

Positionspapier der Humboldt-Gesellschaft zur unheilvollen Wechselwirkung zwischen Schulabsentismus, schlechten schulischen Leistungen und Computerspielsucht¹

Anliegen des Positionspapiers

Ein verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Technologien stellt eine wichtige Voraussetzung für die Teilhabe des Menschen an unserer modernen Gesellschaft dar. Wer die sich ständig erneuernden Medien nicht beherrscht und zu nutzen versteht, nimmt damit häufig wesentliche Nachteile in Hinblick auf seine berufliche Qualifikation sowie die eigene Lebensgestaltung in Kauf.

Kennzeichnend für eine kompetente Mediennutzung ist, dass eine Person in der Lage ist, die Möglichkeiten, die die Medien bezüglich Kenntniserweiterung, Lösung spezieller wissenschaftlicher sowie technischer Aufgaben und Vereinfachung der Kommunikation bieten, kompetent und in mündiger Weise zu nutzen. Diese Fähigkeiten zu erwerben, stellt eine wichtige Aufgabe aller Bildungsträger dar. Dieses Anliegen unterstützt die Humboldt-Gesellschaft.

Anders verhält es sich mit dem ungebremsten Verlangen nach Rollenspielen, ziellosem Surfen im Internet mit teilweise fragwürdigen Ergebnissen und dem dabei unvermeidlichen Abtauchen in eine virtuelle Welt, die in der Realität nicht existiert. Das hat nicht nur die Humboldt-Gesellschaft erkannt. Aber das Absinken der schulischen Leistungen (bis hin zum Schulabsentismus), die Abkapselung vom realen sozialen Umfeld, nicht berufsfähige Absolventen der unterschiedlichsten Bildungseinrichtungen und eine unzulässig hohe Belastung der Krankenkassen fordern eine Positionierung auch der Humboldt-Gesellschaft zu diesen Problemen. Dabei besteht eine besonders unheilvolle Wechselwirkung zwischen Computerspielsucht, Schulabsentismus und Adipositas, wie es neuerdings in der Therapie von extrem übergewichtigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen auffällt und Auslöser für Folgeerkrankungen wie Depression, Bluthochdruck und Diabetes mellitus II darstellt (Siegfried 2011).

Den gordischen Knoten aus gewünschter Medienkompetenz, wirtschaftlichen Interessen der Medienindustrie sowie Computerspiel- und Internetsucht zu durchschlagen, erfordert das koordinierte Handeln aller an der Bildung von Persönlichkeiten interessierten Einrichtungen.

Aktuelle Situation Schulabsentismus

Ebenso wie die exzessive Mediennutzung Jugendlicher ist auch das Phänomen „Schulabsentismus“ in letzter Zeit stark in den Blickpunkt des öffentlichen Interesses gerückt. Obwohl bislang unklar ist, ob schulvermeidendes Verhalten von Kindern und Jugendlichen tatsächlich durch die Computerspielsucht zugenommen hat, wird teilweise bereits von einer beginnenden „Epidemie“ gesprochen (z.B. Wahl, 2005).

¹ Wir danken Herrn Dr. Florian Rehbein (Dipl. Psych., Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, Hannover) und Herrn Dr. phil. Martin Knollmann (Dipl. Psych. Leitender Psychologe der Klinik für Psychosomatik und Psychotherapie des Kindes- und Jugendalters, LVR-Klinikum Essen, Kliniken und Institut der Universität Duisburg-Essen) für die intensive Beratung und Mitarbeit an diesem Positionspapier.

Trotz der mitunter stark unterschiedlichen Sichtweisen von Pädagogik (z. B. Rickling, 2003), Soziologie (z. B. Wagner, 2007) und Kinder- und Jugendpsychiatrie (z. B. Lehmkuhl u. Lehmkuhl, 2004) herrscht Einigkeit darüber, dass Schulverweigerung eine massive Bedrohung der weiteren Entwicklung der Betroffenen darstellt und bei einem nicht unerheblichen Anteil der Schulverweigerer psychiatrische Erkrankungen des Kindes- und Jugendalters bestehen (vgl. Knollmann et al., 2010).

Schulvermeidendes Verhalten dient in der kinder- und jugendpsychiatrischen Forschung als weitgehend deskriptiver Oberbegriff, grob definiert als Verhaltens- und/oder Erlebensmuster, das eine Vermeidung des Schulbesuchs zur Folge haben kann, aber nicht muss (vgl. Knollmann et al., 2010).

