

Weißt du, was dein Kind (online) tut?



Suchtgefahren:

Menschen sind soziale Wesen. Sie streben nach Anerkennung, weil **Anerkennung durch eine Gruppe **Wohlbefinden** bedeutet und Wohlbefinden (über-) **lebenswichtig** ist.**

Gefahren entstehen dann, wenn eine Verhaltensweise

→ zur Ersatzbefriedigung für unerfüllte Bedürfnisse,

→ zum Trostspender oder

→ zum Ausgleich für mangelndes Selbstbewusstsein wird.

→ Dies gilt auch für ONLINE - Verhalten

Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2020

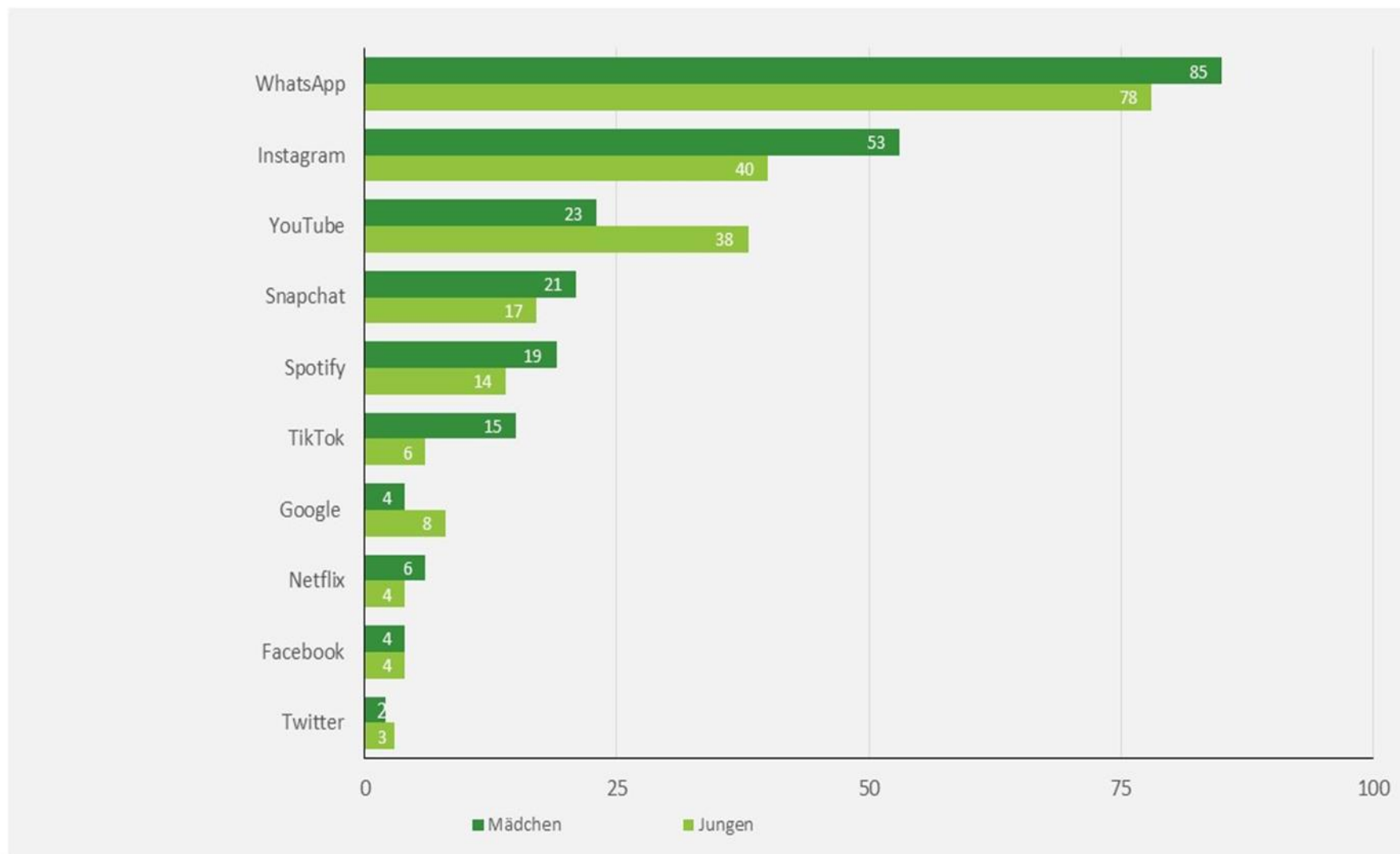
- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 23%	„Fortnite“ 22%	„Minecraft“ 14%	„FIFA“ 13%
Rang 2	„Fortnite“ 17%	„Minecraft“ 19%	„GTA - Grand Theft Auto“ 11%	„Call of Duty“ 12%
Rang 3	„FIFA“ 11%	„FIFA“ 14%	„Call of Duty“ 10%	„GTA - Grand Theft Auto“ 11%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 20%	„Minecraft“ 12%
Rang 2	„Fortnite“ 18%	„FIFA“ 11%
Rang 3	„FIFA“ / „GTA - Grand Theft Auto“ 12%	„Fortnite“ 9%

