

TENDENZ 4.11

Das Magazin der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien

www.blm.de

Gefangen im Medien- konsum?

Abhängigkeit
im virtuellen
Zeitalter



THERAPIEANSÄTZE

NICHT MEHR NUR OPFER SEIN

Wie Jugendliche mit Mediensucht stationär Hilfe finden

SELBSTHILFE-ERFAHRUNGEN

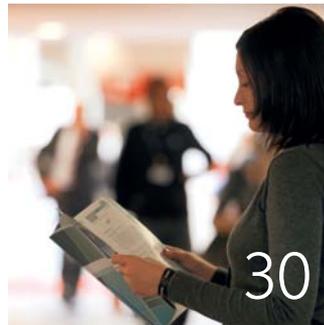
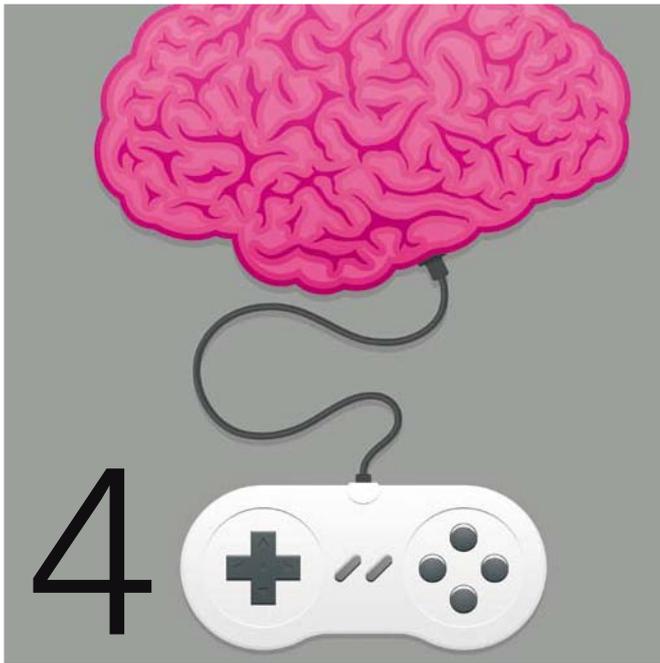
HEROIN AUS DER STECKDOSE

»Wir hatten unseren Sohn ans Internet verloren«

MEDIENFÜHRERSCHEIN BAYERN

ALLES NUR EIN SPIEL?

Schulkinder lernen verantwortungsvollen Umgang mit Medien



MEDIENABHÄNGIGKEIT

Titelthema

Gefangen im Medienkonsum?

Die Abhängigkeitspotenziale sind im virtuellen Zeitalter deutlich gewachsen. Doch eine einseitige Fixierung auf die Risiken verkennt die Realitäten.

Von Tilmann P. Gangloff

4

Therapieansätze

Nicht mehr nur Opfer sein

»Teen Spirit Island« bietet Jugendlichen als erste Einrichtung eine stationäre Therapie bei Mediensucht an.

Von Christoph Möller

12

Selbsthilfe-Erfahrungen

Heroin aus der Steckdose

Eltern berichten, wie sie ihren Sohn ans Internet verloren haben und wo Angehörige Hilfe finden können.

Von Christine und Christoph Hirte

14

Computerspielsucht und Übergewicht

Teufelskreis ohne Ausweg?

Über die Verknüpfung von Internetrollenspiel-Abhängigkeit, schulvermeidendem Verhalten und Fettleibigkeit.

Von Wolfgang Siegfried

18

Medienführerschein Bayern

Alles nur ein Spiel?

Verantwortungsvoller Umgang mit Medien: Wie an einer Grundschule der Medienführerschein umgesetzt wird.

Von Bettina Pregel

20

MEDIENABHÄNGIGKEIT

Cybermobbing

Im Netz gemobbt, aber auch beraten

Cybermobbing tut weh: Nur wenige Opfer reden darüber.

Von Catarina Katzer

24

DAS INTERVIEW

»Zentrale Medienanstalt kein Gewinn«

Der neue BLM-Präsident Siegfried Schneider plädiert für eine klare Beachtung der Länderkompetenz.

Von Helmut van Rinsum

26

VERANSTALTUNGEN

Medientage München

Branche fordert »einheitliche Spielregeln«

Von Bettina Pregel

30

SERVICE

Literaturtipps

Publikationen aus der Medienwelt

17

Ausbildungskompass

Digitale Spielwelten entdecken

29

TV-Marktanteile September – November 2011

RTL bleibt Marktführer

32

Medienticker Bayern

Bayern und NRW haben die Nase vorn

34

Termine

Medienveranstaltungen auf einen Blick

35

TENDENZ

Das Magazin der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien erscheint vierteljährlich. Bezug kostenlos.

Herausgeber: Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)
Postfach 83 01 51, 81701 München

Anschrift der Redaktion: Bayerische Landeszentrale für neue Medien
Redaktion Tendenz, Heinrich-Lübke-Straße 27, 81737 München
Telefon 089/6 38 08-318, Fax 089/6 38 08-340

Website: www.blm.de | **E-Mail:** bettina.pregel@blm.de

Verantwortlich: Johannes Kors | **Redaktion:** Bettina Pregel

Redaktionsschluss für diese Ausgabe: 19. Dezember 2011

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autoren verantwortlich.
Für unverlangt eingesandte Beiträge wird keine Haftung übernommen.

Art Direction: ROSE PISTOLA GmbH

Grafik: Karin Hoefling

Druck: Holtz Druck, Neudrossenfeld

Copyright: BLM, Dezember 2011



Siegfried Schneider,
Präsident der
Bayerischen Landeszentrale
für neue Medien

AUFKLÄREN STATT ABHÄNGEN

Glotzen – daddeln – chatten – surfen: Ein exzessiver Medienkonsum kann ohne Frage der Gesundheit von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen schaden. Nicht umsonst warnen derzeit so viele Mediziner in zahlreichen Publikationen vor Folgen wie sportlicher Inaktivität, Übergewicht oder Suchtsymptomen. Ernst zu nehmen sind sie also schon, die wachsenden Abhängigkeitspotenziale im virtuellen Zeitalter. Im Fokus dieser Diskussion stehen das Internet und die Computerspiele, obgleich das Fernsehen mit 220 Minuten durchschnittlich immer noch die höchste tägliche Mediennutzungszeit in Anspruch nimmt.

Abbildungen von Jugendlichen, die vor dem PC sitzen, neben sich die Colaflasche und die Chipstüte, und vor sich meist das Online-Rollenspiel »World of Warcraft«, schrecken ab. Ob sich Schlagzeilen wie »Süchtig nach Facebook« oder »Spielen bis zum Umfallen« jedoch eignen, um diesem Phänomen gerecht zu werden, bleibt fraglich. Die einseitige Fixierung auf die Risiken verkennt womöglich die Realitäten und verstellt den Blick auf gesundheitsfördernde Aspekte medialer Angebote, wie sie Online-Beratungsportale oder aktive Medienarbeit mit Magersüchtigen bieten. Beide Perspektiven – sowohl die Risiken als auch die Chancen – wurden in der diesjährigen Fachtagung des Forums Medienpädagogik der BLM »Gigabit statt megafit?« diskutiert – mit dem Fazit, dass sich diese Frage eben nicht so einfach beantworten lässt.

Dass Mediennutzung nicht per se gesundheitsschädlich ist, über Risiken und Gefahren aber aufgeklärt werden muss, zeigen auch die Erfahrungsberichte in dieser Tendenz-Ausgabe. Um solchen Risiken rechtzeitig entgegen zu wirken, müssen gerade Kinder und Jugendliche einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien lernen, wie ihn der Medienführerschein Bayern zum Ziel hat. Ein gutes Beispiel für die Vermittlung von Medienkompetenz im »virtuellen Zeitalter«. Siegfried Schneider

AUTOREN DIESER AUSGABE



Tilmann P. Gangloff ist freiberuflicher Medienfachjournalist sowie Fernseh- und Filmkritiker für Fachzeitschriften und Tageszeitungen. Seit Beginn der 90er Jahre wirkt der Rheinländer in verschiedenen Juries für TV-Preise mit.

4



Prof. Dr. Christoph Möller leitet als Chefarzt die Abteilung Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychotherapie und Psychosomatik des Kinder- und Jugendkrankenhauses auf der Bult in Hannover, in der auch Medienabhängigkeit behandelt wird.

12



Christine und Christoph Hirte haben die Elterninitiative rollenspielsucht.de und den Verein Aktiv gegen Mediensucht gegründet. Mittlerweile berichten die beiden als betroffene Angehörige auf vielen Fachtagungen über ihre Erfahrungen.

14



Dr. med. Wolfgang Siegfried ist ärztlicher Leiter des Adipositas-Zentrums Insula bei Berchtesgaden. Er behandelt dort auch stark übergewichtige Jugendliche mit Onlinesucht.

18



Dr. Catarina Katzer arbeitet als Dozentin und bildungspolitische Beraterin im In- und Ausland. Ihr Spezialgebiet sind die Themen Cyberpsychologie und Medienethik. Beim »Bündnis gegen Cybermobbing« ist sie Vorstandsvorsitzende.

24



Helmut van Rinsum ist stellvertretender Chefredakteur des Fachmagazins Werben & Verkaufen in München. Bevor er 2002 als Ressortleiter Medien zu w&v ging, war er als Radiojournalist und Kommunikationsberater tätig.

26

THEMA: MEDIENABHÄNGIGKEIT

GEFANGEN IM MEDIENKONSUM?

Abhängigkeitspotenziale
im virtuellen Zeitalter

FOTOGRAFIE Wolfram Hahn





In seiner Serie »Ein entzaubertes Kinderzimmer« fotografierte Wolfram Hahn Kinder aus Deutschland zwischen drei und zwölf Jahren beim Fernsehschauen. Ihr Blick auf den Bildschirm wirkt entrückt. Die Fotoserie fand 2007 eine lobende Erwähnung beim Unicef-Wettbewerb zum Foto des Jahres.

Ein Gespenst geht um im Land: die Medienabhängigkeit.

Und in ihrem Fokus stehen das Internet und Computerspiele. Der mediale Einfluss insbesondere auf die Gesundheit von Kindern und Jugendlichen ist nicht zu leugnen. Doch eine einseitige Fixierung auf die Risiken verkennt die Realitäten, auch wenn die Abhängigkeitspotenziale im virtuellen Zeitalter deutlich gewachsen sind.



TEXT Tilmann P. Gangloff

Natürlich sind wir alle abhängig von Medien, denn ohne Tageszeitung, Fernsehen und Radio würden wir nicht erfahren, was sich tut in der Welt. Gerade unter Kulturpessimisten gilt das Internet jedoch weniger als neues Medium mit grenzenlosen Möglichkeiten, sondern mehr als fundamentale Bedrohung für das Abendland. Regelmäßig gibt es neue Schreckensnachrichten. Anfangs galt die Sorge dem bedenkenlosen Umgang mit persönlichen Daten, dann widmeten sich die Schlagzeilen dem »Cybermobbing« und nun grassiert die Internetsucht. »Süchtig nach Facebook«, »Gefangen im Netz«, »Einsame Helden«, »Spielen ohne Ende«: Ein ganzes Land steckt in der »Facebook-Falle«. Wenn es um exzessiven Medienkonsum und seine Folgen geht, steht meist das Internet im Fokus. Vergleicht man jedoch die Mediennutzungszeiten untereinander, führt das Fernsehen bei den Erwachsenen ab 14 Jahren mit 220 Minuten täglich aber immer noch das Ranking an, während sich die Nutzungszeiten von TV und Internet bei den 14- bis 29-Jährigen stark annähern (ARD /ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation 2010, vgl. Tabelle, S. 10).

[Teste dich selbst *](#)
1| Besteht bei Dir / Ihnen ein unwiderstehliches Verlangen, am Computer spielen zu müssen?
[Ja](#) | [Nein](#)

Tatsächlich betrifft die Internetsucht nur ein Prozent der erwachsenen Bevölkerung. Alarmierend erscheinen die Zahlen dennoch: 560.000 Menschen zwischen 14 und 64 Jahren, das ist zumindest das Ergebnis einer im Auftrag des Bundesgesundheitsministeriums durchgeführten Umfrage (vgl. Literatur, S. 17), sind danach internetabhängig. Vorgestellt wurde die Studie von der Drogenbeauftragten des Bundestags, Mechthild Dyckmans, und ihre Schilderungen der Symptome entsprechen den landläufigen Merkmalen Drogensüchtiger: »Die Betroffenen leiden unter Entzugerscheinungen wie Missstimmung, Angst, Reizbarkeit oder Langeweile, wenn sie nicht online sind.« Als abhängig wurde laut Studienleiter Hans-Jürgen Rumpf von der Universität Lübeck eingestuft, wer mehr als vier Stunden pro Tag im Internet verbringt, seine (realen) sozialen Kontakte vernachlässigt und die Kontrolle über die Internetzeit verliert.

Besonders betroffen sind offenbar Jugendliche und junge Erwachsene bis zu einem Alter von 24 Jahren. 2,4 Prozent gelten als internetsüchtig, 13,6 Prozent wurden als gefährdet eingestuft. Während in den meisten Altersgruppen die männlichen Befragten einen höheren Grad an Gefährdung offenbarten, gilt für die 14- bis 16-Jährigen das Gegenteil: Der Anteil der internetabhängigen Mädchen liegt mit 4,9 Prozent deutlich über dem der Jungs (3,1 Prozent). Das ist die besagte »Facebook-Falle«: Über 77 Prozent der

weiblichen Abhängigen nutzen vorwiegend Soziale Netzwerke. Junge Männer verlieren sich dagegen eher in den Spielwelten von »World of Warcraft« (WOW) oder »Counter-Strike«. Natürlich gibt es keine monokausalen Zusammenhänge, schließlich sind laut Branchenverband Bitkom beispielsweise nahezu hundert Prozent der Frauen unter dreißig Mitglied eines sozialen Netzwerks; und die allermeisten sind nicht süchtig geworden. Ersetzt man das Wort abhängig durch unverzichtbar, müssten viele als gefährdet gelten. 40 Millionen Deutsche haben ein Profil bei Facebook, StudiVZ oder SchülerVZ. Verabredungen zwischen Cliquen, Jugendgruppen oder jungen Vereinsmitgliedern funktionieren längst nicht mehr über SMS oder E-Mail, sondern ausschließlich über soziale Netzwerke. Zumindest für junge Nutzer, stellt Medienwissenschaftler Norbert Bolz fest, »hat sich das Internet vom Informationspool in ein Medium verwandelt, das unsere soziale Wirklichkeit verändert.«

Exzessiver Medienkonsum verändert das Dasein

Die Frage ist nun: zum Guten oder zum Schlechten? Die Schilderung des Alltags junger Menschen, die ihr gesamtes Dasein auf ein Rollenspiel ausgerichtet haben, erinnert an die negativen Zukunftsentwürfe unzähliger Dystopien, in denen die sich die Nutzer ausschließlich in virtuellen Welten bewegen, während ihr Körper in einer Wohnzelle vor sich hindämmert. Die gesundheitlichen Folgen eines exzessiv

2| Ist bei Dir / Ihnen keine Kontrolle über Beginn, Beendigung und Ausmaß des Computerspiels vorhanden?
Ja | Nein

betriebenen Medienkonsums liegen auf der Hand und ähneln den Symptomen, die noch vor Jahren den so genannten Vielsehern attestiert wurden; allen voran Übergewicht bis zur Fettleibigkeit. Was Ursache und Folge ist (vgl. S. 18-19), lässt sich allerdings nicht immer differenzieren. Dank der Fixierung auf medial vermittelte und in der Regel völlig übertriebene Schönheitsideale gibt es gerade bei Mädchen auch das Gegenteil, die Magersucht. Hinzu kommen Konzentrationsstörungen und Vereinsamung. Soziale Netzwerke führen zu dem Paradoxon, dass jemand Hunderte von »Freunden« haben und doch ein sehr einsamer Mensch sein kann. Mädchen und junge Frauen, vermutet Rumpf, »sind besonders empfänglich für die Bestätigungen, die sie in den Netzwerken finden.«

Persönliche Begegnung immer noch wichtiger als medialer Umgang

Tatsächlich können es sich Jugendliche gar nicht leisten, kein Netzwerkprofil zu haben. Abgesehen von wenigen Totalverweigerern wird die Netzpräsenz auch gar nicht hinterfragt, zumal der ständige Austausch auf diesem virtuellen Schulhof sowie die Rückmeldungen zur Identitätsbildung beitragen. Außerdem sind die Netzwerke ein Segen für eher schüchterne Nutzer, weil es selbstredend leichter ist, jemanden anzuschreiben als ihn anzusprechen.

Allerdings erleichtert es das Internet, regelrechte Kampagnen gegen andere zu starten. Peinliche Fotos oder Filme machen rasend schnell die Runde, was nicht selten zum »Cybermobbing« ausartet (vgl. S. 24-25). Rund die Hälfte der Jugendlichen gibt an, dass sie schon mal auf Fotos oder in Videos zu sehen waren, die ohne ihr Wissen ins Internet gestellt wurden, und etwa die gleiche Zahl hat Wissen von Gleichaltrigen, die auf einer Plattform gezielt bloßgestellt worden sind.

3| Gab es bei Dir / Ihnen Versuche, das Computerspielen einzuschränken oder aufzugeben, die wiederholt scheiterten?
Ja | Nein

Trotz aller Risiken dürfen die Chancen der Internetkommunikation nicht vergessen werden. Die meisten Heranwachsenden nutzen das Web mit einer eindrucksvollen Selbstverständlichkeit. YouTube ist das beste Beispiel dafür, welche kreativen Kräfte das neue Medium freisetzt. Amateure kommen mit ihren selbstgedrehten Videos mitunter auf Klickzahlen, von denen arrivierte Popstars nur träumen können. Für Jugendliche ist YouTube längst das neue Fernsehen, mit dem Unterschied, dass sie nicht nur ihr eigener Programmdirektor sind, sondern auch als Produzent auftreten können. Als Brecht vor achtzig Jahren seine Radiotheorie entworfen hat, schwebte ihm womöglich ein Medium wie YouTube vor.

