

HANDOUT

für den Vortrag

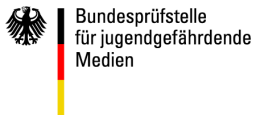
„Computerspielsucht bei Kindern und Jugendlichen“



DROGENHILFE
ULM/ALB-DONAU E. V.

Markus Kaiser

Achim Spannagel
Drogenhilfe Ulm / Alb-Donau E. V.



Computerspiele & Konsolenspiele

10 Tipps für Erziehende

1. Ist es für die Entwicklung meines Kindes besser, wenn es keine Computerspiele spielt?

Computerspiele sind ein Bestandteil unserer Lebenswirklichkeit. Es ist deshalb sinnvoll, wenn Kinder mit dem Medium umzugehen lernen. Zudem gibt es viele pädagogisch empfehlenswerte Spiele, mit denen das Lernen der Kinder und ihre Entwicklung gefördert werden können. Deshalb sollte es Kindern nicht verwehrt werden, Erfahrungen mit Computerspielen zu machen.

2. Was muss ich beim Kauf eines Computerspiels beachten?

Kaufen Sie nur Spiele, die für die Altersgruppe Ihres Kindes freigegeben sind und somit ein entsprechendes Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) tragen. Kinder und Jugendliche, die das auf dem Kennzeichen angegebene Alter noch nicht erreicht haben, können durch den Inhalt des Spiels in ihrer Entwicklung beeinträchtigt werden. Die Cover von Spielen weisen häufig auch Angaben ausländischer Alterseinstufungen auf, z.B. PEGI (rechteckig, schwarz-weiß) oder britisch (rund, roter Hintergrund). In Deutschland sind jedoch nur die in der rechten Spalte abgebildeten USK-Kennzeichen rechtlich verbindlich. USK-Kennzeichen sind allerdings keine pädagogischen Empfehlungen.

3. Was leisten pädagogische Empfehlungen zu Computerspielen?

Pädagogische Empfehlungen informieren darüber, für welches Alter das Spiel z.B. aufgrund der intellektuellen und motorischen Fertigkeiten, die verlangt werden, geeignet ist, ob es Spielspaß bringt und ob es Fähigkeiten fördert bzw. Kenntnisse vermittelt. Wo Sie pädagogische Empfehlungen zu Computerspielen finden, darüber informieren wir Sie unter Empfehlenswertes: Computer- & Konsolenspiele (<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/Computer-Konsolenspiele/empfehlenswertes,did=107132.html>)

4. Was kann ich tun, um mein Kind sinnvoll an Computerspiele heranzuführen?

Wenn Kinder ihre ersten Computerspiele spielen, sollten Eltern und Erziehende sie darin unterstützen und sie begleiten. Beobachten Sie, wie Ihr Kind reagiert: Spielt es mit Spaß? Lernt es dabei? Verliert es schnell die Lust? Entwickelt es aggressive Verhaltensweisen? Je jünger Kinder sind, desto eher empfiehlt es sich, ihnen pädagogisch empfehlenswerte Software zur Verfügung zu stellen. Es gibt ein reiches Angebot solcher Software, die Lernen und Spielspaß miteinander verbindet.

Nach den ersten Grundschuljahren kann man den Kindern Schritt für Schritt größere Freiräume in der Auswahl von Computerspielen und bei zeitlichen Vorgaben einräumen, damit sie lernen, selbständig und selbstverantwortlich damit umzugehen.

5. Wie kann ich vermeiden, dass mein Kind durch Computerspielgewalt beeinträchtigt oder gefährdet wird?

Informieren Sie sich über die Spiele, die Ihr Kind spielt. Es ist wichtig, hin und wieder auch beim Spielen dabei zu sein. Ihr Kind wird sich freuen, wenn Sie auch einmal eine Sequenz oder ein Level durchspielen und so kundig mit ihm über seine Erfahrungen mit Computerspielen reden können. Sie bleiben so in Kontakt mit der Spielewelt Ihres Kindes und können reagieren, wenn es Probleme gibt. In aller Regel bekommen Sie dann auch mit, wenn Ihr Kind ein Spiel spielt, das für sein Alter nicht freigegeben oder indiziert ist. Erläutern Sie Ihrem Kind, warum solche Spiele nicht geeignet sind und warum Sie eine Nutzung nicht erlauben. Es ist zwar rechtlich zulässig, dass Eltern auch für das entsprechende Alter nicht freigegebene Spiele ihrem Kind überlassen. Dies ist aber nicht zu empfehlen.

