

# TK-News

## Informationen für die Presse

1

---

TK-Landesvertretung Hessen w Am Hauptbahnhof 18 w 60329 Frankfurt

---

### **Gamescom - Escape Game**

#### **Projekt webC@RE zum Anfassen und Erleben**

**Frankfurt am Main, 15. August 2016.** Hältst du die Balance? Das ist die Frage, die Patrick Durner den Besuchern der Gamescom in Köln stellt, wenn sie sich zu ihm an den Projektstand in die Halle 10.2 begeben (Stand D020/ E021). Durner leitet das virtuelle Selbsthilfeprojekt webC@RE (webcare) der Hessischen Landesstelle für Suchtfragen (HLS) e.V., das von der Techniker Krankenkasse (TK) in Hessen gefördert wird. Mit seiner Anwesenheit bei der Gamescom vom 18. bis 21. August 2016, gibt er webcare ein Gesicht. In dem Projekt richtet sich Durner an Menschen, die Medien exzessiv konsumieren und an einem Austausch interessiert sind, um ihren Medienkonsum wieder selbst zu normalisieren.

Mit seiner Frage nach der Balance der Besucher, bezieht er sich einerseits auf deren Medienkonsum und das Verhältnis zwischen Mediennutzung und dem realen Leben. Andererseits spielt er damit ganz praktisch auf eine vier Meter lange Slackline an und will die Besucher dazu animieren, an ihr eine Aufgabe zu bewältigen. Das dürfte für viele Messegäste auch deshalb interessant sein, weil webcare bei der Messe zu einem Escape Game gehört – einem Spiel innerhalb der Gamescom, bei dem die Teilnehmer an verschiedenen Stationen Hinweise sammeln. Die Hinweise zusammen ergeben dann eine Lösung. Wer die Lösung herausfindet, kann etwas gewinnen.

Am webcare-Stand drehen die Teilnehmer dafür zunächst ein Glücksrad, das ihre Ausgangssituation bestimmt. Beispielsweise, wie viele Versuche sie haben, das Ziel am Ende der Line zu erreichen. Außerdem ob sie Hilfe erhalten, während sie über die

# TK-News

## Informationen für die Presse

2

Slackline balancieren – etwa durch webcare in Person von Patrick Durner, der ihnen eine Hand reicht und so hilft, das Gleichgewicht zu halten. Oder ob sie gerade Konzentrationsprobleme zeigen, weil sie die Nacht zuvor am Computer durchgespielt haben. Der Schwierigkeitsgrad wird über die Anzahl der erlaubten Versuche gesteuert. Unter der Slackline liegt ein Teppich der einen tiefen Abgrund darstellt. Vor Augen haben alle das Ziel am Ende des Weges: ein Poster auf dem erstrebenswerte Ziele benannt werden, etwa den Traumpartner finden, eine andere Sprache lernen, den Schulabschluss schaffen, eine Ausbildung beenden, Freunde haben oder verschiedene Hobbys entwickeln. Nach geschaffter Herausforderung gibt es einen Preis in Form einer Powerbank zum Laden des Smartphones oder – wenn der Balanceakt nicht geklappt hat – diverse Trostpreise.

"Mit unserer Aktion wollen wir mit den Menschen natürlich auch ins Gespräch kommen", erklärt Durner, "wir wollen mit ihnen über ihre Ziele reden und inwiefern sie den Eindruck haben, dass ihr Medienkonsum sie beim Erreichen ihrer Ziele beeinflusst." Bereits im vorigen Jahr hatte sich gezeigt, dass es großes Interesse gibt, sich auszutauschen. "Viele haben gefragt, woran sie selbst merken, dass sie Probleme haben", sagt Durner. "Und, die Erfahrung zeigt, wenn sie nicht selbst betroffen sind, so kennen doch viele Menschen andere, die es mit dem Medienkonsum durchaus übertreiben", so der Medienpädagoge.

### **Hintergrund:**

In Kooperation mit der Jugendberatungsstelle "ansprechbar" der Drogenhilfe Köln e.V. ist webcare vom 18. bis 21. August ganztägig bei der Gamescom vertreten. Patrick Durner ist am Donnerstag und am Freitag jeweils ab 14.30 Uhr persönlich vor Ort sowie am Samstag ab 13.45 Uhr und am Sonntag ab 13 Uhr.

### **Links:**

[Projekt webcare](#)