Schulverweigerung (engl.: „school refusal“; vgl. Lehmkuhl & Lehmkuhl, 2004) lässt sich als schulvermeidendes Verhalten beschreiben, das im Zusammenhang mit emotionalen Symptomen, insbesondere Angst, auftritt (z.B. Egger et al., 2003). Als weitere Spezifizierungen der Schulverweigerung können die Begriffe „Schulphobie“ (nicht die Schule selbst, sondern die Trennung von der Bezugsperson, i.d.R. der Mutter, ist angstbesetzt) und „Schulangst“ (Schulvermeidung in Verbindung mit Leistungs- und/oder sozialen Ängsten, z.B. infolge von „Mobbing“ oder kognitiver Überforderung) angesehen werden (vgl. Knollmann et al., 2010).

Schulschwänzen (engl.: „truancy“) wird verstanden als schulvermeidendes Verhalten, das nicht mit Angst- oder anderen Emotionalsymptomen verbunden ist (vgl. Lehmkuhl & Lehmkuhl, 2004; Knollmann et al., 2010). Schulschwänzen wird von den meisten Autoren als primär unlustbedingtes Vermeiden des Schulbesuchs aufgefasst und wird in der ICD-10 als Symptom einer Störung des Sozialverhaltens eingeordnet. In den meisten Fällen finden sich zumindest einige weitere Symptome aus dieser Störungsgruppe, wie z.B. oppositionelles, aggressives oder delinquentes Verhalten.

In der Schnittmenge der o.g. Kategorien fallen sowohl im klinischen Alltag als auch in den einschlägigen Studien Kinder und Jugendliche auf, die sowohl die o.g. Kriterien für Schulverweigerung als auch für Schulschwänzen erfüllen (Egger et al., 2003; Knollmann et al., 2010).

Bezüglich der Genese des schulvermeidenden Verhaltens lassen sich mehrere Risikofaktoren feststellen, die jedoch zumeist weder spezifisch für Schulvermeidung noch für die einzelnen Untergruppen des schulvermeidenden Verhaltens sind (vgl. Knollmann et al., 2010):

- Familiäre Risikofaktoren, z.B. erhöhte Trennungsrate der Eltern, psychische Erkrankung eines Elternteils, mangelnde elterliche Kontrolle;
- Individuelle Risikofaktoren, z.B. Teilleistungsstörungen, niedrige Intelligenz, mangelnde soziale Kompetenzen;
- Soziale Probleme im Gleichaltrigen-Kontext, z.B. schlechte Integration, konflikthafte Beziehungen, Mobbing
- Schulische Risikofaktoren, z.B. häufige Klassenwiederholungen und Schulwechsel, mangelnde Kontrolle der Fehlzeiten, ungünstiges Schul- oder Klassenklima.

Übergewicht sowie exzessive Mediennutzung oder Computerspielsucht lassen sich nach dieser Zuordnung als individuelle Risikofaktoren zumindest bei Subgruppen schulvermeidender Jugendlicher annehmen (vgl. Geier et al, 2007; Rehbein & Mößle, 2013): Übergewicht kann mit Problemen im Gleichaltrigenkontext („Mobbing“) einhergehen, die dann wiederum zur Schulvermeidung führen können; ebenso kann eine Abhängigkeit z.B. von Onlinerollenspielen so stark ausgeprägt sein, dass der Schulbesuch zugunsten des Spiels – etwa, wenn eine wichtige Online-Gruppenaktivität in der Schulzeit stattfinden muss – vernachlässigt oder ganz eingestellt wird.

Umgekehrt stellt auch die Schulvermeidung selbst eine erhebliche Gefährdung der weiteren Entwicklung dar: Jedes der o. g. Probleme kann prinzipiell sowohl einer Schulvermeidung vorausgehen als

sich auch in ihrer Folge entwickeln. Schulschwänzen ist z.B. prognostisch mit einem erhöhten Risiko für soziale Probleme verbunden, wie zum Beispiel Schulversagen, Arbeitslosigkeit, Drogenabusus und Delinquenz. Angstbedingte Schulverweigerung ist dagegen primär mit dem Fortbestehen oder der Entwicklung von psychischen Störungen assoziiert (zusf. Knollmann et al., 2010). Insgesamt besteht die Gefahr, dass die durch den Wegfall der Entwicklungsfelder Schule und Gleichaltrige freigewordene Zeit mit problematischen Verhaltensweisen, wie übermäßigem Essen und/oder exzessiver Mediennutzung, verbracht wird, die gleichsam als hoch dysfunktionale Regulationsstrategien für die mit der Schulvermeidung einhergehenden emotionalen Belastungen angesehen werden können.

