

■ KOMMENTAR

Notensystem
nicht zerreden!

Von Thomas Hommel

Welche der rund 21 000 stationären und ambulanten Pflegeeinrichtungen in Deutschland gute Pflege leistet, ist für Laien zurzeit nur sehr schwer herausfinden. Die Transparenzoffensive von Pflegeanbietern und Kassen soll dies ändern. Die Prüfberichte der Medizinischen Dienste der Kassen werden ab Sommer in eine laienverständliche Sprache übersetzt und die Resultate in Form von Noten öffentlich gemacht. Das erleichtert Verbrauchern die Suche nach guter Pflege ganz erheblich.

Das neue Noten-System würde aber nicht auf deutschem Boden umgesetzt, gäbe es daran nicht auch gleich wieder was rumzumäkeln: Eine schlechte Note bei Pflege und medizinischer Versorgung, wenden die Bedenkenträger ein, könne durch eine gute Note bei Kost und Ausstattung übertüncht werden. Paradox: Da versetzt man den Verbraucher in die Lage, sich ein Urteil zu bilden und im nächsten Schritt misstraut man ihm, die Guten von den Schlechten unterscheiden zu können.

Das entscheidende Kriterium für die Auswahl eines Heimes oder Pflegedienstes ist die dort geleistete Qualität von Pflege und medizinischer Versorgung. Bekommt ein Anbieter dafür „ausreichend“ oder „mangelhaft“, wird der Pflegebedürftige oder Angehörige diesem Angebot den Rücken zuwenden.

