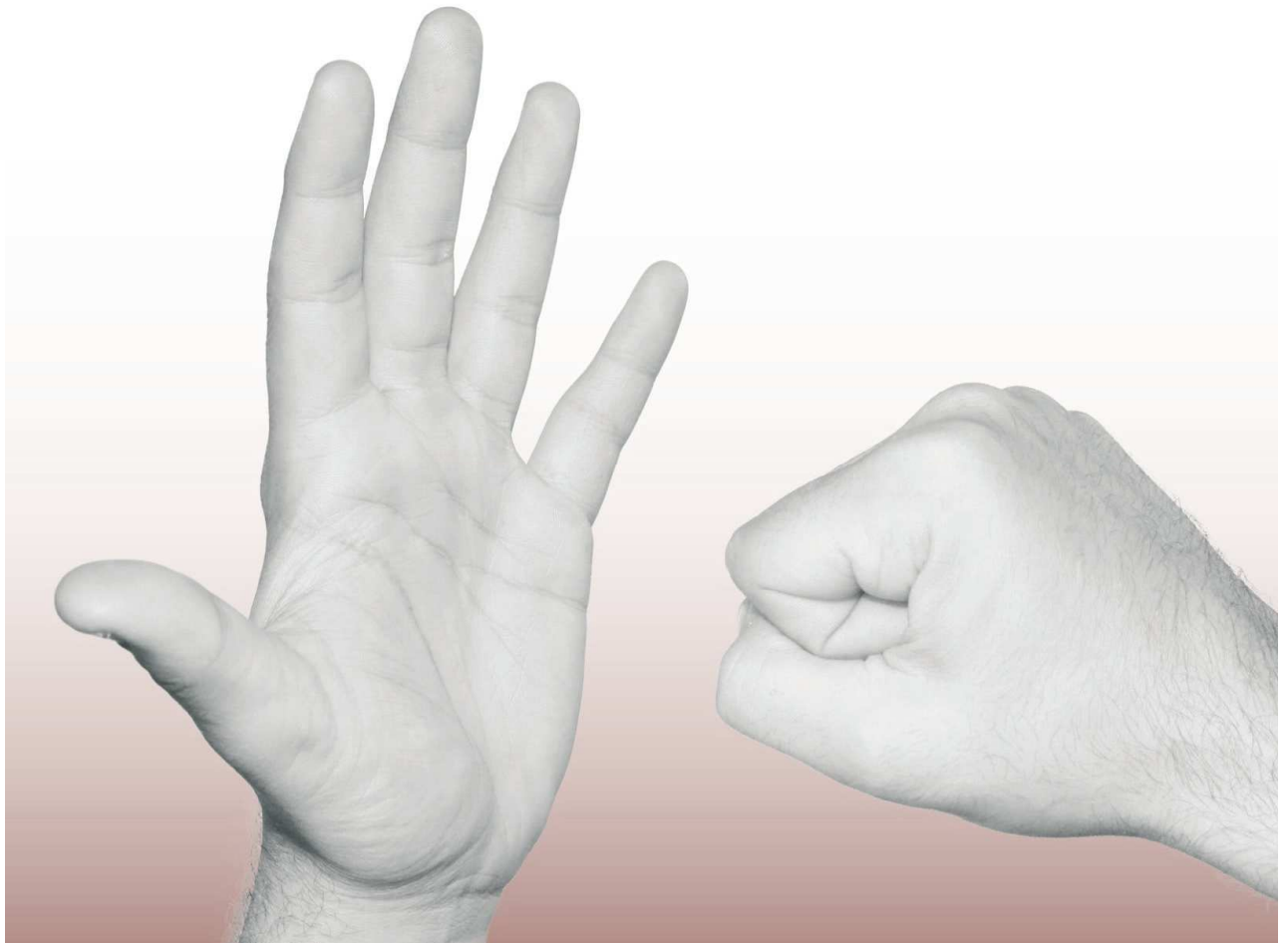




PFAD AKTUELL



Mediennutzung

<u>Liebe Leserin, lieber Leser</u>	3
<u>Fachbeiträge „Mediennutzung“</u>	
<i>Jungs für sich, Mädchen lieber gemeinsam</i>	4
<i>Das Smartphone - "Fernbedienung des Lebens"</i>	5
<i>Zwischen Faszination und Sucht</i>	8
<i>Exzessive Computerspiel als Entwicklungsrisiko</i>	
<u>Aktuelles</u>	
<i>Änderungen des Jugendschutzgesetzes in Kraft getreten</i>	18
<i>Corona-Schutzimpfung bei Kindern und Jugendlichen ab Vollendung des zwölften Lebensjahrs; Einwilligung des Kindes bzw. Jugendlichen und/oder des Vormunds</i>	24
<u>Aus der Arbeit des Landesverbandes</u>	
<i>Social Media - auch für den Landesverband Bayern?</i>	25
<i>Aus der Arbeit des Landesverbandes</i>	26
<u>Rechtliches</u>	
<i>PFAD FÜR KINDER Pflegeelternversicherungen</i>	23
<u>Statistik</u>	
<i>WhatsApp, Instagram & Co: Wie Jugendliche am liebsten kommunizieren</i>	27
<u>Forum für Gruppen</u>	28
<u>Buchtipps / Dokumentationstipp / Impressum</u>	31
<u>Publikation / Termine / Abo-Service</u>	32

Sie wollen den PFAD FÜR KINDER unterstützen?

Steuerabzugsfähige Spenden möglich unter

www.pfad-bayern.de/spenden-helfen oder über paypal: (siehe QR-Code)



Redaktionsschluss für die nächste Ausgabe 01 / 2022

- sie erscheint im März -

ist der **01. Februar 2022**



Beachten Sie bitte die Hinweise des PFAD FÜR KINDER LV Bayern auf den Seiten 23, 25 und 26

Ein weiteres Jahr mit dem Corona-Virus ist vergangen. Jedoch hat sich im Vergleich zum Jahr 2020 einiges verändert. Wir haben Impfstoffe und meiner Befürchtungen zum Trotz sind wenigstens die Schulen offen, soziale Kontakte für unsere Kinder sind möglich.

Einiges hat sich auch beim Landesverband getan. So fand noch der Umzug von Aichach nach Augsburg statt, hier mein Dank allen, die zum Gelingen beigetragen haben. Da war doch einiges zu beackern. Zum Beispiel abmelden dort, anmelden da, alte Akten entrümpeln, Möbel hauptsächlich über Spenden zu organisieren, die Küche aufbauen.

Unsere Mitgliederversammlung mit Neuwahlen und Genehmigung der Satzungsänderung konnte in Präsenz stattfinden. Auch konnte noch ein Seminar zur Mitgliedergewinnung in Augsburg in unseren neuen Geschäftsräumen stattfinden. Etliche Vorstandssitzungen, so - wie der Austausch mit dem Bundesverband fanden online statt. Zum Jahresabschluss rundete ein Termin mit dem Sozialreferat und dem Landesjugendamt unsere Aufgaben in dem Jahr ab. Mit dem Landesjugendamt haben wir auch gleich im Januar einen weiteren Termin, in dem eine Expertenkommission zum Thema „Schutzkonzepte in Pflegefamilien“ Grundlagen erarbeiten soll - hier die Frage an Euch: Was gehört Eurer Meinung in so ein Schutzkonzept. Schreibt uns Eure Ideen an info@pfad-bayern.de.

Ich möchte auch die Gelegenheit nutzen, mich bei dem gesamten Landesverbandsteam zu bedanken. Neben meinen zwei BGB-Kolleginnen gehören da insbesondere alle Beisitzer, sowie das Redaktionsteam und der Schlichtungsausschuss dazu. Aber auch die PFAD FÜR KINDER Stiftung will ich nicht vergessen, die uns immer wieder unterstützt.

Euch allen ein herzliches „Danke schön“, ohne Euer Engagement wäre dies alles nicht möglich!

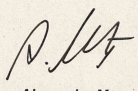
Nun noch zu unserem Thema der PFAD AKTUELL: Medien! Wer kennt nicht vor Weihnachten all die tollen Kinderfilme wie „Michel aus Lönneberga“, „Drei Nüsse für Aschenbrödel“, „Der kleine Lord“, um nur einige zu nennen, wo wie ich finde auch mal ein Auge zugedrückt werden darf, wenn es mal länger geht. Jedoch sollte der Einfluss der Medien sowohl positiv wie negativ nicht unterschätzt werden. Zu einer spannenden Lektüre lade ich euch hiermit ein.

Trotz der immer noch angespannten Situation wünsche ich Euch alles Gute für das Jahr 2022.

Zum Schluss noch viel Spaß und Erkenntnisse beim Lesen dieser Ausgabe! Ich möchte mich noch bei Euch für Eure Treue zum Orts- und Landesverband bedanken.

Mit freundlichen Grüßen

Ihr



Alexander Merz



Jungs für sich, Mädchen lieber gemeinsam

von Jana Windisch

HABEN JUNGEN BEI der Nutzung digitaler Medien andere Interessen als Mädchen? Auf den ersten und oberflächlichen Blick könnte man meinen: nein. Nach den Erfahrungen von Pflegemutter und Redaktionsmitglied JANA WINDISCH ist es egal, welchem Geschlecht sie angehören, sie fordern täglich ihre Medienzeit ein. Da sie und ihr Mann eine Pflegetochter und einen Pflege Sohn haben, hat sie etwas genauer hingeschaut und auch zugehört, wenn die Kinder ihnen von ihren digitalen Erlebnissen berichtet haben.

Es gibt tatsächlich Unterschiede. Unser 7-jähriger Pflegesohn zieht sich mit seinem Tablet in sein Zimmer zurück und beschäftigt sich häufig mit Spielen. Er braucht dazu niemanden, mit dem er sich online verabredet. Wer redet schon gern, wenn man in ein Spiel vertieft ist und in diese Welt eintauchen kann? Aufgrund seines Alters sind es noch harmlose Spiele, in denen nicht „rumgeballert“ wird. Darauf achten wir auch sehr stark, denn er kann sehr schlecht Fantasie und Wirklichkeit unterscheiden.

Der Junge spielt allein und taucht in die Onlinewelt ein.

Wenn er mit seinen Freunden draußen spielt, höre ich sehr häufig, dass er sich so verhält, wie in den Spielen, die er am Tag vorher vielleicht auf dem Tablet gespielt hat. Wenn er nicht spielt, dann schaut er sich gern Filme an. Gäbe es da nicht die Altersbeschränkungen, würde er die mit viel Action und Aufregung bevorzugen.

Unsere 11-jährige Pflegetochter hingegen ist da ganz anders. Sie bekommt häufig Anfragen von ihren Freundinnen, ob sie gemeinsam das Lieblingsspiel spielen können. Die Mädchen haben die Spieleplattform

„Roblox“ entdeckt. Hier können Kinder und Jugendliche selbst Spiele programmieren. Deshalb gibt es hier auch eine Menge verschiedene Spiele, die am liebsten zu zweit oder mehreren gespielt werden. Das derzeitige Lieblingsspiel der Mädchen auf dieser Plattform heißt „Adopt me“. Hier kann man sich zur Freundin auf das Tablet hinzuschalten bzw. teleportieren, wie sie das nennt und gemeinsam das Haus einrichten, sich stylen, seine Haustiere versorgen und vieles mehr. Es vergeht kaum ein Tag, an dem ich nicht gefragt werde: „Mama, kann ich mit meiner Freundin Roblox spielen?“ Und dann spielen sie am Tablet und schnattern gleichzeitig via Signal Gruppenvideochat am Handy. Wozu muss man sich noch verabreden? Geht doch auch so.

Für das Mädchen ist es wichtig, mit ihren Freundinnen zu spielen.

Wenn die Freundinnen keine Zeit haben, dann schaut sie sich gern irgendwelche Clips auf YouTube kids an. Sie kennt sämtliche YouTuber*innen mit Namen und natürlich auch den neuesten Klatsch und Tratsch. In Zukunft wird das wohl „TikTok“ und Co. sein. Sie zieht sich zwar auch in ihr Zimmer zurück, aber nicht, um in aller Ruhe irgendwelche Strategiespiele zu spielen, sondern um ihren Freundinnen distanziert nah zu sein. „Coronakonform“ eben.

Quelle:

Blickpunkt 2 Juni 2021 Seite 16 bis 17

Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Ralph Portugall, PFIFF gGmbH Hamburg

Das Smartphone - „Fernbedienung des Lebens“

von Christine Bulla und Elisabeth Langwieser

Die Auswirkungen der stets fortschreitenden Mediatisierung und Digitalisierung sind aus unserer Gesellschaft, bei Kindern, Jugendlichen und Familien, aber auch bei Fachkräften und Institutionen nicht mehr wegzudenken. Im vorliegenden Beitrag soll deshalb der Blickwinkel auf den Bereich der mobilen Internetnutzung gelenkt werden. Denn verändertes Kommunikationsverhalten und dadurch veränderte Nutzungsbedürfnisse – ausgelöst durch die Digitalisierung – haben Bereiche des Berufslebens und des Alltags (u. a. den Familienalltag) längst radikal verändert. Einen aktuellen Einblick in neueste Trends zur Medienausstattung, zur Mediennutzung und zum Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen sowie zum vielfältigen Medienangebot geben die regelmäßig erscheinenden Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs¹).