Aktuelle Situation Computerspielsucht

Aufgrund einer Vielzahl von epidemiologischen Studien, die gerade in den letzten Jahren durchgeführt wurden, konnte inzwischen ein genaueres Verständnis der pathologischen Computerspielnutzung und ihrer Einordnung als stoffungebundene Suchterkrankung ermöglicht werden (Rehbein & Mößle, 2012). Das DSM-5 wird im Mai 2013 die Erkrankung erstmalig als offizielle Forschungsdiagnose „Internet Gaming Disorder“ einführen (Rehbein, Mößle, Arnaud, & Rumpf, 2013). Computerspielsucht betrifft mittlerweile rund 3 % aller 15jährigen Jungen und 0,3 % aller 15jährigen Mädchen in Deutschland (Rehbein, Kleimann, & Mößle, 2009, 2010). Hochgerechnet auf die in Deutschland lebenden Jugendlichen bedeutet dies nur für den Jahrgang der 15 Jährigen eine Betroffenenzahl von rund 14.300 Personen (13.000 Jungen, 1.300 Mädchen). Somit sind Jungen weit häufiger als Mädchen von Computerspielsucht betroffen. Mädchen weisen dagegen häufiger als Jungen eine auffällige Nutzung von anderen Internetaktivitäten, insbesondere von sozialen Netzwerken, auf (Rehbein & Mößle, 2013; Rumpf, Meyer, Kreuzer, & John, 2011). Eine auffällige Computerspielnutzung manifestiert sich bereits früh und weist eine hohe zeitliche Stabilität auf (Gentile et al., 2011; Mößle & Rehbein, 2013; Rehbein & Baier, 2013). Dies bedeutet, dass Betroffene oftmals viele Jahre lang von ihrer Folgeproblematik betroffen sind und Computerspielsucht damit in vielen Fällen nicht einfach als passageres Phänomen gelten kann.

Computerspielsüchtige Personen weisen sowohl im Jugend- als auch im Erwachsenenalter eine hohe psychosoziale Belastung (Rehbein, Mößle, Jukschat, & Zenses, 2011) und weitere psychische Auffälligkeiten, wie insbesondere depressive Stimmungslagen, sozialphobische Ängste und die Aufmerksamkeits-Defizit-Hyperaktivitäts-Störung (ADHS) auf (Beutel, Hoch, Wölfling, & Müller, 2011; Bioulac, Arfi, & Bouvard, 2008; Gentile et al., 2011; Mentzoni et al., 2011; Mößle, 2012). Inzwischen konnten Studien zudem aufzeigen, dass eine abhängige Computerspielnutzung mit deutlichen funktionalen Beeinträchtigungen assoziiert ist, die im Jugendalter vor allem die Schule betreffen.

Computerspielsüchtige Jugendliche weisen insbesondere schlechtere Schulnoten und ein erhöhtes Schulschwänzen auf (Rehbein et al., 2009). Insgesamt 45 Prozent der gefährdeten und 64 Prozent der computerspielsüchtigen Jungen geben an, im letzten Schulhalbjahr geschwänzt zu haben, weil sie lieber computerspielen wollten, während in der Gruppe der in Hinblick auf ihre Computerspielnutzung unauffälligen Jungen dies nur rund 8 Prozent berichten (Rehbein et al., 2009). Bereits für Grundschul Kinder zeigt sich, dass eine problematische Computerspielnutzung das Risiko dafür erhöhen kann, eine Hauptschulempfehlung zu erhalten (Mößle, 2012). In einer Längsschnittstudie konnte zudem gezeigt werden, dass sich schlechte Noten eher als Folge von einer Computerspielsucht einstellen und weniger als deren Ursache zu verstehen sind (Gentile et al., 2011). Dieser Befund deutet darauf hin, dass sich Kinder nicht etwa nach Frustrationserlebnissen in der Schule vermehrt den Medien zuwenden, sondern dass umgekehrt die vermehrte Mediennutzung zu mangelndem Schulerfolg führt. Es konnte weiterhin gezeigt werden, dass Kinder mit einem problematischen Spielverhalten weniger gerne zur Schule gehen und positiven Aussagen zur Schule seltener zustimmen (Mößle, 2012). Zudem weisen computerspielabhängige

Jugendliche eine erhöhte Schulangst auf (Baier & Rehbein, 2010; Batthyány et al., 2009). Damit ergibt sich insgesamt ein erhöhtes Risiko für computerspiel- und internetsüchtige Jugendliche, sich aufgrund von Schulangst oder Desinteresse von dem System Schule zu distanzieren und ihren Bildungsweg zu gefährden.

