

Dysfunktionaler Medienkonsum im Kindesalter
Auswirkungen, psychosoziale Interdependenzen
und Handlungsperspektiven

Christopher Romanowski

Christopher Romanowski

Dysfunktionaler Medienkonsum im Kindesalter

Auswirkungen, psychosoziale Interdependenzen und
Handlungsperspektiven

Impressum

CIP-Titelaufnahme der Deutschen Bibliothek
Christopher Romanowski
Dysfunktionaler Medienkonsum im Kindesalter
Auswirkungen, psychosoziale Interdependenzen und Handlungsperspektiven

Diese Arbeit erscheint im Rahmen der Reihe:
"Schriften zur psycho-sozialen Gesundheit"

Coburg: ZKS-Verlag
Alle Rechte vorbehalten
© 2010 ZKS-Verlag
Cover-Design: Leon Reicherts
ISBN 978-3-934247-21-0

Der ZKS-Verlag ist eine Einrichtung der Zentralstelle für Klinische Sozialarbeit (ZKS)
UG (haftungsbeschränkt), HRB Nummer 5154
Geschäftsführer: Prof. Dr. Helmut Pauls und Dr. Gernot Hahn.

Anschrift:

Zentralstelle für Klinische Sozialarbeit
Mönchswiesenweg 12 A
96479 Weitramsdorf-Weidach

Kontakt:

info@zks-verlag.de
www.zks-verlag.de
Tel./Fax (09561) 33197

Gesellschafter der ZKS:

- IPSPG-Institut für Psycho-Soziale Gesundheit (gGmbH) – Wissenschaftliche Einrichtung nach dem Bayerischen Hochschulgesetz an der Hochschule Coburg, Staatlich anerkannter freier Träger der Jugendhilfe, Mitglied im PARITÄTISCHEN Wohlfahrtsverband. Amtsgericht Coburg. HRB 2927.
Geschäftsführer: Dipl.-Soz.päd.(FH) Stephanus Gabbert
- Dr. Gernot Hahn
- Prof. Dr. Helmut Pauls

Der Autor

Christopher Romanowski, geb. 1983, studierte von 2006 bis 2010 Soziale Arbeit (B.A.) mit den Schwerpunkten Klinische Sozialarbeit, Soziale Arbeit mit Familien, Soziale Arbeit mit psychisch Kranken Menschen, sowie Person- und Emotionszentrierte Beratung an der Hochschule Coburg. Anschließend konsekutives Masterstudium mit dem Schwerpunkt „Klinische Sozialarbeit“ an der Hochschule Coburg.

Seit 2008 Mitarbeiter am IPSG – Institut für Psychosoziale Gesundheit, vorwiegend in der Gruppenarbeit und begleitenden Eltern- und Netzwerkberatung innerhalb der Heilpädagogisch-Therapeutischen Ambulanz tätig.

Hochschule Coburg
Fakultät Soziale Arbeit und Gesundheit

BACHELORTHESIS
zur Erlangung des akademischen Grades
„Bachelor of Arts (B.A.)“
im Studiengang Soziale Arbeit

**Dysfunktionaler Medienkonsum im Kindesalter.
Auswirkungen, psychosoziale Interdependenzen und Handlungsperspektiven.**

Vorgelegt von: Christopher Romanowski
romanows@hs-coburg.de

Matrikelnummer: 01288106

Gutachter: Prof. Dr. Helmut Pauls

Jahr der Einreichung: 2010

Danksagung

An dieser Stelle sei all den Menschen herzlich gedankt, die mir während meiner bisherigen Studienzzeit und bei der Anfertigung dieser Arbeit mit ihrer Unterstützung beigestanden haben:

Ganz besonders danke ich Herrn Prof. Dr. Helmut Pauls für die Betreuung der Arbeit, sowie vielen hilfreichen Anregungen. Besonderer Dank gilt außerdem meiner Familie für all die Unterstützung über die letzten Jahre, sowie meiner Freundin Susanne für eine erfüllende und stützende Beziehung, aber auch so manch fachlich konstruktiven Diskurs.

Ich danke meinen lieben Kolleginnen und Kollegen des IPSG – Institut für Psycho-Soziale Gesundheit für die viele Unterstützung seit nunmehr über einem Jahr und die herzlich-anregende Arbeitsatmosphäre. Den zahlreichen Kindern und Familien, die mir seit dieser Zeit immer wieder die Möglichkeit zu ‚erlebensbasiertem‘ Lernen und Wachsen geben – vor allem danke ich hier meinen ‚Interviewpartnern‘ und ‚-partnerinnen‘.

Der Rosa-Luxemburg-Stiftung danke ich für die stipendiatische Unterstützung, vor allem für die vielen Möglichkeiten des interdisziplinären Austausches zu verschiedensten gesellschaftlich - und oft auch psycho-sozial - relevanten Themen. Darüber hinaus sei all meinen Freundinnen und Freunden gedankt, die mich während der letzten Jahre begleitet haben.

„Das Ziel der elterlichen Erziehung sollte sein, wie es in einem alten Spruch so treffend heißt, dem Kind zunächst Wurzeln zu geben (damit es wachsen kann) und dann Flügel (damit es fliegen kann)“ (Branden 2006: 193).

„Und wieder kann man sagen, dass ein Kind in dieser Phase gerne lernen und spielen lernt – und sich eifrig jene Techniken aneignet, die mit dem Ethos der Produktion in Einklang stehen“ (Erikson 1988: 99f.).

„Ungestillte Bedürfnisse können eine ungeheure, für jeden Außenstehenden kaum vorstellbare Kraft entfalten. Wer mit solchen Bedürfnissen herumläuft ist empfänglich für jeden Strohalm, für jedes Hilfsmittel, das ihm irgendwie hilft, sein emotionales Gleichgewicht wieder herzustellen“ (Bergmann & Hüther 2008: 117f.).

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	1
2.	Theoretische Grundlagen und Grundlegende Annahmen	2
2.1	Grundlegende Entwicklungsaspekte zwischen dem 7. und 13. Lebensjahr.....	2
2.2	Neurobiologische Entwicklungsaspekte.....	3
2.3	Die Rolle der Medien im Alltag der Kinder.....	4
2.4.	Dysfunktionaler Medienkonsum: Ein Definitionsversuch.....	5
3.	Erkenntnisse zu psycho-sozialen Auswirkungen dysfunktionalen Medienkonsums	7
3.1	Zur psychosozialen Medienwirkung.....	7
3.2	Mediensucht als Grundproblematik?.....	7
3.3	Medienkonsum und psychiatrisch relevante Störungen im Kindesalter.....	9
3.3.1	<i>Aufmerksamkeitsprobleme und ADHS</i>	9
3.3.2	<i>Reale Gewaltbereitschaft und Störung des Sozialverhaltens</i>	10
3.3.3	<i>Weitere Befunde im Zusammenhang mit psychiatrischen Problemstellungen</i>	12
3.4	Medienkonsum und vorwiegend sozialrelevante Probleme.....	13
3.5	Resümee.....	15
4.	Von der Erkenntnis zur Handlung: Ein Praxistransfer anhand dreier Fallbeispiele	15
4.1	Zugang und Methodik.....	16
4.2	Robert.....	17
4.2.1	<i>Fallgeschichte und Medienverhalten</i>	17
4.2.2	<i>Bewertung und Unterstützungsansätze</i>	18
4.3	Tobias.....	19
4.3.1	<i>Fallgeschichte und Medienverhalten</i>	19
4.3.2	<i>Bewertung und Unterstützungsansätze</i>	20
4.4	Laura.....	21
4.4.1	<i>Fallgeschichte und Medienverhalten</i>	21
4.4.2	<i>Bewertung und Unterstützungsansätze</i>	22
4.5	Resümee.....	23

5.	Eine Konstruktion medienbezogener Arbeitshypothesen.....	24
5.1	Hypothesen zum dysfunktionalen Medienkonsum.....	24
5.2	Notwendige Konsequenzen für die psychosoziale Unterstützung.....	26
5.3	Resümee und Einschränkungen.....	28
6.	Ausblick.....	29
	Quellenverzeichnis.....	31
	Abbildungsverzeichnis.....	36
	Anhang	

1. Einleitung

Elektronische Medien sind in der heutigen Zeit ohne Zweifel altbekannte Begleiter des menschlichen Alltags. Dabei hat sich das mediale Angebot während der letzten Jahrzehnte rasant entwickelt. Die Kinder des 21. Jahrhunderts wachsen unter Bedingungen auf, die vorher kaum vorstellbar waren. Small und Vorgan (2009: 10ff.) sind sich gar sicher, dass die Veränderung der Lebensbedingungen durch digitale Technologien evolutionäre Veränderungsprozesse, in nie da gewesener Geschwindigkeit, zur Folge hat.

Diese Entwicklungen haben – und dies soll hier explizit gesagt sein – mit Sicherheit große Vorteile für den Menschen. So werden etwa in der Wissenschaft Erkenntnisse zu Tage gefördert, die ohne Hilfe der neuen Technologien kaum möglich wären. Doch gibt es allen Anschein nach auch eine negative Seite der medialen Medaille (vgl. Spitzer 2008). So werden Medien heutzutage beispielsweise mit psycho-sozialen Problemen wie Gewalt und Sucht in Verbindung gebracht (vgl. Six et al. 2007). Unter diesem Aspekt muss sich Soziale Arbeit allgemein und Klinische Sozialarbeit im Speziellen die Frage stellen, inwiefern Medien als omnipräsenter Umweltfaktor auf den Menschen und seine soziale Umwelt einwirken. Gerade Kinder, die sich heutzutage sozusagen mit den Medien entwickeln, sind, wie gezeigt werden wird, aufgrund ihrer leichten bio-psycho-sozialen ‚Beeinflussbarkeit‘ besonders in den Fokus zu nehmen.

Angesichts dessen beschäftigt sich die vorliegende Arbeit mit der kindlichen Entwicklung in einem medialisierten Alltag und dessen Interdependenz mit psycho-sozialen Problemen und Störungen. Dabei wird analysiert, wann Medien problematisch wirken können und wie Seitens der Klinischen Sozialarbeit in entsprechenden Fällen interveniert werden kann.

Im ersten Teil sollen die Grundlagen einer adaptiven kindlichen Entwicklung angerissen werden und anhand dessen ein Arbeitsmodell dysfunktionalen Medienkonsums konstruiert werden. Der nächste Teil illustriert empirische Erkenntnisse zu negativen psycho-sozialen Auswirkung eines solchen Konsums.

Schließlich wird anhand dreier Fallbeispiele gezeigt, inwiefern im Hilfeprozess ein Blick auf das Medienverhalten des Kindes wichtig sein kann und welche Handlungsableitungen sich daraus ergeben. Abschließend werden allgemeine Arbeitshypothesen aus den gewonnenen Einzelerkenntnissen konstruiert.

Wenn im Folgenden von ‚Medien‘ die Rede ist, so sind durchgehend elektronische Medien gemeint, wobei später deutlich wird, dass vor allem Bildschirmmedien im medialen Alltag der hier behandelten Kinder die größte Rolle zu spielen scheinen. Aufgrund der besseren Lesbarkeit wurde in der Darstellung darauf verzichtet beide Geschlechter zu nennen. Hier sei jedoch explizit versichert, dass stets sowohl die weibliche, als auch die männliche Form gemeint ist.

2. Theoretische Grundlagen und grundlegende Annahmen

2.1 Grundlegende Entwicklungsaspekte zwischen dem 7. und 13. Lebensjahr¹

Die Altersgruppe der 6- bis 12-Jährigen hat in unserem Kulturkreis bestimmte Entwicklungsschritte und Aufgaben zu meistern, welche für eine adaptive Entwicklung unabdingbar erscheinen und aus diesem Grund im Folgenden skizziert werden.

Der Schuleintritt, sowie jegliche damit einhergehenden Entwicklungsanforderungen und -möglichkeiten, gestalten das wesentliche Profil dieses Stadiums. Erikson postulierte für diese „Latenzphase“ die Dichotomie „Fleiß vs. Inferiorität“ (Erikson 1988: 99), als zu lösende, psychosoziale Krise, wobei das Gefühl der Minderwertigkeit die „Kernpathologie“ dieser Phase darstellt (vgl. a.a.O.: 98ff.). Mit diesem Streben nach „kompetenter Aktivität“ (a.a.O.: 99) ist ein generell wichtiger Aspekt der gesunden Selbstentwicklung beschrieben, welcher nicht nur, aber in besonderem Maße in dieses Lebensalter fällt: Der Entwicklung von Selbstwirksamkeits- und Kontrollüberzeugung (vgl. Steinebach 2000: 124ff). Gerade die Institution Schule kann als Ort verstanden werden, in dem das Kind Selbstwirksamkeit, genauso wie -unwirksamkeit, sowohl in sozialen, als auch in kognitiven Zusammenhängen erleben kann (a.a.O.: 126; Weinberger 2007: 67). Diese Erfahrungen stellen für das Kind wichtige Schritte zur Ausgestaltung seines Selbstwertgefühles (vgl. Branden 2006: 49) und zur Entwicklung von Kontrollüberzeugung dar, beides nach heutigen Erkenntnissen wichtige Aspekte psychischer Stabilität (vgl. Grawe 2004: 183ff.).

Dabei vollzieht sich die Selbstentwicklung in hohem Maße in sozialer Aktivität und steht in engem Zusammenhang mit der Entwicklung sozialer Fähigkeiten und Einstellungen. Das Modell von Havighurst, welches die Entwicklungsaufgaben explizit auf Gesellschaft und Kultur zurückführt, berücksichtigt auch solch sozial relevante Momente, wie „Lernen der Geschlechterrolle“, „Kontakt mit Altersgenossen“, „Gewissen“ und „Moralität“ (vgl. Mönks & Knoers 1996: 26ff.). Diese Fähigkeiten entwickeln sich in der sozialen Auseinandersetzung mit anderen Individuen und erscheinen für eine gesunde Person – Umwelt Passung unabdingbar, entscheiden sie doch wesentlich wie erfolgreich ein Mensch sein Leben in einer spezifischen, sozial-kulturellen Umwelt zu gestalten vermag (vgl. Baacke 1999: 225ff.).

Kognitiv entwickelt das Kind die Fähigkeit zu „konkreten Operationen“ (vgl. Piaget 2009), d. h. aus konkret beobachtbaren Ereignissen können direkte Sachverhalte auf mehreren Ebenen erschlossen, sowie gedanklich regressiv nachvollzogen werden (Steinebach 2000: 103). Darüber hinaus bilden sich klassifikatorische Fähigkeiten, das operative Zahlenverständnis, sowie Verständnis von Zeit und Raum (vgl. Piaget 2009: 97ff.).

Neben den hier kurz skizzierten psychosozialen Entwicklungsebenen, die sich grob in die Themenkomplexe selbstrelevante, sozial- und kulturellrelevante, sowie kognitive Entwicklungs-

¹ Die Altersgruppe der 6 bis 12 Jährigen wurde in Anlehnung an Baacke (1999) gewählt und als eigenständige Entwicklungsspanne verstanden, wengleich diese in der Literatur heterogen eingegrenzt erscheint.

aspekte untergliedern ließen, erscheinen neurobiologische Entwicklungserkenntnisse als gleichwohl wichtig.

2.2 Neurobiologische Entwicklungsaspekte

Die moderne Hirnforschung hat vor allem in den letzten Jahrzehnten Erkenntnisse zu Tage gefördert, welche für Sozialarbeit wie Therapie interessant und nützlich erscheinen.

Das menschliche Gehirn ist dergestalt organisiert, dass es sich in „programmöffnender“ Weise in hohem Maße entlang seiner Nutzungsbedingungen ausformt (Hüther 2007: 61ff.). Aufgrund der geringen Anzahl menschlicher Gene, verglichen mit den Milliarden neuronaler Synapsen, ist die Stimulation des Gehirnes entscheidend „bei der Festlegung der [neuronalen] Arbeitsabläufe“ (Small & Vorgan 2008: 21, Einfügung: C.R.). Die Evolution hat den Menschen mit einem derart anpassungsfähigen Gehirn ausgestattet, dass es sich nahezu an alle Umweltbedingungen in überlebensförderlicher Weise adaptieren kann. Da das kindliche Gehirn noch nicht ‚weiß‘, worauf es im Leben ankommt, wird durch das genetische Programm ein Überschuss an Nervenzellen bereitgestellt, die ‚darauf warten‘, verschaltet zu werden (Bergmann & Hüther 2008: 70). Im weiteren Lebensverlauf werden nicht genutzte neuronale Potentiale gekappt, während die häufig aktivierten Verschaltungen stabilisiert und erhalten bleiben (Ratey 2003: 33f.). Das Gehirn ist also ein grundlegend soziales Organ (vgl. a.a.O.: 352ff.) in dem Sinne, dass sich Neuronen bei entsprechender Nutzung infolge von Interaktion mit der den Menschen umgebenen Welt vernetzen, oder bei fehlender Interaktion zugrunde gehen. Dies gilt zwar für das junge Gehirn in besonders hohem Maße, jedoch bleibt ebenso das gesunde erwachsene Gehirn bis zum Tode plastisch (a.a.O.: 27ff.)².

Was bedeuten diese Erkenntnisse also für die Kinder? Fähigkeiten wie vorausschauendes Planen und Handeln, Problemlösungskompetenz, Problemfokussierung und Aufmerksamkeit, Impulskontrolle und Frustrationstoleranz, die allesamt vor allem im Frontalhirn repräsentiert sind, sind nicht genetisch vorprogrammiert, sondern wesentlich durch diejenigen Prozesse gestaltet, die allgemein unter den Begriffen Erziehung und Sozialisation bekannt sind (Bergmann & Hüther 2008: 82, 72). Der Frontalkortex ist außerdem für die Lenkung der Aufmerksamkeitsintensität verantwortlich, indem er unwichtige „Inputs“ zu Gunsten der im Augenblick zu lösenden Aufgabe unterdrückt (a.a.O.: 83). Wie gut das gelingt hängt in hohem Maße davon ab, wie oft ein Kind erfahren konnte, dass nicht jeder Wunsch erfüllt und nicht jedes Bedürfnis sofort gestillt werden muss (ebd.). Darüber hinaus werden an dieser Stelle synaptische Netzwerke ausgebildet, die an der Motivationsregulation beteiligt sind (a.a.O.: 84). Lernt ein Kind früh, sein Verhalten unter herausfordernden Bedingungen eigenständig zu steuern und die Folgen richtig abzuschätzen, wird es häufiger die Erfahrungen

² Klaus Grawe (2004: 55) betonte die Nützlichkeit dieser Erkenntnis für die Psychotherapie, wonach gerade die schlecht gebahnten Synapsen über einen möglichst langen Zeitraum immer wieder aktiviert werden müssen, um Veränderungen zu initiieren. Lesenswert ist außerdem die Beschreibung der beeindruckenden „Eigetherapie“ der autistischen Veterinärmedizinerin Temple Grendlin in Ratey 2003 (21ff.).

machen, auch schwierige Situationen meistern zu können (ebd.). Wichtig für die adaptive Entwicklung sind also mannigfaltige Erfahrungsmöglichkeiten. Zu einseitige Nutzung führt zu Spezialisierung und zur Verkümmern anderer, wichtiger Kompetenzbereiche, sowie zu ‚bewältigungshemmender‘ Unflexibilität, etwa bei der adäquaten Anpassungsreaktion auf neue Lebensherausforderungen (Hüther 2007: 62f.). Kurz: Das Kind entwickelt sich in der Auseinandersetzung mit seiner Umwelt. Interpersonale Fähigkeiten, selbstkonzeptrelevante Überzeugungen, sowie kognitive Erfahrungen über die Welt (vgl. Spitzer 2008: 63ff.) gestalten sich in einem Prozess interaktioneller Rückkopplung zwischen dem eigenen Organismus und dem sozialen und dinglichen Umfeld mehr oder weniger adaptiv aus.

2.3 Die Rolle der Medien im Alltag der Kinder

Nachdem nun die grundlegenden Relevanzen der kindlichen Entwicklung aus einer bio-psycho-sozialen Perspektive angerissen sind, geht es im Weiteren darum zu erfahren, welche Rolle den Medien im Leben der Heranwachsenden zukommt.

Anhand der aktuellen Daten der KIM - Studie³ ist festzustellen, dass Medien den gesamten Tagesablauf der Kinder begleiten (MPFS 2008: 3). Während die befragten Haushalte alleamt ein Fernsehgerät besitzen, sind die meisten Familien etwa mit Handys, Radio, CD- / DVD-Player, PC-Systemen (bzw. Notebook), Internetzugang und Spielekonsolen ausgestattet (a.a.O.: 7). Die Kinder selbst besitzen am häufigsten eine Spielekonsole (53 %), sowie jedes zweite Kind ein Handy, bzw. CD-Player (a.a.O.: 8). Darüber hinaus besitzen 42 Prozent einen Fernseher im Kinderzimmer, sowie 15 Prozent einen eigenen Computer (ebd.). Das wichtigste Unterhaltungsmedium ist nach wie vor der Fernseher:

„Nach Angaben der Haupterzieher sehen die 6- bis 13-Jährigen 91 Minuten täglich fern (Computer: 40 Minuten, Radio: 37 Minuten, Lesen: 23 Minuten). Darüber hinaus weisen die Kinder dem Fernsehen gegenüber eine hohe emotionale Bindung auf, für zwei Drittel gilt es als das am wenigsten verzichtbare Medium“ (a.a.O.: 15).

Eine Zusammenschau der Mediennutzung zeigt, dass mit sinkender Bildungsherkunft der Konsum digitaler Medien (v. a. Fernsehen) zunimmt (vgl. a.a.O.: 57). Eine Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) bestätigt diesen Trend – demnach beschäftigen sich Kinder aus Elternhäusern mit geringem Bildungsniveau an Schultagen durchschnittlich 175 Minuten mit Bildschirmmedien (TV / Video, Konsole), während Kinder aus höheren Bildungsschichten 77 Minuten vor dem Bildschirm verbringen (Pfeiffer et al. 2007: 6). Medien werden dabei vor allem zur Reduktion von Langeweile benutzt (vgl. MPFS 2008.: 54). Trotz des gestiegenen Medienangebotes kam die letzte KIM Studie (2008) zu der Erkenntnis, dass den Kindern - im statistischen Durchschnitt - nach wie vor Freizeitbeschäftigungen im real-sozialen Raum am wichtigsten sind:

³ Es handelt sich hierbei um die Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13- Jähriger in Deutschland.

„Themen wie Freundschaft, Sport, Tiere und Musik haben für Kinder weiterhin große Bedeutung, was sich auch in den Freizeitaktivitäten widerspiegelt. Drei Viertel der Kinder unternehmen regelmäßig etwas mit der Familie und ebenso viele sind sportlich aktiv“ (a.a.O.: 63).

Angesichts dieser Ergebnisse kann für den Großteil der Kinder Entwarnung bezüglich eines abhängigen Medienverhaltens, mit der Folge sozialer Isolation gegeben werden.

Bei einigen scheint jedoch die organismische Entfaltungstendenz (vgl. Rogers 2007: 41f.; Greenberg 2003: 116ff.), das Streben nach Wachstum in Auseinandersetzung mit der Umwelt, gestört zu sein. Kinder, die aus irgendwelchen Gründen in der medialen Welt verloren gehen, für die die Auseinandersetzung mit der tatsächlichen Umwelt als augenscheinlich nicht lohnenswert erscheint (vgl. Bergmann & Hüther 2008). Aber auch jenseits dieses ‚digitalen Eremitentums‘, werden allgemein negative, psychosoziale Auswirkungen des Medienkonsums auf Kinder diskutiert (vgl. Spitzer 2008). Diesbezüglich ist zu klären, welche Rolle den Medien bei psychosozialen Schwierigkeiten wirklich zukommt.

Nachdem im Folgenden versucht wird, eine für diese Arbeit gültige Definition von dysfunktionalem Medienkonsum zu entwerfen, sollen diese Fragen insofern geklärt werden, als dass Erkenntnisse über wissenschaftlich untersuchte Interdependenzen zwischen psychosozialen Problemen und (dysfunktionalem) Medienkonsum aufgezeigt werden.

2.4 Dysfunktionaler Medienkonsum: Ein Definitionsversuch

Wenn davon ausgegangen wird, dass Kinder ihrerseits Entwicklungsaufgaben zu bewältigen haben und sich ihre Gehirne entlang ihrer Erfahrungen strukturieren, so erscheinen vor allem Fragen nach der Quantität und der Qualität konsumierter Medien entscheidend. Aus den eben referierten Annahmen ergeben sich folgende Ableitungen:

Mediennutzung wäre z.B. dann als problematisch oder dysfunktional anzusehen, wenn die Nutzungsdauer dazu führt, dass andere Entwicklungsschritte in der realen Umwelt nicht mehr ausreichend vollzogen werden können, oder bereits angebahnte, für das (Über-)Leben in einer Gesellschaft funktionale Entwicklungsmanifestationen brach liegen und verkümmern. Six (2005: 357ff.) weist darauf hin, dass die jeweiligen Grenzwerte problematischer Mediennutzung in der Literatur stark divergieren. Ihrzufolge ist dann von dysfunktional-exzessivem Medienkonsum zu sprechen, wenn sich dieser durch fehlende Kontrolle und Zielgerichtetheit, bei gleichzeitig schlechter Effekt- und Effizienzbilanz, jenseits wichtiger persönlicher Anliegen, auszeichnet (a.a.O.: 359). Von süchtigem Gebrauch ist dann die Rede, wenn allgemeine Suchtkriterien (etwa nach ICD-10) erfüllt sind (ebd.).

Die Qualität der konsumierten Medien ist ein weiterer Faktor, welcher in der allgemeinen Diskussion um die Medienwirkung eine Rolle spielt (vgl. BMFSFJ 2004). Auf Grundlage einer humanistischen Perspektive (vgl. Ostbomk-Fischer 2008) und in Konsequenz auf die hohe kindliche Neuroplastizität werden hier all diejenigen Inhalte als dysfunktional bewertet, die in

aktiver Weise antisoziale und gewaltverherrlichende Qualitäten fördern und so zu einer maladaptiven Entwicklung beitragen.

Außerdem wird davon ausgegangen, dass die individuellen Auswirkungen des Medienkonsums von der jeweiligen Disposition des Subjektes, im Sinne von Vulnerabilität bzw. Resilienz, sowie der gegebenen Umweltbedingungen abhängen⁴ (vgl. Oerter 1999: 3ff.).

Als Konsequenz dieser Überlegungen, soll an dieser Stelle keine als absolut zu setzende Grenze ‚funktionalen Medienkonsums‘ gegeben werden. Dies mag eine praktikable, jedoch vermutlich zu simplifizierte Annahme sein, welche der eben beschriebenen Individualität nicht gerecht wird. Vielmehr wird davon ausgegangen, dass im professionellen Kontext eine Abklärung der Funktionalität in der psycho-sozialen Diagnostik nötig sein wird.

Dysfunktionaler Medienkonsum ist diesem entwicklungsbezogenem Verständnis nach dann gegeben, wenn:

- *ein entscheidender Teil des kindlichen Lebens in der digitalen Welt stattfindet und die Ausgestaltung funktionaler Persönlichkeitsstrukturen im Sinne der Bewältigung der jeweiligen Entwicklungsaufgaben verhindert,*
- *bereits angebahnte funktionale Entwicklungsmanifestationen der kindlichen Persönlichkeit durch Medienkonsum brach gelegt werden und verkümmern,*
- *der Medienkonsum, bei entsprechender Disposition, dysfunktionale Manifestationen, im Sinne psychischer und sozialer Störungen, weiter verfestigt.*

Kinder im hier behandelten Alter haben, wie gezeigt wurde, eine Fülle an Entwicklungsaufgaben zu meistern, die vor allem soziale Aktivität erfordern. Wird diese in erhöhtem Maße eingeschränkt, muss davon ausgegangen werden, dass diese Aufgaben nicht adäquat gelöst werden können. Darüber hinaus ergibt sich für Kinder mit besonderem, psycho-sozialem Hilfebedarf die Notwendigkeit einer besonders individuellen Überprüfung der Grenzen funktionaler Mediennutzung, da davon ausgegangen werden kann, dass für den nötigen Erwerb fehlender oder mangelhaft ausgeprägter Skills entsprechende neuronale Strukturen in besonders intensiver Weise aktiviert und verstärkt, sowie problematische Einflüsse geschwächt werden müssen (vgl. Grawe 2004). Insofern kann diese Definition keine exakte Empfehlung zur kindlichen Mediennutzung, sondern eine professionelle Orientierung zur Abklärung und Interventionseinleitung, bezogen auf das kindliche und familiäre Medienverhalten, darstellen. Welche problematischen Aspekte mit dysfunktionale Nutzungsmuster in Verbindung gebracht werden, bildet im Weiteren den Fokus der Betrachtung.

⁴ Mit Heinz von Foerster könnte man auch sagen, es wird die These vertreten, dass die pauschalisierte Annahme, ein genereller Input X (1 Std. Computerspiel „Z“ täglich) führt zum Output Y (Konzentrations-/Leistungsprobleme) der Nichttrivialität des Systems Mensch nicht gerecht wird (vgl. Foerster 2009: 54ff.).

3. Erkenntnisse zu psycho-sozialen Auswirkungen dysfunktionalen Medienkonsums

3.1 Zur psychosozialen Medienwirkung

Zweifelsohne ist der hiesige Lebensalltag von einer Flut medialer Angebote und digitaler Gerätschaften durchdrungen.

„Praktisch jeder sieht zumindest ab und zu fern, hört Radio, liest Zeitung oder sieht sich ein Video oder eine DVD an. [...] Jeweils drei Viertel der Deutschen zwischen 14 und 49 Jahren nutzen zudem wenigstens selten das Internet und den Teletext“ (SevenOne 2005: 6; Auslassung: C.R.).

Die referierten Ergebnisse der KIM-Studie (vgl. 2.3) illustrieren diese Alltagsrelevanz ebenso für Kinder. Te Wildt spricht insofern zu recht von der Medienlandschaft als Umweltfaktor, dem er in seiner Eigenschaft als solchem psychosoziale, psychopathologische und neuroplastische Auswirkungen auf den Menschen zuspricht (te Wildt 2004: 57).

Die ‚Problemperspektive‘ auf die Medienwelt ist nicht neu und hat in den Gesellschaftswissenschaften in gewisser Weise Tradition.⁵ Ein Blick in wissenschaftliche Datenbanken und Bibliotheken verrät, dass auch die individuell-psychologischen und psychosozialen Auswirkungen vor allem seit den 1990er Jahren und verstärkt ab der Jahrtausendwende zum Untersuchungsgegenstand wurden. Ein wichtiges Thema stellt dabei die Mediengewaltwirkung dar, um die sich verschiedene theoretische Positionen entwickelten, die der medialen Gewaltdarstellung entweder „aggressionsfördernde“, „-hemmende“ oder „einstellungsändernde“ Wirkung zusprechen (vgl. Gleich 2007: 169). Weiter rückt vermehrt die exzessive und pathologische Mediennutzung in den Vordergrund der Wahrnehmung (vgl. Six 2007: 356ff.). Darüber hinaus liegen Arbeiten zu sozial-, bzw. alltagsrelevanten Themen, etwa zur ‚Schulperformance‘ (Mößle et al. 2007), sowie zu psychiatrisch relevanten Auswirkungen (te Wildt 2004), vor.

Im Folgenden wird anhand der vorliegenden empirischen Daten die Rolle der Medien, im Zusammenhang mit psychosozialen Problemen im Kindesalter, untersucht.

3.2 Mediensucht als Grundproblematik?

Eine Sichtung der Untersuchungen zu problematischen Auswirkungen von Mediennutzung auf den Menschen zeigt, dass neben inhaltbezogenen Diskussionen vor allem das Quantum der Medienbeschäftigung ein wichtiges Thema zu sein scheint. Die hier vertretene Definition von dysfunktionaler Mediennutzung beinhaltet im Grundsatz dieses quantitative Moment, legt dabei jedoch nahe, die Dysfunktionalität im Einzelfall zu überprüfen, statt ‚Funktionalität‘ hier zeitlich zu definieren. Pathologische Mediennutzung und süchtiges Medienverhalten ist dabei

⁵ Postman (vgl. 2006: 97ff.) postulierte, das „Verschwinden der Kindheit“ sei insbesondere das Werk der neuen Medien mit ihrem enthüllenden Charakter, Bourdieu (1998) spricht den Publikationen des Fernsehens generell „pathologische Züge“ zu und bereits Mitte des 20. Jahrhunderts ‚entlarven‘ Horkheimer und Adorno die kulturindustrielle Manipulation der „Hörer und Zuschauer bis in Nuancen“ von Sprache, Gestik und Kognition (Horkheimer & Adorno 2008: 176).

als besondere Ausprägungen des dysfunktionalen Medienkonsums zu sehen.⁶ Süchtiges Medienhandeln unterscheidet sich dabei von ‚nichtsüchtig-dysfunktionalem‘ Verhalten durch die Ausprägung des Suchtverhaltens – etwa beim Computerspiel:

„Süchtig das heisst: sie verlassen selbst bei schönstem Sonnenschein ihr Zimmer nicht mehr, hocken wie gebannt vor dem Computer, sie vernachlässigen ihren Körper – im Spiel gibt es keine Körpererfahrung, nur der Gesichtssinn leitet alle Handlungen-, sie essen wenig und widerwillig, sie schlafen kaum“ (Bergmann & Hüther 2008: 44).

Mediales Suchtverhalten untergräbt demnach augenscheinlich die kindliche Entwicklung durch unzureichende Erfahrungen in der realen Welt und äußert sich durch eine Verdrängung überlebenswichtiger Bedürfnisse. Das Medienhandeln selbst wird scheinbar als äußerst befriedigend erlebt. Bergmann und Hüther sehen die Gründe vor allem in der Beschaffenheit virtueller Welten, die für einige Kinder attraktiver erscheinen, als die haltlosen Strukturen und Unsicherheiten der Gegenwart (ebd.). Suchterzeugend sind dabei jedoch nicht die Medien selbst, als vielmehr die grundlegenden Bedürfnisse, deren Befriedigung zumindest einigen von ihnen in der realen Welt verwehrt bleibt⁷ (a.a.O. 127). Computerspiele bieten einigen Kindern im realen Leben vermisste Aspekte: Strukturen und Regeln, selbstständige Entscheidungen, aufregende Entdeckungen, Gefahren und Ängste die man überwinden kann, Ziele, zu erwerbende Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, wichtige Kleinigkeiten am Rande und Vorbilder (a.a.O.: 128). Auch Internetabhängigkeit (vgl. Abb. 1) wird heute zum Teil als ‚Symptom‘ einer negativen psychischen Befindlichkeit gesehen, welches als ‚Ersatzbefriedigung‘ fungiert (vgl. Six 2007: 363ff.; MHH 2006).

Kriterien für Internetabhängigkeit (vollständig zu erfüllen)	Zusätzliche Kriterien (mind. 1 zusätzlich zu erfüllen)
<ul style="list-style-type: none"> • Ständige Beschäftigung mit dem Internet; „Gedankenkreisen“ • Toleranzentwicklung • Kontrollverlust • Rückzug • Verlängerte Verweildauer 	<ul style="list-style-type: none"> • Risiko funktioneller Beeinträchtigung; z.B. Schulperformance • Verheimlichung • Flucht; Ausweichhandlung gegenüber unangenehmen Gefühlen / Beziehungen

Abb. 1: Kriterien für Internetabhängigkeit (Small & Vorgan 2009:82)

Als besonders suchterzeugend erscheinen Online-Rollenspiele, aufgrund ihrer extrem hohen Spielbindung durch monatliche Spielgebühr, ständige Verfügbarkeit und echtzeitlichem

⁶ Im Gegensatz zum hier verwandten Verständnis grenzt Six (exzessiv-)dysfunktionalen Medienkonsum im Sinne eines Kontinuums von pathologischem und süchtigem Gebrauch ab (Six 2007: 358f.).

⁷ Zahllose Kinder nutzen Computer nebst Spiele, sind fasziniert von den neuesten Entwicklungen – doch süchtig werden nur manche (Bergmann & Hüther 2008: 126ff.).

„Weiterlaufen“ der Geschichte, sowie eine hohe soziale Bindung an die jeweilige „Gilde“⁸ (Völter 2009: 23). Die Spieler können sich hier ihre eigene Spielfigur - eine Art ‚Idealselbst‘ - gestalten, verschiedene Abenteuer und Aufgaben in der virtuellen Welt bewältigen und die eigene Begrenztheit überwinden (a.a.O.: 24). Unsicherheiten können negiert und virtuelle Kontakte unter Umständen schneller geknüpft werden als reale Kontakte⁹ (ebd.).

Das heute am stärksten untermauerte Erklärungsmodell geht von einem zirkulären Prozess der Genese und Aufrechterhaltung von Medienabhängigkeit aus. Im Zuge negativer psychischer Zustände, wird die Mediennutzung als kurzfristig befriedigend erlebt, wirkt sich jedoch im langfristigen Verlauf wieder negativ auf die Befindlichkeit aus (vgl. Six 2007: 369f.). Zweifelsohne erscheinen Medienabhängigkeitsphänomene in hohem Maße komorbide mit anderen seelischen und sozialen Problemen (vgl. Petersen et al. 2009: 267; Wölfling & Müller 2009: 296ff.).

Insofern kann Medienabhängigkeit als ernstzunehmende psychosoziale Störung gesehen werden, die ihrerseits einer zu Grunde liegenden Problematik weiter Vorschub leistet. Interventionen dürfen jedoch obiger Annahme zu Folge nicht nur das Medium selbst fokussieren – im Sinne von „Entzug“ oder Abgewöhnung – sondern direkt an den Problemstrukturen der Person und ihrer Umwelt andocken. Wirklich hilfreich kann demnach nur eine psycho-soziale Unterstützung (nebst ihrer biophysischen Auswirkungen – vgl. Pauls 2004: 35ff.) des betroffenen Individuums sein. Dysfunktionalität kann, wie im Weiteren dargestellt wird, jedoch auch ohne Abhängigkeitsphänomene im engen Sinne gegeben sein.

3.3 Medienkonsum und psychiatrisch relevante Störungen im Kindesalter

3.3.1 Aufmerksamkeitsprobleme und ADHS

Probleme im Bereich der Aufmerksamkeitslenkung und Konzentration gab es, wie es Heinrich Hoffmann Mitte des 19. Jahrhunderts in „Struwwelpeter“ illustrierte, bereits vor der digitalen Ära. Unter dem Begriff Aufmerksamkeits-Defizit-Hyperaktivitäts-Syndrom (ADHS) wird heute eben diese Problematik bei störungswertiger Symptomstärke verstanden. Abbildung 2 illustriert die Hauptsymptome mit häufig assoziierten psycho-sozialen Schwierigkeiten.

Hauptsymptome	Häufig assoziierte Symptome
<ul style="list-style-type: none"> • Motorische Unruhe und Überaktivität • Aufmerksamkeitsstörung • Impulsivität 	<ul style="list-style-type: none"> • Kontaktschwierigkeiten • Lern- und Leistungsprobleme • Emotionale Symptome

Abb.2: Kardinal- und assoziierte Symptome bei ADHS (Qaschner & Theisen 2008: 157)

⁸ Ein Zusammenschluss von Spielern.

⁹ Interessant erscheint diesbezüglich die Untersuchung von Chak & Leung (2004), wonach ein Zusammenhang zwischen ‚Schüchternheit‘ und Internetabhängigkeit festgestellt wurde.

Wenn bis dato auch kein wissenschaftlich einwandfreier Beleg zur Ursache der Problematik vorliegt, wird heutigen Erkenntnissen zufolge von einer bio-psycho-sozialen Genese ausgegangen (vgl. a.a.O.: 158f.). Für Hüther und Bonney (2007: 60ff.) sind es angesichts der Erkenntnisse zur neuronalen Plastizität (vgl. 2.2) vor allem die Nutzungsbedingungen des kindlichen Gehirns, die zur endgültigen Ausformung und Stabilisierung ADHS - typischer Anomalien führen. Die Allgegenwärtigkeit der digitalen Medien, „ihre flache, verarmte Realität“ (Spitzer 2008: 90), sowie die damit einhergehende Möglichkeit permanenter Stimulation (Small & Vorgan 2008: 96ff.) können unter den Gesichtspunkten der erläuterten neurobiologischen Entwicklung zumindest eine Begünstigung des ADHS durch exzessive Mediennutzung bedeuten:

„...wenn man sich den neuen digitalen Medien übermäßig aussetzt, kann die Hirnreaktion zu Fehlanpassung führen, vor allem bei Menschen, die ein genetisches Risiko tragen (Small & Vorgan 2008: 98).

Sowohl Small und Vorgan (a.a.O.: 100f.), als auch Spitzer (2008: 88f.) weisen in diesem Zusammenhang auf die Längsschnittstudie von Christakis et al. (2004) hin, derzufolge ein valider Zusammenhang zwischen Fernsehen und gestörter Aufmerksamkeit besteht¹⁰. Computersucht erhöht bei Schülern ebenso signifikant die Wahrscheinlichkeit einer derartigen Symptomatik (Yen et al. 2007, zit. nach Small/Vorgan 2008: 100). Darüber hinaus fanden Chan und Rabinowitz (2006) einen signifikanten Zusammenhang zwischen Konsolen- bzw. Internet-Videospielen und einem Defizit der Aufmerksamkeit¹¹. Petersen et al. (2009: 267) geben dabei zu bedenken, dass auch das Streben nach unmittelbarer Belohnung und das „Sensation Seeking“ von Kindern mit ADHS umgekehrt für den höheren Konsum verantwortlich sein kann, was die Ursache-Wirkungs-Frage unbeantwortet lässt.

Trotzdem lassen diese bisherigen Erkenntnisse den Schluss zu, dass exzessiver Medienkonsum einen Riskikofaktor für die ADHS-Genese und / oder deren Aufrechterhaltung darstellt¹². Dies wiederum impliziert Konsequenzen in der Klinischen Sozialarbeit mit betroffenen Kindern und Familien bezüglich des Medienverhaltens zu Gunsten einer ‚Verstärkung‘ der Aufmerksamkeitsfähigkeit.

3.3.2 Reale Gewaltbereitschaft und Störungen des Sozialverhaltens

Negativ aggressive Verhaltensweisen werden immer wieder mit dem Konsum gewalttätiger Medien in Verbindung gebracht. Als Ursächlich für eine Störung des Sozialverhaltens, deren Krankheitswert umstritten ist, werden biologische und umweltvermittelte Risikofaktoren ge-

¹⁰ Der Tenor der Untersuchung lautete: „Je länger ein Kind bis zum Alter von sieben Jahren täglich fernsieht, desto höher das Risiko, dass bei ihm ADHS diagnostiziert wird“ (Small & Vorgan 2008: 101).

¹¹ „There was a significant increase in inattentive ... and ADHD ... behavior in those who played video games for more than one hour“ (Chan & Rabinowitz 2006: 4, Auslassungen: C.R.).

¹² Die amerikanische „Academy of Pediatrics“ hat infolge der zunehmenden Belege für den medialen Einfluss auf die Aufmerksamkeitsdefizitstörung Eltern bereits empfohlen den Fernsehkonsum ihrer Kinder deutlich einzuschränken und für Kleinkinder unter zwei Jahren völlig zu versagen (Small & Vorgan 2009: 101).

sehen (Herpertz-Dahlmann 2005: 307ff.). Neben destruktiv-aggressiven Verhalten gegenüber Menschen und Tieren, zählen ebenso die Zerstörung von Eigentum oder Diebstahl als symptomatisch (Davison & Neale 2002: 541). Aus entwicklungspsychologischer Sicht, ist in diesem Zusammenhang die scheinbar fehlende oder schwach ausgeprägte Entwicklung des moralischen Bewusstseins interessant (a.a.O.: 545). Wichtig erscheint hier ein Defizit an entsprechend familiär-erzieherischer Rahmenbedingungen, sowie die sozioökonomische Lage¹³ (a.a.O.: 545 ff.).

Entsprechend der neurobiologischen Erkenntnisse, wie auch der Theorie des Modelllernens bzw. des operanten Konditionierens, kann davon ausgegangen werden, dass die „Bahnung“ aggressiver Verhaltensweisen zumindest begünstigt werden, wenn sie als langfristig wirksames Verhalten, etwa in der Familie, der Peer-Group, oder auch in den Medien, erlebt werden (a.a.O.: 545). Andere Theoriegebäude zur Mediengewaltwirkung sind zum Teil widerlegt bzw. finden bis dato kaum Nachweise (vgl. BMFSFJ 2004: 12ff.).