Medienausstattung und Nutzungsdauer von Kindern und Jugendlichen

Ein eigenes Smartphone besitzen 97 Prozent der Jugendlichen zwischen 13 und 19 Jahren (JIM Studie 2018, S. 8), bei den 6- bis 13-Jährigen sind es 51 Prozent (KIM Studie 2018, S. 11). Mit diesem sind sie in der Lage, jederzeit und fast überall online zu gehen, was 84 Prozent der Jugendliche auch täglich tun (JIM Studie 2018, S. 28). Eine Trennung von „online- und offline-Welten“ ist daher nicht mehr wirklich sinnvoll und auch gar nicht mehr möglich. Das zeigt sich auch im stetigen Anstieg der Nutzungsdauer. Waren es 2007 täglich im

Schnitt 106 Minuten, in denen die Jugendlichen online waren, so hat sich diese Zahl 2018 bereits verdoppelt: 214 Minuten sind die jugendlichen Mädchen und Jungen nun im Schnitt laut ihrer Selbsteinschätzung online (JIM Studie 2018, S.31). Das multifunktionale Smartphone fungiert dabei als ihr „Tor zur Welt“.

Mediennutzung und liebste Plattformen – Kluft zwischen Jung und Alt

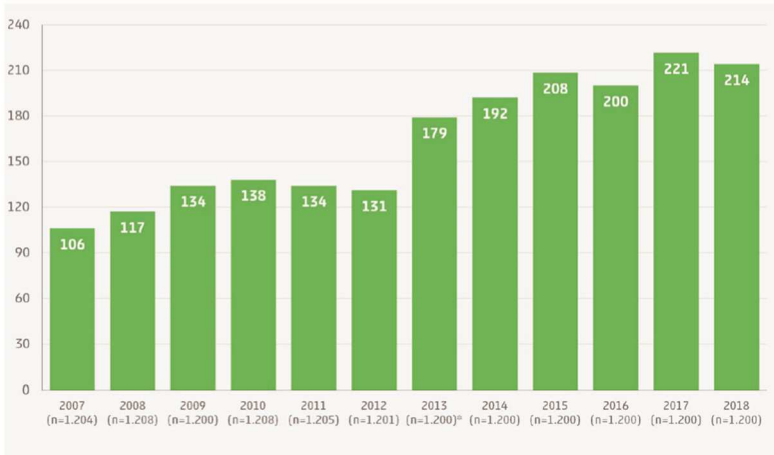
Die am häufigsten genutzten Social-Media-Plattformen der Jugendlichen sind YouTube, WhatsApp, Instagram und Snapchat (JIM Studie 2018, S. 36). Facebook ist zwar

¹Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest erhebt seit 1998 unabhängige Basisdaten zum Medienumgang von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Die Studien des mpfs dienen als Diskussions- und Arbeitsgrundlage für Medienpädagogik, Politik und Bildungseinrichtungen – für alle, die mit Kindern und Jugendlichen zusammenleben und arbeiten.

Der mpfs ist ein Kooperationsprojekt der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg und der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz in Zusammenarbeit mit dem Südwestrundfunk.

Die Studienreihen JIM (Jugend, Information, Medien), KIM (Kindheit, Internet, Medien), miniKIM (Kleinkinder und Medien) und FIM (Familie, Interaktion, Medien) werden vom mpfs in Zusammenarbeit mit dem Südwestrundfunk durchgeführt. Für die jeweiligen Studien werden zu den jeweiligen Altersgruppen Haupterzieher von Kleinkindern, Kinder, Jugendliche und Familien zu ihrem Mediennutzungsverhalten, zu Medienkompetenz und Jugendschutz befragt. Die Studiendokumentationen sind unter www.mpfs.de kostenlos abrufbar.

Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2007-2018
- täglich/mehrmals pro Woche -

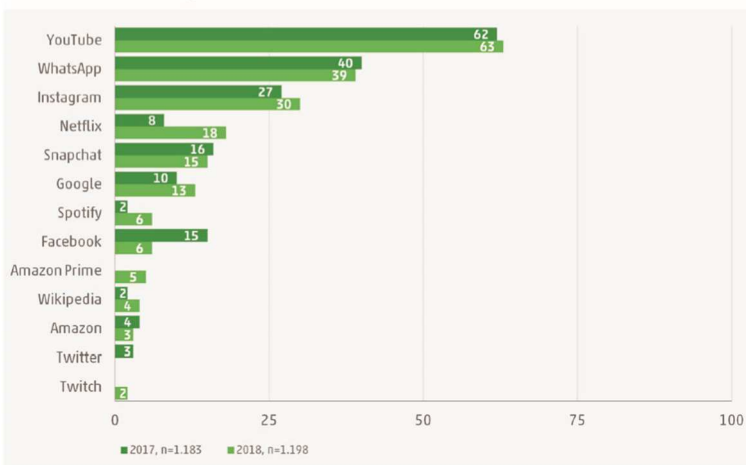


Quelle: JIM 2007 - JIM 2018, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung, Basis: alle Befragten, www.mpfs.de

Quelle: JIM Studie 2018, S. 31

im bundesdeutschen Durchschnitt noch immer extrem wichtig und führt die Statistiken mit an (vgl. ARD / ZDF-Onlinestudien 2018, BITKOM 2018), allerdings spielt es – zumindest bei den jüngeren Jugendlichen – nur noch eine untergeordnete Rolle (vgl. JIM Studie, S. 35). Ein Grund hierfür wird sicherlich sein, dass Jugendliche nicht auf denselben Plattformen wie ihre Eltern, Lehrerinnen und Lehrer oder sonstigen Erwachsene ihre Freizeit verbringen möchten und ihre Interessen teilen wollen. Sie suchen sich deshalb ihre eigenen Netzwerke, auf denen sie unter sich sind.

Liebste Internetangebote 2018
- bis zu drei Nennungen -



Quelle: JIM 2017, JIM 2018, Angaben in Prozent, Nennung ab 2 Prozent (Gesamt), Basis: Internetnutzer

Quelle: JIM Studie 2018, S. 35

Einsatzfelder der sozialen Medien

Zu den liebsten Medienbeschäftigungen in der Freizeit zählt bei den Jugendlichen das Surfen im Internet, die Nutzung des Smartphones generell, Musik hören und Online-Videos schauen. Der Bereich der Kommunikation macht das größte Feld der Nutzung aus, gefolgt von Unterhaltung, Spielen und der Suche nach Informationen (JIM Studie 2018, S. 33), wobei der Schwerpunkt bei den Mädchen im Bereich der Kommunikation (41 Prozent) und bei den Jungen im Bereich der Spiele (33 Prozent) liegt.

Im Detail sind die einzelnen Einsatzfelder die Orientierung an anderen (Freunde und Stars) und die Möglichkeit, sich auf den Plattformen selbst zur Geltung zu bringen, ebenso wie die Möglichkeit der Beziehungspflege mit Freunden und Bekannten. Dazu kommen der enorm breit gefächerte Unterhaltungswert durch Musik, Videos und Bilder und die Informationsrecherche für die Schule und den Beruf. Laut BITKOM 2018 ist jede fünfte Userin bzw. User mittlerweile in den sozialen Netzwerken auf Jobsuche und ein Drittel informiert sich dort über Unternehmen und Marken.

Kontakte pflegen, Beschwerden schreiben, News verfolgen: Einsatzfelder sozialer Medien

Wofür nutzen Sie die sozialen Netzwerke im Internet?



Basis: Social-Media-Nutzer (n=1.011) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research

Wachsende Nachfrage nach mobilen Bewerbungsprozessen

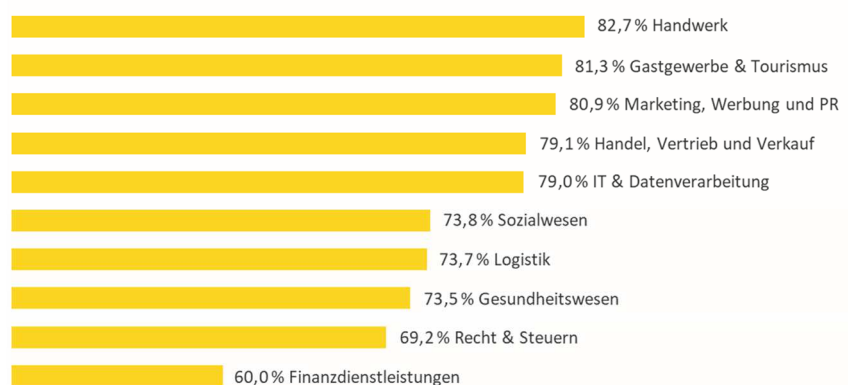
Fehlende Fachkräfte bei Trägern und Einrichtungen der Sozialen Arbeit haben bereits in weiten Bereichen der Kinder- und Jugendhilfe eine prekäre Personalsituation verursacht. Es herrscht deutschlandweiter Fachkräftemangel. Eine von vielen Ursachen hierfür liegt vermutlich in den aktuell noch überwiegend vorherrschenden traditionellen Bewerbungsprozessen sozialer Einrichtungen. Durch herkömmliche Ausschreibungsverfahren wird ein Teil der potentiellen Bewerberinnen und Bewerber erst gar nicht erreicht, da zeitgemäße Formen der mobilen Jobbausschreibung, wie digitale Bewerbungsmöglichkeiten, sowie eine positive Darstellung einer Einrichtung (z. B. Sichtbarkeit in den sozialen Medien) nicht angeboten werden.

Doch Fachkräfte mit Berufsausbildung auf Arbeitsplatzsuche recherchieren und bewerben sich vermehrt mobil. 76 Prozent nutzen das Smartphone bereits heute als bevorzugtes Endgerät für die Job- und Informationssuche des zukünftigen Arbeitgebers (Mobile Recruiting Studie 2017, S. 7). Und auch der Wunsch, sich direkt mit

Fachkräfte und Unternehmen müssen sich mit der Digitalisierung auseinandersetzen!

Deshalb sind besonders die Fachkräfte in den unterschiedlichsten Arbeitsfeldern der Kinder- und Jugendhilfe, Kinderbetreuung, HzE, Erziehungsberatung, Familienbildung und Familienhilfe gefordert, sich mit den stetig fortschreitenden Weiterentwicklungen der Mediatisierung und Digitalisierung auseinanderzusetzen.

Anteil der Kandidaten, die ein Smartphone zur Jobsuche verwenden



Quelle: Mobile Recruiting Studie 2017, S. 12

Zudem müssen die Institutionen ihre Bewerbungsprozesse den Bedürfnissen der jungen Zielgruppe von Bewerberinnen und Bewerbern anpassen, um dem Fachkräftemangel entgegenzuwirken.

Fortsetzung auf Seite 17

Zwischen Faszination und Sucht

Exzessives Computerspiel als Entwicklungsrisiko

von Rita Berger

Der Einzug neuer Medien in den Alltag von Familien mit Kindern und Jugendlichen führte schon in der Vergangenheit zu kontrovers geführten Diskussionen. Erzieher und Eltern beschäftigten und beschäftigen sich mit der Frage, wie der Nachwuchs vor den negativen Auswirkungen geschützt werden kann. So machte man sich im 18. Jahrhundert über die zunehmende „Lesesucht“ von Frauen und Kindern Sorgen. Lesen galt als schädlich und Jugendkriminalität wurde auf das Lesen von Büchern zurückgeführt. Man fürchtete, dass Kinder durch falschen Lesestoff zu falschem Wissen kämen und durch das Lesen körperlichen Schaden nähmen. Bei den Frauen befürchtete man, dass sie über dem lustvollen Lesen von Romanen ihre Pflichten als Hausfrau, Mutter und Gattin vernachlässigen wurden. Diese Sorge, man mag es kaum glauben, hielt bis in die 50er Jahre an (Köhler, 2008, S. 31 ff.). Damals wie heute hatte man Sorge, dass Kinder mit den Darbietungen der neuen Medien in ihren emotionalen und kognitiven Fähigkeiten überfordert sind und infolgedessen abweichendes Verhalten zeigen. Heute bestimmt der richtige Umgang mit Computern die medienpädagogische Debatte und dies sicherlich zu Recht. Der Einzug von Computern und Internet in nahezu alle Haushalte macht es notwendig, sich zu fragen, welche Auswirkungen häufige Computernutzung auf kindliche Entwicklung haben kann, welche Risikofaktoren im weiteren Verlauf zu süchtigem Verhalten führen können und welche Möglichkeiten Eltern und Erzieher haben, Kinder zu einem ver-

antwortungsvollen Umgang mit den neuen Medien zu erziehen.

Faszination Computerspiel

Dass Computer und Internet eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche ausüben, ist selbstverständlich, da diese neuen Medien im Alltag der Erwachsenen mittlerweile eine wichtige Rolle spielen. Der nachfolgende Artikel beschäftigt sich mit dem vergleichsweisen neuen Erscheinungsbild der Computerspielsucht. Um zu verstehen, weshalb häufiges Computerspielen von Kindern und Jugendlichen zu einem Entwicklungsrisiko werden kann, soll zunächst erörtert werden, welche Bedeutung das herkömmliche Spiel für die Entwicklung der Kinder hat.

In einem zweiten Schritt wird auf die Besonderheit des Spielens am Computer und süchtiges Computerspielen eingegangen. Abschließend werden Anregungen zum Umgang mit dem „computerspielenden“ Kind gegeben, ohne dabei einen Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben.

Warum spielen Kinder ?