Einen zusätzlichen Hinweis auf die Relevanz leistungsbezogener Probleme gibt eine Auswertung von 131 Erstgesprächen von überwiegend computerspielabhängigen oder gefährdeten Klienten einer Spielsuchtambulanz (Alter = 22 Jahre; Beutel et al., 2011). Als Hauptgrund für die Inanspruchnahme professioneller Hilfe gaben 45 Prozent der Betroffenen an, in Folge ihres Spielverhaltens einen zunehmenden Leistungsabfall in der Schule, im Studium oder im Beruf an sich bemerkt oder sich in diesen Bereichen durch Klassenwiederholungen, Schulabbrüche, Exmatrikulationen, Abmahnungen oder Kündigungen konkret gefährdet zu haben.

Aktuelle Situation Schulabstinenz

Im *deutschen* Bildungssystem ist die Schulpflicht aufgrund der Kulturhoheit der Bundesländer in den einzelnen Landesverfassungen und Schulgesetzen geregelt. Auf der Grundlage von Erhebungen in den Bundesländern lässt sich das Gesamtphänomen abschätzen. Danach ist in Deutschland mit ca. 400.000 Schulpflichtigen zu rechnen, die wochen- oder monatelang dem Unterricht fernbleiben. Bezieht man auch die passive Schulverweigerung mit ein, dann kann man je nach Definition von 10 bis 30 % problematischen Fällen ausgehen (vgl. z.B. Wagner, Dunkake & Weis, 2004).

Auch in der *Schweiz* ist die Schulhoheit kantonal (oft mit Beteiligung der Gemeinden) geregelt. Stamm (2007) kam zu dem Ergebnis, dass 47,4 % der Schülerinnen und Schüler vereinzelt, 23,6 % gelegentlich und 5,3 % oft dem Unterrichtsbesuch fernblieben. Jungen beginnen mit Schulverweigerung im Durchschnitt früher als Mädchen und sind in der Gruppe der massiven Schulverweigerer gegenüber den Mädchen überproportional vertreten.

In *Österreich* ist die Schulhoheit Bundessache. Aus einer Studie (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur, 2006) geht hervor, dass mit – schulartspezifischen Differenzen – ein Viertel aller Abwesenheiten unentschuldig bleibt, 43 % der Schülerinnen und Schüler mindestens einmal pro Halbjahr dem Unterricht fernbleibt, die Hälfte gelegentlich und 12 % dauerhaft. Schulpflichtige mit Migrationshintergrund und Klassenwiederholer fehlten öfter. Es ist weiterhin zu beobachten, dass Mädchen häufiger, aber kürzer, Jungen seltener, dafür jedoch deutlich länger dem Unterricht fernbleiben.

Fazit

Diese Situation darf uns nicht – scheinbar unbeteiligt – wegsehen lassen. Die Gratwanderung zwischen Medienkompetenz und Mediensucht wird zu einer Herausforderung für alle an der Bildung Beteiligten. Während beispielsweise der Alkoholsucht durch völliges Verbot, Alkohol zu sich zu nehmen, zumindest in vielen Fällen begegnet werden kann, besteht diese Möglichkeit bei Mediensucht nicht. Wie schon erwähnt, die neuen Medien gehören zum aktuellen Leben. Man muss somit den unverantwortlichen Umgang mit Medien eindämmen, bevor er auftritt und zur Sucht wird.