Eine Übersichtsarbeit des BMFSFJ¹⁴ (2004), welche alle bis dahin verfügbaren Studien zu diesem Thema seit 1998 analysiert, kommt im Bereich „TV-Gewalt“ zu der Auffassung, dass vor allem bei Jungen aus benachteiligten Milieus, die in ihrem sozialen Umfeld viel Gewalt erfahren und selbst entsprechende Dispositionen besitzen, eine Gefährdung vorliegt - verstärkt, wenn die Darstellungen hohes Identifikationspotential besitzen, ein realistischer Kontext feststellbar, sowie kein Schaden (Strafe) für den Protagonisten wahrzunehmen ist (a.a.O.: 167). Generell scheint langfristiger Konsum von Mediengewalt zu negativen Auswirkungen auf das Verhalten zu führen (a.a.O.: 179). Im Bereich der Computerspiele erscheint die Datenlage ähnlich. Eine Reihe von Autoren kommen zu dem Ergebnis, dass Gewaltspiele grundsätzlich aggressives Verhalten verstärken¹⁵ (vgl. Bartholow & Anderson 2002; Gentile et al. 2004; Carnagey & Anderson 2005; Spitzer 2008: 155ff.). Aufgrund teilweise vorliegender Widersprüche und methodischer Mängel herrscht jedoch zumindest Skepsis über die Eindeutigkeit der Ergebnisse (vgl. BMFSFJ 2004: 238). Trotzdem scheinen auch neuere Untersuchungen, vor allem für Kinder und Jugendliche negative Verhaltensauswirkungen durch gewalttätige Videospiele weiter zu untermauern (Anderson et al. 2008: 1069ff.).

Wie im Beispiel Fernsehgewalt wird auch hier davon ausgegangen, dass mehrere Faktoren berücksichtigt werden müssen (ebd.). Mößle et al. kommen zu dem Schluss, dass das soziale Umfeld des Kindes, etwa der Einfluss des elterlichen Erziehungsstils, die Peer-Group

¹³ Ebenso können Bindungsstörungen konstitutiv für negative Aggressionen sein (vgl. hierzu Brisch 2009: 223ff.)

¹⁴ Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

¹⁵ - "The results of this experiment supported our prediction that playing violent video games would increase aggressive behaviour" (Bartholow & Anderson 2002: 287); "It was hypothesized that exposure to video game violence would be positively related to aggressive behaviors, such as arguments with teachers and physical fights. This hypothesis was confirmed" (Gentile et al. 2004: 18); "These three studies accomplished all three main goals. First, they demonstrated that rewarding violence in video games increase aggressive affect, aggressive cognition, and aggressive behaviour" (Carnagey & Anderson 2005: 886.).

und deren Normenorientierung, sowie das schulische Umfeld eminente Einflussfaktoren auf die Ausübung von Gewalt darstellen, jedoch die „grundsätzlich aggressionssteigernde Wirkung gewaltbezogener Medien“, vor allem deren langfristiger und regelmäßiger Konsum, als empirisch belegt gilt (Mößle et al. 2007: 41, 43). Auch Gleich (2007:169) resümiert in dieser Weise die Analyse bisheriger Forschungsergebnisse¹⁶. Insofern kann der medialen Gewaltdarstellung nach heutigen Erkenntnissen die Rolle eines Risikofaktors zugewiesen werden (vgl. Hopf et al. 2008: 92). Ob ein exzessiver „Gewaltkonsument“ schließlich real gewalttätig wird, hängt im Wesentlichen von einem komplexen Zusammenspiel von Faktoren ab:

„...für eine Tat [müssen] eine Reihe von Vorbedingungen in der Person und der Situation vorhanden sein [...], die tatbegünstigend oder eben auch tathemmend ausfallen können (Lukesch 2008: 38, Auslassung und Einfügung: C.R.).

Spitzer sieht die bedeutsamste Gefährdung bei jungen Kindern unter 8 Jahren, die „noch Schwierigkeiten haben, zwischen Realität und Phantasie zu unterscheiden“ (2008: 205). Alles in allem gilt es demzufolge in der Arbeit, vor allem bei entsprechender Disposition im Klientensystem, auch einen genauen Blick auf die Inhalte der konsumierten Medien zu werfen und das Medienhandeln als einen Teil im Interventionsgefüge zum thematisieren.

3.3.3 Weitere Befunde im Zusammenhang mit psychiatrischen Problemstellungen

Ein problematischer Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Depression wurde bisher aus zwei Perspektiven hergestellt. Te Wildt kommt in einer Studie von 2006 zu dem Ergebnis, dass 80 Prozent der Probanden mit Internetabhängigkeit Symptome einer Depression aufwiesen, die bereits vor der medienassoziierten Problematik vorlagen (MHH 2006). Diese, für die Betroffenen, „bessere Welt“ könnte auch einen Ort des Rückzuges für Kinder mit depressiven Symptomen darstellen und unter Umständen zur weiteren Verfestigung der Problematik führen (vgl. 3.2). LaRose et al. resümieren in ihrer Untersuchung dagegen, dass die Anbindung an das Internet eher depressionshemmende Wirkung habe (LaRose et al. 2001). Problematisch seien eher „stressfull interactions“ mit dem Internet selbst (im Sinne von nicht erfolgreich) oder mit anderen Menschen. Hier könnte etwa das in Chatrooms verbreitete „cyberbullying“ (vgl. Sonnenmoser 2009) eine Rolle spielen.

Auch Lehenbauer verweist auf den Zusammenhang von depressogenen, maladaptiven Kognitionen, etwa bezogen auf geringen Selbstwert, Selbstbewusstsein und pathologischer Internetnutzung (Lehenbauer 2009: 266). Dabei wurde die Frage aufgeworfen, inwieweit auch sozialphobische Züge eine Rolle spielen. In einer Stichprobenuntersuchung kam er zu dem Ergebnis, dass „Menschen mit einem problematischen Internetgebrauch ihre Persönlichkeitsentfaltung mit dem Internet verbinden“ (a.a.O.: 270) und dass ein hoher Prozentsatz der

¹⁶ Te Wildt erwähnt außerdem, dass die desensibilisierende Wirkung von Gewaltspielen im US-amerikanischen Militär längst bekannt ist. Die ersten „Ego-Shooter“ wurden von den Streitkräften zum „Abtrainieren“ der Tötungshemmung eingesetzt (Te Wildt 2004: 576).

Studienteilnehmer an sozialer Phobie leidet (ebd.). Lehenbauer stellt weiter fest, dass solche Klienten – und hier sind Kinder als „digital natives“ (vgl. Small & Vorgan 2009) nicht ausgeschlossen – etwa durch Onlineberatung erreichbar werden (ebd.). Dies kann durchaus richtig sein, doch der negative Aspekt digitaler ‚communities‘ wird in diesem Zusammenhang weitgehend ausgeblendet: So ist anzunehmen, dass das Verbleiben in virtuellen Kontakten, sozialphobisches Verhalten im Sinne einer Verstärkung weiter manifestiert, depressogene Problematiken gar verschleiert und entwicklungsnotwendige Auseinandersetzung mit der Umwelt verhindert. Auch hier ist ein Teufelskreis denkbar, bei dem die Mediennutzung zwar nicht die Ursache darstellt, aber zumindest eine weitere Stabilisierung der Problematik begünstigt (vgl. 2.3).

Darüber hinaus werden ‚dissoziative Störungen‘ im Zusammenhang mit Medien genannt (vgl. Te Wildt 2004: 577ff.). Diese treten im Kindesalter eher selten auf (Remschmidt 2005: 254), trotzdem erscheint die Frage nach einer möglichen Beeinflussung dieses Störungsbildes, welches sich vor allem durch Störung der Identität, sowie des Realitätsbezugs auszeichnet (ebd.), durch die unreal-virtuellen Erfahrungen des Cyberspace interessant.

Eine Form dissoziativer Störung in Verbindung mit neuen Medien ist das „Alternate World Syndrom“ (AWS) (a.a.O.: 577f.). Dabei handelt es sich um ein vorübergehendes Phänomen am Übergang von einer virtuellen in die normale Welt, welches sich durch Derealisation- und Depersonalisationserleben, Orientierungs- und Bewusstseinsstörungen, auszeichnet (a.a.O.: 578). Dieses Syndrom wurde mittlerweile in seiner chronischen Form beschrieben:

“CAWD as a symptomatic behavior in which a person becomes fanatically engrossed in a VR world, to extent that he or she can no longer distinguish between the actual world and VR”

(Ichimura et al. 2007).

Im Zusammenhang mit möglichen negativen Auswirkungen auf Kinder, erscheinen diese Erkenntnisse aufgrund der leichteren neurobiologischen „Beeinflussbarkeit“ und dem bei Jüngeren noch wenig ausgeprägten Realitätssinn als ernst zu nehmen. Wie Te Wildt jedoch feststellt, ist hier vermutlich eine besondere Prädisposition für die Störungsgenese ausschlaggebend (Te Wildt 2004: 577).

3.4 Medienkonsum und vorwiegend sozialrelevante Probleme

Sozialrelevante Probleme interessieren nicht nur die Klinische Sozialarbeit, sondern entsprechend ihres Gegenstandsbereiches die Soziale Arbeit allgemein. „Ziel der Sozialen Arbeit ist es, Menschen zu befähigen, ihr gesamtes Potenzial zu entwickeln, ihr Leben zu bereichern und sozialen Dysfunktionen vorzubeugen“ (Engelke 2004: 303).

Spitzer weist darauf hin, dass exzessive Computerspieler weniger sprechen und Untersuchungen zufolge schlechter über Gefühle kommunizieren können (Spitzer 2008: 228). Außerdem liegen Erkenntnisse vor, denen zufolge die innerfamiliäre Kommunikation, sowie die Größe des Freundeskreises in Familien mit Anschluss an das ‚World Wide Web‘, abnahm

(ebd.). Eine andere Studie zeigte, dass die Beziehung von Jugendlichen zu ihren Eltern und Freunden entsprechend der Ausprägungsstärke des Internetgebrauchs verschlechterte (a.a.O.: 229).

Darüber hinaus seien Kinder, die in hohem Maße Fernsehen konsumieren, weniger kreativ, sowie in der kognitiven Aufnahmeintensität eher oberflächlich und tendieren dazu, weniger kritisch zu denken und Rollenstereotypen zu übernehmen (a.a.O.: 123). Auch wurde ein Zusammenhang zwischen hohem Fernsehkonsum im Kindergarten- und frühen Schulalter und verminderter Leselernfähigkeit festgestellt (a.a.O.: 136). „TV im Vorschulalter führt zu schlechteren Leistungen im Lesen und Schreiben in der Schule“ (a.a.O.: 153).

Ebenso kommen Mößle et al. in ihrer Untersuchung zu Mediennutzung und Schulleistungen in der vierten Klasse zu folgenden Ergebnissen:

- „Die Ausstattung von Kindern mit Mediengeräten wie Fernseher und Spielkonsole erhöht bereits deutlich die Gefahr schulischer Leistungseinbußen.
- Erhöhte Medienzeiten der Kinder insbesondere aber die Nutzung gewalthaltiger Angebote geht mit schlechteren Schulleistungen einher.
- Hiervon sind insbesondere Jungen betroffen, da diese bereits im Grundschulalter mit Mediengeräten ausgestattet sind, höhere Nutzungszeiten als Mädchen aufweisen und gewaltbetonte Filme und Spiele stärker präferieren.
- Die Folgen für das schulische Leistungsniveau zeigen sich auch dann, wenn Geschlecht und Nationalität des Kindes, das Bildungsniveau der Eltern sowie das innerfamiliäre Klima statistisch kontrolliert werden.
- Kinder mit protektiven Rahmenbedingungen scheinen sogar besonders anfällig für die Folgen problematischer Mediennutzungsmuster zu sein, indem sich diese besonders nachhaltig auf ihre schulische Leistungsentwicklung auswirken“ (Mößle et al. 2007: 103).

Die Erklärung, dass mehr Zeit vor den Medien gleichzeitig weniger Zeit für Schularbeiten bedeutet, scheint jedoch nur eine Perspektive zu sein, die das vorliegende Problem nicht vollständig erfasst. Diskutiert werden darüber hinaus weitere „Zeitverdrängungsphänomene“ wie mit Mediensucht zusammenhängende problematische Schlaf-/Wachgewohnheiten, als auch Überlegungen zu Inhalten und neurologischen, biophysiologicalen Wirkungen („Löschungshypothese“), etwa durch Stresserleben (vgl. Mößle et al. 2007: 21ff.).

Schließlich ist davon auszugehen, dass alle hier referierten Probleme in Verbindung mit dysfunktionaler Mediennutzung sozialrelevante Auswirkungen auf mindestens ein Bezugssystem des Kindes (z.B. Überforderung der Familie, Probleme in der Schule) haben und Soziale Arbeit nicht selten mit komplexen Problemkonstellationen konfrontiert ist (vgl. Pauls 2004: 11ff.).

3.5 Resümee

Nach der bisherigen Erkenntnisslage, kann davon ausgegangen werden, dass sich ein entsprechend dysfunktionales Medienverhalten negativ auf verschiedenste Störungsbilder und Problemkonstellationen auswirkt, wobei nicht festzustellen ist, dass die Ursache einer störungswertigen Problematik definitiv in den Medien selbst gefunden werden kann. Vielmehr sind Medien als Umwelt- bzw. Einflussfaktor, bzw. deren problematische Nutzung als Ausdruck anderer psychosozialer Probleme, zu betrachten.

Dementsprechend ist das Medienverhalten eines ‚Kindklienten‘ der Klinischen Sozialarbeit in der psycho-sozialen Diagnostik zu berücksichtigen und daraufhin zu überprüfen, inwieweit dieses der vorliegenden Problematik Vorschub leistet und inwieweit es als Ausdruck eines psychosozialen Mangels verstanden werden kann. Wie bereits erwähnt wurde, kann Dysfunktionalität dabei nur unter Berücksichtigung der psychosozialen ‚Gesamtlage‘ bewertet werden. Hier scheint es wichtig zu sein, die Rolle, welche dem dysfunktionalen Medienkonsum zukommt, zu erfassen und daraus Schlüsse für die Hilfeplanung zu ziehen. Nur so ist eine fachlich fundierte und gezielte Intervention möglich.

4. Von der Erkenntnis zur Handlung: Ein Praxistransfer anhand dreier Fallbeispiele

Bis hierher wurde geklärt, welche Aspekte der kindlichen Entwicklung eine Prüfgröße der Adaptivität darstellen, wie sich diese Entwicklung vollzieht, inwieweit Kinder in ihrem Alltag mit Medien konfrontiert sind und welche empirischen Erkenntnisse zu deren psychosozialen Auswirkungen vorliegen.

Die Kinder der hier behandelten Altersgruppe sind im Idealfall äußerst aktiv dabei, sich die Welt durch direkte Auseinandersetzung anzueignen und in diesem Sinne der menschlichen Tendenz nach Wachstum und Entwicklung zu ‚fröhnen‘ (vgl. Baacke 1999: 166; Greenberg 2003: 116ff.)¹⁷. Beschäftigt sich ein Kind überwiegend mit Phänomenen in ‚Nebenwelten‘ wie Film, Computer oder Internet, scheint diese primäre Motivation des Organismus „neue Beziehungen zur Umwelt [herzustellen]“ (Rogers 1998: 340, Einfügung: C.R.), blockiert zu sein. Aufgabe praktischer (Klinischer) Sozialarbeit, bezogen auf dieses für die weitere Entwicklung dysfunktionale Verhalten, ist es nun, durch gezielte Unterstützung des Kindes und dessen Umfeld (vgl. Pauls 2004: 264ff.), funktionalere Strukturen zu initiieren.

Wie aber lassen sich die gewonnenen Erkenntnisse in die „direct practice“ implementieren? Diese Frage soll durch eine praktische Illustration anhand dreier Beispiele mit Kindern in einer intensiven, klinisch-sozialarbeiterischen Maßnahme verdeutlicht werden. Dabei handelt es sich um eine heilpädagogisch-therapeutische Ambulanz für Kinder zwischen 6 und 12

¹⁷ Baacke beschreibt diese Tendenz „etwas Neues in neuen Situationen und mit neuen Personen zu schaffen“ anhand der Entwicklungsstufen von Erikson und Piaget – der Entwicklung von Werksinn und konkreten intellektuellen Operationen. Greenberg entfaltet ganz allgemein in seiner Ausführung auf Basis aktuellerer Erkenntnisse das, was Rogers bereits als „Aktualisierungstendenz“ (vgl. Rogers 2007: 41) beschrieb.

Jahren, welche an schwierigen Lebensbedingungen leiden und durch ihr Verhalten deutlich in ihren sozialen Bezügen auffallen. Ausgehend von einer umfassenden psycho-sozialen Diagnose werden die Kinder im Gruppen- und u. U. im Einzelsetting von klinisch-sozialarbeiterischen Fachkräften unterstützt. Außerdem steht die begleitende Arbeit mit den Erziehungspersonen, die Integration im sozialen Nahraum und die Beratung und Kooperation mit anderen beteiligten Institutionen im Fokus der Hilfe. Die Heilpädagogisch-Therapeutische Ambulanz ist Teil des IPSG – Institut für Psycho-Soziale Gesundheit gGmbH¹⁸.

Im letzten Teil schließlich, sollen aus diesen Einzelfällen weitere Annahmen zur Rolle der und dem professionellen Umgang mit Medien konstruiert werden.

4.1 Zugang und Methodik

Um heraus zu finden, wie das jeweilige Kind und seine Bezugspersonen mit Medien umgehen und welche Einstellung diese bezüglich der einzelnen Medien und ihren eigenen Verhaltensweisen zeigen, wurde ein Leitfaden¹⁹ erstellt, der diesbezügliche Kategorien berücksichtigt, aber die Möglichkeit einer offenen Beantwortung und ggf. weiteren Vertiefung bietet. Die gesamte Auswertung ist angelehnt an die Ausführungen in Steinert 2008 (174ff.).

Zur Datenerhebung wurden die Kinder selbst, mindestens eine primäre Erziehungsperson²⁰, sowie die zuständige Fachkraft in einem leitfadengestützten Interview (vgl. Steinert 2008: 172ff.) befragt. Hauptthemen bildeten dabei in Anlehnung an obige Annahmen und Erkenntnisse die Gewohnheiten, Inhalte und Bedeutung der Medien bei den Kindern, sowie Einschätzungen über die Funktionalität des Konsums und dem persönlichen Hilfebedarf (Eltern), sowie der Medienrolle und nötigen Interventionsstrategien (Fachkräfte). Die Gespräche wurden aufgenommen, transkribiert und codiert. Aus dem transkribierten Material, sowie unter Bezugnahme des Leitfadens wurde ein Codeplan mit Auswertungskategorien erstellt, welcher zur Kategorisierung der einzelnen Aussagen diente. Die Aussagen wurden in einem ersten Schritt einer vereinfachten ‚Einzelfall-Inhaltsanalyse‘ unterzogen, um auf Basis der ‚klinischen Geschichte‘, sowie den allgemeinen Grundannahmen (vgl. Kap. 2 und 3) Interventionsperspektiven zu konstruieren. Dabei wurden alle fallbezogen - inhaltstragenden Textteile codiert, anschließend paraphrasiert, reduziert (gleiche Aussagen gestrichen) und nach Oberkategorie zusammengefasst. Diese stark verdichtete Form der Aussagen wurde schließlich zur annahmegeleiteten Bewertung unter Berücksichtigung der Einschätzung der befragten Fachkräfte herangezogen. Darüber hinaus wurden jeweils zusätzliche, bzw. ergänzende Quellen zur Argumentation herangezogen.

¹⁸ Wissenschaftliche Einrichtung an der Hochschule Coburg, staatl. anerkannter freier Träger der Jugendhilfe.

¹⁹ Sämtliche Hilfsmittel und Auswertungsdokumente sind im Anhang zu dieser Arbeit zu finden.

²⁰ Die Erziehungsberechtigten eines Kindes (K2m) konnten während des Erhebungszeitraumes nicht für ein Interview erreicht werden, hier wurden lediglich die Daten der zuständigen Fachkraft, die auch direkt mit den Eltern arbeitet, sowie des Kindes zu Rate gezogen.

Die Leitfragen der Fallbezogenen Analyse sind:

LF1:	Was ist am jeweiligen Medienverhalten als dysfunktional zu werten?
LF2:	Wo muss demzufolge die psychosoziale Hilfe jeweils ansetzen?

Abb. 3: Leitfragen der Falluntersuchung

4.2 Robert²¹

4.2.1 Fallgeschichte und Medienverhalten

Robert (9) wurde aufgrund einer hyperkinetischen Störung des Sozialverhaltens, übermäßiger Ängstlichkeit, Schulleistungsprobleme, sowie starker erzieherischer Schwierigkeiten Seitens der Eltern zur Aufnahme in der heilpädagogischen Gruppe vorgestellt. Die Ängste zeigten sich darin, dass er auch hinter harmlos erscheinenden Situationen Böses vermutete. Robert traute sich außerdem wenig zu – sein Selbstwert war am Boden. Freunde hatte er praktisch keine. Um in Kontakt zu kommen und gleichzeitig als etwas zu gelten, so seine Annahme, musste er versuchen immer die besten und wildesten Geschichten zu erzählen.

Aufgrund der hyperkinetischen Störung war er medikamentös eingestellt. Neben dem prosozialen Setting der heilpädagogischen Gruppe bekam Robert zusätzlich Einzeltherapie, v. a. zur intensivierten Bearbeitung seines Selbstbildes. Außerdem begleitende Unterstützung im sozialen Nahraum und Elternberatung aufgrund der Inkonsistenz und geringen elterlichen Präsenz. Es fiel auf, dass Robert immer wieder von Medienereignissen erzählte, von Filmen oder Videospiele. Meistens ging es um brutale Inhalte, die Robert entweder ungefragt, oder aufgrund gruppeninterner Wettkämpfe um die ‚krasseste‘ Geschichte berichtete.

Die Erhebung ergab, dass er aktuell unter der Woche durchschnittlich zwei Stunden täglich mit Medien (Fernsehen und Konsole) verbringt. Ihn beschäftigen vor allem Inhalte, in denen es um Gewalt, Kampf und töten geht, wobei nicht klar ist, was er genau konsumiert. Jedoch handeln die meisten Inhalte, wenn auch nicht als ungeeignet eingestuft, vom Kampf von Gut gegen Böse. Zuhause sind ungeeignete Inhalte verboten, Robert trifft sich jedoch auch mit Bekannten zum Spielen. Er selbst hat die Ansicht, dass es in Ordnung ist, indizierte Spiele zu spielen, da er selbst dabei niemanden umbringen würde. Die Beschäftigung mit Fernsehen oder Videospiele ist für Robert vor allem spannend und herausfordernd. Dabei ist die Spielewelt, wenn er sie erst einmal betreten hat, attraktiver, als real-interaktionale Betätigungen – Freunde haben dann keine Chance an ihn heran zu kommen.

In dieser Welt kann er virtuelle Erfolge erzielen, von denen er stolz berichtet. Außerdem ist Robert nur schwer von der Konsole zu trennen, wenn die vereinbarte Zeit überschritten ist. Die Mutter ist dabei bemüht, die Medienzeit der Kinder klar zu begrenzen. Robert verbringt

²¹ Die Namen sind stets verändert. Die Fallgeschichten entstammen den Fallakten, sowie den Erfahrungen des Autors, der selbst in der heilpädagogischen Gruppe arbeitet und die vorgestellten Fälle persönlich kennt.

auch viel Zeit bei der Großmutter. Hier wird die Begrenzung meist nicht eingehalten – der Fernseher läuft nahezu durchgehend. Die Mutter bewertet einerseits den Konsum von Robert als normal, berichtet in einer weiteren Sequenz jedoch von ihrer Angst, er könne Mediensüchtig werden.

4.2.2 Bewertung und Unterstützungsansätze

Die zuständige Fachkraft bewertet den Medienkonsum für Robert allgemein als problematisch. Er sei vom Angebot her überfordert und habe Schwierigkeiten, die Inhalte adäquat zu verarbeiten, gleich ob diese angstausslösende oder neutrale Qualität haben. Dies zeigt sich, wenn er immer wieder in ein zielloses ‚vor sich hin reden‘, über entsprechende Inhalte, verfällt. Es gäbe zwar Regeln bezüglich des Konsums, jedoch würden diese nicht konsequent eingehalten. Wichtig wäre die direkte Vermittlung von Erziehungskompetenz und die Arbeit an der Beziehungsgestaltung zwischen Kind und den einzelnen Erziehern (Mutter, Großeltern) (vgl. hierzu Bergmann & Hüther 2008: 139ff.). Der Medienkonsum verhindere die Auseinandersetzung und das ‚in Beziehung kommen‘ mit Robert. Als wichtige Arbeitsaufgaben werden deshalb eine begleitete soziale Einbindung des Kindes, die Arbeit an der Beziehung zwischen Kind und den erziehenden Familienangehörigen, klare Strukturen bezüglich des Konsums im Familiensystem, sowie der Versuch einer Vernetzung der Eltern des „Freundesystems“ zur gegenseitigen Absprache und eine Wissensvermittlung bezüglich Medienwirkung, gesehen.

Allgemein ist hier festzustellen: Robert leidet an einem ADHS-Symptomkomplex und einer Störung des Sozialverhaltens – manchmal weiß er sich nur noch mit Gewalt zu helfen. Neben der psycho-sozialen Unterstützung bezüglich der Aufmerksamkeitsproblematik durch entsprechende Angebote, Haltungen und einer adäquaten Struktur (vgl. Hüther & Bonney 2007: 107ff.), erscheint es insgesamt wichtig, ihm neue Konfliktlösungsmöglichkeiten mit auf den Weg zu geben. Wie unter 3.3 gezeigt wurde kann davon ausgegangen werden, dass durch häufige Auseinandersetzung mit gewalttätigen Medieninhalten negative Verhaltensweisen weiter gebahnt werden. So wäre beispielsweise denkbar, dies mit dem Kind zu thematisieren und mögliche ‚Bezugsquellen‘ zu unterbrechen, in dem sich in Verbindung stehende Familien untereinander austauschen.

Darüber hinaus ist eine klare und konsequente Strukturierung und Begrenzung des Medienumgangs aufgrund der ADHS Problematik nötig²² (vgl. Small & Vorgan 2009: 98ff. und 3.3.1). Dabei müssen die Strukturen übergreifend in allen Erziehungsmilieus des Kindes eingebaut werden. Vor allem das ständige Laufen des Fernsehers im Hintergrund ist aufgrund der hohen Erregbarkeit betroffener Kinder als negativ zu werten. Es überfordert sie und stärkt die problematischen biophysischen Strukturen (vgl. Small & Vorgan 2009: 97ff.).

²² „Stimulationsabhängige Kinder benötigen dagegen eine sorgsame Dosierung des Informationsflusses“ (Hüther & Bonney 2007: 100).

Weiter müssen hilfreiche reale Erfahrungen durch soziale Einbindung und Förderung der Ressourcen des Kindes ermöglicht werden, da diese die adaptive Auseinandersetzung mit der Welt ermöglichen und unter fachlicher Steuerung selbstwirksamkeits- und selbstwertfördernd wirken können (reale Erfolge erzielen) (Weinberger 2007:66f.).

Mit den Eltern und den Großeltern muss an der Beziehungsfrage zu Robert gearbeitet und adaptiv-fördernde Erziehungsstrategien gefunden werden. Auch die Auseinandersetzung mit medialen Inhalten erscheint dabei von Bedeutung, da Robert Schwierigkeiten mit deren Verarbeitung hat. Vor allem Angst machende Inhalte, vor denen es heute realistischere Weise aufgrund des medialen Überangebotes kaum möglich ist, Kinder zu schützen, scheinen ihn psychisch zu belasten. Hier sind präzente Eltern (und Fachkräfte) gefragt, die mit ihren Kindern die aufgenommenen Eindrücke reflektieren können (a.a.O.: 72f.).

Weinberger weist darauf hin, dass es wichtig ist, mit den Eltern gemeinsam realistische Strategien zu konstruieren, wie eine funktionale Strukturierung der Medienbeschäftigung möglich ist, statt eine Idealvorstellung in die Familie zu ‚indoktrinieren‘ (ebd.).

4.3 Tobias

4.3.1 Fallgeschichte und Medienverhalten

Tobias (11) kam nach kürzerer psychiatrisch-therapeutischer Behandlung aufgrund einer mittelgradig-depressiven Episode in die heilpädagogische Gruppe. Er musste mit ansehen, wie seine Mutter und andere Familienangehörige brutal von seinem Vater zusammengeschlagen wurden. Er war ruhig und schüchtern, zeigte psychosomatische Beschwerden und lebte in ständiger Unruhe und Angst, seiner Mutter könne etwas zustoßen. Außerdem war er deutlich adipös. Zu dieser Zeit war viel im Umbruch – ein Umzug, sowie eine ‚Neuheirat‘ standen an und Mutter und Kind hatten durch die vielen Belastungen Unterstützung nötig.

Tobias brauchte Hilfe und Struktur für die Schularbeiten, die Mutter war mit der Erziehung überfordert. Ein Neugeborenes verlangte die gesamte Aufmerksamkeit, der Stiefvater war durch seine Arbeit meist nur an Wochenenden präsent. Tobias war zuhause nahezu auf sich allein gestellt, hatte Anfangs keine Freunde außerhalb der Schulzeit.

Ziele waren neben der heilpädagogischen Hilfe die Verbesserung der sozialen Einbindung des Kindes, sowie die Unterstützung und Stärkung der elterlichen Erziehungskompetenz. Tobias erzählte viel von seinen ‚medialen Erfahrungen‘.

Die Erhebung ergab, dass er – einmal zuhause – seinen Fernseher im Zimmer immer laufen hat, dann entweder eine Sendung sieht, oder mit einer seiner sechs Spielekonsolen spielt. Der Fernseher läuft dabei weiter, an Wochenenden bis zu zehn Stunden am Tag. An Wochentagen spielt er dabei ca. zwei Stunden, an Wochenenden nach eigenen Angaben drei bis vier Stunden. Er verbringt gern Zeit mit der Familie, jedoch ist dies meist nur an Wochenenden möglich.

Nach einiger Zeit in der heilpädagogischen Gruppe, ist Tobias mittlerweile in der Lage, Freundschaften anzubahnen – zumindest einmal die Woche bekommt er nun Besuch und betätigt sich dabei meist draußen. Die meisten Erfahrungen bezieht er jedoch aus der digitalen Welt. Konsolespiele findet er spaßig und herausfordernd, außerdem müsse man sich nicht körperlich bewegen. Fernsehen ist für ihn vor allem kurzweilig und unterhaltend. Seitens der Eltern bekommt er quantitativ keine Begrenzung, Inhaltlich jedoch sehr wohl.

4.3.2 Bewertung und Unterstützungsansätze

Für die Fachkraft ist vor allem die Mutter – Kind Beziehung zu beleuchten. Die fehlende Strukturierung des kindlichen Alltags verhindere die Auseinandersetzung zwischen Mutter und Kind. Tobias ziehe sich so in seine Welt zurück. Die nötige Begrenzung und Strukturierung, die in der heilpädagogischen Gruppe gegeben sind, fehlen weitestgehend zuhause. Herausfordernde Aufgaben traue er sich kaum zu. Medien werden als leicht verfügbare ‚Ersatzbefriedigung‘ genutzt. Es gälte, allgemein die Erziehungskompetenz der Mutter zu stärken. Außerdem sei das Kind in seiner Medienkompetenz zu stärken und die Eltern über Medienwirkung aufzuklären – Medienkonsum und seine „Funktion“, als Ersatz für eine vermehrte Auseinandersetzung zwischen Mutter und Kind, sollten thematisiert werden.

Allgemein – dies zeigt sich in der Arbeit mit Tobias - ist für ihn jede kleine Herausforderung in der realen Welt zu viel. Er braucht ein unterstützendes, aber realistisch-forderndes Gegenüber, denn Tobias glaubt meist nicht daran herausfordernde Dinge – etwa Schularbeiten – selbstständig zu meistern. Doch gerade diese korrigierenden Erfahrungen in der realen Welt sind wichtig für sein Selbstwertgefühl und, so die Hypothese, im weiteren Verlauf konstitutiv für adaptivere Formen der Beschäftigung. Die virtuelle Welt, deren Herausforderungen er explizit schätzt, scheint diese Realerfahrungen nicht adaptiv zu ersetzen. Hier ist ein endgültiges Scheitern nicht existent, ein idealer Ort um jeglicher Herausforderung aus dem Weg zu gehen. Dabei hat Tobias im unterstützenden aber auch herausfordernden Umfeld der heilpädagogischen Gruppe bisher viel erreicht – er kann seine Bedürfnisse äußern und auf andere zugehen, keine Spur mehr vom schüchtern-ängstlichen Jungen.

Doch die korrektiven Erfahrungen müssen vor allem in Leistungssituationen weiter gebahnt werden (auch im neurobiologischen Sinne), da die eigene motivationale Schwelle, herausfordernde Situationen anzupacken, noch zu hoch ist. Mit Erikson formuliert: Es geht wesentlich um die Weichenstellung zwischen „Fleiß und Minderwertigkeit“ mit all den anhängenden psychosozialen Folgen für den Heranwachsenden (vgl. 2.1 und Charlton et al. 2003: 159). Dafür braucht es ein präsenten, unterstützendes Gegenüber – die erwähnte Hausaufgaben-situation ist hierfür ein Beispiel. Die sozialen Funktionen wurden in der heilpädagogischen Gruppe bearbeitet und konnten auch, soweit möglich, in den Alltag integriert werden.

Der Fernsehkonsum spielt auf den ersten Blick nur eine passive Rolle. Vielleicht ist er auch als Versuch zu verstehen, das Streben nach mehr Sozialität und Beziehung (vgl. Pauls 2004: 47ff.) durch den Monolog des Fernsehens oder der Interaktion mit Konsolen künstlich herzustellen. In jedem Fall ist diese Art der Freizeitbeschäftigung in solchem Ausmaß für die soziale Einbindung und einer gesunden, funktionalen Selbstentwicklung im bio-psycho-sozialen Sinne nicht förderlich (vgl. 2.). Um diese auch außerhalb des Hilfesettings weiter zu entwickeln benötigt Tobias eine fördernde Unterstützung im Alltag.

Intrafamiliär könnte der Medienkonsum als Anzeichen der erzieherischen Überforderung gesehen werden. Die Mutter hat ein Neugeborenes zu versorgen, welches viel Aufmerksamkeit benötigt und ist aus eigener Kraft nicht in der Lage ausreichend für Tobias da zu sein. Tobias' Konsum könnte in diesem Zusammenhang einen dysfunktionalen Versuch darstellen, grundlegende Bedürfnisse (vgl. Grawe 1998)²³ durch die auch als herausfordernde, aber sicher und handhabbar erlebte Welt ersatzweise zu befriedigen. Ersteres muss möglicherweise erst einmal so hingenommen jedoch in Hinblick auf Zweites durch professionelle Unterstützung überbrückt werden.

Insofern und im Lichte der Tatsache, dass Tobias die wenige Zeit mit Freunden und der Familie sehr genießt, ist hier kein pathologisch-süchtiges Verhalten (vgl. 3.2), als vielmehr ein maladaptiver Versuch der ‚Selbsterhöhung‘ zu beobachten (vgl. Weinberger 2007: 83). Jegliche rein medienbezogene Intervention durch Reglementierung greift psychologisch insofern zu kurz. Die Eröffnung alternativer Erfahrungsräume ist auch hier unerlässlich.

Schließlich ist nach einer gewissen Zeit die aktive Arbeit an der ‚Erziehungs‘- bzw. Beziehungskompetenz der Eltern angebracht. Hier geht es um eine Verbesserung der elterlichen Präsenz und unterstützender Steuerung im Sinne von Nähe und Geborgenheit, Struktur und Vertrauen, Wertschätzung, sowie das ‚Bereitstellen‘ von Möglichkeiten an echten Aufgaben zu wachsen (vgl. Hüther & Bergmann 2008: 143ff.).

4.4 Laura

4.4.1 Fallgeschichte und Medienverhalten

Laura (11) kam mit einer kombinierten Störung des Sozialverhaltens und der Emotionen, einer umschriebenen Entwicklungsstörung der Fein- und Graphomotorik, unterdurchschnittlicher Intelligenz, sowie ernsthafter sozialer Beeinträchtigung in die heilpädagogische Gruppe. Sie war anfangs introvertiert, passiv und wirkte blockiert. Sie redete kaum, erschien sozial ängstlich. Sie hatte wenig Struktur bei schulischen Erledigungen und eine geringe Selbstwirksamkeitsüberzeugung. In der Familie herrschte eine inkonsistente Erziehungsatmosphäre zwischen streng-restriktiven Verhalten und geringer gestaltender Aufmerksam-

²³ Für Tobias bedeutet der mediale Raum neben Lustgewinn auch Orientierung – hier kennt er sich aus -, Selbstwertschutz – ein Scheitern ist kaum möglich und im Bereich der Videospiele die Möglichkeit der Selbstwerterhöhung – hier schafft er etwas (vgl. Grawe 1998: 385ff.).

keit. In ihrer direkten Umgebung gibt es wenig Anregung. Sie hatte keinen stabilen Freundeskreis, war generell sozial schlecht eingebunden. Medial nutzt sie vor allem den Fernsehen, Spielekonsolen und ihre Musikanlage.

In der Erhebung wurde schnell klar, dass der Medienkonsum zwar eine zentrale Rolle für Laura spielt, jedoch eher als ‚zweitbeste Beschäftigungswahl‘ dient. Sie konsumiert dabei weitgehend unkontrolliert. So sind ihr zwar theoretisch Grenzen in Sachen Medieninhalt gesetzt, trotzdem findet sie problemlos Nischen für den Konsum von indiziertem Material. Fernsehen ist ein spannender Zeitvertreib und auch Konsolenspiele werden zur Reduktion von Langeweile, immerhin zwei bis vier Stunden am Tag, herangezogen. Dabei betätigt sich Laura gern aktiv, spielt Fußball – im Laufe der Maßnahme fand diesbezüglich eine erfolgreiche Integration in den örtlichen Fußballverein statt. In den Wintermonaten bleibt jedoch das Problem der Langeweile. Insgesamt erscheint die elterliche Auseinandersetzung und das in Beziehung gehen mit Laura – sowie die erzieherische Steuerung – unzureichend. Dies hat zur Folge, dass die Eltern kaum wissen, womit sie sich selbst wirklich beschäftigt.

4.4.2 Bewertung und Unterstützungsansätze

Für die Fachkraft steht bezüglich des Medienkonsums die Tatsache im Fokus, dass Laura Medien vor allem aus Langeweile konsumiere. Dabei spiele sie zum Teil ungeeignete Inhalte, was jedoch die Eltern nicht merken würden. Als wichtig sei vor allem die Aufklärung der Eltern über Medienwirkung, sowie eine reflektive Auseinandersetzung durch mit dem Kind bezüglich des ungeeigneten Spieles.

Allgemein fällt auf, dass Laura allem Anschein nach ebenfalls an der Art von Armut leidet, die ansonsten nur wenig thematisiert wird – einer Armut an anregender und förderlicher Umwelterfahrungen. Sie ist isoliert, hat keine wirklichen Freunde, hatte zumindest Anfangs Schwierigkeiten sich mitzuteilen, vermutlich weil ihr die Möglichkeiten bisher fehlten diese Fähigkeiten auszubauen. Statt mit Worten konnte sie sich früher nur körperlich, oder eben gar nicht äußern. Ansonsten wusste sie nicht viel mit sich anzufangen.

Medien wurden nach Aussage der Eltern explizit angeschafft, um ihr Möglichkeiten der Beschäftigung zu bieten. Dabei soll hier gar nicht bestritten werden, dass die Motive Seitens der Eltern als positive Bemühung Beachtung verdienen und auch die Auseinandersetzung mit herausfordernden Medieninhalten etwa kognitiv förderlich sein können (vgl. Small & Vorgan 2009: 40)²⁴. Jedoch kann dies alleine nicht zu einer guten psychosozialen Entwicklung führen (vgl. 2.).

An dieser Stelle ist Aufklärung für die Eltern wichtig. Darüber hinaus ist auch in diesem Fall die Beziehung zwischen Eltern und Kind weiter zu betrachten. Findet eine Auseinandersetzung statt - eine wirkliche Begegnung? Welche Möglichkeiten gibt es innerhalb der Familie

²⁴ Die durchschnittlichen IQ-Werte stiegen nach Aussagen von Neurowissenschaftler mit Ausbreitung der digitalen Kultur (Small & Vorgan 2009: 40).

auf soziale Art und Weise die ‚Langeweile zu besiegen‘? Eine ähnliche Perspektive wie bei Tobias (4.3). Dies hätte zum einen den Vorteil, dass die Eltern wieder mehr von ihrem Kind erfahren und dass Laura erfahren kann, dass sie wichtig ist. Schließlich sind es die Beziehungserfahrungen, und vor allem die zu den Eltern, die grundlegenden Einfluss auf den Selbstwert des Kindes ausübt (vgl. Bergmann & Hüther 2008: 143ff.).

In diesem Zusammenhang ist auch die soziale Einbindung wichtig – der Fussballverein, sowie die Maßnahme der heilpädagogischen Gruppe als ‚temporäre Gehhilfe‘ waren hier eine gute Lösung zur Förderung sozialer Kontakte und Befriedigung sozialer Bedürfnisse. Laura kann sich mittlerweile Mitteilen, spricht über ihre Bedürfnisse und macht deutlich, wenn ihr etwas nicht passt. Sie ist reflektiert und verarbeitet ihre Probleme in Gesprächen mit den Fachkräften von sich aus. Schularbeiten sind durch die klare Strukturierung kein Problem mehr. Als weiterer Fokus wäre nach der Maßnahme die Suche nach sozialen Betätigungsmöglichkeiten im angrenzenden Nahraum nötig. Oder etwa der Besuch einer Ganztagesklasse oder Nachmittagsbetreuung, denn was Laura braucht sind haltgebende Strukturen und herausfordernde Erfahrungsmöglichkeiten (vgl. Bergmann & Hüther 2008: 147). Diese sind durch die wenige soziale ‚Ansprache‘ und Abgeschlossenheit des Wohnortes kaum gegeben und die Eltern können ihren Teil erst nach ihrer Arbeitszeit dazu beitragen.

Weiter ist die Auseinandersetzung mit dem aus gutem Grund indizierten Inhalt Seitens der Eltern nötig. Aufgrund bisheriger Erkenntnisse ist hier zumindest die Gefahr gegeben, dass durch den regelmäßigen Konsum solcher Spielinhalte alte, dysfunktionale Bahnungen gestärkt werden können und korrektive Erfahrungen (hier ein adäquater Umgang mit Frustration) indirekt untergräbt. Nach dem bis hierher Erörtertem, erscheint auch hier neben der klaren Positionierung und Regelung, das in Beziehung gehen und die Auseinandersetzung über das Thema mit dem Kind wichtig.

Auch in diesem Fall kann und konnte auch vorher nicht von süchtig-pathologischem Gebrauch gesprochen werden. Laura strebt augenscheinlich nach realen Erfahrungen und braucht lediglich Unterstützung bei der Initiierung. Erfährt sie weiterhin eine solch ganzheitliche Unterstützung – im besten Falle durch die Eltern und pädagogischen und anderen ‚Regelinstitutionen‘ erscheint die Gefahr, in den medialen Welten unterzugehen äußerst gering. Wichtig ist hier wiederum ihr reale Aufgaben zu ermöglichen, an denen sie wachsen kann. Bleiben die Medien eine Nebenbeschäftigung – und noch weniger dürften sie realistischerweise in der heutigen Zeit kaum werden – und findet diese Beschäftigung relativ reflektiert statt, ist weiter nichts dagegen sie einzuwenden.

