

# Newsflashes

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **SuchtMagazin**

Band (Jahr): **37 (2011)**

Heft 4

PDF erstellt am: **17.07.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*  
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, [www.library.ethz.ch](http://www.library.ethz.ch)

<http://www.e-periodica.ch>

## Computerspiele. Reiz und Risiken

Auch wenn Computerspiele ganz selbstverständlich zum Alltag vor allem von Jungen gehören, sind die Auffassungen über das «virtuelle Spielen» insbesondere bei Erziehenden und Lehrenden immer noch geteilt: Die einen sehen Computerspiele als interaktives Kulturgut, das seine NutzerInnen nicht nur als KonsumentInnen, sondern als AkteurInnen, als Mitgestaltende der Spielhandlung anspricht. Computerspiele fragen ein breites Spektrum an Fähigkeiten nach und bieten verschiedene Aufgabenstellungen sowie unterschiedliche kulturelle Handlungsrahmen an. Für andere sind Computerspiele vor allem Zeitfresser, die Kinder und Jugendliche von kreativer, sozialer, musischer oder sportlicher Betätigung abhalten und Suchtgefahren erzeugen. Die virtuelle Welt entfremde von der realen und diene als Fluchtpunkt, der vom Lösen der eigentlichen persönlichen Probleme abhält. Die Aufgabenstellung vieler Computerspiele sei eintönig, es herrschten z.T. brutale Gewaltdarstellungen vor. Um die Argumente beider Seiten gewichten zu können, ist es notwendig, mehr über Computerspiele zu wissen. Dazu trägt die Publikation der deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien BPjM bei.

[www.tinyurl.com/bpjm-spiele](http://www.tinyurl.com/bpjm-spiele)

## «Grüne Liste Prävention»

Die Datenbank «Grüne Liste Prävention» bietet auf der Basis nachvollziehbarer Kriterien einen Überblick über empfehlenswerte Präventionsansätze in den Bereichen Familie, Schule, Kinder/Jugendliche und Nachbarschaft: Welche Programme können mit Aussicht auf Erfolg wo, wann und wie eingesetzt werden, um die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu unterstützen? Auf welche Weise beugen diese Programme der Entstehung oder der Verfestigung von Problemverhaltensweisen vor? Und schliesslich: Was weiss man darüber, ob diese Programme funktionieren und zu welchen Ergebnissen sie führen? Die Datenbank entstand im Rahmen des Projektes «Sozial-räumliche Prävention in Netzwerken SPIN» des Landespräventionsrats Niedersachsen.

[www.gruene-liste-praevention.de](http://www.gruene-liste-praevention.de)

## Einstellung der Jugend gegenüber Drogen

Der Flash Eurobarometer Nr. 330 «Youth attitudes on drugs» stellt die Ergebnisse einer Umfrage unter jungen EuropäerInnen im Alter von 15 bis 24 Jahren in Bezug auf ihr Verhalten und ihre Einstellung zu Drogen vor. Mitberücksichtigt werden auch die sogenannten «Legal Highs». Darunter werden Substanzen verstanden, die in ihren Auswirkungen illegale Drogen nachahmen und oft in Form von Pulvern, Kräutern oder Pillen verkauft werden (z.B. die sogenannten «Badesalze»).

Eurobarometer der Europäischen Kommission:

[www.tinyurl.com/eurobaro-330](http://www.tinyurl.com/eurobaro-330)

Fact Sheet der Europäischen Beobachtungsstelle für Drogen und Drogensucht EBDD zum Eurobarometer:

[www.tinyurl.com/ebdd-eurobaro](http://www.tinyurl.com/ebdd-eurobaro)

## Standards Kontakt- und Anlaufstellen

Die Standards der Kontakt- und Anlaufstellen K+A wurden 1999 erstellt. 2008 bildeten die Fachgruppe der Kontakt und Anlaufstellen des Fachverbandes Sucht sowie Infodrog eine Arbeitsgruppe, um diese Leitlinien zu überarbeiten und dabei insbesondere auch die Anforderungen an Inhalationsräume zu integrieren. Die Standards dienen als Leitplanke bzw. Orientierungshilfe und setzen professionelle Mindestanforderungen für die Arbeit in den K+A, von denen es in der Schweiz aktuell 14 mit und ca. 30 ohne Konsumationsmöglichkeiten gibt.

