



Gemeinsame Pressemitteilung

Gamescom 2016: Computerspiele, Internet, Smartphone – Risiken kennen, Sucht vermeiden

Köln/Berlin, 17. August 2016. Anlässlich der diesjährigen Gamescom – der international größten Computerspielmesse – weisen die Drogenbeauftragte der Bundesregierung und die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) auf die Risiken einer exzessiven Nutzung von Computerspielen, Internet, und Smartphone hin.

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung **Marlene Mortler**: „Die Digitalisierung verändert unser Leben wie kaum eine andere Neuerung. Sie schafft Möglichkeiten, an die vor 20 Jahren noch nicht zu denken war. Bei aller Euphorie müssen wir aber auch die Risiken im Blick haben. Aktuelle Zahlen zeigen, dass allein in Deutschland etwa 560.000 Menschen nicht mehr vom Computer oder Smartphone loskommen. Häufig sind Computerspiele der Grund. Einige der populären Online-Rollenspiele weisen ein erhebliches Suchtpotenzial auf. Computerspiele können ohne Frage bereichernd sein, mir ist aber wichtig, dass die Spieler immer die Kontrolle behalten! Wenn es um eine vernünftige Online-Offline-Balance geht, sind alle gefragt: Eltern, Schulen und natürlich auch die Politik.“

Zur Prävention der exzessiven Computerspiel- und Internetnutzung richtet sich die BZgA seit 2011 mit dem Programm „Ins Netz gehen“ (www.ins-netz-gehen.de) an Jugendliche ab 12 Jahren und ihre Eltern sowie an Lehrkräfte. Im Rahmen des Programms hat die BZgA das Präventionsangebot „Net-Piloten“ für Schulen entwickelt und erprobt. Die „Net-Piloten“ sind Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe acht, die speziell geschult werden, um jüngeren Mitschülern Informationen rund um Computerspiele und Internetangebote, deren Risiken und Wirkungen sowie Informationen zum verantwortungsvollen Umgang näher zu bringen. Auf der Gamescom sind die „Net-Piloten“ in Halle 10.2 auf dem Stand des Jugendforums NRW vertreten.

„Aufgrund der positiven Ergebnisse der Testphase plant die BZgA, die ‚Net-Piloten‘ in den nächsten Jahren auch bundesweit anzubieten“, erklärt **Dr. Heidrun Thaiss**, Leiterin der BZgA. „Computer- und Internetnutzung sind für Jugendliche heutzutage Teil des Alltags. Aktuelle Studien zeigen, dass rund 80 Prozent der 12- bis 19-Jährigen täglich online sind. Etwa 92 Prozent besitzen ein Smartphone. Deshalb ist es wichtig, die Risiken zu kennen, die gerade von Internetspielen, aber auch von sozialen Netzwerken ausgehen. Wer permanent im Internet unterwegs ist und dabei Freunde, Familie und Hobbies vernachlässigt, kann bereits suchtgefährdet sein.“

Für Suchterkrankte bietet das LWL-Universitätsklinikum für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie an der Ruhr-Universität Bochum seit einigen Jahren Hilfen an: Im Rahmen der

>>Seite 2

Gamescom stellt **Dr. Bert te Wildt**, Oberarzt der Ambulanz der Klinik, erstmals den neu entwickelten Online-Ambulanz-Service für Internetsüchtige (OASIS) vor: „Wie Streetworker bei Drogensüchtigen wollen wir die Internetabhängigen dort abholen, wo ihre Sucht entstanden ist, nämlich im Netz. Betroffene werden in einer Online-Sprechstunde per Webcam erreicht und deutschlandweit in spezialisierte Beratungs- und Therapieeinrichtungen vermittelt.“

Auf der Gamescom können Interessierte am Stand der Net-Piloten an einem Internet-Terminal ihr eigenes Online-Verhalten in einem Selbsttest überprüfen, um zu erfahren, ob sie suchtfährdet sind. Außerdem erleben sie dort ganz reale Abenteuer: Unter dem Motto „Paddeln statt daddeln“ sind Jugendliche an Rudergeräten herausgefordert, sich körperlich anzustrengen und dabei ihre Muskeln zu stärken. Eltern und Lehrkräfte können sich über erste Anzeichen von Suchtfährdung informieren, um Gefährdungen problematischen Computerspiel- oder Internetkonsums zu erkennen und Kinder rechtzeitig zu schützen.

Informationsangebote der BZgA zum Thema:

Internetportal www.ins-netz-gehen.de mit Verhaltensänderungsprogramm „Das andere Leben“ (https://www.ins-netz-gehen.de/das_andere_leben/home)

Multiplikatoren-Internetportal www.multiplikatoren.ins-netz-gehen.de mit persönlichem Beratungsangebot für Eltern (<http://www.multiplikatoren.ins-netz-gehen.de/multiplikatorenberatung>)

Peer-Projekt in Schulen: Die „Net-Piloten“ (<http://www.multiplikatoren.ins-netz-gehen.de/net-piloten/ziele-und-inhalte/der-peer-ansatz>)

→ „Online sein mit Maß und Spaß“ – Ein Elternratgeber zum richtigen Umgang mit digitalen Medien

→ „Computerspiele find ich toll! Wo ist das Problem?“ - Flyer zum Thema „Computerspiele im Internet“ für Jugendliche

→ „Im Netz bin ich am liebsten! Wo ist das Problem?“ Flyer zur richtigen Nutzung von Internetangeboten für Jugendliche

Die Materialien können kostenlos bestellt werden bei
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, 51101 Köln,
Fax: 0221-8992257, E-Mail: order@bzga.de.

Die Studie „Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2011“ – Teilband Computerspielen und Internetnutzung steht unter <http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/suchtpraevention/> als Download zur Verfügung.