4.5 Resümee

Die Fälle illustrieren vor allem eines: Dysfunktionaler Medienkonsum ist insbesondere unter dem Aspekt einer funktionalen psychosozialen Entwicklung zu betrachten, eine reine „Bear-

beitung“ der problematischen Nutzungsmuster greift jedoch zu kurz und behält nicht das jeweilige Kind mit seinen Bedürfnissen im Fokus. Werden diese Bedürfnisse nicht adäquat befriedigt, bieten vor allem die interaktiven Medien, wie Videospiele, eine gute Möglichkeit der Befriedigung – gleichzeitig führen diese Ersatzhandlungen jedoch nicht zu einer Verbesserung der Passung zwischen der Person des Kindes und der realen Umwelt. Für adaptive Veränderungen müssen anstelle übermäßigen Medienkonsums reale, korrektiv-herausfordernde Erfahrungen initiiert werden. Dafür braucht es eine gesunde Eltern – Kind Beziehung die von Liebe und Schutz, Förderung und Vertrauen, Echtheit und Präsenz getragen ist (vgl. Bergmann 2009: 141ff.).

Natürlich ist die Strukturierung und Begrenzung seitens der Eltern, vor allem bei Kindern mit entsprechenden Dispositionen, ebenso wichtig – doch nur wenn die kindlichen Bedürfnisse nach echter Beziehung, Anregung und Wachstum in der realen Welt ausreichend gestillt sind, können ersetzende Aktivitäten wie die mediale Betätigung, vermehrt aufgegeben werden. Erst dann scheint auch die ‚innere Grundlage‘ für ein medienkompetentes Handeln gegeben zu sein.

5. Eine Konstruktion medienbezogener Arbeitshypothesen

Nachdem nun einzelne Fälle im Speziellen betrachtet und fallpraktisch skizziert wurde, welche Perspektiven für nötig erachtet werden um eine nachhaltige Hilfe auf Grundlage aktueller psychosozialer Wissensbestände zu initiieren, soll nun versucht werden, aus den wissenschaftlichen Erkenntnissen und dem erhobenen Material, allgemeine Hypothesen für die Arbeit an Fällen, bei denen das kindliche Medienverhalten auffällig erscheint, zu konstruieren. Hierfür wurde jeweils die erste Paraphrasierung und Reduktion der Fallgeschichten, sowie Paraphrasen der allgemeinen Aussagen durch die Fachkräfte herangezogen und nochmals fallübergreifend zu allgemeinen Hypothesen durch Generalisierung und Reduktion zusammengefasst (angelehnt an Mayring 2007: 62ff.). Die Hypothesen werden kurz anhand der Falldaten und unter Rückbezug auf theoretische Erkenntnisse erläutert. Hauptaussagen wurden kursiv hervorgehoben. Dabei interessieren in diesem Schritt die ‚konkrete Problem Perspektive‘ auf dysfunktionales Medienverhalten, sowie Ableitungen für nötige Unterstützungsmaßnahmen, welche das Medienverhalten funktionalisieren und eine möglichst adaptive Entwicklung ermöglichen sollen.

5.1 Hypothesen zum dysfunktionalen Medienkonsum allgemein

Kapitel zwei und drei lassen vor allem den Schluss zu, dass eine *übermäßige Beschäftigung mit Medien im Kindesalter den psychosozialen Entwicklungsanforderungen nicht gerecht wird*. Die Vielschichtigkeit realer Erfahrungen ist nicht gegeben, die Informationsgeschwindigkeit gibt kaum Möglichkeit der Verarbeitung, die Inhalte sind nicht selten gewalttätig und

das ‚Ausagieren‘ realer Konflikte im Cyberspace gibt keine Möglichkeit einer adäquaten sozial-emotionalen Entwicklung (vgl. Weinberger 2007: 72f., 83).

Besonders Kinder mit einer entsprechenden Vulnerabilität oder bereits diagnostizierten Störungen brauchen besonderen Schutz vor ungeeigneten oder übermäßigen Medienerfahrungen (vgl. 3.). In ihrem Fall kann die Dysfunktionalität den bisherigen Erkenntnissen zufolge bereits bei einer geringeren Quantität vorliegen. Und auch qualitativ besteht die Gefahr, dass Inhalte die von anderen eher neutral aufgenommen werden aufgrund der Vorerfahrungen auf wiederum problematische Weise verarbeitet werden (ebd.). Insofern erscheint es wichtig, den Medienkonsum der Kinder genau im Auge zu behalten und den Kindern die mannigfaltigen Erfahrungen zu ermöglichen die sie brauchen. Denn, um es auf der neurobiologischen Ebene auszudrücken, das menschliche Gehirn entwickelt sich gemäß seiner Nutzungsbedingungen (Bergmann & Hüther 2008: 69ff.).

Doch warum wählen einige Kinder auffällig häufig den medialen statt den realen ‚Erfahrungsraum‘? In den Fallbeispielen erklärten die Kinder, Medien böten Spannung und Herausforderung und ‚schützten‘ vor Langeweile.

Medienkonsum fungiert also als Substitut für fehlende, oder auch nicht wahrgenommene reale Erfahrungsmöglichkeiten. Betroffene Kinder erfahren wenig Anregung in ihrem Lebensraum. Dabei streben Kinder dieses Alters geradezu nach Selbstbestätigung und sozialer Betätigung (vgl. 2.1 / Weinberger 2007: 66f.), schaffen es jedoch nicht dies im realen Raum zu initiieren. Auch die Kinder in den Fallbeispielen haben gern sozial-interaktive ‚Beschäftigungsangebote‘ angenommen. Solch förderliche Aktivitäten erscheinen bei betroffenen Kindern jedoch gegenüber dem medialen Beschäftigungsanteil in der Minderzahl (oder zumindest temporär, wie im Fall von Laura).

Außerdem bieten gerade Konsolenspiele *eine egozentrierte Art der Selbsterhöhung und kontrollierbare Herausforderungen.* Betroffene Kinder leiden meist unter einem negativen Selbstwertgefühl. Es fehlt ihnen die Unterstützung die sie bräuchten um sich an reale Herausforderungen zu wagen. In sozialen Interaktionen ist immer auch die Möglichkeit gegeben, sich selbst zu riskieren und eine weitere Beschädigung des Selbstwerts zu erleiden. In Videospiele dagegen bewegen sie sich auf sicherem Terrain, jeder Fehler wird verziehen und trotzdem gibt es Herausforderungen die zu bewältigen sind, auf eine egozentrierte und kontrollierbare Art und Weise (vgl. Bergmann 2009: 46f. / Gimmler 2007: 465f.).

Das tragische an dem Versuch, mangelnde Bedürfnisbefriedigung durch Medien zu kompensieren, ist, dass diese Erfahrungswelt, wie bereits oben erläutert wurde, nicht ausreichend ist und langfristig keinen wirklichen Nutzen für das Kind hat.

Darüber hinaus scheint ein *dysfunktionaler Medienkonsum mit einer dysfunktionalen Eltern – Kind Beziehung einherzugehen* (vgl. auch Völter 2009). Die betroffenen Eltern scheinen nicht in der Lage zu sein, dem Kind bei der Initiierung funktionaler Erfahrungsräume behilflich zu sein. Dies soll nicht abwertend gemeint sein, und erscheint auch eher wenig überraschend, schließlich sind alle Eltern dieser Untersuchung Klienten der Kinder- und Jugendhilfe. Für die Hilfeplanung ist dieser in vielen Diskussionen vernachlässigte Aspekt jedoch wichtig. Denn der Medienkonsum hat, wie dargestellt wurde, eine Funktion für das Kind, *die Reglementierung dessen ohne gleichzeitig an der Funktionalität der psycho-sozialen Gesamtlage anhand der kindlichen Bedürfnisse zu arbeiten, greift zu kurz*. Die Unterstützungsmaßnahmen werden im nächsten Schritt thematisiert, jedoch soll der kurze Einschub erlaubt sein, dass die Eltern – Kind Beziehung ein wesentliches Moment der Hilfe sein müsste.

Kinder benötigen Unterstützung in der Verarbeitung der medialen Eindrücke, vor allem bei entsprechenden Dispositionen und ungeeigneten Inhalten. Hierfür müssen Elter und Kind in Beziehung treten, miteinander sprechen (Weinberger 2007: 73).

Neben der Qualität der Eltern – Kind Beziehung gibt der dysfunktionale Konsum außerdem Aufschluss über eine *mangelnde oder dysfunktionale soziale Einbindung*. Damit ist gemeint, dass anscheinend nicht genügend soziale Beziehungen außerhalb bestimmter Institutionen zur Verfügung stehen, in denen reale sozial- und umweltbezogene Auseinandersetzungen stattfinden können.

Schließlich fügt sich dies alles zu der grundlegenden Annahme zusammen, dass *dysfunktionaler Medienkonsum kein allein stehendes Problem ist, wie es nicht selten erscheint, sondern dass dieser, wie andere psychosozialen Probleme auch, in einem komplexen Ursache- und Wirkungsgefüge* steht und Teil oder Hinweis auf weitere Problematiken ist (vgl. Dorfman 1996: 26f.).

5.2 Notwendige Konsequenzen für die psychosoziale Unterstützung

Wie festgestellt wurde ist es richtig, dass dysfunktionaler Medienkonsum, in welcher Art auch immer, in Richtung einer höheren Funktionalität für das jeweilige Kind gesteuert werden muss. Dabei erscheint eine Beschränkung des Medienkonsums unter Berücksichtigung der Eignung des Medienmaterials, der Beschäftigungsquantität, sowie spezielle Überlegungen bei entsprechend problematischen Dispositionen, die eine besondere Strukturierung der medialen Beschäftigung eines Kindes verlangt (vgl. 3), wichtig.

Mit Blick auf die Funktion des jeweiligen Konsums darf nicht nur am Medienkonsum selbst ‚gearbeitet‘ werden. So wäre die Gefahr geboten, eine klaffende Lücke hinsichtlich der Be-

dürfnisse des Kindes zu hinterlassen. Vielmehr müssen *förderliche Erfahrungsräume geöffnet werden*.

So erscheint es wichtig die *Bedürfnisse des Kindes in den Fokus der Hilfe zu rücken und eine ausreichende Befriedigung sicherzustellen*. Dazu gehört es, eine einigermaßen haltbiete und vertrauensvolle Beziehung zu den Eltern (wieder-) herzustellen (vgl. Textor 2006). Nicht nur, weil diese zumeist nach wie vor den größten Einfluss auf das Kind haben (Weinberger 2007: 71), sondern weil Eltern als primäre Bezugsperson den Kindern am grundlegendsten die notwendige Erfahrung des wertgeschätzt und akzeptiert Seins vermitteln können, welche für ein gesundes Selbstwertgefühl und das Vertrauen in sich selbst, neue Dinge in der realen Welt anpacken zu können, konstitutiv sind (vgl. Bergmann & Hüther 2008: 143ff.). Diese Grundhaltung ist selbstverständlich auch durch die Fachkräfte zu realisieren.

Dem Kind muss außerdem die Möglichkeit gegeben werden *sich in sozialen Beziehungen außerhalb der Familie zu erfahren und soziale Kompetenzen zu erwerben* (vgl. a.a.O.: 70). Dafür muss auch für eine soziale Einbindung außerhalb der Schule gesorgt werden. Und schließlich muss ein Kind die Möglichkeit haben seinen „Werkssinn“ (vgl. 2.1) aktiv und kompetent im Alltag zu erfahren. Hier sind – am besten mit den Eltern zur weiteren Beziehungsintensivierung – Überlegungen für entsprechende Angebote zu treffen.

Dabei erscheint es ebenso wichtig darauf zu achten, den Kindern entsprechend ihrer Möglichkeiten auch echte Erfahrungsräume zuzugestehen und nicht den Fehler zu begehen, alles zu kontrollieren und pädagogisch durchplanen zu wollen – Kinder wachsen vor allem am Leben selbst, brauchen hierbei aber sowohl Vertrauen als auch Begleitung Seitens der Erziehungspersonen (Bergmann & Hüther 2008: 130f.). Bei der Begleitung dieser Schritte kann ‚in vivo‘ an einer funktionalen Beziehungs- und Erziehungsgestaltung zwischen Eltern und Kind gearbeitet werden.

Darüber hinaus ist die *Initiierung von durchschaubaren Regeln und Strukturen durch prä-sente Eltern* und die Unterstützung der Kinder auf ihrer Suche nach angemessenen Herausforderungen und Zielen ein wichtiger Aspekt der innerfamiliären Arbeit. Ist die elterliche Präsenz erst gestärkt, ist es darüber hinaus möglich mit den Kindern über *Inhalte zu sprechen und ihnen bei der Verarbeitung und Einordnung* dessen, was sie gesehen oder auch gehört haben, zu helfen.

Schafft man all dies in ausreichender Qualität, so die Annahme, stärkt man die Kinder in und verringert die Gefahr von einer „nur“ entwicklungsbezogenen Dysfunktionalität in eine pa-

thologisch-süchtige Dysfunktionalität des Medienverhaltens zu rutschen, enorm²⁵ (vgl. auch Bergmann & Hüther 2008: 146ff.).

Erst wenn diese Grundlagen geschaffen sind, kann an einer *Medienkompetenz des Kindes* gearbeitet werden, weil demzufolge dann nicht mehr davon auszugehen ist, dass Medien die Rolle eines ‚Ersatzbefriedigers‘ einnehmen werden. Dagegen erscheint eine nüchterne *Aufklärung der Eltern* zum Thema Medienwirkung von Anfang an angebracht.

Schließlich ist es für betroffene Fachkräfte wichtig, die Grundlagen und Erkenntnisse zur psychosozialen Medienwirkung zu kennen – aufgrund der Aktualität dieses Themas im heutigen Alltag müsste es selbstverständlich sein, sich durch Fortbildung oder eigene Einarbeitung damit auseinanderzusetzen. Wie aus der Erhebung deutlich wurde ist dabei jedoch ein allseitiger, psychosozialer Blick zu wahren. Zur hilfreichen Implementierung der Perspektive auf dysfunktionales Medienverhalten, werden Hilfsinstrumente als notwendig erachtet, welche Aufschluss über die Mediengewohnheiten und –bindung geben. Dabei sei an dieser Stelle die Anmerkung erlaubt, dass vermutlich nur die direkte Auseinandersetzung mit betroffenem Kind und Familie, in Gesprächen, sowie durch Beobachtung über einen gewissen Zeitraum, einen möglichst ‚realitätsnahen‘ Aufschluss über die Rolle des Medienkonsums gibt. Ohne dieses Wissen kann, wie versucht wurde zu zeigen, keine adäquat befriedigende Unterstützung erreicht werden.

5.3 Resümee und Einschränkungen

Medien scheinen immer dann zum primären Erfahrungshorizont eines Kindes zu werden, wenn bestimmte Bedürfnisse aufgrund verschiedenster Konstellationen nicht befriedigt werden. Grundlegend erscheint hierbei zumeist eine elterliche Überforderung, die sich durch fehlende Präsenz und mangelnder Ansprache und Unterstützung des Kindes zeigt. Übermäßiger, bzw. dysfunktionaler Medienkonsum kann als Anzeichen einer solchen Konstellation gewertet werden und muss zugunsten der psychosozialen Entwicklung des Kindes unter Berücksichtigung der gesamtfamiliären Beziehungs- und Erziehungsmuster bearbeitet werden.

Es scheint, als erfülle der Medienkonsum kurz gesagt die Funktion nicht adäquat gelöste, kindliche Bedürfnisse zu befriedigen²⁶. Bei der Bearbeitung dieser Problematik erscheint dabei die Rückgewinnung einer präsenten und unterstützend–handelnden Erziehung durch die

²⁵ Sowohl Fritz und Witting, als auch Bergmann und Hüther resümieren, dass es vor allem diejenigen Kinder sind, die entweder bereits psychische Probleme aufweisen und/oder sich durch fehlende Beziehungskompetenz, innere Stärke, Offenheit, Neugierde und wenig kreative Gestaltungsmöglichkeit, ‚auszeichnen‘ (vgl. Bergmann & Hüther 2008: 141f.; Fritz & Witting 2009: 317).

²⁶ Diese Perspektive erscheint zwar in der allgemeinen Diskussion vernachlässigt zu werden, entspricht jedoch grundsätzlich auch der psychodynamischen Annäherung an die Medienabhängigkeitsthematik (vgl. te Wildt 2009: 275f.).

Eltern des Kindes, unter Berücksichtigung seiner individuellen Dispositionen, als entscheidender Faktor für eine funktionale Veränderung des kindlichen Medienverhaltens.

Diese Erkenntnisse wurden dabei anhand der Interpretation dreier Fallbeispiele abgeleitet, die allesamt aus der Kinder- und Jugendhilfe stammen. Inwiefern in differenten Fällen auch andere, etwa psychopathologisch relevante Faktoren eine Rolle spielen, lässt diese Perspektive offen. Ebenso wenig kann die Falluntersuchung Hypothesen für eine entsprechend problematische Nutzung in anderen Lebensaltern, deren grundlegende Beziehungs- und Entwicklungsthematiken andersartig gestaltet sind, bieten.

6. Ausblick

Wie gezeigt wurde, spielen Medien meist keine untergeordnete Rolle mehr im Alltag der Kinder und Familien. Für Kinder bietet vor allem die schillernd – unterhaltende Welt der Bildschirmmedien eine alternative Möglichkeit des Amusements, sowie der kognitiven Betätigung. Problematisch wird es jedoch immer dann, wenn den Medien eine derart hohe Bedeutung zukommt, dass sie zum primären Erfahrungs- und Betätigungsfeld werden. Für die sozialarbeiterische Unterstützung erscheint dabei ein Blick auf die psycho-sozialen Hintergründe der Betroffenen wichtig. Wie gezeigt wurde ist zu vermuten, dass nicht selten die Enttäuschung von kindlichen Bedürfnissen eine derartige Einschränkung der kindlichen Erfahrungswelt (mit)verursacht.

Bei allem was bisher über problematische Mediennutzung gesagt wurde, kommt diese bedürfnis- und beziehungsorientierte Perspektive dem Anschein nach, bis auf wenige Ausnahmen (vgl. Hüther & Bergmann 2008), zu kurz. Die reine Reglementierung des Konsums ändert in solchen Fällen nichts an der grundlegenden Problematik.

Ganz grundsätzlich erscheint ein gesundes Verhältnis von medialer zu realer Aktivität entscheidend für die Funktionalität der Medienbeschäftigung. Diese ist immer anhand der möglichen psychosozialen Konsequenzen für das jeweilige Kind mit seinen individuellen Dispositionen zu bewerten. Einige Anhaltspunkte hierfür wurden in den Punkten 2. und 3. illustriert. Eine ‚Schwarzmalerei‘ der Nutzung elektronischer Medien wird hier dennoch nicht geteilt. Im Gegenteil: Medien ermöglichen und erleichtern den Menschen heute vieles. So wurden in den letzten Jahren etwa mediengestützte Programme zur Unterstützung psychiatrischer und therapeutischer Bemühungen entwickelt (vgl. Te Wildt 2004: 579f.). Darüber hinaus sind Medien in nahezu allen Lebensbereichen allgegenwärtig geworden, weshalb eine Auseinandersetzung damit schon aus lebenspraktischen Gründen wichtig erscheint.

Jedoch brauchen Kinder, wie hier zu zeigen versucht wurde, feste Wurzeln um dies funktional zu leisten. Sie brauchen Eltern, die ihr Kind nicht in der Flut medialer Angebote alleine lassen und die es so aktiv bei der Ausgestaltung medialer Kompetenz unterstützen. Kurse zur Medienkompetenz sind dabei gleichwohl wichtig, doch welches ‚bedürfnishungrige‘ Kind

würde nicht jede Gelegenheit zur Stillung ausnutzen, etwa durch die, zu diesem Zwecke problematischen, aber kurzfristig Abhilfe schaffenden Möglichkeiten elektronischer Medien? Darüber hinaus ist es wichtig die Aufnahme ungeeigneter Inhalte aufgrund der hohen Plastizität des kindlichen Gehirnes und der möglichen Auswirkungen zu verhindern.

Insofern geht es grundsätzlich um die Schaffung einer ausreichend funktionalen Umwelt, die den Kindern im hier angesprochenen Alter die Möglichkeit gibt zu wachsen. Dabei dürfen auch Medien genutzt werden, so lange sie klar eingeschränkt und durch einen Überhang sozialer, realitätsbezogener Erfahrungen ‚ausbalanciert‘ sind.

Zur exakteren Beantwortung der Frage, welche grundlegenden Motive Kinder dazu führen ihren Wachstumsdrang nicht mehr hauptsächlich in der an Sinneserfahrungen weitaus reicheren Realwelt, sondern durch passive bis mehr oder minder aktive ‚Nutzung‘ einer ‚irrealen Welt‘ zu befriedigen, scheinen noch grundlegende Forschungsbemühungen notwendig. Außerdem wären evaluative Studien psychosozialer Behandlungsverläufe von Familien, in denen eine dysfunktionale Medienkonsumproblematik vorliegt, interessant für die Überprüfung der hier aufgestellten Hypothesen.

Quellenverzeichnis

- CRAIG A. ANDERSON C. A. / SAKAMOTO, A. / GENTILE, D. A. / IHORI, N. / SHIBUYA, A. / YUKAWA, S. / NAITO, M. / KOBAYASHI, K.** (2008): Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. In: *Pediatrics* 122, S. 1067-1072.
- BAACKE, D.** (1999): Die 6 – 12 Jährigen. Einführung in die Probleme des Kindesalters. Vollst. überarbeitete Neuauflage der 6. Aufl., Weinheim und Basel: Beltz.
- BARTHOLOW, B. D. / ANDERSON, C. A.** (2002): Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. In: *Journal of Experimental Social Psychology* 38, S. 283-290.
- BERGMANN, W.** (2009): Ich bin der größte und ganz allein. Der neue Narzissmus unserer Kinder. Düsseldorf: Patmos.
- BERGMANN, W. / HÜTHER, G.** (2008): Computersüchtig. Kinder im Sog moderner Medien. Weinheim und Basel: Beltz.
- BMFSFJ BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN UND JUGEND** (Hrsg.) (2004): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998. Berlin: BMFSFJ.
- BOURDIEU, P.** (1998): Über das Fernsehen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- BRANDEN, N.** (2006): Die sechs Säulen des Selbstwertgefühls. München: Piper.
- BRISCH, K. H.** (2009): Bindungsstörungen. Von der Bindungstheorie zur Therapie. 9. vollst. Überarbeitete und erweiterte Aufl., Stuttgart: Klett-Cotta.
- CARNAGEY, N. L. / ANDERSON, C. A.** (2005): The effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition and Behavior. In: *Psychological Science* 16, 882-889.
- CHAK, K.** (2003): Shyness and Locus of Control as Predictors of Internet Addiction and Internet Use. Unv. Masterthesis, Hong Kong: The Chinese University of Hong Kong.
- CHAN, B. A. / RABINOWITZ, T.** (2006): A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorders symptoms in adolescents. In: *Annals of General Psychiatry* 5, <http://www.annals-general-psychiatry.com/content/pdf/1744-859X-5-16.pdf>, (22.02.2010).
- CHARLTON, M. / KÄPPLER, C. / WETZEL, H.** (2003): Einführung in die Entwicklungspsychologie. Weinheim, Basel und Berlin: Beltz.
- DAVISON, G. C. / NEALE, J. M.** (2002): Störungen im Kindesalter. In: Hautzinger, M. (Hrsg.): *Klinische Psychologie*. 6. vollst. Überarbeitete und aktualisierte Aufl., Weinheim: Beltz, S. 531-579.
- DORFMAN** (1996): *Clinical Social Work. Definition, Practice, and Vision*. New York: Brunner/Mazel.
- ENGELKE, E.** (2004): *Die Wissenschaft Soziale Arbeit*. 2. Aufl., Freiburg im Breisgau: Lambertus.
- ERIKSON, E.** (1988): *Der vollständige Lebenszyklus*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- FOERSTER, H. V.** (2008): Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners. Gespräche für Skeptiker. 8. Aufl., Heidelberg: Carl-Auer.
- FRITZ, J. / WITTING, T.** (2009): Was Online-Gaming problematisch machen kann. In: Batthyány, D. / Pritz, A. (Hrsg.): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. Wien und New York. Springer.
- GENTILE, D. A. / LYNCH, P. J. / RUH LINDER, J. / WALSH, D. A.** (2004): The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. In: Journal of Adolescence 27, S. 5-22.
- GIMMLER, R.** (2007): Computer- und Videospiele. In: Six et al. (Hrsg.): Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie. Weinheim und Basel: Beltz, S. 460-473.
- GLEICH, U.** (2005): Aggression, Gewalt und prosoziales Verhalten im Kommunikationskontext. In: Six et al. (Hrsg.): Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie. Weinheim und Basel: Beltz.
- GRAWE, K.** (1998): Psychologische Therapie. Göttingen: Hogrefe.
- GRAWE, K.** (2004): Neuropsychotherapie. Göttingen: Hogrefe.
- GREENBERG, L.S. / RICE, L.N. / ELLIOT, R.** (2003): Emotionale Veränderung fördern. Grundlagen einer prozeß- und erlebensorientierten Therapie. Paderborn: Junfermann.
- HERPERTZ-DAHLMANN, B.** (2008): Störungen des Sozialverhaltens, Dissozialität und Delinquenz. In: Remschmidt, H. (Hrsg.): Kinder- und Jugendpsychiatrie. Eine praktische Einführung. Stuttgart und New York: Thieme.
- HOPF, W. H. / HUBER, G. L. / WEIß, R. H.** (2008): Media Violence and Youth Violence. A 2-Year Longitudinal Study. In: Journal of Media Psychology 20, S. 79-96.
- HORKHEIMER, M. / ADORNO T. W.** (2008): Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. 17. Aufl., Frankfurt a. M.: Fischer.
- HÜTHER, G.** (2007): Bedienungsanleitung für ein menschliches Gehirn. 7. Aufl., Göttingen: Vadenhoeck & Ruprecht.
- HÜTER, G. / BONNEY, H.** (2007). Neues vom Zappelphillip. ADS: verstehen, vorbeugen und behandeln. Düsseldorf: Patmos.
- ICHIMURA, A., NAKAJIMA, I., SADIQ, M. A., & JUZOJI, H.** (2007): Investigation and Analysis of a Reported Incident Resulting in an Actual Airline Hijacking due to a Fanatical and Engrossed VR State. In: Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace. <http://www.cyberpsychology.eu/view.php?cisoclanku=2007071303&article=6>, (22.02.2010).
- LAROSE, R. / EASTIN, M. S. / GREG, J.** (2001): Reformulating the Internet Paradox: Social Cognitive Explanations of Internet Use and Depression. In: Journal of Online Behavior. <http://www.behavior.net/JOB/v1n2/paradox.html>, (22.02.2010).

- LEHENBAUER, M.** (2009): Problematischer Internetgebrauch und Sozialphobie: Internetspezifische maladaptive Kognitionen. In: Stetina, B. U. / Kryspin-Exner, I. (Hrsg.): Gesundheit und Neue Medien. Wien und New York: Springer, S. 261-273.
- LUKESCH, H.** (2008): Methodische Überlegungen zur Wirkung elektronischer Medien auf Kinder und Jugendliche aus der Perspektive der psychologischen Medienwirkungsforschung. In: Landtag von Baden-Württemberg (Hrsg.): Konsum und Wirkung elektronischer Medien bei Kindern und Jugendlichen. Stuttgart: Landtag von BW, S. 23-42.
- MAYRING, P.** (2007): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 9. Aufl. Weinheim und Basel: Beltz.
- MHH MEDIZINISCHE HOCHSCHULE HANNOVER** (2006): Internet-Abhängigkeit ist ein Symptom psychischer Erkrankungen. Presseinformation.[http://www.mhhannover.de/46.html?&no_cache=1&tx_ttnews\[pS\]=1258516647&tx_ttnews\[tt_news\]=453&tx_ttnews\[backPid\]=50&cache=6784232662](http://www.mhhannover.de/46.html?&no_cache=1&tx_ttnews[pS]=1258516647&tx_ttnews[tt_news]=453&tx_ttnews[backPid]=50&cache=6784232662), (18.12.2009).
- MÖNKS, F.J. / KNOERS, A.M.P.** (1996): Lehrbuch der Entwicklungspsychologie. München und Basel: Ernst Reinhardt.
- MÖBLE, T. / KLEIMANN, M. / REHBEIN, F.** (2007): Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Problematische Nutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos.
- MPFS MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST** (2008) (Hrsg.): KIM-Studie 2008. Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart: MPFS.
- OERTER, R.** (1999): Klinische Entwicklungspsychologie: zur notwendigen Integration zweier Fächer. In: Oerter, R. / Hagen, C. v. / Röper, G. / Noam, G. (Hrsg.): Klinische Entwicklungspsychologie. Ein Lehrbuch. Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- OSTBOMK-FISCHER, E.** (2008): Menschenbild und Medienbildung. Killerspiele im Diskurs zwischen Wissenschaft und Praxis. In: Gesprächspsychotherapie und Personzentrierte Beratung 1/08. <http://www.gwg-ev.org/cms/cms.php?fileid=254>, (22.02.2010).
- PAULS, H.** (2004): Klinische Sozialarbeit. Grundlagen und Methoden psycho-sozialer Behandlung. Weinheim und München: Juventa.
- PETERSEN, K. U. / WEYMANN, N. / SCHELB, Y. / THIEL, R. / THOMASIVUS, R.** (2009): Pathologischer Internetgebrauch – Epidemiologie, Diagnostik, komorbide Störungen und Behandlungsansätze. In: Fortschritte Neurologie Psychiatrie 77, S. 263-271.
- PFEIFFER, C. / MÖBLE, T. / KLEIMANN, M. / REHBEIN, F.** (2007): Die Pisa Verlierer - Opfer ihres Medienkonsums. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen. Hannover: KFN.
- PIAGET, J.** (2009): Die Psychologie des Kindes. 10. Aufl., München: dtv.
- POSTMAN, N.** (2006): Das Verschwinden der Kindheit. 16. Aufl. Frankfurt a. M.: Fischer.

- QUASCHNER, K. / THEISEN, F. M.** (2008): Hyperkinetische Störungen. In: Remschmidt, H. (Hrsg.): Kinder- und Jugendpsychiatrie. Eine praktische Einführung. 5., aktualisierte Aufl. Stuttgart und New York: Thieme, S. 156-164.
- RATEY, J.J.** (2003): Das menschliche Gehirn. Eine Gebrauchsanweisung. 2. Aufl., Düsseldorf und Zürich: Walter.
- REMSCHMIDT, H.** (2008): Konversionsstörungen und dissoziative Störungen. In: Ders. (Hrsg.): Kinder- und Jugendpsychiatrie. Eine praktische Einführung. 5., aktualisierte Aufl., Stuttgart und New York: Thieme.
- ROGERS, C. R.** (1998): Entwicklung der Persönlichkeit. Psychotherapie aus der Sicht eines Therapeuten. 12. Aufl., Stuttgart: Klett-Cotta.
- ROGERS, C. R.** (2007): Therapeut und Klient. Grundlagen der Gesprächspsychotherapie. 19. Aufl., Frankfurt a. M.: Fischer.
- SEVENONE MEDIA GMBH** (Hrsg.) (2005): TimeBudget 12. 1999 - 2005. Unterföhring: SevenOne Media GmbH.
- SIX, U. / GLEICH, U. / GIMMLER, R.** (Hrsg.) (2005): Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie. Weinheim und Basel: Beltz.
- SIX, U.** (2005): Exzessive und pathologische Mediennutzung. In: Six et al.: Kommunikationspsychologie und Medienpsychologie. Weinheim und Basel: Beltz, S. 356-369.
- SMALL, G. / VORGAN, G.** (2009): iBrain. Wie die neue Medienwelt das Gehirn und die Seele unserer Kinder verändert. Stuttgart: Kreuz.
- SONNENMOSER, M.** (2009): Cyberbullying: Mobbing im Netz. <http://www.aerzteblatt.de/v4/archiv/artikel.asp?src=suche&p=Mobbing+im+Netz&id=66330>, (22.02.2010).
- SPITZER, M.** (2008): Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung und Gesellschaft. München: dtv.
- STEINEBACH, C.** (2000): Entwicklungspsychologie. Stuttgart: Klett-Cotta.
- STEINERT, E.** (2008): Das leitfadengestützte Interview. In: Steinert, E. / Thiele, G. (Hrsg.): Sozialarbeitsforschung für Studium und Praxis. Einführung in die qualitativen und quantitativen Methoden. Frankfurt a. M.: Peter Lang, S. 172-184.
- TEXTOR, M. R.** (2006): Was Kinder wirklich brauchen: eine dialogische Beziehung zu glücklichen Eltern. In: Fthenakis, W. E. / Textor, M. R. (Hrsg.): Das Familienhandbuch des Staatsinstituts für Frühpädagogik (IFP). http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Elternschaft/s_683.html, (22.02.2010).
- TE WILDT, B. T.** (2004): Psychische Wirkungen der neuen digitalen Medien. In: Fortschritte Neurologie Psychiatrie 72, S. 574-585.
- TE WILDT, B. T.** (2009): Internetabhängigkeit – Symptomatik, Diagnostik und Therapie. In: Batthyány, D. / Pritz, A. (Hrsg.): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. S. 257-280.

VÖLTER, B. (2009): Medienabhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen. Ein neues Themenfeld für die Soziale Arbeit. In: Sozial Extra 33, S. 21-24.

WEINBERGER, S. (2007): Kindern spielend helfen. Eine personenzentrierte Lern- und Praxisanleitung. Weinheim und München: Juventa.

WÖLFING, K. / MÜLLER, K. W. (2009): Computerspielsucht. In: Batthyány, D. / Pritz, A. (Hrsg.): Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte. Wien und New York: Springer, S. 291-307.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1	Kriterien für Internetabhängigkeit.....	8
Abb. 2	Kardinal- und assoziierte Symptome bei ADHS.....	9
Abb. 3	Leitfragen der Falluntersuchung.....	16

Anhang

A1	Interviewleitfäden.....	i
A2	Transkription der Interviews.....	iii
A3	Codeplan.....	xxx
A4	Transkription gekürzt und codiert.....	xxxi
A5	Strukturierte und reduzierte Paraphrasen nach Personenaussagen....	lix
A6	Generalisierung und Reduktion zur Hypothesenbildung.....	lxv

A1: Interviewleitfäden

Die Interviews sollen offen, am Gesprächspartner orientiert gehalten werden. Die Reihenfolge der Fragen ist dabei nicht zwingend zu beachten. Auch evtl. neue Aspekte sollen aufgenommen werden.

Einleitend

Hallo [...],
ich hab dir / ihnen ja bereits erzählt, dass ich ein wenig mehr darüber erfahren will, wie Kinder heutzutage Medien, also z.B. Fernseher, Spielekonsole, MP-3, Computer und Internet usw. nutzen. Wie ist das denn bei dir / ihrem Kind...

Interviewleitfaden 1: Kind

<p>I. Medienalltag</p> <p>1. Beschreib mir mal deine letzte Woche, ab dem Zeitpunkt wo du nach der HPT zu Hause angekommen bist.</p> <p>- und was du am Wochenende meistens machst.</p> <p>2. Welche Medien – also z.B. Fernseher, Konsole, Computer, Handy mit Videofunktionen usw. – nutzt du denn zuhause?</p> <p>3. Wie viel Zeit verbringst du mit ...[Fernseher, Konsole (genannte Medien)] an einem normalen Wochentag?</p> <p>- am Wochenende?</p>
<p>II. Inhalte</p> <p>4. Was mich sehr interessiert ist, was du genau [...spielst/schaust...] und worum es dabei geht – erzähl mal.</p>
<p>III. Elterliches Wissen / Kontrolle</p> <p>5. Sprichst du über die [... Filme/Spiele etc....] auch mit deinen Eltern, bzw. deine Eltern mit dir (ist das ein Thema)?</p> <p>- Kennen sich deine Eltern mit den ...Filmen/Spielen... bzw. den Inhalten aus?</p>
<p>IV. Steuerung</p> <p>6. Gibt es klare Vereinbarungen oder Regeln mit deinen Eltern, wie lange du [...Fernsehen, Computerspielen...] darfst?</p>
<p>V. Emotionaler Bezug / Alternativen</p> <p>7. Kannst du dir einen Tag ohne [...] vorstellen?</p> <p>8. Was ist das Tollste an [...den Spielen/Fernseher...]?</p> <p>9. Eine letzte Frage noch, was machst du außer [...Fernsehen/Spielen...] gerne?</p> <p>- Wie oft in der Woche?</p> <p>- Wie lange am Tag?</p>

Interviewleitfaden 2: Eltern

<p>I. Medienalltag</p> <p>1. Welche Medien – also Fernsehen, Computer, Konsole etc. – nutzt ihr Kind?</p> <p>2. Wie viele Tage in der Woche nutzt er/sie [...]?</p> <p>- Wie viel Stunden am Tag <i>unter der Woche</i>?</p> <p>- ...<i>am Wochenende</i>?</p>
<p>II. Bewertung des Konsums</p> <p>3. Haben sie manchmal das Gefühl, ihr Kind würde zuviel Zeit mit [...] verbringen?</p>
<p>II. Steuerung & Kontrolle</p> <p>4. Gibt es zeitliche oder auch inhaltliche Regeln/Abmachungen?</p> <p>5. Kennen Sie die Inhalte der [...]?</p>
<p>III. Emotionale Medienbindung</p> <p>6. Gibt es des Öfteren Auseinandersetzungen über die [...Fernsehzeit, PC-Zeit...]?</p>
<p>IV. Hilfebedarf</p> <p>7. Wo bräuchten Sie Unterstützung, (was würden sie sich von den Fachkräften wünschen?)</p>
<p>V. Unspezifische Unterstützungswirkung</p> <p>8. Hat sich das Medienverhalten verändert, seitdem ... in der HPT ist?</p>

Interviewleitfaden 3: Fachkräfte

<p>I. Bewertung Rolle / Medienalltag</p> <p>1. Welchen Stellenwert haben Medien bei [...]?</p> <p>- Wie viel Zeit verbringt [...] mit Medien in der Woche und am Tag (Std.)?</p>
<p>II. Problemperspektive</p> <p>2. Sehen Sie bezüglich des Medienkonsums Probleme?</p>
<p>III. Familiäre Einstellungen</p> <p>3. Wie wird in der Familie damit umgegangen?</p>
<p>IV. Interventionsstrategien</p> <p>4. Was wäre an medienbezogenen Interventionen zu tun, bzw. was könnten Sie sich vorstellen?</p>
<p>V. Professioneller Bedarf</p> <p>5. Was bräuchten SIE um medienbezogene Arbeit in die „übliche“ Hilfeleistung zu implementieren?</p>

A2 Transkription der Interviews

Interviewtranskript Robert¹

Die Fragen des Interviewers sind im Folgenden stets kursiv hervorgehoben.

<i>Welche Medien (...von denen die ich gerade gemeint habe, oder auch noch mehr) hast du denn daheim eigentlich zur Verfügung?</i>
Mh... Fernsehen, Computer, Wii und trotzdem auch Playstation...
<i>Wii und Playstation?</i>
Ja, halt hat mein Vater, die Playstation 3. (...unverständlich...). Und da spiel ich auch manchmal damit... ähm... Midnight Club Los Angeles, oder z.B. Ninja Storm.
<i>Ninja Storm? ...ok...dass kannst mir nachher noch erklären. Und... ach so – Entschuldigung du warst noch nicht fertig.</i>
Mhm... und ich kuck halt so eine Stunde Fernsehen, dann lern ich eine Stunde, dann geh ich ins Internet oder Wii spielen ...eine Stunde. Hm kommt drauf an, ich geh manchmal in „Youtube“, oder ich geh www.worldofwarcraft.de , kuck mal wie die Leute die das Spiel haben, wie die bewerten, dass wenn ich groß werde, dass ich mir das dann selber kaufen kann.
<i>Das „World of Warcraft“?</i>
Ja. Ähm.
<i>Also jetzt hast du ja gerade angefangen mir zu erklären wie das ist an einem normalen Schultag, wenn du von der HPTA nach Hause kommst...? ... was machst du dann alles?</i>
Dann guck ich Fernsehen, dann lern ich eine Stunde und dann darf ich eine Stunde ins Internet oder Wii spielen.
<i>Ok. Und das machst du dann auch immer so?</i>
Ja.
<i>Und ist es an den Wochenenden anders? Machst du da mehr... oder?</i>
Mmh... Ja, also eigentlich mehr. Ich bin bei meinem Freund.
<i>Du bist bei deinem Freund. Was machst du da?</i>
Also wir spielen Playstation. Da hab ich mir ein Spiel ausgeliehen. Des heißt ähm... (...sucht nach dem Spielnamen...) ... „Dragon Quest“.
<i>Ah Dragon Quest, das ist so ein Abenteuerspiel?</i>
Ja. Des hab ich ausgeliehen und da muss man halt so... in die Diamanthöhle bis zum ähm... Monsterhaus, weil da sind die gefangen die du nicht sehen kannst, also die Monster. Und... also da gibt's noch andere Monster, aber die siehst du nur ganz selten.... Nämlich wenn du so Regentropfen...ähm... also zwei so Paprikas die halt im Spiel hängen und so Katzen und so... die laufen halt so rum. Und gegen die musst du halt Kämpfen und dafür kriegst du so und so viel Goldmünzen und davon kannst du dir Waffen, Schilder oder so kaufen. Aber wenn dein Freund tot ist, dann bist du auf dich alleine gestellt und wenn du dann stirbst, kannst du nur noch von neu anfangen. Also nicht ganz von neu, da bist du dann in der Kirche und der Pfarrer labert mit dir.... Und du musst halt auch Missionen machen – kannst lauter Schränke ausräumen und kucken, ähm, was

¹ Sämtliche Namen wurden im Folgenden aus Datenschutzgründen verändert.

ich jetzt alles nehmen könnte, ne. Und den Menschen interessiert des gar nicht, ob du davon was nimmst... Oder du kannst Kisten zerschmettern mit dem Schwert. Und .. ja des war.
<i>Also das ist ziemlich interessant für dich?</i>
Ja, ich mein da kann man viel entdecken...
<i>Da kann man viel entdecken?</i>
Mhm... viel entdecken und...
<i>Spannend auch vielleicht?</i>
Ja, also... wo drauf stößt du?
<i>Hast du ne Ahnung wie lang du da immer spielst an so einem Wochenende mit deinem Freund?</i>
Ja, eine Stunde (grinst).
<i>Echt? Eine Stunde</i>
Oder zwei. ... eine Halbe.
<i>Eine bis zwei Stunden meinst du?</i>
Eine... in einer viertel Stunde haben wir das Spiel manchmal schon fertig.
<i>Echt?</i>
Ja also das Spiel geht immer weiter – du kannst machen was du willst. Die ganzen Missionen kannst du machen was du willst... also weiterspielen. Kannst *** kaufen und dann hast du halt die Burg wieder gerettet. Weil die war verflucht, also der König wurde verflucht... Also bei Dragon Quest die Jagd nach dem verwunschenen König. Und dann hast du des wieder. Und du kannst auch mehrere Spielen, also vom Zauberer und einen Professor musst du auch retten, ne... und...puh... ja des war's.
<i>Und wann gehst du da immer zu deinem Freund?</i>
Um vier, dann bis um achte oder sechse so...
<i>Das machst du mit der Mama genau aus?</i>
Ja.
<i>Ok also Dragon Quest – gibt's noch irgendwas was du gern spielst.</i>
Ja. Also(unverständlich) Das ist auch ab sechs Jahren. Also da spielst du so, also die Dorfbewohner heißen Uga Aggas, also Uga Uggas.... Ähm... ja die wurden alle verzaubert von einem bösen Magier, ne, also zu Schafen. Und da bin ich fast bis zum Spielende gekommen, aber bin dann gescheitert, ne. Und der Böse der hat 2 so Kreaturen, also 2 solche Viecher, ne. Und dann musst du auch gegen die Kämpfen dann... und den anderen Befreien von den Tacka Tuckas. Dann also du spielst den Jungen und davor musst du erst die 5 oder 6 goldenen Zähne von den Statuen finden, damit sich des Tor öffnet von dem Grab, von dem Mumiengrab, des war der König von den Tacka Tuckas. Aber des ist jetzt ein anderer. Und den König tötet ... und der sagt dann „Wenn du den Bambus haben willst, dann muss ich mit dir Kämpfen, ne also kuck... dann tun ich dem immer den kampfarm raus reißen – also das ist ja ne Mumie, ne... und dann tu ich den immer auf den Sack drauf schlagen immerzu, ne... und dann kommt er raus: „Hör auf mich zu stören. Oder du kannst deinem Bambus Lebewohl sagen.“ Und...
<i>Ah des musste dann machen ...</i>

Ja. Dann kannst du wie bei den Olympischen Spielen immer hoch mit solchen Dingen springen, mit solchen Stäben, des kann ich halt dann auch machen und ich kann auch noch gegen solche Miniviecher kämpfen.
<i>Also da geht's dann um Kampf so...</i>
Ja, aber des ist ab 6.
<i>Ok. Noch n Spiel oder...</i>
Ja „Motor Storm“, also des ist ab 12. Aber des kann ich spielen, also des ist nur so, weil da gibt's viele Explosionen oder viele harte Crashes. Also wenn du z.B. richtig gegen die Mauer fährst oder mit Dynamit so tutututu (ahmt Wurfgeräusch nach), dann explodiert des Auto halt. Aber des kann auch brennen. Aber guck des sind nur Puppen, weil wenn du... des siehst du voll, also wenn du dich jetzt hinstellst, mit dem Motorrad, ne. Wie die dann so liegen, also guck, wie die dann Loopings und Saltos machen, da kann man dann erkennen, dass das nur Puppen sind, so. Da gibt's jetzt auch eine neues „Arctic Edge“, da kannst du halt Pistenraupen, Schneemobilen, Autos, Motorräder und Quads und so fahren. Des kannst du bei den anderen auch, aber des Andere ist nur bei Arctic Edge und bei den ersten, was normal nicht gibt sind Monstertrucks, des gibt's nur beim zweiten Spielen. Also Arctic Edge ist ja des dreier... und da hast du Monstertrucks auch halt.
<i>Mhm... des ist so n Rennspiel.</i>
Mhm..
<i>Noch etwas oder..?</i>
Ne eigentlich nicht.
<i>Ok. Was ist jetzt mit dem GTA oder was weiß ich?</i>
GTA.
<i>Des hat dein Papa hä?</i>
Ja des hab ich mal ausprobiert wie des so ist, aber hat mir nicht so gut gefallen. Ich baller da eh nicht rum. Ist ja voll langweilig, ne. Was mir mehr Spaß macht ist Autos klauen, mit Autos rumheizen – aber ich fahr über keine Menschen, wie mein Freund der ist schon n richtiger Rowdy. Ähm ... mach manchmal so Superheli Cheat oder so andere Cheat – Quad cheats und da tu ich halt so rumheizen. Dann kann man so Häuser kaufen. Da hab ich schon so 1000 Häuser gekauft... deswegen hab ich schon... die Mission tu ich eh nicht machen – weil die auch mit schießen sind.
<i>Machst du da gar keine Missionen?</i>
Mhm. Also eine Mission mach ich schon. Also des ist nicht mit ballern, also du musst nur ein drift in 30 Sekunden machen... und des hab ich geschafft.
<i>Mhm... und worum geht's dann bei dem Spiel sonst so?</i>
Missionen, Hilfsmissionen und so... töten auch, aber des mach ich nicht, weil. Erstens da kann ich mal dumm werden und genau so werden, zweiten des ist grässlich wie des da des Blut läuft, ne. Und drittens gibt's noch eins. Weil des einfach langweilig ist weil.... Ich hab so einen Menschen mal erschossen, weil ich hab ich mal gekuckt wie des so ist, aber dann hab ich aufgehört weil – erstens war's mir zu heftig irgendwie und deswegen tu ich nur Autos klauen und so, Cheats eingeben.
<i>Mhm. Und des tust beim Papa spielen.</i>
So lange ich nicht schieße, ja.

