

Bildschirmmediennutzung Frankfurter Jugendlicher

Durchschnittliche Bildschirmmediennutzung pro Woche: 26 Stunden

Ein Fünftel verbringt mehr als 40 Stunden pro Woche vor Bildschirmen

Intensivnutzung > 20 Stunden pro Woche	Schüler	Schülerinnen	gesamt
Computerspiele	17%	1%	9%
Internet	25%	19%	22%
Fernsehen	21%	10%	15%

Nutzung von Computerspielen

Fast alle Jungen (87%) aber nur 43% der Mädchen spielen regelmäßig Computerspiele

Exzessive Computerspieler = männlich



konsumiert häufiger Cannabis
Erfahrungen mit harten Drogen
spielt häufiger Glücksspiele

Häuslicher Typ
Kein Substanzkonsum

Exzessive Internetnutzer:

keine Geschlechtsunterschiede, ausgehfreudig,
konsumiert häufiger legale Drogen

Reaktionen

- 550.000 Zugriffe von 45.000 Personen (in 3 Monaten)
- Sehr große mediale Resonanz bundesweit

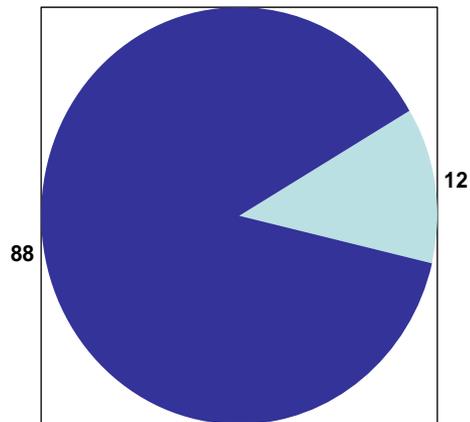
„...Moment mal, ein Projekt des Drogenreferats? Jeder Core-Gamer könnte hier sofort negative Assoziationen haben: ‚Ach schon wieder so eine Institution, die uns einreden will, dass Games süchtig machen!‘ Nun ich möchte nicht leugnen, dass es mir auf den ersten (zugegeben sehr kurzen) Blick ganz ähnlich erging. .. Für diese Spieler, die zum Teil über Jahre hinweg ihren Spiel-Charakter ausdefiniert haben, die mit diesem die spannendsten Abenteuer erlebt haben und sich nun von diesem verabschieden wollen, ist der Herolymp ein geniales Angebot! ...Das Reflektieren über das eigene Spiel, über die Möglichkeiten und Grenzen von Games könnte so ein Stück ausgelotet werden....Die Möglichkeit, sich rituell vom Spiel und dem Avatar zu verabschieden erscheint zumindest reizvoll.“

(aus: Praxis Blog Medienpädagogik - www.medienpaedagogik-praxis.de/2010/07/08/herolymp)

Nutzung durch die Zielgruppe

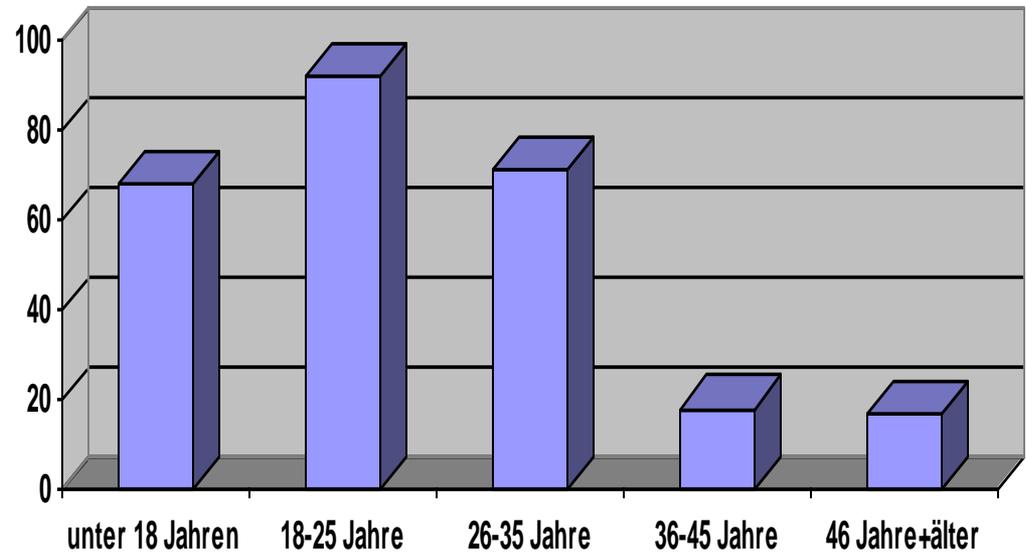
- Seit Juni wurden 300 Memorials angelegt
- 88% der Nutzer sind männlich
- Der Altersdurchschnitt liegt bei 25 Jahren

