

weiterführende Informationen zum Thema Würgespiele:

1. Was sind "Würgespiele"?

Bei den so genannten Würgespielen (engl. „Choking Games“) strangulieren sich die Betroffenen selbst oder gegenseitig bis zur Bewusstlosigkeit. Diesen Zustand erreichen die Kinder und Jugendlichen entweder mit Hyperventilieren und starkem Druck auf das Brustbein oder sie drücken sich selber oder gegenseitig mit bloßen Händen, Gürteln, Schals o.ä. den Hals zu, bis sie bewusstlos werden. Mitunter gehen der Strangulation starke körperliche Belastungen, wie schnelle Kniebeugen verbunden mit einem langen Ein- und Ausatmen voraus (Hyperventilation).

„Würgespiele“ gibt es schon seit längerer Zeit. Aktuell ist dieser Trend insbesondere unter Jugendlichen und Kindern zu beobachten. So starben in den USA nach offiziellen Angaben der US-Gesundheitsbehörde in den Jahren 1995 bis 2007 insgesamt 82 Jugendliche zwischen 6 und 19 Jahren bei so genannten Choking Games.

In Frankreich gibt es bereits seit knapp zehn Jahren eine Vereinigung von Eltern (APEAS), deren Kinder beim „Jeu du foulard“ („Schal-Spiel“) den Tod fanden. Alleine in diesem Jahr kamen in Frankreich 13 Jugendliche ums Leben. Das französische Gesundheitsministerium schätzt, dass jeden Monat mindestens ein Schüler an den Folgen des gefährlichen Spiels stirbt.

In Deutschland sind „Würgespiele“ noch ein relativ neues Phänomen. In Brandenburg kam ein 14-Jähriger im Dezember 2009 durch Selbststrangulation ums Leben.

Nach Auskunft von Medizinern und Experten wird beim „Würgespiel“ durch das Würgen oder Zusammendrücken des Brustkastens die Blutzufuhr zum Gehirn unterbrochen. Das führt zu einer Art Rauschzustand und zur Ohnmacht. Vor der Bewusstlosigkeit können Wahrnehmungen wie Schwindel, Halluzinationen, Lichtpunkte vor den Augen oder auch Ohrensausen auftreten.

„Würgespiele“ haben in erster Linie mit körperlichen Grenzerfahrungen zu tun. Dabei geht es nach Auskunft von Experten um das Erleben besonderer Erfahrungen, um einen „Rausch ohne Drogen“. Kinder und Jugendliche, die Derartiges praktizieren wollen wissen, wie es sich anfühlt, wenn der Körper aufgrund von Sauerstoffmangel bewusstlos wird und wie es ist, danach wieder aufzuwachen.

Unter Jugendlichen ist diese Art der Strangulation oder Selbststrangulation u.a. unter den Begriffen „Tomate“, „Frosch“, „Lungenspiel“, „Koma“, „Kosmos“, „indischer Traum“, „blauer Traum“, „Bio-Kiffen“ oder „Piloten-Test“ bekannt. „Würgespiele“ gelten als Mutprobe und finden häufig in kleinen Gruppen oder im persönlichen Bereich zu Hause statt.

2. Welche gesundheitlichen Risiken bestehen?

Selbststrangulation kann süchtig machen – den wenigsten ist das bewusst. Auch die Schwere der Verletzungen durchschauen Kinder und Jugendliche nicht.

„Würgespiele“ führen zu Sauerstoffmangel im Gehirn. Bei jedem Strangulationsversuch sterben einige tausend Hirnzellen ab. Bei Kindern und Jugendlichen die das Spiel allein ausprobieren, kann der zeitweilige Verlust des Bewusstseins mit schweren irreversiblen gesundheitlichen Schäden oder sogar tödlich enden, wenn sie sich nicht mehr selbst aus der Strangulation befreien können.

Eine bewusst herbeigeführte Bewusstlosigkeit und eine dadurch verminderte Sauerstoffzufuhr im Gehirn können unterschiedliche Folgen haben, darunter z. B.:

- Schläfrigkeit
- Muskelkrämpfe
- epileptische Anfälle
- schwere Schädelverletzungen durch Stürze
- Hirnblutungen
- Koma
- akuter Herztod

3. Welchen Einfluss hat das Internet?

Das Internet trägt maßgeblich zur Verbreitung des Phänomens der „Würgespiele“ unter Kindern und Jugendlichen bei. In Online-Kommentaren oder Chat-Foren werden die halluzinatorischen Erfahrungen beschrieben und diskutiert. Zudem werden die Strangulationsversuche zum Teil auch in selbstgedrehten Videosequenzen, die auf Online-Portale wie YouTube hochgeladen werden, dokumentiert.

In Einzelfällen wurden Kinder und Jugendliche auch gegen ihren Willen gewürgt und gefilmt und die entsprechenden Videosequenzen ebenfalls online gestellt.