6. Muss ich mir Sorgen machen, weil mein Kind mehrere Stunden täglich am Computer spielt?

Bei vielen Kindern und Jugendlichen gibt es unterschiedlich lange Phasen, in denen bestimmte Medien einen wichtigen Platz in ihrem Leben einnehmen. Wenn sie ein neues Computerspiel entdecken oder einer Online-Gemeinschaft beitreten, ist es nicht ungewöhnlich, dass sie viel Zeit am Computer verbringen. Es ist noch kein Grund, sich Sorgen zu machen, wenn Computerspiele in einer bestimmten Lebensphase eine große Bedeutung haben, aber soziale Kontakte weiter bestehen, Freundschaften im Real Life (wahrem Leben) weiter gepflegt, andere Hobbys (z.B. Sport, Musik) nicht aufgegeben werden und die Schulleistungen nicht leiden. Es ist jedoch wichtig, im Gespräch über den Medienkonsum und über das Geschehen in Schule und Freizeit zu bleiben sowie Alternativen (Freizeitangebote, Sport, Kultur) zur Mediennutzung anzubieten und zu fördern. Denn vor allem wenn Misserfolge das Leben von Jugendlichen bestimmen, können die Erfolge im Computerspiel eine problematisch hohe Bedeutung erlangen.

7. Was sollten Eltern und Erziehende beachten, wenn sie Regelungen für die Spielzeit treffen?

Eltern sollten die Spielzeiten am Computer für ihre Kinder begrenzen. Welche Grenzen die richtigen sind, ist stark von den sozialen und persönlichen Voraussetzungen der Kinder abhängig. In medienpädagogischen Veröffentlichungen wird jedoch empfohlen, dass in der Vorschulzeit und den ersten Grundschuljahren (bis 8 Jahre) Kinder täglich nicht mehr als eine halbe Stunde am Computer verbringen sollen.

In späteren Jahren können Eltern schrittweise eine höhere Spieldauer zulassen. Mit Kindern über zehn bis zwölf Jahren sollten Eltern gemeinsam Zeitgrenzen vereinbaren. Bei der Vereinbarung von Spielzeiten sollte der Video- und Fernsehkonsum mit berücksichtigt werden.

Mit vorher gemeinsam vereinbarten Grenzen erfahren Kinder, dass sie auch selbst die Verantwortung dafür tragen, rechtzeitig an einer im Spielverlauf geeigneten Stelle ein Spiel zu beenden. Wenn Eltern hingegen ein Computerspiel an einer beliebigen Stelle unterbrechen, etwa weil das Kind „kein Ende findet“, kann dies dazu führen, dass bestimmte Spielfortschritte verloren gehen. Spielzeitbegrenzung wird dann mit negativen Erfahrungen

verbunden. Für andere Tage dagegen sollten dann kürzere Computerspielnutzungszeiten oder der Verzicht auf Computerspiele vereinbart werden.

8. Welche Computerspiele verführen häufiger als andere dazu, sie über viele Stunden am Tag und über lange Zeiträume zu nutzen?

Im Spielfluss vergessen Spielende häufig die Zeit. Unter den Spielen, die besonders zu langer Spielzeit und zur Nutzung über lange Zeiträume verführen, sind vor allem solche, die über das Internet mit anderen Personen gespielt werden können (Onlinespiele). Der Wunsch, sich (auch oder zumindest) in der virtuellen Welt zu bewähren, bestimmt vielfach die Gedanken der Spielenden auch dann, wenn sie offline sind. Sich in einer neuen, in gewissem Sinne lebendigen Welt zu bewegen ist für viele Spielerinnen und Spieler eine faszinierende, wenn auch viel Lebenszeit verbrauchende Erfahrung.