- Das Spiel ist eine Form der kindlichen Auseinandersetzung mit den Anforderungen der Gesellschaft. Im Spiel mit Gleichaltrigen wird etwas gelernt über Rollenerwartungen und Handlungsabläufe zukünftiger Lebensaufgaben (z.B. Einkaufen gehen, Schule spielen). Da Kindern und Jugendlichen nur

begrenzte Fähigkeiten zur Bewältigung von Aufgaben zur Verfügung stehen, ist das Spiel eine Technik, mit der in einem geschützten Rahmen wichtige Verhaltensweisen eingeübt werden können. Erste Perspektivenübernahme ist typisch für die Rollenspiele von Kindern und ermöglicht es später, Empathiefähigkeit zu entwickeln.

- Zudem bieten Spiele dem Kind die Möglichkeit, den Erwachsenen im Hinblick auf Kraft, Geschicklichkeit und Arbeit nachzueifern. Da das Spiel aber trotzdem in der Realität stattfindet, erfährt das Kind gleichzeitig, dass es Begrenzungen und Reglementierung durch Spielpartner oder der Umwelt gibt.
- In Spielen spiegeln sich viele Hauptmerkmale einer Kultur wider. Spiele sind ein wesentlicher Bestandteil der Entwicklung, in ihnen zeigt sich das Regelwerk, das innerhalb der jeweiligen Gesellschaft Gültigkeit hat. Das Kind lernt im Spiel auch, dass Regeln ausgehandelt werden können und erfährt somit, dass es Einfluss haben kann auf festgelegte Gebote und Verbote (vgl. Thalemann/Thalemann, 2010, S. 123 ff.)
- Im Spiel hat das Kind die Möglichkeit, Zwänge der Wirklichkeit zu vergessen und auch tabuisierte Impulse und Regungen zu leben. Das kindliche Spiel gehorcht in weiten Teilen dem „Lustprinzip“. Es bietet die Möglichkeit, auf symbolhaftem Weg schwierige Situationen der Realität nachzustellen. Im Spiel ist es möglich, Distanz zum eigentlichen Problem zu halten und sich trotzdem damit auseinanderzusetzen. Es ist spielerisch möglich, sich mit Ängsten zu beschäftigen und Gefahren zu bestehen, die es im Leben in dieser Form vielleicht so gar nicht gibt (vgl. Köhler, S. 111 ff.).
- Kinder spielen, weil es die beste Art und Weise ist, die sich entwickelnden

Sinne zu schulen und die unterschiedlichen Wahrnehmungen der Sinneskanäle zu integrieren. Die Integration der verschiedenen Sinneswahrnehmungen ist eine Voraussetzung für eine gesunde kindliche Entwicklung (vgl. Pflegeelternrundbrief 1/2012).

- Lernen ohne Spiel wäre nur ein unflexibles Einüben von Fertigkeiten. Um wichtige Sozialisationsaufgaben zu bewältigen, scheint das kindliche Spiel der „Königsweg“ zu sein, da das Kind Grenzen erfahren kann. Dabei kann es innerhalb der jeweils eigenen emotionalen und kognitiven Fähigkeiten das Spiel selbst gestalten (vgl. Thalemann/Thalemann 2010, 123 ff.).

Besonderheiten des Computerspieles

Das Spiel am Computer weist einige Unterschiede zum herkömmlichen Spiel auf und birgt aus dieser Unterschiedlichkeit heraus Risiken. Bedeutsam scheinen mir die Unterschiede hinsichtlich Kontrollierbarkeit des Spielgeschehens, die Aufhebung von Raum und Zeit und die sehr einseitige Auslastung der Sinneskanäle, was vermutlich Auswirkungen auf das sich entwickelnde Gehirn hat. Elektronische Spiele bringen es mit sich, dass viele Schranken, die die Umwelt dem herkömmlichen Spiel auferlegt, umgangen werden können. Bildschirmspiele ermöglichen es Kindern und Jugendlichen in einem anderen Maße, Grenzen des eigenen Handelns und der Umwelt zu verlassen und in virtuellen Weiten dem Bedürfnis nach Autonomie und Anerkennung nachzukommen (Thalemann/Thalemann, 2010, 123 ff.). Beim Umgang mit dem Computer herrscht eine sehr einseitige Form des sozialen Austausches vor, der Spieler sitzt meist allein vor dem Bildschirm. Die sinnlichen und körperlichen Erfahrungen beschränken sich vor allem auf den Bereich der visumotorischen Sinneskanäle. Die Aufzählung der folgenden

Besonderheiten soll nicht als Plädoyer für einen „Umgangsverzicht“ mit Computern durch Kinder und Jugendliche verstanden werden. Der nachfolgende Artikel soll dazu beigetragen, Eltern eine bewusste Entscheidung über die Art und Weise der Computernutzung ihrer Kinder zu ermöglichen.

Kontrollierbarkeit und Selbstwirksamkeit

Computerspiele bringen für den Spieler ein hohes Maß an Kontrollierbarkeit, darin besteht ein Teil des psychologischen Gewinns. Computerspiele stehen, sofern die technischen Voraussetzungen vorhanden sind, jederzeit zur Verfügung und sind somit eine naheliegende Lösung, Langeweile ohne Anstrengung, aufzulösen. Die Auswahl des Spiels und meist auch der Schwierigkeitsgrad können ohne sozialen Aushandlungsprozess ausgesucht werden. Damit kann der Spieler einerseits bestimmen, ob und wie sehr er sich anstrengen möchte, außerdem erspart er sich mögliche Zurückweisungen, wie sie in der Realität manchmal vorkommen.

Computerspiele sind in der Regel so programmiert, dass auf eine erfolgte „Eingabe“, eine sofortige Rückmeldung zu erwarten ist. Auf eine erfolgreich gelöste Aufgabe ist mit einer Belohnung (beispielsweise das Erreichen des nächsten Scores) zu rechnen. Das Bedürfnis nach Lustgewinn und Unlustvermeidung kann bei Computerspielen besser kontrolliert werden als im herkömmlichen Spiel. Belohnungsaufschub und das Zurückstehen des Bedürfnisses nach Anerkennung kann auf diese Art und Weise nur eingeschränkt erworben werden, da derartig prompte Reaktionen auf gezeigtes Verhalten im realen Leben nicht zu erwarten sind (vgl. Wölfling, 2009, S. 291 ff. und Bergmann, Huther, 2006, S. 47 ff.).

Der Computer reagiert entsprechend der Eingabe des Nutzers. Die Auswirkungen des

eigenen Handelns sind durch dieses schnelle Reagieren eindeutig und sofort zu identifizieren. In sozialen Interaktionen ist dies eher selten, da sie in der Regel nicht vom einzelnen Individuum allein abhängen. Schnelle Rückmeldungen führen zu einem hohen Grad an Selbstwirksamkeiten, die in dieser Form in den herkömmlichen sozialen Beziehungen nicht gegeben sind und zu falschen Erwartungen in der Realität führen können.

Aufhebung von Raum und Zeit

Aufhebung von Raum und Zeit ist zunächst etwas, was jedem kindlichen Spiel immanent sein kann. Mit dem selbstgebauten Lego-Raumschiff können entfernte Galaxien bereist werden. Das Kinderzimmer kann in ein Schloss, einen Kaufladen oder in eine Eisbärenhöhle verwandelt werden. Im Computerspiel und im Internet ist aber vieles anders. Das Hineinbegeben, das Vergessen der Realität ist fast schon Pflicht bei der Aufnahme von Bildschirmspielen, zumindest um sie gut zu bewältigen. Computer und Internet sind symbolische und virtuelle Räume. Allerdings verschwindet aufgrund der immer realistischer werdenden Bilder der symbolhafte Charakter. Im Computerspiel werden Räume betreten, sie werden nicht durch die eigene Fantasie im Spiel geschaffen. Spielräume, die durch die eigene Fantasie geschaffen wurden, reichen genauso weit, wie sie der Handlungsfähigkeit und der Vorstellungskraft des Kindes entsprechen.

Die aktive Beteiligung und die Möglichkeit des Eingreifens in Handlungsabläufe über Maus und Joystick führen dazu, dass die Grenzen zwischen Realität und Fiktion noch mehr verschwimmen, als dies beim Fernsehen der Fall ist. Je jünger die computerspielenden Kinder, umso mehr ist von einer derartigen Verwischung der Trennlinie zwischen Spiel und Wirklichkeit auszugehen.

Die virtuellen Weiten von Computer und Internet bringen es mit sich, dass Zeit und

Raum keine stabilen Komponenten mehr sind. Sie können ohne Probleme überwunden werden. Ausflüge in vergangene Zeiten oder in die Zukunft in wenigen Sekunden sind jederzeit möglich. Körperliche Beschränkungen werden in einer Art und Weise aufgehoben, wie herkömmliches Spiel dies nicht möglich machen konnte. Bilder können so verändert werden, bis das Gegenteil von dem ausgedrückt wird, von dem was ursprünglich damit erreicht werden sollte. Geht man davon aus, dass das sich entwickelnde Gehirn bemüht ist, Struktur in die vielfältigen Reize der Umwelt zu bringen, sind Bedenken, die eine Überforderung der emotionalen und kognitiven Fähigkeiten des Kindes befürchten, nachvollziehbar (vgl. Bergmann, Huther, 2006, S. 51 ff.).

Reduktion auf wenige Sinneskanäle

Computer und Computerspiele bieten vor allem Reize visueller und visumotorischer Art. Alle anderen Sinneskanäle und körperlichen Wahrnehmungen werden wenig oder kaum eingesetzt. Die gesamte Wahrnehmung wird fast ausschließlich durch eindrucksvolle Bilder gefüttert. Die Körperempfindungen bleiben weitgehend zurück. Dominiert wird der Umgang vom Gesichtssinn. Dem Sehsinn wird bei längerem Spiel am Monitor eine immens hohe Konzentrationsleistung abverlangt. Intensives Spiel verlangt eine hohe Aufmerksamkeit für das, was über das Auge wahrgenommen wird. Visumotorisch ist eine blitzschnelle Steuerung der Hand über die Maus oder die Spielkonsole notwendig. Der hochkonzentrierte Spieler erreicht eine Art Überkonzentration, in dem körperliche Wahrnehmungen nicht wahrgenommen werden. Beim Computerspiel entsteht eine Anpassung auf rein visueller Ebene. Die Folge ist, dass Vielspieler häufig über eine gut entwickelte Auge-Hand-Koordination verfügen, wohingegen andere Sinnesempfindungen nur eingeschränkt ver-

arbeitet werden können.

Die immer realistischer wirkenden Bilder lassen vergessen, dass die Welt begriffen werden muss, z.B. dass die Dinge kantig oder glatt, heiß oder kalt, schwer oder leicht sind. Aus körperlicher Erfahrung, wie sie im realen Spiel stattfindet, entsteht das eigene Gefühl für den Körper und daraus eine Erfahrung über sich selbst. Sinneserfahrungen, vor allem von Kindern, sind immer verbunden mit Selbsterfahrung (vgl. Pflegeelternrundbrief I/2012). Aus der Erfahrung des Sinnlichen und des Körperlichen ergibt sich ein Bewusstsein von sich selbst und der Welt. Diese Basis wird im virtuellen Raum verlassen. (vgl. Bergmann/Huther 2006, S. 77 ff. und Schmitt, 2011, S. 94 ff.).

Neurobiologische Aspekte des Computerspiels

Nach Huther funktioniert das menschliche Gehirn ähnlich wie ein neu eröffnetes Kaufhaus. Anfangs gibt es ein großes Spektrum an Waren. Das später vertriebene Warensortiment hängt davon ab, was tatsächlich gekauft wurde. Ähnlich ist es mit dem menschlichen Gehirn. In den Arealen, die häufig aktiviert werden, finden Verknüpfungen statt, während die nicht benutzten brach liegen. Bedenklicher als das, was im Spiel trainiert wird, ist demzufolge das, was weniger aktiviert wird. Da, wie oben bereits erwähnt, fast ausschließlich über das Sehen aufgenommene Reize verarbeitet werden, kommt es zu weniger Verknüpfungen mit den Gehirnarealen, die für die Verarbeitung anderer Sinneskanäle zuständig sind. (vgl. Bergmann, Huther S. 70 ff.).

Ein zweiter neurobiologischer Aspekt ist die Art und Weise der Aktivierung der für Belohnung zuständigen Gehirnareale. Wenn ein Kind sich auf die Suche macht und etwas findet, freut es sich, genauso wie wir Erwachsenen. Solange das Kind auf der Suche ist, herrscht in seinem Gehirn eine gewisse Unruhe. Diese Spannung wird durch

das Erfolgserlebnis aufgelöst. In diesem Augenblick, in dem aus der Unordnung Ordnung, aus der Unruhe Ruhe wird, entsteht ein Gefühl der Zufriedenheit. Das Belohnungszentrum im Zwischenhirn wird aktiviert und Botenstoffe werden ausgeschüttet, die zu neuronalen Bahnungen im Gehirn führen (vgl. Bergmann, Huther, 2006, S. 70 ff.).

Computerspiele sind häufig so aufgebaut, dass es vergleichsweise häufig zu „Belohnungen“ kommt. Die Ereignisfrequenz ist vergleichsweise hoch, weil in recht kurzen Abständen beispielsweise 10 Monster gefangen werden müssen. Bei jedem Fang eines Monster wird das Belohnungssystem aktiviert und die neuronalen Bahnungen finden ihren Weg (vgl. Schmitt, 2011, S. 71). Wenn Kinder und Jugendliche mehrere Stunden vor ihrem Computer verbringen, verändern sich nicht nur ihre Wahrnehmungsempfindungen und ihr Raum-Zeit-Empfinden, es verändert sich auch ihr Gehirn.

Was ist Computersucht?