Aber natürlich kann man sich als Nutzer auch in diesem Netzwerk verheddern, schließlich erscheinen hier pro Minute 48 Stunden neues Filmmaterial. Und doch zeigen die Zahlen der kürzlich veröffentlichten JIM-Studie 2011, dass Jugendlichen die persönliche Begegnung bedeutend wichtiger ist als der mediale Umgang miteinander. Meist wird das Internet ähnlich genutzt wie früher das Fernsehen: um sich die Zeit zu vertreiben. Der emeritierte Psychologe und Soziologe Heiner Keupp bestätigte das im Rahmen der BLM-Tagung »Gigabit statt megafit?« im Oktober 2011: »Die vielfältige Präsenz der Medien im Alltag der Jugendlichen beeinträchtigt im Allgemeinen nicht die nicht-medialen Freizeitinteressen«, sondern unterstütze sogar »das Interesse der Heranwachsenden an Freundschaften und am Zusammensein mit Freunden.« Die mediale Interaktion könne ihnen »Zugehörigkeit und mehr Sicherheit auf dem Weg ins Erwachsenenalter vermitteln.« Diese Orientierung an den Freunden spiegle sich auch an den Themen wieder, über die sich die Jugendlichen im Internet austauschten. Keupp,

Vorsitzender der Berichtskommission für den 13. Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung, hat anhand von Ergebnissen des Kinder- und Jugendgesundheits surveys allerdings auch bedenkliche Befunde beschrieben (www.kiggs.de). Immer mehr Kinder und Jugendliche trieben keinen Sport mehr. Gerade unter Jungen führe dies zu vermehrten Fällen von Fettleibigkeit. Doch trotz aller Risiken sei es nicht hilfreich, so der Soziologe, »Kindheit und Jugend immer häufiger unter pathologischen Verdacht« zu stellen.

Die Heranwachsenden haben sich die digitale Welt laut Keupp zwar »mit großer Selbstverständlichkeit angeeignet«, was aber nicht bedeutet, dass sie hoffnungslos darin versinken. Ausgerechnet die ohne ihr Netzwerk scheinbar aufgeschmissenen Mädchen würden laut JIM-Studie eher aufs Internet als auf Musik verzichten. Das Web findet sich zwar hinter dem Mobiltelefon auf Platz drei, aber weit über die Hälfte stufen auch Bücher und Radio mindestens als wichtig ein. Bei den Jungen liegt die Internetnutzung dagegen ganz vorn. Natürlich spielen Games dabei eine wichtige Rolle, aber ein Großteil der Jugendlichen nutzt das Netz auch für die Suche nach Informationen.

»Hinter jeder Sucht steckt eine Sehnsucht«

Aufschlussreich sind die Zahlen zum Spieldaufwand. Während die Zeitungen mit ihren Schlagzeilen zur Internetsucht eine ganze Generation in die Abhängigkeit zu schreiben versuchen, gibt fast die Hälfte der Jugendlichen in der JIM-Studie an, nie zu spielen; 66 Prozent beteiligen sich sogar überhaupt nicht an Onlinespielen. Das heißt natürlich nicht, dass die anderen zu vernachlässigen wären. Sechs Prozent der befragten Hauptschüler verbringen täglich mehr als vier Stunden mit Spielen (bei den Gymnasiasten sind es zwei Prozent). Wer je erlebt hat, wie sich ein junger Mensch ganz und gar seiner Fixiertheit auf eine virtuelle Fantasiewelt hingibt, →

4| Kam es bei Dir / Ihnen dazu, immer häufiger und intensiver am Computer zu spielen, um den gewünschten Effekt (z.B. stressreduzierend) zu erreichen?
Ja | Nein





kann gut verstehen, warum die Betroffenheit der Angehörigen so groß ist. Gerade Eltern fragen sich naturgemäß, was sie falsch gemacht haben (vgl. Erfahrungsbericht, S. 14-16). »Hinter jeder Sucht steckt eine Sehnsucht« heißt es im Internetauftritt der gemeinnützigen Stiftung Medien- und Onlinesucht. In letzter Zeit sind viele Einrichtungen dieser Art entstanden. Sie bieten Hilfe in allen Internetfragen an, also nicht nur zur Abhängigkeit, sondern auch bei sexueller Belästigung, bei Cybermobbing oder zu juristischen Problemen; außerdem Prävention und Fortbildungen für Erzieher und Pädagogen. Die Mainzer Klinik und Poliklinik

zu können. Interaktive Medien nur zu verteuflern anstatt ihre Chancen für die Gesundheitsförderung zu nutzen, wäre indes fatal. Diverse Medienprojekte bieten Hilfe bei Essstörungen oder informieren über die schädlichen Wirkungen von Nikotin und Alkohol. So hilft die Bundeskonferenz für Erziehungsberatung (BKE) auf ihrer Website Eltern, Beratungsstellen in ihrer Nähe zu finden, bietet aber auch eine anonyme Online-Beratung für Jugendliche in Fragen von Sexualität, Aufklärung, Sucht und gesunder Ernährung. Neben solchen Internetauftritten gibt es auch Edutainment-Spiele, die Unterhaltung und Didaktik miteinander kombinieren. Das Muster

6| Werden wegen des Computerspielens von Dir / Ihnen wichtige schulische, berufliche und soziale Pflichten vernachlässigt?
Ja | Nein

auch aus Gründen der Abrechnung mit den Krankenkassen unter anderen Vorzeichen. Für Heiner Keupp besteht kein Zweifel daran, dass extreme Formen des Mediengebrauchs »oft ein Symptom für verborgene Probleme« sind. Während andere Experten in solchen Fällen gern die Empfehlung aussprechen, einfach mal den Stecker zu ziehen, vermutet der Psychologe, die Fixierung auf das Verbot bestimmter Computerspiele könnte »den

■ Mediennutzungsdauer der tagesaktuellen Medien 2010

Mo-So, 5.00 – 24.00 Uhr, BRD gesamt, in Min./Tag

	Fernsehen	Radio hören	Zeitungen	Internet/ Online	Mediennutzung (brutto)	Mediennutzung (netto)	Parallel- nutzung	Anteil Parallelnuzg. an Bruttotonz.
Erw. ab 14 Jahren	220	187	23	83	514	477	37	7%
14 – 29 J.	151	136	10	144	441	404	37	8%
30 – 49 J.	202	208	18	103	530	484	46	9%
14 – 49 J.	182	180	15	118	496	453	43	9%
ab 50 J.	269	196	34	38	537	507	30	6%
50 – 64 J.	252	205	27	63	547	510	37	7%
ab 65 J.	286	187	41	12	527	504	23	4%
Frauen	226	189	21	59	494	465	29	6%
Männer	215	186	25	108	534	489	46	9%
Volks- / Hauptschule	261	187	24	52	525	495	30	6%
Weiterführende Schule	207	208	20	84	520	480	39	8%
Abitur +	153	161	26	144	484	435	50	10%

Quelle: ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation 2010

für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie beispielsweise hat ein Kompetenzzentrum Verhaltenssucht gegründet, auf dessen Website man sein Spielverhalten im Selbsttest untersuchen kann. Je nach Anzahl der positiven Antworten auf die sieben Fragen wird ein Gespräch empfohlen; die Hotline ist kostenlos.

Diese Hilfsangebote sind wichtig und notwendig, um bei exzessivem Medienkonsum aus dem Teufelskreis ausbrechen

5| Wenn der Computer nicht genutzt werden kann, kommt es bei Dir / Ihnen zu psychischem u./o. physischem Unwohlsein?
Ja | Nein

ist ebenso schlicht wie wirksam und funktioniert ähnlich wie in der TV-Serie »Lazytown«: Die positive Identifikationsfigur propagiert erwünschte Verhaltensweisen (in der Serie sportliche Betätigung und gesunde Ernährung), die Antagonisten repräsentieren die Schattenseiten (z.B. Süßigkeiten essen). Andere »Games for Health« befassen sich mit Gesundheitsthemen wie Asthma, Diabetes oder Krebs.

Derzeit streitet die Fachwelt noch darüber, ob Medienabhängigkeit und Internetsucht als Krankheitsbilder anerkannt werden sollten. Psychologen sprechen von »nichtstofflicher Abhängigkeit«, ähnlich wie bei Kauf- oder Sexsucht. Behandelt werden die Betroffenen trotzdem, wenn

7| Wird von Dir / Ihnen trotz negativer Konsequenzen das Computerspielens oft noch verstärkt fortgesetzt?
Ja | Nein

notwendigen Blick auf die unterschiedlichen Motive und Rezeptionsweisen« stellen. Bei Drogenkonsum zum Beispiel ist der Einstiegsauslöser oft das Bedürfnis nach Anerkennung. Wer im realen Leben zu wenig Bestätigung bekommt, sucht sie in virtuellen Welten. Gerade die Spiele locken mit einem fein ausgeklügelten Belohnungssystem. Im Leben gescheitert, im Online-Spiel ein Held: Daraus kann sich rasch ein Teufelskreis entwickeln. ─



WENN DIE ABLENKUNG VOM ALLTAG ZUM ALLTAG WIRD

Psychotherapeut Andrija Vukicevic über seine Erfahrungen in der Mediensprechstunde

Tendenz: Herr Vukicevic, wer kommt in Ihre Mediensprechstunde?

Das Angebot richtet sich an Erwachsene ab 18 Jahren, die unter einer Computerspielabhängigkeit leiden oder eine psychopathologische Störung aufweisen, die mit Medien assoziiert ist. Für die verschiedenen Suchterkrankungen gibt es diagnostische Kriterien, die einander in gewissen Punkten ähneln. Diese Punkte werden im Gespräch abgefragt. Wir machen also Diagnostik, bieten Beratung an und geben Therapieempfehlungen.

Gibt es Kriterien, die auf eine Abhängigkeit hinweisen?

Es gibt noch keine diagnostische Einigung über die Symptome von Medienabhängigkeit. Die Krankheit ist noch nicht als eigenständiges Störungsbild erfasst, daher existieren auch keine Eckpunkte, an denen man sich orientieren könnte. Prinzipiell greifen die üblichen Abhängigkeitskriterien: Kontrollverlust, Entzugserscheinungen, Toleranzentwicklung, negative soziale Konsequenzen und Konsequenzen im Leistungsbereich.

Welche Suchtsymptome treten auf?

Wenn jemand über zwölf Stunden am Tag in virtuellen Welten verbringt; wenn die Bedürfnisse nach Nahrungsaufnahme und Körperhygiene ignoriert werden; wenn der Schlaf-Wach-Rhythmus gestört ist; wenn Ausbildungs- oder Arbeitsverhältnisse vernachlässigt werden; wenn Familienmitglieder hinsichtlich der Spieldauer belogen werden.

Gibt es bestimmte Dispositionen für solche Abhängigkeiten, etwa in der Persönlichkeitsstruktur?

Im Zusammenhang mit Medienabhängigkeit treten gewisse Komorbiditäten auf, vor allem psychische Störungen im Sinne von Depressionen, Angststörungen, Persönlichkeitsstörungen. Ein festes Störungsbild lässt sich jedoch nicht festlegen. Das Spektrum ist breit gefächert und reicht von narzisstischen Störungen bis zum Borderlinesyndrom.

Gilt denn der Umkehrschluss: Medienabhängigkeit ist immer ein Hinweis auf eine psychische Störung?

Ich würde eher von Wechselwirkungen sprechen: Wenn jemand depressiv ist, neigt er vielleicht eher dazu, sich in eine virtuelle Welt zurückzuziehen. Umgekehrt kann sich

durchaus eine Depression entwickeln, wenn jemand medienabhängig wird und in einen Strudel gerät. Und natürlich können sich beide Entwicklungen gegenseitig verstärken.

Ist das Bedürfnis nach Eskapismus nicht ganz natürlich?

Die Sehnsucht nach Ablenkung ist menschlich, keine Frage. Die einen gehen shoppen, die anderen treiben Sport. Wir brauchen Beschäftigungen wie Lesen oder Filme schauen, um abzuschalten. Dazu gehören natürlich auch Computerspiele. Die Frage ist nur, ab welchem Punkt die Ablenkung vom Alltag selbst zum Alltag wird.

Was finden Medienabhängige in diesen virtuellen Welten, das sie in der Realität nicht erleben?

Die Spiele oder auch das Internet müssen etwas aufweisen, was ein empfundenes Defizit kompensiert, weshalb man immer massiver in virtuelle Welten abtaucht. Erfolgserlebnisse, die im realen Leben ausbleiben, holt man sich im Computerspiel. Dank der dort vorgegebenen Systematik weiß man, was man tun muss, um eine Belohnung zu empfangen. Außerdem ermöglicht es die Anonymität des Computers jede nur erdenkliche Identität anzunehmen. Man kann sein, was oder wer man will.

Glücksspiel ist ein anerkanntes Krankheitsbild, Computerspielsucht nicht. Warum nicht?

Auch beim pathologischen Glücksspiel hat es lange gedauert, bis es als Verhaltensstörung und somit als Krankheit anerkannt worden ist. Computerspielsucht ist ein relativ junges Phänomen, die ersten Kriterien sind vor circa 15 Jahren entwickelt worden. Ich bin sicher, dass Medienabhängigkeit langfristig als eigenes Störungsbild anerkannt wird.

Wie kann man vorbeugen?

Ich halte es für ganz wichtig, Kinder und Jugendliche frühzeitig über die Abhängigkeitspotenziale gewisser Medien- und Internetinhalte aufzuklären. □

Fragen: Tilmann P. Gangloff

Andrija Vukicevic ist Psychologischer Psychotherapeut in Ausbildung am Institut für Psychotherapeutische Aus- und Weiterbildung (IPAW) der Medizinischen Hochschule Hannover.

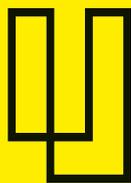
Hilfe und Beratung

Viele Kliniken, Initiativen oder Selbsthilfegruppen bieten persönliche Beratung zu Suchtfragen an oder haben Hotlines zu Fragen der Medienabhängigkeit eingerichtet. Die Drogenambulanzen der meisten Universitätskliniken helfen auch bei Onlinesucht. Viele Internetangebote informieren über das Thema. Eine Auswahl an Therapie- und Informationsmöglichkeiten:

- Kompetenzzentrum Verhaltenssucht an der Klinik und Poliklinik für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie, Mainz. Kostenlose Hotline 0800/152 95 29 (Montag bis Freitag, 12.00 bis 17.00 Uhr) www.unimedizin-mainz.de
- Internetsucht-Hilfe: Prävention und Therapie der Computerspiel- und Internetsucht und ihrer seelischen und sozialen Folgen. Beratungsangebote für Betroffene, Eltern und Fachkräfte www.internetsucht-hilfe.de
- Hilfe zur Selbsthilfe bei Onlinesucht (HSO): Onlinesucht-Beratung für Onlinesüchtige und ihre Angehörige www.onlinesucht.de
- Aktiv gegen Mediensucht/ Rollenspielsucht.de: Selbsthilfeportal betroffener Eltern www.rollenspielsucht.de www.aktiv-gegen-mediensucht.de
- Stiftung Medien- und Onlinesucht: Präventive Bildungsprojekte, Fortbildungsangebote für Erzieher und Pädagogen, Erziehungsberatung www.stiftung-medien-undonlinesucht.de
- Bundeskonferenz für Erziehungsberatung: Onlineberatung für Jugendliche, offene Sprechstunde, Gruppenchat und Themenchat, Diskussionsforum (rund um die Uhr) www.bke.de
- Teen Spirit Island: stationäre Therapieplätze für Heranwachsende mit Mediensucht im Kinder- und Jugendkrankenhaus auf der Bult in Hannover www.tsi-hannover.de

NICHT MEHR NUR OPFER SEIN

TEXT Christoph Möller



Unsere Patienten sind meist männliche Jugendliche, die vollkommen übermüdet bei uns auftauchen, die Nacht zum Tage machen, die Schule nicht mehr besuchen, keine sozialen Kontakte mehr pflegen und die Körperhygiene vernachlässigen. Diese Jugendlichen berichten von Erfolgen beim Onlinespiel, von den vielen Kontakten, die sie im Internet haben und dass sie hier finden, was ihnen im realen Leben verwehrt ist.

