

Medienkompetenz Computerspiele

*Kurze Zusammenfassung des Vortrages aus der
Veranstaltungsreihe Medienkompetenz*

Elternfortbildung vom 19.1.2012

*Vortragender: Stefan Friemel
stefan.friemel@stjof.org*

Zusammenfassung von Dr. Uta Wettlaufer-Zimmer

Computerspiele

Kurze Zusammenfassung:

Einleitung:

Das Suchtpotential von Computerspielen wird in der Einführung thematisiert und insgesamt bestätigt.

Welche Spiele werden gespielt?

Nach Umfrageergebnisse in Abhängigkeit vom Alter sind SIMS, FIFA, Need for speed bei den Jüngeren Kindern zu nennen. Die Spielenutzung ist geringfügig rückläufig mit zunehmendem Alter und Spiele wie „Call of duty“ kommen dazu.

Altersbeschränkungen werden auf den Spielen angegeben sind aber ggf. zu hinterfragen. Insbesondere die aufkommenden Spiele auf den Handys sind nicht geregelt oder überprüft.

Trailer wurden jeweils zu den oben genannten Spielen gezeigt und sind im Internet für Interessierte einfach zu finden.

Das Exemplarisch genannte „Call of duty“ gehört zu den „Egoshootern“ (*frei übersetzt = Ballerspiel*). Das Spiel hat Wettbewerbscharakter. Es werden ernsthafte Wettbewerbe ausgetragen die über die ESL „Electronic Sports League“ reglementiert werden.

„Need für speed“ (*Autorennen*) ist ein vergleichsweise einfaches Spiel das zunehmend besser animiert daherkommt.

Sogenannte „Browser-Games“ laden im Internet zum Spiel ein. Das Problem dieser Spiele ist das virtuelle Geld bezahlt werden soll das mit realem Geld vorher gekauft wurde!

Informationen über die Spiele selbst können bei www.gamestar.de oder www.forplayers.de eingeholt werden.

Warum wird gespielt?

Nach Bergmann sind die Gründe:

1. Fehlende (ungenügende) Regeln und Strukturen
2. Fehlendes Abenteuer
3. Leistungsstolz (der meist nicht auf andere Weise zu erreichen ist)

(Anmerkung siehe bspw. Wolfgang Bergmann „Das Drama des modernen Kindes“ Kapitel 5: Cyberspace, Lichtraum, Traumgelände der Kinder, 2003, Patmos-Verlag)

Wirkung und Einfluss der Spiele?

Das multifaktorielle Wirkungsmodell wird derzeit favorisiert. Die Rezeptionssituation ist besonders wichtig.

Spielsucht ist als solche nicht anerkannt.

Es gibt aber bspw. eine Ambulanz für Spielsucht an der Klinik für psychosomatische Medizin und Psychotherapie der Universität Mainz

Herausragendes **Kennzeichen der Spielsucht** ist der **Wiederholungszwang** der trotz negativer Auswirkungen in Kauf genommen wird.

Weiterführende Websites:

USK macht Freigaben allgemein. Kritiken und weitere Beurteilung der Spiele siehe bspw.:

- Spielraum
- Computer Projekt Köln e.V.
- Spielbar (Bundeszentrale für politische Bildung)
- Klicksafe.de – für Smartphones Initiative Schauhin

Empfehlung des Vortragenden:

Für uns Eltern gab er zum Schluss folgende Empfehlung:

- Auseinandersetzung mit Respekt
- in Kommunikation bleiben
- Konsequenz mit den ausgehandelten Zeiten/Spielen
- und „**Nerven behalten**“

Praktisch wurde noch empfohlen das Zeitbudget nicht pro Tag sondern eher pro Woche auszuhandeln.

Alternativen:

Hier wurde Geocaching oder Mister-X (Umkreissuche von mehreren Kindern/Erwachsenen mit GPS fähigen Handys) genannt.

Diskussion/Rückschlüsse: Verhaltensauffälligkeiten sind zu erkennen.

Auch die Freunde wissen oft wer es übertreibt.

Fließende Grenzen und individuelle Reaktionen erfordern die Aufmerksamkeit und Reaktion von Eltern, Lehrern, Mitschülern und Freunden.