[www.tinyurl.com/kunda-standards](http://www.tinyurl.com/kunda-standards)

## Prävention des Alkoholmissbrauchs

Ob und wie Präventionsmassnahmen dazu beitragen, den Alkoholmissbrauch bei Kindern und Jugendlichen zu reduzieren, ist nicht hinreichend nachgewiesen. Darauf weist das Deutsche Institut für Medizinische Dokumentation in einer aktuellen Publikation hin. Demnach können Familieninterventionsprogramme sowie personalisierte computergestützte Interventionen an Schulen vermutlich zwar dazu beitragen, Alkoholmissbrauch bei Kindern und Jugendlichen vorzubeugen. Dagegen sei die Wirksamkeit von Anzeigen- und Informationskampagnen in Funk und Fernsehen nicht ausreichend belegt. Der Bericht zeigt auch, dass nur wenige Massnahmen Häufigkeit oder Menge des Alkoholkonsums dauerhaft reduzieren.

[www.tinyurl.com/praevention-alkohol](http://www.tinyurl.com/praevention-alkohol)

## Neuro-Enhancement und Suchtprävention

Immer mehr gesunde Menschen nehmen Medikamente ein, die eigentlich für spezifische Krankheitsbilder auf den Markt kamen. Sie wollen damit eine Verbesserung ihrer kognitiven und emotionalen Funktionen bewirken. Am weitesten verbreitet ist Ritalin. Die gesellschaftliche Diskussion um das Thema Neuro-Enhancement steht noch am Anfang. Der aktuelle Bericht der Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich entspricht einer ersten Auslegeordnung für die Suchtprävention.

[www.tinyurl.com/Sucht-enhancement](http://www.tinyurl.com/Sucht-enhancement)

## «Der jahrzehntelange Krieg gegen die Drogen ist verloren»

In ihrem Bericht kommt die Global Commission on Drug Policy zum Fazit: «Der jahrzehntelange Krieg gegen die Drogen ist verloren und hat verheerende Folgen für Menschen rund um die Welt». Statt Drogenabhängige strafrechtlich zu verfolgen, sollten Regierungen den Drogenmissbrauch entkriminalisieren, legale Modellversuche starten und die Behandlungsangebote für Süchtige verbessern, rät das Gremium. Dem 19-köpfigen Gremium gehören unter anderen der ehemalige UNO-Generalsekretär Kofi Annan, der ehemalige US-Notenbankchef Paul Volcker und der peruanische Literaturnobelpreisträger Mario Vargas Llosa an.

[www.globalcommissionondrugs.org/report](http://www.globalcommissionondrugs.org/report)

## Gesundheitswegweiser Schweiz

Wohin wende ich mich, wenn ich erkrankte oder verunfalle? Ist in der Schweiz eine ärztliche Behandlung kostenlos oder muss ich dafür bezahlen? Wie verhalte ich mich in einem Notfall? Welche Versicherungen brauche ich? Wie schütze ich mich vor Krankheiten? Wo finde ich Gesundheitsinformationen in meiner Muttersprache? Der Gesundheitswegweiser beantwortet diese und viele andere. Er ist im Auftrag des Bundesamts für Gesundheit vom Schweizerischen Roten Kreuz entwickelt worden und möchte den in der Schweiz lebenden MigrantInnen den Zugang zur schweizerischen Gesundheitsversorgung, zur Kranken- und Unfallversicherung sowie zu Angeboten der Gesundheitsförderung und Prävention erleichtern. Der Ratgeber ist in einer dritten, vollständig überarbeiteten Auflage, erschienen.

[www.tinyurl.com/migesplus-gww](http://www.tinyurl.com/migesplus-gww)

## Suchtpotential von «World of Warcraft»

In einer Studie der Universität Genf wurden über 1'000 SpielerInnen (87% sind männlich) des Online-Games «World of Warcraft» über längere Zeit beobachtet und befragt. Dabei zeigen 20% der GamerInnen Anzeichen von Sucht: Sie loggen sich ein, bevor sie dringendere Sachen erledigen, sie bleiben länger eingeloggt als beabsichtigt; es gibt Auseinandersetzungen mit Angehörigen; sie verlieren das Zeitgefühl, haben Schlafmangel, zeigen auffällige Gewichtsveränderungen oder andere Mangelerscheinungen. Was schon länger vermutet wurde, ist nun auch statistisch erfasst worden.

[www.tinyurl.com/genf-wow](http://www.tinyurl.com/genf-wow)