



HEDWIG LERCHENMÜLLER-HILSE • JÜRGEN HILSE

Kinder am Computer

Vermeiden Sie Spielsucht,
Übergewicht & Co.

Fördern Sie Konzentration
und Kreativität

Ein Ratgeber für Eltern

Inhalt

1 Einleitung	8
2 Wie verbreitet ist Computerspielsucht? ...	14
Studien zur Computerspielabhängigkeit	15
Was machen Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit?	20
Wann nimmt das Computerspielen überhand? ...	37
Woran erkenne ich die Gefahr der Computerspielsucht?	41
Wie groß ist die Gefahr, zum „Computerspieljunkie“ zu werden?	43
3 Virtuelle Gewalt in virtuellen Welten – reale Gewalt in realer Welt?	50
Wie wirkt Gewalt?	51
4 Wie können Eltern problematischem Computerspielen vorbeugen?	58
Ab wann darf mein Kind Computerspiele spielen?	58
Wie lange sollte ein Kind/Jugendlicher am Computer spielen?	62
Im Spiel vergessen Kinder die Zeit	65
Nicht päpstlicher als der Papst sein	66

Was fasziniert Kinder und Jugendliche an Computerspielen?	68
Im Spiel das Unmögliche möglich machen	74
Ich habe doch überhaupt keine Ahnung, was mein Kind spielt	77
Kinder und Jugendliche legen den Fokus nicht unbedingt auf die Gewalt	80
Welche Spiele sind empfehlenswert?	84
Welche Spielgenres gibt es?	85
Starke Kinder werden nicht süchtig	96
Ein demokratischer Erziehungsstil macht starke Kinder	97
Ihr Kind braucht Ihre Unterstützung, um ein starkes Kind zu werden	104
Teufelskreis Schulversagen	106
Exkurs: Einsatz von Computerspielen in der Schule	109
Im Kleinkind- und Grundschulalter sind Sie das wichtigste Vorbild für Ihr Kind	113
Computerspiele sind kein Babysitter	116
Computerspielentzug als Strafe?	119
Wann kann Computerspielentzug eine angemessene Strafe sein?	122
Starke Kinder werden keine Gewalttäter	123
Entwicklung eines stabilen Normbewusstseins	123
Mobbing macht Kinder schwach	127
Auch Freunde sind Lernmodelle	128

In den Medien, in Filmen und Computerspielen finden Kinder ebenfalls Lernmodelle	133
Welche Werte, Normen, Vorurteile und Typisierungen kennzeichnen Spieltypen?	134
Warum sind insbesondere Jungen von Gewaltspielen so fasziniert?	135
Freizeit mit Eltern	136
Nicht-mediale Freizeit	137
Mediale Freizeit	142
Nutzen Sie die Kompetenzen Ihres Kindes	144
So sind Sie ein guter Pädagoge!	147
5 Ausblick und Hilfsangebote	153
Literatur- und Quellenangaben	157
6 Nachbetrachtung: Gewalt in Medien	158

1 Einleitung

In der Presse wie auch im Fernsehen finden sich zunehmend Meldungen über die verheerenden Folgen des Spielens am Computer. Gewaltintensive Spiele lassen unsere Kinder und Jugendlichen verrohen und zu Killern werden! Rollenspiele, in denen das Kind oder der Jugendliche einen hehren Helden spielt, führen zur Realitätsflucht! Erfolg beim Computerspiel wird belohnt – unsere Kinder und Jugendlichen werden süchtig nach der Belohnung! Jugendliche, die sich an Onlinespielgemeinschaften beteiligen, verbringen ihre Freizeit nur noch mit virtuellen Freunden und verlieren ihre realen Sozialkontakte!

Stimmt das? Sind Computerspiele wie ein böses Virus, das unsere Kinder infiziert und nach und nach zugrunde richtet? Verbreitet sich dieses Virus wie eine Epidemie? Sind Computerspiele die Pest der Neuzeit, die ausgerottet werden muss?

Sicher nicht. Derartige Meldungen sind nichts als Polemik. Computerspiele bieten bei vernünftiger Anwendung viele Chancen für Kinder und Jugendliche: Sie können, werden die richtigen Computerspiele gewählt, die Allgemeinbildung von Kindern steigern und viel Freizeitspaß vermitteln. Gezielt ausgewählte Lernspiele können sogar die Schulleistungen des Kindes verbessern. Gute Spiele mit Mehrspie-

lermodus unterstützen Sozialkontakte und Freundschaften. Werden Computerspiele sorgfältig ausgewählt, besitzt ein Kind unterschiedliche Spiele, die verschiedene Anforderungen beinhalten, und wird die Spielzeit altersgemäß begrenzt, kann das Computerspielen durchaus förderlich für die psychosoziale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen sein.

Spielen Kinder allerdings zu lange am Computer, so verkehrt sich der Spielspaß in Stress. Die Kinder werden ausgepowert und haben keine Energie mehr sich etwa auf die Anforderungen der Schule zu konzentrieren, keine Kraft mehr, sich aktiv am Familienleben zu beteiligen, ihrem Sport nachzugehen oder Freundschaften zu pflegen.