Geschlecht



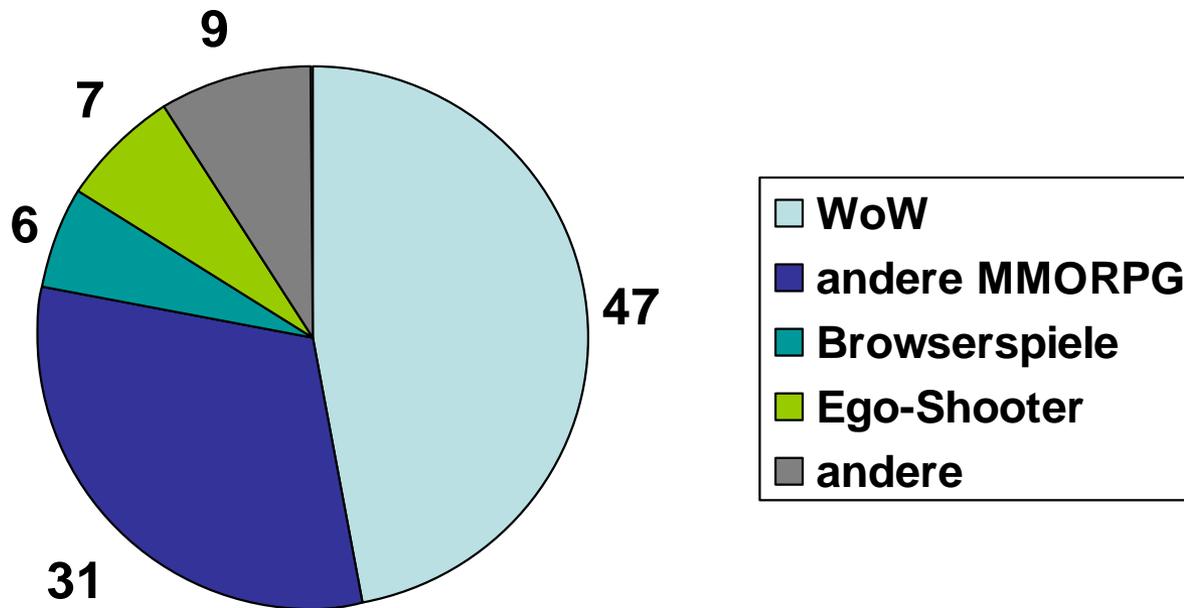
weiblich männlich

Alter



Spielegenre der Nutzer

78% der Avatare stammen aus MMORPGs
(Massively Multiplayer Online Role Playing-Games)



Der Abschied fällt vielen sehr schwer

„Nach fast 5 Jahren ist nun der Punkt gekommen, an dem ich mich mit tiefster Trauer von ihm verabschieden muss. Viel durchgemacht, und viele Freunde gewonnen, doch das echte Leben gewann letzten Endes den Kampf.“

Der Abschied vom Avatar ist wie der Abschied von einem sehr guten Freund

- „Ich habe dich geliebt, nun muss ich dich gehen lassen. Vergib mir mein Schatz, was habe ich nur getan“
- „Feuertänzer, wir haben eine wundervolle Zeit gehabt ich werde dich auf ewig in meinen Erinnerungen tragen. Doch die reale Welt bleibt nicht stehen und ich muss versuchen zu ihr zurück zu finden. Wir sind gemeinsam durch viele Wälder gestreift, haben Ungeheuer besiegt und sind immer wieder in die gleichen Tavernen eingekehrt. Es war eine wundervolle Zeit, für die ich dir hiermit danken möchte. Ruhe in Frieden. In Liebe“

