



## proJugend 1/23: Gaming, Gambling, Challenges – Spaß oder Risiko?



Es ist oft eine Frage der eigenen Medienaffinität, ob die Mediennutzung junger Menschen als gefährdend oder bereichernd bewertet wird. Die WHO hat seit 2022 erstmalig auch Video- und Onlinespielsucht in ihrem Internationalen statistischen Klassifikationssystem der Krankheiten (ICD 11) aufgenommen und somit als Störung anerkannt.

Doch genaues Hinschauen ist angezeigt, bevor Medienvorlieben von Kindern und Jugendlichen als riskant oder pathologisch eingeschätzt werden. Wann ist die Grenze zwischen selbstbestimmtem und kompetentem Medienhandeln zu problematischem bzw. abhängigem Medienverhalten erreicht? Wie können Kinder und Jugendliche vor subtilen Glücksspiel-Angeboten besser geschützt werden? Welche pädagogischen Antworten gibt es auf (gefährliche) Mutproben?

Wir versuchen mit der ersten Ausgabe der *proJugend* 2023, die in komplett neuem und überarbeitetem Design erscheint, diesen Impulsfragen gerecht zu werden und Ihnen als Leser:innenschaft hoffentlich wertvolle Informationen hierzu an die Hand geben zu können.

**Felix Reer und Thorsten Quandt** legen in ihrem Beitrag dar, wie Mediensüchte derzeit definiert werden und welche Risikofaktoren für das Zustandekommen einer suchartigen Mediennutzung ausschlaggebend sind.

Die Gefahr, dass Jugendliche über das Computerspielen empfänglich für Glücksspiele werden können, ist ein Thema, das in dem Beitrag von **Mel-David Tersteegen** beleuchtet wird. Die Gamingbranche setzt gezielt Glücksspiel-Mechanismen ein und macht dabei nicht vor Kindern und Jugendlichen Halt. Schutz-Techniken helfen dagegen nur, wenn verlässliche Altersangaben installiert sind.

Eine Übereinkunft, die noch zu leicht umgangen werden kann, wie **Sonja Schwendner** und **Maria Monninger** von der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien darlegen.

Mutproben gibt es nicht erst seit Social Media. Doch die so genannten Challenges entwickeln hier eine Dynamik, die selbstschädigendes Verhalten befördern können.

**Johannes Gemkow** sieht vor allem die Medienerziehung von Eltern, pädagogischen Fachkräften und Institutionen als Schutzfaktor für einen kompetenten Umgang mit Spaß und Risiko an.

**Esther Christmann** gibt in Ihrem Beitrag Impulse für eine medienfreundliche Begleitung in der stationären Kinder- und Jugendhilfe.

Die Freude am Spiel und die Kreativität von Gaming als Bestandteil der Jugendkultur bietet eine Fülle an medienpädagogischen Möglichkeiten. **Björn Friedrich** und **Bastian Krupp** stellen Projektideen, Spiele und Tools für die Praxis vor.

**Die Zeitschrift *proJugend* 1/2023** ist zum Preis von 7,-- € (zzgl. Porto/Versand) unter der [Artikel-Nr. 22011](#) direkt zu beziehen bei:

**Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.**

Fasaneriestr. 17, 80636 München

Tel.: 089/121573-11, Fax: 089/121573-99

[info@aj-bayern.de](mailto:info@aj-bayern.de)

<https://bayern.jugendschutz.de/de/>