Eltern, Lehrer und Gleichaltrige stehen hilflos vor diesem Phänomen. Lange wird abgewartet und zugeschaut, wie aus einer anfänglichen Freizeitbeschäftigung eine Tätigkeit wird, die das gesamte Leben einnimmt und einengt. Bei genauerer Betrachtung wirken die Patienten ängstlich, zurückgezogen, unsicher im Kontakt und voller Selbstzweifel. Das reale Leben erscheint ihnen fad und voller Abwertungen und Kränkungen. Innere Struktur, Halt und ein Gespür für den Sinn des eigenen Lebens fehlen. Diese jungen Menschen kommen im Alltagsleben und unserer Gesellschaft nicht zurecht. Oft haben sie komorbide psychiatrische Erkrankungen wie Depressionen, Angststörungen oder

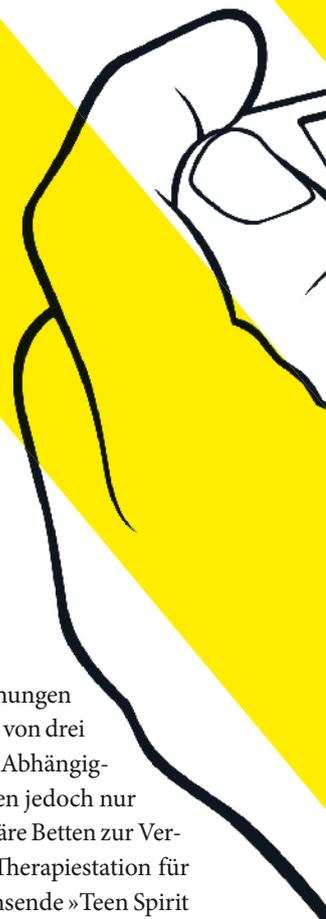
Immer häufiger haben besorgte Eltern das Gefühl, ihre Kinder in den Weiten des World Wide Web zu verlieren. Hilfe bietet seit 2010 die Therapiestation »Teen Spirit Island« in Hannover, die Heranwachsende mit Mediensucht behandelt. Chefarzt Prof. Dr. Christoph Möller berichtet über seine Erfahrungen.

soziale Phobien. Epidemiologische Untersuchungen dokumentieren Häufigkeiten der Mediensucht von drei bis fünf Prozent. Für die Behandlung dieser Abhängigkeit vom Internet oder Computerspielen stehen jedoch nur wenige ambulante Angebote und kaum stationäre Betten zur Verfügung. Seit mehr als zehn Jahren bietet die Therapiestation für drogenabhängige Jugendliche und Heranwachsende »Teen Spirit Island« am Kinder- und Jugendkrankenhaus auf der Bult in Hannover Hilfe für abhängige junge Menschen an. 2010 wurden durch einen Erweiterungsbau die bundesweit ersten stationären Therapieplätze für Jugendliche und Heranwachsende mit Mediensucht geschaffen. Die Therapie setzt auf ein zweiphasiges Behandlungskonzept. In der Aufnahmephase finden ein qualifizierter Entzug und die Motivation und Vorbereitung für eine Langzeittherapie statt. Mit Beginn der Therapie stellt der Patient die Computer-, Internet und Handynutzung ein. Neben psychischen Entzugserscheinungen kommt es vereinzelt auch zu vegetativen Symptomen wie Unruhe, Herzrasen, Kaltschweißigkeit, Tachykardie und Schlaflosigkeit. Ist der Patient ausreichend motiviert und gruppenfähig, wechselt er in die Behandlungsphase.

LANGZEITTHERAPIE NOTWENDIG

In der Behandlungsphase steht die psychiatrisch, psychotherapeutische Behandlung der Grundstörung im Mittelpunkt. Zentrales Element sind gruppentherapeutische Angebote. Gegen Ende der Therapie unterstützen ein Schul- und Berufspraktikum die Reintegration in das gesellschaftliche Leben. Wenn eine Rückführung in die Familie nicht sinnvoll erscheint, kann der Jugendliche in der Jugendhilfeeinrichtung Stepkids weiter betreut werden. Die Weiterbehandlung der Patienten wird über die Ambulanz von Teen Spirit Island sichergestellt.

Damit bietet TSI eine Beziehungskonstanz von der ambulanten Vorphase über die stationäre Therapie bis zur ambulanten und stationären Nachsorge. Aufgrund der Schwere der psychiatrischen Grundstörungen und der seelischen Fehlentwicklungen ist eine Langzeittherapie notwendig, um längerfristig auf das





Medium im Sinne einer Selbstmedikation verzichten zu können. Ansätze, die nur die Abhängigkeit in den Fokus nehmen, greifen zu kurz. Patienten mit stoffgebundenen Süchten wie Drogen und solche mit Mediensucht werden gemeinsam behandelt. Erstere neigen zu expansivem, grenzverletzendem Verhalten. Letztere sind eher sozialphobisch und ängstlich. Beiden gemeinsam ist, dass sie gelernt und erfahren haben, ihr Seelenleben und ihre Erlebniswelten mit Hilfe von Substanzen oder Medien zu steuern. Unangenehme Gefühle werden schnell und effektiv in angenehme Gefühle überführt. Die Jugendlichen können so vergessen, abschalten und sich zugehörig fühlen. Haben die Patienten diese Ähnlichkeiten im Umgang mit Stoff und Medium erfasst, profitieren sie in den Gruppen von ihren Unterschiedlichkeiten.

PROBLEME IM SOZIALEN MITEINANDER

Menschen mit psychischen Störungen leiden im subjektiven Erleben nicht an ihrer Genetik oder Hirnbiologie, sondern daran, dass sie im sozialen Miteinander nicht zurechtkommen. Medienabhängige haben häufig soziale Ängste und leiden unter Einsamkeit oder dem Scheitern längerfristiger Beziehungen, die Halt und Schutz gegeben haben. Die Schwierigkeiten im sozialen Miteinander des realen Lebens werden im Kontext des stationären Soziallebens und in der Interaktion mit Gleichaltrigen und dem Personal innerhalb kurzer Zeit erneut deutlich, gleichsam reinszeniert.

Die Fähigkeit zur Mentalisierung fehlt, also die Gedanken und Überzeugungen anderer als Grundlage von deren Verhalten zu erkennen. Deshalb wird häufig inszeniert, was nicht in Worte gefasst werden kann. Damit ist die Problematik nicht mehr nur Geschichte und Teil der eigenen Biografie, sondern im Hier und Jetzt erlebbar und damit auch veränderbar.

Durch das Erleben und Bewusstmachen der eigenen Mitwirkung am Zustandekommen der sozialen Interaktion im Spiegel der Gruppe ist man nicht mehr nur Opfer und ausgeliefert, sondern auch Mitgestalter der sozialen Realität. Durch das Erleben der Zugehörigkeit zur Gruppe lernen die jungen Menschen, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen und ihrem Lebensskript eine neue, selbstbestimmte Richtung zu geben. Im Rahmen gruppen-therapeutischer Angebote erfahren Mediensüchtige korrigierende soziale Erfahrungen. Ängste können bearbeitet und überwunden und die Gemeinschaft als etwas Stärkendes und Hilfreiches erfahren werden. Außer der Gruppentherapie werden auf Teen Spirit Island auch Einzel- und Familientherapie angeboten. Hier können im Kontakt mit den Therapeuten lebensgeschichtliche und individualpsychologische Aspekte aufgearbeitet werden. ┘

A woman with long, light brown hair styled in a thick braid that ends in a tassel. She is wearing a brown, collared jacket and is looking upwards and to the left. The background is a plain, light color.

ICH SCHLUCKTE
AMPHETAMINE, UM
LÄNGER WACH
BLEIBEN ZU KÖNNEN... VOR
GERICHT HIELT
MAN UNS MANGELNDE
ERZIEHUNGS-
FÄHIGKEIT VOR.
10 STUNDEN AM
TAG VOR DEM
COMPUTER
ZU SITZEN,
GENÖRTE ZU
MEINEM
TAGESABLAUF.
DAS SPIEL
NAHM
MIR MEIN
LEBEN.

Heroin aus der Steckdose.

Bis zum Jahresanfang 2007 war uns der Begriff Mediensucht noch völlig unbekannt. Bis zu dem Tag, als wir erfuhren, dass unser erwachsener Sohn, Informatikstudent und 600 km von uns entfernt, dem Online-Rollenspiel »World of Warcraft« vollkommen verfallen war ...

TEXT Christine und Christoph Hirte

Er hatte alle Kontakte nach draußen abgebrochen, seine Wohnung war verwahrlost, er hatte sich exmatrikulieren lassen und Hartz IV beantragt.

Er war auf der sozialen Leiter ganz unten angekommen und hatte die Kontrolle über sein Leben vollkommen verloren.

Da wir unserem Sohn zunächst nicht helfen konnten, weil er zum damaligen Zeitpunkt dazu noch nicht bereit war, wollten wir wenigstens verstehen, was ihm widerfahren war. So versuchten wir, mehr über die nach wie vor nicht als Krankheit anerkannte Onlinesucht in Erfahrung zu bringen und uns über diese Thematik zu informieren. Wir erkannten: Unser Sohn ist kein Einzelfall. Mittlerweile gibt es in Deutschland laut einer Studie der Drogenbeauftragten der Bundesregierung mehr als eine halbe Million Internetabhängige und viele Gefährdete – mit steigender Tendenz. Hinter jedem Einzelnen steht eine verzweifelte Familie.

Wir riefen damals die Elterninitiative »rollenspielsucht.de« (vgl. Hinweise, S. 16) ins Leben und gründeten anderthalb Jahre später den Verein »Aktiv gegen Mediensucht«. Täglich haben wir nun auf beiden Webseiten zwischen 300 und 500 Zugriffe. Wir sind durch die vielen Telefonate mit betroffenen Familien, durch Briefe und den Erfahrungsaustausch mit Angehörigen und Betroffenen tief in diese Materie

hineingewachsen. In unser »Netzwerk für Ratsuchende« haben sich bereits mehr als 350 Stellen selbst eingetragen, damit betroffene Familien schneller Rat und Hilfe finden. Im März 2011 wurde dieses Netzwerk als Projekt des Monats von der Drogenbeauftragten der Bundesregierung ausgezeichnet. Seit drei Jahren betreuen wir in München außerdem eine Selbsthilfegruppe für Betroffene und eine für Angehörige.

WENN DAS LEBEN DEM INTERNETKONSUM ANGEPAST WIRD

Was den Kampf gegen die Medien- bzw. Online-Sucht so schwierig macht, ist die Tatsache, dass der Computer mittlerweile selbstverständlich zum Lebensalltag gehört. Doch es ist ein Unterschied, ob man ihn als hilfreiches Werkzeug benutzt oder als reines Spielzeug missbraucht. Unser Ziel ist es zu zeigen, was passieren kann, wenn Menschen die Kontrolle über ihren PC-Konsum und dadurch vielfach auch die Kontrolle über ihr Leben verlieren. Luca beispielsweise berichtet: »10 Stunden am Tag vor dem Computer zu sitzen, gehörte zu meinem Tagesablauf. Spielen war keine Nebensache mehr, es war meine Bestimmung. Während dieser drei Jahre verlor ich meine Existenz. Das Spiel nahm mir mein Leben.«

Medienabhängige passen ihr Leben dem Internetkonsum an, statt das Internet in ihr Leben zu integrieren. Wenn die Schulleistungen des Kindes kontinuierlich abfallen, keine Verabredungen mehr mit Freunden stattfinden und die gesamte freie Zeit nur noch vor dem PC verbracht wird,

wenn das Kind sich zunehmend mehr in eine soziale Isolation begibt, starke Augenringe hat und die körperliche Hygiene vernachlässigt, wenn der PC-Konsum drastisch heruntergespielt wird und PC-Entzug starke Unruhe und massive Aggressionen bis hin zu Gewalt gegen Personen und Sachen auslöst, sollten bei Eltern alle Alarmglocken läuten. Der Punkt, an dem Betroffene die Schwelle zur Sucht überschreiten, wird häufig viel zu spät erkannt. Deshalb ist mehr Wissen über die Problematik die Voraussetzung für sinnvolle Hilfe.

Bei jüngeren Kindern ist ein klares Eingreifen und striktes Begrenzen der Spielzeit in Kombination mit Alternativangeboten erforderlich. Ausführliche Gespräche über die Auswirkungen exzessiver Mediennutzung können die Kinder für diese Problematik sensibilisieren. Matthias sagte uns: »Ich wäre froh, wenn meine Eltern sich mehr Sorgen um meine Mediennutzung machen würden. Doch ihnen ist meine Spielzeit völlig egal.«

Werden Mütter von älteren, spielsüchtigen Kindern gefragt, was sie getan hätten, wenn sie früher gewusst hätten, wohin die exzessive Mediennutzung führt, ist die übereinstimmende Antwort: »Wir hätten ganz klar eingegriffen und die Mediennutzungszeiten radikal reduziert.« Häufig waren sie freizügig mit den PC-Zeiten ihrer Kinder umgegangen, um ihnen nicht den Weg in eine erfolgreiche berufliche Zukunft zu verbauen. Wenn Eltern stark sind und ihre neuen Regeln zur Mediennutzung mit großer Selbstsicherheit zum →

Ausdruck bringen, merkt das Kind die beginnende Veränderung. Kinder brauchen klare Grenzen, das gibt ihnen Halt und Sicherheit. Markus sagt: »Ich bin froh, dass meine Eltern mich da herausgeholt haben.« Der Blickwinkel eines Aussteigers auf seine Jahre der Sucht, wie ihn das Lesen von Erfahrungsbereichen in entsprechenden Foren vermittelt, ist hilfreich. Die meisten Mediensüchtigen berichten, dass sie ihre Abhängigkeit über viele Jahre nicht erkannt haben.

FREIE KOST UND LOGIS: EIN PARADIES FÜR ABHÄNGIGE

Bei volljährigen Kindern, die nicht mehr zu Hause wohnen, kann nach unserer Erfahrung der Hebel zur Veränderung nur über die Streichung der Finanzen angesetzt werden. Jegliche finanzielle Unterstützung wirkt suchtvördernd. Besonders schwierig ist die Situation bei volljährigen Spielsüchtigen, die noch zu Hause wohnen und sich weder um einen Ausbildungs- oder Studienplatz, noch um eine Arbeitsstelle bemühen. Freie Kost und Logis, das Suchtmittel stets verfügbar – für die Abhängigen ein Paradies. Viele Eltern halten aus lauter Angst, dass ihr Kind vollends abstürzen könnte, diese Ist-Situation lieber aus, statt den Mut aufzubringen, das volljährige Kind vor die Tür zu setzen.

Sicher ist es ein langer Weg, sich innerlich an diesen Punkt hin zu arbeiten und wiederum ein langer Weg, das Erarbeitete dann auch umzusetzen. Wird schließlich den erwachsenen Kindern schriftlich – mit

Frist – das Zimmer in der elterlichen Wohnung gekündigt oder die finanzielle Unterstützung gänzlich oder in Schritten entzogen, führt dieser konsequente Weg oft zu zeitnaher, positiver Veränderung. Es ist wichtig, dass die jungen Erwachsenen endlich lernen, Verantwortung zu übernehmen.

Die Angehörigen eines Medienabhängigen stehen unter einem enormen Leidensdruck. Durch die über Jahre gewachsene Situation sind sie am Boden zerstört. Onlinesucht wird meist von den betroffenen Familien nach außen nicht thematisiert. Zu groß ist die Scham, in der Erziehung versagt zu haben, zu groß das völlige Unverständnis, das einem speziell von nicht betroffenen Familien oder auch von aktiv Spielenden entgegengebracht wird. Deshalb empfehlen wir den Angehörigen, eine Selbsthilfegruppe aufzusuchen oder selbst eine zu gründen. Es ist befreiend, gemeinsam im Austausch nach Lösungen zu suchen.

WENIG WISSEN ÜBER AUSWIRKUNGEN

Den verantwortlichen Politikern muss noch deutlicher aufgezeigt werden, wie unaußenweichlich es ist, für diesen Bereich Gelder zur Verfügung zu stellen. Das »Heroin aus der Steckdose« erfordert mittlerweile generationsübergreifend und flächendeckend hohen Therapie- und Behandlungsbedarf. Immer wieder wird uns berichtet, dass Jugendämter und Familienberatungsstellen bis auf wenige Ausnahmen bislang nur unzureichende Kenntnisse darüber besitzen, wie verheerend die Auswirkungen der Onlinesucht auf die Betroffenen und deren Angehörige sind. Fabian erzählte uns: »Ich versackte vollends in diesem Spiel. Ich

schluckte Amphetamine, um länger wach bleiben zu können. Ich aß und schlief am Schreibtisch. Mein Zimmer glich einer Messiewohnung, auch ich selbst verwehrte vor dem PC.« Betroffene, die den Ausstieg geschafft haben, sind wie erlöst, nicht mehr vom zwanghaften »Spielen-Müssen« beherrscht zu werden. Carola sagt: »Ich hieß für lange Zeit Scampi und war eine Blutelfe. Jetzt heiße ich wieder Carola, bin 16 Jahre alt, und ich bin froh, wieder leben zu dürfen.«

Viele Familien und Angehörige von Medienabhängigen werden als hysterisch abgetan. Es fehlt bis jetzt noch die Vorstellungskraft, was aufgrund dieser Erkrankung zum Teil in den Familien los ist. Eine Mutter berichtet: »Als meine 13-jährige Tochter mit einem Messer bewaffnet ihren weggenommenen Computer zurückforderte, ging die Angelegenheit vor Gericht. Dort hielt man uns mangelnde Erziehungsfähigkeit vor. Niemals wurde ihre Computer/Rollenspielsucht als Auslöser ihres aggressiven Verhaltens in Erwägung gezogen!« Ein Vater war nach seiner verzweifelten Schilderung, sein Sohn säße rund um die Uhr nur noch am PC, mit den lakonischen Worten nach Hause geschickt worden: »Bei uns im Amt läuft der Computer auch den ganzen Tag«. Die Suche nach Hilfe empfinden viele Angehörige leider immer noch als Farce. ┘

🔗 Hilfreiche Informationen unter:

- www.rollenspielsucht.de
- www.aktiv-gegen-mediensucht.de
- www.netzwerk-fuer-ratsuchende.de



BÜCHER



Karl E. Dambach

Wenn Schüler im Internet mobben

Präventions- und Interventionsstrategien gegen Cyberbullying

Reinhard Verlag, München 2011

Der Autor schildert Beispiele aus seinem Schulalltag als Studiendirektor und wendet sich insbesondere an Eltern und Lehrer.

Wolfgang Bergmann, Gerald Hüther

Computersüchtig?

Kinder im Sog der modernen Medien

Beltz Verlag, Weinheim 2010

In diesem Ratgeber sind die Erkenntnisse des Familientherapeuten Wolfgang Bergmann und des Hirnforschers Gerald Hüther resümiert.

Jürgen Fritz, Claudia Lampert, Jan-Hinrik Schmidt, Tanja Witting (Hrsg.)

Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet

Bd. 66, Schriftenreihe der Landesanstalt für Medien NRW, Vistas Verlag, Berlin 2011

Jürgen Fritz

Wie Computerspieler ins Spiel kommen

Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten

Bd. 67, LfM-Schriftenreihe, Vistas Verlag, Berlin 2011

Jürgen Fritz, Wiebke Rohde

Mit Computerspielern ins Spiel kommen

Dokumentation von Fallanalysen

Bd. 68, LfM-Schriftenreihe, Vistas Verlag, Berlin 2011

Um noch bedarfsgerechter über Computerspiele aufklären zu können, hat die LfM ein Forschungsprojekt in Auftrag gegeben (Hans-Bredow-Institut und Fachhochschule Köln), dessen Ergebnisse in drei Bänden veröffentlicht wurde.

Sabine M. Grüsser, Ralf Thalemann

Computerspielsüchtig?

Rat und Hilfe für Eltern

Huber Verlag, Bern 2008

Klaus Wölfling, Christina Jo, Manfred E. Beutel, Kai W. Müller

Computerspiel- und Internetsucht

Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual

Kohlhammer Verlag, Stuttgart 2011

Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten (Hrsg.)

Wirtschaftliche Lage des Rundfunks in Deutschland 2010/2011

Vistas Verlag, Berlin 2011

Im Auftrag der Landesmedienanstalten erhebt Goldmedia alle zwei Jahre die relevanten Daten zur Rundfunkwirtschaft in Deutschland.

Catarina Katzer

Das Internet als Tatort Cyberbullying und sexuelle Gewalt – Wer sind die Täter, wer wird zu Opfern?

in: Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen (Hrsg.): Cybermobbing – Medienkompetenz trifft Gewaltprävention, Hannover 2011

DOWNLOADS

Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)

Gigabit statt megafit?

Der mediale Einfluss auf die Gesundheit von Kindern und Jugendlichen



Unterlagen zur 17. Fachtagung des Forums Medienpädagogik der BLM. Auf der Website sind unter anderem Vorträge von Heiner Keupp (Mediennutzung und Gesundheit), Andrija Vukicevic (Abhängigkeitspotenziale von Internet- und Computerspielen), Catarina Katzer (Cybermobbing) und Claudia Lampert (Aspekte der Gesundheitsförderung durch die Medien) sowie weitere Präsentationen zu finden.

- www.blm.de/veranstaltungen

Drogenbeauftragte der Bundesregierung (Hrsg.)

Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA)

Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit

Studie der Universitäten Greifswald und Lübeck, für die zwischen November 2010 und Februar 2011 rund 15.000 Personen im Alter von 14 bis 64 Jahren befragt wurden. Laut dem Bundesministerium für Gesundheit ist es bundesweit die erste repräsentative Studie zur Internetabhängigkeit.

- www.drogenbeauftragte.de

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen (Hrsg.)

Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter

Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale

Forschungsbericht Nr. 8 (2009) von Florian Rehbein, Matthias Kleimann und Thomas Mößle

- www.kfn.de

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)

JIM-Studie 2011 – Jugend, Information, (Multi-)Media Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger

- www.mpfs.de

Robert-Koch-Institut

Studie zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland

Die erste Erhebungswelle hat von 2003 bis 2006 stattgefunden. Die Ergebnisse stehen auf der KIGGS-Website zur Verfügung. Die zweite Welle dauert noch bis 2012 an.

- www.kiggs.de

LINKS

- www.aktiv-gegen-mediensucht.de
- www.buendnis-gegen-cybermobbing.de
- www.bke-elternberatung.de
- www.bke-jugendberatung.de
- www.fv-medienabhaengigkeit.de
- www.internet-abc.de
- www.onlinesucht.de
- www.rollenspielsucht.de
- www.stiftung-medienundonlinesucht.de
- www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de

EMPFEHLUNG DER TENDENZ-REDAKTION



Ein Praxishandbuch für alle Zielgruppen

An Ratgebern zum Thema Internet- und Computersucht mangelt es nicht. Doch häufig sind sie nur auf bestimmte Zielgruppen (Eltern oder Therapeuten) zugeschnitten.

Experten zum Thema aus jeder Zielgruppe versammelt dagegen das jüngst erschienene Praxishandbuch »Internet- und Computersucht«. Der interdisziplinäre Ansatz ist sinnvoll und hilfreich. Wissenschaftliche Grundlagen wie empirische Daten zur Mediennutzung, soziologische, psychologische und pädagogische Aspekte von Medienkonsum sowie klinische Erkenntnisse bei Medien- und Computersucht werden genauso

behandelt wie Fallbeispiele und Ansätze aus der Praxis für Beratung, Erziehung, Therapie und Prävention. Dabei geht es nicht darum, wie es im Vorwort steht, »moderne Kommunikationstechnologien in Frage zu stellen«, sondern »die Frage nach dem Zeitpunkt, der Menge, dem Inhalt und der Art und Weise des Umgangs« zu stellen. Der Herausgeber ist Chefarzt der Abteilung für Kinder- und Jugendpsychiatrie des Kinder- und Jugendkrankenhauses auf der Bult in Hannover.

Christoph Möller (Hrsg.): Internet- und Computersucht. Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Kohlhammerverlag, Stuttgart 2011

Chipstüte, Colaflasche und ein übergewichtiger 16-Jähriger vor dem PC: Dieses Bild steht häufig klischeehaft für die Risiken bei exzessivem Medienkonsum. So ganz abwegig ist das nicht, hat der ärztliche Leiter des Adipositas-Zentrums Insula, Dr. Wolfgang Siegfried, beobachtet.

TEUFELS- KREIS OHNE AUSWEG?

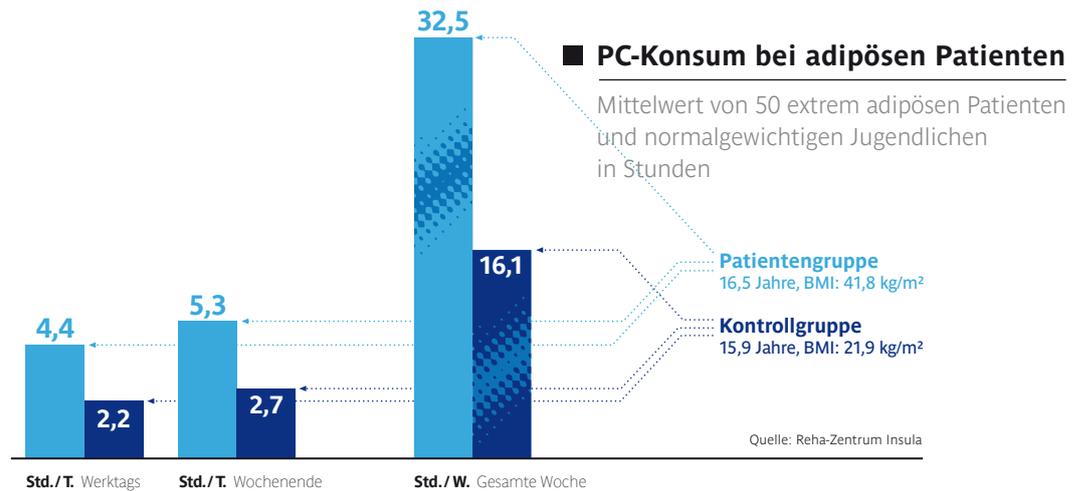


TEXT Wolfgang Siegfried | ILLUSTRATION Joachim Sperl



In der Leidensgeschichte (Anamnese) von extrem übergewichtigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen lässt sich seit fünf Jahren immer häufiger eine fatale Verknüpfung von Internetrollenspiel-Abhängigkeit, schulvermeidendem Verhalten und Fettleibigkeit (Adipositas) feststellen. Gewichtszunahme, Hänselei in der Schule, Befreiung vom Schulsport, häufiges Schuleschwänzen oder -verweigern und schließlich immer längere Zeiten am PC zuhause sind typische Befunde bei solchen Patienten. Nicht selten wird dann der Schulbesuch bald ganz verweigert und das Internet-Rollenspiel ersetzt die sozialen Kontakte und wird zur Hauptfreizeitbeschäftigung. Durch die

Unbeweglichkeit und die mangelnde sportliche Aktivität der betroffenen Jugendlichen nimmt jetzt ihr Übergewicht weiter sprunghaft zu und das Haus wird nicht mehr verlassen. Gleichzeitig führen die Betroffenen im Internet ein virtuelles Leben jenseits von Adipositas und Mobbing. Sie erleben die virtuelle Welt als angenehmer und wertschätzender als die reale Welt. Es entspinnt sich ein Teufelskreis, in dem sowohl Internetrollenspiel, schulvermeidendes Verhalten als auch Adipositas die Ursache oder auch die Folge sein können. Anhand von ersten Untersuchungen an 50 extrem adipösen Jugendlichen im Adipositaszentrum Insula (www.insula.de) im Vergleich zu 50 normalgewichtigen Schülern



aus Berchtesgaden zeigte Alexandra Tobar im Rahmen eines Expertenforums, dass zwar beim Fernsehkonsum keine signifikanten Unterschiede bestehen, aber beim Computerspielen im Durchschnitt doppelt so hohe Stundenzahlen angegeben werden wie in der Kontrollgruppe (vgl. Infografik oben). Die Untersuchung ging der Frage nach, ob es ein ISO-Syndrom gibt, also eine Verknüpfung von Internetrollenspiel-Abhängigkeit, schulvermeidendem Verhalten und Obesitas (starkes Übergewicht und überdurchschnittlicher Fettanteil). Auch das Essverhalten beim Computerspielen war in der Kontrollgruppe wesentlich günstiger als in der Patientengruppe.

Jungen gefährdeter als Mädchen

Laut einer Studie von Dr. Florian Rehbein am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) bei mehr als 44.000 Schülern der 9. Klassen aller Schulformen und 3.600 Berufsschülern zeigten zehn Prozent der Neuntklässler exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Nutzung. 1,7 Prozent der Jugendlichen sind als computerspielabhängig und 2,8 Prozent als gefährdet einzustufen. Onlinerollenspiele bergen dabei ein erhöhtes Abhängigkeitsrisiko. Jungen (3% abhängig) sind laut KFN-Studie wesentlich gefährdeter als Mädchen (0,3 % abhängig), für die nach den Erfahrungen im Adipositas-Zentrum Insula eher die sozialen Netzwerke zum Problem werden.

Die Nutzung bestimmter Spiele, insbesondere Onlinerollenspiele wie »World of Warcraft«, geht nach den Ergebnissen der KFN-Studie mit einem erhöhten Abhängigkeitsrisiko einher. Auch Sitzenbleiben in der Schule, Schulangst, das Spielen als einzige Quelle von Erfolgserlebnissen sowie weitere psychische Prädispositionen steigerten das Risiko für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit. Computerspielabhängige Jugendliche weisen Belastungen wie schlechtere Schulnoten, vermehrtes Schulschwänzen, geringere Schlafzeit, eingeengtes Freizeitverhalten und vermehrte Suizidgedanken auf.

Als familiäre Risikofaktoren für exzessives Fernsehen, Computerspielen, falsche Ernährung und Schulverweigerung wurden auf der Jahrestagung der Deutschen Adipositas Gesellschaft 2011 bildungsferne Schichtzugehörigkeit und/oder Migrationshintergrund genannt. Computerspielabhängigkeit ist jedoch in allen

gesellschaftlichen Schichten nachweisbar und findet sich auch im Zusammenhang mit der Wohlstandsverwahrlosung. Ein weiterer Faktor ist ein gravierender Werteverlust durch Zeitmangel der Erziehenden. Im ungünstigsten Fall wird die Anwesenheit und Aufmerksamkeit der Eltern durch Medienkonsum wie Fernsehen und Computerspiele ersetzt. Ein erhöhtes individuelles Risiko wird speziell für Jugendliche gesehen, die sich in einem Umfeld bewegen mit geringer sozialer Kompetenz, geringer Empathie, bei Eltern mit geringem Problembewusstsein, wenig Interesse an Sport oder Musik und wenig Erfolgserfahrungen. Die Betroffenen fühlen sich wenig wahrgenommen, sind unsicher, wenig kontrolliert, teilweise aggressiv, stehen in der Schule abseits, werden gemobbt und ausgegrenzt, vor allem, wenn durch den bewegungsarmen Lebensstil Adipositas fast unweigerlich hinzukommt. Da ist es nicht erstaunlich, wenn die virtuelle Welt für die Betroffenen eine bessere ist.

Oft wenig Therapiemotivation

Computerspielsüchtige übergewichtige Jugendliche zeigen oft keine ausreichende Therapiemotivation, da ein weitgehender Rückzug in die virtuelle Welt besteht. Dann muss zum Teil auch akzeptiert werden, dass der Patient bis auf weiteres in seiner virtuellen Welt bleiben wird. Diese Bewältigungsstrategie verdrängt teilweise vollkommen die sonst vorhandene Therapiemotivation bei fehlender körperlicher Belastbarkeit durch extreme Adipositas. Auch häufige und zunächst »schmerzlose« Folgekrankheiten wie Bluthochdruck und Altersdiabetes werden häufig von den betroffenen Jugendlichen mit dem Kommentar hingenommen, »man wolle sowieso nicht so alt werden«.

Im Adipositas-Zentrum (www.adipositas-stiftung.de) lässt sich bei mittlerweile fast der Hälfte der Patienten die Problematik hautnah miterleben. Hier wird versucht, eine Brücke zu bauen zwischen der virtuellen und der realen Welt, indem Jugendliche durch erlebnistherapeutische Maßnahmen herausfinden, wo ihre Fähigkeiten liegen, wie sie diese sinnvoll einsetzen können und wie das reale Leben konkurrenzfähig zum virtuellen Leben wird. In Kooperation mit dem Fachverband Medienabhängigkeit arbeitet Insula daran, mit Fachkompetenz den »neuen Auslösern der Adipositas« therapeutisch nachhaltig zu begegnen. ┘



Gespannt folgen die Viertklässler dem Unterricht im Umgang mit Computerspielen und füllen in ihren Gruppen mit Eifer die Arbeitsblätter (unten rechts) für den Medienführerschein aus.

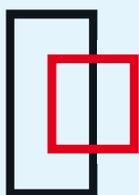


Alles nur ein Spiel?

Im Daddeln an der Konsole oder im Internet sind schon die Achtjährigen Meister, doch im Gespräch darüber entsteht schnell Ratlosigkeit.

»Tendenz« hat in einer Münchner Grundschule beobachtet, wie der Medienführerschein Bayern praktisch umgesetzt wird. TEXT Bettina Pregel

FOTOGRAFIE Matthias Haslauer



»Die Internetverbindung ist in den Schulen nicht immer so schnell«, entschuldigt

sich Vanessa Zimmek, Lehrerin an einer Münchner Grundschule, als sie versucht, ihren Viertklässlern das Online-Spiel »Penguin Skate 2« vorzuführen. Doch in diesem Augenblick fängt der kleine Pinguin an, auf seinem Skateboard den Berg runterzuflitzen. Die Kommentare ihrer Schüler reichen von: »Das ist doch einfach!« bis zum Ausruf: »Das hab ich auf meinem Handy!«

An den Wänden des Klassenzimmers hängen Lern-Schaubilder und Verhaltensregeln wie »Unsere Wuttricks«. An der Wand stehen ein Computer und ein Drucker. In der Mitte des Zimmers sitzt Vanessa Zimmek vor einem Laptop, der mit einem Beamer verbunden ist. Einige Spiele projiziert sie noch via Beamer an die Tafel und damit ist der Einstieg in die Unterrichtseinheit »Alles nur ein Computerspiel?« geschafft. Das Ziel dieses Moduls aus dem Medienführerschein Bayern für die 3. und 4. Klassen lautet: »Chancen und Risiken erkennen und einschätzen«.

Genau um diese Kompetenz geht es in allen sechs Unterrichtseinheiten aus dem Medienführerschein für die Grundschulen: zu lernen, mit Medien verantwortungsvoll umzugehen (vgl. Kasten, S. 22). Denn es hat wenig Sinn, die digitale Spielwelt oder das Internet nur zu tabuisieren, indem ausschließlich auf die Risiken hingewiesen wird. Wie viele Studien belegen, nimmt zwar das Fernsehen immer noch die meiste Zeit ein, aber die Beschäftigung mit Computerspielen, Handys und das Surfen im Internet gehören längst zum

Lebensalltag der Kinder. Entsprechende Daten und Fakten als Hintergrundinfos bekommen die Lehrkräfte in den Materialien zum Medienführerschein. »Diese Ausarbeitungen sind für Kollegen, die bisher wenig medienpädagogisch gearbeitet haben, sehr hilfreich«, erzählt Zimmek, die fast alle Module im Heimat- und Sachunterricht (HSU) bereits getestet hat.

Die beliebtesten Unterrichtseinheiten sind diejenigen, die viel Eigenaktivität erfordern. »Je handlungsorientierter an die Sache herangegangen wird, desto mehr Spaß macht es den Kindern«, so Zimmek. Generell käme das Angebot, einen »Medienführerschein« mit Urkunde erwerben zu können, sehr gut an. In der Doppelstunde der vierten Klasse in Neuperlach wird schnell klar: In der technischen Kompetenz sind die neun- bis zehnjährigen Schüler nicht nur ihren Eltern meist haushoch überlegen.

»Ich spreche nicht gern über meine Erfolge«, meint Jeffrey, als die Lehrerin sich erkundigt, welche Levels die Kinder in ihren Lieblingsspielen erreicht haben. Ihre Helden sind Fußballspieler (PSE 2011) oder Zeichentrickfiguren (Dragon Ball Z). Sie kommen meist aus den Genres Jump'n Run, Sport, Adventure oder Simulation.