Studien weisen darauf hin, dass von den aktiven Computerspielern ungefähr 10 Prozent süchtiges Verhalten zeigen (vgl. Grüsser, 2009, S. 113). Das heißt nichts anderes, als dass jeder Zehnte, der als Freizeitaktivität Computerspiel benennt, dies in einem Ausmaß tut, dass es von Fachleuten als krank eingeordnet wird.

Da es sich um ein vergleichsweise neues Erscheinungsbild handelt, gibt es im ICD 10, dem internationalen Klassifikationssystem für psychische Störungen, noch kein eigenständig beschriebenes Krankheitsbild. Ähnlich wie bei den substanzbezogenen Suchten (z.B. die Abhängigkeit von Alkohol) wird auch bei der Computersucht davon ausgegangen, dass durch exzessives Computerspiel wichtige Entwicklungsaufgaben nicht vollzogen werden können. Die jungen Menschen haben Schwierigkeiten, sich vom Elternhaus abzulösen

oder sie schaffen die schulischen und beruflichen Aufgaben nicht.

Folgende Kriterien werden von Fachleuten aufgeführt, wenn versucht wird, exzessives Computerspiel als Sucht einzuordnen.

- Es besteht ein unwiderstehliches Verlangen, Computer zu spielen. Es kommt zu einer ständigen gedanklichen Beschäftigung mit dem Internet. Kann gerade nicht gespielt werden, wird an vorherige Online-Aktivitäten gedacht oder zukünftige Computerspielhandlungen werden vorweggenommen, um die Zeit bis zum nächsten Spiel zu überbrücken.
- Es kommt zu einer verminderten Kontrollfähigkeit bezüglich Beginns, Beendigung und Dauer des Computerspiels. Eine Ausdehnung der im Internet verbrachten Zeiten, um noch eine Befriedigung zu erlangen, ist die Folge. Versuche, den Computerkonsum zu regulieren, sind erfolglos.
- Es kommt zu Entzugserscheinungen in Form von Nervosität, Unruhe und Schlafstörungen bei verhinderter Computerspielnutzung. Vor allem bei Verboten kann es zu Gereiztheit und Aggressivität kommen.
- Es kommt zu einer Steigerung der Häufigkeit oder der Intensität und Dauer des Computerspielens (Toleranzentwicklung).
- Eine fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen und Interessen ist festzustellen, so werden z.B. Hobbies, die früher gerne ausgeübt wurden, vernachlässigt.
- Das exzessive Computerspielen wird trotz eindeutiger schädlicher Folgen fortgesetzt, z. B.: Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule (vgl. Grüsser, 2009, S. 117).

Wenn Kinder und Jugendliche betroffen sind, ist der Leidensdruck der Eltern oder anderer wichtiger Bezugspersonen häufig

höher als beim Jugendlichen selbst. Das Ausmaß der Abhängigkeit wird häufig erst dann deutlich, wenn das Computerspiel untersagt wird oder Schritte in die Selbstständigkeit erfolgen sollen.

Welche Kinder und Jugendlichen sind gefährdet?

Aufgrund der vergleichsweisen neuen Erscheinungsform des pathologischen Computerspiels steckt die Forschung zu diesem Thema noch in den Anfängen. Trotzdem lassen sich Kriterien beschreiben, die das Risiko für exzessives Computerspielen erhöhen.

Männliche Kinder und Jugendliche sind mehr gefährdet als Mädchen.

Für alle jene, die mit Kindern und Jugendlichen zu tun haben, überrascht die Tatsache sicherlich nicht, dass männliche Kinder und Jugendliche von Computerspielen mehr angezogen werden als Mädchen. Befragt man junge Menschen nach ihrem Medienverhalten zeigt sich schnell, dass Mädchen die neuen Medien vor allem zur Kommunikation nutzen. Sie verständigen sich gerne über SMS und unterhalten sich mit Freunden über Facebook. Computerspiele hingegen ziehen Jungen an. Diese scheinen vor allem das eher jungentypische Bedürfnis nach Wettstreit zu befriedigen (Schmitt S.). So gibt ein Großteil der Jungs, neben dem Wettbewerbscharakter, Langeweile als Grund für das häufige Computerspielen an. Für Jungs ist das Spielen am Computer Urlaub vom Alltag, eine gute Möglichkeit, sich vom Stress zu erholen (vgl. Grüsser, 2009, S. 112 ff.).

Pubertät als sensible Lebensphase

In der entwicklungspsychologischen For-

schung konnte festgestellt werden, dass Suchtverhalten häufig in der frühen Adoleszenz beginnt. Eine Reihe an Entwicklungsaufgaben müssen in dieser Zeit bewältigt werden. Die Heranwachsenden wollen einen Platz in der Peergroup finden, die Ablösung vom Elternhaus beginnt und schulische und berufliche Weichen werden gestellt. Die Pubertät steht ganz im Zeichen der Identitätsfindung. Jugendliche müssen auf eine neue Art lernen, Beziehungen und Freundschaften aufzubauen und zu unterhalten und das eigene Leben kreativ und zufrieden zu gestalten. In Situationen, in denen sie dem Leistungsdruck nicht standhalten können, ist das Computerspiel im Sinne eines Rückgriffs in die kindliche Fantasiewelt besonders verführerisch (Beranek, Cramer-Düncher, Baier, 2009, S. 68 ff.).

Untersuchungen haben gezeigt, dass jene Jugendliche in Belastungssituationen eher aufs Computerspielen zurückgreifen, die schon als Kinder viel Zeit vor dem Computer verbrachten (vgl. Grüsser, 2009, S. 112 ff.).

Im neurobiologischen Verständnis greifen sie auf neuronale Bahnungen zurück, die bereits früher gelegt wurden und die im Gehirn die Erinnerung zurückgelassen haben, dass Computerspielen mit einem Gefühl des Wohlbefindens verbunden ist. Vermutlich haben sie hier schon erfahren, dass Computerspielen aufgrund der sehr prompten Belohnungsstruktur schnell zu positiven Gefühlen führt.

Jugendliche, die nach den Gründen für ihr exzessives Computerspiel befragt wurden, gaben an, dass sie aufgrund mangelnder Gleichaltrigenkontakte besonders gerne auf Computerspiele zurückgreifen und so versuchen, Langeweile zu vertreiben. Es müssen also nicht nur die von Ausgrenzung bedrohten Jugendliche sein, die Gefahr laufen, von Computerspielen abhängig zu werden, sondern es scheint so, dass

Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen mittlerweile so organisiert sind, dass ein einfaches Treffen mit Gleichaltrigen nicht mehr ohne weiteres möglich ist, da der Freund in der Nachbarschaft keine Selbstverständlichkeit mehr ist (Thalemann, Thalemann, 2010, S. 135 ff.).

Copyingstrategien

Untersuchungen an jugendlichen Spielern mit süchtigem Spielverhalten zeigen, dass Jugendliche, die hinsichtlich ihres Computerspiels als problematisch eingestuft wurden, vergleichsweise geringere Fähigkeiten haben, negative Gefühlslagen auszudrücken und zu bewältigen als ihre Altersgenossen. Sie neigen verstärkt dazu, Computerspielen als Reaktion auf Ärger und Frustrationserlebnisse einzusetzen. Diese Jugendlichen haben gelernt, dass das Spiel am Bildschirm hilfreich ist, um negative Gefühle zu vermindern und Stress zu reduzieren. Jugendliche mit süchtigem Spielverhalten tendieren weniger dazu, Probleme mit Freunden oder Eltern zu besprechen. Sie versuchen, das Problem zu verdrängen oder sich abzulenken. Aktivitäten am Computer sind dazu besonders gut geeignet (vgl. Grüsser 2009), Copingstrategien, die auf Medienkonsum basieren, führen zwar kurzfristig zu emotionaler Entlastung, verhindern aber die grundlegende Erfahrung, dass Stress im zwischenmenschlichen Kontakt bewältigt werden kann (Wölfling, 2009, S. 297 ff.).

Kinder und Jugendliche mit Belastungen in der Vorgeschichte

Nicht alle Kinder und Jugendliche sind in gleichem Maße gefährdet, in den Sog der virtuellen Medien zu geraten. Gefährdet sind eher Kinder und Jugendliche, die depressiv, ängstlich oder sozial zurückgezogen sind, ohne dass schon eine Erkrankung im psychiatrisch auffälligen Bereich vorliegen muss. Es gibt Befunde, die dafürsprechen,

dass von Computersucht Betroffene häufig früher unter einer Bindungsstörung litten. Auch Kinder mit ADHS in der Vorgeschichte scheinen ein höheres Risiko hinsichtlich Computersucht zu haben (vgl. Huther, 2006, S. 139 ff.).

Das Computerspiel, bzw. die Computersucht kann dann als eine Art Selbstmedikation angesehen werden. Computerspiel wird genutzt, um negative Gefühle zu regulieren. Gewinne und Erfolgserlebnisse beim „Computern“ vermitteln ein Gefühl des Wohlbefindens, Angst und Minderwertigkeitsgefühle werden vermindert. Das Abtauchen in die Welt der Computerfantasien hat beruhigende und selbstregulierende Wirkungen. Das im Computer geschaffene Ich hat dann eine besondere Bedeutung, wenn das reale Ich mit Depression und Versagensängsten zu kämpfen hat. Sich einen Charakter, einen sogenannten Avatar, als zweites Ich zuzulegen, ist vermutlich für jene Jugendliche besonders anziehend, die oft enttäuscht oder gekränkt wurden. Für den kränkbaren, empfindsamen und oft isolierten Menschen ist diese sehr ichbezogene Freiheit im Netz wie ein Befreiungsschlag. Das Gefühl der Einsamkeit wird in Online-Spielen durch die „Community“ aufgehoben. Sucht entsteht nach Huther immer aus einem Gefühl des Ungenügens, wenn spürbar wird, dass etwas fehlt im Leben.

Je schwerwiegender die Selbstwertproblematik, desto beruhigender und befreiender scheint das Spiel zu wirken (Huther).

Einen etwas anderen Aspekt für süchtiges Computerspielen brachten neuere Studien mit exzessiven Computernutzern zu Tage. Süchtige Computerspieler scheinen eine überhöhte Ablehnung von Langeweile mit sich zu bringen. Sie haben eine Tendenz, bevorzugt Verhaltensweisen auszuführen, die ein hohes Maß an Stimulation mit sich bringen. So berichteten Patienten in der Ambulanz für Spielsucht, dass sie immer wieder rasch an verschiedenen Betätigun-

gen Gefallen finden, diese anfängliche Euphorie aber schnell einem Gefühl der Langeweile weicht (vgl. Grüsser). Für die betroffenen Jugendlichen erscheint Computerspiel als probates Mittel um dem Langeweilegefühl entgegenzuwirken. In der Fachsprache handelt es sich hier um Jugendliche, die besonders hohe Werte in der Skala „sensations seeking“ haben.

Medienkonsum

Untersuchungen zeigten, dass Jugendliche, die später computersüchtig wurden, im Durchschnitt jünger waren als ihre Altersgenossen (im Durchschnitt fingen die Kinder oder Jugendlichen um ca. eineinhalb bis zwei Jahre früher an, regelmäßig Computer zu spielen). Die Kinder mit süchtigem Verhalten sehen im Vergleich mehr fern, sie haben auch häufiger einen eigenen Fernseher im Kinderzimmer als andere Gleichaltrige. Die Zunahme an Spielzeiten hat einen Zusammenhang damit, ob ein Computer im eigenen Zimmer steht.

Interaktivität

Gefährdung hinsichtlich Computersucht lässt sich nicht allein aus vermindertem Selbstwert, mangelnden Copingstrategien und pubertätsbedingten Krisen erklären. Es scheint so, als besäßen Computerspiele, vor allem wenn sie Online gespielt werden können, ein eigenes Suchtpotential, das Jugendliche und Heranwachsende in ganz besonderer Weise anspricht.

Dabei scheint es weniger das Spiel an sich zu sein, das diese hohe Anziehungskraft ausübt, sondern die hohe Interaktivität, die Spieler bindet und dazu bringt, immer mehr Zeit am Bildschirm zu verbringen. Kinder und Heranwachsende suchen im Spiel mit Gleichaltrigen soziale Anerkennung, sie suchen nach der eigenen Identität und sie wollen Freundschaften schließen. Das Online-Computerspiel ermöglicht es, soziale Kontakte zu pflegen

und sich gleichzeitig hinter einer zweiten Identität zu verbergen.

Bei Computerspielen wie World of Warcraft steht ein weltumspannendes Netz zur Verfügung. Es bedarf keiner Vorbereitung und keiner Planung. Es reicht, den Computer einzuschalten und sich einzuloggen.

In höheren Levels steigt das Gefühl der Zugehörigkeit. Man ist auf andere Spieler angewiesen, um gesetzte Ziele und gemachte Pläne zu verwirklichen. Diese Beziehungsdimension birgt ein immenses Abhängigkeitspotential. Die Bindung besteht häufig nicht an ein bestimmtes Computerspiel, sondern an die Community, an das virtuelle soziale Netz von Spielern. Eine Untersuchung der Universität Koblenz-Landau belegt, dass für Vielspieler und pathologische Computerspieler das Angebundensein an eine Spielergemeinschaft das Hauptargument für das häufige Spielen ist. Falls notwendig, wird nachts der Wecker gestellt (die Müdigkeit am nächsten Tag wird in Kauf genommen), um mit den virtuellen Mitgliedern des Clans oder der Gilde entscheidende Spielzüge zu tätigen (vgl. Bergmann, Huther, 2006, S. 11 ff.).