<i>Mhm. Und wer sagt, dass du dann genauso wirst?</i>
Ähm. Na sind ja viele von den Spielen schon so kriminell, die so rauchen und so... Amokläufer.
<i>Mhm. Des haste vom Fernsehen gehört?</i>
Mhm.
<i>Ok. Gibt's noch was oder?</i>
Ja. „Stirb früher... stirb früher umso besser.“
<i>Was ist des?</i>
Also da spielst du einen Agenten. Das spielst du auf einem Flugzeugträger. Am Ende musst du einen Düsenjet schnappen und dann musst du zu einer Insel fliegen. Also guck z.B. musst du so laufen, ducken und dann sitzt so einer so aufm Punkt und tut halt so aufpassen, ne und den musst halt so guck... hinter die Wand und den so betäuben. Dann musst so hinlaufen, musst ihn in eine Kammer werfen und dann musst du die Kammer zu schließen. Und einmal, also da gibt's auch was, welche Missionen, da also... manchmal musst du ich se auch erschießen. Weil da kommen alle auf einmal und dann musst du halt welche erschießen. Und bei der Insel kommen mehrere Truppen, weil... die Gegner sind Tausende, oder Millionen von Bösen. Und wir also des Gute – sind so tausend.... Also ich alleine gegen so viel kann nicht ankommen, also kann ich auch Verstärkung rufen. Die kommen dann ganz schnell nämlich, in einer Minute sind sie da. Und da musst du dich dann auch verstecken und so da.
<i>Mhm. Also du bist ein Agent und musst da irgendwelche „Sachen“ erfüllen?</i>
Mhm. Spion. Und dann gibt's noch eins Der Schleicher, kennst du es ... der Schleicher? Also des ist so ein Mittelalterspiel, da bist du auch so ein Agent, aber nur halt so ein Ritter. Das ist ab 16 aber nur weil du da, des kommt aber nicht so oft vor. Also wenig. Weil du mit Waffen oder so kämpfen musst. Aber sonst kommt das auch nicht so oft vor, dass du mit Fäusten schlagen musst.
<i>Das ist Playstation oder?</i>
Ja. Playstation3. Und das ist dann halt auch so, da kommen also nicht, also nur wenig. Und du läufst dann so rum und tust Kisten hochheben und die auf den Boden werfen. Und da ist dann so Ausrüstung drin oder so. Und da ist dann so eine Kirche, da kommen manchmal deine Gegner. Und die hauen dir – und die tun mit so Lanzen auf dich zukommen. Und da hab ich schon mal einen so genommen, also ohne Waffe – da kannst du auch X drücken und dann kannst du den so nehmen und kannst den dann so auf den Boden knallen lassen. Und, na ja...manchmal bist du auch Ichy der Schleicher halt und da musst du halt auch schleichen. Da bist du halt auch so'n Spion. Tust so ... was die im Schilde führen. Weil da ist auch ein Böser, also der tut die guten in Böse verwandeln. Also so: Die Guten sind eh nur Waschlappen – sagt der dann. Und dann kommen die Guten auf dem seine Seite, weil die glauben ihm des, weil der hat die irgendwie mit so einem Spray oder so gemacht. Und da bin ich dann so reingeplatzt und dann hab ich mit dem Dolch versucht ihn zu schneiden, damit der die Guten wieder zurückgibt. Und dann kommen die anderen. Aber des war... also Blut spritzt da nicht, also höchstens a paar Tropfen, dass da wenig wegfiegt. Ist ja auch im richtigen Leben so, ne. Aber nicht so wie bei GTA weil da spritzt ja das ganze Blut raus, ne. Bei dem kommen nur ein paar Tropfen, aber manchmal muss ich mit Waffen kämpfen, ne. Aber sonst auch nur mit Fäusten oder so.
<i>Ok. Hast du auch irgendwelche Lieblingsfernsehsendungen oder irgendwas im Radio oder...?</i>
Ja Viva. Viva ist meine Lieblingsendung. Weil da kommen meine Lieblingslieder drauf und dann kommt auch Futurama, ist auch cool... und dann kommt American Dad und Sponge Bob kommt da auch und... so OneOne ... ist aber langweilig.
<i>Ah ok. Sonst noch etwas?</i>

Ne, sonst nix.
<i>Wie ist denn das – wie kennt sich denn deine Mama damit aus.</i>
Mmh. Nichts so gut.
<i>Spricht die da mit dir darüber, oder sprichst du mit ihr drüber oder....</i>
Ja die spricht mit mir darüber.
<i>Was sagt sie dann so....</i>
Also sie vertraut mir, dass ich nicht schieße. Und... wenn sie mal in der Küche ist z.B. beim K***** – er hat ja nur eine Ein-Zimmer-Wohnung, also des Wohnzimmer. Dafür aber eine Playstation 3 und Flachbildfernseher wie ich schon gesagt hab. Und der hat dann auch so ein... wie heißt des elektronische Klavier so...
<i>Keyboard.</i>
Ja, hat er auch. Und neben dem Wohnzimmer ist halt noch die Küche und dann hat er halt noch n Bad. Also ist ziemlich klein die Wohnung aber dafür hat er teure Sachen.
<i>Ok. Und da spricht dann die Mama mit dir, was da in den spielen ist oder...?</i>
Ja, also vertrauen halt. Und ich mag sie auch nicht enttäuschen und deswegen tu ich des auch nicht, also deswegen tu ich auch nicht ballern also... manchmal muss ich schießen. Also wenn ich jetzt z.B. 6 Sterne habe, ne und nur einmal die Kontrolle verloren habe und einen Polizisten aus versehen überrollt habe. Dann muss ich halt schießen, weil da kommen alle auch Panzer und so. Manchmal muss ich auch einen Panzer klauen, ne und dann such ich mir halt einen Fluchtweg, also da wo es dunkel ist und wo sie mich halt nicht erkennen.
<i>Also sie spricht halt mit dir über Inhalte – zumindest kurz. Und kennt sie sich aus, wenn du mit ihr über Fernsehserien sprichst – kennt sie sich da aus, kennt sie das alles?</i>
Ja.
<i>Und ansonsten hast du vorher gesagt, dass ihr klare Regeln habt? Und dass du wie lange noch mal spielst...?</i>
Eine Stunde oder ne Halbe. Also ich fang z.B. um drei an und spiel bis um vier. Und dann kuck ich, wenn die Zeit überschritten ist dann mach ich halt aus und mach dafür länger lernen. Dann darf ich dafür länger Playstation spielen.
<i>Ok. Wenn du mit lernen fertig bist, darfst du noch mal eine Stunde Fernseher, oder Playstation...oder ist egal?</i>
Playstation, aber ich geh meistens zu meinem Freund und nehme auch Spiele von mir mit. Z.B. das Agentenspiel hab ich Neuestens. Dann hat seine Mama gesagt – OK J**** ich kuck mir das Spiel mal an, was da abgeht. Hat sie so mittel gefunden und hat gesagt. OK J du darfst das einmal spielen. Warum er das spielen darf weiß ich nicht, weil er glaub ich nicht so viel betäuben tut und... kuck ich betäub aber der J. macht so zack boom – tot. Dann sag ich „J. nicht töten – sonst kommen die Ganzen – nur betäuben“.
<i>Und was ich vorher kurz gefragt habe – wie ist das am Wochenende, wie lange schaust du da Fernsehen oder....</i>
Eine Stunde auch.
<i>Ok. Und wie ist das so als Kind heutzutage – kannst du dir einen Tag ohne Fernsehen oder Konsole vorstellen.</i>

Ja. Also manchmal bau ich auch mit dem J. z.B. verschiedene Sachen – Lego und so. Also ich hab ja eine Station. Und unser Rekord war – also deswegen waren wir fast im Guinness Buch, aber wir konnten nicht ins Internet und des Foto nicht rein, meine Mama hat's uns nicht erlaubt, also wir haben von so hier bis hier (Decke) ein Legoquartier gebaut. Dafür brauchte man ne Leiter.
<i>Wahnsinn. Das ist ganz schön hoch.</i>
Ja.
<i>Was macht ihr denn noch alles so, wenn ihr nicht so spielt oder Fernsehen?</i>
Ja Brettspiele so...
<i>Brettspielen ahja, und geht ihr auch raus?</i>
Ja Iglus bauen wir noch so.
<i>Was machst du sonst noch so in deiner Freizeit?</i>
Sonst mach ich eigentlich... also zu meinem Papa geh ich noch. Also bei meinem richtigen bin ich selten – der nur noch eine Zimmer Wohnung hat ist der ***** , mein Stiefvater. Bei meinem richtigen Vater bin ich nur einmal im Jahr oder gar nicht im Jahr. Weil ich weiß ja nicht einmal wo der wohnt.
<i>Mhm. Und hast du noch etwas wo du regelmäßig hingest – Karate oder so?</i>
Nein Karate hab ich mich abgemeldet. Aber meine Mama überlegt gerade ob sie mich im Tischtennis anmeldet. Aber davon hab ich gar nicht geredet. Das ist einfach aus ihr rausgeplatzt.
<i>Hast du denn da Lust zu?</i>
Eigentlich schon.
<i>Na dann hat sie das ja ganz gut erraten eigentlich?</i>
Ja schon.
<i>Ok. Jetzt hab ich nur noch zwei Fragen an dich. Was ist das Tollste am Fernsehen?</i>
Da kommen gute Sender drauf und gute Lieder z.B. und kommen halt auch interessantes also DMAX außer Kontrolle. Also da ist im Affengehege ein Schimpanse ins Wasser gegangen und die können nicht schwimmen. Dann ist ein Mann rein gesprungen und hat den sein Leben gerettet. Und ein Haiangler also einer hat versucht einen Hai zu fangen und den hat es dann rein gerissen ins Wasser. Und nach ein paar Minuten ist der erst wieder aufgetaucht. Also der war spurlos verschwunden, aber ist dann wieder aufgetaucht. Ja, Weil der war ja an der Schnur eines wütenden Haies.
<i>Also das ist dann irgendwie interessant, weil du Sachen siehst die du so nicht sehen würdest?</i>
Mhm.
<i>Guckst du dass dann alleine oder mit der Familie?</i>
Mmh ja, oder mit Carsten, z.B. wo se aus so Schrottautos so richtige Killermaschinen machen, also Autos so – so richtige Zerstörer, da tun se dann so einblenden „für Zuschauer unter 16 Jahren nicht geeignet“ ne, obwohl des ist manchmal nicht schlimm. Weil die machen da nur so Kampfduelle also... mit den Robotern mit so Sachen und so. Darum versteh ich des nicht. Aber des ist eigentlich ganz interessant. Aber des zerstört in Sekunden...
<i>Was zerstört des in Sekunden?</i>

Also da fliegt ein Düsenjet, mit Geschwindigkeit und dann plötzlich bei der einen Stelle explodiert er und dann weiß man nicht was des war, ne eine Schallmauer oder so... Oder bei Tornados – wo ein Mensch hochgerissen wurde.
<i>Erklärt dir des der ***** was du da so siehst oder...?</i>
Ja. Der kennt sich damit aus.
<i>Und was ist das Tollste an Spielen – also Konsole, Wii oder....?</i>
Na dass die Spannend sind und dass des manchmal auch so richtig schön Spaß macht und dass dir nicht langweilig wird. Und dass es auch so kompliziert ist find ich, also ich liebe komplizierte Sachen, also ich liebe spannende Sachen so komplizierte... ja sonst nix weiter...
<i>Hmm.... Ist des dann auch so wenn man eine Mission erledigt hat oder so... ein gutes Gefühl?</i>
Ja... oder z.B. als Agent so „was kommt jetzt da auf mich zu“ also ein wildes Tier oder, des gibt's ja da auch. Aber die wilden Tiere erschieß ich gleich weil die kann ich nicht einfach betäuben. Weil die wilden Agenten die musst du ja dann auf Bäume drauffesseln und den Mund knebeln und so. manchmal wenn die versuchen dich noch zu erschießen, wenn die die Pistole so haben, dann schieß ich denen immer so in den Arm oder in die Hand und dann tu ich die Waffen immer beschlagnahmen.
<i>Mhm. Und jetzt so vom Gefühl her, was ist da der größte Unterschied zum echten Leben so?</i>
Na dass es nur ein Spiel ist, also des Kriegsspiel was der ***** mal gespielt hat, also da ist er so gelaufen zum Panzer und plötzlich erschießt ihn einer von hinten so und kuck dann sieht man wie er so schräg geht und so...
<i>Mhm. Und was besser ist, also gibt's etwas was besser ist als im echten Leben?</i>
Ja du kannst machen was du willst in den Spielen. Oder da kannst du auch Traumberufe spielen wo du noch nicht bist. Also da kann ich schon erfahren in den Spielen, was mein Traumberuf ist. Und da kann nicht sehen wie schwer ... also ich will ja auch mal Spion werden.
<i>Ok. Und ... letzte Frage... du hast mir ja erzählt dass du auch andere Sachen machst. An einem normalen Schultag, wie viele Stunden machst du was anderes?</i>
Z.B. paar Stunden Iglu bauen.
<i>An einem Schultag noch? Wann musst du dann ins Bett?</i>
Um achte.
<i>Ok. Und am Wochenende?</i>
Darf ich bis um 12 aufbleiben manchmal. Also wenn da ein guter Film draufkommt, dann darf ich bis um eins. Also wenn ich keine Lust hab so lange auf zu bleiben, dann geh ich um zehne ins Bett.
<i>Mhm. Hast du da einen Lieblingsfilm?</i>
Ja. American Dad – des ist voll lustig.
<i>Das ist aber eine Serie.</i>
Ja auf Viva.
<i>Und kuckst du dann nur Serien oder auch Filme.</i>
Ja also: Shark - Hai. Des sind so welche die sind auf einem Boot und stürzen dann ins Wasser. Und die Haie sind so Monster halt und die greifen jeden an, der ihnen in die Quere kommt.

<i>Ok. Und sonst noch Lieblingsfilme... war da nicht James Bond mal? Oder ne das war ja der ***** , ja.</i>
Und wie lange machst du was mit deinem Freund?
<i>So eine Stunde/Zwei Stunden am Tag? Oder länger, kürzer...?</i>
Kürzer auch manchmal so viertel Stunde...
<i>Ok ***** danke dir.</i>

Interviewtranskript Tobias

<i>Wie ist das unter der Woche wenn du heim kommst, was machst du dann meistens – nach der HPTA. Ein normaler ,Tobias Alltag' bis zum Bett.</i>
Also erstmal würde ich sagen essen – weil ich ja dann immer was esse. Dann wenn es nötig ist muss ich meiner Mama zur Hand gehen, dann muss ich, ja keine Ahnung Fernsehen gucken und dann hat sie gesagt muss ich den Fernsehen ausschalten bevor ich schlafen gehe. Ja das ist eigentlich alles. Ich hab ja nicht gerade so viel Zeit wenn ich von der Schule komm.
<i>Und wie sieht so ein typisches Wochenende aus?</i>
Also ich geh eigentlich jedes Wochenende zu meiner Oma. Und – ja zu meiner Oma, da machen wir auch immer gute Sachen. Oder zu meinem Cousin. Oder er kommt auch zu mir. Und wenn überhaupt nichts geht, dann mach ich was mit meiner Mutter. Ich muss ihr auch helfen. Und nach der Erlaubnis von meiner Mutter dürfen auch Freunde bei mir schlafen von der Schule halt.
<i>Welche Medien – also alles „elektronische“ – was nutzt du denn alles in deiner Freizeit?</i>
Wie alles elektrisch?
<i>Zum Zeitvertreib, also damit mein ich keine Küchengeräte, sondern du weißt schon... Fernseher... also was du wirklich daheim nutzt.</i>
Ok. Meinen Hund – mit dem vertreib ich mir die Zeit. Mit meiner kleinen Schwester. Mit dem Fernseher. Und ja, auch mit schlafen, ich schlaf halt sehr gern. Und mit den Spielekonsolen.
<i>Mhm. Computer nicht?</i>
Doch, ja, Computer würde ich ja machen, hab ich früher auch zum Zeitvertreib gemacht, aber jetzt ist irgendwas mit unserem Internet kaputt.
<i>Bei dir war jetzt dabei...?</i>
Ja also meine ganzen Spielekonsolen, wie PSP, Playstation 3, Wii, Playstation 2, Nintendo DS halt und Nintendo DSI... ich hab ja ganz viele und GameBoy, ich hab ja ganz verschiedene Sachen eigentlich.
<i>Wo tust du die denn alle hin sag mal (Gelächter)?</i>
Ja, na die hab ich alle in meinem Zimmer stehen. Na ja ich spiel das halt sehr gerne z.B. Wii, das macht schon sehr viel Spaß mit dem Bewegen.
<i>Und wie viel... hast du eine Ahnung, oder schätze einfach mal an einem normalen Wochentag wie viel Zeit du mit Spielekonsolen verbringst?</i>
Mindestens, ja also jetzt...

<i>An einem Tag nur.</i>
Also an einem Tag, wie viel ich...
<i>An einem Wochentag.</i>
Ja also jetzt an einem stinknormalen Wochentag wie viel ich da jetzt spiele?
<i>Z.B. Dienstag?</i>
Ja Dienstag... also kommt drauf an – nicht sehr. Ich spiel ja meistens abends bevor ich schlafen gehe, weil ich ja meiner Mutter helfen muss – spiel ich meistens so zwei Stunden. Kommt drauf an – wenn ich keine Lust mehr hab oder nicht weiterkomme – ganz unterschiedlich, dann geh ich schlafen.
<i>Und am Wochenende?</i>
Am Wochenende, tut mir meine Mutter erlauben ein bisschen länger das zu machen. Weil ja da darf ich mich auch ausruhen, da darf ich meistens so spielen, wie ich das möchte eigentlich gerne. Solang wie ich halt spiele, muss ich halt, wenn meine Mutter was sagt, z.B. „kannst du mir helfen“, muss ich das halt kurz unterbrechen, aber dann kann ich eigentlich weiter machen.
<i>Mhm. Aber hast du eine Ahnung von der Stundenzahl so fürs Wochenende.</i>
Hmm. Das ist ganz schön viel. Ich spiel ja nicht die ganze Nacht durch, vielleicht so – am Tag so, am Wochenende Tag so 3-4 Stunden. Dann geh ich eigentlich meistens zu meinem Freund. Der wohnt ja nicht weit.
<i>...ah ja und Fernsehen? Hast du das auch schon...?</i>
Na ja Fernsehen ist ja, was anderes. Fernseher guck ich sehr sehr oft. Weil Wochenende hab ich ja nicht so viel zu tun. Und wenn gar niemand Zeit hat oder gar nix, dann schau ich schon ganz schön lang, aber meistens guck ich gar nicht zu. Ich lass ihn aber meistens immer an. Also ich hör zu und alles und dabei schlaf ich auch meistens ein. Wochenende guck ich Fernsehen und dann knick ich ein und dann bin ich irgendwie sauer auf mich weil ich meine Serie verpasst hab (lacht).
<i>Also da ist – oder kannst du da eine ungefähre Stundenzahl am Wochenende nennen.</i>
Ja, ich mach ihn ja am Wochenende vor dem schlafen gehen auch aus. Also schätz ich schon so, wenn ich aufstehe so neune, bis ja, neune, zehne, aber ich mach ihn auch zwischendurch aus.
<i>Von neune bis zehne.</i>
Ja von neun Uhr bis ich aufstehe bis siebene oder ... ich mach ihn ja eigentlich auch zwischendurch aus, weil...
<i>Ach so du meinst bis 7 Uhr Abends.</i>
Von neune früh bis sieben Uhr Abends, oder neune oder achte. Kommt drauf an, weil ich hab auch anderes zu tun. Es sei denn, ich muss ihn ausmachen um meiner Mutter zu helfen, aber danach mach ich ihn nicht immer gleich an, sondern bleib immer bei meiner Mutter, weil man weiß ja nie ob se noch was zu tun hat... muss ja immer Holz holen.
<i>Ok. Und Internet ist jetzt nicht so...?</i>
Internet ist total im Arsch. Meine Schwester regt sich eh die ganze Zeit auf und schießt meine Mutter zusammen – also das kann ich abhaken...
<i>Und unter der Woche, hab ich mit Fernsehen gar nicht gefragt.</i>
Doch, hast du gefragt. Ich hab gesagt so... ich guck so, also ich mach den Fernseher an, wenn ich

alles gemacht hab bei meiner Mutter und so mach ich den Fernseher an und dann lass ich ihn an und dann guck, immer kurz bevor ich schlafen geh so neune, schalt ich ihn aus und dann schlaf ich – das dauert meistens auch so ein paar Stunden.
<i>Ok. Und jetzt würde mich interessieren – fangen wir mal an mit Lieblingsspielen oder so?</i>
Was ich zuhause gerne spiel? Also so...
<i>Ja was am meisten halt einfach...</i>
Also mein Favorit ist zuhause Super Mario, also alle Mario Spiele wo ich hab. Sponge Bob. Dragon Ball. So eigentlich ganz viel, aber das sind halt meine Lieblingsspiele. Also anderes interessiert mich nicht so. So halt Action – Yo Gi Oh oder so ... oder halt Mario – Mario kennst du ja. Also so was interessiert mich und so was spiel ich auch gern.
<i>Also da geht's immer um...</i>
Also da wird halt die Prinzessin entführt und ich muss sie halt immer retten.
<i>Also so Action Spiele?</i>
Ja. Also so was mach ich halt gern.
<i>Und im Fernsehen, was guckst du da gern?</i>
Ja das kommt drauf an, weil an bestimmten Tagen kommen ja bestimmte Sachen. Ich guck meistens Nick, da kommt immer, da guck ich immer meine Serie die kommt so von sieben bis achte. Also...
<i>Wie heißt die Serie noch mal...?</i>
Das Haus Anubis. Also das guck ich halt sehr oft, weil das halt meine Lieblingsserie ist. Und dann guck ich auch die ganzen Sachen die meine Mutter auch guckt also DS DS und so und auf Pro Sieben Simpsons und so Galileo... gut alles auf Nick.
<i>Hast du einen Lieblingsfilm?</i>
Ähm... Hancock, Hancock...
<i>Worum geht's da?</i>
Kennst du Will Smith? Ja und der ist halt der Schauspieler in dem Film. Und das ist einer der hat null Ahnung was ihm da passiert ist, der hat Superkräfte und kann fliegen und alles hochheben. Also das ist kein Zeichentrick, sondern ausnahmsweise...
<i>Und sonst noch andere Lieblingsfilme oder...?</i>
Ja eigentlich... Hancock und dann guck ich gerne – ja ich hab ja auch ganz schön viele DVDs von Charlie – kennst du Charlie – der Affe. Herbie und Dinos mag ich gerne, das ist auch immer lustig und Mr. Bean und Sponge Bob.
<i>Ah, so lustige Sachen.</i>
Ja. Und alles mit Will Smith.
<i>Und wie ist das mit den Eltern. Können die da mitsprechen oder kennen die sich eher gar nicht aus?</i>
Ja, also. Wenn ich bei meiner Oma bin, das ist ja so – da kaufen die sich auch solche Sachen und die kennen sich ganz gut aus damit – also meine Patin und so. Meine Eltern, mein Papa der Tom, der hat sich ja auch schon, als er sich das Bein gebrochen hat bei seinem Job, hat er sich ja auch schon Playstation 2 und so gekauft und da hat er auch schon immer Resident Evil Teile gespielt. Und dann

<p>hat er mir zu Weihnachten ein spiel geschenkt das heißt James Bond. Und da spielt er das... da kennt er sich auch total gut mit aus und ich denk – er kann ziemlich gut spielen. Außer halb Wii und so da kennt er sich noch nicht so mit aus, weil die erste Konsole die's bei ihm gab, war ein alter Nintendo für den Fernseher. Und meine Mama auch nicht – höchstens Gameboy.</p>
<p><i>Ok – die sprechen da jetzt auch nicht mit dir. Also ihr unterhaltet euch nicht über die Inhalte der Filme oder so...</i></p>
<p>Doch wir unterhalten uns schon so von... z.B. wir hatten mal so einen Abend z.B. als mein Vater nach Hause kommt von seiner Arbeit und da hab ich den Film – ich hab ja den Film Hancock auf DVD und da ähm... ja da bin ich mit der Mama runter gegangen, haben wir mal eine Runde gespielt halt und ähm, die haben dann auch so darüber geredet, dass sie es nicht glauben, dass das der Will Smith ist und so... und da haben wir ewig lang geredet und den Film angeguckt. Ich denke wenn sie wollen, dann können sie damit reden aber... bei spielen können die nicht so damit durchblicken, wenn du verstehst was ich mein.</p>
<p><i>Wie ist das dann, habt ihr irgendwie Vereinbarungen getroffen in der Familie, so dass es so Regeln gibt, wie ja OK ihr dürft nur so und so viel Stunden am Tag kucken oder so und so viel spielen.</i></p>
<p>Ja also meine Mutter die wollte schon so was machen. Aber ich hab dann mit ihr geregelt, dass ich sag, ich kann Fernsehen kucken, ich mach aber nicht so lange und ich kann spielen aber auch nicht so lange und wenn du meine Hilfe brauchst dann helfe ich dir und mach halt mal nicht... und bin halt bei der Mama so und wenn ich geholfen hab, mach ich wieder irgendwas – ich denk, schätz ... mach ich weiter. Das ist halt für mich immer so, aber eigentlich denk ich nicht so... eigentlich darf ich schon – aber halt nicht zu viel.</p>
<p><i>Aber was ist zu viel?</i></p>
<p>Ähm... sieben Stunden? Wenn ich spiel dann würde ich's ja auch gern richtig durchziehen, aber du weißt ja, ich hab so viele Konsolen, das glaubt mir eigentlich kein Mensch, aber die Nicole, die war ja schon mal bei mir und die hat das alles gesehen und die glaubt mir. Aber ich spiel fast nie.</p>
<p><i>Gibt's – das heikelste Thema ist ja immer – gibt's auch irgendwelche Sachen wo die Eltern sagen – Nein das Spiel kauf ich dir jetzt nicht oder die DVD kauf ich dir nicht?</i></p>
<p>Ja, wenn meine Mutter jetzt einen Film kennt, z.B. einen Film der nicht so für uns geeignet ist, z.B. Saw – da sagt sie dann, der ist nix für mich – kannst dir hacken. Und jetzt z.B. Hancock der ist ja ab 12 – ist ja eigentlich schon für mich geeignet, und den Film findet sie auch lustig darf ich kaufen. Und wenn ich jetzt z.B. einen Film hab oder ein Spiel und da sag ich das ist nicht schlimm oder so und dann sag ich wenn sie's mir nicht kauft, dann weiß ich eigentlich auch nicht, aber meine Familie kauft mir eigentlich schon, wenn ich mit in die Stadt geh, das was ich eigentlich haben will. Aber ich kauf mir eigentlich nicht solche Sachen so mit Blut oder so... also Mario kauf ich mir halt gerne, oder Sonic für Wii...</p>
<p><i>Ok. Jetzt die Frage schlechthin... Kinder heutzutage. Kannst du dir einen Tag ohne vorstellen also...erstmal ohne Fernsehen.</i></p>
<p>Ohne Fernsehen könnte ich mir einen Tag vorstellen, musste ich auch schon mal machen. Weil als wir unsere Wohnung umgebaut haben, wir sind ja rein gezogen und mussten umbauen. Und der Leitungskasten – da war kein Strom mehr drauf – wirklich da konnte ich meine Geräte nicht mehr einschalten – lag ich den ganzen Tag nur im Bett. War eigentlich nicht so schlimm wie ich dachte, aber auch bisschen langweilig – sehr langweilig. Ja und ohne Spiele – hab ich auch schon erlebt, aber wenn man nicht so gute Hand-Augen Koordination kriegt mit dem Spiel, dann ist das schon ziemlich scheiße. Aber ich glaub zwei, drei oder sogar eine Woche würde ich hinkriegen, aber danach muss ich unbedingt zocken – sonst schaff ich's nicht!</p>
<p><i>Ok. Lasst mich die letzten beiden Fragen stellen. Was ist das Tollste am Fernsehen?</i></p>
<p>Das ich lachen kann. Die Spannung, von meiner Serie – das Haus Anubis ist ja immer sau spannend.</p>

Oder z.B. jetzt mal eine Comedy Serie z.B. Elton vs. Simon – oder Zack die Comedyshow, der Kleine da lach ich mich immer „freckt“. Und das ist eigentlich immer das Beste. Aber auch Action gefällt mir, z.B. jetzt... ist ja immer auch scheiße so ein Action Film jetzt z.B. einer ist kurz vorm Tod... Werbung – Häh. Da lach ich immer...
<i>Das ist spannend?</i>
Ja. Oder bei Transformers, ey.
<i>Was ist das Tollste an Spielen.</i>
Also sie zu besitzen. Dann sie alle durchzugehen. Dann auf den Fernseher zu gucken und halt so richtig so...
<i>Ok und warum ist das so toll?</i>
Ja, stell dir mal vor du bist jetzt Sponge Bob. Und du musst irgendwie jetzt Lösungen äh, Rätsel lösen und so... und das macht auch total Spaß, weil man da ja auch nur mal mit den Fingern ganz alleine das bedient. Nicht sich großartig bewegen muss, so wie bei der Wii. Ja und es ist halt nicht so gut, wenn man zu viele Spiele hat, weil da weiß man nicht was ich machen soll – aber ich spiel nur die bestimmten die ich mag. Und die machen mir halt eigentlich alle Spaß – ist halt alles auch lustig. Und die Hand – Augen – Koordination wird dabei gefördert.
<i>Und jetzt mal eine Frage zum Vergleich. Im Vergleich mit Medien – also Fernsehen oder Computer oder Konsole spielen... wie viel andere Sachen machst du am Tag, z.B. mit Freunden oder so.</i>
Also was ich sonst so am Tag mache, wenn ich echt keine Lust habe zuhause zu spielen oder Fernseher, treffe ich mich mit Freunden. Wir machen Schneeballschlacht, fahren mit dem Fahrrad rum, ja wir tun... ja ich les halt auch zuhause gerne. Also ich hab ein ganzes Regal voller Dragonball Bücher – die sammle ich ja.
<i>Und wie oft triffst du dich in der Woche mit dem Freund?</i>
Also das kommt drauf an wie ich Zeit hab. Meistens treffe ich mich montags so von 1 – 6 immer. Und am Wochenende schläft er auch oft bei mir – hat er ja erst dieses Wochenende erst wieder, mit einem anderen Freund bei mir geschlafen. Und so wenn ich les – auch so 1-2 Stunden... sind halt auch so wie Comics, wo so Bilder drauf sind.
<i>Am Tag 1-2 Stunden?</i>
Ja am Tag 1-2 Stunden bin ich weg und wenn ich bei meinem Freund bin sind's schon 5 Stunden. Da machen wir auch immer coole Sachen.
<i>Was macht ihr da so?</i>
Ja, wir fahren immer – der wohnt ja ganz oben auf dem Berg, und da ist ja so ein Berg und da kann man ganz gut mit dem Schlitten runter fahren. Und da haben wir das ewig lang gemacht – 4 Stunden und dann ist man halt noch eine halbe Stunde Fahrrad gefahren und ja. Das ist eigentlich ganz toll. Das ist ja mein bester Freund, den ich als erstes in der Schule getroffen hab.

Interviewtranskript Laura

<i>Wie ist das an einem ganz normalen Wochentag, wenn du zur Schule gehst und dann in die HPTA – wie schaut da denn ein normaler Tag aus, bis zum Bettgehen?</i>
Na ich geh hierher und dann heim.
<i>Und was machst du dann daheim – meistens?</i>

Rausgehen.
<i>Bis du ins Bett gehst?</i>
Ne (lacht). Meinen ganzen Tagesablauf oder was?
<i>Na ja was du halt meistens machst.</i>
Rausgehen.
<i>Und dann? ...</i>
[...]
<i>Wir können ja anders anfangen. Was für elektronische Spiel- oder „Guckgeräte“ oder „Hörgeräte“ hast du denn daheim? Was nutzt du?</i>
Alles. [zähl einfach mal auf]. Playstation, MP3 Player, meine PSP, Fernsehen, meine Anlage.
<i>Ok. Und weißt du wie viel Zeit du ungefähr damit an einem Tag verbringst. Wenn du das zusammenrechnen würdest... also 1 Stunde, 2 Stunden.</i>
Mit allem?
<i>Mit allem, also wenn du das zusammen rechnen würdest.</i>
Also Fernsehen guck ich nicht so oft am Tag, nur so ungefähr, eigentlich nur halb Fünf bis Fünfe. So eine Stunde nur am Tag. Playstation spiel ich nur eine halbe Stunde – und dazu hör ich Musik.
<i>Und wie ist das am Wochenende? Machst du da mehr mit Playstation, Fernsehen, Musik...?</i>
Mhm.
<i>Wie viel sind es da ungefähr?</i>
Kommt darauf an was im Fernsehen läuft. Eigentlich am Wochenende auch nicht mehr.
<i>Auch nicht mehr.</i>
So eineinhalb Stunden meistens so. Dann geh ich hoch und spiel Playstation.
<i>Und wie lange spielst du da meistens noch?</i>
Zwei Stunden. Wenn ich ein gescheites Spiel hab – spiel ich schon so.
<i>Schon so zwei Stunden?</i>
Ja, aber auch nicht mehr. Meistens mach ich auch noch eine Pause. Aber der ***** der spielt – guck, wenn ich einmal sag zum ***** , sag ich der steht früh um achte auf und spielt bis Mittag um Zwölfe und wenn ich dann sag – ***** jetzt musst du mal Pause machen und das heißt dann für den fünf Minuten Pause und dann weiterspielen.
<i>Das heißt dir ist das zu viel?</i>
Ja und wenn ich sag zu ihm „Nein“ – geht er rüber zu meiner Mutter und sagt, ja ich hab gesagt „Nein“ und dann haben die es ihm einfach erlaubt. Da kann ich gar nichts mehr sagen.
<i>Ok. Und dich langweilt das so viel zu spielen, oder?</i>

Mhm.
<i>Ok. Und du hast gesagt, Fernsehen guckst du ab und zu gern, Playstation und PSP war noch dabei...?</i>
Ja PSP war ja... nicht oft. Selten eigentlich.
<i>Und Musik meinst du mit der Anlage wahrscheinlich?</i>
<i>Was sind deine Lieblingsfernsehsendungen?</i>
Sponge Bob.
<i>Aha. Das ist beliebt, das sagt fast jeder.</i>
Und Hotel Zack und Cody.
<i>Das kenn ich gar nicht worum geht es da?</i>
Das sind Zwillinge die sind im Hotel und die stellen halt immer viel an.
<i>OK. Und was sind deine Lieblingsspiele für PSP und Playstation?</i>
Mmmh... Das weißt du doch schon.
<i>Ne, weiß ich nicht.</i>
Das hast du mir doch schon einmal abgenommen...
<i>„San Andreas“ ist dein Lieblingsspiel?</i>
Mhm.
<i>Ok. Das ist ein Lieblingsspiel. Sonst noch welche? Die meisten Kinder haben ja mehrere Lieblingsspiele?</i>
Fußball.
<i>Ok – Fifa?</i>
Ja... und Autorennen – mehr nicht.
<i>Autorennen – spielst du da „Need for Speed“ oder...?</i>
Ja. „Carbon“.
<i>Mhm. Ok – und Lieblings „Mucke“?</i>
Technomusik.
<i>Ahja. Das hast du mir schon einmal gesagt. Kennst du da irgendeinen Musiker?</i>
Nein.
<i>Dann. Sprichst du über das was du guckst oder spielst mit deinen Eltern?</i>
Ne.
<i>Nicht. Also das machst du für dich alles?</i>

Ja.
<i>Und habt ihr da Regeln?</i>
[Antwort auf falsch verstandene Frage]
<i>Ok – das mein ich gar nicht. Ich mein – weil einige Kinder haben erzählt sie haben mit der Mama z.B. ausgemacht, dass sie eine Stunde Fernsehen schauen dürfen und....</i>
Ja beim ***** war das so, weil der Computersüchtig war. Chatsüchtig und dann hat er noch telefoniert dabei. Und die Mama hat gesagt, wo ich gesagt hab ich will auch mal das Telefon haben, dann hat sie gesagt ja es gibt ja zwei Telefone. Aber er hat immer das Bessere gehabt und ich wollt auch mal so eins haben. Ja und dann haben wir Regeln eingestellt, dass er eine Stunde an den Computer darf und Verhandlungen gibt's weniger. Und telefonieren darf er dabei nicht.
<i>Und wie ist das bei dir, brauchst du keine Regeln?</i>
Am Computer bin ich eigentlich nie.
<i>Und bei der „Playsi“ oder so... ist jetzt auch nicht so dass dich deine Mutter da wegzerren muss?</i>
Ne, mein Bruder sagt ständig, wenn ich was nicht mach, dann muss mir die Mama die Playstation abnehmen, aber... die Mama macht das gar nicht, weil ich ja immer alles mach.
<i>Ok. Eine Frage hab ich schon noch, wenn du die Beantworten willst... kaufen dir deine Eltern „San Andreas“ oder kriegst du das von jemand anderem?</i>
Ne. Mein Papa kauft mir das. Der ***** darf das auch so was spielen. Und die sagen eigentlich auch nix. Außerdem bei San Andreas da erschieß ich ja eigentlich fast niemanden. (lacht) des ist halt so... da passiert eh nix. Spritzt nur bisschen Blut da rum.
<i>Und kennen sich deine Eltern da aus damit?</i>
Ne. Doch mein Vater. Aber der hat gesagt, will er nicht Spielen, meine Mutter weiß gar nicht was das überhaupt ist.
<i>Und. Ist jetzt PSP, Playstation, Fernsehen so wichtig... kannst du dir auch einen Tag vorstellen an dem du keine Konsole hättest oder keinen Fernsehen? Kannst du dir das vorstellen oder ist das komisch.</i>
Also wenn ich meine Playstation nicht mehr sehen würde, würde ich runter gehen und Fernsehen und wenn der Fernsehen nicht da steht dann... könnt ich eigentlich gar nichts machen.
<i>Mhm. Auch nicht raus gehen oder so?</i>
Ne. Dazu hab ich keine Lust. Wenn ich meine Sachen nicht finde. Hab ich keine Lust raus zu gehen.
<i>Hast du schon einmal einen Tag gehabt, an dem du wirklich gar nicht gespielt hast oder gar nicht Fernsehen geguckt hast?</i>
Ja. Da war ich krank. Da kann man kein Fernsehen gucken und keine Spiele spielen oder so. Da hab ich die ganze Zeit nur geschlafen.
<i>Ok. Und was ist das Tollste am Fernsehen?</i>
... Das man es gucken kann?
<i>Und was ist da gut an den Sachen die man da guckt?</i>

Weiß auch nicht?
<i>Ist das spannend oder macht Spaß, ist lustig?</i>
Na ja ist halt spannend.
<i>Mhm. Hast du eigentlich auch irgendwelche Lieblingsfilme?</i>
Filme... ich guck eigentlich alles.
<i>Gibt's 1-2 Lieblingsfilme?... über „Wilde Kerle“ glaub ich haben wir mal gesprochen?</i>
Nein. Aber jetzt weiß ich auch nicht mehr wie die anderen heißen.
<i>Weiß du worum es darin geht?</i>
Ja, das ist genau so eine Bande.
<i>Aha – die auch Fußball spielt, oder...?</i>
Nein.
<i>Und sonst irgendwelche Action Filme/Komödien?</i>
Ne eigentlich nicht.
<i>Und was ist das Beste, oder warum spielt man Playstation?</i>
Weil mir langweilig ist.
<i>Weil dir langweilig ist – und das bringt dann irgendwie Spaß oder Abwechslung?</i>
Mhm.
<i>Wäre das irgendwie anders, wenn du jetzt – in irgendeiner Stadt wohnen würdest wo ganz viel angeboten ist. Wo viele Kinder in deinem Alter wären – wäre dir dann nicht so langweilig und würdest du dann weniger spielen?</i>
Ja, schon.
<i>Ok. Die letzte Frage. Was machst du außer PSP, Computer usw. noch gerne...?</i>
Also wenn es Sommer wird Fußball.
<i>Wie oft machst du das in der Woche?</i>
Fußball? Jeden Tag.
<i>Und Training hast du auch einmal die Woche?</i>
Ja – zwei mal die Woche.
<i>D.h. im Sommer ist es dann so, dass du auch viel weniger guckst und spielst.</i>
Kommt darauf an. Weil manchmal bekomme ich auch Kopfschmerzen oder es hat draußen geregnet und ich will nicht Fußball spielen. Dann sind die Wiesen nass und ich geh Playstation spielen, oder Fernseher gucken.
<i>Ok. Aber wenn's schön ist ... oder gibt's noch etwas außer Fußball.... z.B. mit Freunden treffen –</i>

<i>oder ist das schwierig?</i>
Hm...na ja. z.B. nach *****dorf laufen, mit meinem Vater, oder nach ***** laufen.
<i>Wie oft macht ihr das?</i>
Wenn er Lust hat.
<i>Ist das einmal die Woche oder einmal im Monat oder noch seltener?</i>
Na ja vielleicht zweimal im Monat oder so. Oder Fahrrad fahren tu ich immer noch am meisten.
Wo fährst denn da immer hin.
Nach *****dorf, wohin denn sonst?
<i>Na ja ich hättet gedacht vielleicht fährst du eine Runde nach Coburg oder so (Gelächter).</i>
Wohin soll man sonst fahren, ***** da fährt man ja nur ein paar Meter nach ***** aber da sind ja nur 3 Autos und 2 Häuser, ey.
<i>Ja willst du sonst noch irgendwas sagen, wie wichtig Medien für Kinder heute sind...</i>
Keine Ahnung.