Einige Spieler haben sich in einer Art Rausch befunden, aus dem sie ernüchtert erwacht sind

- „Du bist gescheitert, weil dein Puppenspieler erwacht ist und bemerkt hat, dass nicht er an den Fäden zieht, sondern du.“
- „Drachen, Fallen und Götter haben euch nur für Augenblicke stoppen können. Doch ein einziger klarer Gedanke beendete eure Existenz für immer.“

Einigen wird zum Zeitpunkt des Abschieds klar, wie viel Zeit sie mit dem Spiel verbracht haben, die unwiderruflich verloren ist

- „Ich habe gestern Abend die Erkenntnis gemacht, dass es absolut sinnlos ist, so viel Zeit an ein Spiel zu verschwenden, wie ich es getan habe. Habe viel erreicht da drin, aber kann mir davon ja auch nix kaufen. :) Bin froh, dass es ein Ende hat. Würde nit sagen das ich abhängig war, weil habe ja noch immer alle anderen wichtigen Sachen gemacht. Aber ich habe zu viel meiner Freizeit da ran geopfert. Hoffe anderen kommt auch die Erkenntnis!“
- „Einmal kommt der Tag wo alles zu Ende geht. Man verliert alles und jeden. Ca. 1000 Tage meines Lebens verschwendet für ein Spiel.“

Bei einigen gibt es eine richtige Freude aufs reale Leben (RL)

- „Ich werde meine Familie vermissen, aber nur kurz, denn es gibt ein reales Leben das auf mich wartet und viel mehr Abenteuer für mich bereit hält als dieses Spiel.“
- „Auf dass mir das Aufhören ein dickeres Portmonee und mehr Freizeit während der Woche beschafft, die ich für mehr Sport nutzen kann. R.I.P“
- „RL geht vor und die Grafik ist auch viel besser!“

Die meisten denken, dass sie im RL wieder alleine zurecht kommen werden, auch wenn sie einiges versäumt haben

- „Ausgeheilt –im wahrsten Sinne des Wortes“
- „Es hat viel Spaß gemacht, aber ich habe auch vieles durch dich vernachlässigt. Das ist nun vorbei. Ich lebe mein Leben wieder!“

Nur in wenigen Testamenten wird deutlich, dass es Probleme gibt, die ohne professionelle Hilfe nicht bewältigt werden können.

- „Habe 25 Jahre lang Pen&Paper, Computerrollenspiele, später Browsergames und Onlinespiele gespielt. Hat viel Spaß gemacht, hat aber irgendwann meine gesamte Zeit und meine gesamte Phantasie beansprucht. Ich habe kaum Freunde, stehe beruflich vor dem Aus, und habe klare Sucht- und Depressions-Symptome“
- „Sogar nach über einem Jahr ranken sich die Gedanken um das Suchtpotential dieses Spieles ... Ich würde gerne mich wieder einloggen, doch weiß ich genau das ich mich dann wieder darin verfangen ... auch wenn es nur eine seelische Abhängigkeit ist, ist diese doch stark genug Menschen zu verändern. Seit diesem Tag bin ich auf der Suche nach einem spannenden Abenteuer, das mich ebenso wie WoW in seinen Bann zieht um die Lücke, die entstanden ist, wieder zu füllen.“

Fazit

Herolymp ist ein niedrighschwelliges Suchtpräventionsangebot, das keine Problemeinsicht voraussetzt und erste Veränderungsprozesse anstoßen kann, indem es die Bedeutung des Spiels anerkennt und einen Ort der Erinnerung bietet, wenn der Account gelöscht ist,

Auch wenn bei den Nutzern von Herolymp zunächst anscheinend kaum ein Suchthilfebedarf besteht, gibt es doch Folgeerscheinungen des exzessiven Computerspielens, die – bezogen auf die Reintegration ins reale Leben - dem Substanzenmissbrauch ähnlich sind: Versäumte Entwicklungsaufgaben müssen nachgeholt werden und soziale Kontakte in der realen Welt wieder hergestellt werden.

**Vielen Dank
für Ihre
Aufmerksamkeit**