Computer sind im Alltag nicht wegzudenken

Computerspiele haben sich mittlerweile gesellschaftlich etabliert. Ähnlich wie einen Fernseher zu besitzen, ist es mittlerweile normal und notwendig, einen Computer und einen Internetanschluss zu haben. Für alltägliche Handlungen wie Hausaufgabenenerledigung oder um Stundenplanänderungen zu erfahren, sind Internet und Computer nicht mehr wegzudenken. Mittlerweile ist ein Leben ohne Fernseher leichter vorstellbar als ein Leben ohne Computer oder Internet, da viele Dinge über dieses Medium geregelt werden müssen. Auch wenn man wollte, im Alltag kann der Umgang mit PC und Bildschirm nicht mehr umgangen werden. Dies ist zu bedenken, wenn mit Menschen gearbeitet wird, die bereits problematisches Compu-

terspielverhalten zeigen. Im Rahmen einer Untersuchung wurde festgestellt, dass Personen, die computersüchtig sind, durch alle Reize, die mit Bildschirm und PC zu tun haben, mehr erregt werden als „Normalspieler“. Abhängige Computerspieler werden also durch alles, was mit diesem Medium zu tun hat, emotional intensiver angesprochen als andere Personen. Dies heißt aber auch, dass es für diese Personen deutlich anstrengender ist, zu einem vernünftigen Gebrauch von Computern zu finden als für unbelastete Computernutzer (vgl. Grüsser, 2009, S. 118).

Unsichere Eltern

Ein Großteil der Eltern ist besorgt, wenn die Zeiten vor den Computer immer mehr zunehmen. Gleichzeitig wissen viele Eltern nicht, wie viel und häufig darf ein Kind spielen oder was spielen die Kinder überhaupt. Vor allem von pubertierenden Jugendlichen wird die Nachfrage nach dem Computerspiel als grenzüberschreitende Einmischung erlebt. Bei manchen Eltern besteht eine große Unsicherheit darüber, wie viel Computerspiel ist normal, da doch alle anderen mindestens genau so viel spielen. Einschränkungen, die dem Kind aufgrund übermäßigen Medienkonsums entstehen, werden manchmal übersehen. Die eingeschränkten Möglichkeiten, den Computerkonsum zu überprüfen, erschweren Eltern ein gelungenes pädagogisches Vorgehen zusätzlich.

Häufig hinken Eltern den rasanten Veränderungen in der Spielelandschaft hinterher, so dass Kinder ihre Eltern im Bereich Neue Medien sozialisieren. Trotz und gerade wegen der schnellen Entwicklung sollten sich Eltern ihrer Verantwortung hinsichtlich des Mediengebrauchs ihrer Kinder bewusst sein, um ihnen auch im virtuellen Raum Grenzen und Orientierung geben zu können. Sie sollten sich interessieren für die Art der Computerspiele und wenn online gespielt wird für die damit verbundenen Gilden und Clans, so

ähnlich wie man sich auch interessiert für den Fußballverein, die Mannschaftskameraden und den Trainer. Mangelnde Kenntnisse darüber, was und mit wem gespielt wird, führen schnell zu Missverständnissen und gegenseitigen Vorwürfen.

Bedeutsam scheint mir in diesem Zusammenhang, dass Kinder und Jugendliche mit seelischen Verletzungen in der Vorgeschichte vermutlich ein noch höheres Maß an wohlwollender Führung und Begleitung brauchen, um sich in der virtuellen Welt nicht zu verlieren. Den Ausdruck von Gefühlen zu erlernen und selbstwertfördernde Aktivitäten zu erleben, hat sicherlich einen besonders hohen Stellenwert.

Die weiter oben aufgeführten Befunde zeigen, dass ein maßvoller Umgang mit Computerspielen in der Kindheit sich in der Pubertät schützend auswirken kann. Dies kann bedacht werden, wenn mit dem Nachwuchs Computerspielzeiten ausgehandelt werden. Die Spielzeiten sollten altersentsprechend sein und für Ausgleich in Form von Bewegung und Kontakte mit „wirklichen“ Spielkameraden sollte gesorgt werden.

Machen sich Eltern Sorgen hinsichtlich des Ausmaßes des Computerspiels, ist es hilfreich zu fragen, welche Funktion das exzessive Spielverhalten hat. Aussagen wie: „Da bin ich wer“, „Da passiert wenigstens etwas, da ist es nicht so langweilig“ oder „Da ist wenigstens jemand“, sind erste Hinweise, dass das Computerspiel dazu dient, Gefühle des Unwohlseins auszugleichen (vgl. Grüsser, 2009, S. 119). In der Regel ist es dann schwierig, nur mit Verboten oder Reglementierungen eine dauerhafte Verhaltensänderung herbeizuführen. Die dahinter liegenden Themen wie Langeweile, fehlende Gleichaltrigenkontakte oder mangelndes Selbstwertgefühl müssen in das pädagogische Handeln mit einbezogen werden.

Literaturangabe:

Beranek, Cramer-Düncher, Baier, Das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“, aus subjektiver Sicht junger Spieler, in: Hardt Jürgen, Cramer-Düncher Uta, Ochs Matthias, Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 2009;

Bergmann Wolfgang, Hüther Gerald, Computersüchtig, Kinder im Sog der modernen Medien, Patmos Verlag GmbH & Co. KG, 2006;

Grüsser-Sinopoli Sabine M., Exzessive Computernutzung – Ergebnisse verschiedener Studien, Landeszentrale für Gesundheit in Bayern e. V., Berichte und Materialien 8, 2009;

Köhler Esther, Computerspiele und Gewalt, Eine psychologische Entwarnung, Springer Verlag, Heidelberg, 2008;

Thalemann Carolin N., Thalemann Ralf, Computerspielsucht in: Robertz, Wickenhäuser (Hrsg.), Orte der Wirklichkeit, Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher, Springer Medizin Verlag, Heidelberg 2010;

Schmitt Christian, Computerspiele Fluch oder Segen? Die Nutzer die Gefahren die Lernpotentiale, der Umgang, Diplomica Verlag GmbH, Hamburg 2011;

Wöfling Klaus, Miller Kai, Computerspielsucht in: Batthyány Dominik, Pritz Alfred, Rausch ohne Drogen, Springer Verlag, Wien, 2009

Quelle:

Pflegeelternrundbrief I/2013 „Pflege und Adoption“ Seite 3 bis 18

Abdruck mit freundlicher Genehmigung der Stadtjugendämtes der Landeshauptstadt München



Mediennutzung & Jugendschutz

Fortsetzung von Seite 7

ken. Hierzu zählen beispielsweise auch die Umsetzung mobil optimierter Stellenausschreibungen und vereinfachter Bewerbungsprozesse.

WEITERFÜHRENDE LINKS:

- Mobile Recruiting Studie 2017: http://stellenmarkt.meinestadt.de/whitepaper_mobile_studie/
- IM Studie 2018: Mediennutzung der 12- bis 19-Jährigen: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018/>
- FIM Studie 2016: Mediennutzung in der Familie: www.mpfs.de/studien/fim-studie/2016/
- KIM Studie 2018: Medienumgang der Sechs - bis 13-Jährigen: www.mpfs.de/studien/kim-studie/2018/
- BIT KOM 2018: Social Media-Trends. www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/

JederDritte-kann-sich-ein-Leben-ohne-Social-Media-nichtmehr-vorstellen.html

- ARD / ZDF-Onlinestudie 2018: Entwicklung der Internetnutzung in Deutschland: www.ard-zdf-onlinestudie.de/

Der Artikel wurde im Rahmen der AG Öffentlichkeitsarbeit der Bundesarbeitsgemeinschaft Landesjugendämter für den Kampagnen-Newsletter „Unterstützung die ankommt“ erstellt. Dies ist die Langfassung des Beitrags.

Quelle:

Mitteilungsblatt 02-2019, Seite 18 bis 20

Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Bayerischen Landesjugendamtes



Änderungen des Jugendschutzgesetzes in Kraft getreten

von Melanie Kurzendörfer

Seit dem 1. Mai 2021 gelten die neuen Regelungen im Jugendschutzgesetz (JuSchG). Mithilfe der Reform sollen zeitgemäße Rahmenbedingungen insbesondere für die Nutzung digitaler Medien geschaffen werden, um Kinder und Jugendliche besser zu schützen und möglichen Gefährdungen zu begegnen.

Am 06. Januar 1952 trat das „Gesetz zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit“ (JÖSchG) in Kraft. Dieses Gesetz wurde zwar regelmäßig an die gesellschaftlichen Entwicklungen angepasst, eine grundlegende Neufassung erfolgte allerdings erst mit dem Inkrafttreten des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) im Jahr 2003. Insbesondere mit Blick auf einen besseren Schutz der Minderjährigen vor gefährdenden oder beeinträchtigenden Medieninhalten wurden im JuSchG das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte (GjS) und das JÖSchG zusammengefasst. Gleichzeitig trat der Jugendmedien-schutzstaatsvertrag (JMStV) in Kraft, der den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien neu regelt.

Die wenigen Regelungen im JuSchG alter Fassung, die sich auf den Medienbereich bezogen, waren seit den 1950er Jahren nur an zwei Punkten geändert worden.

Längst überfällig war daher die Novellierung des Jugendschutzgesetzes, welches unter der Überschrift „Gutes Aufwachsen mit Medien – auch im 21. Jahrhundert“ öffentlich in einer Pressemitteilung vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend verkündet wurde. Zusammen mit den modernisierten Regelungen für den Kinder- und Jugendmedienschutz trat es am 01. Mai 2021 in der neuen Fassung durch Artikel 1 G v. 09.04.2021, BGBl. I 2021 S. 742 in Kraft. Die Änderungen beruhen auf der Er-

kenntnis, dass das bisherige Jugendschutzgesetz nicht darauf ausgelegt war, die Teilhabe von Kindern und Jugendlichen am Informations- und Kommunikationsmedium Internet im Sinne einer risikoarmen Wahrnehmung zu unterstützen und Gefahren für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen bspw. in Form von Cybermobbing oder -grooming effektiv zu begegnen. Die beabsichtigten Ziele der Handlungsmaßnahmen zur Änderung sind die Förderung von Transparenz und Orientierung, die Anpassung der Indizierungspraxis an das digitale Zeitalter, die wirksame Begegnung von Interaktionsrisiken, die Förderung der Weiterentwicklung des Kinder- und Medienschutzes sowie die konsequente Rechtsdurchsetzung in Hinblick auf die für Kinder und Jugendliche relevanten Gefährdungslagen.

Kurzum: Mehr Schutz, mehr Orientierung und mehr Rechtsdurchsetzung.

Im neuen JuSchG wurde diese Zielsetzung konkret durch neue Schutzziele (§§ 10 a und 10 b), durch die Kennzeichnung bei Film- und Spielplattformen (§ 14 a), durch Vorsorgemaßnahmen (§ 24 a) und durch die Eingliederung der bisherigen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien als Teil einer mit erweitertem Aufgabenbereich neu geschaffenen Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (§ 17) umgesetzt. Ebenso geht eine Zielgruppenerweite-

zung mit dieser Novellierung einher. Neben Kindern und Jugendlichen, Eltern und Fachkräften zählen nun auch Anbietende von bspw. Social-Media-Plattformen oder Gaming-Anbieter zur Zielgruppe.

Welche Änderungen und Ergänzungen in der neuen Fassung des Jugendschutzgesetzes vorgenommen wurden, ist insbesondere ab Abschnitt 3 „Jugendschutz im Bereich der Medien“ ersichtlich. Die ersten beiden Abschnitte „Allgemeines“ mit den §§ 1 bis 3 und „Jugendschutz in der Öffentlichkeit“ §§ 4 bis 10 hingegen weisen nur kleine Korrekturen in den Begriffsbestimmungen auf und sind deshalb leider nur unwesentliche Punkte der Novellierung.

Die wichtigsten Änderungen werden im Folgenden kurz dargestellt:

§ 1 Begriffsbestimmungen

Mit dem neuen Abs. 1 a wird klargestellt, dass Medien im Sinne des JuSchG sowohl Träger- als auch Telemedien bedeuten.

§ 10 a Schutzziele des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Bislang war nur die negative Wirkung medialer Darstellungen auf die kindliche Entwicklung Gegenstand des Gesetzes. Da dies in der heutigen Zeit nicht mehr ausreichend ist, wurden die §§ 10 a und 10 b im dritten Abschnitt „Jugendschutz im Bereich der Medien“ vorangestellt. Dadurch wird der Schutz der persönlichen Integrität zur sicheren Teilhabe von Kindern und Jugendlichen und die Förderung der Orientierung bei der Medienutzung und Medienerziehung für Kinder, Jugendliche, personensorgeberechtigte Personen sowie pädagogische Fachkräfte in die Reform integriert.

§ 10 b Entwicklungsbeeinträchtigende Medien

Abs. 1 nennt Beispiele für entwicklungsbeeinträchtigende Medien:

Dies sind insbesondere übermäßig ängstigende, Gewalt befürwortende oder das sozioethische Wertebild beeinträchtigende Medien.

In Abs. 2 wird die Beurteilung der Entwicklungsbeeinträchtigung zusätzlich für außerhalb der medieninhaltlichen Wirkung liegende Umstände – sogenannte Interaktionsrisiken – geöffnet. Die Einbeziehung in die Beurteilung ist auf Fälle beschränkt, in denen die Umstände auf Dauer angelegter Bestandteil des Mediums sind.