Interviewtranskript Mutter von Robert

<i>Welche Medien hat Robert so zur Verfügung? Also das dazu gehört alles was irgendwie z.B. mit Bildschirmmedien ...?</i>
Also Nintendo DS hat er. Wir haben eine Wii. Ja, Fernsehen halt und Radio. Das war's eigentlich.
<i>Ok. Haben sie eine Ahnung, wie viele Stunden am Tag Robert mit Medien verbringt?</i>
Also unter der Woche eigentlich etwas weniger – ich sag jetzt mal so eineinhalb Stunden am Tag. Am Wochenende etwas mehr. Also...
<i>Wie viel ist es da so?</i>
Ja gut, am Tag zwei, zwei bis drei Stunden manchmal, da bin ich ehrlich, ja.
<i>Ok. Und – jetzt mach ich mal hier weiter, gibt es... haben sie da innerhalb der Familie auch Regelungen oder zeitliche Festlegungen oder inhaltliche Festlegungen.</i>
Ja, also wie gesagt unter der Woche ist jetzt z.B. bei uns komplett Wii verbot. Was heißt Wii verbot – wir spielen unter der Woche keine Wii, wir spielen nur am Wochenende Wii. Deswegen halt am Wochenende auch ein bisschen mehr sag ich mal, da werden es dann schon so die zwei Stunden, wo man dann vor der Wii verbringen oder auch die Kinder. Ähm, ja und ansonsten also Nintendo unter der Woche, darf er ab und zu schon spielen – DS. Aber auch jetzt nicht jeden Tag, also eher so ein bisschen auch zur Belohnung, oder wenn er was darauf lernt jetzt. Mathe kann man ja auch darauf lernen, dass darf er dann auch, ne.
<i>Ja und ähm. Ist es auch so, dass er vielleicht auch woanders spielt? Was sie so mitkriegen?</i>
Ja, das ist durchaus möglich, bei Freunden jetzt z.B., dass hab ich auch öfters mitgekriegt, wo ich auch jetzt mit der Mutter schon ein bisschen Kontakt habe, dass sie auch ein bisschen darauf achten soll, ab wie viel Jahren eben die Spiele sind und... ja.
<i>Ok. Und wie geht's ihnen da damit, haben sie auch manchmal das Gefühl, dass er zuviel mit Medien verbringt, jetzt im Vergleich z.B. mit anderen Sachen, oder ist das so im Rahmen?</i>
Mmh... ich würde eher mal sagen, es ist im Rahmen. Also wie gesagt, ich kenn andere, die mehr konsumieren einfach, ja.
<i>Ok. Kennen sie die Inhalte der Filme, Spiele oder... mein Gott... – es gehört auch Musik oder so dazu...?</i>
Ja, also ich bin schon eigentlich ein wenig, wo ich mir manchmal denk ich bin vielleicht schon ein wenig zu vorsichtig, sag ich einfach mal. Also ich guck schon drauf ab wie viel Jahren die Spiele sind, gut wir haben jetzt auch ein Spiel da, das ist ein Autorennspiel, ist zwar wohl ab 12, wobei ich denk bei so einem Autorennspiel, ist es eher ein bisschen die Leistung, was man bringen muss, dass die vielleicht erst ab 12 ist. Weil ich kann da nichts Schlimmes daran finden, an einem Autorennspiel. Gut es ist viel mit Polizei ein bisschen, wo sie dann verhaftet werden, wenn sie irgendwas anstellen oder so, ähm, aber an sich, so Kampfspiele oder so etwas ist eigentlich bei mir im Haushalt überhaupt nicht. Wie gesagt, wir haben da ein Spiel, aber das spielen sie ganz ganz selten – diese Pitfall, auch ab 6 Jahren aber... Ähm, das ist vielleicht ein bisschen was, wo man jetzt was bekämpfen muss um Punkte zu sammeln oder irgendwas... also, oder um da durchzukommen, durch irgendein... Aber das ist jetzt nicht, dass man da Gott weiß was für Waffen jetzt einfach halt, ne. Und musikmäßig muss ich sagen hört der Robert schon gern diese Rappermusik, so. Er hört auch bei den Anderen öfters... ähm... ja also ich kenn mich da jetzt nicht so aus... ich kann jetzt nicht einmal einen Namen sagen... doch dieser, dieser... jetzt ist es mir ja entfallen. Also halt diese krasse Musik – da drauf, wo ich aber hier eigentlich darauf achte, dass er das nicht hier hört, ne. Also deswegen, er hat auch letztens mal von der HPTA eine CD mit heim gebracht von Bushido... wo ich dann gesagt habe, nein das möchte ich nicht unbedingt, dass er so was hört. Bushido und Sido war jetzt glaub ich dabei, wo er von einem anderen Kind jetzt bekommen hat, ja.

<i>Ok. Ist es bei Robert leicht zu handeln, oder gibt es da öfters Auseinandersetzungen bezüglich der Zeiten, wo er jetzt...</i>
Es gibt schon Auseinandersetzungen. Also... wenn jetzt einfach mal, also ich merk schon, jetzt der Kleine der fängt ja jetzt auch an, der will auch öfter mal bisschen mitspielen, ähm. Da merk ich dann schon er gibt halt seine Gerätschaften nicht gern aus der Hand. Also er will da unbedingt, das fertig machen und ich hab schon ein bisschen dieses Suchtempfinden dabei. Wo ich jetzt sag, Mensch, ich hab Angst, dass meine Kinder da auch mal süchtig werden drauf, wo ich jetzt auch schon manchmal das Gefühl schon hab, die sind schon süchtig...
<i>Weil es schwierig ist, sie davon weg zu kriegen?</i>
...sie weg zu kriegen, genau, davon dann wegzukriegen, ne wo ich dann sag, so – also da regen sie sich dann auch auf. Oder auch der Kleine ist eigentlich noch schlimmer eigentlich als der Robert jetzt schon, also der tut sich dann regelmäßig aufführen, wenn ich ausmache, dann.
<i>Ok. In dem Zusammenhang, vielleicht ist es bei Robert – ist es da so, dass er auch viele Angebote außerhalb hat, oder eher wenige? Also das er hier gut eingebunden ist, mit Freunden, oder ob das problematischer ist?</i>
Ähm. Wenn er jetzt woanders sp...?
<i>Nein, ich dachte nur so als Ausgleich quasi – er verbringt Zeit hier und dass eben draußen noch etwas passiert so...?</i>
Genau. Ja, ne, also doch würde ich schon sagen – also es interessiert ihn dann, wenn sie das jetzt meinen, es interessiert jetzt auch nicht, ob dann draußen jemand klingelt und ihn holen möchte zum spielen. Also das interessiert ihn nicht. Also, wenn er hier spielt, dann spielt er hier, dann will er auch nicht raus.
<i>Ok. So was meinte ich. Wo – oder würden sie sich dann irgendwo Unterstützung oder spezifische Informationen Seitens der Fachkräfte wünschen, als Mutter, die damit auch konfrontiert ist?</i>
Ja, also ... ich sag jetzt mal ich – wie gesagt, ich bin eigentlich schon eine Mutter die schon versucht etwas darauf zu achten, dass es eben nicht zu viel wird. Wie gesagt, ich kenn andere die hocken den ganzen Tag vor solchen Dingern. Also daher denk ich eher mal müsste man vielleicht anfangen, ähm, überhaupt im Großen und Ganzen bei welchen, die wo wirklich den ganzen Tag davor sitzen, damit die halt Hilfe bekommen. Also ich mein natürlich bin ich bereit mich zu informieren und alles, das ist logisch und ich mein ich hätte auch nix dagegen, wenn da jetzt jemand kommen würde, oder so wie wir jetzt, wenn man sich darüber unterhält. Da bin ich jetzt nicht abgeneigt, dagegen.
<i>Mhm... oder würden sie es als sinnvoll erachten?</i>
Ja sinnvoll ist es auf jeden Fall, doch. Sinnvoll denk ich schon.
<i>Und weil sie jetzt gerade schon gesagt haben, dass sie das auch von anderen Eltern mitkriegen, haben sie da irgendeine Phantasie oder irgendeine Ahnung, was es ist an den Medien, was die Kinder so fesselt?</i>
Ja gut, was sie fesselt... ich denke, dass ist einfach der Reiz, weil sie wissen, im Grunde ist es ja nicht erlaubt. So die gewissen Reize, weil wie gesagt, die Eltern, die achten halt dann wirklich nicht darauf – ist das jetzt ein Spiel, was überhaupt für meine Kinder geeignet ist? Die wissen wahrscheinlich überhaupt nicht, was die spielen so teilweise. Also was ich mitkriege, was draußen dann erzählt wird von den Kindern, wo ich dann immer denk ... pfff... da sind schon Hammer dabei, wo ich dann sag – also ob da die Eltern nicht nachkucken oder machen. Also hier... ich weiß nicht, wird woanders sicherlich auch Fälle geben, aber hier in ***** dadurch, dass es sehr klein ist und sehr viele Kinder hier sind, kriegt man das schon sehr viel mit, ne.
<i>Also ist ihre Erfahrung auch die, dass dieses Medienthema auf alle Fälle ein öffentliches Thema ist,</i>

<i>was wirklich auch im Fokus vielleicht gerade ist, so ein bisschen?</i>
Ja, ja, doch auch jeden Fall.
<i>Ok. Dann noch eine Frage in Zusammenhang mit der Maßnahme. Können sie sagen, dass sich bei Robert irgendwas verändert hat im Medienverhalten, seitdem er in der HPT ist.</i>
Das schon. Also er ist jetzt auch nicht mehr ganz so drauf, dass er jetzt unbedingt auch Kriegsspiele spielen möchte. Wie gesagt früher, als ich auch noch mit meinem Partner zusammen war, der hat ja auch – bin ich ehrlich – Kriegsspiele da gehabt, wo er selber gespielt hat, wo der Robert, also... er hat nie gespielt, aber ich sag jetzt einfach mal vom Unterhalten her von uns, wenn wir uns unterhalten haben und auch teilweise darüber gestritten haben, sag ich jetzt mal ehrlich, weil ich jetzt auch nicht gerade dafür bin, hat er da auch einiges mitgekriegt. Und von den Bildern her, also was er da hat auf diesen DVDs und so, also ich muss auch sagen, er hat sich auch früher viel selbst zusammengereimt damit, also wo ich dann sag – er hat erzählt er hätte dies und jenes gespielt, wo ich mir aber nicht vorstellen kann, dass er es gespielt hat. Weil eigentlich, mein Partner trotzdem so war, dass er die Kinder auf jeden Fall nicht damit...äh... ne, also wo er selber sagt und die ganze Zeit schon gesagt hat, er bräuchte jemanden, der wo mit ihm da mal was aufzieht, um andere Eltern auch davon zu überzeugen. Also er war da schon immer so, dass er da andere Eltern auch davon überzeugen wollte, aber alleine das einfach nicht so geschafft hat einfach, ne. Wo er da immer gesagt hat, er bräuchte da mal eine Person, die ihn da mal ein bisschen unterstützen würde, einfach.... Und auch an den Schulen mal irgendwelche Aufklärungen eben zu machen und so....
<i>Ja, mhm ist interessant...</i>
Obwohl, er hat halt selber so Spiele gespielt, aber für ihn war das halt einfach – er hat gesagt ich versetz mich da eigentlich auch nicht so jetzt in dem Sinn rein, also ich weiß was da früher... und ich muss sagen, er hat jetzt auch so Kriegsspiele gehabt, wo wirklich früher so von diesen Weltkriegern war, wo die Geschichte auch ein bisschen dabei war. Das hat ihn halt eher so interessiert – also so hat er mir das erklärt.
<i>Ok. Also so zu dem hat der Robert auch keinen Kontakt mehr.</i>
Nein, also jetzt überhaupt nicht mehr.
<i>Das ist nämlich interessant, der Robert hat schon von diesen Spielen erzählt, aber das ist ja dann schon lange her?</i>
Das ist sehr lange her, ja, weil wie gesagt also, wir sind jetzt fast zwei Jahre getrennt und also seit dem hat er überhaupt keinen Kontakt mehr und auch davor, also ich muss sagen, auch wo er dann feststellen musste, dass der Robert eben viel erzählt und er hat auch... also wir haben dann auch mehr heraus gekriegt, dass diese Spiele was er hat, scheint noch jemand anders gehabt zu haben, wo er dann da sicherlich auch was gesehen hat oder vielleicht auch mitgespielt hat. Deswegen sind so bestimmte Kinder hier, wo ich zu Robert sag, da möchte ich auf keinen Fall, dass du mit rein gehst, weil da achten die Eltern einfach nicht, was die Kinder machen.
<i>Mhm...</i>
Ist schon so, ja...
<i>Mhm, ich stell mir das sehr schwierig vor, ist das sehr schwierig das alles zu handeln, weil es sind ja hier wahnsinnig viele Kinder zu denen ein Kind dann so Kontakt hat...?</i>
Mhm. Also das weiß er eigentlich schon und er kommt auch immer und fragt, darf ich da hin und darf ich da hin, also das macht er jetzt mittlerweile wo ich sag, hat er früher auch nie gemacht, jetzt mittlerweile macht er das schon. Sei es durch die HPT oder einfach, weil er das halt weiß, dass ich das halt... oder das ihm das auch nicht gut tut, wenn er so was spielt oder so.
<i>Ja – das war eigentlich schon meine letzte Frage. Dann sag ich vielen Dank...</i>

Interviewtranskript Eltern von Laura

<i>Mit welchen Medien hat Laura zu tun – also Medien wie Fernseher, Computer, Konsole, MP3 usw.</i>
Also das ist ganz einfach. Fernseher auf jeden Fall. Sie hat alles da eigentlich. Playstation 2 spielt sie. Am PC geht sie auch. Ja gut, sie hat zwar ein Handy, aber – ja, das benutzt sie halt selten. Ich sag zwar immer: Nimm dein Handy mit, wenn was ist, dass man dich auch erreichen kann. Wenn sie's aber dann dabei hat ist es meistens ausgeschaltet.
(Mann) Das hat sie von mir, das hab ich nämlich auch meistens aus. Also das sind die Geräte was sie hat.
<i>Wenn wir das noch einmal einzeln durch gehen. Haben sie so eine Ahnung wie viele Stunden sie an einem normalen Schultag z.B. Playstation spielt oder Fernsehen schaut...?</i>
Gut, wenn sie jetzt im IPSG ist, dann kommt sie erst um halb Fünf heim. Dann guckt sie höchstens zwei Stunden Fernsehen, wenn überhaupt. Die guckt die eine Sendung – das ist der ... die Schulermittler. Das geht glaub ich eine halbe Stunde. Ja, aber wenn man das zusammenfasst, sie geht ja mal hoch, dann geht sie wieder runter und guckt Fernsehen. Wenn man es zusammenfasst, würde ich jetzt sagen – zwei Stunden, die sie guckt – Fernsehen. Am Wochenende natürlich mehr. Aber so unter der Woche... Ja, die zwei Stunden muss man auch sagen unter der Woche, sie schaut auch nicht regelmäßig Fernsehen. Das ist auch vom Wetter bedingt, also ...die Sommermonate wenn's nimmer so kalt draußen ist, dann kommt die und dann ist sie fort – und wir waren die Abends schon suchen.
<i>Ja – dann ist sie eher hier (draußen) unterwegs?</i>
Ja. ... Computer haben wir ja noch vergessen, den haben wir ja auch noch. Ja, geht sie auch ab und zu. Ab und zu Playstation. Also Playstation ist vor allem Wochenende, wenn der ***** oder der ***** da sind.
<i>Mhm. Also spielt sie unter der Woche nicht so?</i>
Nein. Würde ich nicht sagen. Ich sag, wenn sie früh aufsteht, muss in die Schule rein, dann ist es abends auch dementsprechend aus. Dann ist die um halb Neun oder Neune verschwunden. Also unter der Woche ist nicht viel.
<i>Und am Wochenende, haben sie da von den Stunden ungefähr eine ...?</i>
Na gut. Das kommt drauf an wer da ist. Also wenn der Enkel kommt, dann spielt der meistens oben und sie ist ... spielt so mal mit. Aber da hab ich jetzt keine Ahnung, der ***** und der ***** die spielen ja, ja den ganzen Tag so spiele, wo dann die Laura die Geräte ausschaltet und sagt: Ihr habt jetzt lange genug gespielt, weil ich will jetzt nicht mehr, dass ihr weiter spielt.
(Mann) Also wir haben das nicht unter Kontrolle, weil wir sind ja unten und sie oben. Und dann machen sie ein Spiel oder meistens spielen die – der ***** und der *****. Ja, oder die Nachbarskinder. Und sie mit ihrem Playmobil Haus. ... Da kann man jetzt schlecht sagen, wie lang sie jetzt da spielt. Also ich denk, dass sie da eher zuguckt, oder vielleicht spielt sich auch mal mit. Aber meistens spielen eher so die Enkel.
<i>Ok. Haben sie das Gefühl von sich aus oder meinen sie, dass sie manchmal zuviel Zeit mit Playstation usw. verbringt?</i>
Nein. Eigentlich nicht. Also bei der Laura finde ich das absolut nicht. Wir haben auch die Sachen damals angeschafft, weil als sich hier in der Ortschaft nichts ist in Laura ihrem alter, außer vielleicht drüben die zwei Buben, aber die Laura ist das einzige Mädels in ihrem Alter, dass sie da eben da mal was weiß ich – spielen kann. Und da hat sie das für die Wintermonate, also die müssen halt überbrückt sein. Sommermonate ist des weniger. Und also ich finde, mit der Laura was Fernseher gucken oder jetzt PC oder oben Playsi ... war noch nie ein Problem.
(Mann) Also ich sehe das so, sie geht mal eine halbe Stunde raus zum spielen, dann kommt sie wieder rein zum Fernsehen eine Halbe Stunde. Also so sieht das immer aus. Also konstant – das die da konstant dranbleibt, ne. Sie hat auch keine Lust irgendwie länger zu spielen oder da hat die, also

eine halbe Stunde da und eine halbe Stunde da. Genau. So ist das bei unserer Laura.
<i>Ok. Sind das dann – also das macht sie von selber, da haben sie dann auch keine Regeln oder so (diesbezüglich)?</i>
Ne, da könnten wir die Sandra jetzt auch nicht Strafen, wenn wir sagen: Du guckst jetzt zwei Tage nicht Fernsehen, oder deine Playstation kommt eine Woche weg. Also das sind keine Dinge wo man die Laura strafen können. Also wir haben damals die Laura, oder wir strafen damit dass wir gesagt haben, du darfst heut mal nicht zum Fußballtraining oder du bleibst heute den Tag im Haus.
<i>Das ist ihr wichtiger?</i>
Ja damit kriegt man sie, aber Fernseher oder Playstation, ne.
<i>Gibt's denn irgendwas wo sie unsicher sind, also ... z.B. Medien- Computerspiel – Inhalte oder ist das so dass sie sich da recht gut auskennen, was Laura guckt und...?</i>
(Mann) Also sie möchte schon gern mal Spiele spielen, die für sie gar nicht... also möchte sie schon mal gern. Ich soll auch ins Geschäft rein und soll Spiele holen, die für sie nicht geeignet sind. Also wie zum Beispiel des San Andreas. Also da ist ja viel Blut dabei. Und das will ich natürlich auch nicht und das mach ich nicht. Aber, jetzt wenn sie an Computer hingeht, da ist ja nichts gesperrt oder sonst was, da geht auch keine Kontrolle rein. Da geht sie halt dahin öfter mal.
Also. Ja und da die Laura eben, wenn sie so was spielt – wir merken das ja nicht, weil sie reagiert ja nicht hysterisch oder das sie böse wird – das kann man ja auch nicht sagen. Sie will natürlich auch mal Filme gucken, die für sie nicht erlaubt sind, ist ja klar ne. Aber ich weiß wie ängstlich das sie ist, dass sie nachts nicht schlafen kann.
<i>Ok. Also sie haben da auch eine ganz klare Position.</i>
Ja klar, das darf sie nicht schauen – und fertig. Möchte gern, aber wir verbieten das.
<i>Mhm. Hat sich – das ist auch noch eine interessante Frage eigentlich. Hat die Laura – bevor sie jetzt in der HPTA war mehr Zeit mit Medien verbracht oder?</i>
Nein.
<i>Ist jetzt bei ihr generell nicht so ein Thema?</i>
Nein. Also wie gesagt. Sie ist mehr draußen gewesen, oder halt hier auch draußen gespielt. Also die Laura ist ein Kind für Fernseher also wirklich Fernseher hat die sich nie wirklich interessiert. Was die von ganz klein gekuckt hat, wo jedes andere Kind vorm Fernsehen gekuckt hat, konnten wir unser Kind nicht einmal eine halbe Stunde dazu bewegen. Aber was sie gekuckt hat, des waren die Teletubbies, ganz früher. So lang wie die gelaufen sind. Aber das waren 25 Minuten am Tag und dann ist das uninteressant. Oder wie der Sponge Bob, das guckt sie auch immer noch ab und zu. Wo sie ganz vernarrt ist des ist die Wilden Kerle – ja 1 bis 5. Da bleibt sie wirklich wenn der Film anfängt, bis der Film zu Ende ist. Ja da sie sich selber für Fußball interessiert, guckt sie das natürlich gern. Wenn sie noch so oft die Wiederholung anguckt. Ja, die Laura ist ein Kind – ja gut die sitzt mal dabei, wenn ein Film anfängt, aber das macht sie die erste viertel Stunde und dann ist das uninteressant und dann ist die Laura wieder... keine Ahnung.

Interviewtranskript Fachkraft zu Robert und Tobias

<i>Von dem was du so mitbekommst, welchen Stellenwert haben die Medien bei Robert?</i>
Also du meinst in seiner Wahrnehmung oder...?
<i>Ja, vielleicht auch wie er sie emotional bewertet, also wie wichtig sie für ihn sind – in seinem Leben?</i>

Also grundsätzlich denke ich bei Robert... denke ich sowieso am Wichtigsten ist für ihn eigentlich das Ansehen der Anderen. Also sein niedriger Selbstwert und seine Selbstabwertung... und ich denke der Robert denkt, wenn er über so spektakuläre Dinge was weiß und sich damit auskennt, dann kann er damit punkten. Das ist meine erste Grundannahme zum Thema Medien bei Robert.

Weil ich mir nicht vorstellen kann – oder im Laufe der Jahre gemerkt habe, dass ganz viel von dem was er sagt was er angeblich kuckt und tut, dass das eben nicht stimmt. Und ja, das ist so meine eine Annahme, dass es ihm um Beziehung geht und dass ich das Gefühl habe je spektakulärer das ist was er zu erzählen hat, desto eher hört ihn jemand. Also das war auch so unsere erste Erfahrung die wir gemacht hatten. Das andere ist, dass es auch aufgrund seiner Diagnose so ist, dass er eine vermutete adaptive Wahrnehmungsstörung hat, d.h. das was er sieht und erlebt, kann er nicht so verarbeiten, dass er das so irgendwie ablegen kann wo es hin gehört. D.h. es kann sein, dass er sich etwas anschaut im Fernsehen, was tatsächlich für Kinder geeignet ist – wie auf KIKA kommen ja schon auch spektakuläre Sachen. Und er kann sie aber trotzdem nicht so verarbeiten, kindgerecht – sondern, wenn's um Haie geht z.B. dann werden das für ihn Monster und dann kriegt er Ängste, Alpträume und das kann er nicht verarbeiten. Ich finde das macht er deutlich, wenn er dann so „rumredet“, also ins Leere quatsch er so rum und erzählt dann irgendwelche Ausschnitte, die er entweder wirklich gesehen hat oder nicht. Und ich denke, dass ist beim K1 etwas wo ich nicht unbedingt fest mache, dass er einen erhöhten Medienkonsum hat ausschließlich – den hat er auch ganz sicher. Und trotzdem hab ich beim Robert das Gefühl es ist trotzdem mehr als nur ein Medienkonsum der erhöht ist. Also die Auswirkungen die der Medienkonsum hat die haben auch ganz andere Ursachen.

Ok ja. Das ist ganz interessant. Vielleicht wäre das eben so eine Frage, dass man nicht sagen kann für jedes Kind ist so und soviel Medienkonsum OK – aber gerade wenn Probleme sind vielleicht, dass man noch genauer hinguckt...

Genau. Und nicht jedes konsumieren von Medien hat dieselben Auswirkungen bei jedem Kind. Das denke ich ist wichtig. Ein anderes Kind kann sich vielleicht trotzdem irgendwelche Sachen angucken, auch wenn sie nicht für Kinder geeignet sind und kann damit ganz realistisch umgehen und sagen: Das ist so und so. Und das ist beim Robert eben ganz ausgeprägt und deswegen denk ich das schon, ne, es ganz negative Auswirkungen hat, wenn er Medien konsumiert, aber im Prinzip egal ob diese für Kinder geeignet sind oder nicht, weil er nicht damit umgehen kann, was darin passiert. Das ist das eine und das andere eben um Kontakt herzustellen. Also zu erzählen ich hab das gekuckt, weil er denkt andere Kinder kucken das auch. Wenn er jetzt auf Kinder trifft die das auch noch sagen, obwohl es gar nicht stimmt, dann denke ich geht es nur noch so um Wettkampf - meins war noch schlimmer und dann war das noch schlimmer usw. Aber dann geht's ja wieder um was anderes.

Und jetzt waren wir bei Robert, bei Tobias kriegst du da alles so mit?

Also bei Tobias weiß ich, dass er einfach unkontrollierten Zugang hat. Er hat einen eigenen Fernseher im Zimmer, d.h. die Mutter kriegt überhaupt nicht mit, wann er Fernsehen schaut, wie lange er Fernsehen schaut. Hält sich da auch, jetzt vielleicht nicht mehr so, aber hat sich eine ganze Zeit auch einfach raus gehalten aus seinem Medienkonsum-Verhalten. Er hat auch diese ganzen Spielteile – ich weiß nicht welche, aber auf jeden Fall hat er die und da konnte er auch unlimitiert darauf rumspielen. Das ist das was ich weiß. Und da ist das eher so ein klassisches Verhalten von „mir ist langweilig, ich weiß nichts mit mir anzufangen, also benutz ich diese Medien, die bedullern mich da stundenlang und es interessiert eigentlich keinen ob ich das mache oder nicht“. Und es ist für ihn ein Teil seines Kinderalltages, dass das dazu gehört. Weil keiner sagt – das ist nicht ok.

Hast du dann auch eine Ahnung bei den beiden wie viel die am Tag konsumieren – so Stunden. Also das ist wahrscheinlich schwierig zu sagen...?

Also ich weiß halt was die Eltern sagen. Also die Mutter von Robert sagt, sie begrenzt das auf eine halbe Stunde am Tag. Wobei aber auch klar ist, dass bei der Oma z.B. der Fernseher grundsätzlich im Hintergrund läuft. Und ich mir vorstellen kann, dass sie sagt eine halbe Stunde kriegt sie mit, dass er kuckt und da begrenzt sie es. Aber was er nebenbei konsumiert, kriegt sie ja gar nicht mit, wenn sie arbeitet. Dann geht er zu Freunden und guckt da oder spielt da. Sie sagt dass sie schon kuckt, weil sie weiß um das Thema und das glaub ich ihr auch, dass sie kuckt, dass er möglichst wenig Zugang bekommt. Und auch der Oma sagt, sie soll den Fernseher eben ausmachen. Aber die macht das halt auch nicht. Also denk ich, dass wenn er nicht in der HPTA ist und bei der Oma jetzt ohne

Mutteraufsicht dann schon viel Fernsehen guckt. Und früher hat er schon 2-3 Stunden konsumiert.
<i>Und ist da die Spielekonsole auch schon mit dabei oder kommt das noch dazu?</i>
Ich denke bei den 2-3 Stunden war es der Fernseher. Und die Spielekonsole, das war nur in Verbindung mit ***** („Stiefvater“). Das darf er so alleine nicht. Und bei Tobias kann ich's nicht sagen, aber sicherlich auch am Abend 2-3 Stunden. Wenn die Mutter sagt er ist in seinem Zimmer und bis er einschläft... der Tobias hat ja selber gesagt, bis um 1 oder wann macht er aus, dann sind das ja vier Stunden.
<i>Du hast jetzt schon etwas angeschnitten. Das wäre jetzt noch eine explizite Frage bezüglich des Medienkonsums. Du kannst das jetzt am Beispiel von denen zwei oder vielleicht auch generell wo du Probleme siehst für die Kinder. Wo du Befürchtungen hast.</i>
Also ich würde das ganz so anhand unserer Grundhaltung sehen. Egal was die Kinder konsumieren oder überhaupt tun um auf ihr oder wo deutlich wird – da fehlt die elterliche Kontrolle, die Steuerung durch die Eltern, wenig Beziehung zwischen Kind und Eltern. Fernsehen als Medium um die Kinder auch los zu haben aus schwierigen Situationen, dann ... ich sehe Medien als einen Teil von diesen ganzen Möglichkeiten um Beziehungen aus dem Weg zu gehen. Oder wo Beziehung einfach nicht funktioniert. Und da sind die Medien ein Teil für mich in dem... wo ich mir angucken kann „aha irgendwas passt da nicht“ in der Beziehungsdynamik zwischen Eltern und Kindern. Was ich auch weiß oder was ich auch denk ist, dass Eltern schon auch – und ich unterhalte mich auch mit Eltern die nicht Klienten sind – dass auch oft wirklich ein schlechtes Gewissen da ist, weil man weiß dass Fernsehkonsum oder Medien nicht wirklich günstig ist für die Entwicklung und trotzdem ist das so integriert im Alltag – der Fernseher – auch bei mir zu Hause, dass es oft ganz schwierig ist zu sagen „ne, es gibt kein Fernsehen“. Ja, weil das so zum Alltag dazugehört, genau wie das dudelnde Radio oder sonst irgendwas, das konsumier ich ja auch den ganzen Tag, ja – wenn ich ins Auto steig hör ich Musik z.B. Und das denke ich macht es so schwer, dass es eigentlich darum geht einen gesunden Ausgleich zu schaffen zwischen Fernsehkonsum – der ja auch OK ist, der gehört eben mal dazu heut zu Tage – und einer anderen Freizeitbeschäftigung, ne. Ich guck mit meinem Kind Fernsehen und ich geh mit meinem Kind zwei Stunden spielen draußen, oder ich weiß als Eltern ich halte die Regel ein vor ins Bett gehen – eine halbe Stunde – sollte der Fernseher eigentlich aus sein. Solche Sachen find ich wichtig. Insofern, meine Befürchtungen sind einfach eher, dass Eltern das sozusagen, ihren Kindern aus dem Weg gehen. Das denk ich ist gefährlich und wenn Eltern das Unterschätzen, was den Konsum betrifft. Wenn sie es als Spielzeug sehen, was genauso einzuordnen ist wie das Puzzle und das Spiel und der Spaziergang usw.
<i>Du hast vorher schon gesagt, z.B. bei Robert dass da schon zumindest eine kritische Haltung da ist (bei seiner Mutter). Hast du eine Ahnung wie da direkt damit umgegangen wird, wenn die Eltern darum wissen?</i>
Also ich habe eher den Eindruck Eltern sind schnell betroffen und das kann ich glaub ich für beide Eltern sagen. Ja, wenn ich dann sage ich weiß von dem Spiel so und so, dann herrscht Betroffenheit so, und irgendwo im letzten Winkel auch dieses – eigentlich weiß ich das, dass es nicht gut sein kann wenn da mit Pistolen auf Menschen geschossen wird. Und gleichzeitig aber auch – und da mein ich kommt so eine Beziehungsstörung mit ins Spiel – wie soll ich dann dafür sorgen – weil mein Kind macht das halt gerne und der steht da halt mal drauf und andere Kinder machen das ja auch, wie soll ich... also eine Hilflosigkeit „wie soll ich damit umgehen“. Und das – und da denk ich das Einzige oder das Wichtigste ist eine frühkindliche Erziehung, was Medienkonsum angeht. Weil ich denke es geht darum mein Kind stark zu machen hier eben zu sagen – eine Stunde ist OK fünf Stunden sind nicht ok.
<i>Ok also so eine Kompetenzvermittlung – Medienkompetenz?</i>
Ja und dass ein Kind darum weiß, wirklich von ganz von Anfang an darum weiß, dass das eben kein Spielzeug ist und keines, was eben genau so behandelt werden kann wie alle nichtmedialen Geschichten. Und was ich auch wichtig finde und das spielt da natürlich auch mit rein, die Informationsflut, die durch Internet und was weiß ich möglich ist. Kinder kommen an alles ran, was ich als Kind nicht wissen konnte, weil ich das gar nicht zur Verfügung hatte. Das ist natürlich auch ein Teil wo ich denke, dass geht auch von Geburt an geht es darum dem Kind zu Vermitteln es gibt gute Nachrichten und kindgerechte Nachrichten und welche die halt nicht für Kinder geeignet sind und da

kann ich mich nicht davor schützen indem ich sage, dass kommt gar nicht bei mir an, sondern da muss ich sagen – Stopp – das soll bei mir gar nicht hinkommen, soll ich nicht wissen oder das ist nicht relevant für ein Kind. Im Prinzip ist es so ähnlich wie bei den Drogen – das gibt es ja schon Jahrelang so eine Früherziehung sozusagen ein Kind gegen Drogen stark zu machen. Aber ich finde im Prinzip ist das ähnlich notwendig auch für Medien. Also ich denke Medien – es gibt ja auch ne Mediensucht oder....

Die gibt's schon ja. Dann wäre die nächste Frage, ob du eine Ahnung hast, was gemacht werden könnte, seitens der Fachkräfte. Also ich denke wir können uns hier so auf unseren Kinder- und Jugendhilfebereich beschränken. Ob du irgendeine grobe Idee hast was vielleicht nötig wäre.

Also ich denke das eine, das schließt sich ja daraus was ich vorher gesagt habe, dass ich denke dass ich das als Beziehungsstörungsmittel betrachte. Mit den Eltern und den Kinder wirklich daran arbeiten, was verhindert Fernsehkonsum zwischen uns in unserer Beziehung, wo setzen wir das auch ein, bewusst oder unbewusst, was müssen wir nicht miteinander tun, wenn wir Fernsehen schauen. Also in der therapeutischen Arbeit denke ich wäre das, ist das für mich so ein Weg, das ich mir das halt anguck, wenn da steht z.B. zwei Stunden Fernsehkonsum, was tun wir in der Zeit eigentlich nicht. Und dann ist sicherlich die Frage, wie kann ich das pädagogisch umsetzen, geht's um Macht? Wenn mein Kind natürlich vielmehr Macht hat als ich, dann kuckt Fernsehen und dann entstehen dort die Konflikte und daran dann zu arbeiten oder das anzugucken. Vielleicht auch mit videogestützter Therapie, dann kann ich gleich zeigen, wie man medial auch gut Dinge einsetzen kann. Dann kann ich am Modell lernen ah, es gibt auch Vorteile oder was, was ich früher nicht machen konnte. Das ist das eine und das andere, denke ich, und da fehlt mir vielleicht auch das Wissen noch – da bist du ja Fachmann – ob man da so Informationsgeschichten machen kann für Eltern. Ja, wir machen was zum Thema Medien oder zwei, die da was darüber erzählen können. Aufklärung einfach.

Und das wäre schon die letzte Frage. Was bräuchtest du als Fachkraft – auch für alle anderen gesprochen – was bräuchtest du um das leisten zu können.

Na ja, für meine therapeutische Diagnostik bräuchte ich eventuell zusätzliche Fragen im Anamnesebogen oder in Fragebögen, speziell zum Medienkonsum, also viel ausdifferenzierter. Wir haben nur „wie oft konsumiert ihr Kind Medien?“. Glaub ich oder so... mehrmals am Tag, einmal am Tag. Steht im Anamnesebogen, guck ich mir auch immer an, aber das könnte sicherlich auch differenzierter gefragt werden. Welche Medien, was weiß ich darüber, welche speziell usw. Einfach um das als diagnostisches Mittel zu haben und daran zu arbeiten. Das wär wichtig, dass könnte ich brauchen. Ich könnte immer wieder Hilfe brauchen – also wenig hilft mir dass ich jetzt z.B. weiß GTA ist das und das Spiel – also gut, das hilft mir schon, aber wie jetzt damit umgehen, wenn mir ein Kind erzählt es spielt das, das hilft mir eigentlich im direkten Kontakt jetzt nicht so viel. Da geh ich doch eher, das merk ich einfach, über die Beziehung und sag – ja ich finde das scheiße, wenn Kinder das spielen so, da lass ich das halt fallen. Aber ich merke schon, dass ich eher so in der Beziehung guck, also was ist da los, was will mir das Kind damit sagen, wenn's mir das erzählt. Und dann geht es sicherlich eher darum mit den Eltern zu gucken, was erlaub ich meinem Kind und was nicht. Was weiß ich darüber?

Und ist das auch noch eine Frage von Hintergrundwissen, die an Fachkräfte vermittelt werden müsste um mit Eltern zu sprechen.

Ja gut. Nur wenn ich mir über was ganz sicher bin, lass ich mir, oder zumindest kann ich mir dann authentischer vorstellen zu sein in einem Gespräch mit den Eltern. Also wenn ich weiß GTA macht das und das mit den Eltern nachweislich, was weiß ich... dann kann ich mich natürlich anders positionieren, andererseits denk ich das wissen wir ja alle – also das ist nicht gut so ein Ballerspiel – aber meins ist dann doch dann eher zu kucken, warum krieg ich das als Mama nicht hin mein Kind davor zu schützen? Kann ich das überhaupt oder kann ich das gar nicht. Es ist nicht die Frage, wie geh ich damit um, dass mein Kind das spielt. Was kann ich dafür tun, um meinem Kind zu erklären, dass es nicht gut ist. Und selbst wenn es dann weitermacht. Und was sind Alarmzeichen, also so dass ich sag also jetzt ist es – wie bei Robert – ja da müssen jetzt andere Hilfe noch greifen.

Das ist eine interessante Information. Also dein Eindruck ist eher der: Ok – irgendwie weiß es anscheinend jeder da draußen, aber das Problem ist weniger ein Informationsproblem als vielmehr ein Umgangsproblem...?

<p>Es ist ein Beziehungsproblem. Also die Frau ****(Mutter von Robert) weiß, dass GTA scheiße ist. Sie weiß nicht wo der Robert das her hat. Sie ist aber nicht in der Lage sich mit den anderen Frauen der Kinder mit denen Robert spielt sich zu treffen und auszutauschen – „Mensch, was machen wir denn und könnt ihr nicht auch darauf achten“... also es gibt nichts, es geht keine Beziehung zusammen, also das finde ich gesamtgesellschaftlich ein Problem, da sind Medien nur ein Teil. Also da geht es darum, dass man zusammen hält und kuckt, dass man die Kinder davor... weißt, also so etwas passiert nicht. Und das ist ein Problem finde ich. Nicht, dass es das Spiel an sich gibt, weil also ich hab als Kind sicher auch Sachen am Computer gespielt, die für mich nicht geeignet waren, die haben mir nicht geschadet, ich bin deswegen ja nicht irgendwie auffällig geworden oder so. Aber weil ich auch immer wusste: Medien oder Fernsehen ist was, was nicht einfach rund um die Uhr zur Verfügung stand. Und ich merke z.B. bei **** (Stiefsohn). Ja der konsumiert wahnsinnig mehr als ich früher. Und trotzdem dadurch, dass man immer wieder darüber redet wie schlecht das ist oder was für Vorteile, was für Nachteile, das wir mit ihm zusammen kucken. Das macht schon einfach ganz viel. Er kann anderen Kinder auch sagen, das ist nicht gut das und das zu kucken oder DSDS ist nicht nur gut, sondern irgendwann geht's einem auch total auf den Senkel. Da denk ich – ja genau. Er kann es kucken aber er weiß auch, dass das irgendwo totale Volksverdummung ist so. Und so lange das Kind das sagt, kann es das von mir aus auch schauen. Weil dann kommen natürlich andere Sachen mit ins Spiel – also mitreden können am nächsten Tag in der Schule usw.</p>
<p><i>Also kritische Kompetenzvermittlung.</i></p>
<p>Ist das eine und das andere Beziehung. Also wenn ich mit meinem Kind in Beziehung bin und ihm was vermitteln kann, dann nimmt das mein Kind auch sozusagen ernst was ich sagen. Aber ich hab das Gefühl, die meisten Eltern können dies nicht ernsthaft vermitteln und die Frage ist was brauchen die Eltern um das wirklich ernsthaft, als Autorität zu vermitteln. Und da haben wir halt wieder – warum sind die hier? Beziehung – um was geht es. Um die Stärkung der elterlichen Präsenz. Es geht darum dass meine Stimme stark ist und zählt. Dass ich ernst genommen werde und das ich die bin, die sagt wie es läuft. Und dann ist man wieder ganz allgemein. Dann ist das Thema Medien wieder eines von vielen. Also so geht's mir. Merke ich.</p>
<p><i>Ok. Ich hab jetzt keine Frage mehr – hast du noch etwas?</i></p>
<p>Ne, aber ich finde das Interessant. Also ich finde wichtig die Medien auch wieder auf den Platz zu rücken wo sie hingehören. Weil, klar man kann sie mal groß machen und ankucken und dann finde ich ist auch gut sie wieder klein zu machen, weil also... sie sind ein Teil von Beziehungsstörung – oder können ein Teil davon sein. Genauso wie eine psychische Erkrankung der Eltern ein Teil sein kann oder was weiß ich – Autoritätsverlust, weil ich mich selbst nicht ernst nehme oder was auch immer – alles Mögliche in Eltern – Kind Beziehungen.</p>
<p><i>Also würdest du sagen Medienkonsum an sich kann für uns als Symptom genutzt werden?</i></p>
<p>Ja, wäre für mich in der Diagnostik ein Thema wo ich denk ah da muss man hingucken. Genau wie ich guck wenn das Kind erst mit fünf Jahren – mal übertrieben – Laufen lernt dann guck ich ja auch hin. Oder wenn das Kind drei Wochen im Krankenhaus war und keine Mutter war dabei, dann guck ich auch hin. Wenn das steht mein Kind wird geschlagen – guck ich hin. Und da ist es sicherlich gut, wenn Medien mehr Präsenz kriegen in der Diagnostik und dann ist auch gut, so.</p>
<p><i>Ok.</i></p>
<p><i>Ja.</i></p>

Interviewtranskript Fachkraft zu Laura

<p><i>Hast du eine Ahnung welchen Stellenwert Medien bei Laura haben, also vom emotionalen Bezug her.</i></p>
<p>Also ich würde es nicht als absolut überdimensional wichtig einschätzen, also sie konsumiert das schon und macht das auch, aber gleichzeitig sagt sie auch so, dass sie eher gerne rausgehen will. Und ich hab auch das Gefühl, wenn ich's mitbekomme, wenn ich mit ihr zuhause bin und dann spielen ganz viele damit, dass sie sich schon zeitweise damit beschäftigt, aber sich dann auch mit</p>

anderen Sachen beschäftigen kann und dass ihr so Interaktionen mit anderen so mehr bedeuten.
<i>Ok. Hast du irgendeine Ahnung, was sie so am Tag spielt –</i>
Also geht's jetzt nur um Playstation spielen und so, also...
<i>Alles – Fernsehen auch oder...</i>
Ok. Also Laura denke ich kuckt schon relativ häufig, weil so wie ich das einschätze kommt sie von der Schule heim und isst dann während des Fernsehens und macht auch zum Teil Hausaufgaben während des Fernsehguckens. Also es läuft viel so nebenher, auch wenn sie telefoniert mit ihrer Freundin läuft nebenher der Fernsehen und sie switcht dann da immer so. Und ich denke sie spielt relativ viel Playstation und so mit ihren Freunden, wenn die sie besuchen. Was sie macht wenn sie sich alleine beschäftigt, keine Ahnung. Aber na ja so 2 Stunden am Tag denke ich wird sie schon auf jeden Fall mindestens damit verbringen. Also gerade beim Fernsehen hab ich eher so das Gefühl, dass das so ein Nebenläufer ist, der läuft halt dann, so.
<i>Also siehst du da irgendwie Probleme bezüglich dieses Medienkonsumes, weil's zu viel ist oder irgendwelche Auswirkungen hätte.</i>
Also wenn da jetzt Musik auch dazuzählt, weiß ich jetzt nicht so genau (Kopfnicken) – also sie hat eine Zeit lang viel so Bushido und solche Sachen gehört und da war ganz klar, dass sie das nicht verarbeiten konnte was da drin vorkam. Also sie fand das eher amüsant, obwohl da ja echt schlimme Dinge zum Teil echt vorkommen und hat so glaub ich dieses Schreckliche was da geschildert wird durch dieses Lachen überspielt so. Und mittlerweile hört sie das aber eher weniger und ist auf normale Musik umgestiegen. Und neulich hatte ich so mit ihr, da ging es um GTA oder San Andreas um irgendwas. Und da hab ich dann nur gesagt, ja spielt ihr das zusammen, wenn sie mit ihren Freunden spielt, da hat sie gesagt: Ne, da kann man keine Teams bilden, da geht's nur um abballern und Leute umbringen und so – aber ich schätze es schon so ein, dass sie es gut trennen kann, was Spiel ist und was im wahren Leben ist.
<i>Aber sie spielt das wohl anscheinend, ohne Wissen der Eltern.</i>
Ja ich denke schon. Ich denke, dass sie Nischen findet, wo sie das spielen kann, ohne dass ihre Eltern das mitbekommen.
<i>Mhm. Ja ich war jetzt auch schon bei den *****, aber hast du eine Ahnung wie da in der Familie mit Medien umgegangen wird so allgemein, ... Einstellung und so?</i>
Also ich denke, dass sie eine sehr positive Einstellung dazu haben, also dass gerade der Vater alles dafür tut, was so Filter angeht, also dass der z.B. bestimmte Kanäle auch sperrt auf dem Fernsehen und so. Und wenn sie's bewusst mitbekommen, sind sie da denk ich schon recht resolut und verbieten ihr das dann auch. Und was ich eher nicht so einschätzen kann ist, inwieweit das thematisiert wird, also was da passiert oder warum und wieso sie das nicht machen darf. Weiß ich nicht ob da ein Austausch stattfindet. Aber ich denke, wenn sie es überblicken können sind sie da schon recht streng und achten darauf, was ist gut für Laura und was ist nicht gut für Laura.
<i>In diesem Zusammenhang, denkst du, dass sie sich zu viel mit Medien beschäftigt.</i>
Ich glaube, dass sie es oft aus Langeweile tut, weil nichts anderes vorhanden ist. Also ich denke, wenn ich mir jetzt vorstelle, Laura würde in einer richtigen Dorfgemeinschaft leben, wo es auch viele andere Angebote geben würde, wäre ihr das lieber. Also Laura ist eher so ein Kind, dass sich gern aktiv beschäftigt und sich auch mit Playmobil Sachen und so beschäftigen kann z.B., also... ja.
<i>Hast du irgendeine Idee oder eine Hypothese, was, wenn man mitbekommt, dass zu viele Medien konsumiert werden – oder dass aus irgendeinem Grund auch problematisch aussieht, was wichtig wäre als Fachkraft zu tun. Also hast du irgendeine Idee, welche Art Intervention – medienbezogen oder auch nicht medienbezogen, vielleicht muss etwas ganz anderes her – damit man Kinder und Familien unterstützen kann?</i>

Also ein Schwerpunkt wäre für mich auf jeden Fall Aufklärung, weil ich ganz ähm oft, weil ich das Gefühl habe, dass Eltern oft gar nicht wissen, was es alles gibt und was schädlich sein könnte. Also zum einen wenn man jetzt konkret mitkriegt, das Kind spielt das und das Spiel, dass mit dem Kind zu thematisieren um was es da überhaupt geht, also ich wäre eher weniger dafür das einfach zu verbieten, ohne das zu hinterfragen oder zu reflektieren mit dem Kind, sondern eher über die Verarbeitungsschiene zu gehen und dann da drauf mit dem Kind gemeinsam zu kommen warum und wieso das nicht gut ist. Und ich denke, ja für die Eltern vielleicht eher so eine präventive Aufklärung, dass egal ob das gerade präsent ist oder nicht, weil ich meine es gibt ja immer mehr Medien bei uns. Also gerade auch so mit Internet. Also ich kann mir schwer vorstellen dass, ja keine Ahnung, auf SchülerVZ und überhaupt, also man hat ja einen ziemlich leichten Zugang und dass man die Eltern halt aufklärt, also Aufklärungsarbeit macht.