Offenbar sammeln selbst jüngere Kinder schon Erfahrungen mit Shooter- und Action-Spielen, auch wenn diese erst ab 12 oder 18 Jahren freigegeben sind. Ihr kleiner Bruder spiele »diese Sachen« immer an der Playstation 3 mit seinem wesentlich

älteren Cousin, erzählt ein Mädchen freimütig. Mit den Eltern gemeinsam hat dagegen bisher kaum jemand gespielt, zeigen die Ergebnisse des Spielekompasses, den Zimmek vor der Stunde an ihre Schüler verteilt hat und den sie nun auswertet. 19 Arbeitsblätter hat sie zurück bekommen. Sie zeigen, dass die meisten Kinder online am PC oder Laptop (13) spielen oder auf dem Handy (12). Die Spielekonsolen am Fernseher (offline) werden dagegen nicht so häufig genutzt. Die häufigsten Spielzeiten liegen wochentags am Abend, an den Wochenenden nachmittags oder auch mal vor dem Frühstück, wenn »meine Eltern ausschlafen wollen«.

Einen eigenen Laptop haben die Wenigsten, ein eigenes Handy schon mehr. Als die Viertklässler gefragt werden, warum sie

Ihre Helden sind Fußballer oder Trickfiguren

denn meistens alleine oder mit Geschwistern und nicht mit den Eltern spielen, erfährt sie, dass die Eltern in der Regel die Spiele nicht beherrschen oder keine Zeit dafür haben. In manchen Fällen stellt aber auch schon mal die Oma ihre Fingerfertigkeit unter Beweis. Daraufhin motiviert die Lehrerin ihre Schüler, als Hausaufgabe zehn Minuten lang mit den Eltern ihr Lieblingsspiel auszuprobieren.

Die junge Frau kennt sich in der Welt der neuen Medien gut aus. Das ist auch die Voraussetzung für ihre Ausbildung als medienpädagogisch-informationstechnische Beratungslehrerin (MIB) gewesen. Denn in dieser Funktion soll sie andere Lehrkräfte beraten und Elternarbeit →

Medienführerschein Bayern im Überblick

Ziel: Stärkung der Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen

Koordination: Stiftung Medienpädagogik Bayern (gegründet von der BLM). Der Medienführerschein ist eine Initiative der Bayerischen Staatskanzlei und des Staatsministeriums für Unterricht und Kultus.

Konzept: Ausgestaltung als Portfolio, derzeit mit versch. Unterrichtseinheiten und Projekten für außerschulische Partner.

Unterrichtseinheiten: werden für Lehrkräfte der Grundschulen und der weiterführenden Schulen bereitgestellt und können ohne externe Schulung eingesetzt werden.

3. und 4. Jahrgangsstufen

Printmedien

- Schau genau hin! Nachrichtenwege erkennen und bewerten

Audiovisuelle Medien

- Die Ohren spitzen. Zuhörfähigkeit entdecken und schulen
- Schein oder Wirklichkeit? Werbebotschaften im Fernsehen analysieren und bewerten
- Mein Fernsehheld. Identifikationsfiguren aus dem Fernsehen erkennen und hinterfragen

Interaktive Medien

- Grenzenlose Kommunikation. Gefahren im Netz erkennen und vermeiden

- Alles nur ein Computerspiel? Chancen und Risiken erkennen und einschätzen

Modul für Elternabend

- Erste Schritte im Internet

6. und 7. Jahrgangsstufe

Medienübergreifend

- Medien non-stop? Die eigene Mediennutzung reflektieren und Risiken erkennen

Printmedien

- Zeit für die Zeitung: Wissen vertiefen – Lesen trainieren

Audiovisuelle Medien

- Coole Superstars. Die Inszenierungstechniken von Castingshows im Fernsehen erkennen und bewerten

Interaktive Medien

- Ich im Netz. Inhalte in sozialen Netzwerken reflektieren und bewerten
- Googelnde Wikipedianer. Informationen im Netz suchen, finden und bewerten

Bis auf die Print-Module sind alle Unterrichtseinheiten von der Stiftung Medienpädagogik Bayern herausgegeben worden. Für das Print-Modul zeichnet der Verband Bayerischer Zeitungsverleger verantwortlich. □

Nähere Informationen und Download unter: www.medienfuehrerschein.bayern.de

anbieten. Während die MIBs die Notwendigkeit von Medienkompetenz-Maßnahmen an den Schulen mit Engagement vertreten, müssten andere Kollegen erst mühsam überzeugt werden, berichtet Zimmek. Für die Vermittlung medienpädagogischer Inhalte fehle es leider noch häufig an Sachmitteln (technische Ausstattung), Zeit (Lehrplanstoff), technischer Kompetenz und Identifikation mit dem Thema.

Weil der Medienführerschein ein freiwilliges und kein Pflichtangebot ist, hängt seine Verbreitung auch vom Engagement der Lehrer ab. Die teilweise ablehnende Haltung findet die Grundschullehrerin sehr schade, denn Spiele gehörten schon ab der ersten Klasse zum Lebensalltag der Kinder, genauso wie Fernsehen oder erste Schritte im Internet. Themen, zu denen der Medienführerschein ebenfalls Unterrichtseinheiten und Arbeitsmaterialien bietet.

Seit Ende dieses Jahres gibt es auch Lernmodule für die 6. und 7. Jahrgangsstufe an Hauptschulen, Realschulen und Gymnasien, die Themen wie Recherche im Netz, die Reflexion der eigenen Mediennutzung und Inhalte von sozialen Netzwerken behandeln. Während es in der Grundschule eher darum geht, eine erste Sensibilisierung für diese Themen zu erreichen, setzen die Einheiten für die Sekundarstufe auf vertiefende Kenntnisse und mehr Reflexion. Gemeinsam ist allen Modulen der lebensnahe Unterricht, der den Kindern mehr Spaß als manch anderer Stoff bereitet. In diesen Stunden könnten sie mal ihre Überlegenheit zeigen und dürften »der Lehrerin etwas beibringen«, so Zimmek. Allerdings gibt sie zu bedenken, dass manche Einheiten weniger gesprächs- und textlastig sein sollten. Das wäre für Kinder mit Migrationshintergrund, die Schwierigkeiten mit der deutschen Sprache hätten, nicht immer leicht.

In dieser Doppelstunde sind ihre Schüler jedenfalls mit Spaß dabei und erfüllen die Gruppenaufgabe mit Begeisterung. Sie sollen ihr Lieblingsspiel vorstellen, die Helden nennen und das Ziel des Spiels beschreiben. Dabei wird deutlich, dass die Jungen ihren Kick eher aus dem Kampf

oder aus dem Wettbewerb ziehen. So nennt ein Junge als Ziel von Dragonball Z: »gewinnen und kämpfen bis zum bitteren Tod«. Die Mädchen bevorzugen eher Spiele, bei denen man zum Beispiel »überlegen« muss, welches Futter die Tiere in der »Tierklinik« brauchen. Einig sind sich alle in den Fragen, was ihnen am Computerspielen gefällt und was nicht so gut

ist. In die Pro-Rubrik fallen Aussagen wie: »Es macht Spaß«, »Da gibt es Dinge zum Lernen«,

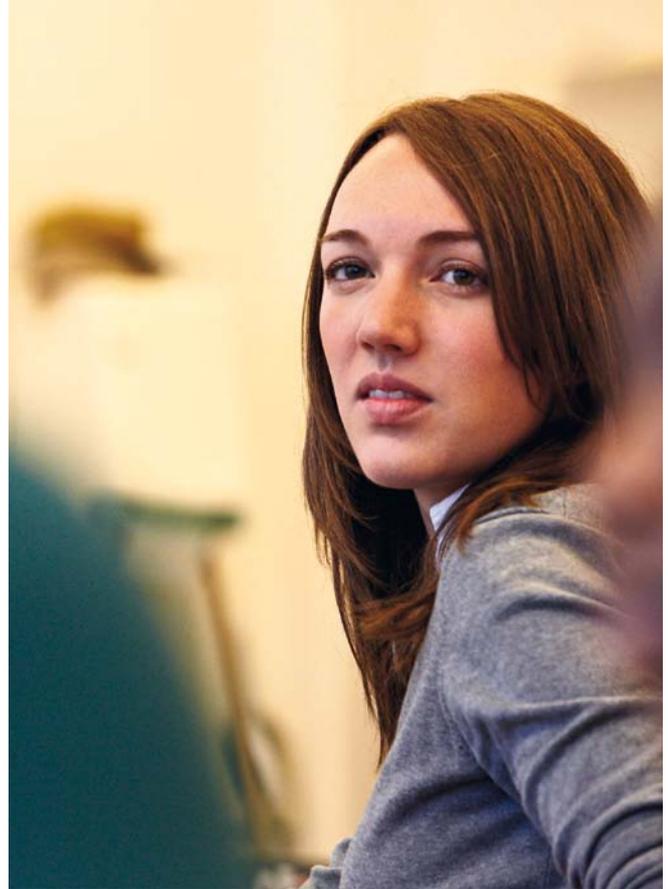
»Es ist kostenlos« oder »Wenn ich gewinne, habe ich Erfolg«. In der Contra-Spalte werden folgende Probleme genannt: »hohe Kosten«, »mein Computer ist so langsam« oder auch »man ist süchtig«.

Beim letzten Punkt hakt die Lehrerin nach. Einige Kinder haben in den Nachrichten gehört, dass es Spiele im Internet gibt, die dazu verführen, nicht mehr aufhören zu können. »Ich habe einen Freund, der musste das unbedingt gewinnen und konnte dann nicht mehr schlafen«, erzählt ein Mädchen und schlägt gleich darauf vor,

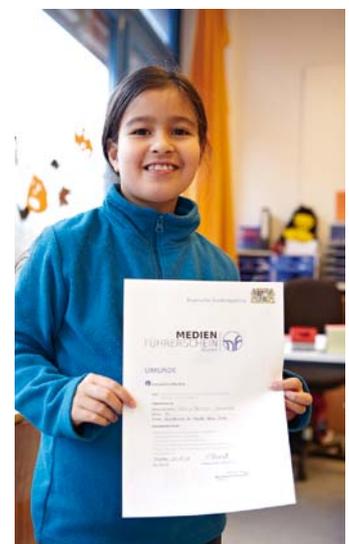
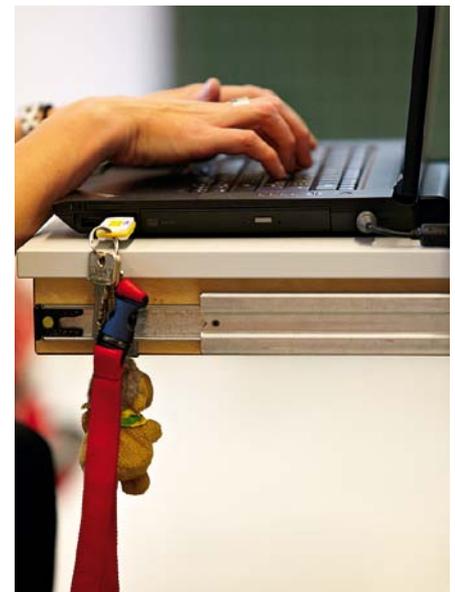
dass die Eltern so ein Spiel einfach wegsperren sollten. Außer dem Suchaspekt werden auch die möglichen Folgen von gewalthaltigen Kampfspielen thematisiert. Das Motiv dafür ist vielen Schülern klar (»Man fühlt sich stark!«), die Konsequenzen dagegen nicht. Erst allmählich kommen sie darauf zu sprechen: »Man macht es vielleicht nach und dann wird man so aggressiv«, mutmaßt ein Neunjähriger. Noch weiter geht sein Mitschüler, der bekennt: »Da bekomme ich Angst und Alpträume. Die Bilder gehen mir dann nicht mehr aus dem Kopf.«

Diese Erfahrungen greift Zimmek auf, um auf die Notwendigkeit von Regeln im Umgang mit Computerspielen hinzuweisen wie die Vereinbarung von Spielzeiten mit den Eltern oder das Achten auf die Altersfreigabe. Über Regeln haben sich die meisten Kinder bisher offenbar keine Gedanken gemacht, egal, um welches Medium es geht. Nun halten sie stolz eine Urkunde in der Hand und haben gelernt, dass die Datenautobahn genauso Gefahren birgt wie der tägliche Verkehr. ┘

Lebensnaher Unterricht



»Alles nur ein Spiel?« Nein. Es gilt, Chancen und Risiken im Umgang mit Computerspielen zu erkennen. Das lernen die Kinder, wenn der Medienführerschein Bayern auf dem Stundenplan steht.



IM NETZ GEMOBBT — ABER AUCH BERATEN

Gewalt und Agression unter Jugendlichen verlagert sich zunehmend ins Internet. Cybermobbing tut weh: Doch nur wenige Opfer reden mit Eltern oder Lehrern darüber. Hilfe finden sie u.a. im Netz.

TEXT Catarina Katzer



Die Vernetzung verschiedener technologischer Equipments miteinander, wie Foto- oder Video-

Handys mit Internetkommunikation (z.B. Chatrooms, Soziale Netzwerke, YouTube), bietet ideale Möglichkeiten für neue Gewaltphänomene: Untersuchungen zeigen, dass sich Formen von verbalem und psychischem Mobbing, also die gezielte Schädigung einer Person über einen längeren Zeitraum hinweg, vom Klassenraum oder Schulhof weg zunehmend ins Internet verlagern. Dazu zählt auch das soziale Ausschließen von Jugendlichen aus SchülerVZ, Facebook-Gruppen oder Chat-Cliquen. Man spricht hier von Cyberbullying bzw. Cybermobbing. Auch in Deutschland belegen Studien, dass zwischen fünf Prozent (z.B. massive Bedrohungen/Erpressungen) und 25 Prozent (Verleumdungen, Gerüchte, Lügen etc.) aller Jugendlichen zwischen 10 und 18 Jahren mehrmals im Monat bis täglich Opfer von Cybermobbing werden. Insgesamt berichten mehr als 40 Prozent dieser Altersgruppe, Cybermobbing bereits erlebt zu haben.

Cybermobbing tut weh. Ein Drittel der Opfer fühlen sich laut Untersuchungen in der akuten Situation stark belastet und 25% haben das Erlebnis nach längerer Zeit

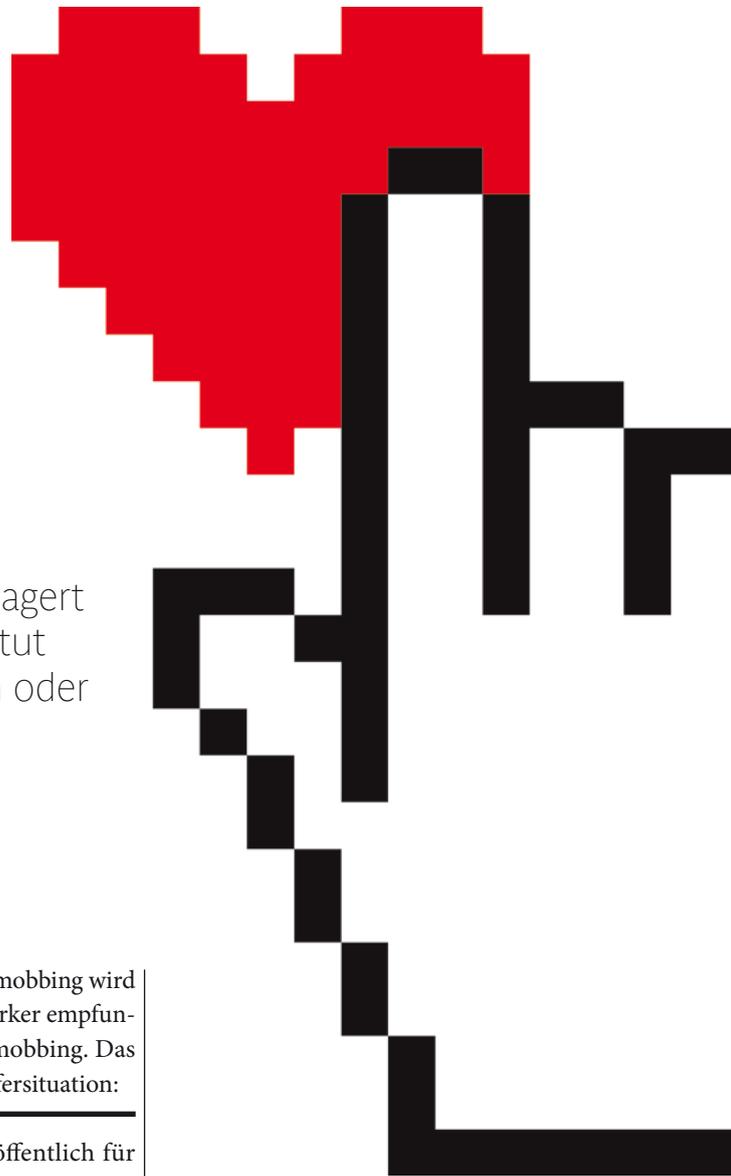
noch nicht vergessen. Cybermobbing wird von den Opfern zum Teil stärker empfunden als traditionelles Schulmobbing. Das liegt an der veränderten Opfersituation:

- 1| Cybermobbing ist öffentlich für Hunderttausende sichtbar, auch für Lehrer, Freunde, Eltern usw. (z.B. 2,5 Mio SchülerVZ-User).
- 2| Cybermobbing ist endlos. Was einmal an Gemeinheiten oder peinlichen Bildern im Netz steht, bleibt drin – ein Leben lang.
- 3| Es existiert für die Cyberopfer kein Schutzraum mehr, die Täter kommen direkt ins Kinderzimmer.

Cybermobbing, bei dem Fotos oder Videoclips, die Jugendliche in peinlichen oder intimen Situationen zeigen und über soziale Netzwerke oder Videoplattformen verbreitet werden, ist besonders dramatisch. Dazu gehören auch das Verändern von Fotos (der Kopf eines Jugendlichen wird in ein sexuelles Setting integriert), das Faken ganzer Profile in sozialen Netzwerken oder so genannte Hassgruppen, die in Facebook & Co entstehen und gegen eine andere Person gezielt vorgehen. Zu beachten ist: Bei all diesen Cybermobbing-Aktionen handelt es sich gemäß dem deutschen

Strafgesetzbuch (StGB) um Straftaten, z.B. »Ehrschutzdelikte« wie üble Nachrede, Gerüchte und Verleumdungen. Geahndet werden können aber auch eine Fotomontage oder das Veröffentlichen von peinlichen Fotos ohne Zustimmung des Gezeigten (Recht am eigenen Bild).