Abs. 3 nennt hierzu Umstände, die bei der Nutzung besondere Risiken bergen, wie etwa Kommunikations- und Kontaktrisiken in Online-Spielen, Kauffunktionen, simulierte Glücksspiele, glücksspielähnliche Elemente wie „Lootboxen“, Endlosmodi, das Verleiten zur Preisgabe persönlicher Daten oder die Weitergabe von Nutzerdaten ohne Einwilligung an Dritte, die nun Einzug in die Kriterien und Altersbewertung finden können. Andererseits sollen auch die vom Diensteanbieter ergriffenen Vorsorgemaßnahmen in die Bewertung einfließen. Sofern Interaktionsrisiken deaktiviert oder beschränkt werden können, kann eine abweichende Gesamtbeurteilung im Sinne von Abs. 2 im Einzelfall ausgeschlossen werden und die Alterseinstufung aufgrund medieninhaltlicher Kriterien erfolgen.

§ 14 Kennzeichnung von Filmen und Spielprogrammen

Der neue Abs. 2 a sieht vor, dass Filme und Spielprogramme zusätzlich zu den bekannten Kennzeichnungen nach Altersstufen auch durch Deskriptoren gekennzeichnet werden sollen, die die wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe angeben (vorstellbar als Deskriptor wäre zum Beispiel ein Hinweis auf „Gewalt“ oder „Verarbeitung von GPS-Daten“). Nähere Regelungen hierzu kann die oberste Landesbehörde anordnen.

In Abs. 5 wird die Übertragbarkeit von Kennzeichen, die für vorgelegte Filme zur Ver-

breitung auf Träger- oder Telemedien erteilt wurden, auf deren inhaltsgleiche öffentliche Vorführung angeordnet. Die Regelung, nach der Alterskennzeichen von Filmen auf Bildträgern automatisch auch für die öffentliche Vorführung der Filme gelten, wird dahingehend flexibilisiert, dass die obersten Landesbehörden hiervon abweichende Regelungen treffen können.

Der neue Abs. 6 S. 3 stellt klar, dass auch anerkannte Einrichtungen (Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle) eine Vereinbarung mit der obersten Landesbehörde zur Freigabe und Kennzeichnung schließen können. Gemäß Abs. 6 a sollen Altersbewertungen insbesondere zur Feststellung einer einfachen oder schweren Jugendgefährdung nach dem JMStV oder solche des öffentlichen Rundfunks von den obersten Landesbehörden zur Altersfreigabe übernommen werden, wenn dies mit der Spruchpraxis bei den Alterskennzeichnungen für Filme und Spielprogrammen nicht unvereinbar ist.

Darüber hinaus gelten gemäß Abs. 9 die Regelungen und das Verfahren zur Altersfreigabe und deren Kennzeichnung auch für das Verbreiten von Filmen und Spielprogrammen in Telemedien.

§ 14 a Kennzeichnung bei Film- und Spielplattformen

Film- und Spieleplattformen, die Filme oder Spielprogramme in einem Gesamtangebot zusammenfassen und kommerziell (mit Gewinnerzielungsabsicht) als eigene Inhalte verbreiten, sind verpflichtet Kennzeichnungen nach § 14 Abs. 2 und 2a bereit zu halten. Die Pflicht trifft den Anbietenden der Plattformen selbst, der die Verantwortung über die bereitgestellten Inhalte (als Streaming- oder Downloadangebot) trägt.

Von dieser Pflicht sind jedoch Anbietende befreit, die weniger als eine Millionen Nutzerinnen und Nutzer im Inland nachweisen können. Was eine Millionen Nutzerinnen

und Nutzer konkret bedeutet, ist bislang noch unklar. Wird hier die Zahl der registrierten oder zum selben Zeitpunkt agierenden Nutzerinnen und Nutzer herangezogen? Der Paragraph 14 a findet, sofern ein hinreichender kinder- und jugendmedienschutzrechtlicher Inlandsbezug gegeben ist, auch auf Diensteanbieter Anwendung, deren Sitz nicht in Deutschland ist.

§ 15 Jugendgefährdende Medien

Hier wurde der Abs. 1a mit der Regelung eingefügt, dass jugendgefährdende Telemedien nicht vorgeführt werden dürfen, wenn diese durch Kinder und Jugendliche wahrnehmbar sind. Hierzu zählt als Beispiel das gezielte Zeigen indizierter Propagandavideos aus dem Internet auf Veranstaltungen sowie das Abspielen von indizierten Musikvideos im Rahmen von Veranstaltungen oder auch im privaten Rahmen.

§ 16 Landesrecht

Die Länder können über dieses Gesetz hinausgehende Regelungen zum Jugendschutz in den Medien beschließen, wovon sie bisher bereits im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag Gebrauch machen.

§ 17 Zuständige Bundesbehörde und Leitung

Der neue gesetzliche Aufgabenbereich im Jugendmedienschutz geht über die indizierungsrelevante Prüfung von Medien hinaus. Daher ist die Umbenennung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) in „Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz“ (kurz Bundeszentrale bzw. BZKJ) erforderlich.

§ 17 a Aufgaben

Die geläufigen Indizierungsaufgaben- und verfahren der BPjM werden in der neuen Bundeszentrale (BZKJ) kontinuierlich fortgeführt. Als zusätzliche Aufgaben kommen die

Aufsicht über die Unternehmenscompliance mit Pflichten zum Vorhalten von Vorsorgemaßnahmen, die Koordinierung einer Jugendmedienschutz-Gesamtstrategie, das Monitoring und der Transfer medialer Wirkungsannahmen und der Wissensaustausch mit den relevanten Anspruchsgruppen hinzu. Damit einher geht eine deutliche personelle Aufstockung.

§ 17 b Beirat

Für den Aufbau einer zentralen Jugendmedienschutzeinrichtung wird ein Beirat mit kinderrechtlichem Fokus und echter Partizipation gebildet. Gesetzlich verankert ist, dass zwei Beiratsmitglieder zum Zeitpunkt ihrer Berufung höchstens 17 Jahre alt sein dürfen.

§ 18 Liste jugendgefährdender Medien

Der Abs. 2 wurde aufgehoben. Die bisherige Unterteilung der Liste jugendgefährdender Medien in vier Teile wird aufgrund des eingeführten einheitlichen Medienbegriffs aufgegeben.

§ 19 Personelle Besetzung der Prüfstelle für jugendgefährdende Medien

Mit Ergänzung der Überschrift „Prüfstelle für jugendgefährdende Medien“ erfolgt die Klarstellung, dass sich die folgenden Regelungen zur personellen Besetzung nicht auf die gesamte Bundeszentrale, sondern auf die innerorganisatorische Einheit der Prüfstelle für jugendgefährdende Medien beziehen.

§ 21 Verfahren der Prüfstelle für jugendgefährdende Medien

Einen Antrag auf Indizierung können nun auch anerkannte Einrichtungen der freiwilligen Selbstkontrolle und die aus Mitteln des Bundes, der Länder oder der Landesmedi-

enanstalten geförderten Internet-Beschwerdestellen wie jugendschutz.net, FSM und die eco – Verband der Internetwirtschaft e. V. stellen. Mit dem neuen Abs. 4 a soll klargestellt werden, dass die Prüfstelle bei jugendschutzrechtlicher Relevanz Indizierungsanträge vorrangig bearbeiten kann.

§ 24 Führung der Liste jugendgefährdender Medien

Grundsätzlich ist die Liste jugendgefährdender Medien öffentlich zu führen.

Wenn jedoch die Bekanntmachung von Medien dem Kinder- und Jugendschutz schaden würde, sind diese in einem nichtöffentlichen Teil der Liste zu führen. Als Beispiel werden Telemedien genannt, die nur mit der Veröffentlichung der URL in der Liste geführt werden können und daher durch die Eingabe dieser URL im Web unmittelbar Zugang bestehen würde.

Die bisherige Listenführung hat nach Abs. 5 weiterhin Bestand. Es erfolgt keine Übertragung und Anpassung dieser Listenteile. Diese bleiben als Altlisten mit den Rechtsfolgen des Listeneintrags gemäß § 4 JMStV bestehen.

§ 24 a Vorsorgemaßnahmen

Diese Vorschrift begründet eine Verpflichtung für Diensteanbieter mit Gewinnerzielungsabsicht, die fremde Informationen für Nutzer speichern oder bereitstellen, strukturelle Vorsorgemaßnahmen zur Wahrung der Schutzziele des § 10 a zu treffen. Insbesondere die Interaktions- und Kommunikationsrisiken, die verstärkt im Internet für Kinder und Jugendliche auftreten, sollen dadurch gemindert werden. Es gilt der Grundsatz, dass die Anforderungen an Vorsorgemaßnahmen steigen, je stärker das schutzwürdige Interesse der betroffenen Kinder und Jugendlichen berührt ist. Ausgenommen sind Angebote, die für Kinder und Jugendliche, z. B. durch angemessene Zugangsbeschrän-

kungen, unzugänglich sind.

Unter Abs. 2 werden Maßnahmen zur strukturellen Verbesserung der Angebote mit dem Fokus auf Interaktionsrisiken genannt. Darunter fallen bspw. Zugangshindernisse, Präventives Monitoring, Community Reporting, kinderschutzfreundliche Standardeinstellungen, Beschränkung der Datenverarbeitung, Moderation, Hinzuziehungs- und Meldemöglichkeiten, Blockierungsoptionen, Kennzeichnungen, Parental Control-Funktionen, Awareness-Instrumente und Unterstützung, Safety by Design, sowie die Benennung von Ombudspersonen und Ansprechpersonen.

§ 24 b Überprüfung der Vorsorgemaßnahmen

Die Bundeszentrale überprüft die Umsetzung, die konkrete Ausgestaltung und die Angemessenheit der von Diensteanbietern nach § 24 a Abs. 1 und 2 zu treffenden

Vorsorgemaßnahmen. Werden Verpflichtungen von Diensteanbietern nach Feststellung der Bundeszentrale nicht oder nur unzureichend eingehalten, muss dazu ggfs. nach erneuter Fristsetzung Stellung genommen werden. Wenn die geforderte Abhilfe dennoch nicht umgesetzt wird, ist die Bundeszentrale dazu ermächtigt, die zur Abhilfe und Einhaltung der Verpflichtung erforderlichen und angemessenen Vorsorgemaßnahmen anzuordnen.

§ 24 c Leitlinie der freiwilligen Selbstkontrolle

Bei der Erarbeitung einer Leitlinie sollen Kinder und Jugendliche miteinbezogen werden. Nach Abs. 1 sind die Sichtweisen von (möglicherweise beeinträchtigten) Kindern und Jugendlichen und deren Belange angemessen und in geeigneter Weise zu berücksichtigen.

§ 24 d Inländischer Empfangsbevollmächtigter

Diensteanbieter werden verpflichtet, einen inländischen Empfangsbevollmächtigten für (behördliche) Korrespondenz zu benennen. Ziel ist es, dadurch im transnationalen Bereich eine effektive Rechtsdurchsetzung durch die Bundeszentrale zu ermöglichen.

§ 27 Strafvorschriften

Das sogenannte „Elternprivileg“ des Satzes 1 bezüglich des Zugänglichmachens jugendgefährdender Medien gegenüber Kindern und Jugendlichen wird im Abs. 4 auf Personen, die im Einverständnis mit einer personensorgeberechtigten Person handeln, erweitert.

§ 28 Bußgeldvorschriften

Der Bußgeldrahmen wurde für das Zuwiderhandeln gegen Anordnungen zur Einhaltung von Vorsorgemaßnahmen (§ 24) auf bis zu fünf Millionen Euro heraufgesetzt. Dies wird mit dem Schutz und der Teilhabesicherung von Kindern und Jugendlichen als verfassungs- und völkerrechtlich zentrale Schutzgüter begründet. Andere Verstöße können wie bisher mit bis zu fünfzigtausend Euro Bußgeld geahndet werden.

Für die Fachkräfte im örtlichen Jugendamt, welche mit den Aufgaben des (ordnungsrechtlichen) Jugendschutzes betraut sind, ergeben sich ebenfalls Änderungen, die für die tägliche Arbeit (z. B. bei Jugendschutzkontrollen) relevant sein können.

Der § 11 Abs. 2 ermöglicht bei Filmvorführungen von Filmen mit einer Alterskennzeichnung „Freigegeben ab zwölf Jahren“ eine Begleitung von Kindern ab sechs Jahren durch Personensorgeberechtigte aber auch Erziehungsbeauftragte. Mit dieser Ergänzung können bspw. in Rahmen eines Kindergeburtstages im Kino, Kinder ab 6

Jahren Filme mit Freigabe ab 12 Jahren ansehen. Die Erziehungsbeauftragung muss jedoch nachgewiesen werden.

Der § 15 Abs. 1a schließt eine relevante Regelungslücke bei der Vorführung jugendgefährdende Telemedien, die durch Kinder und Jugendliche wahrgenommen werden. Gesetzeswidrig handelt, wer zum Beispiel indizierte neonationalsozialistische Propagandavideos aus dem Internet auf Veranstaltungen zeigt.

Durch diesen Paragraphen wird nicht der „Anbietende“, sondern derjenige, der dieses Angebot über ein Vorführgerät vorführt, geahndet.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass

das Jugendschutzgesetz mit der Novellierung ein Update für das 21. Jahrhundert erhalten hat. Ob und inwieweit die Zielsetzung tatsächlich erreicht wird, muss zunächst ausprobiert und abgewartet werden. Beispielsweise müssen Anwendungsbereiche konkretisiert, die Geltung für Anbietende im EU-Ausland diskutiert und angepasste Bewertungsverfahren konzipiert werden. Hilfreich hierfür ist sicherlich die Regelung des § 29 b, die eine Evaluierung in drei Jahren vorsieht.