Ähm. Und die letzte Expertenfrage, was bräuchtest du um das leisten zu können, also um kompetent an die Eltern heran zu treten.

Selbst irgendeine Aufklärung, weil also es gibt gängige Sachen mit denen ich mich auch auskenne, die ich zum Teil auch selbst benutz, aber wenn es um Gewaltspiele oder so etwas geht, sagt mir vielleicht noch der Name von irgendwas was, aber um was es dabei überhaupt geht in dem Spiel – keine Ahnung, weil ich mich als Kind damit auch nie beschäftigt hab. Und ja, mir wäre einfach wichtig da auch einen Input zu bekommen, was ist gerade so aktuell auf dem Markt und was ist Sache da dabei. Weil nur wenn ich Wissen hab, kann ich's ja auch weiter vermitteln.

Ok. Ich hab keine Frage mehr, hast du noch irgendetwas?

Also abschließend ist es mir einfach nur wichtig, dass es mir ganz viel um reflektieren geht und selbst wenn sich ein Kind damit beschäftigt, ist das ja nicht von vorn herein schlecht, also problematisch für mich ist es dann, wenn das Kind das alleine konsumiert und niemand mit ihm darüber spricht. Also das ist so meins, da hin zu kucken und auch die Hintergründe zu erfragen, warum ein Kind so viel konsumiert, also ob das jetzt aus Langeweile ist oder weil es das wirklich total toll findet und vergöttert, also halt dahinter zu kucken.

Ok.

A3 Codeplan

c1: Medienalltag und Einstellungen

- c1.1 Medienarten
- c1.2 Quantität
- c1.3 Medieninhalte
- c1.4 Mediengewohnheiten
- c1.5 Selbstdarstellung bezüglich Mediengewohnheiten

c2: Individuelle Bedeutung der Medien

- c2.1 Medienzweck und emotionale Bewertung
- c2.2 Emotionale Bindung zu Medien
- c2.3 Nichtmediale Freizeitbeschäftigungen

c3: Familiär-/Elterliche Perspektive

- c3.1 Elterliche Einstellung und Glaubenssätze
- c3.2 Elterliche Kontrolle und Umgang mit konsumiertem Material.
- c3.3 Elterliche Steuerung/Regelung bez. Medienkonsum
- c3.4 Elterliche Unsicherheiten und Unterstützungsbedarf

c4: Konkrete Problemperspektive

- c4.1 Problemzusammenhänge
- c4.2 Rolle der Medien aus klinischer Perspektive

c5: Unterstützungsmaßnahmen und Voraussetzungen

- c5.1 Kindbezogene Interventionen

c5.2 Familiensystemische Interventionen
c5.3 Fachlich-/Institutionelle Voraussetzungen für medienbezogene Arbeit
cX.Xa: Allgemeine, nicht kindbezogene Aussage zu einer Kategorie.

A4 Transkription gekürzt und codiert

Robert

<i>I: Welche Medien (von denen die ich gerade gemeint habe, oder auch noch mehr) hast du denn daheim eigentlich zur Verfügung?</i>	
K1: Mh... Fernsehen, Computer, Wii und trotzdem a Playstation...	C1.1
<i>I: Wii und Playstation?</i>	
K1: Ja, halt hat mein Vater, die Playstation 3. (...unverständlich...). Und da spiel ich auch manchmal damit... ähm...	C1.1
Midnight Club Los Angeles, oder z.B. Ninja Storm.	C1.3
<i>I: Ninja Storm? ...ok...dass kannst mir nachher noch erklären. Und... achso – Entschuldigung du warst noch nicht fertig.</i>	
K1: Mhm... und ich guck halt so eine Stunde Fernsehen, dann lern ich eine Stunde, dann geh ich ins Internet oder Wii spielen ...eine Stunde.	C1.2
Hm kommt drauf an, ich geh manchmal in „Youtube“, oder ich geh www.worldofwarcraft.de , kuck mal wie die Leute die das Spiel haben, wie die bewerten, dass wenn ich groß werde, dass ich mir das dann selber kaufen kann.	C1.3
<i>I: Also jetzt hast du ja gerade angefangen mir zu erklären wie das ist an einem normalen Schultag, wenn du von der HPTA nach Hause kommst...? ... was machst du dann alles?</i>	
K1: Dann guck ich Fernsehen, dann lern ich eine Stunde und dann darf ich eine Stunde ins Internet oder Wii spielen.	C1.2
<i>I: Und ist es an den Wochenenden anders? Machst du da mehr... oder?</i>	
K1: Mmmh... Ja, also eigentlich mehr. Ich bin bei meinem Freund.	C1.4
<i>I: Du bist bei deinem Freund. Was machst du da?</i>	
K1: Also wir spielen Playstation. Da hab ich mir ein Spiel ausgeliehen. Des heißt ähm... (...sucht nach dem Spielnamen...) ... „Dragon Quest“.	C1.4
<i>I: Ah Dragon Quest, das ist so ein Abenteuerspiel?</i>	
K1: Ja. Des hab ich ausgeliehen und da muss man halt so... in die Diamanthöhle bis zum ähm... Monsterhaus, weil da sind die gefangen die du nicht sehen kannst, also die Monster. Und... also da gibt's noch andere Monster, aber die siehst du nur ganz selten.... Nämlich wenn du so Regentropfen... ähm... also zwei so Paprikas die halt im Spiel hängen und so Katzen und so... die laufen halt so rum. Und gegen die musst du halt Kämpfen und dafür kriegst du so und so viel Goldmünzen und davon kannst du dir Waffen, Schilder oder so kaufen. Aber wenn dein Freund tot ist, dann bist du auf dich alleine gestellt und wenn du dann stirbst, kannst du nur noch von neu anfangen. Also nicht ganz von neu, da bist du dann in der Kirche und der Pfarrer labert mit dir.... Und du musst halt auch Missionen machen – kannst lauter Schränke ausräumen und kucken, ähm, was ich jetzt alles nehmen	C1.3

könnte, ne. Und den Menschen interessiert des gar nicht, ob du davon was nimmst... Oder du kannst Kisten zerschmettern mit dem Schwert. Und .. ja des war.	
<i>I: Also das ist ziemlich interessant für dich?</i>	
K1: Ja, ich mein da kann man viel entdecken...	C2.1
<i>I: Da kann man viel entdecken?</i>	
K1: Mhm... viel entdecken und...	C2.1
<i>I: Spannend auch vielleicht?</i>	
K1: Ja, also... wo drauf stößt du?	C2.1
<i>I: Hast du ne Ahnung wie lang du da immer spielst an so einem Wochenende mit deinem Freund?</i>	
K1: Ja, eine Stunde (grinst).	C1.2
<i>I: Echt? Eine Stunde?</i>	
K1: Oder zwei. ... eine Halbe.	C1.2
<i>I: Eine bis zwei Stunden meinst du?</i>	
K1: Eine... in einer viertel Stunde haben wir das Spiel manchmal schon fertig.	C1.2
<i>I: Echt?</i>	
K1: Ja also das Spiel geht immer weiter – du kannst machen was du willst. Die ganzen Missionen kannst du machen was du willst... also weiterspielen. Kannst *** kaufen und dann hast du halt die Burg wieder gerettet. Weil die war verflucht, also der König wurde verflucht... Also bei Dragon Quest die Jagt nach dem verwunschenen König. Und dann hast du des wieder. Und du kannst auch mehrere Spielen, also vom Zauberer und einen Professor musst du auch retten, ne... und...puh... ja des war's.	C1.3
<i>I: Und wann gehst du da immer zu deinem Freund?</i>	
K1: Um vier, dann bis um achte oder sechse so...?	C1.2
<i>I: Das machst du mit der Mama genau aus?</i>	
K1: Ja.	C3.2
<i>I: Ok also Dragon Quest – gibt's noch irgendwas was du gern spielst.</i>	
K1: Ja. Also *** Hühnerkostüm (unverständlich) ... Des ist auch ab sechs Jahren. Also da spielst du so, also die Dorfbewohner heißen Uga Aggas, also Uga Uggas.... Ähm... ja die wurden alle verzaubert von einem bösen Magier, ne, also zu Schafen. Und da bin ich fast bis zum Spielende gekommen, aber bin dann gescheitert, ne. Und der Böse der hat 2 so Kreaturen, also 2 solche Viecher, ne. Und dann musst du auch gegen die Kämpfen dann... und den anderen Befreien von den Tacka Tuckas. Dann also du spielst den Jungen und davor musst du erst die 5 oder 6 goldenen Zähne von den Statuen finden, damit sich des Tor öffnet von dem Grab, von dem Mumiengrab, des war der König von den Tacka Tucas. Aber des ist jetzt ein anderer. Und den König tötet ... und der sagt dann „Wenn du den Bambus haben willst, dann muss ich mit dir Kämpfen, ne also kuck... dann tun ich dem immer den kampfarm rausreißen – also des ist ja ne Mumie, ne... und dann tu ich den immer auf den Sack drauf schlagen immerzu, ne... und dann kommt er raus: „Hör auf mich zu stören. Oder du kannst deinem Bambus Lebewohl sagen.“ Und...	C1.3

<i>I: Ah des musste dann machen ...</i>	
K1: Ja. Dann kannst du wie bei den Olympischen Spielen immer hoch mit solchen Dingen springen, mit solchen Stäben, des kann ich halt dann auch machen und ich kann auch noch gegen solche Miniviecher kämpfen.	C1.3
<i>I: Also da geht's dann um Kampf so...</i>	
K1: Ja, aber des ist ab 6.	C1.3
<i>I: Ok. Noch n Spiel oder...</i>	
K1: Ja „Motor Storm“, also des ist ab 12. Aber des kann ich spielen, also des ist nur so, weil da gibt's viele Explosionen oder viele harte Crashes. Also wenn du z.B. richtig gegen die Mauer fährst oder mit Dynamit so tutututu (ahmt Wurfgeräusch nach), dann explodiert des Auto halt. Aber des kann auch brennen. Aber guck des sind nur Puppen, weil wenn du... des siehst du voll, also wenn du dich jetzt hinstellst, mit dem Motorrad, ne. Wie die dann so liegen, also guck, wie die dann Loopings und Saltos machen, da kann man dann erkennen, dass das nur Puppen sind, so. Da gibt's jetzt auch eine neues „Arctic Edge“, da kannst du halt Pistenraupen, Schneemobilen, Autos, Motorräder und Quads und so fahren. Des kannst du bei den anderen auch, aber des Andere ist nur bei Arctic Edge und bei den ersten, was normal nicht gibt sind Monstertrucks, des gibt's nur beim zweiten Spielen. Also Arctic Edge ist ja des dreier... und da hast du Monstertrucks auch halt.	C1.3
<i>I: Ok. Was ist jetzt mit dem GTA oder was weiß ich?</i>	
K1: Ja des hab ich mal ausprobiert wie des so ist, aber hat mir nicht so gut gefallen.	C1.3
Ich baller da eh nicht rum. Ist ja voll langweilig, ne. Was mir mehr Spaß macht ist Autos klauen, mit Autos rumheizen – aber ich fahr über keine Menschen, wie mein Freund der ist schon n richtiger Rowdy. Ähm ... mach manchmal so Superheli Cheat oder so andere Cheat – Quad cheats und da tu ich halt so rumheizen. Dann kann man so Häuser kaufen. Da hab ich schon so 1000 Häuser gekauft... deswegen hab ich schon... die Mission tu ich eh nicht machen – weil die auch mit schießen sind.	C1.5
<i>I: Machst du da gar keine Missionen?</i>	
K1: Mhm. Also eine Mission mach ich schon. Also des ist nicht mit ballern, also du musst nur ein drift in 30 Sekunden machen... und des hab ich geschafft.	C1.3
<i>I: Mhm... und worum geht's dann bei dem Spiel sonst so?</i>	
K1: Missionen, Hilfsmissionen und so... töten auch, aber des mach ich nicht, weil. Erstens da kann ich mal dumm werden und genau so werden, zweiten des ist grässlich wie des da des Blut läuft, ne. Und drittens gibt's noch eins. Weil des einfach langweilig ist weil.... Ich hab so einen Menschen mal erschossen, weil ich hab ich mal gekuckt wie des so ist, aber dann hab ich aufgehört weil – erstens war's mir zu heftig irgendwie und deswegen tu ich nur Autos klauen und so, Cheats eingeben.	C1.3
<i>I: Mhm. Und des tust beim Papa spielen?</i>	
K1: So lange ich nicht schieße, ja.	C1.4
<i>I: Ok. Gibt's noch was oder?</i>	
K1: Ja. „Stirb früher... stirb früher umso besser“	C1.3
<i>I: Was ist des?</i>	

<p>K1: Also da spielst du einen Agenten. Das spielst du auf einem Flugzeugträger. Am Ende musst du einen Düsenjet schnappen und dann musst du zu einer Insel fliegen. Also guck z.B. musst du so laufen, ducken und dann sitzt so einer so aufm Punkt und tut halt so aufpassen, ne und den musst halt so guck... hinter die Wand und den so betäuben. Dann musst so hinlaufen, musst ihn in eine Kammer werfen und dann musst du die Kammer zu schließen.</p> <p>Und einmal, also da gibt's auch was, welche Missionen, da also... manchmal musst du ich se auch erschießen. Weil da kommen alle auf einmal und dann musst du halt welche erschießen. Und bei der Insel kommen mehrere Truppen, weil... die Gegner sind Tausende, oder Millionen von Bösen. Und wir also des Gute – sind so tausend.... Also ich alleine gegen so viel kann nicht ankommen, also kann ich auch Verstärkung rufen. Die kommen dann ganz schnell nämlich, in einer Minute sind sie da. Und da musst du dich dann auch verstecken und so da.</p>	C1.3
<i>I: Mhm. Also du bist ein Agent und musst da irgendwelche „Sachen“ erfüllen?</i>	
<p>K1: Mhm. Spion. Und dann gibt's noch eins Ichy der Schleicher, kennst du es ... der Schleicher? Also des ist so ein Mittelalterspiel, da bist du auch so ein Agent, aber nur halt so ein Ritter. Das ist ab 16 aber nur weil du da, des kommt aber nicht so oft vor. Also wenig. Weil du mit Waffen oder so kämpfen musst. Aber sonst kommt das auch nicht so oft vor, dass du mit Fäusten schlagen musst.</p>	C1.3
<i>I: Das ist Playstation oder?</i>	
<p>K1: Ja. Playstation3.</p> <p>Und das ist dann halt auch so, da kommen also nicht, also nur wenig. Und du läufst dann so rum und tust Kisten hochheben und die auf den Boden werfen. Und da ist dann so Ausrüstung drin oder so. Und da ist dann so eine Kirche, da kommen manchmal deine Gegner. Und die hauen dir – und die tun mit so Lanzen auf dich zukommen. Und da hab ich schon mal einen so genommen, also ohne Waffe – da kannst du auch X drücken und dann kannst du den so nehmen und kannst den dann so auf den Boden knallen lassen. Und, na ja...manchmal bist du auch Ichy der Schleicher halt und da musst du halt auch schleichen. Da bist du halt auch so'n Spion. Tust so ... was die im Schilde führen. Weil da ist auch ein Böser, also der tut die guten in Böse verwandeln. Also so: Die Guten sind eh nur Waschlappen – sagt der dann. Und dann kommen die Guten auf dem seine Seite, weil die glauben ihm des, weil der hat die irgendwie mit so einem Spray oder so gemacht. Und da bin ich dann so reingeplatzt und dann hab ich mit dem Dolch versucht ihn zu schneiden, damit der die Guten wieder zurückgibt. Und dann kommen die anderen.</p> <p>Aber des war... also Blut spritzt da nicht, also höchstens a paar Tropfen, dass da wenig wegfliegt. Ist ja auch im richtigen Leben so, ne. Aber nicht so wie bei GTA weil da spritzt ja das ganze Blut raus, ne. Bei dem kommen nur ein paar Tropfen, aber manchmal muss ich mit Waffen kämpfen, ne. Aber sonst auch nur mit Fäusten oder so.</p>	C1.1 C1.3 C1.3
<i>I: Ok. Hast du auch irgendwelche Lieblingsfernsehsendungen oder irgendwas im Radio oder...?</i>	
<p>K1: Ja Viva. Viva ist meine Lieblingsendung. Weil da kommen meine Lieblingslieder drauf und dann kommt auch Futurama, ist auch cool und dann kommt American Dad und Sponge Bob kommt da auch und... so OneOne ... ist aber langweilig.</p>	C1.3
<i>I: Wie ist denn das – wie kennt sich denn deine Mama damit aus.</i>	
K1: Mmh. Nicht so gut.	C3.2
<i>I: Spricht die da mit dir darüber, oder sprichst du mit ihr drüber oder....</i>	
K1: Also sie vertraut mir, dass ich nicht schieße. Und... wenn sie mal in der Küche ist.	C3.3
<i>I: Ok. Und da spricht dann die Mama mit dir, was da in den spielen ist oder...?</i>	

K1: Ja, also vertrauen halt. Und ich mag sie auch nicht enttäuschen und deswegen tu ich des auch nicht, also deswegen tu ich auch nicht ballern also...	C1.5
manchmal muss ich schießen. Also wenn ich jetzt z.B. 6 Sterne habe, ne und nur einmal die Kontrolle verloren habe und einen Polizisten aus versehen überrollt habe.	C3.2
Dann muss ich halt schießen, weil da kommen alle auch Panzer und so. Manchmal muss ich auch einen Panzer klauen, ne und dann such ich mir halt einen Fluchtweg, also da wo es dunkel ist und wo sie mich halt nicht erkennen.	C1.3
<i>I: Also sie spricht halt mit dir über Inhalte – zumindest kurz. Und kennt sie sich aus, wenn du mit ihr über Fernsehserien sprichst – kennt sie sich da aus, kennt sie das alles?</i>	
K1: Ja.	C3.2
<i>I: Und ansonsten hast du vorher gesagt, dass ihr klare Regeln habt? Und dass du wie lange noch einmal spielst...?</i>	
K1: Eine Stunde oder ne Halbe. Also ich fang z.B. um drei an und spiel bis um vier. Und dann kuck ich, wenn die Zeit überschritten ist dann mach ich halt aus und mach dafür länger lernen. Dann darf ich dafür länger Playstation spielen.	C3.3
<i>I: Ok. Wenn du mit lernen fertig bist, darfst du noch mal eine Stunde Fernseher, oder Playstation...oder ist egal?</i>	
K1: Playstation,	C1.1
aber ich geh meistens zu meinem Freund und nehme auch Spiele von mir mit. Z.B. das Agentenspiel hab ich Neuestens.	C1.4
Warum er das spielen darf weiß ich nicht, weil er glaub ich nicht so viel betäuben tut und... kuck ich betäub aber der J. macht so zack boom – tot. Dann sag ich „J. nicht töten – sonst kommen die Ganzen – nur betäuben“.	C1.5
<i>I: Und was ich vorher kurz gefragt habe – wie ist das am Wochenende, wie lange schaust du da Fernsehen oder....</i>	
K1: Eine Stunde auch.	C1.2
<i>I: Ok. Und wie ist das so als Kind heutzutage – kannst du dir einen Tag ohne Fernsehen oder Konsole vorstellen.</i>	
K1: Ja. Also manchmal bau ich auch mit dem J. z.B. verschiedene Sachen – Lego und so. Also ich hab ja eine Station. Und unser Rekord war – also deswegen waren wir fast im Guinness Buch, aber wir konnten nicht ins Internet und des Foto nicht rein, meine Mama hat es uns nicht erlaubt, also wir haben von so hier bis hier (Decke) ein Legoquartier gebaut. Dafür brauchte man ne Leiter.	C2.3
<i>I: Was macht ihr denn noch alles so, wenn ihr nicht so spielt oder Fernsehen?</i>	
K1: Ja Brettspiele so...	C2.3
<i>I: Brettspielen ah ja, und geht ihr auch raus?</i>	
K1: Ja Iglus bauen wir noch so.	C2.3
<i>I: Was machst du sonst noch so in deiner Freizeit?</i>	
K1: Sonst mach ich eigentlich... also zu meinem Papa geh ich noch. Also bei meinem	C2.3

richtigen bin ich selten – der nur noch eine Zimmer Wohnung hat ist der ***** , mein Stiefvater. Bei meinem richtigen Vater bin ich nur einmal im Jahr oder gar nicht im Jahr. Weil ich weiß ja nicht einmal wo der wohnt.	
<i>I: Mhm. Und hast du noch etwas wo du regelmäßig hingest – Karate oder so?</i>	
K1: Nein Karate hab ich mich abgemeldet. Aber meine Mama überlegt gerade ob sie mich im Tischtennis anmeldet. Aber davon hab ich gar nicht geredet. Das ist einfach aus ihr rausgeplatzt.	C2.3
<i>I: Ok. Jetzt hab ich nur noch zwei Fragen an dich. Was ist das Tollste am Fernsehen?</i>	
K1: Da kommen gute Sender drauf und gute Lieder z.B. und kommen halt auch interessantes also DMAX außer Kontrolle.	C2.1
Also da ist im Affengehege ein Schimpanse ins Wasser gegangen und die können nicht schwimmen. Dann ist ein Mann rein gesprungen und hat den sein Leben gerettet. Und ein Haiangler also einer hat versucht einen Hai zu fangen und den hat es dann rein gerissen ins Wasser. Und nach ein paar Minuten ist der erst wieder aufgetaucht. Also der war spurlos verschwunden, aber ist dann wieder aufgetaucht. Ja, Weil der war ja an der Schnur eines wütenden Haies.	C1.3
<i>I: Also das ist dann irgendwie interessant, weil du Sachen siehst die du so nicht sehen würdest?</i>	
K1: Mhm.	C2.1
<i>I: Guckst du dass dann alleine oder mit der Familie?</i>	
K1: Mmh ja, oder mit dem Carsten, z.B. wo se aus so Schrottautos so richtige Killermaschinen machen, also Autos so – so richtige Zerstörer,	C1.4
da tun se dann so einblenden „für Zuschauer unter 16 Jahren nicht geeignet“ ne, obwohl des ist manchmal nicht schlimm. Weil die machen da nur so Kampfduelle also... mit den Robotern mit so Sachen und so. Darum versteh ich des nicht. Aber des ist eigentlich ganz interessant. Aber des zerstört in Sekunden...	C1.3
<i>I: Was zerstört des in Sekunden?</i>	
K1: Also da fliegt ein Düsenjet, mit Geschwindigkeit und dann plötzlich bei der einen Stelle explodiert er und dann weiß man nicht was des war, ne eine Schallmauer oder so... Oder bei Tornados – wo ein Mensch hochgerissen wurde.	C1.3
<i>I: Und was ist das Tollste an Spielen – also Konsole, Wii oder....?</i>	
K1: Na dass die Spannend sind und dass des manchmal auch so richtig schön Spaß macht und dass dir nicht langweilig wird. Und dass es auch so kompliziert ist find ich, also ich liebe komplizierte Sachen, also ich liebe spannende Sachen so komplizierte... ja sonst nix weiter...	C2.1
<i>I: Hmm.... Ist des dann auch so wenn man eine Mission erledigt hat oder so... ein gutes Gefühl?</i>	
K1: Ja... oder z.B. als Agent so „was kommt jetzt da auf mich zu“ also ein wildes Tier oder, des gibt's ja da auch.	C2.1
Aber die wilden Tiere erschieß ich gleich, weil die kann ich nicht einfach betäuben. Weil die wilden Agenten die musst du ja dann auf Bäume drauffesseln und den Mund knebeln und so. manchmal wenn die versuchen dich noch zu erschießen, wenn die die Pistole so haben, dann schieß ich denen immer so in den Arm oder in die Hand und dann tu ich die Waffen	C1.3

immer beschlagnahmen.	
<i>I: Mhm. Und jetzt so vom Gefühl her, was ist da der größte Unterschied zum echten Leben so?</i>	
K1: Na dass es nur ein Spiel ist, also des Kriegsspiel was der ***** mal gespielt hat, also da ist er so gelaufen zum Panzer und plötzlich erschießt ihn einer von hinten so und kuck dann sieht man wie er so schräg geht und so...	C2.1 C1.3
<i>I: Mhm. Und was besser ist, also gibt's etwas was besser ist als im echten Leben?</i>	
K1: Ja du kannst machen was du willst in den Spielen. Oder da kannst du auch Traumberufe spielen wo du noch nicht bist. Also da kann ich schon erfahren in den Spielen, was mein Traumberuf ist. Und da kann sehen wie schwer ... also ich will ja auch mal Spion werden.	C2.1
<i>I: Ok. Und ... letzte Frage... du hast mir ja erzählt dass du auch andere Sachen machst. An einem normalen Schultag, wie viele Stunden machst du was anderes?</i>	
K1: Z.B. paar Stunden Iglu bauen.	C2.4
<i>I: An einem Schultag noch? Wann musst du dann ins Bett?</i>	
K1: Um achte.	C2.4
<i>I: Ok. Und am Wochenende?</i>	
K1: Darf ich bis um 12 aufbleiben manchmal. Also wenn da ein guter Film draufkommt, dann darf ich bis um eins. Also wenn ich keine Lust hab so lange auf zu bleiben, dann geh ich um zehne ins Bett.	C1.4
<i>I: Mhm. Hast du da einen Lieblingsfilm?</i>	
K1: Ja. American Dad – des ist voll lustig.	C1.3
<i>I: Und kuckst du dann nur Serien oder auch Filme.</i>	
K1: Ja also: Shark - Hai. Des sind so welche die sind auf einem Boot und stürzen dann ins Wasser. Und die Haie sind so Monster halt und die greifen jeden an, der ihnen in die Quere kommt.	C1.3

Tobias

<i>Wie ist das unter der Woche wenn du heim kommst, was machst du dann meistens – nach der HPTA. Ein normaler Tobias Alltag bis zum Bett.</i>	
Also erstmal würde ich sagen essen – weil ich ja dann immer was esse. Dann wenn es nötig ist muss ich meiner Mama zur Hand gehen, dann muss ich, ja keine Ahnung Fernseher gucken und dann hat sie gesagt muss ich den Fernseher ausschalten bevor ich schlafen gehe. Ja das ist eigentlich alles. Ich hab ja nicht gerade so viel Zeit wenn ich von der Schule komm.	C1.4
<i>Und wie sieht so ein typisches Wochenende aus?</i>	
Also ich geh eigentlich jedes Wochenende zu meiner Oma. Und – ja zu meiner Oma, da machen wir auch immer gute Sachen. Oder zu meinem Cousin. Oder er kommt auch zu mir. Und wenn überhaupt nichts geht, dann mach ich was mit meiner Mutter. Ich muss ihr auch	C2.3

helfen. Und nach der Erlaubnis von meiner Mutter dürfen auch Freunde bei mir schlafen von der Schule halt.	
<i>Welche Medien – also alles „elektronische“ – was nutzt du denn alles in deiner Freizeit?</i>	
Ok. Meinen Hund – mit dem vertreib ich mir die Zeit. Mit meiner kleinen Schwester.	C2.3
Mit dem Fernseher.	C1.1
Und ja, auch mit schlafen, ich schlaf halt sehr gern.	C2.3
Und mit den Spielekonsolen.	C1.1
<i>Mhm. Computer nicht?</i>	
Doch, ja, Computer würde ich ja machen, hab ich früher auch zum Zeitvertreib gemacht, aber jetzt ist irgendwas mit unserem Internet kaputt.	C1.1
Ja also meine ganzen Spielekonsolen, wie PSP, Playstation 3, Wii, Playstation 2, Nintendo DS halt und Nintendo DSI... ich hab ja ganz viele und GameBoy, ich hab ja ganz verschiedene Sachen eigentlich.	C1.1
<i>Wo tust du die denn alle hin sag mal (Gelächter)?</i>	
Ja, na die hab ich alle in meinem Zimmer stehen. Na ja ich spiel das halt sehr gerne z.B. Wii, das macht schon sehr viel Spaß mit dem Bewegen.	C2.1
<i>Und wie viel... hast du eine Ahnung, oder schätze einfach mal an einem normalen Wochentag wie viel Zeit du mit Spielekonsolen verbringst?</i>	
Ja Dienstag... also kommt drauf an – nicht sehr. Ich spiel ja meistens Abends bevor ich schlafen gehe, weil ich ja meiner Mutter helfen muss –	C1.4
spiel ich meistens so zwei Stunden. Kommt drauf an – wenn ich keine Lust mehr hab oder nicht weiter komm – ganz unterschiedlich, dann geh ich schlafen.	C1.2
<i>Und am Wochenende?</i>	
Am Wochenende, tut mir meine Mutter erlauben ein bisl länger das zu machen. Weil ja da darf ich mich auch ausruhen, da darf ich meistens so spielen, wie ich das möchte eigentlich gerne.	C3.3
Solang wie ich halt spiele, muss ich halt, wenn meine Mutter was sagt, z.B. „kannst du mir helfen“, muss ich das halt kurz unterbrechen, aber dann kann ich eigentlich weiter machen.	C1.4
<i>Mhm. Aber hast du eine Ahnung von der Stundenzahl so fürs Wochenende.</i>	
Hmm. Das ist ganz schön viel. Ich spiel ja nicht die ganze Nacht durch, vielleicht so – am Tag so, am Wochenende Tag so 3-4 Stunden. Dann geh ich eigentlich meistens zu meinem Freund. Der wohnt ja nicht weit.	C1.2
<i>...ah ja und Fernsehen? Hast du das auch schon...?</i>	
Na ja Fernsehen ist ja, was anderes. Fernsehen guck ich sehr sehr oft. Weil Wochenende hab ich ja nicht so viel zu tun. Und wenn gar niemand Zeit hat oder gar nix, dann schau ich schon ganz schön lang, aber meistens guck ich gar nicht zu. Ich lass ihn aber meistens immer an. Also ich hör zu und alles und dabei schlaf ich auch meistens ein. Wochenende guck ich Fernsehen und dann knick ich ein und dann bin ich irgendwie sauer auf mich weil ich meine Serie verpasst hab (lacht).	C1.4

<i>Also da ist – oder kannst du da eine ungefähre Stundenzahl am Wochenende nennen.</i>	
Ja, ich mach ihn ja am Wochenende vor dem schlafen gehen auch aus. Also schätz ich schon so, wenn ich aufstehe so neune, bis ja, neune, zehne, aber ich mach ihn auch zwischendurch aus.	C1.2
<i>Von neune bis zehne.</i>	
Ja von neun Uhr bis ich aufstehe bis siebene oder ... ich mach ihn ja eigentlich auch zwischendurch aus, weil...	C1.2
<i>Ach so du meinst bis 7 Uhr Abends.</i>	
Von neune früh bis sieben Uhr Abends, oder neune oder achte. Kommt drauf an, weil ich hab auch anderes zu tun. Es sei denn, ich muss ihn ausmachen um meiner Mutter zu helfen, aber danach mach ich ihn nicht immer gleich an, sondern bleib immer bei meiner Mutter, weil man weiß ja nie ob se noch was zu tun hat... muss ja immer Holz holen.	C1.2
<i>Und unter der Woche, hab ich mit Fernsehen gar nicht gefragt.</i>	
Doch, hast du gefragt. Ich hab gesagt so... ich guck so, also ich mach den Fernseher an, wenn ich alles gemacht hab bei meiner Mutter und so mach ich den Fernseher an und dann lass ich ihn an und dann guck,	C1.4
immer kurz bevor ich schlafen geh so neune, schalt ich ihn aus und dann schlaf ich – das dauert meistens auch so ein paar Stunden.	C1.2
<i>Ok. Und jetzt würde mich interessieren – fangen wir mal an mit Lieblingsspielen oder so?</i>	
Also mein Favorit ist zuhause Super Mario, also alle Mario Spiele wo ich hab. Sponge Bob. Dragon Ball. So eigentlich ganz viel, aber das sind halt meine Lieblingsspiele. Also anderes interessiert mich nicht so. So halt Action – Yo Gi Oh oder so ... oder halt Mario – Mario kennst du ja. Also so was interessiert mich und so was spiel ich auch gern.	C1.3
<i>Also da geht's immer um...</i>	
Also da wird halt die Prinzessin entführt und ich muss sie halt immer retten.	C1.3
<i>Und im Fernsehen, was guckst du da gern?</i>	
Ja das kommt drauf an, weil an bestimmten Tagen kommen ja bestimmte Sachen. Ich guck meistens Nick, da kommt immer, da guck ich immer meine Serie die kommt so von sieben bis achte. Also...	C1.3
<i>Wie heißt die Serie noch mal...?</i>	
Das Haus Anubis. Also das guck ich halt sehr oft, weil das halt meine Lieblingsserie ist. Und dann guck ich auch die ganzen Sachen die meine Mutter auch guckt also DSDS und so und auf Pro Sieben Simpsons und so Galileo... gut alles auf Nick.	C1.3
<i>Hast du einen Lieblingsfilm?</i>	
Ähm... Hancock, Hancock...	C1.3
<i>Worum geht's da?</i>	
Kennst du Will Smith? Ja und der ist halt der Schauspieler in dem Film. Und das ist einer der hat null Ahnung was ihm da passiert ist, der hat Superkräfte und kann fliegen und alles	C1.3

hochheben. Also das ist kein Zeichentrick, sondern ausnahmsweise...	
<i>Und sonst noch andere Lieblingsfilme oder...?</i>	
Ja eigentlich... Hancock und dann guck ich gerne – ja ich hab ja auch ganz schön viele DVDs von Charlie – kennst du Charlie – der Affe. Herbie und Dinos mag ich gerne, das ist auch immer lustig und Mr. Bean und Sponge Bob.	C1.3
<i>Und wie ist das mit den Eltern. Können die da mitsprechen oder kennen die sich eher gar nicht aus?</i>	
Ja, also. Wenn ich bei meiner Oma bin, das ist ja so – da kaufen die sich auch solche Sachen und die kennen sich ganz gut aus damit – also meine Patin und so. Meine Eltern, mein Papa der Tom, der hat sich ja auch schon, als er sich das Bein gebrochen hat bei seinem Job, hat er sich ja auch schon Playstation 2 und so gekauft und da hat er auch schon immer Resident Evil Teile gespielt. Und dann hat er mir zu Weihnachten ein Spiel geschenkt das heißt James Bond. Und da spielt er das... da kennt er sich auch total gut mit aus und ich denk – er kann ziemlich gut spielen. Außer halb Wii und so da kennt er sich noch nicht so mit aus, weil die erste Konsole die's bei ihm gab war ein alter Nintendo für den Fernsehen. Und meine Mama auch nicht – höchstens Gameboy.	C3.2
<i>Ok – die sprechen da jetzt auch nicht mit dir. Also ihr unterhaltet euch nicht über die Inhalte der Filme oder so...</i>	
Doch wir unterhalten uns schon so von... z.B. wir hatten mal so einen Abend z.B. als mein Vater nach Hause kommt von seiner Arbeit und da hab ich den Film – ich hab ja den Film Hancock auf DVD und da ähm... ja da bin ich mit der Mama runter gegangen, haben wir mal eine Runde gespielt halt und ähm, die haben dann auch so darüber geredet, dass sie es nicht glauben, dass das der Will Smith ist und so... und da haben wir ewig lang geredet und den Film angeguckt. Ich denke wenn sie wollen, dann können sie damit reden aber... bei spielen können die nicht so damit durchblicken, wenn du verstehst was ich mein.	C3.2
...	
<i>Wie ist das dann, habt ihr irgendwie Vereinbarungen getroffen in der Familie, so dass es so Regeln gibt, wie ja OK ihr dürft nur so und so viel Stunden am Tag kucken oder so und so viel spielen.</i>	
Ja also meine Mutter die wollte schon so was machen. Aber ich hab dann mit ihr geregelt, dass ich sag, ich kann Fernsehen kucken, ich mach aber nicht so lange und ich kann spielen aber auch nicht so lange und wenn du meine Hilfe brauchst dann helfe ich dir und mach halt mal nicht... und bin halt bei der Mama so und wenn ich geholfen hab, mach ich wieder irgendwas – ich denk, schätz ... mach ich weiter. Das ist halt für mich immer so, aber eigentlich denk ich nicht so... eigentlich darf ich schon – aber halt nicht zu viel.	C3.3
<i>Aber was ist zu viel?</i>	
Ähm... sieben Stunden?	C1.5
Wenn ich Spiel dann würde ich's ja auch gern richtig durchziehen, aber du weißt ja, ich hab so viele Konsolen, das glaubt mir eigentlich kein Mensch, aber die Nicole, die war ja schon mal bei mir und die hat das alles gesehen und die glaubt mir. Aber ich Spiel fast nie.	C1.5
<i>Gibt's – das heikelste Thema ist ja immer – gibt's auch irgendwelche Sachen wo die Eltern sagen – Nein das Spiel kauf ich dir jetzt nicht oder die DVD kauf ich dir nicht?</i>	
Ja, wenn meine Mutter jetzt einen Film kennt, z.B. einen Film der nicht so für uns geeignet ist, z.B. Saw – da sagt sie dann, der ist nix für mich – kannst dir hacken. Und jetzt z.B. Hancock der ist ja ab 12 – ist ja eigentlich schon für mich geeignet, und den Film findet sie auch lustig darf ich kaufen. Und wenn ich jetzt z.B. einen Film hab oder ein Spiel und da sag	C3.3

ich das ist nicht schlimm oder so und dann sag ich wenn sie's mir nicht kauft, dann weiß ich eigentlich auch nicht, aber meine Familie kauft mir eigentlich schon, wenn ich mit in die Stadt geh, das was ich eigentlich haben will. Aber ich kauf mir eigentlich nicht solche Sachen so mit Blut oder so... also Mario kauf ich mir halt gerne, oder Sonic für Wii...	
<i>Ok. Jetzt die Frage schlechthin... Kinder heutzutage. Kannst du dir einen Tag ohne vorstellen also...erstmal ohne Fernsehen.</i>	
Ohne Fernsehen könnte ich mir einen Tag vorstellen, musste ich auch schon mal machen. Weil als wir unsere Wohnung umgebaut haben, wir sind ja rein gezogen und mussten umbauen. Und der Leitungskasten – da war kein Strom mehr drauf – wirklich da konnte ich meine Geräte nicht mehr einschalten – lag ich den ganzen Tag nur im Bett. War eigentlich nicht so schlimm wie ich dachte, aber auch bisschen langweilig – sehr langweilig. Ja und ohne Spiele – hab ich auch schon erlebt, aber wenn man nicht so gute Hand-Augen Koordination krieg mit dem Spiel, dann ist das schon ziemlich scheiße. Aber ich glaub zwei, drei oder sogar eine Woche würde ich hinkriegen, aber danach muss ich unbedingt zocken – sonst schaff ich's nicht!	C2.2
<i>Ok. Lasst mich die letzten beiden Fragen stellen. Was ist das Tollste am Fernsehen?</i>	
Das ich lachen kann. Die Spannung, von meiner Serie – das Haus Anubis ist ja immer sau spannend. Oder z.B. jetzt mal eine Comedy Serie z.B. Elton vs. Simon – oder Zack die Comedyshow, der Kleine da lach ich mich immer „freckt“. Und das ist eigentlich immer das Beste. Aber auch Action gefällt mir, z.B. jetzt... ist ja immer auch scheiße so ein Action Film jetzt z.B. einer ist kurz vorm Tod... Werbung – Häh. Da lach ich immer...	C2.1
<i>Das ist spannend?</i>	
Ja. Oder bei Transformers, ey.	C2.1
<i>Was ist das Tollste an Spielen.</i>	
Ja, stell dir mal vor du bist jetzt Sponge Bob. Und du musst irgendwie jetzt Lösungen äh, Rätsel lösen und so... und das macht auch total Spaß, weil man da ja auch nur mal mit den Fingern ganz alleine das bedient. Nicht sich großartig bewegen muss, so wie bei der Wii. Ja und es ist halt nicht so gut, wenn man zu viele Spiele hat, weil da weiß man nicht was ich machen soll – aber ich spiel nur die bestimmten die ich mag. Und die machen mir halt eigentlich alle Spaß – ist halt alles auch lustig. Und die Hand – Augen – Koordination wird dabei gefördert.	C2.1
<i>Und jetzt mal eine Frage zum Vergleich. Im Vergleich mit Medien – also Fernsehen oder Computer oder Konsole spielen... wie viel andere Sachen machst du am Tag, z.B. mit Freunden oder so.</i>	
Also was ich sonst so am Tag mache, wenn ich echt keine Lust habe zuhause zu spielen oder Fernsehen, treffe ich mich mit Freunden. Wir machen Schneeballschlacht, fahren mit dem Fahrrad rum, ja wir tun... ja ich les halt auch zuhause gerne. Also ich hab ein ganzes Regal voller Dragon Ball Bücher – die sammle ich ja.	C2.3
<i>Und wie oft triffst du dich in der Woche mit dem Freund?</i>	
Also das kommt drauf an wie ich Zeit hab. Meistens treffe ich mich montags so von 1 – 6 immer. Und am Wochenende schläft er auch oft bei mir – hat er ja erst dieses Wochenende erst wieder, mit einem anderen Freund bei mir geschlafen. Und so wenn ich les – auch so 1-2 Stunden... sind halt auch so wie Comics, wo so Bilder drauf sind.	C2.3
<i>Am Tag 1-2 Stunden?</i>	
Ja am Tag 1-2 Stunden bin ich weg und wenn ich bei meinem Freund bin sind es schon 5 Stunden. Da machen wir auch immer coole Sachen.	C2.3