Doch nur wenige Opfer reden mit Eltern oder Lehrern über Cybermobbing. Gründe sind: Angst vor den Tätern, Schamgefühl oder Befürchtungen, die Eltern könnten die Internetnutzung verbieten. Häufig nutzen Opfer den Schutz des Internets, um über Cybermobbing zu reden. Online-Angebote wie eine erste Hilfe durch einen Austausch mit gleichaltrigen Ratsgebern (z.B. www.juuuport.de), aber auch eine intensive psychologische Beratung über das Netz werden immer wichtiger. Cybermobber und Schulmobber auf der einen Seite bzw. Cyberopfer und Scholopfer auf der anderen stammen zum Großteil



aus demselben Personenkreis. Mobber bleiben Mobber, und Opfer behalten ihre Opferrolle bei. Allerdings wird auch ein in der Schule unauffälliger Jugendlicher zum Cybermobber. Dabei spielen folgende Faktoren eine Rolle: Die Hemmschwelle, aggressiv zu sein, ist

im Internet niedriger als »face to face«. Die Empathie für Opfer im Cyberspace ist geringer als die für Scholopfer. Das Gefühl für eigenes straffälliges Verhalten im Internet fehlt. Häufige Motive von Cybermobbing sind Spaß, Unterhaltung, Wettbewerb, Trophäenjagd (Wer hat das brutalste Video oder das peinlichste Foto eines Mitschülers?) oder Langeweile.

Bei den Risikofaktoren, die eine Täterschaft erhöhen, zeigt sich für Deutschland, dass Cybermobbing ein überwiegend männliches Verhalten darstellt, wobei Mädchen aufholen. Auch spielt eine problematische Eltern-Kind-Beziehung eine Rolle. Gegen gesellschaftliche Normen zu verstoßen (z.B. rechtsradikale Chats besuchen), schulisches Problemverhalten (Schule schwänzen), rechtliche Vergehen (z.B. Diebstahl) und eine starke Gewaltbefürwortung lassen sich ebenfalls als bedeutsame Risikofaktoren nennen. Außerdem sind wiederholte Cybermobber stärker in richtige »Cybercliquen« eingebunden als Gelegenheitstäter.

Bei den Opfern zeigten sich Unbeliebtheit, Außenseitertum und eine geringe Selbstachtung als wichtige Risikofaktoren. Auch bringen sich Opfer von Cybermobbing oft in Situationen, die die Opferwerdung fördern wie das Aufsuchen solcher

Für Cyberopfer gibt es keinen Schutzraum mehr. Häufige Motive für Täter sind Spaß, Unterhaltung, Wettbewerb und Trophäenjagd oder Langeweile.

Orte im Internet, die zu Aggression regelrecht auffordern (z.B. Bösetaten-Chatrooms). Dies kann eine Reaktion auf das überprotektive Verhalten der Eltern sein (viele Verbote). Es deutet aber auch auf einen Zusammenhang zwischen Opfersein und dissozialem Verhalten hin. Auch ist bei einigen Opfern selbst Cybermobbingverhalten nachweisbar: Dies kann als Folge eigener Mobbing Erfahrungen und als ein »sich wehren« gedeutet werden. Mobbing Erfahrungen können aber auch die Folge einer eigenen Täterschaft sein.

Bildung & Erziehung benötigen ein Präventionsmanagement, das sich mit allen Akteuren, die in der Jugendarbeit tätig sind, befasst. Gefahren sind bekannt zu machen, aber der Nutzen nicht zu vernachlässigen (z.B. Multiplikatoren-Ausbildung für Eltern, Lehrer, Kriminalbeamte, Jugendrichter, soziale Einrichtungen und Behörden wie Jugendämter). Ein erhöhter Aufklärungsbedarf besteht auch bei den Jugendlichen. Klar muss allen Beteiligten sein: Cybermobbing ist nicht hinzunehmen, sondern muss bei der Polizei gemeldet werden. Eine stärkere Sensibilisierung der Jugendlichen wird erreicht, wenn die Aufklärung von Schülern für Schüler praktiziert wird, indem Jugendliche als »Internetcoaches« fungieren.

Die Medienkompetenz Ausbildung in der Schule sollte stärker Medienwirkungen thematisieren und die Internetkommunikation in den Schulunterricht einbinden (z.B. Wissenswettbewerbe über Facebook). Eine gezielte Gewaltprävention in der Schule muss den Cyberspace und somit Medienwissen mit einbeziehen. Die Reformierung der Lehrerfortbildung und Medienerziehung in der Schule sollten angedacht werden. Für Politik, Justiz und Gesellschaft gilt es, Lösungsansätze für die Bekämpfung von Gefahren im Internet zu entwickeln (weitere Infos unter www.buendnis-gegen-cybermobbing.de). ┘



BLM-Präsident Siegfried Schneider

ZENTRALE MEDIENANSTALT KEIN GEWINN

Einen Schulterschluss der Landesmedienanstalten bei klarer Beachtung der Länderkompetenz fordert der neue BLM-Präsident Siegfried Schneider. Angesichts der veränderten Medienlandschaft kommen auf die Regulierung neue Herausforderungen wie Netzpolitik oder Social Media zu. Für die BLM ist außerdem die Finanzierung des Lokal-TV ein zentrales Thema.

INTERVIEW Helmut van Rinsum | FOTOGRAFIE Matthias Haslauer



Zur Person

Siegfried Schneider ist seit 1. Oktober 2011 Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien. Zuvor leitete der 55-Jährige als Staatsminister die Bayerische Staatskanzlei (2008–2011) und davor war er drei Jahre lang Kultusminister in Bayern. Bevor er in die Politik ging, unterrichtete Schneider 14 Jahre lang an bayerischen Grund- und Hauptschulen.

Tendenz: Herr Schneider, wenn man Ihren Namen in Facebook eingibt, taucht eine provisorische Seite auf, die ein paar knappe Angaben zu Ihrer Person aus Wikipedia enthält. Das zeigt zweierlei: Dass im Netz Informationen einfach weitergereicht werden und dass Sie keinen eigenen Facebook-Account pflegen.

Schneider: Ein Facebook-Account ist für mich sinnvoll, wenn ich ihn auch wirklich selbst pflegen kann. Nur dann kann er wirklich glaubwürdig sein. Diese Zeit hatte ich bisher leider nicht. Ich möchte keinen Ghostwriter, der für mich diese Aufgabe erledigt. Allerdings habe ich in die Wege geleitet, dass sich die BLM intensiv mit Social Media auseinandersetzt. Deshalb planen wir für die BLM einen eigenen Facebook-Auftritt, der demnächst starten soll und von unserem Haus authentisch gepflegt wird.

Viele Manager nutzen Facebook auch zum Networking. Wie pflegen Sie denn Ihr Netzwerk?

Das Telefon ist für mich nach wie vor sehr wichtig, aber natürlich auch SMS und E-Mail. Aber entscheidend bleibt für mich die persönliche Begegnung. Trotz aller digitalen Möglichkeiten ist es wichtig, dass man sich hin und wieder trifft und austauscht.

Die vernetzte mobile Gesellschaft birgt neben vielen Vorteilen auch Risiken. Sie haben zur Eröffnung der Medientage München auf Probleme beim Datenschutz und Verletzungen von Persönlichkeitsrechten hingewiesen. Stellt sich die Frage, was die BLM denn da tun kann?

Wir haben verschiedene medienpädagogische Angebote für Schulen, darunter den Medienführerschein Bayern. Die Unterrichtsmodule für die 6. und 7. Klassen sind gerade gestartet, für die 3. und 4. Klassen gibt es schon länger Material. Der Medienführerschein widmet sich u.a. den Fragen: Wie gehe ich mit meinen Daten um? Was gebe ich in sozialen Netzwerken von mir preis? Wie kann ich meine Freunde informieren, ohne die ganze

Welt teilhaben zu lassen? Diese Fragen sind Schwerpunkte in der medienpädagogischen Prävention. Da ist die Stiftung Medienpädagogik der BLM, gemeinsam mit der Staatskanzlei und dem Kultusministerium, ein starker Partner der Schulen.

Das ist die eine Seite, die einen vernünftigen Umgang mit den neuen Medien lehrt. Auf der anderen Seite agieren die großen internationalen Medienkonzerne wie Facebook oder Google. Stößt eine Einrichtung wie die BLM nicht an ihre Grenzen, wenn sie auf bestimmte Entwicklungen Einfluss nehmen will?

Wir würden an unsere Grenzen stoßen, wenn wir glaubten, wir könnten alleine agieren. Wir sind aber nur eine Stimme in einem Gesamtkonzert. Da sind beispielsweise noch die Datenschutzbeauftragten von Bund und Ländern, die Ministerien, aber auch die BLM als Mittler zum Bürger.

Trotzdem: Wäre eine bundesweite Medienanstalt angesichts der globalen Herausforderungen nicht schlagkräftiger?

Es ist eine Frage der Organisation. Wir haben Kommissionen, in denen sich die Landesmedienanstalten zusammengeschlossen haben, beispielsweise bei Zulassungen, Medienkonzentration oder im Jugendmedienschutz. Ich sehe keinen Gewinn, wenn hier eine singuläre Einrichtung auftreten würde und plädiere deshalb für einen Schulterschluss bei klarer Beachtung der Länderkompetenz. Es gibt außerdem viele andere Felder, in denen eine zentrale Einheit geradezu schädlich wäre, z.B. beim →



BERICHTERSTATTUNG IM LOKAL-TV GEHÖRT ZUM GRUNDVER- SORGUNGS-AUFTRAG

Lokalradio. Wir haben in Bayern über 80 zugelassene private Radiosender. Wenn dies über Berlin für ganz Deutschland geregelt werden müsste, hätten wir sicher eine andere Situation als heute.

Die Aufgaben haben sich geändert: Bislang war die BLM stark damit beschäftigt, TV und Radiosender zu lizenzieren. Jetzt geht es darum, sich zu überlegen, wie man mit Playern wie Netflix oder Google TV umgeht...

Die BLM hat nicht nur den Auftrag der Lizenzierung, sondern auch den der Förderung. Im Unterschied zu anderen Ländern sind wir auch Träger der privaten Rundfunkangebote. Deshalb unterstützen wir die Sender in der Qualitätsdiskussion, in der Weiterentwicklung ihrer Programme. Richtig ist aber auch: Das Thema Lizenzierung hat nicht mehr die Dominanz wie früher. In unserer digitalen Welt ist die Frequenz nicht mehr das rare Gut, das es einmal war. Jetzt drängen Fragen der Regulierung, der Werbung, des Jugendschutzes und der Medienpädagogik stärker in den Vordergrund. Künftig werden wir uns außerdem stärker mit Themen wie Netzpolitik, Social Media und Online-Games auseinandersetzen. Keiner weiß wirklich, wohin die Reise geht. Das ist das Schwierige, aber auch das Spannende an meiner neuen Aufgabe als Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien.

Die BLM muss sich also nicht neu positionieren?

Ich denke, bei denjenigen, die sich mit Medienpolitik beschäftigen, hat die BLM einen guten Namen. Ich konnte in den ersten Wochen in meinem neuen Amt die Erfahrung machen, dass ich hier exzellente Mitarbeiter habe, deren Urteil und Leistungsfähigkeit unter den Rundfunkveranstaltern und bei den anderen Landesmedienanstalten sehr geschätzt wird. Wir waren bei vielen Entwicklungen Vorreiter. Wir haben z.B. das Thema digitales Radio vorangetrieben: Jetzt ist nicht nur der bundesweite DAB-plus-Start erfolgt. Auch landesweite und lokale Digitalradioprogramme sind bereits im neuen Standard auf Sendung.

Ein richtiger Hit scheint der erneute digitale Radioanlauf aber noch nicht geworden zu sein.

Doch, ich glaube, dass wir gut gestartet sind. Viel hängt jetzt davon ab, ob sich die DAB-plus-Empfänger am Markt durchsetzen. Jetzt sind die Hersteller, die Autoindustrie und der Handel gefordert. Der Nachteil von DAB, wenn man es so ausdrücken kann, ist einfach auch die gute Qualität von UKW. Der Druck ist nicht so groß, dass ich als Hörer meine Geräte austauschen muss. Es wird deshalb nur durch eine sukzessive Marktdurchdringung gehen. Und die wird nicht von heute auf morgen passieren.

Eines Ihrer Schwerpunktthemen ist die Finanzierung von Lokal TV. Welche Schritte konnten Sie hier schon in die Wege leiten?

Wir sind uns einig, dass sich regionales Fernsehen nicht alleine über Werbung finanzieren kann. Es handelt sich bei der lokalen/regionalen Berichterstattung aber um ein Stück Grundversorgungsauftrag. Deshalb werbe ich dafür, dass ein Teil der Kosten für diese Sender übernommen wird. Ich habe die positive Rückmeldung der Staatskanzlei, in die Infrastrukturförderung einzusteigen, vor allem in die Satellitenförderung. Das hätte den Vorteil, dass regionale und lokale TV-Sender mehr Reichweite generieren könnten und damit mehr Werbeeinnahmen. Derzeit finden dazu intensive Gespräche statt. Ich erwarte hier für die nächsten Monate entsprechende Beschlüsse.

Und wie könnte man den privaten Hörfunk stärken? Ihr Vorgänger hatte sich dafür ausgesprochen, die Werbezeiten für den öffentlich-rechtlichen Hörfunk zu vereinheitlichen.

Aus unserer Sicht wäre es am besten, wenn alle dem Beispiel des NDR folgen würden. Dort darf nur in einem Radioprogramm geworben werden, und das lediglich 60 Minuten. Beim Bayerischen Rundfunk sind es fünf Programme mit insgesamt 128 Minuten. In diesem Zusammenhang gab es schon ein Gespräch mit dem BR-Intendanten. Ich könnte mir vorstellen, dass der BR mit einer Art freiwilligen Selbstbeschränkung gut leben könnte.

Sie haben als neuer BLM-Präsident die Medientage München vermutlich anders wahrgenommen als früher. Sind Sie zufrieden mit der Veranstaltung?

Die Besucherzahlen waren gut: Das zeigt, dass die Medientage mit ihren Inhalten richtig auf die Veränderung der Medienlandschaft reagiert haben. Dass wir uns der digitalen Welt weiter öffnen müssen, steht für mich außer Frage. Das große Plus der Medientage ist die Abdeckung der Medienvielfalt – vom Printbereich bis hin zu Social Media. Das sollten wir beibehalten. ─

MELDUNGEN

Medienpädagogisches Referentennetzwerk Bayern

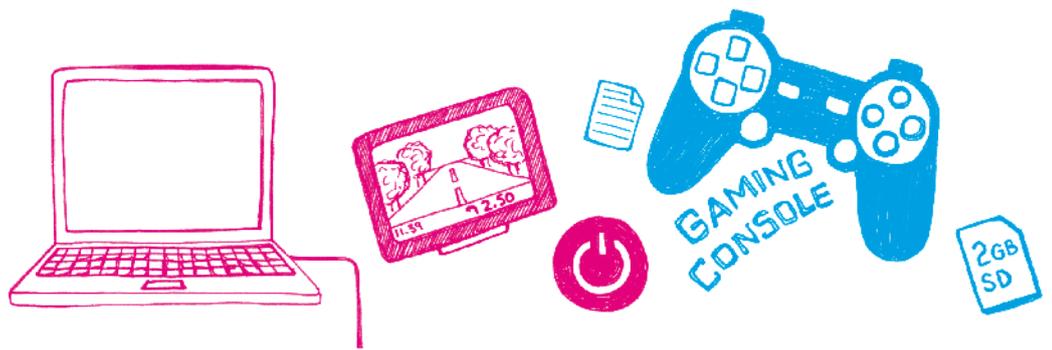
Die Stiftung Medienpädagogik Bayern baut derzeit ein medienpädagogisches Referentennetzwerk auf. Ziel ist es, Institutionen wie Kindertagesstätten, Schulen, Familienzentren oder Elternvereine bei medienpädagogischen Informationsveranstaltungen für Eltern zu unterstützen und kostenfrei Referenten zur Verfügung zu stellen. Dadurch soll die Reichweite der Elternarbeit erhöht werden. Medienpädagogisch vorgebildete Referenten erhalten eine Qualifikation durch die Stiftung, um eine fachkundige, ausgewogene Vermittlung medienpädagogischer Themen zu gewährleisten.

Gigabit statt megabit?

Den »medialen Einfluss auf die Gesundheit von Kindern und Jugendlichen« thematisierte die 17. Fachtagung des Forums Medienpädagogik am 27. Oktober in der BLM. Dabei ging es einerseits um Zusammenhänge zwischen intensiver Mediennutzung und Gesundheitsrisiken. Andererseits wurden aber auch gesundheitsfördernde Aspekte wie z.B. Beratungsangebote im Internet angesprochen. Das Handout und die Präsentationen können über www.blm.de abgerufen werden.

Praktische Medienarbeit

Interaktive Bilderbücher oder witzige Zeichentrickfilme gestalten – das sind Beispiele praktischer Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen, die im Mittelpunkt der »Fortbildung Medienkompetenz für angehende Erzieherinnen und Erzieher« standen. Dazu hatte die BLM im Oktober rund 90 Studierende der Fachakademie für Sozialpädagogik Deggendorf eingeladen. Die Erzieher sollen so in ihrem Berufsalltag die Medienkompetenz von Kindergarten-, Hort- und Heimkindern besser fördern können. Mehr unter www.blm.de.