Quelle:

Mitteilungsblatt 02-2021, Seite 9 bis 12

Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Bayerischen Landesjugendamtes

PFAD FÜR KINDER Pflegeelternversicherungen

Speziell für Pflegeeltern hat PFAD FÜR KINDER maßgeschneiderte und sehr kostengünstige Versicherungen ausgehandelt:

PFAD - Pflegeelternrente:

Pflegeeltern können zusätzlich zum Pflegegeld einen monatlichen Zuschuss zur Altersvorsorge erhalten, wenn sie mindestens den gleichen Betrag selbst aufbringen (§ 39 SGB VIII). Der Gruppenvertrag, dem PFAD angehört, bietet Spitzenkonditionen. Nach Beendigung des Pflegeverhältnisses können die Versicherten den Vertrag problemlos ruhen lassen, minimieren oder weiterführen.

PFAD - Unfallversicherung

Pflegeeltern haben Anspruch auf Erstattung der nachgewiesenen Aufwendungen für Beiträge zu einer eigenen Unfallversicherung zusätzlich zum Pflegegeld (§ 39 SGB VIII). PFAD bietet eine günstige Gruppenvereinbarung mit weitgehendem Versicherungsschutz, der viele ungewöhnliche, aber wichtige Risiken mit einschließt.

PFAD - Haftpflichtversicherung

Im Rahmen von privaten Familienhaftpflichtversicherungen sind weder Haftpflichtansprüche des Kindes gegen die Pflegeeltern noch gesetzliche Haftpflichtansprüche der Eltern gegenüber dem Pflegekind versichert.

PFAD - Rechtsschutzversicherung

Die PFAD-Pflegeeltern-Rechtsschutzversicherungen verschafft Ihnen Versicherungsschutz für den schlimmsten Fall - den Gang zum Familiengericht für die Fälle § 1632 Abs. 1 BGB (Herausgabe des Kindes) und § 1632 Abs. 4 BGB (Verbleibensanordnung bei Familienpflege)

Nähere Informationen erhalten Sie über unseren Versicherungspartner:

Heinrich Poppe GmbH, Bremer Str. 6, 21244 Buchholz

Ansprechpartner: Herr Axel Neb

Tel. 04181 9289355 Fax 04181 9289366

Axel.neb@heinrich-poppe.de. www.pflegeelternrente.de

oder über nachstehenden Link des Bundesverbandes

https://pfad-bv.de/index.php?option=com_content&view=article&id=14&Itemid=46



Corona-Schutzimpfung bei Kindern und Jugendlichen ab Vollendung des zwölften Lebensjahrs. Einwilligung des Kindes bzw. Jugendlichen und/oder des Vormunds

DIJF-Rechtsgutachten 17.06.2021—SN_2021_0772 Ho

§ 1626 BGB

Die Fachkräfte, die die Aufgaben eines Jugendamts als Pfleger/Vormund (m/w/d*) wahrnehmen, werden, seit Kinder ab dem Alter von zwölf Jahren impfberechtigt sind, vermehrt von Pflegeeltern/Wohngruppen angefragt, ob sie in eine Impfung von Kindern und Jugendlichen dieses Alters einwilligen würden. Grundsätzlich wären die Fachkräfte bereit, in eine Corona-Schutzimpfung einzuwilligen. Sie wünschen gleichwohl eine Einschätzung des Instituts.

Die Sorge für die Gesundheit verpflichtet grundsätzlich zur Durchführung auch von präventiven Maßnahmen wie Impfungen. Wie in allen Entscheidungen besteht jedoch bezogen auf eine konkrete präventive Maßnahme ein Entscheidungsspielraum des gesetzlichen Vertreters.

Das Institut empfiehlt Fachkräften, die die Aufgaben des Jugendamts als Vormund/Pfleger wahrnehmen, sich bei der auf den Einzelfall bezogenen Entscheidung für oder gegen eine Corona-Schutzimpfung zunächst an den Empfehlungen der Ständigen Impfkommission (STIKO) am Robert Koch-Institut zu orientieren. Bezogen auf eine Corona-Schutzimpfung hat die STIKO eine Impfung bislang in dieser Altersgruppe nur empfohlen, wenn entweder bei dem Kind oder Jugendlichen aufgrund von bestimmten Risikofaktoren ein erhöhtes Risiko eines schweren Verlaufs bei einer Erkrankung an COVID-19 auszugehen ist oder wenn das

Kind oder der Jugendliche mit Personen zusammenlebt, bei denen ein erhöhtes Risiko für einen schweren Verlauf vorliegt. Mit Mitteilung vom 16.8.2021 hat die STIKO allerdings eine allgemeine Impfempfehlung auch für Kinder und Jugendliche dieser Altersgruppe bekannt gegeben, spricht sich jedoch weiterhin ausdrücklich dagegen aus, dass bei Kindern und Jugendlichen eine Impfung zur Voraussetzung sozialer Teilhabe gemacht wird

(s. www.rki.de/DE/Content/Infekt/EpidBull/Archiv/2021/Ausgaben/33__21.pdf?__blob=publicationFile, Abruf: 13.9.2021).

Nach der neuen Empfehlung empfiehlt es sich – unter Vorbehalt erneuter Änderungen aufgrund von weiteren wissenschaftlichen Erkenntnissen –, regelmäßig eine Impfung des Kindes oder Jugendlichen zu veranlassen. Zu berücksichtigen ist bei der Impfscheidung der Wille des Kindes oder des Jugendlichen. Insbesondere dann, wenn sich das Kind oder der Jugendliche selbst eine Impfung wünscht, sollte eine Impfung erfolgen, sofern nicht gerade in Bezug auf dieses Kind oder diesen Jugendlichen von einem besonderen Risiko durch eine Impfung auszugehen ist. Umgekehrt ist allerdings auch zu berücksichtigen, wenn das Kind bzw. der Jugendliche nicht geimpft werden möchte. Eine „Zwangsimpfung“ entspricht dem Wohl eines Kindes oder Jugendlichen grundsätzlich nicht, falls sich überhaupt ein Arzt finden lässt, der zur

Durchführung einer Impfung gegen den ausdrücklichen Willen eines Kindes oder Jugendlichen bereit wäre. Dies gilt auch dann, wenn die Fachkraft den Eindruck hat, dass der eine Impfung ablehnende Wille eines Kindes oder Jugendlichen von der Bewertung von Impfungen bzw. zumindest der Corona-Schutzimpfung durch seine Pflegeeltern beeinflusst ist.

Ungefähr ab dem Alter von 14 Jahren stellt sich zudem die Frage, ob ein Jugendlicher nicht im Hinblick auf die Durchführung der Impfungen bereits selbst entscheidungsfähig ist und daher das Erteilen einer stellvertretenden Einwilligung durch die Fachkraft, die die Aufgaben des Jugendamts als Pfleger/Vormund wahrnimmt, von vornherein ausscheidet. Da es sich bei der Corona-Schutzimpfung nicht um einen schwerwiegenden Eingriff handelt, wird bei über 14-

jährigen Jugendlichen regelmäßig von einer entsprechenden Einsichtsfähigkeit auszugehen sein, sodass allein sie über die Durchführung der Impfung entscheiden dürfen. Einer Zustimmung der sorgeberechtigten Eltern braucht es nach Ansicht des Instituts in diesem Fall nicht (so auch *Lorenzen* COVuR 2021, 460; aA OLG Frankfurt a. M. 17.8.2021 – 6 UF 120/21).

* Alle Geschlechter sind gemeint. Zugunsten der besseren Lesbarkeit wird den Veröffentlichungsvorgaben der Zeitschrift entsprechend jeweils in einem Beitrag durchgängig entweder nur die männliche oder nur die weibliche Form verwendet.

Abdruck mit freundlicher Genehmigung von DEUTSCHES INSTITUT FÜR JUGENDHILFE UND FAMILIENRECHT EV, Poststr. 17, 69115 Heidelberg

Aus der Arbeit des Landesverbandes

Social Media - auch für den LV Bayern?

von Engelbert Mertel

PFAD FÜR KINDER Landesverband Bayern e.V.

Wir benötigen Eure Unterstützung. Wir planen, den PFAD FÜR KINDER auch in den Social Media (z.B. Facebook, Twitter, Instagram, Threema etc.) zu präsentieren.

War hat das Wissen und die Zeit, sich hier einzubringen. Es geht hier um die Einrichtung bzw. auch Betreuung der jeweiligen Plattform.

Bei Interesse (auch Pflegekinder) bitte kurze E-Mail an info@pfad-bayern.de

Wir melden uns sodann. Vielen Dank für Eure Unterstützung.



Wir haben unser Dienstleistungsangebot für Sie erweitert:

Wir bieten Mitgliedern qualifizierte rechtliche und sozialpädagogische Beratung im Bereich des Pflegekinderwesens und der Adoption an.

Für Mitglieder ist die Inanspruchnahme kostenfrei.

Im Bedarfsfall wenden Sie sich per E-Mail: info@pfad-bayern.de an die Geschäftsstelle und melden sich somit dort an. Ihre Anfrage wird dann für eine Kontaktaufnahme entsprechend weitergeleitet.

Aus Haftungsgründen machen wir darauf aufmerksam, dass unsere Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen im Rahmen Ihrer ehrenamtlichen Tätigkeit nur begrenzt Unterstützung bzw. Rechtsauskunft geben können. Oftmals ist es erforderlich, auch noch weitere Hilfen in Anspruch zu nehmen. Informieren Sie sich bitte dann vorab über die voraussichtlichen Kosten. Der Landesverband übernimmt hier keine Verantwortung!

Die Geschäftszeiten der Geschäftsstelle

Nachdem der Umzug nach Augsburg abgeschlossen ist, können wir derzeit folgende Geschäftszeiten anbieten:

Dienstag, Donnerstag und Freitag 10 bis 14 Uhr

Tel. 0821/34999947 Fax. 0821/34999948

Sie können sich auch weiterhin per E-Mail: info@pfad-bayern.de an uns wenden.

In eigener Sache

Das Redaktionsteam freut sich immer über Beiträge für die PFAD AKTUELL. Beiträge für das Forum (Veranstaltungshinweise für die nächsten 3 - 4 Monate) sind immer willkommen! Um uns die Arbeit zu erleichtern, bitten wir um Übersendung der Dateien nach Möglichkeit als doc bzw. jpg. Bei Beiträgen ist der Verfasser zu benennen. Bei Bildern gehen wir davon aus, dass die Rechte beim Absender bzw. dessen Organisation liegen.

Wir haben eine eigene Adresse:

redaktion@pfad-bayern.de !

Bitte jeweils den Redaktionsschluss beachten (01.02., 01.05., 01.08., 01.11.)!

Verspätung

Aufgrund der Pandemie erscheint diese Ausgabe etwas verspätet und nicht im gewohnten Umfang. Wir bitten dies zu entschuldigen. Die Artikelreihe zur elterlichen Sorge wird in der PFAD AKTUELL 1/2022 fortgesetzt.

Monika Görres
Redaktionsleitung

WhatsApp, Instagram & Co: Wie Jugendliche am liebsten kommunizieren

von winfuture.de*

WhatsApp steht als Kommunikationsmittel bei den deutschen Jugendlichen ganz oben auf der Liste. Das geht aus der aktuellen JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) hervor. Demnach nutzen 92 Prozent der 12- bis 19-Jährigen die App mindestens mehrmals pro Woche. Den zweiten Platz sichert sich das soziale Netzwerk Instagram mit 58 Prozent, gefolgt von TikTok mit 46 Prozent.

Das videobasierte Netzwerk gehört zu den großen Gewinnern des vergangenen Jahres. Während WhatsApp und besonders Instagram regelmäßige Nutzerschaft einbüßen, wächst TikTok um rund 13 Prozentpunkte gegenüber dem Vorjahr, wie die Grafik veranschaulicht. Auch Social Media-Gigant Facebook hat die Gunst der Jugend wieder zurückerlangt. Etwa 26 Prozent nutzen das Netzwerk mindestens mehrmals die Woche - 2020 waren es nur 17 Prozent.

Neueinsteiger im

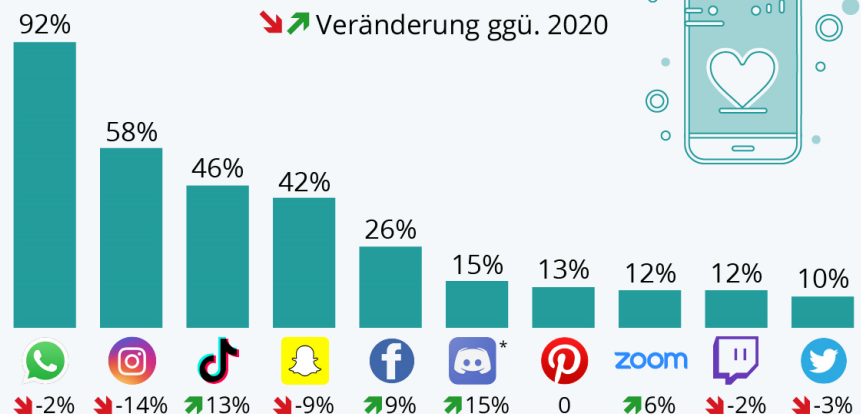
Ranking ist Discord. Das Kommunikations-tool ist vor allem unter Gamern beliebt, um sich zwischen und während Online-Games zu unterhalten oder zu chatten. 15 Prozent der Befragten nannten Discord als häufig genutzten Dienst.