Gerade die Online-Präsentation von Videofilmen verstärkt den Voyeurismus, kann zur Nachahmung anregen und ist – v.a. wenn sie gegen den Willen des Gewürgten geschieht – eine Form des [Cyber-Mobbings](#). Bei dieser Form des Mobbings sind Kindern und Jugendlichen die Folgen ihres Handelns nicht bewusst. Die Auswirkungen von Cyber-Mobbing sind um ein Vielfaches größer als bei direkten Mobbing-Handlungen, da das Publikum unüberschaubar groß ist. Hinzu kommt, dass die Bilder durch das Internet weltweit verbreitet werden und unter Umständen lebenslang ihre Spuren hinterlassen, da sie im Internet nicht mehr vollständig und dauerhaft gelöscht werden können.

4. Was kann getan werden?

Aufklärung

Kindern und Jugendlichen sind die tödlichen Gefahren von „Würgespielen“ oftmals nicht bekannt bzw. richtig bewusst. Der von Jugendlichen verwendete Ausdruck „Bio-Kiffen“ macht das deutlich: Die Betroffenen glauben, gefahrlos rauschhafte Erfahrungen machen zu können.

Deswegen ist es wichtig, dass Eltern aber auch Lehrerinnen und Lehrer über die Gefahren aufklären und offensiv mit dem Thema umgehen. Die Schulen entscheiden selbst, ob und in welchen Zusammenhängen sie das Phänomen der „Würgespiele“ thematisieren, etwa in den Fächern Biologie und Lebensgestaltung-Ethik-Religionskunde oder im Rahmen der Medienerziehung.

Bei Bedarf können auch außerschulische Experten herangezogen werden.

Auf Zeichen achten

Körperliche Veränderungen bei Kindern und Jugendlichen können auf das Praktizieren von „Würgespielen“ hinweisen. Dazu zählen blutunterlaufene Augen, Konzentrationsschwächen, Klagen über Kopf- oder Ohrenschmerzen sowie rote Flecken und Abdrücke am Hals.

5. Wer bietet Unterstützung?

„Würgespiele“ sind in Deutschland ein neues Phänomen und wurden deshalb bislang in der Fachöffentlichkeit und den psychologischen Beratungsangeboten nur im Rahmen allgemeiner Entwicklungsprobleme während der Pubertät im Zusammenhang mit Grenzerfahrungen thematisiert. Deshalb gibt es kaum Erfahrungen bei der professionellen Beratung von Eltern oder Jugendlichen, die zu dieser Thematik Unterstützung suchen. In den Fällen, in denen Eltern den Verdacht hegen, dass „Würgespiele“ praktiziert werden, oder Jugendliche selbst oder in ihrem Umfeld so etwas erlebt haben, ist es wichtig, dass sie sich mit ihren Sorgen Fachleuten anvertrauen, die Erfahrungen mit Entwicklungs- und Erziehungsproblemen haben, und gemeinsam mit diesen Fachkräften Lösungsmöglichkeiten erarbeiten.

6. Vertiefende Informationsangebote

- [Informationsbroschüre der Elterninitiative APEAS](#) (Association de parents d'enfants accidentés par strangulation - Vereinigung von Eltern durch Strangulieren verunglückter Kinder) in deutscher Übersetzung
- [G.A.S.P. \(games adolescents shouldn't play\)](#) - US-amerikanische Organisation mit Aufklärungsarbeit gegen das in Amerika so genannte Choking Game

Literaturhinweise:

- Jungdliches Risikoverhalten – Raithel, Jürgen, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2004
- Mutproben im Jugendalter - Limbourg, Maria; Raithel, Jürgen; Niebaim, Imke; Maifeld, Silke in: Schweer, M. (Hg.): Perspektiven pädagogisch-psychologischer Forschung: Das Jugendalter, Leske und Budrich, Opladen, 2003.
Die Universität Duisburg bietet den [Beitrag online](#) an.
- [Geschlechtsspezifisches Risikoverhalten im Jugendalter](#) - Empirische Befunde und theoretische Erklärungsansätze, P.Kolip (Universität Bremen) in: Bundesgesundheitsblatt 2002, Nr. 45, S. 885 - 888
- [Gesundheit und Lebensstile Jugendlicher](#), Hackauf H. (Deutsches Jugendinstitut, München) in: Bundesgesundheitsblatt 2002, Nr. 45, S. 879–884
- [Gesundheitsverhalten im Kindes- und Jugendalter](#). Entwicklungspsychologische Erklärungsansätze, Pinquart, M., Silbereisen, R. K., 2002, Bundesgesundheitsblatt Nr. 45, S. 873-878
- [Wikipedia-Eintrag: Ohnmachtsspiel](#)

Quelle: Ministerium für Bildung, Jugend und Sport (MBS)

Link: www.bildungsserver.berlin-brandenburg.de/wuergespiele.html