Aktuell beschrittene Wege zur Problembewältigung

Aufgrund der Komplexität der Einflussfaktoren und ihrer Vernetzung stehen Maßnahmen im Umgang mit dem Schulabsentismus im Vordergrund, die sich aus dem schulischen Kontext heraus simultan auf das

Individuum, die Schule und die Familie beziehen. Schulpflichtige sollen durch eigenverantwortliches Handeln Einsicht erzielen. In Deutschland, der Schweiz und Österreich stehen zur Bekämpfung des Schulabsentismus und der Mediensucht in unterschiedlicher Weise folgende rechtlich zulässige Maßnahmen zur Verfügung, die jedoch sehr unterschiedlich praktiziert werden:

- erzieherisches Gespräch
- Ermahnung
- Gruppengespräche mit Schülerinnen, Schülern und Eltern
- mündliche oder schriftliche Missbilligung des Fehlverhaltens
- Ausschluss von Unterrichtsstunden oder sogar von der Schule
- Nacharbeit nach vorheriger Benachrichtigung der Eltern
- zeitweise Wegnahme von Gegenständen
- Auferlegung von Aufgaben, um das Fehlverhalten einzusehen
- Verpflichtung zur Wiedergutmachung von eventuellem Schaden
- persönliches Beispiel von Lehrern/Erziehern und Eltern
- engmaschige Kontrolle der Anwesenheit in der Schule, intensiver Austausch mit den Eltern
- Versendung eines Bußgeldbescheids durch das Schulamt,
- alternativ: Sozialstunden für Jugendliche ab 14 Jahren (unentschuldigtes Fehlen = Ordnungswidrigkeit);
- Zubringung der Schüler zur Schule durch das Ordnungsamt/die Polizei
- Beratung und Unterstützung der Jugendlichen und ihrer Familien durch Schulsozialarbeit, Schulpsychologie, Jugendhilfe;
- bei gegebener Indikation Einleitung einer psychotherapeutisch-psychiatrischen ambulanten oder stationären Behandlung

Darüber hinaus wird durch sehr unterschiedliche Einrichtungen des außerschulischen (aber durch die Schulen organisierten) und gesellschaftlichen Lebens versucht, die Freizeitinteressen der jungen Menschen in sinnvolle Bahnen zu lenken, u. a. durch:

- Sport
- Arbeitsgruppen
- Angebote zu Exkursionen
- erlebnispädagogische Maßnahmen
- Vorschläge zur Mitarbeit in karitativen Einrichtungen
- Informationskampagnen zur Aufklärung über Computerspielsucht und Schulprobleme

Aber reicht das aus? Offensichtlich nicht.

Ohne bisherige Aktivitäten in Abrede stellen zu wollen, schlägt deshalb die Humboldt-Gesellschaft weitere Aktivitäten vor. Sie orientieren sich an der unbändigen Neugier auf die noch unerforschte Welt durch Alexander von Humboldt und an den Vorschlägen zur Bildung des gesamten Volkes durch Wilhelm von Humboldt.

Vorschläge der Humboldt-Gesellschaft

1. Für die gesamte Öffentlichkeit zugängliche Bereitstellung von aktuellen Daten zu Schulabsentismus, schlechten schulischen Leistungen und Computerspielsucht differenziert nach Schulformen, Altersgruppen und Geschlechtern.

2. Schonungslose, objektive und gleichzeitig konstruktive Analyse der unterschiedlichsten Ursachen für schlechte Schulergebnisse, Schulabsentismus und Mediensucht.

3. Benennung der Probleme in der Öffentlichkeit in zur Verfügung stehenden Medien, durch Institutionen und gesellschaftliche Einrichtungen. Die Probleme müssen dadurch zum kritischen, häuslichen Gesprächsgegenstand werden.

4. Erarbeitung von wirksamen Konzepten für die Entwicklung von Medienmündigkeit, verantwortungsbewusstem Umgang mit den modernen Medien und zur Prävention von Mediensucht. Ihr Geltungsbereich kann die Schule sein, aber auch andere Einrichtungen und Institutionen müssen sich beteiligen.

5. Ressourcenorientierte primärpräventive Maßnahmen weit im Vorfeld von Mediensucht, Schulabsentismus und schlechten schulischen Leistungen. Diese Konzepte sollten bereits im Grundschulalter ansetzen. Zudem sollte auch der Jugendmedienschutz bestimmten Spielen mit erhöhter Bindungswirkung und einem erhöhtem Suchtpotential mit einer erhöhten Alterseinstufung begegnen.