Quelle:

Abruf am 07.12.2021 unter <https://winfuture.de/infografik/24430/WhatsApp-Instagram-Co-Wie-Jugendliche-am-liebsten-kommunizieren-1638776151.html>

Wie Jugendliche am liebsten kommunizieren

Jugendliche, die folgende Dienste täglich/mehrmals pro Woche nutzen



* 2020 nicht abgefragt

Basis: 1.188 Internetnutzer:innen (12-19 Jahre) in Deutschland; Juni bis Juli 2021; Bis zu drei Nennungen pro Person

Quelle: mpfs | JIM-Studie 2021



statista

Forum für Gruppen

Unsere Gruppenansprechpartner

Regierungsbezirk:	Name	E-Mail-Adresse
Franken	Elfriede Fischer	Elfriede.Fischer@pfad-bayern.de
	Andreas Woidich	Andreas.Woidich@pfad-bayern.de
Niederbayern/Oberpfalz	Engelbert Mertel	Engelbert.Mertel@pfad-bayern.de
Oberbayern	Elisabeth Nuspl	Elisabeth.Nuspl@pfad-bayern.de
Schwaben	Elke Brehm-Kröning	Elke.Brehm-Kroening@pfad-bayern.de
	Alwine Höckmair	Alwine.Hoeckmair@pfad-bayern.de

Kinder brauchen eine Familie

Verein der Pflege- und Adoptiveltern in **Ansbach u. Umgebung** e.V.

Daniela Schindler Tel: 09871 / 70 65 186 Pfad-OVAnsbach@t-online.de

Seit fast über einem Jahr halten wir unsere Treffen nun schon Online ab und würden auf diesen Weg einfach noch einmal einladen wollen.

OV Ansbach trifft sich

Jeden 3. Mittwoch im Monat

Virtuell zum Austausch.

Den Link erhält man unter:

Pfad-OV-Ansbach@t-online.de

*Daniela Schindler
OG Ansbach*

PFAD FÜR KINDER

Verein der Pflege- und Adoptivfamilien im Landkreis **Rosenheim e.V.**

Maria Setz Tel.: 08039 / 1676 pfad-rosenheim@online.de

40-jähriges Jubiläum der Rosenheimer PFAD FÜR KINDER Selbsthilfegruppe“ PFAD FÜR KINDER - Für unsere Kinder Hand in Hand (OG Rosenheim)

„Weil ALLE Kinder unsere Zukunft sind“ – unter diesem Motto hat am 8. Oktober 2021 die Rosenheimer PFAD FÜR KINDER Selbsthilfegruppe ihr 40-jähriges Bestehen gefeiert.

In Deutschland leben derzeit über 84.000 Pflegekinder und jedes Jahr erhalten etwa 1.000 Kinder über Adoption neue Eltern.

Carola Schreiner, eine langjährige Mitarbeiterin im Team der pädagogischen Jugendhilfe im Landkreis Ebersberg, würdigte in ihrer Rede die wertvolle Arbeit von PFAD und bedankte sich für das große Engagement bei der Unterstützung von Pflege- und Adoptivfamilien.



Die Ortsgruppe Rosenheim besteht seit 1981. Sie setzt sich dafür ein, dass Kinder die dauernd oder zeitweise nicht in ihrer eigenen Familie aufwachsen können, ein Zuhause bei Adoptiv- oder Pflegefamilien finden. Die Gruppe war und ist eine Anlaufstelle und eine gute Begleitung für viele Pflege- und Adoptivfamilien. Stolz blicken die Adoptiv- und Pflegeeltern auf die Kinder, die trotz aller Stolpersteine ihr Leben in die Hand genommen haben. Die Pflege- und Adoptivfamilien sind Wegbegleiter zur

Unterstützung und Förderung ihrer Lebensziele.

Was vor 40 Jahren mit Leidenschaft und großem Einsatz begann, wird heute mit viel Engagement fortgesetzt.

In all den Jahren stand für die Selbsthilfegruppe die individuelle Beratung, die flexible und unbürokratische Hilfe für Pflege- und Adoptivfamilien im Vordergrund. Die monatlichen Gesprächskreise bieten Gelegenheit zum persönlichen Austausch und für die Weitergabe von Informationen.

Die Selbsthilfegruppe bietet die Möglichkeit der Mitgestaltung der Gruppenaktivitäten an, um zur Verbesserung der Lebenssituation von Pflege- und Adoptivfamilien beizutragen. Eingebunden in den Landesverband Bayern und den PFAD Bundesverband tragen sie dazu bei, dass sich die Zukunftsperspektiven der Ihnen anvertrauten Kinder und Jugendlichen langfristig verbessern.

Gemeinsam mit der öffentlichen Jugendhilfe und freien Trägern versuchen die Familien in den Landkreisen Rosenheim, Traunstein und Ebersberg, sich zu aktuellen Themen auszutauschen.

PFAD hat sich in den letzten Jahrzehnten auch in der Fachpolitik einen Namen gemacht. Durch

sein Engagement hat sich viel für Adoptiv- und Pflegefamilien verbessert. Es ist u. a. PFAD zu verdanken, dass Pflegepersonen ein Beitrag für die Alterssicherung, Unfallversicherung und auch Haftpflichtversicherung zusteht. Auch der Rechtsanspruch auf Beratung und Unterstützung hat seinen Eingang in das Kinder- und Jugendhilferecht gefunden.

Schon lange thematisiert PFAD, wie wichtig für Adoptivkinder und auch für Pflegekinder das Wissen um ihre Wurzeln und der Kontakt zu ihren leiblichen Eltern sind. Heute sind diese Themen Standards in der fachlichen Arbeit.

Pflege- und Adoptivkinder brauchen für eine gute Entwicklung nicht nur ihre neue Familie, sondern auch Unterstützungsangebote, die in der näheren Umgebung zur Verfügung gestellt werden müssen. Die Information der Öffentlichkeit über die besondere Lebenssituation dieser Kinder war und ist eine wichtige Aufgabe der Rosenheimer PFAD FÜR KINDER Selbsthilfegruppe.

*Abdruck mit freundlicher Genehmigung
durch Frau Olga Nickel
Selbsthilfekontaktstelle–SekoRo*

PFAD FÜR KINDER

Verein der Pflege- und Adoptivfamilien in **Schwandorf-Amberg und Umgebung e.V.**

Engelbert Mertel Tel.: 09661 / 8 15 90 60 em@pfad-schwandorf-amberg.de
www.pfad-schwandorf-amberg.de

Schwandorf: *(jeder dritte Mittwoch im Monat)*
16.02.2022 Monatstreffen, Brauerei-Gasthof Schmidt Bräu, Marktplatz 7
16.03.2022 Monatstreffen, Brauerei-Gasthof Schmidt Bräu, Marktplatz 7
20.04.2022 Monatstreffen, Brauerei-Gasthof Schmidt Bräu, Marktplatz 7

Amberg: *(jeder letzte Dienstag im Monat)*
22.02.2022 Stammtisch, „Alte Kaserne“, Dekan-Hirtreiter-Str. 1
29.03.2022 Stammtisch, „Alte Kaserne“, Dekan-Hirtreiter-Str. 1
26.04.2022 Stammtisch, „Alte Kaserne“, Dekan-Hirtreiter-Str. 1

*Die Monatstreffen bzw. der Stammtisch (jeweils ab 19.30 Uhr) stehen allen zum Kennenlernen offen!
Änderungen werden ggf. kurzfristig per E-Mail mitgeteilt. **Vorbehaltlich „Corona-Pandemie“!***

*Die Neuwahlen konnten am 16. Juli 2021 durchgeführt werden.
Der verschobene Fachtag (von 2020) findet am 25. Juni 2022 statt,
Pflegeelternausflug am 01. Mai 2022 ist ebenfalls in Planung!
Weitere Infos auf der Homepage bzw. beim Vorstand!*



*Als PFAD FÜR KINDER-Mitglied können Sie sich über den Link
www.pfad-bayern.de/anmeldung
für den Mitgliederbereich auf unserer Website registrieren lassen.*

Dokumentationstipp



Thematisiert wird:

Die Regelung der Familienpflege im KJHG: Zentrale Bestimmungen. Wie wirkt sich das Kinder- und Jugendhilfegesetz im Alltag aus. Pflegekinder und Pflegeeltern in der Kindschaftsrechtsreform (Prof. Dr. Ludwig Salgo, Dr. Robert Sauter).

Die hier aufgeführte Dokumentation kann über die Geschäftsstelle des PFAD FÜR KINDER LV Bayern e.V. (siehe Impressum) bezogen werden oder über <https://pfad-bayern.de/publikationen/>

Thema der
PFAD AKTUELL 01 / 2022:
„Biographiearbeit“

Bildnachweis:
Titelseiten- und Jubiläumsgrafik:
Dipl.-Designer (FH) Ralf Munker
www.designstudio-munker.de
ansonsten wie angegeben

Impressum

Herausgeber:
PFAD FÜR KINDER Landesverband
der Pflege- und Adoptivfamilien
in Bayern e.V.
86156 Augsburg, Ulmer Str. 160 Geb. H

Telefon: 0821 / 349 999 47
Fax: 0821 / 349 999 48
E-Mail: Info@PFAD-Bayern.de
Homepage: <https://www.pfad-bayern.de>

Bankverbindung:
Augusta Bank eG Augsburg
IBAN: DE29 7209 0000 0005 5451 37
BIC: GENODEF1AUB

PFAD AKTUELL ist das offizielle Organ von
PFAD FÜR KINDER
Landesverband Bayern e.V.
Gemeinnütziger Verein, als Träger
der freien Jugendhilfe öffentlich anerkannt

Mitglied
im PFAD – Bundesverband,
im PARITÄTISCHEN LV Bayern e.V.,
in der Deutschen Liga für das Kind

Verantwortlich für Auswahl,
Zusammenstellung und Gestaltung der Beiträge:
Monika Görres (V.i.S.d.P.), Elfriede Fischer,
Engelbert Mertel, Christina Skaper, Martina Spörl

Anschrift: siehe Herausgeber

Druck:
Strube Druck & Medien OHG
Stimmerswiesen 3
34589 Felsberg

Versand:
Faber Direktmarketing GmbH
Bunsenstraße 200
34127 Kassel

Kosten:
für Mitglieder von PFAD FÜR KINDER
in Bayern im Mitgliedsbeitrag enthalten,
sonst 5,50 € zzgl. Versandkosten
(Einzelexemplar)
Jahresabo: 24,00 € incl. Versand; 20,00 € online

Alle Beiträge sind urheberrechtlich geschützt;
Nachdruck nur mit Genehmigung des
Landesverbandes Bayern e.V., Augsburg
Beiträge mit Namen oder Fundstellen geben nicht
in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Erscheinungsweise:
März, Juni, September, Dezember

Der Druck wurde durch die
PFAD FÜR KINDER
STIFTUNG
zur Förderung von Pflege- und
Adoptivkindern und deren Familien mitfinanziert.

PFAD FÜR KINDER
Landesverband Bayern e.V.
wird gefördert aus Mitteln des
Bayerischen Staatsministeriums
für Familie, Arbeit und
Soziales



Die Datenschutzerklärung finden Sie unter
<https://www.pfad-bayern.de/datenschutzerklaerung/>

PFAD AKTUELL

PFAD FÜR KINDER e.V.
Landesverband Bayern
Ulmer Str. 160 Geb. H, 86156 Augsburg
(vormals: Steubstr. 6, D-86551 Aichach)

Postvertriebsstück Deutsche Post AG
„Entgelt bezahlt“

B 55 11 0

Adressfeld

Publikation / Termine / Abo-Service

PFAD AKTUELL 04 / 2021



PFAD FÜR KINDER
Landesverband
der Pflege- und
Adoptivfamilien Bayern e.V.

**Selbstverletzung
als
Selbstfürsorge**

Sichtbare und unsichtbare Hilferufe

Dokumentation der Fachtagung
Schweinfurt

Dokumentation 26

Die hier aufgeführte Dokumentation
kann über die Geschäftsstelle des
PFAD FÜR KINDER LV Bayern e.V.
(siehe Impressum) bezogen werden
oder über
<https://pfad-bayern.de/publikationen/>

Termine

01. Februar 2022

Redaktionsschluss PFAD AKTUELL 04 / 2021

02. Juli 2022

Mitgliederversammlung und
Gruppenarbeitstreffen (GAT) in Augsburg

Änderungen Pandemiebedingt möglich!

Weitere Informationen
über den PFAD FÜR KINDER
Landesverband Bayern e.V. :



ABO-SERVICE

Falls Sie die Zeitschrift beziehen möchten, besteht die Möglichkeit, sie als Abonnement zum Preis von 24,00 € incl. Versand pro Jahr, bzw. 20,00 € online direkt beim PFAD FÜR KINDER Landesverband Bayern e. V. zu beziehen. Wenn Sie daran Interesse haben, nehmen Sie bitte per Mail mit unserer Geschäftsstelle Kontakt auf: info@pfad-bayern.de.

Dieses Angebot gilt für Interessierte, die die Zeitschrift PFAD AKTUELL beziehen möchten, aber nicht oder nicht mehr Mitglied im PFAD FÜR KINDER Landesverband Bayern e. V. bzw. in seinen Ortsgruppen und -vereinen sind, weil sich Gruppierungen z.B. aufgelöst haben oder unabhängig arbeiten. Ein kompletter Abo-Service wird in Kürze auf der Homepage eingerichtet.