne auch zu Verwerfungen in Familien führen oder auf beiden Seiten extreme Reaktionen auslösen. Aus Sicht Pfeiffers dürfen vor allem auch die Lehrerinnen und Lehrer nicht allein gelassen werden: „Sie brauchen Unterstützung von Experten. Das wiederum setzt aber voraus, dass das Problem von der Politik ernst genommen wird und zusätzliche finanzielle Mittel bereitgestellt werden.“

Verbote sowie das Heraufsetzen der Alterseinstufung helfen nach Meinung Pfeiffers und Wenzels wenig. Beide sehen die Lösung darin, Angebote zu machen, die attraktiver als virtuelle Welten sind: „Im Kern muss Lebenslust vermittelt werden. Ganztagschulen sind die idealen Orte dafür. Wenn diese Schulen optimal ausgestattet sind, können sie jungen Menschen Geborgenheit und Halt, Lebensfreude und Beschäftigung bieten. Musik, Tanz, Sport oder Projektarbeit steigern das Selbstwertgefühl und führen jungen Menschen vor Augen, dass es noch Schöneres gibt, als in fremde Identitäten zu schlüpfen. Wir müssen klar machen, dass die Flucht vor der eigenen Realität immer in der Sackgasse endet“, erklärten beide. Gleichzeitig müsse sich die Realität junger Menschen verbessern: „Zu viele Kinder sind sich selbst überlassen und haben keine Ansprechpartner, zu viele leiden unter dem Druck, der an Schulen herrscht, unter Existenzängsten, zu viele sind krank und verhaltensauffällig. Wir müssen zur Kenntnis nehmen, dass die steigende Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen auch massives Fehlverhalten in der Erwachsenenwelt spiegelt.“ ♦