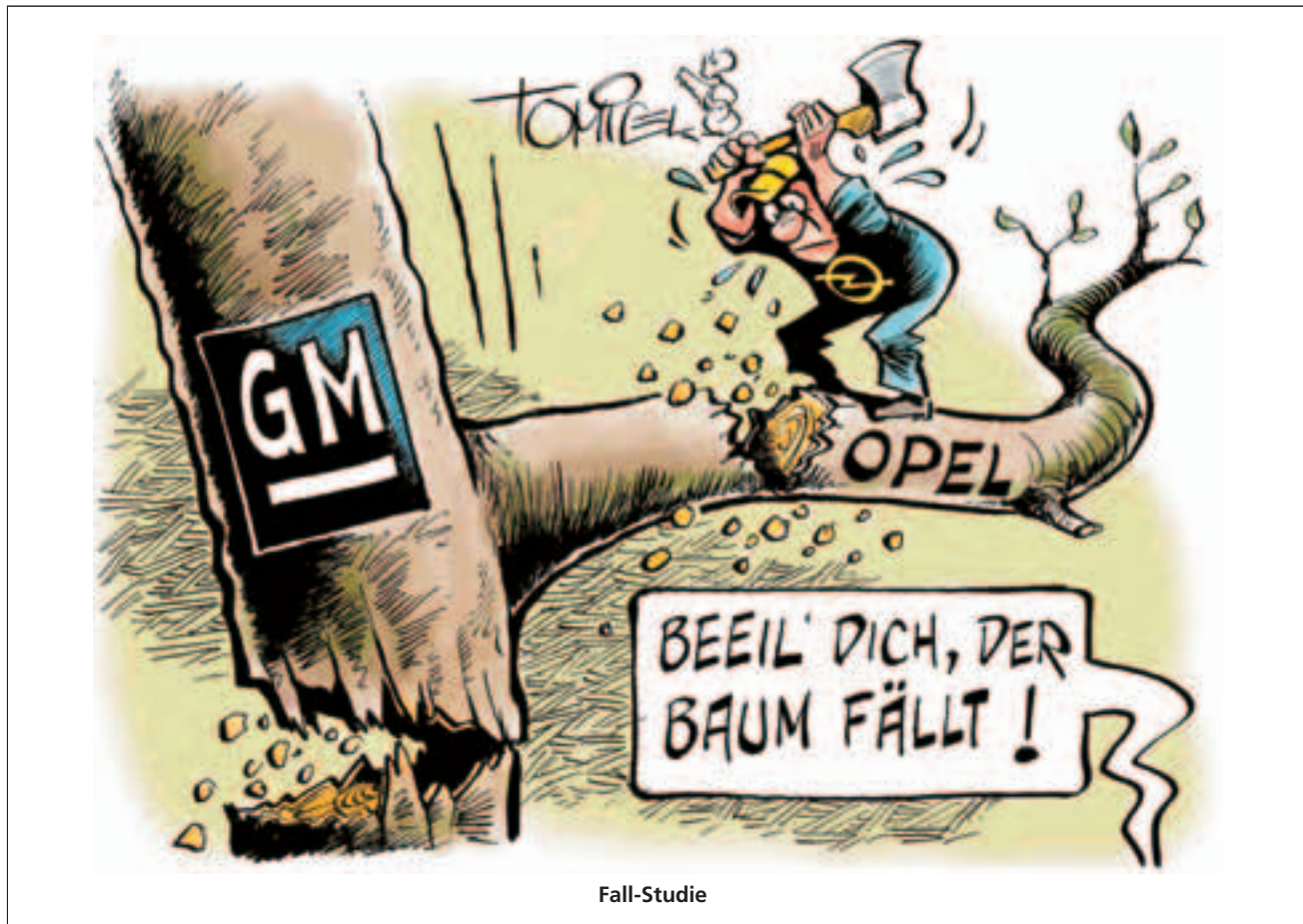
■ KOMMENTAR

Familienförderung
mal ganz konkret

Von Florian Staack

Plötzlich sind alle dafür: Die Bundesfamilienministerin, die CSU, der Freistaat Sachsen sowieso: In der Debatte über die finanzielle Förderung für Paare mit unerfülltem Kinderwunsch bahnt sich eine Wende an. Das Abschieben der Kosten auf die GKV scheint passé zu sein. Noch Mitte 2008 hat dies anders ausgesehen. Zwar sprach sich der Bundesrat damals dafür aus, die Kassen sollten wieder vollständig die Kosten für die In-vitro-Fertilisation (IvF) übernehmen. Doch das Gesundheitsministerium winkte ab – das sei eine familienpolitische Aufgabe.

Das ist zwar richtig, doch damit war der Vorstoß der Länder vorzeitig beerdigt. Denn Familienpolitiker haben bisher im Gerangel der Ressorts um Steuermilliarden meist das Nachsehen. Trotz aller vermeintlichen Wohltaten, die die große Koalition Familien hat ange-deihen lassen, ist die Geburtenzahl nach jüngsten Daten nicht gestiegen. Eine Förderung von Paaren mit unerfülltem Kinderwunsch dagegen hätte messbare Folgen: Das hat sich – negativ – bei der Gesundheitsreform 2004 gezeigt. Seit die Kassen nur noch die Hälfte der Behandlungskosten zahlen, hat sich die Zahl der nach einer IvF geborenen Kinder halbiert. Ein Steuerzuschuss für diese Paare wäre eine konkrete Förderung für – künftige – Familien.



Fall-Studie

■ FUNDSACHE

Der plastinierte
Thriller

„Thriller“ lautete der Titel des meistverkauften Studioalbums aller Zeiten. Michael Jackson machte damit seinen großen Wurf. Sein Leben ist auch mit allen Zutaten garniert, die ein mitunter skurril und surreal anmutender Filmstreifen braucht. Es geht um viel Geld, das erst mühsam verdient worden war und dann mühelos verloren ging. Im Film tauchen böse Mafia-Bosse unter, wenn es brenzlich wird, und unterziehen sich einer Gesichts-Op. Michael Jackson hingegen vollzog seine Gesichtsmetamorphosen unter Einschluss der medialen Öffentlichkeit. Nun setzt der bereits in Madame Tussauds Wachsfigurenkabinett zu bestaunende Künstler noch einen drauf. Laut einem Bericht der Bild-Zeitung habe er Gunther von Hagens angeboten, nach seinem Ableben als Plastinat zur Verfügung zu stehen. (mau)

■ HINTERGRUND

Kaum Anerkennung in der Realität – das
verleitet zur Flucht in digitale Fantasiewelten

PC-Spiele sind selbst aus Kinderzimmern nicht mehr wegzudenken. Problematisch wird es, wenn junge Menschen fast nur noch in virtuellen Welten leben.

Von Uwe Groenewold und Thomas Müller

Ein neunjähriger Junge glaubt tatsächlich, dass Menschen mehrere Leben haben. Sein Wissen über die Welt hat er fast ausschließlich aus Computerspielen erfahren. Beispiele wie dieses nannten Experten auf dem Kongress der Deutschen Gesellschaft für Kinder- und Jugendpsychiatrie (DGKJP) in Hamburg. Die Psychiater spüren offenbar immer mehr die Auswirkungen eines übermäßigen Medienkonsums.

So verbringen Kinder und Jugendliche inzwischen den größten Teil ihrer Freizeit mit Fernsehen und Computerspielen – Jungen im Schnitt siebeneinhalb Stunden täglich, Mädchen etwa sechs Stunden. Diese Zahlen gehen aus einer aktuellen Umfrage zur Mediennutzung bei Jugendlichen in Deutschland hervor. Dazu hat das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) 44 600 Neuntklässler befragt (wir berichteten). Video- und Computerspiele sind nach dem Fernsehgucken die zweitwichtigste Freizeitaktivität: 15-jährige Jungen spielen an Schultagen mehr als zwei Stunden täglich, Mädchen knapp eine Stunde. Auch bei Fünftklässlern ist der Konsum schon beeindruckend: Die im Schnitt elfjährigen Jungen spielen täglich eine Stunde mit PC oder Spielkonsole, bei den Mädchen sind es erst 23 Minuten, hat eine Studie bei über 1150 Berliner Schülern ergeben.