<i>Was macht ihr da so?</i>	
Ja, wir fahren immer – der wohnt ja ganz oben auf dem Berg, und da ist ja so ein Berg und da kann man ganz gut mit dem Schlitten runter fahren. Und da haben wir das ewig lang gemacht – 4 Stunden und dann ist man halt noch eine halbe Stunde Fahrrad gefahren und ja. Das ist eigentlich ganz toll. Das ist ja mein bester Freund, den ich als erstes in der Schule getroffen hab.	C2.3

Laura

Alles. Playstation, MP3 Player, meine PSP, Fernsehen, meine Anlage.	C1.1
<i>Ok. Und weißt du wie viel Zeit du ungefähr damit an einem Tag verbringst. Wenn du das zusammenrechnen würdest... also 1 Stunde/2 Stunden.</i>	
Also Fernsehen guck ich nicht so oft am Tag, nur so ungefähr, eigentlich nur halb Fünf bis Fünfe. So eine Stunde nur am Tag. Playstation spiel ich nur eine halbe Stunde – und dazu hör ich Musik.	C1.2
<i>Und wie ist das am Wochenende? Machst du da mehr mit Playstation, Fernsehen, Musik...?</i>	
Kommt darauf an was im Fernsehen läuft. Eigentlich am Wochenende auch nicht mehr.	C1.2
<i>Auch nicht mehr.</i>	
So eineinhalb Stunden meistens so. Dann geh ich hoch und spiel Playstation.	C1.4
<i>Und wie lange spielst du da meistens noch?</i>	
Zwei Stunden. Wenn ich ein gescheites Spiel hab – spiel ich schon so.	C1.2
<i>Schon so zwei Stunden?</i>	
Ja, aber auch nicht mehr. Meistens mach ich auch noch eine Pause. Aber der ***** der spielt – guck, wenn ich einmal sag zum ***** , sag ich der steht früh um achte auf und spielt bis Mittag um Zwölfe und wenn ich dann sag – ***** jetzt musst du mal Pause machen und das heißt dann für den fünf Minuten Pause und dann weiterspielen.	C1.5
<i>Was sind deine Lieblingsfernsehsendungen?</i>	
Sponge Bob.	C1.3
<i>Aha. Das ist beliebt, das sagt fast jeder.</i>	
Und Hotel Zack und Cody.	C1.3
<i>Das kenn ich gar nicht worum geht es da?</i>	
Das sind Zwillinge die sind im Hotel und die stellen halt immer viel an.	C1.3
<i>OK. Und was sind deine Lieblingsspiele für PSP und Playstation?</i>	
Mmmh... Das weißt du doch schon.	C1.5
<i>„San Andreas“ ist dein Lieblingsspiel?</i>	C1.3

Mhm.	
<i>Ok. Das ist ein Lieblingsspiel. Sonst noch welche? Die meisten Kinder haben ja mehrere Lieblingsspiele?</i>	
Fußball.	C1.3
<i>Ok – Fifa?</i>	
Ja... und Autorennen – mehr nicht.	C1.3
<i>Autorennen – spielst du da „Need for Speed“ oder...?</i>	
Ja. „Carbon“.	C1.3
<i>Mhm. Ok – und Lieblings „Mucke“?</i>	
Technomusik.	C1.3
<i>Dann. Sprichst du über das was du guckst oder spielst mit deinen Eltern?</i>	
Ne.	C3.2
<i>Nicht. Also das machst du für dich alles?</i>	
Ja.	C3.3
<i>Und habt ihr da Regeln?</i>	
Ja beim ***** war das so, weil der Computersüchtig war. Chatsüchtig und dann hat er noch telefoniert dabei. Und die Mama hat gesagt, wo ich gesagt hab ich will auch mal das Telefon haben, dann hat sie gesagt ja es gibt ja zwei Telefone. Aber er hat immer das Bessere gehabt und ich wollt auch mal so eins haben. Ja und dann haben wir Regeln eingestellt, dass er eine Stunde an den Computer darf und Verhandlungen gibt's weniger. Und telefonieren darf er dabei nicht.	C1.5
<i>Und wie ist das bei dir, brauchst du keine Regeln?</i>	
Am Computer bin ich eigentlich nie.	C3.3
<i>Und bei der „Playst“ oder so... ist jetzt auch nicht so dass dich deine Mutter da wegzerren muss?</i>	
Ne, mein Bruder sagt ständig, wenn ich was nicht mach, dann muss mir die Mama die Playstation abnehmen, aber... die Mama macht das gar nicht, weil ich ja immer alles mach.	C3.3
<i>Ok. Eine Frage hab ich schon noch, wenn du die Beantworten willst... kaufen dir deine Eltern „San Andreas“ oder kriegst du das von jemand anderem?</i>	
Ne. Mein Papa kauft mir das. Der ***** darf das auch so was spielen. Und die sagen eigentlich auch nix.	C3.3
Außerdem bei San Andreas da erschieß ich ja eigentlich fast niemanden. (lacht) des ist halt so... da passiert eh nix. Spritzt nur bisschen Blut da herum.	C1.5
<i>Und kennen sich deine Eltern da aus damit?</i>	
Ne. Doch mein Vater. Aber der hat gesagt, will er nicht Spielen, meine Mutter weiß gar nicht was das überhaupt ist.	C3.2

<i>Und. Ist jetzt PSP, Playstation, Fernsehen so wichtig... kannst du dir auch einen Tag vorstellen an dem du keine Konsole hättest oder keinen Fernsehen? Kannst du dir das vorstellen oder ist das komisch.</i>	
Also wenn ich meine Playstation nicht mehr sehen würde, würde ich runter gehen und Fernsehen und wenn der Fernsehen nicht da steht dann... könnt ich eigentlich gar nichts machen.	C2.2
<i>Mhm. Auch nicht raus gehen oder so?</i>	
Ne. Dazu hab ich keine Lust. Wenn ich meine Sachen nicht finde. Hab ich keine Lust raus zu gehen.	C2.2
<i>Hast du schon einmal einen Tag gehabt, an dem du wirklich gar nicht gespielt hast oder gar nicht Fernsehen geguckt hast?</i>	
Ja. Da war ich krank. Da kann man kein Fernsehen gucken und keine Spiele spielen oder so. Da hab ich die ganze Zeit nur geschlafen.	C2.2
<i>Ok. Und was ist das Tollste am Fernsehen?</i>	
Weiß auch nicht?	
<i>Ist das spannend oder macht spaß, ist lustig?</i>	
Na ja ist halt spannend.	C2.1
<i>Mhm. Hast du eigentlich auch irgendwelche Lieblingsfilme?</i>	
Filme... ich guck eigentlich alles.	C1.4
<i>Gibt's 1-2 Lieblingsfilme?... über „Wilde Kerle“ glaub ich haben wir mal gesprochen?</i>	
Nein. Aber jetzt weiß ich auch nicht mehr wie die anderen heißen.	C1.3
<i>Weiß du worum es darin geht?</i>	
Ja, das ist genau so eine Bande.	C1.3
<i>Aha – die auch Fußball spielt, oder...?</i>	
Nein.	C1.3
<i>Und was ist das Beste, oder warum spielt man Playstation?</i>	
Weil mir langweilig ist.	C2.1
<i>Weil dir langweilig ist – und das bringt dann irgendwie Spaß oder Abwechslung?</i>	
Mhm.	C2.1
<i>Wäre das irgendwie anders, wenn du jetzt – in irgendeiner Stadt wohnen würdest wo ganz viel angeboten ist. Wo viele Kinder in deinem Alter wären – wäre dir dann nicht so langweilig und würdest du dann weniger spielen?</i>	
Ja, schon.	C2.1
<i>Ok. Die letzte Frage. Was machst du außer PSP, Computer usw. noch gerne...?</i>	

Also wenn es Sommer wird Fußball.	C2.3
<i>Wie oft machst du das in der Woche?</i>	
Fußball? Jeden Tag.	C2.3
<i>Und Training hast du auch einmal die Woche?</i>	
Ja – zwei mal die Woche.	C2.3
<i>D.h. im Sommer ist es dann so, dass du auch viel weniger guckst und spielst.</i>	
Kommt darauf an. Weil manchmal bekomme ich auch Kopfschmerzen oder es hat draußen geregnet und ich will nicht Fußball spielen. Dann sind die Wiesen nass und ich gehe Playstation spielen, oder Fernseher gucken.	C2.1
<i>Ok. Aber wenn's schön ist ... oder gibt's noch etwas außer Fußball... z.B. mit Freunden treffen – oder ist das schwierig?</i>	
Hm...na ja. z.B. nach *****dorf laufen, mit meinem Vater oder nach ***** laufen.	C2.3
<i>Wie oft macht ihr das?</i>	
Na ja vielleicht zweimal im Monat oder so. Oder Fahrrad fahren tu ich immer noch am meisten.	C2.3

Mutter von Robert

<i>Welche Medien hat Robert so zur Verfügung? Also das dazu gehört alles was irgendwie z.B. mit Bildschirmmedien ...?</i>	
Also Nintendo DS hat er. Wir haben eine Wii. Ja, Fernsehen halt und Radio. Das war's eigentlich.	C1.1
<i>Ok. Haben sie eine Ahnung, wie viele Stunden am Tag Robert mit Medien verbringt?</i>	
Also unter der Woche eigentlich etwas weniger – ich sag jetzt mal so eineinhalb Stunden am Tag. Am Wochenende etwas mehr. Also...	C1.2
<i>Wie viel ist es da so?</i>	
Ja gut, am Tag zwei, zwei bis drei Stunden manchmal, da bin ich ehrlich, ja.	C1.2
<i>Ok. Und – jetzt mach ich mal hier weiter, gibt es... haben sie da innerhalb der Familie auch Regelungen oder zeitliche Festlegungen oder inhaltliche Festlegungen.</i>	
Ja, also wie gesagt unter der Woche ist jetzt z.B. bei uns komplett Wii verbot.	C3.3
Was heißt Wii verbot – wir spielen unter der Woche keine Wii, wir spielen nur am Wochenende Wii.	C1.4
Deswegen halt am Wochenende auch ein bisschen mehr sag ich mal, da werden es dann schon so die zwei Stunden, wo man dann vor der Wii verbringen oder auch die Kinder.	C1.2
Ähm, ja und ansonsten also Nintendo unter der Woche, darf er ab und zu schon spielen – DS. Aber auch jetzt nicht jeden Tag, also eher so ein bisschen auch zur Belohnung, oder wenn er was darauf lernt jetzt. Mathe kann man ja auch darauf lernen, dass darf er dann auch, ne.	C3.3

<i>Ja und ähm. Ist es auch so, dass er vielleicht auch woanders spielt? Was sie so mitkriegen?</i>	
Ja, das ist durchaus möglich, bei Freunden jetzt z.B., dass hab ich auch öfters mitgekriegt, wo ich auch jetzt mit der Mutter schon ein bisschen Kontakt habe, dass sie auch ein bisschen darauf achten soll, ab wie viel Jahren eben die Spiele sind und... ja.	C1.4
<i>Ok. Und wie geht's ihnen da damit, haben sie auch manchmal das Gefühl, dass er zuviel mit Medien verbringt, jetzt im Vergleich z.B. mit anderen Sachen, oder ist das so im Rahmen?</i>	
Mmmh... ich würde eher mal sagen, es ist im Rahmen. Also wie gesagt, ich kenn andere, die mehr konsumieren einfach, ja.	C3.1
<i>Ok. Kennen sie die Inhalte der Filme, Spiele oder... mein Gott... – es gehört auch Musik oder so dazu...?</i>	
Ja, also ich bin schon eigentlich ein wenig, wo ich mir manchmal denk ich bin vielleicht schon ein wenig zu vorsichtig, sag ich einfach mal. Also ich guck schon drauf ab wie viel Jahren die Spiele sind, gut wir haben jetzt auch ein Spiel da,	C3.1
das ist ein Autorennspiel, ist zwar wohl ab 12, wobei ich denk bei so einem Autorennspiel, ist es eher ein bisschen die Leistung, was man bringen muss, dass die vielleicht erst ab 12 ist. Weil ich kann da nichts Schlimmes daran finden, an einem Autorennspiel. Gut es ist viel mit Polizei ein bisschen, wo sie dann verhaftet werden, wenn sie irgendwas anstellen oder so, ähm, aber an sich, so Kampfspiele oder so etwas ist eigentlich bei mir im Haushalt überhaupt nicht. Wie gesagt, wir haben da ein Spiel, aber das spielen sie ganz ganz selten – diese Pitfall, auch ab 6 Jahren aber. Ähm, das ist vielleicht ein bisschen was, wo man jetzt was bekämpfen muss um Punkte zu sammeln oder irgendwas... also, oder um da durchzukommen, durch irgendein... Aber das ist jetzt nicht, dass man da Gott weiß was für Waffen jetzt einfach halt, ne.	C1.3
Und musikmäßig muss ich sagen hört der Robert schon gern diese Rappermusik, so. Er hört auch bei den Anderen öfters... ähm... ja also ich kenn mich da jetzt nicht so aus... ich kann jetzt nicht einmal einen Namen sagen... doch dieser, dieser... jetzt ist es mir ja entfallen. Also halt diese krasse Musik – da drauf, wo ich aber hier eigentlich darauf achte, dass er das nicht hier hört, ne. Also deswegen, er hat auch letztens mal von der HPTA eine CD mit heim gebracht von Bushido... wo ich dann gesagt habe, nein das möchte ich nicht unbedingt, dass er so was hört. Bushido und Sido war jetzt glaub ich dabei, wo er von einem anderen Kind jetzt bekommen hat, ja.	C1.3
<i>Ok. Ist es bei Robert leicht zu handeln, oder gibt es da öfters Auseinandersetzungen bezüglich der Zeiten, wo er jetzt...</i>	
Es gibt schon Auseinandersetzungen. Also... wenn jetzt einfach mal, also ich merk schon, jetzt der Kleine der fängt ja jetzt auch an, der will auch öfter mal bisschen mitspielen, ähm. Da merk ich dann schon er gibt halt seine Gerätschaften nicht gern aus der Hand. Also er will da unbedingt, das fertig machen und ich hab schon ein bisschen dieses Suchtempfinden dabei.	C2.2
Wo ich jetzt sag, Mensch, ich hab Angst, dass meine Kinder da auch mal süchtig werden drauf, wo ich jetzt auch schon manchmal das Gefühl schon hab, die sind schon süchtig...	C3.4
<i>Weil es schwierig ist, sie davon weg zu kriegen?</i>	
...sie weg zu kriegen, genau, davon dann wegzukriegen, ne wo ich dann sag, so – also da regen sie sich dann auch auf. Oder auch der Kleine ist eigentlich noch schlimmer eigentlich als der Robert jetzt schon, also der tut sich dann regelmäßig aufführen, wenn ich ausmache, dann.	C2.2
<i>Ok. In dem Zusammenhang, vielleicht ist es bei Robert – ist es da so, dass er auch viele Angebote außerhalb hat, oder eher wenige? Also das er hier gut eingebunden ist, mit</i>	

<i>Freunden, oder ob das problematischer ist?</i>	
Genau. Ja, ne, also doch würde ich schon sagen – also es interessiert ihn dann, wenn sie das jetzt meinen, es interessiert jetzt auch nicht, ob dann draußen jemand klingelt und ihn holen möchte zum spielen. Also das interessiert ihn nicht. Also, wenn er hier spielt, dann spielt er hier, dann will er auch nicht raus.	C2.2
<i>Ok. So etwas meinte ich. Wo – oder würden sie sich dann irgendwo Unterstützung oder spezifische Informationen Seitens der Fachkräfte wünschen, als Mutter, die damit auch konfrontiert ist?</i>	
Ja, also ... ich sag jetzt mal ich – wie gesagt, ich bin eigentlich schon eine Mutter die schon versucht etwas darauf zu achten, dass es eben nicht zu viel wird.	C3.1
Wie gesagt, ich kenn andere die hocken den ganzen Tag vor solchen Dingern. Also daher denk ich eher mal müsste man vielleicht anfangen, ähm, überhaupt im Großen und Ganzen bei welchen, die wo wirklich den ganzen Tag davor sitzen, damit die halt Hilfe bekommen. Also ich mein natürlich bin ich bereit mich zu informieren und alles, das ist logisch und ich mein ich hätte auch nix dagegen, wenn da jetzt jemand kommen würde, oder so wie wir jetzt, wenn man sich darüber unterhält. Da bin ich jetzt nicht abgeneigt, dagegen.	C1.5
<i>Mhm... oder würden sie es als sinnvoll erachten?</i>	
Ja sinnvoll ist es auf jeden Fall, doch. Sinnvoll denk ich schon.	C3.4
<i>Und weil sie jetzt gerade schon gesagt haben, dass sie das auch von anderen Eltern mitkriegen, haben sie da irgendeine Phantasie oder irgendeine Ahnung, was es ist an den Medien, was die Kinder so fesselt?</i>	
Ja gut, was sie fesselt... ich denke, dass ist einfach der Reiz, weil sie wissen, im Grunde ist es ja nicht erlaubt. So die gewissen Reize, weil wie gesagt, die Eltern, die achten halt dann wirklich nicht darauf – ist das jetzt ein Spiel, was überhaupt für meine Kinder geeignet ist?	C3.1
Die wissen wahrscheinlich überhaupt nicht, was die spielen so teilweise. Also was ich mitkriege, was draußen dann erzählt wird von den Kindern, wo ich dann immer denk ... pfff... da sind schon Hammer dabei, wo ich dann sag – also ob da die Eltern nicht nachgucken oder machen. Also hier... ich weiß nicht, wird woanders sicherlich auch Fälle geben, aber hier in ***** dadurch, dass es sehr klein ist und sehr viele Kinder hier sind, kriegt man das schon sehr viel mit, ne.	C3.4
<i>Ok. Dann noch eine Frage in Zusammenhang mit der Maßnahme. Können sie sagen, dass sich bei Robert irgendwas verändert hat im Medienverhalten, seitdem er in der HPTA ist.</i>	
Das schon. Also er ist jetzt auch nicht mehr ganz so drauf, dass er jetzt unbedingt auch Kriegsspiele spielen möchte.	C5.1
Wie gesagt früher, als ich auch noch mit meinem Partner zusammen war, der hat ja auch – bin ich ehrlich – Kriegsspiele da gehabt, wo er selber gespielt hat, wo der Robert, also... er hat nie gespielt, aber ich sag jetzt einfach mal vom Unterhalten her von uns, wenn wir uns unterhalten haben und auch teilweise darüber gestritten haben, sag ich jetzt mal ehrlich, weil ich jetzt auch nicht gerade dafür bin, hat er da auch einiges mitgekriegt.	C1.3
Und von den Bildern her, also was er da hat auf diesen DVDs und so, also ich muss auch sagen, er hat sich auch früher viel selbst zusammengereimt damit, also wo ich dann sag – er hat erzählt er hätte dies und jenes gespielt, wo ich mir aber nicht vorstellen kann, dass er es gespielt hat. Weil eigentlich, mein Partner trotzdem so war, dass er die Kinder auf jeden Fall nicht damit...äh... ne	C4.1
<i>Das ist nämlich interessant, der Robert hat schon von diesen Spielen erzählt, aber das ist ja dann schon lange her?</i>	

Das ist sehr lange her, ja, weil wie gesagt also, wir sind jetzt fast zwei Jahre getrennt und also seit dem hat er überhaupt keinen Kontakt mehr und auch davor, also ich muss sagen, auch wo er dann feststellen musste, dass der Robert eben viel erzählt und er hat auch...	C1.4
also wir haben dann auch mehr heraus gekriegt, dass diese Spiele was er hat, scheint noch jemand anders gehabt zu haben, wo er dann da sicherlich auch was gesehen hat oder vielleicht auch mitgespielt hat.	C1.3
Deswegen sind so bestimmte Kinder hier, wo ich zu Robert sag, da möchte ich auf keinen Fall, dass du mit rein gehst, weil da achten die Eltern einfach nicht, was die Kinder machen.	C3.3
<i>Mhm...</i>	
Ist schon so, ja...	
<i>Mhm, ich stell mir das sehr schwierig vor, ist das sehr schwierig das alles zu handeln, weil es sind ja hier wahnsinnig viele Kinder zu denen ein Kind dann so Kontakt hat...?</i>	
Mhm. Also das weiß er eigentlich schon und er kommt auch immer und fragt, darf ich da hin und darf ich da hin, also das macht er jetzt mittlerweile wo ich sag, hat er früher auch nie gemacht, jetzt mittlerweile macht er das schon. Sei es durch die HPTA oder einfach, weil er das halt weiß, dass ich das halt... oder das ihm das auch nicht gut tut, wenn er so was spielt oder so.	C3.2
<i>Ja – das war eigentlich schon meine letzte Frage. Dann sag ich vielen Dank...</i>	

Eltern von Laura

<i>Mit welchen Medien hat Laura zu tun – also Medien wie Fernseher, Computer, Konsole, MP3 usw.</i>	
Also das ist ganz einfach. Fernseher auf jeden Fall. Sie hat alles da eigentlich. Playstation 2 spielt sie. Am PC geht sie auch. Ja gut, sie hat zwar ein Handy, aber – ja, das benutzt sie halt selten. Ich sag zwar immer: Nimm dein Handy mit, wenn was ist, dass man dich auch erreichen kann. Wenn sie's aber dann dabei hat ist es meistens ausgeschaltet.	C1.1
<i>Wenn wir das noch einmal einzeln durch gehen. Haben sie so eine Ahnung wie viele Stunden sie an einem normalen Schultag z.B. Playstation spielt oder Fernsehen schaut...?</i>	
Gut, wenn sie jetzt im IPSG ist, dann kommt sie erst um halb Fünf heim. Dann guckt sie höchstens zwei Stunden Fernsehen, wenn überhaupt.	C1.2
Die guckt die eine Sendung – das ist der ... die Schulumittler. Das geht glaub ich eine halbe Stunde.	C1.3
Ja, aber wenn man das Zusammenfasst, sie geht ja mal hoch, dann geht sie wieder runter und guckt Fernsehen. Wenn man es zusammenfasst, würde ich jetzt sagen – zwei Stunden, die sie guckt – Fernsehen. Am Wochenende natürlich mehr. Aber so unter der Woche... Ja, die zwei Stunden muss man auch sagen unter der Woche, sie schaut auch nicht regelmäßig Fernsehen.	C1.2
Das ist auch vom Wetter bedingt, also ...die Sommermonate wenn's nimmer so kalt draußen ist, dann kommt die und dann ist sie fort – und wir waren die Abends schon suchen.	C2.3
<i>Ja – dann ist sie eher hier (draußen) unterwegs?</i>	
Ja. ... Computer haben wir ja noch vergessen, den haben wir ja auch noch. Ja, geht sie auch ab und zu. Ab und zu Playstation. Also Playstation ist vor allem Wochenende, wenn	C1.1

der ***** oder der ***** da sind.	
<i>Mhm. Also spielt sie unter der Woche nicht so?</i>	
Nein. Würde ich nicht sagen. Ich sag, wenn sie früh aufsteht, muss in die Schule rein, dann ist es abends auch dementsprechend aus. Dann ist die um halb Neun oder Neune verschwunden. Also unter der Woche ist nicht viel.	C1.4
<i>Und am Wochenende, haben sie da von den Stunden ungefähr eine ...?</i>	
Na gut. Das kommt drauf an wer da ist. Also wenn der Enkel kommt, dann spielt der meistens oben und sie ist ... spielt so mal mit. Aber da hab ich jetzt keine Ahnung, der ***** und der ***** die spielen ja, ja den ganzen Tag so spiele, wo dann die Laura die Geräte ausschaltet und sagt: Ihr habt jetzt lange genug gespielt, weil ich will jetzt nicht mehr, dass ihr weiter spielt.	C3.2
(Mann) Also wir haben das nicht unter Kontrolle, weil wir sind ja unten und sie oben. Und dann machen sie ein Spiel oder meistens spielen die – der ***** und der *****. Ja, oder die Nachbarskinder. Und sie mit ihrem Playmobil Haus. ... Da kann man jetzt schlecht sagen, wie lang sie jetzt da spielt. Also ich denk, dass sie da eher zuguckt, oder vielleicht spielt sie auch mal mit. Aber meistens spielen eher so die Enkel.	C3.2 C4.1
<i>Ok. Haben sie das Gefühl von sich aus oder meinen sie, dass sie manchmal zuviel Zeit mit Playstation usw. verbringt?</i>	
Nein. Eigentlich nicht. Also bei der Laura finde ich das absolut nicht. Wir haben auch die Sachen damals angeschafft, weil als sich hier in der Ortschaft nix ist in Laura ihrem alter, außer vielleicht drüben die zwei Buben, aber die Laura ist das einzige Mädels in ihrem Alter, dass sie da eben da mal was weiß ich – spielen kann. Und da hat sie das für die Wintermonate, also die müssen halt überbrückt sein. Sommermonate ist des weniger. Und also ich finde, mit der Laura was Fernseher gucken oder jetzt PC oder oben Playsi ... war noch nie ein Problem.	C3.1
(Mann) Also ich sehe das so, sie geht mal eine halbe Stunde raus zum spielen, dann kommt sie wieder rein zum Fernsehen eine halbe Stunde. Also so sieht das immer aus. Also konstant – das die da konstant dranbleibt, ne. Sie hat auch keine Lust irgendwie länger zu spielen oder da hat die, also eine halbe Stunde da und eine halbe Stunde da. Genau. So ist das bei unserer Laura.	C1.4
<i>Ok. Sind das dann – also das macht sie von selber, da haben sie dann auch keine Regeln oder so (diesbezüglich)?</i>	
Ne, da könnten wir die Laura jetzt auch nicht Strafen, wenn wir sagen: Du guckst jetzt zwei Tage nicht Fernsehen, oder deine Playstation kommt eine Woche weg. Also das sind keine Dinge wo man die Laura strafen können. Also wir haben damals die Laura, oder wir Strafen damit dass wir gesagt haben, du darfst heut mal nicht zum Fußballtraining oder du bleibst heute den Tag im Haus.	C2.2
<i>Das ist ihr wichtiger?</i>	
Ja damit kriegt man sie, aber Fernsehen oder Playstation, ne.	C2.2
<i>Gibt's denn irgendwas wo sie unsicher sind, also ... z.B. Medien- Computerspiel – Inhalte oder ist das so dass sie sich da recht gut auskennen, was Laura guckt und...?</i>	
(Mann) Also sie möchte schon gern mal Spiele spielen, die für sie gar nicht... also möchte sie schon mal gern. Ich soll auch ins Geschäft rein und soll Spiele holen, die für sie nicht geeignet sind. Also wie zum Beispiel des San Andreas. Also da ist ja viel Blut dabei. Und das will ich natürlich auch nicht und das mach ich nicht. Aber, jetzt wenn sie an Computer hingeht, da ist ja nichts gesperrt oder sonst was, da geht auch keine Kontrolle rein. Da geht sie halt dahin öfter mal.	C3.3
Also. Ja und da die Laura eben, wenn sie so was spielt – wir merken das ja nicht, weil sie	C3.2

reagiert ja nicht hysterisch, oder das sie böse wird – das kann man ja auch nicht sagen.	
Sie will natürlich auch mal Filme gucken, die für sie nicht erlaubt sind, ist ja klar ne. Aber ich weiß wie ängstlich das sie ist, dass sie Nachts nicht schlafen kann.	C3.3
<i>Ok. Also sie haben da auch eine ganz klare Position.</i>	
Ja klar, das darf sie nicht schauen – und fertig. Möchte gern, aber wir verbieten das.	C3.1
<i>Ist jetzt bei ihr generell nicht so ein Thema?</i>	
Nein. Also wie gesagt. Sie ist mehr draußen gewesen, oder halt hier auch draußen gespielt. Also die Laura ist ein Kind für Fernseher also wirklich Fernseher hat die sich nie wirklich interessiert. Was die von ganz klein gekuckt hat, wo jedes andere Kind vorm Fernsehen gekuckt hat, konnten wir unser Kind nicht einmal eine halbe Stunde dazu bewegen.	C2.1
Aber was sie gekuckt hat, das waren die Teletubbies, ganz früher. So lang wie die gelaufen sind. Aber das waren 25 Minuten am Tag und dann ist das uninteressant. Oder wie der Sponge Bob, das guckt sie auch immer noch ab und zu. Wo sie ganz vernarrt ist das ist die Wilden Kerle – ja 1 bis 5. Da bleibt sie wirklich wenn der Film anfängt, bis der Film zu Ende ist. Ja da sie sich selber für Fußball interessiert, guckt sie das natürlich gern. Wenn sie noch so oft die Wiederholung anguckt. Ja, die Laura ist ein Kind – ja gut die sitzt mal dabei, wenn ein Film anfängt, aber das macht sie die erste viertel Stunde und dann ist das uninteressant und dann ist die Laura wieder... keine Ahnung.	C1.4

Fachkraft zu Robert

<i>Von dem was du so mitbekommst, welchen Stellenwert haben die Medien bei Robert?</i>	
Also grundsätzlich denke ich bei Robert, denke ich sowieso am Wichtigsten ist für ihn eigentlich das Ansehen der Anderen.	C4.2
Also sein niedriger Selbstwert und seine Selbstabwertung... und ich denke der Robert denkt,	C4.1
wenn er über so spektakuläre Dinge was weiß und sich damit auskennt, dann kann er damit punkten. Das ist meine erste Grundannahme zum Thema Medien bei Robert.	C4.2
Weil ich mir nicht vorstellen kann – oder im Laufe der Jahre gemerkt habe, dass ganz viel von dem was er sagt was er angeblich kuckt und tut, dass das eben nicht stimmt. Und ja, das ist so meine eine Annahme, dass es ihm um Beziehung geht und dass ich das Gefühl habe je spektakulärer das ist was er zu erzählen hat, desto eher hört ihn jemand. Also das war auch so unsere erste Erfahrung die wir gemacht hatten.	
Das andere ist, dass es auch aufgrund seiner Diagnose so ist, dass er eine vermutete adaptive Wahrnehmungsstörung hat, d.h. das was er sieht und erlebt, kann er nicht so verarbeiten, dass er das so irgendwie ablegen kann wo es hin gehört. D.h. es kann sein, dass er sich etwas anschaut im Fernsehen, was tatsächlich für Kinder geeignet ist – wie auf KIKA kommen ja schon auch spektakuläre Sachen. Und er kann sie aber trotzdem nicht so verarbeiten, kindgerecht – sondern, wenn's um Haie geht z.B. dann werden das für ihn Monster und dann kriegt er Ängste, Alpträume und das kann er nicht verarbeiten. Ich finde das macht er deutlich, wenn er dann so „rumredet“, also ins Leere quatsch er so rum und erzählt dann irgendwelche Ausschnitte, die er entweder wirklich gesehen hat oder nicht. Und ich denke, dass ist beim Robert etwas wo ich nicht unbedingt fest mache, dass er einen erhöhten Medienkonsum hat ausschließlich – den hat er auch ganz sicher. Und trotzdem hab ich beim Robert das Gefühl es ist trotzdem mehr als nur ein Medienkonsum der erhöht ist. Also die Auswirkungen die der Medienkonsum hat die haben auch ganz andere Ursachen.	C4.1
<i>Ok ja. Das ist ganz interessant. Vielleicht wäre das eben so eine Frage, dass man nicht</i>	

<i>sagen kann für jedes Kind ist so und soviel Medienkonsum OK – aber gerade wenn Probleme sind vielleicht, dass man noch genauer hinguckt...</i>	
Genau. Und nicht jedes konsumieren von Medien hat dieselben Auswirkungen bei jedem Kind. Das denke ich ist wichtig. Ein anderes Kind kann sich vielleicht trotzdem irgendwelche Sachen angucken, auch wenn sie nicht für Kinder geeignet sind und kann damit ganz realistisch umgehen und sagen: Das ist so und so. Und das ist beim Robert eben ganz ausgeprägt und deswegen denk ich das schon, ne, es ganz negative Auswirkungen hat, wenn er Medien konsumiert, aber im Prinzip egal ob diese für Kinder geeignet sind oder nicht, weil er nicht damit umgehen kann, was darin passiert.	C4.1
Das ist das eine und das andere eben um Kontakt herzustellen. Also zu erzählen ich hab das gekuckt, weil er denkt andere Kinder kucken das auch. Wenn er jetzt auf Kinder trifft die das auch noch sagen, obwohl es gar nicht stimmt, dann denke ich geht es nur noch so um Wettkampf - meins war noch schlimmer und dann war das noch schlimmer usw. Aber dann geht's ja wieder um was anderes.	C4.2
<i>Hast du dann auch eine Ahnung bei den beiden wie viel die am Tag konsumieren – so Stunden. Also das ist wahrscheinlich schwierig zu sagen...?</i>	
Also ich weiß halt was die Eltern sagen. Also die Mutter von Robert sagt, sie begrenzt das auf eine halbe Stunde am Tag. Wobei aber auch klar ist, dass bei der Oma z.B. der Fernseher grundsätzlich im Hintergrund läuft.	C1.2
Und ich mir vorstellen kann, dass sie sagt eine halbe Stunde kriegt sie mit, dass er guckt und da begrenzt sie es. Aber was er nebenbei konsumiert, kriegt sie ja gar nicht mit, wenn sie arbeitet.	C3.2
Dann geht er zu Freunden und guckt da oder spielt da.	C1.4
Sie sagt dass sie schon guckt, weil sie weiß um das Thema und das glaub ich ihr auch, dass sie kuckt, dass er möglichst wenig Zugang bekommt.	C3.1
Und auch der Oma sagt, sie soll den Fernseher eben ausmachen.	C3.3
Aber die macht das halt auch nicht. Also denk ich, dass wenn er nicht in der HPTA ist und bei der Oma jetzt ohne Mutteraufsicht dann schon viel Fernsehen guckt.	C3.2
Und früher hat er schon 2-3 Stunden konsumiert.	C1.2
<i>Und ist da die Spielekonsole auch schon mit dabei oder kommt das noch dazu?</i>	
Ich denke bei den 2-3 Stunden war es der Fernseher. Und die Spielekonsole, das war nur in Verbindung mit ***** („Stiefvater“).	C1.1
Das darf er so alleine nicht.	C3.3
<i>Du hast jetzt schon etwas angeschnitten. Das wäre jetzt noch eine explizite Frage bezüglich des Medienkonsums. Du kannst das jetzt am Beispiel von denen zwei oder vielleicht auch generell wo du Probleme siehst für die Kinder. Wo du Befürchtungen hast.</i>	
Also ich würde das ganz so anhand unserer Grundhaltung sehen. Egal was die Kinder konsumieren oder überhaupt tun um auf ihr oder wo deutlich wird – da fehlt die elterliche Kontrolle, die Steuerung durch die Eltern, wenig Beziehung zwischen Kind und Eltern.	C4.1
Fernsehen als Medium um die Kinder auch los zu haben aus schwierigen Situationen, dann ... ich sehe Medien als einen Teil von diesen ganzen Möglichkeiten um Beziehungen aus dem Weg zu gehen. Oder wo Beziehung einfach nicht funktioniert. Und da sind die Medien ein Teil für mich in dem... wo ich mir angucken kann „aha irgendwas passt da nicht“ in der Beziehungsdynamik zwischen Eltern und Kindern.	C4.2

<p>Was ich auch weiß oder was ich auch denk ist, dass Eltern schon auch – und ich unterhalte mich auch mit Eltern die nicht Klienten sind – dass auch oft wirklich ein schlechtes Gewissen da ist, weil man weiß dass Fernsehkonsum oder Medien nicht wirklich günstig ist für die Entwicklung und trotzdem ist das so integriert im Alltag – der Fernseher – auch bei mir zu Hause, dass es oft ganz schwierig ist zu sagen „ne, es gibt kein Fernsehen“.</p>	C4.1
<p>Und das denke ich macht es so schwer, dass es eigentlich darum geht einen gesunden Ausgleich zu schaffen zwischen Fernsehkonsum – der ja auch OK ist, der gehört eben mal dazu heut zu Tage – und einer anderen Freizeitbeschäftigung, ne.</p>	C4.1
<p>Ich guck mit meinem Kind Fernsehen und ich geh mit meinem Kind zwei Stunden spielen draußen, oder ich weiß als Eltern ich halte die Regel ein vor ins Bett gehen – eine halbe Stunde – sollte der Fernseher eigentlich aus sein. Solche Sachen find ich wichtig.</p>	C5.2
<p>Insofern, meine Befürchtungen sind einfach eher, dass Eltern das sozusagen, ihren Kindern aus dem Weg gehen. Das denk ich ist gefährlich und wenn Eltern das Unterschätzen, was den Konsum betrifft. Wenn sie es als Spielzeug sehen, was genauso einzuordnen ist wie das Puzzle und das Spiel und der Spaziergang usw.</p>	C4.1
<p><i>Du hast vorher schon gesagt, z.B. bei Robert, dass da schon zumindest eine kritische Haltung da ist (bei seiner Mutter). Hast du eine Ahnung wie da direkt damit umgegangen wird, wenn die Eltern darum wissen?</i></p>	
<p>Also ich habe eher den Eindruck Eltern sind schnell betroffen und das kann ich glaub ich für beide Eltern sagen. Ja, wenn ich dann sage ich weiß von dem Spiel so und so, dann herrscht Betroffenheit so, und irgendwo im letzten Winkel auch dieses – eigentlich weiß ich das, dass es nicht gut sein kann wenn da mit Pistolen auf Menschen geschossen wird.</p>	C3.1
<p>Und gleichzeitig aber auch – und da mein ich kommt so eine Beziehungsstörung mit ins Spiel – wie soll ich dann dafür sorgen – weil mein Kind macht das halt gerne und der steht da halt mal drauf und andere Kinder machen das ja auch, wie soll ich... also eine Hilflosigkeit „wie soll ich damit umgehen“.</p>	C3.4
<p>Und das – und da denk ich das Einzige oder das Wichtigste ist eine frühkindliche Erziehung, was Medienkonsum angeht. Weil ich denke es geht darum mein Kind stark zu machen hier eben zu sagen – eine Stunde ist OK, fünf Stunden sind nicht OK.</p>	C5.1
<p><i>Ok also so eine Kompetenzvermittlung – Medienkompetenz?</i></p>	
<p>Ja und dass ein Kind darum weiß, wirklich von ganz von Anfang an darum weiß, dass das eben kein Spielzeug ist und keines, was eben genau so behandelt werden kann wie alle nichtmedialen Geschichten.</p>	C5.1
<p>Und was ich auch wichtig finde und das spielt da natürlich auch mit rein, die Informationsflut, die durch Internet und was weiß ich möglich ist. Kinder kommen an alles ran, was ich als Kind nicht wissen konnte, weil ich das gar nicht zur Verfügung hatte.</p>	C4.1
<p>Das ist natürlich auch ein Teil wo ich denke, dass geht auch von Geburt an geht es darum dem Kind zu Vermitteln es gibt gute Nachrichten und kindgerechte Nachrichten und welche die halt nicht für Kinder geeignet sind und da kann ich mich nicht davor schützen indem ich sage, dass kommt gar nicht bei mir an, sondern da muss ich sagen – Stopp – das soll bei mir gar nicht hinkommen, soll ich nicht wissen oder das ist nicht relevant für ein Kind. Im Prinzip ist es so ähnlich wie bei den Drogen – das gibt es ja schon Jahrelang so eine Früherziehung sozusagen ein Kind gegen Drogen stark zu machen. Aber ich finde im Prinzip ist das ähnlich notwendig auch für Medien. Also ich denke Medien – es gibt ja auch ne Mediensucht oder....</p>	C5.1
<p><i>Die gibt's schon ja. Dann wäre die nächste Frage, ob du eine Ahnung hast, was gemacht werden könnte, seitens der Fachkräfte. Also ich denke wir können uns hier so auf unseren Kinder- und Jugendhilfebereich beschränken. Ob du irgendeine grobe Idee hast was</i></p>	

<i>vielleicht nötig wäre.</i>	
Also ich denke das eine, das schließt sich ja daraus was ich vorher gesagt habe, dass ich denke dass ich das als Beziehungsstörungsmittel betrachte. Mit den Eltern und den Kinder wirklich daran arbeiten, was verhindert Fernsehkonsum zwischen uns in unserer Beziehung, wo setzen wir das auch ein, bewusst oder unbewusst, was müssen wir nicht miteinander tun, wenn wir Fernsehen schauen. Also in der therapeutischen Arbeit denke ich wäre das, ist das für mich so ein Weg, das ich mir das halt anguck, wenn da steht z.B. zwei Stunden Fernsehkonsum, was tun wir in der Zeit eigentlich nicht. Und dann ist sicherlich die Frage, wie kann ich das pädagogisch umsetzen, geht's um Macht? Wenn mein Kind natürlich vielmehr Macht hat als ich, dann kuckt Fernsehen und dann entstehen dort die Konflikte und daran dann zu arbeiten oder das anzugucken. Vielleicht auch mit videogestützter Therapie, dann kann ich gleich zeigen, wie man medial auch gut Dinge einsetzen kann. Dann kann ich am Modell lernen ah, es gibt auch Vorteile oder was, was ich früher nicht machen konnte. Das ist das eine und das andere, denke ich, und da fehlt mir vielleicht auch das Wissen noch – da bist du ja Fachmann – ob man da so Informationsgeschichten machen kann für Eltern. Ja, wir machen was zum Thema Medien oder zwei, die da was darüber erzählen können. Aufklärung einfach.	C5.2
<i>Und das wäre schon die letzte Frage. Was bräuchtest du als Fachkraft – auch für alle anderen gesprochen – was bräuchtest du um das leisten zu können.</i>	
Da geh ich doch eher, das merk ich einfach, über die Beziehung und sag – ja ich finde das scheiße, wenn Kinder das spielen so, da lass ich das halt fallen. Aber ich merke schon, dass ich eher so in der Beziehung guck, also was ist da los, was will mir das Kind damit sagen, wenn's mir das erzählt.	C5.1
Und dann geht es sicherlich eher darum mit den Eltern zu gucken, was erlaub ich meinem Kind und was nicht. Was weiß ich darüber?	C5.2
<i>Und ist das auch noch eine Frage von Hintergrundwissen, die an Fachkräfte vermittelt werden müsste um mit Eltern zu sprechen.</i>	
...aber meins ist dann doch dann eher zu kucken, warum krieg ich das als Mama nicht hin mein Kind davor zu schützen? Kann ich das überhaupt oder kann ich das gar nicht. Es ist nicht die Frage, wie geh ich damit um, dass mein Kind das spielt.	C4.1
Was kann ich dafür tun, um meinem Kind zu erklären, dass es nicht gut ist. Und selbst wenn es dann weitermacht. Und was sind Alarmzeichen, also so dass ich sag also jetzt ist es – wie bei Robert – ja da müssen jetzt andere Hilfen noch greifen.	C5.2
<i>Das ist eine interessante Information. Also dein Eindruck ist eher der: Ok – irgendwie weiß es anscheinend jeder da draußen, aber das Problem ist weniger ein Informationsproblem als vielmehr ein Umgangsproblem...?</i>	
Es ist ein Beziehungsproblem.	C4.1
Also die Frau ****(Robert) weiß, dass GTA scheiße ist. Sie weiß nicht wo der Robert das her hat.	C3.1 C3.2
Sie ist aber nicht in der Lage sich mit den anderen Frauen der Kinder mit denen Robert spielt sich zu treffen und auszutauschen – „Mensch, was machen wir denn und könnt ihr nicht auch darauf achten“... also es gibt nichts, es geht keine Beziehung zusammen, also das finde ich gesamtgesellschaftlich ein Problem, da sind Medien nur ein Teil. Also da geht es darum, dass man zusammen hält und kuckt, dass man die Kinder davor... weißt, also so etwas passiert nicht. Und das ist ein Problem finde ich.	C3.5
Und ich merke z.B. bei **** (Stiefsohn). Ja der konsumiert wahnsinnig mehr als ich früher. Und trotzdem dadurch, dass man immer wieder darüber redet wie schlecht das ist oder was für Vorteile, was für Nachteile, das wir mit ihm zusammen kucken. Das macht schon einfach	C5.1

ganz viel. Er kann anderen Kinder auch sagen, das ist nicht gut das und das zu kucken oder DSDS ist nicht nur gut, sondern irgendwann geht's einem auch total auf den Senkel. Da denk ich – ja genau. Er kann es kucken aber er weiß auch, dass das irgendwo totale Volksverdummung ist so. Und so lange das Kind das sagt, kann es das von mir aus auch schauen.	
<i>Also kritische Kompetenzvermittlung.</i>	
Ist das eine und das andere Beziehung. Also wenn ich mit meinem Kind in Beziehung bin und ihm was vermitteln kann, dann nimmt das mein Kind auch sozusagen ernst was ich sagen.	C5.1
Aber ich hab das Gefühl, die meisten Eltern können dies nicht ernsthaft vermitteln und die Frage ist was brauchen die Eltern um das wirklich ernsthaft, als Autorität zu vermitteln. Und da haben wir halt wieder – warum sind die hier? Beziehung – um was geht es. Um die Stärkung der elterlichen Präsenz. Es geht darum dass meine Stimme stark ist und zählt. Dass ich ernst genommen werde und das ich die bin die sagt wie es läuft. Und dann ist man wieder ganz allgemein. Dann ist das Thema Medien wieder eines von vielen. Also so geht's mir. Merke ich.	C5.2