Einblicke in Ego-Shooter, Social Games & mobile Spiele

Lehrkräfte entdecken digitale Spielwelten



Für ihre Schüler gehören Browser-, Rollen- und Konsolenspiele zum Alltag. Die Lehrkräfte jedoch kennen die digitalen Spielwelten häufig noch nicht so gut. Um einen Einblick in diese Welten zu vermitteln, hatte die Stiftung Medienpädagogik Bayern die medienpädagogisch-informativ-technischen Beratungslehrkräfte am 8. November 2011 in die Bayerische Landeszentrale für neue Medien eingeladen.

Nach einer theoretischen Einführung konnten die Pädagogen digitale Spiele in der Praxis testen: Nicht nur populäre Ego-Shooter, Browser-, Social- und Mobile-Games wurden live getestet, sondern auch das Online-Rollenspiel »World of Warcraft«. Denn um einen kompetenten Umgang mit Computerspielen vermitteln zu können, ist eigene Spielerfahrung unerlässlich – so der Tenor der Veranstaltung. BLM-Präsident Siegfried Schneider, Vorsitzender des Stiftungsrats der Stiftung Medienpädagogik Bayern, betonte in seiner Begrüßung, dass

Kinder und Jugendliche zwar einen Expertenstatus in spielerischen und technischen Fragestellungen entwickelt hätten. Im Hinblick auf Gefahrenpotenziale bräuchten sie jedoch auf jeden Fall die Unterstützung von Eltern und Lehrern.

Diese Unterstützung können sie u.a. durch die MIBs bekommen, die zur Fortbildung und zur individuellen Beratung von Lehrkräften zur

Filmadaptionen etc.) gab Sebastian Ring vom JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Sein Resümee: »Die Vielfalt und die Chancen digitaler Spiele müssen (...) noch viel stärker in der Schule Beachtung finden. Ziel pädagogischer Anstrengung ist es natürlich auch, Risiken zu vermeiden. Aber die Stärkung von Kompetenzen und das Recht auf Spiel dürfen dabei nicht vergessen werden.« Problematische Aspekte aus medienpädagogischer Perspektive erläuterte Verena Weigand, stellvertretende Vorsitzende des Stiftungsvorstands der Stiftung Medienpädagogik. Gerade die niederschweligen Bezahlmöglichkeiten, wie der Kauf per SMS, könnten für viele Kinder und Jugendliche leicht zur Kosten- und Schuldenfalle werden. Direkten Einfluss auf Schule und Familie hätten vor allem auch die Spielergemeinschaften: Schularbeiten oder ein gemeinsames Abendessen könnten schnell mal mit dem Termin einer »großen Schlacht« mit der eigenen Gilde kollidieren. ┘



Auf Entdeckungstour in den digitalen Spielwelten

Verfügung stehen. Einen Überblick über die Bandbreite der Game-Genres und deren Vernetzung in der Medienwelt (soziale Netzwerke,



TEXT Bettina Pregel



München – Neue Gesichter – neue Trends– neue Technologien bei den 25. Medientagen

München: Erstmals moderierte Roland Tichy die Eröffnungsrunde mit neuen Gesichtern wie Ulrich Wilhelm (BR) oder Staatsminister Dr. Marcel Huber. Selbst die »digital immigrants« sind bereits in der vernetzten Welt zuhause, wie der Politiker Dr. Heiner Geißler zeigte, der auf dem Content-Gipfel das Internet als Informationsplattform würdigte, die eine »neue Ära der Aufklärung« schaffe. Breitbandige Online-Anschlüsse, Smartphones und Tablet-PCs ermöglichen eine veränderte Mediennutzung, mehr Partizipation

25. Medientage München mit 6000 Teilnehmern



DIE BRANCHE FORDERT
»EINHEITLICHE SPIELREGELN«



- 1| Mediengipfel: Roland Tichy mit Anke Schäferkordt und Andreas Bartels
- 2| Lebhaft: Esther Saoub vom SWR.
- 3| Zu den 25. MTM gab's ein Feuerwerk.
- 4| Steil nach oben: ein Branchenorakel?
- 5| Mathias Minten von Grey auf einem Werbungs-Panel.

- 6| Das Internet läutet für Dr. Heiner Geißler (hier mit Dr. Wolfram Weimer) eine »neue Ära der Aufklärung« ein.
- 7| Siegfried Schneider begrüßte als neuer BLM-Präsident die Besucher auf den Medientagen.



8 | Kongressalltag: Hostessen weisen den Weg.

9 | Immer informiert via Tablet-PC oder Smartphone.

10 | Der Münchner Justizpalast: Dort trifft sich die Branche am Abend.

11 | Durchblick in 3D-Optik: Auf der Messe der MTM lernen die Besucher die Technikwelt kennen.

12 | Blogger Daniel Fiene kennt sich gut mit sozialen Netzwerken aus.

13 | Prominent besetzte Runde über den Polittalk mit (v. l.) Sabine Christiansen, Michel Friedman und Claus Strunz.



Chancengleichheit von nationalen und internationalen Konzernen im globalen Wettbewerb. Neu reguliert werden müssten außerdem auch die Bereiche Datenschutz, Medienkonzentrations- und Urheberrecht. Diese Forderungen an die Medienpolitik gehören zu den zentralen Ergebnissen des dreitägigen Kongresses, den 2011 mehr als 6.000 Teilnehmer besuchten. Während in den rund 90 Veranstaltungen über die künftige Entwicklung mit ihren Chancen und Risiken debattiert wurde, zeigten Unternehmen

aus der Kommunikationsindustrie auf der begleitenden Medienmesse, wie die neue Welt aussieht und wie stark sich dadurch auch das Arbeits- und Privatleben verändern wird. Überlassen wir die Gestaltung des digitalen Wandels nicht allein den kommerziellen Global Playern wie Apple, Google, Facebook oder Twitter, mahnte Thomas Krüger, Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung, beim Content-Gipfel: »Hier gewinnen Quasi-Monopole die Oberhand mit einem Geschäftsmodell, das darauf setzt, sich möglichst umfangreich die Daten von möglichst vielen Nutzern und deren Kontakten einzuverleiben und diese mit möglichst wenig Transparenz und Beeinflussbarkeit zu verarbeiten und möglichst teuer weiterzugeben. Anstatt uns um die Rückgewinnung unserer digitalen Mündigkeit zu kümmern, verlieren wir uns in Deutschland in Gefechten zwischen privaten Medienunternehmen und dem öffentlich-rechtlichen Rundfunk.«

der Nutzer und eine zielgruppengenaue Verteilung der Inhalte. Unter dem Motto »Mobil – local – social – Dreiklang der vernetzten Gesellschaft« diskutierten Vertreter aus Politik, Medienwirtschaft und Medienforschung die Konsequenzen aus dieser Entwicklung. Die Medienunternehmen können von neuen Geschäftsmodellen profitieren, brauchen dafür aber nicht nur attraktive Inhalte, sondern vor allem auch »einheitliche Spielregeln«, so die Forderung von Andreas Bartl (ProSieben-Sat.1). Dabei geht es nicht nur um gleiche Rahmenbedingungen für die Fernseh- und Online-Welt, sondern auch um die



14 + 15 | Neue Gesichter auf dem Mediengipfel: Moderator Roland Tichy, Ulrich Wilhelm (BR), Staatsminister Dr. Marcel Huber, Dr. Paul Bernhard Kallen (Burda) und Markus Schächter (ZDF).

NACHRICHTEN

Noch keine Gottschalk-Nachfolge

Den Abschied von »Wetten dass?«-Moderator Thomas Gottschalk verfolgten am 3. Dezember 2011 knapp 15 Millionen Zuschauer – das ist seit 2005 die beste Quote für die Live-Show. Ein Nachfolger für Gottschalk ist indes noch nicht gefunden. Auch wenn Gottschalk mit dem scherzhaften Angebot an Günther Jauch, die Moderation zu übernehmen, die Quoten des RTL-Jahresrückblicks von Jauch hochgetrieben hatte.

Kerner geht, Schmidt kommt

Harald Schmidt wird bei Sat.1 ab Januar 2012 dreimal die Woche auf Sendung sein, während Kerner seinen Ausstieg angekündigt hat. Die letzte Folge seiner Show war Mitte Dezember zu sehen. Insgesamt setzt Sat.1 im neuen Jahr erneut auf deutsche TV-Movies. Zum Fiction-Programm gehören u.a. »Die Rache der Wanderhure« und »Forever old«.



40 Jahre Tatort – eine sichere Quotenbank. Das Berliner Tatort-Team ermittelt noch nicht so lange.

September bis November: Herbstfolge

RTL bleibt Marktführer

TV-MARKTANTEILE

1.09.–30.11.2011	BRD	BAYERN
RTL	14,6	11,5
ARD Dritte	12,0	12,1
ARD	11,7	12,4
ZDF	11,7	12,3
SAT.1	10,4	9,6
PRO 7	6,6	6,6
VOX	5,6	5,7
KABEL 1	4,2	3,8
RTL II	3,7	3,1
Super RTL	2,2	2,4
KI.KA	1,4	1,4
TELE 5	1,1	1,0
Phoenix	1,0	1,2
N 24	1,0	1,3
3SAT	0,9	1,2
N-TV	0,9	1,0
SPORT1	0,9	0,8
Nickelodeon	0,8	0,8
DMAX	0,7	0,8
arte	0,7	1,0
Eurosport	0,6	0,5

Mo–So, 3.00–3.00 Uhr; Basis: Zuschauer ab 3 Jahren in allen TV-Haushalten in der BRD und Bayern im Vergleich (in Prozent)

Für die RTL-Sendergruppe fiel der Start in die neue TV-Saison im Herbst erfreulich aus: RTL bleibt zwischen September und November weiterhin Marktführer, während das Erste und das ZDF mit dem dritten und vierten Platz vorlieb nehmen müssen.

Das erste Programm der ARD hatte gleich im September mit 11,8 Prozent ein Ergebnis zu verkraften, das nur knapp unter dem Minusrekord von Oktober 2010 (11,9 Prozent) liegt. Selbst die Dritten Programme der ARD lagen in den Einzelauswertungen von September bis November (vgl. Tabelle ganz rechts) 0,1 Prozent vor dem Ersten und sicherten sich mit zwölf Prozent Marktanteil in der Gesamtstatistik den zweiten Platz hinter dem Marktführer RTL, der mit 14,6 Prozent einen saten Vorsprung erzielte. Das Zweite Deutsche Fernsehen teilt sich mit der ARD den dritten Platz (11,7 %) – mit gut einem Prozent Vorsprung

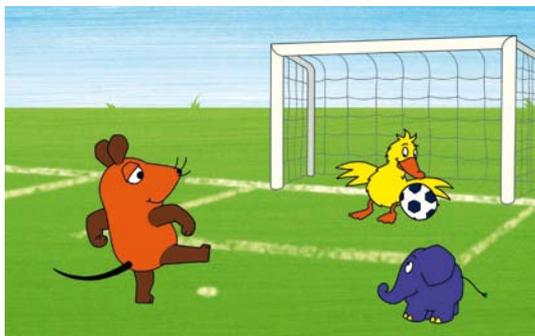
vor Sat.1 (10,4 %). Offenbar hat sich der TV-Movie-Kurs von SAT.1, der auch 2012 fortgesetzt wird, bewährt. Seinen mit größten Erfolg feierte der Sender 2011 mit »Der Wanderhure«, die dieses Jahr als »Rache der Wanderhure« wieder auf den Bildschirm zurückkehrt (vgl. Meldungen links).

Die ARD hingegen punktet im Fiction-Bereich in den Programmhits mit dem »Tatort«, der es gleich sechs Mal unter die Top 20 geschafft hat. Auch nach 40 Jahren Ermittlerarbeit im »Tatort« ist der Sonntagabend-Krimi eine sichere Bank für die ARD, während das Zweite Deutsche Fernsehen um seine sichere Bank »Wetten dass?...« nach Thomas Gottschalks Abgang nun erst einmal ringen muss. Die Nachfolgefrage ist noch nicht geklärt. Angesichts des fulminanten Abschieds des Entertainers mit knapp 15 Millionen Zuschauern dürfte sich jeder andere anfangs schwer tun. Es

bleibt also spannend! Das Jahresergebnis des ZDF könnte durch die Dezember-Show zwar noch einmal nach oben getrieben werden, aber 2012 wird dann die ARD mit Gottschalks Live-Show punkten können. In der Quotenübersicht nach Zielgruppen bleibt alles beim Alten: ProSieben, das viel amerikanische Film- und Serienware bietet, aber auch beispielsweise mit der Castingshow »The Voice« Erfolge feiert, hat bei den 14- bis 29-Jährigen die Nase vorn (21,1 Prozent) mit einem leichten Vorsprung vor RTL (20,5 %). Die älteren Zuschauer ab 50 Jahren sind treue ARD- und ZDF-Zuschauer, und den Kindern gefällt das Super RTL-Programm am besten (21,9 %). Der Sender erzielt im Quotenvergleich fast fünf Prozentpunkte mehr als der krisengeschüttelte ARD-/ZDF-Kinderkanal. Wettbewerber Nickelodeon arbeitet sich mit 9,3 Prozent langsam an die Zehn-Prozent-Marke heran. ┘

September – November 2011

PROGRAMMHITS | ZUSCHAUER AB 3 JAHREN



Fußballübertragungen erreichen immer noch die Spitzenquoten. So platzierten sich einige Fußball-EM-Qualifikationsspiele zwischen September und November auf den ersten Plätzen. In die Programmhits ab 3 Jahren schafften es außer Sportereignissen und Nachrichten sonst nur noch der »Tatort« und die »Wetten dass...?«-Show.

					RW in Mio	MA in %
1	ZDF	ZDF SPORTEXtra: Fußball Deutschl. – Niederl.	Di	15.11.2011	12,84	39,3
2	ARD	Fußball-EM Qualifikation: Türkei – Deutschland	Fr	07.10.2011	11,54	35,8
3	ARD	Tatort: Zwischen den Ohren	So	18.09.2011	10,44	28,6
4	ZDF	ZDF SPORTEXtra: FB EM-Quali. Deutschl. – Belgien	Di	11.10.2011	10,24	34,0
5	ZDF	heute-journal	Di	15.11.2011	10,12	29,8
6	ZDF	ZDF SPORTEXtra: FB EM-Quali. Deutschl. – Österr.	Fr	02.09.2011	9,99	36,2
7	ZDF	Wetten, dass ...?	Sa	05.11.2011	9,95	32,2
8	ZDF	ZDF SPORTEXtra: Fußball Polen – Deutschland	Di	06.09.2011	9,78	32,8
9	ARD	Tatort: Das erste Opfer	So	09.10.2011	9,66	26,8
10	RTL	RTL Boxen: Der Kampf – V. Klitschko vs. T. Adamek	Sa	10.09.2011	9,54	45,0
11	ARD	Tatort: Der Tote im Nachtzug	So	20.11.2011	9,32	24,8
12	ARD	Tagesthemen	Fr	07.10.2011	9,16	27,9
13	ZDF	Wetten, dass ...?	Sa	08.10.2011	9,10	29,1
14	ARD	Tatort: Das schwarze Haus	So	16.10.2011	9,02	24,8
15	RTL	Wer wird Millionär? Prominenten-Special, Folge 23	Do	17.11.2011	8,82	31,2
16	ARD	Fußball-Länderspiel: Deutschland – Ukraine	Fr	11.11.2011	8,81	27,9
17	ARD	Tagesschau	So	18.09.2011	8,63	26,2
18	ARD	Tatort: Borowski und der coole Hund	So	06.11.2011	8,51	22,4
19	ARD	Sportschau live (Studio)	Fr	07.10.2011	8,48	28,2
20	ARD	Tatort: Ein ganz normaler Fall	So	27.11.2011	8,45	22,8

PROGRAMMHITS | ZUSCHAUER 14 – 49 JAHRE



Bohlens Castingshow, in der Supertalente gesucht werden, erreicht in der Zielgruppe von 14 bis 49 Jahren regelmäßig gute Einschaltquoten und punktet gleich zehn Mal unter den Top 20-Programmhits. In der Fiction-Schiene erzielten mit »Hangover« und »Transporter 3« noch zwei Action-Filme ein respektables Ergebnis.