Wichtigste Apps 2020

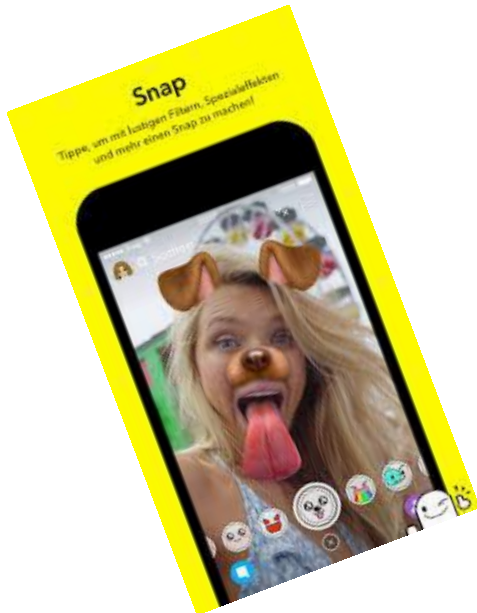
- bis zu drei Nennungen -



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Nennung ab 3 Prozent (Gesamt), Basis: Befragte, die ein Handy/Smartphone besitzen, n=1.150

Handy- und Onlinesucht:

- Ca. 700.000 gefährdete Jugendliche in Deutschland → DAK-Gesundheit 2021
- Vernachlässigung direkter sozialer Kontakte
- Kontrollverlust, Abstinenzunfähigkeit



- Durch glücksspielähnliche und suchtfördernde Mechanismen müssen Eltern digital fit sein, um ihre Kinder schützen zu können. → ZDF-Zoom 10-11-2021

Soziale Netzwerke

Die Geschäftsidee aller Social-Media-Konzerne wie z.B.

- **TikTok** (ehem. Musical.ly / Bytedance-China)
- **SnapChat (Snap Inc.)** und **YouTube (Google)**,
- **Instagram (Facebook)** und **WhatsApp (Facebook)**

(Hier z.B. Abtretung der Rechte zur Nutzung von Fotos, Server in USA)

ist es,

- personalisierte Daten zu sammeln,
- daraus Profile zu erkennen und
- diese zu verkaufen, bzw. Werbepartnern zur Verfügung zu stellen.

Auch Facebook wirbt damit, Teenager erkennen zu können, die sich „unsicher und wertlos fühlen.“

Wenn Kinder heute z.B. Fortnite spielen, wird ihr Spielverhalten exakt von Algorithmen der Konzerne ausgelesen.

Dieses Profiling wird dann zielgerichtet zur Manipulation eingesetzt.

Games



Die **Geschäftsidee** von Spielen wie **Fortnite: Battle Royale / Clash of Clans / League of Legends (LoL) / GTA** und auch **Minecraft** ist, Spieler*innen möglichst dauernd und dauerhaft im Spiel zu halten und zu **In-Game-Käufen** zu animieren.

Dabei rechnen die Algorithmen jedes Verhalten aus und geben entsprechende Reizpunkte u.a. über

- „**LOOTBOXEN**“ / Beutekisten (*Diskussion wg. Glücksspielverbot*)
- „**Reputation**“ / Steigerung des Status‘ (auch über Youtuber)
- „**Ludic Loops**“ / „Spielschleifen“
- „**Continuity**“ / Möglichst nie aufhören
- „**Peer Group Pressure**“ / „Deine Squad braucht dich“

Glücksspiel:

Tipico, b-win & Co.

- Bruttogewinn Glücksspielmarkt in Deutschland: 10,7 Mrd. Euro.
- Umsatz der Online-Glücksspiele beläuft sich auf 1,4 Milliarden Euro, **massive Steigerung erwartet**
- **Aufweichung Glücksspiel-Staatsvertrag** zur Freude von „Tipico, Bet&Win“ etc.

Welche Bildschirmzeiten sind angemessen?

- Ein grundsätzlicher Richtwert sind 5 Minuten Bildschirmzeit pro Lebensjahr. Je nach Reife und sonstigen sozialen Aktivitäten können diese (leicht) variieren.

Wissenschaftliche Empfehlungen:

- Bis 5 Jahre: bis eine halbe Stunde am Tag, möglichst im Beisein der Eltern
- 6-9 Jahre: bis zu einer Stunde am Tag
- Ab 10 Jahre: ca. 9 Stunden pro Woche (selbstständige Einteilung wie beim Taschengeld = Lerneffekt)
- Ab 14 Jahre: Je nach Alter und Reife zwischen 14 und 20 Stunden pro Woche, möglichst kein Tag mehr als 3 Stunden, möglichst auch Tage ohne Bildschirmzeiten.