Fachkraft zu Tobias

<i>Und jetzt waren wir bei Robert, bei Tobias kriegst du da alles so mit? (Stellenwert)</i>	
Also bei Tobias weiß ich, dass er einfach unkontrollierten Zugang hat.	C3.2
Er hat einen eigenen Fernseher im Zimmer, d.h.	C1.1
die Mutter kriegt überhaupt nicht mit, wann er Fernsehen schaut, wie lange er Fernsehen schaut. Hält sich da auch, jetzt vielleicht nicht mehr so, aber hat sich eine ganze Zeit auch einfach raus gehalten aus seinem Medienkonsum-Verhalten.	C3.2
Er hat auch diese ganzen Spieleile – ich weiß nicht welche, aber auf jeden Fall hat er die und da konnte er auch unlimitiert darauf rumspielen. Das ist das was ich weiß.	C1.1
Und da ist das eher so ein klassisches Verhalten von „mir ist langweilig, ich weiß nichts mit mir anzufangen, also benutz ich diese Medien, die bedullern mich da stundenlang und es interessiert eigentlich keinen ob ich das mache oder nicht“. Und es ist für ihn ein Teil seines Kinderalltages, dass das dazu gehört. Weil keiner sagt – das ist nicht ok.	C4.2
<i>Du hast jetzt schon etwas angeschnitten. Das wäre jetzt noch eine explizite Frage bezüglich des Medienkonsums. Du kannst das jetzt am Beispiel von denen zwei oder vielleicht auch generell wo du Probleme siehst für die Kinder. Wo du Befürchtungen hast.</i>	
Also ich würde das ganz so anhand unserer Grundhaltung sehen. Egal was die Kinder konsumieren oder überhaupt tun um auf ihr oder wo deutlich wird – da fehlt die elterliche Kontrolle, die Steuerung durch die Eltern, wenig Beziehung zwischen Kind und Eltern. Fernsehen als Medium um die Kinder auch los zu haben aus schwierigen Situationen, dann ...	C4.1
ich sehe Medien als einen Teil von diesen ganzen Möglichkeiten um Beziehungen aus dem Weg zu gehen. Oder wo Beziehung einfach nicht funktioniert. Und da sind die Medien ein Teil für mich in dem... wo ich mir angucken kann „aha irgendwas passt da nicht“ in der Beziehungsdynamik zwischen Eltern und Kindern.	C4.2
<i>Hast du eine Ahnung wie da direkt damit umgegangen wird, wenn die Eltern darum wissen?</i>	

<p>Also ich habe eher den Eindruck Eltern sind schnell betroffen und das kann ich glaub ich für beide Eltern sagen. Ja, wenn ich dann sage ich weiß von dem Spiel so und so, dann herrscht Betroffenheit so, und irgendwo im letzten Winkel auch dieses – eigentlich weiß ich das, dass es nicht gut sein kann wenn da mit Pistolen auf Menschen geschossen wird.</p>	C3.1
<p>Und gleichzeitig aber auch – und da mein ich kommt so eine Beziehungsstörung mit ins Spiel – wie soll ich dann dafür sorgen – weil mein Kind macht das halt gerne und der steht da halt mal drauf und andere Kinder machen das ja auch, wie soll ich... also eine Hilflosigkeit „wie soll ich damit umgehen“.</p>	C3.4
<p>Und das – und da denk ich das Einzige oder das Wichtigste ist eine frühkindliche Erziehung, was Medienkonsum angeht. Weil ich denke es geht darum mein Kind stark zu machen hier eben zu sagen – eine Stunde ist OK fünf Stunden sind nicht ok.</p>	C5.1
<i>Ok also so eine Kompetenzvermittlung – Medienkompetenz?</i>	
<p>Ja und dass ein Kind darum weiß, wirklich von ganz von Anfang an darum weiß, dass das eben kein Spielzeug ist und keines, was eben genau so behandelt werden kann wie alle nichtmedialen Geschichten. Und was ich auch wichtig finde und das spielt da natürlich auch mit rein, die Informationsflut, die durch Internet und was weiß ich möglich ist.</p> <p>Kinder kommen an alles ran, was ich als Kind nicht wissen konnte, weil ich das gar nicht zur Verfügung hatte. Das ist natürlich auch ein Teil wo ich denke, dass geht auch von Geburt an geht es darum dem Kind zu Vermitteln es gibt gute Nachrichten und kindgerechte Nachrichten und welche die halt nicht für Kinder geeignet sind und da kann ich mich nicht davor schützen indem ich sage, dass kommt gar nicht bei mir an, sondern da muss ich sagen – Stopp – das soll bei mir gar nicht hinkommen, soll ich nicht wissen oder das ist nicht relevant für ein Kind. Im Prinzip ist es so ähnlich wie bei den Drogen – das gibt es ja schon Jahrelang so eine Früherziehung sozusagen ein Kind gegen Drogen stark zu machen. Aber ich finde im Prinzip ist das ähnlich notwendig auch für Medien. Also ich denke Medien – es gibt ja auch ne Mediensucht oder....</p>	C5.1
<i>Die gibt's schon ja. Dann wäre die nächste Frage, ob du eine Ahnung hast, was gemacht werden könnte, seitens der Fachkräfte. Also ich denke wir können uns hier so auf unseren Kinder- und Jugendhilfebereich beschränken. Ob du irgendeine grobe Idee hast was vielleicht nötig wäre.</i>	
<p>Also ich denke das eine, das schließt sich ja daraus was ich vorher gesagt habe, dass ich denke dass ich das als Beziehungsstörungsmittel betrachte. Mit den Eltern und den Kinder wirklich daran arbeiten, was verhindert Fernsehkonsum zwischen uns in unserer Beziehung, wo setzen wir das auch ein, bewusst oder unbewusst, was müssen wir nicht miteinander tun, wenn wir Fernsehen schauen. Also in der therapeutischen Arbeit denke ich wäre das, ist das für mich so ein Weg, das ich mir das halt anguck, wenn da steht z.B. zwei Stunden Fernsehkonsum, was tun wir in der Zeit eigentlich nicht. Und dann ist sicherlich die Frage, wie kann ich das pädagogisch Umsetzen, geht's um Macht? Wenn mein Kind natürlich vielmehr Macht hat als ich, dann kuckt Fernsehen und dann entstehen dort die Konflikte und daran dann zu arbeiten oder das anzugucken. Vielleicht auch mit videogestützter Therapie, dann kann ich gleich zeigen, wie man medial auch gut Dinge einsetzen kann. Dann kann ich am Modell lernen ah, es gibt auch Vorteile oder was, was ich früher nicht machen konnte. Das ist das eine und das andere, denke ich, und da fehlt mir vielleicht auch das Wissen noch – da bist du ja Fachmann – ob man da so Informationsgeschichten machen kann für Eltern. Ja, wir machen was zum Thema Medien oder zwei, die da was darüber erzählen können. Aufklärung einfach.</p>	C5.2
<i>Also kritische Kompetenzvermittlung.</i>	
<p>Ist das eine und das andere Beziehung. Also wenn ich mit meinem Kind in Beziehung bin und ihm was vermitteln kann, dann nimmt das mein Kind auch sozusagen ernst was ich sagen. Aber ich hab das Gefühl, die meisten Eltern können dies nicht ernsthaft vermitteln und die Frage ist was brauchen die Eltern um das wirklich ernsthaft, als Autorität zu vermitteln.</p>	C4.1

<p>Und da haben wir halt wieder – warum sind die hier? Beziehung – um was geht es. Um die Stärkung der elterlichen Präsenz. Es geht darum dass meine Stimme stark ist und zählt. Dass ich ernst genommen werde und das ich die bin die sagt wie es läuft. Und dann ist man wieder ganz allgemein. Dann ist das Thema Medien wieder eines von vielen. Also so geht's mir. Merke ich.</p>	C5.2
---	-------------

Fachkraft zu Laura

<p><i>Hast du eine Ahnung welchen Stellenwert Medien bei Laura haben, also vom emotionalen Bezug her.</i></p>	
<p>Also ich würde es nicht als absolut überdimensional wichtig einschätzen, also sie konsumiert das schon und macht das auch, aber gleichzeitig sagt sie auch so, dass sie eher gerne rausgehen will. Und ich hab auch das Gefühl, wenn ich's mitbekomme, wenn ich mit ihr zuhause bin und dann spielen ganz viele damit, dass sie sich schon zeitweise damit beschäftigt, aber sich dann auch mit anderen Sachen beschäftigen kann und dass ihr so Interaktionen mit anderen so mehr bedeuten.</p>	C2.1
<p><i>Ok. Hast du irgendeine Ahnung, was sie so am Tag spielt –</i></p>	
<p>Ok. Also Laura denke ich kuckt schon relativ häufig, weil so wie ich das einschätze kommt sie von der Schule heim und isst dann während des Fernsehens und macht auch zum Teil Hausaufgaben während des Fernsehguckens. Also es läuft viel so nebenher, auch wenn sie telefoniert mit ihrer Freundin läuft nebenher der Fernsehen und sie switcht dann da immer so. Und ich denke sie spielt relativ viel Playstation und so mit ihren Freunden, wenn die sie besuchen. Was sie macht wenn sie sich alleine beschäftigt, keine Ahnung.</p>	C1.4
<p>Aber na ja so 2 Stunden am Tag denke ich wird sie schon auf jeden Fall mindestens damit verbringen. Also gerade beim Fernsehen hab ich eher so das Gefühl, dass das so ein Nebenläufer ist, der läuft halt dann, so.</p>	C1.2
<p><i>Also siehst du da irgendwie Probleme bezüglich dieses Medienkonsums, weil's zu viel ist oder irgendwelche Auswirkungen hätte.</i></p>	
<p>Also wenn da jetzt Musik auch dazuzählt, weiß ich jetzt nicht so genau (Kopfnicken) – also sie hat eine Zeit lang viel so Bushido und solche Sachen gehört und da war ganz klar, dass sie das nicht verarbeiten konnte was da drin vorkam. Also sie fand das eher amüsant, obwohl da ja echt schlimme Dinge zum Teil echt vorkommen und hat so glaub ich dieses Schreckliche was da geschildert wird durch dieses Lachen überspielt so. Und mittlerweile hört sie das aber eher weniger und ist auf normale Musik umgestiegen. Und neulich hatte ich so mit ihr, da ging es um GTA oder San Andreas um irgendwas. Und da hab ich dann nur gesagt, ja spielt ihr das zusammen? Wenn sie mit ihren Freunden spielt, da hat sie gesagt. Ne ****, da kann man keine Teams bilden, da geht's nur um abballern und Leute umbringen und so – aber ich schätze es schon so ein, dass sie es gut trennen kann, was Spiel ist und was im wahren Leben ist.</p>	C1.3
<p><i>Aber sie spielt das wohl anscheinend, ohne Wissen der Eltern.</i></p>	
<p>Ja ich denke schon. Ich denke, dass sie Nischen findet, wo sie das spielen kann, ohne dass ihre Eltern das mitbekommen.</p>	C3.2
<p><i>Mhm. Ja ich war jetzt auch schon bei den *****, aber hast du eine Ahnung wie da in der Familie mit Medien umgegangen wird so allgemein, ... Einstellung und so?</i></p>	
<p>Also ich denke, dass sie eine sehr positive Einstellung dazu haben,</p>	C3.1
<p>also dass gerade der Vater alles dafür tut, was so Filter angeht, also dass der z.B. bestimmte Kanäle auch sperrt auf dem Fernsehen und so. Und wenn sie's bewusst</p>	C3.3

mitbekommen, sind sie da denk ich schon recht resolut und verbieten ihr das dann auch. Und was ich eher nicht so einschätzen kann ist, inwieweit das thematisiert wird, also was da passiert oder warum und wieso sie das nicht machen darf. Weiß ich nicht ob da ein Austausch stattfindet. Aber ich denke, wenn sie es überblicken können sind sie da schon recht streng und achten darauf, was ist gut für Laura und was ist nicht gut für Laura.	
<i>In diesem Zusammenhang, denkst du, dass sie sich zu viel mit Medien beschäftigt.</i>	
Ich glaube, dass sie es oft aus Langeweile tut, weil nichts anderes vorhanden ist. Also ich denke, wenn ich mir jetzt vorstelle, Laura würde in einer richtigen Dorfgemeinschaft leben, wo es auch viele andere Angebote geben würde, wäre ihr das lieber. Also Laura ist eher so ein Kind, dass sich gern aktiv beschäftigt und sich auch mit Playmobil Sachen und so beschäftigen kann z.B., also... ja.	C2.1 C4.1/ C4.2 C2.3
<i>Hast du irgendeine Idee oder eine Hypothese, was, wenn man mitbekommt, dass zu viele Medien konsumiert werden – oder dass aus irgendeinem Grund auch problematisch aussieht, was wichtig wäre als Fachkraft zu tun. Also hast du irgendeine Idee, welche Art Intervention – medienbezogen oder auch nicht medienbezogen, vielleicht muss etwas ganz anderes her – damit man Kinder und Familien unterstützen kann?</i>	
Also ein Schwerpunkt wäre für mich auf jeden Fall Aufklärung, weil ich ganz ähm, oft, weil ich das Gefühl habe, dass Eltern oft gar nicht wissen, was es alles gibt und was schädlich sein könnte. Also zum einen wenn man jetzt konkret mitkriegt, das Kind spielt das und das Spiel, dass mit dem Kind zu thematisieren um was es da überhaupt geht, also ich wäre eher weniger dafür das einfach zu verbieten, ohne das zu hinterfragen oder zu reflektieren mit dem Kind, sondern eher über die Verarbeitungsschiene zu gehen und dann da drauf mit dem Kind gemeinsam zu kommen warum und wieso das nicht gut ist. Und ich denke, ja für die Eltern vielleicht eher so eine präventive Aufklärung, dass egal ob das gerade präsent ist oder nicht, weil ich meine es gibt ja immer mehr Medien bei uns. Also gerade auch so mit Internet. Also ich kann mir schwer vorstellen dass, ja keine Ahnung, auf SchülerVZ und überhaupt, also man hat ja einen ziemlich leichten Zugang und dass man die Eltern halt aufklärt, also Aufklärungsarbeit macht.	C5.2 C5.1 C5.2

Nicht kindspezifische Aussagen Fachkraft 1

<i>Ähm. Und die letzte Expertenfrage, was bräuchtest du um das leisten zu können, also um kompetent an die Eltern heran zu treten?</i>	
Selbst irgendeine Aufklärung, weil also es gibt gängige Sachen mit denen ich mich auch auskenne, die ich zum Teil auch selbst benutz, aber wenn es um Gewaltspiele oder so etwas geht, sagt mir vielleicht noch der Name von irgendwas was, aber um was es dabei überhaupt geht in dem Spiel – keine Ahnung, weil ich mich als Kind damit auch nie beschäftigt hab. Und ja, mir wäre einfach wichtig da auch einen Input zu bekommen, was ist gerade so aktuell auf dem Markt und was ist Sache da dabei. Weil nur wenn ich Wissen hab, kann ich's ja auch weiter vermitteln.	C5.3
<i>Ok. Ich hab keine Frage mehr, hast du noch irgendetwas?</i>	
Also abschließend ist es mir einfach nur wichtig, dass es mir ganz viel um reflektieren geht und selbst wenn sich ein Kind damit beschäftigt, ist das ja nicht von vorn herein schlecht, also problematisch für mich ist es dann, wenn das Kind das alleine konsumiert und niemand mit ihm darüber spricht. Also das ist so meins, da hin zu kucken und auch die Hintergründe zu erfragen, warum ein Kind so viel konsumiert, also ob das jetzt aus Langeweile ist oder weil es das wirklich total toll findet und vergöttert, also halt dahinter zu kucken.	C5.2a C4.1a

Nicht kindspezifische Aussagen Fachkraft 2

<i>Und das wäre schon die letzte Frage. Was bräuchtest du als Fachkraft – auch für alle anderen gesprochen – was bräuchtest du um das leisten zu können.</i>	
Na ja, für meine therapeutische Diagnostik bräuchte ich eventuell zusätzliche Fragen im Anamnesebogen oder in Fragebögen, speziell zum Medienkonsum, also viel ausdifferenzierter. Wir haben nur „wie oft konsumiert ihr Kind Medien?“. Glaub ich oder so... mehrmals am Tag, einmal am Tag. Steht im Anamnesebogen, guck ich mir auch immer an, aber das könnte sicherlich auch differenzierter gefragt werden. Welche Medien, was weiß ich darüber, welche speziell usw. Einfach um das als diagnostisches Mittel zu haben und daran zu arbeiten. Das wäre wichtig, dass könnte ich brauchen. Ich könnte immer wieder Hilfe brauchen – also wenig hilft mir dass ich jetzt z.B. weiß GTA ist das und das Spiel – also gut, das hilft mir schon, aber wie jetzt damit umgehen, wenn mir ein Kind erzählt es spielt das, das hilft mir eigentlich im direkten Kontakt jetzt nicht so viel.	C5.3
Da geh ich doch eher, das merk ich einfach, über die Beziehung und sag – ja ich finde das scheiße, wenn Kinder das spielen so, da lass ich das halt fallen. Aber ich merke schon, dass ich eher so in der Beziehung guck, also was ist da los, was will mir das Kind damit sagen, wenn's mir das erzählt.	C5.1a
Und dann geht es sicherlich eher darum mit den Eltern zu gucken, was erlaub ich meinem Kind und was nicht. Was weiß ich darüber?	C5.2a
<i>Und ist das auch noch eine Frage von Hintergrundwissen, die an Fachkräfte vermittelt werden müsste um mit Eltern zu sprechen.</i>	
Ja gut. Nur wenn ich mir über was ganz sicher bin, lass ich mir, oder zumindest kann ich mir dann authentischer vorstellen zu sein in einem Gespräch mit den Eltern. Also wenn ich weiß GTA macht das und das mit den Eltern nachweislich, was weiß ich... dann kann ich mich natürlich anders positionieren, andererseits denk ich das wissen wir ja alle – also das ist nicht gut so ein Ballerspiel –	C5.3
aber meins ist dann doch dann eher zu kucken, warum krieg ich das als Mama nicht hin mein Kind davor zu schützen? Kann ich das überhaupt oder kann ich das gar nicht. Es ist nicht die Frage, wie geh ich damit um, dass mein Kind das spielt.	C4.1a
Was kann ich dafür tun, um meinem Kind zu erklären, dass es nicht gut ist. Und selbst wenn es dann weitermacht. Und was sind Alarmzeichen, also so dass ich sag also jetzt ist es – wie bei K1m – ja da müssen jetzt andere Hilfe noch greifen.	C5.2a
[...]	
<i>Also kritische Kompetenzvermittlung.</i>	
Ist das eine und das andere Beziehung. Also wenn ich mit meinem Kind in Beziehung bin und ihm was vermitteln kann, dann nimmt das mein Kind auch sozusagen ernst was ich sagen.	C5.1a
Aber ich hab das Gefühl, die meisten Eltern können dies nicht ernsthaft vermitteln und die Frage ist was brauchen die Eltern um das wirklich ernsthaft, als Autorität zu vermitteln. Und da haben wir halt wieder – warum sind die hier? Beziehung – um was geht es. Um die Stärkung der elterlichen Präsenz. Es geht darum dass meine Stimme stark ist und zählt. Dass ich ernst genommen werde und das ich die bin, die sagt wie es läuft. Und dann ist man wieder ganz allgemein. Dann ist das Thema Medien wieder eines von vielen. Also so geht's mir. Merke ich.	C5.2a
<i>Ok. Ich hab jetzt keine Frage mehr – hast du noch etwas?</i>	
Ne, aber ich finde das Interessant. Also ich finde wichtig die Medien auch wieder auf den Platz zu rücken wo sie hingehören. Weil, klar man kann sie mal groß machen und ankucken und dann finde ich ist auch gut sie wieder klein zu machen, weil also... sie sind ein Teil von	C4.2a

Beziehungsstörung – oder können ein Teil davon sein.	
<i>Also würdest du sagen Medienkonsum an sich kann für uns als Symptom genutzt werden?</i>	
Ja, wäre für mich in der Diagnostik ein Thema wo ich denk ah da muss man hingucken. Genau wie ich guck wenn das Kind erst mit fünf Jahren – mal übertrieben – Laufen lernt dann guck ich ja auch hin. Oder wenn das Kind drei Wochen im Krankenhaus war und keine Mutter war dabei, dann guck ich auch hin. Wenn das steht mein Kind wird geschlagen – guck ich hin. Und da ist es sicherlich gut, wenn Medien mehr Präsenz kriegen in der Diagnostik und dann ist auch gut, so.	C4.2a

A5 Strukturierte und reduzierte Paraphrasen nach Personenaussagen

Die Paraphrasen sind aus den jeweils zum Kind befragten Personen zusammengefasst, doppelte Aussagen gestrichen und auf das wesentlichste reduziert. Allgemeine Aussagen, welche den letzten Teil der Arbeit betreffen (etwa von den Fachkräften), nicht jedoch direkt den hier angesprochenen Fall, wurden ausgelassen. Ebenso fließen Äußerungen zu nötigen Voraussetzungen innerhalb der Einrichtung erst in den letzten, allgemeinen Teil ein.

Robert

Kategorie C1: Medienalltag und Einstellungen

C1.1	
Paraphrasierte, zusammengeführte Aussage	Anmerkung
<ul style="list-style-type: none"> K1m hat Zugang zu Wii-Konsole, Computer, Fernsehen und Playstation (3). 	Die Aussagen von Mutter und Kind sind different. Vermutlich hat R. über Freund Zugang zu Playstation 3.
C1.2	
<ul style="list-style-type: none"> Verbringt wochentags durchschnittlich zwei Stunden mit Medien (1 Std. Fernsehen/1 Std. Internet oder Konsolen). Verbringt am Wochenende mindestens eine bis drei Stunden mit Konsole-Spiele (v. a. Wii) und sieht ca. eine Stunde Fernsehen - der Fernsehen bei Großmutter läuft ständig. [passt ca. 1-2 Stunden wochentags auf; Angabe: C.R.) Hat „früher“ zwei bis drei Stunden täglich Fernsehen konsumiert. 	
C1.3	
<ul style="list-style-type: none"> Beschäftigt sich mit Konsolespielen, in denen es hauptsächlich um Kampf, Stärke, töten und Gewalt geht. Meist spielt man dabei einen „starken Helden“, der Monster oder „Bösewichte“ bekämpft. Inhalte sind zum Teil nicht altersgemäß. Sieht geeignete und nicht geeignete Serien (Futurama, American Dad; FSK 12). Scheint Dokumentationen und Filme zu konsumieren oder in der Vergangenheit konsumiert zu haben, in denen es um „schlimme Ereignisse“ (Menschen von Hai in Tiefe gerissen) oder Zerstörung geht. Hört gern für Kinder weniger geeigneten Rap, wie Sido oder Bushido. Hatte früher die Möglichkeit „Kriegsspiele“ zumindest passiv mitzuerleben. 	Es ist unklar, inwieweit einige der genannten Inhalte wirklich konsumiert wurden, da z. T. nicht existente Spielnamen genannt wurden.
C1.4	
<ul style="list-style-type: none"> Spielt regelmäßig Playstation bei Freund. Geht selbst davon aus, ungeeignete Spiele spielen zu 	K1m berichtete nach wie vor bei ehem. Lebensgefährten der

<ul style="list-style-type: none"> dürfen, wenn er keine Menschen töte. • Hat mit ehem. Lebensgefährten zum Teil ungeeignete Inhalte konsumiert. • Sieht am Wochenende z. T. bis spät nachts Fernsehen. • Unter der Woche wird kein Wii gespielt. 	Mutter zu spielen. Nach Überprüfung wurde jedoch deutlich, dass seit der Trennung in Wahrheit kein Kontakt mehr bestand.
C1.5	
<ul style="list-style-type: none"> • Spielt zwar ungeeignete Spiele, spielt aber nur friedlich, „ballert“ nicht rum; will Mutter nicht enttäuschen (Aussage Robert). • Töten von virtuellen Personen ist zu heftig und macht auf Dauer dumm und kriminell (Aussage Robert). • Andere Kinder sind brutaler im ‚virtuellen Spielverhalten‘. 	

C2: Individuelle Bedeutung der Medien

C2.1	
<ul style="list-style-type: none"> • Konsolenspiele sind spannend, interessant, herausfordernd und machen Spaß. • Es sind keine Grenzen gesetzt und man kann sein Ideal Ich spielen. • Fernsehen bedeutet interessante Inhalte und Unterhaltung, z.B. auch durch gute Lieder. 	
C2.2	
<ul style="list-style-type: none"> • Es besteht eine hohe emotionale Bindung, die Beendigung oder Begrenzung ist mit negativen Gefühlen verbunden. • Konsolenspiele sind wichtiger als soziale Kontakte. 	
C2.3	
<ul style="list-style-type: none"> • Spielt mit Freund auch gern Lego und Brettspiele, verbringt auch Zeit draußen. • Hat zur Zeit keine regelmäßige Freizeitbeschäftigung. 	

C3: Familiär-/Elterliche Perspektive

C3.1	
<ul style="list-style-type: none"> • Medienverhalten wird als normal und nicht problematisch bewertet. • Eigene Kontrolle/Steuerung wird als angemessen bewertet, evtl. sogar „zu übertrieben“. • Gewalttätige Inhalte werden ab einer „blutigen Härte“ als ungeeignet empfunden. 	
C3.2	
<ul style="list-style-type: none"> • Die Freizeitbeschäftigung von R. ist mit der Mutter zeitlich und örtlich und inhaltlich abgesprochen • Mutter kennt Inhalte der Fernsehserien nicht. • Mutter kennt weitgehend problematische Spiele. • R. hält sich nicht an Vereinbarungen und spielt Gewaltspiele. • Mutter hat keine Kenntnis über „latenten Medienkonsum“ von R. • Andere Erziehungspersonen halten sich nicht an die Vorgaben der Mutter bezüglich des Medienkonsums für R. 	
C3.3	
<ul style="list-style-type: none"> • Die Medienzeiten sind klar von Mutter vorgegeben. • Mutter achtet auf Umgang von R. bezüglich Zugang zu problematischen Spielen. • Mutter gibt Anweisungen an andere Erziehungspersonen (Großeltern). 	
C3.4	
<ul style="list-style-type: none"> • Angst, dass Kinder Mediensüchtig werden könnten. 	Interessant ist zur ersten

<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützung dahingehend nötig, wie mit dem Thema Medien intra- und interfamiliär umgegangen werden kann. 	Aussage, dass in einer anderen Aussage das Medienverhalten des K1m als normal bewertet wurde.
--	---

C4: Konkrete Problemperspektive

C4.1	
<ul style="list-style-type: none"> • R. reimt sich aus dem was er über Medien aufnimmt, selbst wenn er diese nicht direkt konsumiert hat, eigene Bilder zusammen. • R. kann Inhalte aus einem nicht realen Zusammenhang schlecht verarbeiten, vor allem Angst machende Inhalte belasten ihn. • Kommt aufgrund der medialen Möglichkeiten an zu viel und auch an ungeeignetes Material – ist damit Überfordert • Es besteht keine funktionierende Eltern Kind Beziehung, in der eindeutige Strukturen vorgegeben und durchgesetzt werden können. • Hat niedriges Selbstwertgefühl. • Unwissen über mediale Auswirkungen 	
C4.2	
<ul style="list-style-type: none"> • Spricht v. a. mit anderen Kindern über Medienhandeln zur Außendarstellung – um in Beziehung zu kommen und „gut dazustehen“. • Definiert sich über äußeres, wie Medienhandeln. • Auseinandersetzung zwischen Erziehungsperson und K1m wird implizit aus dem Weg gegangen. 	

C5: Unterstützungsmaßnahmen (mit allgemeinen Aussagen)

C5.1	
<ul style="list-style-type: none"> • Einbindung in intensive heilpädagogische Gruppenmaßnahme ‚normalisiert‘ das mediale Konsumverhalten. • Vermittlung von kritischer Medienkompetenz durch Auseinandersetzung damit – mediale (Früh-) Erziehung. • Beziehung zu Kind eingehen, darüber Sprechen und klare Standpunkte zu Inhalten vermitteln - Inhalte verarbeiten helfen. 	
C5.2	
<ul style="list-style-type: none"> • Klare Regeln und Strukturen bezüglich des Medienkonsums in Familiensystem initiieren. • Wissen über Auswirkung/negative Anzeichen elterngerecht vermitteln. • Analysieren – was verhindert Medienkonsum bei Kind und zwischen Eltern und Kind. • An Beziehung zwischen Kind und Eltern arbeiten – elterliche Erziehungskompetenz stärken. 	

Tobias

Kategorie C1: Medienalltag und Einstellungen

C1.1	
Paraphrasierte, zusammengeführte Aussage	Anmerkung
<ul style="list-style-type: none"> • Nutzt Fernsehen, PSP, Playstation3, Wii, Playstation2, Nintendo DS und Nintendo DSI. 	
C1.2	
<ul style="list-style-type: none"> • Spielt an Wochentagen ca. 2 Stunden, an Wochenenden ca. 3-4 Stunden. 	

<ul style="list-style-type: none"> An Wochentagen läuft der Fernseher, sobald T. nach Hause kommt bis er schlafen geht (ca. 3-4 Stunden), am Wochenende durchgehend im Hintergrund, bis zu bis zu 10 Stunden. 	
C1.3	
<ul style="list-style-type: none"> Spielt hauptsächlich Action-Adventure Spiele, wie Super Mario, Dragon Ball, Sponge Bob, in denen es darum geht Aufgaben zu lösen um etwas „Böses“ zu besiegen. Sieht gern Kinderserien, Dokumentationen und Filme mit meist komödiantischen Inhalten, sowie Actionfilme im ‚geeigneten Altersbereich‘. 	
C1.4	
<ul style="list-style-type: none"> Schaltet Fernsehen ein sobald er nach Hause kommt und Mutter geholfen hat – lässt ihn bis zum Bett gehen laufen, unterbricht um Mutter zu helfen. Wenn keine anderen Unternehmungen geplant sind, beschäftigt er sich überwiegend mit Medien. 	
C1.5	
<ul style="list-style-type: none"> Hat eher das Gefühl, wenig zu spielen (Konsole) und möchte gerne mal „richtig durchzocken“. Ist überzeugt sich nicht zuviel mit Medien zu beschäftigen. Konsolespiele bringen Nutzen für Menschen (Hand-Augen Koordination). 	

C2: Individuelle Bedeutung der Medien

C2.1	
<ul style="list-style-type: none"> Konsolespiele bringen Spaß, Abwechslung und sind herausfordernd, verlangen dabei keine große körperliche Anstrengung. Fernsehen wird als kurzweilig, spannend und lustig-unterhaltend erlebt. 	
C2.2	
<ul style="list-style-type: none"> Kann sich vorstellen eine begrenzte Zeit ohne Medien auszukommen, auf Dauer wäre dies unvorstellbar – müsste nach längerer Pause sofort „zocken“. 	
C2.3	
<ul style="list-style-type: none"> Ist an Wochenenden gern bei Großmutter oder Cousin, verbringt Zeit mit Eltern. Lädt gern Freunde übers Wochenende ein. Verbringt Zeit mit kleiner Schwester und Hund. Schläft gern Trifft sich einmal die Woche mit Freund, spielt und bewegt sich draußen. Liest und sammelt Dragon Ball Bücher. 	

C3: Familiär-/Elterliche Perspektive

C3.1	
<ul style="list-style-type: none"> Eltern sind gegen ungeeignete Spiele, scheinen hohe Quantität zu tolerieren. 	
C3.2	
<ul style="list-style-type: none"> Eltern und Großeltern kennen sich mit Medieninhalten aus. Eltern wissen nicht was und wie viel Tobias konsumiert – eigener Fernseher im Zimmer. 	
C3.3	
<ul style="list-style-type: none"> Keine konkrete quantitative Begrenzung („nicht zu viel“). Medieninhalte werden zum Teil thematisiert. Qualitative Begrenzung gegeben – Eltern achten auf 	

Medieninhalte, soweit sie dies kontrollieren können.	
C3.4	
<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützung wie Strukturen und Inhalte bezüglich Medienkonsums initiiert werden können. • Unterstützung in der Rollenstrukturierung zwischen Kind und Mutter. 	

C4: Konkrete Problemperspektive

C4.1	
<ul style="list-style-type: none"> • Fehlende elterliche Kontrolle und Steuerung. • Schwierige Mutter – Kind Beziehung/Rollenstruktur. 	
C4.2	
<ul style="list-style-type: none"> • Fehlende Grenzen für Medienumgang um Auseinandersetzung aus dem Weg zu gehen (Eltern). • Medien als „Ersatzbefriediger“ um Langweile aus dem Weg zu gehen. 	

C5: Unterstützungsmaßnahmen (mit allgemeinen Aussagen)

C5.1	
<ul style="list-style-type: none"> • Medienkompetenz stärken. 	
C5.2	
<ul style="list-style-type: none"> • Beziehungsarbeit und Rollenstrukturierung Eltern – Kind. • Stärkung der Erziehungskompetenz und elterlichen Präsenz. • Aufklärung über Medienwirkung. 	

Laura

Kategorie C1: Medienalltag und Einstellungen

C1.1	
Paraphrasierte, zusammengeführte Aussage	Anmerkung
<ul style="list-style-type: none"> • Hat Playstation, MP3 Player, PSP, Fernsehen, Computer und Stereoanlage zur Verfügung. 	
C1.2	
<ul style="list-style-type: none"> • Sieht eine bis zwei Stunden Fernsehen am Tag. • Unregelmäßig bis zu zwei Stunden Spielekonsole am Tag. 	
C1.3	
<ul style="list-style-type: none"> • Spielt regelmäßig ungeeignetes Spiel in dem es hauptsächlich um Gewalt und Mord geht (FSK 18). • Spielt ansonsten Sport und Autorennspiele. • Hört aktuell Technomusik. • Sieht regelmäßig Kindersendungen und kindgerechte Filme im Fernsehen. 	
C1.4	
<ul style="list-style-type: none"> • Wenn keine „guten“ Sendungen im Fernsehen kommen, spielt sie Playstation. • Sieht häufig Fernsehen wenn sie von Maßnahme oder Schule heim kommt, isst und Hausaufgaben macht (nebenbei). • Spielt Konsole häufig mit Freunden. • Spielt unter der Woche weniger, geht früh ins Bett. • Beschäftigt sich meistens nicht lange und durchgehend mit Medien, sondern in mehreren, kürzeren Sequenzen. 	
C1.5	
<ul style="list-style-type: none"> • Stellt klar, dass andere Kinder weitaus schlechter mit Medien umgehen können. • ‚Bei „San Andreas“ (gewalttätiges Spiel) passiert nicht viel schlimmes, deshalb ist es in Ordnung zu spielen.‘ 	

C2: Individuelle Bedeutung der Medien

C2.1	
<ul style="list-style-type: none">• Fernsehen ist ein ‚spannender Zeitvertreib‘.• Konsolespiele helfen gegen Langeweile.• Medien helfen gegen Langeweile, wenn nichts anderes möglich ist – interaktive Beschäftigung ist wichtiger.	
C2.2	
<ul style="list-style-type: none">• Kann sich nicht vorstellen völlig ohne Medien zu leben.• Keine große Bindung zu Medien vorhanden.	
C2.3	
<ul style="list-style-type: none">• Spielt gern Fußball, im Sommer täglich.• Ist im Sommer meist draußen mit anderen Kindern unterwegs, fährt gern Fahrrad und unternimmt Ausflüge mit Vater.• Spielt gerne mit nichtmedialen Spielsachen.	

C3: Familiär-/Elterliche Perspektive

C3.1	
<ul style="list-style-type: none">• Ungeeignete Inhalte sind schlecht für das Kind und verboten.• Medienkonsum wird als normal bewertet und ist bezüglich der geringen Beschäftigungsangebote im Nahraum vor allem im Winter eine funktionale Notwendigkeit.	
C3.2	
<ul style="list-style-type: none">• Eltern haben keinen Überblick, welche Inhalte und wie viel genau konsumiert werden.	
C3.3	
<ul style="list-style-type: none">• Medieninhalte werden nicht thematisiert.• Keine quantitative Begrenzung.• Wohl qualitative Begrenzung, durch „äußere Maßnahmen“ (Sperrungen) und Ansprache.	Aussagen über das spielen des ungeeigneten Spieles sind bei Kind und Eltern different (Kind meinte Eltern hätten es besorgt, Eltern erwähnen ihre strikte Ablehnung solcher Spiele).
C3.4	
<ul style="list-style-type: none">• Keine gefühlte Unsicherheit.	

C4: Konkrete Problemperspektive

C4.1	
<ul style="list-style-type: none">• Wenige Erfahrungsmöglichkeiten in der direkten Umwelt.• Fehlende elterliche Steuerung und Unterstützung.	
C4.2	
<ul style="list-style-type: none">• Medienkonsum als „Ersatzerfahrung“.	

C5: Unterstützungsmaßnahmen (mit allgemeinen Aussagen)

C5.1	
<ul style="list-style-type: none">• Reflektieren über ungeeignete Inhalte.	
C5.2	
<ul style="list-style-type: none">• Aufklärung der Eltern bezüglich Medienwirkung und Rolle.	

Allgemeiner, nicht kindspezifische Aussagen der Fachkräfte

C1: Medienalltag und Einstellungen

--

C2: Individuelle Bedeutung der Medien

--

C3: Familiär-/Elterliche Perspektive

--

C4: Konkrete Problemperspektive

C4.1	
<ul style="list-style-type: none">• Kinder können nicht mit Inhalten umgehen, darum ist das allein lassen im Medienkonsum problematisch.• Eltern schaffen es nicht Kind vor zu viel Konsum zu schützen.	
C4.2	
<ul style="list-style-type: none">• Dysfunktionaler Medienkonsum ist ein Teil einer psychosozialen Problematik.• Medien dürfen nicht überbewertet werden.• Medienkonsum zeigt zwischenmenschliche Defizite an.• Art und Quantität des Medienkonsums gibt Aufschluss über Beziehungsqualität zwischen Eltern und Kind.	

C5: Unterstützungsmaßnahmen (mit allgemeinen Aussagen)

C5.1	
<ul style="list-style-type: none">• Kinder brauchen ein echtes Gegenüber, welches um Problematik dysfunktionalen Medienkonsumes weiß.	
C5.2	
<ul style="list-style-type: none">• Inhalte müssen mit dem Kind reflektiert werden.• Strukturen bezüglich des Medienkonsumes müssen initiiert werden.• Eltern müssen in ihrer Präsenz und Beziehungsfähigkeit gestärkt werden.• Eltern müssen zur Medienwirkung aufgeklärt werden.	
C5.3	
<ul style="list-style-type: none">• Fachkräfte brauchen selbst Fortbildung zum Thema Medien, Inhalte und Wirkung.• Fachkräfte brauchen Erhebungsmittel zum Medienkonsum.	

A5 Generalisierung und Reduktion zur Hypothesenbildung

C1: Medienalltag und Einstellungen <ul style="list-style-type: none">- Medien sind voll in den Alltag der Kinder integriert.- Vor allem Bildschirmmedien spielen eine Rolle für Kinder in intensiven psychosozialen Maßnahmen.- Kinder kommen an indizierte Videospiele heran.- Gerade ungeeignete Medieninhalte erscheinen besonders attraktiv.- Das Kontinuum der durchschnittlichen Nutzungsdauer bei auffälligem Medienkonsum beginnt bei mehr als 2 Stunden täglich.
C2: Individuelle Bedeutung der Medien für das Kind <ul style="list-style-type: none">- Medien bieten real nicht existente Erfahrungsmöglichkeiten.- Medieninhalte sind spannender als subjektive Realität und bringen Unterhaltung.- Konsolenspiele beinhalten kontrollierbare Herausforderungen.- Trotzdem werden reale Betätigungsangebote, die nicht überfordern, meist gern angenommen.
C3: Familiär-/elterliche Perspektive <ul style="list-style-type: none">- Eltern wissen um das Problem indizierter Inhalte und lehnen diese ab.- Eltern betroffener Kinder haben den Konsum nicht unter Kontrolle.- Medienbezogene Wissensstand der Eltern ist sehr heterogen.- In betroffenen Familien werden Medieninhalte kaum thematisiert.- Medieninhalte werden meist reglementiert, aber nicht konsequent kontrolliert.

C4: Konkrete Problemperspektive

- Kinder mit entsprechenden Dispositionen können mannigfaltigen Medieninput nicht adäquat verarbeiten.
- Kinder können ungeeigneten Medieninput nicht adäquat verarbeiten.
- Medien fungieren als Substitut für fehlende oder nicht wahrgenommene reale Erfahrungs- und Beziehungsmöglichkeiten.
- Konsolenspiele ermöglichen eine egozentrierte Art der Selbstwerterhöhung
- Dysfunktionaler Medienkonsum kompensiert mangelnde Bedürfnisbefriedigung durch reale Erfahrungen in maladaptiver Art und Weise.
- Eltern sind allein nicht in der Lage ihr Kind vor zu viel oder ungeeigneten Medienkonsum zu schützen.
- Medienkonsum gibt Aufschluss über Funktionalität der Eltern – Kind Beziehung.
- Dysfunktionaler Konsum im Kindesalter zeigt ungenügende elterliche Präsenz und soziale Einbindung an.
- Dysfunktionaler Medienkonsum ist eine Teilproblematik einer komplexen psychosozialen Problemlage.

C5: Unterstützungsmaßnahmen

- Mit Kinder bezüglich der Medieninhalte reflektieren nötig.
- Psychosoziale Bedürfnisse müssen ausreichend befriedigt sein.
- Medienkompetenz des Kindes muss gestärkt werden.
- Aufklärung der Eltern bezüglich Medienwirkung auf Kinder.
- Elterliche Präsenz und Eltern – Kind Beziehung stärken.
- Haltgebende Strukturen und Regeln bezüglich Medien konsequent einführen.
- Fachkräfte benötigen Schulung zu medialen Themen um kompetent unterstützen zu können.
- Fachkräfte benötigen Instrument zur Messung des Medienverhaltens.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, Christopher Romanowski, an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, sie nicht für anderweitige Prüfungszwecke vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benützt sowie wörtliche und sinngemäße Zitate als solche kenntlich gemacht habe.

Ort, Datum, Unterschrift