					RW in Mio	MA in %
1	ZDF	ZDF SPORTEXtra: Fußball Deutschl. – Niederl.	Di	15.11.2011	4,58	33,6
2	RTL	Das Supertalent, Folge 3	Sa	24.09.2011	4,48	40,4
3	RTL	Das Supertalent, Folge 7	Sa	22.10.2011	4,40	37,7
4	ARD	Fußball-EM Qualifikation: Türkei – Deutschland	Fr	07.10.2011	4,39	34,7
5	RTL	RTL Boxen: Der Kampf – V. Klitschko vs. T. Adamek	Sa	10.09.2011	4,21	43,4
6	RTL	Das Supertalent, Folge 1	Fr	16.09.2011	4,17	36,5
7	RTL	Das Supertalent, Folge 8	Sa	29.10.2011	4,16	35,4
8	RTL	Das Supertalent, Folge 6	Sa	15.10.2011	4,12	35,7
9	PRO7	Hangover	So	04.09.2011	4,08	28,1
10	RTL	Das Supertalent, Folge 2	Sa	17.09.2011	4,05	37,4
11	RTL	Knowing – Die Zukunft endet jetzt	So	13.11.2011	3,99	25,8
12	RTL	Das Supertalent, Folge 11	Sa	19.11.2011	3,97	32,8
13	RTL	Transporter 3	So	23.10.2011	3,80	24,7
14	ZDF	heute-journal	Di	15.11.2011	3,68	25,9
15	RTL	Das Supertalent, Folge 4	Sa	01.10.2011	3,64	35,1
16	RTL	Das Supertalent, Folge 10	Sa	12.11.2011	3,64	30,2
17	RTL	Wer wird Millionär? Prominenten-Special, Folge 23	Do	17.11.2011	3,61	30,8
18	ARD	Tatort: Zwischen den Ohren	So	18.09.2011	3,59	23,0
19	RTL	Das Supertalent, Folge 9	Sa	05.11.2011	3,50	28,1
20	RTL	Bauer sucht Frau, Folge 2	Mo	24.10.2011	3,49	26,6

TV-MARKTANTEILE* | ZIELGRUPPEN

	Gesamt	3 – 13 J.	14 – 29 J.	30 – 49 J.	ab 50 J.
RTL	14,6	11,6	20,5	17,9	11,6
ARD Dritte	12,0	1,8	2,4	6,2	18,1
ARD Das Erste	11,7	3,7	3,8	7,0	16,6
ZDF	11,7	3,1	3,3	7,2	16,6
SAT.1	10,4	5,3	9,1	11,2	10,7
PRO7	6,6	9,2	21,1	8,8	2,1
VOX	5,6	2,6	6,7	7,4	4,6
KABEL 1	4,2	2,4	6,3	6,4	2,8
RTL II	3,7	2,8	6,3	5,2	2,3
Super RTL	2,2	21,9	2,7	2,2	0,6
KI.KA	1,4	16,7	1,4	1,3	0,4
TELE 5	1,1	0,4	0,7	1,4	1,0
Phoenix	1,0	0,1	0,5	1,1	1,1
N 24	1,0	0,2	1,3	1,3	0,7
3SAT	0,9	0,2	0,3	0,8	1,2
N-TV	0,9	0,2	0,8	1,1	0,9
SPORT1	0,9	0,4	0,8	0,9	0,9
Nickelodeon	0,8	9,3	1,5	0,6	0,1
DMAX	0,7	0,7	1,6	1,1	0,3
arte	0,7	0,2	0,4	0,7	0,8
Eurosport	0,6	0,2	0,3	0,4	0,7

TV-MARKTANTEILE* | JAHRESVERLAUF

	1. Quartal	2. Quartal	3. Quartal	September	Oktober	November
RTL	14,4	14,0	13,7	14,8	14,6	14,3
ARD Dritte	12,9	12,1	12,4	11,9	12,0	12,2
ZDF	13,0	11,7	11,7	11,4	11,7	11,9
ARD Das Erste	12,8	12,8	12,1	11,8	11,8	11,6
SAT.1	9,8	10,2	10,5	10,8	9,9	10,6
PRO7	5,7	6,5	6,2	6,5	6,8	6,5
VOX	5,4	5,6	5,7	5,7	5,5	5,6
KABEL 1	3,7	4,0	4,1	4,3	4,4	4,0
RTL II	3,4	3,6	3,7	3,6	3,7	3,7
Super RTL	2,2	2,2	2,2	2,1	2,2	2,2
KI.KA	1,3	1,3	1,3	1,3	1,4	1,5
Tele 5	0,9	1,0	1,1	1,1	1,1	1,0
3SAT	1,0	0,9	0,9	0,9	0,9	1,0
Phoenix	1,1	1,1	1,1	1,0	1,0	1,0
N-TV	1,1	1,0	1,0	0,9	0,9	0,9
N 24	1,1	1,1	1,0	1,0	1,0	0,9
SPORT1	0,8	0,9	0,9	1,0	0,8	0,8
Nickelodeon	0,8	0,8	0,9	0,7	0,8	0,8
DMAX	0,7	0,8	0,7	0,8	0,7	0,7
arte	0,7	0,8	0,8	0,7	0,7	0,7
Eurosport	0,7	0,8	0,8	0,7	0,5	0,5

* Mo–So, 3.00–3.00 Uhr; Basis: Zuschauer ab 3 Jahren in allen TV-Haushalten in der BRD (in Prozent)

MELDUNGEN

Lokalradios auf iPad

Seit Oktober steht unter dem Namen »Lokalradio HD« eine für das iPad optimierte App der bayrischen Lokalradios im App-Store zur Verfügung. Darüber kann ein beliebiges Lokalradioprogramm oder eine Liste mit Programmen angeklickt und gehört werden. Zusätzlich werden Programminfos zur Verfügung gestellt. Nähere Informationen unter www.blm.de.

Sky startet Sport-Nachrichtenkanal

Der Pay-TV-Spartensender »Sky Sport News HD« ist während der Medientage München 2011 auf Sendung gegangen, nachdem der Medienrat der BLM den Kanal am 13. Oktober genehmigt hatte. Der 24-Stunden-Kanal mit Neuigkeiten aus der Welt des Sports setzt im Kern auf einen 30minütigen Infoblock mit Sport-Berichterstattung. Mehr dazu unter www.blm.de.

Eyes & Ears Awards vergeben

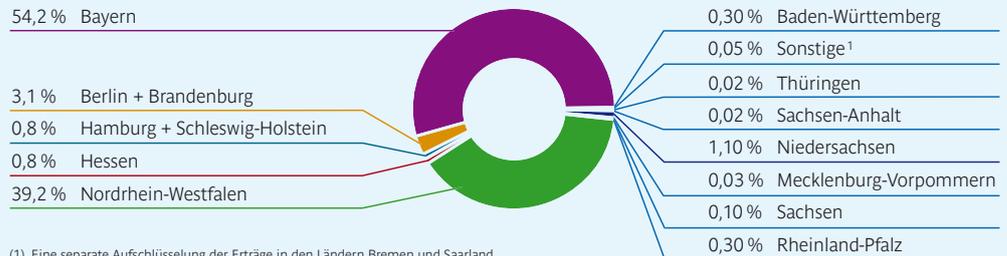
Zu den Preisträgern unter den 13. Internationalen Eyes & Ears Awards 2011 gehören auch Medienunternehmen mit Sitz in Bayern, darunter die ProSiebenSat.1 AG. Als beste Website eines Medien- und Kommunikationsunternehmens wurde www.sevenoneadfactory ausgezeichnet. Weitere Preisträger unter www.eeoffe.de.

Medienführerschein Bayern erweitert

Seit November gibt es neue Unterrichtseinheiten des Medienführerscheins Bayern für die 6. und 7. Klassen an Haupt- und Realschulen sowie Gymnasien. Außerdem können Lehrkräfte über die Website www.medienfuehrerschein.bayern.de nicht nur Materialien herunterladen, sondern auch medienpädagogische Projekte außerschulischer Partner für ihre Klassen finden (vgl. auch S. 20-23).

Erträge im Privat-TV nach Bundesländern 2010

(inkl. Teleshopping) in Prozent | Gesamtertrag Privat-TV: 7,581 Mrd. Euro



(1) Eine separate Aufschlüsselung der Erträge in den Ländern Bremen und Saarland ist wegen der geringen Fallzahl aus datenschutzrechtlichen Gründen nicht möglich.

Quelle: Wirtschaftliche Lage des Rundfunks 2010/11

Wirtschaftliche Lage des Rundfunks in Deutschland 2010/11

Bayern hat im privaten Rundfunk die Nase vorn

— **Die Werbekrise im privaten Rundfunk ist schneller überstanden als erwartet. Das Umsatzplus des Privatfernsehens beträgt für 2010 acht Prozent. Laut der Studie »Wirtschaftliche Lage des Rundfunks in Deutschland 2010/2011« erwirtschaftet Bayern rund 52 Prozent der Gesamterträge des privaten Rundfunks.**

Am höchsten im Ländervergleich ist auch Bayerns Anteil an der Gesamtbeschäftigung im privaten Rundfunk. 39 Prozent davon arbeiten bei bayerischen Radio- und TV-Sendern. Die von Goldmedia erhobene Studie wird alle zwei Jahre im Auftrag aller Landesmedienanstalten unter Federführung

der BLM herausgegeben. Die Ergebnisse zeigen, dass sich das Wachstum des privaten Rundfunks in Deutschland nach dem Einbruch im Krisenjahr 2009 weiter fortsetzt. Nach einem Umsatzplus von acht Prozent für 2010 erwartet die private TV-Branche für 2011 weiter steigende Umsatzzahlen von drei Prozent. Auch die kommerziellen Radios haben sich wieder erholt. Sie rechnen für 2011 mit einem moderaten Wachstum von zwei Prozent. Insgesamt erzielten die privaten Rundfunkveranstalter (Radio und Fernsehen mit Teleshopping) 2010 in Deutschland 8,23 Milliarden Euro (2009: 7,66 Mrd. Euro). Die Umsätze der pri-

vaten TV-Anbieter konzentrieren sich auf Bayern, Nordrhein-Westfalen und Berlin-Brandenburg, wobei die Erstgenannten zusammen über 90 Prozent der Gesamterlöse erzielen. Bayern und NRW profitieren vom Standort der beiden großen Sendergruppen in München und in Köln. Bayern, in dem mit Sky auch der größte deutsche Pay-TV-Anbieter seinen Sitz hat, ist dabei das Land mit dem insgesamt höchsten Ertragsanteil im Privat-TV (54,2 Prozent mit Teleshopping, vgl. Grafik), gefolgt von NRW (39,2%) sowie Berlin und Brandenburg (3,1%). Die Ergebnisse der Studie sind unter www.die-medienanstalten.de abzurufen. ┘

DAB+-Start landesweiter und regionaler Sender

— **Nachdem der BLM-Medienrat die Verbreitung von fünf landesweiten Radioprogrammen im DAB+-Standard genehmigt hat, sind Megaradio Bayern und rt.1 in the Mix bereits gestartet.**

Als Münchner Lokalprogramme wurden simulcast (analog und digital) Radio 2Day, Radio Gong 96,3 und Digital Classix aufgeschaltet. Die restlichen landesweiten Programme,

Antenne Bayern digital, Antenne Bayern info und Absolut Relax, werden im ersten Quartal 2012 starten. Die Genehmigung der beiden Antenne Bayern-Programme erfolgte unter der Bedingung, dass das DAB-Angebot Rock Antenne dann ebenfalls im neuen Standard verbreitet wird. Die fünf landesweiten Programme werden über den Frequenzblock 12 D ausgestrahlt.

Die Verbreitung der Lokalprogramme Radio 2Day, Digital Classix und Radio Gong 96,3 erfolgt über das regionale DAB-Netz München (Frequenzblock 11c). Die Ausstrahlung im neuen Standard bedeutet, dass diese Programme digital nur noch mit DAB+-Radiogeräten zu empfangen sind. Mehr Informationen dazu unter www.digitalradio.de oder www.blm.de. ┘

2012

6.–7.01. | KÖLN
Internationale Konferenz zum 50. Jahrestag des Deutschlandfunks
 Der Ort des Politischen in der digitalen Medienwelt
www.dradio.de

10.–13.01. | LAS VEGAS
2012 International CES
www.cesweb.org

31.01. | MÜNCHEN
Kick Off medienpuls-bayern
 Start der BLM-Veranstaltungsplattform
www.medienpuls-bayern.de

31.01.–2.02. | KARLSRUHE
Learntec. Lernen weltweit vernetzt
 20. Internationale Leitmesse und Kongress für professionelle Bildung, Lernen und IT
www.learntec.de

7.02. | MÜNCHEN
Safer Internet Day
 BLM-Veranstaltung zur Sicherheit im Netz
www.blm.de

7.02. | MÜNCHEN
Local Web Conference 2012
 Mobiles Internet u. Geolokalisierung
www.localwebconference.de

9.–10.02. | MÜNCHEN
Flimmern & Rauschen 2012
 Das Filmfest der jungen Szene
www.jff.de

9.–19.02. | BERLIN
Berlinale 2012
 62. Internationale Filmfestspiele
www.berlinale.de

14.02. | MÜNCHEN
Die App-Economy: Geschäftsmodelle im mobilen Öko-System
 Informationstag der Medientage München in Kooperation mit der KPMG
www.medientage.de

14.–18.02. | HANNOVER
didacta 2012
www.didacta-hannover.de

6.–10.03. | HANNOVER
CeBIT 2012
 Die CeBIT als Herz der digitalen Welt
www.cebit.de

8.–11.03. | KÖLN
Festival Großes Fernsehen
 Präsentation nationaler und internationaler TV-Produktionen im Cinedom
www.grosses-fernsehen.de

15.–16.03. | BARCELONA
Radiodays Europe
www.radiodayseurope.com

22.03. | BERLIN
DLM-Symposium 2012
 Connected TV: Medien und Regulierung in der vernetzten Fernsehwelt
www.dlm-symposium.de

1.–4.04. | CANNES
MIPTV 2012
 Fernsehmesse und Konferenz
www.miptv.com

14.–19.04. | LAS VEGAS
NAB Show 2012
 Konferenz und Ausstellung
www.nab.org

24.–27.04. | BERLIN
Deutsche Gamestage
 Mit der Entwicklerkonferenz »Quo vadis?«
www.deutsche-gamestage.de

26.04. | BERLIN
Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2012
www.deutscher-computerspielpreis.de

2.–9.05. | MÜNCHEN
DOKfest
 27. Internationales Dokumentarfilmfestival München
www.dokfest-muenchen.de

2.–3.05. | LONDON
Connected TV Summit 2012
www.connectedtvsummit.com

6.–12.05. | LEIPZIG
Goldener Spatz
 20. Deutsches Kindermedienfestival mit Wettbewerb und Workshops
www.goldenerspatz.de

7.–9.05. | LEIPZIG
Medientreffpunkt Mitteldeutschland 2012
www.medientreffpunkt.de

15.–16.05. | MÜNCHEN
Audiovisual Mediadays 2012
www.medientage.de oder
www.amd-conference.com

16.–27.05. | CANNES
65. Festival de Cannes
 Internationales Filmfestival
www.festival-cannes.com

12.–14.06. | KÖLN
Anga Cable 2012
 Fachmesse und Kongress für Breitband, Kabel und Satellit
www.angacable.com

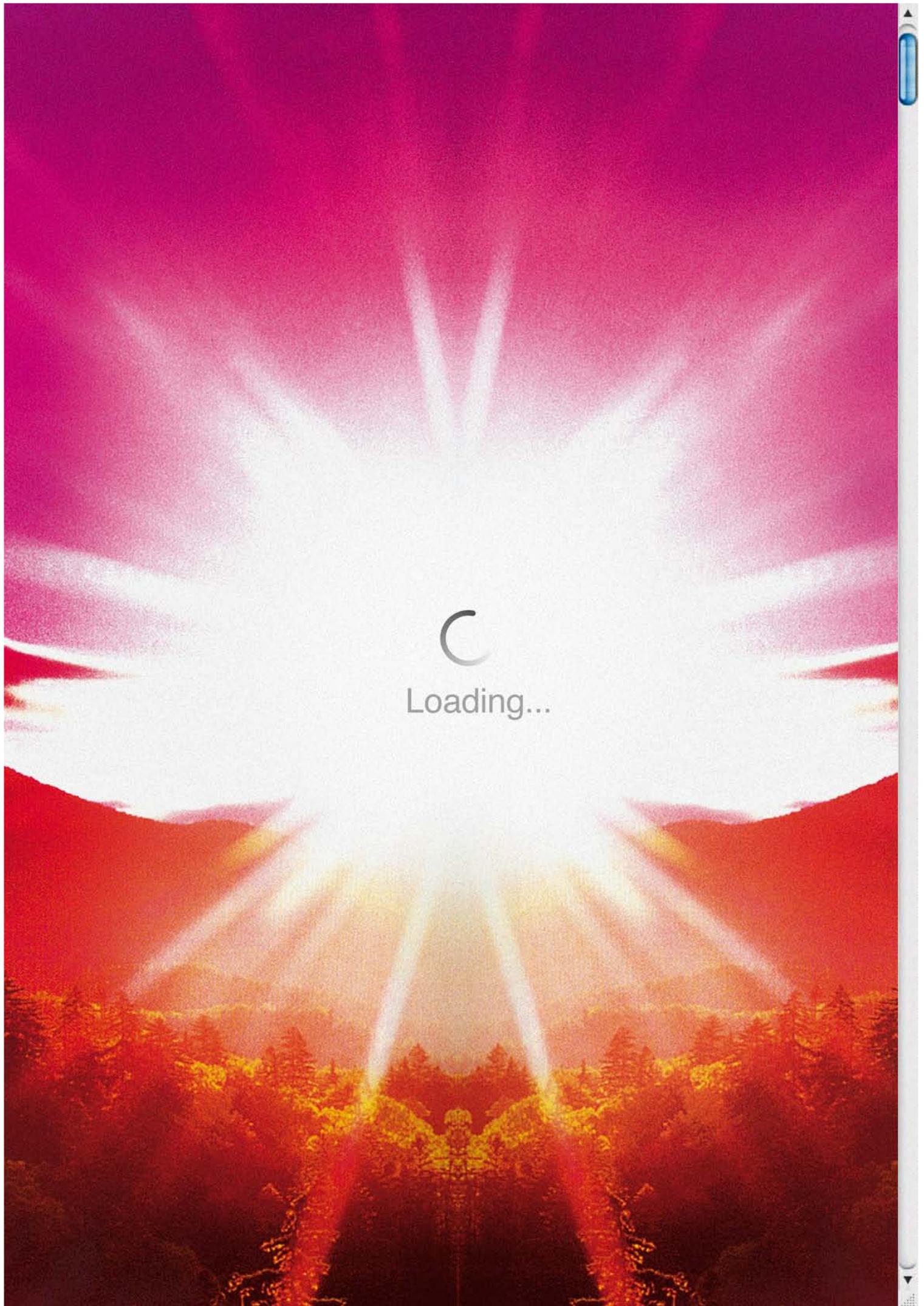
18.–20.06. | KÖLN
24. Medienforum NRW
www.medienforum.nrw.de

23.–24.06. | KÖLN
6. Medienfest NRW 2012
www.medienfest.nrw.de

10.–11.07. | NÜRNBERG
Lokalrundfunktage 2012
 Fachtagung für lokalen und regionalen Rundfunk
www.lokalrundfunktage.de

31.08.–5.09. | BERLIN
Medienwoche@IFA 2012
 Internationaler Medienkongress
www.medienwoche.de

24.–26.10. | MÜNCHEN
Medientage München 2012
www.medientage.de



Loading...