

Computerspiele – wer spielt was und wie lang?

Dass Computerspiele für Kinder und Erwachsene reizvoll sind, erklärt ihren Marktwert und die Tatsache, dass viele Menschen hiermit viel Zeit verbringen. Wer nun was und wie häufig spielt, ist nicht nur für Marktforscher von Interesse. Eine systematische Erhebung zum Computerspielverhalten von Kindern und Jugendlichen stellt Dr. Thomas Mößle vor. **Seite 14**

Gefährden Computerspiele den Schulerfolg?

Verbringen Kinder einen Großteil ihrer Zeit mit Computerspielen, bleibt wenig Zeit für Hausarbeiten und der Schulerfolg ist gefährdet. Aber ist es nur der Zeitfaktor? Können manche Kinder auch profitieren – sind manche Kinder besonders gefährdet? Welche Faktoren sind hierfür verantwortlich? Eigene Untersuchungsergebnisse und andere relevante Forschungsergebnisse werden von Dr. Thomas Mößle vorgestellt. **Seite 22**

Werden Jugendliche immer gewalttätiger?

Die U-Bahn-Schläger aus München beflügelten konservative Wahlkämpfer im Januar letzten Jahres und überhaupt würde die Jugend immer schlimmer – vermerkte Sokrates im antiken Athen. Immerhin gibt es Statistiken, und die zeigen es schwarz auf weiß: Jugendgewalt wird immer häufiger zur Anzeige gebracht. Nimmt nun die Gewalt durch Jugendliche tatsächlich zu? Wiederholte repräsentative Querschnittsuntersuchungen werden von Dirk Baier vorgestellt. **Seite 28**

Erhöhen Computerspiele Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen?

Manche vielleicht schon, werden diejenigen sagen, die Computerspiele für über 18-Jährige kennen. Aber wie lässt sich dies nachweisen? Welche Rolle spielen hierfür andere Faktoren? Eigene Untersuchungsergebnisse und andere relevante Forschungsergebnisse werden von Dr. Thomas Mößle und Matthias Kleimann vorgestellt. **Seite 33**

Machen Computerspiele süchtig?

Haben Computerspiele ein genuines Suchpotenzial – und wo liegt dies? Ist jeder Jugendliche, der viel Computer spielt, süchtig – wann muss an Suchtverhalten gedacht werden? Dass die Beantwortung dieser Fragen nicht einfach, aber möglich ist, veranschaulicht der Beitrag von Florian Rehbein und Moritz Borchers. **Seite 42**

Medienerziehung – bitte wie?

Im Bereich der Pädagogik wird mitunter der Pfad der empirischen Wissenschaft zugunsten von Glaubenssätzen verlassen. In der Tat: Randomisierte Studien gibt es zu solchen Fragestellungen kaum. Im Bereich der Medienerziehung gibt es hierzu zumindest einige relevante empirische Forschungsergebnisse. Kluge und fundierte Überlegungen hierzu finden Sie in dem Beitrag von Dr. Matthias Kleimann. **Seite 50**

Editorial

3

Aktuell


Praxiskolumne


6


Meldungen aus Wissenschaft und Politik


8


Fortbildung


Wer spielt was? Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen – Ergebnisse der KFN-Schülerbefragung 2005  **14**
Thomas Mößle

Gefährden Bildschirmmedien den Schulerfolg?  **22**
Thomas Mößle

Wird die Jugend immer gewalttätiger?  **28**
Dirk Baier

Machen Computerspiele gewaltbereit?  **33**
Thomas Mößle, Matthias Kleimann

Süchtig nach virtuellen Welten? Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit in der Jugend  **42**
Florian Rehbein, Moritz Borchers

Medienerziehung als Herausforderung zwischen Prävention und Dauerintervention  **50**
Matthias Kleimann

Süßes in der Kinderernährung **53**
Rita Hermann

Alternative Ernährungsformen im Kindesalter – Eine gute Alternative? **56**
Claudia Laupert-Deick

Sozialpädiatrie aktuell

Stationäre sozialpädiatrische Behandlung – Beitrag zur Qualitätssicherung in sozialpädiatrischen Kliniken **61**

Stationäre sozialpädiatrische Behandlung – Positionspapier **62**

Indikation zur stationären sozialpädiatrischen Behandlung **65**

Tagungsberichte **68**

Aktuelles Interview **71**

Leserbrief **73**

Buchbesprechung **73**

Termine **74**

Impressum **74**

© Titelbild: Schuppelius



Serie des Monats: Jetzt auch als kostenloser PDF-Download im Internet unter: www.kinderaerztliche-praxis.de.