6. Entwicklung von Konzepten, damit Mediensucht im Anfangsstadium erkannt und therapiert werden kann.

Dr. Wolfgang Siegfried
Koordinator der Arbeitsgruppe und
Mitglied des akademischen Rates

Prof. Dr. Dr. Dagmar Hülsenberg
Koordinatorin des akademischen Rates

Prof. Dr. Peter Nenniger
Präsident der Humboldt Gesellschaft²

Juli 2013

² Korrespondenzadresse:

Prof. Dr. Peter Nenniger, Institut für Erziehungswissenschaft, Universität Koblenz-Landau, Bürgerstr. 23, D-76829 Landau, peter.nenniger@humboldt-gesellschaft.org

Quellen und weiterführende Literatur

- Beutel, M. E., Hoch, C., Wölfling, K., & Müller, K. W. (2011). Klinische Merkmale der Computerspiel- und Internetsucht am Beispiel der Inanspruchnehmer einer Spielsuchtambulanz. *Zeitschrift für Psychosomatische Medizin und Psychotherapie*, *57*, 77-90.
- Bioulac, S., Arfi, L. & Bouvard, M. P. (2008). Attention deficit/hyperactivity disorder and video games: a comparative study of hyperactive and control children. *European Psychiatry*, *23*(2), 134-141.
- Egger, H. L., Costello, E. J., Angold, A. (2003). School refusal and psychiatric disorders: A community study. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, *42*, 797-807.
- Geier, A.B., Foster, G.D., Womble, L.G., McLaughlin, J., Borradaile, K.E., Joan Nachmani, J., Sherman, S., Shiriki Kumanyika, S. & Shults, J. (2007). The relationship between relative weight and school attendance among elementary schoolchildren. *Obesity*, *15* (8), 2157-2161.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, *127*(2), 319-329.
- Knollmann, M., Knoll, S., Reissner, V., Metzelaars, J. & Hebebrand, J. (2010). Schulvermeidendes Verhalten aus kinder- und jugendpsychiatrischer Sicht Erscheinungsbild, Entstehungsbedingungen, Verlauf und Therapie. *Deutsches Ärzteblatt*, *107*, 43-49.
- Lehmkuhl, U & Lehmkuhl, G. (2004). Schulverweigerung – ein heterogenes Störungsbild. *Bundesgesundheitsblatt für Gesundheitsforschung und Gesundheitsschutz*, *47*, 890–895.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouvrøe, K. J. M., Hetland, J. & Pallesen, S. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *14*(10), 591-596.
- Mößle, T. (2012). *Dick, dumm, abhängig, gewalttätig? Problematische Mediennutzungsmuster und ihre Folgen im Kindesalter. Ergebnisse des Berliner Längsschnitt Medien*. Baden Baden: Nomos Verlag.
- Mößle, T. & Rehbein, F. (2013). Predictors of problematic video game usage in childhood and adolescence. *Sucht*, *59*(3), im Druck.
- Rehbein, F. & Baier, D. (2013, submitted). A five-year longitudinal study investigating family, media and school related risk factors of video game addiction. *Media Psychology*.
- Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2009). *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale (Vol. 108)*. Hannover: KFN.
- Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*(3), 269-277.
- Rehbein, F., & Mößle, T. (2012). Risikofaktoren für Computerspielabhängigkeit: Wer ist gefährdet? *Sucht*, *58*(6), 391-400.
- Rehbein, F., & Mößle, T. (2013, in press). Video game addiction and Internet addiction: Is there a need for differentiation? *Sucht*, *59*(3).
- Rehbein, F., Mößle, T., Jukschat, N. & Zenses, E.-M. (2011). Zur psychosozialen Belastung exzessiver und abhängiger Computerspieler im Jugend- und Erwachsenenalter. *Suchttherapie*, *12*(2), 64-71.
- Rehbein, F., Mößle, T., Arnaud, N. & Rumpf, H. J. (2013, in press). Computerspiel- und Internetsucht: Der aktuelle Forschungsstand. *Nervenarzt*. doi: DOI 10.1007/s00115-012-3721-4