9. Welche Bedeutung haben Online-Gemeinschaften (Clans und Gilden) für Computerspielerinnen und Computerspieler?

Online-Freundschaften und -Gemeinschaften bieten Jugendlichen Gelegenheiten, soziale Kontakte zu knüpfen, sich zu bewähren und Anerkennung zu finden. Sie haben deshalb für sie eine hohe Bedeutung. Gilden oder Clans können aber auch dazu verführen, dass Jugendliche dem durch die Gemeinschaft ausgeübten sozialen Druck nachgeben oder ihrem Drang nach Anerkennung folgen und (zu) lange in der virtuellen Welt bleiben.

10. Was können Eltern tun, wenn das Kind Probleme mit überlangen Spielzeiten am Computer hat?

Wenn es gelingt, Absprachen über Spielzeiten zu treffen, ist es wichtig, dass diese von beiden Elternteilen konsequent eingehalten werden. Bestätigen Sie Ihr Kind, wenn es den Zeitplan einhält, durch positive Konsequenzen. Machen Sie ihm auch die negativen Konsequenzen deutlich, die ein Bruch der Vereinbarung hat. Bieten Sie Alternativen zur Mediennutzung an, die ihr Kind attraktiv findet. Scheuen Sie sich nicht, auch Unterstützung durch Personen zu suchen und anzunehmen, die sich professionell mit dem Problem beschäftigen (z.B. Suchtberatungsstellen: Beratung und Informationen bei Medienabhängigkeit).

Weitere Tipps & Links

„Zu viel Zeit am Bildschirm? Wenn die Faszination am Computerspielen Sorgen macht“
(Online-Broschüre)

<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/computer-konsolenspiele,did=118310.html>

Beratung und Informationen bei Medienabhängigkeit (Computerspiel-, Internetsucht)

http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/beratungsstellenmedienabh_C3_A4ngigkeit,property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf

Computer- und Konsolenspiele

<http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/computer-konsolenspiele>

Weitere Links und Tipps finden Sie unter:

www.klicksafe.de

www.bundespruefstelle.de

www.spieleratgeber-nrw.de

www.schauhin.de

www.spielbar.de

<http://www.ajs-bw.de/LandesNetzWerk-fuer-medienpaedagogische-Elternarbeit.html>

<http://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressemitteilungen/2011-03/pinta-studie.html>

Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten

Die Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spielverpackung und in der Regel auf jedem Datenträger. Auch in einem seriösen Online-Shop wird immer auf die USK-Kennzeichen verwiesen.



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.

Bei den Spielen ohne Altersbeschränkung handelt es sich um Spiele, die sich sowohl direkt an Kinder und Jugendliche als auch an Erwachsene als Käuferschicht richten. Darunter fallen familienfreundliche Spiele wie beispielsweise [Geschicklichkeits- und Gesellschaftsspiele](#), [Sportspiele](#), [Jump 'n Runs](#), aber auch alle Spielangebote an Jugendliche und Erwachsene, die aus der Sicht des Jugendschutzes keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten (z. B. [Simulationen](#), [Management](#), [klassische Adventures](#) und einige [Rollenspiele](#), die von jüngeren Kindern noch gar nicht gespielt werden können).



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits spannender und wettkampfbetonter ausfallen dürfen (z. B. durch höhere Spielgeschwindigkeiten und komplexere Spielaufgaben), wie [Rennspiele \(„Racer“\)](#), [Simulationen](#), [Jump 'n Runs](#) und [Rollenspiele](#).



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Diese Spiele sind bereits deutlich kampfbetonter. Die Spielszenarien sind in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext angesiedelt, so dass sie ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten für den Spieler bieten. Unter diese Altersfreigabe fallen [Arcade-](#), [Strategie](#) und [Rollenspiele](#) sowie bereits einige [militärische Simulationen](#).



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.

Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren zeigen auch Gewalthandlungen, so dass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen. Zu den Genres zählen [Action Adventures](#), [militärische Strategiespiele](#) und [Shooter](#).



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.

Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, sind sie ausschließlich für Erwachsene. Zu den Genres gehören [Ego-Shooter](#), [Action-Adventures](#) und [Open-World-Games](#). Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs.

Genrekunde

Ego-Shooter

- Spieler spielt in Ego-Perspektive
- Frei begehbare dreidimensionale Spielwelt
- Andere Spieler/computergesteuerte Gegner werden mit Schusswaffen bekämpft
- Die gelenkte Spielfigur ist menschlich oder menschenähnlich
- Z.B. Call of Duty, Counter Strike, Halo, Duke Nukem...

Third-Person-Shooter

- Perspektive hinter der Hauptfigur
- Schwer zu anderen Genres abzugrenzen
- Z.B. Resident Evil, Tomb Raider, Grand Theft Auto, Assassins Creed

Hack & Slay

- Übersetzung: Hacken und Erschlagen
- Begriff kommt ursprünglich aus Rollenspielen
- Meist in der Vogelperspektive
- Der Aspekt des Kampfes steht im Vordergrund
- Z.B. Diablo-Reihe, Sacred

Shoot'em up

- die vom Spieler gesteuerte Spielfigur soll sehr viele Gegner mit einer Schusswaffe zerstören.
- Unbegrenzte Munition
- Eingeschränkte Bewegungsfreiheit
- Z.B. Moorhuhn, R-Type, House of the Dead

Beat'em up

- auch Prügelspiel genannt
- körperliche Gewalt mit verschiedenen Kampfkunststilen, teils mit Hieb- und Stichwaffen
- nicht realistisch
- der Energiebalken des Gegners muss durch Schläge und Griffe abgebaut werden
- z.B. Tekken, Street Fighter, Mortal Kombat, Soul Calibur...

Adventure / Action-Adventure

- Lösen von Rätseln und geschickte Steuerung ist nötig um die Handlung voranzutreiben
- Gegenstände und Informationen sammeln
- Mit anderen Spielfiguren reden
- Entscheidungen treffen
- Z.B. Legend of Zelda, TombRaider, Red Dead Redemption...

Rollenspiel

- kurz RPG
- komplexe Handlung
- Entscheidungen des Spielers beeinflussen die Handlung
- Lösen von Quests (Aufgaben) und danach die Belohnungen vom Auftraggeber abholen
- Lösen von Rätseln
- Z.B. Baldurs Gate

MMORPG

- Spieler spielt einen Avatar (selbst ausgewählte Spielfigur nach eigenen Wünschen im Rahmen der Möglichkeiten)
- Ausschließlich über das Internet spielbares Rollenspiel
- Viele Tausend Spieler in einer virtuellen Welt (World of Warcraft zählte im Oktober 2010 weltweit über 12 Millionen Spieler !)
- Der Schwerpunkt liegt auf der Interaktion mit anderen Spielern und Spielergruppen (Gilden & Clans)
- Lösen von Aufgaben (Quests) und töten von Gegnern
- Bei weitem Spielfortschritt benötigt man Hilfe von anderen Spielern → alleine unmöglich
- Z.B. World of Warcraft, Guild Wars, Herr der Ringe-Online

Strategiespiele

- Strategisches und taktisches Geschick ist nötig
- Militärische oder zivile Gebäude ausbauen
- Einheiten rekrutieren und ausbilden
- Technik erforschen
- Taktische Kriegsführung oder auch nur friedlicher Ausbau von Städten und Zivilisationen
- Z.B. Star Craft, Command & Conquer, Civilizations, Anno-Reihe...

Simulationen

- sehr realitätsnahe Simulationen
- Flugzeuge, Fußballvereine, Landwirtschaftsmaschinen oder auch das normale Leben werden detailgetreu wiedergegeben und imitiert.
- Z.B. Die Sims, Fußball-Manager, Flugsimulator 2011, Fußball Manager-Reihe...

Sportspiele

- virtuelle Umsetzung von Sportarten aller Art

Handygames

- Da Handys immer mehr zu kleinen Computern werden, gibt es alle Genres auch auf dem Handy
- Die Plattform Handy ist ein sehr großer Markt für Spielentwickler geworden