Was ist zu viel Mediennutzung?

Hinweise darauf, dass die
Mediennutzung zu viel sein kann, sind u.a.

- die Vernachlässigung von Schulpflichten,
- der Rückzug von anderen Aktivitäten, Interessen oder aus Freundschaften sowie
- starke Launenhaftigkeit oder Gereiztheit.
- **Regeln aufstellen, Regeln von Zeit zu Zeit überprüfen,
aber nicht über Regeln diskutieren!**



© Shestakoff / Fotolia

Wann sollten Medien Pause haben?

- Bei Gesprächen sowie beim Essen (Wertschätzung / Respekt)
- Bei den Hausaufgaben (Konzentration)
- Vor dem Schlafengehen (zur Ruhe kommen)

Altersgerechter, angemessener und kompetenter Umgang mit digitalen Medien und Angeboten:

- Handy mögl. erst ab der weiterführenden Schule
- Höchstgrenzen für Bildschirmzeiten festlegen
- Browserverlauf darf nicht gelöscht werden
- Sperrvorrichtungen im Sinne des Jugendschutzgesetzes auf allen Geräten installieren
- Abends wird das Handy / Tablet etc. abgegeben
- Eltern sind in ihrem Verhalten Vorbilder

Alkohol und Kinder / Jugendliche:

14.500 Klinikaufenthalte mit Alkoholvergiftungen bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen, davon 3.200 Kinder im Alter von 10-14 Jahren. Drogenbericht Bundesregierung 2020

- Kurze Zeitspanne zwischen Missbrauch und Abhängigkeit
- Regelmäßiger Konsum hemmt die Entwicklung
- Organschäden beim Rauschtrinken nicht selten
- Betrunkene Mädchen überdurchschnittlich oft Opfer von sexueller Gewalt
- Unfallgefahr und Gewaltbereitschaft steigen
- **Wein, Bier, Sekt ab 16 Jahren, branntweinhaltige Getränke (Alkopops) ab 18 Jahren → JuSchG**



Shisha

- Shisha-Fruchttabak erst ab 18 Jahren erlaubt
- Auch Shisha-Tabak enthält über 4000 Bestandteile, davon gelten 69 als krebserregend
- Übertragung von Krankheiten durch Speichel möglich





Altschnur



Grüner Tabak



Roter Libanon



Brauner Arabakater



Schwarzer Alpha



Hirschsch-Ö

Cannabis und Auswirkungen auf Jugendliche:

- Wirkstoffgehalt durch **genmanipulierte Züchtungen und synthetische Cannabinoide** extrem angestiegen, Wirkung unkontrollierbar
- Beeinflusst Wahrnehmung, Reaktionsvermögen und das körpereigene Belohnungssystem
- Schränkt Leistungsfähigkeit des Lernens ein und kann zum „Demotivations-Syndrom“ führen
- Kann – bei entsprechender Veranlagung – den **Ausbruch psychischer Krankheiten** begünstigen
- Führt nicht selten zu **Angst- und Panikattacken**

Konsumarten:

- **Rauchen**: Wasserpfeifen, gut getarnte Purpfeifen, Joints / Sticks, Eimer, (...)



- **Essen**: „Space“ – Kekse, Kuchen etc.
- **Trinken**: aufgelöst in Kakao oder Tee



Ecstasy und Co.



Amphetamine / Crystal Meth / Neue Psychoaktive Stoffe (NPS) :

- Je nach chemischer Mischung künstliches Glücksgefühl oder Halluzinationen stärker
- Freisetzung von Glückshormonen / Adrenalin
- gesteigertes Pseudo-Selbstbewusstsein, vermindertes Schmerzempfinden, unterdrücktes Hunger- und Durstgefühl.
- Erhöhter Blutdruck, überhöhter Aktivitäten- und Rededrang
- oft auftretendes Kribbeln unter der Haut, Halluzination von krabbelnden Insekten unter der Haut

Folgen: schnelle körperl. und psych. Abhängigkeit, körperliche Organschäden in Verbindung mit Psychosen und Depressionen

„Kumpel, Partner, Helikopter“

- Eltern sind nicht die Freunde ihrer Kinder
- Eltern sind keine Partner ihrer Kinder
- Eltern schaden ihren Kindern, wenn sie ihnen zu viel abnehmen und nicht angemessen fordern.

Eltern

- sind Vorbilder und halten sich an (Jugendschutz-) Gesetze
- setzen Grenzen und sollten konsequent sein,
- geben Zuwendung, Liebe, aber auch
- Orientierung durch Regeln
- vermitteln Werte
- bleiben im Gespräch, egal was passiert ist

Nützliche Internetseiten:

handysektor.de

klicksafe.de

spielbar.de

spieleratgeber-nrw.de

schau-hin.info

drugcom.de