- Rickling, H. (2003). *Schulabsentismus als Forschungsgegenstand*. Oldenburg: BIS-Verlag Universität Oldenburg.
- Rumpf, H. J., Meyer, C., Kreuzer, A. & John, U. (2011). *Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA)*. Berlin: Forschungsbericht an das Bundesministerium für Gesundheit.
- Siegfried, W., Tobar, A., Vogl, C., Eder, A. & Kunze, D. (2011). Treatment of extremely obese adolescents and young adults at the Insula Obesity Center in Bischofswiesen. *Bundesgesundheitsblatt Gesundheitsforschung Gesundheitsschutz*. 2011 May;54(5): 621-7. doi: 10.1007/s00103-011-1274-5.
- Wagner, M., Dunkake, I. & Weis, B. (2004). Schulverweigerung. Empirische Analysen zum abweichenden Verhalten von Schülern. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychiatrie*, 56, 457-489.
- Wagner, M. (2007). *Schulabsentismus. Soziologische Analysen zum Einfluss von Familie, Schule und Freundeskreis*. Weinheim: Juventa.
- Wahl, Y. (2005). *Leistungsdruck: Wachsende Angst vor der Schule*.
http://www.focus.de/wissen/bildung/leistungsdruck_aid_93942.html. (Stand)

Summary

Positionspapier der Humboldt-Gesellschaft zur unheilvollen Wechselwirkung zwischen Schulabsentismus, schlechten schulischen Leistungen und Computerspielsucht

Eine kompetente und verantwortungsvolle Nutzung digitaler Technologien stellt eine wichtige Voraussetzung für die Teilhabe des Menschen an unserer modernen Gesellschaft dar. Kennzeichnend dafür ist, dass eine Person über die Möglichkeiten, die die Medien bezüglich Kenntniserweiterung, Lösung spezieller wissenschaftlicher sowie technischer Aufgaben und Vereinfachung der Kommunikation bieten, kompetent und in mündiger verfügen kann. Dagegen führt ungebremstes Verlangen nach Rollenspielen, zielloses Surfen im Internet und das dabei unvermeidliche Abtauchen in eine virtuelle Welt oft genug zu einer besonders unheilvollen Wechselwirkung zwischen Computerspielsucht, Schulabsentismus und Adipositas, die Auslöser für Folgeerkrankungen wie Depression, Bluthochdruck und Diabetes mellitus II sein kann.

Allerdings besteht - etwa im Gegensatz zur Alkoholsucht - bei der Mediensucht die Möglichkeit nicht, durch Abstinenz dieser Sucht zu begegnen. *Unverantwortlicher Umgang mit Medien kann daher nur eingedämmt werden, bevor er auftritt und zur Sucht wird.*

Dazu steht zwar in Deutschland, der Schweiz und Österreich bereits eine Reihe von Maßnahmen zur Verfügung, die jedoch in sehr unterschiedlicher Weise praktiziert werden. Darüber hinaus versuchen verschiedene Einrichtungen des außerschulischen und gesellschaftlichen Lebens, die Interessen junger Menschen in sinnvolle Bahnen zu lenken.

Diese Aktivitäten werden auch von Humboldt-Gesellschaft anerkannt. Sie ist jedoch der Auffassung, dass angesichts der aktuellen Situation dringend eine Weiterentwicklung notwendig ist.

Deshalb unterbreitet die Humboldt-Gesellschaft folgende Vorschläge, die sich insbesondere an der unbändigen Neugier auf die noch unerforschte Welt durch Alexander von Humboldt und an den Ideen zur Bildung des gesamten Volkes durch Wilhelm von Humboldt orientieren:

- 1. Für die gesamte Öffentlichkeit zugängliche Bereitstellung von aktuellen Daten zu Schulabsentismus, schlechten schulischen Leistungen und Computerspielsucht differenziert nach Schulformen, Altersgruppen und Geschlechtern.**
- 2. Schonungslose, objektive und gleichzeitig konstruktive Analyse der unterschiedlichsten Ursachen für schlechte Schulergebnisse, Schulabsentismus und Mediensucht.**
- 3. Benennung der Probleme in der Öffentlichkeit in zur Verfügung stehenden Medien, durch Institutionen und gesellschaftliche Einrichtungen. Die Probleme müssen dadurch zum kritischen, häuslichen Gesprächsgegenstand werden.**
- 4. Erarbeitung von wirksamen Konzepten für die Entwicklung von Medienmündigkeit, verantwortungsbewusstem Umgang mit den modernen Medien und zur Prävention von Mediensucht. Ihr Geltungsbereich kann die Schule sein, aber auch andere Einrichtungen und Institutionen müssen sich beteiligen.**
- 5. Ressourcenorientierte primärpräventive Maßnahmen weit im Vorfeld von Mediensucht, Schulabsentismus und schlechten schulischen Leistungen. Diese Konzepte sollten bereits im Grundschulalter ansetzen. Zudem sollte auch der Jugendmedienschutz bestimmten Spielen mit erhöhter Bindungswirkung und einem erhöhtem Suchtpotential mit einer erhöhten Alterseinstufung begegnen.**
- 6. Entwicklung von Konzepten, damit Mediensucht im Anfangsstadium erkannt und therapiert werden kann.**

Insgesamt fordert sie damit alle an Bildung Beteiligten zu koordiniertem Handeln auf, um den gordischen Knoten von gewünschter Medienkompetenz, wirtschaftlichen Interessen sowie Computerspiel- und Internetsucht zu durchschlagen und insbesondere unsere junge Generation für einen verantwortungsvollen und weiterführenden Umgang mit neuen Technologien zu befähigen.

