

Fragen & Antworten zu Computerspielen

1. Was kann mein Kind denn durch Computerspiele lernen?

Digitale Spiele vermitteln unterschiedliche Fertigkeiten, die dafür notwendig sind, dass man erfolgreich spielen kann: Hand-Auge-Koordination und Reaktionsfähigkeit bei Action- oder Geschicklichkeitsspielen, das Planen und Bewältigen komplexer Entscheidungssituationen in Strategiespielen und Aufbausimulationen, oder die Absprache in Teams und die Organisation des sozialen Miteinanders in Onlinespielen, bei denen man nur gemeinsam bestimmte Aufgaben erfüllen kann.

Nicht immer lassen sich diese Fertigkeiten auch direkt und „eins zu eins“ auf andere Bereiche des Alltags übertragen, aber Computerspiele müssen auch nicht immer „etwas vermitteln“ – sie machen ja gerade deswegen Spaß, weil sie nicht „Lernen“ sind, sondern Unterhaltung, Abwechslung oder Zeitvertreib.

2. Wie kann ich meinem Kind zu einem kritischen Umgang mit Computerspielen verhelfen?

Wichtig ist, dass sich Eltern mit dem Spiel auseinandersetzen, d. h. dass Sie sich – wenn möglich bereits vor dem Kauf eines Spiels – einen Eindruck von der Geschichte und den Spielanforderungen verschaffen. Neben Testberichten in der Fachpresse können zum Beispiel auch die Spieletests von <http://www.spielbar.de> (ein Angebot der Bundeszentrale für Politische Bildung), <http://www.internet-abc.de/eltern/spieletipps.php> (ein Angebot der Landesmedienanstalten) oder unter <http://www.spieleratgeber-nrw.de> Orientierung bieten.

Der einfachste und beste Weg ist jedoch, Ihr Kind selbst offen und unvoreingenommen zu fragen, was es an dem Spiel fasziniert. Die Reflektion über das Spiel ist der erste Schritt zu einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Spiel und der Dialog darüber eine wichtige Voraussetzung, um gemeinsam Nutzungsweisen zu vereinbaren.

3. Empfehlen Sie eigentlich ein tägliches Zeitbudget für Computerspiele?

Ein tägliches Zeitbudget für Computerspiel lässt sich nur schwer pauschal empfehlen, da sich sowohl die Spieler als auch die Spiele sehr stark unterscheiden. Da der Spielerfolg bei manchen Spielen sehr eng an den zeitlichen Aufwand gekoppelt ist, ist die Festlegung des Zeitbudgets durchaus folgenreich und u. U. mit der Entscheidung verbunden, bestimmte Aufgaben nicht erfüllen oder und Ziele nicht erreichen zu können. Ähnlich wie bei anderen Hobbies auch, sollten Eltern mit dem Kind gemeinsam vereinbaren, welchen

Stellenwert die Spiele einnehmen können und sollen und was das für das Zeitbudget bedeutet.

Jüngere Kinder brauchen sicherlich mehr Begleitung seitens der Eltern, um zeitliche Vereinbarungen einzuhalten. Ab einem bestimmten Alter sollte jedoch darauf hingewirkt werden, dass das Kind in der Lage ist, das eigene Spielen selbst zu steuern und mit Freizeitalternativen oder anderen Verpflichtungen abzugleichen. Diese „Selbstregulierungskompetenz“ ist im Umgang mit Computerspielen, aber auch mit Blick auf andere Medien, entscheidend für einen souveränen und selbstbestimmten Umgang.

4. Welche Spiele entwickeln eine besonders große Sogwirkung und warum?

Digitale Spiele sind aufwändig produzierte Unterhaltungsangebote, die wegen ihrer grafischen Gestaltung, der durch sie erzählten Geschichten oder der Möglichkeiten zum gemeinsamen Spielen mit bzw. gegen Andere große Attraktivität besitzen – nicht nur für Kinder und Jugendliche, sondern auch für eine wachsende Zahl von Erwachsenen. Genauso wie ein gutes Buch oder ein spannender Film fesselt, können gut gemachte Computerspiele ihre Nutzer binden – auch und gerade weil man als Spieler selbst aktiv wird, also nicht bloß passiver Leser bzw. Zuschauer bleibt. Durch die Vielfalt digitaler Spiele kann man sich zudem diejenigen auswählen, die mit den eigenen Interessen oder Neigungen übereinstimmen – wer gerne knobelt, kann dies auch mit einem kurzen Handygame tun, während der Fußballfan die Saison seines Lieblingsvereins auf der Konsole nachspielen kann.

Eine Bindung an ein konkretes Spiel entsteht darüber hinaus zum Beispiel durch erzählerische Spannungsbögen oder durch eine gute Balance von Herausforderung bzw. Schwierigkeit und Erfolgserlebnissen, aber auch durch den Umstand, dass viele Spiele gemeinsam mit anderen gespielt werden, also Elemente des Wettstreits und der Kooperation mit hinzu kommen. Attraktivität eines Spiels und mögliche „Sogwirkung“ sind in dieser Hinsicht zwei Seiten einer Medaille.

„Sogwirkung“ kann auch durch bestimmte zeitliche Rhythmen entstehen, die ein Computerspiel vorschreibt, z. B. wenn sich eine bestimmte längere Aufgabe nicht unterbrechen lässt, ohne den bisherigen Spielfortschritt zu verlieren, oder wenn man zu bestimmten Zeiten in einem Online-Spiel anwesend sein muss, um eine Aufgabe mit anderen erfüllen oder einen bestimmten Spielfortschritt erreichen zu können. Kollidieren solche vom Computerspiel vorgegebenen Zeitrhythmen mit anderen zeitlichen Vorgaben (z. B. Schul- oder Arbeitszeit; Zeit mit Freunden oder Familie), wird Selbstregulierungskompe-

tenz erforderlich – die Fähigkeit, die unterschiedlichen Anforderungen abzuwägen und Prioritäten zu setzen.

5. Wie erkenne ich, ob mein Kind computerspielabhängig ist und was kann ich dagegen tun?

In der Studie haben wir uns mit der Frage auseinander gesetzt, bei wem und unter welchen Umständen eine besonders zeitaufwändige Nutzung von Computerspielen zu beobachten ist. Häufig wird vorschnell von einer solchen extensiven Nutzung auf Suchtverhalten geschlossen, was in den meisten Fällen aber nicht gerechtfertigt ist: Eine Abhängigkeit im klinischen Sinn muss gründlich diagnostiziert werden und darf nicht „eben mal so“ behauptet werden.

Wichtig ist, die Mediennutzung der Kinder im Blick zu behalten und zu prüfen, wie sie in den Alltag integriert ist. Problematisch wird es, wenn Computerspiele über einen längeren Zeitraum kompensatorisch, also als Ausgleich zu frustrierenden Erfahrungen im Alltag, genutzt werden, die Kinder sich immer weiter zurückziehen, Freunde vernachlässigen, Probleme in der Schule auftreten etc. Wünschenswert wäre, wenn Eltern diese Warnsignale frühzeitig erkennen, sich mit den Kindern und ihren Problemen auseinandersetzen und attraktive Alternativen zu den Computerspielen bieten. Zeichnet sich ein zunehmender Leidensdruck ab und werden die durch die Spiele ausgelösten Konflikte innerhalb der Familie zu groß, ist es ratsam, sich an Beratungseinrichtungen zu wenden, um sich professionelle Hilfe zu holen. Orientierung kann dabei zum Beispiel die Liste von Einrichtungen unter <http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/karte.html> bieten.