Geben solche Zahlen Grund zur Besorgnis? Professor Michael Schulte-Markwort aus Hamburg warnte auf dem DGKJP-Kongress vor einer pauschalen Verteufelung der neuen Medien. „Gesunde Kinder werden nicht geschädigt, wenn der Medienkonsum in ein normales Familienle-

ben eingebettet ist und Eltern ihre Kinder medienkompetent erziehen.“ Der bewusste Umgang mit Computern und sinnvollen interaktiven Spielen könne Studien zufolge sogar zu einer Verbesserung der Feinmotorik und zu einer frühen Sprachkompetenz führen. „Suchtgefährdet sind vor allem Kinder, die sowieso schon psychisch auffällig sind.“

Doch was ist ein sinnvoller Umgang mit Medien? Wie immer in solchen Fällen: Die Dosis macht das Gift. Zeichen einer Spiel-Abhängigkeit sind etwa, wenn jemand mehr als 30 Stunden pro Woche in virtuel-

30 Stunden pro Woche zu spielen, deutet auf Sucht.

len Welten abtaucht, so Professor Rainer Thomasius aus Hamburg. Generell gelten für die Diagnose einer Spielsucht ähnliche Kriterien wie für stoffgebundene Süchte: Wenn Menschen die Frequenz und Dauer ihres Spielekonsum nicht mehr kontrollieren können, wenn sie Nachteile wie schlechte Schulnoten in Kauf nehmen und wenn sie ihr Leben ganz darauf ausrichten, möglichst lange spielen zu können. Dabei drehen sich ihre Gedanken selbst dann um das Spiel, wenn sie mal nicht vor dem Computer sitzen. Nach diesen Kriterien galten in der KFN-Studie drei Prozent der Jungen und 0,3 Prozent der Mädchen im Alter von etwa 14 Jahren als computerspielsüchtig.

Angebote wie das Rollenspiel „World of Warcraft“ sind dabei besonders suchtgefährdend: Zu solchen Spielen treffen sich oft tausende Teilnehmer per Internet in virtuel-

Sechs Fragen geben Hinweise auf PC-Spielsucht

Sind mindestens drei von sechs Kriterien erfüllt, liegt ein pathologisches Spielverhalten vor

1. Wie stark ist im Schnitt Dein Verlangen nach Computerspielen?
Skala von 1 („kein Verlangen“) bis 10 („sehr starkes Verlangen“), Kriterium erfüllt ab 8

2. Hast Du oft länger gespielt als beabsichtigt?
Skala von 0 bis 3 („nie“ bis „immer“), Kriterium erfüllt ab 2

3. Hast Du aufgrund Deines Spielverhaltens Probleme mit Schule, Familie, Geld, Gesundheit, oder hast Du Freunde und Freizeitaktivitäten vernachlässigt?
Kriterium bei mindestens zwei Problembereichen erfüllt

4. Hast Du Wichtiges (etwa Hausaufgaben) vergessen, weil Du die ganze Zeit Computerspiele gespielt hast?
Skala von 0 bis 3 („nie“ bis „immer“), Kriterium erfüllt ab 2

5. Musst Du häufig länger spielen, um Dich wieder gut und entspannt zu fühlen?
Skala von 0 bis 3 („nie“ bis „immer“), Kriterium erfüllt ab 2

6. Wie schlecht fühlst Du Dich, wenn Du nicht spielen kannst?
Skala von 1 bis 10 („gar kein Verlangen“ bis sehr „starkes Verlangen“), Kriterium erfüllt ab 8

Quelle: Wölfling et al, Psychiatr Praxis online

len Welten und müssen in Gruppen komplexe Aufgaben lösen. „In diesen mythischen Welten herrscht niemals Stillstand oder Langeweile. Ständig geschehen unterhaltsame und überraschende Dinge. Diese Welt existiert parallel zur Alltagswelt und ändert sich, unabhängig ob ein Spieler eingeloggt ist oder nicht“, heißt es im KFN-Bericht. Die Spieler entwickeln in der virtuellen Welt soziale Bindungen mit anderen Menschen. Wer viel Zeit im Spiel verbringt, wird belohnt, und das Sozialprestige innerhalb der Gruppe steigt.

Allerdings verlieren sich häufig solche Menschen in virtuellen Welten, denen es in der realen Welt an Anerkennung fehlt. Thomasius: „Eine Computerspielsucht steht nie allein da, sondern wird oft begleitet von Depressionen oder ADHS.“

Was ist zu tun? Patentlösungen gibt es nicht. Vorschläge der Experten auf dem Kongress waren etwa ei-

ne Selbstkontrolle der Spiele-Industrie mit Hinweisen auf die Suchtgefahr ihrer Spiele – doch das gilt als schwer realisierbar. Verstärkt werden müssten auch Hilfsangebote für Familien in Suchtberatungsstellen. So wurde im Hamburger UKE das Projekt „Lebenslust statt online Flucht!“ eingerichtet; ein Gruppenprogramm für Jugendliche mit problematischem Computergebrauch. Notfalls, so Thomasius, machen Betroffene auf der Suchtstation sogar einen echten Entzug. Hilfreich könnte zudem die Einrichtung von Ganztagschulen mit zusätzlichen Freizeit- und Gruppenangeboten sein.

Wichtig: Auch Eltern sollten sich dafür interessieren, was ihre Kinder sehen und spielen. Ein Computerverbot gilt als kontraproduktiv, weil es die Spiele nur noch attraktiver macht. Besser wäre, man wählt Sendungen und Spiele gemeinsam aus und legt Spielzeiten fest.