Dr. Wolfgang Siegfried, Prof. Dr. Dr. Dagmar Hülsenberg, Prof. Dr. Peter Nenniger³

³ Korrespondenzadresse:

Prof. Dr. Peter Nenniger, Institut für Erziehungswissenschaft, Universität Koblenz-Landau, Bürgerstr. 23, D-76829 Landau, peter.nenniger@humboldt-gesellschaft.org

Abstract

Positionspapier der Humboldt-Gesellschaft zur unheilvollen Wechselwirkung zwischen Schulabsentismus, schlechten schulischen Leistungen und Computerspielsucht

Eine kompetente und verantwortungsvolle Nutzung digitaler Technologien stellt eine wichtige Voraussetzung für die Teilhabe des Menschen an unserer modernen Gesellschaft dar. Dagegen führt ungebremstes Verlangen nach Rollenspielen, zielloses Surfen im Internet und das dabei unvermeidliche Abtauchen in eine virtuelle Welt oft genug zu einer besonders unheilvollen Wechselwirkung zwischen Computerspielsucht, Schulabsentismus und Adipositas.

Allerdings besteht - etwa im Gegensatz zur Alkoholsucht - bei der Mediensucht die Möglichkeit nicht, durch Abstinenz dieser Sucht zu begegnen. *Unverantwortlicher Umgang mit Medien kann daher nur eingedämmt werden, bevor er auftritt und zur Sucht wird.*

Ohne bereits praktizierte Maßnahmen in schulischen und außerschulischen Einrichtungen zu verkennen, ist die Humboldt-Gesellschaft daher der Auffassung, dass angesichts der aktuellen Situation dringend eine Weiterentwicklung notwendig ist.

Deshalb unterbreitet sie sechs konkrete Vorschläge, die sich insbesondere an der Neugier auf die noch unerforschte Welt durch Alexander von Humboldt und Ideen zur Bildung des gesamten Volkes durch Wilhelm von Humboldt orientieren und fordert damit alle an Bildung Beteiligten zu koordiniertem Handeln auf, um den gordischen Knoten von gewünschter Medienkompetenz, wirtschaftlichen Interessen und Computerspiel- und Internetsucht zu durchschlagen und die junge Generation für einen verantwortungsvollen Umgang mit neuen Technologien zu befähigen.

Dr. Wolfgang Siegfried, Prof. Dr. Dr. Dagmar Hülsenberg, Prof. Dr. Peter Nenniger

English Abstract

Position Paper of the Humboldt-Gesellschaft Regarding the Fatal Interaction Between Avoided School-Attendance, Insufficient Performance at School and Dependence on Computer Gaming

Qualified and responsible use of digital technologies is an important prerequisite for humans' participation at a modern society. In contrast, undamped desire for role playing, aimless surfing in the internet, joined with the unavoidable descent into a virtual world too often cause a fatal interaction between computer gaming, avoiding school attendance and adipositas.

However, in contrast to alcoholism, there exists no possibility of curing media abuse by abstinence. *Coming up against irresponsible abuse of media is only possible as long as it has not appeared or become an addiction.*

In this context, notwithstanding the acknowledged measures already established in- and outside schools, the Humboldt-Gesellschaft is convinced that in the light of the current situation, further developments are needed.

For this reason the society suggests six recommendations particularly oriented at Alexander von Humboldt's curiosity about the still unexplored world and Wilhelm von Humboldt's ideas about national education. All persons in charge of education are called for coordinated action in order to cut the gordian knot of welcome media expertise, commercial interest and addiction to abuse computer games and internet, and to qualify the young generation for a responsible handling of new technologies.

Dr. Wolfgang Siegfried, Prof. Dr. Dr. Dagmar Hülsenberg, Prof. Dr. Peter Nenniger