Legen sich Kinder und Jugendliche auf Gewaltspiele fest, spielen sie diese im Übermaß, besteht die Gefahr, dass sich ihre ursprünglich friedfertigen Einstellungen in Richtung Gewaltbereitschaft verändern. Die nächste Stufe der Veränderung können sogar zunehmende Aggressivität im Verhalten und Gewaltbereitschaft oder gar Gewalttätigkeit sein. Jedoch konnten wissenschaftliche Untersuchungen bisher keinen direkten Zusammenhang zwischen dem Spielen von sogenannten Killerspielen und krimineller Gewalttätigkeit belegen. Trotzdem erscheint es plausibel, dass das einseitige und übermäßige Spielen von gewaltintensiven Computerspielen der psychosozialen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen abträglich ist.

Insbesondere nach spektakulären Gewaltvorfällen wie dem Amoklauf in Erfurt oder in Winnenden werden immer wieder Forderungen von Politikern laut, Computerspiele – insbesondere sogenannte Killerspiele – zu verbieten. Diese Forderungen jedoch sind sinnlos, wenn nicht sogar dumm, denn sie zeigen nichts als Unkenntnis, was die heutige Computer- und Kommunikationstechnik betrifft.

Gewaltspiele dieser Art sind außerdem für Kinder und Jugendliche verboten. Sie erhalten von den obersten Landesbehörden bei der USK, der Prüfstelle für Videospiele, das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“ und dürfen nicht an Minderjährige abgegeben werden.

Gewaltverherrlichende Spiele verstoßen gegen das Strafgesetz und werden von der Staatsanwaltschaft beschlagnahmt.

Was von staatlicher Seite zum Schutz der Jugend vor Gewaltspielen getan werden kann, wird bereits getan. Die Beachtung der Jugendschutzregelungen ist schließlich Sache der Eltern und anderer erwachsener Bezugspersonen.

In jüngerer Zeit wird neben der Gefahr der Verrohung durch Computerspiele die Computersucht diskutiert. Computerspiele belohnen den Spieler ad hoc für seine „Leistung“, und nach dieser Belohnung, so sagen einige Wissenschaftler, kann das Kind süchtig werden. Es entflieht der

Realität, um sich Belohnung im Spiel zu holen. Spielsucht bei Gewinnspielen ist als Sucht – also als Krankheit – anerkannt, Computerspielsucht hingegen (noch) nicht.

Richtig ist, dass übermäßiges Computerspielen der Gesundheit Ihres Kindes schadet. Dabei bezieht sich Gesundheit nicht nur auf den Körper sondern auch auf die Psyche und die psychosoziale Entwicklung des Kindes.

Das vorliegende Buch versteht sich als familienorientierter Elternratgeber, in dem schwerpunktmäßig Eltern als Erzieher angesprochen werden. Eltern müssen entscheiden,

- in welchem Alter Kinder mit dem Computerspielen beginnen dürfen;
- welche Spiele in welchem Alter gespielt werden dürfen;
- wie lange ein Kind am Computer spielen darf.

In diesem Ratgeber sollen Eltern Informationen und Handlungshilfen für die Erziehung ihrer Kinder bekommen. Dabei sollen unter anderem folgende Fragen beantwortet werden:

- Kann der Computer mit entsprechender Software ein geeignetes Spielgerät für ein Kind sein?
- Welche Computerspiele sind zu empfehlen, welche sind abzulehnen?
- Wie sollten Eltern reagieren, wenn ihr Kind nur noch Gewaltspiele spielt?
- Wie erwirbt ein Kind Medienkompetenz?

- Wann ist Computerspielen problematisch?
- Wie können Eltern Suchttendenzen beim Computerspielen vorbeugen?
- Was können Eltern tun, wenn das Computerspielen überhandnimmt?
- Wo können Eltern Hilfe bekommen, wenn das Kind zum Computerjunkie wird?

Diese und ähnliche Fragen werden in unterschiedlicher Ausführlichkeit diskutiert, und es wird versucht, sie möglichst praxisnah und allgemein verständlich zu beantworten. Dabei kann selbstverständlich nicht vollständig auf die Verwendung von Fachbegriffen verzichtet werden, da auch einige wissenschaftliche Untersuchungen zum Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen, zu Computerspiel-sucht und zum Zusammenhang vom Spielen von Gewalt-spielen und Gewaltbereitschaft kurz dargelegt werden.

Zu Beginn werden die Ergebnisse verschiedener wissenschaftlicher Studien zur Verbreitung von sogenannter Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen vorgestellt. Zum Vergleich werden die Ergebnisse von Freizeitstudien herangezogen, die das durchschnittliche, also normale, Freizeitverhalten, Vorlieben und Aktivitäten von Kindern und Jugendlichen widerspiegeln. Anschließend werden die Ursachen und Erscheinungsformen von suchtähnlichem Spielverhalten daran beschrieben.